

**ENTRETIENS**

03 Juin 2019

Entretien avec François Garnier**Pouvez-vous nous présenter l'EnsadLab ?**

L'EnsadLab a été créé à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs en 2007, au moment de la loi LRU et de l'ouverture des Grandes Écoles au troisième cycle. C'est le premier laboratoire de recherche institué dans une école d'art. C'est également une école doctorale en Science, Art, Création, Research (SACRe), où nous accueillons des chercheurs et des doctorants qui s'intéressent aux pratiques artistiques et qui souhaitent mettre la création artistique au service de leur recherche. Un étudiant de philosophie qui fait une thèse sur le théâtre antique, par exemple, a conçu à l'EnsadLab un chœur d'avatars dématérialisés, qui lui permet d'étudier par la visualisation l'idée de présence divine au théâtre. Le laboratoire offre de recourir à la pratique artistique, dans un but épistémologique. Il encourage la réflexion sur les outils et sur les supports. C'est un angle caractéristique des arts décoratifs, qui nous rappelle que Rodin et Matisse ont été membres de cette école et non des Beaux-Arts. Les deux artistes ont renouvelé l'approche de l'art par leur réflexion sur la pratique artistique : Rodin par ses assemblages inspirés des techniques industrielles, Matisse en faisant le lien entre la peinture et l'illustration.

Quelle place occupe le numérique dans votre laboratoire ?

Le numérique et une des thématiques centrales des recherches de l'EnsadLab. Cette technologie est devenue omniprésente dans toutes les formes créatives. C'est encore plus vrai dans le groupe de recherche SPATIAL MEDIA, dont j'ai la responsabilité, entre autre parce qu'il est l'héritier de l'Atelier d'Image et d'Informatique (AII) créé par Pierre Hénon en 1982, qui a formé jusqu'en 2007 des réalisateurs et des spécialistes en effets spéciaux. Mais il se passe aujourd'hui, avec le numérique, une révolution plus générale, qui est comparable à celle de l'arrivée du temps dans l'image au XIXe siècle. L'image-temps a renouvelé notre vision de l'art et de la société, ne serait-ce qu'avec le cinéma et la télévision. Avec le numérique, les artistes ont accès à un support de création intégrant une troisième dimension spatiale. Il devient possible de communiquer, de créer, via des espace-temps, et ces nouvelles pratiques vont transformer, elles aussi, profondément notre perception du monde. Les espaces numériques permettent de créer des œuvres dans les mêmes dimensions que notre réalité. Cela remet en cause les barrières phénoménales qui nous permettaient de différencier les œuvres de création de notre réalité quotidienne. Notre groupe de recherche explore ces nouvelles formes de médiations par l'espace. Cela passe par le design et par l'évaluation d'expériences sensibles. Une partie de la thèse de Donatien Aubert, qui était membre de notre groupe de recherche et qui a soutenu cette année au Labex Obvil, par exemple, porte sur la tradition des machines de mémoire et sur la manière dont l'espace actualise des fonctionnalités mentales. Le projet Prévu (« prêts vus »), développé en coopération avec le Labex Arts-H2H, propose de circuler virtuellement dans les données de la bibliothèque universitaire de Paris 8 représentées dans un environnement 3D dynamique et interactif. Nous développons actuellement un prototype appelé Tamed Cloud, qui permet de réaliser des mood board en réalité virtuelle. Le recours aux technologies immersives restitue en partie la dimension sensorielle et non verbale de l'exercice d'association libre d'images. À chaque fois, le but est de lutter contre le sentiment de dépossession suscité par les objets culturels dématérialisés et délocalisés, et de remettre l'homme au centre de la médiation. Nos échanges sont fréquents avec les chercheurs en sciences cognitives, avec les philosophes et notamment les phénoménologues, avec les ingénieurs qui élaborent des outils perceptifs et des prothèses d'interactions, et bien sûr avec les informaticiens. De ce point de vue, le rattachement de l'EnsadLab à PSL a beaucoup de sens.

La révolution numérique n'est donc pas nécessairement immatérielle...

C'est une hypothèse sur laquelle nous travaillons à l'EnsadLab et dans le groupe de recherche SPATIAL MEDIA : réinsérer un corps au milieu des données numériques permet d'annuler une partie de l'effet d'abstraction. D'un point de vue épistémologique, cette réflexion rattache la révolution numérique et les technologies immersives aux vieilles traditions de l'ars memoriae et de la sérempidité, et c'est toute la question de la médiation de l'outil dans le processus de création artistique qui est reposée. C'est tout ce qui nous rattache, dans le même temps, aux sciences humaines et au domaine des humanités numériques.

Propos recueillis par Romain Jalabert.

