



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Dpto. de Escultura

Anomalías de encuentros: cómo se adaptan nuestras
imágenes a los tiempos de cambio

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia

AUTOR/A: García González, Lucía

Tutor/a: Pastor Aguilar, Marina

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

Resumen

Este escrito presenta una investigación teórico-práctica en torno a la representación de la dificultad de adaptación a los tiempos contemporáneos, caracterizados por crisis y cambios. En el proyecto se parte de antecedentes históricos como el movimiento punk de los años 70, el error Y2K del 2000 y las crisis actuales como la pandemia de COVID-19 y el cambio climático.

A partir de estos antecedentes, se desarrolla el concepto de 'Imagen Sero', que permite reflexionar sobre cómo algunas imágenes en la cultura visual parecen atrapadas en convenciones antiguas y reciclaje de ideas preexistentes. Esta teoría propone que ciertas imágenes reflejan la inadaptabilidad de la época, abordando las anomalías entre pasado y presente y ofreciendo nuevas perspectivas para el futuro de la cultura visual.

Posteriormente, se presenta una propuesta práctica que se apoya en esta teoría para configurar un proyecto audiovisual de carácter instalativo. Este proyecto reflexiona sobre la importancia de las imágenes en la sociedad contemporánea y examina cómo el concepto de 'Imagen Sero' puede ser representado y entendido de forma práctica, considerando alternativas imaginativas que puedan surgir en un contexto de crisis y cambios continuos.

Palabras Clave

Imagen Sero, anomalías, adaptación al cambio, imagen postmoderna, sociedad contemporánea.

Resum

Este escrit presenta una investigació teoricopràctica entorn de la representació de la dificultat d'adaptació als temps contemporanis, caracteritzats per crisis i canvis. En el projecte es partix d'antecedents històrics com el moviment punk dels anys 70, l'error Y2K del 2000 i les crisis actuals com la pandèmia de COVID-19 i el canvi climàtic.

A partir d'estos antecedents, es desenvolupa el concepte de 'Imatge *Sero', que permet reflexionar sobre com algunes imatges en la cultura visual semblen atrapades en convencions antigues i reciclatge d'idees preexistents. Esta teoria proposa que unes certes imatges reflectixen la inadaptabilitat de l'època, abordant les anomalies entre passat i present i oferint noves perspectives per al futur de la cultura visual.

Posteriorment, es presenta una proposta pràctica que es recolza en esta teoria per a configurar un projecte audiovisual de caràcter instalatiu. Este projecte reflexiona sobre la importància de les imatges en la societat contemporània i examina com el concepte de 'Imatge Sero' pot ser representat i entés de manera pràctica, considerant alternatives imaginatives que pugen sorgir en un context de crisi i canvis continus.

Paraules clau

Imatge Sero, anomalies, adaptació al canvi, imatge postmoderna, societat contemporània.

Abstract

This paper presents a theoretical-practical investigation into the representation of the difficulty of adapting to contemporary times, characterised by crisis and change. The project starts from historical antecedents such as the punk movement of the 1970s, the Y2K error of 2000 and current crises such as the COVID-19 pandemic and climate change.

From this background, the concept of 'Zero Image' is developed, which allows us to reflect on how some images in visual culture seem trapped in old conventions and recycling of pre-existing ideas. This theory proposes that certain images reflect the maladaptability of the times, addressing anomalies between past and present and offering new perspectives for the future of visual culture.

Subsequently, a practical proposal is presented that draws on this theory to configure an audiovisual project of an installative nature. This project reflects on the importance of images in contemporary society and examines how the concept of the 'Zero Image' can be represented and understood in a practical way, considering imaginative alternatives that can emerge in a context of crisis and continuous change.

Key words

Sero image, anomalies, adaptation to change, postmodern image, contemporary society.

Agradecimientos

Gracias a Marina Pastor Aguilar por su tiempo dedicado a este proyecto y por su confianza.

A mi familia por impulsar mis pasiones aunque ni siquiera las entiendan, por donarme la ironía y el coraje para creer en las ideas más extrañas.

A lxs amigxs, esxs que cuando te mueve algo dentro, te apoyan, te empujan, se quedan.

A Lele, por ser mi red de seguridad y mi familia elegida.

Índice

1. Introducción.....	6
1.1. Motivación personal y proyección social.....	8
1.2. Objetivos.....	9
1.3. Metodología.....	10
1.3.1. Fases del proyecto y planteamiento.....	11
2. Déjà vu.....	12
2.1. La crisis del 1970 y la respuesta artística.....	12
2.2. Bug Y2K. Nuevo milenio.....	18
2.3. Crisis sanitaria y la Inteligencia Artificial.....	22
3. La imagen Sero.....	26
3.1. Imagen Sero, concepto y contexto.....	26
3.1.2. Imagen viral y fugaz.....	31
3.1.3. Imagen cotidiana y pobre.....	33
4. Anomalías de encuentro. Producción Artística.....	35
4.1. Exposición conceptual.....	35
4.2. Referencias y estado actual.....	37
4.3. Antecedentes personales.....	41
4.4. Ensayo práctico: Anomalías de encuentros.....	43
4.4.1. Planteamiento del proyecto.....	43
4.4.2. Desarrollo.....	45
4.4.3. Resultados del vídeo ensayo.....	49
4.4.4. Ficha técnica de sala.....	50
5. El futuro está en los márgenes.....	52
5.1. Nuevas crisis en el imaginario.....	52
6. Conclusiones.....	56
6.1. Conclusiones ODS.....	57
7. Bibliografía.....	58
8. Índice de figuras.....	64

1. Introducción

Las imágenes son así mismo, y según una de las retóricas más comunes, un núcleo central de la comunicación y la cultura actuales y, de esta forma, un enclave básico para comprender e investigar las sociedades en las que nos movemos. (Varas, 2011, p.11)

En un mundo caracterizado por crisis constantes y cambios rápidos, las imágenes no solo reflejan nuestra realidad, sino que también influyen en cómo interpretamos y respondemos a los eventos que conforman nuestra contemporaneidad. En esta situación, las imágenes desempeñan un rol crucial, no sólo como formas de expresión artística, sino también como elementos clave en la creación de significados sociales y culturales.



Fig. 1. Ejemplo de *Imagen Sero*. [Captura de un vídeo en movimiento] (2023).

Este proyecto propone una investigación tanto conceptual como relacionada con la producción artística en torno a la representación de la dificultad de adaptación a los tiempos contemporáneos a través del concepto de *Imagen Sero*¹. Esta imagen se define como una representación visual que surge de manera fortuita, producto del azar y de algún evento casual, sin una intención artística

¹ "Imagen Sero" es un término que utilizaremos a lo largo de este documento para referirnos a un concepto que hemos desarrollado durante el mismo. Proponemos esta expresión para estudiar las características de esta imagen que relata el comportamiento actual de la cultura visual.

deliberada. Se caracterizan por su naturaleza inconsciente y su manifestación en entornos comunicativos y relacionales, como el ámbito periodístico. No son fruto de una creación intencionada, sino más bien una consecuencia de la unión entre lo legítimo y lo extraoficial, marcando la huella de una anomalía del encuentro. Su brevedad y su carácter dinámico las hacen especialmente importantes para estudiar la cultura visual actual.

A lo largo de esta investigación, se explorará cómo estas imágenes reflejan la inadaptabilidad de la época a los nuevos cambios y nuevos modos de vivir la imagen en los medios comunicativos, abordando las anomalías entre pasado y presente ya que se ha producido un corte histórico generado por los cambios en los materiales infraestructurales (las TIC²) desde los que se produce la representación de la realidad, la generalización de esos medios materiales conlleva la posibilidad de que la imagen sea generada de manera popular y globalmente. y ofreciendo nuevas perspectivas para el futuro de la cultura visual. En primer lugar, indagaremos en la influencia de contextos históricos como el movimiento punk de los años 70, el error Y2K del 2000, y crisis actuales como la pandemia de COVID-19 y el cambio climático, antecedentes de nuestro caso de estudio.

En segundo lugar, nos centraremos en definir y argumentar los aspectos fundamentales que caracterizan el objeto de estudio teórico: *La imagen Sero*. Consideraremos cómo la tecnología y la intervención humana se combinan para transformar la orientación y la percepción de estas imágenes. Según Ahmed, “añadir ‘orientación’ a la imagen da una nueva dimensión a la crítica de la distinción entre espacio absoluto y espacio relativo, que también se describe como la distinción entre localización y posición” (Ahmed, 2019, p.27). Este aspecto es crucial para comprender cómo las Imágenes Sero desafían nuestras expectativas y percepciones visuales.

Además, se planteará un proyecto práctico donde se experimentará en torno a la imagen Sero, y sobre cómo el exceso de imágenes inhibe al consumidor y lo vuelve indiferente ante la realidad, convirtiendo a la sociedad en una sociedad absolutamente estática ante la incomodidad del no saber, en un contexto donde

² Sigla refiriéndose a “Tecnologías de la Información y la Comunicación”.

la Inteligencia Artificial y otros avances tecnológicos están cambiando rápidamente el panorama.

Esta investigación se inscribe en la línea de investigación de Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad, y específicamente en la sublínea de Estudios de Imagen en Movimiento. A lo largo del desarrollo de este proyecto, se demostrarán y aplicarán los conocimientos adquiridos en El Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia, utilizando un enfoque interdisciplinario que integra teoría crítica, análisis visual y práctica artística.

1.1. Motivación personal y proyección social

Hace unos años, muchos pudimos observar las noticias sobre el inicio de la guerra de Ucrania. Las imágenes reflejaban un horror extremo, y en ese tiempo el tema dominaba las conversaciones mediáticas. En las televisiones empezaron a emitirse imágenes pixeladas y verticales. Las pantallas estaban al servicio de esas pequeñas imágenes que nos acercaban a los acontecimientos, que generaban la realidad, la única realidad que nos llegaba, la realidad elegida. Un pequeño teléfono móvil grababa a duras penas la tragedia. Entonces, este fenómeno agudizó una inquietud: ¿Cómo nos estaba llegando la información en ese momento? ¿Si nadie grabara para nosotros sería igual de real? La guerra en ese momento estaba chocando con un momento en el que la verdad y la viralidad de la información se estaban cuestionando críticamente. Poco después, se comenzó a notar la presencia de este tipo de imagen pobre (Steyerl, 2014) en muchos otros contextos, lo que llevó a la conclusión que era una característica evidente y distintiva de nuestros tiempos.

La investigación nace, poco después, en una clase de teoría de la imagen del propio máster en la que debíamos exponer un caso de figura imaginal y reflexionar sobre ella. En este momento nace *La Imagen Sero* y se abre un campo de investigación en el que poder indagar. Era evidente que no podíamos abarcar todo lo que puede originarse a través de este concepto, que es simple pero a la vez complejo. Por lo tanto, a lo largo de todo este proyecto nos centramos en cómo esta imagen puede ser un indicador de un cambio, y cómo

poniendo el foco en ella podemos hablar de algo que ya pasó, de lo que está pasando, y de un futuro incierto.

Así que, una de las motivaciones personales más evidentes por las que nos adentramos en este proyecto, es por la necesidad de experimentar con lo que acontece. López Borrego (2023), en *Entrevista a Juan Martín Prada. Teoría del arte y cultura digital*, discute el papel del artista en la actualidad. Prada responde que el artista debe hacerse cargo de los modos de producción de subjetividad de nuestro tiempo y trabajar con lo que nos ocurre en lo cotidiano. En la actualidad, es imposible no situarse en un mundo cargado de imágenes y como sugiere Prada, el arte exige otra mirada, una mirada diferente, que cuestiona el presente y que mira al futuro.

1.2. Objetivos

Por todo ello, los objetivos generales y específicos que persigue este trabajo son:

Objetivo general:

-Explorar y analizar las representaciones visuales que se crean en consecuencia de la dificultad de adaptación de la sociedad a los medios de comunicación contemporáneos, a través del concepto de 'Imagen Sero' y la repercusión de los tiempos de crisis en la cultura visual, desarrollando paralelamente un ensayo audiovisual que plasme estas ideas.

Objetivos específicos:

-Indagar acerca de autores y referentes que basen sus textos existentes en el estudio de la representación visual, especialmente en la imagen postmoderna.

-Examinar los planteamientos de artistas contemporáneos que han reflexionado sobre la imagen comunicativa y su impacto en la sociedad.

-Conceptualizar y definir 'Imagen Sero' como una teoría que propone que ciertas imágenes indican un cambio en la cotidianidad de las representaciones visuales y como las consumimos, y analizar su relevancia en la cultura visual actual.

-Diseñar un proyecto audiovisual que refleje y explore el concepto de 'Imagen Sero', utilizando medios prácticos y experimentales para abordar la relevancia de las imágenes en la sociedad contemporánea.

1.3. Metodología

Para llevar a cabo los objetivos planteados, se ha desarrollado una metodología híbrida que integra enfoques conceptuales y de producción, atravesando distintas áreas conceptuales y campos de conocimiento como la representación de la dificultad de adaptación a los tiempos contemporáneos a través del concepto de 'Imagen Sero'. La metodología híbrida integra el análisis documental, el razonamiento inductivo y la creación artística, una visión completa y diversa del caso de estudio.

Por un lado seguimos una metodología documental, que se centra en la recopilación y análisis de textos académicos, noticias, artículos y otras fuentes relevantes que proporcionan un marco teórico sólido. Este enfoque permite contextualizar históricamente el concepto de 'Imagen Sero', explorando antecedentes como la crisis de los años 70, el error Y2K del 2000 y crisis actuales como la pandemia de COVID-19. A esto le sigue una metodología inductiva para desarrollar teorías a partir de la reinterpretación de textos clave, proporcionando una propuesta teórica que explica cómo ciertas imágenes reflejan la inadaptabilidad de la época.

Finalmente, la metodología práctica implica el diseño y producción de un proyecto audiovisual de carácter instalativo. Este enfoque creativo permite explorar y experimentar visualmente con el concepto de 'Imagen Sero'. La producción audiovisual incluye la conceptualización, referencias y prototipos que conoceremos y observaremos en las siguientes páginas de esta memoria.

1.3.1. Fases del proyecto y planteamiento

El proyecto se ha ido construyendo por fases conceptuales y de producción que se han ido enriqueciendo una a la otra. Son fases inseparables, tanto la propuesta práctica requiere de una investigación teórica y viceversa. El desarrollo de la investigación podemos dividirlo en tres bloques fundamentales:

-El primer bloque que se ha desarrollado, lo hemos llamado *Déjà vu*. Este nombre no es casual, ya que nos referimos a unos acontecimientos que aluden a algo que nos hace tener la sensación “ya visto”. En esta parte, contextualizamos los antecedentes que nos permiten introducir la investigación teórica y el concepto a desarrollar.

-En el segundo bloque nos centramos en el presente de las imágenes. Planteamos las características fundamentales para establecer las bases teóricas del concepto de 'Imagen Sero'.

-En el tercer bloque, desarrollado en paralelo al segundo, mostraremos el proceso de prototipado de la pieza que proponemos y los resultados de la propuesta práctica.

-En el cuarto y último bloque planteamos posibles hipótesis sobre el devenir de Inteligencia Artificial y la cultura visual y algunas reflexiones sobre cómo afectará a las nuevas visualidades. Se mostrarán también algunas de las ideas que han ido surgiendo en el desarrollo y que podrían llegar a llevarse a cabo artísticamente en un futuro.

2. *Déjà vu*

“*Déjà vu* o *deja vu* es un término francés que significa «ya visto». El concepto describe la sensación que experimenta una persona al pensar que ya ha vivido con anterioridad un hecho que, en realidad, es novedoso” (Porto & Gardey, 2021).

Este capítulo nace con la intención de evidenciar la sensación de *déjà vu* que hemos experimentado al estudiar algunos periodos artísticos que cuentan con un denominador común: la crisis. Este primer bloque actúa a modo de presentación de los antecedentes del proyecto, donde encontraremos tres subapartados importantes para ponernos en situación. Los subapartados: **La crisis del 1970 y la respuesta artística**, **Bug Y2K. Nuevo milenio** y **Crisis sanitaria y la inteligencia artificial** nos servirán para entender la dinámica cíclica que hace que nuestro imaginario de un vuelco, y que el objeto de estudio teórico de esta investigación “La Imagen Sero” (que expondremos más adelante), es una consecuencia y una respuesta que intenta adaptarse a los tiempos de cambios y crisis como ya ha sucedido en otros momentos históricos.

En las etapas que expondremos a continuación, observaremos varias características comunes. Entre ellas se destacan el avance tecnológico, la desinformación, las mentiras y los nuevos miedos que surgen del desconocimiento. Estos elementos contribuyen a crear una desestabilización política y una sociedad apática y no combativa. Además, estos periodos se caracterizan por respuestas artísticas interesantes y disruptivas que rompen con lo establecido hasta ese momento.

2.1. **La crisis del 1970 y la respuesta artística**

Empezamos nuestra investigación teniendo en cuenta la primera respuesta ante un periodo complicado en la historia que marcará un antes y un después: el *Punk*³. El *punk*, un estilo musical y una forma de vida en sí misma, nace en una época en la que la situación social, política y económica eran difíciles. La década

³ Movimiento contracultural, principalmente asociado con un estilo musical de protesta nacido en Inglaterra sobre la década de los 70.

de 1970 estuvo marcada por una serie de crisis que impactaron tanto en la economía como en la sociedad a nivel mundial. *La Crisis del Petróleo de 1973*, desencadenada por el embargo de la OPEP⁴ en respuesta a la guerra de Yom Kipur⁵, provocó un aumento drástico en los precios del petróleo y sumió a la economía global en una recesión. Según Alcalá "la crisis del petróleo de 1973 después del corte de suministro de la OPEP a raíz de la guerra de Yom Kippur afectó especialmente a nuestro país, tradicionalmente consumidor de altos niveles de energía" (Alcalá, 2014, p. 170). Además, la estanflación, caracterizada por "la combinación de alta inflación y estancamiento económico en las economías desarrolladas desafiaba las teorías económicas convencionales" (Alcalá, 2014, p. 172). A nivel político y social, Estados Unidos enfrentaba la desconfianza pública debido a la guerra de Vietnam y el escándalo de Watergate, mientras que en Europa surgían conflictos laborales y sociales (Alcalá, 2014).

En medio de estas crisis, surgieron movimientos sociales que impulsaron cambios significativos reflejando una creciente demanda de justicia y equidad, en áreas como los derechos civiles, la igualdad de género y las protestas contra la guerra (Alcalá, 2014). Este contexto de crisis económica y social agravaba la situación general y dio impulso al movimiento punk, que ya se venía gestando desde los años sesenta (e incluso desde los cincuenta). Este movimiento a menudo se manifestaba como una respuesta directa a la exclusión, la desigualdad y otras injusticias percibidas en la sociedad, negando la posibilidad de un futuro que no estuviera asentado en el fracaso.

El punk es una actitud que eclosiona entre 1976 y 1978 en Londres y Nueva York como expresión de rechazo total al sistema. Recoge el lema «No future» de movimientos anteriores como el situacionismo y el dadaísmo pero, a diferencia de ellos, emerge en medio de la cultura de masas, lo que provoca que trascienda más allá de los setenta, del contexto anglosajón y de la escena musical. Punk se convierte en un adjetivo que califica una forma de entender el mundo y de enfrentarse al contexto sociopolítico y los convencionalismos, como lo hace gran parte del arte contemporáneo, de marcado espíritu crítico y cuestionador. (Yuste, 2016)

⁴ OPEP, sigla en castellano de la [Organización de Países Exportadores de Petróleo](#).

⁵ Más información: https://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_de_Yom_Kipur.



Fig 2. Chris Burden. *Shoot* (1971). Performance. en la galería F-Space en Santa Ana, California.

Uno de los artistas más relevantes en esta época y “padre de la performance” (Calvo, 2021) fue Chris Burden. En una de las sus performances más relevantes, *Shoot* (1971), Burden se sitúa frente a un compañero que le dispara en el brazo con un rifle de pequeño calibre, documentando el acto en una película de 16 mm. Este hecho demostraba inconsciencia y “a la vez, era una llamada de atención sobre la cultura americana de las armas de fuego, sobre la guerra de Vietnam y la presencia de la violencia en nuestra sociedad, aceptada y normalizada, ya desde entonces”(Calvo, 2021).

Por otra parte, esta época también fue testigo de una serie de transformaciones en el ámbito artístico que, aunque distintas en forma y expresión, compartían con el punk un espíritu crítico y de confrontación. Cindy Sherman es protagonista, en compañía de otras artistas como Barbara Kruger o Sherrie Levine, del nacimiento de la “imagen postmodernista” (Foster et al., 2017) al empezar a cuestionar e indagar en la imagen como material o como “médium” para crear, apropiándose de imágenes y construyendo nuevas representaciones jugando con la autoría (Foster et al., 2017).



Fig 3. Cindy Sherman. *Untitled Film Stills #48* (1979). Impresión gelatina de plata, 24 cm × 18,9 cm.

Además, Sherman a través de sus autorretratos explora cómo las imágenes mediáticas y culturales moldean y manipulan la identidad y la percepción, y “reflexiona acerca de la representación de la mujer en los medios y en el cine, acerca de los estereotipos, las figuras en la historia del arte a través de disfraces, gestos exagerados” (Gutiérrez, 1981). Con su serie *Untitled Film Stills* (1977-1980), Cindy Sherman desafió de manera radical las convenciones del retrato, redefiniendo la imagen postmoderna, como ya hemos especificado, al prescindir del yo y cuestionar la expresividad (Durden, 2015).

Por regla general, se piensa la fotografía estática como algo que se presenta como transcripción directa de lo real, precisamente en su condición de fragmento espacio-temporal; o por el contrario, puede ser una fotografía que trata de trascender tanto el espacio como el tiempo contraviniendo esa misma índole fragmentaria. Las fotografías de Sherman no son nada de esto (Crimp, 2005, p. 29).

Al mismo tiempo, otras artistas de estos años empiezan también a cuestionar el sistema del arte y algunas de ellas empiezan a preguntarse por la imagen en los medios. En 1980, emerge un grupo de nuevas galerías, entre ellas, la galería

Metro Pictures⁶ en Nueva York que empiezan a acoger a jóvenes artistas comprometidos en preguntarse sobre la imagen fotográfica y sobre el uso en el periodismo, en la publicidad y en la moda (Foster et al., 2017, p. 688). Artistas como Sarah CharlesWorth (1947-2013), de la que podemos destacar la serie *Stills* (1980).

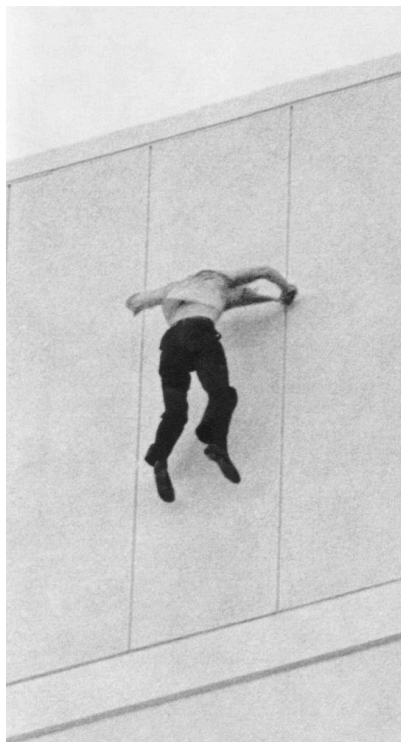


Fig. 4. Sara CharlesWorth, *Unidentified Man, Unidentified Location (#2)*, 1980. Impresión mural en blanco y negro, 78 x 42 pulgadas.

“*Stills* representan de manera inquietante a personas cayendo o saltando de edificios, y el momento suspendido se dramatiza aún más por la escala de las fotografías: las impresiones de Charlesworth miden más de seis pies de alto” (Sarah Charlesworth: *Stills* | The Art Institute Of Chicago, s. f). Estas piezas reflejan la ansiedad y la inestabilidad de la época, capturando momentos de crisis y transformándolos en declaraciones visuales que consideramos parte fundamental de las cuestiones que en ese momento, muchos artistas lanzaban sobre los medios de comunicación y la representación.

Para estos artistas era primordial poner en discusión la imagen como representación y empezar a pensarla como imagen “simulacro”. Por todo esto, fueron muy importantes las investigaciones del sociólogo Jean Baudrillard, sobre todo, su libro *Cultura y simulacro* (1987). En un encuentro en la Librería Feltrinelli de Milán⁷, dónde Baudrillard se encontraba presentando sus fotografías, hablaba sobre el papel de las imágenes y la fotografía en la sociedad contemporánea. En esta entrevista, el autor discute la “violencia” inherente a las imágenes en la sociedad contemporánea, donde todo debe ser visto y convertido en representación visual. Para que toda la realidad sea visible, según Baudrillard, se convierte en imagen, lo que a menudo provoca que lo real

⁶ Galería fundada en 1980 por Janelle Rating, en Nueva York .Más información aquí: <https://www.metropictures.com/>

⁷ Véase aquí: *Jean Baudrillard – Milano, Libreria Feltrinelli, 2001*. Rai Teche. <https://www.teche.rai.it/2017/01/jean-baudrillard-incontri/>

desaparezca. Las imágenes seducen y fascinan porque siempre ocultan algo, creando ambigüedad. Esto es especialmente evidente en reportajes, prensa, y testimonios visuales, donde, al mostrar la realidad, incluso la más violenta, la imaginación desvanece la verdadera esencia de lo real (Biondi, 2019). Argumenta que esto lleva a la desaparición de la realidad, ya que la sobreexposición a las imágenes hace que lo real pierda su significado. Utiliza *El mito de Eurídice* para ilustrar cómo la obsesión con las imágenes genera indiferencia hacia el mundo real, comparándolo con las sombras en *La Caverna de Platón* (Biondi, 2019).

Los programas de *reality show*, como *Gran Hermano*, son ejemplos de esta visibilidad forzada algo que Baudrillard ya había advertido en su ensayo *La guerra del Golfo no ha tenido lugar* (1991), donde lo que se muestra eclipsa la realidad misma. La realidad se convierte en imagen, en simulacro, exponiendo toda su vida, perdiendo la profundidad y la intimidad. Por su parte Debord trabajó la exposición constante que también afecta al lenguaje, y se convierte en un simple medio de visibilidad, perdiendo su dimensión simbólica y autónoma. Esta reflexión ya la planteaba con anterioridad en *La Sociedad del Espectáculo*:

“La especialización de las imágenes del mundo se encuentra, consumada, en el mundo de la imagen hecha autónoma, donde el mentiroso se miente a sí mismo. El espectáculo en general, como inversión concreta de la vida, es el movimiento autónomo de lo no-viviente” (Debord, 2002).

Debord sostiene que la era de la hiperrealidad y la espectacularización de la vida cotidiana nos está sumergiendo en un mundo donde la apariencia prevalece ante la esencia, términos que nos interesan para desarrollar nuestra investigación y que son características que se arrastran hasta nuestra actualidad. Esta tendencia demuestra cómo la realidad mediatizada no solo transforma nuestra percepción del mundo, sino que también redefine los valores y la autenticidad en la experiencia humana.

2.2. Bug Y2K. Nuevo milenio

Hace dos décadas, el mundo era significativamente distinto de lo que es en la actualidad. En la víspera del año 2000, la gente se preparaba para dar la bienvenida al nuevo año entre advertencias catastróficas relacionadas con el “efecto 2000”, la expectativa de avances tecnológicos y la emoción de cambiar de milenio. Todo esto, bajo también el miedo incontrolable de la posibilidad de que los sistemas informáticos fallaran y causaran caos y daños severos en diversas áreas de los países y las empresas. Este miedo no es tan distinto al miedo que podemos observar en la actualidad, dónde nos encontramos con una sociedad totalmente polarizada, marcada por la incertidumbre, apenas capaz de acción para sobreponerse a la situación del presente como problema e incapaz de pensar con claridad y es incapaz de pensar con claridad hacia el futuro.

El efecto 2000 fue una problemática informática anticipada, donde se temía que los sistemas computacionales que solo utilizaban dos dígitos para representar el año (por ejemplo, '99' en lugar de '1999') fallaran al cambiar al año 2000, interpretando '00' cómo 1900 y no 2000. Esto generó un pánico global, impulsado por la incertidumbre sobre cómo estos sistemas, cruciales para infraestructuras críticas como bancos, hospitales y redes eléctricas, manejarían el cambio de milenio.

Así se desató una paranoia colectiva, donde se temía el colapso de sistemas financieros, fallos en el suministro de servicios básicos y un caos generalizado. Millones de dólares fueron invertidos para actualizar sistemas y prevenir posibles desastres. Al final, el 1 de enero de 2000 llegó sin los catastróficos fallos esperados, lo que algunos consideran una prueba de que el pánico fue exagerado. Sin embargo, este evento ilustra cómo el miedo a lo desconocido y la inadaptabilidad al cambio y a la supervivencia sin medios industriales y tecnológicos, pueden llevar a reacciones desproporcionadas.

Un año y algunos meses después, el fotógrafo de Associated Press, Richard Drew, se encontraba el 11 de Septiembre del 2001 viendo “el desfile en Bryant Park, justo en el centro de Manhattan, junto a un camarógrafo de la cadena de televisión CNN” (Gagnani, 2021) cuando, de repente, el mundo se paró un momento y cambió la historia para siempre, ya que sucedió uno de los mayores

ataques terroristas hasta la actualidad. “Drew agarró su cámara y corrió a Times Square. Desde allí, tomó el metro hacia las Torres Gemelas” (Gragnani, 2021) y pudo capturar así una de las fotos más impactantes y “más características del 11S” (Nuño, 2021): *The falling man*.



Fig. 5. Richard Drew/Associated Press, *The falling man*, 2001.

The falling man es una de las imágenes más fuertes que preservamos de estos terribles sucesos, y aún así, surgieron innumerables teorías conspirativas que cuestionaban la versión oficial de los eventos. Entre las teorías más populares se encuentra la que sostiene que las Torres Gemelas no han sido devastadas por el impacto de los aviones y el incendio, sino por una serie de explosiones internas programadas. Los documentales del director Dylan Avery *Loose Change*⁸ (2015) popularizaron estas ideas, lo que provocó el escepticismo y la desconfianza en la narrativa oficial (Sardarizadeh, 2021).

Esta imagen no se aleja mucho del concepto de la Imagen Sero, ya que se trata de una captura de un momento cotidiano. En *The falling man* podemos observar una notable estetización de un hecho horroroso, lo que demuestra, una vez más, que la realidad y la representación no siempre van de la mano, ya que la experiencia estética de la fotografía camufla el momento violento y dramático. Además, no se aleja de la imagen producida por la artista Sara Charlesworth, *Unidentified Man, Unidentified Location (#2)* de 1980, lo que conecta visualmente las dos etapas de una manera muy clara.

⁸ *Loose Change* (2015) son una serie de documentales escritos y dirigidos por Dylan Avery, con la producción de Korey Rowe, Jason Bermas y Matthew Brown. Estos documentales, lanzados entre 2005 y 2009, se enfocan en explorar una de las teorías de conspiración más conocidas sobre el 11-S. Estas teorías sostienen que los ataques fueron orquestados por miembros del gobierno de los Estados Unidos de América.

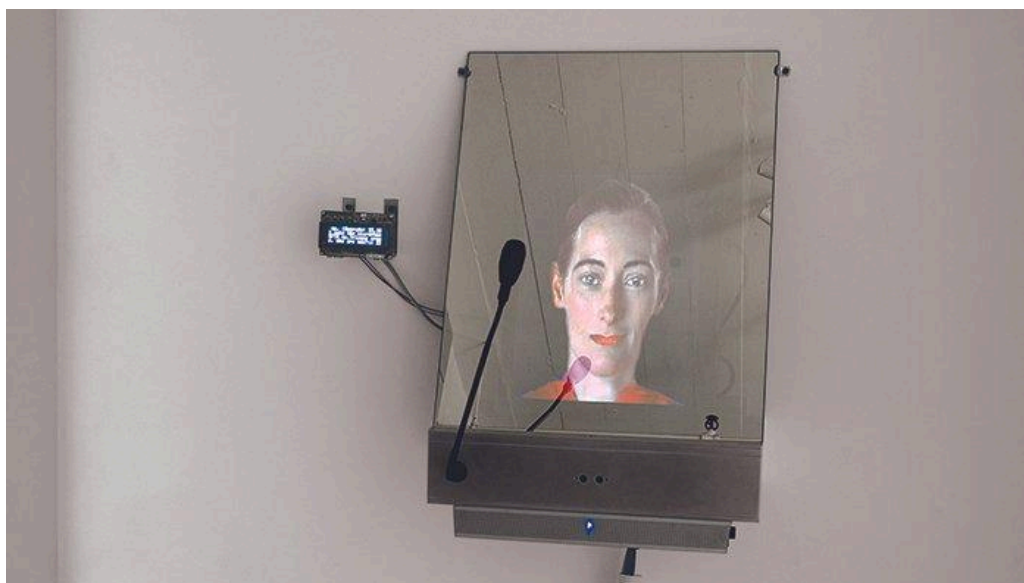


Fig. 6. Lynn Hershman Leeson, *DiNA* (2004). Agente de inteligencia artificial, conexión de red, software personalizado, video y micrófono. Dimensiones variables.

En 2004, Lynn Hershman Leeson presentó una instalación llamada *DiNA*, que aborda temas de identidad, autonomía y la conexión entre el mundo real y la inteligencia artificial. La obra involucra a los espectadores a través de una interfaz de conversación cara a cara, donde DiNA, representada por expresiones faciales animadas de una mujer, interactúa con el público. Este período, posterior a los atentados del 11 de septiembre de 2001, estuvo marcado por mayores medidas de seguridad global y un creciente discurso sobre cuestiones de privacidad y vigilancia. Hershman Leeson alienta a los espectadores a contemplar las implicaciones de la observación, la participación y el concepto cambiante de autonomía en la nueva era (Shayan, 2024). Podemos considerar a Hershman como precursora de muchos chatbots que actualmente usamos ya que ciertamente con muchos de sus proyectos abrió el camino para la aceptación y comprensión de las interfaces conversacionales en la tecnología.

De manera casi simultánea, en este contexto de desconfianza y terror, empiezan a trabajar juntos *Eva and Franco Mattes*, o *0100101110101101.ORG*. Pioneros del *Net Art*⁹ han creado numerosas obras que cuestionan la naturaleza de la información y la percepción en la era digital, y “plantean una reflexión sobre

⁹ Nos referimos a *Net Art*, como conjunto de obras y piezas artísticas realizadas de algún modo en la red, es decir que usen internet como soporte. <https://creacionhibrida.net/el-arte-en-red/>

cómo las imágenes en la red interfieren y definen cada vez más nuestro comportamiento privado y social” (Aguadé, 2021).

Al indagar en su trabajo, cabe destacar el proyecto *United We Stand* (2005). Este proyecto simula una superproducción de Hollywood ambientada en el año 2020, en la que una unidad encubierta de cinco agentes europeos, conocida como la "Task Force", debe prevenir una guerra entre Estados Unidos y China (*United We Stand In London* < Eva & Franco Mattes, s. f.). La obra critica los estereotipos políticos y desafía la percepción de Estados Unidos como árbitro global. Aunque se promocionó ampliamente en 2005, la película nunca existió. En colaboración con el grupo de autores anónimos Wu Ming, crearon una narrativa en la que Europa, y no Estados Unidos, salva al mundo, desdibujando las fronteras nacionales e identitarias y resaltando las complejidades culturales dentro de la Unión Europea (L, 2024).

Otro de sus proyectos notables fue el elaborado fake sobre el Vaticano. En 2005, lanzaron un sitio web falso que anunciaba que la Ciudad del Vaticano se había convertido en la primera nación en adoptar un dominio de primer nivel, “realizan un fake de la portada Internet de la Iglesia Católica desde la cual invocar el amor libre, la utilización de drogas livianas y la “intolerancia fraternal” entre las religiones”(Voto, 2007) . De esta manera, los artistas subrayan cómo los medios digitales pueden ser utilizados para cuestionar la autoridad y la autenticidad de las instituciones establecidas.

Del mismo modo, las reflexiones de Harun Farocki en su obra *War at a Distance* nos invitan a cuestionar las imágenes de guerra y como estas nos pueden manipular. En este documental, “Farocki propone definir la relación entre estrategia militar y producción industrial y arroja luz sobre cómo la tecnología de la guerra encuentra aplicaciones en la vida cotidiana”¹⁰ (Ehmann, s. f.). El artista analiza la sustitución del ojo humano por las máquinas, o como explica Prada “por la mirada automática de los satélites y vehículos que proporcionan imágenes a los geonavegadores, o de las cámaras y sistemas de seguridad que miran todo el tiempo” (Prada, 2018, p.11).

¹⁰ Traducción de la autora del original: “Farocki sets out in effect to define the relationship between military strategy and industrial production and sheds light on how the technology of war finds applications in everyday life” (Ehmann, s. f.).

Estas ideas se ven reflejadas en su libro *Desconfiar de las imágenes* (2013), que a través de una recopilación de ensayos y entrevistas, explora de manera sólida el poder de las imágenes en la sociedad contemporánea. En este ensayo, su prólogo escrito por el historiador George Didi-Huberman, ya podemos encontrar afirmaciones tan directas como esta: “Todas las imágenes del mundo son el resultado de una manipulación, de un esfuerzo voluntario en el que interviene la mano del hombre (incluso cuando esta sea un artefacto mecánico)”(Farocki, 2013, p.13). La guerra no es solo guerra, la guerra también es información, y esa información nos llega a través de imágenes capaces de transformar la crítica y la cotidianidad. Así pues, Farocki nos presenta reflexiones que ponen en discusión nuestra mirada, la cual debe ser, según el autor, redirigida hacia la sospecha.

2.3. Crisis sanitaria y la Inteligencia Artificial

Por último, queremos destacar una de las mutaciones que ha convertido la realidad, el contacto interpersonal, y la capacidad relacional en amenaza invisible que mantiene al imaginario aún cautivo. Nos referimos a la pandemia del Covid 19 acontecida en el año 2019. De estos últimos años, podemos obtener los indicios de cómo se están adaptando los procesos creativos y en definitiva la cultura visual, un periodo que como los otros expuestos, ha transformado radicalmente nuestras interacciones y la forma en que consumimos imágenes.

Dicha pandemia nos ha obligado, de alguna forma u otra, a sufrir una virtualización no solo laboral, sino en lo social en la que tomamos distancia los unos de los otros y cómo Carrión declaraba en su ensayo *Lo viral*: “La paradoja es evidente: la biología -y no la tecnología- está acelerando la digitalización del mundo [...] un fenómeno biológico nos está hundiendo en la virtualidad” (Carrión, 2020, p.123). En esta crisis sanitaria, no solo se aceleró la digitalización, sino que también se amplió el uso de la inteligencia artificial en áreas como el arte, la comunicación y la creación de imágenes, redefiniendo nuestra relación con lo visual.

Una plataforma que ha ayudado sustancialmente a que esta virtualidad y viralidad se pongan de manifiesto es *TikTok*. “A pesar de las críticas hacia TikTok

como una plataforma de entretenimiento superficial, la credibilidad del contenido verificado en TikTok puede ser significativamente alta, especialmente cuando se contrasta con contenido explicativo" (García-Marín & Salvat-Martinreye, 2022). Es posible que no solo la credibilidad sea alta cuando los perfiles están verificados, sino también que nuestras búsquedas se hayan trasladado a esta plataforma como un motor "fiable" donde encontrar información de "igual a igual".

Un ejemplo claro que encontramos de esta transformación hacia lo virtual teniendo en cuenta estos medios actuales, esta vez en la industria musical, es la puesta en escena de Rosalía en su *Motomami World Tour*.



Fig. 7. Rosalía, escenografía del Motomami World Tour (2023). Fotografía: Carlos Barba.

Rosalía ha adaptado su performance para priorizar lo visual sobre lo auditivo, utilizando pantallas verticales y una escenografía que simula la experiencia de consumir contenido en redes sociales como TikTok. Esta configuración escénica, donde el espectáculo en vivo se convierte en una película en directo en formato vertical, refleja cómo la pandemia ha acelerado nuestra dependencia de las plataformas digitales y ha cambiado nuestra percepción de las actuaciones en vivo. Esto crea un nuevo tipo de experiencia, donde la interacción digital y la viralidad son centrales. La artista ha comprendido y explotado la lógica contemporánea de internet y, en particular, de TikTok, para conectar con su audiencia de una manera que trasciende el escenario físico y se integra en el ecosistema digital (Carrión, 2022).

La IA¹¹ ha incrementado el impulso de nuevas formas de comunicación visual en plataformas como *Tik Tok* e *Instagram*, donde los filtros y efectos generados por IA permiten a los usuarios modificar sus imágenes en tiempo real. Estas aplicaciones no solo han democratizado el acceso a la creación de imágenes digitales, sino que también han transformado la forma en que nos presentamos y percibimos en el mundo virtual. Como indica Manovich, la integración de la IA en las redes sociales ha cambiado radicalmente las formas de autoexpresión y la estética de la imagen digital, haciendo que las técnicas avanzadas de manipulación de imágenes sean accesibles para millones de personas (Manovich, 2018).

En este contexto, corresponde remarcar las ideas que expone el comisario y periodista Mario Tascón en el programa de Metrópolis sobre la exposición *Fake News. La fábrica de mentiras*, en la que defiende que cada vez que aparece un nuevo medio aparece una nueva forma de desinformación o noticia falseada, y estas se acrecientan y masifican ya que en la actualidad cada vez es más barato realizar "fake news" (Rtve, 2023). En esta muestra participaron *Domestic Data Streamers*, un colectivo de investigadores en tecnologías de la información, presentando un ensayo visual llamado *Data heartbeat*¹² donde exploran cómo la Era de la "infoxicación", es decir, esta época en la que la sobrecarga de información difícil de digerir, nos afectan los datos y sobre la atención que somos capaces de tener.

En el ámbito de la desinformación, la IA también ha jugado un papel dual. Por un lado, ha facilitado la creación de *deepfakes*¹³, videos falsos que son extremadamente difíciles de distinguir de los reales, lo que ha llevado a una nueva ola de desinformación visual. Los deepfakes representan una amenaza significativa para la veracidad de la información visual, ya que pueden ser utilizados para manipular la opinión pública y socavar la confianza en los medios de comunicación (Citron & Chesney, 2018). Además, ha sido fundamental en la gestión de la "infoxicación", el exceso de información que caracteriza nuestra era digital. Durante este periodo, la sobrecarga de datos visuales y textuales ha

¹¹ Con la sigla IA nos referimos a Inteligencia Artificial.

¹² Ver más : <https://www.domesticstreamers.com/art-research/work/data-heartbreak/>

¹³ *Deepfake* es un acrónimo del inglés formado por las palabras *fake* que significa falsificación, y *deep learning* que significa aprendizaje profundo. Más información: <https://es.wikipedia.org/wiki/Deepfake>

hecho que sea más difícil para las personas discernir información veraz de la falsa. En este sentido, la IA ha sido utilizada para filtrar y priorizar la información visual más relevante, ayudando a los usuarios a navegar en un entorno saturado de imágenes y datos.

Sin embargo, es interesante el contrapunto de Calderón en *La performatividad de las imágenes* en el cual expone la teoría de que realmente existe el cansancio y el exceso visual, “[...] pero de una hegemonía que no cesa de repetir las mismas imágenes” (Calderón, 2020, p.13). Es decir, todo lo que vemos, según Soto Calderón, está dentro de un círculo muy acotado donde se escapan infinitas realidades diversas que ni siquiera podemos imaginar. Por eso, declara:

Quizás una de las mayores dificultades que tenemos para desarrollar un pensamiento crítico de la cultura visual es que, en las sospechas ante su abundancia y en los peligros de sus excesos, hemos desconfiado tanto de las imágenes que nos hemos quedado sin herramientas para explorar sus potencias, sus intervalos, sus capacidades para unir diferencias, ese doble juego que opera sobre su analogía y desemejanza (Calderón, 2020, p.14.).

En conclusión, es muy importante, como bien expresa Calderón, crear herramientas para explorar lo que está en el margen, imaginar representaciones que todavía no existen y evidenciar la hegemonía que nos aplasta. Por todo ello, señalamos la Imagen Sero como objeto de estudio, ya que está tremendamente relacionada con rasgos como lo viral y la desinformación, elementos a los cuales hemos aludido en este apartado y desarrollaremos con más profundidad en el siguiente.

3. La imagen Sero

3.1. *Imagen Sero*, concepto y contexto

“Hemos entrado en la era digital y la era digital ha entrado en nosotros. Ya no somos quienes alguna vez fuimos. Para bien o para mal. Ya no pensamos, hablamos, leemos, escuchamos, ni miramos como alguna vez lo hicimos. Ni tampoco escribimos, fotografiamos o incluso hacemos el amor de la misma manera.” (Ritchin, 2010, p.9)

Como apunta Ritchin (2010), ya no miramos como alguna vez lo hicimos. En la actualidad, muchas personas somos incapaces de focalizar la mirada, y nos es complicado analizar el contexto que nos rodea. Este proyecto, pone el punto de mira en los márgenes para poder dar contexto a la actual representación visual y para también, de algún modo, vislumbrar la futura. Por lo tanto, la búsqueda plantea como propuesta conceptual algo tan simple pero a la vez tan complejo: *La Imagen Sero*. Para poder hablar sobre este concepto, a continuación, desarrollaremos el origen de ésta y explicaremos y expondremos los criterios para poder definirla.

Imagen Sero es un concepto desarrollado por nosotros para categorizar de alguna manera, las modificaciones y transformaciones que está sufriendo la imagen actual. *Sero* es la pronunciación de la palabra “vertical” en coreano. Podríamos decir, que el significado literal de este imaginario sería “Imagen vertical”. Este nombre no es casual, ya que esta representación tiene que ver con la verticalidad y la horizontalidad, y también con el primer dispositivo TV que se adapta a la orientación de nuestro contenido, la televisión *Samsung The Sero*¹⁴. Este nuevo dispositivo es una *smart TV* que gira según nosotros orientemos nuestro teléfono móvil. Esta televisión se adapta a nosotros, y la *Imagen Sero* es el fruto del intento fallido de la adaptación humana. En otras palabras, la *Imagen Sero* se origina como consecuencia de una serie de accidentes que han acontecido al intentar, nosotros los prosumidores, adaptar el contenido a una serie de plataformas que no aceptan el formato que usamos más habitualmente, el formato vertical.

¹⁴ Ver más:

<https://news.samsung.com/latin/the-sero-una-experiencia-de-visualizacion-completamente-nueva>

Si nos adentramos más en el porqué, este concepto aparece y es consecuencia de la necesidad de colocar en nuestro imaginario figuras anómalas que se encuentran en diferentes medios y que no son del todo aleatorias. Estas imágenes son el rastro de la unión entre lo legítimo con lo extraoficial, la huella de una *anomalía del encuentro* entre éstas. Esta conciliación entre ambas provoca una imagen nueva que retrata la imposibilidad de la adaptación. Hemos elegido este tipo de imágenes como objeto de estudio porque, en algo tan concreto y simple, podemos observar el presente de nuestra forma de “pensar las imágenes” y sobre todo, de consumirlas.

La metodología que seguiremos es sencilla: para comprender de qué se trata esta “Imagen Sero” definiremos y desglosaremos los criterios fundamentales y comunes para clasificar esta representación visual. Básicamente, nos dedicaremos a enmarcar lo enmarcado, a contextualizar el contexto.



Fig. 8. Ejemplo de *Imagen Sero*. Captura de un vídeo en movimiento (2023)

“Si nos movemos a los márgenes de la imagen podemos encontrar la cornisa, y ésta, tiene la capacidad de que el espectador focalice la mirada y también de remarcar el límite que separa el espacio de la imagen con el espacio que lo circunda”¹⁵(Pinotti & Somaini, 2016, p. 173). Las cornisas, en este contexto, se

¹⁵ Traducción de la autora del original: “Se dall’interno dell’immagine ci spostiamo verso i margini, troviamo la *cornice*, che con la sua capacità di focalizzare lo sguardo dello spettatore e di sottolineare il limite che separa lo spazio dell’immagine dallo spazio circostante”(Pinotti & Somaini, 2016, p. 173).

revelan como marcos que limitan la expansión y transformación a una dicotomía simplista: o estás dentro, o estás fuera. Nosotros, a lo largo de esta investigación romperemos estos marcos para estar dentro y fuera a la vez. Contextualizado este concepto, podremos tener clara su morfología, y relacionarlo con algunas artistas y autoras que de alguna forma u otra conecten desde su perspectiva con esta idea.

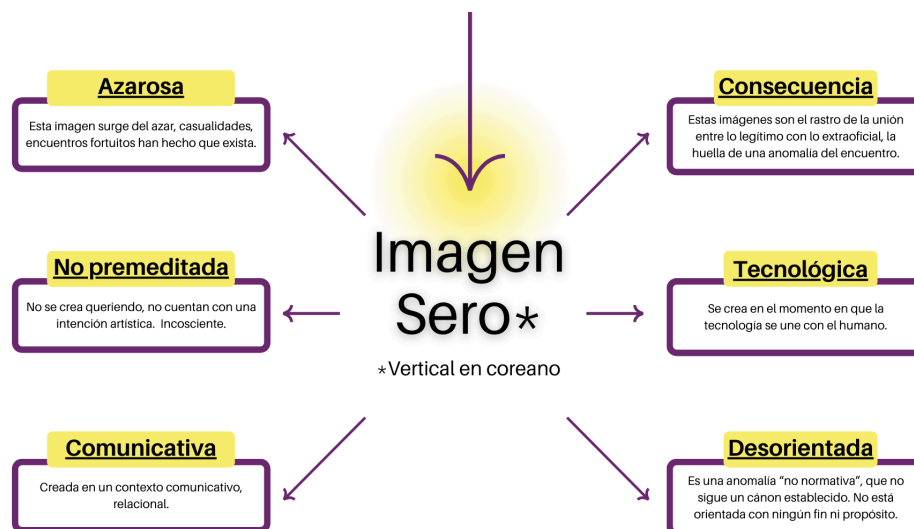


Fig. 9. Esquema previo sobre la Imagen Sero (2023).

Previamente, se realizó un esquema básico (*Figura 8*) sobre las características primordiales la *Imagen Sero*:

- Es **azarosa**, es decir, surge de un encuentro fortuito y casual entre lo tradicional y lo actual.
- No premeditada**. No se crea con intenciones estéticas ni de mejora, más bien, con intenciones de poder adaptarla a un espacio para el cual no estaba pensada.
- Comunicativa**. Creada en un entorno de comunicación, de los medios de información/desinformación.
- Es una **consecuencia**, como ya hemos dicho, del azar. Es la huella que deja el intento de adaptarnos al cambio, una anomalía del encuentro en los tiempos de crisis.

-Es **tecnológica** ya que solo tiene lugar en soportes virtuales.

-Es una imagen **desorientada**, ya que su origen se ve alterado por la orientación de otros medios, no sigue los cánones establecidos.

3.1.1. Formato vertical, credibilidad horizontal

En primer lugar, abordaremos uno de los aspectos anteriormente mencionado en el apartado *Covid 19 y ansiedad ambiental*: lo vertical respecto a lo horizontal. En los últimos años, la orientación de las imágenes ha cambiado y ha tenido que adaptarse a los nuevos medios. Como ya hemos señalado, *Tik tok* es una de las nuevas ventanas de la información/desinformación a la que la mayoría de la sociedad, sobre todo de la juventud, acude a “informarse”, y como consecuencia, los medios tradicionales han quedado totalmente desbancados.

El cambio drástico de la orientación de la información es un hecho, el cual no podemos pasar por alto, ya que, nuestra mirada ha sido entrenada, a lo largo de la historia, para establecer unas “normas visuales” que nos permiten (o nos permitían), en mayor o menor medida, diferenciar la “verdad” de la “mentira”, ya que “lo que sabemos o lo que creemos afecta al modo en que vemos las cosas” (Berger, 2000). La representación que presentamos, si la observamos con interés, no cumple ni la verticalidad ni la horizontalidad absoluta y va mutando entre medios de comunicación tradicionales y medios actuales, por eso, nos llama poderosamente la atención ya que se encuentra en un intersticio por el cual va transitando.

Además, las teorías de Ahmed en *Fenomenología Queer: orientaciones, objetos, otros* (2019) refuerzan esta idea al señalar que “los cuerpos están dirigidos hacia algunas direcciones y no hacia otras, como forma de habitar el mundo” y que “la percepción, por lo tanto, implica atención; lo que se percibe depende de dónde nos encontremos, lo que nos da una cierta percepción de las cosas” (Ahmed, 2019, p. 45). Esta perspectiva destaca cómo nuestra ubicación y orientación en el mundo influyen en nuestra percepción y en la forma en que experimentamos las imágenes cotidianas y pobres (Steyerl, 2014).

Avanzando en esta definición, uno de los aspectos clave es que se trata de una imagen de origen informativo. Emerge de un tipo de periodismo horizontal, es decir, de un periodismo en el cual el ciudadano de a pie ya no solo es espectador, sino que adopta el rol de informador para comentar desde un punto muy personal lo que ocurre. Este hecho rompe con lo establecido y hace que nos preguntemos la importancia de la producción de intersubjetividad, de la creación de la realidad. Además, en estas configuraciones visuales predomina la inmediatez y la caducidad. Como sostiene Byung-Chul Han en *La crisis de la narración*, “la información es aditiva y acumulativa. No transmite sentido, mientras la narración está cargada de él. Sentido significa originalmente dirección. Así pues, hoy estamos más informados que nunca, pero andamos totalmente desorientados” (p.15).

Por eso, también la definimos como imagen desorientada: son imágenes cargadas de datos pero que carecen de sentido y de identidad. Nacieron para informar de manera impactante y virulenta, y así adaptarse a cualquier dispositivo sin preocuparse de que la imagen en sí pierda su formato original. Este fenómeno refleja el "horror vacui" o “miedo al vacío” que observamos en cómo consumimos y acumulamos imágenes dentro de nuestros dispositivos móviles.

Las imágenes que estamos analizando se pueden presentar de tres maneras diferentes dependiendo de los dispositivos y soportes dónde las consumamos:



Fig. 10. Ejemplo de *Imagen Sero*. Captura de un vídeo en movimiento (2023)

La primera de sus formas es la que ya hemos presentado con anterioridad: Una imagen vertical en la que gracias al *azar* se crea otra imagen nueva dentro de un marco (Véase en la *figura 10*). El vídeo creado en su formato original en vertical, sufre una transformación ampliándose gracias a este marco que podemos observar.



Fig. 11. Ejemplo de *Imagen Sero*. Captura de un vídeo en movimiento (2023)

Fig. 12. Ejemplo de *Imagen Sero*. Captura de un vídeo en movimiento (2023)

En la siguiente forma, observamos que no solo se busca solucionar la verticalidad, sino que, como se muestra en la *Figura 11*, se presenta una situación contraria a la de la figura anterior: la cornisa aborda la solución a la horizontalidad. Es decir, la imagen original se creó en un formato horizontal, pero para reproducirla en un formato vertical, se utilizó un marco que llena los espacios restantes.

Por último, la *Figura 12*, se presenta un collage de intentos por adaptar lo ya adaptado en la que la imagen pasa a ser lo que menos pesa, dando importancia al continente más que al contenido, el margen pasa a ser el protagonista de la imagen.

3.1.2. Imagen viral y fugaz

La viralidad y la fugacidad son características inherentes a las imágenes contemporáneas. Estas imágenes, a menudo, son creadas fruto del azar, no calculadas ni premeditadas. En todo caso, en estas imágenes, el foco antes era

una imagen en movimiento de algo que acontecía; sin embargo, al deformarse la imagen, se deforma el punto de vista y el contexto cambia. Ya no estamos hablando exclusivamente de una imagen que nace con el simple hecho de informar de algo que ha sucedido, sino de una imagen que sufre una modificación para adaptarse al medio y se convierte en otra totalmente diferente, en la que el marco toma el protagonismo casi obteniendo más porcentaje de espacio que la propia imagen.

El concepto de "Imagen Sero" encuentra resonancia en la noción de "imágenes spam", tal como se explora en el artículo del autor Muñoz *Fallos de las imágenes spam en la era de la hiperconexión* (2021). Las imágenes spam se caracterizan por su saturación y su fracaso para transmitir un mensaje coherente debido a la sobrecarga de información en la era de la hiperconectividad (Muñoz, 2021). Estas imágenes, a menudo desechadas y re-enlazadas en entornos digitales, reflejan la confusión, lo cual se alinea con la naturaleza desordenada y efímera de las Imágenes Sero. El artículo argumenta que estas imágenes son un síntoma de la sociedad contemporánea, donde la información se multiplica y dispersa hasta perder su significado original, creando un entorno visual fragmentado y caótico (Muñoz, 2021). Según Juan Martín Prada, "intensivo espectáculo el de las redes caracterizado por una atención microscópica a los acontecimientos más banales y cotidianos, en un fluir infinito de elementos informativos que transitan incansablemente ante nuestros ojos" (Prada, 2018, p. 26).

Flusser también aborda esta transformación en *El universo de las imágenes técnicas*, donde destaca que "el problema es el de la distancia entre el espectador y la imagen. A determinada distancia las imágenes técnicas son imágenes de escenas. A otra distancia son trazos de determinados elementos puntuales (fotones, electrones)" (Flusser, 2015, p. 59). Esta afirmación resalta la variación de la percepción y el impacto de las imágenes según la proximidad y el contexto en que se observan, lo que afecta directamente la credibilidad de la que antes hemos reflexionado.

3.1.3. Imagen cotidiana y pobre

Hito Steyerl en *Los condenados de la pantalla* discute la "imagen pobre" como una forma de resistencia cultural y política en la era digital. Estas imágenes son copias de baja calidad y resolución subestándar, degradadas a través de múltiples procesos de circulación y reformateo. Steyerl argumenta que estas imágenes "testimonian la violenta dislocación, transferencia y desplazamiento de imágenes: su aceleración y circulación en el interior de los círculos viciosos del capitalismo audiovisual" (Steyerl, 2014, p. 34).

El concepto de "Imagen Sero" se enmarca dentro de las "imágenes pobres" de Steyer (2014), ya que a través de la difusión de estas imágenes, se cuestiona su propia identidad. En el contexto actual, donde la vida cotidiana se encuentra cada vez más saturada de elementos mediáticos que distorsionan la realidad, surge un anhelo creciente por experiencias auténticas y genuinas. Como señala Sibilia: "cuando más se ficcionaliza y estetiza la vida cotidiana con recursos mediáticos, más ávidamente se busca una experiencia auténtica, verdadera, que no sea una puesta en escena. Se busca lo realmente real. O por lo menos, algo que así parezca"(Sibilia, 2008, p 221).

Juan Martín Prada refuerza esta idea al señalar que "las imágenes de mayor éxito en la cultura mediática tratan de convencernos de que reflejan nuestra exterioridad en términos ideales (es así como la van modelando)" (Prada, 2023, p. 97). Esto implica que las imágenes no solo informan, sino que también configuran nuestra percepción de la realidad y nos orientan hacia determinadas formas de ver y entender el mundo.

Para comprender mejor cómo estos conceptos se manifiestan en la práctica, podemos analizar la obra de Jean-Luc Godard, quien en sus películas desafió las convenciones del cine tradicional. Godard, con su enfoque experimental, buscó dismantelar las estructuras narrativas y estéticas del cine comercial, creando una forma de arte que privilegiaba la autenticidad y la crítica social sobre la perfección técnica (Temple, 2014).

Finalmente, estas ideas se pueden relacionar con las teorías de Baudrillard. Baudrillard sostiene que la imagen informativa sufre violencia, convirtiendo la realidad en mera imagen y haciendo que lo real desaparezca. Este proceso es

evidente en los medios de información contemporáneos, donde la sobreproducción de imágenes y la instantaneidad de la información desdibujan la línea entre la realidad y su representación.

4. Anomalías de encuentro. Producción Artística

4.1. Exposición conceptual

Los creadores acostumbramos a ser monotemáticos. Lo podemos disfrazar con envoltorios de distintos colores, pero en el fondo no hacemos sino dar vueltas obsesivamente a una misma cuestión. Para mí esta cuestión gira alrededor de la ambigüedad intersticial entre la realidad y la ficción (Fontcuberta, 2011, p. 14).

El proyecto artístico propuesto en esta investigación gira en torno a los temas que conceptualmente acabamos de desarrollar, pero con envoltorios de distintos colores como se propone anteriormente en la cita de Jon Fontcuberta, aunque el desarrollo de cada uno tenga su lugar en el tiempo y su cronología. Por ello, se ha recopilado en orden cronológico desde los primeros bocetos, hasta las investigaciones experimentales más recientes. El proyecto artístico viene alimentado por los conceptos fundamentales que hemos desarrollado hasta ahora. La pieza no pretende ser una mera representación literal de la propuesta conceptual, aunque se nutre de ella, existiendo por sí sola.

La base de lo desarrollado se encuentra en la relación entre las imágenes y la tecnología actual, y en el cómo nos enfrentamos e interactuamos en estos espacios virtuales por los que transitamos cotidianamente. Se presenta como un estudio sobre cómo la imagen nos afecta, o no, y también se reflexiona sobre la sobrecarga de información y la “violencia de las imágenes” de la que habla Baudrillard (2006). Además se reflexiona sobre cómo nos afecta este hecho dónde los límites entre realidad y representación se difuminan. “En la era digital, tratar de la frontera cada vez más frágil entre realidad y virtualidad, siendo una característica del siglo XXI, entre otras, la desdiferenciación entre ambos conceptos” (Hartwig, 2014, p. 21).

A esto podemos añadir otro concepto fundamental: la pasividad e indiferencia creada por los medios de comunicación en mayor modo por las imágenes que consumimos. Todo esto nos hace vulnerables e indiferentes a todo lo que nos rodea. No nos sorprende nada, todo va rápido, todo cambia, todo se mueve. Pero a la vez no. Sobre todos estos temas que aunque sean conceptos bastante

amplios están totalmente dentro de la contemporaneidad de la sociedad contemporánea y, por esto, implícitos en esta investigación.

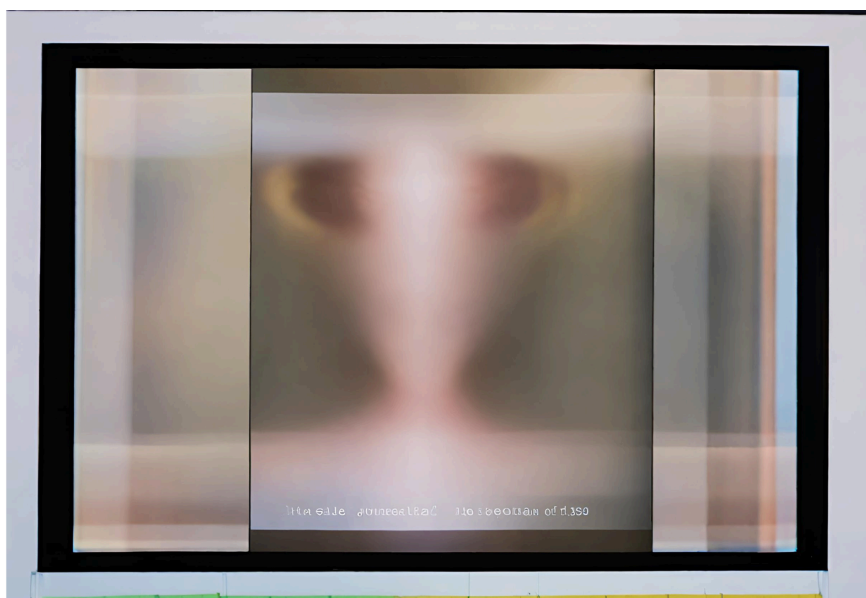


Fig. 13. *Imagen Sero* creada con DALL-E de Open AI.

Finalmente, también hemos tenido en cuenta la creación de imágenes usando diversos motores de IA a lo largo de todo el proceso creativo. Por ejemplo, *la figura 13* es una representación visual creada por la IA según el concepto de "Imagen Sero". Esta configuración visual enfatiza la desorientación y la distorsión, presenta un desenfoque deliberado que transmite una sensación de confusión y ambigüedad. Este efecto, como en la Imagen Sero creada en su contexto, difumina los detalles y crea una barrera entre el espectador y la realidad representada, obligando a una interpretación más subjetiva y menos precisa.

Podemos considerar que esta representación creada por la IA reúne muchas de las características de la Imagen Sero, como una manifestación visual de la incertidumbre y la falta de claridad que caracteriza a la sociedad contemporánea en tiempos de crisis. La superposición de las imágenes y su naturaleza difusa también contribuyen a cuestionar la veracidad y la objetividad de la información visual en la era digital.

4.2. Referencias y estado actual

Aunque ya hemos abordado algunas de las referencias artísticas que se han enmarcado en el desarrollo conceptual del proyecto, hay algunas obras que han influido de manera directa en la producción artística que presentamos como parte de esta investigación. Si bien es cierto que la sobreexposición a lo visual en la era contemporánea es innegable, y por tanto recibimos de manera continua información visual que nos influye, no toda lo hace de la misma manera.

Jesús Carrillo en uno de los capítulos del libro *Tendencias del arte, arte de tendencias*, sostiene que “La transparencia absoluta de la sociedad informacional ha supuesto un vaciamiento de sentido de la privacidad a la vez que ha problematizado cualquier intento de salir de ella y adentrarse en un mundo exterior aparentemente lleno de peligros” (Carrillo, 2004, p.138-139). Salir a este “mundo exterior” y, en definitiva, salir de la sociedad informacional es un problema. En este momento no podemos realizar numerosos actos de nuestra vida cotidiana a estas alturas sin un teléfono o un ordenador. No hay vuelta atrás en una sociedad en la que las guerras ya están teledirigidas, las transacciones vía telemática o las relaciones se crean desde sus inicios, a través de las pantallas. Estamos en un punto en el que el límite entre la realidad y lo virtual es casi inexistente.

Ha sido importante considerar estos conceptos para el ensayo audiovisual, para poder pensar en el intersticio entre representación y realidad como espacio que se difumina, y para poder imaginar visualmente este límite difuso.



Fig. 14. Yorgos Lanthimos, Fotograma de *Dogtooth* (2009).

Uno de los referentes que en este sentido queremos traer a colación es la película *Dogtooth* (2009) de Yorgos Lanthimos que podemos relacionar con las ideas anteriores. La película trata sobre una familia que vive aislada en una casa que, al igual que *La caverna de Platón*, ofrece protección contra los supuestos peligros del mundo exterior y aísla de toda la información externa. Los padres controlan estrictamente toda la información y las experiencias a las que sus hijos tienen acceso, creando una realidad alternativa completamente fabricada. Como podemos observar, el lenguaje es sumamente importante en este largometraje ya que el padre redefine términos comunes (por ejemplo, "mar" se convierte en "silla de la sala de estar"), lo que no solo aísla a los hijos, sino que también performa su comprensión y percepción del mundo. Conceptualmente para el proyecto hemos tenido bastante presentes estas reflexiones sobre la información y uso del lenguaje de este largometraje.

El lenguaje se convierte en la primera y más letal ejecución de la violencia; a veces cómica y en muchas ocasiones hiriente, la semántica tiene una doble funcionalidad narrativa: la de incomodar constantemente al espectador [...] y la de doblegar a los personajes, a merced del engaño de sus padres (Plata, 2020).

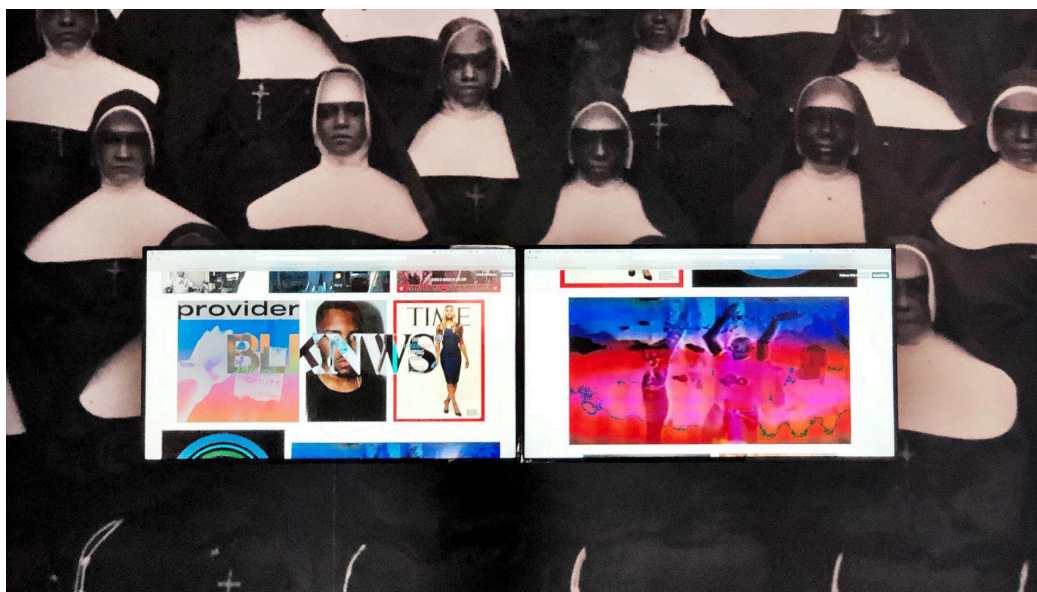


Fig. 15. Kahlil Joseph, *BLKNWS* (2018). Transmisión en dos canales, vista de la instalación en el Cantor Arts Center.

Por otro lado y estrechamente relacionada con los conceptos que hemos expuesto, *BLKNWS* (2018). Esta pieza de Kahlil Joseph, que presentó en 2019 en *la Biennale di Venezia*¹⁶, es una videoinstalación que evidencia la manipulación del lenguaje y de la información. En este caso, la obra realiza una crítica a la estructura vertical del periodismo tradicional y de los medios de comunicación proponiendo con humor otra perspectiva, aspectos que tomamos como referencia en el proyecto.

La videoinstalación, que ha adoptado múltiples formas desde que Joseph comenzó a realizarla en 2018, tiene como objetivo imaginar una estación de noticias desde la perspectiva de un creador negro. Con imágenes apropiadas, material extraído de las redes sociales y filmaciones del propio Joseph, pretende encapsular el pasado, el presente y el futuro de la experiencia negra, con toques de humor y patetismo en el camino¹⁷ (Greenberger, 2022).

¹⁶ Más información: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019>

¹⁷ Traducción de la autora del original: "The video installation, which has taken multiple forms since Joseph began making it in 2018, is intended to envision a news station from the perspective of a Black creator. Featuring appropriated imagery, material culled from social media, and footage of Joseph's own making, it is intended to encapsulate the past, present, and future of the Black experience, with dashes of humor and pathos along the way" (Greenberger, 2022).

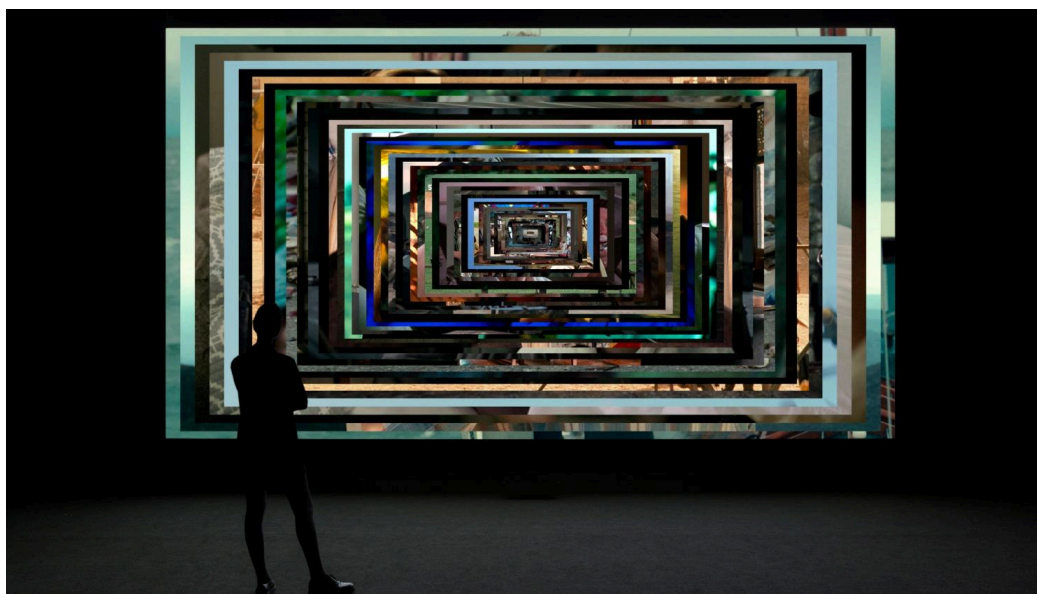


Fig. 16. Christian Marclay, *48 War Movies* (2019). Instalación de video monocanal, color y sonido estéreo, *in loop*, dimensiones variables.

Simultáneamente, en el mismo espacio y tiempo, Christian Marclay presentó *48 War Movies* (2019), la cual es importante destacar como referencia visual y conceptual para el proceso de creación de los ejercicios personales. A Marclay no le interesa crear desde cero si no, cómo él bien explica “[...] me interesaba más usar algo preexistente, tomado del mundo que me rodea, cortarlo, torcerlo, transformarlo en otra cosa; me interesaba apropiármelo y hacerlo mío gracias a manipulaciones y yuxtaposiciones”¹⁸ (Marclay, como se citó en La Biennale di Venezia, 2019). Por eso, esta pieza es un referente claro ya que también en el proyecto usamos material apropiado y jugamos con las yuxtaposiciones para crear otra imagen nueva, otro relato diferente.

¹⁸ Traducción de la autora del original: “[...]mi interessava di più usare qualcosa di preesistente tratto dal mondo circostante, tagliarlo, torcerlo, trasformarlo in qualcos’altro; mi interessava appropriarmene e farlo mio grazie a manipolazioni e giustapposizioni” (Marclay, como se citó en La Biennale di Venezia, 2019).



Fig. 17. Bill Posters, *Spectre* (2019). Instalación interactiva e inmersiva. Dimensiones variables.

Otro artista que hemos tenido en cuenta para el proyecto y que tiene mucho en relación con los anteriores es Bill Posters¹⁹. Posters también aborda la manipulación mediática en su obra y es conocido por sus intervenciones y obras que cuestionan la veracidad y la influencia de los medios en la sociedad contemporánea. Su instalación *Spectre*²⁰ por ejemplo, emplea tecnologías de manipulación digital para exponer cómo las imágenes e información pueden ser fácilmente falsificadas y utilizadas para engañar al público. Este enfoque extiende las interrogantes acerca de la autenticidad y la ética de la información y los medios digitales, igual que, de algún modo queremos interrogar sobre las imágenes cotidianas que saturan nuestro espacio y tiempo.

4.3. Antecedentes personales

Analizando todo el trabajo anterior realizado antes de adentrarnos en esta investigación, no hay duda de que las cuestiones fundamentales y la inquietud por los temas claves ya se venían desarrollando en la producción artística. Poco antes de entrar en el máster, el trabajo <https://meet.google.com/soc-kwwk-nff>²¹

¹⁹ Más información: <https://proyectoidis.org/bill-posters/>

²⁰ Vídeo en Vimeo: <https://vimeo.com/341794473>

²¹ Link del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=thlde7gACS4>

ya anticipaba la preocupación personal sobre cómo la distancia y las nuevas normas sociales nos afectan. Este ensayo (que se realizó para la carta de presentación del máster) en conjunto con otro ensayo anterior *Ruido blanco* referencian también exceso de información, ese ruido, que nos llegaba en aquellos días, y nos llega a día de hoy más que nunca, el cual servía sólo para acrecentar el miedo. La pieza consistía en la grabación de una sala virtual en la que todas las personas presentes estaban en el mismo lugar, específicamente en la sala de una discoteca, excepto la persona que graba la pantalla, identificada como 'Tú', que aparece en negro. En esta sala virtual, se perciben las tensiones de la separación, ya sea por las medidas de distancia de seguridad que el establecimiento nos obligaba a adoptar, o por los teléfonos que nos acercaban virtualmente pero nos alejaban del espacio físico.

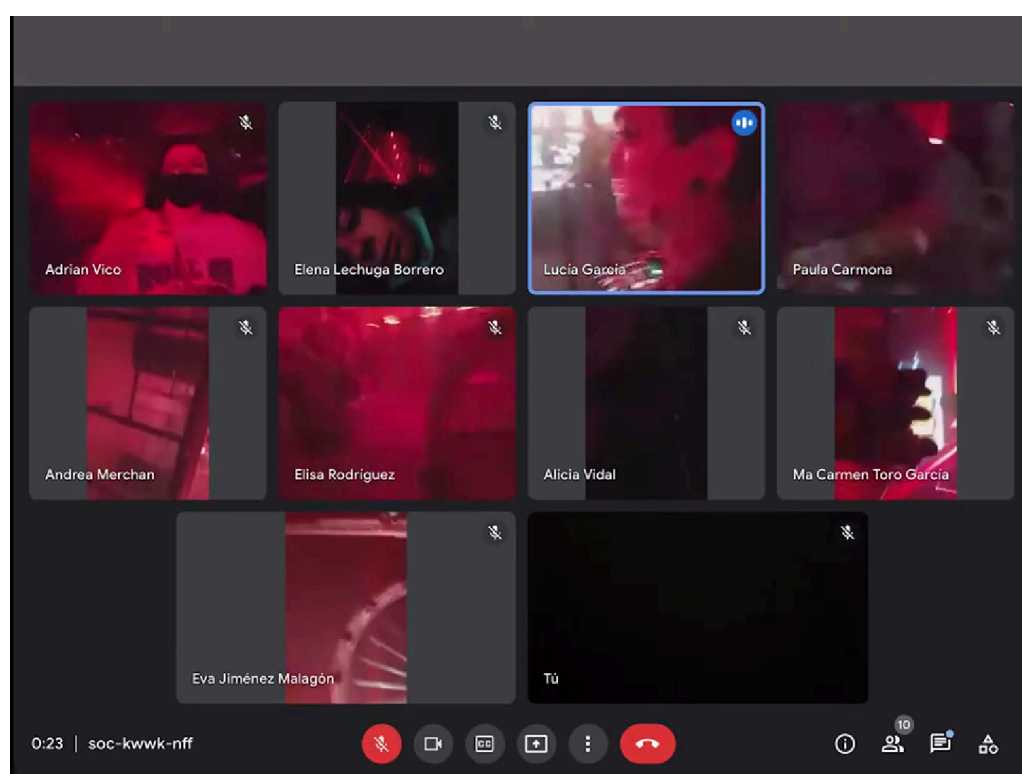


Fig. 18. Lucía García González, fotograma de <https://meet.google.com/soc-kwwk-nff> (2021). Vídeo. 1080 x 1920 px.

Después de esto, se configuró *Desorientada*²². Un ensayo audiovisual que se apoya en el libro *Fenomenología Queer. Orientaciones, objetos, otros* de Sara

²² Link del vídeo: <https://youtu.be/aQiQBZQUUxU>

Ahmed, ya mencionado, para reflexionar sobre la función y los roles que los dispositivos móviles tienen, enfatizando en las imágenes y en los objetos "desorientados" que colisionan con nuevas realidades, tratando de poner en punto de mira "la imagen no-binaria". Esta imagen la podemos considerar una premisa de lo que sería *Imagen Sero*, ya que en este ensayo podemos vislumbrar algunas preguntas sobre si la imagen no binaria es la que no adquiere un formato concreto y la que no se adapta a los medios tradicionales.



Fig. 19. Lucía García González, fotograma de *Desorientada* (2022) Vídeo. 1080 x 1920 px.

4.4. Ensayo práctico: Anomalías de encuentros

A lo largo de la investigación conceptual, paralelamente, se han ido llevando a cabo bocetos y aproximaciones experimentales a la pieza, por lo tanto, este apartado recogerá los procesos tanto conceptuales como técnicos que han sido desarrollados desde las primeras ideas hasta los resultados actuales.

4.4.1. Planteamiento del proyecto

Anomalías de encuentros parte de la necesidad de indagar y cuestionar los valores tradicionalmente asignados a la imagen tales como la veracidad, la fidelidad a lo real y su estabilidad. El primer boceto se centra en la producción de

una imagen turbia y desenfocada, que tenga carácter inmersivo, que de algún modo nos rodee y envuelva, creando la sensación de estar casi dentro de ella, que lo vertical y lo horizontal, en todos los sentidos, se encuentren creando esta “anomalía”.

Cuando comenzamos a plantearlo, se pensó en un ensayo audiovisual controlado por *TouchDesigner*, conectado a *Arduino* con un servomotor que hiciera girar un teléfono móvil. El proceso creativo inició con una lluvia de ideas donde se exploraron diversos conceptos. Entre las principales propuestas se consideraron las siguientes: la primera consistía en una instalación audiovisual que permitiera al usuario introducirse dentro del propio vídeo. Esta propuesta inicial contemplaba la yuxtaposición de vídeos apropiados, reproducidos dentro de un dispositivo móvil, el cual giraba gracias a un servomotor conectado a un *Arduino* y los mismos vídeos proyectados pero desenfocados. La intención era que el formato nunca se adaptara completamente al del teléfono, y que la imagen proyectada también girara a la vez del teléfono móvil.

Para lograr un funcionamiento óptimo, se planeaba conectar *Arduino* a *TouchDesigner*. Se procedió a desarrollar el proyecto de *Arduino* con su programación básica, conectándolo a *TouchDesigner* para realizar las primeras pruebas. Sin embargo, esta propuesta inicial fue descartada, no por problemas de funcionamiento, sino debido a cuestiones estéticas y a los objetivos establecidos. Durante las pruebas, se identificó la necesidad de simplificar la instalación para enfocar la atención en el discurso y no en los objetos.

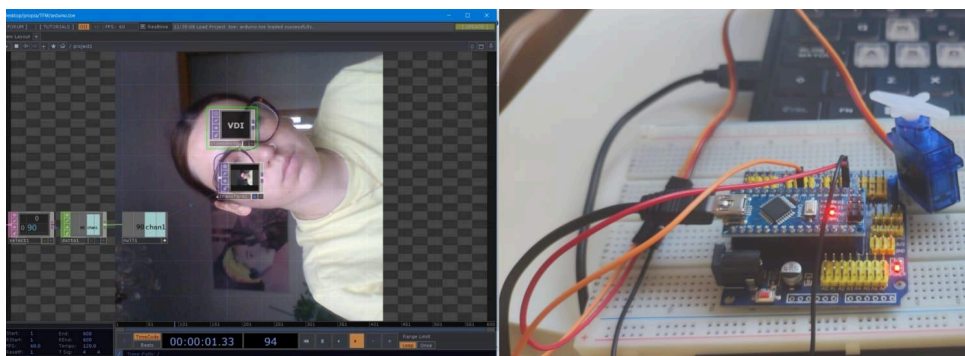


Fig 20. Fotos del proceso (2023).

4.4.2. Desarrollo

La siguiente propuesta, y la que decidimos desarrollar, consistió en proyectar una imagen mapeada en una sala, creando una sensación envolvente y centrando la atención en una imagen pequeña también proyectada en el centro que sustituye al móvil. Es crucial entender la razón detrás de la elección del desenfoque en la imagen circundante. Esta decisión busca reflexionar sobre cómo la información que recibimos a menudo está empañada y no llega con la claridad necesaria. La imagen difusa representa el velo que nos impide ver más allá, obligándonos a intuir lo que realmente ocurre. Esta reflexión sobre la credibilidad de las imágenes en el mundo informacional se ve reforzada por la pequeña imagen central, pixelada y manipulada, que tampoco proporciona información clara ni veraz.

Al avanzar en el desarrollo del ensayo audiovisual y habiendo elegido la segunda propuesta como el enfoque principal, se realizó una prueba inicial con Premiere para determinar el formato y el orden de los vídeos apropiados. No obstante, durante el proceso, se decidió que los vídeos no tendrían un orden preestablecido, ya que resultaba más interesante que las imágenes, o en este caso los vídeos, tuvieran vida propia y aparecieran de forma aleatoria, similar a la dinámica de *Tik Tok*.



Fig 21. Fotograma de la primera prueba del ensayo audiovisual realizado en Adobe Premiere (2024).



Fig. 22. Pruebas de proyección²³ (2024).

Por todo esto, realizamos proyecciones y mapeados en diversos espacios con este vídeo ensayo inicial para poder imaginar el espacio y experimentar físicamente con las posibilidades de proyección. Estas pruebas nos permitieron comprender mejor cómo el video interactuaría con el entorno físico y ayudaron a refinar el concepto visual del proyecto.

Después de esto, se decidió trabajar en TouchDesigner para crear un sistema dinámico que generara un ensayo audiovisual único cada vez que se ejecutara. La clave del proyecto fue la implementación de un sistema basado en una amplia base de datos de medios.

Utilizando el operador "Folder"²⁴, se construyó una *array* que almacena todos los archivos de medios disponibles en la base de datos. Esta configuración permite que, mediante el uso de diferentes CHOPs²⁵, se pudiera randomizar y modular la selección y combinación de estos medios en tiempo real. Esta *array* es fundamental, ya que es la fuente desde la cual se extraen los videos que conforman el ensayo audiovisual.

²³ Ver las pruebas de proyección aquí: <https://drive.google.com/drive/folders/1Gkkee7VxyLqrNWAwbjgmnCKIJOKfYni?usp=sharing>

²⁴ Folder: es un operador DAT que se usa para contener textos, tablas, datos codificados por texto (XML,JSON) y scripts. También se utilizan para almacenar documentos readme y otros comentarios de código en una red determinada.

²⁵ CHOP: Es un operador de canal utilizado para procesar datos de movimiento, audio, controles en pantalla datos MIDI y otros dispositivos de entrada, estos operadores organizan los datos como una serie de canales.

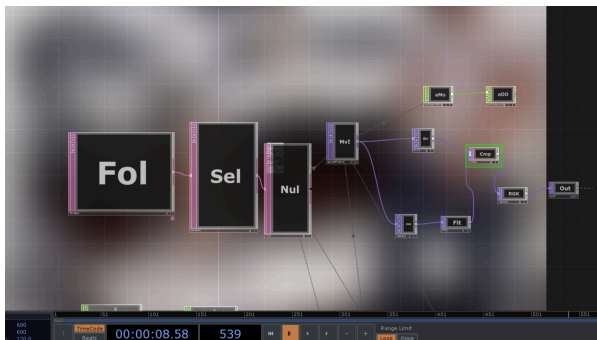


Fig. 23. Proyecto de *TouchDesigner* (2024).

El sistema de randomización se implementó mediante la combinación de varios CHOPs. Se emplearon un *noise*, un *LFO*²⁶ y un *Keyboard In*, todos ellos conectados a un *Switch* que permite seleccionar entre las diferentes formas de randomización. La selección de cuál de estos CHOPs controla la randomización en un momento dado, se realiza a través de un módulo central *Base Controls*. Este panel de control es esencial, ya que permite modificar, desde fuera del sistema principal, el CHOP que se está utilizando para la randomización. Además, también permite ajustar parámetros como la frecuencia del *LFO* o la escala del *noise*, ofreciendo el ajuste y control sobre el resultado final.

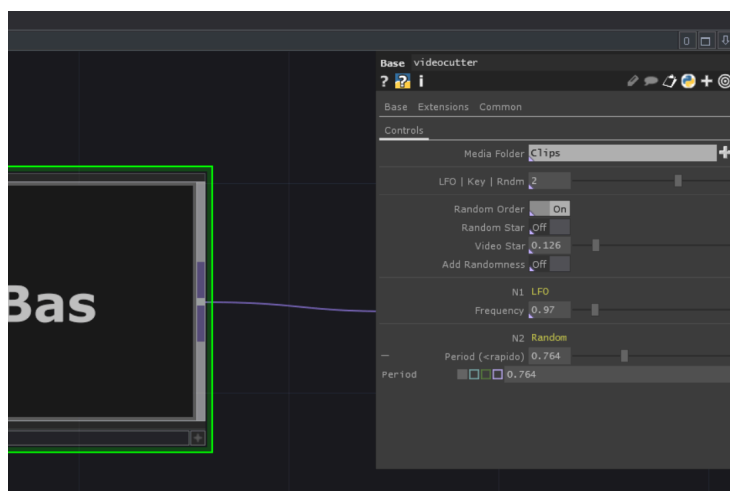


Fig. 24. Detalle del panel de control (2024).

Este panel de control también fue diseñado pensando en la futura expansión, de modo que podría conectarse a una mesa de mezclas externa u otro tipo de interfaz de control físico, permitiendo así que el sistema sea manipulado en tiempo real durante una proyección en vivo o una instalación artística. Esto no

²⁶ LFO del inglés: *Low Frequency Oscillator* en castellano Oscilador de baja frecuencia.

solo aumenta la flexibilidad del sistema, sino que también abre posibilidades para la interacción y la improvisación en tiempo real, lo que podría enriquecer aún más la experiencia audiovisual.

Esta propuesta que se modifica a tiempo real no solo convierte a los espectadores en usuarios pasivos, sino que también crea una equidad en las imágenes presentadas que no existe en su uso cotidiano en la esfera de lo real. Se muestran de manera aleatoria tanto imágenes poderosas y significativas que retratan violencia, mezcladas entre otras triviales, como bailes y contenidos banales. Al combinar estos elementos y hacer que aparezcan de forma aleatoria, se genera una línea de apatía en el espectador, que se enfrenta a una mezcla indiscriminada de contenidos sin jerarquía ni contexto.

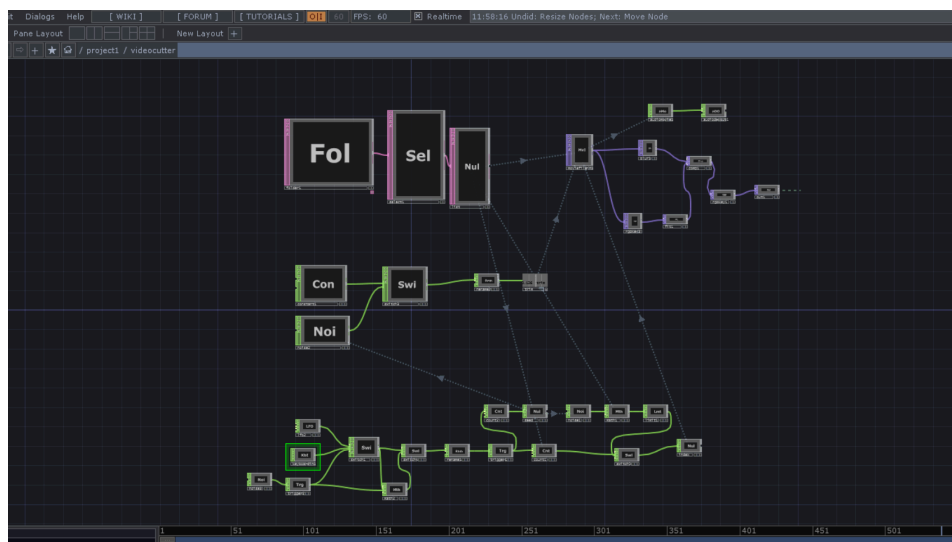


Fig. 25. Vista general del proyecto²⁷ (2024).

Para el desarrollo técnico de esta propuesta, es necesario señalar un referente claro que ha sido fundamental en la concepción y ejecución del proyecto. En este sentido, el video titulado “Automated Video Cutter – TouchDesigner Tutorial 54” del canal de YouTube *bileam tschepe (elektronaut²⁸)* ha sido clave ya que aborda muchas de las cuestiones que queríamos integrar en el programa. En el tutorial, se explora la creación de un componente reutilizable con parámetros

²⁷ Descarga la carpeta del proyecto:
https://drive.google.com/drive/folders/1yDEjhlcr6Ug7RgFJlGhMMEXjsllEPMx?usp=drive_link

²⁸ Ver más: <https://www.youtube.com/watch?v=9cQqcBGalCQ&list=LL&index=3&t=20s>

personalizados que permite importar múltiples vídeos desde una carpeta y cambiar entre ellos según diferentes entradas, como LFO, teclado, ruido o audio. Además, el tutorial aborda características como iniciar el video en puntos aleatorios y mezclar el orden de los videos, aspectos que necesitábamos en nuestro proyecto.

4.4.3. Resultados del vídeo ensayo

El ensayo audiovisual, como hemos mencionado anteriormente, es siempre diferente, lo que significa que no tiene un guión preestablecido. La secuencia visual se va generando en tiempo real según los parámetros que hemos programado en Touchdesigner y el banco de vídeos recopilado. Aún así, hemos producido una recreación de uno de los posibles resultados que podéis visualizar en este enlace:

[Muestra ensayo audiovisual- Anomalías de encuentros](#)

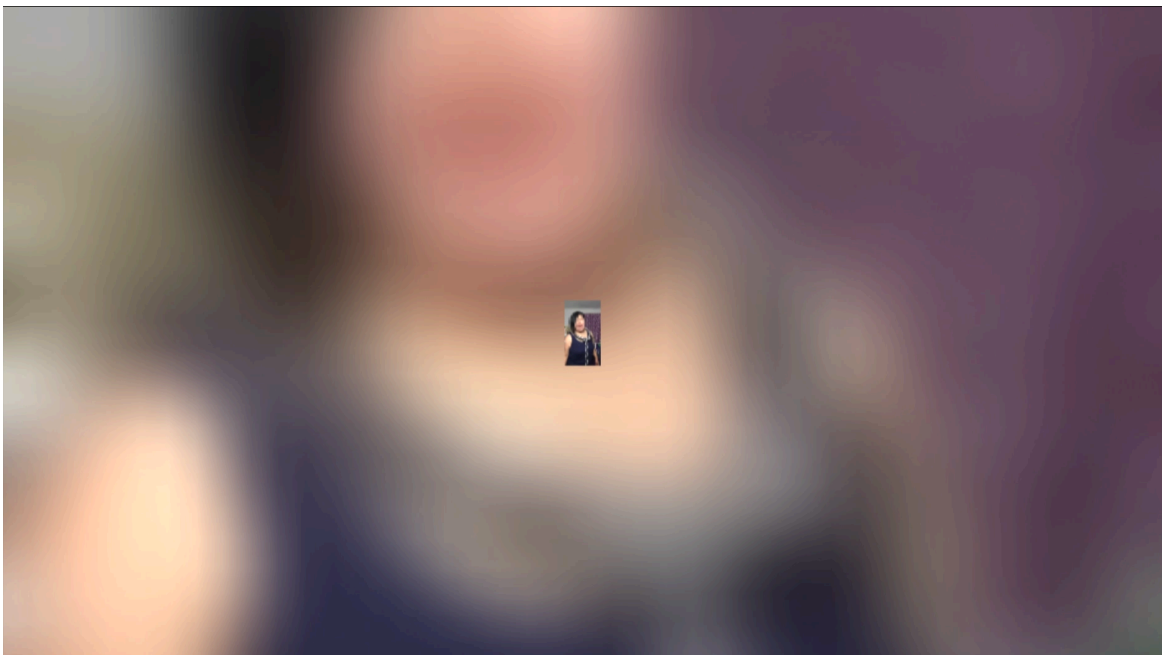


Fig. 26. Lucía García González, fotograma de *Anomalías de encuentros* (2024) Vídeo. 1080 x 1920 px.

4.4.4. Ficha técnica de sala

Para finalizar, hemos realizado una ficha técnica de sala para la *Project Room A-2-8* que se encuentra en la facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia. Así, con estas instrucciones se propone una instalación en este espacio para nuestro proyecto.

Ficha técnica de sala:

Título de la Obra: Anomalías de encuentros

Autor: Lucía García González

Fecha: 2024

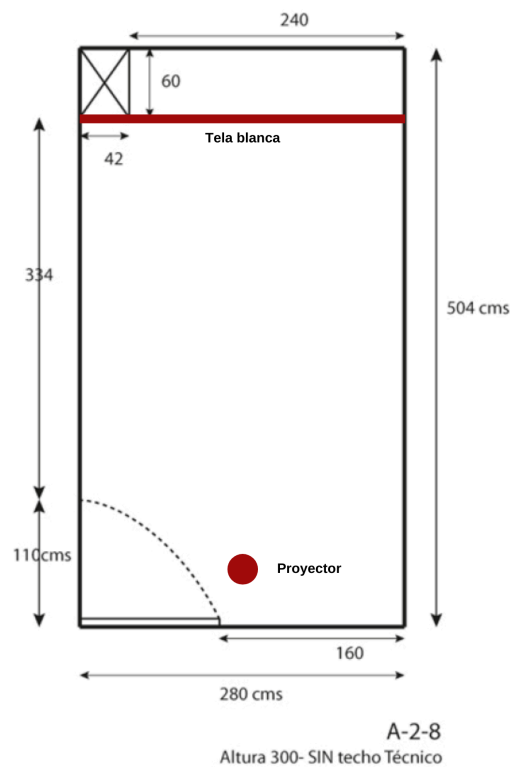


Fig. 27. Plano sala Project Room A-2-8 (2024).

La obra se presentará en la sala *Project Room A-2-8*²⁹, el espacio es rectangular y sus dimensiones son 504 cm de largo y 280 cm de ancho, con una altura de 504 cm. Esta sala, que ofrece una superficie total de 14,112 metros cuadrados, será utilizada para una instalación de *video mapping* que cubrirá tres de sus paredes: la norte, la este y la oeste. El mapeado se realizará utilizando un único proyector de alta definición, conectado a un servidor de medios y controlado mediante el software *TouchDesigner* o un equivalente. Es fundamental contar con una licencia comercial activa del software antes de proceder a la

²⁹Veáse aquí toda la información de la sala:

https://www.upv.es/entidades/DE/menu_urlv.html?/entidades/DE/lab/Project-Room_A-2-8.pdf

instalación, para asegurar el correcto funcionamiento del sistema de video mapping.

El proyector será colocado estratégicamente en la parte central-sur de la sala, orientado para abarcar las tres paredes seleccionadas, aprovechando la configuración del espacio. El contenido proyectado será cuidadosamente mapeado y sincronizado, garantizando que cada pared reciba la proyección específica diseñada para ella. El montaje del proyector se realizará en el techo, con un soporte fijo y seguro, colocado para asegurar que la proyección cubra de manera efectiva las tres paredes, comenzando a ras del suelo y extendiéndose hasta el techo.

En cuanto a las particularidades del espacio, existe un pilar que ocupa un área de 60 cm x 42 cm, ubicado en la pared norte. Para evitar que este pilar interfiera con la proyección, se cubrirá con una tela colgada que lo disimule y lo integre dentro del espacio proyectado.

Finalmente, se cubrirá la ventana con una tela opaca, asegurando que no entre luz exterior y que la sala permanezca completamente oscura durante la proyección, lo que es crucial para maximizar la calidad visual de la instalación. Así pues, la iluminación será controlada cuidadosamente para mantener la oscuridad total, evitando cualquier tipo de luz ambiental que pudiera interferir con la proyección.



Fig. 28. Fotografía general del espacio (2024).

5. El futuro está en los márgenes

El encajar y no encajar está íntimamente relacionado con la Imagen Sero, posicionándose en el intersticio entre lo uniforme y lo difuso, lo inusual y lo extraño. Estas definiciones tienen una conexión con lo *queer* y, desde esta perspectiva, podemos comenzar a imaginar una imagen del futuro, una imagen que aún no existe. Para comenzar a reflexionar sobre estas imágenes, es fundamental identificar y evidenciar los sesgos presentes en nuestra cultura visual y en nuestro imaginario colectivo. Estas representaciones no reflejan de manera fiel las diversas realidades de nuestra sociedad, especialmente aquellas que existen en los márgenes. A estas realidades y sus representaciones podríamos referirnos como imágenes disidentes.

Por todo esto, no queríamos terminar esta memoria sin dejar abiertos caminos y vías en las que investigar y especular hacia posibles imágenes que combatan los sesgos en la información, que nos haga pensar más allá, que despierten inquietudes y dudas.

5.1. Nuevas crisis en el imaginario

En la conferencia que tuvo lugar en la Universidad Politécnica de Valencia durante el *II Encuentros de Mundos por venir*, el filósofo Éric Sadin nos alertaba de la presencia de la inteligencia artificial como un artefacto que rompería con la creatividad y la humanidad. En su libro *Inteligencia artificial o el desafío del siglo: Anatomía de un antihumanismo radical* sostiene que:

Vivimos el momento de la abolición, a gran velocidad, de toda distancia con lo real. Esta distancia había prevalecido desde la noche de los tiempos, y hoy cambia en beneficio de una fusión consumada con nuestro medio que oficia de plasma perpetuamente regulador (Sadin, 2020, pp. 254-255).

El análisis de Sadin sobre la inteligencia artificial es relevante y no debe ser obviado, ya que no se centra solo en el miedo a un posible robo de trabajo, sino en la pérdida de humanidad. No obstante, es esencial contextualizar este miedo dentro de una historia más amplia de ansiedades tecnológicas. ¿Podría surgir una sensación de déjà vu al recordar los miedos que despertó la piratería digital

en la era de la información o el pánico generado por el Y2K en la víspera del año 2000?

Sin embargo, la naturaleza del desafío que presenta la inteligencia artificial es diferente en su complejidad y alcance en comparación con los ejemplos mencionados. Este nuevo desafío se desarrolla en un contexto de aceleración tecnológica que exacerba la dificultad de la sociedad para mantener el ritmo con estos cambios, lo que evidencia una adaptación lenta y ardua.

Por todo esto, los miedos hacia la inteligencia artificial pueden ser comparados con los temores anteriores, que no por ello son menos reales. No obstante, al estudiar estos momentos de crisis y cómo se han comportado las imágenes en esos contextos, se pueden obtener indicios sobre cómo podría desarrollarse nuestro “futuro artificial”. Este análisis permite crear alternativas de pensamiento que miren hacia los márgenes de forma positiva y constructiva, ya que como anticipaba McLuhan en *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*:

La automatización es información, no sólo acaba con el empleo en el mundo laboral, sino también con las asignaturas en el mundo del saber; aunque no acabe con éste. El futuro del trabajo consiste en aprender a vivir en el mundo de la automatización (2009, p. 352).

Para finalizar esta investigación, presentamos una serie de imágenes generadas mediante inteligencia artificial. Este ejercicio se enmarca dentro del curso *Métodos sintéticos e inteligencia artificial. La máquina queer*, cuyo objetivo era utilizar la IA para construir realidades que estén a los márgenes de los sesgos.

Utilizando diversos *prompts*, se ha interrogado a la inteligencia artificial sobre la forma binaria de las imágenes, explorando y redefiniendo lo conocido, las normas hegemónicas establecidas en las imágenes con las que la IA se entrena.

Las imágenes resultantes constituyen un testimonio de cómo la tecnología puede ser empleada como una herramienta para la deconstrucción de narrativas visuales predominantes. A través de estos ejercicios, se propone una nueva forma de visualizar y comprender el mundo desde una perspectiva queer, que desafía y amplía las convenciones tradicionales.

Uno de los *prompts* utilizados en este proceso fue:

Crea una imagen que capture la esencia de la desorientación y la violencia, reflejando tiempos de crisis y cambio. La imagen debe desafiar los formatos binarios tradicionales de orientaciones verticales y horizontales, mezclando elementos de manera fluida para crear una experiencia visual ambigua y fluida.

A continuación, se presentan algunas de las imágenes creadas durante este proceso:



Fig. 29. *Imagen Sero* creada con KREA AI (2024).

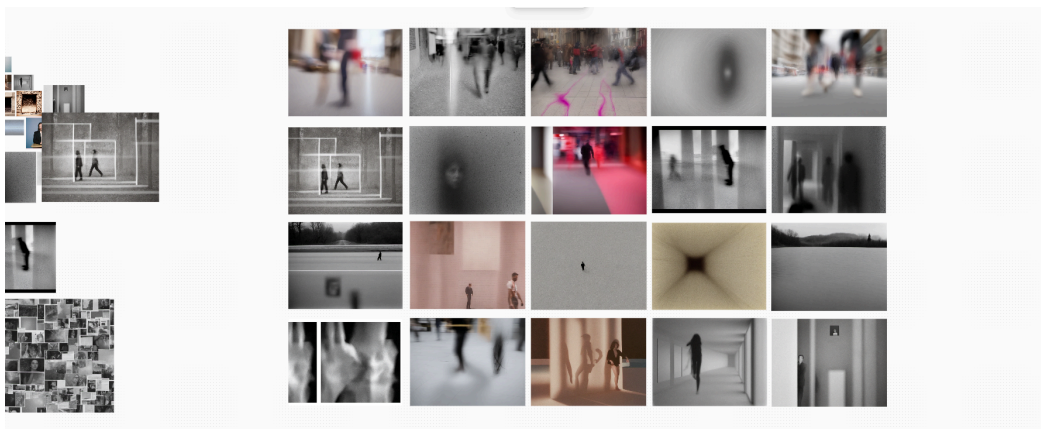


Fig. 30. Vista general de las imágenes creadas con KREA AI (2024).



Fig. 31. *Imagen Sero* creada con KREA AI (2024).

A pesar de los esfuerzos por utilizar la inteligencia artificial para desafiar y reimaginar las convenciones visuales establecidas, las imágenes generadas aún tienden a replicar formas y orientaciones tradicionales debido a los patrones profundamente arraigados en los datos de entrenamiento. Este fenómeno refleja las limitaciones de las tecnologías actuales y los sesgos inherentes de los conjuntos de datos utilizados. Sin embargo, se espera que el desarrollo y mejora de estos sistemas nos permita crear nuevas formas de expresión más disruptivas y originales en un futuro próximo. Estas futuras capacidades podrían abrir caminos para imaginar y representar realidades alternativas, ampliando nuestra comprensión y percepción del mundo que nos rodea.

6. Conclusiones

En este Trabajo de Fin de Máster hemos explorado cómo algunas representaciones visuales han enfrentado, durante periodos de crisis, serias dificultades para adaptarse a la aparición de nuevos medios de comunicación. A lo largo de la investigación, hemos analizado cómo estos desafíos no solo han afectado la forma en que se producen y consumen las imágenes, sino también cómo impactan en la forma en que estas imágenes se interpretan y se valoran culturalmente. Para ello, nos hemos apoyado en el concepto de 'Imagen Sero', que nos ha permitido identificar y contextualizar estas representaciones dentro de un marco conceptual, y en las respuestas que numerosos artistas y autores han ofrecido a estas épocas de cambio. En este contexto, hemos desarrollado una práctica artística en forma de ensayo audiovisual que recoge y plasma las ideas centrales de nuestro proyecto, permitiendo una exploración visual de los conceptos abordados. Por todo esto, damos por concluido el objetivo principal que hemos planteado al inicio de este documento, cumpliendo con el propósito de entender y explicar las dinámicas visuales en contextos de crisis y transformación

Respecto a los objetivos específicos, hemos realizado una búsqueda bibliográfica de autores y referentes que han centrado sus estudios en la representación visual, con un enfoque particular en la imagen postmoderna. Este análisis ha permitido identificar y comprender las transformaciones visuales que han ocurrido en alguno de los periodos de crisis más importantes.

Además, hemos examinado los planteamientos de diversos artistas contemporáneos que han reflexionado sobre la imagen comunicativa y su impacto en la sociedad. Estos artistas han utilizado sus obras para cuestionar y desafiar las convenciones visuales tradicionales, explorando nuevas formas de comunicación visual.

De la misma forma, hemos conceptualizado y definido la 'Imagen Sero', señalando que ciertas imágenes, que surgen en contextos de crisis y cambio, pueden ser un indicador de una transformación en la cotidianidad de las representaciones visuales y en la manera en que estas son consumidas.

Podemos concluir así que su estudio nos ha ofrecido una nueva perspectiva para entender la complejidad de las dinámicas visuales contemporáneas.

Finalmente, hemos diseñado un proyecto audiovisual que indaga en el concepto de 'Imagen Sero', utilizando medios prácticos y experimentales. Este proyecto ha permitido materializar los conceptos desarrollados a lo largo del trabajo, ofreciendo una propuesta visual que invita a la reflexión sobre el papel de las imágenes en nuestra vida cotidiana y en la relación de la realidad y la representación.

En conclusión, la aportación fundamental de este trabajo radica en la propuesta de una nueva perspectiva para analizar y, de alguna manera, evidenciar la existencia de estas anomalías y las dinámicas visuales que se crean en momentos de crisis, a través del concepto de 'Imagen Sero'. Aunque consideramos cumplidos los objetivos propuestos, creemos que se trata de una línea de investigación que merece ser explorada con mayor profundidad. Los problemas que presenta la relación entre representación y realidad están más presentes que nunca en nuestra vida cotidiana, tanto a nivel personal como colectivo. Por ello, consideramos este trabajo como un punto de partida, más que una conclusión definitiva.

6.1. Conclusiones ODS

Este Trabajo de Fin de Máster se alinea con varios de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, en particular con el ODS 4: Educación de Calidad, al contribuir a la educación visual crítica. Promueve una observación atenta y profunda, así como la investigación sobre cómo las imágenes influyen en la cultura y la sociedad, especialmente en tiempos de cambio y crisis. Asimismo, el proyecto se relaciona con el ODS 9: Industria, Innovación e Infraestructura. Al utilizar herramientas como TouchDesigner para experimentar con nuevas formas de representación visual, el proyecto no solo aporta a la innovación en el campo artístico, sino que también plantea nuevas formas de interacción entre la tecnología y la cultura visual.

7. Bibliografía

Libros

- Ahmed, S. (2019). *Fenomenología queer: orientaciones, objetos, otros*. Edicions Bellaterra.
- Baudrillard, J. (1987). *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós.
- Baudrillard, J. (1991). *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Editorial Anagrama.
- Bell, J. (2021). *Atención radical*. Ediciones Alpha Decay, S.A.
- Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Katz Editores.
- Berger, J. (2000). *Modos de ver*. Editorial Gg, S.L.
- Bourdieu, P. (2003). *Un arte medio: ensayo sobre los usos sociales de la fotografía*.
- Calderón, A. S. (2020). *La performatividad de las imágenes*. Metales Pesados.
- Carrillo, J., & Bravo, L. (2004). *Tendencias del arte, arte de tendencias: a principios del siglo XXI*. Catedra Ediciones.
- Carrión, J. (2020). *Lo viral*. Galaxia Gutenberg.
- Crimp, D. (2005). *Posiciones críticas*. Ediciones AKAL.
- Debord, G. (2002). *La sociedad del espectáculo*. Editorial Pre-textos.
- Durden, M. (2015). *Fotografía Hoy (Photography Today) (Spanish Edition)*. Phaidon Press.
- Farocki, H. (2013). *Desconfiar de las imágenes*. Caja Negra Editora.
- Flusser, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas: Elogio de la superficialidad*. Caja Negra.

- Foster, H., Krauss, R., Bois, Y.-A., H.D. Buchloh, B. H. D., & Joselit, D. (2017). *Arte dal 1900. modernismo, antimodernismo, postmodernismo* (E. Grazioli, Trad.; 3.a ed.). Zanichelli.
- Han, B. (2023). *La crisis de la narración*. Herder Editorial.
- Manovich, L. (2018). *AI Aesthetics*. Strelka Press.
- McLuhan, M. (2009). *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*. Grupo Planeta (GBS).
- Pinotti, A., & Somaini, A. (2016). *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*. Einaudi.
- Prada, J. M. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Ediciones AKAL.
- Ritchin, F. (2010). *Después de la fotografía*. Ediciones Ve.
- Sadin, É. (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo: anatomía de un antihumanismo radical*. Caja Negra.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Fondo de Cultura Economica USA.
- Varas, A. G. (2011). *Filosofía de la imagen*. Ediciones Universidad de Salamanca.

Artículos

- Alcalá, J. M. L. (2014). El impacto de la crisis del petróleo de 1973 en el contexto económico español. *Espacio, Tiempo y Forma. Serie V, Historia Contemporánea/Espacio, Tiempo y Forma. Serie V, Historia Contemporánea*, 0(27), 165. <https://doi.org/10.5944/etfv.27.2015.11414>
- Citron, D. K., & Chesney, R. (2018). *Deepfakes and the New Disinformation War*. *Foreign Affairs*. https://scholarship.law.bu.edu/shorter_works/76/

García-Marín, D., & Salvat-Martinrey, G. (2022). Viralizar la verdad. Factores predictivos del engagement en el contenido verificado en TikTok. *Profesional de la Información*, 31(2).
<https://doi.org/10.3145/epi.2022.mar.10>

Muñoz, G. G. (2021). *Fallos de las imágenes spam en la era de la hiperconexión*. *H-ART Revista de Historia Teoría y Crítica de Arte*, 9, 63-78.
<https://doi.org/10.25025/hart09.2021.04>

Sitios Web

Aguadé, P. (2021, 13 abril). *EVA & FRANCO MATTES – QUERIDA AUDIENCIA IMAGINARIA*. DXI Magazine. Recuperado 25 de junio de 2024, de
<https://www.dximagazine.com/2021/04/13/eva-franco-mattes-querida-audiencia-imaginaria/>

Calvo, I. (2021, 26 abril). *Chris Burden, el body art y la performance de los 70: referentes actuales*. ¡Ah! Magazine.
<https://www.ahmagazine.es/chris-burden/>

Carrión, J. (2022, 2 agosto). Rosalía se apropia de TikTok con el 'Motomami World Tour'. *The Washington Post*.
<https://www.washingtonpost.com/es/post-opinion/2022/08/02/rosalia-motomami-tour-saoko-despecha-tiktok/>

Christian Marclay. (2019, 25 octubre). La Biennale Di Venezia.
<https://www.labiennale.org/it/arte/2019/partecipanti/christian-marclay>

Ehmann, A. (s. f.). *Harun Farocki: War at a Distance*. Recuperado 24 de junio de 2024, de
<https://www.harunfarocki.de/films/2000s/2003/war-at-a-distance.html>

Gragani, J. (2021, 11 septiembre). *Atentados del 11 de septiembre: la historia detrás de la icónica imagen del hombre cayendo de una de las Torres Gemelas*. BBC News Mundo.
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-58524964>

- Greenberger, A. (2022, 27 enero). ARTnews.com. *ARTnews.com*.
<https://www.artnews.com/art-news/news/kahlil-joseph-blknws-a24-film-1234616895/>
- Gutiérrez, P. (1981, 4 julio). *Cindy Sherman* | IDIS. Recuperado 23 de julio de 2024, de <https://proyectoidis.org/cindy-sherman/>
- L, V. (2024, 6 junio). *United we stand — 21st century digital art*. 21st Century Digital Art. <https://www.digiart21.org/art/united-we-stand>
- Nuño, A. (2021, 11 septiembre). *La (otra) historia de las Torres Gemelas: diseño, auge y colapso del World Trade Center*. *elconfidencial.com*.
https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2021-09-11/historia-torres-gemelas-nueva-york-caida-diseno_2796075/
- Plata, L. M. (2020, 2 octubre). *Canino* | *Crudeza y violencia implícita* | *Crítica reseña de FilaSiete*. Fila Siete.
<https://filasiete.com/critica-pelicula/canino/>
- Porto, J. P., & Gardey, A. (2021, 23 noviembre). *Deja vu - Qué es, tipos, causas y en el cine*. Definición.de. <https://definicion.de/deja-vu/>
- Rubio, I. R. (2019, 30 diciembre). *Efecto 2000: 20 años del error informático que mantuvo al mundo expectante ante un posible colapso*. Verne.
https://verne.elpais.com/verne/2019/12/26/articulo/1577353315_282800.html
- Sarah Charlesworth: Stills* | *The Art Institute of Chicago*. (s. f.). The Art Institute Of Chicago.
<https://www.artic.edu/print-publications/144/sarah-charlesworth-stills>
- Sardarizadeh, S. (2021, 10 septiembre). *Torres Gemelas: las teorías conspirativas que surgieron en torno al ataque del 11 de septiembre*. BBC News Mundo.
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-58516198>
- Shayan, S. (2024, 16 junio). *DINA — 21st Century Digital art*. 21st Century Digital Art. <https://www.digiart21.org/art/dina-lynn-hershman?rq=2001>

United We Stand in London < Eva & Franco Mattes. (s. f.).

<https://0100101110101101.org/united-we-stand-in-london/>

Voto, C. (2007). *0100101110101101.org* | IDIS.

<https://proyectoidis.org/0100101110101101org/>

Yuste, J. Y. (2016, 18 mayo). *PUNK. Sus rastros en el arte contemporáneo*.

Cultura Inquieta. Recuperado 22 de junio de 2024, de

<https://culturainquieta.com/estimulante/punk-sus-rastros-en-el-arte-contemporaneo/>

Películas

Godard, J.-L. (2014). *Adiós al lenguaje*.

Lanthimos, Y. (2009). *Dogtooth*.

Videos

Bileam tschepe (elektronaut). (2022, 4 abril). *Automated Video Cutter –*

TouchDesigner Tutorial 54 [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=9cQqcBGalCQ>

Biondi, G. (2019, 11 abril). *Jean Baudrillard* – Milano, Libreria Feltrinelli, 2001. Rai Teche.

<https://www.teche.rai.it/2017/01/jean-baudrillard-incontri/>

Lopez Borrego, R. (2023, 7 mayo). *Entrevista a Juan Martín Prada. Teoría del arte y cultura digital* [Video]. Youtube. Recuperado 1 de julio de 2024, de

<https://www.youtube.com/live/Nz0BsfpTu4o?si=NEv-eN5f3XKz4MvQ>

Rtve. (2023, 10 octubre). Fake news. La fábrica de mentiras. En RTVE.es.

<https://www.rtve.es/play/videos/metropolis/fake-news-fabrica-mentiras/7006432/>

Herramientas

Dall E 2

<https://openai.com/index/dall-e-2/>

KREA AI

<https://www.krea.ai/home>

8. Índice de figuras

Fig. 1. Ejemplo de *Imagen Sero*. Captura de un vídeo en movimiento (2023).

Fig. 2. Chris Burden. *Shoot* (1971). Performance. en la galería F-Space en Santa Ana, California.

<https://www.theartstory.org/blog/dangerous-art-the-weapons-of-performance-artist-chris-burden/>

Fig. 3. Cindy Sherman. *Untitled Film Stills #48* (1979). Impresión gelatina de plata, 24 cm × 18,9 cm.

[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Untitled_Film_Still_48_\(Cindy_Sherman_photograph\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Untitled_Film_Still_48_(Cindy_Sherman_photograph).jpg)

Fig. 4. Sara CharlesWorth, *Unidentified Man, Unidentified Location (#2)* (1980). Impresión mural en blanco y negro, 78 x 42 pulgadas.

https://api.x-traonline.org/wp-content/uploads/2016/03/183_Dick_3_UnidentifiedMan2.jpg

Fig. 5. Richard Drew/Associated Press, *The falling man*, 2001.

<https://www.letteretj.it/p/9-11-memorial-orrore-falling-man>

Fig. 6. Lynn Hershman Leeson, *DiNA* (2004). Agente de inteligencia artificial, conexión de red, software personalizado, video y micrófono. Dimensiones variables.

https://bitforms.art/exhibition/lynn-hershman-leeson-selected-works-1974-2005/lhl_dina-alone_1_w/

Fig. 7. Rosalía, escenografía del Motomami World Tour (2023). Fotografía: Carlos Barba.

<https://meyersound.es/noticias/da-comienzo-en-almeria-el-esperado-motomami-world-tour-de-rosalia/>

Fig. 8. Ejemplo de *Imagen Sero*. Captura de un vídeo en movimiento (2023)

Fig. 9. Esquema previo sobre la Imagen Sero (2023).

Fig. 10. Ejemplo de *Imagen Sero*. Captura de un vídeo en movimiento (2023).

Fig. 11. Ejemplo de *Imagen Sero*. Captura de un vídeo en movimiento (2023).

Fig. 12. Ejemplo de *Imagen Sero*. Captura de un vídeo en movimiento (2023).

Fig. 13. *Imagen Sero* creada con DALL-E de Open AI.

Fig. 14. Yorgos Lanthimos, Fotograma de *Dogtooth* (2009).

<https://mubi.com/es/es/films/dogtooth>

Fig. 15. Kahlil Joseph, *BLKNWS* (2018). Transmisión en dos canales, vista de la instalación en el Cantor Arts Center.

<https://www.kqed.org/arts/13864183/kahlil-joseph-blknws-stanford-review>

Fig. 16. Christian Marclay, *48 War Movies* (2019). Instalación de video monocanal, color y sonido estéreo, in loop, dimensiones variables.

<https://www.paulacoopergallery.com/exhibitions/christian-marclay#tab:sliideshow;tab-1:thumbnails>

Fig. 17. Bill Posters, *Spectre* (2019). Instalación interactiva e inmersiva. Dimensiones variables.

<https://vimeo.com/341794473>

Fig. 18. Lucía García González, fotograma de

<https://meet.google.com/soc-kwwwk-nff> (2021). Vídeo. 1080 x 1920 px.

Fig. 19. Lucía García González, fotograma de *Desorientada* (2022) Vídeo. 1080 x 1920 px.

Fig 20. Fotos del proceso (2023).

Fig 21. Fotograma de la primera prueba del ensayo audiovisual realizado en Adobe Premiere (2024).

Fig. 22. Pruebas de proyección (2024).

Fig. 23. Proyecto de TouchDesigner (2024).

Fig. 24. Detalle del panel de control (2024).

Fig. 25. Vista general del proyecto (2024).

Fig. 26. Lucía García González, fotograma de Anomalías de encuentros (2024)
Vídeo. 1080 x 1920 px.

Fig. 27. Plano sala Project Room A-2-8 (2024).

Fig. 28. Fotografía general del espacio (2024).

Fig. 29. Imagen Sero creada con KREA AI (2024).

Fig. 30. Vista general de las imágenes creadas con KREA AI (2024).

Fig. 31. Imagen Sero creada con KREA AI (2024).