

**Editor & Publisher:** Răzvan Ion

**Co-editor & Co-publisher :** Eugen Rădescu

**Co-editor:** Dana Altman

**Board of artphoto:** Dana Altman (New York),  
Vladimir Bulat (Bucharest), Răzvan Ion (Bucharest),  
Eugen Rădescu (Bucharest), Cristian Crisbășan (Bucharest).

**Design:** Răzvan Ion

**DTP:** Sebastian Chiriac

**Design of online edition:** Lucian Marin

**Translation:** Dana Altman

**Marketing & management consultant:**  
Lucian Georgescu

**Contributors:**

Lev Manovich (San Diego), Boris Groys (Köln),  
Jerome Sans (Paris), Tetsuo Kogawa (Tokio), Mark Durden  
(London), Dana Altman (New York), Glen Helfand (San  
Francisco), Lizzy Le Quesne (Prague), Rebecca Cannon  
(Sidney), Feng Mengbo (Beijing), Sabine Rusterholz (Zürich),  
Stephen Hilger (New York), Glen Helfand (San  
Francisco), Vladimir Bulat (Bucharest).

**E-mail:** [artphoto@pcnet.ro](mailto:artphoto@pcnet.ro)

**Printed at:** Visual Promotion

**Advertising, marketing and projects:**

**gav | balkanski.proiect**

email: [luciang@gav.ro](mailto:luciang@gav.ro)

**Subscriptions:** 2 years subscription  
64€ [Europe]/ 80\$ [outside Europe]

**Published under:** 

**President:** Mihai Mălaimare jr.

**Founders:** Răzvan Ion & Eugen Rădescu

Printed and bound in Romania

© 2004 artphoto & the authors. All rights reserved in all countries.

No part of this publication may be reproduced or used in any form without prior written permission from the editor. The view expressed in artphoto are not necessarily those of the publishers.

**Cover:** Isaac Julien, Baltimore Series (Déja-Vu), 2003. Digital print on Hahnemühle

Photrag paper. Printed at Hare and Hound Press, San Antonio, Texas.

3 panels: Right dimensions: 111.92 x 100.01 cm.

Centre dimensions: 124.78 x 100.01 cm. Left dimensions: 111.92 x 100.01 cm

Credit: Isaac Julien, Courtesy of Isaac Julien & Victoria Miro Gallery.

03 Editorial by Lev Manovich  
New Media as Remix Culture

07 Jérôme Sans  
The Game of Love and Chance:  
A Discussion With Paul Virilio

16 Tetsuo Kogawa  
Video: The Access Media

26 Ilya Kabakov and Boris Groys  
A Universal System for Depicting Everything

34 Geoffrey Batchen  
Secret Pictures

Erwin Wurm 38

Isaac Julien 48

Annika Larsson 58

Sue de Beer 68

Larry Sultan 78

Ryan McGinley 88

Feng Mengbo 98

Ken Goldberg 108

Eugen Rădescu 118

Brody Condon 128

Răzvan Ion 138



# In Absentia: anxietate și distanță în opera lui Ken Goldberg

de Dana Altman

*"În toate artele există o componentă fizică ce nu mai poate fi considerată sau analizată așa cum se făcea pe vremuri și care nu poate rămâne neafectată de cunoașterea și puterea noastră modernă. În ultimele două decenii spațiul și timpul nu mai sînt ceea ce au fost din vremuri imemorabile. Trebuie să ne așteptăm la mari inovații care vor transforma întreaga tehnică artistică afectînd astfel creativitatea însăși și chiar schimbînd în mod uluitor noțiunea însăși de artă."*

Paul Valery, "Cucerirea ubicuității", în *Estetica*, Pantheon Books, Bollingen Series, New York, 1964. p. 225.

Ken Goldberg distinge arta computerizată de alte forme de artă prin capacitatea lor de a avea drept produs final un obiect, definit prin masă și perceptibil prin intermediul simțului tactil, cu alte cuvinte, al componentei fizice. Rezultatul procesului de creație al picturii sau sculpturii tradiționale, așa cum le cunoaștem, este un produs final care poate fi definit, printre altele, prin aspectul fizic: e ceva care poate fi atins, mirosit și are o anumită masă. Privitorul nu percepe doar o idee, ci și un alt component, măiestria artistului de a comunica ceva semnificativ prin intermediul tehnicii sale personale. Secole de istorie a artei au fost dedicate elaborărilor asupra aspectelor cromatice sau noutăților compoziționale. Ce se întîmplă însă dacă această componentă fizică devine mai puțin importantă? Sau dacă arta devine capabilă să abandoneze corporalitatea, fără a o înlocui neapărat cu altceva, și să ne arate semnificația într-un mod care are de-a face puțin sau chiar deloc cu acest aspect?

Există mai multe tipuri de artă pe internet: animațiile, care sînt de natură iconică și au drept rezultat, în ultimă instanță, un obiect, precum și arta conceptuală. Aplicînd un set de instrucțiuni, cel care le urmează creează ceva. Acel ceva poate să fie un obiect sau nu, iar distanța spațială pare să nu aibă un impact prea mare asupra acțiunilor utilizatorului, atîta timp cît ele sînt posibile din punct de vedere tehnologic. Dar cum putem fi siguri că această creație satisface condiția existenței fizice, în loc de a fi doar o altă imagine dintr-o bază de date situată undeva la distanță? În situația "tele-epistemologiei", studiul cunoașterii obținute la distanță, problema referinței devine inevitabilă. Referința este un concept pe care semiotica încearcă să îl clarifice de foarte mult timp. Filosofia analitică afirmă că referința este relația dintre o expresie și obiectul pe care îl denotă. Orice tip de discurs poate fi însă despre obiecte non-existente, iar situația devine și mai complexă și chiar arbitrară cînd obiectul denotat este sau poate fi o fantasmă, sau cînd realitatea sa depinde de tehnologia folosită pentru a-l investiga și/sau produce. În același timp, o dată ce o realitate este creată, utilizatorii tind să se identifice cu ea, stabilind reguli și un spațiu comun de operare, protejîndu-și domeniul, de fapt întărind un referent consolidat care s-ar putea să nu existe, dar care reprezintă un argument în plus în favoarea permanentei nevoi umane de a cuceri, de a apropria și de a îmblîzni spațiul nefamiliar.

Evenimentele zilnice pot fi percepute doar prin filtrul subiectivității, fenomen cu implicații imense: umanitatea se refu-

giază în experiențele mediate, adeseori fără să pună excesiv sub semnul întrebării aspectul credibilității. Probabil că acesta este motivul principal pentru care supravegherea permanentă prin camere de luat vederi cu circuit închis, reality shows și paginile de internet "în direct" exercită o asemenea fascinație: ele pretind că medierea nu există și oferă referențializare imediată. Privitorii tind să ignore de comun acord că totul evoluează în funcție de un scenariu prestabilit, care oferă un anumit grad de libertate combinatorie, dar în ultimă instanță doar un număr redus de opțiuni. A ridica la nivel de artă aceste probleme de mediere și jocul ambiguu prezența versus absența, aici versus acolo, acum versus atunci, este o afirmație puternică despre lumea post-modernistă, care ar putea fi descrisă drept un spațiu paralel generat din frînturi de imagini și informație provenind din surse variate și marcînd, după cum afirma Jean Baudrillard, trecerea de la real la hiper-realitate, care apare atunci cînd reprezentarea este înlocuită de simulacre ale unei lumi non-referențiale.

Arta lui Ken Goldberg ne vorbește despre această mediere creată electronic, și se ancorează în anxietățile individuale cu privire la distanță, prezență și absență, referențialitate, singurătatea individuală și izolarea tehnologică, precum și "societatea globală", cu modalitățile ei de a ne influența viața de zi cu zi. Proiectele sale robotice exploatează credința fermă că "realitatea" percepută pe internet trebuie să existe undeva, într-un spațiu unde contactul tactil e posibil, astfel încît utilizatorul să poată intra în relație cu ceva fizic, în locul unei succesiuni de pixeli pe ecranul de computer, să poată comunica și să poată modifica acel ceva, să și-l aproprieze și să creeze un spațiu familiar. "Memento Mori" înregistrează mișcările unei falii seismice, permițînd vizualizarea datelor; "Tele-garden" este agricultură prin control la distanță și implică deplina responsabilitate personală pentru spațiul viu absent; "Ouija 2000" e o tablă de joc dotată cu un braț robotic, controlat prin intermediul votului utilizatorilor, iar "Dislocarea intimității" este un joc polițist care îl impinge pe utilizator să descopere obiectele ascunse care își revelă doar umbrele, un concept filosofic fundamental al gîndirii umane. Ne simțim mai bine atunci cînd putem avea un contact tactil prin care să ne relaționăm la ceilalți și la universul înconjurător. Adevărata întrebare pusă aici este însă dacă această "realitate" există sau nu, și, simultan, dacă acest fapt contează, din moment ce absența ei fizică ne influențează la fel de mult ca și prezența sa. Tot ceea ce ne rămîne este să credem că acțiunile noastre dau într-adevăr formă unui obiect sau spațiu care există în dimensiunea fizică, și nu doar unei creații a imaginației noastre.

Dana Altman este teoretician, scriitor și curator. A lucrat în cercetare și învățămînt, a studiat lingvistică și istoria textului la Exter College, Oxford, UK și deține un doctorat în lingvistică. Din 1997 este director adjunct al Westwood Gallery din New York. Scrie critică de artă și ficțiune. Este co-editor al arphoto. Trăiește și lucrează la New York.



# In Absentia: Anxiety and Distance in the Work of Ken Goldberg

by Dana Altman

*"In all the arts there is a physical component which can no longer be considered or treated as it used to be which cannot remain unaffected by our modern knowledge and power. For the last twenty years neither matter nor space nor time has been what it was from time immemorial. We must expect great innovations to transform the entire technique of the arts thereby affecting artistic invention itself and perhaps even bringing about an amazing change in our very notion of art."*

Paul Valery, *Aesthetics*, "The Conquest of Ubiquity," translated by Ralph Manheim, p.225. Pantheon Books, Bollingen Series, New York, 1964.

Ken Goldberg talks about the difference between computer art and other forms of art in terms of their capacity to have as a final product an object, defined as something that has a mass and can be perceived by means of our tactile senses, that is, by their physical component. The result of the creative process of traditional painting or sculpture, as we know them, is a final product defined, among others, by physicality itself: it is something which can be touched, smelled and has a certain mass. It is not only the idea that comes across to the viewer, but also another component, the mastery of the artist to convey significance by means of his personal technique. Centuries of art history have been spent elaborating on chromatic aspects or on breakthroughs in terms of composition. What if this physical component becomes less meaningful? What if art is able to shed this corporeality, not necessarily replacing it with something else, and show us meanings that have little or nothing to do with such an aspect?

There are various types of art online: flashy animations, iconic in nature, that deliver in fact an "object" and then the conceptual art. By following a set of instructions, the user can in fact create something, which may or may not be an object, and the spatial distance seems to have no implication on his or her action, as long as the action itself is technologically possible. But then, how can one really be sure that this creation fulfills the condition of physicality instead of being just another image pulled from a distant database? In the situation of 'telepistemology', or the study of knowledge acquired at a distance, the problem of reference is bound to occur. Reference is an issue that semiotics has been attempting to clarify for a long time. Analytical philosophy states that reference is the relationship between an expression and the object it denotes. Discourse of any kind can also be about non-existent objects, and the situation becomes even more complex and maybe arbitrary when the denoted object itself is or may be a phantasm, or when its reality depends on the technology used to investigate and/or produce it. In the same time, once a reality is created, users tend to identify with it, establishing rules and environments, protecting their domain, and actually strengthening a consolidated referent that may not exist, which only proves the permanent human need to conquer, appropriate and tame unfamiliar space.

Every-day events can only be grasped through the filter of subjectivity, which has immense implications: humanity takes refuge

in mediated experiences, most often without questioning credibility aspects too much. This is probably the main reason of the fascination exerted by the ever-present surveillance cameras, reality shows and internet peep games, which shrewdly pretend that mediation does not exist and provide immediate referentialization. Viewers tend to willingly ignore that everything evolves according to master-scripts allowing a certain degree of combinatorial straying but ultimately a limited number of options. Raising the question of mediation and the play presence vs. absence, here vs. there and now vs. then to the level of an art form is a strong statement about the postmodernist world, which could be described as a parallel space generated by snippets of images and information from various sources and marking, as Jean Baudrillard states, the shift from real to hyperreal, which occurs when representation is replaced by permanent simulacra of a non-referential world.

Ken Goldberg's art is about this electronically-created mediation, and plugs into the postmodernist anxieties about distance, presence and absence, referentiality, individual loneliness and technological isolation and the "global society" with its way it might influence our every-day life. His robotic projects exploit the firm belief that the online "reality" must exist somewhere, in a space where tactile contact is possible, so that the user can relate to something physical instead of a sequence of pixels on a computer screen, and can actually communicate with it and alter it, appropriate it and create a familiar space. "Memento Mori" records the movements of a seismic fault, providing data visualization; "Tele-garden" is agriculture by remote control and implies full personal responsibility for the absent living space; "Ouija 2000" is a game board with a robotic arm controlled by the vote of the users, while "The Dislocation of Intimacy" is a detective game prompting the user to discover hidden objects revealing only their shadow, a philosophical concept that goes to the roots of human thought. Human beings seem still more at ease with tactile contact in order to relate themselves to the others and to the surrounding universe. The real question raised here is if this new 'reality' exists or not, and in the same time if this matters since its corporeal absence may influence us as much as its physical presence would. All that is left for us is to believe that our actions really shape something which exists in the physical dimension, and not only in our mind's eye.

---

Dana Altman is theoretician, writer and curator. Worked in research and teaching, studying linguistics and text history in Exeter College, Oxford, UK and has a doctorate in linguistics. Since 1997 is assistant director of Westwood Gallery in New York. She writes contemporary art criticism and fiction. She is co-editor of arphoto. Lives and work in New York.





"tele-actor", installation + online installation, 2002.  
Credit: the artist.  
Photo: Bart Nagel. See [www.ken.goldberg.net](http://www.ken.goldberg.net) for details.



"tele-actor", installation + online installation, 2002.

Credit: the artist.

Photo: Bart Nagel. See [www.ken.goldberg.net](http://www.ken.goldberg.net) for details.



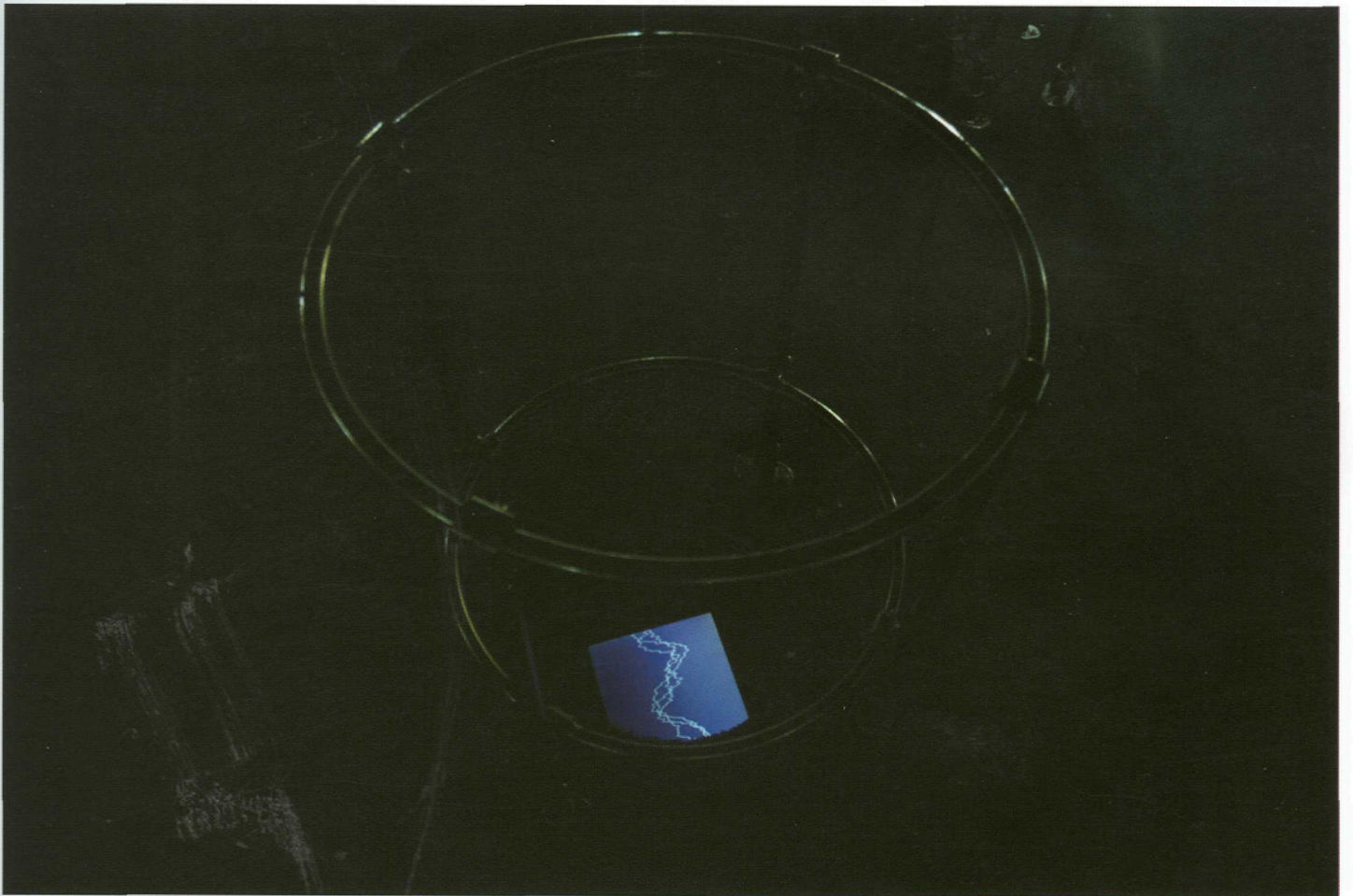
Ken Goldberg

---



mori (1999, installation and internet-based earthwork), [with Randall Packer, Gregory Kuhn and Wojciech Matusik].

Credit: the artist. See [www.ken.goldberg.net](http://www.ken.goldberg.net) for details.

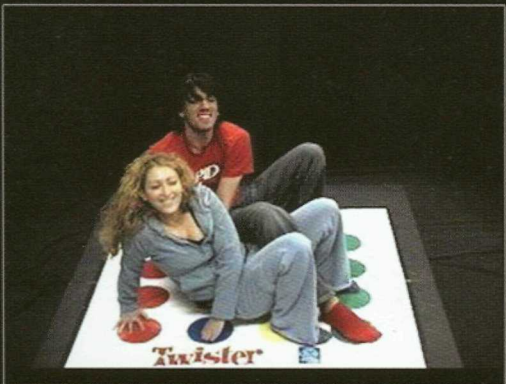


mori (1999, installation and internet-based earthwork), [with Randall Packer,  
Gregory Kuhn and Wojciech Matusik].  
Credit: the artist. See [www.ken.goldberg.net](http://www.ken.goldberg.net) for details.

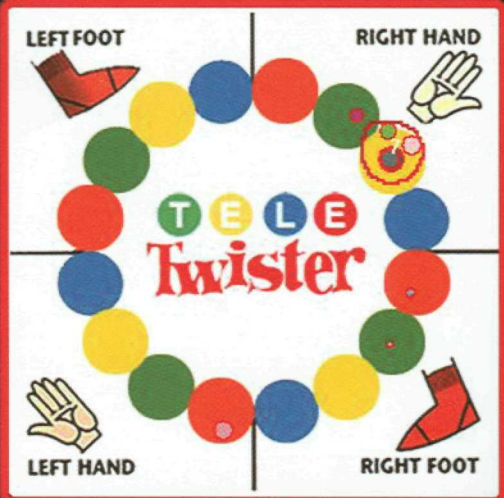



Fri Jan 23 12:19:13 PST 2004

Live Window



Timer




LEFT FOOT RIGHT HAND

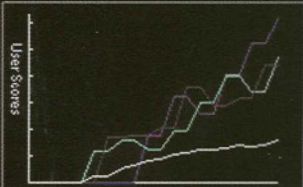
LEFT HAND RIGHT FOOT

Playback Speed: x3 Cycle: 16/66 Interval: 47/47 27 User(s)

Increase Speed: Key 's'  
Next Cycle: Key 'n'



User ID	Leadership
erybeary	
jm2lm	
vschar	
dhooks	
sdng	
enial	
d3song	
scott123	
nikemike_1	



User Scores

Voting Interval

Top 3 Users Average Myself

Let's begin.  
Voting cycle has ended.  
RIGHT FOOT, YELLOW.

Red team  
Prepare to vote.  
Let's begin.

\*Tele-Twister\*, installation: game designed for the Internet, 2003.  
Credit: Ken Goldberg. See [www.ken.goldberg.net](http://www.ken.goldberg.net) for details.



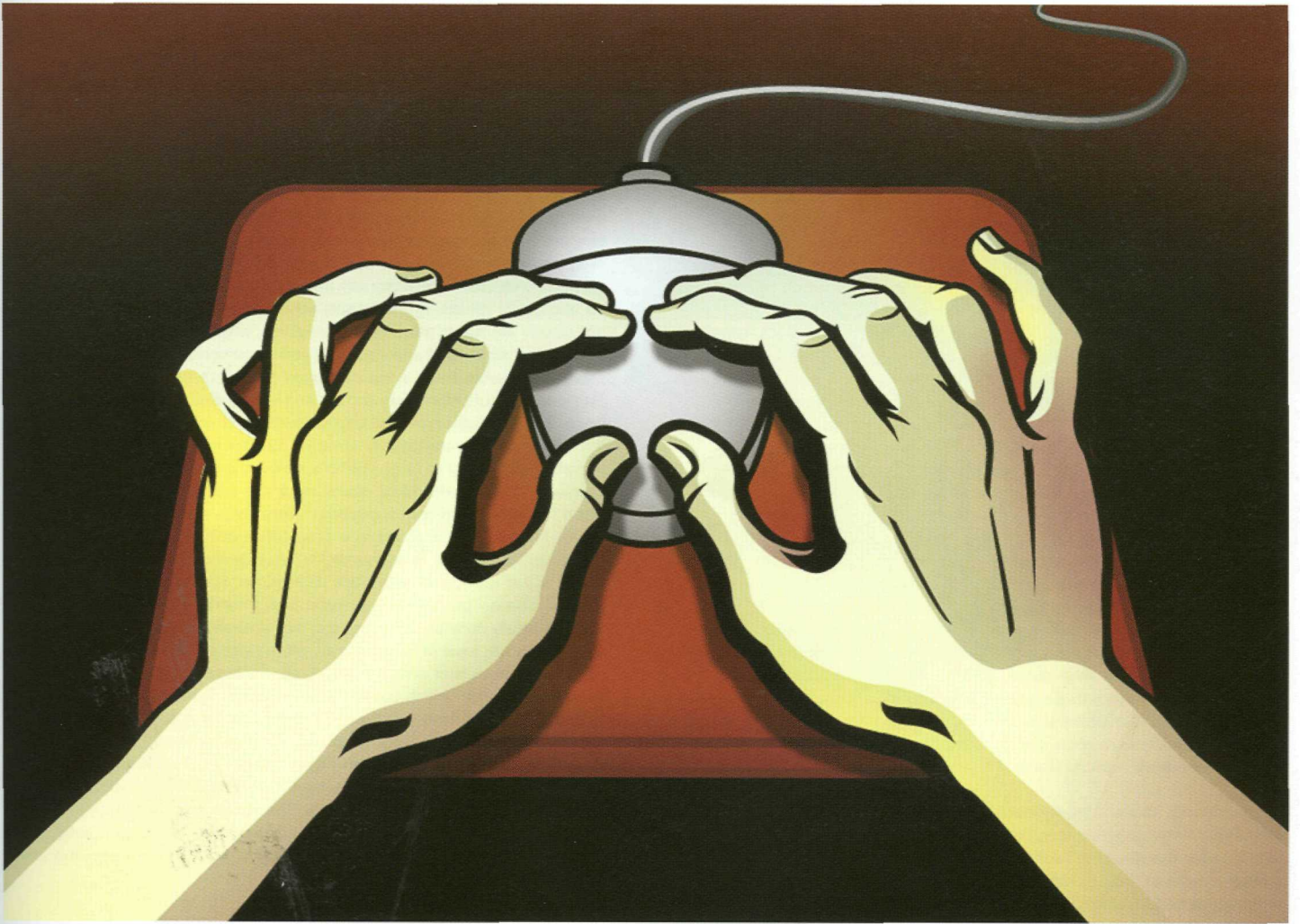


"Tele-Twister", installation: game designed for the Internet, 2003.  
Credit: Ken Goldberg. See [www.ken.goldberg.net](http://www.ken.goldberg.net) for details.



"Ouija", installation + online installation, 2000.  
Image from Ouija installation at Berkeley Art Museum.  
Credit: the artist. See [www.ken.goldberg.net](http://www.ken.goldberg.net) for details.





"Ouija", installation + online installation, 2000.  
Credit: the artist. See [www.ken.goldberg.net](http://www.ken.goldberg.net) for details.