

L'ART À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE :

la société japonaise teamLab ouvre de nouvelles perspectives

*Jonah Asher,
bureau de l'OMPI
au Japon*



Plan rapproché de la fresque numérique de 40 mètres de long installée par teamLab à l'entrée du TOKYO SKYTREE.

Le monde de l'art prend le virage du numérique. Alors que les frontières entre art et technique tendent à s'estomper, la société japonaise teamLab ouvre de nouvelles perspectives et crée de nouvelles tendances en matière d'expression artistique numérique. D'un diamètre de 40 mètres, la stupéfiante fresque numérique conçue par cette agence accueille les visiteurs d'une des plus hautes tours du monde, le TOKYO SKYTREE®, qui culmine à 634 mètres (voir ci-dessus), témoin de ses créations avant-gardistes. Jonah Asher, membre du bureau de l'OMPI au Japon, s'est rendu dans les locaux de teamLab pour en savoir plus sur cette société et ses réalisations.

Fondée en 2001 par Toshiyuki Inoko, teamLab réunit quelque 300 collaborateurs issus de différents milieux de la création et de la technique et se qualifiant eux-mêmes d'"ultratechnologues". Le siège de la société, qui occupe quatre étages en plein centre de Tokyo, est sans aucun doute à l'origine des tendances les plus en vogue et des créations artistiques les plus innovantes du Japon.

Futuristes, les installations d'art numérique de teamLab mêlent l'art à la technologie et offrent au spectateur une étonnante

expérience visuelle à nulle autre pareille. Avec une trentaine de projets simultanément à l'étude, la palette créative de la société est aussi variée que chamarrée, englobant pêle-mêle animation, son, représentation, Internet, mode et conception.

UNE NOUVELLE RÉALITÉ À LA POINTE DE LA TECHNOLOGIE

Lorsque je me suis rendu au siège de teamLab pour y rencontrer le fondateur de la société, Toshiyuki Inoko, et ses collègues, je me suis trouvé nez à nez avec une toute nouvelle réalité des plus captivantes. Les photos et les coordonnées des employés défilaient sur un large écran plat aux couleurs vives utilisant le logiciel exclusif de teamLab, Face Touch. J'ai alors sélectionné la photo de mon interlocutrice, Mme Yukari Mori, et après deux ou trois glissements de doigts, nous avons été connectés au moyen d'un flux vidéo en direct. Quelques instants plus tard, elle me saluait en personne et me faisait pénétrer dans un lieu trépidant, regorgeant de créativité, de technologie et de conception enfiévrée.

LA GENÈSE

Au milieu des années 90, alors que Toshiyuki Inoko était étudiant en ingénierie à l'université de Tokyo, il prit conscience que l'avenir serait numérique. Tandis qu'à l'époque toute l'attention se concentrait sur la mise au point de cette technologie proprement dite, M. Inoko s'intéressa à la façon de combiner art numérique et technologie pour donner naissance à de nouveaux biens culturels. Ses idées se concrétisèrent quelques années plus tard, en école supérieure, lorsqu'il commença à réunir régulièrement un groupe d'amis pour échanger des idées novatrices. Si créer une entreprise n'était pas un objectif premier à l'époque, ces rencontres formèrent le creuset de ce qui allait bientôt devenir teamLab.

Depuis sa création en mars 2001, teamLab a toujours été à la pointe de l'industrie de l'art numérique, s'associant à des galeries, des festivals artistiques et d'autres partenaires du monde entier pour façonner tout un éventail d'œuvres fascinantes.





UNE DÉMARCHE OUVERTE ET CONCERTÉE

“Au début d’un nouveau projet, nous avons une idée générale de ce vers quoi nous tendons,” explique M. Inoko. “En même temps, nous nous défions les uns les autres en nous posant des questions sur le projet jusqu’à ce que nous ne trouvions plus de réponse. Nous sommes alors contraints de voir les choses sous un autre angle, ce qui peut nous conduire à un résultat très différent de ce que nous avons initialement imaginé.”

Comme l’explique M. Inoko, c’est exactement ce qui s’est passé avec le projet TOKYO SKYTREE. Ce qui ne devait être au départ qu’une simple signalétique numérique s’est transformé en une formidable et pittoresque fresque numérique de 40 mètres d’envergure – prélude judicieux aux vues saisissantes qui attendent le visiteur depuis les plates-formes d’observation installées près du sommet de la tour.

UN RAPPEL DE L’ART TRADITIONNEL JAPONAIS

Inspirée de styles artistiques traditionnels du Japon, l’installation murale mêle habilement illustrations dessinées à la main et médias numériques pour créer une époustouflante vue d’ensemble de la ville de Tokyo, passée et présente, dans toute sa profondeur et sa complexité. L’œuvre a la taille de Godzilla et la minutie de la chapelle Sixtine.

Cette fresque s’appuie sur trois styles artistiques traditionnels du Japon :

- *ukiyo-e* – type d’estampe très apprécié du XVIIIe au XXe siècles;
- *rakuchurakugaizu* – genre d’estampe représentant des scènes détaillées de l’ancienne capitale du Japon, Kyoto; et
- *edozyoubu* – paravent représentant des scènes d’Edo, ancien nom de Tokyo.

On perçoit l’influence de la technique de l’estampe *ukiyo-e* sur l’ensemble de la fresque, depuis la foule qui envahit les rues jusqu’aux trains, bus, voitures et bateaux qui parcourent la ville. “La fresque est imprégnée de thèmes à la fois historiques et contemporains”, explique Adam Booth, directeur artistique en chef de teamLab. “Nous avions à l’idée de représenter une sorte d’*ukiyo-e*, et à l’aide des technologies numériques, nous en avons donné une version moderne.”

Pour donner de la perspective et une notion d’espace, les créateurs de teamLab ont superposé les multiples détails de la fresque – personnages, bâtiments, véhicules, arbres, parcs, lieux sacrés, temples, etc. – en utilisant les techniques traditionnelles de l’*edozyoubu*. Les différents niveaux représentent, avec une précision étonnante, les grands sites de Tokyo, faisant passer le spectateur de la sérénité du Mont Fuji au dynamisme du quartier à la mode de Shibuya.

“Dans la peinture japonaise, la tradition veut que l’on représente des vues d’ensemble”, ajoute M. Booth. “Notre objectif était de créer une représentation visuelle si riche qu’il serait impossible d’en saisir tous les éléments à la fois. En recourant à la technologie, nous avons pu créer une œuvre que des dizaines de personnes auraient mis des années à réaliser.”

“Notre perception de l’espace, notre orientation spatiale est très différente de celle des cultures occidentales”, explique M. Inoko. “À l’extérieur du Japon, on pourrait croire que notre perception du monde se fait par couches successives mais aux yeux des habitants et des artistes du Japon ancien, ces couches étaient une expression logique du monde qui les entourait. Dans l’art traditionnel japonais, il n’y a pas de perspective centrale. Le monde est vu latéralement. Lorsque le spectateur se déplace le long de l’œuvre d’art, il plonge dans le monde évoqué sous ses yeux et le perçoit de l’intérieur vers l’extérieur. Lors de la réalisation de la fresque du TOKYO SKYTREE, nous nous sommes inspirés de ce concept pour donner naissance à une œuvre visuelle plus vaste, numérique, au pouvoir envoûtant.”



Plan large de la fresque numérique de 40 mètres de long conçue par teamLab, mêlant illustrations dessinées à la main et médias numériques pour créer une époustouflante vue d'ensemble de la ville de Tokyo.

Le cintre teamLabHanger rend le shopping interactif. Dès qu'un client décroche un cintre de son portant, un signal est transmis à un écran tout proche qui affiche différentes photos du vêtement.

En incorporant ces thèmes traditionnels dans la fresque grâce aux techniques modernes, les créateurs de teamLab nous donnent une étonnante interprétation de Tokyo, à la fois statique et dynamique, haute en couleur et d'une infinie précision.

LA RÉALISATION DE L'INSTALLATION MURALE

Donner corps à cette fresque extraordinaire ne fut pas un mince exploit. Il fallut deux ans de travail à une équipe de 16 artistes et animateurs pour saisir toute la complexité de la ville de Tokyo et la représenter dans ses moindres détails à l'intérieur d'une œuvre multidimensionnelle néanmoins homogène.

Les créateurs de teamLab commencèrent par prendre des photos très précises des innombrables coins de rue de la ville pour saisir toute la diversité et le caractère pittoresque du paysage urbain tokyoïte. En s'appuyant sur ces images, ils recréèrent la métropole au moyen de dessins minutieux, section après section, en s'aidant de cartes pour être les plus exacts possible. Au final, ils obtinrent une vue panoramique extrêmement précise de la ville de Tokyo qui restitue toute la complexité et le caractère pittoresque de cette métropole.

Pour surprendre et ravir le spectateur, des émoticônes, très populaires au Japon, et d'autres bizarreries visuelles (un édifice tordu, un samouraï ou la patte gigantesque d'un monstre mythique) ont été intégrés de-ci de-là sur la fresque.

Opérer la jonction entre les scènes en mouvement et les panneaux statiques formant l'installation fut l'une des plus grandes difficultés auxquelles se heurta la réalisation du projet. "Le moindre dessin avait été fait au crayon, à la main. Chaque trait de crayon représentant à peine un pixel environ, réunir ces traits de manière homogène de sorte que la route se poursuive d'un moniteur à l'autre et que l'affichage reste continu demanda énormément de dextérité. Un simple décalage aurait suffi pour anéantir l'ensemble de la fresque", explique M. Booth. "Je ne suis pas sûr qu'une telle prouesse ait déjà été réalisée."

LA QUESTION DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

À l'image de plusieurs autres créations de teamLab, "en tant qu'œuvre d'art originale, la fresque est protégée au titre du droit d'auteur", indique M. Kenko Mizumoto, de la division Catalyst de la société. "Désireux de faire découvrir notre fresque au reste du monde, nous avons conclu des accords de licence avec différentes entreprises pour réaliser des souvenirs de l'installation murale qui sont déjà proposés à la vente."

La propriété intellectuelle est un élément important de la stratégie commerciale de teamLab. Elle confère une protection à une grande partie du portefeuille de créations numériques de la société, lequel est aussi diversifié qu'éclectique. En sa qualité de titulaire de droits de propriété intellectuelle rattachés à ses œuvres, teamLab tire parti de la valeur commerciale de son activité créatrice en passant des accords de licence qui constituent une importante source de revenus. "La protection au titre du droit d'auteur est une bonne chose. Elle nous permet de faire connaître nos œuvres originales et, dans le même temps, d'assurer la réussite commerciale de notre entreprise", explique M. Daisuke Sakai, directeur et cofondateur de teamLab.

"Les images sont faites pour être réutilisées. D'une certaine façon, c'est aussi une forme de publicité", déclare M. Booth. "Je conçois l'art comme quelque chose de vivant dont il est possible de s'inspirer pour créer autre chose", indique-t-il, "mais naturellement, il n'est pas correct de s'emparer d'un tirage haute définition créé par un tiers et de s'en déclarer l'auteur".

"La concession de licences de droit d'auteur est un élément clé de la réussite commerciale d'une entreprise", affirme M. Inoko, "surtout lorsque vous travaillez dans un secteur fondé sur le virtuel".

Le portefeuille d'actifs de propriété intellectuelle de teamLab ne se limite pas au seul droit d'auteur qu'elle détient sur ses œuvres numériques et sur son logiciel exclusif. La société est également titulaire de plusieurs brevets pour des innovations comme le ballon teamLabBall ou un appareil permettant l'affichage graphique d'informations provenant de sources multiples de manière simultanée et en un même lieu. Elle détient aussi un brevet sur un dispositif d'imagerie (commercialisé sous le nom de "caméra à distance") visant à donner une mesure numérique des distances et qui fait actuellement l'objet d'une demande internationale selon le Traité de coopération en matière de brevets (PCT) de l'OMPI (PCT/JP2011/069316). teamLab a par ailleurs plusieurs autres demandes de brevet en instance, dont une pour le cintre baptisé teamLabHanger.

Si M. Inoko juge que "les brevets sont une bonne chose" dans le sens où ils garantissent une sorte de "recours judiciaire", les coûts liés à l'obtention et au respect de droits de brevet n'en restent pas moins très élevés et demeurent un sujet de préoccupation pour une petite société comme teamLab.

À L'ORÉE DE LA CRÉATIVITÉ

La palette exceptionnelle de créations avant-gardistes de teamLab donne un aperçu des nouvelles formes d'expression artistique qui pourraient naître de l'ère de l'information et montre qu'"il est possible de créer de la valeur et d'éveiller l'attention en utilisant de manière astucieuse des applications techniques et de modélisation", déclare M. Inoko.

"Quelle que soit sa culture, je suis persuadé que chacun d'entre nous recèle une extraordinaire capacité à repousser ses propres limites", affirme M. Inoko. "Si le numérique peut nous servir à mettre en avant et renforcer les atouts de notre culture pour créer de nouvelles émotions ou un nouveau mode d'expression, je crois que ce sera quelque chose de fabuleux." Forte de cette ambition et de cette vision créatrice, la société teamLab voit s'ouvrir devant elle un champ de possibilités infini. ♦