



NUOVE FRONTIERE. "Cow", una delle ultime opere di John Maeda, esposte in queste settimane alla Cristinerose Gallery di New York. Titolo della mostra è "Post Digital" ed è un primo tentativo di unire il mondo tecnologico e quello artigianale.

ché non sono di fronte a un computer. Allora io suggerisco: "Disegnate un oggetto qualunque, una sedia, un fiore, un uccello...". E loro mi presentano disegni tutti simili: una sedia, un fiore, un uccello. A volte ai miei studenti dico: "Avete la possibilità e i mezzi di creare quello che volete" e loro rispondono: "Sì, ma cosa?". Insomma, il computer uccide la fantasia? «Non necessariamente se siamo in grado di mantenere due livelli di visione del mondo, uno generale e uno particolare. Ma un artista che inizia a usare il computer non è più in grado di tornare indietro. Il problema è: nel momento in cui usi un computer stai perdendo qualcosa? La risposta è "no". Però, in realtà, stai perdendo qualcosa. Perdi il senso dell'intero spazio. Sei in grado di concentrarti solo su alcune parti e di renderle molto precise. Ma perdi il senso del tutto».

Due anni fa, a chi gli chiedeva una definizione di digital art, John Maeda rispondeva che era l'arte del futuro, l'arte in continua evoluzione, l'arte senza limiti. Quello era il periodo in cui Maeda aveva creato opere come *Time Paint*, in cui i colori volavano nello spazio, o *The Reactive Square*, in cui i quadrati cambiavano dimensioni quando l'osservatore urlava loro addosso. Oggi, alla richiesta di dare una definizione di digital art, Maeda ride e risponde: «Dire digital art è come dire "acqua liquida": non ha senso. La settimana scorsa ho fatto questa stessa domanda ai miei studenti. Le prime risposte che ho avuto sono state: "È logica; è qualcosa in cui è coinvolto il sistema binario... No, forse è qualcosa di più. Digital art significa che c'è un coinvolgimento del computer...". "Ma anche quando fai una fotocopia" ho puntualizzato, "il computer è coinvolto". Insomma, è impossibile dare una definizione». Tanto difficile che Maeda ha deciso di allontanarsi per un po' da questo mondo digitale («Lascio ai miei studenti il compito di continuare a spaccarsi il cervello su questi problemi») e di dedicarsi a un nuovo progetto: un libro per bambini. «Userò il computer, ma seguendo la mia filosofia "less tech", ovvero usandolo solo il minimo indispensabile!». ©

piace molto andare in luoghi dove posso guardare l'arte da vicino. Non mi eccita l'idea dei musei virtuali, perché mi piace vedere che cosa accade in un museo. È come quando il vento colpisce un albero: voglio vederlo accadere. Dobbiamo scappare dal computer, abbiamo bisogno di andare nei musei e nelle gallerie per restare legati alla realtà».

In questo processo di demonizzazione del computer e della digital art, Maeda ha elaborato anche la sua nuova filosofia di una vita "less tech", ovvero meno tecnologica possibile. La questione è complicata: «I computer stanno prendendo il controllo della situazione. L'arte digitale inizia comprendendo il mezzo che si sta utilizzando e apprezzandolo. Questo mezzo, però, è la programmazione. E poi, prima di parlare di digital art, bisogna partire dall'inizio, dalla definizione di artista e di arte. Per me esistono tre tipi di arte. Il primo è l'arte creata da qualcuno che fa pensare alle altre persone di essere di fronte ad arte; può essere qualsiasi cosa: una foto, un quadro, un brano musicale. L'artista non fa nulla di rivoluzionario, perché crea un

oggetto che è qualcosa che già conosciamo, qualcosa già esistito, e dunque quel che fa è solo una "variazione" su un tema. C'è poi l'arte sulle condizioni umane, quella che si fa oggi: arte di sensazione, che prevede mutilazioni, nudità. Il terzo tipo d'arte, infine, prevede l'espansione delle nostre possibilità culturali e richiede persone eccezionali. A questo punto il problema sono le scuole. Le scuole d'arte creano arte di tipo uno o tipo due; quella di tipo tre non esce da una scuola. Io cerco di fare arte di tipo tre. Ho fatto quella di tipo uno, mai quella di tipo due, perché non la capisco. Io sono stato alla scuola d'arte e l'unica cosa che ho imparato è che esistono pessimi artisti e bravi artisti».

Le scuole d'arte e le scuole di tecnologia sono due mondi separati, che procedono in parallelo e non vogliono avere interrelazioni. «Questo è il nodo della questione, il problema che sta a monte di tutto. Quando entro in una delle mie classi e chiedo ai ragazzi di prendere un foglio e disegnare qualcosa, mi guardano attoniti, come se nel loro cervello non passassero informazioni, solo per-

UNITED COLORS. Tre opere senza titolo di John Maeda, insegnante al Mit di Cambridge e maestro indiscusso della digital art. Oggi Maeda (nella foto piccola, nell'altra pagina) ha pubblicato un libro dove ha raccolto i suoi lavori più importanti di questi anni: "Maeda@Media" (edito da Thames & Hudson) è una bibbia di questa nuova arte, che però lui vuole abbandonare. «Un artista che inizia a usare il computer non è più in grado di tornare indietro. Il problema è: nel momento in cui usi un computer, stai perdendo qualcosa? La risposta è no. Ma in realtà stai perdendo il senso dell'intero spazio. Sei in grado di concentrarti solo su alcune parti e renderle molto precise. Ma perdi il senso del tutto».



re Maeda

Attenti, i computer stanno diventando pericolosi e ci rendono tutti uguali. È il grido d'allarme del profeta dell'arte digitale. Che ora vuol cambiar vita. Di **Manuela Parrino**



dove e quando

il libro

Maeda@Media, di John Maeda; introduzione di Nicholas Negroponte (Thames & Hudson). Riproduzioni di opere, testi, disegni, backstage. Info: www.thamesandhudson.com/maeda.htm

la mostra

Post Digital Cristinerose Gallery (529, W. 20th St., New York. © 001-212-2060297; e-mail: CRgallery@aol.com).

quando Fino al 23 dicembre, da martedì a sabato, dalle 11 alle 18.

Due anni fa diceva che il Web sarebbe stato la più grande ed eccitante galleria d'arte. Due anni fa creava digital art ed era convinto del potere dell'uomo sui computer. Oggi, a 34 anni, John Maeda, direttore associato del Media Laboratory al Massachusetts Institute of Technology di Cambridge, dov'è anche professore associato di Design and Computation e direttore dell'Aesthetics & Computation Group, ha una diversa visione del mondo dell'arte digitale e, soprattutto, dell'uso dei computer. Qualcosa, nel suo perfetto mondo digitale, si è rotto. «Fondamentalmente i computer non funzionano più» dice ridendo, quasi imbarazzato che una tale affermazione venga proprio da lui. «Cambiano così velocemente che stanno diventando pericolosi.

Non siamo più in grado di controllarli. Una volta era possibile entrare in un software e ripararlo, se qualcosa funzionava male; oggi no, anche uno come me ha difficoltà a controllare i nuovi sistemi». Mentre parla si muove in continuazione («Scusi, ma sto mettendo a posto il mio ufficio, sto liberandomi del mio passato»). Butta via carta, muove i computer («Ne ho tenuti solo due»), sposta pile di fogli da una parte a un'altra. È appena tornato nel suo regno di Cambridge, al Mit, dopo un lungo viaggio fatto per presentare il suo nuovo libro *Maeda@Media* e inaugurare due mostre, una al museo di Arts and Crafts di San Francisco e una alla Cristinerose Gallery di New York. Due mostre che dimostrano che il suo essere artista ha preso

IN FORMA. Una delle opere più famose di John Maeda, anche questa senza titolo. Di lui, Nicholas Negroponte, guru dei "nea media", ha scritto che "destruttura il mondo digitale con l'autorità di un professore del Mit e le visioni di un artista. Poiché è contemporaneamente un uomo occidentale e un uomo orientale, può vedere molte più cose di noi. Il risultato è uno humour e una capacità espressiva in grado di tirar fuori il meglio dai computer e dall'arte".



una nuova strada. «*Maeda@Media* è una parte della mia vita che è finita. Avevo voglia di ricominciare da capo e ho sentito la necessità di raccogliere il mio passato e rinchiuderlo in un libro. Lì c'è tutta la mia storia. Adesso posso ricominciare. Posso pulire il mio ufficio». Non a caso, il titolo della mostra in corso a New York è *Post Digital*, un tentativo di unione tra tecnologia digitale e oggetti costruiti a mano. «Il computer non è più il mezzo per fare arte, ma diventa parte dell'oggetto. Non mi piace stare seduto di fronte a un computer. La rivoluzione è nata dal fatto che le mie tre bambine non sapevano chi ero. Vedi, se sei seduto di fronte a una macchina per scrivere e i tuoi figli ti passano di fianco, sanno che cosa stai facendo. Stai

creando parole. Lo stesso per un artista: se dipinge un quadro, chi gli sta attorno sa esattamente che cosa sta facendo. Quando sei di fronte un computer puoi essere lì a fare qualunque cosa. Puoi essere un hacker, puoi lavorare a un nuovo programma per la Microsoft o scrivere un romanzo di successo... La postura è sempre la stessa, per mille attività diverse. Il computer fa diventare tutti "omogenei" e penso che questo sia triste. Le mie figlie stanno crescendo e mi sono accorto che se non avessi iniziato a fare qualcosa di diverso, loro avrebbero continuato a chiedersi chi è il loro padre, che cosa fa. Così sono passato dai bozzetti al far vedere il processo che c'è dietro ai miei disegni. Adesso le mie piccole possono dire che "papà

sta facendo qualcosa di preciso, sta creando qualcosa"».

Tutto questo, però, che cosa significa? Che l'arte digitale non può più esistere? Che la rivoluzione del Web si deve fermare? In fondo era stato proprio lui, John Maeda, il re celebrato di quest'arte, a dichiarare che il Web sarebbe diventato una meravigliosa galleria d'arte... «L'ho detto e lo ripeto, perché penso che sia quello che tutti vogliono. Perché è conveniente. Ma ciò non significa che io apprezzi la definizione. La gente non ama più uscire di casa per andare in un museo o in una galleria. Vogliono sedere di fronte al computer e guardare arte, e allora musei e gallerie stanno creando luoghi virtuali. In realtà a me

continua a pag. 57