

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

Dedication Total

**150h**

## 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.
- Comprendión 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.

Bloque II

Semanas 7-12

## El Videojuego como Paradigma

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

Evaluación Final

Semanas 13-15

## Dispositivo Visual

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

# Introducción al régimen de la imagen contemporánea

---

Lunes

Sesión 1

Martes

Sesión 2

## ¿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**

## 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.

# 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."**

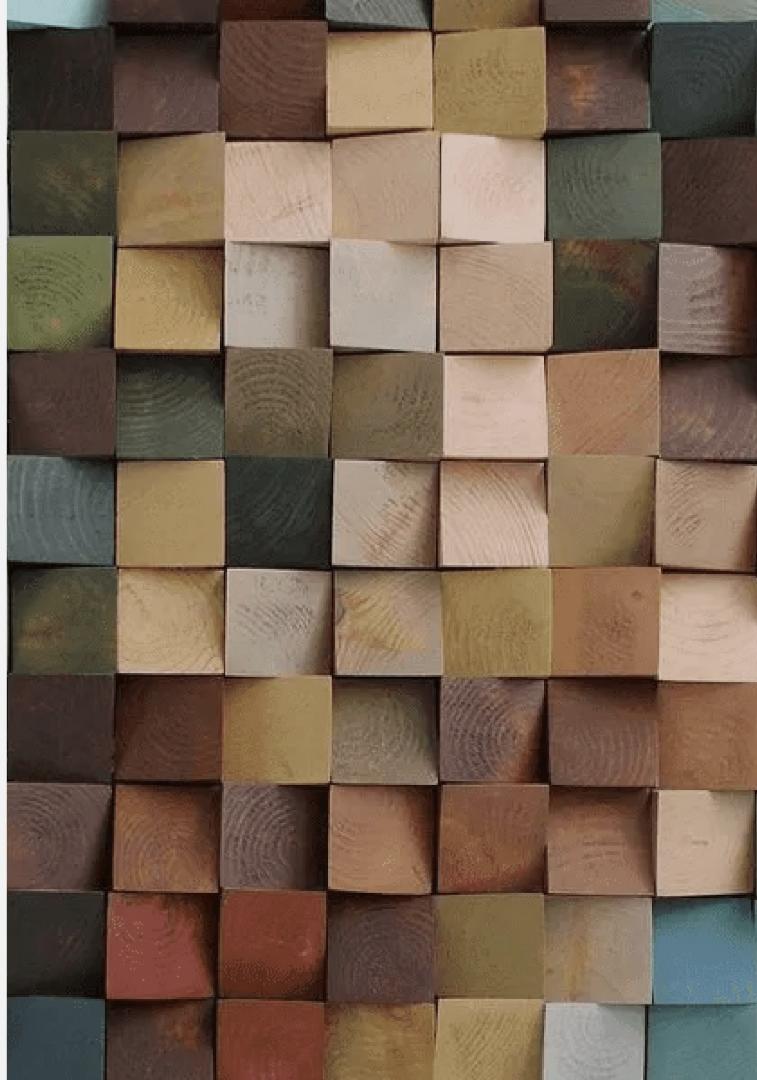
## Lunes: Circulación

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.



Semana 4

# 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.



Serie Fauna Secreta (1987)

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 Artistic 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

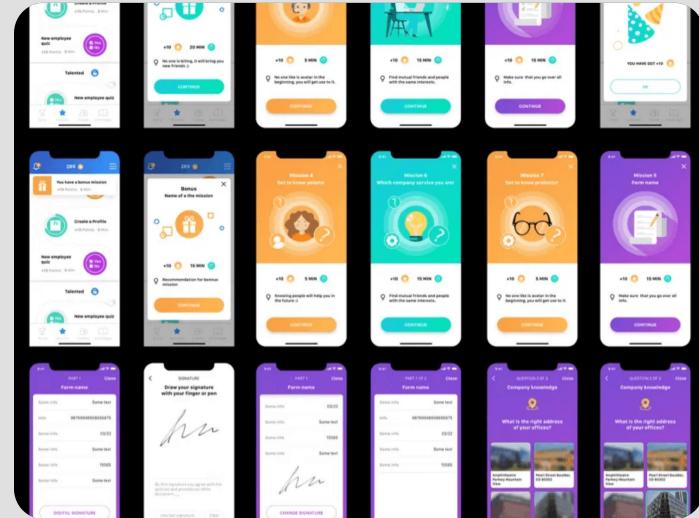
Cómo las apps (Uber, Tinder, Duolingo) usan mecánicas de juego para modificar nuestro comportamiento y maximizar el engagement.

## Capitalismo de Plataforma

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

## Actividad: Diseño Especulativo

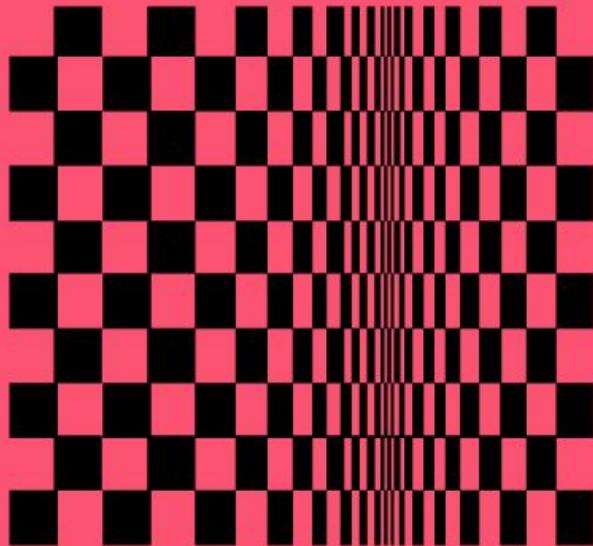
Diseñar una app distópica que gamifique un aspecto absurdo de la vida (ej. respirar, dormir, llorar).



# **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.

## 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

[Red vs Blue · Sheik Attack · Harun Farocki \(Parallel\)](#)

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

## Definición y Tutoría

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

14

## Ensayo General

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

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.

II

**La imagen pobre es un fantasma de una imagen, una  
previsualización, una miniatura, una idea errante, una imagen  
ítinerante 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.), Educar 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



# ¿Qué quieren las imágenes de nosotros?

---

**Dr. Luca Carrubba**

lucacarrubba@ub.edu

Universitat de Barcelona · Facultat de Belles Arts