

Reportaje

Nuevas tecnologías

ESAT /Valencia

70 jóvenes inician en ESAT una carrera de tres años para iniciarse en todos los misterios de la industria del videojuego

Titulados en videojuegos

BEL CARRASCO

La vida es sueño y juego. Y a partir del siglo XXI también video juego. Quienes permanezcan ajenos a esa realidad serán en el futuro dinosaurios en proceso de extinción. Casi todos los menores de 30 años están familiarizados con ellos, también algunos más tallados, naturalmente, pero muy pocos conocen a fondo su anatomía, cómo se piensa, diseña y se hace realidad un videojuego. En el centro histórico de Valencia, muy cerca de las Cortes, un grupo de jóvenes procedentes de distintos países se inicia en sus misterios.

Son los alumnos de la Escuela Superior de Arte y Tecnología (ESAT), que imparte por primera vez un programa en diseño gráfico de videojuegos que se desarrolla a lo largo de tres años, como una carrera universitaria, el último en una universidad del Reino Unido.

Los estudiantes son 70 jóvenes procedentes de distintos países europeos y latinoamericanos y de las más variadas disciplinas, desde la ingeniería a las Bellas Artes. Buscan una profesión que satisfaga su vocación creativa y a la vez les dé de comer cada día.

«En España hay diversos cursos de postgrado para aprender a hacer video juegos, pero suelen estar impartidos por informáticos que dan prioridad a la programación», dice Carlos Romero, escultor y fundador de ESAT junto a Jaime Torres. «Nuestra peculiaridad es que damos un enfoque mixto que funde la tecnología con el arte».

Cualquier paseante por la calle Viciana y la cercana plaza Conde de Carlet puede comprobar con sus propios ojos cómo los estudiantes de esta primera hornada se afanan en un taller de arte a la antigua usanza. Bustos de escayola, calaveras y esqueletos sintéticos y varios cabalotes sobre los que trazar dibujos y bocetos son sus útiles de trabajo diario bajo la dirección de un equipo de profesores que vigila sus aciertos y fallos.

«Las nuevas tecnologías han producido un auténtico Renacimiento de las artes plásticas», afirma Romero. «Así como en el siglo XV la perspectiva cónica y otros conocimientos técnicos desencadenó un hervidero cultural, hoy los ordenadores nos devuelven al clasicismo. Hace años que en las facultades de Bellas Artes no se estudiaba el dibujo clásico, pero ahora nos vemos obligados a

hacerlo, desde el anatómico al arquitectónico para dar vida a los videojuegos. El maridaje entre arte y tecnología es fundamental».

Este maridaje se plasma en el programa de estudios que incluye durante el primer curso una decena de asignaturas en las que tienen un peso importante el inglés y japonés. «Las clases se dan en castellano, pero el inglés es imprescindible en el medio informático», explica Romero. «En cuanto al japonés, es muy conveniente pues en este país, donde se encuentran los grandes maestros del videojuego, valoran los conocimientos que poseen los profesionales foráneos de su idioma y cultura». Conocer las obras de Murakami y Miyazaki es un buen pasaporte para esa inmersión.

Y no sólo Japón. La internacionalización es consustancial a la Escuela que, mediante un acuerdo con la Universidad de Northumbria ofrece a sus alumnos la

phic Design. La primera pone mayor énfasis en los aspectos más tecnológicos, como la inteligencia artificial, los motores gráficos o el multi-jugadores en red. Se hace especial hincapié en la programación de juegos de última generación sobre consolas, PC y dispositivos móviles.

La segunda rama se centra en el desarrollo de arte para videojuegos con un enfoque profesional, desde el modelado 3D de entornos y personajes, a la creación de texturas, animación de personajes o arte conceptual. El objetivo final es que cada alumno realice su propio video juego como colofón de sus estudios y para ello los alumnos de ambas ramas o ciclos colaboran estrechamente en esa última fase.

Ilustración técnica, Evolución histórica de formas e imágenes, Generación de objetos y espacios virtuales y Tratamiento de la imagen digital son las asignaturas comunes que se estudian en el primer curso, además de un primer nivel de inglés y japonés.

A ellas se suman las específicas según la especialidad elegida, programación o diseño gráfico de video juegos, una más técnica y la otra artística.

Escuela singular

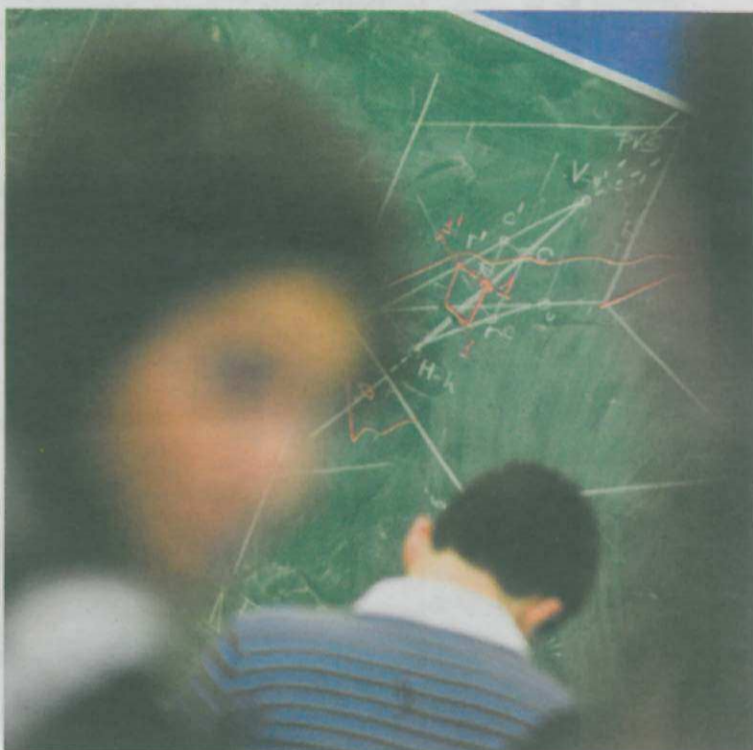
La Escuela Superior de Arte y Tecnología (ESAT) nació hace cinco años para ofrecer una gama de conocimientos muy en la línea de la modernidad. Diseño gráfico, informática, fotografía, y ahora también videojuegos. Creada por Carlos Romero y Jaime Torres, ocupa un edificio del siglo XVII rehabilitado para adaptarse a un tipo de docencia altamente sofisticada con todo tipo de equipos informáticos. Dispone también en las proximidades de dos anexos, un aula taller y un plató fotográfico, dotado con todos los medios profesionales.

La filosofía de ESAT es proporcionar una enseñanza práctica en los primeros ciclos que capacite a los jóvenes para acceder al mundo laboral. Ese concepto pragmático incluye la presencia de un profesorado con experiencia propia en cada una de las disciplinas que se imparten. En el caso de los videojuegos nombres conocidos del sector, como Gustavo Aranda y Daniel Argudo, Lucas González (Premio Nacional al mejor diseño de videojuegos), Miguel Ángel Pastor, Jordi Carazo o Javier Lázaro, entre otros.

ESAT cuenta con el apoyo y aval de los profesionales de Doid (Desarrolladores de Ocio Interactivo Digital), un referente de profesionales en uno de los países, España, que más videojuegos consume y todavía menos produce. Un futuro lleno de posibilidades para los jóvenes con imaginación, dotes artísticas y ganas de trabajar.

Programa doble

La licenciatura en videojuegos tiene dos ramas: Videogames Programming y Videogames Gra-



REPORTAJE GRÁFICO: VICENT BOSCH