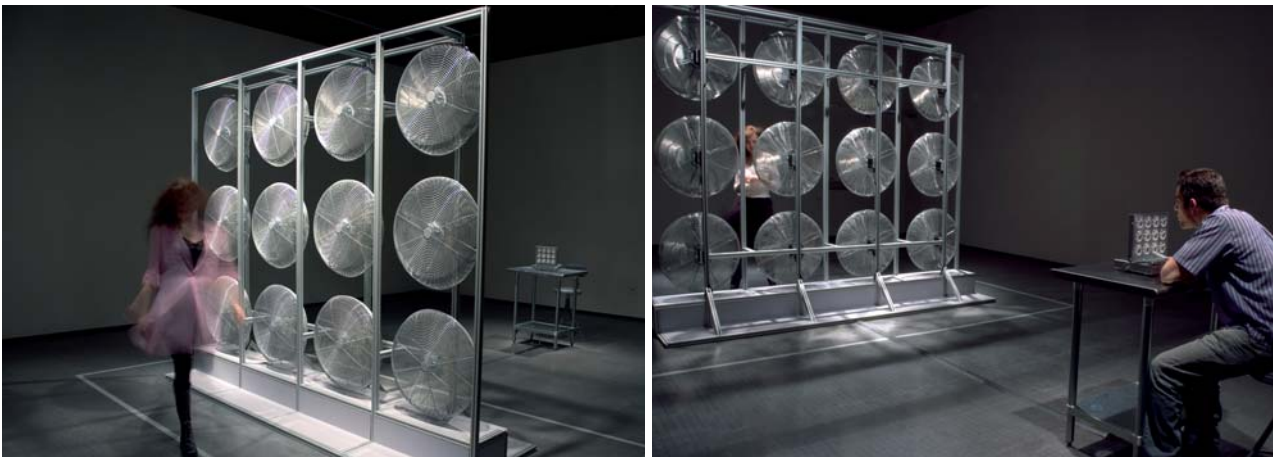


### Blow Up Scott Snibbe

When a viewer blows into *Blow Up's* array of twelve small impellers, their breath is transmitted to twelve large fans which amplify their breath patterns into a room-sized field of wind. When this person stops blowing, the wall continues to play back the most recent breathing pattern, captured in an amplified loop, until someone inspires a new pattern. The process of observing one's breath amplified and removed from one's body may prompt the sender to consider the connection between one's body and the air it exchanges, and, more broadly, the existence of any self independent of the air which signals its presence. The work also reminds us of the potentially large consequences of small actions.

Wenn ein User in eine Reihe von zwölf kleinen Windrädern bläst, wird sein Atem an zwölf großen Ventilatoren übermittelt, die ihn zu einem raumfüllenden Wind verstärken. Hört die Person zu blasen auf, wird das Atemmuster bis zum Empfang eines neuen Musters weiter gespielt. Dadurch dass man beobachten kann, wie der eigene Atem verstärkt und vom eigenen Körper getrennt wird, wird die Beziehung zwischen dem eigenen Körper und der Luft, mit der er in Austausch steht, thematisiert – und im weiteren Sinn die Existenz eines Selbst unabhängig von der Luft, die seine Präsenz signalisiert. Die Arbeit erinnert uns auch an die potenziell großen Konsequenzen gerinfügiger Vorgänge.



Commissioned by Yerba Buena Center for the Arts, San Francisco.  
 Produced with the generous support of The National Endowment for the Arts and Animatics Corporation.  
 Scott Snibbe: concept, engineering, programming  
 Brett Bowman: fan wall design and engineering  
 Michael Wehner: breath console design and engineering  
 Gizmo Art Production: breath console fabrication  
 Jim Campbell: custom electronics  
 Mitsuo Kuroha, Kyle Knobel: production  
 Lorenzo Wang, Christine Liu: computer graphic visualization  
 Anne Devine: administration  
 Mark Scheeff: advisor