

CORINNE QUIN

=====

TIMEKEEPERS (2008)

“To see the world in a grain of sand, and heaven in a wild flower, to hold infinity in the palm of your hand, and eternity in an hour” (William Blake)

What does time look like? What does time feel like?

Standard analogue and digital clocks exist in the here and now, only telling the precise moment of the present. *Timekeepers* clocks use thread and string to develop a new language of time. Time is a distance measured with a length of thread pulled through a standard clock mechanism. The thread winds into a container and creates its own particular shapes and forms. This gathering of thread is a physical manifestation of time, an accumulation of the real, tangible and visual that shows the past, present and the future.

The *Timekeepers* can measure any moment of human experience decided by the user: from birth, death, marriage, absence, love and beyond. Over time, the growing object accumulates a personal narrative and emotional value specific and unique to its owner.

=====

TIMEKEEPERS (2008)

“Para ver el mundo en un grano de arena y el cielo en una flor silvestre; para que el infinito quepa en la palma de tu mano y la eternidad en una hora” (William Blake)

¿Qué aspecto tiene el tiempo? ¿Cómo se percibe? Los relojes analógicos y digitales ya existen, pero sólo marcan un momento preciso en el presente. Los relojes *Timekeepers* se sirven de hilos y cuerdas para desarrollar un nuevo lenguaje del tiempo. El tiempo es una distancia que se mide a través de la longitud de un hilo tirado por el mecanismo de un reloj convencional. El hilo serpentea al interior de un contenedor adoptando una forma peculiar. Esta acumulación de hilos es una manifestación física del tiempo, una acumulación real, tangible y visual que muestra el pasado, el presente y el futuro. Los relojes *Timekeepers* son capaces de medir cualquier momento de la vida que elija el usuario (el nacimiento, la muerte, el matrimonio, la ausencia, el amor). Con el paso del tiempo, el objeto va creciendo y acumulando toda la historia y las emociones del usuario hasta convertirlo en un objeto único.

