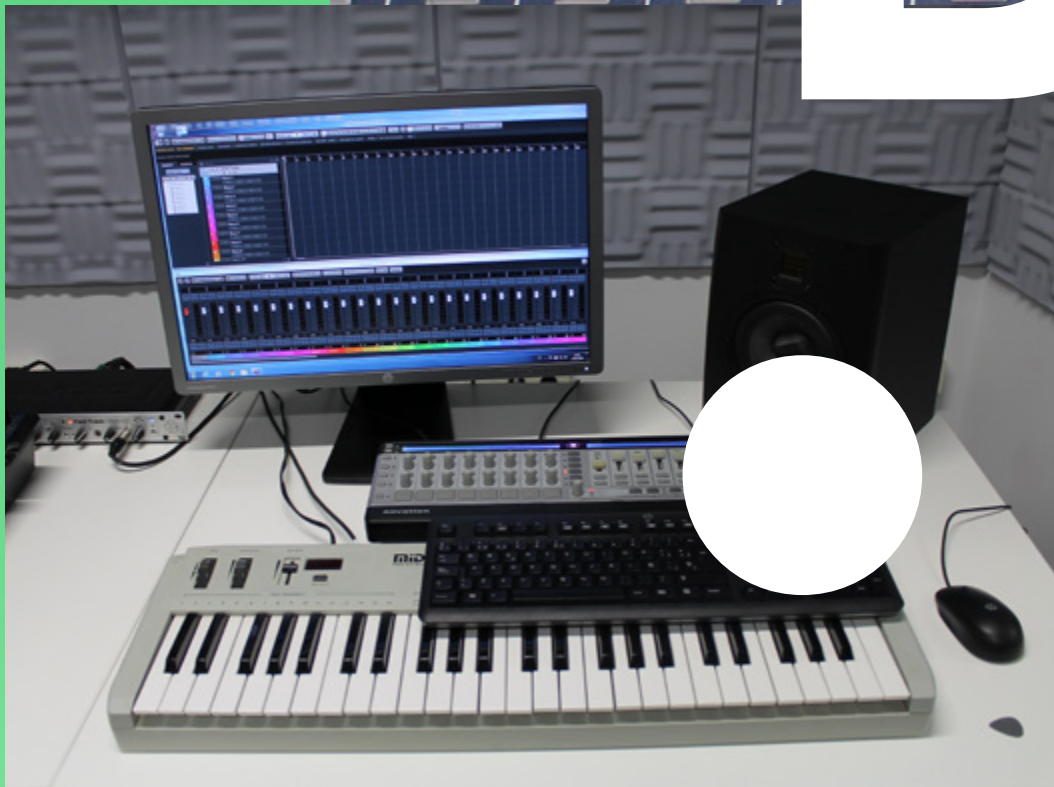


ART

DI



E
E

G
-

T
A
L



La UMH impulsa el uso de las nuevas tecnologías para satisfacer la demanda profesional

- Belén Pardos

Diseñar personajes y escenarios para videojuegos, proponer escenografías y vestuario para cine y televisión: ofrecer soluciones de imagen y sonido que requieran formación artística. Las posibilidades profesionales de los titulados en Bellas Artes se amplían para satisfacer las demandas de distintos ámbitos empresariales. La Universidad Miguel Hernández (UMH) de Elche impulsa desde el campus de Altea nuevas competencias a través de soportes digitales, para mejorar la formación de los graduados y aumentar su empleabilidad.

El decano de la Facultad de Bellas Artes de la UMH, José Vicente Martín Martínez, explica que cuentan con un edificio audiovisual que dispone de un estudio de vídeo, otro de audio y un plató. Además, la Facultad está trabajando en la posibilidad de poner en marcha un máster oficial específico en ilustración digital, pionero en este tipo de contenido.

En el contexto de la creación artística digital, el profesor José Luis Maravall Llagaria imparte docencia enfocada a formar a profesionales capaces de atender a las nuevas necesidades



Fonts



Keyboard



Display

de mercado. En concreto, la asignatura 'Pintura y literatura' permite a los estudiantes aprender soluciones aplicables, por ejemplo, al diseño de cómics, juegos de rol, de tablero y de cartas, edición de libros o cuentos infantiles.

Dentro del itinerario formativo del Grado en Bellas Artes de la UMH, se puede optar por una vertiente más tradicional, de artes plásticas o escoger la relacionada con las artes visuales y el diseño. En el segundo caso, las asignaturas están orientadas a que los estudiantes aprendan cuestiones que tienen que ver con trabajar para otras empresas y formar parte de equipos.

Los estudiantes aprenden la parte técnica con herramientas digitales y programas de edición de imagen y sonido. El profesor explica que una vez que son capaces de manejarlas de forma autónoma, se les pide que ofrezcan soluciones a proyectos concretos. Por ejemplo, se les plantea el encargo de un hipotético director artístico para diseñar el apartado visual de un videojuego o de una serie de ficción.

De manera práctica, los estudiantes resuelven cuestiones que para la formación más tradicional de un artista son difíciles de asimilar. "Como, por ejemplo, tener que adecuarse a una última decisión que no es propia", señala Maravall. La línea de artes visuales y diseño tiene que ver con saber trabajar en equipo, gestionar decisiones subjetivas y poner en práctica las competencias propias de las Bellas Artes a disposición de un proyecto en el que el artista no es el protagonista, sino parte de un total.

La formación artística digital se puede aplicar, también, al diseño de interiores de series de televisión o escenografías. Uno de los ejemplos con más demanda es la creación de personajes para videojuegos. "Los profesionales tienen que ser capaces de ofrecer el máximo número de posibilidades distintas y rápidas para que el director escoja cuáles se adecuan más a su criterio", puntualiza Maravall. El profesor de la UMH subraya que dos de los titulados por la UMH ya se han incorporado a trabajar en el sector como profesionales contratados por las empresas.

