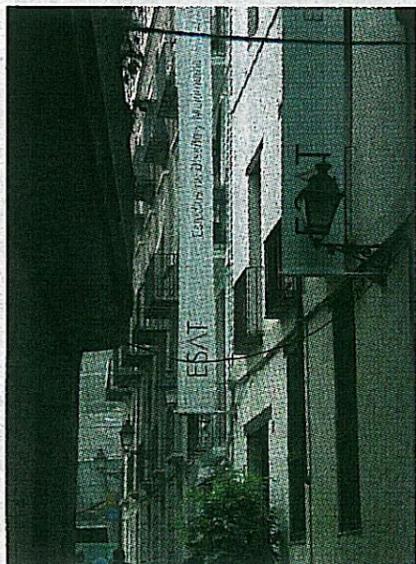


Cuenta, entre otros, con pequeños alumnos que se inician en el mundo artístico

## ESAT, vanguardia en la enseñanza del arte y la tecnología



Laura Bolinches / Paco Carsí

Ubicada en pleno centro histórico de Valencia se encuentra la Escuela Superior de Arte y Tecnología (ESAT). Situada en un inmueble histórico del siglo XVIII, restaurado y adaptado con la tecnología actual más innovadora, respetando en la medida de lo posible los rasgos de identidad arquitectónicos de este singular edificio, cuyo resultado ha sido la confección de un entorno proclive para la enseñanza, el trabajo y la creatividad, creando una simbiosis entre la estructura original y las nuevas necesidades educativas de este magnífico edificio, traducidas en la mezcla de materiales y estilos. Las vigas descubiertas de los techos y las baldosas de las escaleras combinan armoniosamente con el metal y las mamparas de cristal que forman espacios diáfanos traducidos en aulas, lugares comunes, despachos y salas de estudio estructurados y comunicados entre sí por medio de un patio de luces central articulado en 3 plantas, en las que se encuentra dividido el edificio. Dejando con ello constancia de una de las principales premisas para establecer la sede de ESAT, ya que desde un primer momento se pensó que el edificio debería reflejar un espíritu innovador y diferenciador al enfocar la formación y la docencia, proponiendo una educación integral, que aúna, humanismo y tecnología en pro de una formación basada en el desafío de la innovación, trascendiendo de los modelos tradicionales.

Para ello la Escuela cuenta con unas instalaciones ubicadas en 3 espacios diferenciados: La sede del edificio en la Calle Viciana nº 5; el Aula Taller situada en la Plaza Conde de Carlet, en el cual se imparten clases de dibujo anatómico, modelado y tecnológico para la realización de maquetas y el Plató Fotográfico, ubicado en la Calle del Salvador. Todo ello planteado para poder preparar satisfactoriamente al alumnado para su inserción a un mercado laboral competitivo, o bien a la progresión académica hacia ciclos superiores que se pueden cursar en universidades tanto del

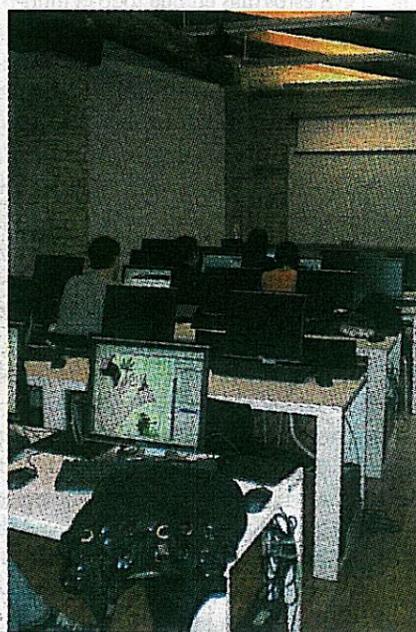


Instalaciones de la Escuela Superior de Arte y Tecnología.

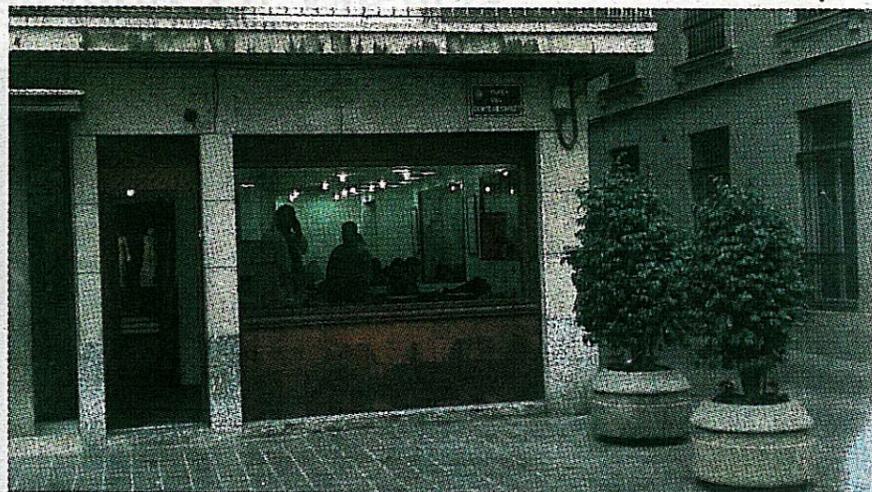
Fotos: Laura Bolinches

Reino Unido (Northumbria University, Teesside University), como EEUU, Canadá, Australia y actualmente en negociaciones para un futuro convenio con Japón, debido a la gran demanda suscitada por el interés de los alumnos hacia la cultura japonesa a través del Manga y el Anime. Asimismo, este sistema de aprendizaje se hace posible gracias a la selección de estudiantes según su perfil, lo que se traduce en un control de alumnado; al seguimiento y tratamiento personalizado del alumno y a la fluida comunicación entre docentes, lo que permite la constante superación.

Este es el sueño convertido en realidad de un grupo de emprendedores profesores: Federico San Juan, Jaime Torres; Walter Llop; Alicia Ansurias, Miguel Silva; Carlos Romero; Antonio Soto. Todos ellos pertenecientes a diversas vertientes entre la informática y las Bellas Artes, cuyo resultado da lugar a un trabajo interdisciplinar, que busca aplicar el mundo de la informática y de las nuevas tecnologías a las Bellas Artes, creando un programa de estudios pionero en España en la formación integral de videojuegos ofreciendo un variado programa competitivo y actual, dividido en torno a los 3-4 años, en los cuales se articulan tres líneas de estudio: el diseño gráfico y multimedia, la programación para videojuegos y el diseño gráfico o arte para videojuegos, interactuando conjuntamente con las enseñanzas artísticas



más presente en la tecnología actual sino que el mismo proceso creativo del arte y el diseño contemporáneo, exige un uso creciente de los distintos elementos tecnológicos. Las fronteras educativas no deberían existir como tales en ningún campo. Por eso los jóvenes valencianos deberían poder traspasar las suyas para completar su formación técnica o artística en países que destaquen en estos campos, contribuyendo así al progreso de nuestra comunidad. Los ámbitos de la tecnología, de las ciencias de la computación y el arte, no sólo no están reñidos sino que coexisten y cada vez se hace más necesaria su mutua relación".



tradicionales que proporcionan los referentes artísticos y estéticos para el diseño y creación de personajes.

Asimismo, la oferta formativa se completa con cursos y postgrados especializados, complementados con clases magistrales dirigidos a todos aquellos profesionales y empresas que se interesen por ampliar, complementar y potenciar sus conocimientos mediante las herramientas adecuadas, contando con un profesorado de reconocido prestigio profesional. La oferta de estos cursos se puede consultar en: <http://www.esat.es>.

Como argumenta D. Manuel Toharia, Director del Museo de las Ciencias Príncipe Felipe "No sólo el arte está cada vez

