

# WUNDER KAMMER

JOAN  
FONTCUBERTA

**Abril 30 – Juliol 5  
2026**

Si bien el tiempo de la fotografía en la historia del mundo es ínfimo (apenas dos siglos entre millones de años), el espacio de la historia del mundo en la fotografía resulta abrumador. Como si el universo hubiera aguardado durante milenios para poder retratarse compulsivamente, hasta desorbitar (en todos los sentidos de este verbo) nuestra capacidad de mirar o retener las imágenes.

Esta paradoja recorre *Wunderkammer*, exposición que se comporta asimismo como un museo o gabinete móvil desde el que Joan Fontcuberta nos convida a viajar en su máquina (fotográfica) del tiempo. Esa que le permite retratar dinosaurios, completar las crónicas de

la colonización española en América, captar y pervertir procesos de orogénesis, percatarse de un descuido de Darwin con los corales mientras concebía su teoría de las especies, revelar faunas teratológicas, descubrir las formas Art-Nouveau presentes en un Herbarium, registrar el impacto de las misiones jesuitas en la historia natural o reconstruir el Jardín del Edén a través de la Inteligencia Artificial.

El arte de Joan Fontcuberta consiste en hacer aparecer lo que ya no se espera, justo en ese momento en que lo desconocido sale, por fin a la superficie y se instala en nuestro presente; el único lugar en el cual –según Borges– “ocurren los hechos”.

WUNDERKAMMER

# WUNDER KAMMER

JOAN  
FONTCUBERTA

Abril 30 – Juliol 5  
2026

El nuevo mundo está empezando por el final. Ya sabemos donde fue a parar todo. Ya son muchas las veces que hemos decretado el apocalipsis. Ya no hay lugar para la enésima teoría crepuscular. Ya traspasamos la era del epílogo.

Y, sin embargo... aquí seguimos.

Al borde de un barranco, desde el cual el sentido de las cosas ya no reside en el desenlace de los acontecimientos; su magia ya no queda revelada en el clímax. Entre otras cosas, porque la fuerza fundamental de este mundo no es otra que la inercia. Así que, antes de dejarse llevar y dar el paso definitivo, la humanidad parece haberse conjurado para desandar el camino evitando el precipicio. Esa es la energía fundamental de la era del repliegue.

Así pues, lo importante es cómo van a suceder los acontecimientos (lo que implica, en definitiva, un ejercicio de estilo). Conocer el final no es suficiente para abandonar una novela o una película. Tampoco para abandonar una pareja o un juego de cartas o una juerga.

Todos somos, más o menos, ese personaje de García Márquez en *Crónica de una muerte anunciada*, cuyo destino queda escrito desde la primera página: "El día que lo iban a matar, Santiago Nasar se despertó a las 5.30 de la mañana...".

Ahí tenemos a Benjamin Button, que vive su vida a pesar de que esta va en retroceso. O a Don Marcial, de Alejo Carpentier, que desanda su vida hasta el mismo útero materno. O a Jake Epping, un personaje de Stephen King que avanza al revés del tiempo con la misión de evitar el asesinato de John F. Kennedy en 1963.

Y ahí estamos todos nosotros, en distinta circunstancia, transitando de vuelta hacia nuestra génesis particular.

Ante a todas estas opciones, Joan Fontcuberta echa mano de la IA y complica las cosas, proponiendo

el Génesis como un evento cotidiano. Y así como –según Borges– la crucifixión de Cristo sucede cada día a cada ser humano en este planeta, con el Génesis ocurre otro tanto.

El primer libro de la Biblia transcribe los pasos emprendidos por Dios para crear el mundo y, de paso, la primera pareja de seres humanos alojados en el Paraíso. La videoinstalación Génesis.IA muestra imágenes de lo que podría ser el surgimiento de la luz y la oscuridad, así como, a continuación, la formación del Cosmos, hasta llegar gradualmente a los majestuosos paisajes del Jardín del Edén.

Los paisajes resultantes son virtuales, dado que no se encuentran en la naturaleza real y han sido producidos mediante modelos de difusión como *Midjourney* o *Stable Diffusion*.

Ahora, de súbito, los versículos de la Biblia pueden presentárenos como los *prompts* con los que Dios creó el mundo. Y así, frente al mito de Dios como una todopoderosa Matrix tecnológica, la IA aparece como la nueva *Deus ex machina*. Más que una obra concreta, aquí se construye una atmósfera en la que los visitantes, al internarse en la sala, escuchan, desde una serie de altavoces, la voz de Fontcuberta. El artista llega a comportarse, también, como una *Deus ex Machina* sintetizada, y va recitando un *loop* con esos versículos del Antiguo Testamento en doce idiomas (catalán, castellano, inglés, francés, italiano, alemán, árabe, chino, ruso, portugués, hebreo y latín). La reproducción del audio es autónoma en cada uno de ellos, de modo que los idiomas se superponen, evocando el efecto igualmente bíblico de la Torre de Babel.

Por ese camino, el Génesis emana como una lengua híbrida que surge de esas 12 lenguas superpuestas. Un creole que resurge gracias al arte, la ficción y la IA. Un lenguaje exclusivo del siglo XXI que hace tambalear y crecer, al mismo tiempo, el poder de Babel.

GÉNESI.AI (2025)

# WUNDER KAMMER

JOAN  
FONTCUBERTA

**Abril 30 – Juliol 5  
2026**

No hay documento de la civilización que no sea, también, un documento de venganza. Esta paráfrasis de la sentencia repetida una y mil veces de Walter Benjamin, emana de esta serie sobre “las excentricidades de la naturaleza”. Combinando objetos sobrantes del cinturón industrial y extrayendo de allí el concepto de embalaje, estos se proyectan sobre los protocolos clásicos del trato con la naturaleza. En *Herbarium* (1982-84), la fotografía se convierte en soporte y vehículo del estudio, la reflexión y la mirada científica. Muy pronto, olvidamos el origen de los detritos industriales que sirven para armar estas nuevas plantas, a la vez que nos “plantamos” ante unas imágenes que deben su credibilidad a un sistema de signos supeditado al espíritu científico de la clasificación de los seres vivos.

Pero esta mixtura entre la materia vencida del metal o el plástico con una nueva naturaleza no es, aquí, la única simbiosis. Una vez alcanzadas las nuevas especies de plantas, queda un segundo guiño. Una, literal, vuelta de tuerca corrosiva que convierte el detrito en naturaleza para, más tarde, convertir esa naturaleza en arte.

*Herbarium* es, además, un homenaje a las *Urformen der Kunst* (“Formas originales del arte”) que el fotógrafo alemán Karl Blossfeldt dio a conocer en 1928 y que pronto cumplirán un siglo. Se trata de una colección de imágenes de plantas realizadas con el espíritu de las planchas botánicas que evocaban los motivos decorativos del *Art Nouveau*. Las plantas de *Herbarium* son, para decirlo en la antigua lengua, “falsas”. Composiciones imaginarias cuyas deudas con el bricolaje, el ensamble, la recolección de fragmentos orgánicos y desechos industriales son tenidos como artificiales. El asunto, aquí, es que también son verdaderas. Y esto es así porque el artista consigue girar las tornas para que esa falsedad resulte plausible.

No contento con ello, Fontcuberta se aprovecha de la IA, y a través de sus sistemas de visualización generativa, convierte su propio *Herbarium* en *eHerbarium*. Una autoparodia que, sin renunciar a los propósitos originales, los maneja con nuevas herramientas. El resultado sigue siendo un herbario. Científicamente asumido, pero, irónicamente, más asombroso y perverso. Casi tanto como el arte, la tecnología, los vericuetos de la mente humana.

HERBARIUM /  
eHERBARIUM

# WUNDER KAMMER

JOAN  
FONTCUBERTA

**Abril 30 – Juliol 5  
2026**

## Joan Fontcuberta y Pere Formiguera

Sin la teratología, buena parte de la cultura sería inexplicable. Desde el cine de terror hasta el horror de los zoológicos humanos, Desde *La bella y la bestia* de Renoir hasta *El hombre elefante* de David Lynch. La fotografía de Diane Arbus se basta para sostener esta afirmación. Sin olvidar al hombre lobo y a Frankenstein, o los monstruos diversos del circo. Ni siquiera la pornografía escapa a todo eso.

El mismo Umberto Eco escribió un libro sobre el ornitorrinco –“esa bestia horrible”, otra vez Borges– que no era otra cosa que una mezcla de todos los animales.

A principios de la década de los ochenta, Joan Fontcuberta y Pere Formiguera encontraron fortuitamente el archivo del Profesor Peter Ameiseuhafen, una documentación minuciosa de sus expediciones por todo el mundo a la búsqueda de las excepciones a la teoría de la evolución darwinista. Hasta ese momento, Ameiseuhafen y su bestiario fantástico eran absolutamente desconocidos, tanto para el público como para la propia comunidad científica.

Precursor de la teratología, Ameiseuhafenb (1895-1955?) fue un personaje misterioso, absorto en el estudio de híbridos, mutaciones y malformaciones genéticas. Fue catedrático en la Ludwig Maximilian Universität de Munich, hasta su expulsión por circunstancias oscuras en 1932. A partir de ese momento, viajó por los cinco continentes con un reducido equipo de colaboradores y científicos en el que sobresalía

Hans von Kubert, calificado como un biólogo mediocre, aunque tenido por un notable fotógrafo. Algo comprobable en la cantidad de fotografías, manuscritos, dibujos de campo, registros sonoros, radiografías, y hasta animales disecados cuando fue posible capturar especímenes que nos dejó como legado.

Todo ello da cuenta de la *Neue Zoologie*, una fauna extinta y en muchos casos increíble, de la que, afortunadamente, se conserva esta impresionante documentación. La divulgación de las investigaciones de Ameiseuhafen causó inicialmente una profunda controversia, pero la evidencia irrefutable de los testimonios fotográficos aportados acalló cualquier duda o suspicacia. Hoy podemos valorar todo este material por su indudable interés científico, pero también como un espejo de la Fotografía Moderna y de la estética documental que imperó a lo largo de los años 30 y 40 del siglo XX.

De muchas maneras, Ameiseuhafen aportó el material visual propio de esos monstruos que le han servido al pensamiento para dilucidar sus problemas. Así el axolote, usado por Roger Bartra para explicar las paradojas del México moderno. Así el centauro, utilizado para calificar el arte conceptual. El mismo Marco Polo necesitó tirar de ideas preconcebidas cuando vio por primera vez un rinoceronte, al que confundió con un unicornio (eso sí, pasado de peso). Toda esta fauna es el espejo de cada especie, incluida la nuestra. Monstruos cuyos errores, y horrores, configuran, también, nuestra identidad.

FAUNA

# WUNDER KAMMER

JOAN  
FONTCUBERTA

**Abril 30 – Juliol 5  
2026**

Incorporados de lleno a la ficción –y la ciencia ficción– contemporánea, los dinosaurios ocupan una posición intermedia entre los animales reales (tigres o elefantes, pongamos por caso) y los imaginarios (unicornios o sirenas).

Pertenecieron al mundo natural hace millones de años, hoy nos obsesiona hacerlos revivir. Bien mediante la clonación tipo *Jurassic Park*. Bien a través de réplicas rudimentarias que encontramos en los parques de entretenimiento y que ya forman parte de la historia del kitsch. Bien manipulando los fósiles de las últimas reconstrucciones paleontológicas.

El dinosaurio es un animal del pasado y, asimismo, un tótem moderno. Bestia y humanoide cuyo linaje, según la ciencia ficción, se divide entre los klíngonos y los reptilianos.

Por su parte, la dinosaurología se ha convertido en un terreno fértil para debatir tanto la repre-

sentación de la naturaleza como la naturaleza de la representación. Fotografiar dinosaurios hace reaparecer el conflicto de la realidad con la ilusión. El dinosaurio es un importante icono cultural, que sustituye al mito del dragón de las civilizaciones ancestrales. No son reales, pero lo fueron. Y no son pocas las metáforas que los evocan como pruebas de la inmortalidad o del conservadurismo (no hay nada más antiguo y reaccionario que comportarse como un dinosaurio). Son, a la vez, antimodernos y futuristas.

Y si su advenimiento en el siglo XXI nos aterra –por cualquiera de las vías mencionadas, no es solo por todo lo que arrastran desde tiempos remotos. Es, también, porque actúan como la némesis terrible de nuestra extinción. Fotografiarlos implica captar nuestro pasado más arcaico y, al mismo tiempo, visualizar nuestro futuro final como seres próximos a extinguirnos en este planeta.

DINOSAUR

# WUNDER KAMMER

JOAN  
FONTCUBERTA

**Abril 30 – Juliol 5  
2026**

WHAT DARWIN MISSED

Cuando a Humboldt se le escapaba algún detalle mientras hacía las Américas, ahí estaba su pintor, Mauricio Rugendas, para deshacer el entuerto. Aunque Rugendas no tuvo una cámara consigo, su don para retener los paisajes que investigaba el barón era inigualable. Un talento estimulado, dicho sea de paso, por el hecho de haber sido alcanzado por un rayo (esto ya lo ha abordado César Aira, para quien realidad y fantasía no tienen fronteras). Así que, si bien no podemos afirmar que Rugendas fuera un fotógrafo, sí es preciso describirlo como un hombre de flash (lo atravesó un rayo). Y que esa luz interior quedó proyectada sobre la obra de Humboldt para hacerla crecer. Como iluminación de la Ilustración.

Cuando a Ramón y Cajal se les escapaba alguna cosilla de sus investigaciones médicas, ahí estaba él mismo para completarlas y recuperarlas con sus propios dibujos. Sin estos, el científico y artista no hubiera alcanzado sus reconocidos aportes a la anatomía. Como un Frankenstein real, Ramón y Cajal no solo investigaba y diseccionaba los cuerpos, sino que, directamente, los creaba. Esa simbiosis fue tal que llegó a convertirse en director de Museos Anatómicos de Zaragoza a finales del siglo XIX

Si Charles Darwin hubiera tenido un fotógrafo buzo a mano, entre sus famosas especies estarían los corales que tanto le fascinaron, pero que no atendió tanto como debiera. Entonces, habría conseguido, como aquí se hace, rematar un proyecto que ahora, ante nosotros, aparece en su posibilidad óptima. Un proyecto producido gracias a la conjunción de dos factores importantes. De un lado, una sensibilidad conservacionista protectora del medio ambiente y de la biodiversidad ante la amenaza de la contaminación creciente, el cambio climático y el calentamiento global. De otro lado, el surgimiento de nuevas tecnologías de la imagen (algoritmos e IA) que empiezan a desbaratar nuestra cultura visual hegemónica, fundamentada en la percepción propiciada por la cámara. Al final, tratamos con un relato especulativo sobre el conflicto entre lo natural y lo artificial. Un proyecto agobiado, especialmente, por dos futuros inciertos: el de la naturaleza “natural” y de la naturaleza de la imagen.

Joan Fontcuberta se elevó hasta el cosmos para recuperar la peripecia de un cosmonauta soviético que le descubrió que la verdad estaba ahí arriba. Ahora, se sumerge en lo profundo del mar para entregar las pruebas que nos dicen que la verdad está ahí abajo.

# WUNDER KAMMER

JOAN  
FONTCUBERTA

Abril 30 – Juliol 5  
2026

DE RERUM NATURA  
(2023-24)

Durante muchos años, Bartolomé de las Casas fue acosado y censurado con particular escarnio. Antes, durante y después de su controversia doctrinal con Juan Ginés de Sepúlveda en Valladolid, en un tiempo transcurrido entre 1550 y 1551. En aquella polémica, De las Casas defendió el “derecho de gente” de la población autóctona de la América conquistada y colonizada por la Corona española. Esos y otros argumentos similares aparecen en *Breve historia de la destrucción de las indias por los españoles*, considerada una obra fundacional de la leyenda negra que hoy tanto se discute a ambos lados del Atlántico. (De las Casas se temía tanto el impacto de este libro que llegó al punto de disponer que no fuera publicado hasta cuarenta años después de su muerte).

A las acusaciones del sector duro de los colonizadores, De las Casas vio añadida otra refutación, digámoslo así, de orden literario: su apego a la exageración. Si sus descripciones de plagas de hormigas y otras situaciones de la naturaleza parecían desmesuradas, cabía pensar que lo mismo le pasaba con sus crónicas de matanzas, destrucciones y castigos sufridos por la población indígena. En este caso, fue censurado por su escasa verosimilitud y, en definitiva, por no ser otra cosa que un autor de ficciones.

Sin la impronta social de De las Casas, pero en una cuerda relativamente cercana, la *Historia del Nuevo Mundo* (1653), escrita por el sacerdote jesuita Bernabé Cobo Peralta, resplandece

entre las más importantes aportaciones a aquellas crónicas coloniales, llamadas también “de Indias”. Las indagaciones de Cobo Peralta son particularmente valiosas para la botánica y reproducen algo muy difícil de medir hoy: el sentimiento de maravilla que el Nuevo Mundo produjo a sus “descubridores”, los primeros europeos que desembarcaron en las playas americanas y se adentraron en territorios tan distintos a sus lugares de procedencia.

¿Es posible aventurar especulativamente la riqueza natural brindada por aquella *terra incognita*? Quizá, responder a esto solo sea posible desde la metáfora, en la medida en que ese Nuevo Mundo no lo hemos de limitar a un orden geográfico, sino que es posible expandirlo por el universo de los nuevos imaginarios, a la vida virtual y a la impresionante capacidad alucinatoria de las tecnologías actuales.

Eso es justo lo que sucede en las imágenes, pretendidamente fotográficas, que se presentan en esta serie: presunciones de formas vegetales inventadas con programas de visualización generativa. Eso sí, siguiendo al pie de la letra las descripciones de Bernabé Cobo.

Nuestra sensación de sorpresa –y temor– ante los logros de la IA corre pareja a la que hace unos siglos experimentaron quienes pisaron por primera vez las Indias y se enfrentaron, con admiración, a lo desconocido. Hoy volvemos a la Luna y, asimismo, nos adentramos cada día en territorios virtuales sorprendentes capaces de conjugar nuestro terror y nuestro embeleso.

# WUNDER KAMMER

JOAN  
FONTCUBERTA

**Abril 30 – Juliol 5  
2026**

**OROGENESI (2002-06)**

Una vez, Joan Fontcuberta lanzó al mundo esta pregunta: ¿sueñan los androides con cámaras fotográficas? *Orogénesis* nos permite traspararle su propia cuestión, acaso de una manera más turbadora.

¿Sueña Joan Fontcuberta con Elon Musk?

Porque, de alguna manera, esta serie tiene bastante conexión con uno de los sueños del hombre más rico del mundo: su obsesión por alcanzar mundos sin humanos. Por eso, conquistar la estratosfera mediante la tecnología tiene, aquí, una contraparte artística y humana, demasiado humana. Y es que, estos paisajes ignotos y únicos, solo son posibles gracias al arte. Sin huella humana, pero también sin cámaras. Llenos de belleza, pero vaciados de memoria. Relucientes y sin embargo escabrosos. Lugares neutros y al mismo tiempo neutralizadores de toda acción, dado que solo nos permiten la contemplación. Mundos que se miran, pero no se tocan.

Es sabido que la orogénesis es la parte de la geografía física que estudia la formación del relieve y, por tanto, la aparición de montañas y llanos. Sin embargo, en este proyecto, la dislocación obvia del entorno real se ve contestada por otra dislocación mucho más compleja: la de los códigos de representación. Los paisajes aquí mostrados provienen de programas informáticos diseñados para interpretar “mapas”. En el fondo, son abstracciones codificadas que proporcionan una pauta cartográfica (curvas de nivel, datos topográficos, valores altimétricos).

Y es aquí donde Fontcuberta utiliza programas de interpretación cartográfica para traducir la información procedente de cuadros conocidos de la historia del arte, que el ordenador, engañado, cree que son mapas. El resultado es un paisaje aparentemente muy realista que, sin corresponderse enteramente con el imaginario pictórico, ya no tiene referente geográfico y es totalmente ficticio. El autor ha conseguido pervertir las expectativas del programa y burlar su supuesta lógica.

En la trayectoria de Joan Fontcuberta, encontramos, desde los años noventa, una línea de investigación tan coherente como relacionada con la creación de imágenes a partir de algoritmos o *softwares* específicos. Y esto fue así mucho antes de que la IA tuviese el apogeo que le conocemos actualmente. Desde este recorrido, la fotografía es comprendida como un medio de difícil catalogación. Acaso más próxima a disciplinas vinculadas con las ideas, lo sociológico, la comunicación o la semiótica que a su propio pasado documental.

Al contrario del Ulises que se tapa los oídos para no escuchar los cantos de las sirenas, el artista aparece para quitarnos la venda de los ojos. Como para pertrecharnos de una función crítica ante estos lagos, caminos y montañas jamás transitados, pero que nos aguardan, desde siempre, gracias a la imaginación.

# WUNDER KAMMER

JOAN  
FONTCUBERTA

**Abril 30 – Juliol 5  
2026**

**VIAJES EXTRAORDINARIOS  
(2025)**

Durante más de un siglo, artistas y escritores se han dedicado a hacer versiones de Julio Verne o a seguir el rastro de su estela. Desde el cine, quedan en la memoria *Veinte mil leguas de viaje submarino* y *La isla misteriosa*, la adaptación la novela *De la tierra a la luna* o la de *Tribulaciones de un chino en China*. No es ningún secreto que los viajes extraordinarios de Verne obsesionaron a George Méliès.

Otro Julio –esta vez Cortázar, esta vez desde la literatura–, se atrevió a trastocar el título original del visionario francés. Y si Verne había escrito *La vuelta al mundo en ochenta días*, él daría la vuelta al día en ochenta mundos.

Joan Fontcuberta nos propone algo todavía más importante. No basta con seguir, actualizar o versionar a Verne. Es necesario *ser* Verne.

Ese matiz no proviene, exactamente, de la literatura, sino del inmenso repertorio visual de las ediciones originales de las novelas, que estaban ilustradas con más de cuatro mil grabados. A partir de este material, queda armado el puzle de estos *Viajes extraordinarios*. Esa exuberancia gráfica indica hasta qué punto la fantasía de Julio Verne se explaya más allá de la literatura y nos permite asumir al famoso escritor como un creador audiovisual

*avant-la-lettre*. Verne, como Bernabé Cobo, Humboldt o una manda de dinosaurios, se comporta como un ser a la espera de una cámara. Esto resplandece de manera particular en el visionario francés: no hay casualidad en que muchos de sus relatos hayan pasado, de manera natural, al formato cinematográfico. Gracias a esta doble condición –la del novelista y la del constructor de universos visuales– las especulaciones de Verne nos siguen retando a aventurar futuros posibles y a predecir nuevas conquistas de la ciencia y de la tecnología. Así hasta la Inteligencia Artificial, un ingenio tecnológico que puede hacer realidad esa apuesta por la ciencia ficción, pues la IA comparte con Verne tanto el espíritu de la anticipación como el de la síntesis. Aplicada al ámbito de la imagen, la fotografía algorítmica y los sistemas de visualización generativa son potentísimas herramientas de creación artística.

En esta ocasión, Fontcuberta reinterpreta su propio imaginario, pero no con la cámara o el pincel, sino con la magia de la IA generativa, algo que hubiera complacido al propio Verne. En esta dimensión, el fotógrafo catalán asume la tecnología sin dejar de mostrarnos que, más allá de la inteligencia artificial, el arte solo puede emerger, hoy, como un artificio inteligente.