

La ciudad visible / La ciudad en juego

El Instituto de Arquitectura de Euskadi (IAE) en San Sebastián, se ha convertido en un espacio de diálogo entre el mundo real y el virtual con esta exposición. Este proyecto itinerante, que llega desde Madrid, explora la fascinante relación entre los videojuegos y el desarrollo urbano, trascendiendo el puro entretenimiento para adentrarse en la capacidad de estos para influir en la percepción, el diseño y la planificación de las ciudades.

Comisariada por Luca Carrubba y Eurídice Cabañes, directores de *Ars Games*, la muestra se presenta como un análisis que trasciende la dimensión lúdica de los videojuegos para profundizar en su capacidad de influir en la percepción, el diseño y la planificación de las ciudades. Asimismo, *Ars Games*, organización internacional sin ánimo de lucro, se caracteriza por un enfoque multidisciplinar que integra el arte, la educación, la investigación, la inclusión digital y la participación ciudadana en el discurso sobre la tecnología.

La exposición pone de manifiesto la dualidad de la ciudad como constructo material y simbólico, subrayando la importancia de los lenguajes, las representaciones y las narrativas en la percepción y la experiencia del espacio urbano. En este contexto, los videojuegos emergen como un nuevo lenguaje para la conceptualización, construcción y experimentación de la ciudad, así como una plataforma para la reflexión sobre el impacto de las nuevas tecnologías, en la configuración del espacio urbano contemporáneo. Por tanto, la muestra no se limita a una representación virtual de la ciudad, sino que explora cómo dicha interpretación digital condiciona nuestra experiencia del espacio físico y cómo puede servir de catalizador para la innovación en el diseño y la planificación urbana.

Todo el recorrido se estructura en cuatro ejes temáticos transversales: Arquitectura de los espacios de juego, Game Tourist, Gobernanza Lúdica y Ludictaduras. En ellos, se exhiben obras y creaciones de artistas como Aida Navarro, Mathias Klenner, Sofía Balbontín, Dinosaur Polo Club o Leo Sang, entre otros, que reinterpretan los videojuegos y proyectos relacionados con esta industria utilizando la museografía.

Un total de tres serigrafías originales, trece fotografías *in-game* (arte de la fotografía de videojuegos), dos visualizaciones de datos gráficos, un script informático, una maqueta de gran tamaño, una amplia gama de planos, seis piezas audiovisuales, cuatro instalaciones y una experiencia de realidad virtual están en exhibición.

Todo ello conforma un viaje que apunta hacia la función transformativa del ludus, como espacio de creación y reflexión colectiva en torno a la ciudad, en donde encontramos las siguientes evidencias:

- **Simulación urbana interactiva:** videojuegos como *SimCity* o *Cities: Skylines* funcionan como plataformas de simulación urbana interactiva que permiten a los usuarios experimentar con diferentes modelos de desarrollo urbano, gestionando recursos, infraestructuras y servicios. Esta experiencia lúdica fomenta la comprensión de las complejas dinámicas urbanas y promueve una mayor participación en la planificación de las ciudades.
- **Estética virtual en el espacio físico:** la influencia estética de los videojuegos en la arquitectura y el urbanismo se manifiesta en la creciente presencia de edificios y espacios públicos que incorporan elementos visuales y conceptuales propios de los entornos virtuales, como se observa en construcciones inspiradas en juegos como *Minecraft* o *Cyberpunk 2077*.

- **Realidad virtual (RV) en el proceso de diseño:** la realidad virtual se ha consolidado como una herramienta clave en el proceso de diseño y planificación urbana, permitiendo a los profesionales "sumergirse" en sus proyectos, experimentar el espacio en primera persona y realizar modificaciones en tiempo real, lo que se traduce en una mayor precisión, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de los proyectos.

Por todo ello, es una exposición que trasciende el ámbito de lo lúdico para invitarnos a reflexionar sobre cómo las nuevas tecnologías, y en particular los videojuegos, están transformando nuestra experiencia urbana, y cómo podemos utilizarlas para construir ciudades más sostenibles, inclusivas y habitables.

En conclusión, la muestra del IAE constituye un análisis riguroso de la intersección entre la arquitectura, el urbanismo y el mundo virtual de los videojuegos, ofreciendo una perspectiva crítica sobre la influencia de las nuevas tecnologías en la configuración del espacio urbano. Se abre un diálogo sobre las posibilidades que se presentan en el horizonte de la ciudad del futuro. Los videojuegos ya no son solo entretenimiento, ya que se han convertido en potentes herramientas para construir ciudadanía y un lenguaje capaz de conectar a las personas con el espacio urbano, tanto el físico como el virtual. Gracias a su naturaleza interactiva, los videojuegos nos permiten experimentar la ciudad de formas novedosas, explorar diferentes perspectivas y participar en la creación de espacios colectivos.