



MUSEOS Y VIDEOJUEGOS

DEL 10 AL 14 DE JULIO

CÓDIGO: 73112

Director: Rufino Ferreras. Museo Thyssen-Bornemisza

Secretario: Salvador Martín. Museo Thyssen-Bornemisza

Coordinador: Ricardo Horcajada González

Colaboran: Museo Thyssen-Bornemisza; Fundación Banco Sabadell



*“El arte es un juego. Pero hay que jugar
con la seriedad de un niño que juega”*
Robert Louis Stevenson

Los museos buscan experiencias activas, sociales y significativas que lleven al público a conectar con sus colecciones. En este contexto se ha “redescubierto” y dado una nueva significación al acto de jugar como estrategia para el aprendizaje. Conceptos como gamificación, serious games o edutainment han aparecido para interrelacionarse junto a pedagogías que combinan la inmersión y la producción activa de los usuarios, con un sistema de orientación bien diseñado por parte de los creadores.

Por otro lado, durante décadas, los videojuegos han cautivado e inspirado, gracias a sus narrativas y diseño, a un elevado número de seguidores. Ello ha conducido a que el mundo “gamer” sea estudiado y analizado como obra cultural y artística en museos y centros de arte, generando un importante debate entre especialistas y diferentes sectores culturales. Además, han servido para ahondar en un nuevo canal de aprendizaje y de expresión creativa en diferentes ámbitos educativos. Por todo ello, el curso propone combinar el arte y la tecnología para introducir a los participantes en aspectos relacionados con la industria cultural de los videojuegos.

¿No serían nuestros museos unos perfectos espacios para experimentar con los videojuegos? Hoy en día los espacios de educación no formal han crecido en importancia, al ser vistos como potenciadores de la acción educativa. Los museos se han convertido en un terreno ideal para romper las estructuras convencionales y promover, a través de nuevas plataformas, experiencias colectivas enriquecedoras. Pero, ¿estamos preparados los museos para asumir el riesgo que supone dedicarnos a jugar? ¿Qué pueden aprender las instituciones culturales del videojuego?



MUSEOS Y VIDEOJUEGOS

DEL 10 AL 14 DE JULIO

Lunes, 10 de julio

- 10.30 h. Rufino Ferreras**
Inauguración: Museos y videojuegos
- 12.00 h. Abelardo Gil-Fournier.** Artista e investigador
Paisajes radiantes. Imagen, videojuego y co-creación
- 16.00 h. Taller:** Los juegos de mesa aplicados al conocimiento artístico (I)
Dirige: **Daniel Sánchez.** Director de proyectos, senior designer en Gamera Nest

Martes, 11 de julio

- 10.00 h. Jorge Fernández.** Escritor e investigador
Arte, juego y videojuego. Del píxel de Malévich a la Realidad Virtual
- 12.00 h. José María Villalobos.** Responsable gaming en FNAC Sevilla
Cine y videojuegos: un diálogo transversal. La influencia narrativa en el género de terror
- 16.00 h. Taller:** Los juegos de mesa aplicados al conocimiento artístico (II)
Dirige: **Daniel Sánchez.** Director de proyectos, senior designer en Gamera Nest

Miércoles, 12 de julio

- 10.00 h. Ana Gómez.** Historiadora del arte y documentalista
Cartografiar universos digitales vertebrados por el arte y la cultura
- 12.00 h.** Conferencia extraordinaria abierta a todos los participantes
- 16.00 h. Visita:** Nubla en el Museo Thyssen-Bornemisza
Desarrollan: **Rufino Ferreras; Salvador Martín**

Jueves, 13 de julio

- 10.00 h. Mesa redonda:** El proceso creativo como método de aprendizaje. Conociendo el Museo con Nubla.
Modera: **Salvador Martín.** Participan: **Clara Harguindey** y **Gabriel Jiménez.** Equipo de desarrollo
- 10.45 h. Daniel Sánchez.** Director de proyectos, senior designer en Gamera Nest
El museo y los nuevos públicos. El videojuego como nuevo recurso de comunicación



- 12.00 h. Roberto Yeste.** Senior new business director en PlayStation Iberia
Caso Realidad Virtual Sony PlayStation. Un cambio de paradigma/PlayStation Talents
- 16.00 h. Santiago Bustamante.** Director y presentador del programa 'Fallo de sistema' en RNE
Los videojuegos y su percepción social y artística

Viernes, 14 de julio

- 10.00 h. Mónica Rikić.** Artista de nuevas tecnologías y programadora creativa
Juegos, tecnología, teatro y sociedad
- 12.00 h. Clausura y entrega de diplomas**