

JOAN FONTCUBERTA

# MONSTRORUM HISTORIA



ES

**KUTXA  
FUNDA  
ZIOA**

**JOAN FONTCUBERTA**  
**MONSTRORUM**  
**HISTORIA**

**21.03.2025-29.06.2025**

Organización y  
coordinación general  
**Kutxa Fundazioa**

Comisariado  
**Sonia Berger**

Textos  
**Sonia Berger**  
**Joan Fontcuberta**

Museografía  
**Sonia Berger +**  
**Nerea Garcia Pascual**

Diseño gráfico  
**TGA + Nerea Garcia Pascual**

Montaje e iluminación  
**Expolan**

Impresión fotográfica  
**Tinta Invisible**  
**EGM**

Enmarcación  
**Angle Acutangle**

Transporte y embalaje  
**Hasenkamp**

Carpintería  
**Carpintería Aguado**

Pintura  
**Margotek**

Seguro  
**Mapfre**

Traducciones  
**Peter Sotirakis**  
**Rosetta TZ**

Rotulación  
**Druck Faktoria Grafika**

Servicios audiovisuales  
**Laser Audiovisuales**

Vídeo documental  
**Gosho**

Educación  
**Koma Zerbitzu Kulturalak**

Impresión  
**Artes Gráficas Lorea**

Kutxa Fundazioa desea reflejar su agradecimiento a las personas y entidades que han participado y colaborado de alguna u otra manera en esta muestra.

Cubierta:  
Joan Fontcuberta,  
de la serie *Monstrorum historia* (2024)

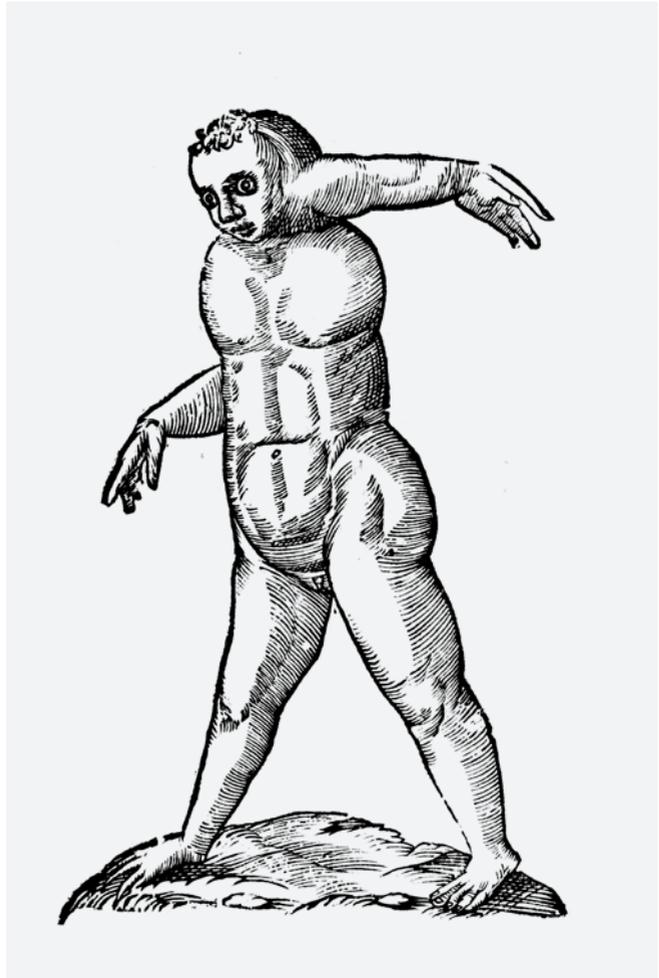
A lo largo de una trayectoria de cinco décadas de práctica y teoría visual, el artista, ensayista, docente y comisario de exposiciones, Joan Fontcuberta ha centrado parte de su trabajo en analizar el impacto del pensamiento tecnocientífico en la producción y la recepción de imágenes, evidenciando los conflictos entre naturaleza, tecnología, fotografía y verdad. Como ha expuesto en sus ensayos, el positivismo del siglo XIX instauró la ciencia como forma dominante del conocimiento humano —con su sistema de valores neutrales, sus requerimientos de verdad y su metodología— en relación jerárquica superior ante «lo poético» y otras formas de saber no empírico. Sin embargo, según la filosofía relativista, el científico es un discurso socialmente construido que legitima su poder presentándose como verdad.

Como herramienta tradicionalmente considerada capaz de registrar de forma inequívoca la «realidad», la fotografía estuvo desde sus inicios asociada a la idea de objetividad y su uso ha servido para aportar veracidad y autenticidad a todo tipo de discursos. Como si de un *hacker* se tratara, Joan Fontcuberta ha explorado los límites creativos tanto de la fotografía como de los dispositivos tradicionales de transferencia de información y experiencia —documento, archivo, museo— subvirtiendo su autoridad, con el objetivo de activar una actitud crítica por parte de los espectadores.

En el contexto actual, con el avance de las tecnologías de la información, la actitud crítica que propone el artista se hace más necesaria todavía: la velocidad y el exceso con los que circulan datos e imágenes impiden la discriminación y la reflexión, infunden desconfianza y recelo e inducen a pensar en la deshumanización, provocando que afloren también las teorías conspirativas más desquiciadas. Los fundamentos del conocimiento se ven cuestionados, el reino de la ciencia y la tecnología —las máquinas— se vuelve contra nosotros, como han tratado ampliamente la literatura fantástica y la ciencia ficción.

La exposición *Monstrorum historia* reúne cuatro proyectos artísticos de Joan Fontcuberta que exploran el cuestionamiento de la cultura tecnocientífica a la vez que proponen un juego, una desviación: el recurso a la imaginación. En ellos, el artista ha tratado temas como la biología, la monstruosidad y la verosimilitud, ahondando en el estatuto ficcional de la fotografía y analizando los cambios en su producción, uso y recepción a medida que se iban sucediendo, hasta llegar al escenario actual en el que el meteorito de la inteligencia artificial ha re-

actualizado la duda crítica hacia la imagen. *Monstrorum historia* la integran, por un lado, *Herbarium* (1982) y *Fauna* (1989) —dos de los primeros corpus de trabajo de Joan Fontcuberta que pertenecen a la época predigital— y, por otro, *HeghDI' vem ghaH tu'lu' Dinosaur* (2023) y *What Darwin Missed* (2024), dos de sus trabajos más recientes en los que utiliza sistemas de visualización generativa con IA. El propósito del artista persiste a lo largo de los años, pero los lenguajes y los procedimientos técnicos han evolucionado de forma colosal.



Grabado del libro  
*Monstrorum historia*  
de Ulisse Aldrovandi (1642)

Esta exposición de Joan Fontcuberta toma su título de un tratado del naturalista italiano Ulisse Aldrovandi (1522-1605), primer profesor de Historia Natural de la Universidad de Bolonia. A lo largo de su vida, Aldrovandi reunió una extraordinaria colección de animales y plantas que legó al Senado de Bolonia y publicó gran cantidad de obras escritas. Su obra más conocida, *Monstrorum historia*<sup>1</sup>, publicada en 1642, años después de su muerte, es un tratado que documenta lo más extraordinario de la raza humana y el reino animal, incluyendo los grandes monstruos de los mitos y leyendas, ilustrados con fantásticas xilografías de enfermedades, rarezas y criaturas. Una obra, pues, en la que las fronteras entre arte, ciencia, mito y realidad están totalmente difuminadas.

La figura de Aldrovandi ha tenido especial interés para Joan Fontcuberta desde que en 1980 visitara varias colecciones italianas y descubriera su legado. A ellas les dedicó su libro *Paralipomena* (Silvana Editoriale, 2016), en el que recogía imágenes de estos *Wunderkammer* italianos, en particular las de la colección Spallanzani en Reggio Emilia, con sus seres híbridos y ambiguos, y las del Palazzo Poggi, sede del rectorado de la Universidad de Bolonia, que custodia el legado aldrovandiano. El término griego παραλειπόμενον (*paralipomenon*) hace referencia a «lo omitido», «las cosas que quedaron por contar», y especialmente a la información complementaria a un texto, sus anotaciones o informaciones alternativas.

Con la visita a estas colecciones nace, pues, tanto el interés de Fontcuberta por el cuerpo monstruoso, anómalo, capaz de poner en duda los paradigmas científicos o las ideas de normalidad y armonía, como la atención al *collage* o el *cadavre exquis* surrealista como forma artística correlativa. Así, en *Animal trouvé*, uno de sus primeros proyectos, extendía la idea surrealista de *objet trouvé* a los animales, descontextualizándolos, trabajo que le permitió condensar su noción de la fotografía como registro de una realidad «encontrada».

El trabajo de Joan Fontcuberta ha estado guiado desde entonces por la idea de monstruosidad como vector que le permite rastrear los cambios que se van sucediendo en un mundo en plena mutación o crisis. Como escribió Antonio Gramsci en 1930 en los *Quaderni dal carcere*: «El viejo

---

<sup>1</sup> Aldrovandi, Ulisse. *Monstrorum historia. Cum Paralipomenis historiae omnium animalium*, 1642. Se puede consultar una edición digitalizada por la biblioteca de la Universidad de Bolonia a través del siguiente enlace: <https://historica.unibo.it/handle/20.500.14008/78076>

mundo se muere. El nuevo tarda en aparecer. Y en ese claroscuro surgen los monstruos». De la fotografía como promesa de verdad y memoria a las imágenes generadas por la inteligencia artificial; del documento a la especulación; el artista y ensayista revela con su trabajo las monstruosidades —del lenguaje, de la tecnología, de la política— que van emergiendo.



Joan Fontcuberta,  
*Dendrita victoriosa* (1982),  
de la serie *Herbarium*

## EL CONCEPTO DE CONTRAVISIÓN

Como él mismo describe en el libro *Ciencia y fricción. Fotografía, naturaleza, artificio* (Mestizo, 1998), la fotografía ha sido históricamente considerada como una herramienta de registro fidedigno de la realidad que cumplía como ninguna otra los valores de objetividad, veracidad o autenticidad que la ciencia y los postulados positivistas sobre los que se asienta requerían, una herramienta capaz de exceder las capacidades humanas —proporcionando incluso aquello que el ojo no puede ver— y de la que tradicionalmente se ha alejado toda duda de subjetividad, cualquier atisbo de parcialidad.

A esta concepción mecanicista y acrítica de la fotografía, Joan Fontcuberta opuso en un artículo publicado en 1977<sup>2</sup> la idea de «contravisión» que ha articulado su práctica creativa a lo largo de los años. Así, las contravisiones de Fontcuberta tratan de romper la lógica de la transcripción literal de la realidad implícita en la fotografía desde sus orígenes para poner el foco en los aspectos estéticos, éticos, sociales, históricos y tecnológicos que implica; es decir, para atender a una dimensión cultural que no debemos perder de vista y hacernos conscientes de los prejuicios que nos hacen ver el mundo de una manera particular.

Es interesante constatar que en la época en la que se publicó este artículo los fotógrafos adscritos a la corriente de la Nueva Topografía buscaban la neutralidad en unas imágenes que pretendían ser puramente formales, desprovistas de cualquier intención estética o ideológica. Aquel mismo año, sin embargo, en línea con el concepto de contravisión de Fontcuberta, los fotógrafos Larry Sultan y Mike Mandel publicaron *Evidence*, un libro desconcertante para el que investigaron en los archivos del Departamento de Policía de Los Ángeles, del Departamento de Interior de EE. UU., del Stanford Research Institute y decenas de otras agencias gubernamentales, empresas, instituciones médicas, etc. Seleccionaron 59 imágenes que les habían servido como instrumentos puramente objetivos y las editaron, totalmente descontextualizadas, con el cuidado de un libro de fotografía artística de gran calidad, obteniendo una obra poética y surrealista como ninguna en el que las imágenes han perdido precisamente su carácter de evidencia y se abandonan al enigma de lo ambiguo.

---

2 Fontcuberta, Joan. «Contravisiones, la subversión fotográfica de la realidad», *The Village Cry* #07, 1977. Revista de arte y pensamiento publicada en Basilea por Rolf Paltzer y editada por Beat Presser.

*Herbarium* se engloba dentro de esos primeros proyectos de Joan Fontcuberta en los que subvierte la intermediación «científica» de la cámara fotográfica. En 1928 del fotógrafo y escultor alemán Karl Blossfeldt, representante de la *Neue Sachlichkeit* o Nueva Objetividad, publicó el libro *Urformen der Kunst* [Las formas originales del arte] en el que se inspira el artista para elaborar este singular tratado de botánica. Karl Blossfeldt fotografió y amplió fragmentos de plantas sobre un fondo neutro y con una iluminación natural para mostrar los detalles con la intención de demostrar que las creaciones de la naturaleza son la fuente de las formas artísticas. Imitando el estilo del fotógrafo alemán con deshechos encontrados en el cinturón industrial de Barcelona, así como fragmentos de plantas y animales, Joan Fontcuberta creó medio siglo más tarde una colección de especies imaginarias con las que demostró que el medio fotográfico ya no podía tomarse como algo creíble y que las nuevas técnicas aplicadas a la imagen dejaban obsoleta la idea de autenticidad a la que apelaba Blossfeldt.



Joan Fontcuberta,  
*Cercopithecus  
icarocornu* (1985),  
de la serie *Fauna*

Cabría interpretar también esta colección de cuidados desperdicios ensamblados de Joan Fontcuberta en línea con el arte de vanguardia de principios del siglo XX y los valores contraculturales de los sesenta, como una crítica hacia un sistema que se construye sobre la utilidad como valor supremo, dejando fuera aquello defectuoso, disfuncional, aquello que no puede convertirse en mercancía<sup>3</sup>.

Poco después de realizar *Herbarium*, con mucho humor y voluntad de continuar haciendo pedagogía crítica de la imagen, Fontcuberta trabajó junto al artista y escritor Pere Formiguera en *Fauna* (1985), un proyecto que iba más lejos aún en la idea de poner en jaque el andamiaje de credibilidad de la retórica científica. Se preguntaron: ¿qué hay de verdad en los libros y en los museos? *Fauna* presenta los archivos desaparecidos del zoólogo alemán Peter Ameisenhaufen, repudiado por la comunidad científica por haber realizado una investigación poco ortodoxa y desaparecido en misteriosas circunstancias. Además de las fotografías, esta vez el proyecto también cuestiona el discurso institucional al que sirven las imágenes y sobrepasa el ámbito de las páginas de un libro para crear una instalación que replica un bestiario fantástico, apropiándose de la puesta en escena de los museos de ciencias naturales y proporcionando una gran cantidad de datos a través de textos, registros sonoros, dibujos, mapas, animales disecados, cartas, etc.

Con el paso de los años tanto *Herbarium* como *Fauna* se han convertido en proyectos que, lejos de quedar obsoletos o desfasados, nos hablan de cuestiones de plena actualidad. Por un lado, pueden ser vistos como dos cuentos con moraleja acerca de lo que estaba por venir en materia de biotecnología. Por otro, en lo que se refiere a la imagen, al subrayar con ellos el estatuto ficcional de la imagen, Joan Fontcuberta se anticipó a la llegada unos años más tarde de las herramientas digitales de captura y edición de imágenes, que abrieron el campo creativo y desterraron de forma definitiva la certeza ante el documento fotográfico.

---

3 *Herbarium* data de 1982. Ya sabemos cómo más adelante el capitalismo engulle también los deseos revolucionarios de creatividad, vínculos en red, la utopía de un mundo global, etc. Veamos más adelante qué impacto tiene este hecho en la fotografía y en la obra de Fontcuberta.

## LA ERA POST- FOTOGRAFICA

El debate sobre el principio de realidad que se atribuía a las fotografías y el uso interesado que de ellas se podía hacer se fue superando a medida que nos instalábamos en la era post-fotográfica<sup>4</sup>. Según ha descrito el artista, «con el cambio de milenio se ha producido una segunda revolución digital, caracterizada esta vez por la preeminencia de internet, las redes sociales y la telefonía móvil. Todas las facetas de la vida, de las relaciones personales a la economía, de la comunicación a la política, se han visto sacudidas por completo: el mundo se ha convertido en un espacio regido por la instantaneidad, la globalización y la desmaterialización»<sup>5</sup>.

La llamada «segunda revolución digital», marcada por el exceso de una producción y consumo de imágenes<sup>6</sup>, ha terminado abonando el terreno para la emergencia de las *fake news* y las teorías conspirativas. En este nuevo ecosistema digital, la idea de ficción se ha acrecentado hasta llegar a ser uno de los elementos consustanciales de nuestra actualidad política, económica, cultural, etc.

El juego que nos proponían *Herbarium* y *Fauna*, cuya intención era que la ficción se introdujera en nuestra conciencia para que fuésemos capaces por nosotros mismos de reaccionar y darnos cuenta de que siempre hay que tener una cierta precaución frente a las imágenes, cobra hoy plena vigencia, pues el ser humano parece haber sofisticado su capacidad de mentir.

En los últimos años, tras la irrupción de otro de los hitos que marcan un antes y un después en la producción de imágenes como es la inteligencia artificial generativa, el artista y pensador ha seguido investigando y concibiendo proyectos con el mismo espíritu esclarecedor. La imagen plantea ahora un nuevo desafío, ya no tiene su referente en la realidad, sino que es hija de los algoritmos, de una cámara no humana.

---

4 Para una síntesis de la teoría postfotográfica según Fontcuberta, ver: Fontcuberta, Joan. «Por un manifiesto postfotográfico», *La Vanguardia* 11/05/2011. En línea: <https://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html>

También se puede consultar: Fontcuberta, Joan. *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía* (Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016).

5 Fontcuberta, Joan (2016), *op. cit.*, 31

6 Volviendo a la idea de *Herbarium* de trabajar con lo disfuncional, lo defectuoso, lo que sobra, para esta nueva era postfotográfica del exceso el decálogo postfotográfico de Fontcuberta apunta a «estrategias apropiacionistas de acumulación y reciclaje». El punto nº 10 termina así: «En la política del arte: no rendirse al glamur y al consumo para inscribirse en la acción de agitar conciencias. En un momento en que prepondera un arte convertido en mero género de la cultura, obcecado en la producción de mercancías artísticas y que se rige por las leyes del mercado y la industria del entretenimiento, puede estar bien sacarlo de debajo de los focos y de encima de las alfombras rojas para devolverlo a las trincheras».

## LOS SISTEMAS DE VISUALIZACIÓN GENERATIVA

En 2023, en una vuelta de tuerca, Joan Fontcuberta revisita su propio *Herbarium* empleando las herramientas de generación de imágenes de las que disponemos actualmente. *eHerbarium* resulta un experimento que mantiene el paralelismo estético y la iconicidad de la obra de Blossfeldt, así como el propósito inicial de Fontcuberta de hacernos desconfiar de la objetividad del procedimiento fotográfico, pero además nos enseña en qué medida el «diseño» de la imagen se ha distanciado del hecho fotográfico, a la vez que simboliza también en qué medida ha avanzado el «diseño» de la naturaleza.

En *What Darwin Missed* (2024), uno de sus proyectos más recientes, Fontcuberta toma el relevo del fotógrafo y documentalista alemán Alfred Ehrhardt, quien vio truncado su proyecto de localizar y fotografiar una especie rara de coral por el estallido de la Segunda Guerra Mundial. Ehrhardt debía completar, junto con el conservador de la colección de corales del Museo de Historia Natural de Hamburgo, la catalogación que Darwin había hecho un siglo antes tras la expedición del «Beagle» y que publicó en 1842 en *La estructura y distribución de los arrecifes de coral*.



Joan Fontcuberta,  
*Montipora aequituberculata*  
(2024), de la serie  
*What Darwin Missed*

Fascinado por las fotografías de corales de Ehrhardt, Fontcuberta se ha embarcado recientemente en la misión que el fotógrafo alemán no pudo culminar y presenta en este proyecto tanto las fotografías tomadas en los lugares remotos que ha visitado, como otras realizadas en museos de Historia Natural de diversas ciudades europeas. La muestra incluye imágenes de una especie recién descubierta denominada *Cryptocnidaria* que presenta características insólitas —adaptación a condiciones ambientales extremas, como temperaturas muy altas o bajas, valores de pH inusuales o alta presión del agua en las profundidades marinas— y cuyo origen puede estar asociado a los productos químicos o la radiactividad.

Haciendo gala de su habitual ironía y humor, en *What Darwin Missed* Joan Fontcuberta hace referencia no solo a lo que Darwin pasó por alto en su expedición, sino a aquello que no contempló en su estudio sobre la evolución de las especies. Lo que Darwin «se perdió» realmente fue la vertiginosa adaptación y progreso de líneas evolutivas —no necesariamente las más bellas y portentosas— hacia formas mucho más sofisticadas, como podría ser la *Cryptocnidaria* imaginada por el artista con la ayuda de los nuevos programas de generación de imágenes. Una vez más, podemos interpretar este proyecto como otra transgresión bajo la que subyacen preocupaciones actuales muy reales, como pueden ser las alteraciones geológicas y el impacto en materia de biodiversidad que los humanos hemos generado hasta llegar a la era del Antropoceno o la oposición al evolucionismo como ideología, por constituir una amenaza contra el dogmatismo religioso.

En el cuarto y último proyecto que se presenta en *Monstrorum historia* nos adentramos definitivamente en el terreno de la ciencia ficción. *HeghDI' vem ghaH, tu'lu' Dinosaur* (que se traduce de la lengua klingon como «Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí», el famoso microrrelato de Augusto Monterroso) nos propone una aventura cósmica en línea con la ficción especulativa y nos sitúa en una de las series de ciencia ficción más conocidas, *Star Trek*: la raza klingon habría modificado mediante ingeniería genética a los dinosaurios para invadir y dominar la Tierra.

Los dinosaurios de Fontcuberta se acercan a la teoría cibernética proponiendo un mundo quimérico de fusiones entre animales y máquinas, una perspectiva distópica en la que, como en el mundo descrito por Aldrovandi en su tratado, no existe distinción entre la realidad y el mito, entre lo natural y lo

artificial. De entrada, es interesante subrayar que la imagen que tenemos de los dinosaurios no deja de ser una representación creada por artistas basándose en restos paleontológicos y datos científicos. Los simpáticos dinosaurios-máquina de este proyecto son las réplicas fotografiadas que Fontcuberta ha ido encontrando a lo largo de los más de cuarenta años de trayectoria en yacimientos paleontológicos, museos de historia natural o parques temáticos. Junto a estas se presentan otras imágenes específicamente generadas mediante programas *text to image* con las que completa visualmente la ficción.

Al igual que en *Fauna*, el artista se apoya creativamente en un texto publicado originalmente en lengua klingon, creada por el lingüista Marc Okrand para los estudios Paramount, a cuya traducción se accede mediante un código QR. En esta narración, un ilustrado comandante klingon relata las vicisitudes de la «Operación Flecha del Tiempo», a la vez que ofrece un exhaustivo repaso por los productos más estelares de la cultura pop y la ciencia ficción del siglo XX, hasta llegar a un presente en el que ciertos acontecimientos reales se integran sin fisuras en esta enloquecida ficción, haciéndose así eco de teorías conspirativas recientes como la del mito reptiliano.

En *HeghDI' vem ghaH, tu'lu' Dinosaur* Joan Fontcuberta ha creado un escenario para el confuso mundo que habitamos en el que coinciden el auge de la desinformación con las primeras imágenes realizadas íntegramente por algoritmos, sin cámaras ni dispositivos ópticos.

En *Monstrorum historia*, a través de estos cuatro proyectos artísticos, podemos ver cómo Joan Fontcuberta ha reflexionado a lo largo de las últimas décadas sobre las articulaciones que se han establecido entre naturaleza y fotografía, cuestionando primero la cultura tecnocientífica desde sus orígenes como fuente principal en la conformación de «lo real» y analizando después los vertiginosos cambios que se han ido sucediendo en el ámbito de la ciencia, la comunicación y la imagen.

En la evolución particular de la fotografía, a medida que ésta ha ido perdiendo su cualidad material y alejándose de su referente, ha ganado en potencia semiótica, es decir, se ha ido convirtiendo en una poderosa herramienta de comunicación y en un elemento indispensable de nuestra manera de entender el mundo. Un mundo atravesado por la informática, la telemática y la biotecnología, en el que la información, la comunicación y

el conocimiento se han vuelto estratégicos y donde, por lo tanto, sigue vigente la importancia de atender a las condiciones de producción y recepción de la imagen, más aún cuando la representación es ahora producto de unos ojos no humanos.

El posicionamiento de Joan Fontcuberta en los años ochenta partía de la necesidad de sobreponernos a enfoques rígidos, autoritarios, de desenmascarar las estrategias de comunicación interesadas y modificar nuestra representación del mundo para darle otro sentido u orientación. Hoy ese posicionamiento, su concepto de «contravisión» —entendido como duda crítica hacia la imagen—, se revela más necesario que nunca. Como expresa el novelista Benjamin Labatut en *La piedra de la locura*: «Debemos aprender a ver las cosas bajo una luz nueva, porque la llama de la razón ya no alcanza a iluminar el complejo laberinto que va tomando forma lentamente (aunque algunos dirán que está siendo construido) a nuestro alrededor».

Joan Fontcuberta continúa utilizando magistralmente la imagen —sea esta analógica, digital o generada por un *software*— para reflexionar sobre el mundo a través de lúcidas ficciones que ensanchan el campo creativo a la vez que amplían nuestra cultura visual y nos ponen en guardia frente a las estrategias actuales de comunicación.

El problema no parece ser tanto lo que esos nuevos ojos algorítmicos puedan «ver», sino que nos dejemos mecer por sus alucinaciones, quedándonos paralizados y sin posibilidad de dar sentido a lo que nos rodea a través de narrativas comunes. En última instancia, ¿podemos asegurar que la IA será capaz de crear por sí misma historias tan maravillosas como la «Operación Flecha del Tiempo» de *HeghDI' vem ghaH, tu'lu' Dinosaur* o la de la *Cryptocnidaria* de *What Darwin Missed?* El recurso a la imaginación y la experimentación con estas nuevas imágenes se revela como una buena estrategia para comprender cómo funcionan e identificar sus límites. Si como Goya expresó en uno de sus *Caprichos* «El sueño de la razón produce monstruos», Joan Fontcuberta nos invita a «asumir el deber de revertirlo y hacer que el sueño de los monstruos produzca razón»<sup>7</sup>.

### **Sonia Berger**

---

<sup>7</sup> Moliné, Gerard. «Los “monstruos” de Joan Fontcuberta», *TheNBP*, 12 de noviembre de 2021, sobre la exposición *Monstruos* de Joan Fontcuberta en el Museu Can Framis de la Fundació Vila Casas.



Joan Fontcuberta, *Dinópolis, Teruel* (2020), de la serie *Dinosaur*

---

## Mediación

### Visitas comentadas

Domingos, 17:30 en euskara y 18:30 en castellano  
Entrada libre, previa inscripción online.

### Taller familiar

#### **Egia karratuak, gezur borobilak eta iruzur hirukiak... adi ibili irudien artean!**

[Verdades cuadradas, mentiras redondas y engaños triangulares... ¡atención a las imágenes!], con Amaia Urzain

Sábado, 5 de abril y 7 de junio de 2025, 11:30-13:30, Kutxa Fundazioa Artegunea  
Niños y niñas de 6 a 12 años, acompañados de un adulto.  
Euskera. 5 euros por niño/a, adultos gratis. Inscripción a través de la web.

Tendremos que agudizar la mirada y la lengua en busca de la verdad, la mentira o el engaño. Las propuestas del artista Joan Fontcuberta nos abrirán el camino para despertar las discusiones con palabras y sacudir la imaginación con imágenes. Andaremos entre plantas, animales, dinosaurios o corales contando historias hasta (des)hacerlas... Una capa, otra, otra, otra... ¡qué meta, qué montaje, qué memoria, qué *monstrorum!*

### Taller familiar

#### **Beleari so. Munstroak** [Monstruos], con Ane Rodriguez y Maider Aldasoro

Sábado, 21 de junio de 2025, 17:00-18:30, Kutxa Fundazioa Artegunea  
Niños y niñas de 6 a 12 años, acompañados de un adulto.  
Euskera. 5 euros por niño/a, adultos gratis. Inscripción a través de la web.

Este taller se desarrolla dentro del programa *Beleari so*, una propuesta de mediación que en diferentes sesiones buscan activar el diálogo y la mirada crítica en torno a cuestiones vinculadas a la imagen y al relato visual. En esta ocasión crearemos otros posibles cuerpos con los nuestros propios, unos cuerpos que disparen la imaginación y la fantasía a partir del extrañamiento. Trataremos de hacer posible lo imposible.

---

## Programa público

### Diálogos

**Iconofagias. De nuestros contemporáneos**, entre el fotógrafo Joan Fontcuberta y el ensayista, crítico y comisario de arte Iván de la Hues.

Jueves, 29 de mayo de 2025, 18:30, sala Z (Tabakalera, planta 1)

Castellano

Entrada libre, previa inscripción a través de la web

### Información

T. (+34) 943 251 937

E. [hezkontza\\_artegunea@kutxafundazioa.eus](mailto:hezkontza_artegunea@kutxafundazioa.eus)

Reservas [www.kutxafundazioa.eus](http://www.kutxafundazioa.eus)

---

## Horario

De martes a domingo

12:00 - 14:00

16:00 - 20:00

Entrada  
libre