

Las consecuencias del glitch en el entorno virtual interactivo

Autora: Patricia S. Gracia Artero. Tutor: Dr. Jaime Munárriz Ortiz.

Convocatoria: Octubre 2020.

Resumen

Esta investigación pretende averiguar qué papel tiene el glitch, ya sea fortuito o intencionado, en el entorno virtual interactivo.

El interés por tratar este tema surge como respuesta ante la falta de estudios enfocados en estos efectos. De igual manera, también surge de la reacción de la comunidad de jugadores ante estos fallos y por el potencial estético que tienen algunas de las capturas de estos fallos.

El propósito es descubrir las consecuencias de estos efectos glitch, tanto los modificados como los inesperados, en espacios virtuales asociados con el videojuego, a fin de valorar, en ambos casos, las variaciones que provocan, principalmente, en el apartado visual, pero también en el mecánico y en el narrativo.

Para eso, se ha optado por un enfoque académico-teórico para la construcción de la base teórica, así como se ha hecho uso del método art-based research para que la práctica artística entre en diálogo con la teórica y, finalmente, se ha hecho uso del método de programación extrema para el desarrollo práctico.

Esta investigación se divide en dos bloques principales: el teórico y el práctico. El bloque teórico tiene dos vertientes: la primera pasa por un análisis de las definiciones que se le ha ido dando al concepto glitch y glitch-art, entrando también en la investigación sobre las distintas técnicas de producción glitch. La segunda parte va enfocada en los videojuegos que exploran la aplicación del glitch y las obras artísticas que cuentan con el videojuego como medio. El bloque práctico y resultado de la investigación consiste en un entorno virtual creado con Blender y Unity. Se compone de seis escenas por las que se puede navegar y experimentar, de primera mano, los efectos de distorsión glitch que se han aplicado.

Con todo esto, se ha podido concluir de manera resumida que, a través del proceso de construcción de espacios y aplicación de efectos glitch, encontramos distintos recursos que pueden ser útiles por su valor formal y cromático. Se pueden rescatar fragmentos de imagen que tienen interés, ya que proporcionan nuevas formas y representaciones debido a su carácter parcialmente aleatorio. También se puede concluir que no todos los glitches que se aplican a estas experiencias pueden dar como resultado imágenes o experiencias de calidad, y que no se puede pretender tampoco que en el glitch no controlado proporcione una experiencia enriquecedora. Aun así, este tema de investigación es lo suficientemente amplio como para poder seguir trabajando en él. Con un buen estudio sobre las posibilidades se pueden crear experiencias que exploten aún más estos efectos.

Palabras clave: videojuego, *glitch*, *game-art*, *glitch-art*, entorno interactivo.

Abstract

This research aims to find out what role the glitch, whether accidental or intentional, plays in the interactive virtual environment.

The interest in addressing this issue arises in response to the lack of studies focusing on these effects. Likewise, it also arises from the reaction of the gaming community to these glitches and from the aesthetic potential that some of the captures of these glitches have. The purpose is to discover the consequences of these glitch effects, both modified and unexpected, in virtual spaces associated with videogames, in order to assess, in both cases, the variations they cause, mainly in the visual section, but also in the mechanical and narrative ones.

For this purpose, an academic-theoretical approach has been chosen for the construction of the theoretical base, as well as the use of the art-based research method for the artistic practice to come in dialogue with the theoretical one and, finally, the use of the extreme programming method for the practical development.

This research is divided into two main blocks: the theoretical and the practical. The theoretical block has two aspects: the first one goes through an analysis of the definitions that have been given to the concept glitch and glitch-art, also getting into the research on the different glitch production techniques. The second part focuses on videogames that explore the application of glitch and artistic works that use videogames as a medium. The practical block and result of the research consist of a virtual environment created with Blender and Unity. It consists of six scenes through which you can navigate and experience, at first hand, the glitch distortion effects that have been applied.

With all this, it has been possible to conclude in a summarized way that, through the process of construction of spaces and application of glitch effects, we find different resources that can be useful for their formal and chromatic value. Fragments of images can be rescued that are of interest, since they provide new forms and representations due to their partially random character. It can also be concluded that not all glitches applied to these experiences can result in quality images or experiences, and that it cannot be claimed either that the uncontrolled glitch provides an enriching experience. Even so, this research topic is sufficiently broad to be able to continue working on it. With a good study of the possibilities, experiences can be created that further exploit these effects.

Keywords: videogame, *glitch*, *game-art*, *glitch-art*, interactive environment.