

DOSSIER DE PRENSA

**‘El arte de navegar.  
Cómo perderse en un mundo de  
imágenes’**

Del 12 de junio al 21 de diciembre de 2025



© James Bridle, *Trampa autónoma 001*, 2017



## ÍNDICE

Nota de prensa .....	3
Biografía de Jon Uriarte.....	5
Textos de sala.....	6
Programa paralelo.....	13
Imágenes para prensa.....	14
Fundación Foto Colectania .....	16
Información práctica.....	17

## Foto Colectania presenta una exposición sobre el papel de la fotografía en las culturas digitales

- ***El arte de navegar* reflexiona sobre cómo la fotografía guía y transforma nuestra experiencia en el mundo virtual**
- **La muestra reúne obras de 14 artistas e investiga entornos como los videojuegos, las redes sociales, la exploración espacial o los mapas online**

La **Fundación Foto Colectania** presenta la exposición ***El arte de navegar. Cómo perderse en un mundo de imágenes***, que explora el papel transformador de la fotografía en las culturas digitales actuales. La muestra, comisariada por **Jon Uriarte**, estará abierta al público desde el **12 de junio hasta el 21 de diciembre de 2025**.

A través de las obras de destacados artistas internacionales como **Sara Bezovšek, James Bridle, Alan Butler, Josèfa Ntjam, Giath Taha, Kyriaki Goni o Roc Herms**, entre muchos otros, la exposición propone una reflexión crítica sobre cómo las imágenes han evolucionado de simples representaciones del mundo físico a interfaces interactivas que nos guían, confunden y redefinen nuestra experiencia del espacio digital.

Internet ha actualizado el significado de la navegación como una analogía para visitar sitios web y explorar espacios virtuales. Mientras que los mapas se creaban tradicionalmente como representaciones visuales de medidas del mundo para orientarse y encontrar una dirección, en los últimos años las imágenes se han convertido en la esencia misma de los espacios digitales. Hoy en día, las fotografías son accionables a través de clics, deslizamientos o arrastres, y ya no necesariamente representan un evento o un lugar como lo hacían hasta ahora, sino que lo presentan, creando el espacio en sí.

La exposición investiga el versátil rol de la fotografía en las culturas digitales, introduciendo su relevancia en distintos escenarios tecnológicos interconectados como son **los videojuegos, las plataformas de redes sociales, los coches autónomos, la exploración espacial o los mapas en línea**. Estos profundos cambios en la cultura visual han tenido lugar en un escenario global cada vez más complejo, atravesado por múltiples y entrelazadas luchas. La desorientación es uno de los sentimientos definitorios del siglo XXI que ha sido además alimentada por la fragmentación tecnológica, la aceleración y la hibridación física y virtual de nuestra experiencia cotidiana. Mientras que el objetivo de la navegación occidental ha sido alcanzar un punto final particular, actualmente han surgido otras formas de desplazamiento en las que aprender a perderse se ha convertido también para muchos artistas en un propósito sensato y crítico.



MARIE FOULSTON *The Grannies*, 2021. Captura de videojuego en instalación de vídeo monocal  
© Sin derechos reservados (CC0 / Dominio público)

***El arte de navegar*** reúne formas de (des)orientarse, moverse y habitar un mundo visual híbrido. El título, tomado de un influyente libro publicado por la Corona Española en el siglo XVI sobre navegación marítima, introduce el legado colonial que parece que permanece presente en las nuevas formas digitales y en red de la fotografía. Por su parte, el subtítulo de la exposición, ***Cómo perderse en un mundo de imágenes***, pretende revisar y cuestionar el espíritu colonial extractivo del libro original y la historia misma de la navegación, para sugerir nuevas estrategias alternativas que abracen la desorientación como una herramienta de resistencia.

#### **Artistas participantes**

Sara Bezovšek, James Bridle, Alan Butler, Carlos Carbonell, Juan Covelli, Marie Foulston, Kyriaki Goni, Roc Herms, Esther Hovers, Rayane Jemaa, Josèfa Ntjam, open-weather (Sophie Dyer | Sasha Engelmann), Giath Taha, Simon Weckert y otras propuestas que exploran la imagen en Internet.

*Esta exposición se enmarca en una de las líneas programáticas de Foto Colectania que explora las conexiones entre la fotografía, la sociedad y las nuevas tecnologías.*

## BIOGRAFÍA DE JON URIARTE



Jon Uriarte es un comisario, docente e investigador que trabaja en torno a las transformaciones digitales de la fotografía y la imagen. Ha comisariado exposiciones y actividades públicas en instituciones como The Photographers' Gallery en Londres (donde ejerció como Comisario de Programas Digitales entre 2019 y 2023), el Festival Getxophoto o la Fundación Foto Colectania. Es profesor en centros educativos como Elisava, LCI o Labasad y ha participado en diferentes publicaciones de investigación académica internacionales.

## TEXTOS DE SALA

La navegación es el arte y la ciencia del desplazamiento o el viaje. Aunque originalmente su significado estuvo vinculado al mar, se ha ido extendiendo con cada medio de transporte y, más recientemente, con el movimiento por entornos digitales e Internet. En estos espacios, las imágenes se han convertido en elementos esenciales que dan forma a su superficie visual, facilitan la orientación y posibilitan la interacción.

Esta exposición propone seguir expandiendo la idea de la navegación una vez que la práctica totalidad del planeta ha sido explorado, fotografiado y simulado. Los trabajos incluidos ponen a prueba los nuevos roles de las imágenes en plataformas como los mapas en línea, donde las fotografías —además de mostrar el territorio cartografiado— se convierten en herramientas con las que se navega a través de un mundo hipervisual al arrastrarlas, presionarlas o expandirlas.

Proyectos artísticos y formas de expresión surgidas en Internet conviven en esta exposición para mostrar distintas maneras de relacionarnos con las imágenes en contextos tan diversos como los viajes, las redes sociales, los videojuegos o la exploración espacial. Estas nuevas prácticas visuales investigan el legado colonial de la navegación, entendida como una expedición extractiva, a la que responden transformándola en una forma de desorientación consciente para relacionarse con lo desconocido. En tiempos de profunda complejidad e incertidumbre construida sobre grandes flujos de imágenes, perderse puede convertirse en un acto voluntario de expresión, resistencia, desesperanza y diversión.

### Capítulo 1: ORIENTARSE

La orientación requiere una serie de puntos de referencia que permitan situarse en el espacio y el tiempo. Esta ha sido, tradicionalmente, una de las principales funciones de la fotografía: fijar realidades tangibles y construcciones simbólicas, como accidentes geográficos, hitos históricos, figuras políticas o las estéticas propias del medio. Con la irrupción de las tecnologías de la información, esas imágenes han dado lugar a un flujo de superposiciones dislocadas e inconexas, fracturando la narrativa lineal que hasta ahora estructuraba su sentido.

El primer capítulo de *El arte de navegar* presenta un conjunto de trabajos que indagan sobre el rol de las imágenes en determinados espacios de la sociedad digital. Desde las que pululan por los fondos de pantalla hasta las texturas en modelos 3D, todas ellas actúan como herramientas de orientación frente a cuestiones tan relevantes como la emergencia climática, la persistencia de la lógica colonial o la creciente complejidad de la cultura popular. Las obras abordan estos temas desde contextos aparentemente alejados pero interconectados entre sí: la exploración espacial, las imágenes por satélite, los videojuegos, las plataformas de *streaming* o las nuevas culturas folk de la red.





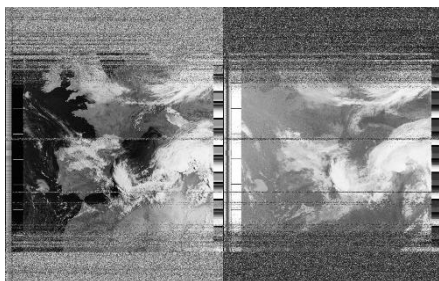
**Alan Butler (Irlanda). *Totem*, 2023.**

Instalación: estructura giratoria con motor, monitores y LED.

En *Totem*, Alan Butler transforma una torre giratoria de monitores en una escultura motorizada que reproduce en bucle el salvapantallas de Google Chromecast, compuesto por imágenes digitales de alta resolución procedentes de museos e instituciones culturales. La obra pone de manifiesto cómo las imágenes circulan constantemente, incluso cuando nadie las ve, formando parte del flujo automatizado del mundo digital.

Con luces LED que hacen referencia al concepto de “nube” digital y a su materialidad, la instalación reinterpreta el tótem como un símbolo chamánico contemporáneo que ya no apunta

a lo espiritual, sino a los territorios simbólicos y extractivos de la cultura visual occidental.



**open-weather (varios países). *Year Of Weather* [Un año de clima], 2024-2025.**

Instalación: impresiones offset y caja con Automatic Ground Station.

*open-weather*, fundado por Sophie Dyer y Sasha Engelmann, es un proyecto colaborativo que usa antenas caseras y software libre para capturar imágenes de satélites meteorológicos obsoletos. En

*Year Of Weather*, se ha instalado una nueva antena en Hangar, Barcelona, en colaboración con RadioWebMacba— que recibe imágenes del clima, y se integran en esta exposición, sumándose así a una red internacional que defiende el acceso público a datos medioambientales en un contexto de crisis climática.

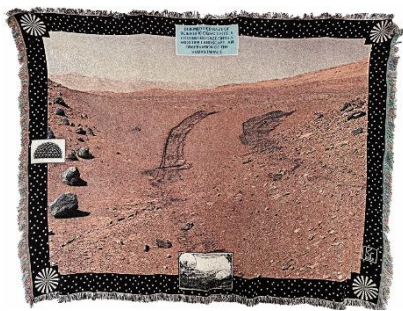


**Giath Taha (Siria). *Maybe My Eyes Turned Blue Quizás mis ojos se han vuelto azules*, 2021. *Becoming a Ghost* [Convertirse en fantasma], 2022.**

Instalación: cianotipias y vídeo, 21 minutos.

Desde el exilio, el artista sirio Giath Taha explora el videojuego *PUBG: Battlegrounds*, ampliamente jugado en Siria y marcado por una violencia que recuerda al conflicto real del país. Lo que comienza como una investigación visual y social culmina en un reencuentro inesperado con su hermano, tras diez años de separación debido a la guerra.

La instalación combina capturas del juego impresas en cianotipia y un vídeo de dos canales que documenta este emotivo reencuentro virtual. La obra refleja cómo la lógica del videojuego se entrelaza con la experiencia del conflicto bélico, convirtiéndose en un espacio para el recuerdo, el duelo y la conexión.



**Kyriaki Goni (Grecia). *The Future Light Cone [El cono de luz del futuro]*, 2022.**

Instalación con tapices, dibujos y cubo wolframio.

Kyriaki Goni reflexiona sobre el cambio de paradigma en la exploración espacial, dominado hoy por discursos extractivistas promovidos por empresas privadas de Silicon Valley. La obra toma como punto de partida el concepto del “cono de luz del futuro”, una representación teórica del espacio y tiempo accesibles

para la humanidad.

La instalación combina tapices con imágenes de Marte tomadas por la NASA, bordes decorados con patrones de navegación de *rovers*, herramientas tecnológicas, referencias coloniales y textos sobre exploración espacial. Junto a esto, notas manuscritas y un cubo de wolframio invitan a cuestionar la retórica de la colonización del espacio, enfrentando sus promesas abstractas con la densa materialidad de sus tecnologías.



**Rayane Jemaa (Túnez / Reino Unido). *Is this the Middle East? [¿Es esto Oriente Medio?]*, 2020–2025.**

Adhesivos, impresiones 3D y aplicación para tableta.

Muchos videojuegos de disparos están ambientados en Oriente Medio o el norte de África, recreando escenarios con estética fotorealista. Rayane Jemaa ha creado un archivo de objetos y decorados digitales usados en estos juegos para evidenciar la mirada orientalista que aún predomina en ellos.

A través de técnicas como la fotogrametría, Jemaa documenta elementos que reproducen tipografías árabes sin sentido, estatuas derribadas como la de Saddam Hussein o decoraciones con pinturas orientalistas del siglo XIX. Su instalación incluye una aplicación interactiva desde la que se pueden explorar estos objetos, revelando cómo estas

representaciones estereotipadas y caricaturescas siguen presentes en los entornos virtuales actuales.

## Capítulo 2: NAVEGAR

La digitalización y la automatización han transformado los mapas, una de las herramientas fundamentales para la navegación, actualizando sus usos y resituándolos a medio camino entre el espacio físico y el digital. Los mapas de estética fotorrealista han convertido en cotidianas acciones como compartir ubicaciones, calcular rutas o buscar comercios. Con un gesto simple y aparentemente inocuo, se obtiene un resultado inmediato que, sin embargo, requiere de un intrincado y oculto ensamblaje de tecnologías en cuyas decisiones se confía ciegamente.

La delegación del poder de decisión sobre la dirección y el recorrido se ha extendido también a los medios de transporte. Los vehículos de conducción autónoma se han desplegado desde el contexto espacial y militar (cohetes y drones) hasta el automóvil. Este tipo de movilidad automatizada propone una experiencia pasiva y dirigida que pone



en entredicho el significado original de “navegar”: desde conducir o dominar la nave, a la de decidir un rumbo y encontrar el camino propio.

Los trabajos incluidos en este segundo capítulo tratan de recuperar el control sobre esa función delegada desde distintas perspectivas: demostrando el dominio de los elementos visuales que componen los mapas mediante el juego o la competición; investigando las imágenes que utilizan los coches autónomos para conducirse a sí mismos; o evidenciando la omnipresencia de la *digitalidad* en los viajes más agrestes y personales.



**Carlos Carbonell (España). *GeoGuessers*, 2025.**

Instalación de vídeo multicanal e impresión en vinilo.

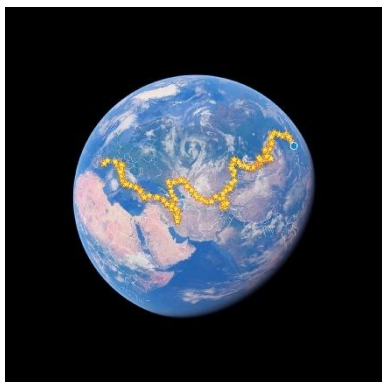
*GeoGuessers* es un juego basado en imágenes panorámicas de Google Street View en el que los jugadores deben adivinar su ubicación solo con pistas visuales. Carlos Carbonell recopila vídeos de jugadores expertos que muestran cómo identifican países y lugares rápidamente, analizando detalles como la arquitectura, la vegetación o la calidad misma de las imágenes. La instalación reflexiona sobre el aprendizaje geográfico y el dominio de las herramientas digitales que usamos para orientarnos en el mundo actual.



**James Bridle (Reino Unido). *Activations* [Activaciones], 2017 y *Autonomous Trap 001* [Trampa autónoma 001], 2017**

Impresiones de inyección de tinta con calidad de archivo e Impresión offset.

El trabajo de James Bridle explora cómo los coches autónomos procesan imágenes a través de algoritmos de visión computacional. En su serie *Activations*, las fotografías se transforman gradualmente en datos abstractos que las máquinas interpretan, perdiendo conexión con la percepción humana. Además, en *Autonomous Trap 001*, Bridle crea una sencilla trampa con círculos de sal que inmoviliza coches autónomos, mostrando la vulnerabilidad oculta tras la aparente sofisticación tecnológica.



**Roc Herms (España). *Stay / Leave, An Atlas of Stillness and Motion* [Permanecer / Partir. Un atlas de la quietud y el movimiento], 2016-2025**

Instalación: fotografías y vinilo.

Roc Herms emprendió en 2016 un extenso viaje en moto por varios continentes, interrumpido por la enfermedad y fallecimiento de sus padres. Durante su recorrido, usó dispositivos móviles para comunicarse, planificar, navegar y documentar. Su obra actualiza el diario de viaje clásico con capturas de pantalla que reflejan la digitalización del acto fotográfico. *Stay / Leave* combina mapas, mensajes, fotos y fragmentos digitales para narrar los viajes del artista y sus

padres, mostrando cómo la digitalización atraviesa tanto espacios físicos remotos como momentos íntimos de la vida y la muerte.



**VVAA *GPS Spoofing* [Suplantación de GPS], 2025**  
Impresiones digitales sobre Forex.

El *spoofing* de GPS —la emisión de señales falsas para alterar ubicaciones reales— se ha incrementado desde 2018, afectando incluso a vuelos comerciales. En contextos de guerra y comercio global, esta técnica se emplea para desviar rutas o confundir sistemas de navegación, generando patrones circulares visualmente enigmáticos. Gracias al acceso público a datos de localización en tiempo real, investigadores y usuarios han logrado documentar y difundir estos incidentes mediante redes sociales y artículos de periodismo de fuentes abiertas.

### Capítulo 3: PERDERSE

La navegación nacida con el proyecto colonial que da contexto a esta exposición se desarrolló como una herramienta con la que viajar a otros territorios y regresar con bienes expoliados. Los trabajos que conforman este tercer capítulo parten de las ruinas de ese proyecto para proponer otras formas de navegar, en las que el movimiento o el viaje son posibles sin necesidad de un destino final. Para ello, reivindican el acto de perderse no como una forma de dejarse llevar o abandonarse, sino como una suerte de navegación emancipada.

En tiempos de mapeo geográfico incesante, identificación constante de personas y geolocalización de dispositivos ininterrumpida, perderse puede convertirse en una forma de respuesta frente a esos cálculos y definiciones impuestas. Navegar sin un destino fijo, pero con la intención de no encajar en las catalogaciones establecidas, puede ser una manera de proponer que, lo que no ha sido nombrado -lo desconocido- no tiene por qué ser temido, sino que también puede ser bien hallado.

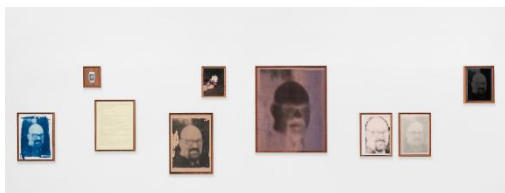
Es entonces cuando la decisión de perderse se presenta como una estrategia de supervivencia frente a la vigilancia, a la ansiedad provocada por las redes sociales y a la cultura del miedo. Una respuesta que requiere de ciertas habilidades, como el aprovechamiento de los errores propios de la tecnología, la creación de nuevos imaginarios compartidos o la exploración más allá de los límites conocidos.



**Juan Covelli (Colombia). *Los caídos*, 2023.** Instalación con videojuego.

Entre 2019 y 2021, Colombia vivió un estallido social que derribó muchos monumentos en protesta contra la corrupción y las políticas gubernamentales. La obra de Covelli parte de estas ruinas para cuestionar cómo las culturas digitales occidentales influyen en el país, controlando la información y condicionando la memoria colectiva con imágenes artificiales.

Incluye un videojuego que permite explorar las protestas desde distintos puntos de vista, con avatares diversos que abren un espacio reflexivo para fomentar el debate social.



**Esther Hovers (Países Bajos). *The Right to be Forgotten [El derecho al olvido]*, 2021-2024.** Técnicas mixtas que combinan fotografía, impresión, dibujo y grabado sobre distintos soportes.

El trabajo de Esther Hovers reproduce el retrato de la primera persona que logró ejercer el “derecho al olvido” ante el Tribunal de Justicia Europeo, una paradoja que convierte su anonimato en un recuerdo público.

Esta legislación permite limitar la aparición de datos personales en buscadores bajo ciertas condiciones, aunque la información no desaparece completamente. La obra de Hovers explora esta contradicción y el papel de Internet como archivo, mostrando el rostro del protagonista en múltiples formatos fotográficos que ocultan su identidad, reflexionando sobre la pérdida de control sobre la propia imagen en la era digital.



**Simon Weckert (Alemania) *The Republic of Null Island [La República de la Isla Nula]*, 2024.** Instalación.

Los sistemas GPS usan coordenadas para geolocalizar dispositivos y contenidos digitales. Cuando una ubicación no está asignada correctamente, automáticamente se le asigna la

coordenada “0,0”, situada en el Golfo de Guinea, creando una acumulación de datos digitales en ese punto ficticio.

La obra “The Republic of Null Island” toma esta idea para representar una isla imaginaria donde converge toda esa información inconexa. La instalación incluye un dispositivo que interfiere con las señales GPS cercanas, haciendo que los dispositivos se ubiquen en “0,0” y sus datos se sumen a esta extraña colección digital.



**Sara Bezovšek (Eslovenia). *Which Way Western Man? [¿Por dónde, hombre de Occidente?]*, 2024.**

Vídeo de dos canales.

El trabajo de Sara Bezovšek combina imágenes de la cultura popular y el entretenimiento en extensos collages digitales, usando el *scroll* como estructura narrativa. Su obra explora imaginarios distópicos inspirados en la ciencia ficción y el *doomscrolling*, mostrando dos escenarios de opresión: el control gubernamental autoritario y el control corporativo tecnológico. Con un tono entre la ironía, la denuncia y la desesperanza, resignifica las imágenes que moldean

nuestra visión del futuro.

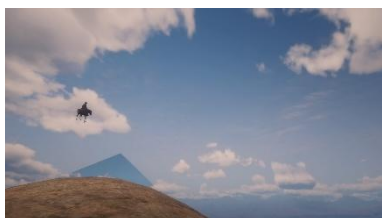


**Josèfa Ntjam (Francia). *Blacksea & Mothership [Mar Negro y nave nodriza], y Nsaku, 2025.***

Impresión por sublimación ChromaLuxe® sobre aluminio y vinilo.

En esta obra, Josèfa Ntjam narra la historia de Nsaku Ne Vunda, también conocido como Antonio Manuel, el primer embajador africano enviado al Vaticano en 1604 para pedir la abolición de la esclavitud. Tras un largo y difícil viaje, que incluyó tormentas, ataques piratas y encarcelamientos, Nsaku murió poco después de reunirse con el Papa, quien lo honró con un luto oficial y una escultura en la basílica de Santa Maria Maggiore.

Ntjam mezcla pinturas, retratos de archivo, textos y sus propias imágenes para reconstruir esta historia fascinante. Con un enfoque *afrofuturista*, la artista combina mitología africana y estética de ciencia ficción para cuestionar la narrativa occidental y explorar civilizaciones imaginarias subacuáticas y viajes intergalácticos.



**Marie Foulston (Reino Unido). *The Grannies [Las abuelas], 2021.***

Vídeo de 17 minutos.

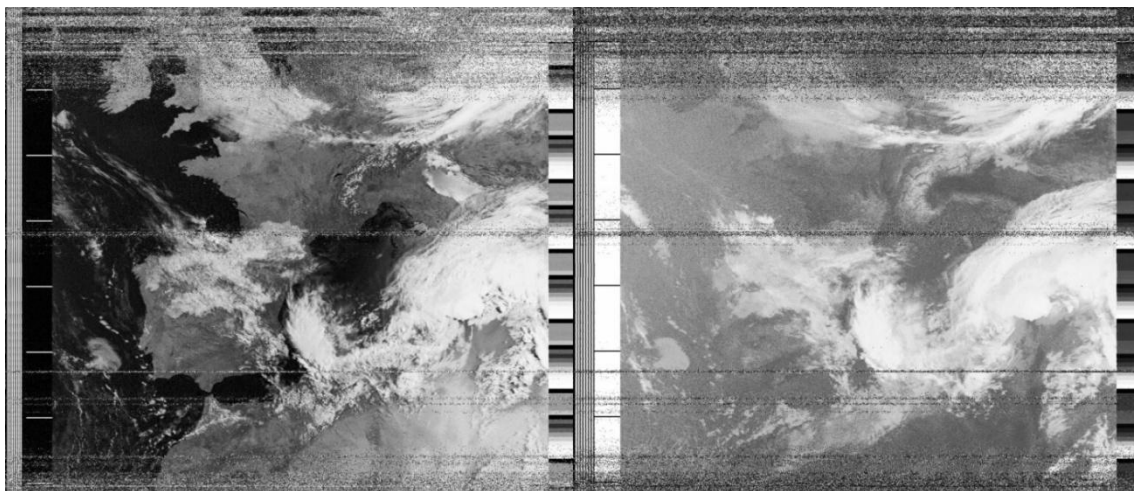
Un grupo de amigos que jugaban juntos al videojuego *Red Dead Online* descubrió un *glitch* (error) que les permitió explorar más allá de los límites preestablecidos.

Apodados "The Grannies" por usar avatares de abuelas, emprendieron una aventura llena de estéticas fascinantes y paisajes imposibles.


Marie Foulston documenta este viaje en un *machinima*, combinando vídeos, fotos y entrevistas donde los jugadores relatan su experiencia en este mundo digital alternativo, mostrando cómo la amistad y el afecto emergen en estos espacios virtuales.




## PROGRAMA PARALELO



### Hangar | Sesión con las artistas de open-weather

 Viernes 6 de junio a las 18.30h en Hangar

 Hangar, Carrer Emilia Coranty, 16.

El colectivo **open-weather** (Sasha Engelmann & Sophie Dyer) ofrecerá en Hangar una sesión abierta para presentar su proyecto [Year Of Weather](#), compartir sus metodologías de recepción de imágenes satelitales mediante tecnologías DIY y reflexionar sobre las recientes restricciones al acceso a la información climática impuestas por la administración Trump.

En Hangar se ha instalado una antena (Open-weather Automatic Ground Station) que permite la captura de imágenes meteorológicas transmitidas por satélites. Esta acción es fruto de la **colaboración entre Foto Colectania, Radio Web MACBA y Hangar**, y forma parte de una red global con estaciones en países como Chipre, Reino Unido, India o Camboya. Las imágenes recopiladas se integrarán también en la exposición presentada en Foto Colectania, estableciendo un vínculo entre la observación atmosférica y la práctica artística.

[Más información](#)



### **Foto Colectania | Encuentro con el comisario y los artistas**



 Jueves 12 de junio a las 18.30 h

 Foto Colectania, Passeig Picasso 14, 08003 Barcelona

El 12 de junio tendrá lugar en Foto Colectania un encuentro con Jon Uriarte, comisario de la exposición *El arte de navegar*, y varios de los artistas participantes que estarán en Barcelona con motivo de la inauguración. Será una excelente ocasión para conocer de cerca sus obras, así como los procesos creativos y las temáticas que abordan.

Participan: Sara Bezovšek, Alan Butler, Carlos Carbonell, Roc Herms, Esther Hovers, Giath Taha y Simon Weckert.

### **Sónar+D | Simon Weckert presented by Foto Colectania**

 Del 12 al 14 de junio

 Sónar+D, Fira Montjuïc, Avinguda Rius i Taulet, s/n 08004 Barcelona

En el marco de la exposición *El Arte de Navegar*, Sónar 2025 ha seleccionado a uno de los artistas de la muestra, **Simon Weckert**, para exponer su obra los días 12, 13 y 14 de junio en el Project Area de Sónar+D el congreso que explora los espacios compartidos entre las industrias creativas, la innovación y la tecnología.

La instalación *Digital Camouflage* de Simon Weckert parte de la creación de unas prendas diseñadas para “engañar” a los sistemas de inteligencia artificial que utilizan visión por ordenador para detectar personas. A simple vista, puede parecer una pieza de ropa con un estampado abstracto, pero en realidad es un patrón textil creado específicamente para confundir los algoritmos de reconocimiento de objetos, como los que se usan en sistemas de vigilancia, seguridad o vehículos autónomos.

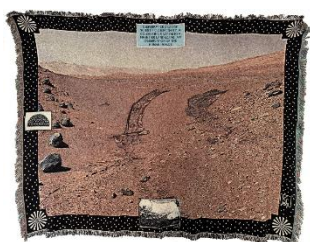
[Más información](#)

***A lo largo del período de la exposición, se irán programando nuevas actividades que serán anunciadas en la página la web de Foto Colectania.***

## IMÁGENES PARA PRENSA

Imágenes disponibles [AQUÍ](#)

*El uso de estas fotografías queda restringido a la ilustración de la exposición en Foto Colectania. Rogamos no omitan la referencia al copyright de las imágenes.*



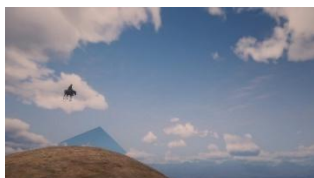
**Kyriaki Goni**  
*Paisaje marciano I*, 2022  
© Kyriaki Goni y The Breeder



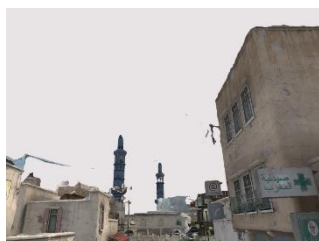
**James Bridle**  
*Trampa autónoma 001*, 2017  
© James Bridle



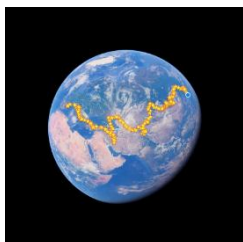
**VVAA**  
*Suplantación de GPS*, 2025



**Marie Foulston**  
*Las abuelas*, 2021  
© Sin derechos reservados (CC0 / Dominio público)



**Rayane Jemaa**  
*¿Es esto Oriente Medio?*, 2020–2025  
© Rayane Jemaa



**Roc Herms (España)**

*Permanecer / Partir. Un atlas de la quietud y el movimiento*, 2016-2025

© Roc Herms



**Esther Hovers**

*El derecho al olvido*, 2021-2024

© Esther Hovers



**Josèfa Ntjam**

*Nsaku*, 2025

© Josèfa Ntjam



**Giath Taha**

*Convertirse en fantasma*, 2022

© Giath Taha

## **SOBRE LA FUNDACIÓN FOTO COLECTANIA**

Foto Colectania es una entidad sin ánimo de lucro creada en Barcelona el año 2002, con el objetivo de difundir la fotografía y darla a conocer en el ámbito social, artístico y educativo de nuestro país. Los programas que se llevan a cabo, desde exposiciones hasta actividades, se basan en la creación de un proyecto innovador y participativo que tenga como eje principal el pensamiento en torno a la fotografía y la imagen.

Con sede en el Paseo Picasso 14, en pleno barrio del Born, Foto Colectania se ha consolidado como un centro de referencia en el campo de la fotografía que alberga una colección fotográfica de más de 3.000 obras de 80 autores españoles y portugueses, además del archivo del fotógrafo Francisco Gómez y otros fondos de varios coleccionistas privados. Además del espacio expositivo, la fundación cuenta con una cámara de conservación para albergar su colección de fotografía, una biblioteca y una sala audiovisual.

<https://fotocolectania.org>

## INFORMACIÓN PRÁCTICA

### *El arte de navegar. Cómo perderse en un mundo de imágenes*

Del 12 de junio al 21 de diciembre de 2025

Imágenes disponibles [AQUÍ](#)

**Fundación Foto Colectania**

Passeig Picasso 14. 08003 Barcelona

[www.fotocolectania.org](http://www.fotocolectania.org)

#### **Horarios:**

De miércoles a sábado: 11 – 14.30 h y 16 – 20 h. Domingo: 11 – 15 h

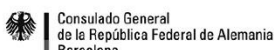
Cerrado: lunes, martes y festivos

Horario especial de agosto: de martes a sábado: 11 – 14.30 h y 16 – 20 h.

Entrada general: 5 €. Entrada reducida: 3 €.

Primer domingo de mes, entrada gratuita.

#### **Colaboradores de la exposición:**



#### **Foto Colectania cuenta con el apoyo de:**

Col·laboradors de programes



Patrocinadors de Foto Colectania



Amb el suport de







**Para más información:**

Marta del Riego / [mdelriego@mahala.es](mailto:mdelriego@mahala.es) + 34 654 62 70 45

Patricia Fernández-Deu / [patricia@mahala.es](mailto:patricia@mahala.es) / + 34 659 46 75 45

[www.mahala.es](http://www.mahala.es)

---

MAHALA

Comunicación  
y Relaciones Públicas

---