Octobre 2018 / N° 122 / 6,90€

TRANSFUGE

Choisissez le camp de la culture

GASPAR NOÉ

« VIVRE EST UNE IMPOSSIBILITÉ COLLECTIVE »

M 09254 - 122 - F: 6,90 € - RD

LITTÉRATURE
John Rechy cultissime
interview fleuve

CINÉMA
Lars von Trier
bâtisseur de génie

SCÈNE
Théo Mercier
contre le capitalisme

ART
Antoine Schmitt
obsession du numérique

« Pourquoi ça bouge et comment ? »

Antoine Schmitt écrit des programmes informatiques dans lesquels des pixels intelligents agissent dans un monde simulé. Les mouvements de ses œuvres abstraites et minimalistes captent le regard et l'esprit. Rencontre.

PAR AUDE DE BOURBON PARME - PHOTO PAR LAURA STEVENS

Projetée sur un mur, une nuée de pixels blancs tourne autour d'un carré noir, comme attirée par cette forme géométrique minimale. Elle s'y cogne, rebondit, s'en éloigne, l'évite. Le regard du spectateur suit ces mouvements fluides, telle une chorégraphie impromptue d'hirondelles. Y a-t-il une logique ou est-ce le fruit du hasard ? Que regardons nous ? Le temps est comme suspendu devant cette œuvre attractive parce que générative et donc toujours vivante, jamais la même. Antoine Schmitt donne vie à des pixels. L'artiste français leur écrit un programme et les fait agir dans une simulation d'univers physique. Certains, obsessionnels comme dans *Black Square*, tentent en vain de pénétrer un carré. « J'ai beaucoup lu de psychologie et psychanalyse. Et puis il paraît que je suis un peu obsessionnel, il suffit donc que je me regarde pour pouvoir ensuite écrire le programme. J'ai reproduit, codé les différentes formes d'obsession qui me parlent : l'indifférence, le rejet, l'attraction physique, les changements de dynamique. » D'autres se battent selon des stratégies, qu'elles soient frontales, circulaires, que ce soit une embuscade ou un siège. Pour cette série intitulée *War*, Antoine Schmitt a lu les traités de guerre classiques, s'est documenté « afin de pouvoir fabriquer le système, le faire exister. A partir du moment où on peut concevoir un processus ou un mécanisme et le décrire de n'importe quelle manière, l'ordinateur peut le faire fonctionner. C'est assez incroyable. On peut programmer tout ce qu'on peut imaginer. » Dans *City Lights Orchestra*, une oeuvre monumentale et participative réalisée à l'échelle d'une ville ou d'un quartier, les pixels sont devenus des fenêtres qui s'éclairent, clignotent, selon une partition programmée. En bas des immeubles en activité, les habitants regardent le spectacle, symphonie de lumière dont le chef d'orchestre n'est autre que l'artiste. Ils discutent autour d'un verre de leur participation à l'oeuvre, se rencontrent, parlent de leur vie commune.

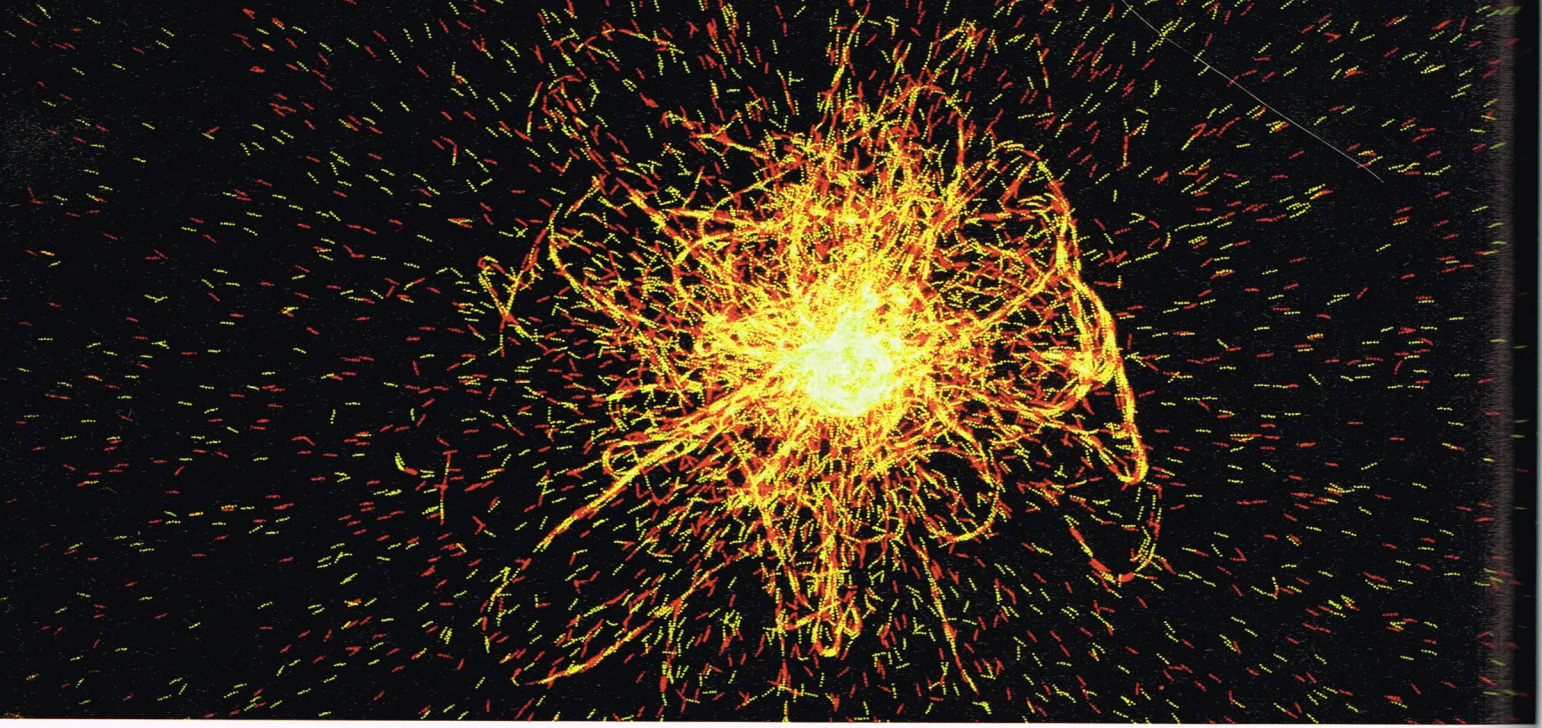
Depuis plus de vingt ans, Antoine Schmitt réalise des œuvres d'art vidéo génératives et donne ainsi vie à des pixels pour penser le monde et plus précisément les systèmes. Il scrute les mouvements, celui des atomes, celui des êtres, celui de chaque chose et les relations qu'ils entretiennent entre eux.

Avant, l'artiste français était ingénieur programmeur. L'un de ceux qui découvrent leur passion sur une calculatrice programmable, grâce à un père chercheur en maths. « Ca a été un coup de foudre, une évidence. Je suis entré en phase avec cette manière de voir les choses, c'est-à-dire écrire du texte qui devient une petite machine qui agit sur le monde ». Adolescent à la fin des années soixante-dix, il programme des jeux vidéos, simulation d'un monde réel, des jeux mathématiques, des expériences de pensée. Après des études à l'école d'ingénieur Télécom ParisTech, il travaille à Paris pour l'entreprise innovante Act Informatique. Alors que peu de gens connaissent Internet et les nouvelles technologies, Antoine Schmitt fait de l'intelligence artificielle. En 1991, repéré par NeXT, entreprise fondée par Steve Jobs à son départ d'Apple, il s'installe dans la Silicon Valley en Californie. « J'étais arrivé au summum de la réussite, ingénieur programmeur chercheur engagé pour inventer les systèmes du futur. Et pourtant je me sentais frustré. » Sa rencontre avec le monde de l'art est un choc tout autant qu'une bouffée d'air frais. En 1994, il démissionne et rentre à Paris pour devenir artiste. Après des tentatives en dessin, peinture, photographie et vidéo, il se rend compte qu'il a, à portée de main, le matériau qu'il cherche et qui va lui permettre de développer cette grande question qui le préoccupe : pourquoi ça bouge ? Depuis, il crée des œuvres vidéos génératives minimalistes visibles sur des écrans, sous forme d'installations, de performances participatives dans l'espace public, de dessins réalisés à l'aide d'une table traçante dans la droite lignée des premiers artistes qui utilisèrent des ordinateurs dans les années soixante, tels Vera Molnar et Manfred Mohr. Et il collabore avec des musiciens pour des live et des spectacles.

A l'occasion de deux expositions, l'une en France au centre de création numérique Le Cube d'Issy-les-Moulineaux, l'autre en Israël à Tel-Aviv

BLACK SQUARE
installation présentée depuis septembre 2018
Le Cube, Issy-les-Moulineaux, France
lecube.com

GENERATIVE LANDSCAPE
Exposition jusqu'au 27 octobre
Galerie Charlot, Tel Aviv, Israël
www.galeriecharlot.com



War(série), 2015, série d'oeuvres visuelles génératives infinies, écran LCD, ordinateur, programme spécifique, 107 x 63 cm, durée : infinie

à la galerie Charlot, rencontre avec Antoine Schmitt dans son atelier parisien, en présence de sa perruche ondulée et quelques jours avant la tournée du live semi-improvisé *Chronostasis* en Amérique du Sud avec son ami et musicien Franck Vigroux.

Si peindre ou sculpter sont des actions que nous connaissons tous, peux-tu expliquer ce que veut dire programmer une œuvre ?

Programmer c'est décrire à quelque chose d'autres, et souvent à un ordinateur, des instructions pour faire fonctionner un mécanisme. Un musicien écrit des partitions, c'est-à-dire un programme qui sera exécuté par des interprètes. Un chorégraphe agit sur des danseurs qui vont exécuter sa chorégraphie. Mais la différence c'est qu'une partition musicale est linéaire, il y a un début et une fin. Un programme, n'a pas de début ni de fin. C'est comme une machine, il peut fonctionner à l'infini, être aléatoire, prendre des décisions...

L'oeuvre que nous voyons sur un écran, projetée, ou dans l'espace public n'est pas pré-enregistrée ? Est-ce cette absence de finitude qui en fait sa spécificité ?

Effectivement. Contrairement au cinéma, les vingt-cinq images par seconde de mes vidéos génératives ne sont pas fabriquées par l'ordinateur image par image. Une image est faite. Puis le programme crée l'autre image par l'intermédiaire de calcul et en fonction de ses processus internes. Il fonctionne en même temps que nous, en temps réel et calcule en permanence le futur. Il existe dans le même instant présent que nous, ce qui est vraiment très important pour moi. Le spectateur le sait ou ne le sait. Il le devine très clairement quand l'oeuvre générative est interactive, car elle réagit à son corps ou a l'environnement. Il voit bien que cela se passe ici et maintenant. Dans une vidéo générative, il peut douter, penser que c'est un MP4 joué. Mais s'il reste assez longtemps, il peut le sentir en se rendant compte que c'est toujours là et toujours un peu différent.

« Je repère des situations délicates de la vie pour me demander ce qu'il se passe derrière»

Tes œuvres sont donc des environnements simulés habités par des intelligences artificielles, le tout formellement abstrait, dépouillé de toute représentation réaliste ou figurative...

Exactement. C'est une vie artificielle. Depuis vingt ans je fais ce que j'appelle des créatures artificielles. Dans la série *War*, chaque pixel est une entité artificielle programmée pour avancer vers l'ennemi, le repérer, se battre, mourir si elle perd, continuer si elle gagne. Cet être artificiel n'a pas beaucoup de lignes de codes, à l'image du programme d'une bactérie qui n'est pas très compliqué non plus.

L'esthétique de *Black Square* exposée actuellement au Cube rappelle l'oeuvre radicale *Carré blanc sur fond blanc* de Kasimir Malevitch. Quel est son sujet ?

Cette œuvre montre un rapport psychologique entre une entité, des pixels blancs et une chose,

un carré noir. Je voulais explorer la notion d'obsession. Cette entité est obsédée par le carré noir. Son mouvement est donc dicté par cet univers psychologique. Cette œuvre est effectivement un clin d'oeil à Kasimir Malevitch. C'est aussi une transposition de la relation obsessionnelle qu'entretient le milieu de l'art numérique avec celui de l'art contemporain. Depuis vingt ans, le premier souhaite absolument faire partie du deuxième mais n'y arrive pas. Le système a du mal à nous intégrer, à nous digérer. Mais l'art numérique est en train de fusionner avec l'art contemporain, tout en gardant son écosystème de festivals qui permet de produire des œuvres interactives de grande dimension.

Tu t'intéresses aux tourments psychologiques qui dictent les actions, les déplacements, à la guerre, aux mouvements de la nature dans *Cascades*, à ceux de la foule dans *Rush Hour*. Que cherches-tu ?

Je repère des situations délicates de la vie pour me demander ce qu'il se passe derrière. Je cherche les forces à l'oeuvre et les transpose dans un programme, comme un peintre voit un coucher de soleil et le peint. Moi, je vois une situation dynamique et je la programme. Dans ma série sur la guerre *War* je réfléchis à la façon dont les humains font la guerre. Quels sont le processus et les énergies à l'oeuvre dans une bataille ? Quelles sont les formes que prennent ces processus ?

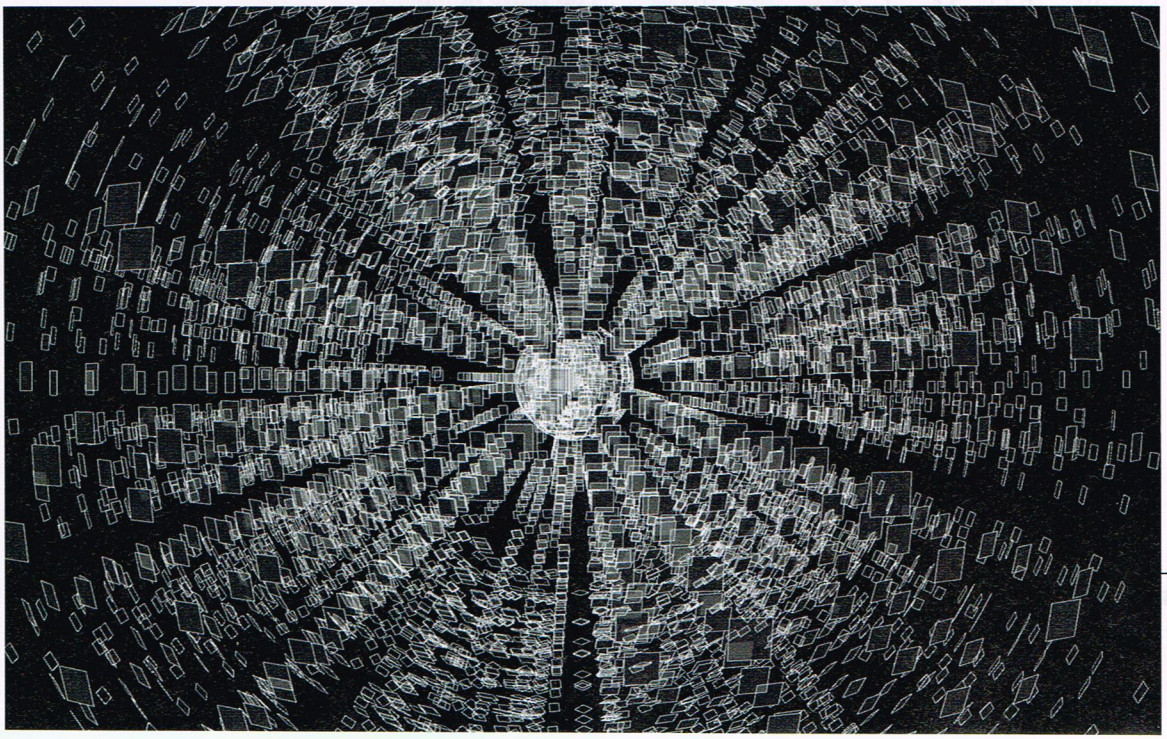
J'aime réfléchir aux processus du monde, qu'ils soient sociaux ou métaphysiques. La question qui m'intéresse, et j'ai mis plus de vingt ans pour la formuler, c'est « Pourquoi ça bouge et comment ? ». Elle résume le mieux ma grande question artistique. Les choses, les gens, les planètes, les atomes et les sociétés bougent. Pourquoi ? Mais je ne chercher pas à trouver la vérité, à décrire le réel. Je ne suis pas un scientifique. En tant qu'artiste, j'interprète, je joue avec la réalité, la décale. Je créer un objet qui touche le spectateur et l'incite à réfléchir.

Certaines de tes œuvres sont d'ailleurs participatives. Est-ce justement pour impliquer le spectateur acteur dans ton processus de réflexion ?

City Lights Orchestra fait palpiter les fenêtres des bâtiments d'un quartier ou d'une ville en rythme les unes avec les autres et crée ainsi une symphonie visuelle pour ceux qui la regardent de la rue. La ville est ainsi perçue comme un système, celui dans lequel nous sommes tous de petits acteurs libres mais en même temps reliés les uns aux autres et qui font fonctionner quelque chose de plus gros, très organisé mais qui en même temps laisse de la liberté. En faisant participer les gens à une œuvre esthétique plaisante je leur propose de questionner la place de chacun dans la ville. Et la question du mouvement induit celle autour des processus à l'oeuvre dans notre liberté. Peut-on vraiment être libre ? Sommes-nous programmés ? Comment et par quoi ?

L'oeuvre crée aussi du lien social, les habitants se rencontrant autour d'un verre pour découvrir le projet artistique qui les réunit. C'est aussi le cas de *La Chance*, cette ligne projetée au sol entre deux individus et qui suggère la possibilité d'une rencontre.

En reliant deux personnes, je leur propose en effet d'entrer en contact. Mais avec cette attitude invasive, je questionne aussi le système et notamment celui des réseaux sociaux qui orientent nos amitiés. Au contraire, avec les lampes *LOD* connectées à un réseau direct et synchronisées, il n'y a pas de système. Ce sont les gens qui définissent la pulsation de leur lampe et qui décident de l'envoyer à d'autres participants au même événement social. Ces derniers peuvent intégrer la séquence visuelle, la jouer ou la mélanger à la leur. Elles donnent le moyen au gens de programmer eux-même le système.



Chronostasis, concert audio et visuel avec Franck Vigroux, 2018