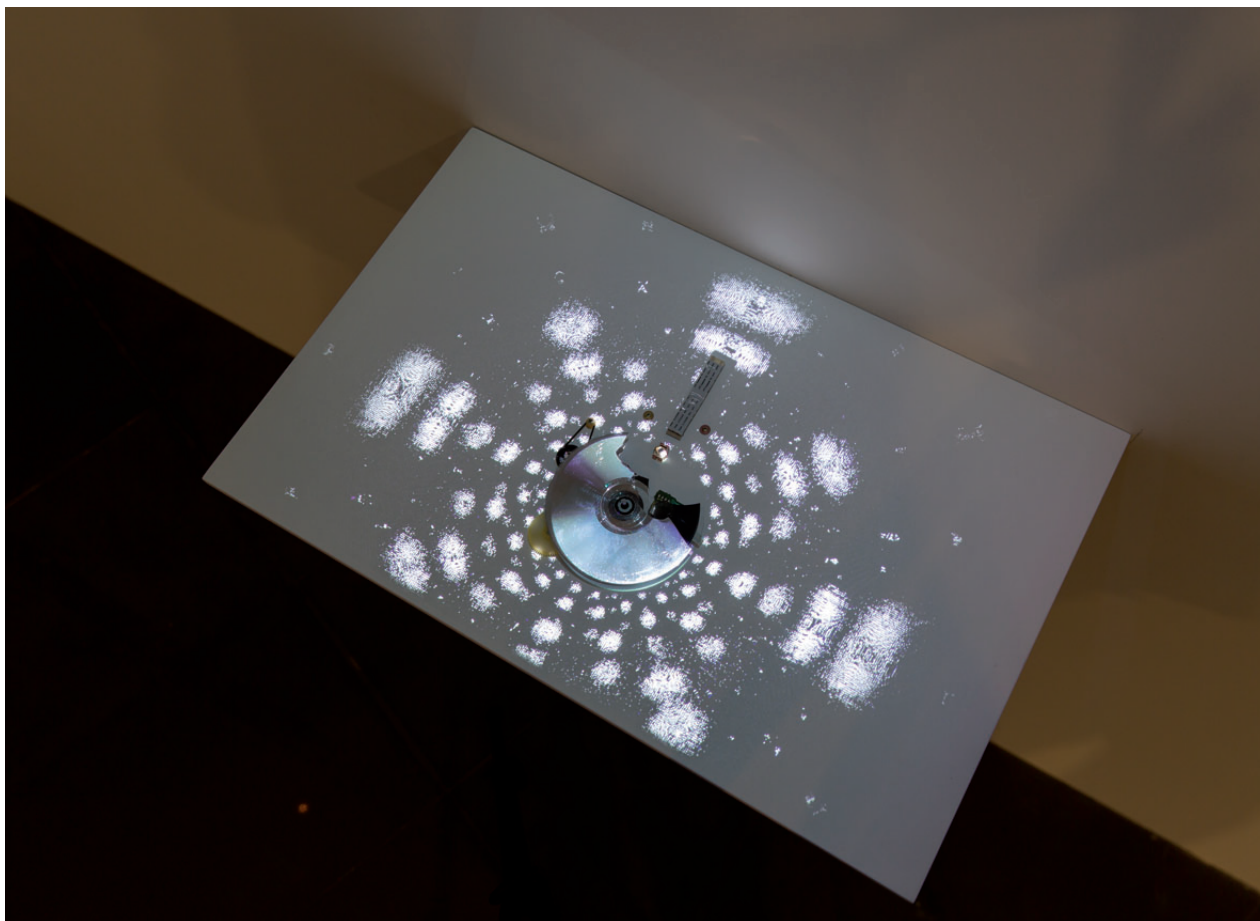


DANIEL CANOGAR

SMALL DATA LAB

10 ABRIL
6 OCTUBRE
2019

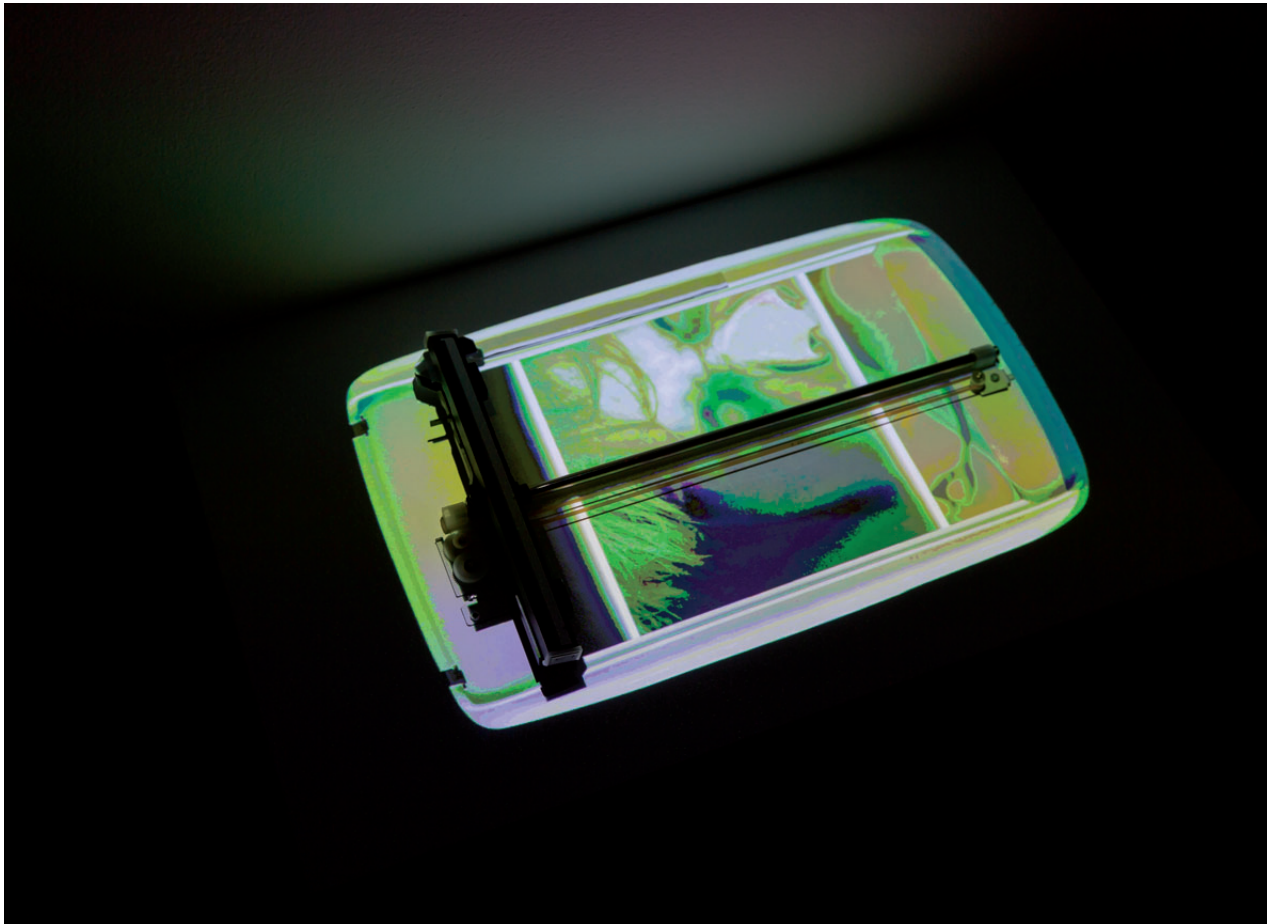
OPTICAL. SMALL DATA, 2014-2016

Las obras que conforman el proyecto *LAB* surgen como respuesta a la invitación por parte de los comisarios del Museo Universidad de Navarra, Rafael Levenfeld y Valentín Vallhonrat, a participar en el programa Tender Puentes, dialogando con la colección del Museo. Inmediatamente me interesaron los 25 daguerrotipos que hay en este archivo como fuente de inspiración. Las superficies reflectantes de estas tempranas fotografías subrayan la naturaleza especular de toda imagen, siempre bailando entre lo que está y no está. Pero es sobre todo el carácter objetual del daguerrotipo, con sus estuches aterciopelados que los protegen, lo que me atrae especialmente de este periodo inicial del medio fotográfico. Como artista que siempre ha investigado la materialidad de los medios audiovisuales, el daguerrotipo capta ya en los inicios la ambigüedad imagen/objeto que tanto me ha fascinado a lo largo de mi carrera.

Mi contribución a Tender Puentes aúna la historia de la fotografía con mi propia arqueología artística y mis inicios en la fotografía. Para realizar estas obras decidí rescatar las

cajas que contenían los restos de mi antiguo laboratorio fotográfico, abandonados repentinamente cuando la fotografía digital irrumpió en mi vida. El reencuentro con estos materiales me conmovió: resultaban muy familiares y, simultáneamente, sentía que pertenecían a otra vida muy lejana en el tiempo. Desde los catorce años pasé infinitas horas en la oscuridad del laboratorio. Bajo la luz roja y el olor a químicos, mágicamente vi emerger tantas imágenes, y con ellas, emociones artísticas que eventualmente me llevaron a comprometerme profesionalmente con el arte de la fotografía.

Para materializar el proyecto *LAB* elegí una cubeta de laboratorio, unos chasis portaplacas de gran formato 9x12 y un espejo. A pesar del contexto fotográfico de la serie, es en lo digital donde realmente se remontan los orígenes de estas obras. En el 2014 fui invitado por el Montalvo Arts Center, en Silicon Valley, en California, para hacer una residencia artística en su sede. Este centro artístico está especialmente interesado en promover proyectos que fusionan arte con tecnología. Tras una fase de investigación, me



CIS. SMALL DATA, 2014-2016

adentré en el mundo del *Big Data*, queriendo realizar un proyecto audiovisual con las huellas digitales que dejamos en Internet. Tuve entrevistas con destacadas empresas tecnológicas de Silicon Valley, requiriendo su ayuda para poder acceder a la información que guardan de nuestra interacción con sus productos y servicios.

En mi investigación del *Big Data* descubrí que sus aplicaciones médicas prometen curar muchas enfermedades, uno de los aspectos realmente positivos de esta nueva tecnología. Pero también entendí cómo Internet se había convertido en un gran aparato *orwelliano* que nos vigila constantemente. Las redes sociales y los buscadores de Internet registran cada uno de nuestros movimientos en la web para poder crear perfiles de cada uno de nosotros. Nuestro data es monetizado al ofrecerse a empresas que pueden crear sofisticadas campañas publicitarias centradas en nuestros gustos más íntimos.

Tras tres meses de reuniones y una frustración en aumento, me di cuenta de que no iba a conseguir acceso a estas fuentes de datos: las empresas tecnológicas guardan celosamente esta información y solo la venden al mejor postor con fines exclusivamente comerciales. Volví a mi estudio de Madrid cabizbajo, consternado por lo que había descubierto del mundo de *Big Data*, y con una necesidad imperiosa de volver al quehacer artístico y enterrar mi papel de “vendedor de proyecto” en el que me había convertido en los últimos meses.

Así nació mi serie *Small Data*. Como artista fascinado por la tecnología y sus aplicaciones artísticas, tuve la necesidad de reconciliarme con ella tras la experiencia en Silicon Valley. Esto lo conseguí volviendo al pasado, buscando basura electrónica y rescatando objetos de consumo electrónico que habían tenido un protagonismo en el pasado: reproductores de VHS, lectores de DVD, calculadoras, Game Boys de los años 90, circuitos electrónicos de los 70, scanners e impresoras, móviles y otros aparatos descartados por quedar obsoletos. Intenté dar una nueva vida, una nueva oportunidad, a estos aparatos rescatados del olvido. Colocados sobre unas baldas, proyecté sobre ellos animaciones de vídeo que parecían volver a traerlos a la vida. La serie investigaba la vida y la muerte de la tecnología y nuestro apego emocional a muchos de estos aparatos tecnológicos, que en su momento fueron verdaderos milagros de ingeniería. Como homenajes a estos pequeños artefactos del pasado, intenté captar la cara más humana de la tecnología.

Otra obra significativa en los orígenes de *LAB* es *Sikka Ingentium*, otro homenaje a una tecnología obsoleta: en este caso, el DVD. Obra producida y finalmente adquirida por el Museo Universidad de Navarra, explora nuevamente la ambigüedad imagen/objeto. También es importante en este proyecto una revisión del concepto de archivo, un eje central de la colección fotográfica del Museo. Las 2.400 películas en formato DVD que forman parte de la obra fueron visionadas y de cada una de ellas fueron extraídos



LAB III. SMALL DATA, 2018



extractos de las películas. Estos fragmentos fueron posteriormente proyectados sobre las superficies reflectantes de los DVDs.

Sikka Ingentium intentaba contestar algunas preguntas, entre ellas: ¿qué ocurre con nuestra memoria cuando un formato fundamental de nuestra generación para almacenar información se tira a la basura? ¿Como confrontamos sistemas antiguos de almacenamiento basados en soportes matéricos - el libro o el DVD - con el abismal y siempre cambiante archivo que es Internet? *Sikka Ingentium* explora nuevamente el estatus ambiguo entre imagen y objeto, donde tanta importancia tiene la presencia física/escultórica del DVD como las proyecciones de películas que caen sobre su superficie. A la hora de explorar la colección fotográfica del Museo Universidad de Navarra, descubrí una conexión directa entre la superficie reflectante del daguerrotipo y el efecto espejo de los DVD. Con las superficies especulares de ambas, encontré un hilo conductor histórico significativo, una continuidad en los artefactos creados para la producción, almacenamiento y circulación de imágenes que me pareció significativo. Para mi contribución a la colección Tender Puentes quería enfatizar el carácter reflectante, y también objetual, del soporte fotográfico.

Mis obras para la colección Tender Puentes conectan el daguerrotipo con mis propios inicios e idilio con el universo de la imagen. *LAB 1*, por ejemplo, consiste en una cubeta de revelado fotográfico. Sobre el interior de la cu-

beta se proyecta una animación roja líquida - evocando el revelador - que se balancea de un lado a otro de la cubeta. No hay papel fotográfico ni líquido, solo queda una memoria fantasmagórica del proceso de revelado. Esta obra me trae recuerdos de tantas horas pasadas vigilando un papel expuesto meciéndose en la cubeta mientras que, casi diría milagrosamente, aparecía la imagen fotográfica. La cubeta queda postrada sobre una balda, como si fuera un artículo arqueológico de otra civilización, quizás contenedora de procesos alquímicos ahora ignorados.

El componente escultórico de *LAB 2*, por otro lado, son dos chasis potraplacas de gran formato 9x12 cm. Colocadas también sobre una balda, proyecto sobre su superficie detalles de los daguerrotipos de la colección del Museo Universidad de Navarra: un ojo, una boca, un paisaje, pero sobre todo, muchas texturas, arañazos y desperfectos encontrados en estas antiguas imágenes fotográficas. Son precisamente estas imperfecciones las que más echo de menos en las fotografías digitales actuales, frecuentemente retocadas hasta convertirse en representaciones planas y carentes de vida. Desaparece de esta forma la textura característica de lo fotoquímico, con sus motas de polvo, su grano, sus arañazos, que tanto remiten a la huella que el ser humano deja en su manipulación de la imagen. Otro elemento destacado en *LAB 2* es la simulación del abrir-y-cerrar de las guillotinas de las placas 9x12. Este movimiento remite al parpadeo del ojo, abriéndose y cerrándose,



VHS. *SMALL DATA*, 2014-2016

pero también al obturador fotográfico que permite que la luz penetre la oscuridad y quemar la emulsión fotográfica.

LAB 2 se remonta al legado histórico del medio fotográfico, descubriendo como en las tecnologías visuales del momento está encerrado el ADN de aquellos que le precedieron. Me interesa destacar esta continuidad a lo largo del tiempo y cómo la cultura visual de la era moderna está presente en nuestras tecnologías digitales del momento.

Finalmente LAB 3 se remonta a mis memorias trabajando incansablemente con la ampliadora fotográfica. Había algo especialmente misterioso de la fisicidad del haz de luz proyectando el negativo fotográfico sobre el papel fotosensible. La proyección vertical del vídeo de LAB 3 imita la configuración de la ampliadora fotográfica, solo que en esta ocasión, la imagen proyectada cae sobre un espejo, que a su vez refleja la animación sobre la pared. Esta

animación consiste en fantasmagóricos rostros, deformados por el ángulo de proyección, extraídos de los retratos que componen la colección fotográfica de daguerrotipos del Museo. Vuelve a aparecer el espejo como referencia al daguerrotipo, pero también al carácter fantasmagórico de toda imagen, bailando en el umbral entre presencia y ausencia.

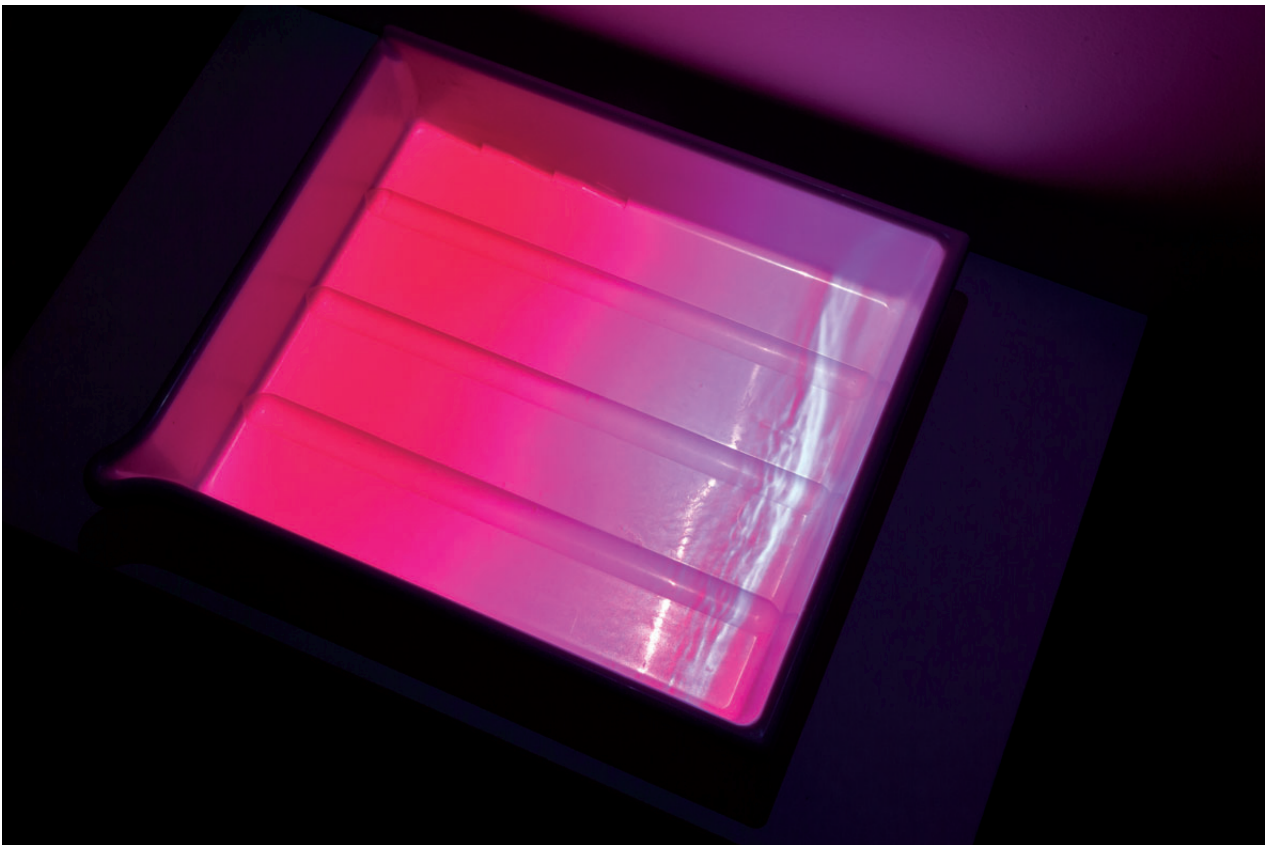
Las tres obras que componen la serie LAB son realmente una continuación de mi serie *Small Data*, solo que en esta ocasión es mi propio pasado fotográfico, ahora medio obsoleto, el que se convierte en el centro de mi atención. Estas obras se acercan íntimamente a mi relación con la imagen fotográfica y consiguen filtrar desde mi particular biografía audiovisual a la colección del Museo de la Universidad de Navarra.

Daniel Canogar

DANIEL CANOGAR, *SMALL DATA LAB*

The works that make up the *LAB* series were conceived in response to an invitation from the curators of the Museum University of Navarra, Rafael Levenfeld and Valentín Vallhonrat, to create a work inspired by the Museum collection of Spanish photography. I was immediately drawn to the col-

lection's 25 daguerreotypes as a source of inspiration. The reflective surface of these early photographs highlights the mirror-like nature of any image, which always walks that fine line between what is there and not there. But daguerreotypes as objects, with their velvet-lined protective



LAB I. SMALL DATA, 2018

cases, were what attracted me most to this period in early photography. As an artist who has always investigated the material nature of audiovisual media, the daguerreotype immediately expressed the image/object ambiguity that has fascinated me throughout my career.

My contribution to Building Bridges combines the history of photography with my own artistic archaeology and beginnings in photography. To create these works, I decided to dig around in the boxes containing the remains of my old darkroom photography lab, which I had abandoned abruptly when I was swept up with digital photography. The re-encounter with these materials really moved me: they were so familiar, yet I felt they belonged to a life from the distant past. Starting at the age of fourteen, I spent endless hours in my darkroom. Bathed in red light and the smell of chemicals, I watched so many images amazingly emerge, along with my artistic feelings, that I finally decided to commit myself to the art of photography as a profession.

To materialize the *LAB* project, I chose a laboratory tray, some large-format plate holders (9 x 12 cm) and a mirror. Despite the series' photographic context, the origins of these works actually go back to digital photography. In 2014, I was invited by the Montalvo Arts Center in Silicon Valley, California, to build an artistic residence at its headquarters. This arts centre is particularly interested in promoting projects that combine art and technology. After a research phase, I entered the world of big data in an attempt to realize an audiovisual project based on the digital footprint we leave on the Internet. I had meetings with representatives from leading tech companies in Silicon Valley and asked them for

their help accessing the data they store on our interaction with their products and services.

In my research on big data, I discovered that big data applications in healthcare promise to cure many diseases, which is one of the highly positive aspects of this new technology. But I also grasped how the Internet had become one large Orwellian eyeball constantly watching us. Social media sites and Internet search engines record our slightest movement for the purpose of profiling each one of us. Our data are monetized when they are sold to companies, which then create sophisticated ad campaigns targeting our most private tastes.

After three months of meetings, I was becoming more frustrated and realized that I was not going to gain access to these data sources: the tech companies jealously guarded this information and would sell it only to the highest bidder and exclusively for business. I hung my head and returned to my studio in Madrid, disheartened by what I had discovered about the world of big data. I felt an imperious need to return to my artistic work and dump the role of "project salesman" I had been playing for the previous few months.

That's how my *Small Data* series began. As an artist fascinated by technology and its artistic applications, I needed to be reconciled with technology after the experience in Silicon Valley. I achieved this by going back to the past, looking for electronic waste and salvaging electronic consumer goods that had once been the most popular devices at the time: VHS video cassette recorders, DVD players, calculators, Game Boys from the 1990s, electronic circuits from the 1970s, scanners and printers, mobile phones and other



LAB II. SMALL DATA, 2018

obsolete tech devices. I tried to give these forgotten devices new life and a new opportunity. I arranged them on shelves and projected video animations on them, which seemed to bring them back to life. The series explored the life and death of technology and our emotional attachment to many of these tech devices, which were true the engineering miracles of in their day. In homage to these small devices from the past, I tried to capture the human side of technology.

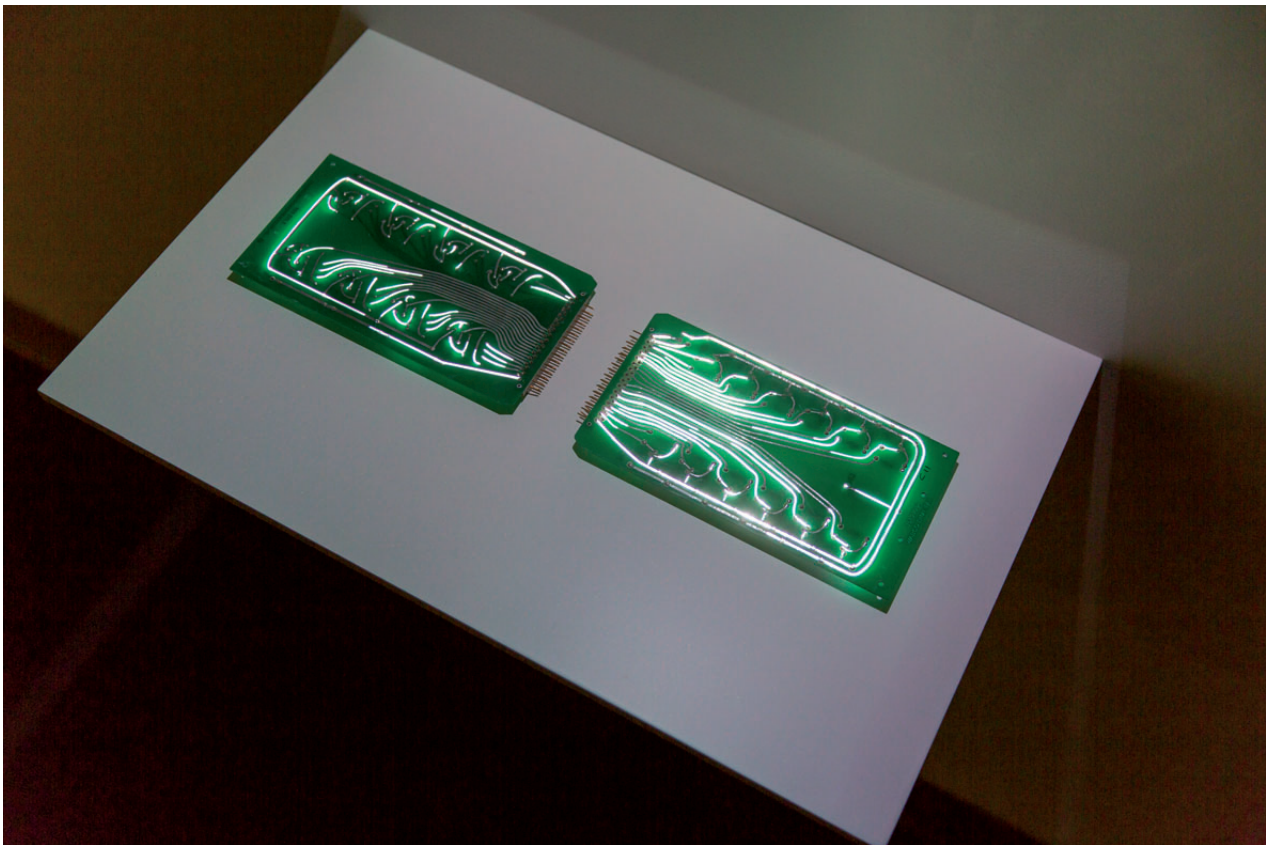
A significant work in the origins of *LAB* is *Sikka Ingentium*, another homage to obsolete technology; in this case, the DVD. This work, which was produced and acquired by the Museum University of Navarra, once again explores image/object ambiguity. Also important in this project is the complete overhaul of the concept of archive, one of the main themes of the Museum's photography collection. The 2,400 films in DVD format that form part of the work were viewed and extracts were taken from each one. These fragments were then projected on the DVDs' reflective surfaces.

Sikka Ingentium tried to provide answers to certain questions, namely: What happens to our memory when a fundamental format of our generation for storing information becomes nothing more than junk? What do we do with old storage systems based on material media (books and DVDs) in the era of the vast and ever-changing archive that is the Internet? *Sikka Ingentium* also explores the ambiguous status of image and object in which the physical/sculptural presence of the DVD is just as important as the films projected on its surface. While exploring the Museum

University of Navarra photography collection, I discovered a direct connection between the reflective surface of a daguerreotype and the mirror effect of a DVD. Both of these mirror-like surfaces provided a major historical common thread and this continuity in the artefacts created to produce, store and share images struck me as significant. For my contribution to the Building Bridges collection, I wanted to emphasize the reflective nature of the photographic medium and its presence as an object.

My works for the Building Bridges collection connect the daguerreotype with my own beginnings and romance with the universe of the image. For example, *LAB 1* consists of a photography developing tray. A liquid red animation is projected inside the tray to evoke the developer and swings from one side of the tray to the other. There is no photographic paper or liquid, just a phantasmagorical memory of the developing process. This work brings back personal memories of endless hours watching the developing paper rocking in the tray as the photographic image appeared almost magically before my eyes. The tray was placed on the shelf as if it were an archaeological artefact from another civilization, perhaps containing descriptions of long-forgotten alchemy processes.

The sculptural component of *LAB 2* is provided by two large-format plate holders (9 x 12 cm). After arranging them on a shelf, I project animations on their surface of details of the daguerreotypes in the Museum University of Navarra collection: an eye, a mouth, a landscape, and especially many textures, scratches and imperfections found on these



PCB. SMALL DATA, 2018

old photographic images. These imperfections are actually what I think is lacking in today's digital photography, which is often so retouched that it becomes flat and lifeless. It no longer has the characteristic texture of the photochemical process, with those specks of dust and scratches and the graininess that provide a clear reference to the traces of human intervention when developing the image. Another noteworthy element of *LAB 2* is the simulation of the opening and closing of the 9 x 12 cm plate holder covers. This movement echoes the blink of an eye, opening and closing, as well as a camera shutter, which allows the light to pierce the darkness and strike the photographic emulsion.

LAB 2 delves into the historical legacy of the photographic medium, only to discover that the leading visual technologies of the time are built with the DNA of the technologies that preceded them. I like to draw attention to this continuity over time and how the visual culture of the modern era is present in the digital technologies we use now.

Finally, *LAB 3* resonates with my memories of working tirelessly with the enlarger. There was something particular-

ly mysterious about the sweeping beam of light projecting the photographic negative onto light-sensitive paper. The vertical projection in the *LAB 3* video imitates the layout of the enlarger, except that, in this case, the animation is projected onto a mirror and its reflection can be seen on the wall. This animation consists of a phantasmagoria of faces, deformed by the angle of projection, taken from portraits in the Museum's daguerreotype collection. The mirror is once again present in reference to the daguerreotype and the phantasmagorical nature of all images, which skip along the thin line between presence and absence.

The three works that make up the *LAB* series are actually a continuation of my *Small Data* series, except that, in this case, I focus on the photography of my own past, which has now become an obsolete relic. These works expose an intimate side of my relationship with the photographic image and helped me filter the Museum University of Navarra collection based on my own audiovisual biography.

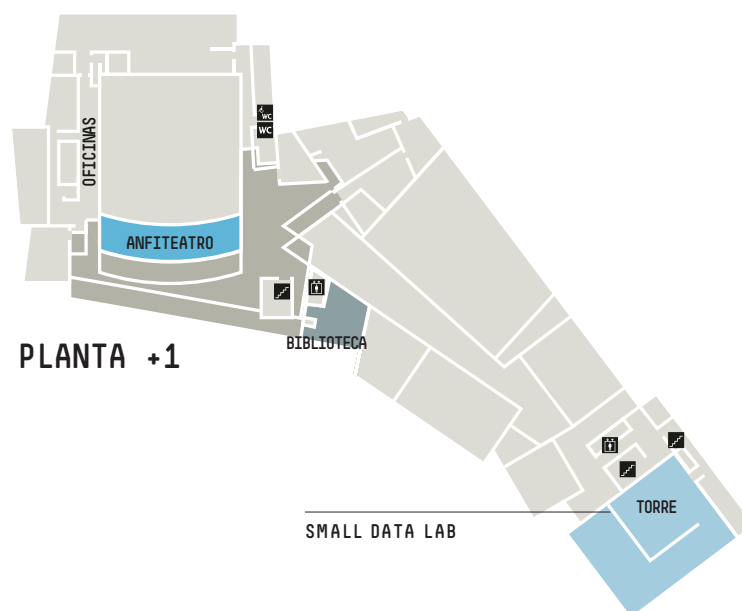
Daniel Canogar



Daniel Canogar (Madrid, 1964) recibió un master con especialización en fotografía de la New York University y el International Center for Photography en 1990. Ha realizado diversos trabajos en espacios públicos, entre los que destacan *Waves* instalado permanentemente en el atrio del Houston Center en Houston; *Travesías*, realizado para el atrio del Consejo de la Unión Europea en Bruselas y *Constelaciones*, el mosaico fotográfico más grande de Europa en el Parque Madrid Río. Entre sus últimos proyectos destaca *Storming Times Square*, una intervención de vídeo en 47 de las pantallas de Times Square. Sus trabajos se han expuesto en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el Palacio de Velázquez, Madrid; Bitforms Gallery, Museo de Historia Natural, Nueva York; Museo Andy Warhol y Mattress Factory Museum, Pittsburgh, entre otros.

Daniel Canogar (Madrid, 1964) received a Master's Degree in Photography from New York University and the International Center for Photography in 1990. He has produced a variety of works in different public spaces, including *Waves*, a permanent installation in the atrium at the Houston Center in Houston; *Travesías*, created for the atrium of the Council of the European Union in Brussels; and *Constelaciones*, the largest photographic mosaic in Europe, which can be found in Madrid's Rio Park. His most recent projects include *Storming Times Square*, a video intervention involving 47 of the screens in Times Square. His works have been exhibited at the Reina Sofía Museum and Velázquez Palace in Madrid, Bitforms Gallery and the American Museum of Natural History in New York, and the Andy Warhol Museum and the Mattress Factory Museum in Pittsburgh, among other venues.

MUSEO
UNIVERSIDAD
DE NAVARRA
DANIEL CANOGAR
SMALL DATA LAB
10 ABR/6 OCT
2019



MUSEO UNIVERSIDAD
DE NAVARRA

Rector Universidad
de Navarra

Alfonso Sánchez-Tabernero
Sánchez

Presidente del Patronato
Ángel Gómez Montoro

Director General del Museo
Jaime García del Barrio

Adjunto al Director General
Javier Arana

Dirección Artística
José Manuel Garrido Guzmán
Rafael Levenfeld Ortiz
Rafael Llano Sánchez
Fernando Pagola Marín
Valentín Vallhonrat Ghezzi

Administrador
Ion Eguzquiza Mutilloa

Departamento de Comunicación
Elisa Montserrat Rull

EXPOSICIÓN

Comisariado
Departamento curatorial
Museo Universidad de
Navarra

Coordinación
Ignacio Miguélez Valcarlos

Producción artística
Jorge Anguita

Ingeniería artística
Diego Mellado

Coordinación artística
Ana Saracho

Transporte
Cloister Services S.L

Montaje
Cloister Services S.L
José Manuel Jiménez Arano

Seguro
Axa Art

Diseño gráfico
Ken

Fotografías hoja de sala
Manuel Castellés

EDITA: MUSEO UNIVERSIDAD DE NAVARRA / DL NA 994-2019 / ISBN: 978-84-8081-639-7

●●● Museo Universidad de Navarra

+34 948 425 700
MUSEO.UNAV.EDU
MUSEO@UNAV.ES