

ENTREVISTA A EDU MORALES, COORDINADOR DEL NOU INTERNATIONAL MASTER IN GAME ART DE L'IDEM BARCELONA

Quines son les habilitats principals que ha de tenir un game artist?

Les habilitats principals que ha de presentar un game artist són les de ser capaç de comprendre i dominar disciplines artístiques com el volum, la perspectiva, el color, el dibuix i la proporció i l'anatomia, entre d'altres. A més d'aquestes tècniques, també s'inclouen els softwares, com shading, texturitzat, il·luminació, modelat i escultura digitals, entre moltes altres. A sobre d'això sempre aniran processos específics de cada producció, amb lo qual sempre resulta molt interessant ser versàtil. Ah! I comunicació! La major part del temps sempre s'estarà treballant amb més persones en un equip. En aquest sentit, és vital que l'artista sigui capaç de comunicar-se correctament i amb fluïdesa, i ser capaç de rebre *feedback* positivament.

En què consisteix exactament la professió de game artist?

Tot allò que pertany a l'apartat visual dels videojocs és, molt probablement, treball realitzat per un game artist, en qualsevol de les seves especialitzacions (entorns, personatges, textures, il·luminació, efectes visuals, etc.). La tasca principal d'un game artist sempre és la de crear tot aquell contingut visual que forma part dels videojocs als que juguem, en conjunt amb processos d'optimitzar tot aquell material creat per a que sigui òptim a la plataforma on anem a jugar-hi.

És la professió de game artist una bona professió?

Sens dubte! Els videojocs són futur de per sí. La nostra societat està de ple en l'era digital, i cada cop estem "virtualitzant" més i més el nostre entorn. Els videojocs són el principal actor de què això sigui així.

Actualment la indústria del videojoc és la que genera més beneficis a nivell mundial, superant la del cinema. Això fa que cada vegada es creïn més llocs de treball per a gent que s'hi vol dedicar.

És un treball molt dinàmic, fresc i amè, i garantia de futur. A més és un ofici pioner en el seu sector. Permet sempre innovar i crear nous continguts aplicables a qualsevol tipus de disciplina (programació, arquitectura, publicitat, televisió, esport, esdeveniments culturals, etc.).

Barcelona no és cap excepció i, a dia d'avui, s'ha convertit en un dels principals HUBS del videojoc a Europa. Grans companyies com Ubisoft, Gameloft, Bandai Namco, Paradox, King, Socialpoint hi han instal·lat les seves principals seus al continent.

Què és el que destacaríeu d'aquests màsters? Què és allò que els fa diferents d'altres màsters semblants que es poden trobar en Barcelona?

El principal tret distintiu de la formació en Game Art que oferim a L'idem és l'aprofundiment i focalització en l'apartat artístic. Sabem que al sector dels videojocs hi ha perfils específics com programadors, artistes d'efectes, animadors... El nostre objectiu és formar a l'alumne en l'apartat especialitzat en Art 3D per a videojocs, de manera que puguem aprofundir i professionalitzar més a l'estudiant. El resultat final d'aquest màster internacional és la professionalització de l'alumne, que sigui altament competent i estigui preparat per a una incorporació a l'entorn laboral.

El contingut del màster està enfocat a realitzar treballs pràctics que siguin susceptibles de formar part del seu portfoli creatiu . Serà la millor carta de presentació i d'entrada al seu primer treball.