

Resumen.

Las imágenes que muestran escenas violentas son tan reiterativas como las referentes a temas comunes y, sin embargo la producción artística de estos temas son escasos. Es por eso que en el proyecto, se plantea la imagen como parte importante para la vida del individuo. Sitúa al sujeto como agente activo en continuo conflicto con sus miedos y sus pasiones, producto de la influencia de los medios de comunicación, que diariamente nos entregan imágenes que son manipuladas, para así darnos a conocer una "realidad condicionada", que puede hacernos equivocar a la hora de tomar decisiones importantes. En este proyecto, veremos de forma directa, con casos de ex soldados del ejército español, que fueron dados de baja por estrés postraumático, como esta "verdad" sumada a la influencia del cine y las series de televisión (imágenes violentas), los hizo llegar a tomar una decisión correcta, para ellos, que al final se tornó equivocada, para la proyección de sus carreras. También logrará en forma de piezas artísticas, producir un juego en el espectador final ("realidad" y *fake*), sometándolo a un juicio personal, el cual podrá mostrarnos que las imágenes que hoy recibimos, a diario, podría llegar a hacernos pensar lo que no es.

Key words: Imagen, violencia, fake, estrés, representación, influencia.

Abstract.

The images showing violent scenes are so repetitive as those relating to common themes, yet artistic production of these issues are scarce. That's why the project is proposed as an important image for the life of the individual. It raises the subject as active agent in continuous conflict with their fears and passions, resulting from the influence of the media who daily give us images that are manipulated in order to show us a "conditioned reality" which can mislead us when making important decisions. In this project, we will see directly, with cases of former Spanish army soldiers who were discharged for PTSD, as this "truth" coupled with the influence of film and television series (violent images), made reach a correct decision for them, which ultimately wrong about, to project their careers. Also achieved in the form of artistic pieces, producing a game end viewer ("reality" and fake), subjecting it to a personal judgment, which may show that the images we have today, every day, could reach us think that not.

Key words: Image, violence, fake, stress, representation, influence.