

Irene-Jiménez García
[Granada-España]

Convivencia de corrientes estéticas en el videojuego: *Low-Tech* e Hiperrealismo.

Coexistence of videogame's aesthetics movements: *Low Tech*
and Hyperrealism.

RESUMEN

A lo largo del siguiente análisis se exponen las que pueden ser las dos corrientes principales en el desarrollo y diseño de videojuegos actualmente. Así se pretende reivindicar la importancia del videojuego como arte, a la vez que poner de manifiesto su relevancia como objeto de estudio. Tras justificar diferentes argumentaciones sobre lo evidente del videojuego como nueva forma artística, se exponen las actuales corrientes dentro del movimiento artístico. Por una parte, se habla de las claves que han convertido el videojuego en elemento de vanguardia del diseño: la tendencia hiperrealista, que abre un impresionante abanico de posibilidades. Además de la representación cada vez más fiel del mundo, esta rama también abarca nuevos campos, como el desarrollo de tecnologías específicas para la digitalización de personas, o el trabajo de interpretación de actores profesionales. En la línea opuesta, otra fuerte corriente apuesta por un desarrollo minimalista, en el que lo importante es la jugabilidad por encima del aspecto estético. Se vuelve a jugar a juegos que nunca han pasado de moda, a la vez que salen al mercado nuevos experimentos que reciclan los principios del diseño de videojuegos de hace 20 años. Ambas tendencias se han justificado recurriendo a ensayos previos de investigadores y a bibliografía especializada en el tema, para concluir que el videojuego ha saltado del campo del ocio y entretenimiento infantil, a la categorización de nuevo arte con múltiples posibilidades para un público adulto y crítico. Como tal, está adquiriendo considerable importancia y atención desde los estudios académicos.

ABSTRACT

The two main streams in video game design and development nowadays are exposed throughout this article. Its aim is to claim the importance of video games as an art as well as to highlight its relevance as a worth studying subject. Having justified different argumentations on the evidence of video games as a new art form, the current streams within the artistic movement are determined. On the one hand, this article shows the keys that have transformed video games to an avant-garde design element: a tendency called hyperrealism, which opens up a huge range of possibilities. Besides the accurate representation of the world, this tendency also covers new fields such as development of specific technologies for digitization of people or a professional acting work. On the other hand, another important stream opts for a minimalist design, which is focused on the game playability and creativity rather than its aesthetics. Hardly ever old-fashioned games are played again meanwhile new experiments in the market are recycling design principles used 20 years ago. Both tendencies have been validated using previous research and bibliography on the subject, concluding that video games have left behind a leisure tag to be currently categorized as a new art with multiple possibilities targeting an adult and critic public. Therefore, it is gaining considerable importance and attention from academic studies.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

*Videojuegos, Ocio, Diseño, Arte, Desarrollar, Interactividad, Estética, Realismo//
Videogames, Leisure, Design, Art, Developing, Interactivity, Aesthetic, Realism.*

*Irene Jiménez García, Becaria de Iniciación a la Investigación de la Universidad
de Granada, Facultad de Comunicación de la Universidad de Granada, Facultad
de Comunicación y Documentación.*