

REVISTA LIFEPLAY. Volumen 3.

EL ESTATUTO ARTÍSTICO DEL VIDEOJUEGO

Arte y estética en torno al videojuego.

EDITORES TEMÁTICOS

Dr. José Luis Molina González.
Profesor del Departamento de Pintura de la Facultad de
Bellas Artes de la Universidad de Sevilla. Editor de *LifePlay*.

RESUMEN DEL MONOGRÁFICO

Este monográfico asienta las bases en uno de los pilares fundamentales en los que se construye toda creación audiovisual: el arte y la estética. El videojuego, prácticamente desde sus inicios, depende de su aspecto formal y la propia narrativa vinculada a dicha apariencia para llegar de una manera efectiva a un público determinado bajo el paraguas de un enclave sociocultural concreto. Desde dicha perspectiva, el presente número admite la presentación de investigaciones que supongan una reflexión desde un amplio espectro de puntos de vista sobre las relaciones existentes entre el videojuego y el arte. Entre ellos podríamos citar la vinculación con otras manifestaciones plásticas, su estatus como objeto artístico, los sistemas propios de creación frente a métodos tradicionales, la comparativa entre estilos y fórmulas estéticas, etc.

De este modo se pretende desvelar algunos aspectos significativos del imaginario del videojuego que, de algún modo, repercute en muchas de las conductas, valores y significados presentes en nuestra sociedad y el uso, utilidad y manipulación que derivan de ellos. Este primer acercamiento de *LifePlay* a las concomitancias entre arte y videojuegos se llevará cabo en torno a tres interrogantes fundamentales, que definirán, a la postre, la naturaleza de los descriptores que marcarán las líneas para el envío de originales.

Las cuestiones que planteamos son las siguientes:

1.- *¿Cuál es el estatus que ocupa el videojuego como objeto artístico?* Investigaciones centradas en dirimir la naturaleza artística del videojuego y su posición en relación a otras manifestaciones visuales con un estatus bien definido socioculturalmente.

2.- *¿Cuáles han sido los avances estilísticos del videojuego y que características de vanguardia presentan los grandes maestros y sus obras en este campo?* Aportaciones en torno a la historia estética del videojuego y sus principales representantes desde la perspectiva plástica, musical, etc.

3.- *¿Qué sistemas de creación artística son propios del videojuego y cuáles son sus ventajas, dificultades, limitaciones, etc.?* Análisis de los medios empleados para la creación artística en los videojuegos, su capacidad para generar nuevas experiencias estéticas, el estudio de los materiales y su implicación en los procesos de diseño, jugabilidad, etc.

DESCRIPTORES

En consecuencia, *LifePlay* acepta investigaciones que relacionen al videojuego con los interrogantes expuestos y los siguientes descriptores:

- 1.- Arte y videojuegos desde una perspectiva teórica. Posicionamiento, relaciones y comparativas con otros medios visuales de carácter artístico.
- 2.- Historia y evolución estética del videojuego.
- 3.- Sistemas de creación plástica en torno a los videojuegos. Idiosincrasia, problemáticas y características singulares frente a otros medios.

ENVÍO DE INVESTIGACIONES

Usted podrá enviar sus investigaciones para el DOSSIER MONOGRÁFICO hasta el 15 de mayo de 2014, fecha en la que comenzaremos la confección del número 3 de *LifePlay* que se publicará en el mes de agosto.

- 1.- Contando desde esa fecha, usted recibirá durante los siguientes 30 días un correo indicándole que su trabajo ha sido aceptado por *LifePlay*, por lo que se pondrá en marcha el proceso de evaluación. En caso de que el trabajo no cumpla con las normas de publicación exigidas por la revista, se procederá a su devolución.
- 2.- A partir de la recepción de nuestro visto bueno, comienza el proceso de evaluación. Su artículo se enviará a dos revisores externos que evaluarán su pertinencia para ser publicado en *LifePlay*. El plazo de evaluación es de 21 días como máximo.
- 3.- Una vez que *LifePlay* ha recibido la revisión por pares del artículo, se procederá, en el plazo de una semana, al envío del mismo a su autor para que acometa las correcciones indicadas por los revisores externos, en caso de que las hubiere. El plazo para el nuevo envío del artículo corregido será de 7 días. De no existir tales correcciones, el autor recibirá un correo indicándole la publicación inminente de su artículo.

Las investigaciones para el DOSSIER deben enviarse a la dirección abajo indicada. Recuerde que el resto de secciones están abiertas a su colaboración en cualquier momento y no sujetas a llamada de artículos. En cualquier caso, véase NORMATIVA de publicación [http://lifecycleplay.es/LifePlay/LP_normativa.pdf].

Si se trata de un artículo destinado a la sección DOSSIER: dossier@lifecycleplay.es
Si se trata de un trabajo destinado a la sección TÉCNICA: tecnica@lifecycleplay.es
Si se trata de un trabajo destinado a la sección MISCELÁNEA: miscelanea@lifecycleplay.es
Si se trata de una RESEÑA: resena@lifecycleplay.es

José Luis Molina González
Profesor Universidad de Sevilla