

COLLEZIONI edge

€ 15,50 (F) - CHF 19,90 (CH) - INR 800 (IN)
Jul - Sep 2002 ISSN 1120 - sped. in A.P. 45%
Art. 2 comma 20/B z. 662/96 E.P.I. MO
Tassa pagata - Taxe perçue



Antoni & Alison
Dennis Bellone
Coco Chanel
D-Fuse
Ammar Eloueini
Antonio Marras
Benoît Missolin
Jerome Olivet
Mai Ueda
Ricky Swallow
Tomoko Takahashi

conversation with mai ueda

by Dobrila Denegri



Performance for the Lyon Biennial, June 2001



Performance for a fashion magazine 2002

DD: I always thought that it's very important to know about the influences and beginnings of an artist in order to understand his work and the evolution of the work. Could you tell me about your beginnings... what was decisive in your becoming an artist?

MU: Let's start with my influences... My grandfather is an important sign maker in a countryside town called Imabari. I grew up there until I was a 7 years old. My grandparents and my father are super good at drawing/painting. I always had lot of materials to play with, such as paint, wood, plastic and signs that were as big as a house etc. I was always good in art classes and was winning competitions...but I completely forgot about this fact...My mother also wanted to make a star out of me, because I am a first child. I was taking every kind of classes since I was 3 years old. Ballet, swimming, Japanese dance, piano, ice-skating. My name Mai in Japanese means "dance" and "floating". After I finished ballet class my mother would still have me continue with private lessons, even if I was crying. So, I was always getting good parts for ballet recitals.

I graduated from Kyoto college of Art, my major was film, media art and animation. I was not a serious student though, and I don't have any important memory from school. Instead I was more interested in clubbing and hanging out with DJs + musicians and working on a computer with them, making electronic music. I made an interactive CD-ROM with images and music. But after I graduated from school, my only choice in Osaka was to become a VJ for little clubs or work for MTV-Japan or something super boring like that. I decided to move to NYC to find more exciting things to do. When I first arrived in NYC in 1999, I started taking fashion design classes at FIT, just to be busy with something. I was living in a loft in Williamsburg where I met Miltos Manetas. He was about to present a new name for an art movement (which later became NEEN, www.neen.org). When he first heard me from next door, screaming stupid songs, he thought that I may be interesting and immediately invited me to Paris for his show to do a performance next to his paintings at the gallery Almin Rech. He showed me "big brother," a program for Macintosh made by John Briggs. It tiles the image of a boy with different faces, which follow the movement of your mouse. I started humming classic music while I played with this program and this was my first performance.

DD: Tell me more about Neen and Telic - and how do you feel your work fits to these movements?

MU: We didn't show the word TELIC when NEEN first came out, so people were confused. They would think that everything related with digital where NEEN, that is not true. We decided to present Telic to clarify NEEN. NEEN usually comes out accidentally while Telic is workaholic. NEEN is easy to turn into TELIC when it starts being self-conscious. Some artists start as NEEN then as they start getting attention they become TELIC. But I think that by knowing what is NEEN and what is TELIC we can always control our position. I prefer to be NEEN, I believe in accidents. I don't have accidents on purpose because they wouldn't be accidents anymore, instead, I drive badly.)

DD: Does Neen represents an artistic group or movement or it is more about some subtle values connected to

DD: Penso sia importante conoscere le influenze e gli inizi di un artista per poterne comprendere il lavoro e l'evoluzione ... quali elementi sono stati decisivi nella tua nascita come artista?

MU: Incominciamo dalle mie influenze ... Il nonno si occupa di insegne e cartelloni in una città di provincia chiamata Imabari, dove ho vissuto fino ai 7 anni. Sia i nonni che mio padre sono bravissimi nel disegno e nella pittura. Ho sempre avuto a disposizione un sacco di materiale con cui giocare, pitture, legno, plastica, cartelloni, poster grandi come una casa.... Sono sempre stata molto brava a scuola nelle materie d'arte, vincevo i concorsi ma ho completamente scordato questo fatto.... Mia madre voleva fare di me una star perché sono la primogenita. Ho frequentato ogni genere di lezioni da quando avevo 3 anni. Ballo, nuoto, danza giapponese, piano, pattinaggio sul ghiaccio. Il nome Mai in giapponese significa "danza" e "galleggiare". Quando ho smesso di frequentare la scuola di ballo mia madre ha voluto che continuassi a prendere lezioni private, anche se io piangevo sempre. Per questo ho sempre avuto buone parti negli spettacoli di balletto.

Mi sono diplomata alla scuola d'arte di Kyoto, in filmografia, media art e animazione. Non sono stata una brava studente però e non ho ricordi importanti della scuola. Ero più interessata ad andare nei club e a passare il tempo con DJ e musicisti, a lavorare sul computer con loro a creare musica elettronica. Ho fatto un CD interattivo con musica e immagini. Dopo il diploma, l'unica scelta che avevo a Osaka era diventare VJ per i piccoli club della città o lavorare per MTV-Japan o qualcosa di altrettanto noioso. Ho deciso di trasferirmi a NYC per trovare qualcosa di più eccitante da fare. Appena arrivata a NYC, nel 1999, ho iniziato a frequentare corsi di fashion design al FIT, tanto per essere impegnata. Abitavo in un loft a Williamsburg, dove ho incontrato Miltos Manetas. Miltos stava pensando al mio nome per un nuovo movimento d'arte che aveva fondato, quello che sarebbe poi diventato il movimento NEEN, (www.neen.org). Era mio vicino di casa e mi aveva sentito strillare stupide canzoni dall'appartamento di fianco al mio, pensò subito che potessi essere interessata e mi invitò a Parigi per la sua mostra, per mettere in atto una performance alla galleria Almin Rech, di fianco ai suoi quadri. Mi mostrò "Big Brother," un programma per Macintosh creato da John Briggs. E' l'immagine di un ragazzo presentata in tante tessere, con volti diversi che cambiano seguendo il movimento del mouse. Canticchiavo tra me e me arie di musica classica mentre giocavo con il programma, e questa è stata la mia prima performance.

DD: Mi racconti qualcosa di più di Neen e Telic - come si confronta il suo lavoro con questi movimenti?

MU: Non abbiamo introdotto la parola TELIC alla prima presentazione di NEEN, pertanto la gente era confusa. Pensavano che tutto quello che aveva a che fare con il digitale fosse NEEN, il che non è vero. Abbiamo deciso di presentare Telic per chiarire che cos'era NEEN. NEEN di solito viene fuori accidentalmente, mentre un Telic è un maniaco del lavoro. NEEN si trasforma facilmente in TELIC quando inizia a prendere coscienza di sé. Alcuni artisti iniziano come NEEN poi, man mano che cominciano ad ottenere l'attenzione del pubblico, diventano TELIC. Io penso però che, sapendo cosa è NEEN e cosa è TELIC, possiamo tenere sotto controllo la nostra posizione. Preferisco essere NEEN, io credo negli incidenti, negli sbagli. Non cerco di proposito di avere incidenti, perché in tal caso non sarebbero più incidenti, ma sono comunque una pessima guidatrice!



Performance for a fashion magazine 2002



Performance with *Stupidly*, February 2002

creativity?

MU: It's both...we think of NEEN and find NEEN worldwide, collected around us

(www.electronicorphanage.com). At the same time it's not only about us, it's a situation that is happening everywhere.

DD: Let's go more closely to your work: your first performance was in Paris. What did it mean for you to experience performing, and how did this influence your future work?

MU: I started performing because I found that it was a fast way to travel for free, stay at nice hotels and meet nice people, I especially loved Paris for shopping. Then people liked my performance, so I kept doing it. Artists are like actors and actresses, they play parts. I thought it was the time to play my part, because my performance takes a place in the timeframe after contemporary art, as we enter net-art.

DD: How much is fashion involved in your work and how do you see the relationship with art and fashion?

MU: Fashion is very much involved in my art. I mostly care about colours. When somebody wants me to do a performance, I always include money for clothes in the budget. I hope that I will get sponsors from different designers in the future. I will do my next performance at the Museum of Modern Art in Chicago, and I will be strip teasing for the Aibo (the Sony robot dog). This poor dog is built to react with the colour red, and he plays with the pink ball that comes with it. I will wear some red underwear and use the Aibo as my partner for this performance. By the way, the name of my Aibo is Stupidly. I like Sony, I would like to have them as sponsors, they have amazing new technologies. When these technologies are under development - I saw some of them at the Siggraph show in Los Angeles last year- they are very romantic and inspiring, as a drawing could be.

DD: How do you interact with technological devices in your performances?

MU: The performance with the Aibo will be a striptease; Aibo has ability to video what it sees, we can control it and choose the resolution. I start teasing in the front of public with the Aibo next to me looking at me and its view will be projected, so the public can see what it sees. At some point, I go at the back of a Chinese screen and the Aibo will follow me, then the public will see me only from Aibo's abstract view, while I get completely naked.

For the Lyon Biennial, I used a cartoon character that I could make jump with my joystick. Mike Calvert designed it for me. It plays sounds by Jeff Brandon according to every movement. All together it sounds like a little piece of music. I played on a grey couch. Then when I'd get tired I'd go to sleep, and the character would go to "sleep mode" too.

DD: Where do you draw your inspiration from and what's the kind of effect you want to achieve with your works?

MU: I get inspired by geniuses and beautiful people of every kind. I like getting my friends jealous or getting jealous by them. I always update my favourites. I live between NYC, LA and Osaka. Each city has different effects and I need them all. I don't try to be an artist but I would like to be an icon.

DD: What does it mean to be an icon today?

MU: To be an icon today - to be a new category and to be copied by young people.

DD: Neen rappresenta più un gruppo o un movimento artistico oppure è l'espressione di valori sottili connessi alla creatività?

MU: Entrambe le cose ... noi pensiamo al NEEN e troviamo NEEN in tutto il mondo, raccolti attorno a noi (www.electronicorphanage.com). Nello stesso tempo non riguarda solo noi, è una situazione che accade ovunque.

DD: Arriviamo al tuo lavoro: la tua prima performance è stata a Parigi. Cosa ha significato per te sperimentare questa forma di espressione e come ha influenzato il tuo lavoro futuro?

MU: Ho iniziato le performance perché pensavo fosse un modo rapido per viaggiare gratis, stare in buoni alberghi e incontrare gente interessante; inoltre amo in particolare Parigi per fare shopping. Poi le mie performance piacevano, così ho continuato a farle. Gli artisti sono come attori e attrici, recitano delle parti. Pensavo che fosse il momento giusto per recitare la mia parte, perché le mie performance si inseriscono sulla linea del tempo dopo l'arte contemporanea, nel momento in cui entriamo nella net-art. DD: Quale parte del tuo lavoro è rappresentata dalla moda e come vedi la relazione tra arte e moda?

MU: La moda è molto presente nella mia arte. Mi interessano soprattutto i colori. Quando mi viene richiesta una performance, considero sempre nel budget il denaro per gli abiti. Spero in futuro di avere gli stilisti come sponsor. La mia prossima performance, al Museum of Modern Art di Chicago, consisterà in uno strip-tease per l'Aibo (il cane robot della Sony). Questo povero cane è progettato per reagire al colore rosso e gioca con una palla rosa che viene fornita insieme al robot. Io indosserò biancheria intima rossa e userò Aibo come mio partner per la performance. Ad ogni modo il mio Aibo si chiamerà Stupidly. Mi piace la Sony, vorrei averla come sponsor, hanno tecnologie sorprendenti. Durante la fase di sviluppo, ho visto qualcosa alla fiera Siggraph di Los Angeles lo scorso anno, sono tecnologie affascinanti e portatrici di grande ispirazione.

DD: Come interagisci con i dispositivi tecnologici nelle tue performance?

MU: La performance con il cane Aibo è uno strip-tease; il robot registra quello che vede, noi possiamo controllarlo e scegliere la risoluzione. Inizio a spogliarmi davanti al pubblico con il robot al mio fianco che mi guarda, così il pubblico vede quello che vede lui. Ad un certo punto mi sposto e vado dietro un paravento cinese e il robot mi segue, perciò il pubblico vede me solo dalla visione astratta del robot, fino a che non resto completamente nuda.

Per la biennale di Lione, c'era un personaggio dei cartoni animati che facevo saltare con il joystick. Quel personaggio è stato progettato per me da Mike Calvert, e suona musiche di Jeff Brandon in funzione di ciascun suo movimento.

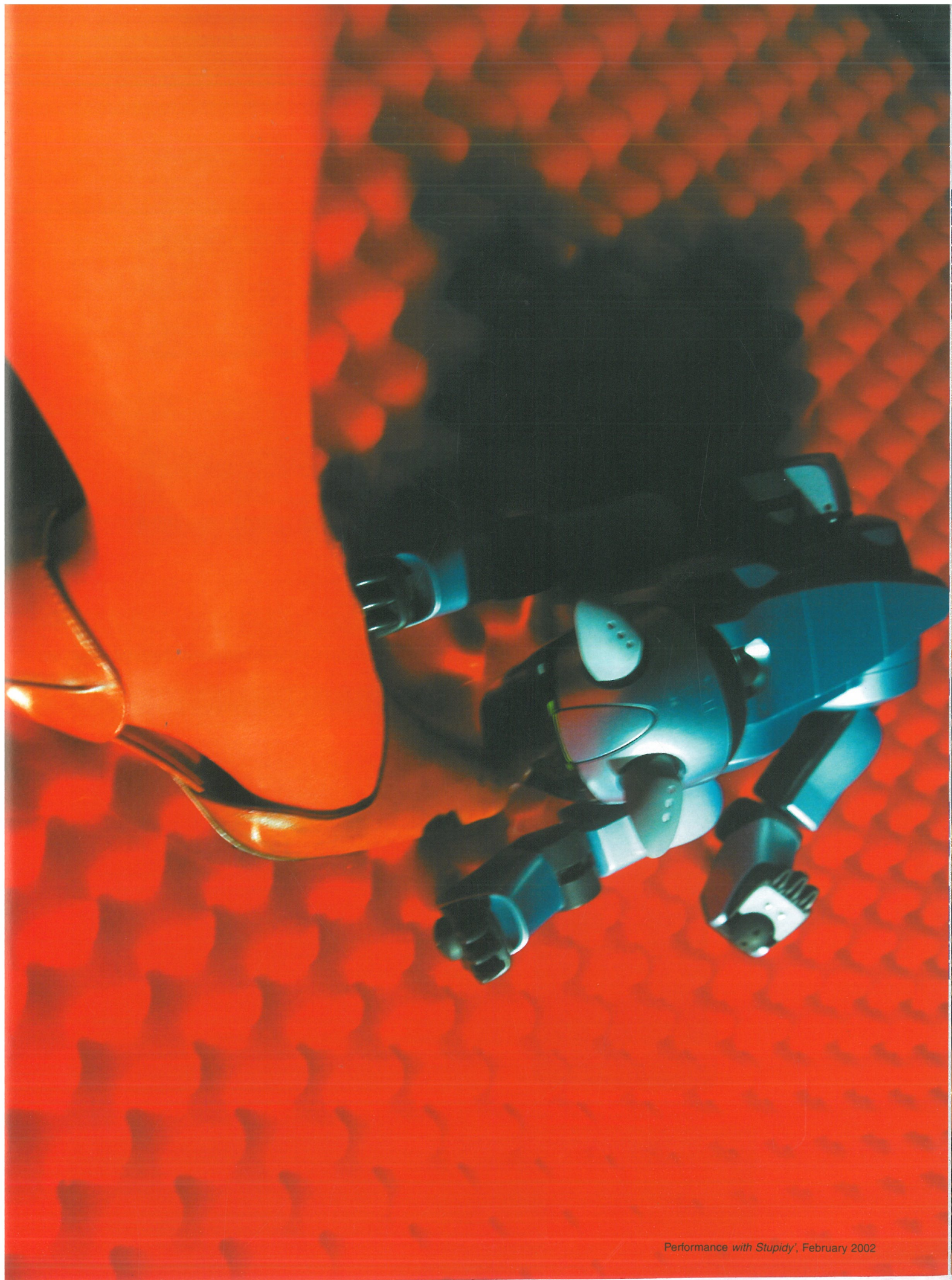
Nell'insieme una piccola pièce musicale. Io giocavo su un divano grigio. Quando ero stanca mi mettevo a dormire e anche il personaggio entrava in modalità "sleep".

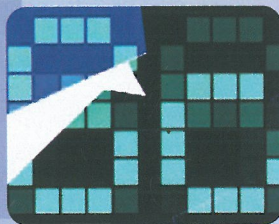
DD: Da dove trai l'ispirazione e che tipo di effetto vuoi raggiungere con i tuoi lavori?

MU: Mi ispiro a gente meravigliosa e a gente di genio di ogni tipo. Mi piace fare ingelosire gli amici ed essere ingelosita da loro. I miei preferiti cambiano spesso. Vivo tra NYC, LA e Osaka. Ognuna delle tre città ha effetti diversi e tutte e tre mi sono necessarie. Non cerco di essere un'artista, ma vorrei essere una icona.

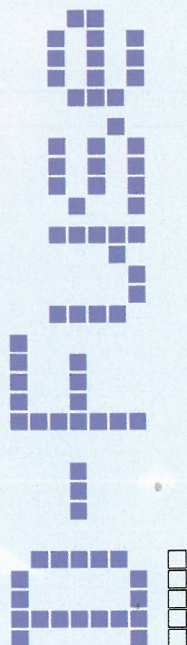
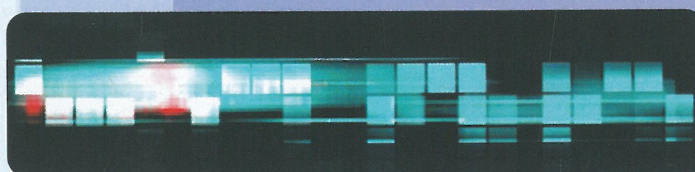
DD: Cosa significa essere una icona, oggi?

MU: Essere una icona oggi? Essere una nuova categoria ed essere imitata dai giovani.

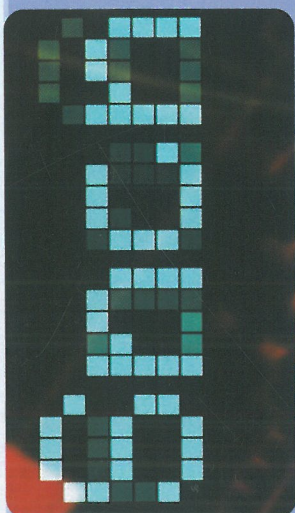




MUSIC BY SCANNER
(SULPHUR) RELEASED
OCTOBER 2000
DURATION 02:16 mins



by Felix



An experimentation with type to
explore boundaries and dimensions.
'Scan' runs with the theme 'Fun with
Type'. Selected for the Creative
Review DVD 01.

"DFUSE misuses the tools of the digital revolution, interferes with streams of data, and experiments with and develops a single language for the needs of the digital world".

Founded 6 years ago in London as a multimedia team (1 architect, 1 graphic designer, 1 film-maker, 1 musician, etc.) they have made videos in the most widely varying contexts: web graphics, musical clips and idents for BBC2, XFM Radio, and the Japanese telecommunications colossus NTTDoCoMo.

In the practice of VJ-ing, where we are used to seeing VJs acting rather like DJs, mixing vintage film sequences with cartoons or real shots, to musical backing tracks, they have developed a highly graphic style, which has led, amongst other things, to their providing the backing for Leftfield's 2000 world tour.

How would you define VJ-ing?

From our point of view it can be seen as images and lights projected in sequential order and sampled to a live music backing. Some people have different styles in describing music, from classical to rock and electronic. And attempts may be very good or awful. To put it in a nutshell, I'd say that we try to describe sounds with images: we use technology to do what painters such as Klee and Kandinsky used to work out on canvas.

Where do you get your inspiration: do you try to adapt images you already have in mind to the music, or does everything spring from the ideas the music triggers in you? And what is your relationship with the musicians?