

**DANIEL CANOGAR: “LA OBSOLESCENCIA ACELERADA DE LOS OBJETOS ES UN PARADIGMA DE ESTA SOCIEDAD QUE TEME ENVEJECER”**

**El artista inaugura su exposición ‘Small Data Lab’, un homenaje a tecnologías obsoletas del pasado reciente que reflexiona sobre la memoria y el pasado del tiempo**

**La muestra, formada por 12 piezas, podrá visitarse hasta el 6 de octubre en la sala Torre del Museo Universidad de Navarra**

*En Pamplona, 10 de abril de 2019.-* Como un buscador de tesoros perdidos. Con esta vocación emprendió **Daniel Canogar** su rescate de tecnologías y dispositivos del pasado reciente, hoy obsoletos, como los CD’S, DVD’s, impresoras, escáneres e incluso la clásica consola Game Boy. Estos han sido la semilla de***Small Data Lab***, una exposición que supone un homenaje y una mirada más humana a la tecnología. Se inaugura este 10 de abril y podrá visitarse hasta el próximo 6 de octubre.

La muestra recoge **tres piezas** denominadas ***LAB***, que surgen como respuesta del artista a la invitación del Museo a participar en el programa **Tender Puentes**, dialogando con la colección del Museo. Esta propuesta sucedió antes de la creación de ***Sikka Ingentium***, la pieza formada por 2.400 DVD’s de películas que se presentó en el Museo en 2017. Además, se integran nueve piezas de la **serie *Small Data***, pertenecientes a la colección particular del autor y la **Colección del Museo Universidad de Navarra**.

El artista ha apuntado que, en plena era de*l Big Data*, “en el mundo del *streaming* y Netflix, el DVD se está tirando en masa, como muchos de los objetos que se ven en esta serie. En esta pérdida de nuestros sistemas tradicionales de almacenar información, ha habido un cambio enorme en nuestro concepto de archivo, algo que intento reflejar. Es una pérdida que tiene implicaciones en nuestra forma de recordar. **Los archivos son nuestras memorias**. De alguna forma, nos estamos retratando nosotros mismos”.

En la presentación de la muestra ha estado acompañado por **Valentín Vallhonrat**, director artístico del Museo y comisario junto con Rafael Levenfeld. “Es un trabajo muy tecnológico y emocional, pero también con profundas dosis de sentido del humor”, ha señalado Vallhonrat. Asimismo, ha resaltado que el Museo establece “relaciones con los artistas a largo plazo” y “de acompañamiento”.

**DEL DAGUERROTIPO AL DVD Y LA ‘NUBE’**

El artista ha explicado que en un momento en el que “todo empieza a estar en la nube, en nuestros móviles e internet, es intangible, efímero”, él vuelve la vista atrás: “Intento entender qué estamos dejando atrás y reflexionar sobre lo rápido que estamos viviendo y tirando demasiadas cosas”.

En este viaje se encontró con los 25 daguerrotipos de la Colección del Museo Universidad de Navarra, que le cautivaron porque “son el origen de la fotografía y por su carácter objetual. Se mantienen en estuches aterciopelados y son imágenes grabadas prácticamente sobre un espejo. También tienen una imagen espectral, que está y no está”. Para el artista, los DVD también tienen ese “carácter reflectante” y “son como los tataranietos de los daguerrotipos”.

**OBSOLESCENCIA ACELERADA**

Otro de los temas que recorren la muestra es “la obsolescencia acelerada de los objetos de consumo”, sobre la que Canogar ha apuntado que “un paradigma de esta sociedad de usar y tirar, que teme envejecer, teme a la muerte y la evita a toda costa y la maquilla para evitar el avance imparable del tiempo”. Así, ha explicado que sus obras pueden verse como “**bodegones contemporáneos**, objetos que de alguna forma están mostrando lo rápido que pasa el tiempo. Son **pequeños autorretratos**”.

En la presentación de la muestra, ha señalado también algunos detalles de las piezas, sobre cuya superficie proyecta **vídeos que las vuelven a traer al presente**. Por ejemplo, ha señalado *Lab I*, que lleva de vuelta a sus orígenes como fotógrafo y a la magia del laboratorio fotográfico. También obras como *Game Over*, que recupera la esencia de las Game Boy de los 90, a través imágenes de juegos como *Mario Bros* o *Zenda,* proyectadas sobre las piezas piezas; o *7*, que rememora los viejos despertadores para hablar del tiempo, con animaciones de amaneceres y atardeceres en forma de agujas de reloj.

“Cada persona tiene que encontrar y leer su propia obra. Cada uno tiene sus recuerdos de una Game Boy, o de una calculadora que tiene guardada, por ejemplo”, ha sugerido. La exposición se completa también con un vídeo en el que el artista explica su trabajo creativo y que se proyecta en la sala.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**CONTACTO PRENSA MUSEO:**

**Site de prensa:** <https://museo.unav.edu/prensa/small-data>

Elisa Montserrat / emontse@unav.es / 948 425600-Ext. 802962 / 637532826

Leire Escalada / lescalada@unav.es / 948 425600-Ext. 802545 / 630046068