



**BLINK**

**BLINK**  
**Pascal Dombis / Thanos Chrysakis**

Artpool P60  
Budapest

2007. október 10. - 2007. október 21.  
megnyitó / opening / vernissage  
Október 10., 18:30

BLINK :  
Pislog (ige)  
1. Szemhéját többször gyorsan lezárja, majd felnyitja.  
2. <Fény, tűz> pislákol.  
3. *tréf* Pislogva, lopva néz vhova. fn pislogás

Villan (ige)  
1. <Fény> egy pillanatra feltűnik  
2. <Szem, tekintet> hirtelen indulatos, éles, kemény kifejezést ölt, ill. így vhova vetődik.  
3. <Tárgy> hirtelen visszaveri a fényt.  
4. ritk irod <Tárgy> hirtelen feltűnik, láthatóvá válik.

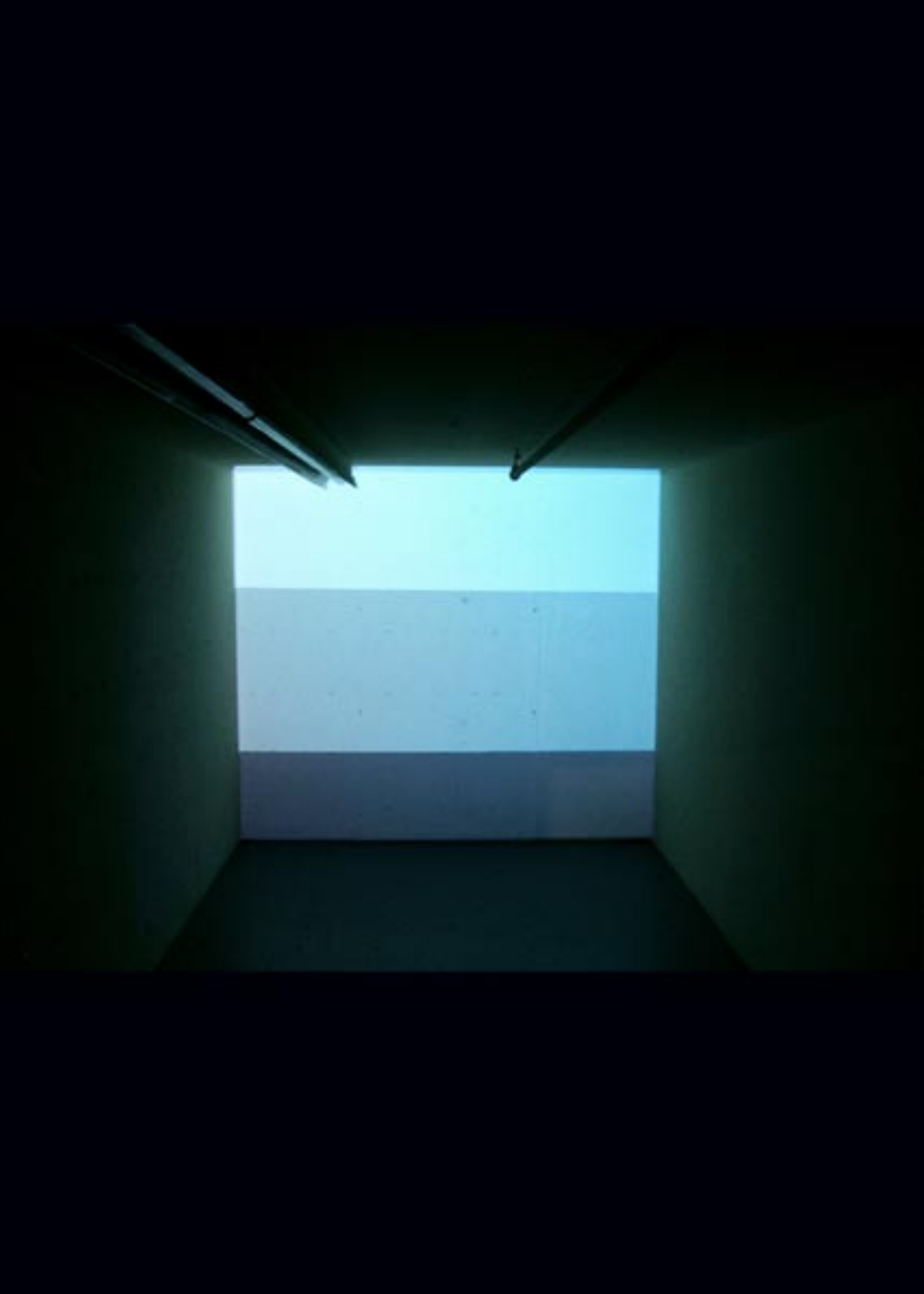
Villanás (főnév)  
Az a tény, hogy valami villan. | Felvillanó erős fénysugár.  
~nyi mn Nagyon rövid ideig tartó.

BLINK :  
Noun  
1. A reflex that closes and opens the eyes rapidly

Verb  
1. Briefly shut the eyes; "The TV announcer never seems to blink"  
2. Force to go away by blinking; "blink away tears" [syn: wink]  
3. Glimmer or glow intermittently; "The lights were flashing" [syn: flash]

BLINK :  
Nom  
1. Contraction spontanée, volontaire ou réflexe, de l'orbiculaire des paupières aboutissant à une occlusion fugace de la fente palpébrale.

Verbe  
1. Fermer et ouvrir rapidement des yeux  
2. Éclairer et s'éteindre alternativement à très brèves intervalles  
3. Technique consistant à faire apparaître et disparaître périodiquement un composant d'une image pour attirer l'attention de l'utilisateur.



A *BLINK* projekt Pascal Dombis és Thanos Chrysakis az Artpool P60 kiállítóterére fejlesztett helyspecifikus installációja, amely a villanás jelenségét alkalmazza a felbukkanó hang- és képi jelenségek vizsgálatára.

A *BLINK* egy folytonos videó váltakozóan fekete és fehér háttérre vetített, a túlzott videógyorsulásból eredően ellenőrizetlen villódzó grafikus mintázattal foglalkozik. A videóképekkel összhangban képződő hang erőssége a videó-rítmus gyorsulását vagy lassulását követi.

A *BLINK* képek, motívumok és jelek használata nélkül kelti azokat az érzeteket (szédülés, derűtlenség, örvénylés, lidércnyomás, könnyedség, határtalanság, déjà vu élmények), amelyeket nem csak a látási vagy a hallásbeli illúziók vagy a tisztán technológiai hatások okoznak.

A *BLINK* a fény és a sötétség között, a térben való eligazodás és a bolyongás között, a még ismeretlennel vagy a még nem sejtettel való kísérletezés élményét nyújtja.

*BLINK* is a site-specific installation developed by Pascal Dombis and Thanos Chrysakis (sound) for the Artpool P60 Gallery. It uses the technological blink phenomenon to explore emerging audio and visual structures.

Using a video loop composed by a black screen followed by a white one, *BLINK* deals with the uncontrolled graphic patterns which comes from an excess of video acceleration. The audio evolves in synchronization with the video, while its intensity changes according to the acceleration-deceleration of the video's rhythm.

Without using images, motifs, or patterns, *BLINK* gives access to different sensational environments (vertigo, serenity, vortex, alacrity, infinitude, déjà vu experiences of non-rigid structures) which are not solely caused by optical or audio illusions or by purely technological artefacts.

The exploration and the modulation of space through a set of orientations/disorientations, makes *BLINK* an experimental apprehension of that infinite small area that occurs between light and darkness.

*BLINK* est une installation spécialement développée par Pascal Dombis et Thanos Chrysakis (son) pour la galerie Artpool P60. Elle utilise le principe de clignement technologique pour explorer des structures émergentes, sonores et visuelles.

Basée sur une boucle vidéo composée d'un écran noir suivi d'un écran blanc, *BLINK* traite des structures visuelles incontrôlées qui proviennent d'un excès d'accélération vidéo. Le son évolue en synchronisation avec la projection, tandis que son intensité change selon les rythmes de vitesse de la vidéo.

N'utilisant ni image, ni motif, ni signe, *BLINK* fait apparaître différents environnements sensationnels (vertige, plénitude, vortex, hantise, allégresse, sensation d'infini, effet de déjà vu face à des structures non structurantes, etc.) qui ne proviennent pas seulement d'effets optiques ou sonores, ni d'effets de nature purement technologique.

Entre orientation et désorientation, entre lumière et obscurité, *BLINK* offre au spectateur une expérimentation dans l'inconnu et l'impensé.

Pascal Dombis francia képzőművész, a technológiai folyamatok megszokottól eltérő alkalmazásának eredményeit vizsgálja abból a célból, hogy a kiállításlátogatót saját irracionálisával szembesítse.

<http://www.dombis.com>

Pascal Dombis is a French visual artist who explores the results of an abuse of technological processes in order to confront the human viewer with his own primal irrationality.

Pascal Dombis est un artiste visuel français qui explore les excès de processus technologiques pour chercher à confronter le spectateur à «son» irrationnel primitif.

Thanos Chrysakis Londonban élő görög zeneszerző és művész. A tér és a hang viszonyával, a hangterek érzékelésével foglalkozik, hanginstallációkat készít.

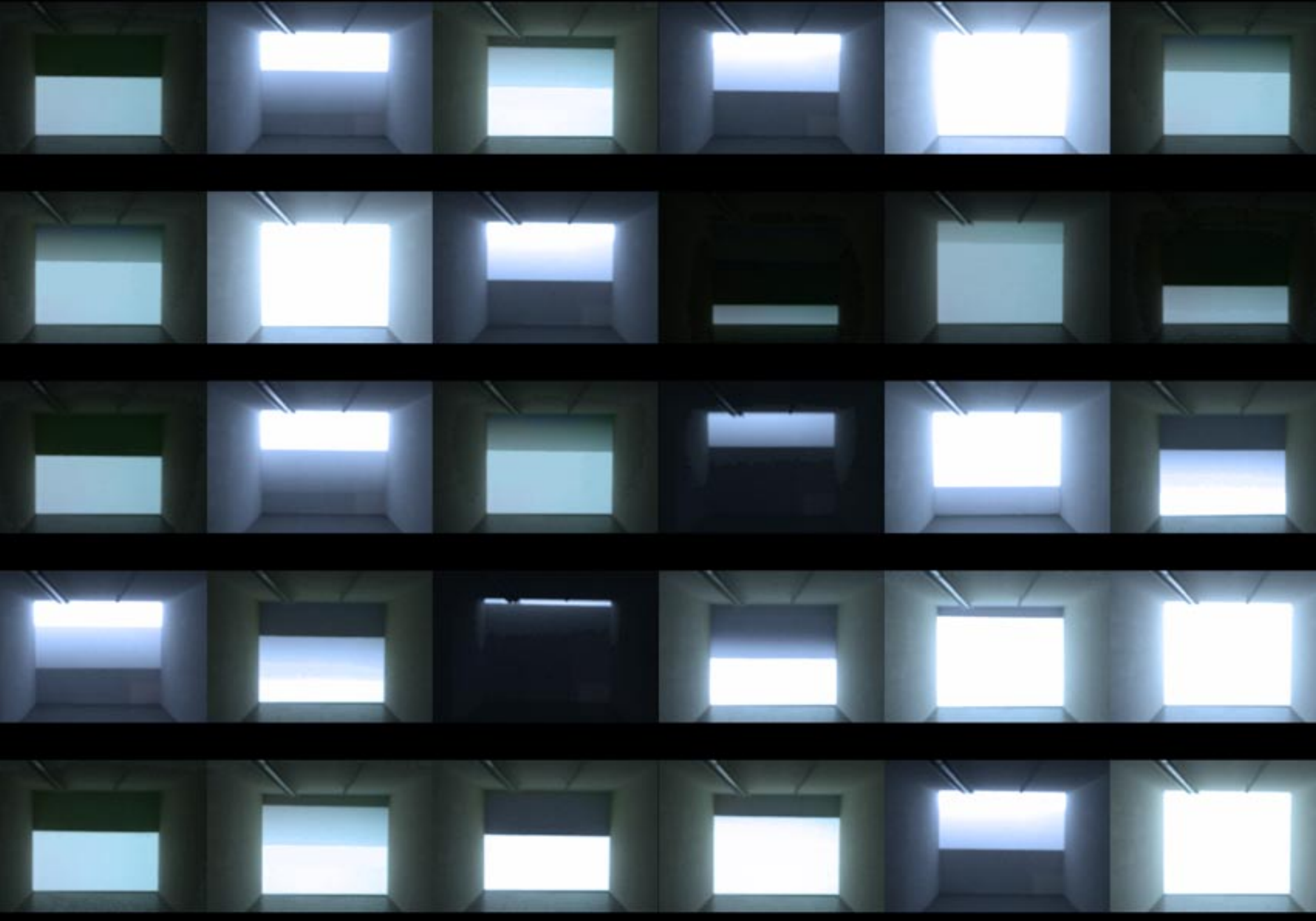
<http://www.aural terrains.com>

Thanos Chrysakis is a London-based Greek composer/installation artist that is interested in the perception of sound, and how we apprehend space by means of it, usually setting conditions of spatial structures through multichannel sound installations.

Thanos Chrysakis est un compositeur / artiste grec vivant à Londres. Il travaille sur les espaces sonores et leur perception, au travers de la réalisation d'installations audio.



Pascal Dombis, Thanos Chrysakis, *BLINK*  
Hotel Pams, Perpignan, France, 2006  
Egy kép az installációról *Still from installation Image d'installation*  
Logiciel vidéo / Video software: Claude Micheli





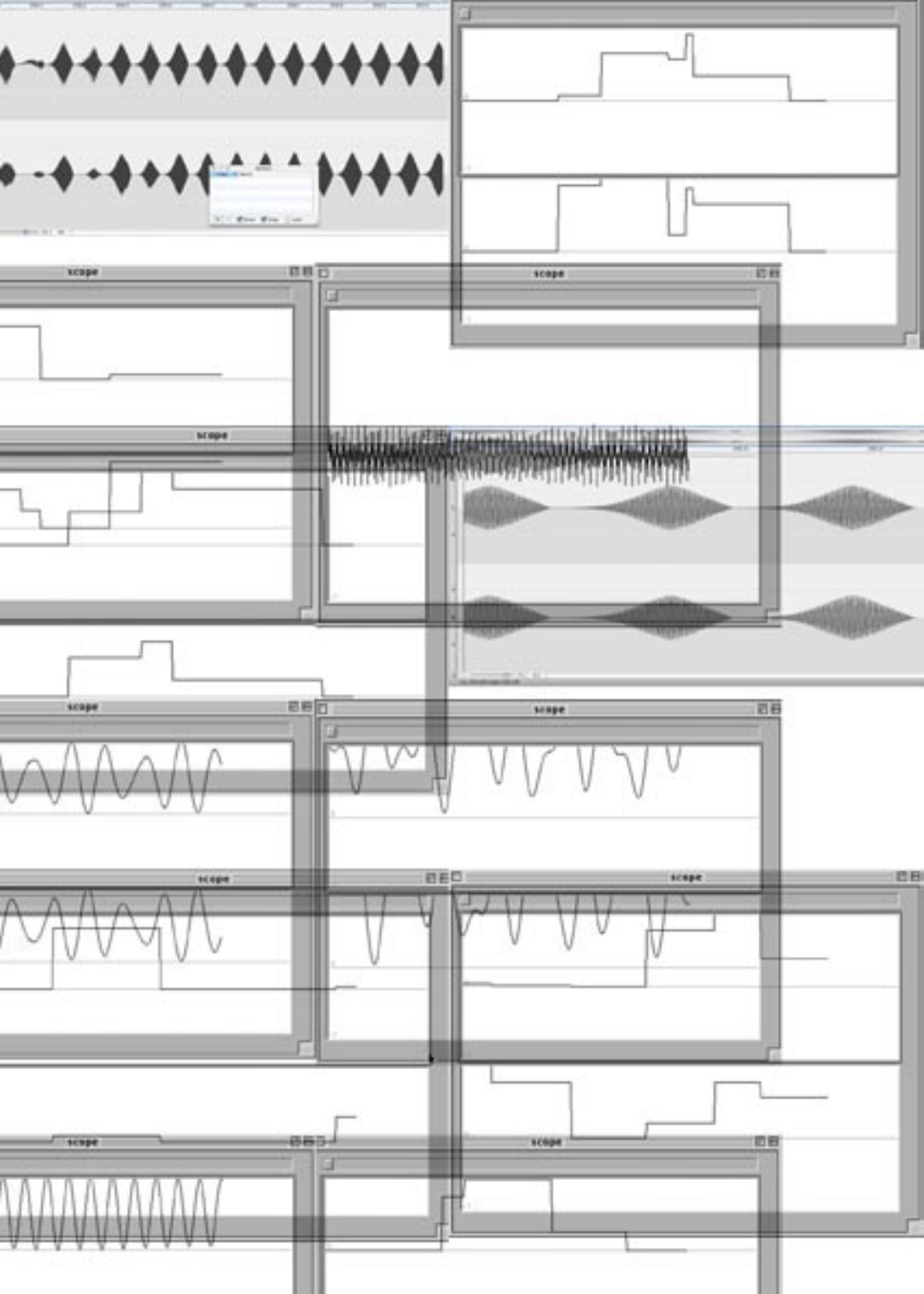
**BLINK :**  
Csillan, csillog, hunyorog,  
hunyorít, pillantás, pislákol,  
pislant, pislog, pislogás,  
szikrázik, villan, villanás,  
villog, villószik

**BLINK :**  
Blink, flash, flicker, flutter,  
glimmer, glimpse, glitter,  
nictate, nictate, peek, peep,  
peer, scintillate, shimmer,  
sparkle, squint, twinkle

**BLINK :**  
Ciller, clignoler, friser,  
papilloter, scintiller, trembler,  
trembloter, vaciller, battement,  
clignement, clignotement,  
scintillement, vacillement



Pascal Dombis, *Google\_Black\_White*, 2007  
Lencse-lemez állványon **Lenticular on frame** **Lenticulaire sur chassis**  
1,80 x 1,20 m / 71 x 47"



Thanos Chrysakis, *Roommaze*, 2007  
Hanginstalláció Audio Installation Installation *Sound*

BLINK :  
Pislogás

1. (biol) a szemhéjak ismétlődő lecsapódása, ill. felnyitása. Lehet akaratlagos, v. akaratlan (pl. erős fény, v. szaruhártyát izgató hatások következtében). Az emberen mindkét szem egyszerre, a madarak békák szeme külön pislog. Élettani jelentősége a szem nedvesítése, tisztítása, könnyfolyadék tovább mozgítása.  
2. (csill) szcintilláció: a csillagok fényének gyors és rendszertelen fényesség- és irányváltozása. Oka a légköri turbulencia, a különböző hőmérsékletű, ill. sűrűségű és ennek következtében különböző törésmutatójú levegőrétegek áramlása. A látóhatár közelében erős színváltozások is megfigyelhetők. A ~ határt szab a távcsövek feloldóképességének, és különösen a napmegfigyeléseket zavarja.

BLINK :

Blinking is the rapid closing and opening of the eyelid. It is an essential function of the eye that helps spread tears across and remove irritants from the surface of the cornea and conjunctiva. On average, a blink takes approximately 300 to 400 milliseconds. Blink speed can be affected by elements such as fatigue, eye injury, medication, and disease. A person approximately blinks once every two to ten seconds. The blinking rate is determined by the "blinking center", but it can also be affected by external stimulus.

BLINK :

Occlusion momentanée de la fente palpébrale par mouvement convergent des deux paupières (contraction du muscle orbiculaire commun, dont la contracture constitue le tripharospasme. Le clignement se répète spontanément avec une fréquence variable, accrue par la fatigue visuelle. Il est suscitè par voie réflexe, d'origine visuelle, en particulier dans l'éblouissement (réflexe option-palpébral), auditive, sous l'influence de bruits assez forts (réflexe cochléo-palpébral), tactile, par contacts de la région oculaire, des paupières et des cils, de la cornée (réflexe cornéen).



## Artpool P60

Paulay Ede u. 60.  
1061 Budapest  
tel. +36-1-2680114  
fax: +36-1-3210833  
artpool@artpool.hu  
www.artpool.hu

**Artpool**  
Art Research Center  
Budapest

INSTITUT FRANÇAIS



DE BUDAPEST