

PERCEPCIÓN E INCERTEZA

CENTRO GALEGO DE ARTE CONTEMPORÁNEA

26 setembro 2025 - 8 febreiro 2026

Primeira planta

Comisariado: Santiago Olmo

Artistas: Max de Esteban, Joan Fontcuberta, Jaione Camborda

En 1999, baixo a dirección de Miguel Fernández-Cid e en colaboración coa Escola Internacional de Teoría nas Humanidades da USC —impulsada polo entón reitor Darío Villanueva—, o CGAC organizou un ciclo de conferencias sobre ciencia, tecnoloxía e arte titulado *The Special Plenary Series on Science, Technology and the Arts*. Aquele simposio reuniu figuras destacadas de distintos ámbitos do coñecemento e da creación, como o poeta e Premio Nobel de Química Roald Hoffmann, o novelista francés Michel Rio ou a artista serbia Marina Abramović. Segundo Margery Arent Safir, coordinadora do evento, o seu propósito era “ser un encontro especial de práctica e teoría, lóxica e estética, de feitos, imaxinación e expresión: unha exhaustiva gramática do coñecemento e da sensibilidade humana na ciencia e na arte”.

Vinte e seis anos despois, nun contexto no que urxe recuperar unha visión menos fragmentada e máis global da realidade, ese diálogo entre ciencia e humanidades resulta, se cabe, máis necesario. Naquel momento, a vontade de achegar posicións mostraba certa inxenuidade, máis nos obxectivos ca nos puntos de partida, pero era xa o síntoma dun movemento silencioso —aínda que xeneralizado— de cuestionamento fronte aos efectos da hiperespecialización. Desde 1979 existía en Linz Ars Electronica un festival orientado a vincular arte, tecnoloxía e sociedade, no que artistas, enxeñeiros e científicos colaboraban man a man. Nesta cita anual, que continúa vivente, presentáronse innovacións froito dunha cooperación cada vez máis normalizada entre arte, ciencia e tecnoloxía.

Experiencias cruzadas, proxectos compartidos e residencias de artistas con científicos son habituais en ámbitos como a investigación médica, a bioloxía, os ecosistemas, os cultivos, a informática ou a computación e tamén no desenvolvemento de videoxogos desde unha perspectiva artística (véxase a exposición *Try Again* comisariada en 2008 por Juan Antonio Álvarez



Reyes). Desde 2011, o CERN¹ vén desenvolvendo un programa interdisciplinario coñecido como Arts at CERN, cuxo propósito é fomentar o diálogo entre a arte e a física de partículas. Grazas a esta iniciativa, artistas de todo o mundo teñen a oportunidade de colaborar co persoal científico do laboratorio e reciben apoio para crear novas obras de arte a partir de residencias, encargos e exposicións. Jaione Camborda, precisamente, foi beneficiaria do programa en 2024.

Durante décadas, a hiperespecialización considerouse a vía máis segura para acelerar o avance do coñecemento. Non obstante, de maneira paralela foron cobrando forza enfoques interdisciplinarios que promovían o cruzamento e o intercambio de datos e ideas, co fin de alcanzar unha comprensión máis global e complexa do mundo. O obxectivo non era abandonar a especialización, senón flexibilizala: abrila á influencia doutros saberes e enriquecela con achegas que, malia pareceren alleas, resultaban complementarias. Neste sentido, correntes como o postestruturalismo, a literatura comparada e os estudos culturais, xunto coas achegas das novas escolas historiográficas (microhistoria, estudos de xénero, historia das mulleres, historia cultural, historia global, historia da memoria), desempeñaron un papel fundamental. De maneira particular, a historia da ciencia foi clave para ofrecer un marco conceptual que permita entender a evolución das metodoloxías e prácticas científicas. Grazas a estas perspectivas, configurouse un panorama

1. Segundo a definición proporcionada por un modelo de intelixencia artificial utilizado na redacción deste texto, “o CERN (Organización Europea para a Investigación Nuclear) é o laboratorio de física de partículas máis grande do mundo, creado para investigar os compoñentes fundamentais da materia e as súas interaccións, utilizando aceleradores de partículas como o Gran Colisionador de Hadrones (LHC). O seu propósito é aumentar o coñecemento sobre o universo”. (ChatGPT, comunicación persoal, 3 de setembro de 2025).



Max de Esteban: *A Forest*, 2019

dinámico e contraditorio, con luces e sombras, pero indispensable para achegarnos a unha visión máis global e complexa do mundo, do coñecemento e dos seus relatos.

Por outro lado, entender a arte non só como un medio de expresión, senón como unha forma máis de producir coñecemento, contribuíu a poñer de relevo a importancia das metodoloxías artísticas. Máis alá da técnica e dos resultados estéticos, os métodos e os procesos da arte son aplicables a outros moitos ámbitos. De igual maneira, a ciencia ofrécelle á arte novas perspectivas de investigación, técnicas, ferramentas e dispositivos, así como múltiples posibilidades de exploración crítica dos seus contidos.

Ao longo da historia, as relacións entre arte e ciencia foron máis estreitas do que a miúdo se pensa. A evolución da arte e das súas técnicas estivo ligada ao desenvolvemento tecnolóxico de cada época, o cal, pola súa vez, depende da capacidade inventiva e técnica da ciencia.

A fotografía é un dos exemplos máis evidentes de como un invento técnico-científico, nacido da química e da óptica, pode transformarse nun medio artístico. Co tempo, pasou de ser unha ferramenta de documentación e reprodución fiel da realidade a converterse tamén nun espazo para a expresión subxectiva e a construción de escenas. Ademais, a fotografía deu orixe á imaxe en movemento: o cine (tanto o espectáculo comercial coma o cine de autor), a televisión e as transmisións en directo, que son fundamentais para a información e a comunicación, así como o vídeo, que se converteu nunha plataforma de memoria visual doméstica e accesible para todos. Posteriormente, o paso do químico ao dixital abriu unha nova revolución da imaxe, tanto fixa coma en movemento. Esta transformación expandiuse, primeiro na web e logo nas redes sociais, nun fluxo acelerado de pantallas e dispositivos, trasladando ás galerías de arte e aos museos, en formatos profesionais moi sofisticados, o clima visual da cotiandade.

Tradicionalmente considerouse que a aparición da fotografía liberou a pintura das súas rixideces e ataduras, de maneira que ambas as disciplinas se converteron en campos experimentais con obxectivos diverxentes. Pero o certo é que, desde as súas orixes, a pintura non deixou de experimentar sucesivas transformacións técnicas e conceptuais. No século XV, por exemplo, a introdución do óleo en Flandres achegoulle maior transparencia e viveza á cor, transformando profundamente a práctica pictórica. Máis tarde, a invención do tubo de pintura permitíralles aos artistas saír do estudio e traballar ao aire libre, o que favoreceu o xurdimento do impresionismo. Coa chegada da fotografía, a pintura quedou liberada da necesidade de representar fielmente a realidade e puido abrirse á experimentación. Hoxe en día, a revolución dixital, o vídeo e as cámaras nos dispositivos móbiles seguen impulsando novas transformacións —ás veces duradeiras e ás veces efémeras— que, sen dúbida, marcan o rumbo da arte contemporánea.

As vangardas artísticas aspiraron sempre a manexar as tecnoloxías máis punteiras: desde a velocidade das máquinas a inicios de 1900 ata as prácticas *intermedia* das décadas de 1960 e 1970 (videoarte, arte sonora, música electroacústica, *performance*, *net art*). Baixo ese prisma, as obras de arte xa non son só as instalacións e as imaxes, senón tamén as tecnoloxías que permiten a súa creación e difusión: proxectores e ordenadores modificados, programas informáticos, dispositivos de audio e outros aparatos de *hardware*.

Son moitos os artistas e científicos que souberon comprender os retos do mundo no que vivimos e intuír os perigos que pode supoñer o abandono da interdisciplinariedade. Na actualidade, debido á incidencia directa que os avances científicos e tecnolóxicos teñen na nosa vida cotiá, a relación da ciencia e a tecnoloxía cos campos da creación é aínda máis estreita.

Se no pasado as innovacións técnicas e tecnolóxicas contribuíron a transformar a arte e a modificar a nosa maneira de percibir o mundo, como individuos e como sociedade, na actualidade formúlase a necesidade de incorporar un novo principio positivo e dinámico: a incerteza, que opera ao mesmo tempo como límite da percepción e como resorte crítico.

Grazas aos avances da física cuántica, a luz —tradicionalmente vinculada á razón e ao esclarecemento dos problemas— pode asociarse hoxe cunha certa noción de incerteza. Esta última, lonxe de constituír un lastre ou unha limitación para o coñecemento, converteuse nun estímulo que amplía as nosas posibilidades de comprensión e reflexión.

Nas diferentes formulacións do principio de Heisenberg, os termos *incerteza* e *indeterminación* utilízanse de xeito practicamente equivalente, segundo a redacción ou a tradución, para describir unha situación na que non é posible determinar de maneira unívoca e excluínse o estado dun corpo nun momento ou circunstancia determinada. Seguramente *indeterminación* sexa o máis preciso dos dous, dado que fai referencia a unha suspensión temporal indefinida da certeza, máis que a unha ausencia absoluta desta.

A complexidade deste concepto vese acentuada polos matices —a miúdo imprevisos e insospeitados— que xorden ao traducilo a distintas linguas: aínda que o núcleo do significado permaneza, a resonancia semántica varía, revelando sutilezas que resultan esenciais. Estas diferenzas inflúen na percepción da intensidade, da estabilidade ou da fluidez do elemento de dúbida, aspectos que, aínda que sutís, son fundamentais para comprender a natureza da indeterminación segundo Heisenberg.

A incerteza e a indeterminación casan ben coa percepción, posto que a moldean e a transforman nun proceso de coñecemento metódico (tal como o formulaba Descartes).

Non cabe dúbida de que a física resultante do modelo cuántico é unha revolución cuxo verdadeiro alcance apenas comezamos a albiscar. Pensemos, por exemplo, na computación cuántica² e no seu enorme potencial transformador. Coa irrupción desta tecnoloxía abriuse un novo escenario onde a intelixencia artificial nos permite despegar as incógnitas do saber, pero ao mesmo tempo o envolve todo nun veo inquietante. Esta atmosfera perturbadora evoca as visións máis escuras do despotismo do século XX, recreadas na ciencia ficción e particularmente nas chamadas “novelas de anticipación”. Abonda lembrar o impacto que causou a obra de George Orwell, *1984*, cuxo terrorífico Gran Hermano, malia estar inspirado no estalinismo soviético, proxectaba a súa sombra cara ao futuro, como un cataclismo silencioso e ao mesmo tempo inevitable.

Esta exposición reformula a tensión entre percepción e incerteza a partir de conceptos como a visualidade e a súa imposibilidade.

2. Para entender mellor que é a computación cuántica, recorro de novo a un modelo de intelixencia artificial, que me proporciona a seguinte definición: “A física cuántica estuda o comportamento do universo a escala atómica e subatómica, sentando as bases da computación cuántica, que aplica estes principios para crear ordenadores máis potentes ca os clásicos. A diferenza das computadoras tradicionais que usan bits (0 ou 1), as cuánticas usan cúbits que poden ser 0, 1 ou ambos á vez grazas á superposición, o que permite realizar cálculos complexos en paralelo. A computación cuántica aproveita outros fenómenos como o entrelazamento cuántico para resolver problemas que actualmente son imposibles para as supercomputadoras, como o desenvolvemento de novos materiais ou o deseño de medicamentos”. (ChatGPT, comunicación persoal, 3 de setembro de 2025).



Joan Fontcuberta: *Gènesi.IA*, proxección na fachada do Disseny Hub no marco do festival LLUM BCN 25
Foto: Xavi Torrent. © Joan Fontcuberta, VEGAP, Santiago de Compostela, 2015



Vista da instalación *Ensayo filmico sobre la sordoceguera* na exposición *Visiones cuánticas*, Tabakalera, Donostia - San Sebastián, 2025

Para iso, reúne as obras de tres artistas que traballan coa imaxe en movemento desde perspectivas moi distintas e con propostas experienciais diversas: Jaione Camborda desde o cine, e Joan Fontcuberta e Max de Esteban desde a fotografía e o vídeo.

Cada unha das pezas seleccionadas aborda as nocións de percepción e incerteza desde un ángulo diferente. En *Génesis.IA* (Xénese.IA), Joan Fontcuberta explora a maxia da intelixencia artificial e o seu potencial como xeradora de experiencias visuais inéditas. Nas obras de Max de Esteban, reunidas nun díptico de ton distópico, advírtese sobre os riscos de manipular a ciencia ao servizo da bioeconomía e a infopolítica global. Finalmente, a instalación de Jaione Camborda introdúcenos, desde a empatía, na experiencia perceptiva dunha persoa xordocega, como metáfora do universo visto desde a incerteza máis total.

Santiago Olmo

MAX DE ESTEBAN

Lamb of God, 2024

O vídeo ficcionaliza a reflexión dunha especialista sobre os riscos derivados de certos usos da enxeñería xenética, os cales poderían comprometer a nosa realidade e a das xeracións futuras.

Formula, ademais, un debate ético e político sobre as consecuencias imprevisibles desta tecnoloxía: Que sucedería se a intervención humana provocase a aparición da conciencia en especies animais? Como se sustentaría o valor moral da vida humana se desaparecese a categoría biolóxica de especie?

Enfrontámonos a unha nova fronteira da biopolítica. A enxeñería xenética amplía o horizonte do que *somos* ao que *podemos crear*, un ámbito no que as oligarquías poderían xogar a ser Deus.

A Forest, 2019

Un monólogo ficcionado dun dos maiores investidores en intelixencia artificial cuestiona a natureza da realidade: Son reais as imaxes? A voz é real? Pero as preguntas clave que realmente se abordan son outras: Cal é a ideoloxía que hai detrás dos principais investidores nesta tecnoloxía? Cales son os valores sociais en xogo? Cales son as súas implicacións políticas? Debemos permitir que unha oligarquía xestione esta nova infraestrutura?

JOAN FONTCUBERTA

Génesis.IA, 2025

Obra producida polo Festival LlumBCN25

Nesta obra o artista recrea en imaxes o momento da xestación do universo mediante programas de IA que toman como punto de partida os versículos da Xénese.

Os modelos de visualización xenerativa a partir de instrucións en linguaxe natural, ou *prompts*, redefiniron a relación palabra-imaxe. O programa traduce un texto descritivo nunha escena inventada, pero convincentemente fotorrealista, é dicir, transforma a fotografía *rexistrada* pola luz en imaxes *escritas* polos algoritmos. Desafía así a nosa percepción tradicional da creación visual e convértea nun produto do cálculo e non da imaxinación.

Pero, sobre todo, o proxecto *Génesis.IA* acode ao símil de suprema *creatio ex nihilo* no que o texto bíblico referido aos sete días da creación pode considerarse como a secuencia de *prompts* cos que Deus creou o mundo e a vida. Fronte ao mito de Deus como unha todopoderosa Matrix tecnolóxica, a IA aparece como a nova deus ex máchina. Asistimos así á transición do deus ancestral ao novo deus da tecnoloxía. Adicionalmente, a voz robótica do propio autor recita os versículos en doce idiomas simultaneamente, o que proporciona unha contorna sonora que remite a outro episodio do Antigo Testamento: o da Torre de Babel.

JAIONE CAMBORDA

Ensayo filmico sobre la sordoceguera, 2025

Producido por Tabakalera, Donostia International Physics Center e Arts at CERN

Ensayo filmico sobre la sordoceguera (Ensaio filmico sobre a xordocegueira) é unha instalación que propón romper coa funcionalidade tradicional da pantalla de cine transformándoa nun obxecto que nega o acceso ás imaxes. A obra converte este límite nun motor de desexo e especulación. A pantalla impónse no espazo como un campo de posibilidades.

O público é convidado a explorar fisicamente o espazo, atrapado entre o seu desexo de descubrir e a imposibilidade de acadar o que procura, nun estado perpetuo de tensión e posibilidade. A imaxe proxectada permanece nun estado de indeterminación que só pode ser imaxinada, activando así outras formas insólitas de percepción.

O que se observa é unha ausencia, unha *pegada* de algo que está a ocorrer máis alá do seu alcance visual. A luz do proxector *esculpe* o aire, creando volumes e evidenciando un acontecemento. O halo resalta a materialidade do espazo, enmarcando a pantalla e actuando como un elemento que define e, ao mesmo tempo, desborda os límites do obxecto.

MAX DE ESTEBAN (Barcelona, 1959) é un artista visual recoñecido polo seu compromiso crítico coa condición humana baixo o réxime do capitalismo contemporáneo. Traballa principalmente con fotografía e vídeo, e os seus proxectos exhibíronse en museos e institucións como o Jeu de Paume de París, o MUAC de México, o NRW-Forum de Düsseldorf, o Museum of Fine Arts de Houston, o Deutsches Technikmuseum de Berlín, La Virreina Centre de l'Imatge de Barcelona, o CGAC e o Palais de Tokyo de París. A súa obra forma parte das coleccións de museos como o Museum of Fine Arts de Houston, os Staatliche Museen de Berlín, o Museo Kunstpalast de Düsseldorf, o Deutsches Technikmuseum de Berlín ou o CGAC, entre outros.

JOAN FONTCUBERTA (Barcelona, 1955) é artista, ensaísta, docente e comisario de exposicións. O seu traballo de creación ocúpase dos conflitos entre natureza, tecnoloxía, fotografía e verdade, e foi obxecto, durante cinco décadas, de numerosas mostras persoais e publicacións monográficas. Autor dunha ducia de libros de historia e ensaios sobre a fotografía, publicáronse trinta monografías sobre o seu traballo artístico. A súa obra expúxose en museos de todo o mundo, como o MoMA de Nova York, o Art Institute de Chicago, o MUN de Pamplona, o IVAM de Valencia, o FOAM de Ámsterdam, o MEP de París e o Science Museum de Londres, e foi adquirida por numerosas coleccións públicas.

JAIONE CAMBORDA (Donostia - San Sebastián, 1983) é unha cineasta que traballa desde a materia, o corpo e a memoria para construír narrativas sensoriais e profundamente enraizadas no territorio. Formouse na Escola de Cine e Televisión da Academia de Artes Escénicas de Praga e na Escola Superior de Televisión e Cine de Múnic. Como directora de arte e produtora, a súa carreira estivo ligada ao Novo Cine Galego. A súa primeira longametraxe, *Arima* (2019), obtivo o premio á mellor dirección na sección Novas Ondas do Festival de Cine Europeo de Sevilla e o premio á mellor película na sección Escáner do Festival Marxes. Foi a primeira directora española en gañar a Cuncha de Ouro na 71.ª edición do Festival Internacional de Cine de San Sebastián pola súa película *O corno* (2023). Presidiu o xurado do Festival de Cine de San Sebastián na edición do ano 2024.

PERCEPCIÓN E INCERTIDUMBRE

En 1999, bajo la dirección de Miguel Fernández-Cid y en colaboración con la Escuela Internacional de Teoría en las Humanidades de la USC —impulsada por el entonces rector Darío Villanueva—, el CGAC organizó un ciclo de conferencias sobre ciencia, tecnología y arte titulado *The Special Plenary Series on Science, Technology and the Arts*. Aquel simposio reunió a figuras destacadas de distintos ámbitos del conocimiento y la creación, como el poeta y premio nobel de química Roald Hoffmann, el novelista francés Michel Rio o la artista serbia Marina Abramović. Según Margery Arent Safir, coordinadora del evento, su propósito era “ser un encuentro especial de práctica y teoría, lógica y estética, de hechos, imaginación y expresión: una exhaustiva gramática del conocimiento y la sensibilidad humana en la ciencia y el arte”.

Veintiséis años después, en un contexto en el que urge recuperar una visión menos fragmentada y más global de la realidad, ese diálogo entre ciencia y humanidades resulta, si cabe, más necesario. En aquel momento, la voluntad de acercar posiciones mostraba cierta ingenuidad, más en los objetivos que en los puntos de partida, pero era ya el síntoma de un movimiento silencioso —aunque generalizado— de cuestionamiento frente a los efectos de la hiperespecialización. Desde 1979 existía en Linz Ars Electronica, un festival orientado a vincular arte, tecnología y sociedad, en el que artistas, ingenieros y científicos colaboraban mano a mano. En esta cita anual, que continúa vigente, se han presentado innovaciones fruto de una cooperación cada vez más normalizada entre arte, ciencia y tecnología.

Experiencias cruzadas, proyectos compartidos y residencias de artistas con científicos son habituales en ámbitos como la investigación médica, la biología, los ecosistemas, los cultivos, la informática o la computación y también en el desarrollo de videojuegos desde una perspectiva artística (véase la exposición *Try Again* comisariada en 2008 por Juan Antonio Álvarez Reyes). Desde 2011, el CERN¹ viene desarrollando un programa interdisciplinar conocido como

Arts at CERN, cuyo propósito es fomentar el diálogo entre el arte y la física de partículas. Gracias a esta iniciativa, artistas de todo el mundo tienen la oportunidad de colaborar con el personal científico del laboratorio y reciben apoyo para crear nuevas obras de arte a partir de residencias, encargos y exposiciones. Jaione Camborda, precisamente, fue beneficiaria del programa en 2024.

Durante décadas, la hiperespecialización se consideró la vía más segura para acelerar el avance del conocimiento. No obstante, de manera paralela fueron cobrando fuerza enfoques interdisciplinarios que promovían el cruce y el intercambio de datos e ideas, con el fin de alcanzar una comprensión más global y compleja del mundo. El objetivo no era abandonar la especialización, sino flexibilizarla: abrirla a la influencia de otros saberes y enriquecerla con aportes que, aunque parecían ajenos, resultaban complementarios. En este sentido, corrientes como el posestructuralismo, la literatura comparada y los estudios culturales, junto con las aportaciones de las nuevas escuelas historiográficas (microhistoria, estudios de género, historia de las mujeres, historia cultural, historia global, historia de la memoria), han desempeñado un papel fundamental. De manera particular, la historia de la ciencia ha sido clave para ofrecer un marco conceptual que permita entender la evolución de las metodologías y prácticas científicas. Gracias a estas perspectivas, se ha configurado un panorama dinámico y contradictorio, con luces y sombras, pero indispensable para acercarnos a una visión más global y compleja del mundo, del conocimiento y de sus relatos.

Por otro lado, entender el arte no solo como un medio de expresión, sino como una forma más de producir conocimiento, ha contribuido a poner de relieve la importancia de las metodologías artísticas. Más allá de la técnica y de los resultados estéticos, los métodos y los procesos del arte son aplicables a otros muchos ámbitos. De igual manera, la ciencia ofrece al arte nuevas perspectivas de investigación, técnicas, herramientas y dispositivos, así como múltiples posibilidades de exploración crítica de sus contenidos.

A lo largo de la historia, las relaciones entre arte y ciencia han sido más estrechas de lo que a menudo se piensa. La evolución del arte y de sus técnicas ha estado ligada al desarrollo tecnológico de cada época, el cual, a su vez, depende de la capacidad inventiva y técnica de la ciencia.

La fotografía es uno de los ejemplos más evidentes de cómo un invento técnico-científico, nacido de la química y la óptica, puede transformarse en un medio artístico. Con el tiempo, pasó de ser una herramienta de documentación y reproducción fiel de la realidad a convertirse también en un espacio para la expresión subjetiva y la construcción de escenas. Además, la fotografía dio origen a la imagen en movimiento: el cine (tanto el espectáculo comercial como el cine de autor), la televisión y las transmisiones en directo, que son fundamentales para la información y la comunicación, así como el video, que se convirtió en una plataforma de memoria visual doméstica y accesible para todos. Posteriormente, el paso de lo

1 Según la definición proporcionada por un modelo de inteligencia artificial utilizado en la redacción de este texto, “el CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear) es el laboratorio de física de partículas más grande del mundo, creado para investigar los componentes fundamentales de la materia y sus interacciones, utilizando aceleradores de partículas como el Gran Colisionador de Hadrones (LHC). Su propósito es aumentar el conocimiento sobre el universo”. (ChatGPT, comunicación personal, 3 de septiembre de 2025).



Max de Esteban: *Lamb of God*, 2024

químico a lo digital abrió una nueva revolución de la imagen, tanto fija como en movimiento. Esta transformación se expandió, primero en la web y luego en las redes sociales, en un flujo acelerado de pantallas y dispositivos, trasladando a las galerías de arte y los museos, en formatos profesionales muy sofisticados, el clima visual de la cotidianidad.

Tradicionalmente se ha considerado que la aparición de la fotografía liberó a la pintura de sus rigideces y ataduras, de manera que ambas disciplinas se convirtieron en campos experimentales con objetivos divergentes. Pero lo cierto es que, desde sus orígenes, la pintura no ha dejado de experimentar sucesivas transformaciones técnicas y conceptuales. En el siglo XV, por ejemplo, la introducción del óleo en Flandes aportó mayor transparencia y viveza al color, transformando profundamente la práctica pictórica. Más tarde, la invención del tubo de pintura permitiría a los artistas salir del estudio y trabajar al aire libre, lo que favoreció el surgimiento del impresionismo. Con la llegada de la fotografía, la pintura quedó liberada de la necesidad de representar fielmente la realidad y pudo abrirse a la experimentación. Hoy en día, la revolución digital, el vídeo y las cámaras en los dispositivos móviles siguen impulsando nuevas transformaciones —a veces duraderas y a veces efímeras— que, sin duda, marcan el rumbo del arte contemporáneo.

Las vanguardias artísticas han aspirado siempre a manejar las tecnologías más punteras: desde la velocidad de las máquinas a inicios de 1900, hasta las prácticas *intermedia* de las décadas de 1960 y 1970 (videoarte, arte sonoro, música electroacústica, *performance*, *net art*). Bajo ese prisma, las obras de arte ya no son solo las instalaciones y las imágenes, sino también las tecnologías que permiten su creación y difusión: proyectores y ordenadores modificados, programas informáticos, dispositivos de audio y otros aparatos de *hardware*.

Son muchos los artistas y científicos que han sabido comprender los retos del mundo en el que vivimos e intuir los peligros que puede suponer el abandono de la interdisciplinariedad. En la actualidad, debido a la incidencia directa que los avances científicos y tecnológicos tienen en nuestra vida cotidiana, la relación de la ciencia y la tecnología con los campos de la creación es todavía más estrecha.

Si en el pasado las innovaciones técnicas y tecnológicas contribuyeron a transformar el arte y a modificar nuestra manera de percibir el mundo, como individuos y como sociedad, en la actualidad se plantea la necesidad de incorporar un nuevo principio positivo y dinámico: la incertidumbre, que opera al mismo tiempo como límite de la percepción y como resorte crítico.

Gracias a los avances de la física cuántica, la luz —tradicionalmente vinculada a la razón y al esclarecimiento de los problemas— puede asociarse hoy con una cierta noción de incertidumbre. Esta última, lejos de constituir un lastre o una limitación para el conocimiento, se ha convertido en un estímulo que amplía nuestras posibilidades de comprensión y reflexión.

En las diferentes formulaciones del principio de Heisenberg, los términos *incertidumbre*, *incerteza* e *indeterminación* se utilizan de manera prácticamente equivalente, según la redacción o la traducción, para describir una situación en la que no es posible determinar de manera unívoca y excluyente el estado de un cuerpo en un momento o circunstancia determinada. Seguramente *indeterminación* sea el más preciso de los tres, dado que hace referencia a una suspensión temporal indefinida de la certeza, más que a una ausencia absoluta de la misma.

La complejidad de este concepto se ve acentuada por los matices —a menudo imprevistos e insospechados— que surgen al traducirlo a distintas lenguas: aunque el núcleo del significado permanezca, la resonancia semántica varía, revelando sutilezas que resultan esenciales. Estas diferencias influyen en la percepción

de la intensidad, la estabilidad o la fluidez del elemento de duda, aspectos que, aunque sutiles, son fundamentales para comprender la naturaleza de la indeterminación según Heisenberg.

La incertidumbre, la incerteza y la indeterminación casan bien con la percepción, puesto que la moldean y la transforman en un proceso de conocimiento metódico (tal como lo planteaba Descartes).

No cabe duda de que la física resultante del modelo cuántico es una revolución cuyo verdadero alcance apenas comenzamos a vislumbrar. Pensemos, por ejemplo, en la computación cuántica² y su enorme potencial transformador. Con la irrupción de esta tecnología se ha abierto un nuevo escenario donde la inteligencia artificial nos permite despejar las incógnitas del saber, pero al mismo tiempo lo envuelve todo en un velo inquietante. Esta atmósfera perturbadora evoca las visiones más oscuras del despotismo del siglo XX, recreadas en la ciencia ficción y particularmente en las llamadas “novelas de anticipación”. Basta recordar el impacto que causó la obra de George Orwell, 1984, cuyo terrorífico Gran Hermano, pese a estar inspirado en el estalinismo soviético, proyectaba su sombra hacia el futuro, como un cataclismo silencioso y al mismo tiempo inevitable.

2. Para entender mejor qué es la computación cuántica, recurro de nuevo a un modelo de inteligencia artificial, que me proporciona la siguiente definición: “La física cuántica estudia el comportamiento del universo a escala atómica y subatómica, sentando las bases de la computación cuántica, que aplica estos principios para crear ordenadores más potentes que los clásicos. A diferencia de las computadoras tradicionales que usan bits (0 o 1), las cuánticas usan cúbits que pueden ser 0, 1 o ambos a la vez gracias a la superposición, permitiendo realizar cálculos complejos en paralelo. La computación cuántica aprovecha otros fenómenos como el entrelazamiento cuántico para resolver problemas que actualmente son imposibles para las supercomputadoras, como el desarrollo de nuevos materiales o el diseño de medicamentos”. (ChatGPT, comunicación personal, 3 de septiembre de 2025).

Esta exposición se replantea la tensión entre percepción e incertidumbre a partir de conceptos como la visualidad y su imposibilidad. Para ello reúne las obras de tres artistas que trabajan con la imagen en movimiento desde perspectivas muy distintas y con propuestas experienciales diversas: Jaione Camborda desde el cine, y Joan Fontcuberta y Max de Esteban desde la fotografía y el vídeo.

Cada una de las piezas seleccionadas aborda las nociones de percepción e incertidumbre desde un ángulo diferente. En *Génesis. IA*, Joan Fontcuberta explora la magia de la inteligencia artificial y su potencial como generadora de experiencias visuales inéditas. En las obras de Max de Esteban, reunidas en un díptico de tono distópico, se advierte sobre los riesgos de manipular la ciencia al servicio de la bioeconomía y la infopolítica global. Finalmente, la instalación de Jaione Camborda nos introduce, desde la empatía, en la experiencia perceptiva de una persona sordociega, como metáfora del universo visto desde la incertidumbre más total.

Santiago Olmo

MAX DE ESTEBAN

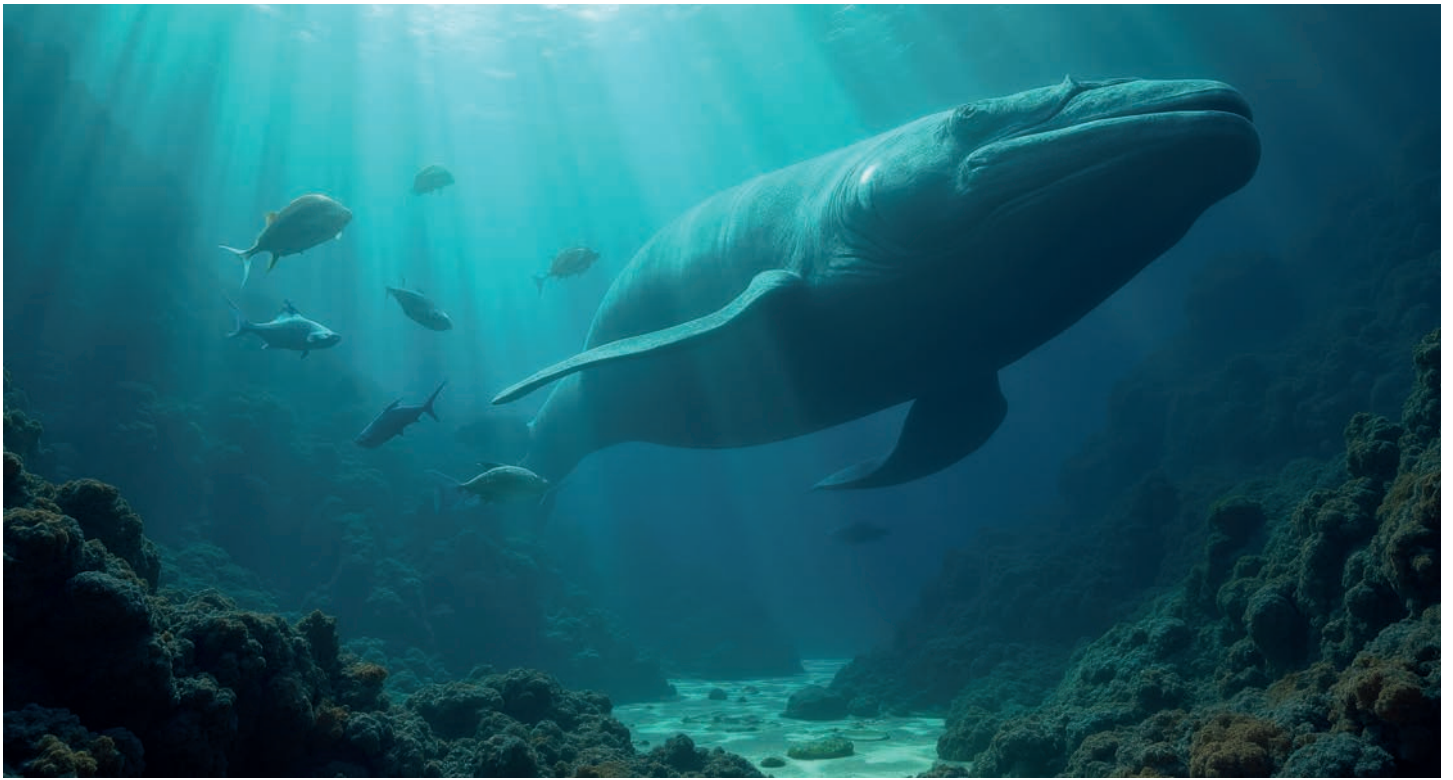
Lamb of God, 2024

El vídeo ficcionaliza la reflexión de una especialista sobre los riesgos derivados de ciertos usos de la ingeniería genética, los cuales podrían comprometer nuestra realidad y la de las generaciones futuras.

Plantea además un debate ético y político en torno a las consecuencias imprevisibles de esta tecnología: ¿Qué sucedería si la intervención humana provocara la aparición de la conciencia en especies animales? ¿Cómo se sustentaría el valor moral de la vida humana si desapareciera la categoría biológica de especie?



Max de Esteban: *A Forest*, 2019



Joan Fontcuberta: *Génesis.IA*, 2025. © Joan Fontcuberta, VEGAP, Santiago de Compostela, 2015

Nos enfrentamos a una nueva frontera de la biopolítica. La ingeniería genética amplía el horizonte de lo que *somos* a lo que *podemos crear*, un ámbito en el que las oligarquías podrían jugar a ser Dios.

A Forest, 2019

Un monólogo ficcionado de uno de los mayores inversores en Inteligencia Artificial cuestiona la naturaleza de la realidad: ¿Son reales las imágenes? ¿La voz es real? Pero las preguntas clave que realmente se abordan son otras: ¿Cuál es la ideología que hay detrás de los principales inversores en esta tecnología? ¿Cuáles son los valores sociales en juego? ¿Cuáles son sus implicaciones políticas? ¿Debemos permitir que una oligarquía gestione esta nueva infraestructura?

JOAN FONTCUBERTA

Génesis.IA, 2025

Obra producida por el Festival LlumBCN25

En esta obra el artista recrea en imágenes el momento de la gestación del universo mediante programas de IA que toman como punto de partida los versículos del Génesis.

Los modelos de visualización generativa a partir de instrucciones en lenguaje natural, o *prompts*, han redefinido la relación palabra-imagen. El programa traduce un texto descriptivo en una escena inventada pero convincentemente fotorrealista, es decir, transforma la fotografía *inscrita* por la luz en imágenes escritas por los algoritmos. Desafía así nuestra percepción tradicional de la creación visual, y la convierte en un producto del cálculo y no de la imaginación.

Pero sobre todo el proyecto *Génesis.IA* acude al símil de suprema *creatio ex nihilo* en el que el texto bíblico referido a los

siete días de la creación puede considerarse como la secuencia de *prompts* con los que Dios creó el mundo y la vida. Frente al mito de Dios como una todopoderosa Matrix tecnológica, la IA aparece como la nueva *deus ex machina*. Asistimos así a la transición del dios ancestral al nuevo dios de la tecnología. Adicionalmente, la voz robótica del propio autor recita los versículos en doce idiomas simultáneamente, proporcionando un entorno sonoro que remite a otro episodio del Antiguo Testamento: el de la Torre de Babel.

JAIONE CAMBORDA

Ensayo filmico sobre la sordoceguera, 2025

Producido por Tabakalera, Donostia International Physics Center y Arts at CERN

Ensayo filmico sobre la sordoceguera es una instalación que propone romper con la funcionalidad tradicional de la pantalla de cine transformándola en un objeto que niega el acceso a las imágenes. La obra convierte este límite en un motor de deseo y especulación. La pantalla se impone en el espacio como un campo de posibilidades.

El público es invitado a explorar físicamente el espacio, atrapado entre su deseo de descubrir y la imposibilidad de alcanzar lo que busca en un estado perpetuo de tensión y posibilidad. La imagen proyectada, permanece en un estado de indeterminación que solo puede ser imaginada, activando así otras formas insólitas de percepción.

Lo que se observa es una ausencia, una *huella* de algo que está ocurriendo más allá de su alcance visual. La luz del proyector *esculpe* el aire, creando volúmenes y evidenciando un acontecimiento. El halo resalta la materialidad del espacio, enmarcando la pantalla y actuando como un elemento que define y a la vez desborda los límites del objeto.



Vista de la instalación *Ensayo filmico sobre la sordoceguera* en la exposición *Visiones cuánticas*, Tabakalera, Donostia - San Sebastián, 2025

MAX DE ESTEBAN (Barcelona, 1959) es un artista visual reconocido por su compromiso crítico con la condición humana bajo el régimen del capitalismo contemporáneo. Trabaja principalmente con fotografía y vídeo, y sus proyectos se han exhibido en museos e instituciones como el Jeu de Paume de París, el MUAC de México, el NRW-Forum de Düsseldorf, el Museum of Fine Arts de Houston, el Deutsches Technikmuseum de Berlín, La Virreina Centre de l'Imatge de Barcelona, el CGAC y el Palais de Tokyo de París. Su obra forma parte de las colecciones de museos como el Museum of Fine Arts de Houston, los Staatliche Museen de Berlín, el Museo Kunsthpalast de Düsseldorf, el Deutsches Technikmuseum de Berlín o el CGAC, entre otros.

JOAN FONTCUBERTA (Barcelona, 1955) es artista, ensayista, docente y comisario de exposiciones. Su trabajo de creación se ocupa de los conflictos entre naturaleza, tecnología, fotografía y verdad, y ha sido objeto, durante cinco décadas, de numerosas muestras personales y publicaciones monográficas. Autor de una docena de libros de historia y ensayos sobre la fotografía, se han publicado treinta monografías sobre su trabajo artístico. Su obra se ha expuesto en museos de todo el mundo, como el MoMA de Nueva York, el Art Institute de Chicago, el MUN de Pamplona, el IVAM de Valencia, el FOAM de Ámsterdam, el MEP de París y el Science Museum de Londres, y ha sido adquirida por numerosas colecciones públicas.

JAIONE CAMBORDA (Donostia - San Sebastián, 1983) es una cineasta que trabaja desde la materia, el cuerpo y la memoria para construir narrativas sensoriales y profundamente enraizadas en el territorio. Formada en la Escuela de Cine y Televisión de la Academia de Artes Escénicas de Praga y en la Escuela Superior de Televisión y Cine de Múnich. Como directora de arte y productora, su carrera ha estado ligada al Novo Cinema Galego. Su primer largometraje, *Arima* (2019), obtuvo el premio a la mejor dirección en la sección Nuevas Olas del Festival de Cine Europeo de Sevilla y el premio a la mejor película en la sección Escáner del Festival Márgenes. Fue la primera directora española en ganar la Concha de Oro en la 71.ª edición del Festival Internacional de Cine de San Sebastián por su película *O corno* (2023). Presidió el jurado del Festival de Cine de San Sebastián en la edición del año 2024.

PERCEPTION AND UNCERTAINTY

In 1999, under the direction of Miguel Fernández-Cid and in partnership with the Escuela Internacional de Teoría en las Humanidades of the Universidade de Santiago de Compostela—initiated by the former rector Darío Villanueva—the CGAC organised a series of conferences titled *The Special Plenary Series on Science, Technology and the Arts*. This synopsis brought together outstanding figures from different areas of knowledge and creation such as the Nobel Prize in Chemistry Roald Hoffmann, the French novel writer Michel Rio or the Serbian artist Marina Abramović. According to Margery Arent Safir, event coordinator, the goal was to ‘be a special encounter between practice and theory, logic and aesthetics, facts, imagination and expression: a comprehensive grammar of human knowledge and sensitivity in science and art.’

Twenty-six years later, in a context that urges us to recover a less fragmented and more global view of reality, this dialogue between science and the humanities is, if anything, even more necessary. At the time, the desire to reconcile positions showed a certain naivety, more in terms of goals than starting points, but it was already the symptom of a silent, albeit widespread, movement questioning the effects of hyperspecialisation. Since 1979, Linz has been hosting the Ars Electronica, a festival aimed at linking art, technology and society, bringing together artists, engineers and scientists to work hand in hand. In this annual event, which continues to this day, innovations have emerged as a result of an increasingly normalised partnership between art, science and technology.

Crossed experiences, shared projects and artist residencies with scientists are commonplace in fields such as medical research, biology, ecosystems, farming, information technology or computing, and also in video game programming from an artistic perspective (see the exhibition *Try Again* curated in 2008 by Juan Antonio

Álvarez Reyes). Since 2011, CERN¹ has been developing an interdisciplinary programme, Arts at CERN, focusing on fostering dialogue between art and particle physics. Thanks to this initiative, artists from all over the world have the opportunity to collaborate with the laboratory scientific staff and receive support to create new works based on residencies, commissions and exhibitions. Jaione Camborda, precisely, was a beneficiary of the programme in 2024.

For decades, hyper-specialisation was considered the safest way to accelerate knowledge development. Nonetheless, in parallel, interdisciplinary approaches promoting the cross-fertilisation and exchange of data and ideas gained momentum, with the aim of achieving a more comprehensive and complex understanding of the world. The aim was not to shift away from specialisation, but to make it more flexible: open it up to the influence of other fields of knowledge and enrich it with contributions that, although seemingly unrelated, proved to be complementary. In this regard, trends such as poststructuralism, comparative literature and cultural studies, together with contributions from ‘new’ historiographical schools (microhistory, gender studies, women’s history, cultural history, global history, history of memory), have played a key role. In particular, the history of science has been key in providing a conceptual framework for understanding the evolution of scientific methodologies and practices. Thanks to these perspectives, a dynamic contradictory panorama has been set up—with its ups and downs, but indispensable for bringing us closer to a more global and complex vision of the world, of knowledge and its narratives.

On the other hand, understanding art not only as a means of expression, but also as another way of producing knowledge, has helped to highlight the importance of artistic methodologies. Beyond the technique and the aesthetic results, the art methods and processes are applicable to many other fields. Similarly, science offers art new perspectives for research, techniques, tools and devices, as well as multiple possibilities for critical exploration of its content.

Throughout history, relationships between art and science have been closer than is often thought. The evolution of art and its techniques has been linked to the technological development of each era, which, in turn, depends on the inventive and technical capacity of science.

Photography is one of the most obvious examples of how a scientific-technical invention, born from chemistry and optics, can transform into an artistic medium. Over time, it went from being a tool for documenting and faithfully reproducing reality to also becoming a space for subjective expression and scene construction. Furthermore, the photograph gave rise to the moving image: cinema (both commercial entertainment and arthouse films), television and live broadcasts, which are fundamental to information and communication; as well as video, which has become a platform for domestic visual memory accessible to all. Subsequently, the transition from chemical to digital technology sparked a new revolution in imaging, both still and moving. This

¹ According to the definition provided by an artificial intelligence model used in the drafting of this text, ‘CERN (European Organisation for Nuclear Research) is the world’s largest particle physics laboratory, created to investigate the fundamental components of matter and their interactions, using particle accelerators such as the Large Hadron Collider (LHC). Its purpose is to expand knowledge about the universe.’ (ChatGPT, personal communication, 3 September 2025).



Max de Esteban: *A Forest*, 2019

transformation expanded, first on the Internet and then on social media, in an accelerated flow of screens and devices, transporting the visual climate of everyday life to art galleries and museums, in highly sophisticated professional formats.

Traditionally, it has been considered that the advent of photography freed painting from its rigidities and limitations, so that both disciplines became experimental fields with divergent objectives. But the truth is that, since the very beginning, painting has never stopped experimenting successive technical and conceptual transformations. In the fifteenth century, for example, the introduction of oil painting in Flanders brought greater transparency and vividness to colour, deeply transforming the practice of painting. Later, the invention of paint tubes allowed artists to leave the studio and work outdoors, fostering the surge of impressionism. With the arrival of photography, painting was no longer bound by the need to faithfully represent reality and was able to open up to experimentation. Nowadays, the digital revolution, video and cameras on mobile devices continue driving new transformations—at times lasting and at others, fleeting—that undoubtedly define the path of contemporary art.

The artistic avant-garde has always aspired to use the most cutting-edge technologies: from the speed of machines in the early days of the twentieth century, to the intermedia practices of the nineteen-sixties and seventies (video art, sound art, electroacoustic music, performance, net art). From this perspective, works of art are no longer just installations and images, but also the technologies that enable their creation and dissemination: modified projectors and computers, software, audio devices, and other hardware.

Many artists and scientists have understood the challenges of the world we live in and sensed the dangers that abandoning interdisciplinarity could entail. Nowadays, due to the direct impact that scientific and technological advances have on our daily lives,

the relationship between science and technology and creative fields is even closer.

If in the past technical and technological innovations contributed to transforming art and changing the way we perceive the world, both as individuals and as a society, today there is a need to incorporate a new positive and dynamic principle: uncertainty, which acts both as a limit to perception and as a critical driving force.

Thanks to advances in quantum physics, light—traditionally linked to reason and to solving problems—can today be associated with a certain notion of uncertainty. Far from being a hindrance or limitation to knowledge, the latter has become a stimulus that broadens our possibilities for understanding and reflection.

In the different formulations of the Heisenberg Principle, the terms ‘uncertainty,’ ‘unpredictability’ and ‘indeterminacy’ are used in a practically equivalent manner, depending on the wording or translation, to describe a situation in which it is not possible to determine unequivocally and exclusively the state of a body at a given moment or in a given circumstance. Indeterminacy is surely the most accurate of the three, since it refers to a temporary, indefinite suspension of certainty rather than an absolute absence of it.

The complexity of this concept is emphasised by the nuances—at times unexpected and unsuspected—that arise when translating it into different languages: although the core meaning remains, the semantic resonance varies, revealing subtleties that are essential. These differences influence the perception of the intensity, stability or fluidity of the element of doubt, aspects which, although subtle, are fundamental to understanding the nature of indeterminacy according to Heisenberg.

Uncertainty, unpredictability and indeterminacy go well with perception, as they shape and transform it into a methodical learning process (as proposed by Descartes).



Max de Esteban: *Lamb of God*, 2024

There is no doubt that the physics arising from the quantum model is a revolution whose true scope we are only beginning to glimpse. Let's think, for example, about quantum computing² and its huge potential to transform. The emergence of this technology has opened up a new scenario where artificial intelligence allows us to clarify the mysteries of knowledge, but at the same time envelops everything in an unsettling veil. This disturbing atmosphere recalls the darkest visions of the twentieth-century despotism, recreated in science fiction and particularly in so-called social science fiction novels. We just have to remember the impact caused by the work of George Orwell, *1984*, whose terrifying Big Brother, despite being inspired by Soviet Stalinism, cast its shadow into the future, like a silent yet inevitable cataclysm.

This exhibition explores the tension between perception and uncertainty based on concepts such as visibility and its impossibility. Three artists who work with moving images from very different perspectives and with diverse experiential approaches have been selected for this purpose: Jaione Camborda from filmmaking, and Joan Fontcuberta and Max de Esteban from photography and video.

Each piece selected addresses the notions of perception and uncertainty from a different angle. In *Génesis.IA* (Genesis.AI),

2. To better understand quantum computing, I once again resort to a model of artificial intelligence, which gives me the following definition: 'Quantum physics studies the behaviour of the universe at the atomic and subatomic scale, laying the foundations for quantum computing, which applies these principles to create computers more powerful than classical ones. Unlike traditional computers that use bits (0 or 1), quantum computers use qubits that can be 0, 1, or both at the same time thanks to superposition, allowing complex calculations to be performed in parallel. Quantum computing also takes advantage of other phenomena like quantum entanglement to solve problems that are currently impossible for supercomputers, such as the development of new materials or drug design.' (ChatGPT, personal communication, 3 September 2025).

Joan Fontcuberta explores the magic of artificial intelligence and its potential to generate unprecedented visual experiences. The works of Max de Esteban, brought together in a dystopian diptych, warn of the risks of manipulating science in the service of the bioeconomy and global infopolitics. Finally, the installation of Jaione Camborda introduces us, through empathy, to the perceptual experience of a deafblind person, as a metaphor for the universe seen from a place of total uncertainty.

Santiago Olmo

MAX DE ESTEBAN

Lamb of God, 2024

The video fictionalises the thoughts of a specialist on the risks arising from certain uses of genetic engineering, which could compromise our reality and that of generations to come.

It also poses an ethical and political debate on the unforeseeable consequences of this technology: What would happen if human intervention triggered the appearance of a conscience in animal species? How would the moral value of human life be upheld if the biological category of species disappeared?

We are facing a new biopolitics frontier. Genetic engineering broadens the horizon of what 'we are' to what 'we can create,' a realm in which oligarchies could play at being God.

A Forest, 2019

A fictionalised monologue by one of the greatest investors in Artificial Intelligence questions the nature of reality: Are the images real? Is the voice real? But the key questions that are really addressed are different: What is the ideology behind the main investors in this technology? What social values are in play? What are their



Ensayo filmico sobre la sordoceguera, 2025. Installation view at the exhibition *Visiones cuánticas*, Tabakalera, Donostia - San Sebastián, 2025

political implications? Should we allow an oligarchy to manage this new infrastructure?

JOAN FONTCUBERTA

Génesis.IA, 2025

Work produced by LlumBCN25 Festival

In this work the artist recreates in images the moment of the gestation of the universe using AI programs that draw on verses from Genesis as a starting point.

The generative visualisation models based on instructions in natural language, or prompts, have redefined the relationship between word and image. The program translates a descriptive text into a scene that is made up but convincingly photorealistic, i.e., it transforms the photographs inscribed by light in images written by algorithms. It thus challenges our traditional perception of visual creation, turning it into a product of calculus and not imagination.

But, above all, the project *Génesis.IA* resorts to the simile of supreme *creatio ex nihilo*, in which the biblical text referring to the seven days of creation can be considered as the sequence of prompts with which God created the world and life. Before the myth of a God as an almighty technological Matrix, AI appears as the new *deus ex machina*. We are thus witnessing the transition from the ancestral god to the new technological god. Additionally, the robotic voice of the author himself simultaneously recites the verses in twelve languages, this providing a sound environment that refers to another episode from the Old Testament: the Tower of Babel.

JAIONE CAMBORDA

Ensayo filmico sobre la sordoceguera, 2025

Produced by Tabakalera, Donostia International Physics Center, and Arts at CERN

Ensayo filmico sobre la sordoceguera (Film Essay on Deafblindness) is an installation that seeks to break with the traditional functionality of the cinema screen by transforming it into an object that denies access to images. The work turns this limitation into a driving force of desire and speculation. The screen asserts itself in the space as a field of possibilities.

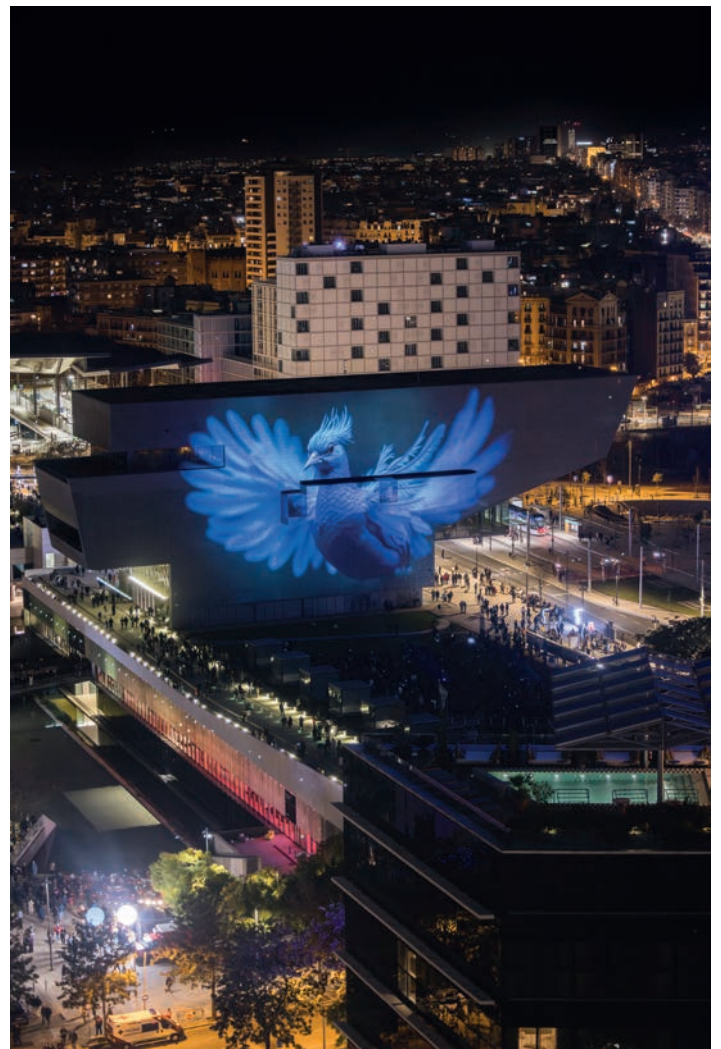
The audience is invited to physically explore the space, caught between the urge to discover and the impossibility of reaching what they seek, in a perpetual state of tension and possibility. The projected image remains in a state of indeterminacy that can only be imagined, thus activating other unusual forms of perception.

What is perceived is an absence, a 'trace' of something taking place beyond visual reach. The projector's light 'sculpts' the air, creating volumes and making an event manifest. The halo highlights the materiality of the space, framing the screen and acting as an element that both defines and overflows the limits of the object.

MAX DE ESTEBAN (Barcelona, 1959) is a visual artist renowned for his critical commitment to the human condition under the regime of contemporary capitalism. He works mainly with photography and video, and his projects have been on display in museums and institutions such as the Jeu de Paume in Paris, MUAC in Mexico, the NRW-Forum in Düsseldorf, the Museum of Fine Arts in Houston, the Deutsches Technikmuseum in Berlin, the Virreina Centre de l'Imatge in Barcelona, the CGAC and the Palais de Tokyo in Paris. His work forms part of museum collections such as the Museum of Fine Arts in Houston, the Staatliche Museen in Berlin, the Museum Kunstpalast de Düsseldorf, the Deutsches Technikmuseum in Berlin or the CGAC, among others.

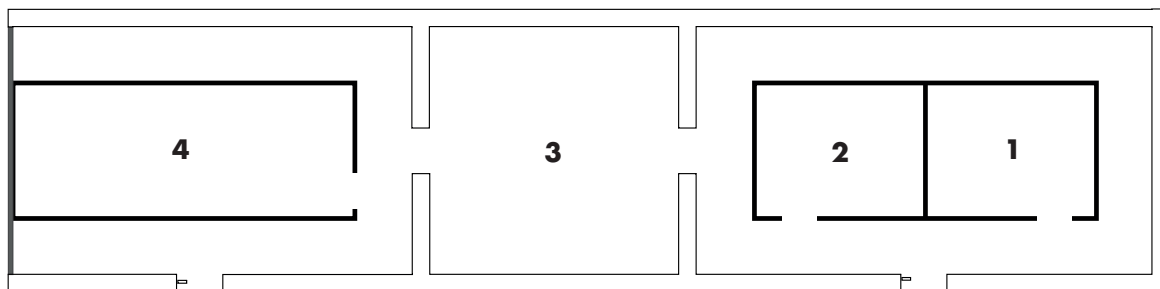
JOAN FONTCUBERTA (Barcelona, 1955) is an artist, essayist, teacher and exhibition curator. His creative work focuses on conflicts between nature, technology, photography and truth, and has been the subject, for five decades, of many personal exhibitions and monographic publications. Author of a dozen history books and essays on photography, thirty monographs have been published on his art work. His work has been exhibited in museums all over the world, such as the MoMA in New York, the Art Institute in Chicago, the MUN in Pamplona, the IVAM in Valencia, the FOAM in Amsterdam, the MEP in Paris and the Science Museum in London, and has been purchased by many public collections.

JAIONE CAMBORDA (Donostia - San Sebastián, 1983) is a film maker who works with matter, the body and memory to construct sensory narratives deeply rooted in the territory. Trained at the Film and TV School of the Academy of Performing Arts in Prague and the University of Television and Film Munich. Her career as an art director and producer has been linked to a new wave of contemporary Galician cinema, known as Novo Cinema Galego. Her first feature film, *Arima* (2019), won the award for best director in the Nuevas Olas (New Waves) section of the Seville European Film Festival and prize for the best film in the Escáner (Scanner) section of the Márgenes Festival. She was the first Spanish female director to win the Golden Shell in the 71st edition of the San Sebastián Film Festival for her film *The Rye Horn* (2023). She chaired the jury of the 24th edition of the San Sebastián Film Festival.



Joan Fontcuberta: *Gènesi.IA*, video projection onto the façade of Disseny Hub Barcelona as part of the LLUM BCN 25 festival. Photo: Xavi Torrent.
© Joan Fontcuberta, VEGAP, Santiago de Compostela, 2015

Primeira planta / Primera planta / First floor



1-2 • Max de Esteban
3 • Joan Fontcuberta
4 • Jaione Camborda

XUNTA DE GALICIA

Presidente da Xunta de Galicia
Alfonso Rueda Valenzuela

Conselleiro de Cultura, Lingua e Xuventude
José López Campos

Secretaría xeral técnica
Elvira María Casal García

Director xeral de Cultura
Anxo M. Lorenzo Suárez

CENTRO GALEGO DE ARTE CONTEMPORÁNEA

Director
Santiago Olmo

Xerente
Luz Marina Álvarez Moreira

EXPOSICIÓN

Comisariado
Santiago Olmo

Coordinación
Cruz Provecho

Rexistro
Teresa Jácome

Tradución
Interlingua Traduccions S. L., Servizo de Asesoramento Lingüístico
da Secretaría Xeral de Política Lingüística

Montaxe
Carlos Fernández, David Garabal

Deseño
Cecilia Labella Lozano

CGAC CENTRO GALEGO
DE ARTE
CONTEMPORÁNEA



Ramón del Valle Inclán 2
15703 Santiago de Compostela
cgac@xunta.gal / www.cgac.xunta.gal
Aberto de martes a domingo
de 11 a 20 h [luns pechado]