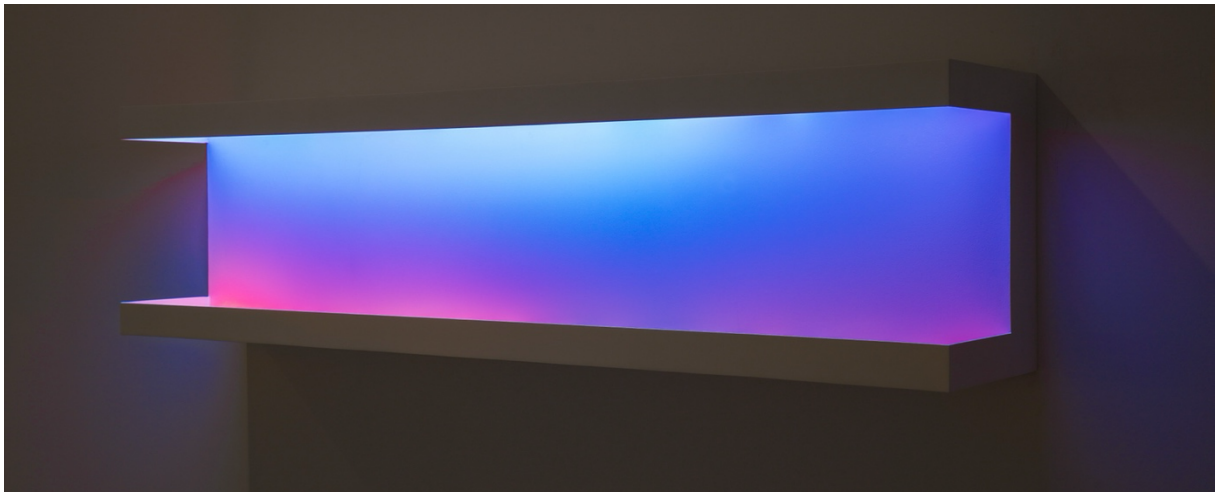


DANIEL CANOGAR, DIORAMA I, 2025



Structure en métal, panneaux LED, composants électroniques, ordinateur, logiciel génératif sur mesure, connexion Internet

Édition de 1 + 1 EA

Lien vidéo:

<https://www.danielcanogar.com/work/diorama-i>

La série *Diorama* se compose de sculptures génératives qui réagissent en temps réel à différentes formes de données environnementales et climatiques. Des flux d'informations en direct – allant des phénomènes météorologiques aux catastrophes naturelles – sont transformés en paysages visuels abstraits. Sur le plan formel, la série s'inspire des dioramas traditionnels des musées : ces reconstitutions artificielles et tridimensionnelles servaient à recréer des habitats naturels ou des scènes anthropologiques.

Diorama I réagit aux alertes en temps réel liées aux événements météorologiques et aux catastrophes naturelles. Les données sont extraites du site du GDAC (Global Disaster Alert and Coordination System), une initiative soutenue par les Nations Unies et l'Union européenne, qui fournit des informations actualisées sur les phénomènes climatiques extrêmes.

Sur le plan sculptural, l'œuvre, en forme de poutre horizontale, évoque une sculpture minimaliste. Elle agit également comme un dispositif optique, jouant de la lumière et de l'ombre, des reflets provenant des écrans LED intégrés dans la structure. L'œuvre utilise une archive de vidéos trouvées en ligne — orages électriques, éruptions volcaniques, ouragans — dont la vitesse et l'intensité varient en fonction des données reçues : lorsque les alertes augmentent, les images s'animent et s'intensifient ; lorsqu'elles diminuent, elles se ralentissent et s'apaisent. En traduisant des données abstraites en expérience visuelle, *Diorama I* transforme l'information statistique en un paysage numérique en perpétuelle évolution.