

Esta introducción de lo real en lo imaginario (y viceversa), no es más que consecuencia de una mejora en la comunicación entre ambos mundos, haciendo posible lo que es inimaginable, cada vez más rápidamente.

Los blogs de visualización arquitectónica son una forma en que ambos mundos se comunican. Gracias a estos se muestran proyectos de un realismo impresionante, concebidos tanto para espacios físico como para videojuegos. Otra de las expresiones de esta mancuerna está en que, con la popularización de los NFT (certificados de autenticidad para elementos digitales) y las obras de arte digital, cada vez son más solicitados los espacios de exposición virtuales, mismos que están dispuestos para atraer a compradores.

En algunas ocasiones los videojuegos pasan al mundo real. El proyecto ONU-Habitat busca crear espacios públicos en comunidades pobres y en desarrollo, recopilando las sugerencias y peticiones de las personas que viven en ese lugar. Para este proceso, los participantes utilizaron *Minecraft*, un videojuego

que se puede utilizar como una herramienta amigable para comunicar la idea de un espacio en términos simples. Esta manera de generar proyectos reales se ha replicado en 90 países con éxito, formando así un puente de comunicación entre diseñadores y arquitectos, y las personas que, de hecho, conocen mejor que nadie las necesidades de su propio entorno.

En esta misma lógica, pero más directa aún, está *Block'hood*, creado por José Sánchez, un simulador de planificación de vecindarios que tiene en cuenta factores como la economía, la ecología y la relación entre los habitantes de las construcciones.

Centrándose en lo anterior, se trata de un juego de estrategia que puede tener una repercusión real. Y es que *Block'hood* hace posible enfrentarse con los desafíos y la complejidad de la arquitectura. Permite que el usuario entre en contacto con la logística de los espacios y sus conexiones, adecuándolos a las necesidades de una comunidad. Las malas decisiones, como en la realidad, llevan al abandono de los edificios construidos.



Proyecto de ONU-Habitat. Foto: Twitter