

# Toni Mestrovič: *Abyssos*

The Project Room of The Museum of Contemporary Art, Zagreb, 18 - 25.10. 2004



## Jasna Jaksič

The Project Room of The Museum of Contemporary Art in Zagreb hosted a premiere of an audiovisual piece of Toni Mestrovič, one of the most intriguing young Croatian artists. The film, *Abyssos*, is a phase in a homonymous project based on audiovisual material shot in a location close to the Dalmatian coast (the island, Veli Drvenik). The author, through digitally manipulated images and sounds, materialises and re-creates his own memories. A camera and a hydrophone serve as the extension of

Der Projektraum des Museums für Zeitgenössische Kunst in Zagreb war Schauplatz für die Premiere einer audiovisuellen Arbeit von Toni Mestrovič, einem der faszinierendsten jungen Künstler Kroatiens. Der Film *Abyssos/Abgründe* ist Teil eines homonymen Projekts, das auf nahe der dalmatischen Küste (auf der Insel Veli Drvenik) aufgenommenem audiovisuellen Material basiert. Der Künstler materialisiert und re-kreiert seine eigenen Erinnerungen anhand von digital manipulierten Bildern und Geräuschen. Eine Kamera und ein Hydrophon dienen als Vermittler, ausgefahrene Fühler der Wahrnehmungen; und der Wille des Künstlers als kreativer Manipulator des

Toni Mestrovič: *Abyssos* (2004, film)



perception; and the artist's will as well as the creative manipulation of the matter result in a conscious process of generating memory. Beside the artist himself, the 18-minute film features a lantern, a ship's engine, two octopii, an air bubble in the sea water (a so-called "blue note"), sea foam, a navigation map (of the Gulf of Kaštela), tunas and, finally - the sea abyss. On its virtual way to the abyss and back, the camera passes by these items, and stops in order to shoot an image to be later transformed. Of course, that path is constructed in a studio. A 3D manipulated rotating image of a lantern (the symbol of alert or the call for help, but also the messenger of hope) opens the film. The voyage of the camera goes from the surface of the sea foam down to the digitally simulated abyss. On its way back to the surface, one part is accompanied by a "blue note" - a touching discovery of the gas bubble under water, an antipode of a water-drop, so frequently used throughout the history of sound installations (and in Mestrovič's previous works). The camera returns to the surface and turns on another "constructed" level - a navigation map of the Gulf of Kaštela - an image inside the digital image, an element of collective perception and movement. As the film is nearing the end, we see from underwater the author's body floating, and the digitally manipulated movement suggests that it does not go anywhere but blissfully lies in a primordial soup.

Besides the vertical reading of the "narration", there also exists a horizontal one - in the way the sea surface, the maps, and the vector surface overlap there is a simulation of the simulation of the sea bottom. The dramaturgy of the "real" and "constructed" images and sounds interweaves the conscious and the unconscious, while the loose narrative network largely accompanies the filmic rhythm of the exchange of sequences. Both in the visual and audio segments, digitally retouched parts liberally exchange with those directly taken from nature, and the transformations mostly derive from pure playful associations. No matter how much the notions of water, sound, memory, and the subconscious may recall some avant-garde movements of the 20th century, in this context they are far removed from any surrealistic Eros, or the Fluxus

endgültigen Ergebnisses in einem Prozess der Generierung von Erinnerungen. Neben dem Künstler selbst sehen wir in dem 18-minütigen Film eine Laterne, einen Schiffsmotor, zwei Tintenfische, eine Luftblase im Meereswasser (eine so genannte "blue note"), Meeresschaum, die Navigationskarte eines Gebietes (des Golfs von Kaštela), Tunfische und letztendlich - den Abgrund des Meeres. Auf ihrem virtuellen Weg in den Abgrund und zurück trifft die Kamera auf diese Objekte, und stoppt von Zeit zu Zeit um ein Bild aufzunehmen, das später transformiert wird. Natürlich dieser Weg ist im Studio konstruiert. Ein 3D manipuliertes rotierendes Bild einer Laterne (dem Symbol für Alarm oder Hilferufe, aber auch eine Botschaft der Hoffnung) eröffnet den Film. Die Reise der Kamera beginnt bei den Schaumkronen der Wellen und führt uns in den simulierten Abgrund der See. Auf ihrem Weg zurück zur Oberfläche wird sie teilweise von einer "blue note" - der berührenden Entdeckung einer Gasblase unter Wasser, einer Antipode eines Wassertropfens begleitet, wie sie oft in der gesamten Geschichte der Geräuschinstallationen verwendet wurden (und in Mestrovič's früheren Arbeiten). Die Kamera kommt zurück an die Oberfläche und begibt sich auf eine andere konstruierte Ebene - eine Navigationskarte des Golfs von Kaštela - einem Bild innerhalb des digitalen Bildes, ein Element der kollektiven Wahrnehmung und Bewegung. Wenn sich der Film dem Ende nähert, sehen wir den Körper des Künstler aus der Sicht eines Fisches, von unten über uns dahingleiten und diese digital manipulierte Bewegung vermittelt uns, dass es nirgendwohin geht und alles glücklich in einer Art Ursuppe schwimmt.

Neben der vertikal erzählten "Geschichte", existiert auch eine horizontale - in der Art wie sich die Oberfläche des Meeres, die Karten und die Oberfläche Vektors überlappen ist eine eine Simulation der Simulation des Meeresgrundes. Die Dramaturgie der "realen" und "konstruierten" Bilder und Töne verwebt das Bewusste mit dem Unterbewussten, während das locker erzählerische Netzwerk den filmischen Rhythmus der wechselnden Sequenzen großzügig begleitet. In beiden, den visuellen und den audio Segmenten, wechseln digital manipulierte Bereiche mit den direkt in der Natur aufgenommenen, und die Transformation von rein spielerischen Assoziationen abgeleitet. Egal wie sehr die Vorstellung von Wasser, Geräuschen, Erinnerungen und des Unterbewussten an einige

practices of the 60s. Yet, the work is connected to them through synaesthetic ambitions, which brings an almost tactile dimension to the sound in the set-up, as well as a wish to completely isolate the spectator from the world in those 17.35 minutes.

*Abyssos* is a small retrospective of Mestrovič's videos made in the last three years - the lantern in the opening scene is a part of an autonomous piece, while it also incorporates sequences from the videos *The state of mind* and *Blue note*. Beside the film, the author also exhibited the homonymous installation that unified the sound and image in determinate spaces, and presented various parts of an "imaginative sea".

The whole project conciliates the conscious use of a new media - digital image and sound-making - with the traditional, and in some cases even archaic, approach to the motifs. The constructed digital universe (born from the primordial chaos or *abyssos*) is populated with zoomorphic beings that do not belong to the domain of nature, but to that of myths.

'The work was inspired by a scientific article about a mysterious sound phenomenon, in the article called "a blue note" and said to be responsible for the natural tendency of gas bubbles in seawater to damp out the higher frequencies.

avantgarde Bewegungen des 20. Jahrhunderts erinnern mögen, in diesem Kontext sind sie weit entfernt von jedwedem surrealen Eros oder der Fluxus-Praxis der 60-er. Hier ist die Arbeit mit diesen Sujets durch synästhetische Ambitionen verbunden, was den Geräuschen im Aufbau eine beinahe taktile Dimension verleiht, und dem Wunsch ausdrückt, den Zuschauer, für diese 17.35 Minuten vollständig von der Aussenwelt zu isolieren.

*Abyssos* ist eine kleine Retrospektive der Videoarbeiten Mestrovič's der vergangenen drei Jahre - die Laterne in der Eröffnungsszene ist Bestandteil einer autonomen Arbeit, während auch Sequenzen aus den Videos *Geisteszustand* und *Blue note* eingefügt sind. Neben dem Film zeigt der Künstler auch eine homonyme Installation, welche Geräusch und Bild in einem bestimmten Raum vereint, und präsentierte verschiedene Teile einer "imaginären See".

Das gesamte Projekt bringt die bewusste Anwendung eines neuen Mediums - digitale Bild- und Geräuscherstellung - mit dem traditionellen und teilweise archaischen Ansatz der Motive in Einklang. Das konstruierte Digitaluniversum (geboren aus dem Urchaos oder Abgrund) ist bevölkert mit zoomorphen Wesen, die nicht in das Reich der Natur, wohl aber das der Mythen gehören.

'Die Arbeit wurde durch einen wissenschaftlichen Artikel über ein mysteriöses Geräuschphänomen inspiriert, welches im Artikel als "eine blue note" bezeichnet wurde und für die natürliche Neigung von Unter-Wasser-Blasen höhere Frequenzen auszudämpfen verantwortlich sein soll.

Toni Mestrovič: *Abyssos* (2004, film)

