

Kazuhiko Hachiya, PostPet, 1996-2001
(logiciel de messagerie) - EN BAS : Toshio Iwai,
Electroplankton, 2005 (jeu vidéo).

Japon, au pays des médias émergents

Adresses Web

Ecoles d'art et universités

- waseda.jp/gits
- iamas.ac.jp
- <http://musabi.ac.jp>
- tamabi.ac.jp
- geidai.ac.jp

Artistes et collectifs

- maywadenki.com
- doublenegatives.jp
- <http://dumbtype.com>
- <http://eto.com>
- exonemo.com
- fujihata.jp
- petworks.co.jp/~hachiya
- <http://counteraktiv.com>
- brainwashed.com/ryoji
- sus4.co.jp
- nttic.or.jp/Biography/Iwai_t
- vector-scan.com
- <http://www2.gol.com/users/m8>
- s-m.org
- swo.jp
- <http://mabataki.com>

Centres d'art et festivals

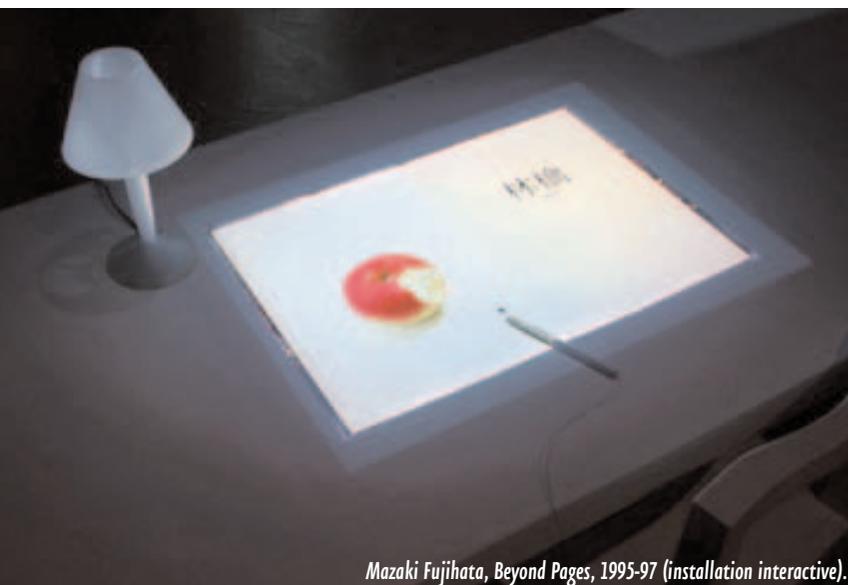
- kanazawa21.jp
- daf-tokyo.jp
- nttic.or.jp
- <http://plaza.bunka.go.jp/english/festival.html>
- moriartscenter.org
- smt.city.sendai.jp
- ycam.jp

LA SCÈNE NUMÉRIQUE FRANÇAISE EST AUJOURD'HUI PARTICULIÈREMENT ACTIVE, MAIS IL EST BON DE S'EN EXTRAIRE LE TEMPS D'UN VOYAGE À TOKYO. RENCONTRE AVEC QUELQUES ARTISTES ET AUTRES THÉORICIENS QUI COMPTENT PARMIS LES PRINCIPAUX ACTEURS DE LA SCÈNE JAPONAISE DES ARTS ET MÉDIAS.

C'est à la Daigaku University of Tokyo, plus communément appelée Todai, que je rencontre Toshio Iwai, depuis peu en résidence dans cette université. Nous échangeons quelques mots avant qu'il ne commence la présentation de son travail en me montrant des cahiers d'écolier, datant du début des années 70, sur lesquels il s'essayait déjà à l'animation en dessinant des personnages qu'il modifiait page après page. Ce principe, bien connu des animateurs, il l'exploite encore au début des années 80 dans une série de "Flipbooks" dessinés à la main, imprimés à l'aide de traceurs ou regroupant les images tirées de

séquences vidéo. Mais le principe reste le même : le mouvement s'installe dans le temps d'un pouce qui se déplace. L'animation et l'interaction, depuis cette époque, comptent parmi les principaux champs d'expérimentation de Toshio Iwai. Parcourir son travail consiste à revisiter l'histoire des médias quand, toujours durant





Mazaki Fujihata, *Beyond Pages*, 1995-97 (installation interactive).

les années 80, il conçoit des dispositifs inspirés d'appareils précinématographiques tels le phénakistiscope ou le zootrope, dont le fonctionnement est basé sur le phénomène de la persistance rétinienne. En concevant des dispositifs comme *Copy Phenakistiscope* en 1982, l'artiste introduit une nouvelle notion dans son travail : la boucle. "Il n'y a ni début ni fin", nous dit-il, et l'on comprend alors que c'est bien l'animation, plus que le cinéma, qui l'intéresse. La participation du spec-

tateur est encore requise par des pièces telles que *3-Dimensional Zoetrope* en 1988, équipée d'une manivelle.

En 1994/95, alors qu'il est en résidence au ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) de Karlsruhe en Allemagne, Toshio Iwai réalise *Piano - as image media*. Le spectateur est invité, à l'aide d'un Trackball, à générer des points sur la grille virtuelle, jouant ici le rôle d'une partition, projetée sur un plan incliné relié au clavier d'un piano à queue. Ces mêmes points, au fur et à mesure qu'ils touchent le clavier, créent des lumières colorées qui sont projetées sur un plan vertical au-dessus du clavier. Dans un flux continu, une partition virtuelle déclenche les notes d'un piano acoustique qui sont alors traduites en images de synthèse. Cette fluidité du rapport entre musique et image, entre réel et virtuel, est exacerbée au sein d'une seconde expérience qui prend la forme d'une performance nommée *Music Plays Images X Images Play Music*, en 1996, quand l'artiste collabore

avec le musicien et compositeur Ryuichi Sakamoto.

Toshio Iwai, toujours durant les années 90, réalise bon nombre de pièces où les spectateurs, lorsqu'ils génèrent de la musique au sein d'interfaces visuelles, se métamorphosent en joueurs. Il n'est donc pas surprenant que la dernière œuvre de l'artiste soit "jouable" sur Nintendo DS. Alors qu'en Europe, comme aux États-Unis, des artistes empruntent encore le chemin allant du supermarché vers le musée, au Japon, il n'est pas rare que des artistes passent ainsi du musée au supermarché. Nommé *Electroplankton*, le jeu n'est sorti que depuis quelques mois. Il regroupe dix espèces de créatures autonomes qui produisent des sons lorsqu'elles sont stimulées à l'aide d'un stylet. Il n'y a dans cet univers aquatique sans vainqueur ni vaincu qu'une issue : jouer de la musique en temps réel, et la durée du vol Tokyo-Paris de se contracter.

Durant l'après-midi que nous passons ensemble, Toshio Iwai prend le temps de me présenter

Témoignage

en savoir plus

Itsuo Sakane

Après avoir été journaliste pour le quotidien *Asahi Shimbun*, Itsuo Sakane a notamment enseigné à l'université de Keio avant de devenir président du IAMAS (International Academy of Media Arts and Sciences) jusqu'en 2003.

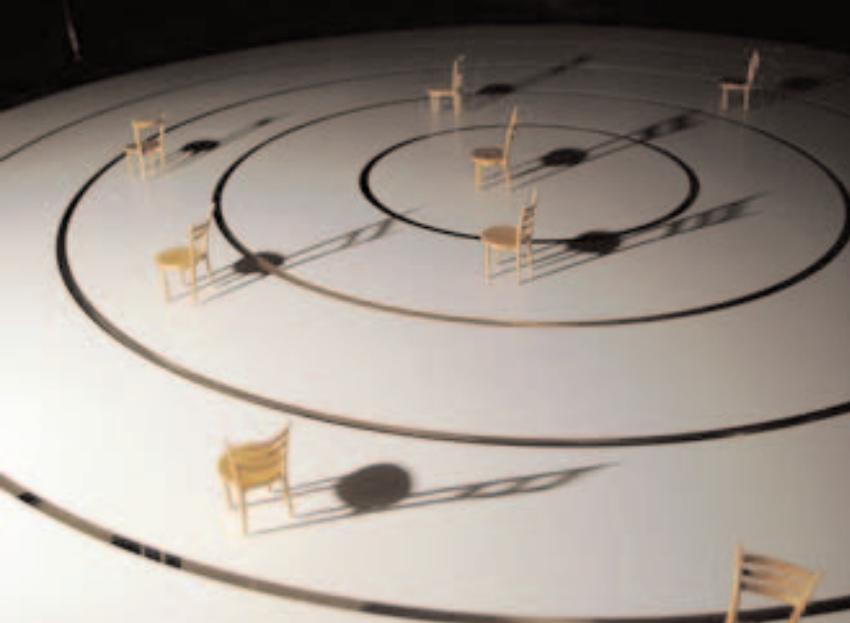


Itsuo Sakane durant le festival Ars Electronica 2003 à Linz.

Images Magazine : Vous semblez accorder beaucoup d'importance au rôle tenu par les expositions universelles concernant l'émergence des technologies dans l'art ?

Itsuo Sakane : J'ai en effet eu la chance de visiter de nombreuses expositions de ce type depuis la fin des années 60. Je pense que ces événements sont très importants pour le monde des arts, des sciences et des technologies. Chacun des pays qui y participent tente de montrer ce qui se fait de mieux dans ces différents domaines. En ce qui concerne la confrontation de ces mêmes domaines, j'ai tout

particulièrement été impressionné par l'Exposition universelle "Terre des hommes" de 1967 à Montréal. On pouvait y découvrir des nouveaux mouvements issus du début des années 60 associant art et technologies ou art et médias. C'était aussi le début des dispositifs aux multiples écrans exploités dans de nombreux pavillons. Les théories de Marshall McLuhan étaient alors très populaires. Quant à l'Exposition universelle d'Osaka, en 1970, elle participe très activement de l'histoire du rapprochement entre les arts, les sciences et les technologies. Elle fut très influente,



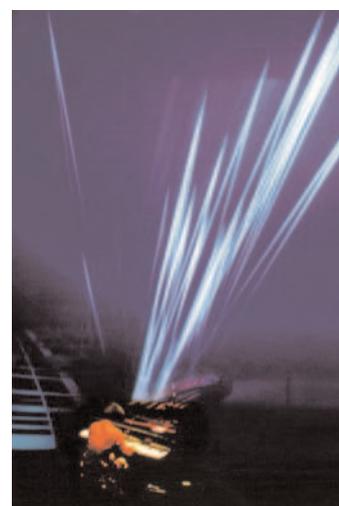
Yasuhiro Suzuki, son assistant. Ce dernier n'est pas inconnu en France puisqu'il participait, avec "Globe Jungle" de 2001 aux côtés de Toshio Iwai, à l'exposition "Les Cinémas du futur" durant Lille 2004. Yasuhiro Suzuki me montre donc quelques installations vidéo telle *Inter-Reflection*, toujours de 2001, où des chaises miniatures, disposées sur un plateau tournant, peuvent être déplacées par le public. La scène est vidéoprojetée avec un fort taux d'agrandissement. Aussi, lorsqu'une chaise miniature est déplacée, son double virtuel l'accompagne. Sans doute convaincu du fait que l'efficacité d'une œuvre d'art, souvent, repose sur une idée simple, celui-ci me présente ensuite un crayon dont la mine, sur toute sa longueur, est à moitié ocre, à

moitié bleue. Me voyant dubitatif, il me montre, en vidéo, une main équipée de ce même crayon et tirant un trait horizontal en me disant : c'est un crayon à dessiner des horizons ! Quant à Toshio Iwai, il me confiera plus tard que ce qu'il apprécie chez son jeune assistant, ce sont moins ses capacités à gérer médias et technologies que ses idées.

Le lendemain, j'ai rendez-vous avec Masaki Fujihata à la gare de Shinagawa. Plusieurs de ses travaux, à l'instar de *Beyond Pages* de 1995, ont été exposés en de nombreux pays. Il s'agit d'une installation regroupant une chaise, une lampe et une table sur laquelle un livre est projeté. Les pages de gauche présentent des objets dont les noms sont écrits sur les pages

de droite. Le "lecteur" a la possibilité de "tourner" ces mêmes pages virtuelles en les effleurant à l'aide d'un stylet. Lorsqu'il s'agit d'une pomme, celle-ci apparaît, page après page, davantage croquée. Ce "livre électronique" recèle de bien d'autres surprises lui conférant une relative magie et a, après de multiples voyages, intégré la collection permanente du ZKM en 1999.

Masaki Fujihata est aussi l'auteur d'une série de projets nommée "Field-Works", dont la réalisation passe nécessairement par le voyage ou plus précisément par l'exploration. Tout commence en 1992, lorsque l'artiste gravit le mont Fuji équipé d'un système GPS (Global Positioning System), d'une caméra et d'un ordinateur portable, en ayant pour objectif de concevoir une pièce nommée *Impressing Velocity Project*. Il renouvelle ce type d'expérience, en 2000, dans le cadre d'un Workshop, en 2001 pour la Triennale de Yokohama, en 2002 en Alsace et en 2003 sur l'île anglaise de Mersea, où l'artiste



DE GAUCHE À DROITE, DE HAUT EN BAS : Yasuhiro Suzuki, *Inter-Reflection*, 2001 (installation vidéo) et *Globe Jungle*, 2001 (installation vidéo). Toshio Iwai & Ryuichi Sakamoto, *Music Plays Images X Images Play Music*, 1996 (performance audio vidéo).

notamment sur la génération des jeunes artistes de l'époque en attirant leur attention sur les nouvelles technologies. Le pavillon Pepsi Cola, réalisé par le groupe américain EAT (Experiments in Art and Technology), présentait alors un exemple unique d'intégration des technologies dans l'art.

I.M. : *N'êtes-vous pas davantage sensible aux confrontations de l'art avec les sciences plutôt qu'avec les technologies ?*

I.S. : Très franchement, nous devrions plutôt considérer les relations entre science et technologie. Le rapprochement entre art

et science repose sur des concepts ou des notions scientifiques, mais nécessite l'usage d'outils et technologies. D'un autre côté, les technologies exploitées dans la réalisation d'œuvres d'art sont elles aussi dépendantes de notions ou de concepts scientifiques. Il n'y a donc pas de frontière clairement définie entre ces deux types de pratiques qui sont regroupées par Frank Popper dans ce qu'il nomme, depuis le début des années 90, les arts et techno-sciences.

I.M. : *Existe-t-il, selon vous, des spécificités inhérentes aux recherches comme aux probléma-*

tiques que développent les artistes contemporains japonais.

I.S. : Je ne pense pas qu'il y ait de véritables différences entre les productions artistiques japonaises et celles d'autres pays, même s'il peut y avoir des différences relatives aux esthétiques comme aux concepts qui sont basés sur les expériences et les histoires de chaque artiste. Toutefois, s'il est des artistes résolument conceptuels au Japon, on remarque que de nombreux artistes japonais, plutôt que d'exprimer des concepts philosophiques, préfèrent s'investir dans l'interaction de leurs œuvres avec le public.

I.M. : *On remarque parfois encore, en Europe comme aux États-Unis, une relative méfiance quant aux technologies du numérique.*

Qu'en est-il au Japon ?

I.S. : Les Japonais, en général, sont assez peu suspicieux vis-à-vis des technologies du numérique, surtout parmi la jeune génération. Le développement de nouvelles technologies a grandement participé à la reconstruction du Japon de l'après-guerre, aussi les Japonais sont devenus très réceptifs quant à ces mêmes technologies incluant celles du numérique. *Interview réalisée et traduite de l'anglais par Dominique Moulon.*

est alors accompagné de 120 participants. Les technologies évoluent, mais la pratique reste la même : filmer des séquences vidéo qui sont par la suite intégrées, selon leurs latitudes et longitudes, au sein d'un espace tridimensionnel qui les relie entre elles par des fils représentant des parcours. Le public de l'exposition, lorsqu'il navigue au sein de ces mêmes espaces virtuels, peut visualiser les documents vidéo en les sélectionnant et accède ainsi à une mémoire collective qui participe à cartographier un territoire.

Je quitte alors Masaki Fujihata pour retrouver Kazuhiko Hachiya qui m'a donné rendez-vous dans les locaux de la société Pet-Works. Si j'en suis d'abord étonné, la satisfaction de parvenir à la bonne adresse l'emporte. En effet, il n'est pas toujours aisé de se repérer dans un Tokyo où les rues ne bénéficient que rarement de plaques. Notre entretien commence inévitablement par un échange concernant "Inter DisCommunication

Machine". Quelle n'est pas ma surprise lorsque l'artiste m'apprend qu'il ne s'agissait, en 1993, que d'une performance d'un soir, dont les théoriciens du monde entier se sont pourtant emparés par la suite. Deux participants, durant cette performance, sont équipés de casques audio vidéo avec lesquels ils visualisent ce qui est, au-delà du casque de l'autre, dans son champ de vision. Souvent, ils tentent de se retrouver en dialoguant via leurs casques, mais l'expérience est des plus perturbantes quand l'impression de pénétrer le corps de l'autre se mêle au désir de s'en approcher. Kazuhiko Hachiya évoque ensuite quelques travaux et me présente enfin la société Pet-Works dont il est tout simplement le dirigeant. Le mot "pet", qui, en anglais, définit un animal de compagnie, illustre aussi le concept central autour duquel l'artiste a développé un logiciel de messagerie distribué, après avoir été acheté par Sony, à plus d'un million d'exemplaires. Et oui, au Japon, il n'est pas rare que les artistes fassent des affaires avec les grandes compagnies ! Nommée PostPet, l'application est en version 3.0. Elle permet à l'utilisateur de choisir l'animal de compagnie qui, au sein d'un espace tridimensionnel en temps réel, s'occupera de son courrier électronique. Mais attention : s'il est martyrisé, celui-ci va se réfugier sur le serveur de mail, et c'est un postier, nettement moins drôle, qui le remplace... Ce jeudi-là, il y a vernissage à l'ICC (Intercommunication Center). Mon rendez-vous avec Ryota Kuwakubo se déroule donc dans un café à proximité du centre dédié aux arts numériques et aux nouveaux médias



parmi les plus actifs au monde. L'artiste a apporté son ordinateur portable et commence par me montrer son site Web regroupant bon nombre de travaux ayant parfois des allures de gadgets électroniques. Le plus ancien de ceux-ci se nomme Bitman. Il date de 1998 et est issu d'une collaboration avec le collectif Maywa Denki. Bitman, c'est le nom du personnage que représente la matrice de 256 pixels d'un écran suffisamment petit pour être porté en pendentif. Bitman sait danser, mais ne s'exécute que si l'on remue son écran qui peut encore être switché en mode "message" pour afficher des textes. Bitman est vendu dans tous les bons magasins. Ryota Kuwakubo, au-delà de son attachement à l'esthétique des jeux vidéo, porte un regard

À DROITE, DE HAUT EN BAS :
 Ryota Kuwakubo, Room 101,
 2004 (installation interactive).
 Mazaki Fujihata, Field-work@Alsace,
 2002 (installation interactive).
 CI-DESSOUS :
 Kazuhiko Hachiya, Inter DisCommunication
 Machine, 1993 (performance multimédia).





Seiko Mikami & Sota Ichikawa du collectif "doubleNegatives", Gravicells, 2004 (installation interactive).

cynique sur les "technology victims", allant des utilisateurs de téléphones cellulaires, qui vivent dans l'éternel angoisse d'une coupure réseau, aux artistes qui abusent de l'usage de capteurs. Il place donc, en 2004, un grand nombre de capteurs invisibles dans une pièce équipée de quelques chaises. Lorsqu'un visiteur pénètre au sein du dispositif, nommé *Room 101*, en référence à 1984 de George Orwell, il provoque l'allumage comme l'extinction de la lumière par ses



Seiko Mikami, *Molecular Informatics*, 1996-2002 (installation interactive).

gestes et mouvements sans qu'il puisse savoir précisément à quel moment. Ou quand la domotique devient torture ! Les technologies du numérique, chez Ryota Kuwakubo, sont aussi porteuses de leur propre critique.

Ma semaine à Tokyo prend fin, mais il me reste encore le temps de rencontrer Seiko Mikami, dont le travail est connu en France pour avoir été exposé durant les festivals Exit en 1998 et 2005. Ses recherches portent notamment sur la perception lorsqu'elle réalise *Molecular Informatics* en 1996. Le spectateur est équipé de lunettes de réalité virtuelle incluant une technologie dédiée au suivi des mouvements oculaires. Celui-ci, au fur et à mesure qu'il explore un espace tridimensionnel, voit se modéliser, en temps réel, des lignes et des sphères qui matérialisent le parcours de son regard tout en évoquant des molécules. Il peut ainsi mesurer la difficulté de contrôler son propre regard alors que les mouvements inconscients de



Ryota Kuwakubo & Maywa Denki, *Bitman*, 1998-1999 (écran portable).

ses yeux se mêlent à ceux, contrôlés, de son regard. Notons à ce propos que cette même technologie est utilisée au sein d'appareils de détection de mensonges. Et l'on se souvient de *Blade Runner*... Cette œuvre évolue au gré des versions qui se succèdent. La seconde, toujours de 1996, encourage deux utilisateurs ne se voyant pas à faire coïncider leurs regards, alors que la "version 3.0" de 1998 facilite cette rencontre en leur permettant "d'écouter" le regard de l'autre via un dispositif sonore qui enrichit l'interface homme/machine. Seiko Mikami n'a de cesse, depuis une dizaine d'années, d'explorer les notions d'interface, de perception et de territoires, des recherches qui ne sont pas sans rapport avec celles menées par Kazuhiko Hachiya ou Masaki Fujihata.

Je tente dans le train qui me mène à l'aéroport Narita d'envisager d'éventuelles spécificités relatives à la pratique des arts numériques au Japon. La question semble peu pertinente à une époque où les idées s'échangent à la vitesse d'un Internet mondial. Pourtant, je me remémore les propos d'Itsuo Sakane me disant que "de nombreux artistes japonais, plutôt que d'exprimer des concepts philosophiques, préfèrent s'investir dans l'interaction de leurs œuvres avec le public".

Dominique Moulon

Je remercie Philippe Codognet, attaché pour la science et la technologie à l'ambassade de France à Tokyo, pour son aide à la réalisation de cette enquête et grâce à qui, jamais, je ne me suis senti "lost in translation".

Digital Stadium

Les arts numériques et les nouveaux médias, au Japon, bénéficient d'une émission hebdomadaire diffusée sur NHK, la chaîne nationale. L'émission "Digital Stadium", plus connue au Japon sous le nom de "Digista", incite les jeunes artistes, depuis déjà cinq années, à soumettre leurs créations numériques aux regards avisés de "curators" ou commissaires. Cette émission est présentée par Hide Nakaya accompagné de Mayuko Ishii qui, ensemble, accueillent chaque semaine de nouveaux artistes ou professionnels de l'animation, du graphisme ou de la programmation. Annoncés plusieurs semaines à l'avance, ces derniers ont pour mission de présenter quelques travaux réalisés par les jeunes qui les ont sollicités, ainsi que de sélectionner la meilleure création de la semaine. Chaque année, les auteurs des travaux ainsi sélectionnés participent au Digista Awards, une cérémonie durant laquelle des prix sont décernés selon les catégories : création interactive, film d'animation, infographie 3D et Design graphique. Enfin, un festival nommé DAF, pour "Digital Art Festival", expose les travaux d'artistes numériques du monde entier parmi lesquels on retrouve ceux des "curators" invités comme ceux des jeunes talents récompensés. Le concept est intéressant, mais pourrait-il être importé en France ? Toujours est-il que les jeunes artistes et créatifs tentés par l'aventure peuvent encore se rendre sur www.nhk.or.jp/digista. Quant au prochain DAF, il se déroulera du 15 au 18 décembre prochain.



Page d'accueil du site Web dédiée au "Digital Art Festival".