



Entrevista a Daniel Canogar

Flujos lumínicos como metáforas de inmersión

Resumen:

Daniel Canogar, un artista internacional que nos brinda nuevas experiencias mediante el lenguaje de la luz, fusiona arte, ciencia, tecnología y experiencia de vida, dando respuestas a las profundas transformaciones territoriales, económicas y sociales en las que nos encontramos inmersos.

Abstract:

Daniel Canogar, an international artist who offers us new experiences through the language of light, melting art, science, technology and life experience, giving answers to deep transformations in territorial, economic and social terms, in which we are immersed.

El arte es para Daniel Canogar “como un bote salvavidas” y, ciertamente, algo tiene su taller de refugio. En él amontona cables, bombillas, cámaras antiguas que son, dice, metáforas su biografía. “Me considero una bombilla más, que tiene su vida, su fecha de caducidad y que sólo brilla durante un tiempo. Tengo 45 años y, lejos de ser un artista joven’, creo que lo que cuestionarse qué relevancia tienes o quieres tener”.

P. Soto: Daniel ¿Por qué escogiste la luz como medio en tu trabajo?

D. CANOGAR: ¡No escogí yo la luz, fue ella la que me escogió a mí! Es un tema que al que se me va la mirada, sobre todo con la luz proyectada. La proyección es un tema que me interesa muchísimo por las posibilidades que nos ofrece como instrumento de trabajo.

P. Soto: Sus obras, como *Body Press* o *Contrabalanza*, ¿como surgen?

D. CANOGAR: Estas obras surgen en un momento difícil de mi vida que hace referencia al cuerpo humano. Se pone de manifiesto cómo la parte tangible está aprisionando la parte espiritual de las obras. Una de las cosas que me interesan mucho respecto a la luz es que esta se escapa de lo matérico nos libera de otras cosas.

Todo mi trabajo es como una especie de pugna, entre esa parte destinada de lo tangible y lo intangible. Es una paradoja el querer escaparse de lo tangible, de lo orgánico, de lo físico. interesa esa bipolaridad, el querer escapar de lo intangible y al mismo tiempo volver a esa tangibilidad. Son piezas que son autorretratos, pues utilizaba partes de mi cuerpo ante la idea de querer escapar de esa realidad que me pesaba mucho.

En *Gravedad Cero* posicionas al espectador en una nueva situación, ¡el individuo parece que despegas de la tierra! La metáfora de la burbuja en aquel momento definía muy bien las burbujas tecnologizadas en las que nos encontramos en la actualidad, como en las que estamos ahora mismo (conversación vía Skype), en esta especie de tubo comunicativo, en el espacio-tiempo. Me parece que en esta metáfora hemos perdido un poco el contacto, no solo con la tierra, sino con nuestra realidad más inmediata. Esas tecnologías que nos ayudan a escaparnos del peso de la realidad, del peso de nuestros cuerpos nos hacen sentirnos un poquito más efímeros, y esto al mismo tiempo tiene consecuencias. La metáfora del astronauta para mí resumía la paradoja de un ser humano que ha perdido ese sostén de la gravedad que le sujetaba y se encuentra en otras nuevas condiciones, otra dimensión y debe encontrar una nueva identidad. Es una nueva exploración un poco existencialista. Es una obra en la que las figuras han perdido su fondo. Y te hacen pensar ¿cómo éstas se sujetan en el espacio? Me interesa mucho de lo tangible de la escultura a lo intangible del universo.

Proyectar al ciudadano en monumentos muy centrales conocidos por el ciudadano, hacerlos más cercanos. Tendemos a pensar por nuestra memoria histórica, que pertenece al pasado, que si estos monumentos perteneciesen a alguien sería al gobierno. Me interesa que el ciudadano se sienta cercano a la ciudad, muy heredero y dueño de esos monumentos, que estos que no deben ser únicamente un adorno, sino testimonios de un legado de una memoria histórica. Y a través de un juego tan básico como es el ciudadano reptando, asaltando en el caso de Segovia, el ciudadano se está adueñando de ellos, los está haciendo suyos, que no queden como ornamentos absurdos o aislados en la sociedad. La Puerta de Alcalá era muy importante para mí, era un monumento un poco absurdo que yo quería hacer más cercano al ciudadano. Este elemento performativo me interesa mucho en la creación de la obra, ya que surgen elementos y cosas que no se controlan, yo solo hago de “maestro de ceremonias”.

Estas redes están totalmente insertas en nuestras vidas. Lo que yo detecto en mis neuronas es que el bombardeo de información me está generando una amnesia, una pérdida de memoria, detecto un agotamiento, me dicen cosas y las olvido. Estas tecnologías, que en un principio están creadas para hacernos recordar, lo que están haciendo es sustituir nuestra memoria. Para mí la pérdida de la memoria es una pérdida de la identidad básica, necesitamos de nuestras memorias para saber quiénes somos. Y para mí, esa es la lucha de mi último trabajo, el intentar mantener esa memoria vigente ante el pánico a perderla. Esto también está presente en las obras de los cuerpos fantasmagóricos. Uno de los hilos conductores de mi trabajo es “ese miedo a la desaparición”, la pérdida de las memorias que son en definitiva las que estructuran quiénes somos, el alejarse de la objetualidad, entrar en el proceso, en la creación de la obra no historiable.

P. Soto: ¿Qué piensa de esa búsqueda de lo cambiante, de lo efímero, lo fluido, del arte ahistórico, que no se puede historizar?

D. CANOGAR: Estoy dedicado a la información y cada vez soy capaz de retener menos información. Este se está convirtiendo en un tema central en mi trabajo, soy consciente que la pérdida de memoria es en cierto modo una pérdida de identidad. Una memoria debe de estar construida con la sabiduría y experiencias pasadas. Las herramientas de la memoria del presente intentan ayudarnos en este desaparecer continuo de las cosas, pero a medida que se hacen más obsoletas estas también son olvidadas. Los resultados de este proceso son

turbadores: amnesia colectiva. Al tirar nuestra historia a la basura, la personal y la colectiva, estamos condenados a cometer los mismos errores. Quizás sea un esfuerzo absurdo, pero en mi obra espero detener un poco las cosas, recuperar algunos de estos depósitos de la memoria.

P. Soto. : Es evidente en tu obra *Scanner* la proyección e interpretación del espacio de flujos lumínicos, de la que podríamos hacer diferentes lecturas que evidencian multitud de entornos de la realidad más inmediata pero ¿con qué sentido creaste esta obra?

D. CANOGAR: Fundamentalmente el deseo de conectar las redes sociales digitales con las conexiones cerebrales y los disparos sinápticos. Son dos redes de comunicación que perfectamente se reflejan una en otra. En la enfermedad de Alzheimer, el hipocampo en el lóbulo medio se degenera, creando simultáneamente pérdida de memoria y desorientación espacial. Encuentro fascinante como nuestra función cerebrales están conectadas para interferir en nuestra habilidad para movernos por el mundo.

P. Soto.: Teniendo en cuenta la interactividad como estrategia de acción de interrelación en tu trabajo ¿podríamos hablar de performatividad como estrategia de interrelación en tu obra? Y por lo tanto, ¿nos llevaría esto a considerar el conceptoperformatividad en el lenguaje de la luz? ¿performatividad como reflexión o incluso como memoria y/o historia?

D. CANOGAR: La performatividad ocurre en varios niveles en mi trabajo. Muchas de mis obras requieren la participación de grandes grupos de personas que tienen que posar para mientras hacen una acción. Estas sesiones son realmente interesantes para mí, y espero que también para los participantes. Les doy mucho margen de participación e iniciativa, sugiriendo acciones, actitudes, atrezzo, etc. Normalmente lo mejor de estas sesiones sale de la propia iniciativa de los participantes. Es realmente un performance colectivo, donde los participantes son actores, público cuando “actúan” otros participantes, y en los que intento crear un ambiente distendido, casi como un happening, con cerveza, música y algo para picar. Pero ya en el terreno de la exposición de mis obras, es la instalación y su capacidad para invitar al público, a rodear y ver la obra desde distintos puntos de vista, de recibir sobre su propio cuerpo reflejos proyectados y convertirse en una pantalla, la que incita a la participación preformativa del público. Me interesa esta idea última, sobre todo la proyección que cae sobre el cuerpo del espectador. Me gusta pensar en las proyecciones como metáforas psíquicas, proyectamos nuestros fantasmas al exterior a través del mundo de la luz y la proyección al tiempo que otros proyectan sus fantasmas sobre nosotros. Sin duda allí están nuestras memorias y nuestra historia. Este diálogo o interactividad es algo que ocurre en toda obra de arte, sea literalmente interactiva o no. Quizás, en mi obra hago esta interactividad fantasmagórica más presente. Es un tema que me apasiona.

P. Soto: En determinadas ocasiones habla de nuevas narrativas. ¿Cómo definiría estas nuevas narrativas?

D. CANOGAR: Las nuevas narrativas son fundamentalmente fragmentarias. Son las que aparecieron con los hipervínculos interactivos que surgieron con el auge de Internet, y que se han convertido en moneda corriente de las redes sociales tipo Twitter o Facebook. Son también las narrativas de los *reality shows*, que funcionan como un constante “coitus interruptus” de resolución narrativa. Sus protagonistas se gritan, se abrazan, lloran, pero nunca se cierra la narrativa, siempre queda interrumpida por otra similar e igualmente inconexa. Se nos presenta la zanahoria, pero nunca llegamos a pegarle un verdadero mordisco. Es un reto desestabilizador a las narrativas clásicas, regladas por leyes que vienen de la antigüedad clásica y que han estado vigentes hasta hace muy poco tiempo. Lo interesante de las nuevas narrativas es que crean nuevas identidades, igualmente fragmentarias. El sujeto contemporáneo, que asiste a una reunión al tiempo que consulta su email en su teléfono móvil, es un buen ejemplo de esta nueva identidad fragmentada.

P. Soto: En tu obra es una parte fundamental la video-proyección. ¿Qué significado conceptual tiene esta para usted?

D. CANOGAR: Al hilo de lo dicho anteriormente, entiendo las proyecciones como fantasmas tecnológicos, y son fundamentalmente vehículos para nuestros mundos psíquicos, nuestros sueños, memorias, ese aspecto intangible pero tan presente en nosotros. En este sentido, la video-proyección me deja acercarme a un mundo onírico que permite explorar otras formas de ver la realidad.

P. Soto: ¿Cree usted que la instalación de luz interactiva es un medio de “construcción de sentido”? En su obra el medio y el mensaje se complementan, se potencian mutuamente. Hay momentos en los que parece una gran partitura, ¿cómo lo hace?

D. CANOGAR: El ritmo en mis proyecciones es algo a lo que presto gran atención, y que sin duda tiene mucho que ver con una partitura musical. Pero para contestar a su pregunta, realmente no separo medio de mensaje. Ambos son la misma cosa para mí. Sencillamente intento estar cerca de los temas que me apasionan, y cuando encuentro un vehículo que me permite explorar estos temas, la sincronía entre medio y mensaje es muy fluida. Si hacemos el recorrido de la exposición *Vórtices*, en la que haces una reflexión en cuanto al compromiso del reciclaje, “ríos de historia” que nos llevan hacia un futuro difícil, idea en la que trabajas ya desde hace bastante tiempo. En la obra *Vórtices* el espectador se va sumergiendo en cada una de las instalaciones y vive una experiencia tras otra, adentrándose y dejándose llevar por el flujo del agua en cada uno de los contextos, viviendo experiencias perceptivas, sensoriales y dinámicas. El espacio adquiere una plasticidad impresionante, al mismo tiempo el mensaje, la idea, te va empapando. Es una travesía que se hace rompiendo límites, lo rígido se convierte en fluido, lo estático en dinámico, etc.

P. Soto: El espacio adquiere dimensiones especiales, diferentes, ¿qué es el espacio para usted y cómo lo transforma con su obra?

D. CANOGAR: La relación de la obra con el espacio es fundamental. Paso mucho tiempo dentro de los espacios antes de planificar las exposiciones: intento sentirlos, conocer sus excentricidades, y sobre todo jugar con los espacios en lugar de intentar doblarlos a ideas preconcebidas. En este sentido pienso mucho los espacios narrativamente. Me gusta imaginar al espectador viajando a través de la exposición como si estuviera viendo una película, con un primer plano seguido por un segundo plano, y así se va construyendo la narrativa general de la exposición, solo que esta película es tremendamente espacial. Me gusta siempre construir maquetas de los espacios expositivos, esto me permite planificar con gran cuidado cómo el público va a navegar a través de la sala, qué obra va a ver primero, y cuál será la segunda obra y cómo transportar su atención a la tercera instalación, etc.

P. Soto: El espectador cuando entra en su obra va predispuesto a vivir una experiencia multi-sensorial en la que se hace partícipe. Ya que la obra convierte al espectador en un fluido más, en un “vórtice o remolino humano que provoca esta experiencia y a su vez es producto de ella. Cuando esta creando la obra ¿piensa de antemano en el espectador? ¿en un perfil de espectador determinado? ¿espera una reacción determinada?

D. CANOGAR: Me interesa llegar tanto a un público especializado en arte como a uno aficionado, y poder llegar a ambos públicos es siempre un reto. Pienso mucho en el espectador pero no quiero predeterminar sus reacciones. Me interesa recibir interpretaciones de mis proyectos, aprendo mucho de ellos realmente. Una vez que la obra abandona el estudio, deja de ser mía y se convierte en algo que pertenece al mundo y que tiene vida propia. Entiendo el arte como un medio, es decir, una mediación entre seres humanos. Para mí es un vehículo de comunicación con el mundo exterior, pero para que sea realmente comunicación, tiene que ser recíproco.

P. Soto: Para finalizar, ¿me podría decir alguno de los referentes que tiene para hacer su trabajo?

D. CANOGAR: Me interesa la historia del pre-cine, aparatos y juguetes ópticos que aparecieron sobre todo en el siglo XIX, y que fueron formando al espectador contemporáneo. Me interesan igualmente artistas que hacen referencia a esta arqueología de la imagen, entre ellos Anthony McCall, Tony Ousler, Jennifer Steinkamp, por nombrar algunos. Me apasiona como el cine construye espacios, y me interesan mucho las obras de arte que salen del ordenador e invaden nuestro espacio físico. Así lo hacen artistas vinculados a los nuevos medios como Jim Campbell y Charles Sandison.

Esta entrevista a Daniel Canogar comienza a finales del 2011 y finaliza en enero de 2012. Conversaciones vía Skype. (foto de Daniel Canogar por Sofía Montenegro, gentileza del artista)

Pilar Manuela SOTO SOLI

Investigadora con contrato Postdoctoral, Departamento Pintura, Universidad de Granada

Fecha de Entrega: 20/03/2012

Fecha de Admisión: 01/05/2012