

EL ARTE EN LA ERA DIGITAL:

la compañía japonesa teamLab abre nuevas perspectivas

Por **Jonah Asher**

(Oficina de la OMPI en el Japón)



Foto: teamLab

Detalle del mural digital creado por teamLab. Mide 40 metros de largo y se exhibe en el vestíbulo del edificio TOKIO SKYTREE®.

El arte entra en la era digital. Se difuminan las diferencias entre la tecnología y el arte. Una compañía japonesa abre surcos y fija la pauta de las nuevas formas de expresión artística en el mundo digital. La sociedad teamLab está domiciliada en el edificio TOKIO SKYTREE®, el más alto del mundo, con 634 metros de altura, y en cuyo vestíbulo luce un mural digital (foto) de 40 metros de longitud que fue concebido por la novel empresa. Jonah Asher, de la Oficina de la OMPI en el Japón, visitó las instalaciones de teamLab para conocer mejor qué es y a qué se dedica.

teamLab fue fundada a finales de 2001 por Toshiyuki Inoko y cuenta con unos 300 empleados procedentes de diversas ramas de la tecnología digital y del mundo de la creación y que se llaman a sí mismos “fans de la informática”. La compañía ocupa cuatro plantas en el corazón de Tokio y en ella nacen las últimas tendencias y las obras artísticas más creativas del Japón.

Las futuristas instalaciones de teamLab muestran la fusión del arte con la informática y atraen de inmediato la atención del visitante. La cartera de pedidos de la compañía nunca

cuenta con menos de unos 30 proyectos, pues sus actividades son tan variadas como exóticas y comprenden desde realizaciones de dibujos animados y sonoras hasta la moda y el diseño pasando por Internet y representaciones.

UNA NUEVA REALIDAD CREADA CON LA INFORMÁTICA

Cuando visité las dependencias de teamLab para entrevistarme con el fundador de la compañía, Toshiyuki Inoko, y sus colegas, pude conocer de primera mano una emocionante nueva realidad creada gracias a la informática. Había una inmensa pantalla plana de tipo táctil a todo color que trabaja con Face Touch, un programa informático patentado por la teamLab, y en la cual se proyectan la imagen y datos del personal de la compañía. Escogí la fotografía de Yukari Mori, la empleada a quien debía ver, y en cuestión de segundos conversé con ella mediante la cámara de la pantalla. Acudió a saludarme momentos después y me condujo a una dependencia llena de aparatos ultramodernos en la que reinaba una actividad febril, pura creatividad y diseño de vanguardia.

LOS COMIENZOS DE LA COMPAÑÍA

A mediados de los noventa, cuando Toshiyuki Inoko estudiaba Ingeniería en la Universidad de Tokio, se dio cuenta de que el futuro pertenecería a la tecnología digital. Aunque por aquellas fechas aún se trataba de perfeccionar dicha tecnología, Inoko comenzó a pensar en la manera de integrar el arte y la tecnología digital para producir una nueva clase de bienes culturales. Dichas ideas se plasmaron pocos años después cuando comenzó a reunirse periódicamente con sus amigos de la facultad para hablar de sus ideas creativas. Si bien en ese momento no pensaban en crear una empresa, esas reuniones fueron el germen de lo que después se llamó teamLab.

teamLab fue constituida en marzo de 2001 y gracias a las obras cautivadoras que salen de sus talleres ha logrado situarse en la vanguardia del mundo del arte digital y trabajar con galerías, festivales artísticos y otras instituciones del mundo entero.





MÉTODO DE CREACIÓN COLECTIVA

“Cuando se emprende un nuevo proyecto tenemos una idea general de lo que se quiere conseguir”, explica Inoko. “Al mismo tiempo nos reunimos todos para examinar el proyecto desde distintos puntos de vista hasta que llega el momento en que se agotan las ideas. Eso obliga a replantear por completo la cuestión y puede resultar que el proyecto tenga muy poco que ver con la idea original”.

Según explica Inoko, así ocurrió con el proyecto del mural del TOKIO SKYTREE®. Empezó con el encargo de realizar un sencillo letrero digital, pero al final resultó un sorprendente y colorido mural digital de 40 metros de largo, que es un óptimo precursor del impresionante panorama que se contempla desde las plataformas de observación del edificio.

ECOS DEL ARTE JAPONÉS TRADICIONAL

El famoso mural se inspira en los estilos artísticos del Japón tradicional y en él se reúnen con gran habilidad ilustraciones manuales y elementos de la tecnología digital. De esa fusión resulta una obra cautivadora que reproduce una vista aérea de la ciudad de Tokio, en el pasado y en el presente, con toda su profundidad y complejidad. La obra posee dimensiones enormes, pero se le ha dado el detalle propio de la Capilla Sixtina.

En la confección del mural se siguieron tres estilos del arte japonés tradicional:

- *Ukiyo-e*: técnica de grabado en madera muy difundida entre los siglos XVII y XX.
- *Rakuchurakugaizu*: género de pintura en biombo en la cual se reproducen con todo pormenor escenas de la vida cotidiana de la ciudad de Kioto, antigua capital del Japón.
- *Edozubyoubu*: pintura en biombo en la cual se reproducen escenas de la ciudad de Edo, antiguo nombre de Tokio.

En todo el mural es visible la influencia de la técnica del *ukiyo-e*: la muchedumbre que puebla las calles, los trenes, autobuses, coches y naves que atraviesan la ciudad. “El mural es una mezcla de temas históricos y contemporáneos”, explica Adam Booth, director de arte de teamLab. “Había la idea de hacer una obra visual siguiendo el estilo del *ukiyo-e*, y la tecnología digital permitió crear una versión moderna de esa técnica antigua”.

Con el fin de dar profundidad y sentido del espacio a la obra, los creadores de teamLab siguieron la técnica tradicional del *edozubyoubu* y dispusieron en varios planos los distintos temas representados en el mural: las gentes, los edificios, vehículos, árboles, parques, templos, santuarios, etcétera. En cada plano se reproducen con todo lujo de detalles los elementos más típicos de la ciudad de Tokio, desde la serenidad del Monte Fuji hasta el dinamismo de Shibuya, el barrio de moda.

“Una técnica tradicional de la pintura japonesa es representar una vista general del motivo de la obra”, explica Booth. “Queríamos crear una obra visual con tantas cosas que no se pudiera ver todo de una sola vez, y gracias a la informática se pudo hacer una creación para la cual, de lo contrario, habría sido preciso tener trabajando a docenas de personas años y años”.

“La comprensión del espacio, el sentido de la idea del espacio, es muy diferente del que tiene la cultura occidental”, explica Inoko. “Los extranjeros podrán pensar que, para nosotros, el mundo es una serie de planos, pero en el Japón antiguo, las gentes y los artistas entendían que esos planos eran la expresión lógica del mundo en que vivían. La perspectiva central es algo desconocido para el arte japonés tradicional: el mundo se ve de costado, y por eso a medida que el espectador recorre la obra de arte, se deja llevar por ese mundo y lo contempla desde adentro hacia afuera. Esa idea sirvió de

Foto: teamLabHanger teamLab, 2010 - Percha Interactiva



Toma general del mural digital de teamLab que mide 40 metros de largo. Ofrece una fascinante vista completa de la ciudad de Tokio, lograda gracias a la unión de ilustraciones a mano y los medios propios de la era digital.

Con la aplicación teamLabHanger, ir de compras se vuelve un proceso más interactivo. Cuando el cliente descuelga la prenda de vestir de la percha, se transmite una señal a la pantalla y en ésta se proyectan distintas tomas de la prenda elegida.

inspiración para crear el mural del TOKIO SKYTREE, pues queríamos hacer algo grande, algo de la era digital, que cautivara al público”.

Gracias a la informática e inspirándose en los temas artísticos del Japón tradicional los creadores de teamLab produjeron un mural sin parangón, minuciosa y colorida representación de Tokio, en la que se mezclan las imágenes estáticas y las vivas.

LA CONFECCIÓN DEL MURAL

Dar vida a ese extraordinario mural fue una verdadera proeza. Un equipo de 16 artistas y dos técnicos de dibujos animados trabajó dos años para reproducir con exactitud los complejos detalles de la vida de la ciudad en una obra que, aunque consta de múltiples planos, brinda un conjunto armonioso.

Para empezar, los creadores de teamLab tomaron fotografías detalladas de innumerables esquinas de Tokio con el fin de captar la diversidad y colorido del paisaje de la ciudad. Con esas imágenes recrearon la ciudad mediante minuciosas ilustraciones hechas a mano, barrio por barrio, valiéndose de mapas para no olvidar ningún detalle. Resultó así una vista panorámica única de la ciudad de Tokio, en la que se reproduce con todo detalle el colorido y complejidad de la vida de la urbe.

Además, el mural está adornado con emoticones, que gustan mucho al público japonés, y con otros caprichos visuales, como un edificio trenzado, un guerrero samurai o la pata gigantesca de un monstruo mitológico.

Uno de los aspectos más difíciles del proyecto fue la necesidad de unir los paneles estáticos del mural con las escenas animadas. “Todos los dibujos se hicieron a mano con lápiz y los trazos miden apenas un píxel, por lo cual hubo que trabajar con muchísima precisión para hacer que la calle (de la pantalla) se uniera con los trazos del panel impreso. Con la más mínima diferencia se habría arruinado todo el mural”, explica Booth. “No sé si ha habido alguien que haya hecho ya un trabajo como ése”.

LA IMPORTANCIA DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

Igual que muchas de las demás creaciones de teamLab, “el mural es una obra de arte original que debe quedar protegida por la legislación de derecho de autor”, explica Kenko Mizumoto, del Departamento de Desarrollo de teamLab. “Para difundir el mural en el resto del mundo se hicieron contratos de licencia con diversas compañías para fabricar recuerdos del mural, que ya están en venta.”

La propiedad intelectual (P.I.) es parte importante de la estrategia comercial de teamLab. La P.I. protege buena parte de la cartera de creaciones digitales de la compañía, la cual se compone de obras de géneros y características muy diversos. Gracias a que posee la titularidad de los derechos de P.I. de sus obras, teamLab puede sacar provecho del valor comercial de su creatividad mediante contratos de licencia, con los que obtiene jugosas ganancias. “El derecho de autor es muy importante, pues nos permite difundir las obras originales y, al mismo tiempo, proteger los intereses comerciales de la compañía”, explica Daisuke Sakai, Director y cofundador de teamLab.

“Es preciso aprovechar las imágenes, y eso de cierto modo también significa publicidad”, apunta Booth. “Para mí el arte debe ser algo vivo, en evolución permanente, y que sirva para hacer algo” y añade que “por supuesto, no está bien que alguien se apropie de una imagen de alta definición creada por otro y reivindique que es suya”.

“Los contratos de licencia de derecho de autor son imprescindibles para la prosperidad de la compañía”, afirma Inoko, “particularmente cuando se trabaja con cosas que son de naturaleza virtual”.

Además de las obras digitales y los programas informáticos creados por la compañía, la cartera de derechos de P.I. de teamLab comprende varias patentes de innovaciones como la aplicación teamLabBall y el equipo correspondiente, la cual sirve para realizar de forma simultánea y en un mismo lugar una representación gráfica de información que procede de múltiples fuentes. Tiene también la patente de un dispositivo de tratamiento de imágenes (que se vende junto con la *Distance Camera*) para medir distancias y el cual es objeto de una solicitud internacional en virtud del Tratado de Cooperación en materia de Patentes de la OMPI (PCT/JP2011/069316). Además, hay en trámite varias solicitudes de patente, entre ellas la del teamLabHanger.

Si bien Inoko sostiene que “las patentes son buenas”, pues brindan una especie de “recurso judicial”, es mucho lo que se gasta para obtener y hacer valer la patente y eso causa inquietud en compañías pequeñas como teamLab.

A LA VANGUARDIA DE LA CREATIVIDAD

El fascinante espectro de notables creaciones de la empresa teamLab brinda un pantallazo de las nuevas formas de expresión artística que pueden surgir en la era de la informática y, según apunta Inoko, prueba que “uniendo el ingenio y los medios que brinda la tecnología digital se pueden crear obras interesantes y valiosas”.

“Opino que en todas las culturas hay inmensas posibilidades de explorar territorios desconocidos” sostiene Inoko. “Sería extraordinario que nos sirvamos de la era digital para fortalecer y destacar los valores de nuestra cultura y crear así una nueva experiencia o expresión.” Guiada por esa visión creativa y con esa ambición que la impulsa, la compañía teamLab tiene infinitas posibilidades de realizar nuevas creaciones. ♦