



## Nubla 2, un videojuego para zambullirse en el Thyssen

El videojuego “Nubla 2”, realizado por el Museo Thyssen, el estudio Gamera Nest y PlayStation, es una puerta abierta para que los jugadores se introduzcan en las pinturas de la colección permanente del museo madrileño, conozcan a sus autores y vivan la obra en primera persona.

“Al final lo que los museos aspiran a hacer es a que los visitantes entren en los cuadros, y los videojuegos nos permiten esa posibilidad”, ha explicado hoy el director del museo, Guillermo Solana, durante la presentación del videojuego que se lanza el próximo 20 de diciembre.

“Nubla 2” es una aventura gráfica y la segunda parte del videojuego del mismo nombre que lanzó en 2015 el museo. El estudio Gamera Nest, que hizo la primera entrega, se encarga también de esta secuela en la que el jugador tiene

que superar distintas pruebas para que el mundo recupere la memoria y la creatividad.

Los escenarios y personajes de la obra están inspirados en reconocibles pinturas de la colección permanente del museo como “Mañana de pascua”, de Caspar David Friedrich; “El espejo psique” de Berthe Morisot, paisajes de Canaletto o las coloridas obras de Sonia Delaney.

El jugador podrá visitar ciudades del renacimiento y el barroco, islas perdidas inspiradas en cuadros del romanticismo, paisajes de la pintura norteamericana del siglo XIX y escenarios surrealistas de las vanguardias rusas.



“Aprendimos a mirar como se mira un cuadro”, ha explicado Daniel Sánchez, el director del estudio Gamera Nest, que además de escenarios inspirados en las obras, han incluido medio centenar de personajes entre pintores, escritores y pensadores de distintas épocas como Walter Benjamin, Italo Calvino o el propio

director de la pinacoteca.

Todo el material gráfico de “Nubla 2” se ha hecho “partiendo de cero” y con el objetivo “de empaquetar” en un videojuego la “mirada del museo”.



“Nos hemos dado cuenta de que un museo es un ente vivo y se transmite a su época (...) Los cuadros no son solo pinturas que están en la pared, cuentan cosas sobre su tiempo y sobre la gente que los pintó”, ha subrayado el desarrollador.

Por eso, en su recorrido -que dura entre 6 y 8 horas-, el videojuego aborda con espíritu multidisciplinar temas de actualidad como los refugiados, o el feminismo y el debate sobre la invisibilización de las mujeres artistas.

“Nubla 2”, en cuya creación han participado más de 70 personas, se ha concebido como un proyecto educativo que integra arte, tecnología y nuevas narrativas.



