



# SPACE WALK

pavel **mrkus**

# SPACE WALK

pavel**mrkus**



Beni, attività e produzioni culturali



Città di Venezia / City of Venice

*Sindaco / Mayor*  
Massimo Cacciari

Settore Beni, Attività e  
Produzioni Culturali  
*Assessora alla Produzione  
Culturale / Councillor for Culture*  
Luana Zanella  
*Direttore / Director*  
Giandomenico Romanelli

Centro Culturale Candiani  
*Direttore / Director*  
Roberto Ellero

Galleria Contemporaneo  
*Direttore artistico / Art Director*  
Riccardo Caldura  
*Ufficio Stampa e Produzione  
Press Office and Production  
Management*  
Chiara Sartori  
*Web Master*  
Roberto Moro

SPACE WALK  
Pavel Mrkus  
7 giugno - 20 luglio 2008  
7 June - 20 July 2008

*Mostra a cura di  
Exhibition curated by*  
Riccardo Caldura  
Chiara Sartori  
Pavel Mrkus

*Catalogo a cura di  
Catalogue curated by*  
Riccardo Caldura

*In collaborazione con  
With the kind collaboration of*  
Büro für Kunst-Dresden

*Testi di / Contributions by*  
Riccardo Caldura  
Michal Kolecek  
Chiara Sartori  
Pavel Mrkus

*Traduzioni dall'italiano all'inglese  
English translations from Italian by*  
Chris Gilmour, Simonetta Caporale

*Traduzioni dal ceco all'italiano  
Italian translation from Czech by*  
Magdalena Legerská Brighetti

*Traduzioni dal ceco all'inglese  
English Translation from Czech by*  
Josef Prochazka

*Fotografie delle installazioni  
Installation shots*  
Pavel Mrkus

*Progetto Grafico di  
Graphic Design by*  
Studio Dell'Antonia Design

*Stampato presso  
Printed by*  
Grafiche Veneziane  
Venezia

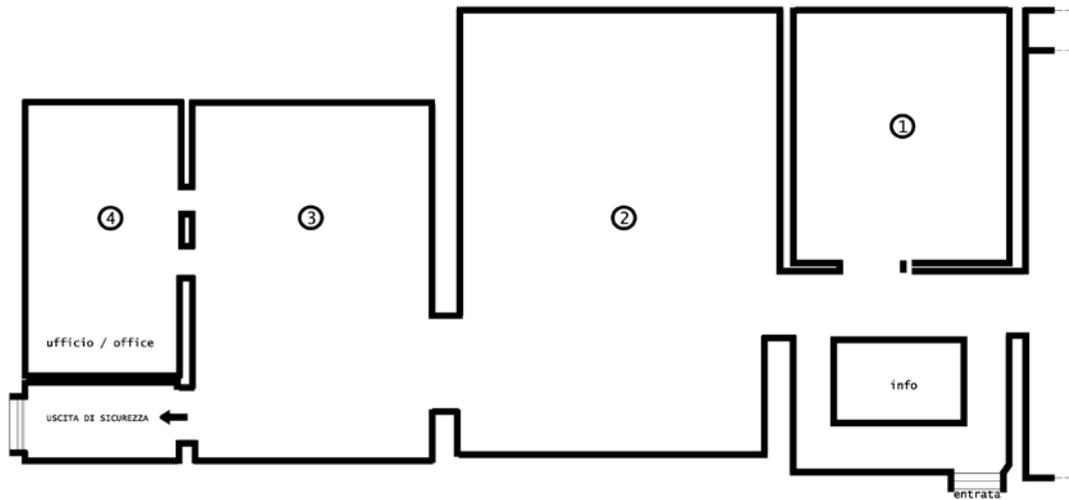
© Comune di Venezia,  
Galleria Contemporaneo  
© Gli autori / The Authors  
© Pavel Mrkus

Galleria Contemporaneo  
P.tta Mons. Olivotti 2  
30171 Mestre-Venezia  
Tel +39 (0)41 952010  
info@galleriacontemporaneo.it  
www.galleriacontemporaneo.it



Space Walk, 2006, video installazione interattiva / interactive video installation  
Galleria Contemporaneo, 2008

## Opere esposte / Exhibited works



## Opere esposte / Exhibited works

- 1 *Space Game*, 2008, video installazione interattiva / interactive video installation (computer, suono / sound, proiettore / beamer, joypad)
- 2 *Space Walk*, 2006, video installazione interattiva / interactive video installation (computer, suono / sound, proiettore / beamer, mouse)
- 3 *IRIS V*, 2008, installazione multimediale interattiva / multimedia interactive installation (computer, quartz composer, internet, suono / sound, proiettore / beamer, 5 parabole satellitari / satellite dishes ø 80cm l'una / each)
- 4 *Voiton*, 2006, video, 13 min. (DVD player, LCD monitor, suono / sound)

## Cose dell'altro mondo

Riccardo Caldura

Un sutra buddista accompagna il movimento di grandi robot assemblatori in una sala di industria automobilistica. Il movimento si ripete, così come si ripete la sequenza iniziale di immagini e suoni, e le sequenze si sovrappongono l'un l'altra, con un andamento ipnotico che viene tradotto efficacemente nel video: verso la fine i movimenti robotici (sovrapponendosi le sequenze) non saranno più distinguibili, come se si assistesse ad una loro progressiva scomparsa, e analogamente avverrà con il canto, che sfuma in un flusso sonoro indistinguibile. *A prayer of PW 20/LW* (la sigla si riferisce al modello di robot) era un video di 6' presentato alla sezione "Sistemi individuali" curata da Igor Zabel per la 50° Biennale di Venezia diretta da Francesco Bonami. Un video assai significativo sia per le ipotesi curatoriali di Zabel, attento alla elaborazione di "nuovi quadri concettuali e nuovi paradigmi" dovuti alla irriducibile (anche politicamente) autonomia del lavoro artistico, sia per comprendere nello specifico come si venisse articolando un 'sistema individuale': quello del ceco Pavel Mrkus (1970). Il quale già nella sua formazione artistica evidenzia un itinerario assai particolare. Agli studi compiuti all'Accademia di Belle Arti di Praga, con specializzazione nel vetro, si accompagnano studi di teologia, e un crescente interesse per il linguaggio video e l'elaborazione dell'immagine digitale. Quattro anni di soggiorno, studio e lavoro in Giappone, dove è stato visiting associate professor all'Istitute of Glass Art di Toyama, completano un itinerario che non si svolge solo fra media diversi, ma soprattutto fra tradizioni culturali diverse e con una particolare attenzione alle forme ibride di un immaginario contemporaneo che si viene formando fra residui di metafisiche a sfondo teologico, trasformazioni sociali e comportamenti individuali indotti dalla diffusione ubiquitaria delle tecnologie. A commento di *A Prayer of PW 20/LW* Mrkus concludeva assai efficacemente: "Industrializzazione del comportamento religioso, idolatria dei processi tecnologici".

Per la sua prima personale in Italia, organizzata alla Galleria Contemporaneo, l'artista ha proposto un percorso, articolato in più ambienti e opere, intorno all'idea dello spazio e del cosmo. L'avventura spaziale è stata una delle spinte che più hanno determinato un confronto fra potenze tecnologiche, sublimando nella conquista della luna quella tensione fra URSS e USA che ha influenzato profondamente

le vicende europee nel secondo novecento. Però è pur vero che nella conquista del satellite e nelle varie missioni spaziali ha preso corpo una aggiornata immagine dell'uomo/dio che, grazie ad una crescita esponenziale della capacità tecnologica, è riuscito a calpestare il suolo lunare concretizzando secolari utopie del viaggio legate all'esplorazione dell'altrove. Da quel passo sulla Luna del 1969, si sono succedute moltissime missioni spaziali, la cui reiterazione ha però progressivamente esaurito la valenza attrattiva per l'immaginazione collettiva; le missioni spaziali ora sono diventate per così dire 'routine', costituiscono elementi di una eccezionalità ormai data per acquisita. La video installazione "Space Walk" (3x9m) evidenzia questa condizione: duecento filmati dal sito della Nasa sono montati in una finestra video composta di diciotto riquadri e scorrono con sequenze casuali che possono essere modificate e selezionate dallo spettatore, agendo sul mouse a disposizione. Per un momento è lo spettatore a situarsi al centro di una grande sala di controllo e a verificare se tutte le operazioni sia all'esterno che all'interno della navicella spaziale o delle stazioni orbitanti si stiano svolgendo nei modi dovuti. Parodia del controllo, viaggio spaziale e videogame, utopia e quotidianità, eccezionalità delle imprese tecnologiche e nuove consuetudini di vita entro il modulo spaziale in assenza di gravità. Il tutto restituito (user friendly) ad uno spettatore che ha fatto ormai della interazione con i dispositivi tecnologici la sua dimensione quotidiana. Così il joypad usato per giocare di solito con una Play Station può essere messo fra le sue mani affinché possa selezionare, alterare, modificare immagini in movimento e videoproiettate che richiamano con ogni evidenza una dimensione astrale: le sequenze in lenta rotazione di "Space Game" sono pure creazioni luminose, addensamenti e diradamenti che ricordano quel laboratorio incessante di trasformazione che è l'universo. L'artista simula, con grande efficacia, la profondità cosmica - e viene da chiedersi se esista una 'profondità cosmica' che non sia comunque elaborazione di immagini - dove avviene il gioco degli elementi primari (fuoco, luce, energia); simula le loro trasformazioni dovute, ora, ad un demiurgo domestico dotato di periferica interattiva. Per "Space Game" può valere quel che aveva scritto Mrkus a proposito del suo lavoro in Biennale: "Il Tutto espone il Niente". Sintesi che si potrebbe capovolgere: "Il Niente espone il Tutto" e la questione riguarderebbe



Space Walk, 2006, part. /  
detail, video installazione  
interattiva / interactive  
video installation

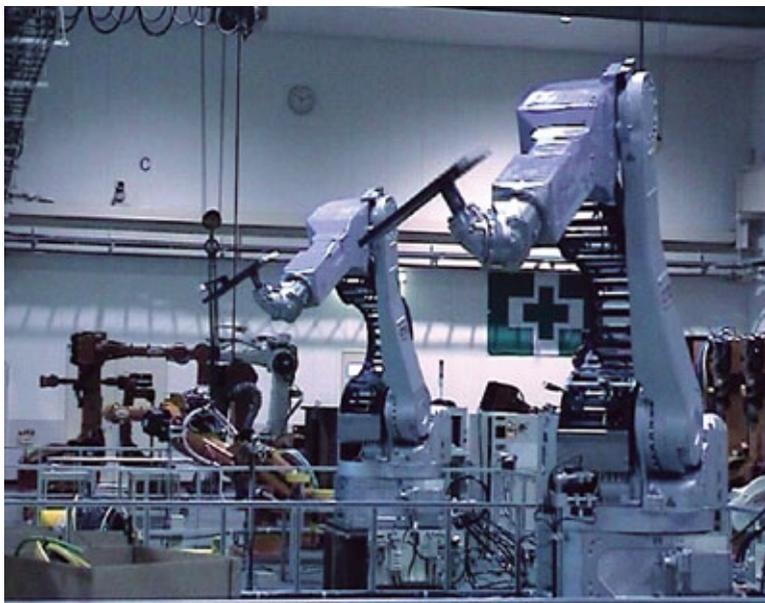
se, attraverso la consuetudine del gioco ora ridotto ai micromovimenti delle dita su un joypad, possa riapparire non solo l'immagine profonda del cosmo, ma anche quello stupore e quella meraviglia che, mimetizzati da nuovi dispositivi tecnologici, caratterizzavano metafisicamente la condizione dell'infante divino/umano, del Puer Aeternus. Per Eraclito - residuo di antiche metafisiche presocratiche che fa capolino fra un click e l'altro - il tempo inteso come Eone altro non era se non un fanciullo che spostava i pezzi del suo gioco (DK fr. 119). E Iris, figlia di Taumante (*Taumas* in greco, Platone nel Teeteto ci ricorda come il suo nome derivi dal provar meraviglia: *taumazein*), nonché messaggera degli dei che coniugava la comunicazione fra sfera mondana e ultramondana con il lieve arco immateriale di un arcobaleno, in fondo può essere risolta nella subitanea apparizione di un bagliore luminoso fra lo scorrere incessante di informazioni scaricate in tempo reale da siti NASA e ESA, come avviene nella videoinstallazione omonima proposta dall'artista ceco. Videoinstallazione assai particolare che adotta quale superficie di proiezione l'area circolare e concava delle antenne satellitari. L'utilizzo di questo comune dispositivo di ricezione del flusso di immagini e informazioni teletrasmesse, di fatto trasforma l'ambiente espositivo in una sorta di stazione astronomica borderline in grado di sondare quanto sta avvenendo nello spazio siderale intercettando dal web messaggi e attività che provengono direttamente dagli enti preposti alla esplorazione extraterrestre. Si ha la sensazione che il gioco si venga facendo serio: i dispositivi per la ricezione delle informazioni, le antenne satellitari, fungono da mere superfici di proiezione, simulando



Voiton, 2006, video, 13 min.  
(DVD player, LCD monitor,  
suono / sound)

un funzionamento che in realtà non hanno; l'ultimo video ("Voiton", del 2006) mette in scena un'esplorazione spaziale in un 'pianeta rosso' (dominante cromatica del filmato), che in realtà è una cava nei dintorni del luogo di residenza dell'artista. L'essere vivente che è il protagonista del video, dalle movenze lente, studiate, è bardato con una precaria attrezzatura: al posto dell'elmo spaziale una maschera da sub, annebbiata dal respiro, e ai piedi delle comuni scarpe da jogging la cui foggia però sembra effettivamente renderle adatte a calpestare più un suolo alieno che un suolo terrestre. Si tratta in fondo solo di un fanciullo che gioca ad esplorare il noto come se fosse ciò che vi è di più ignoto. Ma il tutto è reso con grande verosimiglianza, il gioco si è fatto serio. L'esplorazione spaziale ritorna ad essere una avventura infantile

fuori dall'ordinario. Ed è ancora il dispositivo tecnologico a rendere lo spessore concettuale del lavoro e non solo la sua indubbia fascinazione narrativa: il fanciullo, astronauta e creatura aliena, è come se venisse osservato non grazie ad un comune schermo LCD, come in pratica avviene, ma attraverso la efficace simulazione di un visore con tanto di griglia per l'inquadratura dell'ambiente circostante e relative notazioni d'allerta (*detected life, search for, ecc.*). Il gioco dell'esplorazione spaziale è reso possibile dalla capacità di simulazione delle tecnologie. Questa simulazione lascia trasparire, paradossalmente, uno sfondo che poco ha a che fare con l'aspetto meramente tecnico e scientifico dei dispositivi e molto di più con l'immaginario. Simulare il funzionamento del dispositivo ne disvela una potenzialità ulteriore. Non sono antenne satellitari, o meglio lo sono, ma senza funzionare come tali; non si tratta di un visore elettronico, ma solo di uno schermo LCD che lo simula. Fra identità e funzione del dispositivo si apre uno iato, attraverso cui si insinua la tensione di una passeggiata spaziale, appena fuori della porta di casa.



A Prayer of PW20/LW, 2001, DVD video, sound, 6 min.  
courtesy Pavel Mrkus

## Pavel Mrkus - Vagabondo delle stelle

Michal KoleDek

L'arte visiva ceca contemporanea - a differenza degli altri scenari dell'Europa centrale - non ha un carattere fortemente cosmopolita. Chiusa in se stessa cresce nel solco delle tradizioni e delle sperimentazioni dei movimenti d'avanguardia della prima metà del ventesimo secolo, ma allo stesso tempo è influenzata da esperienze connesse all'epoca della 'normalizzazione' totalitaria e dalla politica di isolazionismo internazionale, tipiche dell'ultima tappa del regime comunista, il cosiddetto 'socialismo reale' (dopo l'invasione sovietica nell'anno 1968). La cultura ceca indipendente in questo periodo è avvolta su se stessa, si è costruita una specie di ghetto difensivo dove si presentano ciclicamente le risonanze dei contatti creati nell'epoca dell'euforia della distensione degli anni Sessanta. Mentre nel mondo delle democrazie tradizionali si diffondeva la cultura postmoderna, diventata poi dominante, la piattaforma culturale dei Paesi dell'Est è rimasta nella fase del tardo modernismo, fase che si è manifestata soprattutto ponendo l'accento sulle tendenze concettuali astrattiste o le tendenze minimaliste. (Rispetto a questo contesto è necessario fare una premessa che può suonare di primo acchito poco comprensibile in ambito 'occidentale': la creazione astratta veniva intesa come contrapposizione al programma ufficiale del 'realismo', cioè era considerata come una manifestazione di opposizione sociale e persino di resistenza politica contro la struttura comunista ed il suo establishment.)

Non è un caso se generazioni di artisti concettuali hanno cercato di dematerializzare il prodotto artistico e, nei loro tentativi di dematerializzarlo - oltre a ricorrere a costruzioni razionaliste e a procedure poststrutturaliste -, si sono basati in gran parte anche su tradizioni secolari proprie delle culture orientali. Il processo che avevano avviato dovette a suo tempo scontrarsi con il carattere pur sempre fisico dell'opera d'arte. Mentre i primi sperimentatori lavoravano, facendo propria l'eredità artistica di Duchamp, con le trasformazioni del prodotto artistico classico, la generazione successiva ha arricchito in modo sostanziale l'opinione artistica contemporanea con le possibilità espressive a carattere interdisciplinare: soprattutto la performance e la videoarte. Gli autori neo-concettuali attivi a cavallo fra ventesimo e ventunesimo secolo nella situazione post-totalitaria che si veniva

trasformando, autori dei quali fa parte anche Pavel Mrkus, ovviamente erano influenzati da questi approcci. I protagonisti dell'arte ceca degli anni settanta e ottanta (come per esempio Stanislav Kolíbal, Vladimír Kopecký, Jiří Kovanda, Karel Malich, Zdeněk Sýkora) a cui si riferivano e che erano considerati degli esempi sia d'arte che di umanità (sociale), non di rado sono passati dall'essere stati outsider indipendenti e spesso ribelli, all'aver acquisito celebrità e stima. I giovani artisti hanno inteso gli sforzi dei loro predecessori come un allettante invito a procedere verso mete ulteriori, ancora da scoprire. Per queste attività - quasi da ricercatori - come traccia tornava loro utile anche l'incremento dei processi di globalizzazione collegati allo sviluppo informatico e alla tecnologizzazione dei modelli socio-culturali. I nuovi processi di digitalizzazione hanno così contribuito in maniera decisiva alla radicale trasformazione dell'espressione artistica in un insieme di file di dati, flessibile ed in certo senso concreto, esistente in un parallelo mondo virtuale.

La realtà elettronica presenta segni e sistemi di funzionamento ambivalenti, che a volte ci risultano incomprensibili. Cerchiamo per questo di esplorarla e spiegarla facendo riferimento alla nostra esperienza e al mondo reale. Comunque sia, queste allegorie tecnologiche servono solo da riferimenti mobili e descrivono solo parzialmente un determinato ambito e spesso anche in modo alterato. Altrettanto inafferrabile - come tutta la sfera dei costrutti virtuali - è anche l'opera di Mrkus. Anche essa è allettante ed attraente, razionale e trasparente, in apparenza, ma in realtà ben lontana da valutazioni univoche. Nelle sue opere incontriamo sia la fusione di micromondo e unità macroscopiche, in fondo si assomigliano e lavorano su principi analoghi, sia la fusione di realtà e fiction, o, detto altrimenti, un rapporto pluriforme tra metodi di manipolazione e interazione.

Nei suoi progetti Pavel Mrkus lavora anche con l'estetica della coincidenza e con la causalità di ulteriori concatenamenti, riferendosi ai metodi di ricerca spesso applicati alle indagini di sociologia o nella teoria della comunicazione visiva.

Nonostante abbia queste connotazioni ambivalenti, in sintonia con i processi sociali del mondo della globalizzazione o gli elaborati tecnologici della cultura digitale contemporanea, il leitmotiv principale delle opere di Mrkus consiste nell'evocazione di principi spirituali. Con un'ostinazione priva di accezioni banalmente conflittuali, l'artista cerca e applica ai suoi progetti artistici elementi di spiritualità del

cyberspazio, elementi che, in modo subcosciente, mette a confronto con principi trascendenti tratti dal mondo 'analogico'. E così i sistemi religiosi orientali, diventati una risorsa filosofica per i lavori dei neo concettualisti, rappresentano sotto diversi aspetti (amalgamandosi con la tradizionale spiritualità cristiana) anche il punto di ancoraggio delle odissee spaziali del nostro artista ceco.

Il tentativo di dematerializzare l'opera d'arte consiste quindi, nel caso di Mrkus, nella liberazione di una sottile essenza spirituale, la cui fragilità difficilmente può tradursi in un qualche supporto permanente. L'autore si dedica a questo processo in modo sistematico già da diversi anni. Sia che si tratti delle coltissime pitture monocromatiche, di installazioni, di stampe digitali o di sofisticate video proiezioni, i loro supporti rappresentano comunque lo strumento senza il quale il concetto fondamentale iscritto nei lavori (sotto forma di pensiero o di un software concreto) non potrebbe essere sviluppato. Nel caso del lavoro centrale nell'allestimento presso la Galleria Contemporaneo, la video installazione interattiva *Space Walk* (2006), il ruolo di questo mediatore unico di comunicazione l'hanno svolto i molteplici frames che - in modo accorto e con una certa aria di intesa - associano le immagini dal cosmo pubblicate dalla NASA alla micro narrazione elegiaca di un effettivo abitante dello spazio individuale. Nella video installazione *Iris V* (2008) le informazioni sparse cadono dalla giungla del mondo mediatico sui dischi di ricevitori satellitari che, quali aree di proiezione convesse, assumono il ruolo di una sorta di captatori di onde elettromagnetiche.

Fonte di ispirazione dell'autore, per queste opere quanto per i progetti precedenti, sono stati sia testi della Scolastica che sutra buddisti, non meno che rassegne stampa disponibili sui server di notizie internet che fluttuano, sotto forma di dati trascendentali o numerici, attraverso lo spazio virtuale e reale della nostra vita quotidiana.

Come già accennato all'inizio, la scena artistica ceca funziona in gran parte come una monade mitteleuropea - con le proprie referenze e le proprie specificità. In questo contesto Pavel Mrkus rappresenta una delle eccezioni. Associa in modo naturale la tradizione culturale ceca alle influenze spirituali orientali, l'ambivalente essenza della globalizzazione postdemocratica al caos dinamico delle dimensioni virtuali elettroniche. Più conosciuto all'estero che nel contesto nazionale, questo autore rappresenta una linea di congiunzione tra due mondi che non sono ancora reciprocamente compatibili in modo sufficiente.



*Space Walk*, 2006, video installazione interattiva / interactive video installation  
courtesy Pavel Mrkus

### ***Somewhere, from an unknown location...***

#### **Intervista a Pavel Mrkus**

a cura di Chiara Sartori

Il lavoro di Pavel Mrkus coglie significati ontologico-esistenziali addentrandosi in sistemi di sapere tecnologico-scientifici da cui trae metaforicamente, mediante l'uso di un articolato linguaggio visivo e sonoro, una visione del mondo complessa. La percezione diventa sguardo che trascende e il reale viene sondato su più livelli: individuale, personale ed intimo; filosofico e sociale. Passato, presente, futuro, vecchio e nuovo dialogano continuamente in un universo concepito come un multiverso percorso da instabili attraversamenti che collegano spazi solo apparentemente distanti: *Space Walk*, una passeggiata nello spazio, ma anche una passeggiata attraverso i luoghi sconosciuti dell'essere...

**Chiara Sartori:** Considerando il tuo ultimo progetto espositivo realizzato per la Galleria Contemporaneo, qual è l'idea che crea una connessione tra i tuoi lavori, dando forma a una *Space Walk* intesa anche come percorso attraverso l'essere e i modi dell'esistenza?

**Pavel Mrkus:** L'attraversamento di uno spazio, inteso specificamente come l'atto di progredire attraverso uno spazio definito da coordinate geografiche e da limiti architettonici, è un aspetto intrinseco ad ogni esperienza umana. La possibilità di progredire è una condizione propria dell'esistenza e ne determina l'evoluzione e la direzione che tale evoluzione può prendere. Il contesto della galleria costituisce di fatto una sorta di situazione tipo di questo progresso. La dimensione del viaggio è arricchente nella misura in cui conduce verso territori ignoti: il viaggio necessita sempre di una componente d'esplorazione di ciò che non è conosciuto, e sia la scienza che la religione sono caratterizzate da questo aspetto.

**C.S.:** Scienza e tecnologia dischiudono allo sguardo affascinanti mondi sconosciuti, il loro progresso richiede un continuo riposizionamento. Come si colloca la tua riflessione ontologica rispetto a questi sistemi di sapere e come il linguaggio visivo e sonoro da te utilizzato intende coglierli e restituirli allo spettatore?

**P.M.:** A mio parere, le scoperte scientifiche non forniscono alcuna risposta alle grandi questioni relative all'essere. Ne evidenziano soltanto la natura complessa e misteriosa, piuttosto che fornirci una mappa di

conoscenza acquisibile. La nostra fede nella scienza sta diventando sempre più simile alla nostra fede religiosa: ci si crede o non ci si crede, si accetta o si rifiuta. Gli scienziati sono i sacerdoti della nostra epoca e i loro sistemi specialistici di indagine del reale aggiungono sempre nuovi particolari curiosi alle nostre vite e in tal modo non fan altro che ampliare il nostro spazio. Come nell'antica Grecia si pensava che il mondo fosse piatto e oltre l'oceano tutto era sconosciuto e caos, così oggi costruiamo la nostra imbarcazione per solcare i mari e conoscere ciò che ancora non conosciamo.

La tecnologia protesica riflette di fatto il tentativo di progredire sempre più facilmente nella nostra indagine di ciò che non conosciamo. L'uso che, come artista, faccio delle immagini e della tecnologia intende dare forma ad un linguaggio che comprenda e restituisca tanto l'aspetto spirituale quanto quello razionale della conoscenza. La conoscenza è un flusso di dati, è qualcosa di immateriale, e io utilizzo proprio questi dati come riferimento alla natura non materiale dei processi cognitivi.

**C.S.:** *Space Game*, installazione prodotta in occasione di questa tua prima personale in Italia, si configura come uno spazio di interattività, su più livelli, che confonde dimensione reale e virtuale, conscia ed inconscia. Il lavoro avvolge il pubblico in una nebulosa informe in cui, in un certo senso, immergersi. Ce ne vuoi parlare?

**P.M.:** Tutta l'idea della mostra come *Space Walk* si struttura, come hai accennato, su più livelli. Un primo livello è quello meramente visivo, dello spettatore di fronte ad ogni lavoro; un secondo livello è quello dell'interazione con i lavori e gli spazi espositivi; un altro livello è quello dell'esperienza quasi fisica della connessione con uno spazio immaginario. Questo è stato il concetto chiave nella messa a punto di *Space Game*. Negli altri tre lavori si vedono dei veri e propri dispositivi: le navicelle e gli astronauti che fluttuano come bambini in acqua, i meccanismi di comunicazione e i messaggi in *IRIS V*, e in *Voiton* si vede questo ragazzino sognante che cammina in una terra desolata. *Space Game*, invece, intende creare proprio un ambiente immersivo, da non guardare, semplicemente, ma da esperire. Le quattro scene in cui si articola fanno riferimento ai quattro elementi, acqua, aria, fuoco e terra, quali diversi stati della materia e diversi stati mentali. Lo spazio dell'installazione è definito dalle immagini e dai suoni così come vengono modificati di volta in volta dall'azione diretta dello spettatore. In questo modo, lo spazio restituisce un feedback immediato che viene poi ritratto dal visitatore stesso in una nuova azione. Si tratta, dunque,

di una sorta di conversazione reiterata ed aperta con lo spazio.

**C.S.:** Che peso ha nei tuoi lavori l'aspetto ludico?

**P.M.:** Nel corso dei miei studi di teologia, sono stato molto influenzato da un testo di Romano Guardini, *La liturgia come gioco*, in cui l'autore spiega la liturgia cattolica in termini di gioco divino con delle vere e proprie regole, dei giocatori, un contesto avvolgente, dei suoni e con un obiettivo finale, quello dell'incontro con Dio. Ogni fase della cerimonia ha una tempistica precisa, ogni azione determina delle reazioni. Una situazione molto affine a quella del gioco, dunque. Il gioco dà la sensazione di progredire in modo piacevole, senza la pressione di una preparazione rigida o di un ascolto passivo. Il gioco, l'esperienza, consentono di cogliere la "scintilla", l'energia che li anima, l'energia dell'esistenza. Durante i rituali la tua mente è più aperta, meno controllata. Il gioco, come situazione immersiva, si completa quando ci si dimentica di star giocando, e prende forma una sorta di "sospensione della miscredenza".

**C.S.:** È spesso evidente nella tua ricerca l'influenza della cultura giapponese con cui sei in continuo contatto. L'innovazione, l'elemento iper-tecnologico, l'aspetto ludico-interattivo, appunto, ma anche l'attenzione alla spiritualità e all'interiorità. In che modo questa esperienza ha toccato la tua produzione?

**P.M.:** Abbiamo vissuto nella zona rurale di Toyama per quattro anni, per cui la mia esperienza della cultura giapponese è più legata alla disponibilità delle persone, ai coltivatori di riso, ai festival locali, al

pesce, alle montagne e all'oceano. Spesso il Giappone viene descritto come una terra di contrasti tra tradizione ed alta tecnologia. Ciò è in qualche modo vero, anche se non sempre: più spesso è uno dei due aspetti a prevalere. Ed io nei miei lavori ho sfruttato proprio questo principio di contrasto: nel video *Heroes* il morphing trasforma il volto di un gioco per bambini dalle fattezze ipertecnologiche in quello di una statua antica. La cultura zen e buddista mi hanno poi influenzato con l'idea della ripetitività e del fluttuare, della meditazione e

dell'apertura dei sensi, rafforzando certamente il mio interesse per i time-based media.

**C.S.:** *Space Walk* (2006), titolo dell'intero progetto, è anche uno dei lavori in mostra: con un click sul mouse si possono selezionare video scaricati dal server della NASA. Solo uno dei diciotto video



Kotoplay, 2004,  
video, 06:56 min.  
courtesy Pavel Mrkus

che compongono la proiezione è una messa in scena che confonde l'aspetto documentaristico con quello finzionale.

Cosa ne pensi della scienza come fiction? Che peso ha avuto e ha oggi, a tuo parere, il punto di contatto tra questi due ambiti nella costruzione di un sistema di sapere?

**P.M.:** La scienza implica una visione, la visione è fiction. Vi è una continua tensione in ciò. Molti artisti hanno anticipato successivi sviluppi in campo tecnologico e scientifico. E, d'altro canto, l'indole del genio non è molto distante da quella di un ragazzo che si aggira caparbiamente in mondi sconosciuti alla ricerca della sua visione: solo, nel modo dei suoi pensieri, è guidato unicamente da un obiettivo immaginario, non ancora reale, ma fa del suo meglio per renderlo tale.

Siamo così sicuri che la documentazione scientifica sia reale, mentre il vagare sognante di un ragazzo sia fiction? Non lo credo, forse il sogno è una dimensione molto più vicina alla nostra realtà di quanto si sia disposti ad ammettere.

**C.S.:** Con *IRIS V* (2008), nuova versione dell'installazione recentemente presentata presso Büro für Kunst, indagherò l'aspetto tecnologico-scientifico in relazione al tema della comunicazione. Come è nata questa riflessione su comunicazione e tecnologia, e come si è sviluppata in particolare l'idea di questo progetto?

**P.M.:** Il tema della comunicazione ci rimanda ancora una volta a quello della spiritualità. Oggi la comunicazione si articola in un network dalle dimensioni enormi e la quantità di dati trasmessi aumenta costantemente. Anche i sistemi spirituali si strutturano come delle reti comunicative invisibili che connettono l'intera superficie terrestre. I messaggi ricevuti ed inviati sono di tipo diverso, ma l'idea di comunicazione sussiste in entrambi i sistemi. Nella società dell'informazione, i dati trasmessi divengono di importanza cruciale. È per questo che in *IRIS V* mi avvalgo del sistema di trasmissione delle notizie, il sistema RSS, che permette l'accesso immediato alle risorse informative aggiornate in tempo reale. In questo lavoro, inoltre, il riferimento alla figura di Iris, messaggera divina nella mitologia greca, allude anche all'immagine dell'occhio, dell'iride, appunto, principale mediatore nel rapporto interpersonale.

**C.S.:** E proprio il riferimento a questa figura mitologica introduce anche un aspetto che caratterizza un po' tutta la tua ricerca artistica: il flusso continuo che connette passato-presente-futuro, tradizione e innovazione.....

**P.M.:** Nei miei dipinti e nei miei lavori degli anni Novanta citavo spesso testi di intellettuali europei. Questa idea di una linea temporale, che ha segnato l'inizio della mia produzione, è ancora presente nei lavori più recenti, anche se non viene sempre esplicitata visivamente. Per me è importante il legame con la tradizione che, a mio parere, influenza molto anche i nostri comportamenti attuali.

**C.S.:** Che peso dai all'elemento sonoro e come tendi a strutturarli nei tuoi progetti?

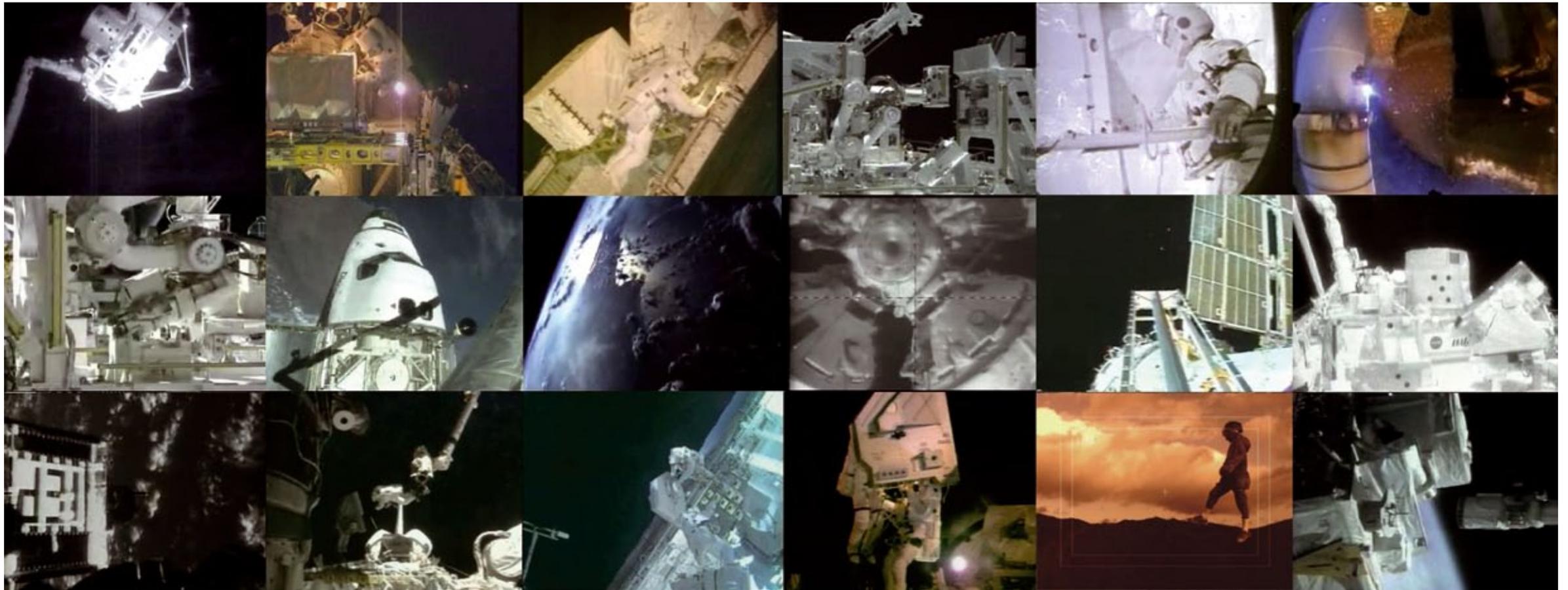
**P.M.:** Il suono, come l'immagine, dà forma allo spazio e al tempo, la loro importanza nel mio lavoro è la medesima. Questo non significa che il suono debba essere sempre presente, ma diciamo che tendo ad utilizzarlo nello stesso modo delle immagini. Non penso al suono come ad un semplice background e cerco di costruire una relazione diretta tra il suono e l'immagine. Alcuni dei miei progetti nascono da un accostamento insolito e straniante tra immagine e suono, come nel caso di *A Prayer of PW20/LW* in cui una macchina si muove seguendo la melodia di un sutra buddista. In altri progetti, il suono è in perfetta sincronia con le immagini e crea un'esperienza immersiva, come accade in *Space Game*. Inoltre, posso usare sia suoni remixati come un ready-made, o produrli direttamente con il computer, o ancora utilizzare suoni registrati e composti specificatamente per quel particolare lavoro.

**C.S.:** La condizione umana è un luogo sconosciuto, uno spazio di continua esplorazione. E proprio l'esplorazione, con i suoi percorsi ed attraversamenti, getta un ponte tra dimensioni diverse, quasi fosse una sorta di instabile cunicolo spazio-temporale. *Voiton* (2006), il lavoro che chiude *Space Walk*, sembra cogliere proprio questo aspetto tramite la figura di un bambino che percorre l'arida ed impervia superficie di un ignoto pianeta ...

**P.M.:** In *Voiton* metto in gioco più idee. È una sorta di tributo all'infanzia che, secondo me, è la fase della vita che dischiude i momenti più preziosi, quelli di una mente ancora intatta che cerca incondizionatamente le proprie visioni. Di fatto in questa ricerca si ha bisogno di poche semplici coordinate. L'immagine del viaggio, che allude al pellegrinaggio, ha ancora un forte legame con la sfera della spiritualità, e la dimensione dello sconosciuto rende questo viaggio drammatico. Nella mente di un ragazzo non c'è distinzione tra gioco e realtà, tra gioco e non-gioco, e dunque si attua davvero uno stato di immersione totale, una sorta di esperienza mistica ed il gioco diventa ancora una volta una forma

di conoscenza. Il fatto che lo scenario in cui il ragazzo si muove lasci intuire esplicitamente che si tratta di un altro pianeta rispetto alla terra, elimina qualsiasi tipo di limite. Se con *Space Game* ci immergiamo nel gioco, in *Voiton* diveniamo spettatori di quanto accade.

P.M. a Sugitani, Toyama, giugno 2008



Space Walk, 2006, video installazione interattiva / interactive video installation



*Space Game*, 2008, video installazione interattiva / interactive video installation  
Galleria Contemporaneo, 2008



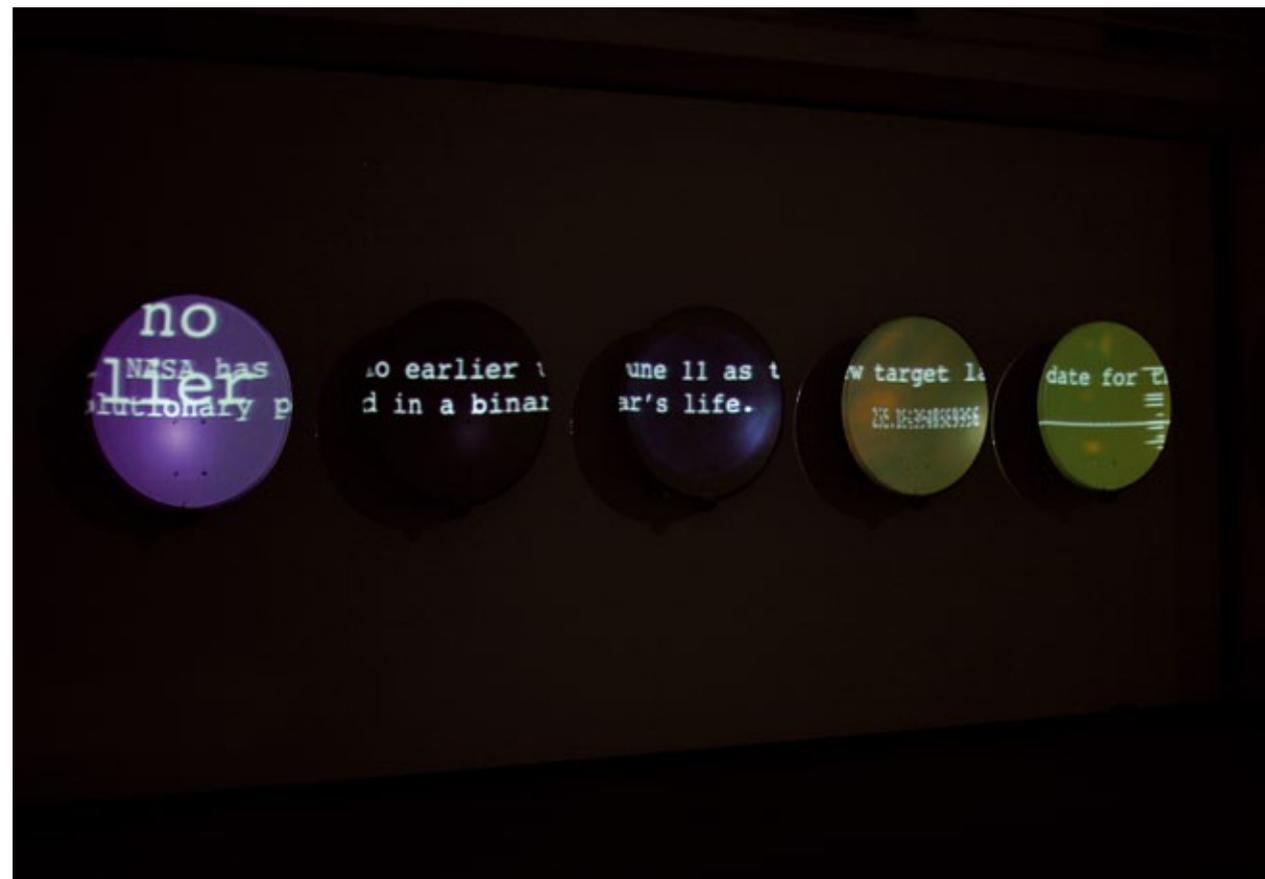
*Space Game*, 2008, video installazione interattiva / interactive video installation  
Galleria Contemporaneo, 2008



*Space Game*, 2008, video installazione interattiva / interactive video installation  
Galleria Contemporaneo, 2008



*IRIS*, 2008, installazione interattiva / interactive installation  
(computer, quartz composer, internet, suono / sound, proiettore / beamer)  
courtesy Büro für Kunst (Dresden)



*IRIS V*, 2008, installazione multimediale interattiva / multimedia interactive installation  
Galleria Contemporaneo, 2008



*IRIS V*, 2008, installazione multimediale interattiva / multimedia interactive installation  
Galleria Contemporaneo, 2008



*IRIS V*, 2008, installazione multimediale interattiva / multimedia interactive installation  
Galleria Contemporaneo, 2008



*IRIS V*, 2008, installazione multimediale interattiva / multimedia interactive installation  
Galleria Contemporaneo, 2008



Voiton, 2006, video, 13 min. (DVD player, LCD monitor, suono / sound)



Voiton, 2006, video, 13 min. (DVD player, LCD monitor, suono / sound)



*Voiton*, 2006, video, 13 min. (DVD player, LCD monitor, suono / sound)



Voiton, 2006, video, 13 min. (DVD player, LCD monitor, suono / sound)  
Galleria Contemporaneo, 2008

Riccardo Caldura's Buddhist sutra accompanies the movements of large assembly robots in an automobile factory. The movement is repeated in the same way that the sequence of images and sound repeats, and the sequences overlap each other with a hypnotic progression which is rendered well in video. Towards the end it is no longer possible to distinguish the robotic movements (the sequences overlapping), as if we were witnessing their progressive disappearance. The same thing happens with the chanting which blurs into an indistinguishable flow of sound. A prayer of PW 20/LW (the code refers to the model of robot) was a 6 minute video presented in the "Individual Systems" section, curated by Igor Zabel, at the 50th Venice Biennale directed by Francesco Bonami. This was a particularly significant video, both for Zabel's curatorial stance, keen to address "new conceptual fields and new paradigms" deriving from the steadfast autonomy (also politically) of artistic work, and for specifically understanding how an "individual system" was articulated- in this case for the Czech artist Pavel Mrkus (1970). Mrkus' artistic background is also very individual. He studied at the Academy of Fine Arts in Prague, specialising in glass, this was accompanied by his study of theology and a growing interest in video language and digital image elaboration. He followed his studies with a four year stay in Japan, where he was visiting associate professor at the institute of Glass Art in Toyama. This experience ranges not just across different media, but above all across different cultural traditions, with a particular attention given to hybrid forms of contemporary imagery. These have been shaped between metaphysical remains against a technological background and individual social and behavioural transformations brought about by the ubiquitous diffusion of technology. Speaking about A Prayer of PW 20/LW Mrkus made the following appropriate remark "industrialisation of religious behaviour, idolatry of technological processes"

For his first solo show in Italy, held at the Galleria Contemporaneo, the artist has presented a journey, articulated through a number of environments and works, around the idea of space and the cosmos. The adventure of space was one of the significant factors which led to a confrontation between technological powers, sublimating the tension between USA and USSR into the conquest of the moon, and had a profound influence on twentieth century European history. However it is also true that the conquering of the moon and the various space missions has given rise to an updated image of man/god, who, thanks to the exponential growth of the power of technology has managed to walk on the surface of the moon, making real the many centuries of utopian notions of travel tied to the exploration of elsewhere. Since that one small step in 1969 there have been many other space missions, and their repetition has progressively exhausted their attractiveness in the collective imagination- space missions are now almost "routine", made up of exceptional elements which are now taken for granted. The video installation "Space Walk" (3x9m) highlights this condition: two hundred films from the NASA website shown on a video wall made up of eighteen frames showing random sequences which can be changed and selected by the viewer by clicking a mouse. For a moment the viewer is sitting at the centre of mission control, checking that all the operations both inside and outside the spaceship or orbiting space station are being undertaken as they should be. A parody of control, space journey and video game, utopia and the everyday, extraordinary technological achievements and new habits for life in zero gravity inside the space module. All of this is offered (in a user friendly way) to the viewer for whom interaction with technology is part of their daily life. Thus the joystick usually used for playing on the Playstation is put in the viewer's hands to let him select, alter and modify moving images and video projections whose aspects call to mind an astral dimension. The slowly rotating sequences in "Space Game" are purely luminous creations, clusters and drifts which remind us of that incessant laboratory of transformation which is the universe. The artist very efficiently simulates the profundity of the cosmos- and we might wonder if there is a "cosmic profundity" which is not the elaboration of an image- where the primary elements (fire, light, energy) play. He simulates their transformations, which are now caused by a domestic demiurge holding an interactive hand-piece. That which Mrkus wrote about his work for the Biennale could apply to "Space Game": "Everything shows Nothing". This is a synthesis which could be turned about: "Nothing shows Everything" and the question would be whether, through the familiarity of a game, reduced to micro-movements of a finger on a joystick, not just the profound image of the cosmos could reappear, but also the amazement and wonder which, camouflaged by new technological devices, metaphysically characterised the condition of the divine/human infant, the Puer Aeternus. For Heraclitus –a relic of ancient pre-Socratic metaphysics who pops out between one click and the next – time in terms of eons was nothing but a child moving the pieces of a game (DK fr. 119). Iris is the title for the video installation by the Czech artist. In mythology Iris was the daughter of Taumais (in Theaetetus Plato reminds us that his name derives from the feeling of wonder: taumazein). She was also the messenger of the gods who took messages between the earth and the heavens with the immaterial span of a rainbow. This could be represented, as it is in the installation, by a luminous glow between the incessant flow of information downloaded in real time from the NASA and ESA websites. This video installation is unusual as it uses the circular and concave surfaces of satellite dishes as projection

screens. By using this everyday device, normally used for receiving the flow of transmitted images and information, the exhibiting space is transformed into a kind of borderline astronomical station which is able to investigate what is happening in sidereal space, intercepting messages and activity on the web which come directly from the bodies dedicated to space exploration. One gets the feeling that the game is becoming serious: the satellite dishes, devices for receiving information, serve merely as a surface for the projection, simulating a function which in actual fact they do not have. The last video (“*Voiton*”, from 2006) show the space exploration of a “red planet” (the dominant colour of the film), in actual fact this is a quarry near the artist’s home. The living creature at the centre of the video moves slowly and carefully and is equipped with rather precarious equipment: instead of a space helmet he has a scuba-diving mask, fogged by his breath, and on his feet he wears regular jogging shoes which look like they could actually be more suitable for walking on an alien planet than on earth. In reality this is just a child playing at exploring the known as if it were the unknown. But all this is done very realistically, the game is played seriously. Space exploration comes back to being a childish adventure, out of the ordinary. And once again it is technology which gives conceptual depth to the work, and not just its undoubted narrative interest: the child, the astronaut and the alien creature. It is as if we were not seeing it through a common LCD screen (as we really are), but through the effective simulation of a visor, complete with a grill for framing the surrounding environment and messages flashing up (detected life, search for, etc.). The game of space exploration is made possible thanks to the simulation of technology. Paradoxically this simulation reveals a background which has little to do with the mere scientific and technological aspects of the devices and much more to do with imagery. Simulating the functioning of the equipment reveals a further possibility. They are not satellite dishes, or rather they are, but they don’t work as such. It is not an electronic visor, but just an LCD screen pretending to be a visor. A void opens up between the identity and the function of the device, through which the tension of a space walk emerges, just outside your front door.

### **Pavel Mrkus – The Star Rover**

Michal KoleĐek

Compared to the neighbouring Central European art scenes, the contemporary Czech visual art does not have a strongly cosmopolitan character. Enclosed within itself, it grows from the traditions and experiments of the first half of the 20th century, but it is also still influenced by the experience connected with the period of the totalitarian “normalization” and the policy of international isolationism, which characterized the last stage of the communist regime, the so-called real socialism (after the Russian occupation in 1968). Independent Czech culture then encapsulated, and built up a sort of defensive ghetto, which periodically reverberated echoes of contacts created in the era of the euphoric release of the 1960s. While in the world of the traditional democracies postmodernism started and then dominated, the cultural platform of the Eastern Bloc remained in the phase of late modernism, which expressed itself especially by an emphasis put on abstracting conceptual or minimalist tendencies. (In this context, it is necessary to mention something which is hardly understandable in the “Western” milieu, namely that abstract art was in opposition to the official “realistic” cultural programme, and as such it was considered to be an expression of social and even political resistance against the communist structures and establishment.)

Not in vain, generations of conceptual artists endeavoured to dematerialize the artefact, and in their effort to disembody it – besides rational constructions and poststructuralist procedures – they largely fell back on the traditional, several thousand years old Eastern teachings. However, the process they started was at the time inevitably limited by the physical character of an artefact. While the first experimenters resuscitating Duchamp’s artistic pattern worked with formal transformations of the classical artefact, the following generation essentially enriched the contemporary artistic opinion by expressive possibilities of an interdisciplinary character – especially by performance and videoart. Neo-conceptual artists working at the turn of the 20th and 21st centuries in the transforming posttotalitarian environment, including Pavel Mrkus, have been definitely influenced by these approaches. Once independent and often rebelling artistic losers, personalities of Czech fine art in the 1970s and 1980s (such as Stanislav Kolibal, Vladimír Kopecký, JiĐí Kovanda, Karel Malich, and ZdenĐk Šýkora) who these artists referred to and who had functioned as both artistic and personal (social) paragons, very often reached positions of reputable celebrities. Young artists understood effort of their predecessors as a tantalizing call to continue getting across still undiscovered horizons. In performing these

– almost explorational – operations they also employed the theme of the developing globalization connected with informatization and technologization of the cultural-social models. New digital techniques thus greatly contributed to a radical transformation of artistic expression into a flexible, and in a way immanent set of data existing in a parallel virtual world. The electronic reality exhibits inconsistent, often illegible signs and systems of functioning. We are trying to explore and explain it applying our experience and elements of the real world. However, these technological allegories only serve as moving references and depict the given area just partially and often distorted. Mrkus’s art – like the whole sphere of virtual constructs – is similarly ungraspable. It is also desirable and attractive, ostensibly rational and transparent, but in reality it is remote from unambiguous judgments. In his works too we can see the microworld blending together with macro units, which after all are infinitely similar to each other and work on analogical principles, as well as penetration of reality and fiction, or the multivalent relation between manipulation methods and interactivity. In his projects Pavel Mrkus also works with the aesthetics of coincidence and causality of further chaining, which refers to research methods often applied in the sphere of sociological surveys or visual communication theories. In spite of these often contrary connotations relating to social processes of the globalized world or technological procedures of the contemporary digital culture, the main leitmotif of Mrkus’s art consists of evocation of spiritual principles. With non-conflicting doggedness, the author searches for elements of spirituality of the cyberspace, which he subconsciously compares to principles of the “analogue” world transcendence, applying them to artistic projects. And just like the Eastern religious systems became a philosophical resource for early conceptualists’ works, in many respects they also represent (in amalgamation with the traditional Christian spirituality) an anchorage for this Czech artist’s space odysseys. The effort to dematerialize an artwork thus in Mrkus’s approach consists of liberation of a rare spiritual essence, which is fragile so much that it can hardly become part of a permanent base. The artist has been following this process systematically, even obsessively for a number of years. Whether they are cultivated monochromatic paintings, installations, digital prints, or sophisticated video projections, their media always represent means without which the pivotal immanent concept (in the form of thought or real software) could not be developed. In case of the central interactive video installation at the exhibition in the Galleria Contemporaneo Mestre in Venice called *Space Walk* (2006), the role of such unique communication mediator was played by multiplied frames, which – a little bit slyly, and for sure conspiratorially – interconnect shots of the space officially distributed by NASA with an elegiacally funny micro story of a specific dweller of an individual space. In the video installation called *Iris* (2008) then diluted information from the jungle of the medial world falls down to dishes of satellite receivers, which in the form of convex projection screens perform the function of a sort of electromagnetic waves receivers. The author found inspiration for these works as well as for his previous projects in both texts by the scholastics or Buddhist sutras and agency summaries from Internet news servers, which in the form of transcendental or numeric data fly through the virtual and real spaces of our everyday lives.

As suggested at the beginning, the Czech art scene operates to a great extent as a specific Central European solitaire with its own references and particularities. In this context, Pavel Mrkus represents one of the exceptions. He naturally interconnects the Czech cultural tradition with Eastern spiritual influences, the inconsistent essence of the postdemocratic globalization as well as the dynamic chaos of electronic virtual dimensions. More famous abroad than at home, this artist makes up an important link between two worlds, which are still insufficiently compatible.

### **Somewhere, from an unknown location....**

#### **Interview with Pavel Mrkus**

by Chiara Sartori

The work of Pavel Mrkus seizes ontological and existential meanings entering into scientific and technological systems of knowledge, from where he metaphorically draws a complex vision of the world through the use of a structured visual and sound language. Perception goes beyond the actuality of things, the real is probed on many levels: on individual, personal and intimate levels, as well as on philosophical and social ones. Past, present, future, the old and the new are continuously connected in an universe conceived as a multiverse crossed by unstable passages linking dimensions that are only apparently distant: *Space Walk*, a walk through space, but also a walk through the unknown locations of human existence....

**Chiara Sartori:** Referring to your last exhibition project for Galleria Contemporaneo, what is the central idea, the line

connecting your works, creating a *Space Walk*, understood as a path through existence and the human being?

**Pavel Mrkus:** The progress through a space defined by geographical coordinates, or defined by architectural boundaries, is a part of the basic human experience. The possibility to proceed forward possesses a condition of life and sets the direction of its evolution. The given space of the gallery serves as a model situation of such progress. Yet to be really enriching, the journey always needs to lead to an unknown territory, it needs to have an aspect of exploration of the unknown. There is such an aspect in religion, as well as in science.

**C.S.:** Science and technology reveal fascinating and mysterious worlds to us, their progress requires a constant repositioning of our knowledge. Where does your own ontological reflection place itself in relation to these systems of knowledge and how does your visual and sound practice aim to catch them and to give them back to the viewer?

**P.M.:** In my opinion, scientific discoveries do not answer questions about the being. They point towards an ever greater mystery rather than to a discoverable knowledge map. Our belief in science is somehow growing similar to our belief in religious teachings. Trust or not. Take it or leave it. The scientists are like the priests of our age with a specialisation in various fields researching curious details of life, and they seem just to broaden our space. As in ancient Greece the known world was the flat land and the unknown and chaos began with the Ocean. So we build our ships to conquer the unknown and to turn it into the known. The prosthetic technology just reflects the aim of moving forward easily towards the unknown. As an artist, images or tools of technology serve me as a language which refers to both spiritual and rational forms of cognition. Knowledge means data, it is not matter, I use data as a reference to the non-material character of cognition.

**C.S.:** *Space Game*, your new installation produced for this first Italian solo exhibition, takes shape as a space of interaction, built on many levels, blurring the boundaries between the real and the virtual, the conscious and the unconscious. The work envelops the audience in a sort of diffuse nebula into which the spectator can somehow dive. Can you tell us something more about this project?

**P.M.:** The concept of the *Space Walk* show is developed on several levels, as you mentioned. Among them the first one is that of the viewer standing in front of the work and looking at it; then, on the second, there is the interaction with the work and the gallery rooms; another level is that of an experience of almost physical connection with a fictional space. This is the keyword for creating the *Space Game*. In the three other works you see the devices, the vehicles and astronauts floating like babies in water, you see the communication devices and messages in *IRIS V*, and you see the dreaming, walking boy in *Voiton*. *Space Game* is instead meant to create an immersive environment which is not to be watched but to be experienced. The various four scenes refer freely to the four elements like water, air, fire and dust, various states of matter or various states of mind. As the environment is defined by image and sound, directly reacting to the viewers' action, it gives an immediate feedback to the spectator's perception and it returns it back to the environment. It is kind of a looped conversation with space.

**C.S.:** How important is the game-like aspect in your works?

**P.M.:** During my theology studies, I was influenced by a book by Romano Guardini, *Liturgy As A Game*. He explains the catholic liturgy on principles of a divine game with rules, players, immersive environments and sounds, as well as the goal of the final meeting with the One. All parts of the ceremonies are set to the right timing, all actions call for their proper reactions. A very game-like situation. Yet the aspect of the game is something which gives you a feeling of progress in a delightfully enjoyable manner, the opposite of rigid training or passive listening. You can touch the "spark" within a game, within experience. That is the background of rituals, a moment when your mind is more open and less controlled. The immersive character of the game sets up a situation when you forget that you are actually playing a game, it is described sometimes as a "suspension of disbelief".

**C.S.:** The influence of Japanese culture often shows in your artistic research over the years, as you are constantly in contact with it. The attention to innovation, hyper-technology, interactivity and the dimension of game, that we mentioned before, as well as the attention to spirituality and to interiority are central to your work. How did you experience this culture and how did it stimulate your artistic production?

**P.M.:** We lived for four years in the rural area of Toyama, so my experience of Japanese culture is more connected with friendly people, rice farmers, small local festivals, seafood, mountains and the ocean. Often Japan is described as a country with contrasts between tradition and high technology. This is in some ways correct, but not always true, sometimes just one of them prevails. Anyway, I used this principle of contrasting elements in some of my works: as in the video *Heroes*, where our kids techno-toys morph together with the ancient stone statues. The Zen Buddhist point

of view brought me the concept of floating and repeating, meditation with opened senses, strengthening my interest in time-based media.

**C.S.:** *Space Walk* (2006) is the title of the whole project, but also one of the works on display: by a click of the mouse you can select videos downloaded from the NASA server. Just one of the 18 videos in the projection is staged and actually creates an overlapping between scientific documentation and fiction. What do you think about science as fiction and which was and is, in your opinion, the importance of the overlapping of these two fields-genres in the construction of a specific knowledge system?

**P.M.:** Science needs a vision, and vision is a fiction. These are in continuous tension. We know that artists have often predicted later scientific and technological developments. The temperament of a genius is often so much like the temperament of a stubborn boy wandering across the unknown realms towards his vision. Alone in the world of his thoughts he is led only by his fictive goal, his goal is not yet real, but he does his best to make it real. Are we really sure that the scientific documents are real and the boys' dream is a staged fiction? I don't think so. Maybe the dream is closer to us than we are ready to admit.

**C.S.:** In *IRIS V* (2008), a new version of the installation you recently presented at Büro für Kunst, you deal with technology and science, focussing on the topic of communication. How did you come to consider this issue and how did the idea of this work specifically develop?

**P.M.:** It goes back again to the idea of spirituality. Communication technology nowadays has been developing into giant network systems and the data transfer rates are constantly growing. In spiritual systems the communication has also been wireless and spread networking all over the earth. Yet the sent/received messages were of another kind. So the idea of communication is used as a parallel for both. In an information society the information data achieved a high value. That is why I use the online news in RSS protocol, which is the fastest access to the newest sources of information, updated at the moment when any new information appears. I refer here to Iris as a messenger from Greek mythology, and also to Iris as an eye, the primary mediator of contact between two beings.

**C.S.:** And the reference to this mythological figure also introduces one of the central aspects of your research: the unceasing flux connecting past-present-future, tradition and innovation....

**P.M.:** In my paintings and other works from the Nineties, I often quoted texts from European thinkers. And this timeline-based origin still underlies my recent works, even though it is not explicitly visualized. It is important to me to be somehow anchored in tradition, as I think that it still has a strong influence on our present behaviour.

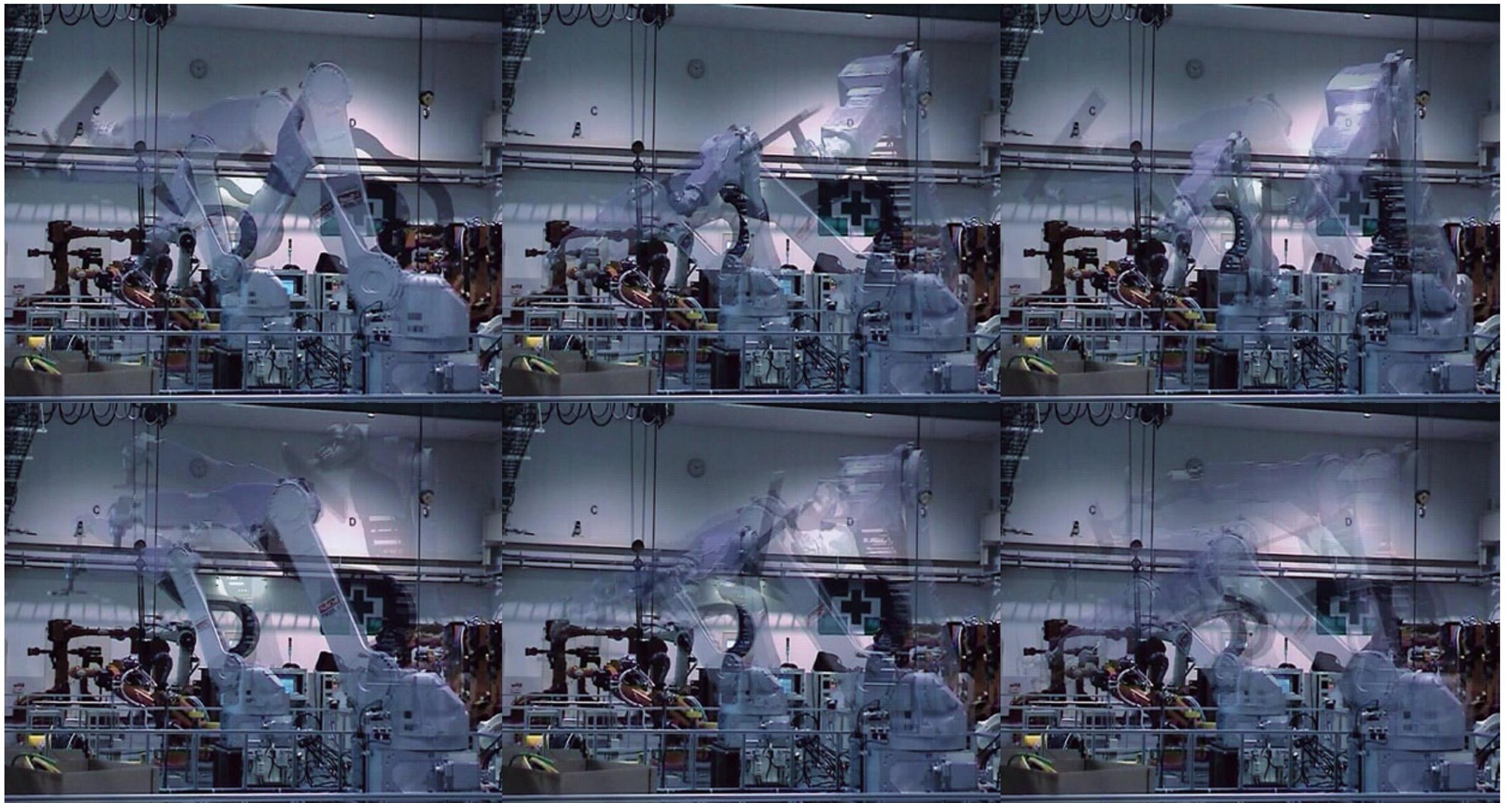
**C.S.:** What about the role of sound in your works? What is its importance and how do you construct it?

**P.M.:** Sound defines space and time in the same way the image does. So the importance of sound and image is equal to me. This does not mean that the sound always has to be part of a work but, whenever it is, I treat it with the same approach as the image. I don't like using sound as a background. There is always a direct relationship between visual and audible component in my pieces. Some works are based on unexpected combinations of visuals and sound, like for example *A Prayer* of PW20/LW where the machine moves with Buddhist sutra chants. In other works the sound is synchronised with the image to create an immersive experience, like in *Space Game*. The sources of sounds vary from piece to piece, I use remixed ready-made sounds, or I generate sounds on the computer, or I get composed and recorded music especially for a particular piece.

**C.S.:** I like to think about the human condition as an unknown location, a place of unending exploration. Exploration, its paths and crossings, throws bridges across different dimensions, as if it was an unsteady sort of wormhole. *Voiton* (2006), the work closing *Space Walk*, seems to seize precisely this aspect, telling about the long walk of a boy over the dry, rough, desert surface of an unknown planet ...

**P.M.:** In *Voiton* I have played with several thoughts. It's a kind of tribute to childhood where I see the most interesting, precious moments of an unspoiled mind clearly following its visions. You only need a few elementary coordinates. The image of a journey - pilgrim - again has its anchor in spirituality. The aspect of the unknown makes the journey dramatic. In the mind of a boy the game is not distinguished from reality, from a non-game state, and so he is immersed in his world completely. A model of mystic experience. The game is once again a means of cognition. The fact that the environment evokes another planet, rather than the earth suggests that there are no limits. While in *Space Game* we are actually playing the game, in *Voiton* we become spectators.

P.M. in Sugitani, Toyama, June 2008



*A Prayer of PW20/LW*, 2001, DVD video, sound, 6 min.  
courtesy Pavel Mrkus

**Pavel Mrkus**

- 1970** Nato a Melnik (Repubblica Ceca) / Born in Melnik (Czech Republic)  
Lavora prevalentemente nel campo dell'arte digitale, con il video, il vetro e realizza installazioni site specific. / He works with digital art, video, glass and site specific installations.  
Dal 2003 lavora con Büro für Kunst, Dresda / Since 2003 he is represented by Büro für Kunst, Dresden.  
Ha studiato presso / he studied at: Academy of Arts, Architecture and Design - Prague, Glass (1989-1995); Polytechnic University, Stoke on Trent - England (1991); Faculty of Theology, Charles University - Prague (1998-1999).  
Ha insegnato presso / he held teaching positions at: Academy of Arts, Architecture and Design in Prague (1995-2000); Toyama City Institute of Glass Art - Toyama, Japan (2000-2004); Studio of Digital Media, Technical University Liberec, - Czech Rep. (dal / since 2005); Glass and Digital Media Dept., Rhode Island School of Design, Providence - US (2006).
- Mostre Personali (selezione) / Selected Solo Exhibitions**
- 2008** *Space Walk*, Galleria Contemporaneo, Mestre/Venice  
*Water Tales*, Gallery Jeleni, Prague  
*Iris*, Büro für Kunst, Dresden, Germany
- 2007** *F.A.Q.*, Dresdner Kunstverein, Dresden, Germany (+D. Hanzlik)
- 2006** *Space Walk*, House of Art, Ceske Budejovice, Czech Rep.
- 2005** *Seagull*, Büro für Kunst, Dresden, Germany  
*Scanner*, Kunstverein Viernheim, Germany  
*Shift*, Gallery Jan Koniarek, Synagoga Trnava, Slovakia (+D. Hanzlik)
- 2004** *A Prayer of PW20/LW*, Kunsterhaus Schloss Wiepersdorf, Germany  
*KotoPlay*, Chromosome, Gallery for International Media Art, Berlin  
*Patterns*, Daimaru Dept. Store, Osaka  
*Stray Currents*, Mau Fine Art Gallery, Toyama (+J. Hongo)
- 2003** *Fragmented*, Gallery BAU, Toyama  
*A Prayer off*, Büro für Kunst, Dresden, Germany  
*In Between*, Gallery Enomoto, Osaka
- 2000** *Es fiel ein Reif*, Atrium, Moravian Gallery, Brno
- 1999** *Unreacheable*, Gallery by the White Unicorn, Klatovy

**Mostre Collettive (selezione) / Selected Group Exhibitions (selezione/selection)**

- 2008** *Be A Happy Worker: Work-To-Rule!*, Galerija Miroslav Kraljevic, Zagreb  
*Close Encounters*, Fine Arts Center Galleries, University of Rhode Island, Kingston
- 2007** *New Video Art from Central Europe*, RISD Museum, Providence, US
- 2006** *New Mystics*, Sala de Arte Contemporaneo, Tenerife, Canarias  
*Echigo-Tsumari Art Triennale*, Niigata, Art Front Gallery, Japan  
*Modern Time Work, Machineries and Automation in the Arts of 1900*, Palazzo Ducale, Genova  
*Frisbee, Contemporary Czech Video and Media Art*, House of Art, Brno, Czech Rep.  
*The Destiny of Paradise is in its Geometry*, KISS, Untergroningen, Germany  
*ArteFiera* Bologna  
*Arco*, Madrid, Spain
- 2005** *Helden Heute*, Centre PasquArt, Biel Bienne, Switzerland  
*Roboter*, Opelvillen Rüsselsheim, Germany  
*Der Rote Teppich*, Kunstverein KISS e. V., Untergroningen, Germany  
*Captured in Light and Space*, EXPO 2005, Shimin Plaza Gallery, Toyama, Japan  
*Vladimir Kopecky and his Sphere*, Chappell Gallery, New York
- 2004** *Sputniza*, Kunsthau Dresden  
*Loop 04*, videoart festival, Barcelona  
*Frisbee*, (Contemporary Czech Video Art), MNAC, Bucurest, Romania  
*Paralel Projections*, House of Art, Opava, Czech Rep.  
*Individual Systems*, Museo Archeologico, Potenza, Italy  
*Art Brussel*, Belgium  
*Hot Destination/Marginal Destiny*, House of Art, Brno, Czech Rep.  
*Video Programm of BDV Paris*, Georges, Centre Pompidou, Paris
- 2003** *52a Biennale di Venezia, Individual Systems*, Arsenale, Venice  
*Mission Possible, 1st Prague Biennale*, National Gallery, Prague  
*Another Movement*, Kanazawa, Japan
- 2002** *IV. Biennial of Young Artists*, Gallery of Prague City  
*Monochromy in Czech Art of the 90ties*, Czech Museum of Fine Art, Prague  
*Walking*, Gallery Skuc, Ljubljana, Slovenia

- 2001** *KK*, House of Art, Opava
- 2000** *Melancholy*, Moravian Gallery, Brno  
*Unclear Evidence*, House of Art, Ceske Budejovice  
*2nd Zlin Show of Young Artists*, State Gallery, Zlin  
*Via 2000*, Gallery Via Art, Prague
- 1999** *Art for Hospital*, Gallery V. Spala, Prague  
*K nebi*, Gallery Sternberk  
*KK*, Slovak National Gallery, Bratislava  
*L'arte contemporanea Ceca*, Palazzo Coen, Salo, Italy  
*Laboratory*, Gallery Sypka, Vlkov u Brna
- Performance Video / Public video performances**
- 2007** *Bulva Fabula*, Roxy, Prague  
*LPM*, Linux Roma
- 2006** *Bulva Fabula*, Roxy, Prague  
*AVIT*, Berlin  
Gallery Jiri Svestka, Prague  
*Nirvana Revival*, Club Vagon, Prague  
*Digital Penetration*, Veletzrni Palace, Prague  
*Roxy*, Prague  
*Svihov*, AV multicultural festival  
Tazza, Providence, US
- 2005** *Circus*, Usti nad Labem  
*Tocnik*, AV multicultural festival  
NOD, Roxy, Prague  
*Multiplace*, New Media Culture Festival, Slovakia  
*Who's next*, Smiley World Association, Expo halls, Paris
- 2004** *Video program of BDV*, Georges, Centre Pompidou, Paris  
*Loop 04*, Video art festival, Barcelona  
*Fu-Sui-Jin festival*, Toyama  
*BBQ*, Biwako Lake, Kyoto

**Collezioni / Works in collections**

Center for Contemporary Arts Prague  
Anita Beckers Gallery, Frankfurt  
Toyama City Collection  
Glass Museum Notojima  
Crystal Park Koganezaki  
other private collections

**Autori/Authors**

**Riccardo Caldura**, docente di Fenomenologia delle Arti Contemporanee all'Accademia di Belle Arti di Venezia. Dal 1996 è curatore di progetti d'arte contemporanea per il Comune di Venezia.

**Riccardo Caldura**, Professor of Phenomenology of Contemporary Arts at the Academy of Fine Arts in Venice. Since 1996 he is curator of contemporary arts projects for the City of Venice.

**Michal KoleĎek**, (Liberec - 1966, vive e lavora a Ústí nad Labem) dal 2007 è preside della Facoltà di Arte e Design presso l'Università Jan Evangelista PurkynĎ di Ústí nad Labem. Dal 1999 al 2002 è stato capo curatore per la Emil Filla Gallery di Ústí nad Labem. Tra il 2002 e il 2003 è stato curatore della Collezione d'Arte Moderna e Contemporanea della Galleria Nazionale di Praga. Attualmente lavora come curatore indipendente e collabora con varie rinomate istituzioni centro europee per l'arte.

**Michal KoleĎek**, (Liberec - 1966, lives and works in Ústí nad Labem) since 2007 he has been the Dean of the Faculty of Art and Design at the University of Jan Evangelista PurkynĎ in Ústí nad Labem. From 1999 to 2002 he was chief curator for the Emil Filla Gallery in Ústí nad Labem. Between 2002 and 2003 he was the curator of the Collection of Modern and Contemporary Art in the National Gallery in Prague. Currently he is a free-lance curator and cooperates with a number of renowned Central European artistic institutions.

**Chiara Sartori**, (1976) laureata in Sociologia presso l'Università di Trento, ha conseguito il diploma di Master in Sistemi e Professionalità nei Musei di Arte Contemporanea presso il Castello di Rivoli - Torino. Recentemente ha collaborato con lo SMARTProjectSpace (Amsterdam) come assistente curatore e attualmente collabora con il Comune di Venezia. Scrive regolarmente per Arte e Critica e DROME Magazine.

**Chiara Sartori**, (1976) after graduating in Sociology at the University of Trento, she had an MA in visual arts curating (Sistemi e Professionalità nei Musei di Arte Contemporanea) at the Castello di Rivoli - Turin. She recently worked for the SMARTProjectSpace (Amsterdam) as assistant curator and she is currently working for the City of Venice. She is a regular contributor of Arte e Critica and DROME Magazine.



