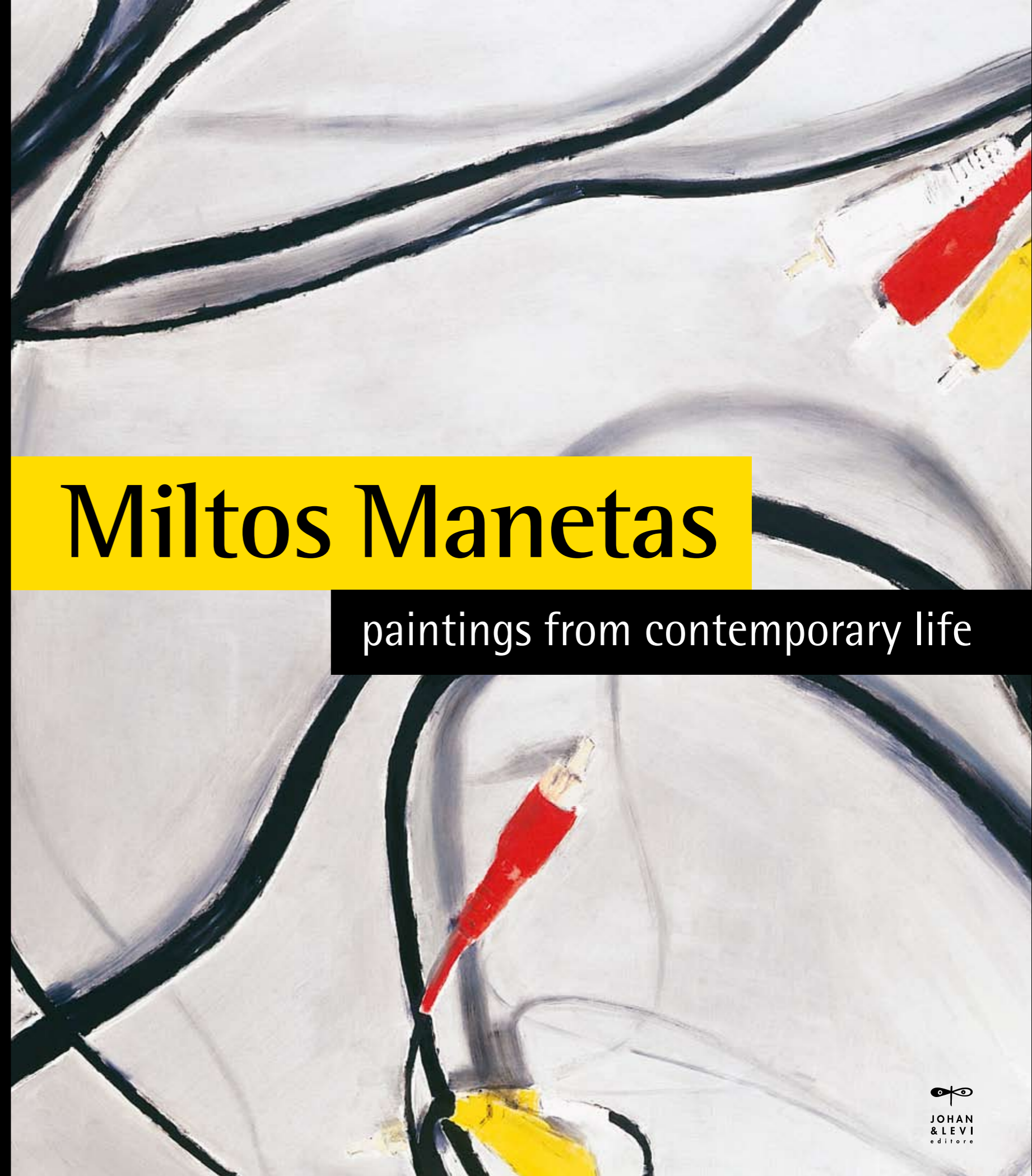




Miltos Manetas

paintings from contemporary life

 JOHAN & LEVI



# Miltos Manetas

paintings from contemporary life

  
JOHAN  
& LEVI  
editore

# Miltos Manetas

paintings from contemporary life

Johan & Levi Editore

Coordinamento editoriale / *Editorial coordination*

Micaela Acquistapace

Redazione / *Editing*

Margherita Alverà

Traduzione dall'inglese di / *Italian translation by*

Francesca Villa

Progetto grafico e impaginazione / *Graphic design and layout*

Silvia Gherra

Fotolito / *Digital Imaging*

Bitgraph, Cassina de' Pecchi (MI)

AGF Italia, Peschiera Borromeo (MI)

Stampa / *Printing*

AGF Italia, Peschiera Borromeo (MI)

Copyright ©2008

Johan & Levi Editore, Milano

www.johanandlevi.com

Finito di stampare nel mese di settembre 2008

su carta Arctic Volume White 170 gr

*Printed in September 2008 on Arctic Volume White 170 gr paper*

ISBN 978-88-6010-012-2

Copertina / Cover: Miltos Manetas, *Untitled (Cables)*, 2005

Quarta di copertina / Back cover: Miltos Manetas, *Untitled (Annika*

*Looking at a PC)*, 1998 Courtesy of Takaya Goto Collection, NYC

## Contents Sommarìo

- 6 How to Represent Information Society?  
**Come rappresentare la società informatica?**  
Lev Manovich
- 18 The Man Behind  
**L'uomo dietro**  
Franck Gautherot
- 23 paintings from contemporary life
- 137 Works in Collections  
**Opere in collezioni**
- 139 Biography  
**Biografia**

Miltos Manetas is a painter of contemporary life. He paints joysticks, computers, computer game consoles, and computer cables (lots of them). He also paints people who are intensely engaged in the activities made possible by consumer electronics devices, such as playing a computer game. But he never shows what games they are playing or what images they are looking at. Instead, he focuses on human-computer interface: hands clutching a joystick, a face looking at the screen, a body stretched across the floor in the intense concentration or, alternatively, relaxing besides a laptop, a computer console, or a tv.

Manetas's works can be placed within a well-established tradition in modern painting: representing modern people in their particular modern settings. In 1863 Charles Baudelaire published the essay *The Painter of Modern Life* where he anticipated the soon to appear works of Impressionists that captured the modern dress, mannerisms and new public spaces. Others soon

followed. Think of Matisse's bourgeois interiors; Georg Grosz, Otto Dix and other German artists identified with New Objectivity movement representing people in their spaces as though illuminated by medical lights or photographed for a police mug shot; American realist painters between the First and Second World Wars making satirical images of people in bars, on the beach, and other leisure spaces; and so on. All such paintings struck their contemporaries as being quintessentially modern, and therefore sometimes caused scandal, but in fact they were consistent with the established portraiture tradition of showing a person in his or her surroundings. Hence there is a direct line running from the portraits by Jan van Eyck and Albrecht Dürer to the works of Pierre Bonnard and Grosz.

We can also think of another art tradition which is more unique to the modern period, representing people engaged in specifically modern forms of labor: working in a factory, operating machinery, making steel in a mill or

## How to Represent Information Society?

### Come rappresentare la società informatica?

Lev Manovich

Miltos Manetas è un pittore della vita contemporanea: dipinge joystick, computer, console per videogiochi, cavi (in gran quantità). Rappresenta anche soggetti profondamente impegnati in quelle attività che gli strumenti elettronici di consumo hanno reso possibili, come giocare al computer. Egli, tuttavia, non mostra mai il gioco in cui sono impegnati i suoi personaggi, né quali immagini essi hanno di fronte. Si concentra, invece, sull'interfaccia uomo-computer: una mano che stringe il joystick, una testa rivolta verso lo schermo, un corpo allungato sul pavimento, in profonda concentrazione oppure rilassato accanto a un computer portatile, una console o un televisore.

Le opere di Manetas possono collocarsi all'interno di una tradizione ben consolidata nella pittura moderna: la rappresentazione dell'uomo nel suo moderno scenario. Nel 1863 Charles Baudelaire pubblicò il saggio *Il pittore della vita moderna* nel quale anticipava le opere degli impressionisti, che avrebbero fissato

su tela l'abbigliamento, gli atteggiamenti e gli spazi pubblici della modernità. Altri li seguirono. Si pensi a Matisse, con i suoi interni borghesi; a Georg Grosz, Otto Dix e altri pittori della Nuova Oggettività, movimento che rappresentava gli individui nei loro spazi abituali illuminati da luci asettiche come nelle foto segnaletiche; ai realisti americani, nel periodo fra le due guerre, con le loro immagini satiriche di uomini nei bar, sulla spiaggia o in altri luoghi di svago; e così via. Simili dipinti, che contenevano la quintessenza della modernità, colpirono l'attenzione dei contemporanei suscitando talvolta scandali. Di fatto, però, risultano perfettamente conformi a una più lunga tradizione ritrattistica: la rappresentazione di un soggetto nel proprio ambiente. Esiste, pertanto, una linea diretta che lega i ritratti di Jan van Eyck e Albrecht Dürer alle opere di Pierre Bonnard e Grosz.

Possiamo considerare un'altra tradizione artistica ancor più tipica dei tempi moderni, tesa a rappresentare forme di lavoro specificatamente moderne: lavoratori

doing research in a scientific laboratory. Whilst we can already find such paintings in the second half of the 19<sup>th</sup> century (for instance, Van Gogh's early painting of a loom worker) with the Realist and Naturalist movements in the arts they began to be produced systematically in Russia after 1917 revolution, and in the Soviet Block countries after World War II. In these Communist countries, representation of work became one of the main official genres of visual art. Eventually such paintings become academic, template-driven, and not overly interesting; but in the 1920s and early 1930s Russian artists created some of the most poetic artworks of the 20<sup>th</sup> century depicting people engaged in labor. In these works, humans and machines are neither reduced to common decorative abstract forms, as in the works by Fernand Léger, nor do they aggressively push into each other, as in photomontages by Dadaists. In other words, they do not follow typical cyborg schema, which

became popular in Europe after World War I. Instead, we see humans working in harmony with machines to produce parts, goods, and further machines.

The creative role of labor was one of the cornerstones of Marx's theory. Later, the constant discussions of fulfilling and satisfying labor under Communism versus degrading and exploitative labor under Capitalism was one of the favorite topics of Soviet media and art critics. However the lyrical Russian paintings from the 1920s and 1930s do not illustrate these theories and dogmas. Instead, humans and machines are shown co-existing in a poetic dream-like world, a kind of "industrial classicism".

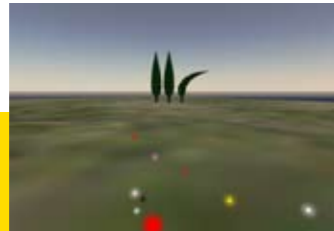
If we want to represent work specific to information society or create symbols of this society, what approach can we take? In retrospect, we can see that the artists working in the first half of the twentieth

century had an easier job than we do now. Industrial society created new and distinct forms: trains, cars, airplanes, bridges, factory buildings, and industrial machinery itself. To create symbols of an industrial age, all artists had to do was to depict these new forms. If we look through the pages of the avant-garde publications of the 1920s such as *L'Esprit Nouveau* published by Le Corbusier and Ozenfant in Paris between 1920 and 1925, we encounter endless images of the modern industrial icons: Fiat Lingotto factory with its roof serving as a car race track, American grain elevators, Ford cars. These images travelled from one magazine to another; they were equally favored by architects, filmmakers, photographers, and poets.

Industrial society was also depicted by using the body of a worker. Paintings, photographs and films represented workers naked from the waist up so that their strong muscles would be fully visible; workers carry-

ing their instruments of labor; workers' bodies moving in graphical patterns as they work. This last strategy was particularly important. Different kinds of factory work involved distinct and usually repeating patterns of body movements. Modernist art and cinema are filled with representations of these movements. For instance, while Vertov's *Enthusiasm*, Lang's *Metropolis*, and Chaplin's *Modern Times* respectively celebrate, criticize and caricature modern work, they all use similar visual strategies. They emphasize the regularity of workers' movements, abstract and iconize these movements, establishing parallels between the movements of the bodies and the movements of the machines.

In contrast to industrial society, which easily provides images and icons with which artists can represent it, information society can be said to 'resist visualization'. That is, it does not offer us specific visual icons, forms, or movement patterns. In fact, I would even go further



Windows for Hermès, Athens 2008  
*Sad Tree in Second Life*, 2008  
Miltos Manetas, 2005

Vetrine per Hermès, Atene 2008  
*Sad Tree in Second Life*, 2008  
Miltos Manetas, 2005

Miltos Manetas while painting  
Finished painting  
Miltos Manetas's studio

Miltos Manetas mentre dipinge  
Dipinto terminato  
Studio di Miltos Manetas



occupati in fabbrica, intenti ad azionare macchinari, a lavorare l'acciaio, oppure a svolgere ricerche nei laboratori scientifici. Benché alcune risalgano alla seconda metà del XIX secolo (per esempio il dipinto giovanile di Van Gogh che raffigura un tessitore), tali opere, apparse con la nascita del Realismo e del Naturalismo in pittura, cominciarono a essere prodotte sistematicamente in Russia dopo la rivoluzione del 1917 e nei paesi del Blocco Sovietico nel secondo dopoguerra. La rappresentazione del lavoro diventa, in questi paesi comunisti, uno dei generi ufficiali delle arti visive. Tali dipinti finirono per diventare accademici, ripetitivi e di scarso interesse ma, negli anni venti e nei primi anni trenta, i pittori russi crearono alcuni fra i più poetici capolavori artistici del XX secolo, raffiguranti individui dediti al lavoro. In queste opere, uomini e macchine non sono ridotti a una banale e astratta forma decorativa come nei dipinti di Fernand Léger, né vengono spinti con violenza l'uno contro l'altro come nei fotomontaggi dadaisti. In altre parole, non

seguono il tipico modello cibernetico divenuto popolare in Europa nel primo dopoguerra. Gli uomini sono invece rappresentati mentre lavorano in armonia con le macchine, al fine di produrre pezzi, merci e altre macchine.

Il ruolo creativo del lavoro era una delle pietre miliari della teoria marxista e la contrapposizione tra il lavoro appagante e soddisfacente sotto il regime comunista e lo sfruttamento degradante sotto il capitalismo era uno dei temi preferiti dai media sovietici e dalla critica artistica. Tuttavia, i dipinti russi carichi di lirismo degli anni venti e trenta non illustrano tali teorie e dogmi. Gli individui e le macchine, al contrario, co-esistono in un mondo poetico e onirico, in una sorta di "classicismo industriale".

Quale approccio adottare per rappresentare il lavoro tipico della società informatica o per crearne dei simboli? A posteriori, possiamo constatare che artisti, registi e designer modernisti ebbero un compito ben

più semplice del nostro. La società industriale diede vita a forme nuove e differenziate: treni, automobili, aerei, ponti, fabbriche e macchinari industriali. Per creare simboli di quel periodo storico, gli artisti non dovettero far altro che rappresentare le nuove forme. Se scorriamo le pubblicazioni avanguardiste degli anni venti, quali *L'Esprit Nouveau*, pubblicato a Parigi da Le Corbusier e Ozenfant fra il 1920 e il 1925, ci imbattiamo in un'infinità di illustrazioni delle moderne icone industriali: la fabbrica del Lingotto Fiat dal tetto adibito a pista automobilistica; i silos americani per cereali; le automobili Ford. Queste immagini passarono da una rivista all'altra, predilette in ugual misura da architetti, registi, fotografi e poeti.

Un altro modo per rappresentare la società industriale era di raffigurare il corpo di un operaio. Dipinti, fotografie e film riproducevano operai a torso nudo con i muscoli iconici bene in evidenza; operai carichi di strumenti di lavoro; corpi di operai dalla gestualità schematica e precisa mentre eseguono il lavoro.

Quest'ultima strategia risultò particolarmente rilevante. Le diverse tipologie di attività di fabbrica implicavano diversi repertori di movimenti corporei e, quasi sempre ripetitivi. Il modernismo artistico e cinematografico pullula di rappresentazioni di tali movenze. Se è vero, per esempio, che *Entusiasmo* di Vertov, *Metropolis* di Lang e *Tempi Moderni* di Chaplin rappresentano rispettivamente una celebrazione, una critica e una caricatura del lavoro moderno, essi utilizzano però simili strategie visive: porre l'enfasi sulla regolarità delle movenze degli operai, astraendone e iconizzandone i gesti, fino a stabilire un parallelo fra i movimenti dei corpi e quelli delle macchine.

Rispetto alla società industriale che fornisce letteralmente agli artisti immagini e icone con cui essere riprodotta; quella informatica invece sembra resistere a una rappresentazione visiva. Essa, cioè, non offre specifiche icone, forme o repertori di movimenti. Mi spingerei addirittura ad affermare che le attività essenziali che la definiscono sono "anti-visive". Come ho

and suggest that the essential activities which define it are 'anti-visual'. As I already noted, typical information labor involves people in front of computers, control panels, and other human-machine interfaces. There are no graphical body movements and, regardless of the concept of the work and the type of industry, it all looks exactly the same: a relatively static figure in front of the screen with the hands on the keyboard. Similarly, if the industrial technologies typically involved visible movements of the parts – the wheels of a train or a car, the cylinders of a combustion engine, the propeller of a plane, and so on – there is nothing visibly moving in information technology. Of course, every second millions of bits do move between the hard drive, the memory, the graphics card, the processor, and the network, but we can't see it happen. Similarly, we can't see information flows between network routers, between a Wi-Fi station and nearby computers, between parts containing an RFID chip and a RFID reader, and so on. All these

movements take place beyond the scale of our bodies, perception and cognition.

The fact that information society is difficult to represent visually does not mean that it cannot be done in principle. So far, only a few artists have systematically tried to do this, and Manetas is one of them. Actually he is maybe the only contemporary painter who made this reality the focus of his paintings. Manetas therefore is a true 'painter of information life', which is amazing and remarkable in itself.

Thinking about the strategies of Manetas's paintings, I can place them in a room next to some of the most accomplished figurative artists of the twentieth century: Edward Hopper, Balthus, Alexander Deineka. Similarly to these artists, Manetas slightly abstracts the human forms and those of the human environment. He extracts these forms from the everyday reality and places them within the space of a painting. What matters now are the contrasts between empty fields of color

già osservato, il tipico lavoro informatico implica che un individuo sia posto di fronte a un computer, una console o altre forme di interfaccia uomo-macchina. Non esistono precisi movimenti corporei e, indipendentemente dal tipo di lavoro e di settore industriale, l'immagine risulta sempre perfettamente identica: una figura relativamente statica davanti a uno schermo, con le mani sulla tastiera. Allo stesso modo, mentre le tecnologie industriali implicavano tipici movimenti delle parti – le ruote di un treno o di un'auto, i cilindri di un motore a combustione, l'elica di un aereo e così via – nella tecnologia informatica non vi è nessun movimento che l'occhio possa cogliere. Naturalmente, milioni di bit si spostano ogni secondo fra l'hard drive, la memoria, la scheda grafica, il processore e la rete, ma noi non siamo in grado di vederli. E non ci è neppure possibile osservare il flusso di informazioni in moto fra i router della rete, una stazione Wi-Fi e i computer vicini, né quello che lega i parcheggi contrassegnati da un chip RFID a un lettore RFID, etc. Tutti questi movimen-

ti avvengono a un livello che va al di là di quello dei nostri corpi, della nostra percezione e cognizione.

Il fatto che la società informatica difficilmente si presti a una rappresentazione visiva non significa che ciò non sia possibile. Pochi artisti vi si sono cimentati sistematicamente e Manetas è fra questi, anzi egli è forse l'unico artista contemporaneo a fare di questa realtà il fulcro delle proprie opere. Egli è, perciò, un vero e proprio "pittore della vita informatica", cosa sorprendente e notevole di per sé.

Riflettendo sulle strategie pittoriche di Manetas, tendo a collocare i suoi dipinti in una stanza accanto a quelli dei più rispettabili artisti figurativi del xx secolo: Edward Hopper, Balthus, Alexander Deineka. Come questi artisti, anche Manetas astrae lievemente le forme concrete del mondo fisico, estrapolando dalla realtà quotidiana per situarle all'interno dell'universo pittorico. Ciò che importa qui sono i contrasti fra campi vuoti di colore e arabeschi eleganti, realizzati con linee cromatiche, o l'opporsi di

and the elegant arabesques articulating or going over these fields, or between the sharp lines and flowing soft brushstrokes. At the same time, the specificity with which Manetas represents his subjects – particular types of cable connections or particular models of game consoles – makes his paintings the very precise documents of the time in which they are painted. This tension between the modern painterly tradition to which Manetas's paintings clearly belong and the concrete and very contemporary details in these paintings is what gives them their surprising and unique quality. Normally we don't expect a modern figurative painting to have the specificity of a consumer electronics catalog.

If we look at various 19<sup>th</sup> and 20<sup>th</sup> century figurative painters who worked on the same problem as Manetas – representing humans inside their specifically modern environments – we notice that the 'light abstraction' filter which they applied to physical reality often

contorni ben definiti a pennellate leggere e fluide. Allo stesso tempo, la precisione con cui Manetas raffigura specifici cavi di allacciamento o particolari modelli di console conferisce ai suoi dipinti lo status di documenti accurati dell'epoca in cui sono stati realizzati. La tensione fra la moderna tradizione pittorica cui le opere di Manetas appartengono a tutti gli effetti e l'estrema concretezza e contemporaneità dei dettagli che vi compaiono, dona a tali dipinti una qualità unica e sorprendente. Non ci aspettiamo che una moderna opera figurativa abbia lo stesso grado di specificità di un catalogo di prodotti elettronici di consumo.

In effetti, osservando diversi artisti figurativi del XIX e XX secolo che si trovarono ad affrontare – come Manetas – la rappresentazione dell'essere umano all'interno del suo tipico ambiente, ci accorgiamo che spesso il filtro di "leggera astrazione" applicato alla realtà fisica andava a colpire anche la specificità dei dettagli. Questo è ciò che, in effetti, accade quando

affected the specificity of the details. Visually, this is what happens when you take a digital photograph and run the 'Blur more' filter in Photoshop. All contours get slightly blurred, the image acquires more of an abstract quality, and at the same time its historical specificity is removed. But the blur filter invented by Manetas, so to speak, is more selective. While it evens out the color and tone gradations inside the shapes and backgrounds, it preserves the sharpness of particular contours and consequently the historical specificity of the selective details. These details unmistakably identify one shape as a Powerbook G3, another shape as a VGA cable, etc. For instance, in *Girl* (2005) we can't discern any details of the girl's face, and yet we clearly can read the Nike swash logo on her sneakers.

As already mentioned, painting a human being in his or her interior environment is a tradition that goes back many centuries. Perhaps the main difference between 20<sup>th</sup> century artists who created such paintings and

si scatta una fotografia digitale e si applica il filtro "sfoca maggiormente" di Photoshop. I contorni vengono lievemente sfocati, l'immagine acquisisce maggior astrattezza e, al contempo, si rimuove la sua specificità storica. Ma il filtro di sfocatura creato da Manetas è più selettivo. Pur uniformando il colore e le gradazioni di tono all'interno delle figure e degli sfondi, esso mantiene la nitidezza di alcuni contorni e, in questo modo, la peculiarità di dettagli precisi. Sono questi a identificare inequivocabilmente una forma: un portatile Powerbook G3 o un cavo VGA, etc. In *Girl* (2005), per esempio, non riusciamo a distinguere i particolari del viso del personaggio, ma possiamo leggere distintamente il logo della Nike stampato di traverso sulle scarpe da ginnastica.

Come già accennato, la rappresentazione di individui all'interno del loro ambiente rientra nell'ambito di una tradizione secolare. Forse la differenza più evidente fra gli artisti del XX secolo e i loro predecessori classici si coglie nel trattamento dello spazio che circonda

their classical predecessors is the treatment of space around a human figure. From the 15<sup>th</sup> to 19<sup>th</sup> century, the figure is placed inside the realistic looking interior which may be staged to contain the symbols of wealth and power such as precious fabrics, furniture, or other paintings, but normally it is still plausible, with the placed objects confirming to a perspectival space. But the 20<sup>th</sup> century figurative artists were fully aware of the new language of abstraction which can create meaning purely through formal contrasts. (In fact, many painters creating figurative works in Europe in the 20s and 30s first went through an abstract period.) Consequently, 20<sup>th</sup> century artists start using a new strategy: positioning human figures against empty areas of space. Some such as Alberto Giacometti and Francis Bacon make this space completely neutral and abstract. Others, such as Balthus, present this space as realistic, but arranged it to be completely empty of any objects. In this way, seemingly representational space

becomes abstract and symbolic. Hopper was probably the best user of this technique. The unspoken drama in many of his paintings revolves around the contrast between a figure and the apparently infinite and indifferent space in which it exists – such as the dark cosmos of a street at night, or the uniform field of grass outside of a motel.

Manetas also uses this technique of placing the figures inside seemingly realistic but actually staged and abstracted spaces. Often he paints his figures from above so this space is a floor. (This bird's eye view, which is typical of videogames, has never before, to the best of my knowledge, been systematically used in painting.) It can also be a wall, and it can contain suggestions of furniture. The fact that even at its most abstract this space can be unmistakably identified as an interior already gives this space a different meaning: it is not infinite as Hopper's street at night but unquestionably finite. I would not call it domestic but it is certainly

not alienating as with Hopper, Giacometti or Bacon. So what is this space?

In my view Manetas conceptualizes an interior space as an equivalent of a computer desktop. In other words, it is simply a background against which we arrange our lives and carry out everyday activities. We place icons and folders on this desktop; likewise, people in Manetas's paintings place laptops, game consoles, TVs, cables, pieces of clothing, and their own bodies within the empty interior space. This space does not frame or define our identities. Its emptiness does not have any existential quality typical of the figurative art of the 1940s-1960s. Nor is it not the charged 'negative space' of modernism in general. And it does not invoke the special feeling of lightness and disappearance effects of supermodern architecture. Instead the space painted by Manetas is simply a neutral 'background', and nothing more. This visual treatment of space as a neutral 'background' also has another meaning. The

space in Manetas's paintings can be thought of as the space of electronic communication: a vacuum constantly traversed by electronic signals. Therefore this space is never completely empty. It is full of activity and movement and this is how Manetas paints it. We see different colored lines, dots, and various small shapes that stand out against the stillness of background. The network of hectic lines create an impression of constant busyness and movement. But the quality of this movement is very different from what we find in portraits by Giacometti where the dramatic swirling brushstrokes encircle the subject, or in Bacon where the thrusting lines alternatively define and blur the subject. In Manetas's paintings, this movement is like a constant barely audible buzzing of electronic equipment when it is on. Numerous bits of data are always moving but, in contrast to the parts of industrial machinery, we don't see anything, we only hear a light and persistent buzz. In painting the spaces of information society, Manetas



*Cable Rug*, in Seoul, 2008  
Highgate Studio, North London, UK  
"Mirrorsites 98", Dan Bernier Gallery,  
LA, 1998

*Cable Rug*, a Seoul, 2008  
Highgate Studio, North London, UK  
"Mirrorsites 98", Dan Bernier Gallery,  
LA, 1998

la figura. Dal xv al xix secolo, il soggetto è posto in un interno dall'aspetto realistico che può contenere i simboli di ricchezza e potere come tessuti, mobilio o dipinti di prestigio, ma tali simboli sono sempre collocati in modo plausibile in uno spazio prospettico. Gli artisti figurativi del xx secolo, del tutto consapevoli di come il nuovo linguaggio dell'astrazione possa creare significato a partire da contrasti puramente formali, hanno iniziato a usare in modo sistematico un metodo innovativo: situare le figure umane sullo sfondo di un'area in prevalenza vuota. Alcuni pittori, quali Alberto Giacometti e Francis Bacon, rendono questo spazio completamente neutro e astratto; altri, tra cui Balthus, lo mantengono in apparenza realistico, sistemandolo però in modo che risulti del tutto scevro di oggetti o linee. In altre parole, uno spazio apparentemente realistico, diviene, in realtà, astratto e simbolico. Il massimo esperto di questa tecnica è Edward Hopper. Il dramma inespresso in molti dei suoi dipinti è reso dal contrasto fra la figura e il luogo

in cui essa si trova: uno spazio apparentemente infinito e indifferente, come può essere, per esempio, l'universo oscuro di una strada notturna o il campo d'erba uniforme fuori di un motel.

Manetas utilizza la stessa tecnica, situando le figure all'interno di uno spazio solo in apparenza realistico, ma in realtà simbolico e astratto. Spesso ritrae le sue figure dall'alto (questo punto di vista, così tipico del videogioco, che io sappia non è mai stato utilizzato in modo sistematico in pittura), trasformando il pavimento in sfondo che può contenere pezzi di pareti e cenni di arredamento. Il fatto che persino al massimo grado di astrazione tale ambiente possa essere inequivocabilmente identificato con un interno, gli conferisce di per sé un significato molto diverso: non è lo spazio infinito della strada notturna di Hopper, bensì uno spazio decisamente finito. Non lo definirei domestico, ma di certo non è alienante come in Hopper, Giacometti o Bacon. Di che spazio si tratta, quindi? Dal mio punto di vista, Manetas concepisce un inter-

no come l'equivalente del desktop di un computer. In altre parole, esso corrisponde a un semplice sfondo sul quale ordiniamo le nostre vite e svolgiamo le attività quotidiane. Così come noi posizioniamo icone e cartelle sul desktop, i personaggi di Manetas collocano PC, console, TV, vestiti, cavi e i loro stessi corpi in questo interno vuoto che non delimita né definisce la loro identità: la sua inconsistenza non ha alcun carattere esistenziale, tipicamente riscontrabile nelle opere degli anni quaranta, cinquanta e sessanta del xx secolo. Non si tratta dello "spazio negativo", carico di significati, del modernismo in generale. Esso non suscita la particolare sensazione di leggerezza e dissolvimento dell'architettura supermoderna. È semplicemente uno sfondo neutro: niente di più.

Il trattamento visivo dello spazio come "sfondo" ha inoltre un altro significato. Nei quadri di Manetas, esso può essere concepito come il luogo della comunicazione elettronica: un *vacuum* costantemente attraversato da segnali elettrici. Pertanto quest'area

non è mai vuota e, pur essendo completamente immobile, brulica di attività e movimento. È questo il modo in cui Manetas la dipinge: linee di diversi colori, punti e svariate forme di piccole dimensioni spiccano sullo sfondo dello spazio immobile. Il groviglio di linee convulse crea un effetto di costante attività e continuo movimento. Tuttavia, la qualità di tale moto differisce fortemente da quello che incontriamo nei quadri di Giacometti, dove il drammatico turbinio di pennellate circonda il soggetto, o in quelli di Bacon, in cui esso è alternativamente definito e sfocato attraverso l'uso di linee violente. Si tratta, piuttosto, di un ronzio continuo e appena udibile, simile a quello di un dispositivo elettronico in funzione. Moltissimi bit di dati si spostano ininterrottamente, ma al contrario delle parti delle macchine industriali, qui non vediamo nulla, tutto ciò che siamo in grado di sentire è un leggero e regolare ronzio.

Raffigurando la società informatica, Manetas si interessa in particolare di ciò che in gergo si definisce

is particularly interested in human-computer interface: the way in which humans communicate with and control computers and other devices. In his paintings, the large cyclical and repetitive movements of workers of the industrial era are replaced by the small, repetitive but not cyclical movements of the hand and fingers operating the interface of a Playstation or a Sony Vaio laptop. These new body movements are also repetitive but they are no longer cyclical. That is, while a hand repeatedly presses buttons on a joystick or keys on a keyboard, the pattern is no longer predictable and regular. This irregularity of body movements is as specific to information (i.e. cognitive) labor as was the regularity to industrial labor. In the latter, body followed the regular movement of machine; in the former, an interactive computer responds to actions initiated by a human who thinks – which is not a uniform fixed process.

Sometimes Manetas paints a hand that is not clutching

anything but is simply resting on a knee. Sometimes we see complete figures resting. But more often, they are engaged in play. The intensity of their concentration and the immobility of their tense bodies makes you think that they may be actually working: monitoring a telecommunication network, flying a large plane with hundreds of passengers, or studying protein structures in a lab. In some way they are: just as a scientist analyzing visualized data or an operator of automated factory scanning the monitors, Manetas's figures analyzes what is on the screen in front of them to make immediate decisions. In other words, while they are engaged in leisure as opposed to work, their perceptual, cognitive, and bodily activities are work-like. So although Manetas does not literally paint information work, in fact he is directly engaged with the new kind of human-machine relationship which is central to both info-work and info-leisure activities today.

Looking at Manetas's representations of our informa-

interfaccia uomo-computer: ovvero il modo in cui gli esseri umani comunicano con i computer o altri dispositivi e li controllano. Nelle sue opere, gli ampi movimenti ciclici e ripetitivi degli operai nell'era industriale sono sostituiti dagli impercettibili spostamenti della mano e delle dita che mettono in funzione l'interfaccia di una Playstation o di un portatile Vaio. Questi nuovi movimenti corporei sono sempre ripetitivi, ma non sono più ciclici. Vale a dire, quando una mano preme ripetutamente i tasti del joystick o della tastiera, il repertorio non è più prevedibile o regolare. L'irregolarità di movimenti corporei è, a mio parere, tipica del lavoro informatico quanto la regolarità lo era del lavoro industriale. In quest'ultimo, il corpo seguiva i movimenti regolari della macchina; mentre nel primo un computer interattivo risponde ad azioni messe in moto da un individuo che pensa.

A volte la mano raffigurata non stringe alcunché: essa è semplicemente a riposo, appoggiata su un ginocchio. Talora possiamo vedere intere figure ritratte nell'atto

di riposarsi, ma il più delle volte sono intente a giocare. L'intensità della loro concentrazione e l'immobilità dei loro corpi in tensione è tale da farle sembrare effettivamente impegnate in attività lavorative: monitorare una rete di telecomunicazione, pilotare un aereo di grandi dimensioni con centinaia di passeggeri a bordo, studiare la struttura delle proteine in laboratorio. In un certo senso, esse stanno lavorando: proprio come uno scienziato intento ad analizzare i dati visualizzati o un operatore in una fabbrica automatizzata, impegnato a vagliare le emissioni dei sensori, così i personaggi di Manetas esaminano ciò che appare davanti ai loro occhi sullo schermo per prendere decisioni immediate. In altre parole, mentre sono impegnati in attività di svago, opposte al lavoro, le loro funzioni percettive, cognitive e corporee sembrano, di fatto, lavorative. Quindi, se è vero che Manetas non riproduce letteralmente il lavoro informatico, in realtà, con i suoi lavori egli ci parla della nuova tipologia di relazione uomo-macchina, centra-

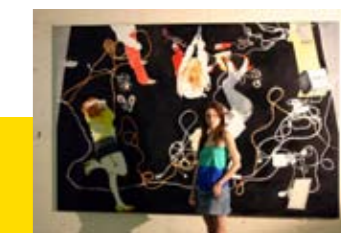
tion environment from his very first paintings to the very latest, we see a change. The early paintings of the 1990s reflected the popular understanding of the computer as a kind of unfamiliar and foreign presence, even an alien; computer work as immersion and withdrawal from the physical surrounding; the laptop, the game console 'sucking in' the user away from the immediate space. This understanding was already prefigured in earlier fiction: for instance, tv in Cronenberg's 1982 *Videodrome*; the plot of *Tron* (Steven Lisberger, 1982); or the characters in William Gibson's *Neuromancer* (1984). The orgy of electronic cables in Manetas's early paintings which seem to grow and multiply also reminds me of alien techno-beings in movies such as the *Alien* series and *Matrix*.

In contrast, the 2005 painting *Girls in Nike* represents technology as being completely integrated and fused with the living environment: items of fashionable clothing and computer cables portrayed as complementary;

the atmosphere is decorative and festive. Technology is no longer threatening nor is it an outside force that has been domesticated. Rather, it is playful and playable: it brings a party into the everyday. The sounds which accompany our interaction with the icons; the icons in the Dock in mac osx Aqua interface which playfully unfold into windows; colorful desktop backgrounds; shiny metallic reflective surfaces – all this makes electronics and computer consumer devices technology stand out from the everyday grayness and routine. Technology is a pet which surprises us, sometimes disobeying and even annoying us – but it is always animated, always entertaining, always fun and almost fashion. And this is exactly how it is represented in *Girls in Nike* and other recent paintings. Thus, Manetas's paintings document the shift which took place within one decade of computer culture: from the vision of alienating immersion exemplified by the popularity of vr in the middle 1990s to the concept of fusion between computers and every-

Manetas's studio in Milan  
Miltos Manetas while painting, 2005  
Priscilla in front of *Nikescape*, Paris, 2005

Studio di Manetas a Milano  
Miltos Manetas mentre dipinge, 2005  
Priscilla davanti a *Nikescape*, Parigi 2005



le sia nelle attività lavorative che in quelle moderne di svago legate all'informatica.

Esaminando le rappresentazioni dell'ambiente informatico realizzate da Manetas, a partire dalle sue prime opere fino alle più recenti, possiamo osservare un cambiamento. I primi dipinti degli anni novanta riflettono una concezione allora comune: il computer come presenza estranea e sconosciuta, una sorta di alieno; il lavoro informatico come immersione e ritiro dall'ambiente fisico; il portatile e le console come macchine che risucchiano l'utente lontano dallo spazio immediato (come la televisione in *Videodrome* di David Cronenberg del 1982, la trama in *Tron* di Steven Lisberger, 1982 o i personaggi in *Neuromante* di William Gibson, 1984). In queste opere, l'orgia di cavi elettrici che sembrano crescere e moltiplicarsi rimanda a cyborg e film di fantascienza come *Alien* e *Matrix*. Di contro, nel quadro *Girls in Nike* del 2005, la tecnologia appare completamente integrata e fusa con il contesto vissuto: abbigliamento alla moda e

cavi elettrici divengono complementari; l'atmosfera è decorativa e festosa. La tecnologia non è più una minaccia né una qualche forza esterna addomesticata. Essa è, piuttosto, giocosa e giocabile: rende più allegra la quotidianità. Il suono che accompagna l'interazione con le icone; le icone sul Dock di mac osx che si aprono allegramente in windows; sfondi variopinti del desktop; superfici luminose e riflettenti: tutto questo fa emergere l'elettronica di consumo e i dispositivi informatici dal grigiore della quotidianità. La tecnologia è un cucciolo che ci sorprende: a volte disobbedisce e, persino, ci infastidisce, ma è sempre animata, divertente, piacevole e perfino alla moda. È esattamente questo il modo in cui viene rappresentata in *Girls in Nike* e in altre opere recenti. Così, i quadri di Manetas documentano il passaggio avvenuto in una decade di cultura informatica: dal concetto di immersione alienante, esemplificato dalla diffusione della vr a metà degli anni novanta, all'idea di fusione, dimostrata dalla popolarità della pervasiva intelligenza computazio-



day life exemplified by the growing popularity of pervasive computing / ambient intelligence research by the middle 2000s.

My visit to the famous Colette store in Paris on the same October 2005 day I saw *Girls in Nike* in Manetas's studio only confirmed this new identity of computer technology. Colette <www.colette.fr> is a legendary store that in the middle of the 1990s introduced a new concept: a store as a curated collection of the most interesting design objects currently being designed around the world, with an obligatory hip café and changing art exhibitions. I have been to Colette a number of times, but when I visited in October 2005, I saw something structurally new. The display positioned right in front of the entrance, in the center of the store, housed latest cell phones, PDAs and a portable SONY Playstation (PSP). These 'techno-jewels' came to dominate the store, taking the space away from albums, perfumes, clothes and various

design objects which all were delegated to the perimeter. Just as in Manetas's new paintings, the techno-objects in the case did not look dominating, threatening, or alien. They seemed to acquire the same status as perfume, photography books, clothes, and other items in the store. Put differently, they were no longer 'technology' but had become simply 'objects' and as such they now had the same rights as other objects which we use daily: to be beautiful and elegant, to have interesting shapes and textures; to reflect who we are and in the same time allow us to reinvent ourselves. In short, they now belonged to the world of design and fashion rather than engineering.

And yet, this visual similarity should not deceive us. These playful fashion-conscious objects are not like any objects we ever interacted with previously. Connected through always-on networks, everyone is in fact another nerve of information society. Although

we encounter and participate in this society daily, capturing its typical or essential dimensions visually has so far eluded practically all artists. Manetas is one of the few who has been systematically working to represent these new dimensions. Therefore, unlike many other artists today, he truly can be called 'the painter of contemporary life'.

nale / ambientale sviluppatasi nella prima decade del nuovo millennio.

Quando nell'ottobre del 2005, lo stesso giorno in cui vidi *Girls in Nike* nello studio di Manetas, visitai i celebri grandi magazzini Colette di Parigi ebbi conferma di questa nuova identità della tecnologia informatica odierna. Colette [www.colette.fr](http://www.colette.fr) è un grande magazzino leggendario che a metà degli anni novanta introdusse un concetto nuovo, oggi molto più comune: un negozio inteso come collezione degli oggetti di design più interessanti prodotti oggi in tutto il mondo, obbligatoriamente provvisto di un bar alla moda e di mostre d'arte temporanee. Sono stato da Colette una quantità di volte, ma quel giorno mi accorsi di una novità strutturale. L'espositore situato davanti all'entrata, proprio al centro del negozio, ospitava i più recenti cellulari, palmari e una Playstation portatile. Questi gioielli tecnologici arrivavano a dominare il grande magazzino, togliendo spazio ad album, profumi, vestiti

e svariati oggetti di design che all'epoca erano stati relegati al perimetro del negozio. Ma, come nei nuovi dipinti di Manetas, gli strumenti tecnologici nella teca non apparivano dominanti, minacciosi o alieni. Sembravano invece acquisire lo stesso status di profumi, fotografie, libri, vestiti e altri articoli del negozio. In altri termini, non si trattava più di "tecnologia", bensì di semplici "oggetti" e in quanto tali avevano il diritto di essere belli ed eleganti, di avere forme e consistenza interessanti, di riflettere chi siamo e, al contempo, di consentirci di reinventarci, come tutti gli altri oggetti che usiamo quotidianamente. In breve, essi appartengono ora al mondo del design e della moda più che a quello dell'ingegneria.

E tuttavia, tale somiglianza visiva non ci deve ingannare. Questi allegri oggetti alla moda sono diversi da qualunque altra cosa con cui abbiamo interagito in precedenza. Ciascuno di essi rappresenta un nervo della società informatica. Benché viviamo in questa

società e abbiamo a che farci tutti i giorni, sono pochi gli artisti che hanno tentato di catturare, a livello visivo, le sue dimensioni tipiche o essenziali. Manetas è uno dei pochi a essersene occupato sistematicamente. Per questo può essere definito a pieno titolo "il pittore della vita contemporanea".

«I'll fuck you up» he said.

«No way» he answered.

It was the time of the *SoftDriller* video, the first thing I saw from Miltos Manetas. About fifteen years ago in Dijon, France. He was living with a skinny girl that became famous and mother somewhere in the States. He lived with some other girls who became famous. He is sort of famous too himself. In his own way that mixes celebrity clothing and neighbours, good people to hang around with and fancy magazines to be interviewed in.

He came from Greece but had his academic training at Brera in Milan. He is somewhere in between Los Angeles, London, Milan and even Greece every two months for a medical treatment. He has jealous friends who envy his style. He is good at painting computers and cables. He owns tens of websites which actually are artworks. But don't count on me to explain. Just type some addresses, for instance go for [jesusswimming.com](http://jesusswimming.com) and you won't regret it.

To introduce a book of paintings by Miltos Manetas should we refer to the man behind or shouldn't we not and just let the pages be brave enough to dip you into the modern life, its treasures and its limits. Cables are by nature limited while cordless bears a sort of hope for endlessness. His paintings are full of contradictions, full of washed out colors, flatness and awkwardness. It goes better if we'll start from this point: there was a guy who didn't believe in conceptual art anymore, and ask his girlfriend to not become one for God's sake. Please don't. It is too easy and will make him suffer. He started as a smart guy with thick glasses and petrol blue business suit. He lost both somewhere in the process. He talked quite efficiently in English and Italian albeit a strong Greek-Arabic accent. His paintings have a destiny that counts enormously and make them trustfully proofed: it is their capacity to reappear even as a carpet – an handmade woven rug (be pile or flat). From Vasarely tapestries and carpets to Olivier Mos-

## The Man Behind L'uomo dietro

Franck Gautherot

«Ti spacco il culo» disse.

«Neanche per idea» rispose.

Erano i tempi del video *SoftDriller*, la prima opera che ho visto di Miltos Manetas circa quindici anni fa a Dijon, in Francia. Miltos abitava con una ragazza magra che adesso è famosa e che è anche diventata madre da qualche parte negli Stati Uniti. Miltos ha convissuto con altre ragazze divenute poi famose e lui stesso, in un certo senso, lo è diventato. Lo è in quel modo tutto suo di mescolare abiti firmati e vicini celebri, amici giusti da frequentare e riviste patinate a cui rilasciare interviste.

È nato in Grecia ma ha frequentato l'Accademia di Brera, a Milano. Vive fra Los Angeles, Londra, Milano e perfino la Grecia dove ogni due mesi si sottopone a un trattamento medico. Ha amici gelosi che invidiano il suo stile. È abile a dipingere computer e cavi. È titolare di decine di siti web che sono vere e proprie opere d'arte. Ma non sarò io a spiegarvele. Basta digitare un indirizzo, tipo [jesusswimming.com](http://jesusswimming.com), e non ve ne pentirete.

Per introdurre un libro di dipinti di Miltos Manetas dovremmo parlare dell'uomo dietro queste opere o forse potremmo lasciare che le pagine siano audaci abbastanza da risucchiarci nella vita moderna, nei suoi tesori e limiti. I cavi per natura hanno un limite mentre il *cordless* comporta una sorta di speranza nell'infinito. I suoi dipinti sono pieni di contraddizioni, pieni di colori slavati, di piattezza e di bizzarria.

Meglio partire da qui: c'era un ragazzo che non credeva più nell'arte concettuale e chiese alla sua fidanzata di non diventare, per l'amor del cielo, un'artista concettuale. Non farlo, per favore. È troppo facile e lo farebbe soffrire. Quando ha iniziato era un ragazzo sveglio con gli occhiali spessi e un abito blu scuro entrambi smarriti strada facendo. Parlava bene inglese e italiano, nonostante il forte accento greco-arabo. I suoi dipinti hanno un destino che conta enormemente e che li rende assai resistenti: è la loro ca-

set's, John Armleder's, Marc Camille Chaimowicz's for the closest of my surroundings, and Miltos Manetas for a cable painting that was turned into a Tibetan flat rug. It is worth doing paintings when they will end up into woven stuffs. You can have sex on them, and you won't smell oil paint. Isn't it charming to design spaces for love?

Paintings and websites. All the Neen stuff too. The best thing in this matter is to have an artwork created and endlessly built up by a website address: anything-dot-com; art-dot-com. Afterwards what's appear when typed the address is another question and often it is a bit childish, too much cartoon for my taste but I am old enough to say so. I have no particular affection for cartoons at all. May be I'll save *The Simpsons* and *The Katzenjammers Kids*.

So all that Neen bothers me a bit, but it doesn't matter, I like the websites, they're all good and don't need to be typed in fact they can be simply collected

as great titles for works. [Lescasseursdepierre.com](http://Lescasseursdepierre.com); [L'originedumonde.com](http://L'originedumonde.com); [Lesdemoisellesdavignon.com](http://Lesdemoisellesdavignon.com). Good titles make good works. The same for names. Good names make good artists. Except for Chinese whose names nobody wants to remember, even if it is a question of a million dollars. For the rest of the world were names are important, "Miltos Manetas" is quite ok. Sounds a bit Gipsy, a bit Spanish, a bit Greek.

Manetas was a chameleon with blond dyed hair once but then Priscilla begged him to get rid of it and he did. Priscilla tried her best. She is good in paintings too. Apparently she follows her way and Miltos keeps telling her to let her paintings grow a bit; they are still young he says, very young. Miltos puts people together naturally, he knows how. But somehow he is lonely. A bit like Olivier Mosset in the eighties before he let his beard and hair grow long and grey. Miltos won't let neither his beard grow now, nor his hair. Perhaps later.



Manetas painting *Navigator*, 2007  
Manetas in Los Angeles, 2006  
*Le Capital*, CRAC Sète, 1999

Mentre dipinge *Navigator*, 2007  
Manetas a Los Angeles, 2006  
"Le Capital", CRAC Sète, 1999

pacità di riapparire sotto forma di tappeto – un tappeto fatto a mano (di pelo oppure piatto). Dagli arazzi e tappeti di Vasarely a quelli di Olivier Mosset, John Armleder, Marc Camille Chaimowicz per gli ambienti a me più vicini, e un quadro di Miltos Manetas raffigurante cavi, trasformato poi in tappeto tibetano. Vale la pena produrre quadri se poi vengono trasformati in tappeti. Puoi farci l'amore sopra senza puzzare di pittura a olio. Non è affascinante disegnare spazi per l'amore?

Dipinti e siti. E anche tutta quella roba *Neen*. La cosa più bella in tutto ciò è avere un'opera d'arte creata e perennemente accresciuta da un sito web: anything-dot-com; art-dot-com. Ciò che appare dopo aver digitato l'indirizzo è un altro paio di maniche e spesso è un po' infantile, troppi cartoni animati per i miei gusti, ma sono abbastanza vecchio per poterlo dire. Non ho una particolare predisposizione per i cartoni animati. Forse salvo *I Simpsons* e *The Katzenjammers Kids*.

Tutto quel *Neen* mi disturba un po', ma fa niente, i siti mi piacciono, sono tutti ottimi e non è necessario digitalarli, di fatto li si può semplicemente raccogliere come titoli magnifici per opere d'arte. [Lescasseursdepierre.com](http://Lescasseursdepierre.com); [L'originedumonde.com](http://L'originedumonde.com); [Lesdemoisellesdavignon.com](http://Lesdemoisellesdavignon.com). Titoli belli corrispondono a lavori belli. Lo stesso vale per i nomi propri. Nomi belli corrispondono ad artisti bravi. Fanno eccezione i cinesi, i cui nomi nessuno vuole ricordare, anche se in ballo ci sono milioni di dollari. Per il resto del mondo, dove i nomi sono importanti, "Miltos Manetas" suona abbastanza bene. Sembra un po' gitano, un po' spagnolo, e un po' greco.

Manetas era un tempo un camaleonte con i capelli tinti di biondo finché Priscilla lo pregò di disfarsene e lui obbedì. Priscilla ha fatto del suo meglio. Anche lei è brava a dipingere e apparentemente sta seguendo un suo percorso ma Miltos le ripete di lasciare che i suoi dipinti crescano un po'; sono ancora giovani, dice, molto giovani.

We don't succeed immediately in wisdom, it needs a bit of time, it needs air to blow over the cities we live in, it needs rain to fall over our shoulder, it needs a bunch of new girls to make us forget our first loves.

But and however, Paintings are a man's best friends, better than a blonde, better than a dog, better than a custom made shoes. Paintings are a place for prayers, and you don't need to turn them towards Mecca. Just keep them on your best wall and every morning you are going to pray in front of them. It isn't necessary to kneel in front of them. Just feel no guilt anymore, wash out your sins of the night and be ready to learn from them, to get their force right in the bottom of your heart. Paintings like that are for those who can face them with a pale figure. Manetas's paintings are on their way to protect you. Let them grow separately.

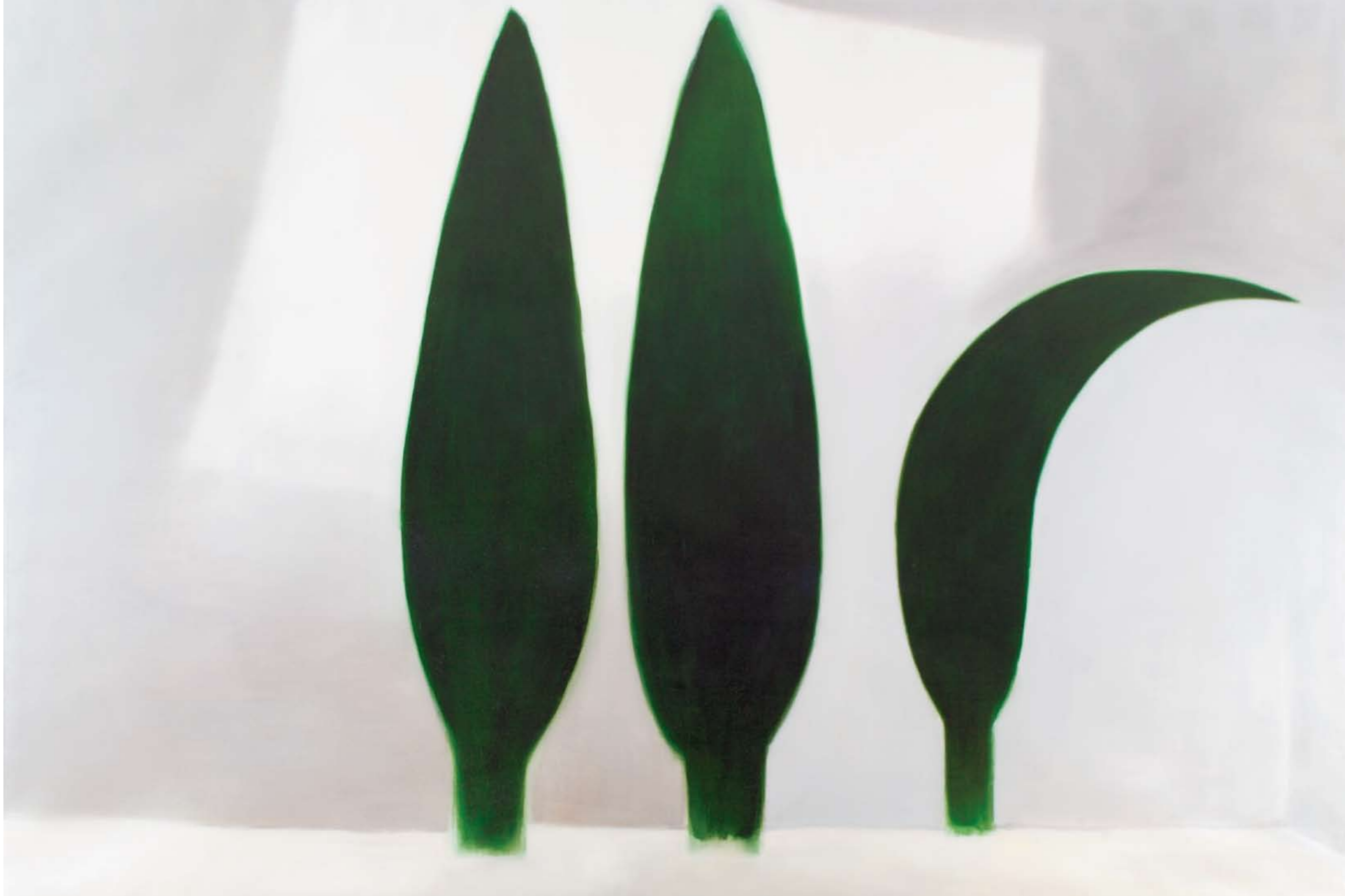
A Miltos viene naturale mettere insieme le persone, sa come fare. Ma in un certo senso è solitario. Un po' come Olivier Mosset negli anni ottanta prima che si facesse crescere barba e capelli grigi. Miltos non si lascerà crescere la barba adesso, e nemmeno i capelli. Forse più avanti. La saggezza non la si raggiunge subito: deve passare un po' di tempo, bisogna che soffi un po' d'aria sopra le città in cui viviamo, deve piovere sulle nostre spalle, e ci serve un mucchio di ragazze nuove per farci dimenticare i primi amori.

Ma in ogni caso, i quadri sono i migliori amici dell'uomo: sono meglio di una ragazza bionda, meglio di un cane, meglio di un paio di scarpe fatte su misura. I dipinti sono luoghi per dire le preghiere, e non c'è nemmeno bisogno di girarli verso la Mecca. Basta tenerli sulla parete migliore e ogni mattina ti troverai aregarci davanti. Non serve inginocchiarsi. Non provare più il senso di colpa, spazza via i peccati della notte prima e sii pronto a imparare da loro, ad accogliere la loro

forza nel fondo del tuo cuore. Dipinti come quelli sono per chi li riesce ad affrontare con una pallida figura. I dipinti di Manetas stanno arrivando a proteggerti. Lasciali crescere separatamente.

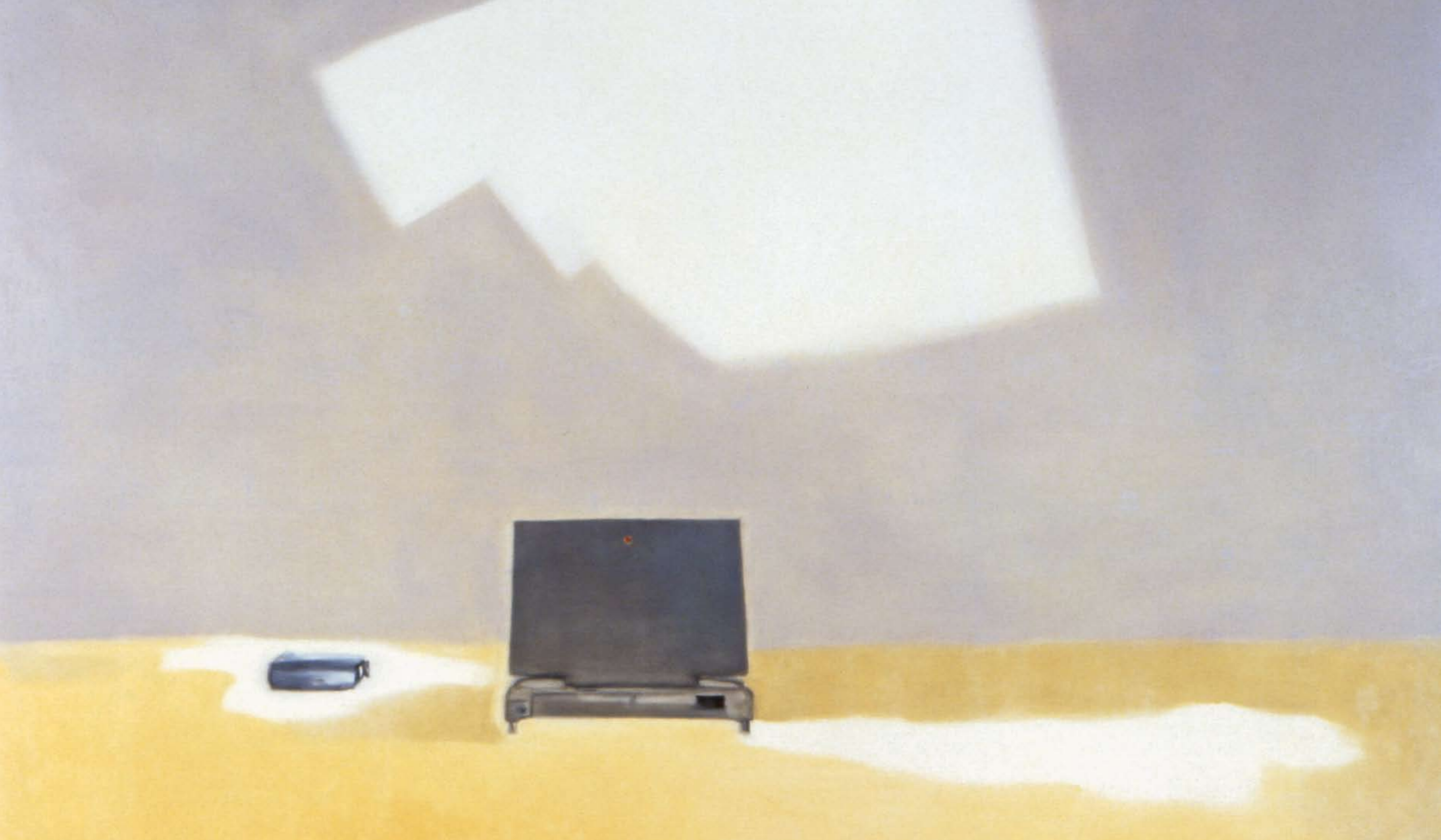
paintings from contemporary life

*Sad Tree*  
1996  
200 x 300 cm



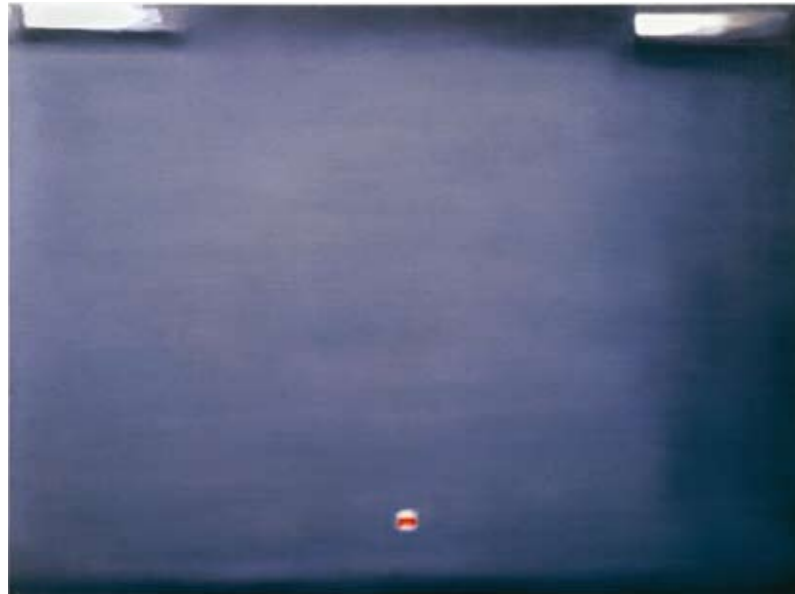
Untitled (Bea & Howie)  
2007  
300 x 200 cm











*PowerBook (from the top)*  
1998  
130 x 175 cm

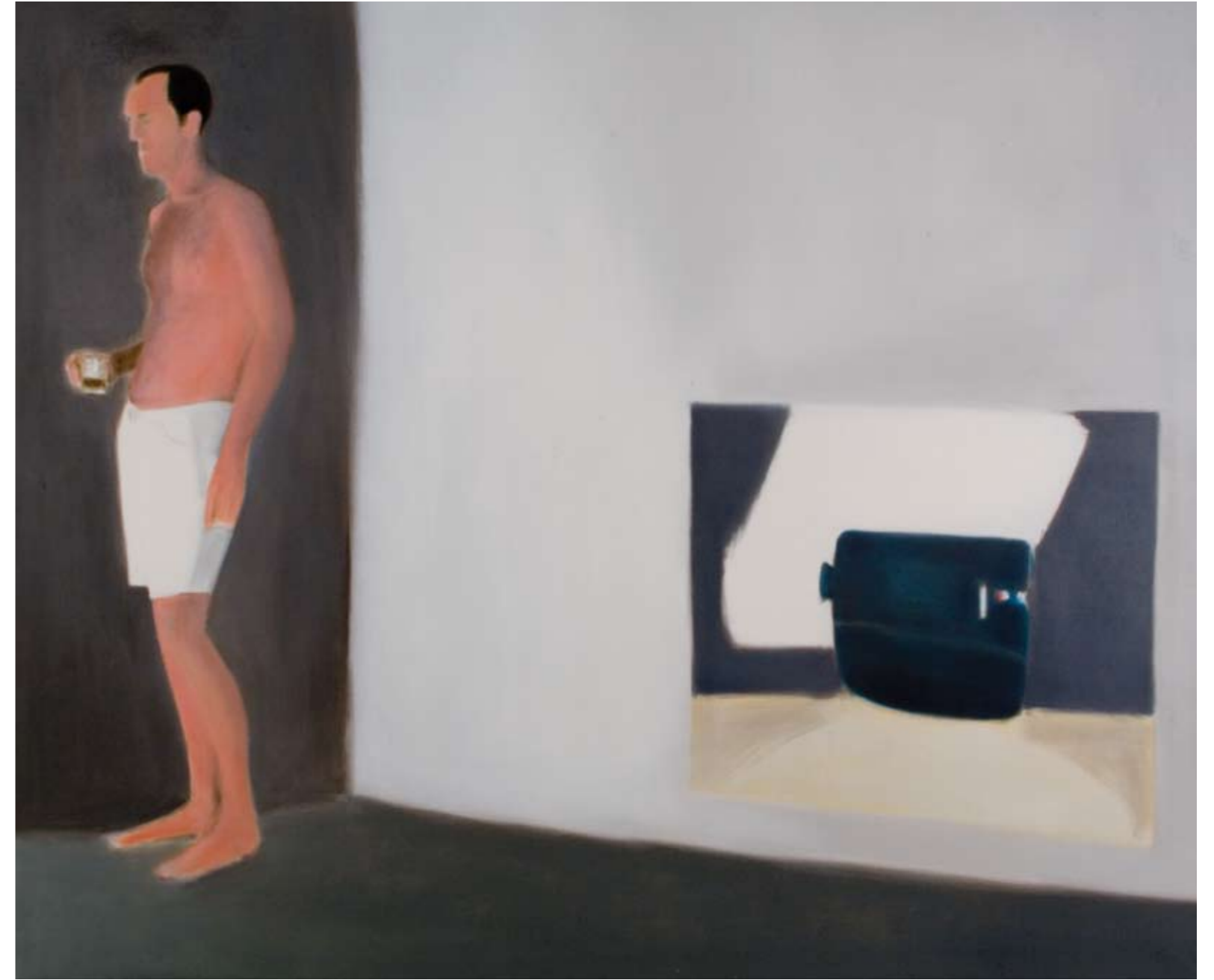
*PowerBook*  
1996  
181 x 132 cm

*PowerBook (open)*  
1998  
181 x 132 cm

*Untitled (Apple PowerBook's screen)*  
1997  
61 x 76 cm



*Portrait of the Painter (QuickTake 100, Apple's first digital camera)*  
1996  
180 x 220 cm

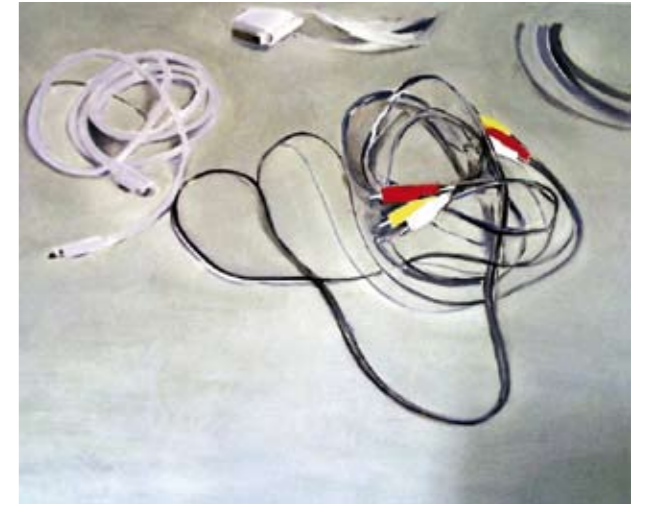


*Andreas with Coffee and Painting*  
1996  
153 x 183 cm



*Alex Katz-style Painting with Laptop (Andreas Angelidakis)*  
1997  
182 x 132 cm

*Untitled (Cables)*  
1997  
152,5 x 183 cm



*Nike Shoes and Sony Playstation*  
1997  
157 x 193 cm



*The Writer (Ian Davis)*  
1998  
184 x 124 cm





*Untitled (Joystick and Cables)*  
1997, 183 x 208 cm



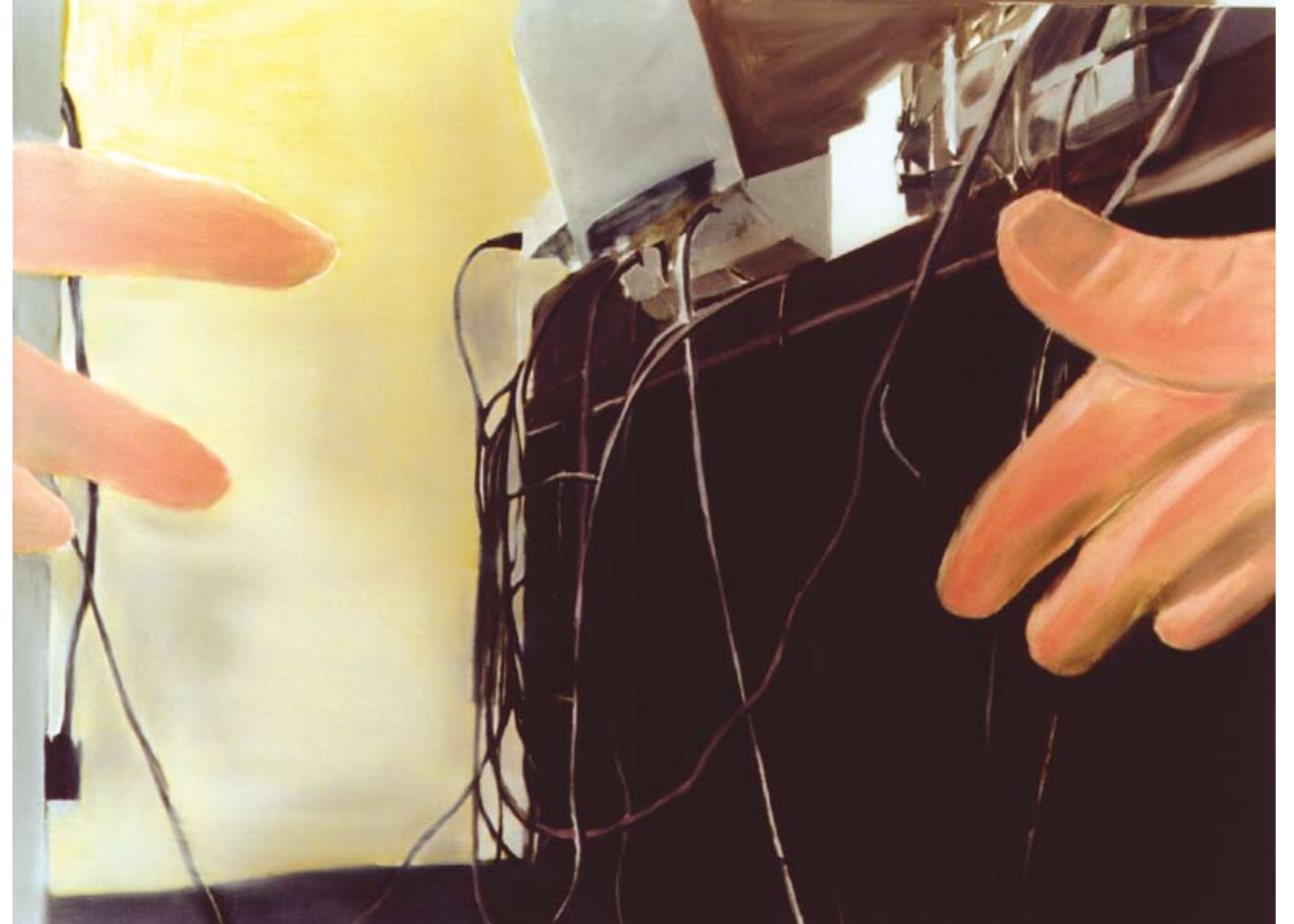
*Untitled (Cables and Videogame Controllers)*  
1998  
182 x 244 cm



*Dogma (a Book about Caravaggio  
and a Sony Playstation Controller)*  
2005, 183 x 244 cm



*Red Floor (Sony Playstation)*  
1998  
52 x 154 cm



*Doom Viewpoint*  
1999  
130 x 170 cm

*Girl Playing with a Playstation Gun*  
2000  
102 x 120 cm



*Untitled (Paulina Sleeping)*  
1999  
120 x 180 cm





*Mai Ueda with Dreamcast*  
2000  
127 x 152 cm



*Artist and His Model (Playstation Gun)*  
1999  
213 x 171 cm



*Christine with Videotapes and  
Sony Playstation*  
1997, 102 x 152 cm

*Untitled (2 Sony Playstation Controllers)*  
1998  
183 x 132 cm







*Madonna and the Child*  
1996  
183 x 132 cm



*Untitled (My Point of View)*  
1999  
172 x 213 cm



*Invalid Artist (after Mantegna)*  
1999  
183 x 229 cm



*Untitled (Point of View with Sony Vaio)*  
1998  
183 x 213 cm



*Untitled (a Cable)*  
1999  
213 x 171.5 cm







*(Untitled) Uscha with a Palm Pilot*  
1996  
230 x 183 cm



*Claudia Shooting the tv  
with a Playstation Gun*  
2003  
183 x 193 cm



*Apple Tower Et Yves Saint-Laurent Shirt*  
2001  
102 x 122 cm



*Here and Now (Analyst's Sofa  
& Playstation Controller)*  
1998, 120 x 180 cm



*Smart Card*  
2000  
102 x 122 cm



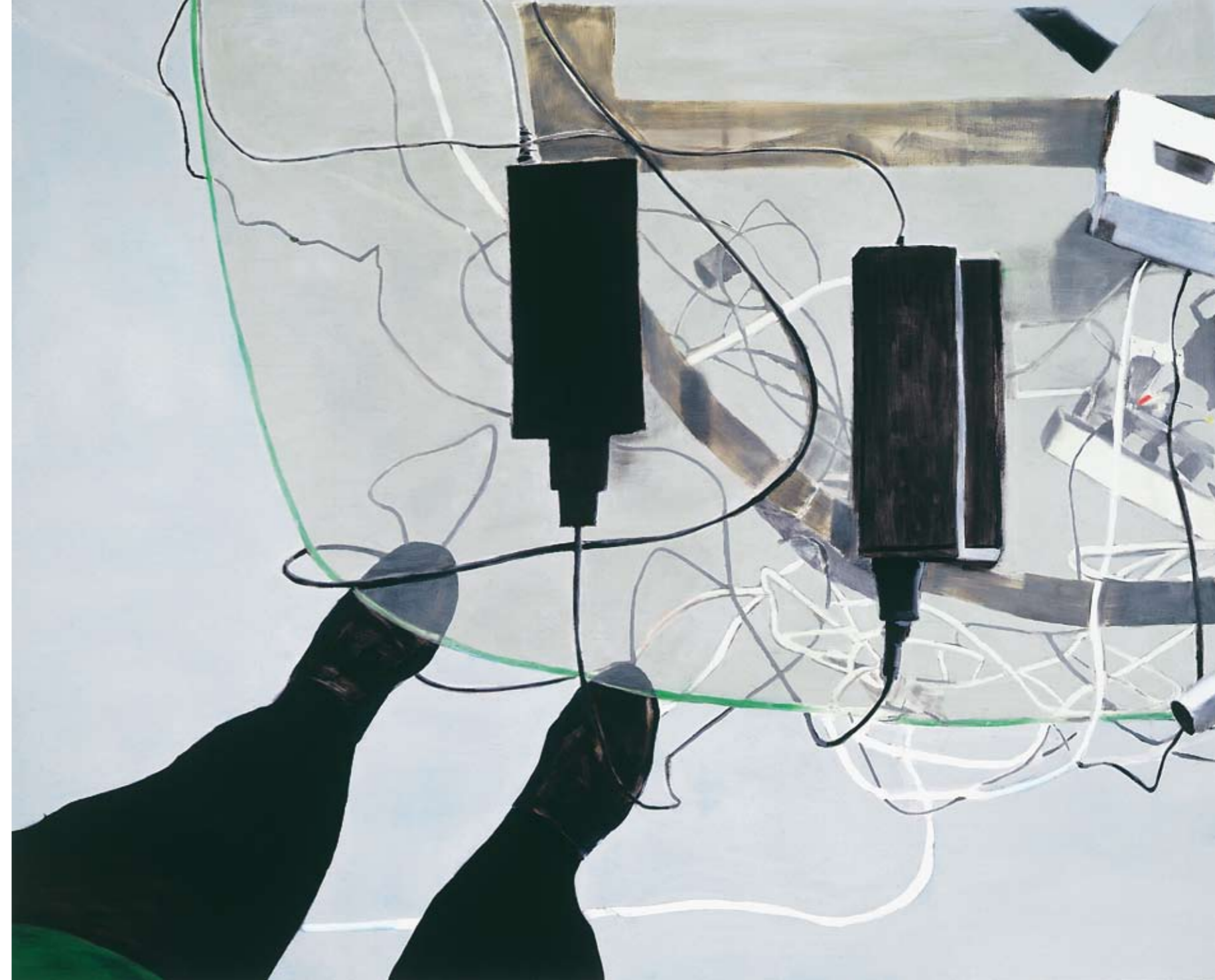
*Untitled (Claudia with Playstation Gun)*  
1999  
183 x 213 cm

*Christine with Sony Playstation*  
1997  
183 x 152,5 cm





*(Untitled) Gucci Shoes and Tapes*  
1998  
152.5 x 183 cm



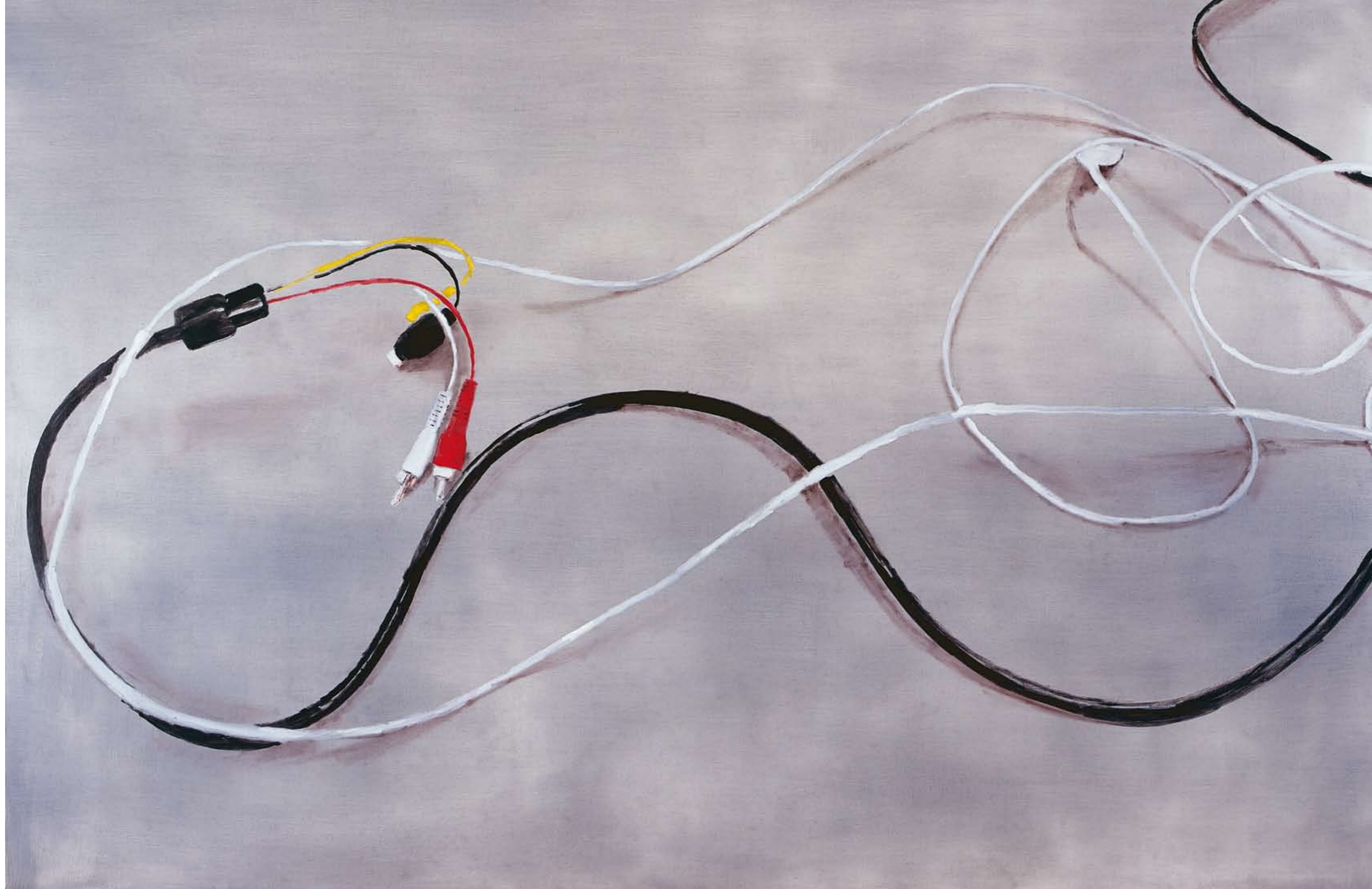
*Between M. and V.*  
1998  
132 x 183 cm

Playstation, Nintendo, Zipdrive,  
Joystick and Cables  
1998, 196 x 157,5 cm



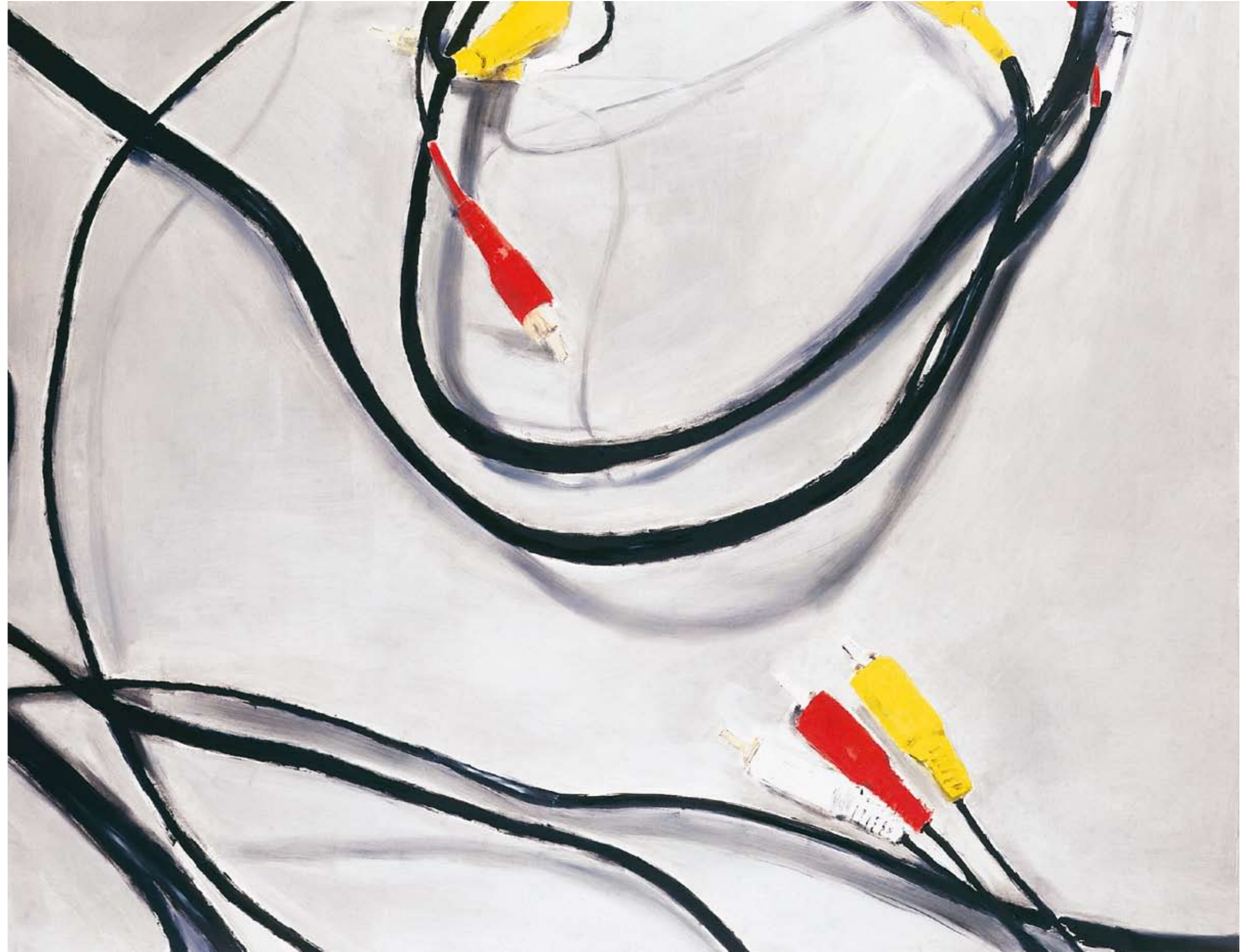


Untitled (Cables)  
2008  
190 x 288 cm

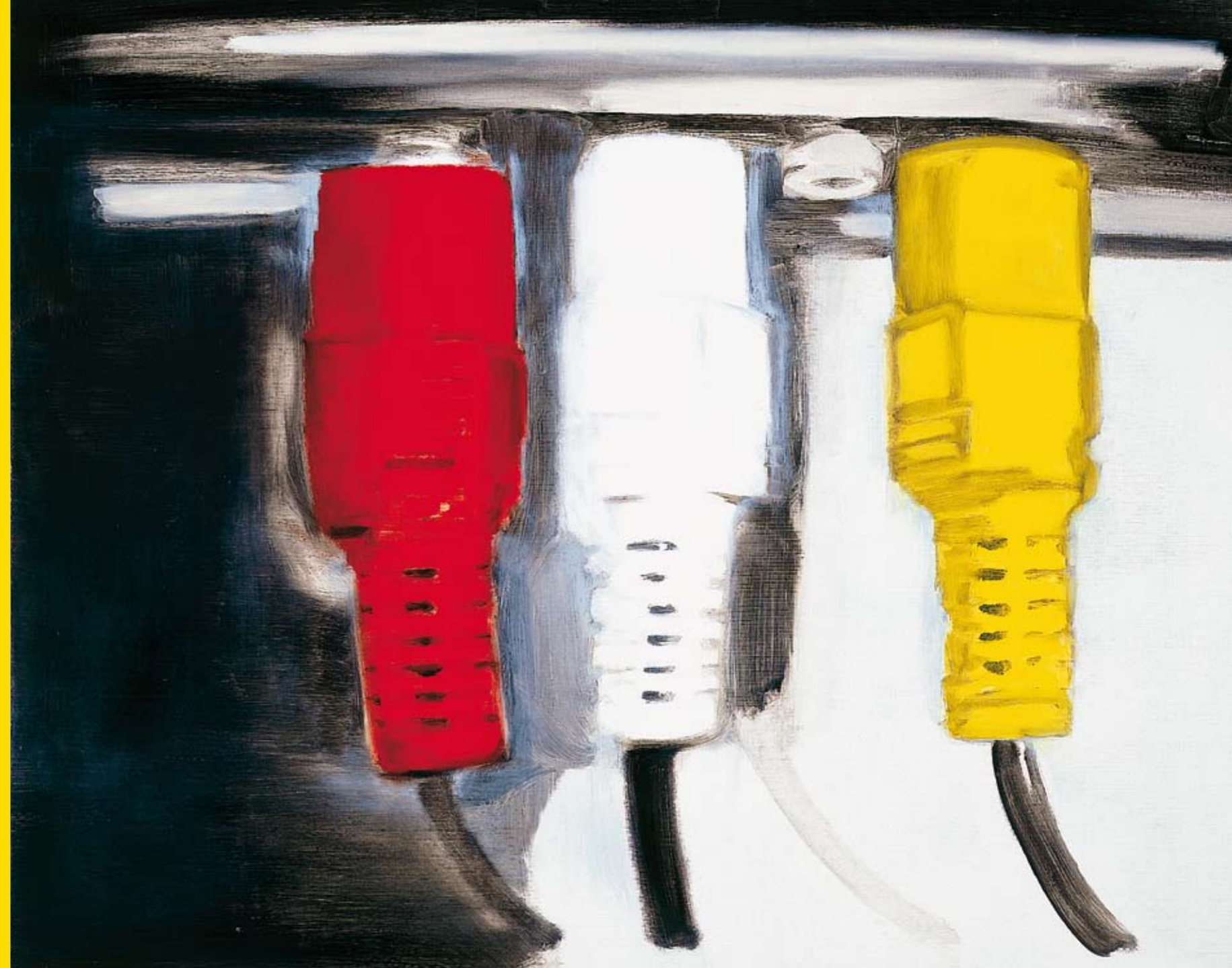


*Untitled (Cables)*  
2008  
190 x 288 cm

Untitled (Cables)  
2005  
170 x 220 cm



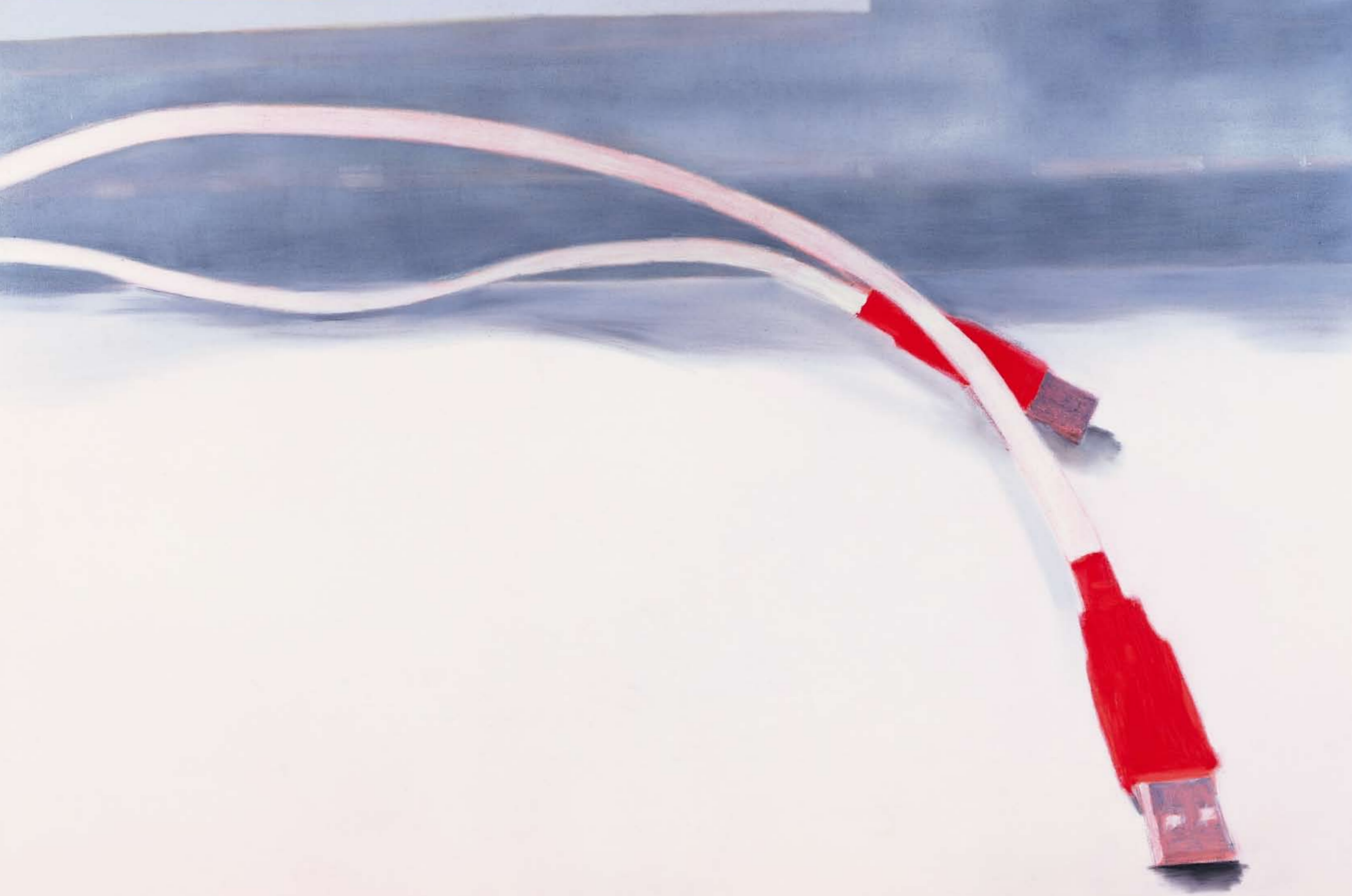




*rwy (Red, White, Yellow)*  
1998  
101.5 x 122 cm

Untitled (Cables)  
2008  
190 x 288 cm





*Untitled (Couple of  
Cables)*  
1996  
200 x 300 cm



*Cables on Pink Floor*  
1999  
182 x 213 cm



*Carisa with Sony Playstation*  
1999  
183 x 213 cm

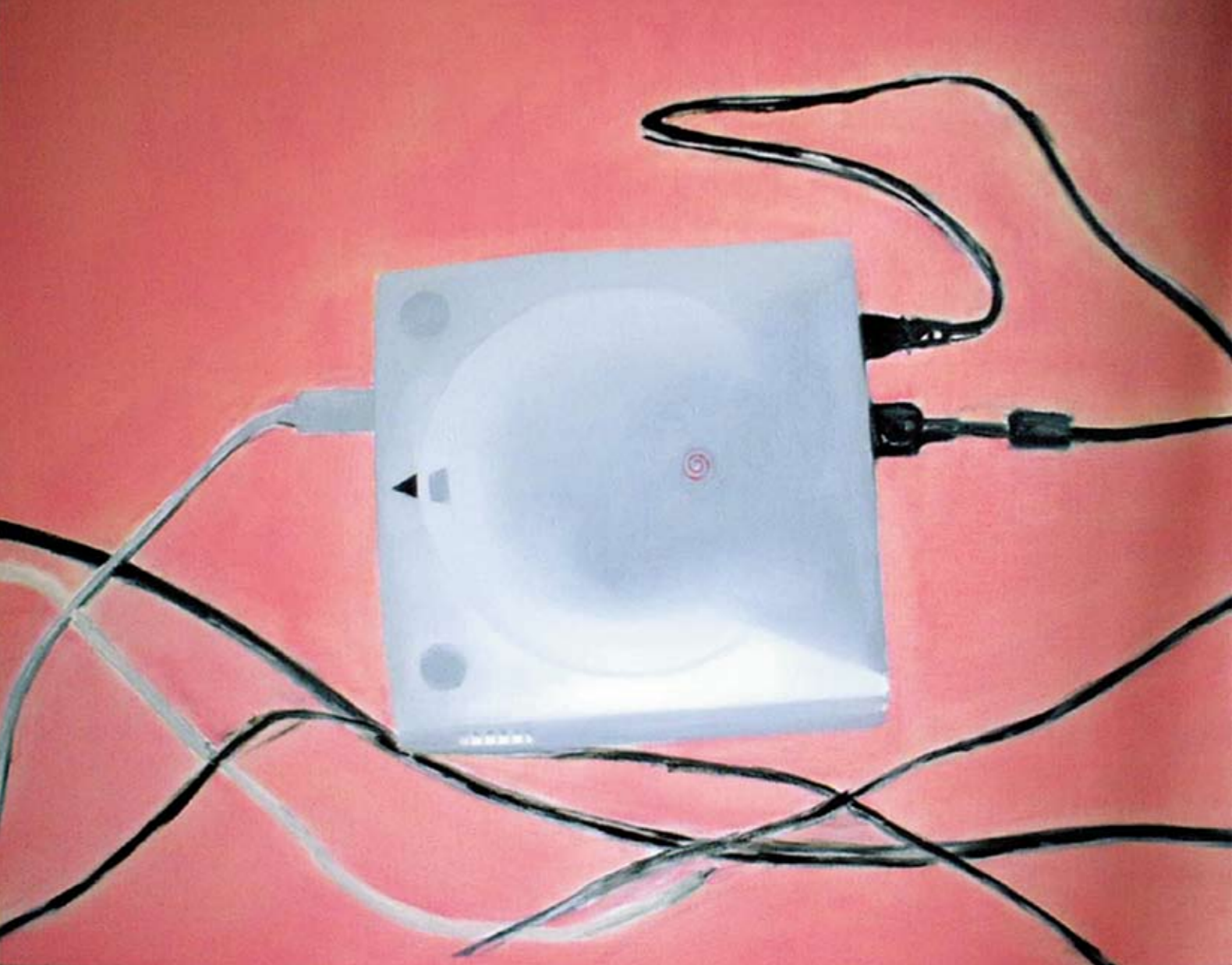


4 Years Later (Annika Looking at a Computer Screen)  
2003  
101,5 x 122 cm



Untitled (Sony PS2)  
2005  
200 x 300.cm



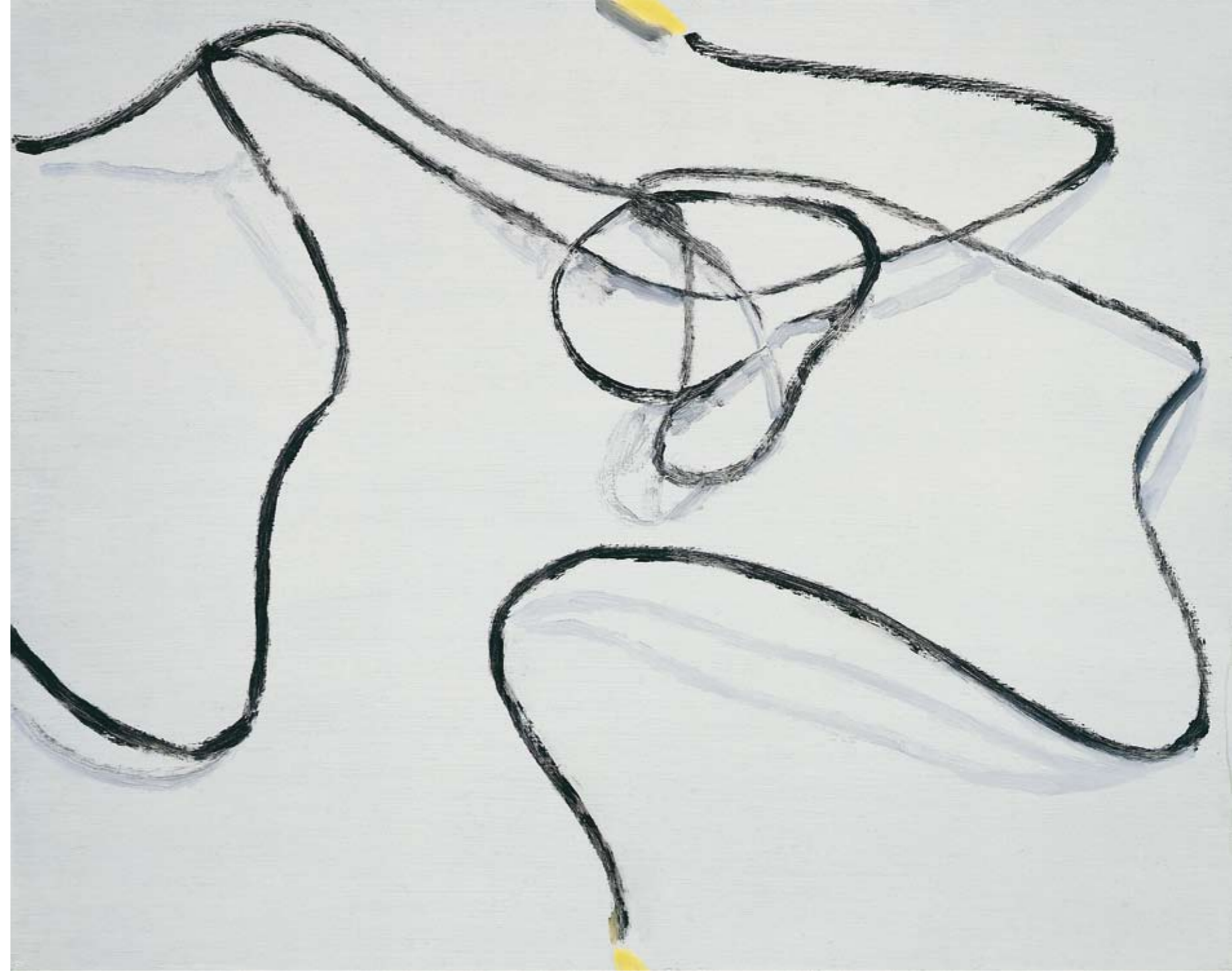


*Dreamcast*  
2000  
76 x 89 cm



*Untitled (Cables)*  
2008  
190 x 288 cm





*Cables IV*  
1998  
223.5 x 284.5 cm



*Mai Ueda (Pictures for Vogue, #1)*  
2003  
28 x 35.5 cm



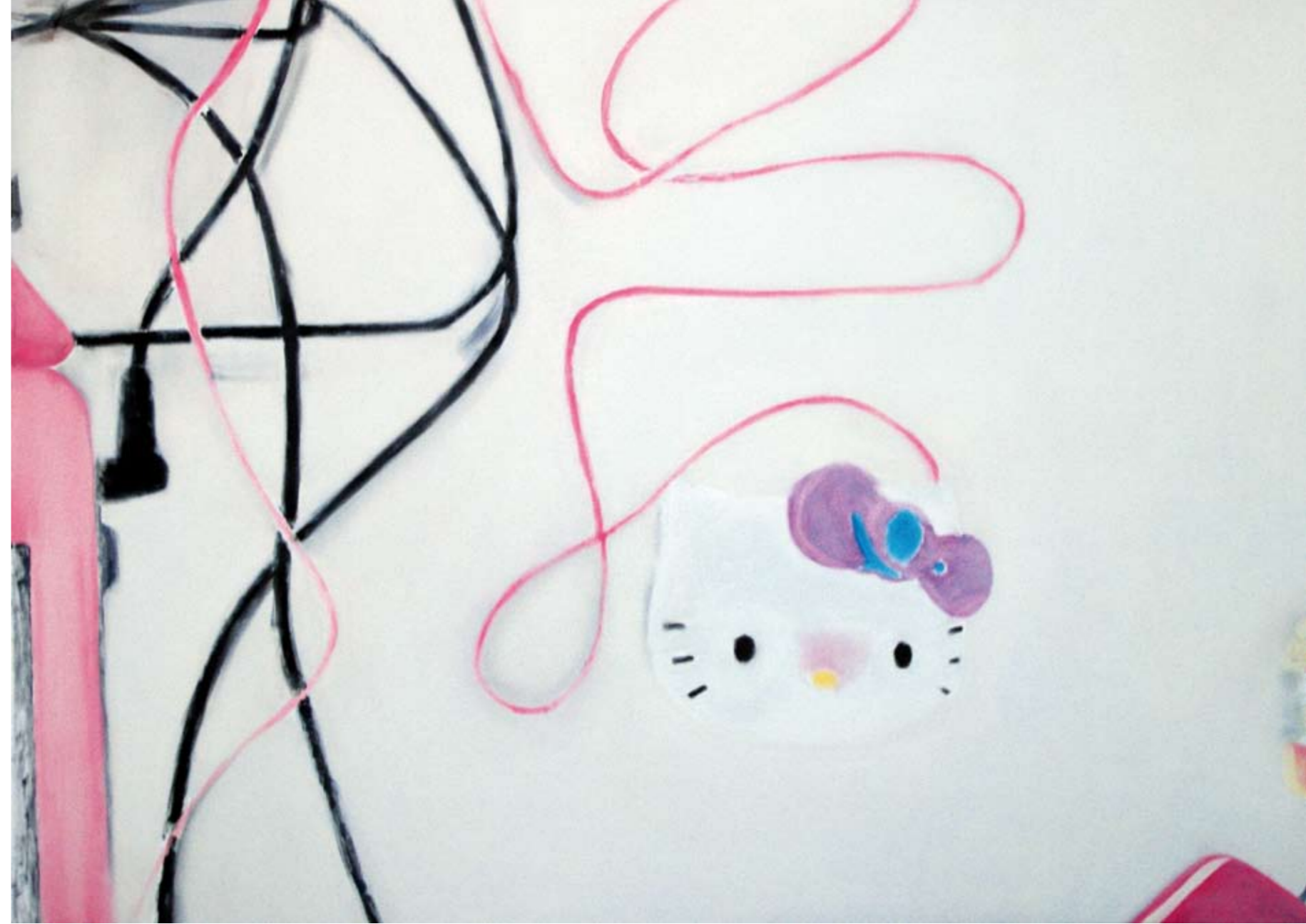
*Mai Ueda (Pictures for Vogue, #2)*  
2003  
28 x 35.5 cm



*Mai Ueda (Pictures for Vogue, #3)*  
2003  
28 x 35.5 cm



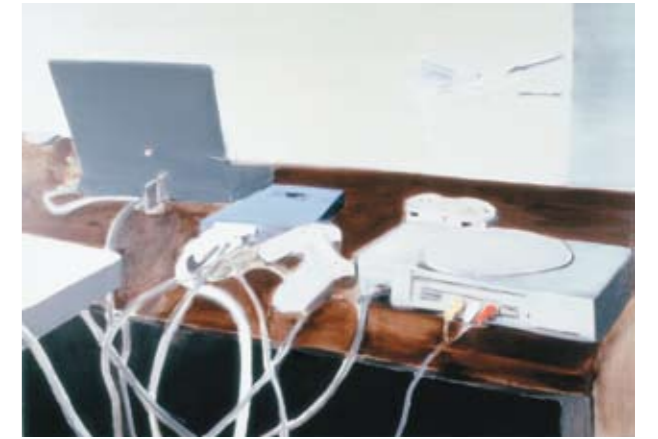
*Priscilla on PC  
(Cat Panties)*  
2005  
182 x 244 cm



*Untitled (Hello Kitty)*  
2005  
132 x 181 cm



*235 Berry Street*  
1998  
131.5 x 182.5 cm



*Untitled (Cables and Envelope)*  
1999  
89 x 101.5 cm



*Claudia with Playstation Gun and Lemonade*  
1999  
183 x 213 cm

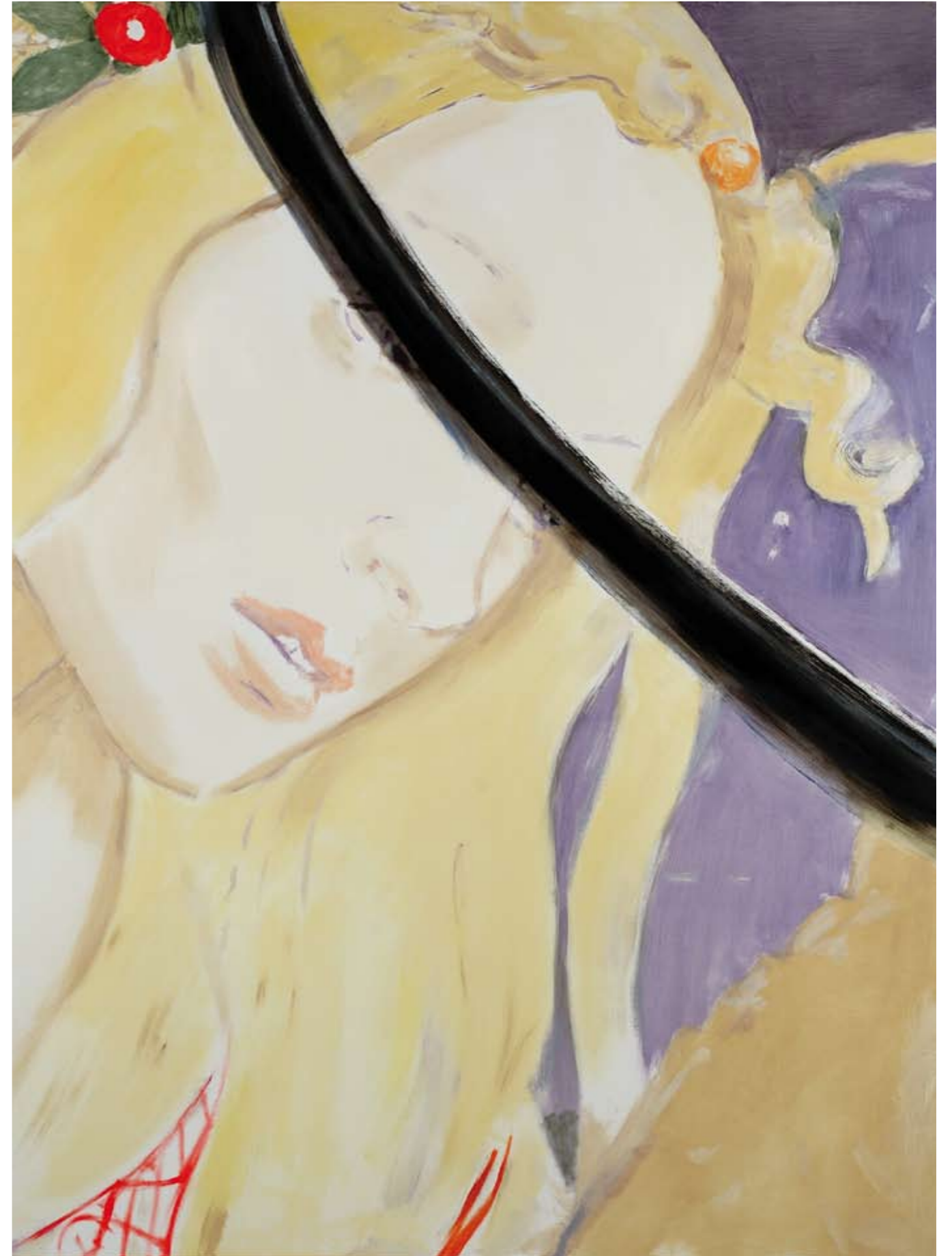


*Untitled (Boxing)*  
1998  
182.5 x 136.5 cm



Untitled (Nikescape)  
2005  
200 x 300 cm

*Girl (after Botticelli)*  
2005  
165 x 124 cm







*Untitled (The Castle)*  
2005  
170 x 220 cm

*The Gallery Owner*  
2006  
200 x 300 cm



*Untitled (Bernadette with a Book)*  
184 x 213 cm  
1999







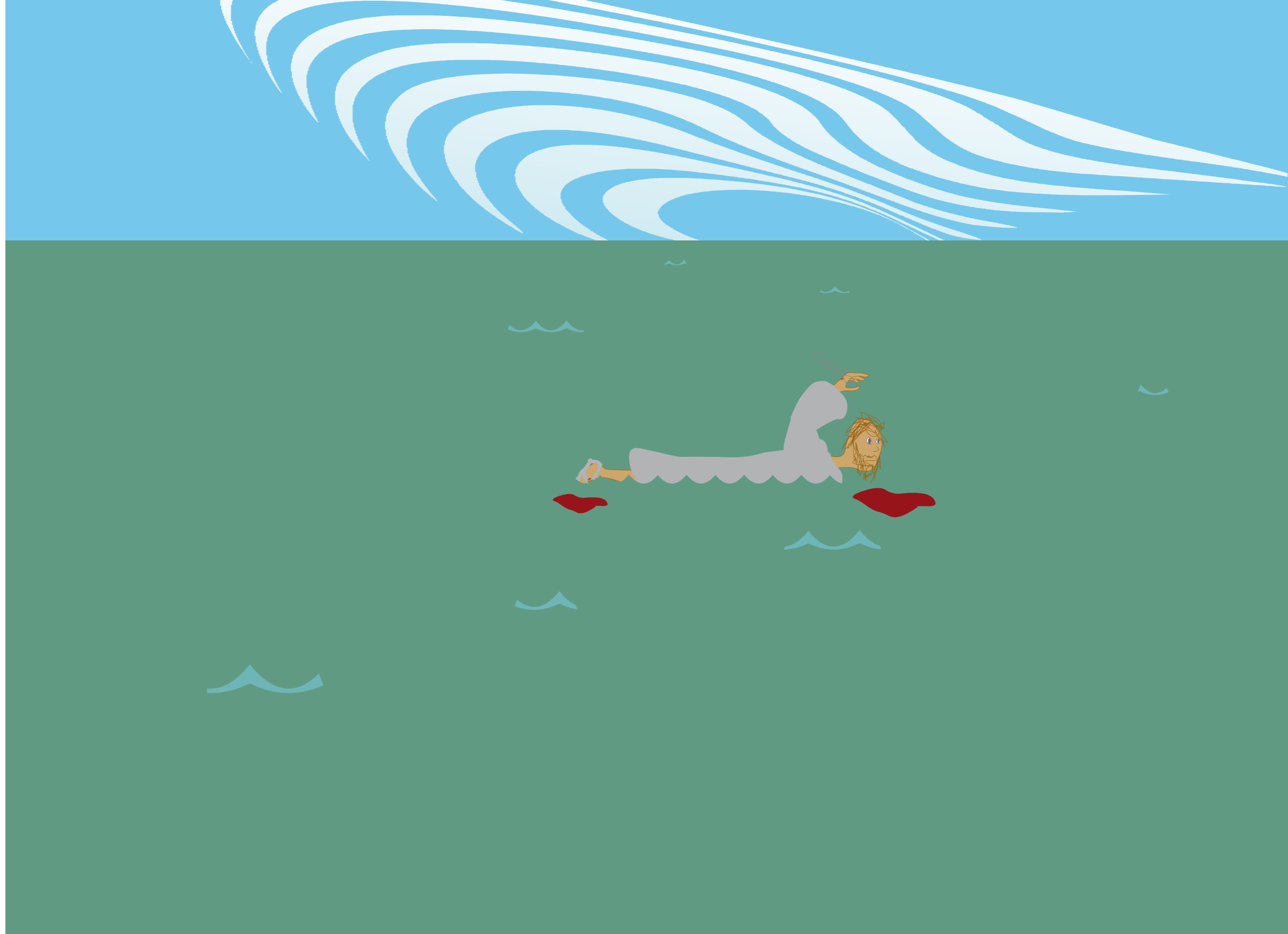
*Self-portrait in Brooklyn*  
1999  
184 x 213 cm

*Dogs and Cables (Blue Et Magenta)*  
2006  
184 x 243 cm





Installation view,  
*Dogs and Cables*  
[www.jesuswimmin.com](http://www.jesuswimmin.com)  
2006







*Neen (English - Dutch Dictionary)*  
2007  
288 x 190 cm



The Internet Paintings (DARK)  
2002-2007 to be continued  
254 x 381 cm





*Nowhere (Tom Tom Navigator)*  
2007  
132 x 181 cm

## Works in Collections Opere in collezioni

<i>Sad Tree</i> Barbara and Luigi Polla Collection, Geneva	24	<i>Untitled (Point of View with Sony Vaio)</i> Collection Bernard Picasso, Paris	59
<i>Untitled (Bea and Howie)</i> Jack Kreindler Collection, UK	26	<i>Zip Drive and My Legs</i> Courtesy of the Artist and APT, London	60
<i>Powerbook and QuickTake Camera</i> Private collection, France	28	<i>Untitled (a Cable)</i> Private collection, Chicago	63
<i>PowerBook (from the top)</i> Luca Stoppini Collection, Milano	32	<i>Smart Card</i> Almine Rech Bernard Picasso, Paris	64
<i>PowerBook</i> Private collection, New York	32	<i>Here and Now (Analyst's Sofa Et Playstation Controller)</i> Private collection, Switzerland	65
<i>PowerBook (open)</i> Private collection, New York	33	<i>Christine with Sony Playstation</i> Collection Björk, USA	67
<i>Portrait of the Painter</i> (QuickTake 100, Apple's first digital camera) Private Collection, Genova	34	<i>Untitled (Gucci Shoes and Tapes)</i> Collection Barbara and Luigi Polla, Geneva	68
<i>Untitled (Cables)</i> Private collection, Paris	37	<i>Between M. and V.</i> Collection Bernard Picasso, Paris	71
<i>Nike Shoes And Sony Playstation</i> Thomas Dane Collection, London	37	<i>Playstation, Nintendo, Zipdrive, Joystick and Cables</i> Private collection, France	72
<i>Untitled (Cables and Videogame Controllers)</i> McDuggal Collection, San Francisco	42	<i>rwv (Red, White, Yellow)</i> Leo Villarreal, New York	81
<i>Dogma (a Book about Caravaggio and a Sony Playstation Controller)</i> Collection Righi, Bologna	44	<i>Untitled (Cables)</i> Private Collection, Mexico City	82
<i>Doom Viewpoint</i> Private collection, Israel	45	<i>Cables on Pink Floor</i> Yvonne Force Collection, New York	86
<i>Girl Playing with a Playstation Gun</i> Daniela Palazzoli collection, Milano	46	<i>Carisa with Sony Playstation</i> Jody Quon Collection, New York	89
<i>Untitled (Paulina Sleeping)</i> Private collection, Brazil	47	<i>4 Years Later (Annika Looking at a Computer Screen)</i> Private collection, Paris	91
<i>Artist and His Model (Playstation Gun)</i> Sirio Palazzoli collection, Milano	51	<i>Untitled (Cables)</i> Private collection, Seoul	94
<i>Christine with Videotapes and Sony Playstation</i> Private collection, Milano	51	<i>Cables IV</i> Private collection	97
<i>Madonna and the Child</i> Courtesy of the Artist and APT, London	56	<i>Priscilla on PC (Cat Panties)</i> Collection of Arsen Et Roupén Kalfayan, Thessaloniki	100
<i>Invalid Artist (after Mantegna)</i> Private collection, Stockholm	59	<i>Claudia with Playstation Gun and Lemonade</i> Claudia Carnel Collection, Paris	104

<i>235 Berry Street</i> Private Collection, Savona	105
<i>Untitled (Boxing)</i> Collection Zavattaro, Savona (Italy)	106
<i>Untitled (Nikescape)</i> Dakis Joannou, Athens	108
<i>Girl (after Botticelli)</i> Private collection, Athens	111
<i>Untitled (The Castle)</i> Courtesy Priscilla Tea Vaccari, Milano	112
<i>The Gallery Owner</i> Yvon Lambert, Paris	114
<i>(Untitled) Bernadette with a Book</i> Yvon Lambert, New York	117
<i>A Pink Floor</i> Private collection	118
<i>www.jesuswimming.com</i> Courtesy the Artist and APT, London	126
<i>The Internet Paintings (BRIGHT)</i> Collection Charles Saatchi, London	130
<i>The Internet Paintings (DARK)</i> Collection Charles Saatchi, London	132
<i>Nowhere (Tom Tom Navigator)</i> Private collection, UK	135



## Biography Biografia

Miltos Manetas was born in Athens. Lives and works in London. From 1985 to 1989 he studied at the Accademia di Brera (School of Fine Arts), in Milan.

Miltos Manetas è nato ad Atene. Vive e lavora a Londra. Dal 1985 al 1989 ha studiato all'Accademia di Brera, a Milano.

<http://manetas.com>

## Solo Exhibitions

### Mostre personali

**2008**

"ThankyouAndyWarhol.com", Galería Casado Santapau, Madrid

**2007**

"The Internet Paintings", Blow de la Barra Gallery, London

**2006**

"Dogs and Cables", Yvon Lambert Gallery, New York

"Feelings", Galleria Pack, Milano

**2005**

"Manetas and Animations", Sketch, London

"Priscilla 41", Kalfayan Gallery, Thessalonica

**2004**

"Memoirs of the Devil", Cosmic Gallery, Paris

**2002**

"jesusswimming.moca", moca, Tucson

**2000**

"Neen", Gagosian Gallery, New York

"Murakami-Manetas" (with Takashi Murakami), PinkSummer, Genova

"After Pokemon", Galerie Analix, Geneva

"Vibracolours", Almine Rech Gallery, Paris

**1999**

"After Videogames" Lux Gallery, London

"Eight Perfect Paintings", Lawing Gallery, Houston

"The Fabric of Reality (after David Deutsch)", Rebecca Camhi Gallery, Athens

**1998**

"Mirrorsites 98", Postmasters Gallery, New York; Philippe Rizzo, Paris

"F O R - The Fabric of Reality after D. Deutsch", Rebecca Camhi Gallery, Athens; Dan Bernier Gallery, Los Angeles; Newsantandrea, Savona; Le Case d'Arte, Milano; Velan, Torino

**1997**

"Point to Point Protocol", Rebecca Camhi Gallery, Athens

"Playstation 64", Galleria Il Capricorno, Venezia

"Whoops!", Philippe Rizzo, Paris

"Flames", Analix Forever, Geneva

**1996**

"Computer Objects", Le Consortium Centre d'Art Contemporain, Dijon

"Captor", Analix Forever, Geneva

"Output", Newsantandrea, Savona

**1995**

"Soft Driller", Giò Marconi, Milano

"Pattern Mountains", Raucci e Santamaria, Napoli

**1993**

"Extras", Fac-Simile Gallery, Milano

## Group Exhibitions

### Mostre collettive

**2008**

"The Alliance", DoArt, Beijing; Seoul

"Art Machines Machine Art", Museum Tinguely, Basel

**2007**

"Art Machines Machine Art", Schirn Kunsthalle, Frankfurt

"Shallow", I-20 Gallery, New York

"On Fait Le Mur", Espace de l'Art Concret, Mouans Sartoux, France

"Her(His)Story", Cycladic Museum, Athens

"Dazed and Confused Versus Andy Warhol", Baltic Centre for Contemporary Art, Gateshead, UK

"Gameworld", Laboral, Gijón

**2006**

"Mind Games", The Art of Videogames, Prince Charles Cinema, London

"The Long Walk", Contemporary Art Museum, Athens

"Untitled Exhibition", Rebecca Camhi Gallery, Athens

"An Outing", Leonidas Beltsios Collection, Trikala (Greece)

"Superneen", Galleria Pack, Milano

**2005**

"Valencia Biennial", Valencia

"Prague Biennale 2", Prague

"The Loop of Neen", Loop Art Fair, Barcelona

"Electroscape", Zendai Museum, Shanghai

"Neen Day", Sketch, London

"Domus Circular", San Siro, Milano

"Cohabitats", Ghislaine Hussenot Gallery, Paris

**2004**

"Mediacity Seoul", Seoul Museum of Art, Seoul

"Internet Paintings", Frieze Art Fair, London

"Digital Sublime - New Masters of Universe", moca, Taipei (Taiwan)

"Neentoday", MU Foundation, Eindhoven (Holland)

"Curious Wishes", Palais de Tokyo, Paris

"News From Home", The Annex, New York

"Copy Art", Institute of Contemporary Arts, London

**2003**

Tirana Biennial, Tirana

Nown Wood Street Galleries, Pittsburgh

**2002**

"whitneybiennial.com", New York

"Urgent Painting", Museum of Modern Art, Paris

"Mediacity Seoul", Seoul Museum of Art, Seoul

"Afterneen", Casco, Utrecht

**2001**

"ElectronicOrphanage/biennale.net", Deitch projects

"My Reality: The Culture of Anime and Contemporary Art", Des Moines Art Center, Brooklyn Museum of Art, New York

**2000**

"Presumed Innocent", Musée d'Art Contemporain, Bordeaux

"Elysian Fields", The Purple Institute, Paris

"Synopsis 1", National Museum of Contemporary Art, Athens

"PICT", The Banff Centre - Walter Phillips Gallery, Banff, Canada

**1999**

"Le Capital", Contemporary Art Center of Sète, France

"Active Worlds: Chelsea", Arco, Galleria New Santandrea, Madrid

"Objecthood 00", Hellenic-American Union, Athens

"Transmute", Museum of Contemporary Art, Chicago

"Transphere", FRAC Poitou-Charentes, Angouleme (France)

"Nicky Hoberman, Inez van Lamsweerde, Miltos Manetas", Galerie Almine Rech, Paris

"Hypex 99", Villa Arson, Nice

"Office", Staff Gallery, New York

"Playtimes", Magasin, Grenoble

**1998**

"Roundabout", The Centre for Contemporary Art, Warsaw

"Usefool", Postmasters, New York

"Mostrato. Fuori Uso '98", Pescara (Italy)

"La Voie Lactée", Purple Institute, Alleged Gallery, New York

**1997**

"Fatto in Italia", Contemporary Art from Italy, Centre d'Art Contemporain, Geneva

"Made in Italy", Institute for Contemporary Art, London

"Heaven-Private View", ps1 Contemporary Art Center, New York

"1 Minute Scenario", Le Printemps De Cahors, Fondation Cartier, Cahors (France)

"Technological Drift", Lawing Gallery, Houston

**1996**

"Shopping", Deitch Projects, Guggenheim Museum soho, New York

"Traffic", CAPC, Bordeaux,

"Beige", Saga Basement, Copenhagen

"More than Real", Palazzo Reale, Caserta (Italy)

"Joint Ventures", Stefano Basilico Gallery, New York

"Push-Ups", The Factory, Athens

"Athens Spring Collection", DESTÉ Foundation, House of Cyprus

"Athens On the Border", Dan Bernier Gallery, Los Angeles

"Italian Landscape", Trevi Flash Art Museum, Trevi (Italy)

"a/drift", Bard College, Annandale-on-Hudson, New York

"USA Greek Realities", Stiftung Neue Kultur, Berlin

Kunsthallen Brandts, Odense (Denmark)

"Fuori Uso", Pescara (Italy)

"Schonheit Macht Schamhaft", Aschenbach Gallery, Amsterdam

**1995**

"Purple 8 1/2", Galerie Jousse-Seguin, Paris

"Aperto Italia 95", Trevi Flash Art Museum, Trevi (Italy)

"Country Code", Bravin Post Lee Gallery, New York

"Anni 90, arte a Milano", Palazzo delle Stelline, Milano

"Mille e una volta", Galleria di Arte Moderna, San Marino

"Interno", Raucci/Santamaria Gallery, Napoli

**1994**

"Mix Bild", Schipper Et Krome, Cologne

"Tekne Et Metis", DESTÉ Foundation, Centre for Contemporary Art, Athens

"Nicosia Prima Linea", Trevi Flash Art Museum, Trevi

"vhs", Pallazina Liberty, Milan

"Wall", Sotheby's Art Foundation, Amsterdam

**1993**

"Schonheit Macht Schamhaft", Aschenbach Gallery, Amsterdam

## Performances / Special projects

### Performance / Progetti speciali

**2008**

"Dust", Hermès store, Athens

**2007**

"Existential Computing", Hayward Gallery, London

"Abstract SuperMario Performance", The mv Party, Fargfabrinken, Stockholm

**2005**

"From Neen to Sonar", Sonar Festival, Barcelona

"Neenday", Sketch, London

**2001-2003**

"ElectronicOrphanage", Los Angeles

**2000**

"Active Worlds: Chelsea", Lux Cinema, London

**1999**

"Active Worlds: Chelsea", Chicago Project Room, Chicago

## Works in collections (selection)

### Opere in collezioni (selezione)

The Saatchi Collection, London

Dakis Joannou, Athens

Papadimitriou Collection, Athens

Dakis Joannou, Collection, Athens

MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Roma

Musée d'Art Contemporain, Strasbourg

Trevi Flash Art, Museum of Contemporary Art, Trevi

Le Consortium, Dijon

## Publications (selection)

### Pubblicazioni (selezione)

**2007**

"Mr. Manetas", *Fantastic Man*, n. 6 (intervista - *interview*) Elizabeth Janus, Revue, *ArtForum*, Nov. 07

K. Dohm - H. Stahlhut - M. Hollein - G. Magnaguagno (cur.), *Art Machines Machine Art* (cat.), Kehrer Verlag, Heidelberg

Marina Fokidis (cur.), *Her(his)story* (cat.), Museum of Cycladic Art, Athens

**2006**

"Half the Sky: Miltos Manetas", *Purple Fashion*, no. 4 *The Long Walk* (cat.), Contemporary Art Museum, Athens

**2005**

Valencia Biennial, Valencia (cat.)

Prague Biennial II, Prague (cat.)

**2004**

*Mediacity Seoul*, Seoul Museum of Art, Seoul (cat.)

**2002**

*The Man from Neen*, Salon.com

Olivier Zahm, "Miltos Manetas2", *Purple Fashion*, no.11

whitney biennial.com, *New York Times*, March 8

Benjamin Bratton, "The U-Haul Trucks Are in Your Mind", *Rhizome*

**2001**

*21 paintings*, Literatur Rundschau, Frankfurter Rundschau, Oct.

Mark Glaser, "Museum Raiders", *New York Times*, Sept. 9

Mark Glaser, "Art's Video-Game Days", *Herald Tribune*

Hanna Waar, "Orphelinat électronique", *Le Monde*, Dec.

Peter Lunenfeld, "Snap to Grid", *The Mit Press*

**2000**

Marisa S. Olson, "Art by Another Name: Neen", *wired.com*

Elizabeth Hayt, "And Now a Word From Outer Space", *The New York*

*Times*, June 18

**1999**

Hettie Judah, "Playing with Ideas", *The Times*, Nov. 5

Caroline Corbetta, "Interview with Miltos Manetas", *Uomo Vogue*,

Nov.

Daniel Rubey, "Review", *Art in America*, Sept.

Jeff Rian, "Ouverture", *Flash Art* no. 204 - *Flash Art Italia* no. 213

**1998**

Jonathan Goldstein, *Culture Shock*, Nov. 30, vol. 3, no. 7

Time Digital, *Time Magazine*, NYC

Richard Pandiscio, "One to Watch", *Interview Magazine*, July, NY

**1997**

Olivier Zahm, "Miltos Manetas", *Reviews Artforum*, Oct.

Jeff Rian, Interview with Miltos Manetas, *Purple Prose*, no. 13

Steve Shipside, El Greco of Geekdom, *The Guardian*, Oct 23

**1996**

Francesco Bonami, "Echoes", *The Monacelli Press*, NY

Francesca Pasini, "Soft Driller", *Artforum*, March 1996

Elizabeth Janus, "Miltos Manetas", *Frieze*, no. 28

Jen Budney, Eric Troncy, Miltos Manetas, "Interview", *Documents 9*

Nicolas Bourriaud, *Traffic* (cat.), CAPC, Bordeaux

Mariuccia Casadio, *Vogue Italia*, n. 548

## Books

## Libri

*Neen*, Charta, Milano 2006

*Selected Emails*, Onestar Press, Paris 2004

*100 Years after* Les demoiselles d'Avignon, ElectronicOrphanage

Press, Los Angeles 2005

*Self Portrait in Googlism*, ElectronicOrphanage Press, Los Angeles

2005

*The Book of Others*, ElectronicOrphanage Press, Los Angeles 2004