

2026

Visualitats Contemporànies

El Régimen de la Imagen Contemporánea

Facultat de Belles Arts

Universitat de Barcelona

Curso 2025-26 | Segundo Semestre

Profesor

Dr. Luca Carrubba

Las 10 Preguntas Fundamentales

Ejes de Debate

01 Acción

¿Qué hacen las imágenes? ¿Producen deseo, miedo, obediencia, datos?

03 Algoritmos

¿Qué parte de lo que ves la eliges tú y qué parte lo decide un algoritmo?

05 Identidad

¿Tu selfie es un autorretrato, una máscara o un contrato social?

07 Memoria

¿Qué recuerdas porque lo viviste y qué recuerdas porque lo viste en imágenes?

09 Política

¿Qué significa "tomar partido" con imágenes sin caer en manipulación?

02 Verdad

¿Cuándo una imagen deja de ser prueba y se vuelve propaganda?

04 Afecto

¿Qué emociones "premia" internet: ternura, rabia, cinismo?

06 Vigilancia

¿Qué significa ser "detectable"? ¿Quién es responsable cuando una imagen decide y falla?

08 Autoría

Si una IA puede generar una imagen indistinguible, ¿qué pasa con la idea de "documento"?

10 Ética

¿Cuál es tu responsabilidad: mirar, verificar, contextualizar, no difundir?

Plan Docente

Datos Generales

Asignatura	Visualitats Contemporànies
Código	366449
Créditos	6 ECTS
Departamento	Arts Visuals i Disseny

Dedicación Total

150h

50h Presenciales + 50h Tuteladas + 50h Autónomas

Competencias Clave

- Trabajo en equipo y colaboración interdisciplinaria en proyectos comunes.
- Razonamiento crítico y compromiso con la pluralidad y diversidad social.
- Compromiso ético y capacidad crítica ante los procesos de visualidad.
- Comprensión y valoración de discursos artísticos y análisis de obras.
- Conocimiento crítico de las tendencias del arte contemporáneo.

Objetivos de Aprendizaje

01

Comprender críticamente los procesos de visualidad del mundo contemporáneo y sus estrategias de representación.

02

Trabajar en equipo en la producción de nuevos lenguajes e intervenciones colectivas.

03

Aplicar razonamiento crítico comprometido con la pluralidad y diversidad de realidades.

04

Comprender y valorar discursos artísticos que han generado debate sobre el proyecto moderno y su crisis.

05

Conocer críticamente las tendencias, conceptos y discursos artísticos posteriores a la modernidad.

Bloques Temáticos Oficiales

01

Giro epistemológico en los estudios sobre
visualidad

02

Papel de la visualidad y la representación
de imaginarios sociales

03

Mapa de agentes vinculados a la
producción y consumo visual

04

Metodologías para entender los procesos
de visualidad

05

Tecnologías visuales y estrategias de
representación

06

Estrategias para producir narrativas
visuales

Estructura del Curso

Bloque I

Semanas 1-6

La Deriva Indexical

Análisis crítico del régimen de la imagen contemporánea. De la huella analógica a la operación algorítmica.

Richard · Farocki · Steyerl · Fontcuberta

Bloque II

Semanas 7-12

El Videojuego como Paradigma

El videojuego como sistema cultural y estético: representación de cuerpos, gamificación y prácticas artísticas.

Game Studies · Machinima · In-game Photo

Evaluación Final

Semanas 13-15

Dispositivo Visual

Investigación-creación colectiva. Auditoría de un dispositivo visual + intervención práctica + defensa oral.

Proyecto Grupal · Defensa Oral



¿Qué es la Deriva Indexical?

El Concepto

La indexicalidad describe la relación física entre signo y referente. En la fotografía analógica, la imagen es huella, registro directo de la realidad.

La Ruptura Digital

En la imagen digital, este vínculo se rompe. Pasamos de la imagen como representación a la imagen como operación.

La imagen digital ya no solo "muestra" la realidad, sino que es un dispositivo generador de realidad.

Calendario Académico

2026

Segundo Semestre

Horario Semanal

12:00 - 14:00h

Lunes y Martes

~29 Sesiones Totales

9 Febrero

Inicio de Curso

Presentación y primera sesión

30 Mar - 6 Abr

Semana Santa

Pausa lectiva

25 Mayo

Segunda Pascua

Festivo

29 Mayo

Fin de Curso

Última sesión y evaluaciones

Semana 1

Introducción al régimen de la imagen contemporánea

Lunes

Sesión 1

¿Qué hacen las imágenes?

Presentación del curso y debate de activación. No analizamos qué "significan" las imágenes, sino qué "operaciones" realizan sobre nosotros (deseo, control, datos).

Conceptos Clave

Agencia de la imagen · Operatividad · Afectos

Martes

Sesión 2

Crítica a los Estudios Visuales

Lectura de Nelly Richard. Crítica a la "anorexia de la mirada" y al consumo pasivo. La necesidad de una educación visual que ofrezca resistencia.

Lectura

Nelly Richard: "Políticas de la imagen y crítica de la mirada"

Actividad Semanal

Reflexión sobre "anorexia de la mirada" conectada con experiencia personal en redes sociales.



Semana 2

Harun Farocki: Imágenes Operativas

Lunes: El Concepto

Introducción a la "imagen operativa": imágenes que no representan un objeto, sino que son parte de una operación técnica (militares, médicas, industriales).

Martes: Visionado

Proyección de **Serious Games IV: A Sun with No Shadow**. Análisis de cómo el videojuego militar entrena la percepción y borra la distinción entre simulación y guerra real.

Actividad Semanal

Buscar una "imagen operativa" en tu vida cotidiana (QR, reconocimiento facial, escáner) y explicar su función técnica.

Semana 3

Hito Steyerl: La Imagen Pobre

"La imagen pobre es una copia en movimiento. Su calidad es mala, su resolución es subestándar. Se deteriora al acelerar."

Lunes: Circulación

Lectura de "En defensa de la imagen pobre".
Valor de culto vs. valor de exhibición. La imagen comprimida como proletariado visual.

Martes: Debate

¿Es el 4K una herramienta de control? ¿Es el pixelado una forma de resistencia? Análisis de estéticas lo-fi actuales.

> ACTIVIDAD: Genealogía del Meme. Rastrear el origen y degradación de una imagen viral.



Joan Fontcuberta:

Postfotografía

La Verdad como Efecto

Análisis de la serie *Fauna*. La fotografía nunca fue espejo de la realidad, sino construcción.

En la era digital, la verdad es un efecto de diseño.

La Furia de las Imágenes

Lectura sobre el exceso visual. Ya no faltan imágenes, sobran. El problema no es producirlas, sino gestionarlas (curaduría).

Actividades Prácticas

- > **Mini-museo:** Traer un objeto personal y ficcionar su historia museística.
- > **Auditoría:** Analizar la verosimilitud de una imagen de IA.



Semana 5

Calculating Empires

Kate Crawford & Vladan Joler

Lugar

Museo del Disseny

Objetivo

Mapear el Poder de la IA

Método

Diagramática Crítica

> ENTREGA: Reseña crítica conectando la expo con Farocki/Steyerl (1000 palabras)

Primera Prueba de Evaluación

30% Nota Final


Cuaderno de Investigación

- ✓ Recopilación de las 5 actividades semanales previas.
- ✓ Revisión y mejora de cada ejercicio tras el feedback en clase.
- ✓ Introducción teórica (500 palabras) conectando los autores.
- ✓ Conclusión personal sobre la "Deriva Indexical".

Criterios de Valoración

- A Evolución:** Mejora sustancial respecto a la primera entrega.
- B Conexión:** Capacidad de relacionar conceptos (ej. Farocki con Fontcuberta).
- C Curaduría:** Calidad visual de las imágenes seleccionadas.

ENTREGA DIGITAL (PDF)



FILM 80V Video Games as Culture

Bloque II: El Paradigma del Videojuego

Semana 7

Game Studies

El videojuego no es solo entretenimiento, es el medio nativo del siglo XXI.

Pasamos de la "cultura de la pantalla" a la "cultura de la simulación".

Lectura: Oliver Pérez Latorre, "El lenguaje videolúdico".

Círculo Mágico

Huizinga / Salen & Zimmerman

Ludología vs. Narratología

El debate fundacional

Proceduralidad

Ian Bogost

> ACTIVIDAD: Close Playing. Análisis de mecánicas en un juego indie.

Representación de Cuerpos

El avatar no es solo una marioneta digital, es una prótesis de identidad. Analizamos cómo el videojuego codifica raza, género y capacidad.

Concepto

Male Gaze

Concepto

Identidad Proteica

Autora

Soraya Murray

Autora

Lisa Nakamura

Cuerpos Normativos

¿Por qué el "soldado espacial blanco" es el default? Análisis de la hegemonía visual en títulos AAA.

Turismo Identitario

El fenómeno de "probarse" otras razas o géneros en el entorno seguro del juego. Riesgos y potencias.

Filtros y Selfies

Conexión con redes sociales: la "gamificación" del rostro a través de filtros de belleza (Snapchat dysmorphia).

ACTIVIDAD: Crear un avatar "monstruoso" o disidente en un editor de personajes comercial (Sims, Cyberpunk, Elden Ring).

Gamificación: La Vida como Juego

"Cuando el trabajo se disfraza de juego, la explotación se vuelve divertida."

Behavioral Design

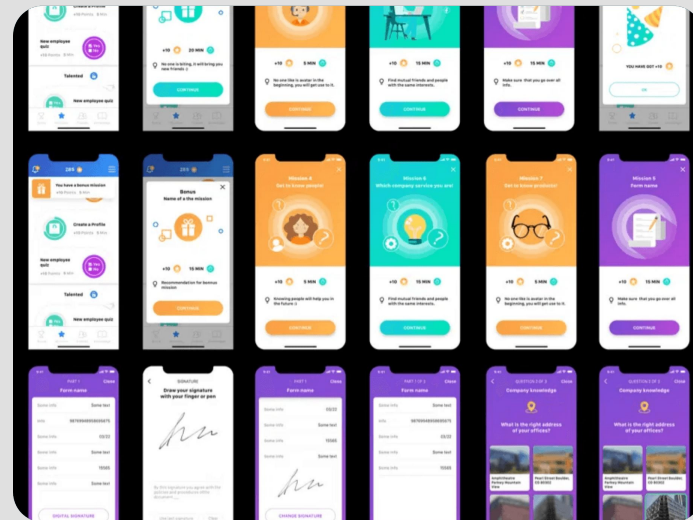
Cómo las apps (Uber, Tinder, Duolingo) usan mecánicas de juego para modificar nuestro comportamiento y maximizar el engagement.

Capitalismo de Plataforma

La gamificación como herramienta de gestión laboral. El "score" del repartidor.

Actividad: Diseño Especulativo

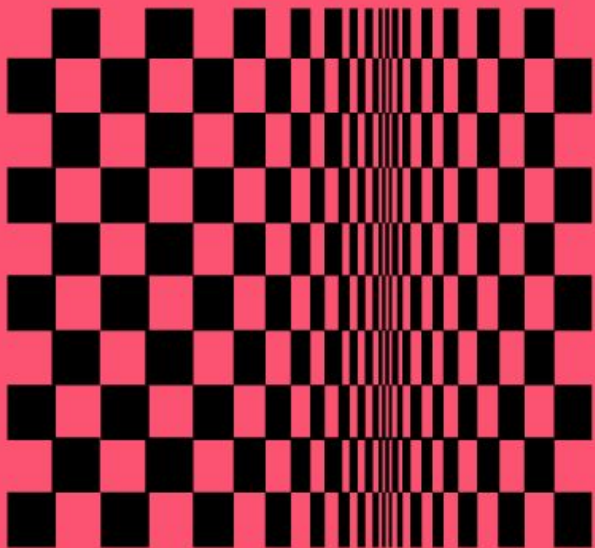
Diseñar una app distópica que gamifique un aspecto absurdo de la vida (ej. respirar, dormir, llorar).



Videojuegos en Disputa: Las experiencias videolúdicas y los juegos que vendrán

Historia del Arte, Innovación Social y
Tecnopolítica en torno a los Videojuegos

Luca Carrubba



Semanas 10-11

Videojuegos en Disputa

Lectura Principal

**Videojuegos en Disputa: Las experiencias videolúdicas y los juegos
que vendrán**

Luca Carrubba (2024)

Capítulo 1

El videojuego como campo de batalla cultural. ¿Quién tiene derecho a jugar? ¿Quién tiene derecho a diseñar?

Capítulo 2

Contra-gaming y prácticas disidentes. Cómo los márgenes están redefiniendo el centro de la industria.

Prácticas Artísticas:

Apropiación del Medio

Machinima

Machine + Cinema. Uso de motores de videojuegos en tiempo real para crear producciones cinematográficas. Subversión de la narrativa original del juego.

Referentes

Red vs Blue · Sheik Attack · Harun Farocki (Parallel)

In-game Photography

Fotografía virtual. El jugador se detiene, deja de jugar para mirar. Documentación de mundos simulados y búsqueda de la "belleza algorítmica".

Referentes

Robert Overweg · Kent Sheely · Roc Herms

Auditoría Crítica de un Dispositivo Visual

No es solo un ensayo académico.

Es un proyecto de **investigación-creación** colectiva. Debéis elegir un dispositivo visual (una app, un videojuego, una tendencia de TikTok, una IA) y "auditarlo": desmontar sus mecanismos, revelar su ideología y proponer una intervención crítica.

Los 3 Entregables



Dossier

Marco teórico, justificación de la elección del dispositivo y bibliografía. Contextualización de la pieza.

1500-2000 palabras



Pieza

Materialización de la auditoría. Puede ser un video-ensayo, un objeto, una serie fotográfica, un fanzine o un código.

Formato Libre



Defensa

Presentación oral grupal. Explicación del caso, marco teórico, muestra de la pieza y conclusiones.

20 minutos

La Recta Final

13

Semana 13

Definición y Tutoría

Entrega de la propuesta (1 página). Bibliografía comentada. Tutoría obligatoria con el profesor para validar el dispositivo elegido.

14

Semana 14

Ensayo General

Presentación "beta" en clase. Feedback cruzado entre grupos (Peer Review). Ajuste final de la pieza y el discurso.

15

Semana 15

Defensa Final

Jornadas de presentación pública. Entrega del dossier digital y archivos de la pieza.

Criterios de Evaluación

30%

Rigor Teórico

Uso preciso de bibliografía y conceptos (Farocki, Steyerl, etc.)

30%

Pertinencia Conceptual

Calidad crítica de la auditoría y la pieza práctica

30%

Presentación Oral

Claridad expositiva, gestión del tiempo y defensa

10%

Proceso

Participación en tutorías y peer review

Sistema de Evaluación

20%

Participación en clase

Participación en clase y entrega de los 13 ejercicios semanales (reflexiones, auditorías, etc.).

40%

Prueba Intermedia

Cuaderno de Investigación Visual (Semana 6).
Trabajo individual de recopilación y síntesis.

40%

Prueba Final

Auditoría Crítica (Semana 15). Proyecto grupal de investigación + pieza + defensa.



**La imagen pobre es un fantasma de una imagen, una
previsualización, una miniatura, una idea errante, una imagen
itinerante distribuida gratuitamente, comprimida, remezclada y
copiada.**

Hito Steyerl, *En defensa de la imagen pobre*



"Ya no se trata de representar la realidad, sino de **producirla**. La imagen algorítmica no tiene referente, tiene modelo. No es una huella, es una proyección."

La Deriva Indexical: el régimen de la imagen contemporánea

Bibliografía Principal

Steyerl, Hito(2023)

Imágenes pobres

New Left Review, (140–141), 95–112.

Richard, Nelly(2006)

Estudios visuales y políticas de la mirada

En Dussel, Inés & Gutiérrez, Daniela (Comps.), *Educación la mirada: Políticas y pedagogías de la imagen* (pp. 97–112). Manantial.

Carrubba, Luca(2024)

Videojuegos en disputa: Las experiencias videolúdicas y los juegos que vendrán

Editorial Aguaderramada.

Caja de Herramientas

Recursos digitales para la investigación visual y la creación de proyectos.

Archivos & Teoría

[UbuWeb](#)[Monoskop](#)[Aaaaarg](#)[Memory of the World](#)

Creación Visual

[Are.na](#)[Obsidian](#)[Zotero](#)[PureRef](#)

Game Studies

[Game Studies Journal](#)[Critical Distance](#)[Itch.io](#)

Metodología Docente



Lectura Crítica

Análisis de textos fundamentales y
discusión de conceptos teóricos.



Hacer para Pensar

Investigación basada en la práctica.
Producción de imágenes y dispositivos.



Debate Colectivo

Puesta en común, peer review y
construcción de conocimiento situado.

¿Qué quieren las imágenes de nosotros?

Dr. Luca Carrubba

luacarrubba@ub.edu

Universitat de Barcelona · Facultat de Belles Arts