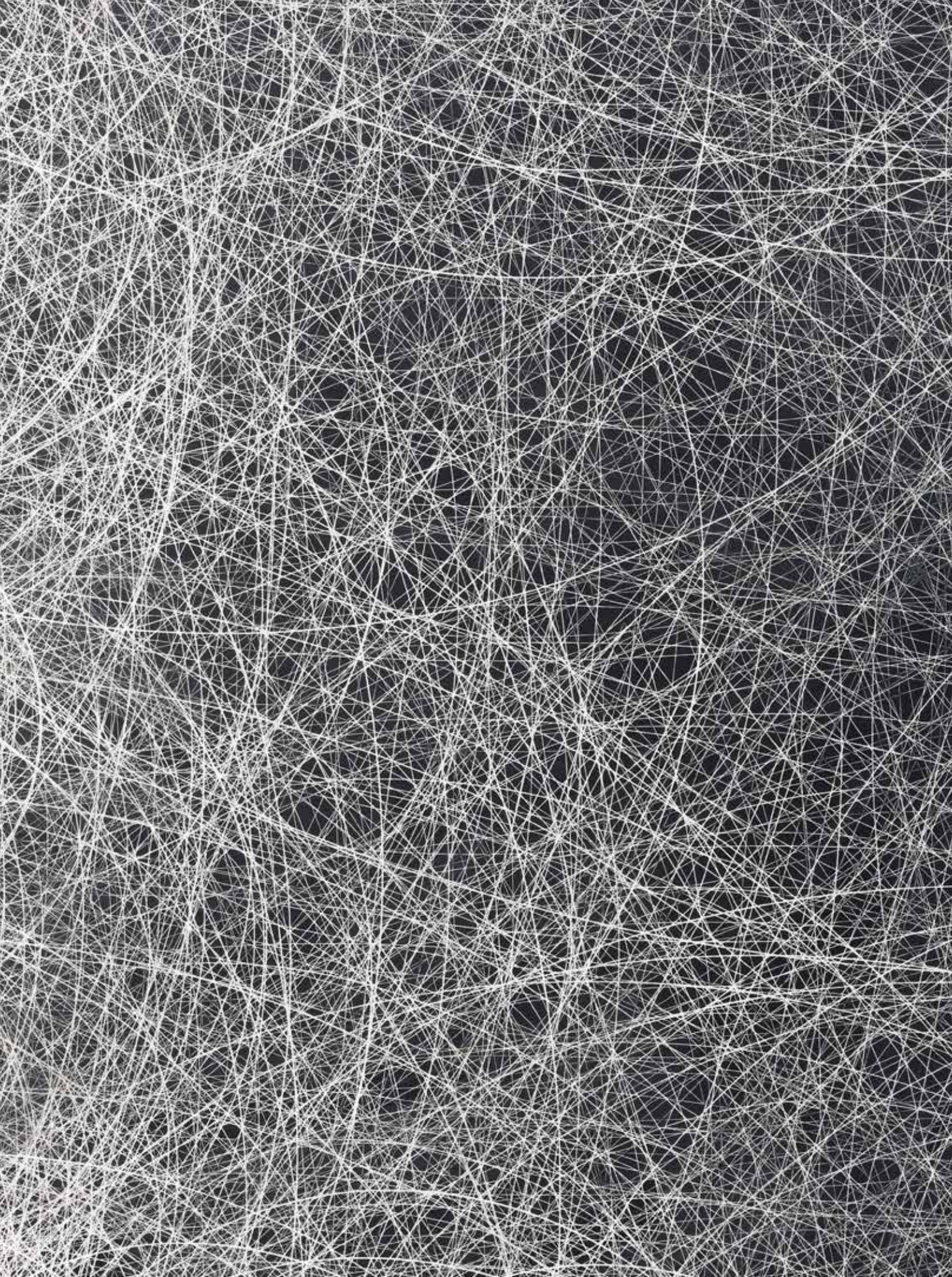


SPIN MACHINE
PASCAL DOMBIS



SPIN MACHINE
PASCAL DOMBIS

CURADORIA FRANCK JAMES MARLOT

DANGALERIA
CONTEMPORÂNEA

MAIO 2024



SPIN MACHINE

Nosso tempo está indissociavelmente ligado à velocidade. Velocidade do ritmo do fluxo de informações e da multiplicação de imagens, intensificados desde a década passada pela tecnologia digital associada à inteligência artificial. Ferramentas de conhecimento em sua origem, a internet e seus navegadores, seguidos pelas redes sociais, tornaram-se, nos dias de hoje, instrumentos de propaganda a serviço de uma economia e de um pensamento globalizados. Essas mudanças abruptas não escaparam a Pascal Dombis, certamente um dos artistas plásticos franceses que mais soube captar, desde meados dos anos 1990, a importância das transformações pós-digitais.

Apresentado ao Brasil em 2008 na fachada do prédio do Instituto Itaú Cultural, em São Paulo, e mais recentemente, em 2022, em uma exposição monográfica no MACS, em Sorocaba, o trabalho de Pascal Dombis oferece a oportunidade de se descobrir, agora na Dan Galeria Contemporânea, uma obra multiforme e crítica, que desestabiliza a noção universal de tempo utilizando os fluxos digitais como matéria-prima.

No começo dos anos 1990, quando concluía seus estudos em Boston, Dombis descobre as possibilidades abertas pelas ferramentas da informática para a criação artística. Após seu retorno à França, ela passa da prática da pintura à prática dos algoritmos. Integra o primeiro grupo de artistas *fractalistas*, dos quais acaba por se distanciar para focar seu desejo de experimentar algo que fosse além da temática dos fractais. Desde então, o artista passa a se utilizar de repetições abundantes para criar formas geométricas ou tipográficas por meio de afrescos murais digitais, obras em formato de lente ou instalações de vídeo. A partir de uma forma visual simples, Dombis desenvolve suas obras usando algoritmos para gerar uma proliferação extraordinária de imagens, dando origem a efeitos ao mesmo tempo complexos e inesperados.

A partir dos anos 2000, Dombis adota a técnica lenticular, que marcará suas composições, criando a ilusão de um movimento de fluxos ininterruptos de informações. Propício para a gestação acelerada de incidentes visuais, o recurso lenticular,

por meio da luz, filtra as imagens e os textos compondo uma laminação inesperada, que proporciona à obra uma grande profundidade visual. Por meio desse artifício de *realidade aumentada*, ele leva o espectador a se deslocar diante da obra, de modo a fruir os diferentes pontos de vista possíveis, dando vez, nessa experiência sensorial, ao acaso e ao impreciso. Embora o artista não assuma adotar à sua maneira o receituário da Op Art, encontramos aqui a mesma instabilidade visual, criada a partir de efeitos ópticos, presente no trabalho dos artistas do Groupe de Recherche d'Art Visuel [Grupo de Investigação em Arte Visual] (Paris 1960/1968), composto especialmente por Sobrino (aqui apresentado em 2022), Le Parc, Morellet, Yvaral e Garcia Rossi. Mas, enquanto o GRAV enfatiza a crítica social, Pascal Dombis questiona a própria natureza das imagens e a maneira de olhá-las considerando a proliferação descontrolada.

Dentre as obras de Pascal Dombis, as mais instigantes são, certamente, as da série **Post Digital Mirror** e **Post Digital Surface**, que encarnam o paradigma do reflexo graças a suas inúmeras incidências digitais. O chapeamento desmedido de imagens gera obras monocromáticas, criando uma ilusão real de reflexo, com cores elétricas saturadas. Esses espelhos pós-digitais revelam um efeito de moiré, sendo ativados somente a partir do deslocamento do espectador. Com essa série, Dombis aponta para o vazio da imagem que desaparece, em prol de um jogo de dependência entre a obra de arte e o espectador. A dimensão acidental das obras, com suas formas inesperadas e sua gama de cores descontrolada, torna-se possível a partir do princípio do *flicker*. Criada em 1959, a famosa *Dream Machine* de Brion Gysin, amigo do escritor William S. Burroughs, materializa essa experiência sensorial do *flicker* ao ampliar os limites da incidência óptica com o objetivo de desestabilizar o espectador em sua percepção do espaço-tempo. **Spin Machine**, apresentada no centro da mostra e que dá o nome a esta exposição, atende ao mesmo princípio da *Dream Machine*, provocando uma experiência hipnótica por meio do movimento giratório de caixotes que captam a luz e refletem as tramas lenticulares.

Fechando a exposição, a instalação interativa **THE END OF ART IS NOT THE END** faz parte de uma série de peças que são as mais icônicas de toda a obra de Pascal Dombis. Composta por mais de 20.000 imagens retiradas de pesquisas no Google sobre "O fim da arte", ela explora os múltiplos sentidos do fim da arte, mas também de todos os "fins de..." que caracterizam o nosso tempo: o fim do homem, o fim da civilização, o fim das ideologias, o fim da história e, é claro, o fim do mundo. A frase de Ad Reinhardt, o pintor de *Radical Paintings*, "The end of art is not the end", mistura-se com um fluxo de imagens, criando uma narrativa contínua que adere à parede feito uma pele. Ao aplicar uma lâmina lenticular, como um revelador da imagem, na superfície texturizada e pictural da grade de informações, o próprio espectador movimenta a obra, descobrindo, nela, o invisível indizível. Por intermédio desse lúdico arranjo fotográfico, o visitante se apropria, de maneira fragmentada, na medida de seu próprio corpo, de uma coleção inútil de dados destinados ao esquecimento.

Lançador de alertas, o artista urbano questiona as mudanças estruturais que acompanham evolução da sociedade. Nosso futuro, bem como a memória de nosso passado, depende dele. Começando, como processo criativo, por um postulado algorítmico simples ou uma consulta permanente em algum mecanismo de busca, o trabalho de Pascal Dombis constitui-se numa procura sem fim. O artista elabora uma obra atravessada pela noção do tempo — de todos os tempos. O tempo que se estende como uma curva infinita, o tempo que se acelera em sintonia com a máquina que calcula, o tempo elástico que desafia a física e se dilata para ocupar o espaço da quarta dimensão.

A exposição **SPIN MACHINE** é uma proposta de experiências de Pascal Dombis através das quais ele capta os sinais de uma falência futura perscrutando a proliferação desmedida de sequências transpostas para suas colagens digitais a fim de conferir, por meio de uma densidade estrutural abissal, um eco à sua própria destruição.

1. Extraído de "Art-as-Art Dogma, Parte III", publicado em março de 1965, *Art News*, Nova York



SPIN MACHINE

The age we live in is inextricably linked to speed. The speed and the rhythm of information flow, along with the rapid reproduction and multiplication of images, have seen a steep increase over the past decade, largely due to digital AI technology. The internet, initially conceived as a tool for knowledge, along with internet browsers and social network platforms, has evolved into a tool for propaganda and advertisement, serving a globalized economy and shaping thought on a global scale. And Pascal Dombis is undoubtedly one of the French visual artists who, since the mid-1990s, has best captured the magnitude and profundity of these post-digital transformations.

First shown in Brazil in 2008 on the façade of the Instituto Itaú Cultural building, in São Paulo, and more recently featured in a 2022 solo exhibition at the Museu de Arte Contemporânea de Sorocaba, Pascal Dombis's new exhibition, now on show at Dan Galeria Contemporânea, features thought-provoking, multifaceted and multiform pieces that use the flow of digital information to challenge and destabilize the universal notion of time.

In the early 1990s, while completing his studies in Boston, Dombis discovered the creative-artistic potential of information technology tools. After returning to France, he transitions from painting to algorithmic art. Shortly after, he joined the first fractalist art group, from which he eventually distanced himself to pursue the exploration of something other than fractal themes. Later, Dombis focused on the use of repetition to create geometric and typographic forms, designing digital frescoes and murals, lenticular lenses and video installations. Using simple visual forms, Dombis employed algorithms to produce a prolific and exceptional array of images, creating effects which are at once exceedingly unexpected and complex.

From the 2000s onwards, Dombis adopted his trademark use of the multiphasic or lenticular technique, creating the illusion of movement and of an uninterrupted flow of information. Conducive to the rapid formation of "visual incidents", the lenticular technique uses the angle of incidence of light to filter through layered images and texts, imparting an unexpected visual depth to the pieces. The use of such augmented reality devices allows the viewer to directly engage with the artwork through movement, prompting them to contemplate the pieces from different vantage points, leading to sensory experiences in which chance and

imprecision play a seminal role. While Dombis does not strictly adhere to the tenets and techniques of Op Art, his work exudes a similar quality of visual instability, achieved through the use of optical effects reminiscent of works by the Groupe de Recherche d'Art Visuel [Research Group for Visual Art] (1960/1968), whose members included Sobrino (whose works were shown at Dan Galeria in 2022), Le Parc, Morellet, Yvaral and Garcia Rossi. However, while GRAV emphasizes art's role as a vehicle for social commentary and critique, Dombis questions the fundamental nature of images and our perception of them, particularly in a context of uncontrolled proliferation of images.

*Among Dombis's captivating and thought-provoking works, the **Post Digital Mirror** and **Post Digital Surface** series stand out as masterful embodiments of the paradigm of reflection due to their copious and innovative use of digital technology. The artist's relentless layering of images results in monochromatic pieces that create the startling illusion of a reflective surface, saturated with electric colors. These post-digital mirrors reveal a mesmerizing moiré effect, whose activation is entirely dependent on the viewer's movements. With these series, Dombis exposes the emptiness of the ephemeral and disappearing image, establishing an elusively dynamic interplay, a strict interdependence between viewer and artwork. The accidental and incidental dimension of these works — with their unexpected forms and stochastic color schemes — are products of the flicker effect. The famous Dreamachine created in 1959 by Brion Gysin, a close friend of writer William S. Burroughs, constitutes a materialization of the sensory experience produced by the flicker by pushing the boundaries of optical stimulation and variability with a view to destabilizing the viewer's perception of space-time. **Spin Machine**, the centerpiece that lends its name to the exhibition, operates on the same principle as the Dreamachine, inducing a hypnotic experience through rotating or spinning boxes whose surfaces capture and reflect light in mesmerizing lenticular patterns.*

*The exhibition also features **THE END OF ART IS NOT THE END**, an important interactive installation, part of one of Dombis's most iconic series. The installation is composed of over 20,000 Google-sourced images, gleaned from online searches about "The End of Art". The piece explores the multiple meanings and interpretations of the so-called end of art, as well as its consequences, while also delving into an*

OBRAS EXPOSTAS EXHIBITED WORKS

examination of the broader theme of “endings”, a recurring subject in contemporary times: e.g. the end of man, the end of civilization, the end of ideologies, the end of history and, naturally, the end of the world itself. “The end of art is not the end”, a quote by Ad Reinhardt, known for his Radical Paintings is mixed in with the relentless flow of images, thus creating a continuous narrative fabric which adheres to the wall like skin. By employing textured surface of lenticular lenses as an imaginal decoder of an informational-pictorial meshwork, the artist encourages a direct interaction between viewer and artwork — the viewer him or herself “moves the piece around”, thus actively unveiling that which is unseen and unnamable. This playful photographic arrangement invites viewers to engage in an elusively fragmentary manner with the artwork, using their own bodies to navigate a vast collection of ephemeral and useless data — a collection of data which is destined to fade into oblivion.

The urban artist’s monitory artwork questions and confronts the structural changes that accompany societal evolution. Our future, as well as the memories of our past, hinges on the insightful observations of this urban artist. Dombis’s creative process, which begins with a simple algorithmic postulate or a recurring query in a search engine, seamlessly evolves into an endless, dazzling, yet ephemeral quest for understanding. The notion of time (or times) finds itself deeply embedded in his body of work: the time that stretches out into an infinite curve; the time whose speed is in sync with machines and their calculations; the elastic, dilating time which extends into fourth-dimensional space.

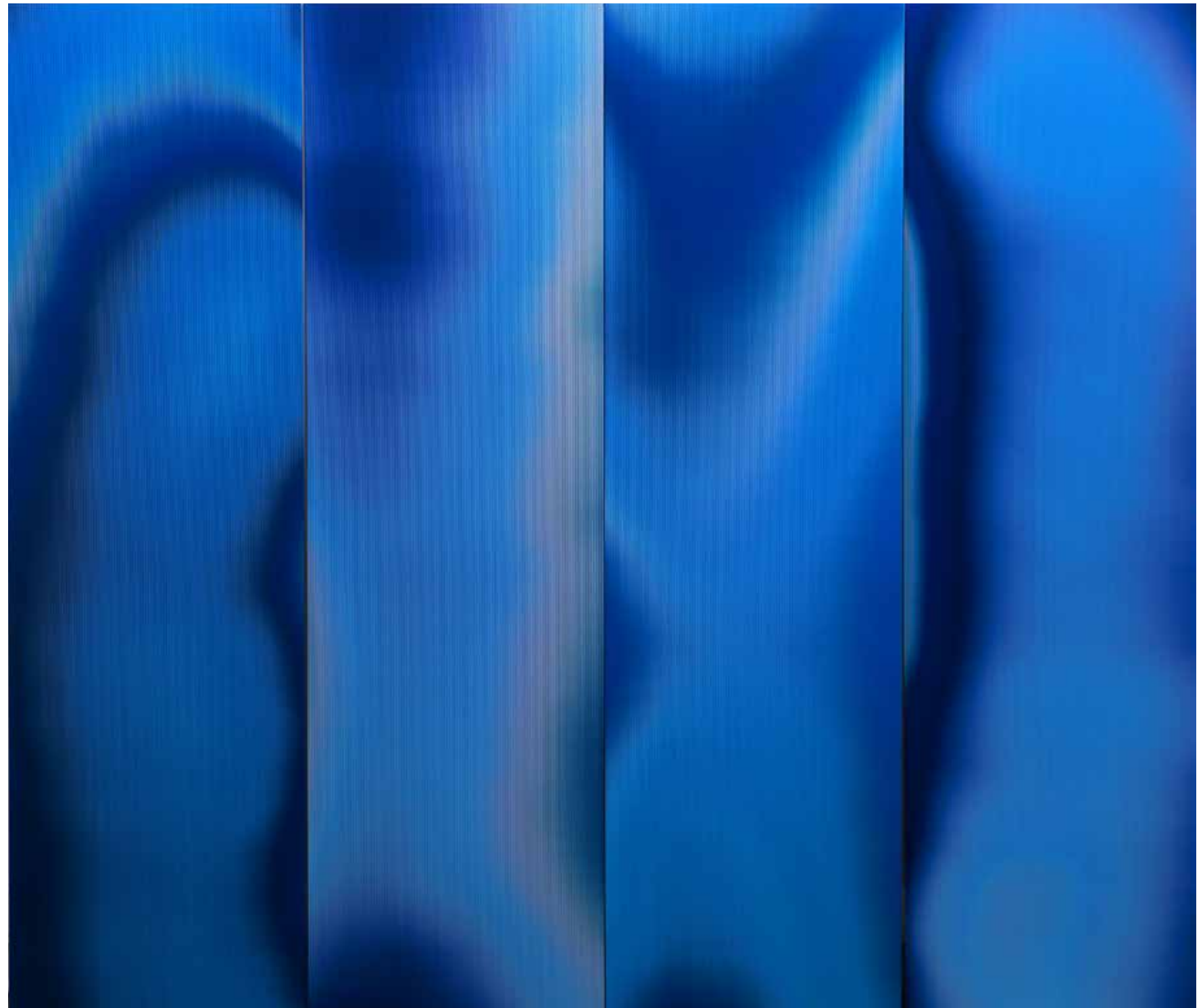
*Pascal Dombis’s **SPIN MACHINE** exhibition constitutes a mosaic of visual and sensorial experiments, through which the artist captures and re-channels the signals of an impending demise by meticulously examining the uncontrolled proliferation of imaginal and pictorial sequences and data and transposing them into digital collages, a dreadfully dense visual meshwork which foreechoes its own annihilation.*

Franck James Marlot
May 2024

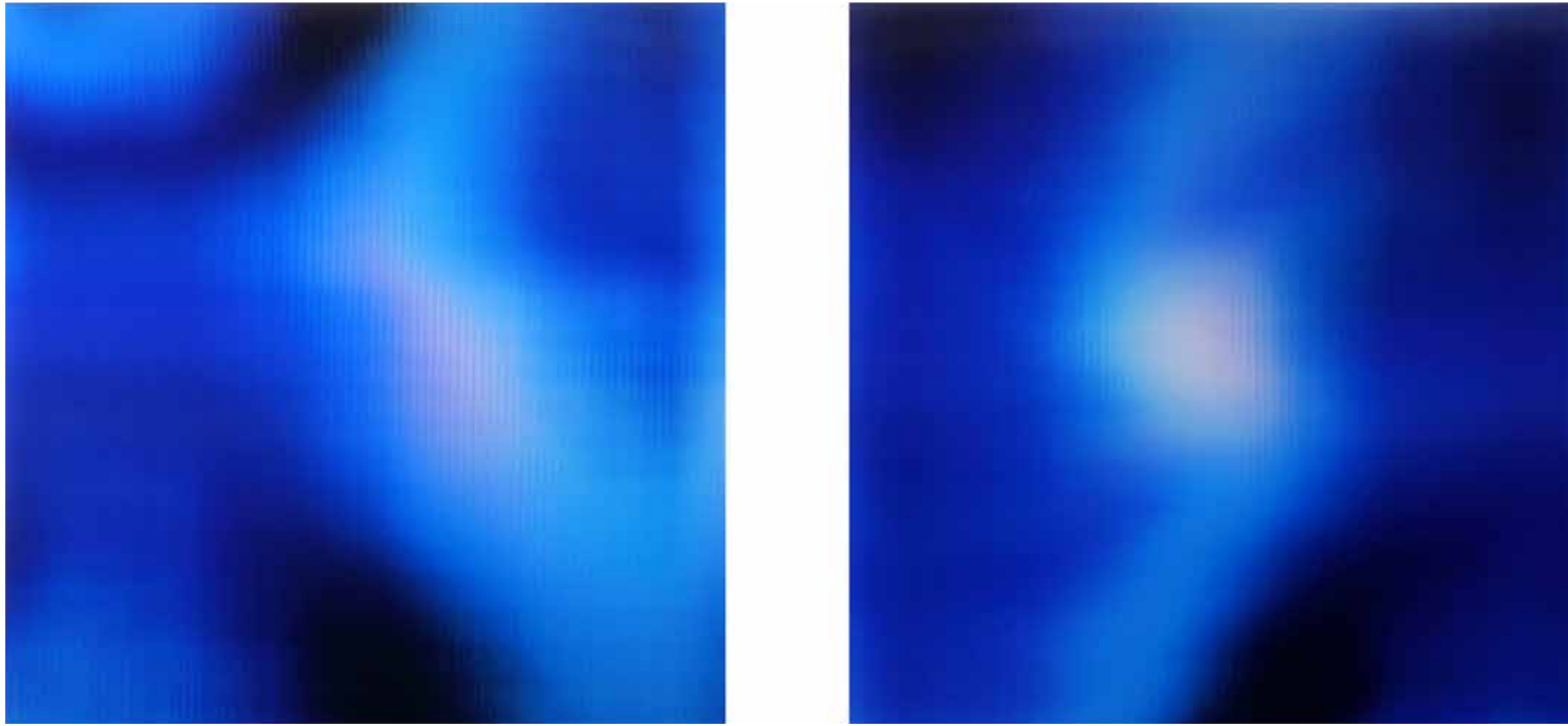
*1. Art-as-Art Dogma, Part III, published
March 1965, Art News, New York*



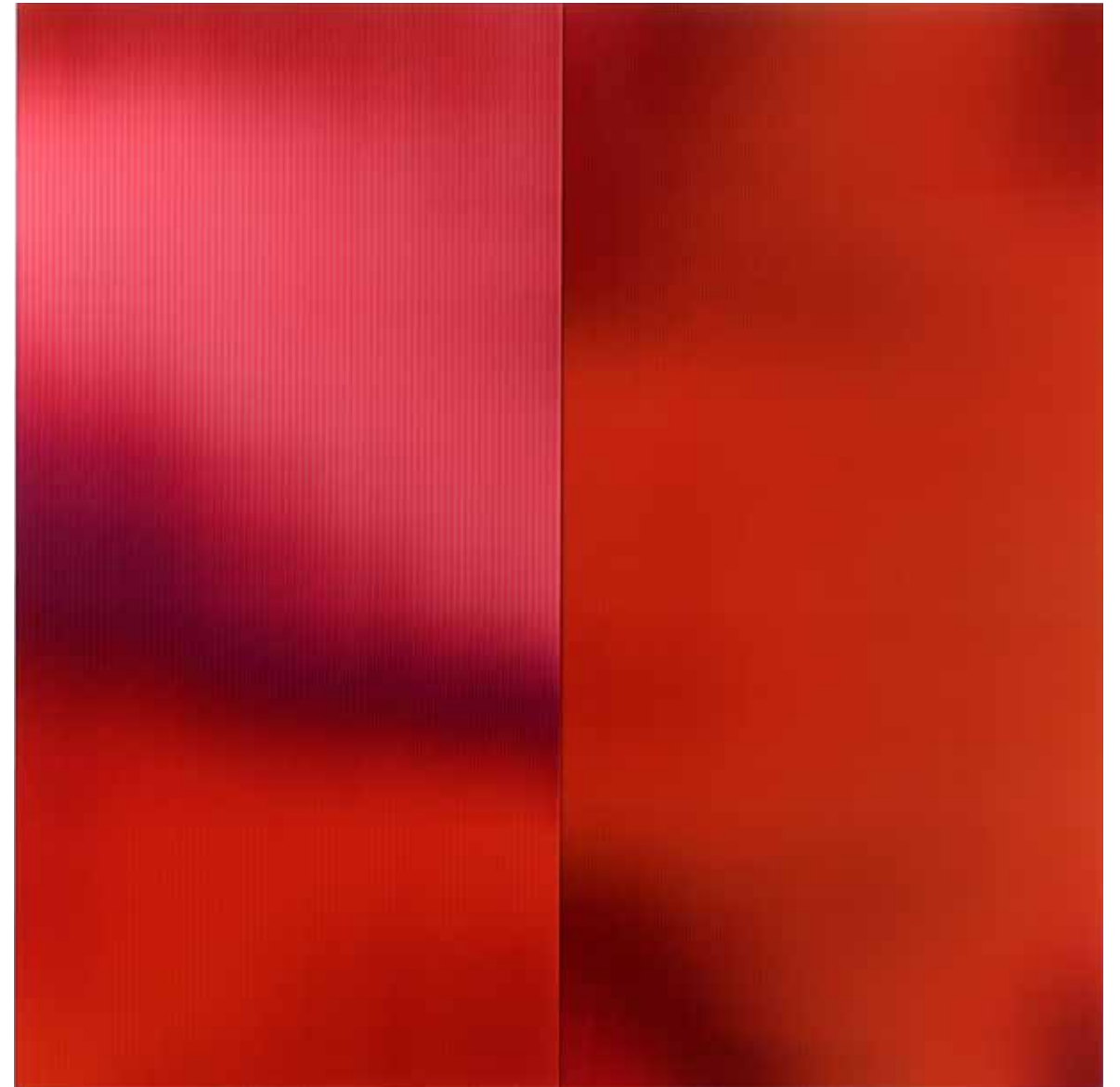
Spin
Escultura rotativa, impressão lenticular em compósito de alumínio, estrutura em aço e motor rotativo
Rotating sculpture, lenticular print on aluminum composite, steel frame structure and rotating motor
total size 110 x 35 cm



Post-Digital Blue 2020
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on *aluminum composite* 180 x 210 cm



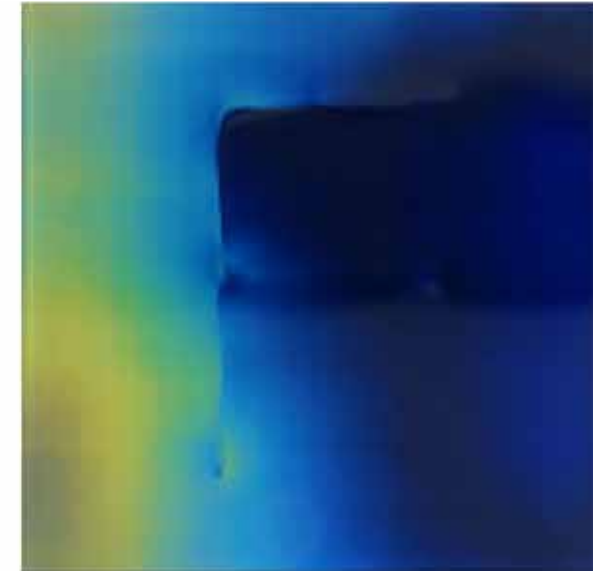
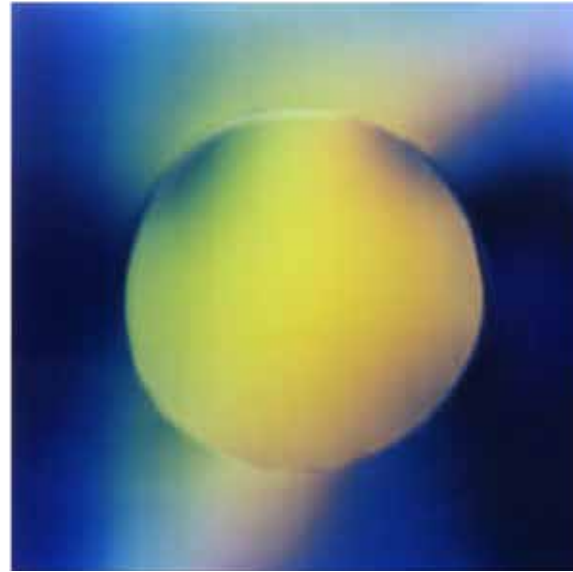
Post-Digital Blue (diptico • diptych) 2023
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on *aluminum composite* 85 x 190 cm



Post-Digital Surface (U2) 2020
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on *aluminum composite* 120 x 120 cm

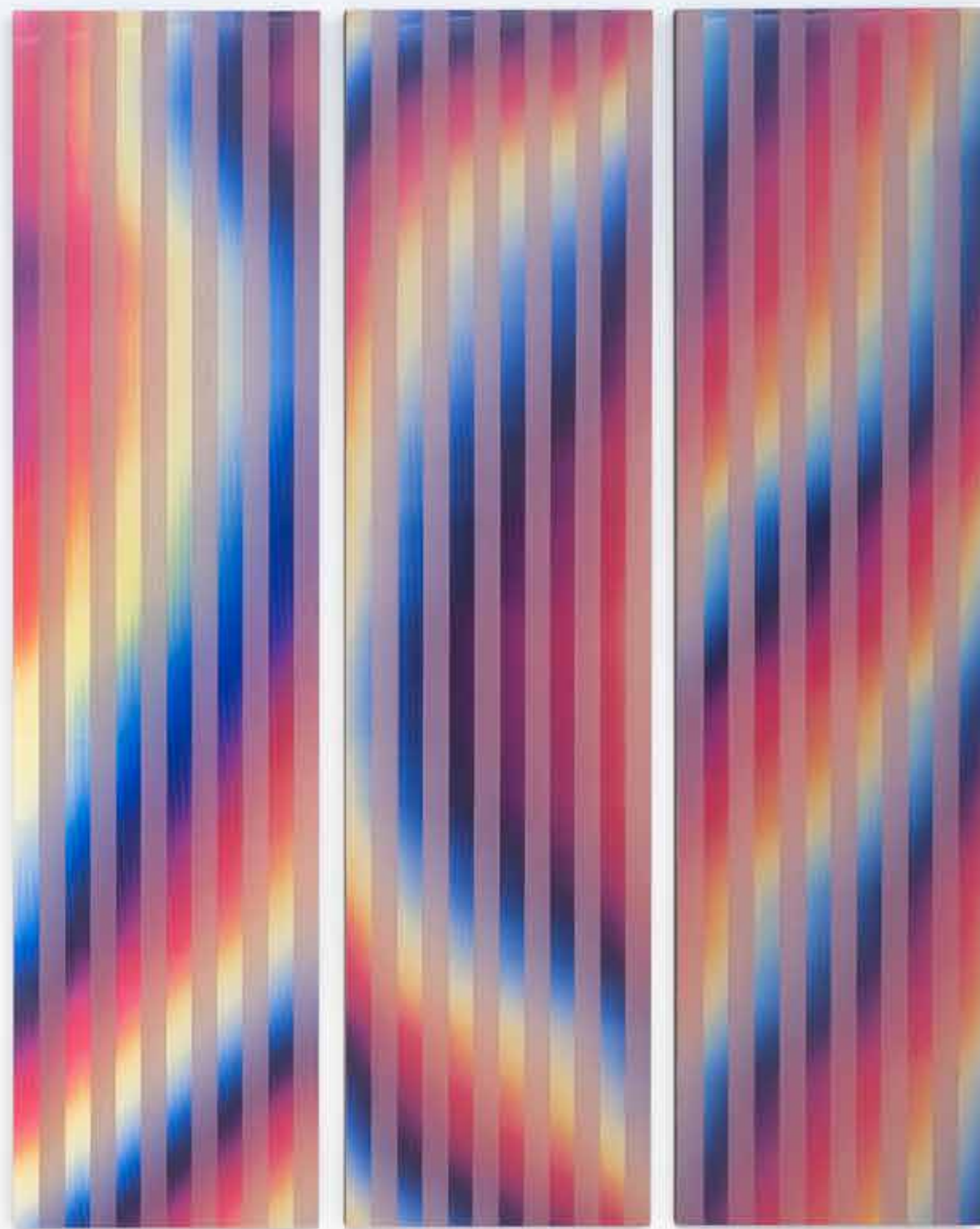


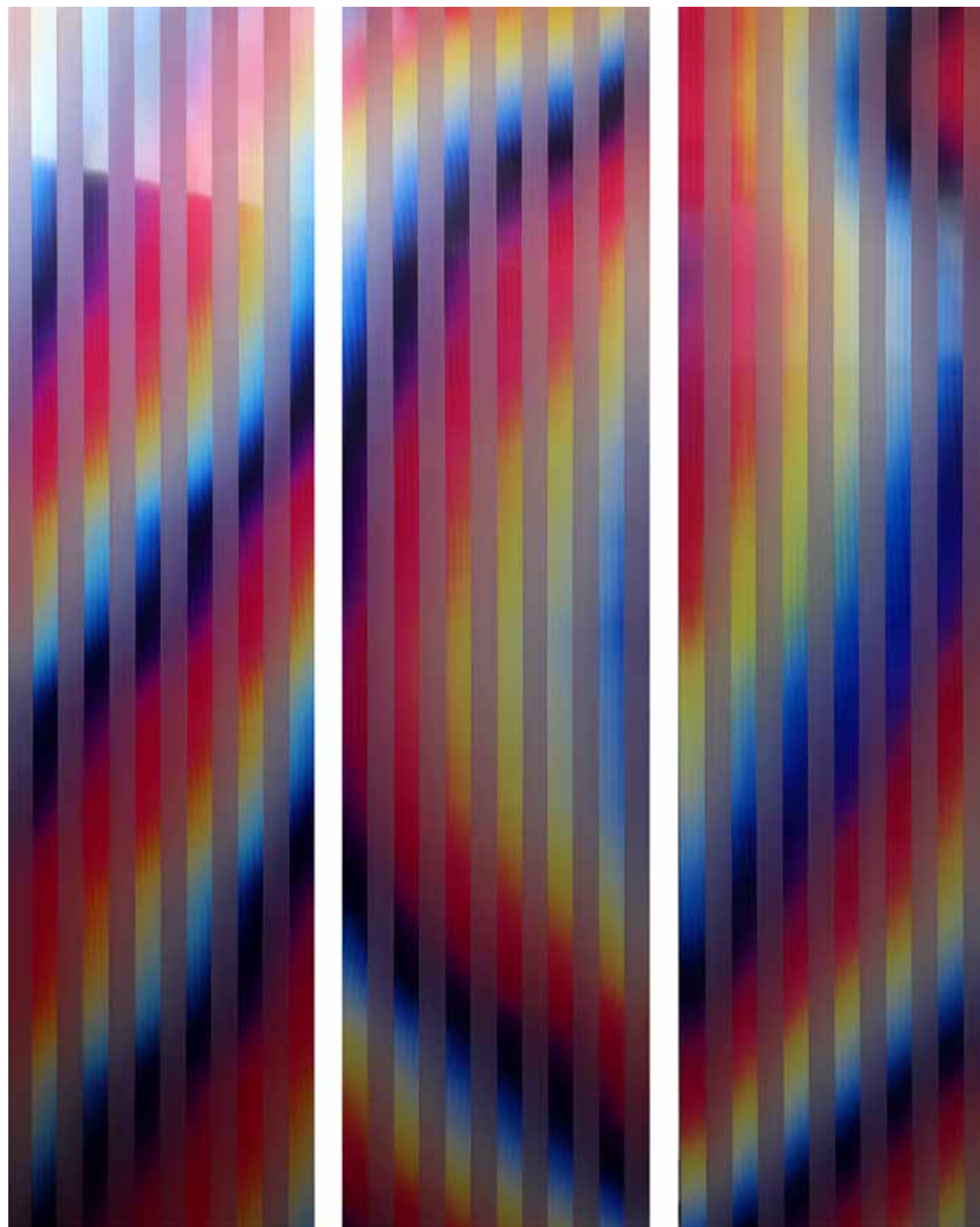
XOX (Post-Digital Burn) (tríptico • triptych) 2021
Impressão lenticular em composto de alumínio e PVC queimada com maçarico • *Lenticular print*
on aluminum and PVC composite burned with a torch 90 x 270 cm



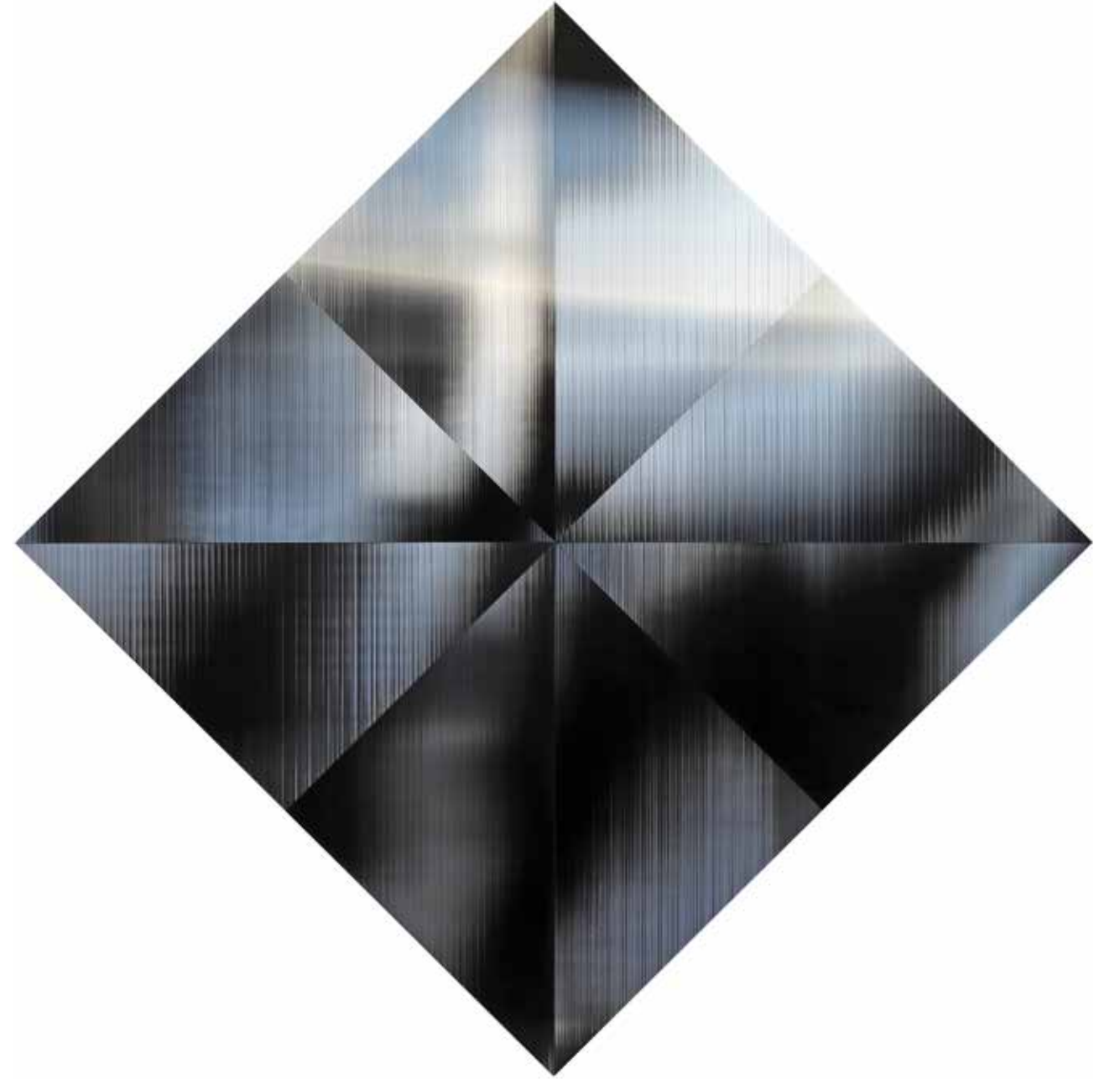
OOF (Post-Digital Burn) (tríptico • triptych) 2021
Impressão lenticular em composto de alumínio e PVC queimada com maçarico • Lenticular print
on aluminum and PVC composite burned with a torch 60 x 180 cm



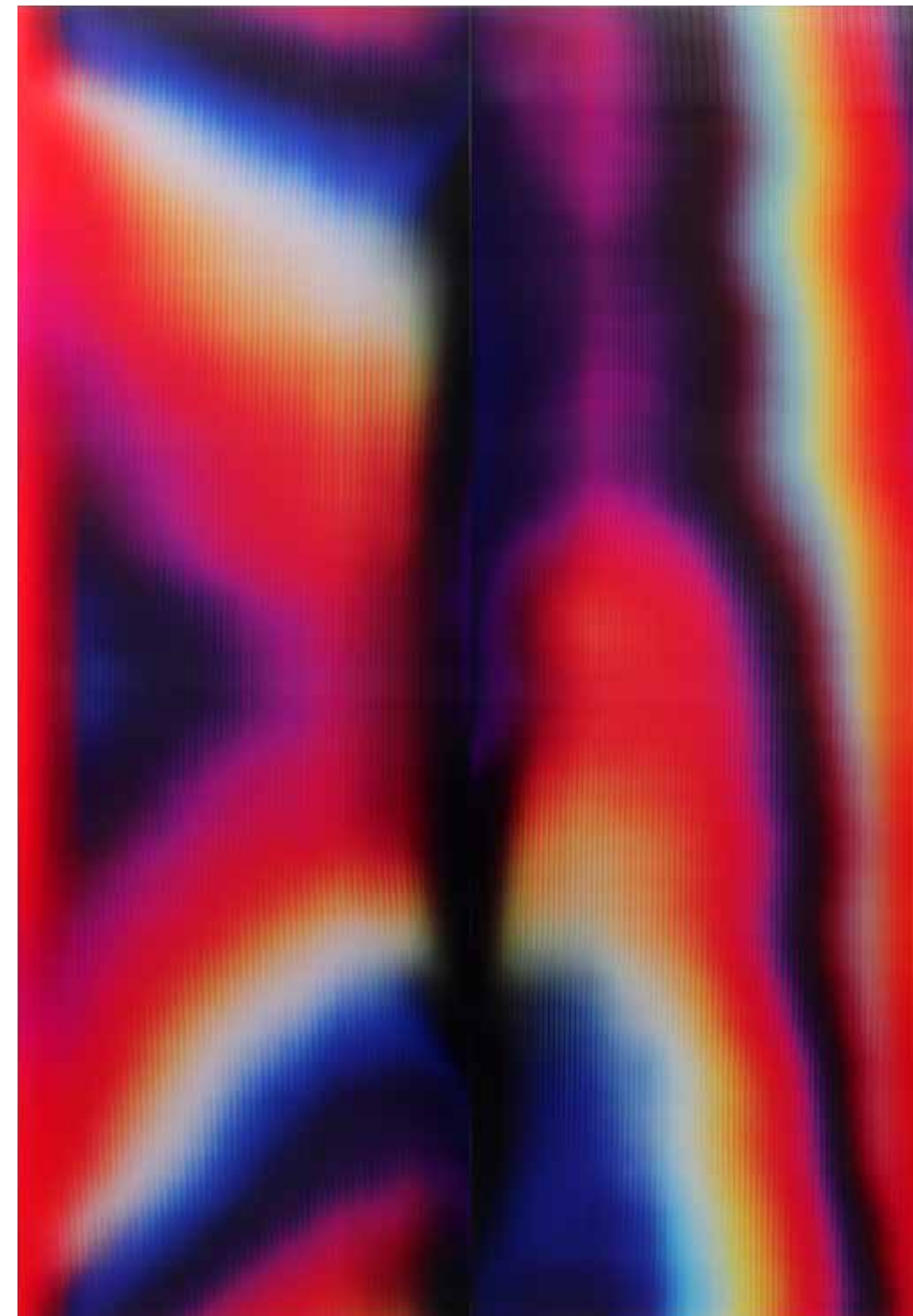
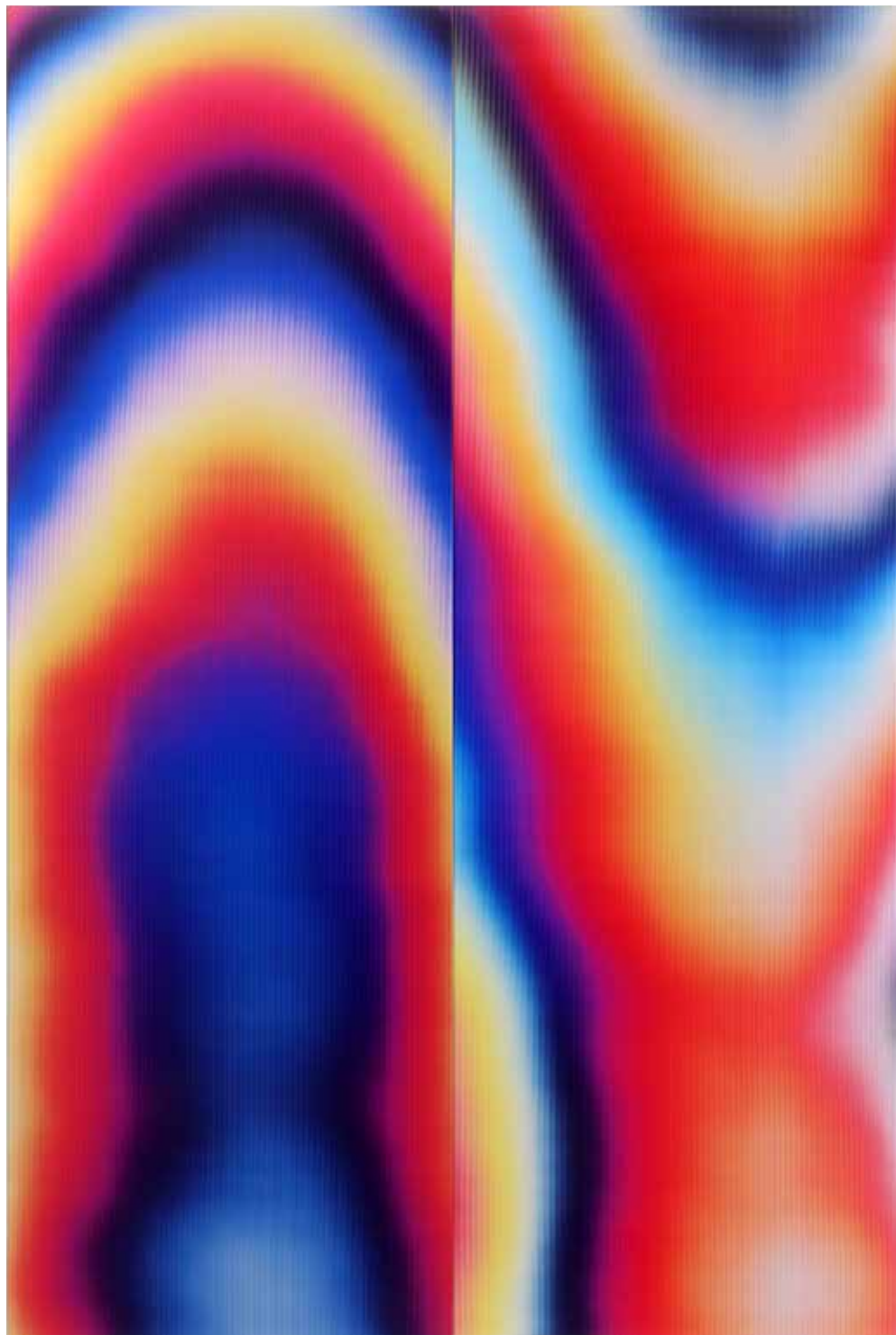




Post-Digital Stripes (tríptico • triptych) 2021
Envernizamento sobre impressão lenticular em composto de alumínio •
Varnishing over lenticular printing on aluminum composite 240 x 190 cm

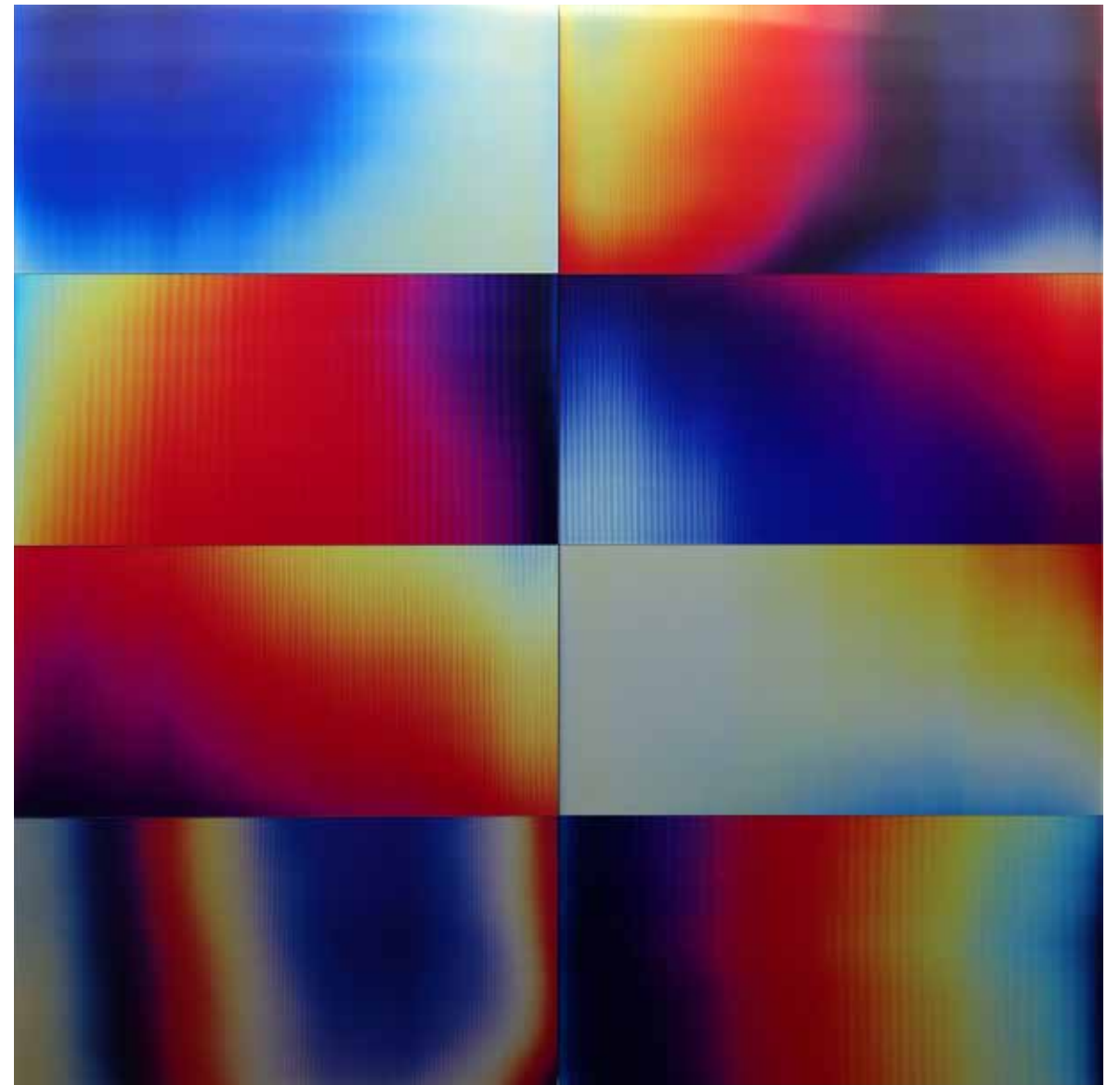


Post-Digital Surface (Diamond) 2021
Impressão lenticular em composto de alumínio espelhado • *Lenticular printing*
on *mirrored aluminum composite* 235 x 235 cm

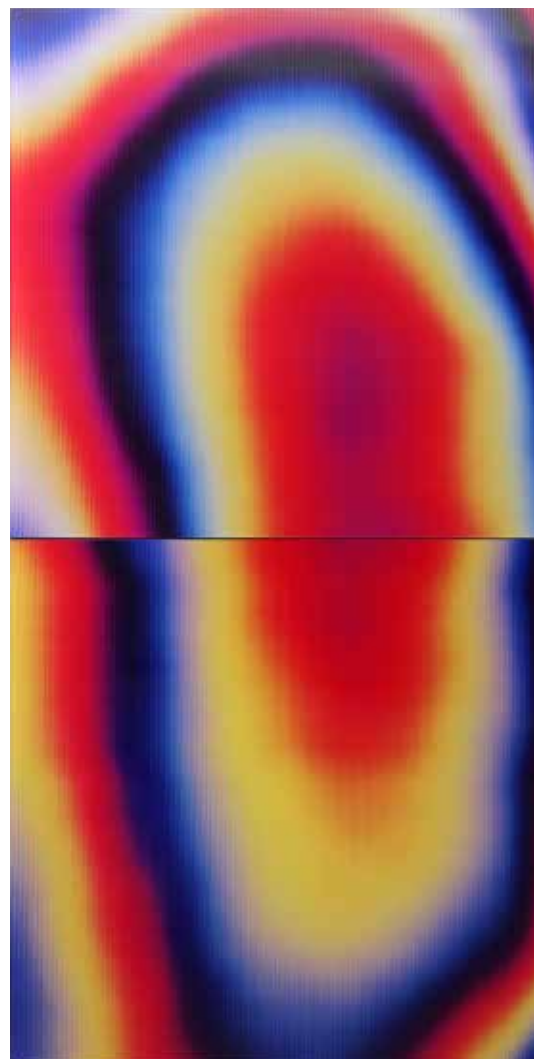


Post-Digital Surface (T15) 2022
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on aluminum composite 120 x 180 cm

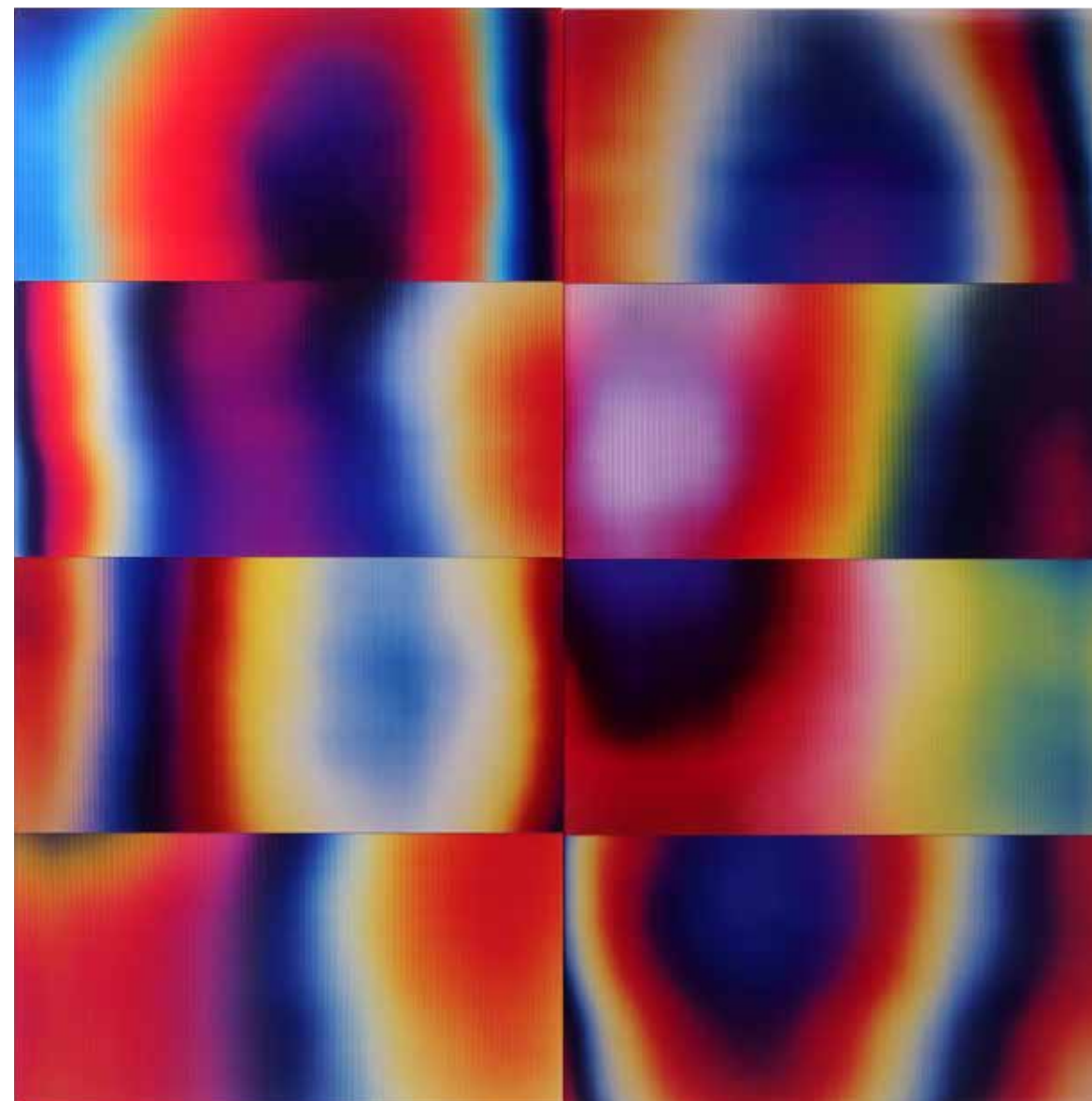
Post-Digital Surface (T16) 2022
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on aluminum composite 120 x 170 cm



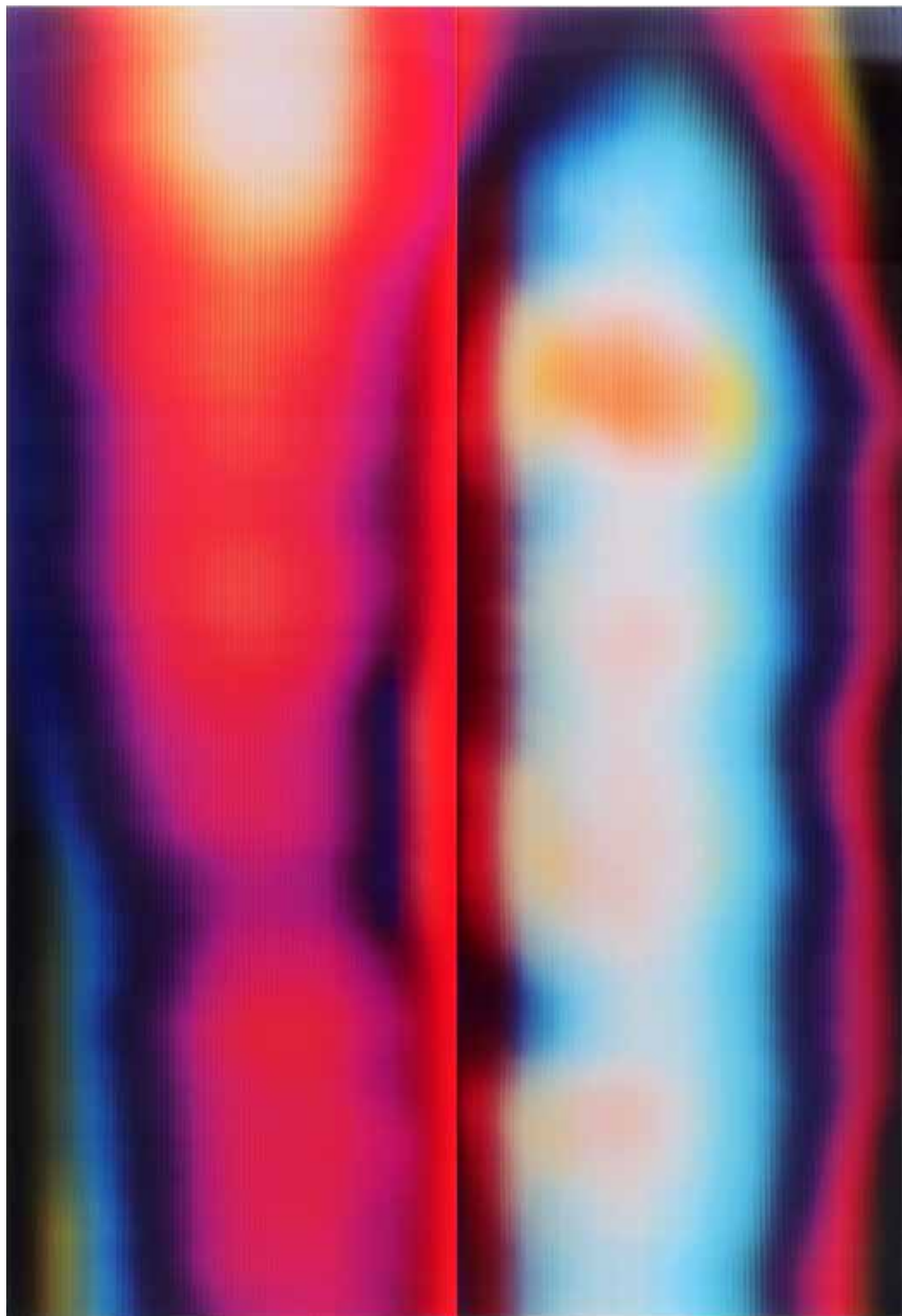
Post-Digital Surface (Remix)(X1) 2022
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on aluminum composite 180 x 180 cm



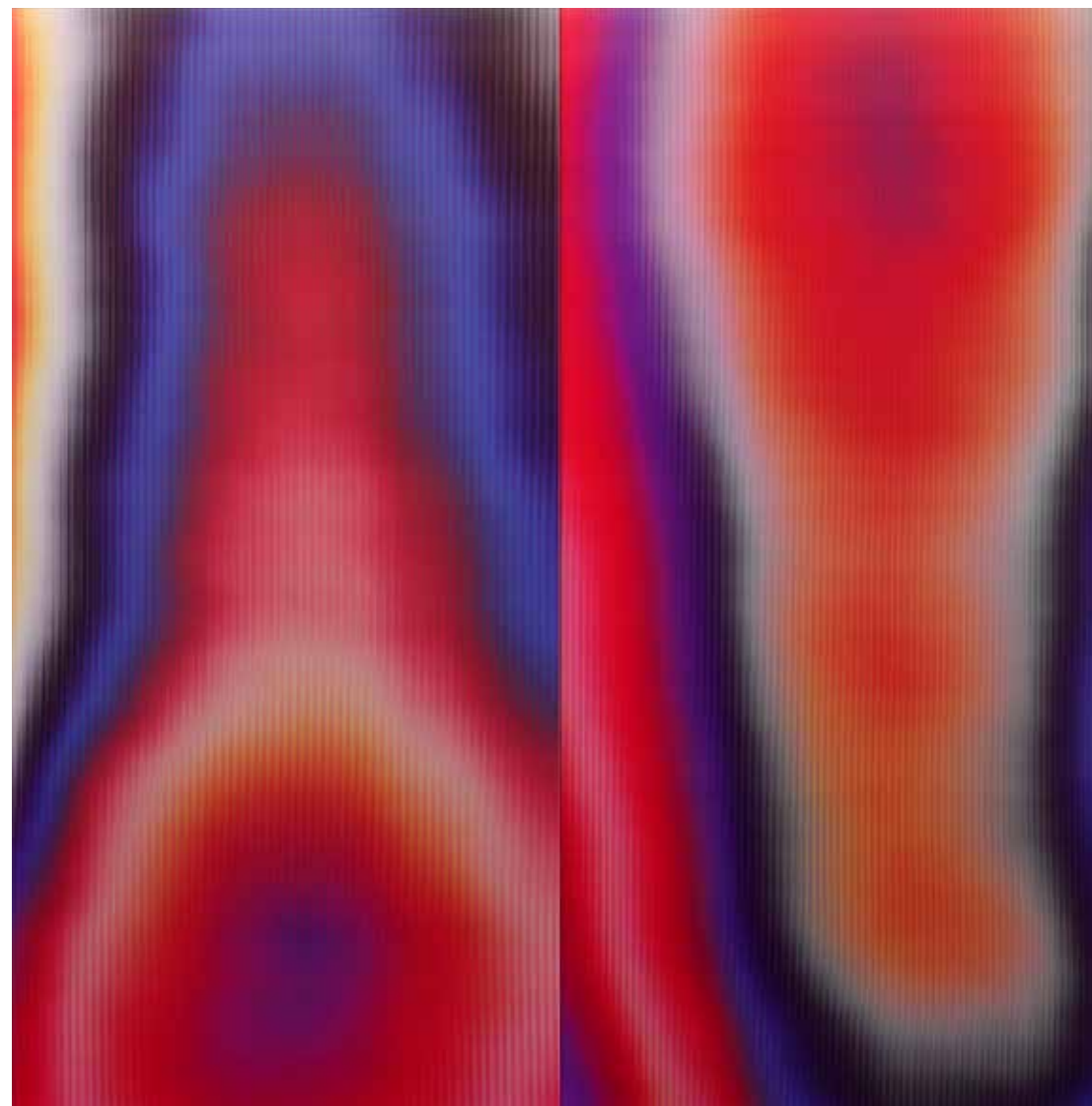
Hot Dark Future (diptico • diptych) 2021
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on aluminum composite 180 x 90 cm



Post-Digital Surface (Remix)(X3) 2023
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on aluminum composite 180 x 180 cm



Post-Digital Surface (T17) 2022
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on aluminum composite 120 x 175 cm



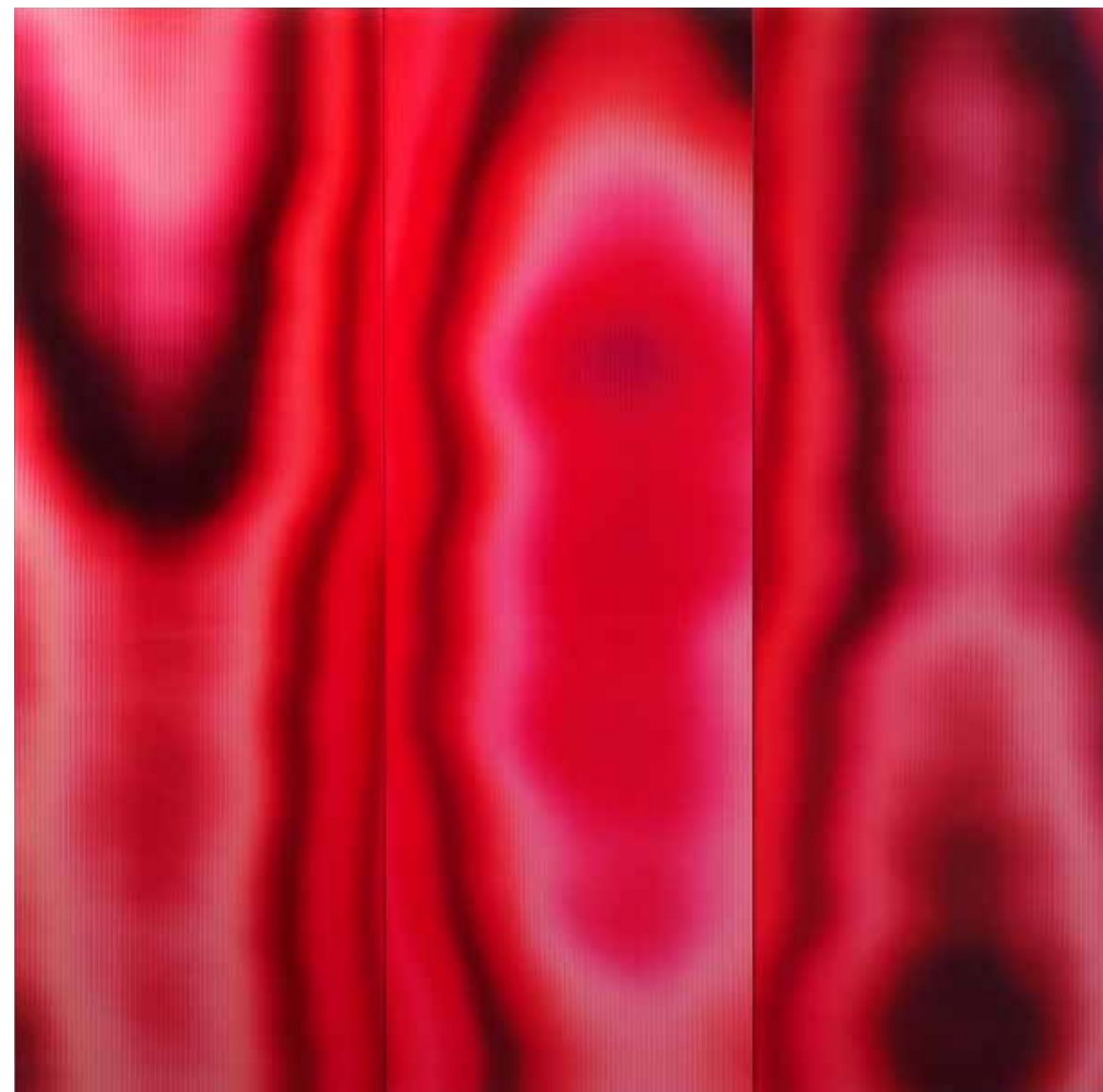
Post-Digital Surface (U4) 2022
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on aluminum composite 120 x 120 cm



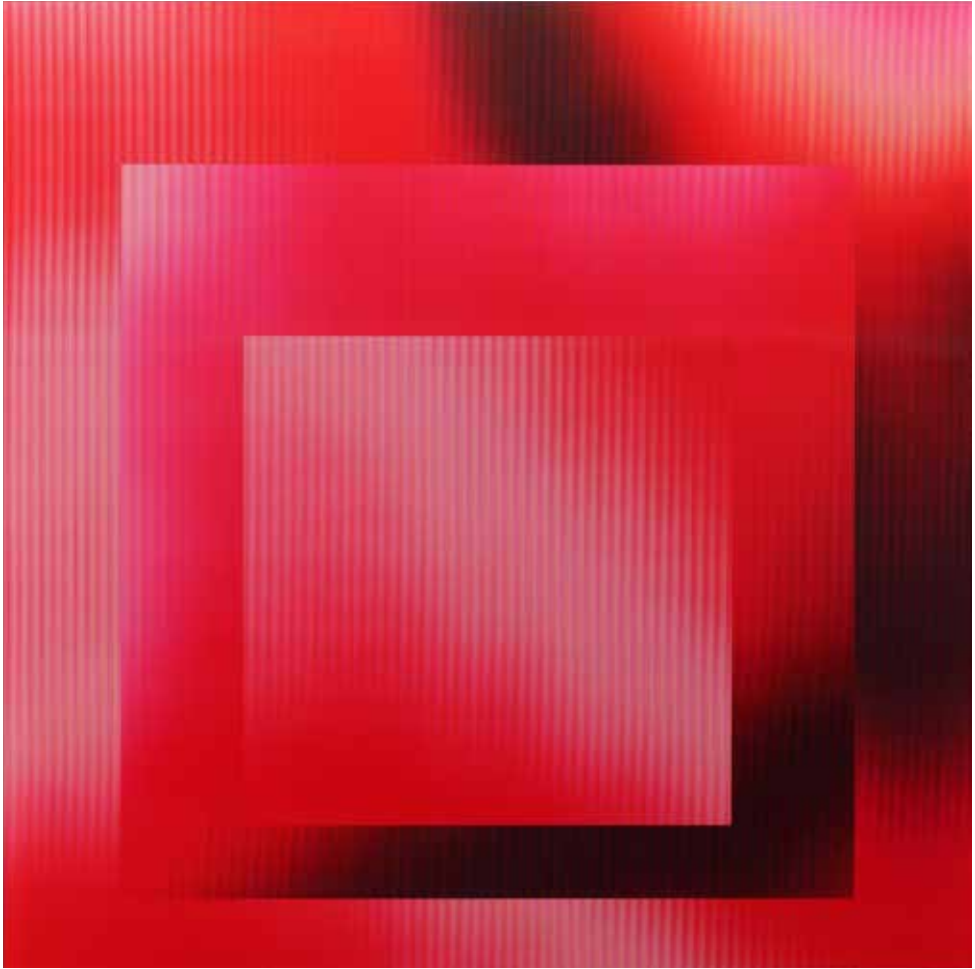
Post-Digital Surface (Red Yellow Blue) (X2) 2023
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on *aluminum composite* 180 x 180 cm



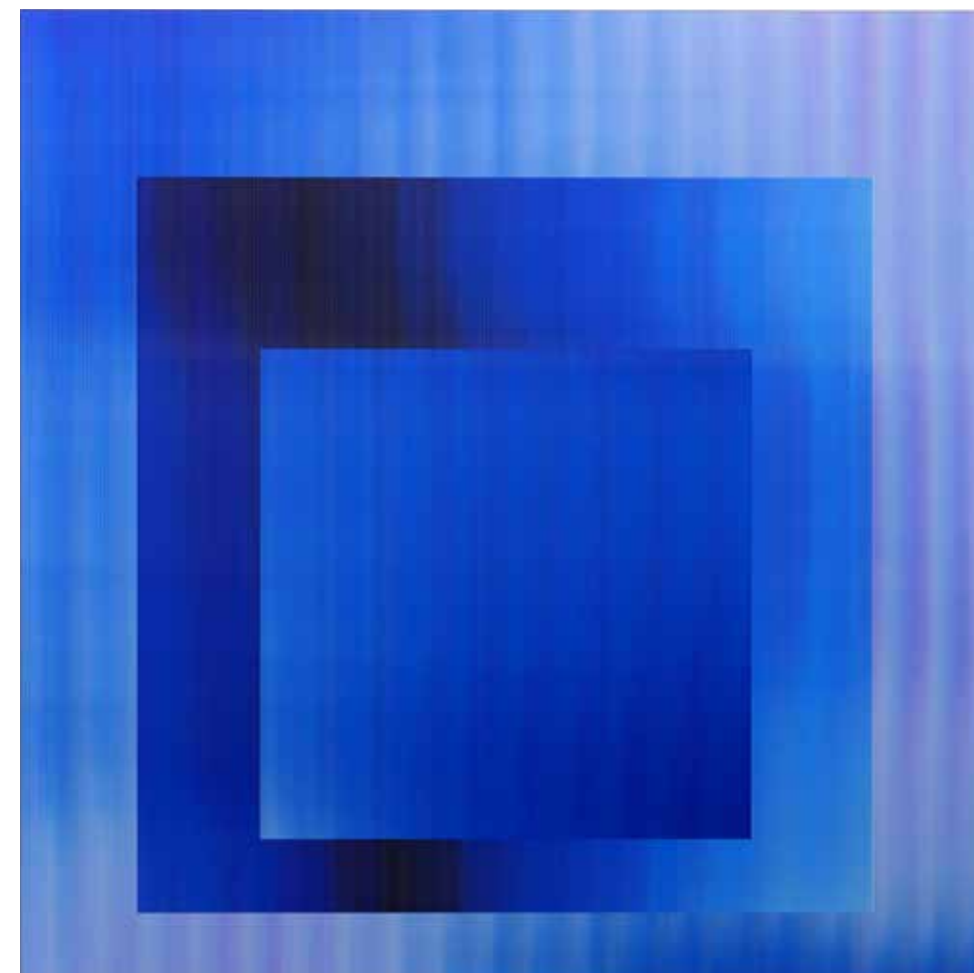
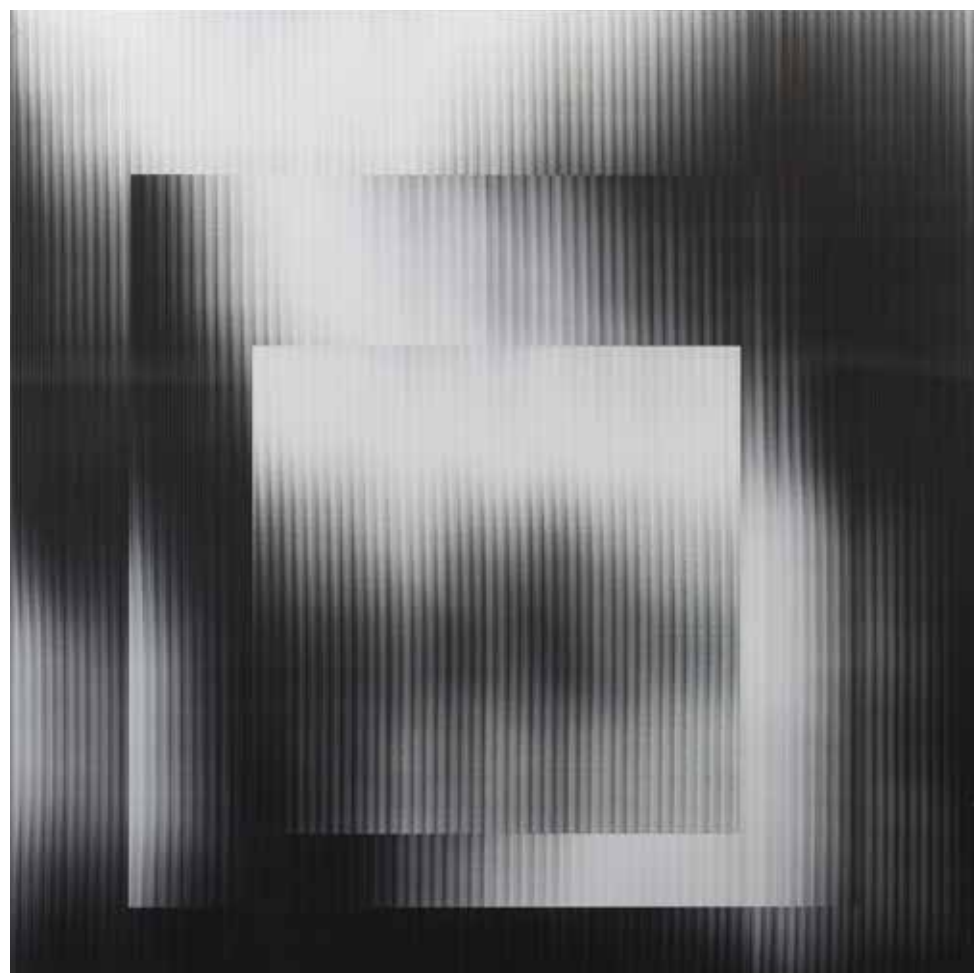
Post-Digital Blue (T18) 2023
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on *aluminum composite* 120 x 180 cm



Post-Digital Red (X1) 2023
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on *aluminum composite* 180 x 180 cm



Post-Digital Square (Red D3) 2023
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on aluminum composite 80 x 80 cm

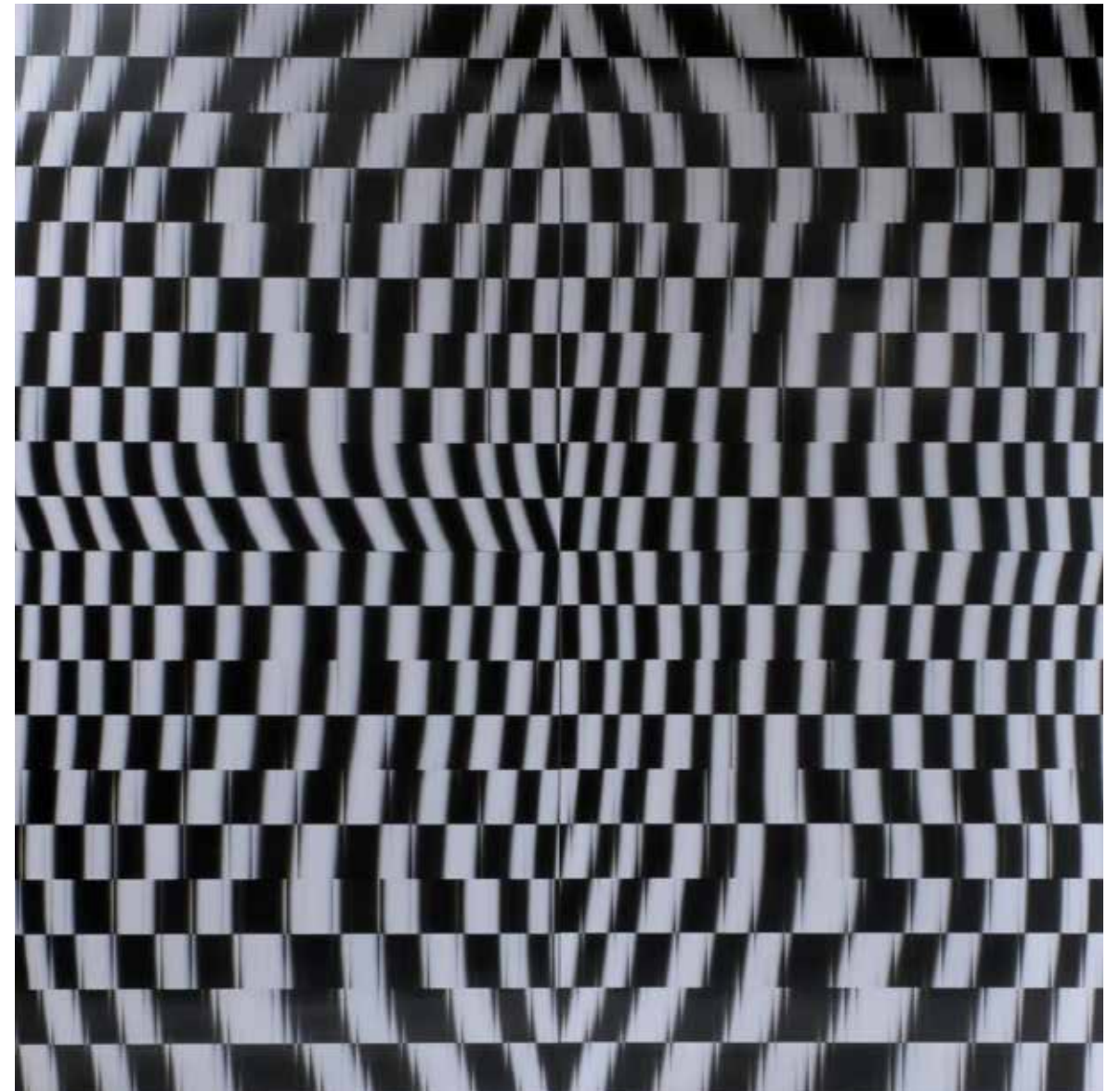


Post-Digital Square (Grey D4) 2023
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on aluminum composite 80 x 80 cm

Post-Digital Square (Blue D2) 2023
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular print*
on aluminum composite 80 x 80 cm



Post-Digital Stripes (KW1) 2020
Envernizamento sobre impressão lenticular em composto de alumínio • *Varnishing over lenticular printing on aluminum composite* 120 x 90 cm



Post-Digital Grid (díptico • *diptych*) 2015
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular printing on aluminum composite* 220 x 220 cm



Post-Digital Mirror (K B2 B3) 2013
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular printing*
on aluminum composite 180 x 120 cm

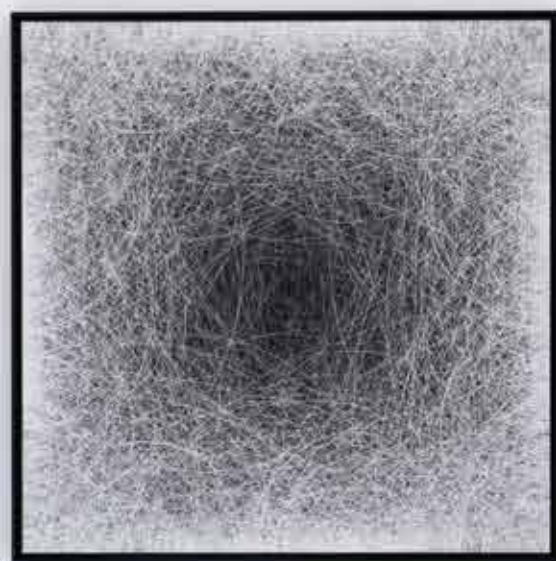
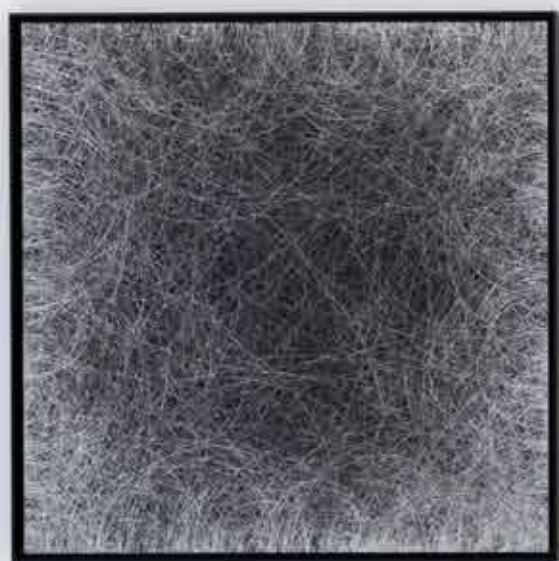
Post-Digital Mirror (K A8) s/d • undated
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular printing*
on aluminum composite 110 x 180 cm

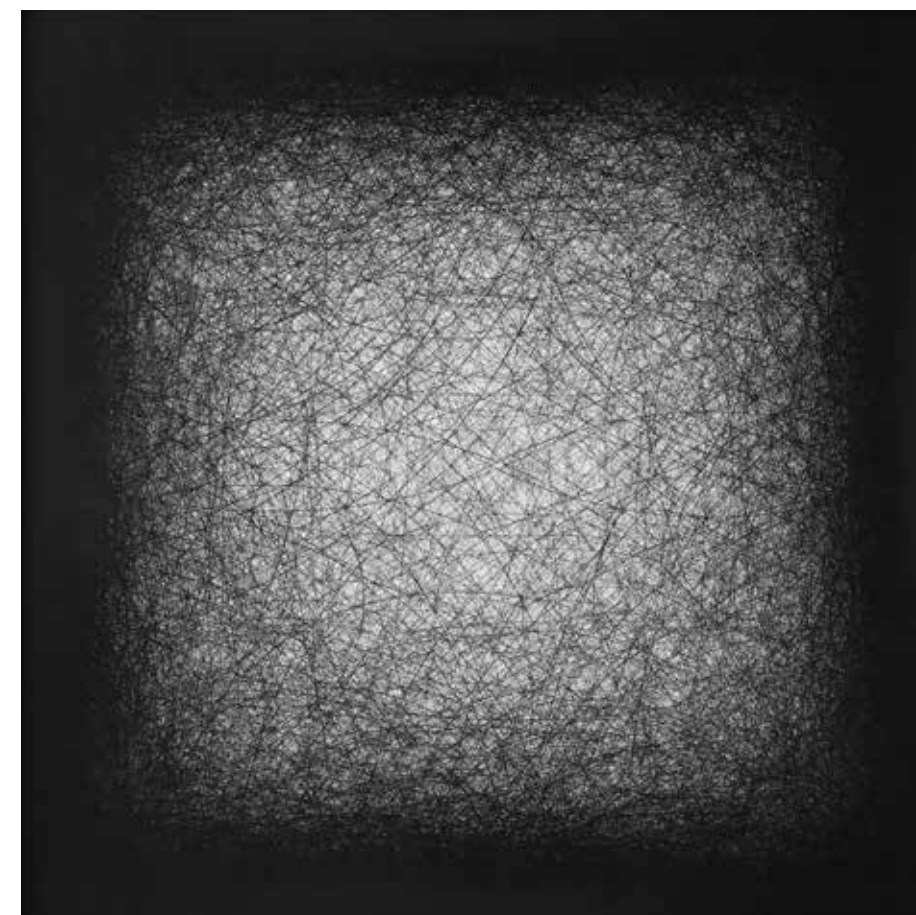
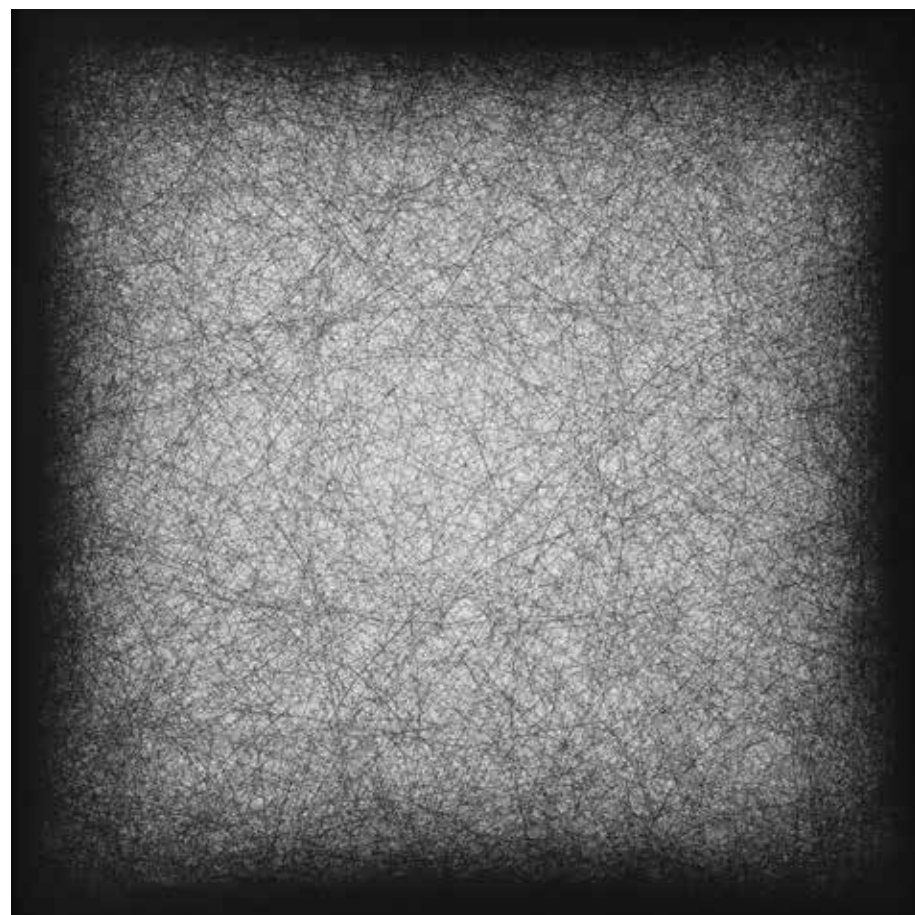


Irrational Geometrics (diptico • diptych) 2011
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular printing on aluminum composite* 180 x 180 cm



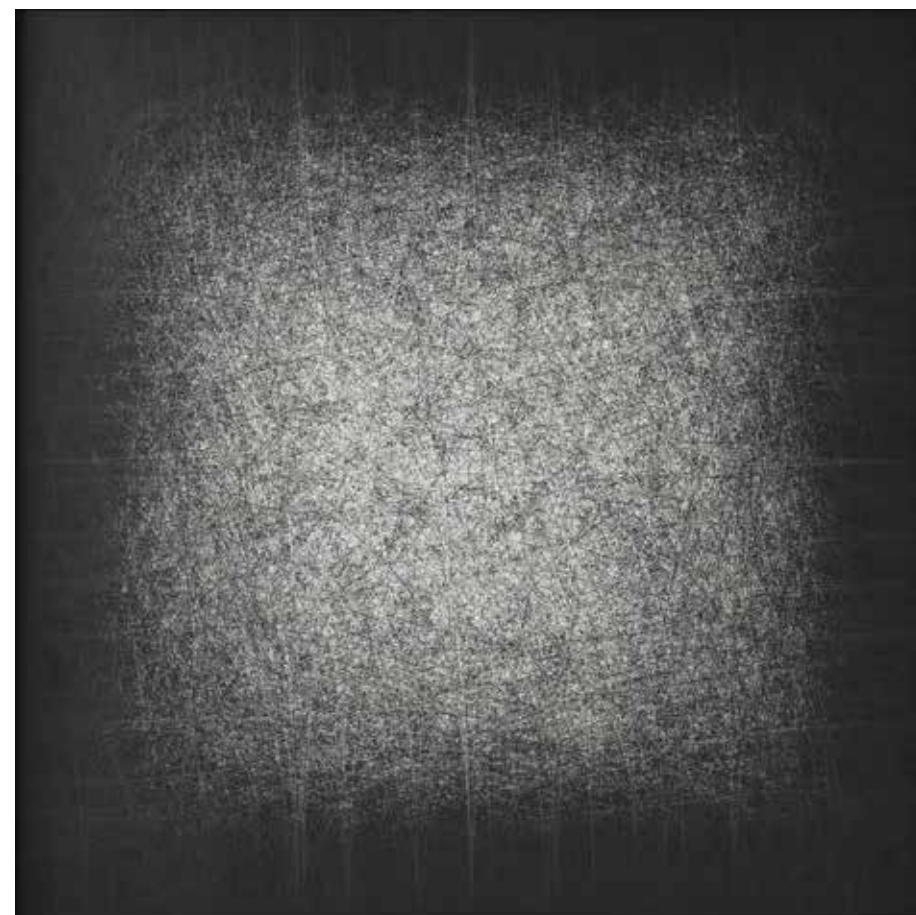
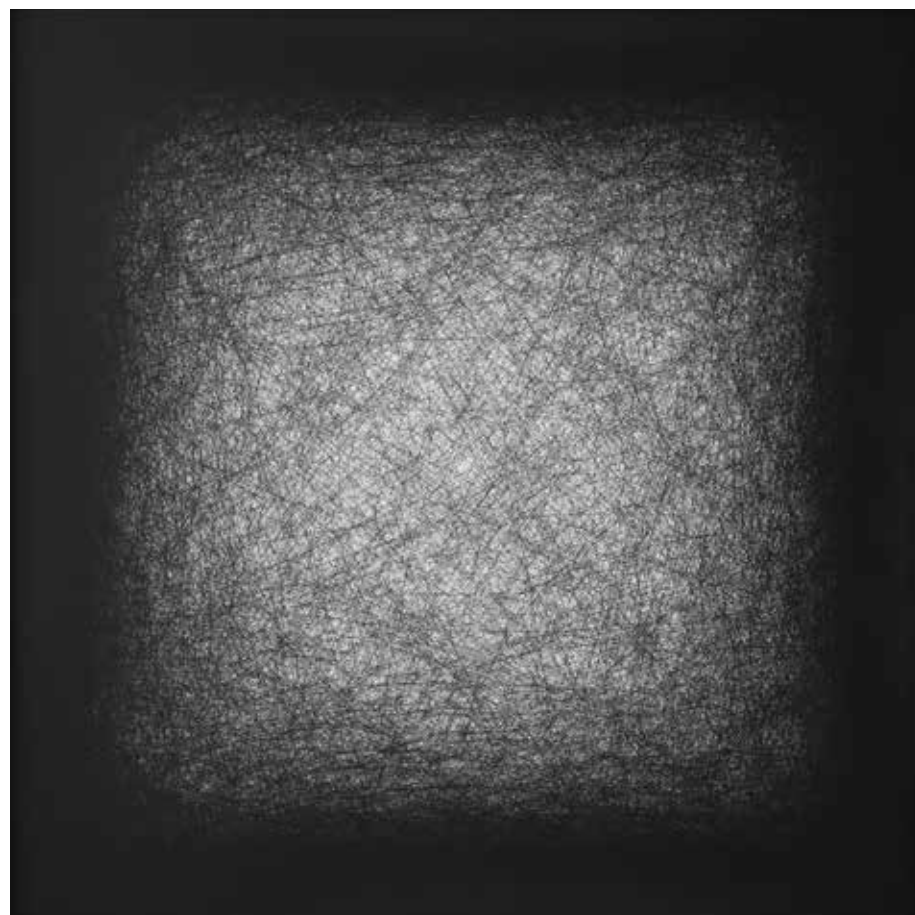
Irrational Geometrics 2016
Impressão lenticular em composto de alumínio espelhado • *Lenticular printing on mirrored aluminum composite* 180 x 120 cm





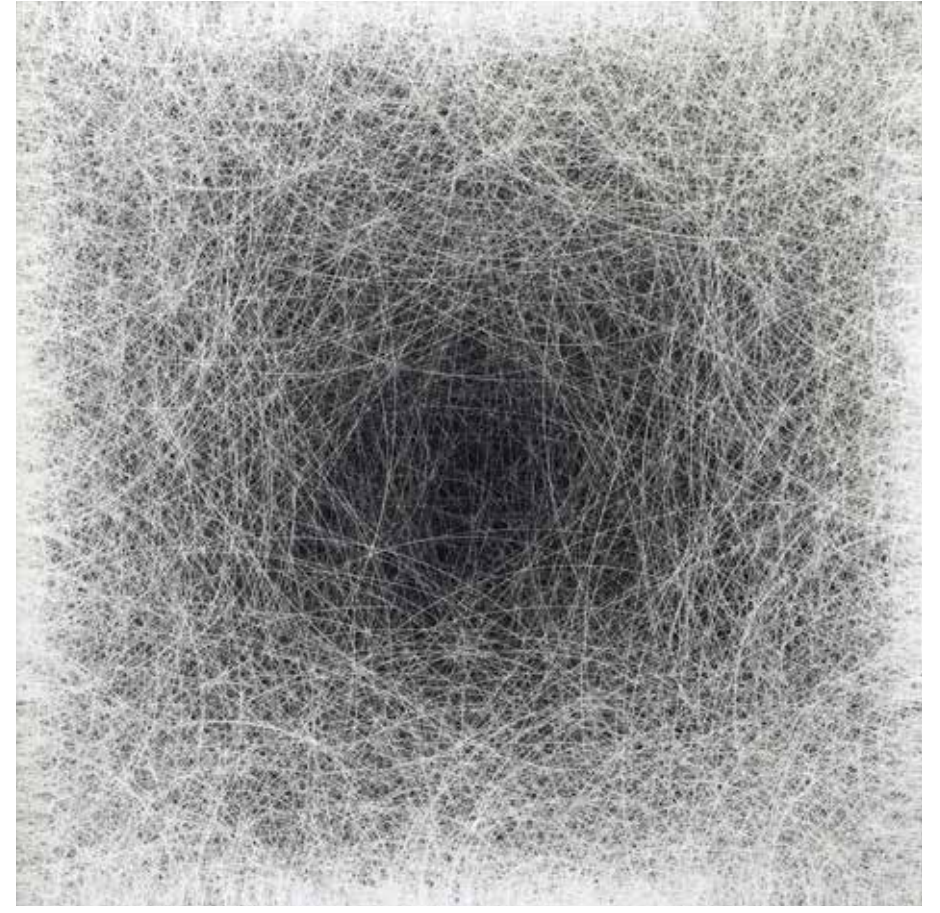
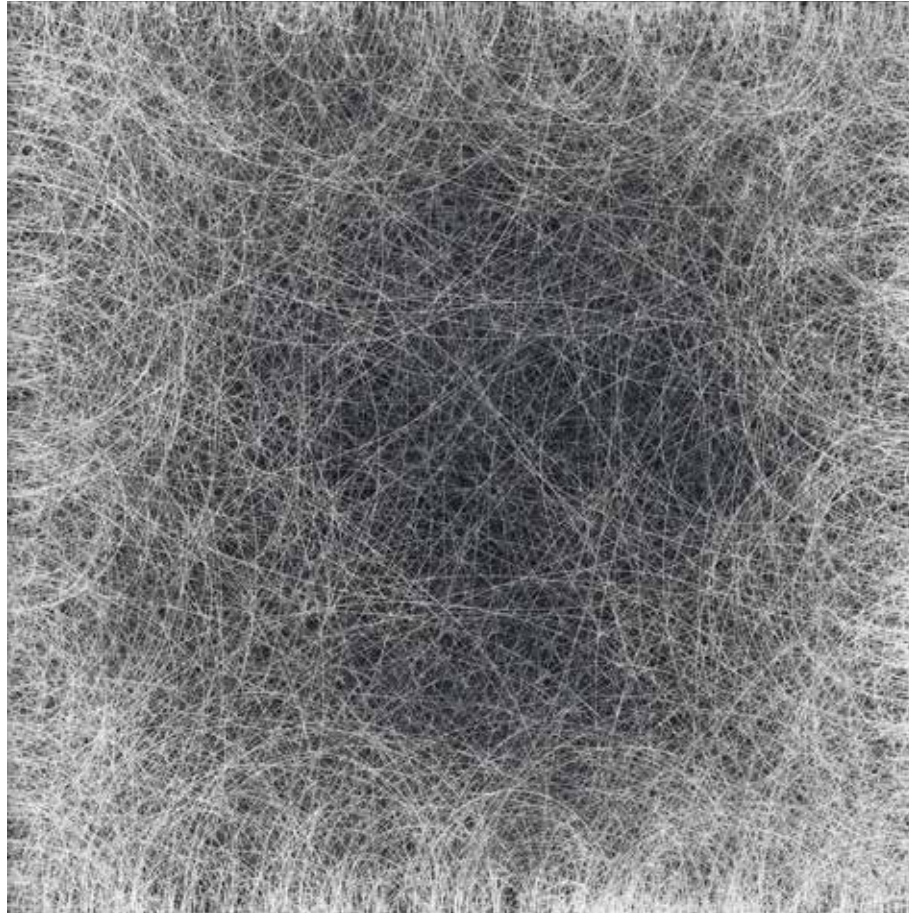
Meta-Aura (S1) 2024
Impressão pigmentada e curada por UV em preto em papel de arquivo • *Black UV cured
and pigment print on archival paper* 80 x 80 cm

Meta-Aura (S2) 2024
Impressão pigmentada e curada por UV em preto em papel de arquivo • *Black UV cured
and pigment print on archival paper* 80 x 80 cm



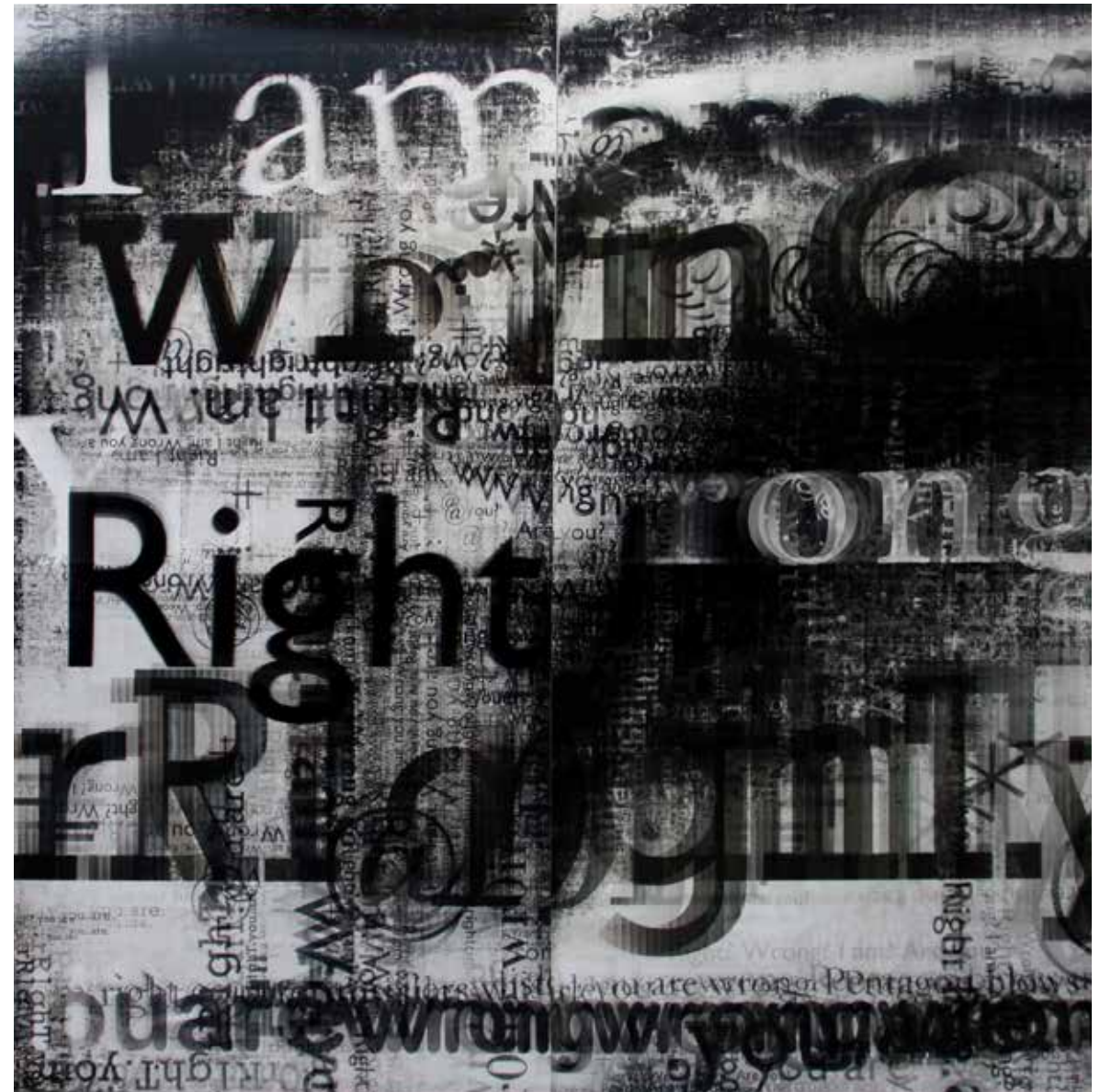
Meta-Aura (S3) 2024
Impressão pigmentada e curada por UV em preto em papel de arquivo • *Black UV cured and pigment print on archival paper* 80 x 80 cm

Meta-Aura (S4) 2024
Impressão pigmentada e curada por UV em preto em papel de arquivo gravado a laser • *Black UV cured and pigment print on laser engraved archival paper* 80 x 80 cm



Meta-Aura (S5) 2024
Painel acrílico pintado com pigmento preto gravado a laser • *Laser-engraved*
black pigment painted acrylic panel 80 x 80 cm

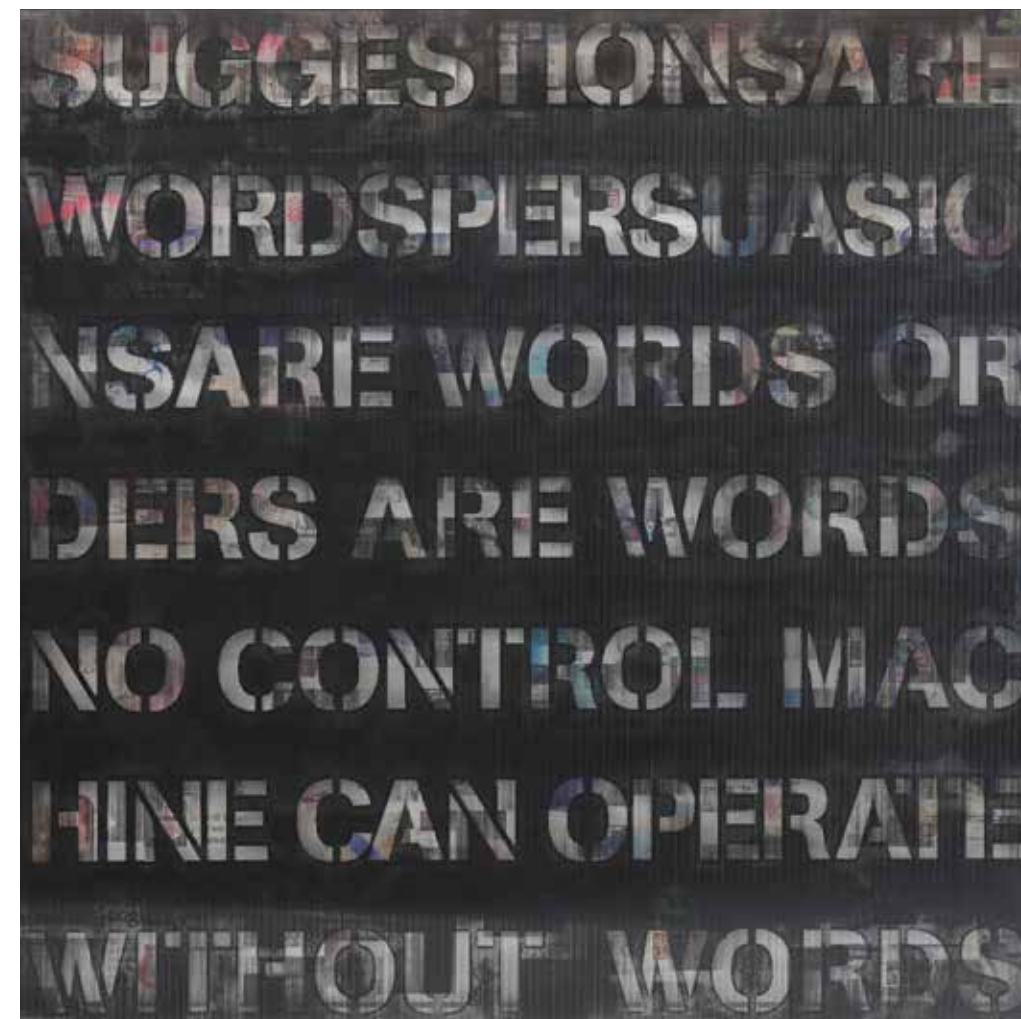
Meta-Aura (S7) 2024
Painel acrílico pintado com pigmento preto gravado a laser • *Laser-engraved*
black pigment painted acrylic panel 80 x 80 cm



RightRong (díptico • diptych) 2011
Impressão lenticular em composto de alumínio • *Lenticular printing on aluminum composite* 220 x 220 cm



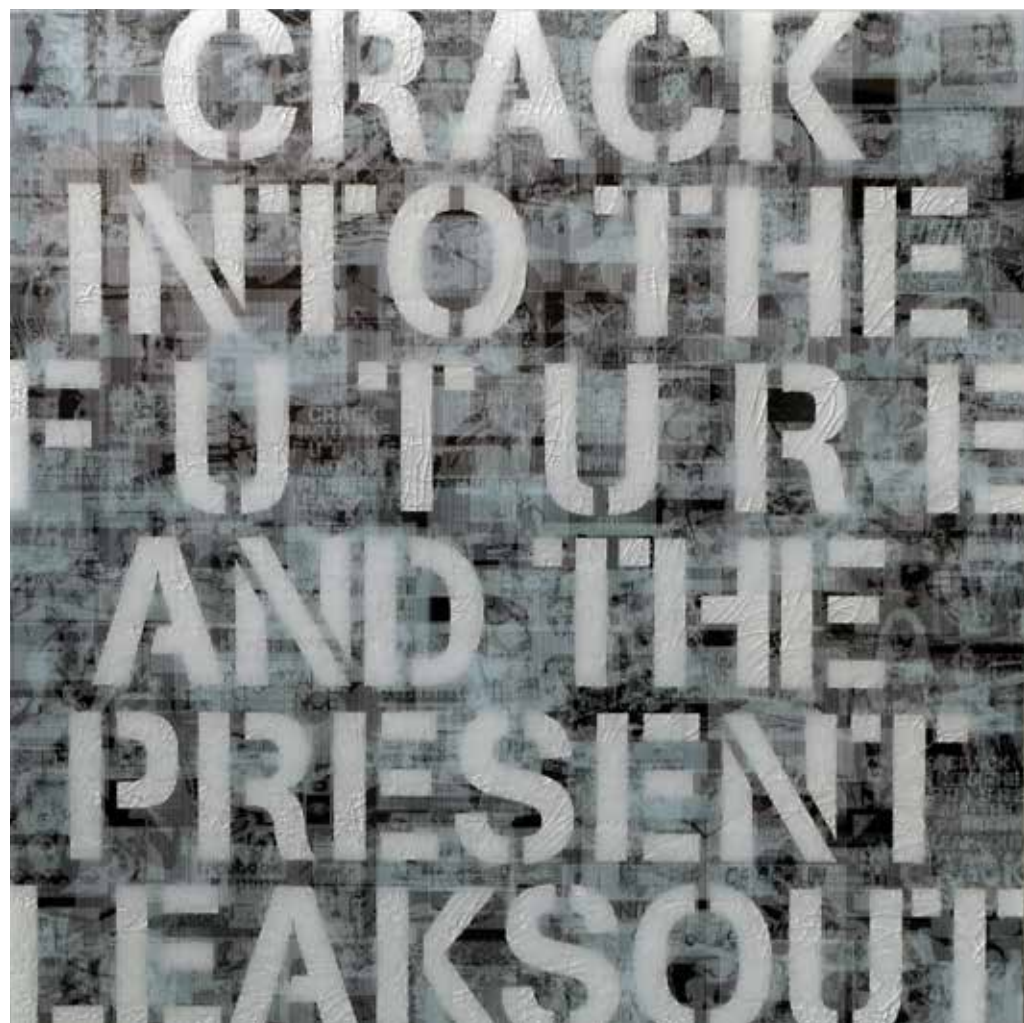
In the Beginning of History (Meta-Google) 2017
Impressão lenticular em composto de alumínio espelhado recortado • *Lenticular print*
on cut-out mirror aluminum composite 120 x 120 cm



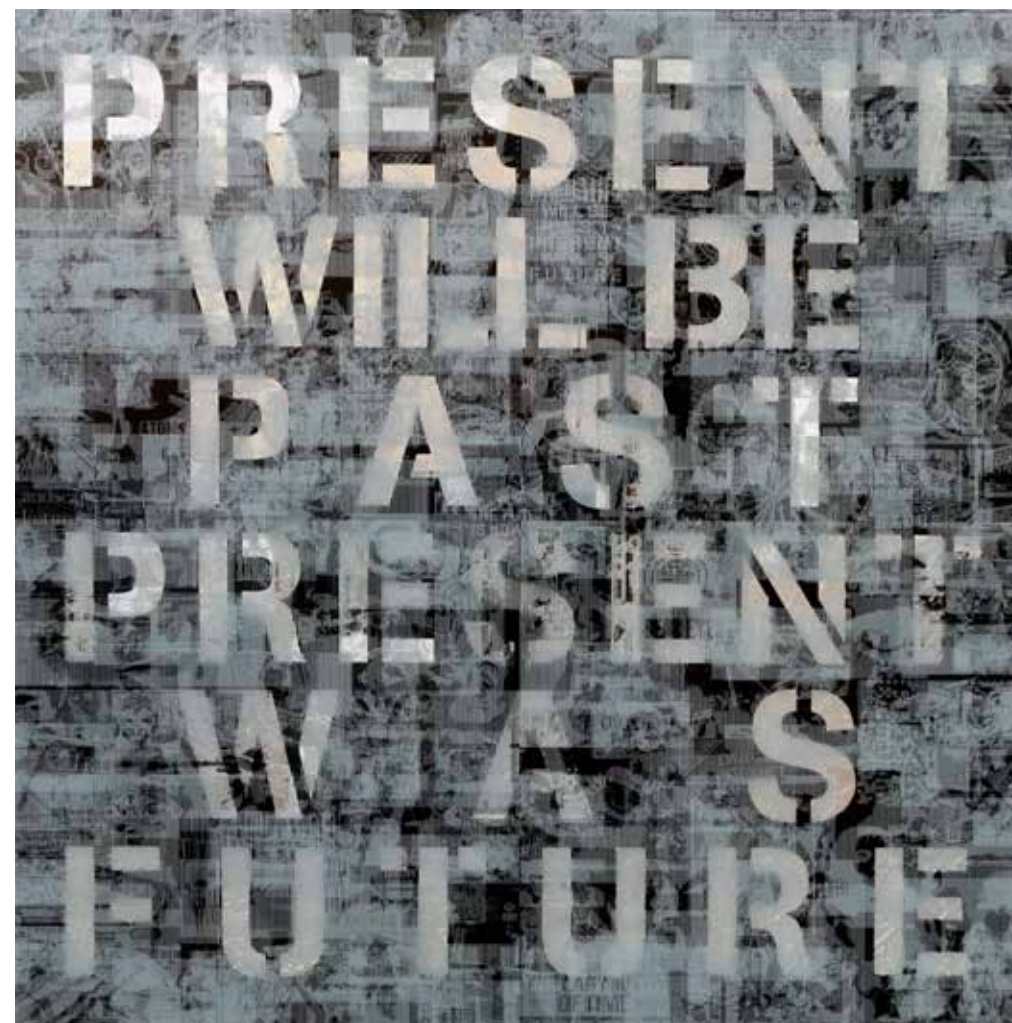
Suggestions Are Words (Meta-Google) 2017
Impressão lenticular em composto de alumínio espelhado recortado • *Lenticular print*
on cut-out mirror aluminum composite 120 x 120 cm



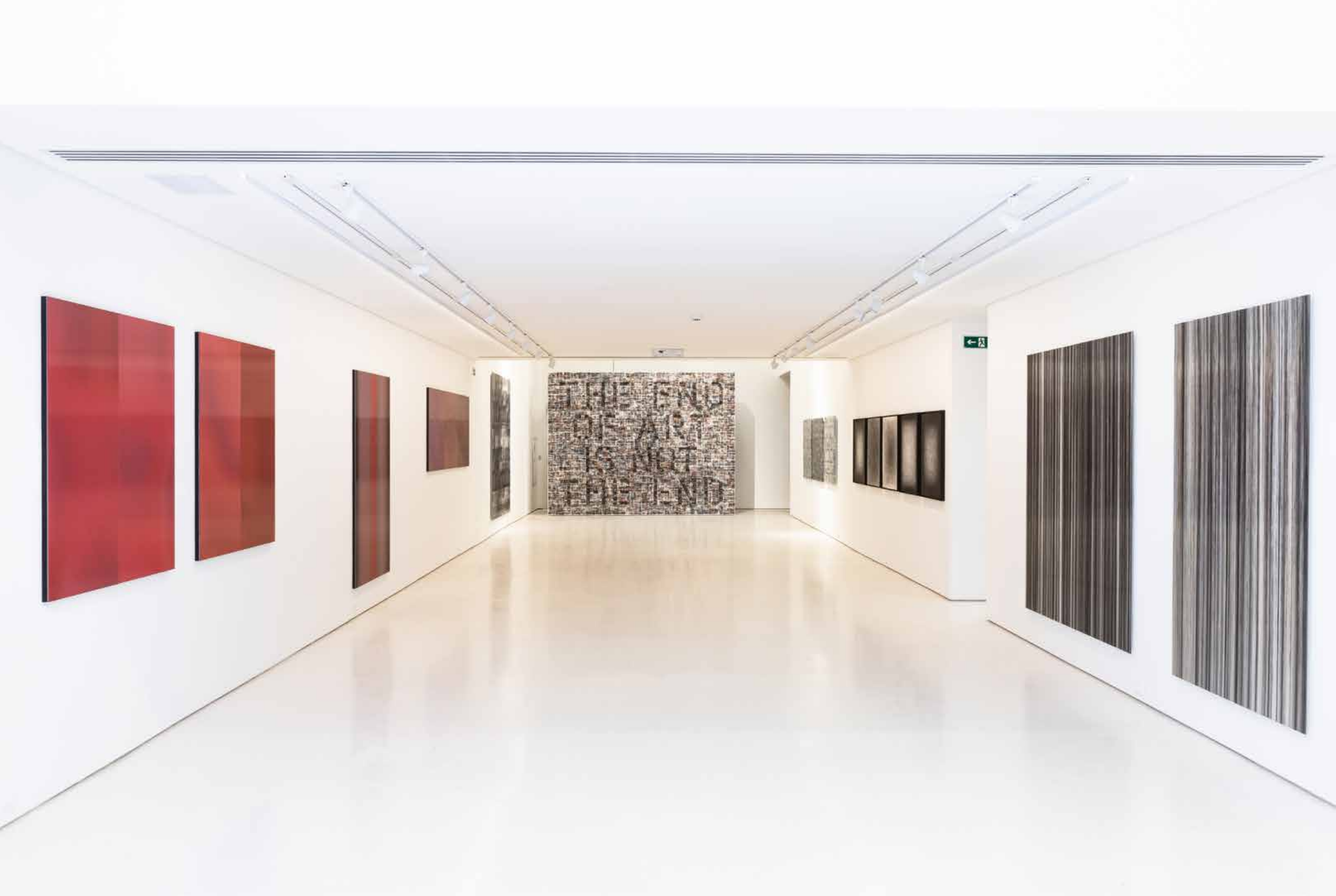
Hack Time Crack Future 2018
Tinta cerâmica sobre painel de vidro rachado em várias camadas • Ceramic ink
on multilayered cracked glass panel 100 x 100 cm

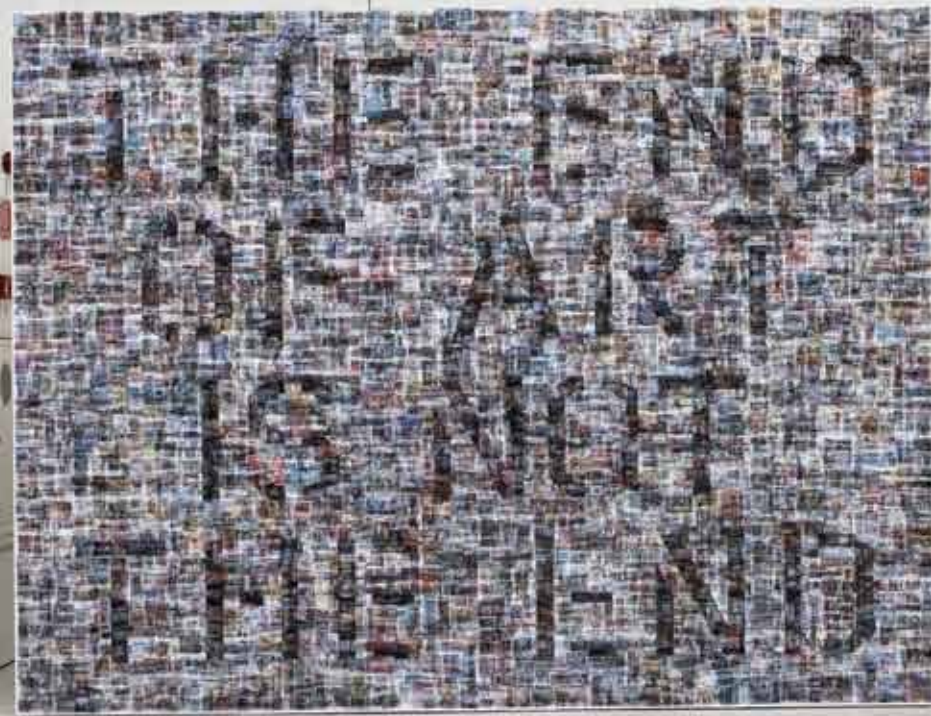


Crack Into The Future 2018
Tinta cerâmica sobre painel de vidro rachado em várias camadas • Ceramic paint
on cracked glass panel in several layers 100 x 100 cm



Present Will Be 2018
Tinta cerâmica sobre painel de vidro rachado em várias camadas • Ceramic paint
on cracked glass panel in several layers 100 x 100 cm







The End of Art Is Not the End

Instalação de impressão interativa
com folhas lenticulares • *Interactive
print installation with lenticular sheets*
350 x 275 cm



PASCAL DOMBIS (1965 – Metz, França • France)

Pascal Dombis é um artista visual radicado em Paris que se concentra tanto na linguagem quanto na percepção. É conhecido pelo uso excessivo de regras algorítmicas simples. No início dos anos 90, enquanto terminava os seus estudos em Boston, encontrou pela primeira vez as ferramentas artísticas digitais, o que o levou a uma transição da pintura para os algoritmos ao regressar a França. Desde então, cria ambientes marcados pelo excesso, pela repetição e pela imprevisibilidade dos processos tecnológicos, nos quais pretende envolver o espectador, questionando a percepção em relação ao espaço, ao tempo e à linguagem. Desenvolve trabalhos multirreferenciais que brincam com ambientes espaciais e promovem múltiplas interpretações.

Exposições recentes incluem *Artists & Robots*, no Grand Palais em Paris (2018), *Cybernetic Consciousness*, no Itaú cultural em São Paulo (2017) e na Bienal de Veneza (2013). Em 2020, criou uma obra de arte pública permanente, *Double Connection*, com quase cem metros de comprimento, no centro de Xangai. Em 2022, realizou exposição monográfica *Pós-Digital*, no Museu de Arte Contemporânea de Sorocaba no Brasil.

Nascido em 1965, vive e trabalha em Paris, França

Pascal Dombis is a Paris-based visual artist who focuses as much on language as on perception. He is noted for his excessive use of simple algorithmic rules. It was in the early 90s, while finishing his studies in Boston, that he encountered digital artistic tools for the first time, prompting a transition from painting to algorithms upon returning to France. Since then, he has created environments marked by excess, repetition and the unpredictability of technological processes, in which he aims to engage the viewers by questioning perception in relation to space, time and language. He develops multi-referential works which play with spatial environments and promote multiple interpretations.

Recent exhibitions include Artists & Robots at the Grand Palais in Paris (2018), Cybernetic Consciousness at Itaú cultural in São Paulo (2017) and the Venice Biennale (2013). In 2020, he achieved the creation of a permanent public artwork, Double Connection, nearly one hundred meters long in the center of Shanghai. In 2022, he got a monographic exhibition Post-Digital at the Museum of Contemporary Art Sorocaba in Brazil.

Born in 1965, lives & works in Paris, France



Realização | *Held by*
Dan Galeria Contemporânea

Projeto editorial | *Editorial project*
Flavio Cohn

Curadoria | *Curated by*
Franck James Marlot

Coordenação | *Coordination*
Fernanda Cajado
Maria Petrucci

Text | *Text*
Franck James Marlot

Projeto gráfico | *Graphic design*
Paulo Humberto L. de Almeida

Fotos | *Photos*
© **Ateliê do artista**

Fotos da exposição | *Exhibition Photos*
João Cazzaniga

Tradução para o português | *Translation to Portuguese*
Bernardo Ajzenberg

Versão para o inglês | *English version*
Pedro Vainer

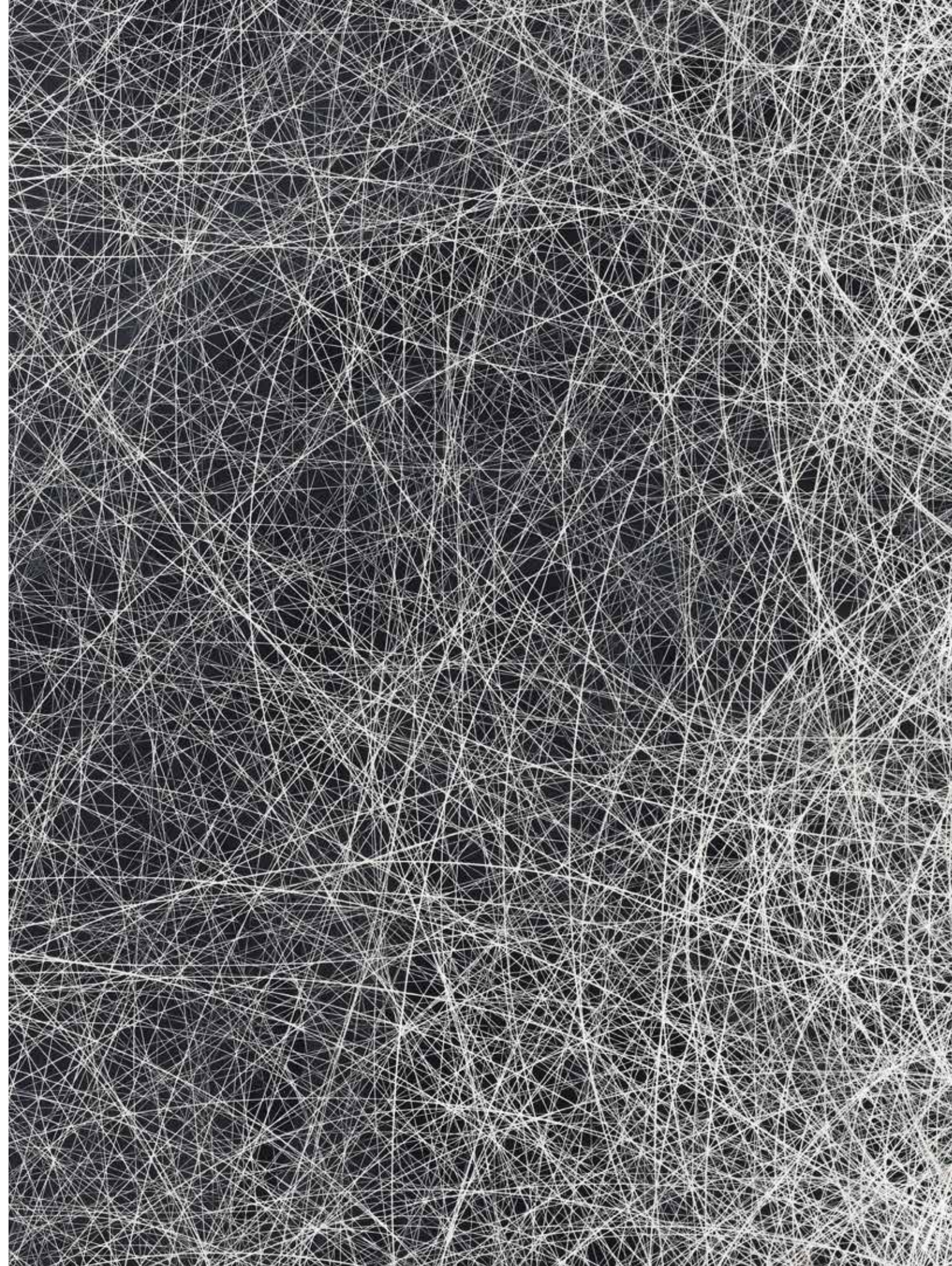
Assessoria de comunicação | *Press relations*
A4 Comunicação

Editoração | *Editing*
Ludovico Desenho Gráfico

DANGALERIA

CONTEMPORÂNEA

Rua Amauri, 73
01448-000 São Paulo SP
Brasil
Tel. +55 11 3063 0315
www.dangaleria.com.br
info@dangaleria.com.br



DANGALERIA
CONTEMPORÂNEA