

# DANIEL CANOGAR INCONTABLE



VERÓNICAS  
MURCIA





*INCONTABLE* de Daniel Canogar –tal vez uno de los creadores de su generación con mayor proyección internacional- es un proyecto sutil, inteligente y a la vez espectacular que emociona y nos invita a reflexionar sobre los cambios que la tecnología ha introducido en nuestras vidas. Se trata de una exposición adaptada específicamente para la Sala Verónicas, y el propio artista ha declarado durante el proceso de montaje de esta compleja muestra que pocas veces ha sentido que su trabajo cobraba una dimensión simbólica tan intensa como la que han adquirido sus obras al exhibirse en el espacio de la iglesia del antiguo convento de las Verónicas. El lugar de lo sagrado, tradicional productor de imágenes y palabras acoge ahora el brillo de lo que se apaga, la magia de unas obras que –aunque parezca paradójico- cuentan lo incontable. La preocupación por la memoria, por el olvido y la obsolescencia es una de las constantes del trabajo de Canogar y sin duda uno de los temas centrales de una civilización –como la actual- en la que el fluir acelerado de las imágenes hace que a cada instante lo nuevo cubra y entierre el pasado. Ya Roland Barthes habló de cómo las fotografías –testimonio de lo que ha sido- amarillean, se decoloran, borran o van a la basura, siendo testimonio en sí mismas de la pérdida, de la fragilidad de los recuerdos. Canogar nos enfrenta a las modernas tecnologías –los discos duros, los dvd, las pantallas, las calculadoras- y nos muestra lo infundado de nuestra confianza en la capacidad de estos soportes aparentemente más avanzados para luchar contra el olvido y la destrucción del tiempo. Pero a la vez que vemos esta derrota, el artista nos señala la esperanza al hacernos ver cómo aún brillan pequeñas luces, imágenes, datos... como fantasmas, como luciérnagas que volaran en medio de la noche.

En la mitología griega las aguas del río Letheo borraban los recuerdos de los difuntos que lo atravesaban camino del inframundo para que así no sufrieran al pensar en las cosas que habían vivido. Pero estos recuerdos no se perdían sino que –arrastrados por la corriente- llegaban a la fuente Mnemosine donde borboteaban. Los poetas al escuchar este rumor de las aguas podían escuchar y cantar las gestas, los amores, las vidas pasadas... Acercarse a *INCONTABLE* de Daniel Canogar es rastrear esas huellas del tiempo, oír el rumor de lo que se aleja. Ver la belleza de lo que aún no se ha perdido del todo.

Pedro Antonio Sánchez López

Consejero de Educación, Cultura y Universidades

*INCONTABLE* by Daniel Canogar — perhaps one of the most internationally prominent artists of his generation — is a subtle, intelligent and at the same time spectacular project which excites us and invites us to reflect on the changes technology has brought about in our lives. It is an exhibition specifically adapted to Sala Verónicas, and during the process of setting up this complex show the artist himself declared that he had rarely felt his work take on such an intense symbolic dimension as it had acquired by being shown in this space, the church of the former Convent of the Verónicas. This place once devoted to the sacred, a traditional source of words and images, now receives the brightness of extinguished objects, the magic of works which, paradoxical though it may sound, count the uncountable. A preoccupation with memory, forgetting and obsolescence is one of the constant features of Canogar's work, and it is certainly one of the central themes of a civilisation, such as our present one, in which the rapid flow of images means that the new is constantly covering up and burying the past. Roland Barthes spoke of how photographs — which bear witness to what has been — turn yellow, discolour, fade and are thrown away, bearing witness in themselves to loss, to the fragility of memories. Canogar confronts us with modern technologies — hard discs, DVDs, screens, calculators — and shows us how unfounded our confidence is in the capacity of these apparently more advanced media to fight off oblivion and the ravages of time. But just as we are contemplating this defeat, the artist gives us a sign of hope by showing us how little lights, images, data are still shining... like ghosts, like fireflies in the depths of night.

In Greek mythology the waters of the River Lethe washed away the memories of the dead who crossed it on their way to the underworld, so that they would not suffer by thinking about the things they had experienced in their lives. But those memories were not lost; they were dragged away by the current to the fountain of Mnemosyne, where they bubbled forth. When poets heard the murmur of those waters, they could listen to and sing of heroic deeds, loves, past lives... To approach Daniel Canogar's *INCONTABLE* is to retrace the footsteps of time, to hear the murmur of something receding into the distance. To see the beauty of what is not yet completely lost.



















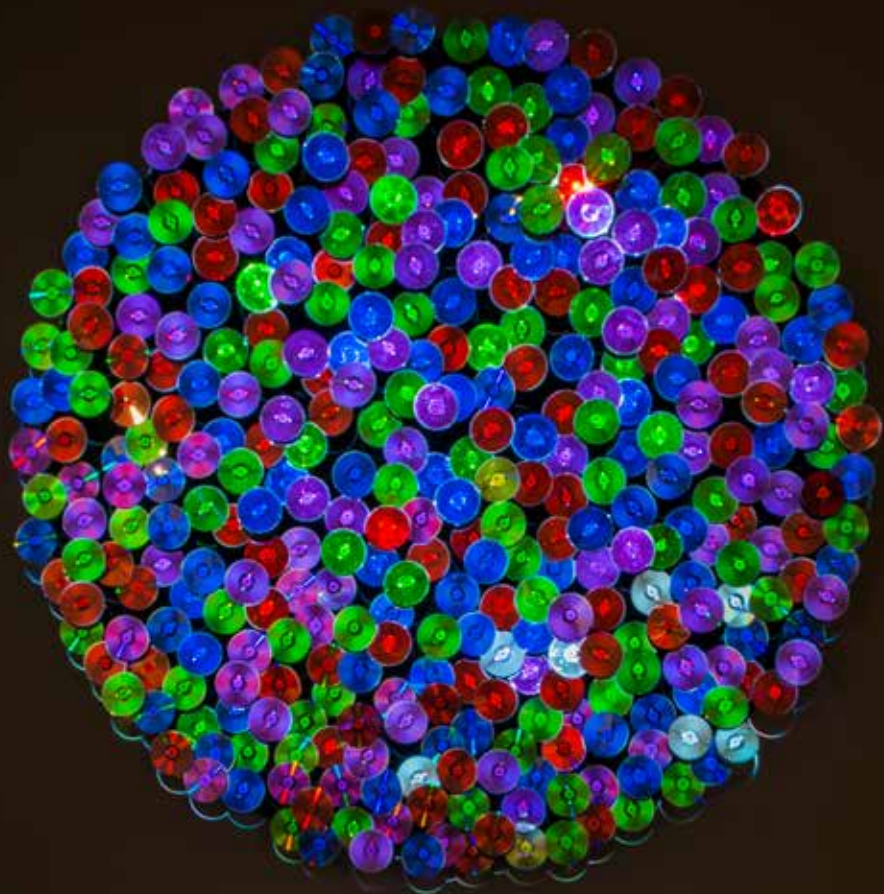












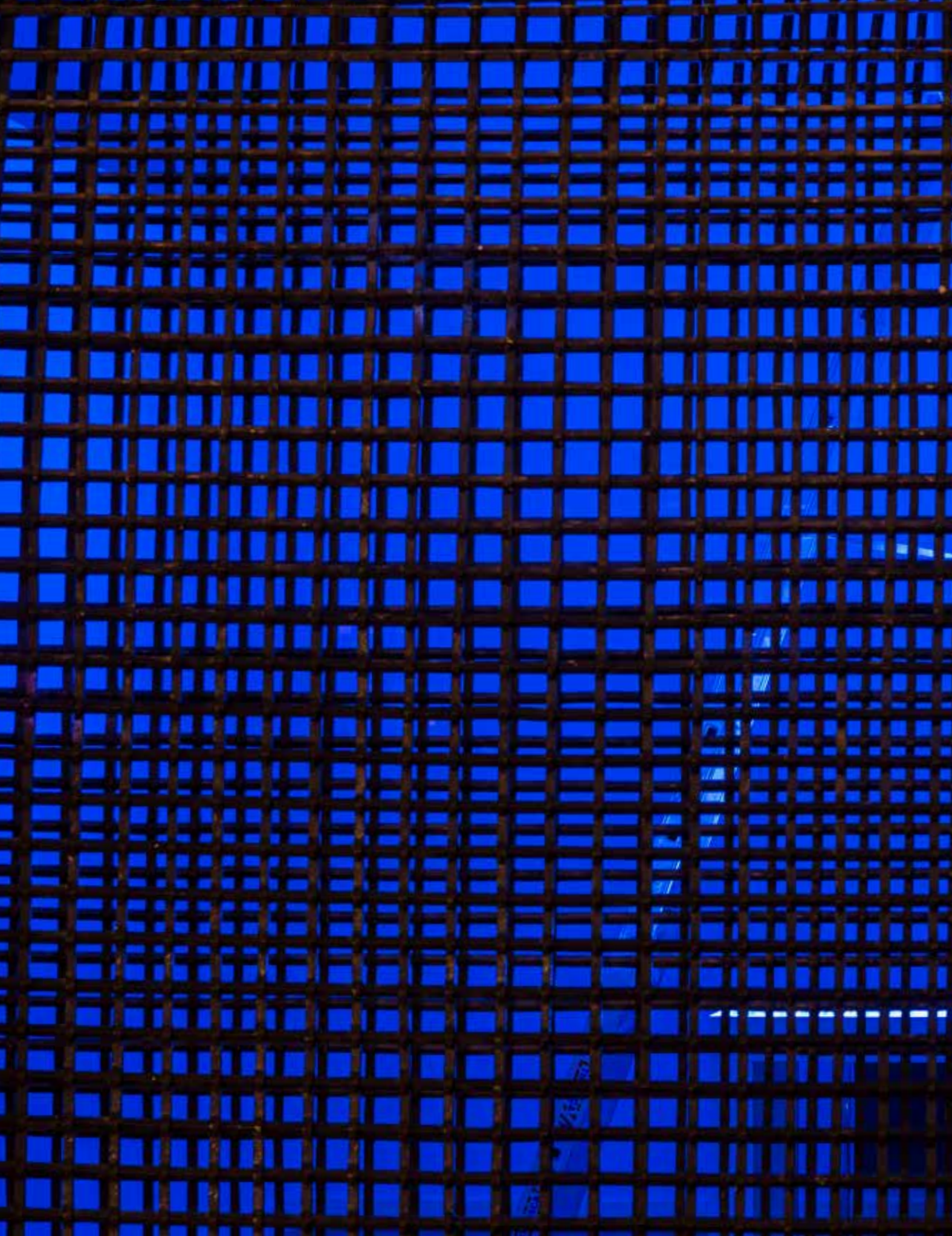




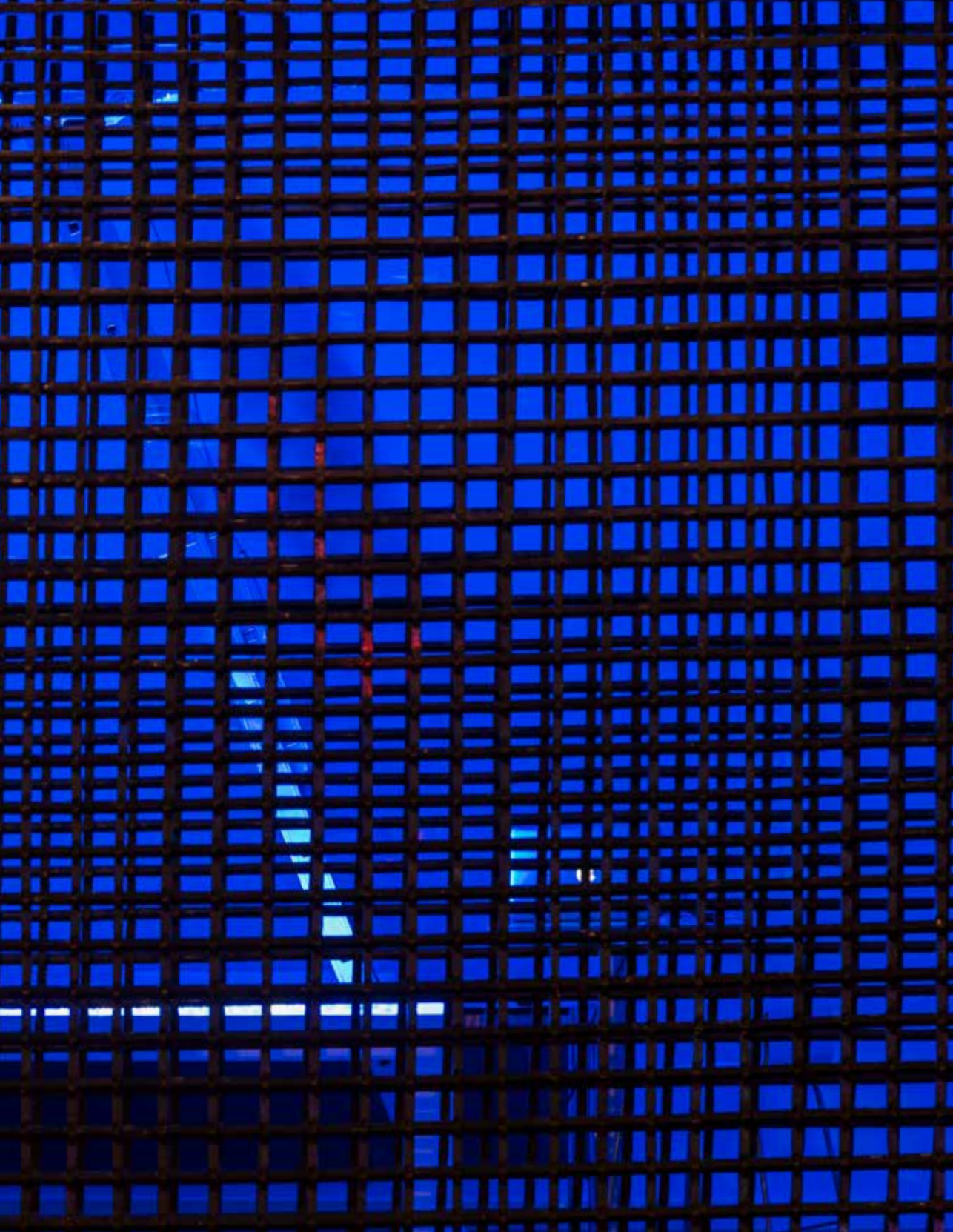














**ENERO / ABRIL - 2015**

# **DANIEL CANOGAR INCONTABLE**

**VERÓNICAS  
MURCIA**

## UNA DECLINACIÓN POLIFÓNICA DEL TIEMPO

### A POLYPHONIC CONJUGATION OF TIME

JULIETA DE HARO

Daniel Canogar presenta en la sala Verónicas *INCONTABLE*, un recorrido emocional donde el artista nos advierte sobre el paso del tiempo y sus efectos destructivos/constructivos. Este trayecto se construye en base a dos series de instalaciones, “*Quadratura*” y “*Small Data*”.

*Quadratura* habla sobre la obsolescencia de las tecnologías de la imagen en movimiento que tanto han modelado nuestro comportamiento sociocultural. Esta serie nos remite al eco de la imagen que late olvidada en soportes ya obsoletos, y aunque estos dispositivos han desaparecido o están en vías de extinción, nos definen y forman parte de nuestra memoria. La omnipresencia de herramientas de captación de imágenes en cualquier formato y resolución, así como su almacenamiento y permanente emisión, han venido a validar las más utópicas previsiones de la ciencia ficción de mediados del siglo XX. Mientras las nuevas texturas tecnológicas se instalan como una gran piel de serpiente,

***Cualquier tecnología suficientemente avanzada  
es indistinguible de la magia.***

*Any sufficiently advanced technology is  
indistinguishable from magic.*

Arthur C. Clarke

*INCONTABLE*, presented by Daniel Canogar in Sala Verónicas, is an emotional odyssey in which he alerts us to the passage of time and its destructive / constructive effects. This journey is constructed on the basis of two series of installations, *Quadratura* and *Small Data*.

*Quadratura* speaks of the obsolescence of moving-image technologies which have done so much to shape our sociocultural behaviour. This series focuses our attention on the echo of the forgotten image pulsating in media that are now obsolete, and although these devices have disappeared or are becoming extinct, they define us and are part of our memory. The ubiquity of tools for capturing images in any format or resolution, as well as storing and permanently transmitting them, have served to confirm the most utopian predictions of mid-twentieth-century science fiction. While new technological media wrap around us like a great snakeskin, the scales sloughed off by constant mutations lie scattered around the periphery

las escamas de sus constantes mutaciones quedan esparcidas por la periferia de nuestro mapa emocional. En mitad de este paisaje que aún nos cuesta definir, somos tal vez la primera generación en sospechar que vivimos un tiempo más futuro que presente con todo lo que implica de fascinante inquietud.

Con respecto a *Small Data*, nos encontramos ante un discurso que toma como punto de partida la corta vida de los “gadgets” electrónicos, cuyo abandono nos hace perder parte de nuestra memoria reciente. Esos desechos reinterpretados por el artista a través de la luz y el movimiento, redimen al objeto de su olvido y ponen en valor la importancia de su huella.

Daniel Canogar se posiciona cerca del retrofuturismo cuando enfrenta los conceptos antiguo/nuevo, y centra el debate sobre el poder de la tecnología en relación con el ser humano, la velocidad que lleva al individuo hacia la pérdida de la identidad y la aceleración de un tiempo que irremediamente convierte en vestigio todo lo que toca.

Ante *INCONTABLE* nos encontramos con una escena atávica: el artista ha decidido actuar y como el gran demiurgo, empieza a desentrañar los fenómenos que perturban las relaciones y explora las nuevas texturas que definen su mundo. En ese viaje por el conocimiento emocional de las cosas, no puede sino volver a construir un nuevo modo de mirar que provoca si cabe más extrañeza e incertidumbre ante los ojos de su tribu. El arte se ha reencontrado (de nuevo) con su espacio natural: nombrar el mañana como si fuera un ayer, para así poder alumbrar el presente. El tiempo ha sido subvertido y esa magia ha transformado el mundo.

Sin embargo, sería del todo ingenuo que el encuentro físico del espectador con estas piezas se redujera a un mero ejercicio de catalogación de la catástrofe, o a un resumen añorante de arqueología industrial o bien a una crónica con vocación ecologista. Por el contrario, la liturgia de esta experiencia plástica nos remite a los principios de la reproducción cinematográfica, un proyecto utópico nacido de las mismas tripas de la revolución industrial que encuentra su paradigma en el ilusionista Georges Méliès. La particularidad del proyecto de Daniel Canogar, donde la tecnología más avanzada se enfrenta con un soporte del pasado, es que no acusa la implacable exactitud del Hi-Tec y consigue activar estímulos emocionales propios de un lenguaje pre-electrónico. *Un tour de force* donde el artista juega contra el tiempo, el suyo y el del espectador.



of our emotional map. In the midst of this landscape, which we still find hard to define, we are perhaps the first generation to suspect that we are living in a time that is more future than present, with all the uneasy fascination this implies.

In *Small Data* we are presented with a discourse that takes as its starting point the brief lifespan of electronic gadgets, which take away part of our recent memory with them when they are abandoned. By reinterpreting these discarded devices through light and movement, the artist rescues them from oblivion and highlights the importance of the mark they made.

Daniel Canogar adopts a position close to retro-futurism when he brings the concepts of old and new into opposition and focuses the debate on the power of technology over human beings, the speed with which the individual is impelled towards loss of identity and the acceleration of time that irretrievably turns everything it touches into a mere vestige.

With *ICONTABLE* we find ourselves faced with an atavistic scene: the artist has decided to act, and begins, like the great demiurge, to unravel the phenomena that disrupt relationships, exploring the new textures that define his world. In that journey through the emotional knowledge of things he has no alternative but to reconstruct a new way of looking, which arouses even more amazement and uncertainty, if that were possible, in the eyes of his tribe. Art has been reunited (once more) with its natural space: referring to the future as if it were past, so as to be able to illuminate the present. Time has been subverted, and that magic has transformed the world.

It would be utterly naive, however, for the viewer's physical encounter with these pieces to be reduced to a mere exercise in cataloguing catastrophe, a nostalgic survey of industrial archaeology or a historical account with environmentalist aspirations. On the contrary, the liturgy of this visual experience refers us back to the origins of cinematic reproduction, a utopian project, born from the very bowels of the industrial revolution, that finds its paradigm in the illusionist Georges Méliès. What distinguishes Daniel Conagar's project, where the most advanced technology is brought face to face with a medium from the past, is that it avoids implacable high-tech accuracy and manages to activate emotional stimuli characteristic of pre-electronic language. It is a *tour de force* in which the artist plays against time, his own and that of the viewer.

Nos encontramos aquí ante una obra de una enorme singularidad poética, no tanto por el uso de los materiales y soportes que Canogar nos muestra y que ya empiezan a sedimentarse en nuestro panteón cultural, sino por el diálogo de espejos enfrentados que se establece entre la memoria y su propio eco, un diálogo que proyecta hasta el infinito nuestro deseo de ver mas allá y que nos disipa por un momento el miedo al mañana. Es aquí donde el artista encuentra el *punctum* que le permite trascender la aséptica curiosidad del forense y lo lleva hasta el pulso poético que lo implica y nos implica.

Finalmente Daniel Canogar, consciente de la importancia del contexto y de la memoria sacra del espacio que ocupa, articula esta experiencia a través de un discurso lúcido y estético que nos sumerge en una atmósfera de gran plasticidad barroca. A modo de extenso "Vanitas", el artista reflexiona sobre lo fugaz de la existencia y el paso del tiempo, revelando a su vez el halo místico de lo cotidiano. *INCONTABLE* es un relato sobre la vida y la muerte, una reconstrucción del olvido. Es la declinación polifónica del tiempo (pasado/presente/futuro) y un excepcional discurso circular donde todo final se conecta con un inicio aún más intenso.

We are confronted here with a work of enormous poetic distinction, not so much in its use of the material and media that Canogar puts before us and that are already beginning to find a settled place in our cultural pantheon, but rather in the dialogue of facing mirrors set up between memory and its own echo, a dialogue which infinitely projects our desire to see beyond and which momentarily dispels our fear of the future. It is here that he finds the punctum that enables him to transcend sterile forensic curiosity and leads him to that poetic pulse which engages him and engages us.

Finally, alive to the importance of the context and sacred memory of the space he is occupying, Daniel Canogar articulates this experience through a lucid and aesthetic discourse which immerses us in an atmosphere of highly expressive Baroque visuality. As in an extended Vanitas, he reflects on the fleetingness of existence and the passage of time, revealing in turn the mystical aura of everyday objects. *INCONTABLE* is a story of life and death, a reconstruction of oblivion. It is a polyphonic conjugation of time (past / present / future) and a remarkable circular discourse, in which every ending is connected to an even more intense beginning.



**20 de enero de 2015**

*Cuarto día de montaje, Daniel Canogar  
hace una pausa para responder  
algunas preguntas que Julieta de Haro  
le plantea en la Sala Verónicas.*

*Fourth day of installation. Daniel Canogar  
takes a break to answer some questions put  
to him by Julieta de Haro in Sala Verónicas.*



**Julieta de Haro: Tus montajes suelen ser bastante largos y complejos. Con respecto a este en la sala Verónicas y después de 4 días me gustaría que comentaras cómo está yendo y cuál es la complejidad que entrañan tus montajes a nivel general.**

Daniel Canogar: Para que las instalaciones funcionen, tienen que dialogar con su entorno y tener en cuenta las características arquitectónicas de la sala. Muchas veces los espacios expositivos tienen algún inconveniente: una columna en el lugar menos idóneo, demasiada altura o una ventana que deja entrar demasiada luz, por poner algunos ejemplos. En lugar de luchar contra estas idiosincrasias, procuro incorporarlas y buscar soluciones que permitan que estas particularidades refuercen la obra. Cuando se consigue esta sincronía entre obra y sala, los resultados pueden ser realmente mágicos. Pero tengo que estar abierto a que la obra sea camaleónica y pueda adaptarse sin perder su esencia. Muchas de mis instalaciones se transportan de forma compacta, y luego se despliegan en el espacio expositivo. Según las dimensiones y características de la sala, puedo desplegar la obra más o menos, y por tanto adaptarlas orgánicamente a su nuevo entorno.

El componente tecnológico de mi obra crea además algunos retos adicionales. Por ello es muy importante tener todo muy claro antes de entrar en sala. Suelo crear maquetas reales o digitales para simular como va a quedar la obra en la sala y prever cualquier inconveniente. Hay un gran contraste entre el momento original de creación de la obra en mi estudio, en el que trabajo de forma totalmente abierta descubriendo el proyecto según lo voy trabajando, y su instalación final en la sala de exposición, donde me gusta cerrar prácticamente todos los detalles de antemano. Si no fuera riguroso en esta fase final, los procesos de montaje se convertirían en una verdadera pesadilla. *Incontable*, por ejemplo, quedará montado en 6 días, que es un tiempo prudente para una exposición que cuenta con 7 instalaciones.

**JdH: Visualmente la materia prima de tu trabajo radica en el hardware y en otros aparatos en desuso. ¿Cuál es la parte simbólica de esos elementos y qué te lleva a utilizarlos?**

DC: Simbolizar es claramente la tarea más importante que realiza el artista, y en el momento en el que rescato un objeto de una montaña de desechos, ya está comenzando el proceso simbolizante. No siempre tengo claro desde un primer momento por qué conecto con algunos objetos y otros no, pero según voy conviviendo más con ellos, descubro su personalidad, y esto les hace tremendamente humanos. El hecho de que estas tecnologías hayan envejecido

**Julieta de Haro: Installing your exhibitions tends to be a pretty long and complex process. You are now four days into preparing this show in Sala Verónicas and I would like you to comment on how it's going and what is it that makes your installations complex in general.**

Daniel Canogar: For installations to work they have to create a dialogue with their setting and take account of the architectural features of the space. Very often exhibition venues present you with some sort of problem: a column just where you don't want one, too much height, or a window that lets in too much light, to give a few examples. Instead of fighting these idiosyncrasies, I try to incorporate them and look for solutions that allow them to enhance the work. When you manage to synchronize the work with the space like this, the results can be really magical. But I have to be open to the idea that the work is protean and can be adapted without losing its essence. Many of my installations are transported in a compact form and then spread out in the exhibition space. Depending on the size and features of the room I can spread the work out more or less and thereby adapt it to its new surroundings.

The technological element of my work also creates some extra challenges. That's why it's very important to have everything very clearly worked out before you start installing. I usually create real or digital models to simulate how the work is going to be laid out in the space and anticipate any problems. There's a big contrast between the time when I originally create the work in my studio, where I work in a completely open way, discovering the project as I go along, and the time when it's finally installed in the exhibition venue, where I like to settle practically every detail beforehand. If I didn't keep everything under strict control in this final stage, the installation process would turn into a real nightmare. *Incontable*, for example, will take six days to set up, which is a modest length of time for an exhibition that includes seven installations.

**JdH: Visually the raw material for your work is drawn from hardware and other disused appliances. What is the symbolic aspect of those elements that leads you to use them?**

DC: Creating symbols is the most important task artists perform, and the moment I salvage an object from a mountain of refuse the process of symbolic representation is already beginning. I am not always sure at first why I connect with some objects and not with others, but as I spend more time living with them I discover their personality, and this makes them tremendously human. The fact that these technologies have grown old makes them vulnerable, like human



les hace vulnerables, como el ser humano mismo, que se va consumiendo poco a poco con el tiempo. Los objetos que ideamos, proyectamos y fabricamos son una prolongación de nuestro mundo interior. Es más fácil observar al ser humano a través de los frutos de su imaginación, que intentar adentrarnos en la laberíntica densidad de su mente. Cada uno de los objetos tecnológicos que uso en mis obras artísticas son realmente autorretratos que me ayudan a explorar mis propias vulnerabilidades, deseos y anhelos. Intento descubrir en ellos el "software" que me activa como ser humano, como hombre y como creador.

**JdH: La luz siempre está presente en tu obra, la luz sobre desechos tecnológicos, la luz reflejada, expandida. ¿Consideras este elemento vital para tu narrativa?**

DC: La luz y su opuesto, la oscuridad: son dos de los símbolos más primordiales con los que cuenta el ser humano, y por los que siempre tendremos una enorme curiosidad. La intangibilidad de la luz es fascinante, pero esta característica la hace difícil de controlar. Por esta razón siempre ocurren cosas imprevistas cuando trabajas con luz, sorpresas que hay que aprovechar e insertar en la obra artística. Por ejemplo, en el montaje de *Incontable* en la Sala Verónicas, los destellos sobre las superficies reflectantes de los DVD de *Sikka Magnum* atraviesan la nave central de la antigua iglesia, cruzan la celosía de hierro forjado que separaba la zona de clausura de la antigua iglesia y finalmente se reposan sobre la pared de fondo. Son como fantasmas enjaulados, imágenes atrapadas en el tiempo, una aparición conmovedora que me impresionó bastante cuando los descubrí. Si lo hubiera planeado, no hubiera salido tan bien. Eso es lo que me apasiona de la luz: su carácter inasible e incontrolable. Yo no trabajo con luz, realmente es la luz la que hace su propio trabajo y yo apenas consigo darle forma.

**JdH: A propósito de este espacio sagrado y de la ubicación de *Sikka Magnum*, eres consciente de la alusión a las vidrieras y a su forma de introducir la luz en el espacio de fuera adentro**

DC: La vidriera como motivo artístico la trabajé inicialmente en una obra del 2009 llamada *Jackpot*, en la que utilizaba fragmentos rotos de pantallas de máquinas tragaperras que formaban un gran panel semitransparente. Al ser retroiluminada con una video-proyección, la obra adquiría el aspecto de una vidriera, un factor crucial en la lectura de la obra. Con *Jackpot* quería explorar el juego del capitalismo como una nueva religión, donde el mundo de las inversiones se ha convertido en una ludopatía sagrada. *Sikka Magnum* comparte muchas características de *Jackpot*, excepto que el mundo de la ludopatía ha sido sustituido

beings themselves, who gradually waste away over time. The objects we invent, plan and manufacture are an extension of our inner world. It is easier to observe human beings through the fruits of their imagination than to try to penetrate the labyrinthine density of their minds. Each of the technological objects I use in my artworks is really a self-portrait that helps me to explore my own vulnerabilities, desires and longings. I try to discover the “software” in them that activates me as a human being, a man and an artist.

**JdH: Light is always present in your work: light on technological refuse, reflected, expanded light. Do you consider this element vital to your narrative?**

DC: Light and its opposite, darkness: they are two of the most primordial symbols human beings have, and we will always feel enormous curiosity about them. The intangibility of light is fascinating, but this quality makes it difficult to control. This is why unexpected things always happen when you work with light, surprises that must be put to good use and incorporated into the artwork. For example, in *Incontable*, as it is set up in Sala Verónicas, the flashes of light glinting from the reflective surfaces of the DVDs of *Sikka Magnum* cut across the central nave of the former church, pass through the wrought iron grille which separates off what used to be the cloistered area of the church and finally come to rest on the back wall. They are like caged ghosts, images trapped in time, a deeply moving apparition which made a powerful impression on me when I discovered it. If I had planned it, it would not have turned out so well. That is what I find so fascinating about light: the fact that it is beyond our grasp and beyond our control. I don't work with light; light really works by itself, and it's barely in my power to shape it.

**JdH: Speaking of this sacred space and the location of *Sikka Magnum*, you are aware of the reference to stained glass and the way it lets light in from outside**

DC: I first worked with stained glass as an artistic motif in a work from 2009 called *Jackpot*, in which I used broken fragments of screens from casino slot machines which formed a large translucent panel. When it was backlit with a video projection the work took on the appearance of a stained-glass window, a crucial factor for reading the work. In *Jackpot* I wanted to explore the game of capitalism as a new religion, in which the world of investments has become a sacred form of compulsive gambling. *Sikka Magnum* shares many features with *Jackpot*, except that the world of compulsive gambling has been replaced by that of film. The altar area of Sala Verónicas was clearly the right place for this work: I wanted it to

por el universo del cine. La zona del altar de Sala Verónicas era claramente el lugar adecuado para esta obra: quería que pareciera un rosetón caído. El diálogo con la arquitectura sacra en este caso es clara y plenamente consciente.

Mi obra juega mucho con la fascinación, una técnica muy barroca para atrapar la mirada del público, perpetuamente distraído por la infinitud de información que recibe diariamente. Mi deseo es que tras esta primera seducción visual se haga una reflexión sobre lo que se está contemplando. El arte sacro, tan presente en nuestra cultura española, se ha filtrado inevitablemente en mi forma de ver y entender el mundo: es natural que este género aparezca en mis obras. Las catedrales e iglesias de pequeño siempre me parecían tenebrosas y oscuras, lugares duros y poco acogedores, pero la luz filtrada por las vidrieras me fascinaba absolutamente. Estas experiencias infantiles sin duda han marcado mis gustos artísticos.

**JdH: Trabajas desde un ámbito puramente tecnológico, pero no renuncias a una plasticidad que podríamos llamar clásica. ¿Cómo dialogan ambos mundos?**

DC: Creo que es importante destacar que lo tecnológico, aunque novedoso, no renuncia de una tradición visual histórica que la ha precedido. Siempre me fascina cómo una fotografía periodística en la primera página de un periódico, si es analizada con cuidado, remite a ciertos motivos clásicos en la pintura. Por ejemplo, una mujer siria sujetando a su hijo muerto por un acto terrorista conecta directamente con el motivo religioso de la Dolorosa. La historia vive a través de nosotros, a veces de forma inconsciente. Me interesa mucho descubrir cómo antiguos motivos pictóricos reaparecen camuflados en imágenes creadas por nuevas tecnologías. Es absurdo pensar que la tecnología electrónica rompe completamente con una arraigada tradición visual, tradición que además siempre ha estado acompañada por innovaciones tecnológicas que la han marcado: el pigmento, el pincel, la cámara oscura, la fotografía, etc.

**JdH: En tus obras hay un proceso acumulativo de piezas idénticas como paradigmas de individualidades, que genera mucho ritmo visual.**

DC: Me interesa mucho descubrir los ritmos de la seriación. La serie se ha convertido en una de las características más importantes de la cultura de masas. La sistematización en la producción, distribución y consumo de productos manufacturados domina nuestra economía. Convivir con esta realidad genera una verdadera crisis de identidad en el ser

look like a fallen rose window. In this case the dialogue with the sacred architecture is clear and fully conscious.

My work plays a lot with fascination, a very Baroque technique for captivating the gaze of the public, perpetually distracted by the endless stream of information it receives every day. What I want is for that initial visual enticement to be followed by people thinking about what they are looking at. Sacred art, which is so strongly present in our Spanish culture, has inevitably seeped into my way of seeing and understanding the world: it is only natural that this genre should appear in my work. When I was a child, cathedrals and churches always seemed dark and gloomy to me — harsh, unwelcoming places — but the way the light was filtered through the stained glass windows absolutely fascinated me. Those childhood experiences have certainly left their mark on my artistic tastes.

**JdH: You work in a purely technological field, but you have not abandoned a visual expressiveness that could be called classical. How do the two worlds communicate with each other?**

DC: I think it's important to emphasize that despite its novelty, technology has not turned its back on the historical visual tradition that precedes it. I always find it fascinating how a press photograph on the front page of a newspaper, when carefully analyzed, contains references to certain classical motifs in painting. For example, a Syrian woman holding her son killed by a terrorist act connects directly with the religious motif of Our Lady of Sorrows. History lives through us, sometimes unconsciously. I am very interested in describing how old painterly motifs reappear camouflaged in images created by new technologies. It is absurd to imagine that electronic technology has completely broken with a deep-rooted visual tradition, a tradition, moreover, that has always been accompanied and marked by technological innovations: pigments, brushes, the camera obscura, photography, and so on.

**There is a process in your work of accumulating identical pieces as paradigms of individuality, creating strong visual rhythms.**

DC: I am very interested in discovering the rhythms of seriation. The series has become one of the most important features of mass culture. Our economy is dominated by systematization in the production, distribution and consumption of manufactured products. Living with this

contemporáneo: nos cuesta convencernos de que no somos una pieza más dentro de la gran maquinaria industrial contemporánea, y buscamos desesperadamente formas de distinguirnos de los demás. Al final esta búsqueda está destinada al auto-engaño. La industria publicitaria está montada para mantener una ficción imposible: conferir al consumidor una sensación de individualidad con productos de los que hay infinitas copias idénticas.

Como artista, me interesa encontrar en la acumulación y seriación un meta-lenguaje que trasciende la individualidad del ser humano. Cuando proyecto sobre los DVD de *Sikka Magnum* miles de fragmentos de películas, cada uno de esos clips deja de tener un protagonismo individual, y lo que surge alternativamente es la pulsión rítmica resultado del trabajo de miles de personas que contribuyen a la industria cinematográfica. En otras palabras, busco en el exceso y acumulación un lenguaje colectivo que va más allá de nuestros impulsos individuales. No siempre lo encuentro ya que el caos siempre amenaza, pero me parece un reto fascinante en el que intuyo que quizás se está definiendo tanto una nueva identidad contemporánea como una nueva forma de crear.

**JdH: Tu obra nos remite al encuentro entre pasado y futuro. ¿Qué es el futuro para ti?**

DC: El futuro es un gran invento. El crítico literario Fredric Jameson hablaba de la ciencia ficción como un artificio que se creó para solventar la imposibilidad de poder estudiar directamente el presente. Al estar insertos en él, no podemos realmente estudiarlo y entenderlo. La ciencia ficción se convierte en un mecanismo distanciante que nos ayuda a observar el presente como si fuera un futuro. Siempre tengo muy presente estas ideas de Jameson cuando trabajo artísticamente con el tiempo. Me apasionan también los retro-futuros, versiones de lo que en el pasado se pensó que sería el futuro, es decir, nuestro presente. Mi obra fundamentalmente intenta crear puentes temporales, y busca descubrir el carácter escurridizo del tiempo, en el que la historia vive en el presente, y el presente intenta imaginar un futuro.

Vivimos tiempos distópicos, en los que nos es difícil imaginarnos un futuro optimista. Y sin embargo, necesitamos de esta zanahoria para sentir que nuestra vida merece la pena vivirse. La única forma de la que ahora mismo siento que puedo avanzar es recogiendo los trozos rotos del pasado e intentar hacer algo nuevo con ellos.

reality creates a true crisis of identity in contemporary individuals: we find it hard to convince ourselves that we are not just one more component in the great contemporary industrial machine, and we desperately search for ways of distinguishing ourselves from others. In this search we are ultimately bound to be deceiving ourselves. The advertising industry is set up to perpetuate an impossible fiction: to give consumers a feeling of individuality with products of which there are endless identical copies.

As an artist I am interested in finding a metalanguage in accumulation and seriation that transcends the individuality of human beings. When I project thousands of fragments of films onto the DVDs of *Sikka Magnum*, each of those clips ceases to play an individual role, and what emerges instead is the rhythmic pulse created by the work of thousands of people who have contributed to the film industry. In other words, what I'm looking for in excess and accumulation is a collective language that goes beyond our individual impulses. I don't always find it, because chaos always threatens, but it seems to me a fascinating challenge in which I sense that both a new contemporary identity and a new form of creativity may be taking shape.

**JdH: Your work focuses our attention on the meeting point between past and future. What is the future to you?**

DC: The future is a great invention. The literary critic Fredric Jameson spoke of science fiction as an artifice created to provide a solution to the impossibility of directly studying the present. Because we are immersed in it, we cannot truly study it and understand it. Science fiction becomes a distancing mechanism that helps us to observe the present as if it were a future. I always have these ideas of Jameson's very much in mind when I work with time in my art. I am also fascinated by retro-futures, versions of what people in the past thought the future — in other words, our present — would be like. My work basically attempts to create temporal bridges and seeks to discover the slippery nature of time, in which history lives in the present and the present tries to imagine a future.

We are living in dystopian times, in which it is difficult for us to imagine an optimistic future. And yet we need that carrot in order to feel that our life is worth living. The only way I feel I can move forward right now is by gathering up the broken pieces of the past and trying to make something new with them.



## **JdH: ¿Existe un planteamiento crítico en tu trabajo?**

DC: Cada vez me irritan más los artistas, que como los actores de Hollywood, se alían a causas sociales para mejorar su estatus social. Creo que de esto hay más de lo que nos gustaría admitir en el mundo del arte. Sin embargo, está claro que el artista siente rabia, impotencia y malestar, y esto trasciende en sus proyectos creativos. El arte para mí es una herramienta que me permite canalizar estas emociones y, además, me ayuda a situarme ante una realidad espinosa y de difícil digestión. El compromiso existe en toda expresión creativa. La creación es en sí una resistencia contra la muerte, el olvido y la negligencia; es un acto de fe, una postura política, una toma de conciencia. El arte es un bote salvavidas que me ayuda a flotar sobre aguas turbulentas. Si consigo inspirar a otras personas a implicarse en procesos de compromiso político, y que además se sientan menos solas en su indignación por realidades injustas, bienvenido sea. Pero lo que sí tengo claro es que el mundo del arte no es el mejor espacio de activismo social. Creo que hay otros entornos más efectivos para generar cambio social.

**JdH: Y para terminar me gustaría hacerlo hablando de este singular espacio. La Sala Verónicas fue como sabes una iglesia conventual del S.XVIII hasta principios de los años 80, antes de pasar a convertirse en un espacio expositivo de carácter público. ¿De qué manera este contexto ha influido en tu forma de acometer este proyecto?**

DC: Nada más entrar en Sala Verónicas, me enamoré del espacio. Ya no había marcha atrás y sabía que tenía que aceptar la invitación. Hay espacios que me seducen especialmente: los que tienen una arquitectura que se escapa del cubo blanco y los que siento que contienen los ecos de la historia. La Sala Verónicas reúne ambas cualidades. Es de los espacios que menos me ha costado decidir qué obras seleccionar, y cómo distribuirlas. Permite crear narrativas potentes, con grandes perspectivas (como la nave central que atraviesa el espacio como una columna vertebral) que contrastan con las capillas laterales, más íntimas. Este juego entre espacios abiertos y otros más recogidos me permite crear ritmo y sorpresa, editar el recorrido por la exposición como si fuera una narrativa cinematográfica. Pero sin duda el detalle arquitectónico que más me interesa de la Sala Verónicas es la celosía doble que separa la iglesia de la zona "prohibida" desde la cual las monjas de clausura atendían las misas. Las visiones a través de las rejillas en ambos sentidos son realmente potentes, e invitan a revivir las dinámicas de ocultación y exhibición asociadas a los espacios sacros. He intentado incorporar esta doble visión como un elemento crucial de la experiencia expositiva de *Incontable*. Para mí ha sido un privilegio poder trabajar este espacio.

**JdH: Is there a critical posture in your work?**

DC: I get increasingly irritated by artists who associate themselves with social causes to improve their social status, like Hollywood actors. I think there is more of this in the art world than we would like to admit. However, artists obviously feel rage, impotence and distress, and this comes out in their creative projects. Art, for me, is a tool that enables me to channel these feelings and also helps me to define my position towards a reality that is fraught with difficulty and hard to swallow. All creative expression involves commitment. To create is in itself a resistance against death, oblivion and neglect; it is an act of faith, a political stance, a dawning of awareness. Art is a lifeboat that helps me stay afloat on troubled waters. If I manage to inspire other people to get involved in processes of political commitment, and also feel less alone in their indignation over injustices, so much the better. But one thing I'm sure of is that the art world is not the best space for social activism. I think there are other more effective contexts for producing social change.

**JdH: I would like to end by talking about this remarkable space. As you know, Sala Verónicas was an eighteenth-century conventual church until the mid-1980s, when it was converted into a public exhibition space. How has this context influenced the way you have tackled this project?**

D.C: As soon as I walked into Sala Verónicas I fell in love with the space. The die was cast and I knew I had to accept the invitation. There are spaces I find especially seductive: those whose architecture breaks the confines of a white cube and those in which I sense the echoes of history. Sala Verónicas combines both these qualities. It is one of the spaces where I have found it easiest to decide which works to select and how to arrange them. It allows you to create powerful narratives, with broad perspectives (like the central nave which runs through the space like a backbone) contrasting with the more intimate side chapels. This interplay between open spaces and others that are more secluded enables me to create rhythm and surprise, to edit the exhibition route as if it were a film narrative. But to me the most interesting architectural detail in Sala Verónicas is definitely the double wrought iron railing separating the church from the "forbidden" area where the cloistered nuns attended mass. The views through the railings in both directions are really powerful and invite you to relive the dynamics of concealment and exposure associated with sacred spaces. I have tried to incorporate this dual vision as a crucial element of the exhibition experience of *Incontable*. For me it has been a privilege to be able to work with this space.

***Sikka Magnum***

---

360 DVDs, altavoces, proyector, reproductor de vídeo, videoproyección en bucle de 14:19 min.

---

210 x 210 x 25 cm

---

2013

---

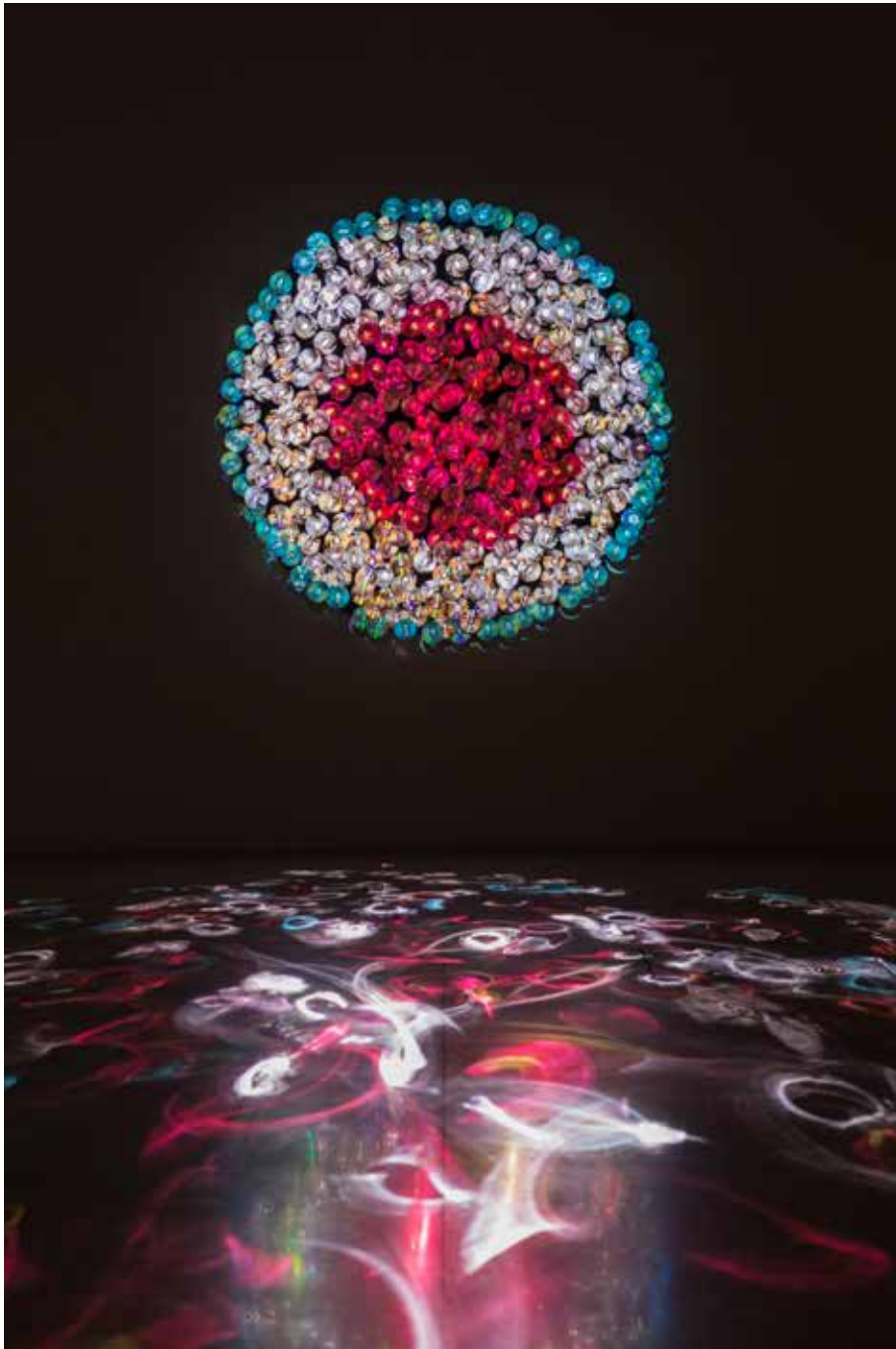




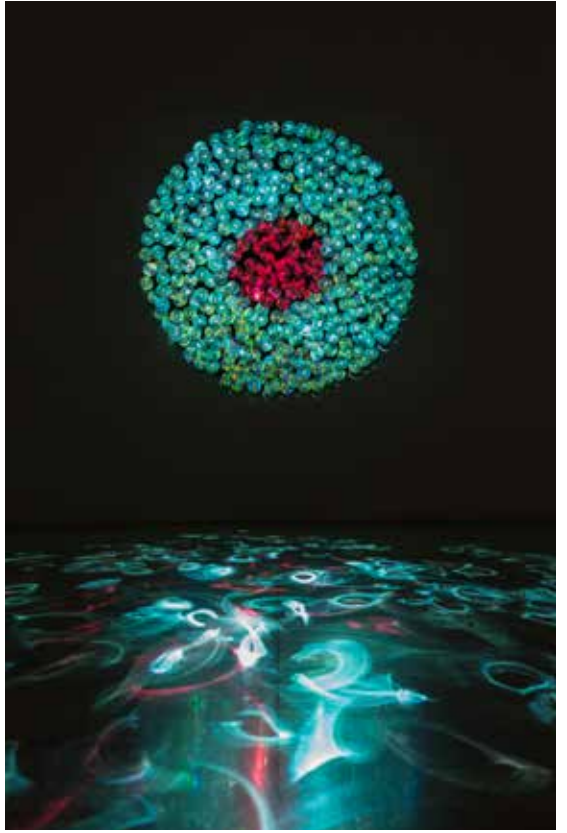


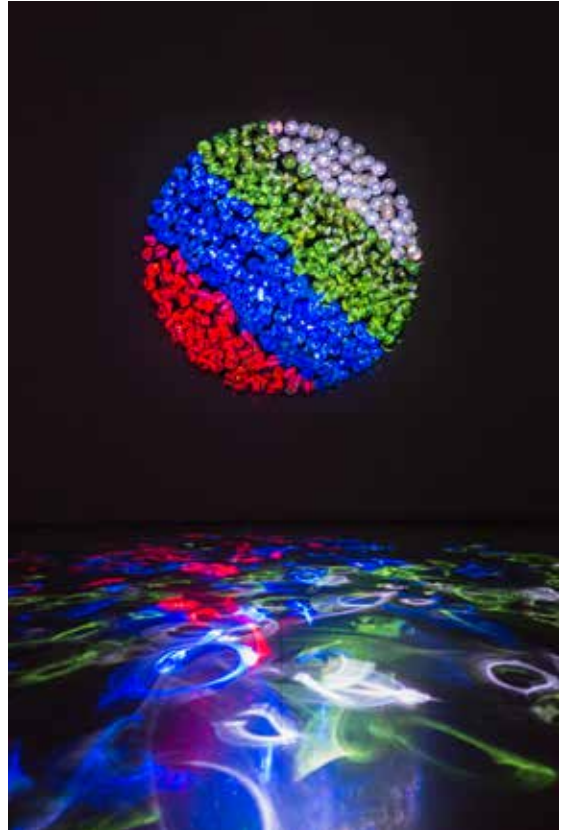




















***Flicker***

---

Celuloide de 35mm, proyector, reproductor de vídeo,  
rodillos, videoproyección en bucle de 3:30 min.

---

Dimensiones variables

---

2012

---







***Frecuencia***

---

44 pantallas de televisión analógicas, proyector,  
reproductor de vídeo, videoproyección en bucle  
de 4:30 min.

---

300 x 200 cm

---

2012

---













**AC**

---

Calculadora desechada, proyector, estante  
de madera, tarjeta de memoria MicroSD,  
videoproyección en bucle de 5:18 min.

---

134.6 x 60 x 30 cm

---

2014

---









**HDD**

---

Discos duros desechados, proyector, estante de  
madera, tarjeta de memoria MicroSD,  
videoproyección en bucle de 2:36 min.

---

134,6 x 60 x 38 cm

---

2014

---









**7**

---

7 segmentos desechados, estante de madera,  
tarjeta de memoria MicroSD, videoproyección  
en bucle de 5:42 min.

---

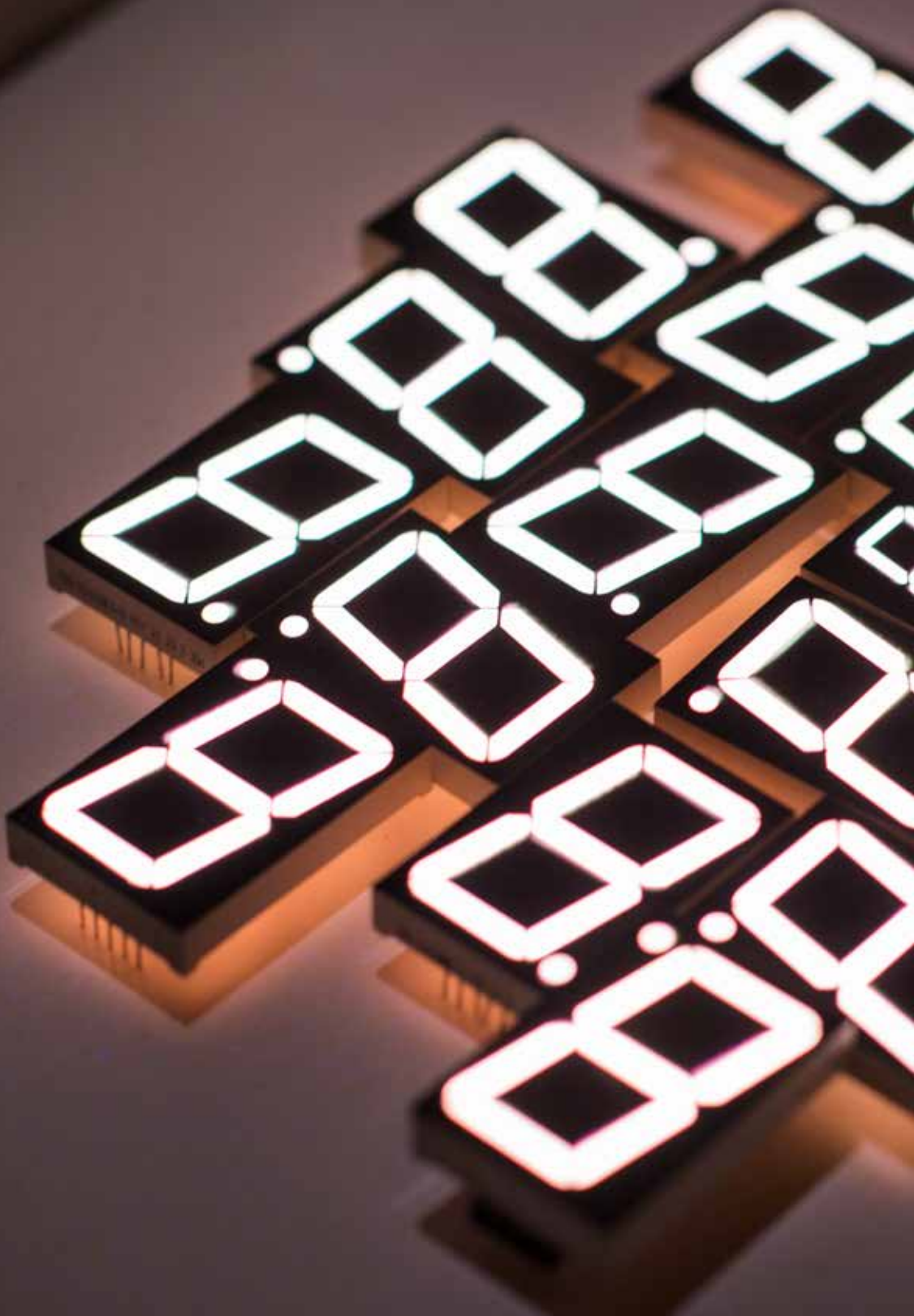
134.6 x 60 x 38 cm

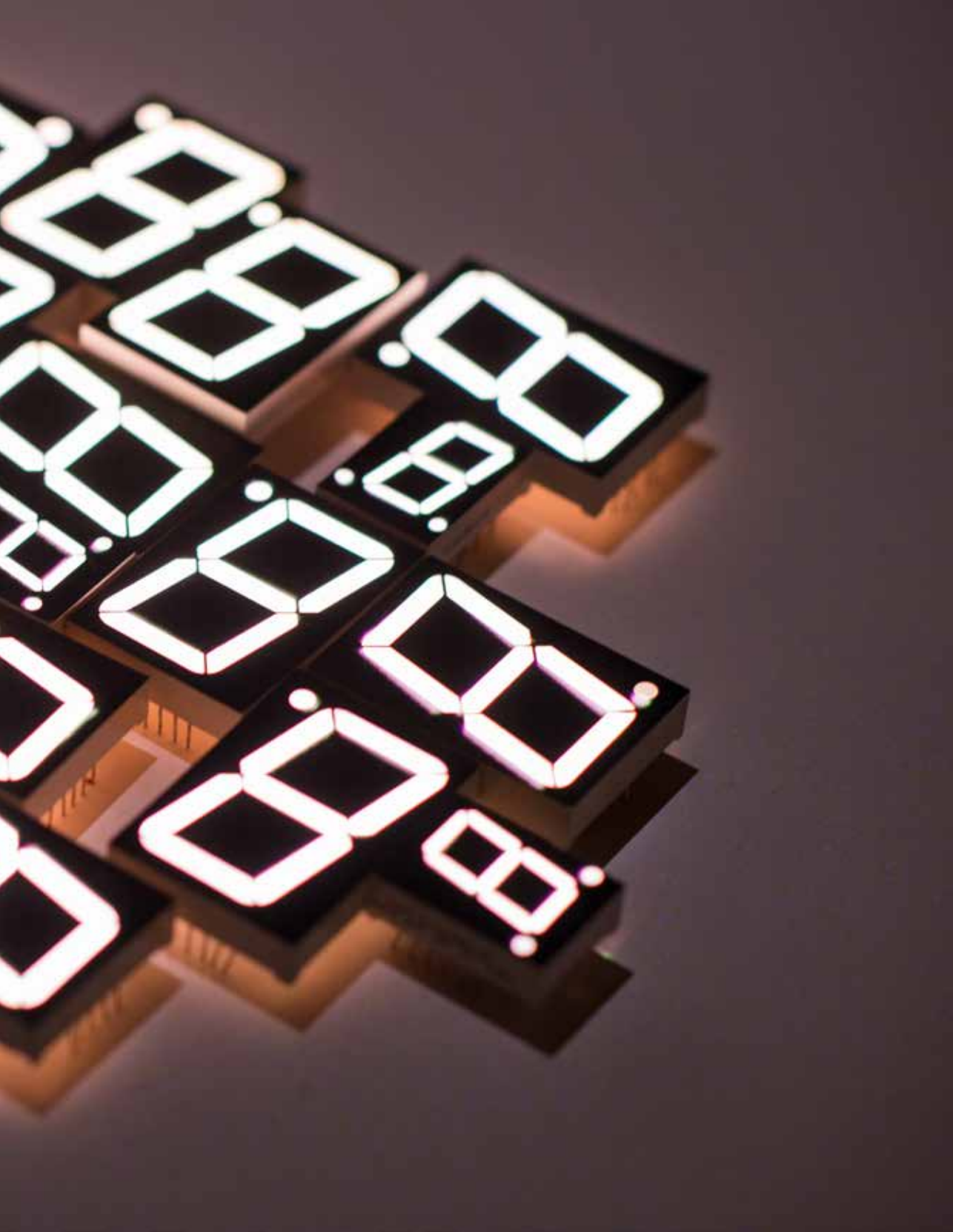
---

2014

---







### **Aphasic Mapping**

---

Teclados desechados, proyector, reproductor

---

de vídeo, mesa metálica. Videoproyección en

---

bucle de 4:16 min.

---

85 x 100 x 160 cm

---

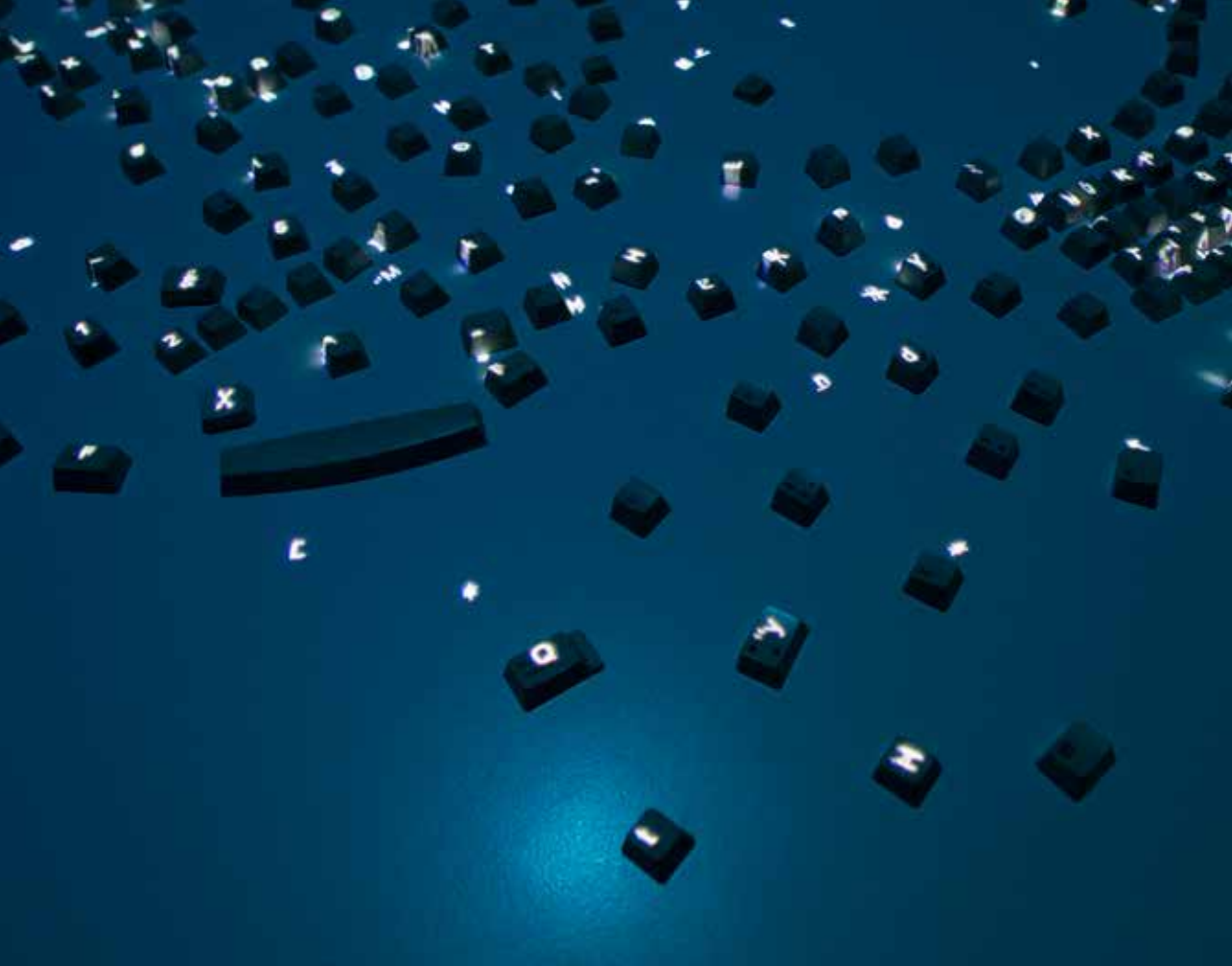
2014

---













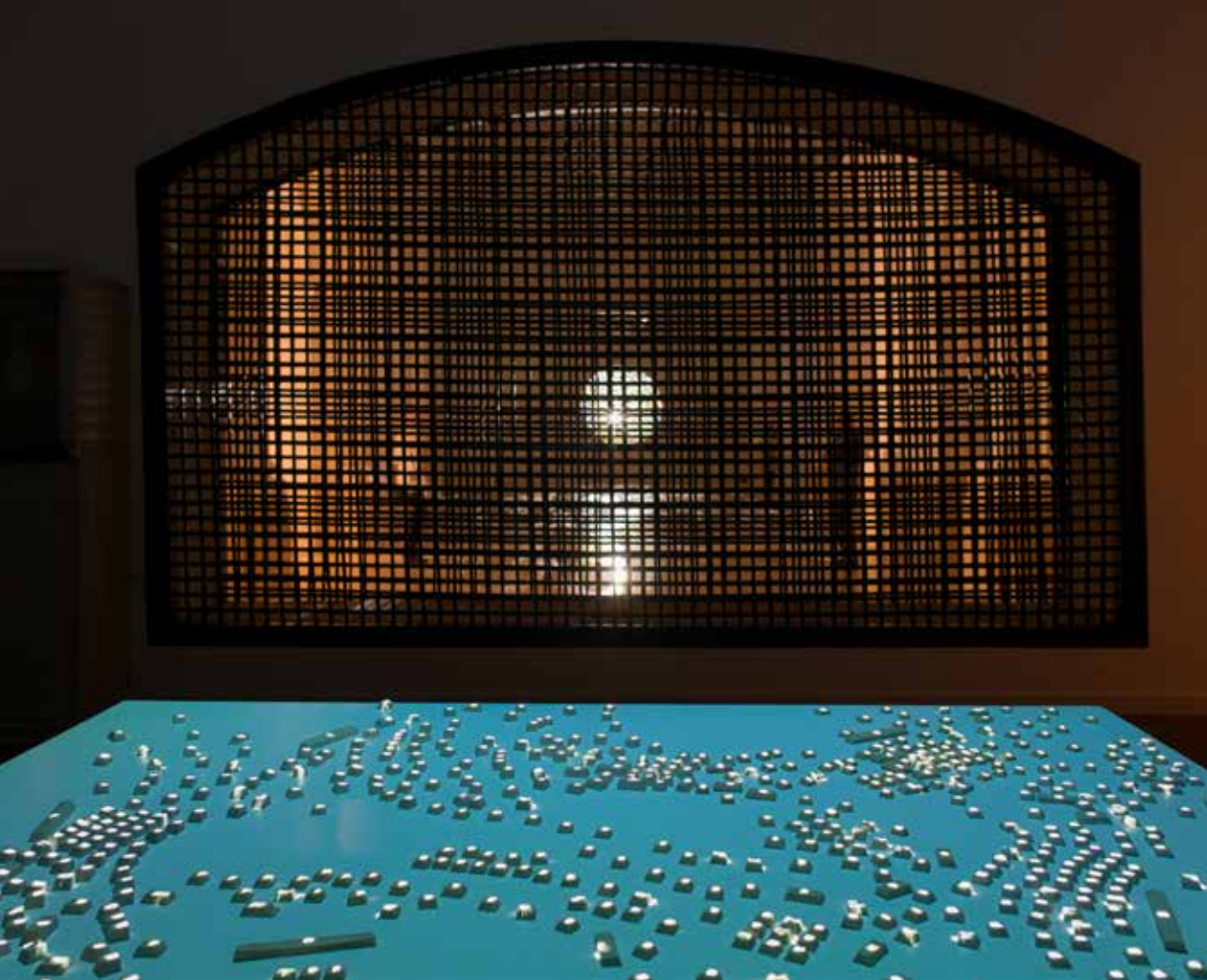


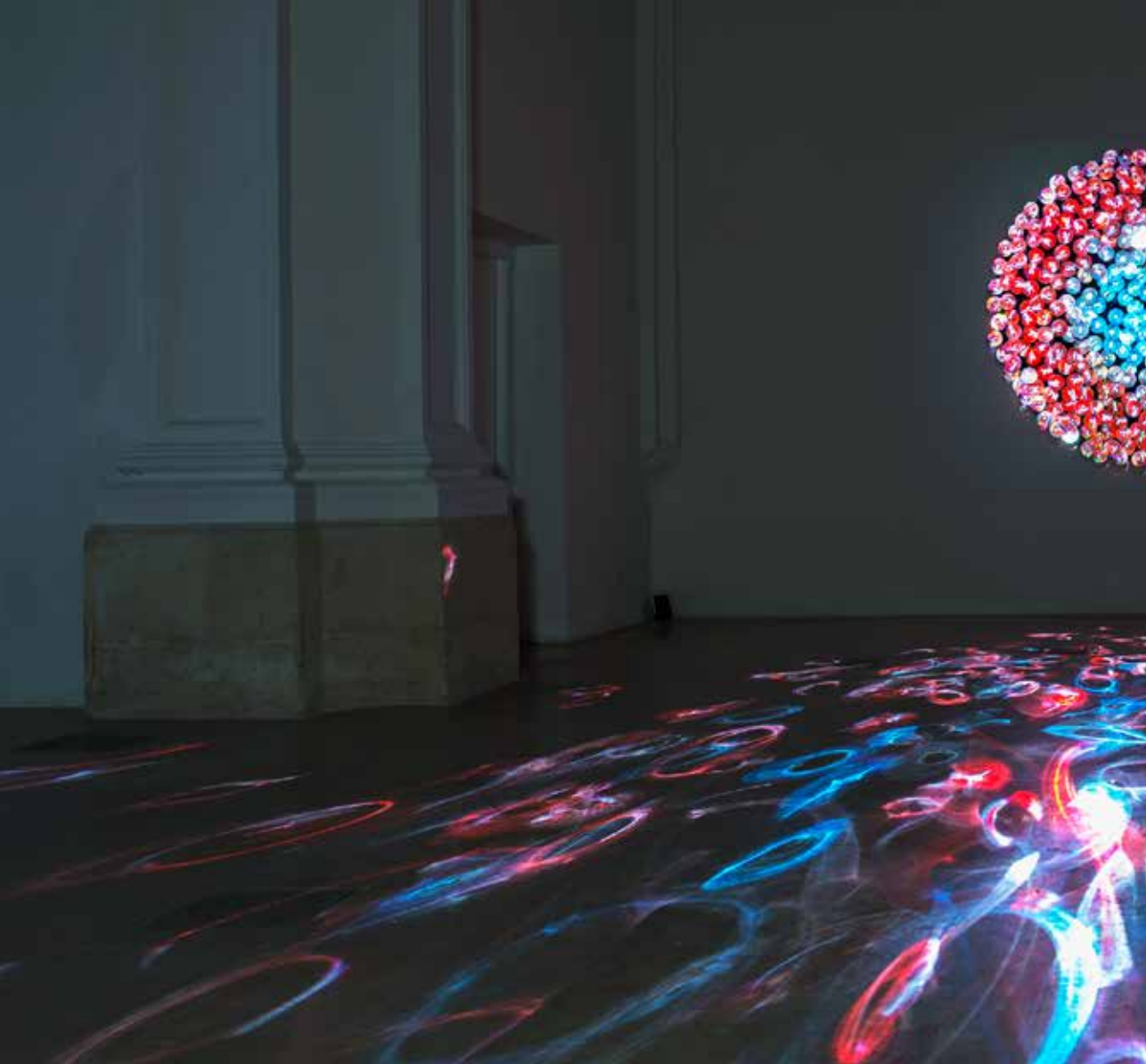






































## **CIS**

---

Piezas de escáner desechadas, proyector, estante  
de madera, tarjeta de memoria MicroSD,  
videoproyección en bucle de 3:25 min.

---

134,6 x 60 x 38 cm

---

2014

---



## **CMYK**

---

Piezas de impresora desechadas, proyector,  
estante de madera, tarjeta de memoria MicroSD,  
videoproyección en bucle de 3:07 min.

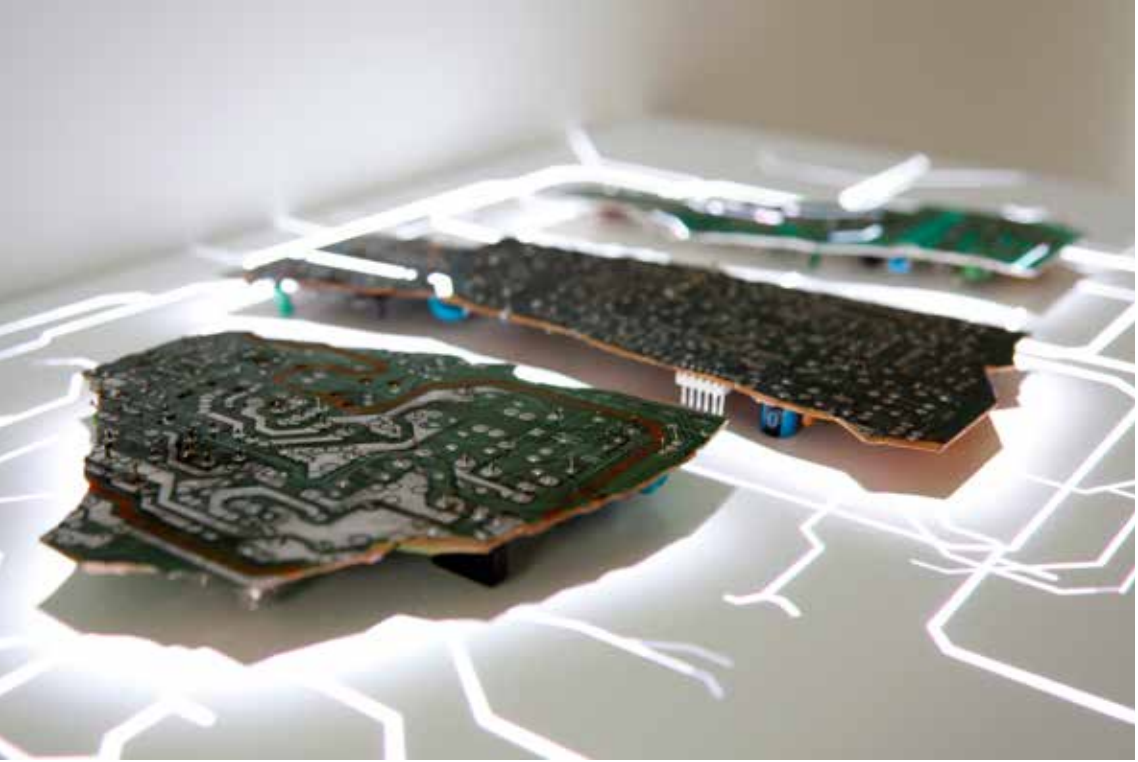
---

134,6 x 60 x 38 cm

---

2014

---



## **PCB**

---

Placas de circuito desechadas, proyector, estante  
de madera, tarjeta de memoria MicroSD,  
videoproyección en bucle de 3:09 min.

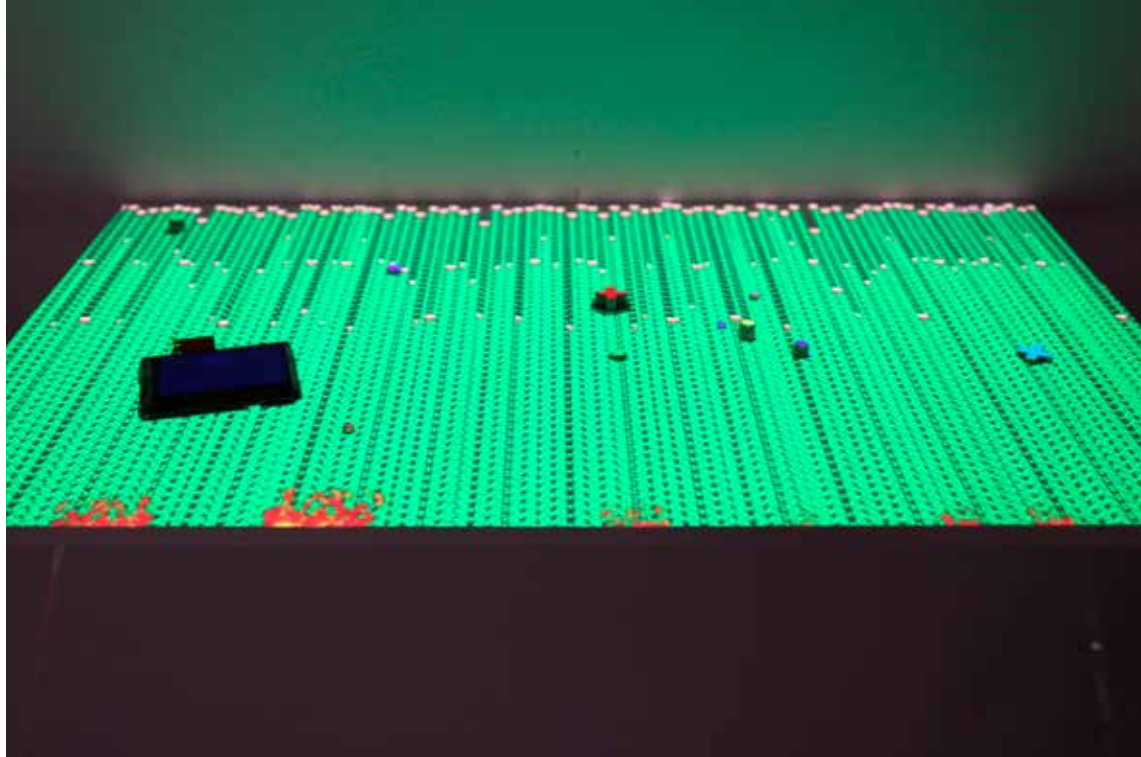
---

134,6 x 60 x 38 cm

---

2014

---



### *Game Over*

---

Placas de Game Boy desechadas, proyector,  
estante de madera, tarjeta de memoria MicroSD,  
videoproyección en bucle de 5:23 min.

---

134,6 x 60 x 38 cm

---

2014

---



## **CCTV**

---

Mandos a distancia desechados, proyector,  
estante de madera, tarjeta de memoria MicroSD,  
videoproyección en bucle de 3:10 min.

---

134,6 x 60 x 38 cm

---

2014

---



## **GSM**

---

Móviles desechados, proyector, estante de madera,  
tarjeta de memoria MicroSD, videoproyección en  
bucle de 3:10 min.

---

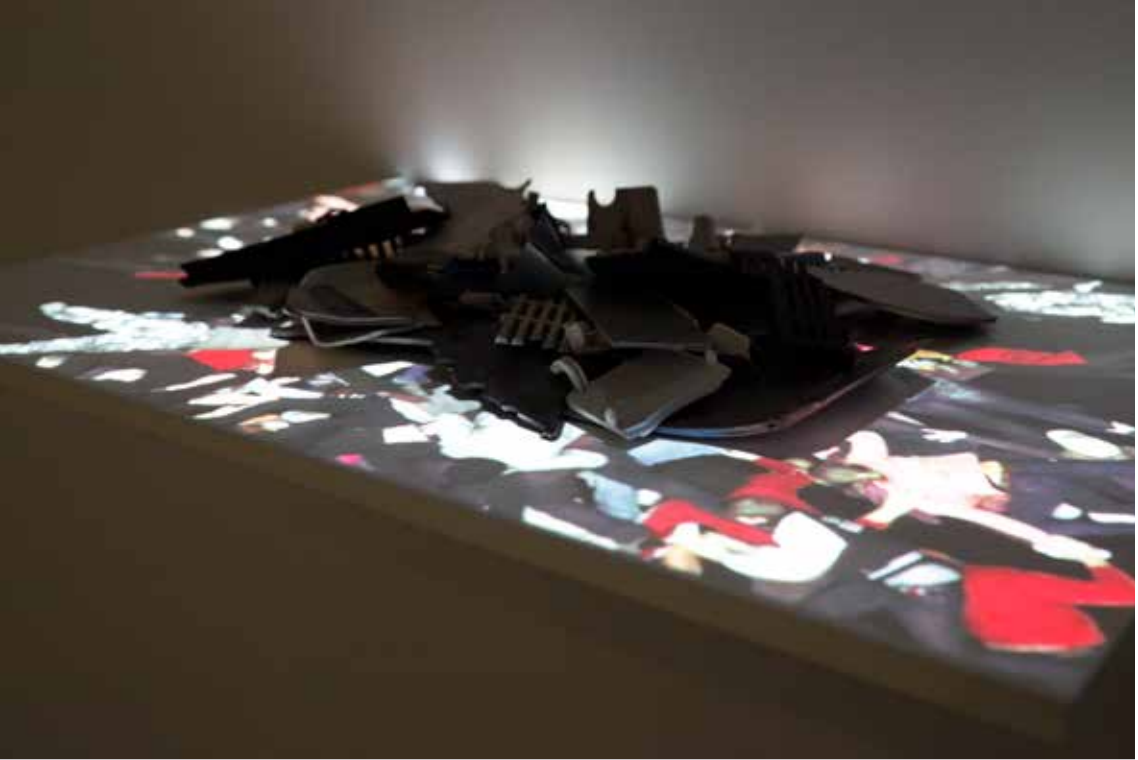
134,6 x 60 x 38 cm

---

2014

---





## **ESC**

---

Escombros electrónicos, proyector, estante de  
madera, tarjeta de memoria MicroSD,  
videoproyección en bucle de 3:14 min.

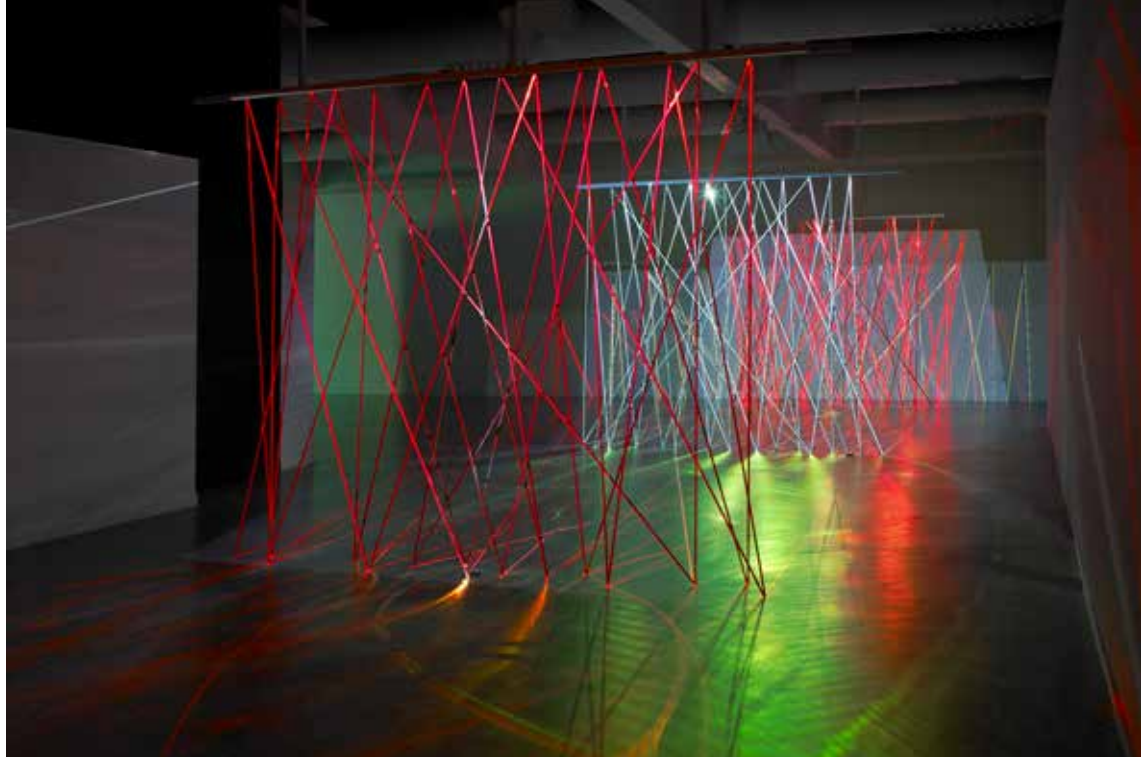
---

134,6 x 60 x 38 cm

---

2014

---



### ***Tracks***

---

3 proyectores, 3 reproductores de vídeo,  
rodillos, videoproyección en bucle de 3:32 min.

---

Dimensiones variables

---

2012

---

## Daniel Canogar / Madrid, 1964

Recibió un máster con especialización en fotografía de la New York University y el International Center for Photography en 1990. Como artista visual trabaja con fotografía, vídeo e instalación.

Ha realizado diversos trabajos en espacios públicos, entre ellos *Waves*, una pantalla escultórica de LEDS instalada permanentemente en el atrio del 2 Houston Center en Houston; *Travesías*, una escultura de LEDs realizada para el atrio del Consejo de la Unión Europea en Bruselas con motivo de la presidencia española de la Unión Europea en el 2010; *Constelaciones*, el mosaico fotográfico más grande de Europa creado para dos puentes peatonales que cruzan el río Manzanares en el Parque MRío en Madrid; *Helix*, una pantalla escultórica permanente de LEDS hecha para Quantum of the Seas, crucero de Royal Caribbean y *Clandestinos*, una video proyección sobre monumentos emblemáticos, presentado sobre los Arcos de Lapa de Río de Janeiro, la Puerta de Alcalá de Madrid y la iglesia de San Pietro in Montorio en Roma.

Entre sus últimos proyectos destacan *Storming Times Square*, una intervención de vídeo en 47 de las pantallas de Times Square, la exposición individual *Small Data* en bitforms gallery, Nueva York, y la galería Max Estrella de Madrid, *Quadratura* en el Espacio Fundación Telefónica de Lima; *Vórtices*, una exposición sobre agua y sostenibilidad para la Fundación Canal de Isabel II de Madrid; y la instalación *Synaptic Passage* para la exposición *Brain: The Inside Story*, en el American Museum of Natural History de Nueva York. Asimismo, exhibió dos instalaciones en el Sundance Film Festival 2011 en Park City, Utah.

Sus trabajos se han expuesto en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid; el Palacio de Velázquez, Madrid; Galería Max Estrella, Madrid; bitforms Gallery, Nueva York; Galería Filomena Soares, Lisboa; Galerie Guy Bärtschi, Ginebra; Mimmo Scognamiglio Artecontemporanea, Milán; Centro de Arte Santa Mónica, Barcelona; Museo Alejandro Otero, Caracas; Wexner Center for the Arts, Ohio; Offenes Kulturhaus Center for Contemporary Art, Linz; Museo Kunstsammlung Nordrhein Westfalen, Dusseldorf; Museo Hamburger Bahnhof, Berlín; Borusan Contemporary Museum de Estambul; Museo de Historia Natural, Nueva York; Museo Andy Warhol, Pittsburgh y Mattress Factory Museum, Pittsburgh.

Ha publicado *Ciudades Efímeras: Exposiciones Universales, Espectáculo y Tecnología*, Julio Ollero Editor, Madrid, 1992; *Ingrávidos*, Fundación Telefónica, Madrid, 2003; y diversos ensayos sobre la arquitectura de la imagen, la fotografía contemporánea y el arte de los nuevos medios.

Daniel Canogar (Madrid, 1964) received an M.A. from New York University and the International Center for Photography in 1990. His work as a visual artist focuses on photography, video, and installation art.

Daniel Canogar has created numerous public art pieces, including *Waves*, a permanent sculptural installation made with LED tiles, for the atrium of 2 Houston Center, Houston; *Travesías*, a flexible LED screen commissioned for the atrium of the European Union Council in Brussels during the Spanish Presidency of the European Union in 2010; *Constelaciones*, the largest photo-mosaic in Europe, created for two pedestrian bridges over the Manzanares River, in MRío Park, Madrid; *Helix*, a permanent sculptural installation made with LED tiles, for the Royal Caribbean cruise ship Quantum of the Seas; and *Clandestinos*, a video-projection presented on various emblematic monuments including the Arcos de Lapa in Rio de Janeiro, the Puerta de Alcalá in Madrid and the church of San Pietro in Montorio in Rome.

His recent work includes *Storming Times Square*, a video intervention on 47 of the LED screens in Times Square, the solo exhibition *Small Data* at bitforms gallery in New York City and Max Estrella Gallery in Madrid, *Quadratura* at the Espacio Fundación Telefónica in Lima; *Vórtices*, an exhibition exploring issues of water and sustainability at the Fundación Canal Isabel II in Madrid; *Synaptic Passage*, an installation commissioned for the exhibition "Brain: The Inside Story" at the American Museum of Natural History in New York; and two installations at the Sundance Film Festival 2011 in Park City, Utah.

He has exhibited in the Reina Sofia Contemporary Art Museum, Madrid; the Palacio Velázquez, Madrid; Max Estrella Gallery, Madrid; bitforms gallery, New York; Filomena Soares Gallery, Lisbon; Guy Bärtschi Gallery, Geneva; Mimmo Scognamiglio Artecontemporanea, Milan; the Santa Mónica Art Center, Barcelona; the Alejandro Otero Museum, Caracas; the Wexner Center for the Arts, Ohio; the Offenes Kulturhaus Center for Contemporary Art, Linz; the Kunstsammlung Nordrhein Westfalen Museum, Dusseldorf; Hamburger Bahnhof Museum, Berlin; Borusan Contemporary Museum, Istanbul; the American Museum of Natural History, New York; the Andy Warhol Museum, Pittsburgh and the Mattress Factory Museum, Pittsburgh.

Publications by Canogar include *Ciudades Efímeras: Exposiciones Universales, Espectáculo y Tecnología*, Julio Ollero Editor, Madrid, 1992; *Ingrávidos*, Fundación Telefónica, Madrid, 2003; as well as numerous essays on architecture of the image, contemporary photography and new media art.



**COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA REGIÓN DE MURCIA**

**AUTONOMOUS REGION OF MURCIA**

**Pedro Antonio Sánchez**

**Consejero de Educación, Cultura y Universidades**

Regional Minister of Education, Culture and Universities



**Marta López-Briones**

**Directora General del Instituto de las Industrias Culturales y de las Artes**

General Director of the Institute for Cultural Industries and the Arts

## EXPOSICIÓN / EXHIBITION

### **Julieta de Haro**

Comisaria  
Curator

### **Rosa Miñano**

Responsable Sala Verónicas  
Head of Sala Verónicas

### **Mari Carmen Ros**

Coordinación  
Coordination

### **Diego Mellado**

Ingeniería Artística  
Artistic Engineering

### **Sofía Montenegro**

Coordinación Estudio Daniel Canogar  
Coordination Estudio Daniel Canogar

### **Juan Pérez**

### **Perxual S.L.U.**

Montaje  
Installation

### **Allianz**

Seguros  
Insurance

### **Madrid Art**

Transporte  
Transport

## CATÁLOGO / CATALOGUE

### **Julieta de Haro**

Texto  
Text

### **Charles Davis**

Traducción  
Translation

### **José Luis Montero**

Fotografía y diseño  
Photography and design

### **XXXXXXXXXX**

Impresión  
Printing

### **Jaime Escribano**

Comunicación  
Communication

### **Anke van Wijck**

Coordinadora de Proyectos ICA  
Project Coordinator ICA

ISBN: 978-84-15556-18-3









GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE

**PROMOCIÓN DEL ARTE**