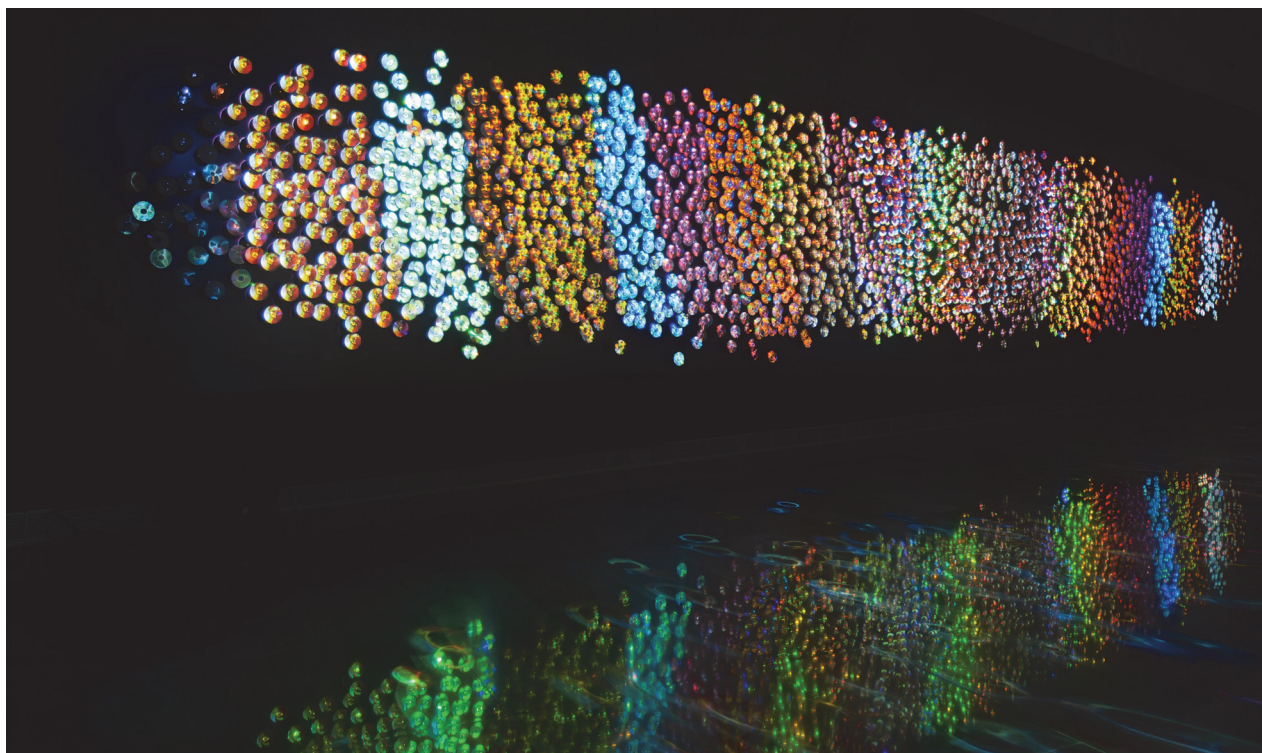


DANIEL CANOGAR

*SIKKA INGENTIUM*22 MARZO
15 OCTUBRE
2017

SIKKA INGENTIUM EN LA SALA LA CAIXA DEL MUSEO UNIVERSIDAD DE NAVARRA

En la declaración con que se presenta en su página web, Daniel Canogar destaca “la memoria y su pérdida” como los temas fundamentales sobre los que trata su obra. En algunos de sus proyectos más recientes, Canogar ha trabajado sobre las tecnologías de almacenamiento de información que se han desarrollado en las últimas décadas: rollos de celuloide de 35mm, cintas de VHS, CDs o DVDs. Diversos soportes dominantes en un momento dado, pero que muy pronto se vuelven tecnológicamente obsoletos. Interesado por esta arqueología de la cultura electrónica, Canogar ha rastreado mercadillos y chatarrerías en busca de estos objetos que son el reflejo de una época: en ellos se depositan los recuerdos de una generación, para descartarse rápidamente ante la llegada de la siguiente ola tecnológica. Un proceso en el que se pierde no solo información, sino parte de la memoria y de la identidad de quienes han convivido con esos artefactos. Con estos objetos, Canogar realiza instalaciones que subrayan el aspecto material de estos depositarios de información, para convertirlos en esculturas de gran fuerza plástica. Plantea, así, un reciclaje tecnológico que puede dar una nueva vida a los desechos de la cultura contemporánea.

Para Canogar, este trabajo no constituye solo una arqueología de la sociedad post-industrial, sino que trata

sobre la propia identidad humana y sus transformaciones por efecto de la tecnología. La memoria individual y su almacenamiento en los archivos de la cultura es un asunto fundamental en este sentido, ya que –según dice el propio artista– “si no tuviéramos recuerdos estaríamos condenados a un presente amnésico, carente de perspectiva temporal”. Solo que, en su obra, estos temas no se examinan directamente, sino a través de sus resultados: en los artefactos que el ser humano produce para almacenar su memoria, y que alteran su manera de entender el mundo y la cultura. “Cualquier invento o tecnología –escribía Marshall McLuhan en *Comprender los medios de comunicación* (1964)– es una extensión o autoamputación del cuerpo físico, y, como tal extensión, requiere además nuevas relaciones o equilibrios entre los demás órganos y extensiones del cuerpo”. De modo que, a través de estas “extensiones” es posible hablar de la humanidad, directamente afectada por las tecnologías con que convive. Canogar lo explica así: “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”.

Sikka Ingentium es una instalación escultórica compuesta de 2.400 DVDs que contienen películas de todo el mundo: no solo Hollywood, sino también otras industrias

muy potentes como la hongkonesa, la india (Bollywood) o la nigeriana (Nollywood), así como otras numéricamente menos importantes. Con este material, Canogar realiza una enorme instalación, que conforma una especie de nube flotante que muestra la cara reflectante de los DVDs. Desde el otro lado de la sala, se proyecta el contenido de los mismos DVDs, que se convierten así en una pantalla que recibe la propia información que almacenan. El resultado es una instalación formada por materiales de desecho, que al recibir la proyección se activan y se convierten en una superficie de colores y formas en movimiento que se expanden por la sala en forma de reflejos. Una experiencia sensorial que se completa con una composición sonora, realizada por Alexander MacSween en colaboración con el artista, que se basa en fragmentos de la banda de las propias películas y marca el ritmo de la proyección.

Una obra colectiva

El propio nombre de la instalación, *Sikka Ingentium*, dice ya mucho sobre su contenido: *sikka* es el nombre con el que los babilonios denominaban unas monedas de oro con un agujero en el centro que se cosían sobre la ropa. En origen, los *sikka* serían un signo de riqueza y de poder, que con el tiempo pasarían a denominar algo más banal: su derivado actual es la palabra *sequin*, que en inglés se usa para denominar a las lentejuelas. La instalación se plantea, así, como una superficie artificial y decorativa, que remite al brillo y al glamour que se asocian al cine de Hollywood, cuyas imágenes se almacenan en el interior de los DVDs: un mundo de apariencias, brillos y reflejos. Así, Canogar convierte estos discos, pensados como soporte para contener una información audiovisual, en un espectáculo de carácter distinto: en lugar de una sala cinematográfica convencional, una pieza escultórica que recibe la proyección de fragmentos de miles de películas.

El contenido de la proyección se articula en secuencias breves enlazadas según diversos criterios. En unos casos, se agrupan escenas de un determinado color o forma. En otros, el motivo de unión es temático: persecuciones de coches, caballos al galope, besos, escenas callejeras, y todo el repertorio con el que el espectador cinematográfico está familiarizado. También varía la cantidad de escenas proyectadas: en unos casos muchas imágenes distintas pueden convivir simultáneamente, y en otros una única imagen se repite hasta el infinito en toda la instalación. Lo que resulta, en cualquier caso, es un conjunto de clips de películas que se proyectan a un determinado ritmo, sin pretensión de componer un relato lineal ni una narración comprensible.

En este sentido, la pieza de Canogar puede funcionar como una metáfora de la memoria del público contemporáneo: se trata de una suma de escenas que se asocian entre sí por criterios diversos, y que muestran similitudes formales o temáticas. Como si lo representado fuera el bagaje que queda en la mente de un espectador contemporáneo, que recuerda multitud de escenas distantes, pero que

se asocian en el recuerdo, donde se conservan momentos memorables, pero también otros más estereotipados que podrían intercambiarse entre sí. Esto puede recordar a la obra de algunos cineastas experimentales que trabajan con metraje encontrado. Por ejemplo, las fantásticas yuxtaposiciones de escenas heterogéneas que ofrece Bruce Conner en *A Movie* (1958). O el trabajo más sistemático de Matthias Müller en *Home Stories* (1990), donde se agrupan secuencias de distintas películas que representan el mismo momento: la misteriosa puerta que esconde algo, la mujer somnolienta que despierta debido a una sorpresa, la mirada por la ventana... toda una serie de motivos recurrentes en las películas de suspense, que al mostrarse unos a continuación de otros desvelan la extraña sensación de algo al mismo tiempo familiar y artificialmente tópico.

En obras como estas los autores no filman, sino que trabajan con un archivo de películas ajenas para realizar una obra propia, que trata de desvelar los mecanismos que subyacen en muchas otras. Hay algo de esto en la proyección de *Sikka Ingentium*, donde los fragmentos cinematográficos dejan de tener un protagonismo individual y pasan a conformar un relato colectivo, marcado por la “pulsión rítmica resultado del trabajo de miles de personas que contribuyen a la industria cinematográfica”, según dice el propio Canogar. “En otras palabras, busco en el exceso y acumulación un lenguaje colectivo que va más allá de nuestros impulsos individuales”. A esta desmesura alude también la calificación de *Ingentium* que contiene el título de la obra, que se diferencia de otras versiones de menor tamaño que el artista ha presentado en distintos lugares como *Sikka Magnum*.

Un monumento de información

Sikka Ingentium no es una obra propiamente cinematográfica, sino una multiproyección que busca crear una atmósfera vinculada al espacio concreto donde se encuentra. En este sentido, remite a los experimentos que a lo largo de la historia del cine han tratado de superar las limitaciones de la proyección convencional: desde la triple proyección que Abel Gance plantea en su *Napoleón* (1927), hasta los experimentos en multipantalla que Charles y Ray Eames diseñan para proyecciones educativas en pabellones como el de IBM en la Feria Mundial de Nueva York (1964). En estos ensayos, la propia proyección adquiere protagonismo por sí misma, y el contenido narrativo se fragmenta, generando un modelo distinto de la narración lineal habitual en el cine comercial. El espectador queda entregado a una experiencia de la imagen, de carácter más sensorial que narrativo, como plantea el propio Canogar: “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”.

Así, *Sikka Ingentium* no es propiamente una obra cinematográfica, sino una instalación escultórica que se puede relacionar con el “cine expandido”. Su referencia más directa podría ser la obra del artista suizo-americano Christian Marclay, que ha realizado ocasionalmente películas de metraje encontrado como *Telephones* (1995), pero, sobre todo, ha trabajado con diversos soportes de almacenamiento de datos de modo escultórico.

Lo mismo ocurre en *Sikka Ingentium*, donde los DVDs reciclados no solo aparecen como contenedores de información, sino como objetos físicos, de apariencia artificial, pero cuya capacidad reflectante genera un efecto lumínico, como una atmósfera acuosa y cambiante que invade toda la sala. Canogar se ha referido a estas proyecciones de diversas formas: “fantasmas enjaulados”, “imágenes atrapadas en el tiempo” o “animaciones” que “aparentan liberar la energía almacenada en el material electrónico, despertando las memorias de su pasado”. Lo común es la apariencia fantasmagórica de algo liberado de un interior que puede ser el de los DVDs, o también el del propio espectador: un conjunto de imágenes y recuerdos, o de formas oculares proyectadas, como la retina fragmentada de un alguien que hubiera recibido el flujo de imágenes que corresponde a las miles de horas de proyección contenidas en los DVDs expuestos.

Un símbolo de nuestro tiempo

Canogar trata de ofrecer una nueva vida a una tecnología aún en uso, pero que ya está en vías de desaparecer: en algunos casos, los DVDs provienen de tiendas ya en liquidación, que han empezado a vender sus materiales a precios insignificantes. *Sikka Ingentium* es así, símbolo y homenaje a una época de la tecnología, además de una propuesta de reciclaje. En obras anteriores (como en la serie *Vórtices*), Canogar ha manifestado su preocupación por el problema ecológico y ha tratado de representar la acumulación de desechos que se producen en algunos lugares del planeta. Rescatar y reutilizar estos desechos es una manera de visibilizar esta realidad que la sociedad actual descarta rápidamente. Canogar lo explica así: “Simbolizar es claramente la tarea más importante que realiza el artista, y en el momento en que rescato un objeto de una montaña de desechos, ya está comenzando el proceso simbolizante”. *Sikka Ingentium* sería, así, un símbolo de estos procesos contradictorios que ocurren en nuestros días.

Uno de ellos es una aceleración tecnológica, que provoca un envejecimiento cada vez más rápido de los productos que salen al mercado. En realidad, esto no es nada nuevo, sino que parece una tendencia fundamental de la economía del siglo XX. En su libro *El lenguaje de las cosas* (2008), Deyan Sudjic recuerda que la expresión “ingeniería de consumo” fue acuñada por Earnest Elmo Calvins, quien en 1932 escribía: “Hay dos tipos de productos: aquellos que usamos, como los automóviles o las maquinillas de afeitar, y los que agotamos, como los dentífricos o las galletas. La ingeniería de consumo debe asegurarse de



que agotemos el tipo de productos que ahora solamente usamos”. Las empresas tecnológicas actuales han agudizado aún más este proceso, de modo que la renovación constante –por motivos tanto tecnológicos como de moda o diseño– se ha vuelto necesaria para poder mantener actualizada la conexión a la información virtual.

Esto hace que la situación actual sea extremadamente sofisticada y precaria al mismo tiempo: mientras que los soportes que usaron las generaciones anteriores –como las cartas en papel o las fotografías– se conservan en archivos físicos, las tecnologías que permiten visualizar las imágenes digitales se descartan en muy poco tiempo, de modo que es necesario un nuevo soporte o un nuevo *software* que renueve nuestro acceso a la información virtual. De hecho, la distribución de películas de cine en VHS y luego en DVD, ha dado paso a una enorme circulación de imágenes por internet, algunas que responden a estándares de calidad y que respetan los derechos de autor, y otras que corresponden a lo que la artista alemana Hito Steyerl define como “imágenes pobres”: archivos descargados y reformateados que circulan por la red, generando un flujo constante que desafía las nociones de “patrimonio nacional” o “copyright”. Estas imágenes carecen de un soporte físico estable y así testimonian –según escribe Steyerl en *Los condenados de la pantalla* (2012)– “la violenta dislocación, transferencia y desplazamiento de imágenes: su aceleración y circulación en el interior de los círculos

viciosos del capitalismo audiovisual”, del cual ellas no son más que “el detrito”, “la basura arrojada a las playas de las economías digitales”.

Este enorme flujo de material digital afecta directamente al funcionamiento de la cultura contemporánea. En su célebre ensayo *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* (2010), Nicholas Carr recoge testimonios que plantean cómo las nuevas tecnologías permiten “externalizar” la memoria humana, de modo que en la era de la información no sería necesario saber y recordar más, sino precisamente menos, y liberar así la mente humana para otras tareas. Paradójicamente, el exceso de información podría producir ese efecto de “amnesia” del que habla Canogar.

La memoria y el archivo

La propia forma de *Sikka Ingentium*, como una nube flotante de DVDs, se puede referir a ese mundo virtual que está sustituyendo los soportes físicos de los que se compone la escultura. En cierto modo, toda la instalación se podría considerar como una *vanitas*: una reflexión sobre la obsolescencia de soportes, incluso recientes, y sobre la propia obsolescencia del ser humano que se ha formado en contacto con esas tecnologías. El propio Canogar ha definido, de hecho, su obra como un autorretrato. “Cada uno de los objetos tecnológicos que uso en mis obras ar-

tísticas –dice– son realmente autorretratos que 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”.

Canogar comenzó en los años ochenta su carrera como artista utilizando la cámara, y con el tiempo su actividad se ha ampliado a todo el “campo expandido” de la fotografía. *Sikka Ingentium*, producida por el Museo Universidad de Navarra y que ahora se presenta por primera vez, es fruto del trabajo del artista sobre la colección de fotografía histórica que alberga el museo, como parte de una colaboración en el programa Tender Puentes. La presencia de esta instalación en el Museo pretende plantear cuestiones que tienen que ver con su propia colección, que habla de los diversos soportes de la imagen fotográfica desde su invención hasta la actualidad, pasando por su convivencia con el cine y otros medios. En un momento de intensa transformación tecnológica, la obra de Daniel Canogar habla del funcionamiento de los archivos, de los usos y las limitaciones de los soportes en que nos han llegado los documentos del pasado, y de cómo estos objetos no solo funcionan como fuente de conocimiento histórico, sino que también nos hablan de nosotros mismos y de nuestra relación con las tecnologías.

Javier Ortiz-Echagüe

DANIEL CANOGAR, *SIKKA INGENTIUM*

In the introductory statement on his website, Daniel Canogar highlights “memory and its loss” as the key themes explored in his work. In some of his most recent projects, Canogar has worked with the data storage technologies that have been developed in recent decades, such as 35 mm film, VHS tapes, CDs and DVDs. Although each of these varied formats dominated at a given point in time, they all became technologically obsolete very quickly. Canogar’s interest in this “archeology” of electronic culture has led him to scour flea markets and junkyards in search of objects such as these, which serve to reflect a particular era. They are the repository of the memories of a generation, which are to be swiftly discarded upon the arrival of the next wave of technology. It is a process in which not only information is lost, but also part of the memory and identity of those who have shared their lives with these artifacts. Canogar uses these objects to produce installations that underline the material aspect of these information repositories, thereby transforming them into sculptures of great artistic impact. In doing so, he is performing a kind of “technological recycling” that breathes new life into the cast-offs of contemporary culture.

For Canogar, these interests do not merely comprise an archeology of post-industrial society; rather, they are concerned

with human identity itself and its transformation through the impacts of technology. In this respect, individual memory and its storage in cultural archives play a fundamental role. In the artist’s own words, “unless we remember, we are condemned to an amnesiac present, lacking the perspective of time.” In Canogar’s work, these themes are not examined directly, but through their results: namely, the artifacts that humankind produces in order to store its memories and which in turn serve to alter the way we understand culture and the world. In *Understanding Media* (1964), Marshall McLuhan wrote that “any invention or technology is an extension or self-amputation of our physical bodies, and such extension also demands new ratios or new equilibriums among the other organs and extensions of the body.” Consequently, these “extensions” reveal how humanity is directly affected by the technologies we share our lives with. Canogar explains it in the following words: “It is easier to observe humankind through the fruits of its imagination than by trying to explore the labyrinthine depths of the human mind.”

Sikka Ingentium is a sculptural installation comprised of 2,400 DVDs containing films made by studios around the world: from Hollywood to major film industries in other countries such as Hong Kong, India (Bollywood) and Nigeria (Nollywood), as



well as the studios of other, less prolific countries. Canogar uses these to create an enormous sculptural installation in the form of a floating cloud, which presents the reflective faces of the DVDs. From the other side of the room the content of the DVDs themselves is projected, thereby converting the “cloud” into a screen that receives the very same information contained within its constituent parts. The end result is an installation made from waste material that is activated upon receiving the projected images, thus becoming a surface filled with colors and moving shapes that expand throughout the room in the form of reflections. It is a sensory experience that is completed by the addition of a soundtrack, created by Alexander MacSween in collaboration with Canogar and based on fragments of audio taken from the soundtracks of the films themselves. The soundtrack helps set the rhythm for the projected images.

A Collective Work

The name of the installation, *Sikka Ingentium*, reveals a lot about its content: *sikka* was the name given by the Babylonians to gold coins with a hole in the center that were stitched onto clothing. Originally, *sikka* were a sign of wealth and power, although over time they came to indicate something more banal, as evidenced by the fact that the modern derivation of the word is “sequin.” Consequently, the installation is conceived as an artificial, decorative surface that echoes the glitz and glamour of Hollywood, whose images are stored inside the DVDs. It is a world of appearances, reflection and sheen.

Canogar thus transforms these discs, originally designed as a medium for storing audiovisual information, into a spectacle of a different kind. Instead of a conventional movie theater, it is a sculpture that receives the projected fragments of thousands of different films.

The films’ content is presented in the form of short sequences that are interlinked according to a range of different criteria. In some instances, scenes are grouped by a particular color or shape, while in others they are grouped by theme: car chases, galloping horses, kisses, street scenes, and all the other archetypes familiar to cinemagoers. The number of scenes being projected also varies: in some cases many images can be seen at once, while in others a single image is repeated endlessly throughout the entire installation. The end product is a series of film clips projected according to a particular rhythm, without any intention of creating a linear narrative or comprehensible storyline.

As such, Canogar’s installation can be said to function as a metaphor for the memory of today’s audiences: a series of scenes that are connected to one another by a range of different criteria and which possess certain formal or subject-related similarities. It is as if what is on screen comprises the “baggage” left behind in the mind of modern viewers, who recollect a multitude of different scenes that then become associated with one another in their memory, where memorable moments are preserved alongside more clichéd ones and the two are jumbled together. The installation brings to mind the work of certain experimental filmmakers who work with found footage:

Bruce Conner's fantastical juxtapositions of heterogeneous scenes in *A Movie* (1958), for example, and Matthias Müller's more systematic work *Home Stories* (1990). Müller groups sequences from different films that show the same moment, such as a mysterious locked door, a sleepwalking woman who is shocked into waking, a glance out of the window, etc. This series of motifs, so typical of the thriller genre, are presented one after the other, which creates the strange sensation that we are witnessing something at once familiar and artificially stereotyped.

For installations such as this one, the artists do not make any recordings themselves, but instead use films made by others to produce their own artwork. The aim of the artwork is to reveal the mechanisms that lie hidden in other works. There is something of this in *Sikka Ingentium*, where the fragments of film lose their individual importance and become a collective story characterized by, in Canogar's own words, "the rhythmic impulse produced by the work of the thousands of people who contribute to the film industry. In other words, I seek a collective language in excess and accumulation that goes beyond our own individual impulses." This sense of excess is also alluded to by the inclusion of the word *Ingentium* in the work's title, which sets it apart from more reduced versions of the piece presented by the artist elsewhere, such as *Sikka Magnum*.

A Monument to Information

Strictly speaking, *Sikka Ingentium* is not a cinematographic work; rather, it is a "multi-projection" that seeks to create an atmosphere linked to the specific space in which it is located. In this respect, it harks back to the experiments that have been conducted throughout the history of film in order to overcome the limits of conventional projection. Examples include the triple projection introduced by Abel Gance in his film *Napoleon* (1927) and the multi-screen experiments designed by Charles and Ray Eames for educational screenings in venues such as the IBM pavilion at the World's Fair in New York (1964). In those films, the act of projection itself takes center stage and narrative content is fragmented in order to create a model that contrasts with the usual linear narration of commercial cinema. The viewer is entirely immersed in experiencing the image, which in turn becomes more sensory than narrative. As Canogar himself describes it: "My work plays on the idea of fascination, which is a very baroque technique that I use to capture the gaze of an audience that is perpetually distracted by the infinite amount of information it receives daily. My hope is that, after this initial visual seduction, viewers will reflect on what they are seeing."

Thus, *Sikka Ingentium* is not so much a cinematographic work as it is a sculptural installation related to the concept of "expanded cinema." Its most direct point of reference may be the work of Swiss-American artist Christian Marclay, who occasionally produces works using found footage (such as 1995's *Telephones*) but mostly creates sculptures from different kinds of data storage media.

This is also the case with *Sikka Ingentium*, where the recycled DVDs are not only presented as containers of information, but also as physical, rather artificial-looking objects

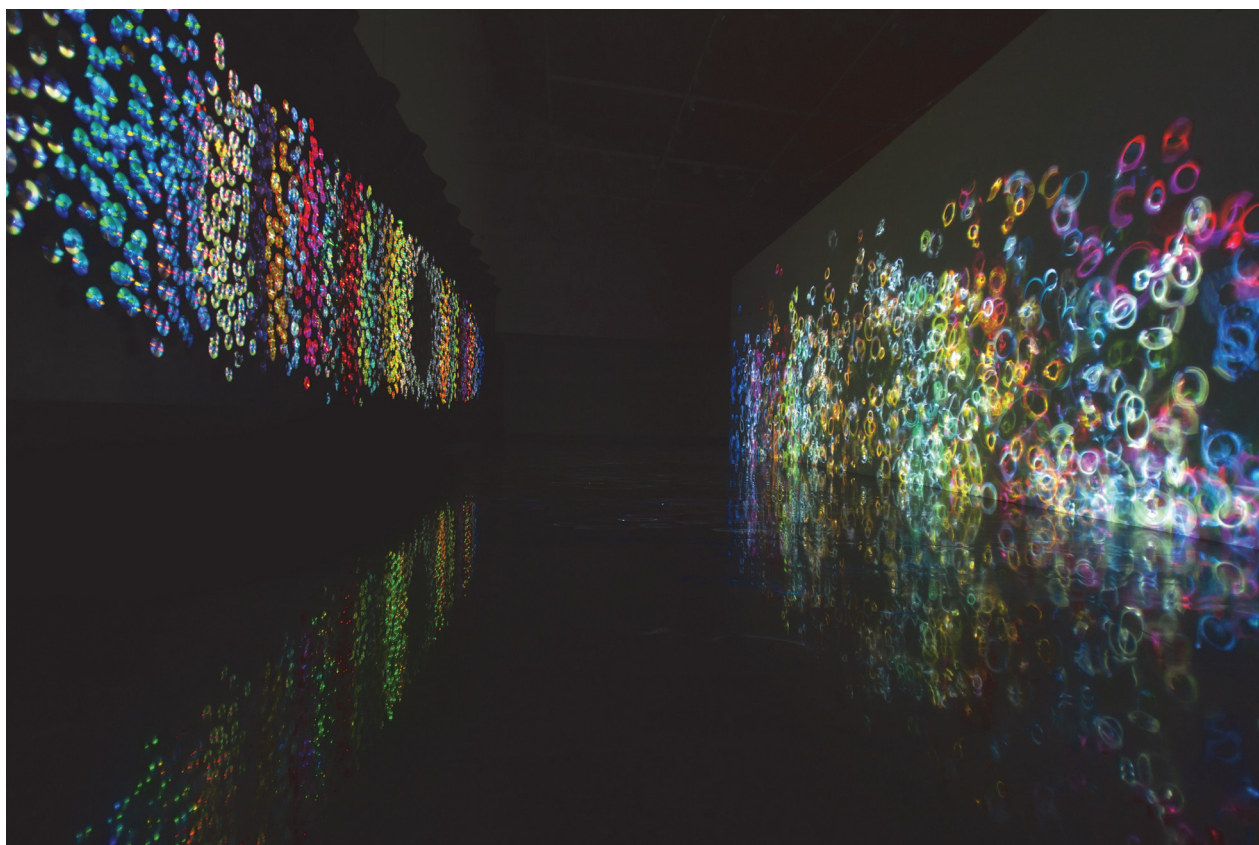
with reflective surfaces that generate light, making it seem as though a shifting, aqueous atmosphere is pervading the room. Canogar refers to these projections in different ways, dubbing them "caged ghosts," "images trapped in time," and "animations" that seem to "free the energy stored within the electronic material and thereby awaken the memories of their past." The common thread is the ghostly appearance of something that has been freed from inside, whether from inside the DVDs or inside the viewers themselves. It is a series of images and memories, or perhaps a series of projected ocular shapes much like the fragmented retina of someone who has received an influx of images from the thousands of hours of film contained within the DVDs on display.

A Symbol of Our Time

Canogar gives a new lease on life to a technology that, although it is still in use, has already begun to disappear. In some cases, the DVDs he uses come from stores that are undergoing liquidation and have begun to sell off their goods at knockdown prices. *Sikka Ingentium* is therefore a symbol of, and a homage to, a particular technological period, as well as a form of recycling. In earlier works, such as the series *Vórtices*, Canogar demonstrated his concern for environmental issues and attempted to represent the accumulation of waste materials that occurs in certain places around the world. Rescuing and reusing these cast-offs is a way of bringing to light a reality that modern society dismisses all too quickly. Canogar explains it in the following words: "To symbolize something is clearly the most important thing an artist does. The moment he or she rescues an object from a mound of trash, the process of symbolizing begins." *Sikka Ingentium* can therefore be seen as a symbol of these contradictory processes that form part of today's world.

Once such process is technological acceleration, which brings about the ever-faster obsolescence of the products that are brought to the market. This is nothing new: in fact, it was a fundamental economic trend during the 20th century. In his book *The Language of Things* (2008), Deyan Sudjic states that the term "consumer engineering" was coined by Earnest Elmo Calkins, who in 1932 wrote the following: "Goods fall into two classes: those we use, such as motor cars or safety razors, and those that we use up, such as toothpaste or soda biscuits. Consumer engineering must see to it that we use *up* the kind of goods we now merely use." Modern technology companies have refined this process even further, to the extent that constant renewal, for reasons as "technological" as fashion or design, has become necessary in order to keep our connection to virtual information up to date.

This means that the present situation is at once both extremely sophisticated and highly precarious: while the media used by previous generations, such as paper letters and photographs, are preserved in physical archives, the technologies that enable us to view digital images are discarded within a very short space of time, in such a way that a new medium or piece of software is required for us to regain access to virtual information. For example, the distribution of movies through the VHS format, and later the DVD format, has given way to the mass



circulation of images via the Internet. Some of them adhere to quality standards and respect copyright, while others are what the German artist Hito Steyerl called “poor images”: downloaded and reformatted files that are circulated on the Internet and generate a constant flow of data that defies any notion of “national heritage” or “copyright.” According to Steyerl’s 2012 book *The Wretched of the Screen*, such images lack a stable physical medium and testify to the “the violent dislocation, transferrals and displacement of images – their acceleration and circulation within the vicious cycles of audiovisual capitalism,” of which they are nothing more than “debris,” “the trash that washes upon the digital economies’ shores.”

This enormous flow of digital material also has a direct impact on the functioning of contemporary culture. In his celebrated essay *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains* (2010), Nicholas Carr presents evidence of how new technologies make it possible to “externalize” human memory to the extent that, in the information age, it is not necessary to know and remember more information, but less in order to free up the human mind for other things. Paradoxically, therefore, an excess of information can produce this “amnesia” that is being explored by Canogar in his work.

Memory and Archive

The very shape of *Sikka Ingentium*, which takes the form of a floating cloud of DVDs, can also be seen as referring to the virtual world that is replacing the physical media that comprise this sculpture. In a way, the installation as a whole can be seen

as a *vanitas*: a reflection on the obsolescence of media, even relatively new media, and on the obsolescence of the human beings that have grown up in close contact with these technologies. In fact, Canogar himself has defined his work as a self-portrait: “Each of the technological objects I use in my artworks is actually a self-portrait that helps me explore my own vulnerabilities, desires and longings. In them, I am trying to discover the software that enables me to operate as a human being, as a man and as a creator.”

Canogar began his artistic career as a photographer in the 1980s. Over time, his interests have grown to encompass all of the “expanded field” of photography. *Sikka Ingentium*, which is produced by the Museum University of Navarra and is now being presented for the first time, is the result of the work the artist has done with the Museum’s collection of historical photographs. It is a collaborative activity that forms part of the Building Bridges program. The exhibition of this installation at the Museum raises questions about the Museum’s own collection, which also explores a range of image-related media: from the invention of photography and its relationship with film and other media through to the present day. At a time of intense technological transformation, Canogar’s work examines the function of archives, the uses and limitations of the media on which documents from the past are stored, and how these objects not only serve as a source of historical knowledge, but also tell us about ourselves and how we relate to the technologies around us.

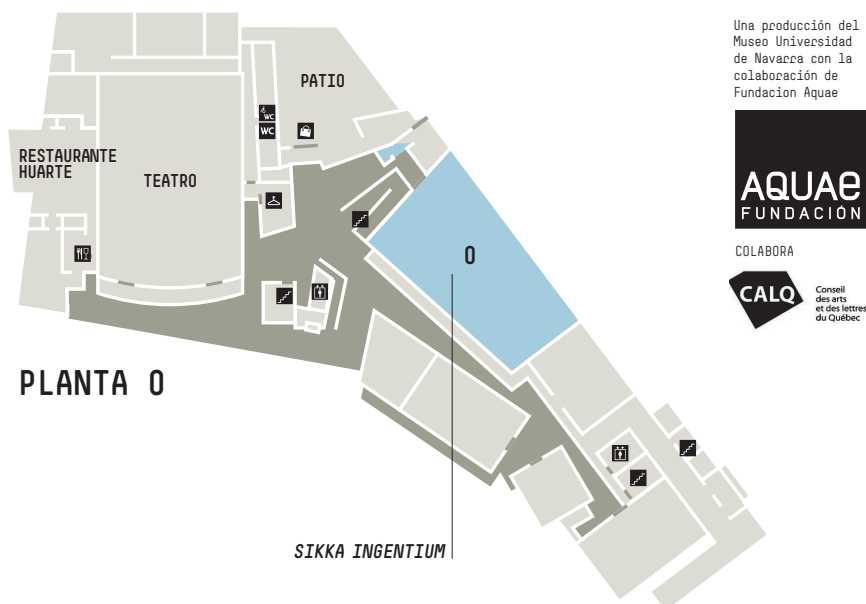
Javier Ortiz-Echagüe



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
SIKKA INGENTIUM
22 MAR
15 OCT
2017



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
Dirección Artística
José Manuel Garrido Guzmán
Rafael Levenfeld Ortiz
Rafael Llano Sánchez
Fernando Pagola García
Valentin Vallhonrat Ghezzi
Administrador
Fernando de la Puente García
Ganges
Departamento de Comunicación
Elisa Montserrat Rull

EXPOSICIÓN

Comisariado
Daniel Canogar
Coordinación
Ignacio Miguéliz Valcarlos
Ingeniería artística
Diego Mellado
Composición sonora
Alexander Macsween
Producción escultórica
Diego Canogar

Producción audiovisual
Sofía Montenegro
Jorge Anguita
Andrea Ibarra
Cristina Mejías
Laura Izuzquiza
Diseño sala
Pau Cassany Figa
Montaje
Cloister Services S.L.
José Manuel Jiménez Alfaro

Carpintería
Zunzarren
Seguro
Axa Art
Traductor
Tradtec
Diseño gráfico
Ken

EDITA: MUSEO UNIVERSIDAD DE NAVARRA / DL: NA 595-2017 / ISBN: 978-84-8081-545-1

●●● Museo Universidad de Navarra

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