



dijous, 14 d'octubre de 2021

L'artista Daniel Canogar, referent mundial de l'art digital, oferirà una conferència-taller a l'EPS

En el marc del Grau de Disseny Digital i Tecnologies Creatives

Informació de l'esdeveniment

Lloc:

Sala d'Actes FEPTS

Adreça:

Av. de l'Estudi General, 4

Preu:

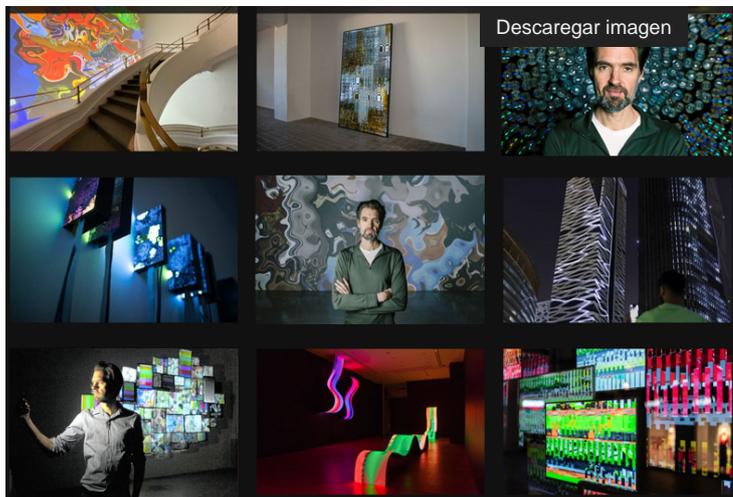
Activitat gratuïta oberta a l públic en general

Organitza:

GDDTEC

Inici:

14 de d'octubre de 2021



En el marc de l'assignatura d'Art i Cultura Digital [<https://guiadocent.udl.cat/pdf/ca/102070>] de 3r curs del Grau de Disseny Digital i Tecnologies Creatives [<http://www.graudissenydigitalitec.udl.cat/ca/>], el pròxim **dijous 14 d'octubre** a partir de les **15.30 h**, a la sala d'actes de la FEPTS de la UdL, l'artista **Daniel Canogar** oferirà als alumnes una conferència i un taller pràctic.

Daniel Canogar, un referent mundial de l'art digital amb una carrera artística a cavall entre Espanya i els Estats Units, endinsarà l'estudiantat de l'assignatura Art i cultura digital que imparteixen la professora de la FEPTS, Glòria Jové, i l'artista sonor, Ferran Lega, en el seu procés creatiu basat en l'ús de la tecnologia.



Format en fotografia i vídeo a Nova York, l'artista madrilenys'ha convertit en un referent en instal·lacions multimèdia, fotomurals i projectes d'art públic i ha exposat als millors museus del món: Berlín, Düsseldorf, Caracas, Istanbul, Nova York, Ohio i Pittsburgh; I a nombroses galeries d'arreu d'Europa i dels Estats Units. També a casa nostra: al Centre d'art reina Sofia (Madrid); al Centre d'art santa Mònica (Barcelona) i a La Panera (Lleida).

Tant la directora de l'EPS, Magda Valls, com la professora, Glòria Jové, destaquen amb aquesta activitat, la singularitat del Grau en disseny digital i tecnologies creatives i les seues possibilitats formatives i laborals, ja sigui en la menció d'art digital o de videojocs. Des que es va posar en marxa, ara fa tres anys, aquests estudis han cobert totes les places de primer curs, 40.

Tot i tractar-se d'una activitat del GDDiTEC, la conferència és oberta a tothom que vulgui assistir-hi.

Web de l'artista: <http://www.danielcanogar.com/es/obra> [<http://www.danielcanogar.com/es/obra>]

La memoria y su pérdida son un tema central en mi trabajo. Si no tuviéramos recuerdos, estaríamos condenados a un presente amnésico, carente de perspectiva temporal.

Mi obra más reciente trata estos temas desde diferentes perspectivas. Me he sumergido en chatarrerías y mercadillos en busca de ejemplos de tecnologías obsoletas que definieron nuestra existencia en un pasado no muy lejano, ya que los objetos de los que nos despojamos son un preciso retrato de lo que hemos sido. Cintas de VHS y de 35mm, discos duros, CDs, son algunos de los medios obsoletos que he utilizado en mis piezas; depositarios de nuestros recuerdos a través de las cuales descartamos también una parte de nosotros mismos al tirarlas. Mi intención es reavivarlas y activar la memoria colectiva que contienen al proyectar las animaciones
s o b r e e l l a s .

También he proyectado animaciones de vídeo a gran escala en monumentos y edificios emblemáticos en ciudades de todo el mundo. Colaboro con las comunidades locales y creo eventos que permiten que los participantes se proyectan literal y metafóricamente en su entorno. De esta manera, afirman la historia de su ciudad como propia. Utilizando una pantalla de croma, grabo a los participantes moviéndose como si estuvieran escalando, y al proyectarlo sobre la fachada de un edificio, se crea la ilusión de ascenso a la cima. Por la "conquista" de estos edificios, que se conviertan en participantes activos de una historia compartida, en lugar de meros espectadores de una realidad urbana.

Me gusta romper los límites de la pantalla y crear instalaciones tridimensionales que conceptualicen los nuevos medios como escultura. Mis pantallas de LED son claros ejemplos de este enfoque. Después de años de investigación, he desarrollado un "tile" de LED flexible que me permite crear pantallas con formas curvas complejas para que respondan a las características del espacio que las contiene. Estas obras invitan al espectador a observar la obra desde múltiples perspectivas, así, su movimiento se convierte en un componente crucial de la experiencia de la pieza. Ser un espectador a menudo significa permanecer al margen de lo que estamos viendo, por lo tanto, a través de mi obra quiero que el espectador se comprometa con las piezas de forma activa.



Biografia

Nacido en Madrid (1964), hijo de padre español y madre estadounidense, la vida y carrera de Daniel Canogar se ha dividido entre España y Estados Unidos. Comenzó formándose en el mundo de la fotografía cuando se especializó durante el master de la New York University y el International Center of Photography en 1990, pero pronto se interesó por las posibilidades de la imagen proyectada y la instalación artística.

Ha creado numerosas piezas de arte público con pantallas escultóricas de LED incluyendo *Surge*, una instalación temporal en el mural del lobby del Moss Arts Center, Virginia Tech (Blacksburg, VA, 2019); *Aqueous*, en la Organización Sobrato (Mountain View, CA, 2019); *Pulse*, en Zachry Engineering Education Complex en la Universidad de Texas A&M (College Station, TX, 2018); *Tendril*, en el Aeropuerto Internacional de Tampa (Tampa, FL, 2017) y *Cannula*, *Xylem* y *Gust II* en la sede central del Banco BBVA (Madrid, 2018). También ha creado obras públicas de carácter monumental como Bifurcation, una proyección multi-laser para el festival Noor Riyadh Light & Art (Riyadh, 2021); *Amalgama El Prado*, una proyección generativa sobre la fachada del Museo Nacional Del Prado creada a partir de la colección de pintura del museo (Madrid, 2019); *Constelaciones*, el mosaico creado para dos puentes peatonales que cruzan el río Manzanares en el Parque MRio (Madrid, 2010) y *Asalto*, una serie de video proyecciones sobre monumentos emblemáticos, presentado sobre los Arcos de Lapa (Rio de Janeiro, 2009), la Puerta de Alcalá (Madrid, 2009) y la iglesia de San Pietro in Montorio (Roma, 2009). Como parte de esta última serie también se encuentra *Storming Times Square*, una video intervención en 47 de las pantallas de Times Square (Nueva York, NY 2014).

Entre sus proyectos expositivos destacan las exposiciones individuales "Amalgama Phillips" en The Phillips Collection (Washington D.C., 2021), "Reverberations" en Kornfeld Gallery (Berlin, 2021), "Latencias" en Anita Beckers Gallery (Frankfurt, 2021); "Billow" en bitforms gallery (Nueva York, NY, 2020); "Memorias Líquidas" en la sala Kubo-kutxa (San Sebastián, 2019); "Echo" en el museo de la universidad Paul and Lulu Hilliard University (Lafayette, LA 2019); "Melting the Solids" en la galería Wilde, (Ginebra, 2018); "Fluctuaciones" en Sala Alcalá 31, (Madrid, 2017); "Echo" en galería bitforms (Nueva York, NY, 2017) y galería Max Estrella (Madrid, 2017); "Sikka Ingentium", en el Museo de la Universidad de Navarra (Pamplona, 2017); "Quadratura" en el Espacio Fundación Telefónica de Lima (Lima, 2014); "Vórtices" en la Fundación Canal de Isabel II (Madrid, 2011); y la instalación Synaptic Passage para la exposición "Brain: The Inside Story", en el American Museum of Natural History (Nueva York, NY 2010). Asimismo, exhibió dos instalaciones en el Sundance Film Festival (Park City, UT, 2011).

Sus trabajos se han expuesto en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, Madrid; The Phillips Collection, Washington D.C.; el Palacio de Velázquez, Madrid; Galería Max Estrella, Madrid; bitforms gallery, Nueva York; Wilde Gallery, Ginebra; Galerie Anita Beckers, Frankfurt; Eduardo Secci Contemporary, Florencia; 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.