

Ruth García Martín [Cuenca-España]

La estética videolúdica desde la práctica artística

RESUMEN

El siguiente artículo parte de la premisa de que el videojuego se ha consolidado como uno de los dispositivos artístico-culturales más potentes de la actualidad y que el medio es un referente imprescindible de y para la creación artística contemporánea. Como medio que aglutina formas artísticas clásicas en su seno permite abordar de forma novedosa dichas disciplinas a la vez que expande el campo teórico de la crítica y la filosofía del arte al presentar nuevas problemáticas relacionadas con su idiosincrasia. En la investigación se examinará cómo abordan el estudio de las tensiones que existen entre el jugador, el entorno y la experiencia interactiva las diferentes corrientes teóricas provenientes del campo de los estudios académicos sobre juegos. Tras identificar las diferencias conceptuales que tienen sobre la estética videolúdica y sus implicaciones, el artículo analizará de qué manera el mundo del arte utiliza los videojuegos como materia artística, lo que se conoce genéricamente por *Game Art*. Específicamente se examinarán las convenciones estéticas de las modificaciones interactivas de videojuegos y los juegos creados por artistas en comparación con las poéticas formales de la estética videolúdica. La intención es aportar la visión que la práctica artística puede ofrecer al debate sobre la estética asociada a los videojuegos como expresión de la experiencia videolúdica y dilucidar cuáles son las problemáticas conceptuales y formales que se plantean de cara a posteriores estudios.

ABSTRACT

The following paper is based on the premise that the video game has become one of the most powerful artistic and cultural devices today and that this medium is an indispensable and contemporary artistic creation. As a medium that brings classical art forms within, it can address these disciplines in new ways while expanding the field of critical theory and philosophy of art. In addition, the medium is presenting new problems related to its idiosyncrasies. The research will be considered as dealing with the study of the existing tensions between the player, the environment and interactive experience. These are the different theoretical currents from the field of academic studies about games. After identifying the conceptual differences between the video game aesthetics and its implications, this paper will discuss how the world of art is using video games as an artistic matter, which is generically known as *Game Art*. Specifically, we examine the aesthetic conventions of video games and game mods created by artists, and compare them with the formal poetics of the video game aesthetics. The main goal is to provide the vision that artistic practice can offer to the debate on the video game aesthetics as an expression of gaming experience and explain what are the conceptual and formal issues that they contemplate for future studies.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Estética videolúdica, Experiencia del jugador, Game Art, Videojuegos, Arte // Videogame aesthetics, player experience, Game Art, Videogames, Art

Ruth García Martín, Secretaria en ARSGAMES España / crítica en Ultramundo