

A B S T R A C T

En la nueva era de la información, debido a las nuevas tecnologías y su impacto en nuestro modo de vida, el rol de actor se ha reforzado con respecto al rol de espectador que predominaba en la sociedad. Hablamos de EXPERIENCIA y PERCEPCIÓN, cuestiones esenciales para los videojuegos, cuya función principal es la INMERSIÓN.

Este proyecto pretende graficar, mostrar y reivindicar el valor y el potencial del diseño espacial de estos entornos para su traducción al mundo real.

Para ello, se realiza un análisis del mejor diseño de la industria, el de un videojuego llamado DARK SOULS. Se observan múltiples conceptos comunes a la Arquitectura: escala, forma, proporción, espacio, composición, monumentalidad, percepción, dinamismo, sorpresa, belleza... Y otras cuestiones propias del entorno virtual dónde es desarrollado.

Con todo lo aprendido, se busca desarrollar una metodología de diseño espacial que siga el patrón de dicho videojuego con el fin de generar espacios y entornos muy variados y de gran dinamismo sin caer en trampas figurativas. Posteriormente, se desarrolla un caso aplicado real de la serie de modelos proyectados.

IDYLL es un proceso proyectual GENERATIVO que desarma el concepto de «individuo» a favor del de «especie». En este sentido, el verdadero valor reside en su capacidad de generar una gran diversidad de modelos arquitectónicos.

El conflicto entre lo Real y lo Virtual solo se resuelve de una manera: mediante la COMUNICACIÓN. Y este es un proyecto sobre Comunicación de nuevas maneras de hacer proyectos de arquitectura.

INSTRUCCIONES DE LECTURA

Con motivo de este concurso y el formato requerido, la maqueta es adaptada. A su manera, este proyecto pasa a tener múltiples lecturas. Los lectores quedan invitados a elegir una de las siguientes opciones:

La primera, se deja leer de forma corriente, siguiendo los documentos en orden cronológico según los bloques convencionales de Análisis, Desarrollo y Conclusión de todo proyecto.

La segunda opción no es una sola, si no tantas como gustos y personalidades aborden la lectura del proyecto. Consiste, a modo de juego, en la navegación libre e intuitiva entre los distintos documentos o fragmentos que conforman el proyecto. De este modo, se estructura todo el material con una jerarquía variable que depende de las inquietudes y cuestiones que surjan al lector. Así, se busca comunicar en formato físico algo que se pierde del formato audiovisual del proyecto, una narrativa. El proyecto pasa a concebirse como un mundo abierto navegable libremente, como sucede en DARK SOULS.

Funcionando como un atlas relacional, a final de cada fragmento referenciado (con un código) aparecen sugeridos nuevos destinos.