

Nubla al Museu Thyssen-Bornemisza de Madrid

ELS JOCS SÓN ART..., PERÒ L'ART POT SER UN JOC?

Un antic continent es troba atrapat en un present etern: hi han desaparegut la creativitat i els colors. Només el nostre protagonista els podrà recuperar viatjant al passat i accedint a La ciudad en el centro del mundo, un refugi de la memòria on habiten els personatges dels quadres que formen part del Museu Thyssen. Aquests ens donaran les claus de l'èxit perquè tot torni a rodar!

El Museu Thyssen-Bornemisza destaca per ser una entitat capdavantera en educació patrimonial i museística i, per tant, no s'ha quedat enrere a l'hora d'incloure les STEAM en el seu projecte. D'aquesta voluntat ha sorgit un videojoc per a la gent jove que es titula Nubla.

Ha desenvolupat el joc un equip multidisciplinari de joves amb diferents interessos com l'art, la filosofia, la programació, el disseny, la música, la il·lustració, l'escriptura de guions, etc. L'equip ha rebut el suport de professionals que els han assessorat i acompanyat durant el procés de creació. Els principals col·laboradors han estat Gamera Nest, una empresa de desenvolupament, Sony Espanya, empresa especialista i amb molta experiència en el camp de l'electrònica i dels videojocs i l'equip d'educadors del Museu Thyssen-Bornemisza.

A partir d'un binomi entre la narrativa pròpia dels videojocs, que els joves dominen especialment, i la història de l'art, l'equip col·laborat ha dut a terme un procés creatiu en què les STEAM s'hi han integrat de ple.

Aquest projecte ens pot servir de referent quan apliquem la ciència ciutadana com a

Nubla at the Thyssen-Bornemisza Museum of Madrid

GAMES ARE ART, BUT... CAN ART BE A GAME?

An ancient continent is trapped in an eternal present: creativity and colour have disappeared. Only our protagonist can rescue them by travelling to the past and entering the City at the Centre of the Earth, a "memory shelter" inhabited by characters from the paintings in the Thyssen Museum's collection. They will provide the clues needed for everything to get back on track.

The Thyssen-Bornemisza Museum has long stood out as a fore-runner of heritage and museum education, so it comes as no surprise that they have included STEAM in their project. One outcome of this effort is a video game for young visitors called Nubla.

The game has been developed by a multidisciplinary team of young people with different interests such as art, philosophy, programming, design, music, script-writing, etc. The team received support from professionals who guided and accompanied them during the creation process. The main players in this cooperative effort were Gamera Nest, a development company, Sony Spain, a specialized company with extensive experience in the field of electronics and video games, and the educator staff of the Thyssen-Bornemisza museum.

Originating in a binomial consisting of the narrative inherent to video games, in which today's youth excel, and art history, the co-led team has carried out a creative process in which STEAM were fully integrated.

mètode per desplegar les STEAM. La ciència ciutadana ha permès d'incloure professionals de diferents àmbits, fins i tot no especialistes o gent en procés de formació, que comparteixen interessos amb el públic al qual s'adreça aquest projecte, a fi d'adaptar-se a les seves necessitats partint d'una base coliderada.

Et pots informar sobre aquest projecte amb més profunditat entrant al web i descarregant-te l'aplicació del joc, que és gratuït en part.

This project could be a reference model for application of citizen science as a method to deploy STEAM. Citizen science has enabled the inclusion of professionals from different fields, especially those who are not specialized, or are in training, and who share interests with the target public of the project, to adapt to their needs, starting from a co-led underlying structure.

Find out more about this project by visiting the website and downloading the game app, which has a free version.

