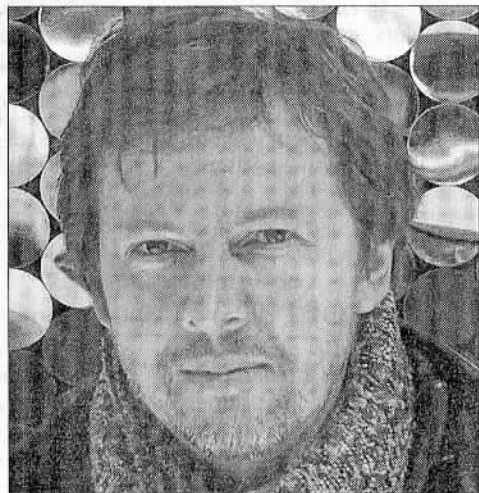


« J'utilise la programmation comme d'autres la peinture »

À la galerie Raymond-Banas, l'installation composée d'écrans et de vidéoprojections confronte le spectateur à des mouvements de pixels faits de codes et d'algorithmes.



Antoine Schmitt travaillait dans l'entreprise de Steve Jobs dans la Silicon Valley. Puis, en 1994, il a « basculé ». « J'ai démissionné et me suis mis à mon compte en tant qu'artiste », confie-t-il. Photo RL

En partenariat avec la galerie parisienne Charlot, la Maison de la culture et des loisirs (MCL) propose de découvrir les œuvres numériques de l'artiste parisien Antoine Schmitt, jusqu'au samedi 28 février.

Après une première vie de programmeur dans l'industrie, vous êtes devenu un "artiste du code" ?

Antoine SCHMITT : « Certains disent "artistes du code", en effet. Je suis un artiste contemporain qui utilise la programmation comme d'autres utilisent la peinture.

Jusqu'au début des années 90, je travaillais dans l'entreprise de Steve Jobs dans la Silicon Valley. J'ai ressenti une espèce de frustration, j'étais au summum de ce que je pouvais faire. C'est à cette époque que j'ai découvert l'art. Ce fut une bouffée d'air frais. En 1992, ma rencontre, à Amsterdam, avec le tableau *Carré noir sur fond blanc*, de l'artiste russe Kazimir Malevitch, a été un choc artistique. J'ai aimé sa prise de risque, j'ai commencé à comprendre ce que c'était d'être artiste. Après diverses rencontres, j'ai compris qu'il y avait, dans l'art, de la rigueur intellectuelle, cela m'a rassuré. En 1994, j'ai basculé, j'ai démissionné et me suis mis à mon compte en tant qu'artiste. J'ai d'abord pris des cours de dessin et de peinture, mais je n'étais pas très doué pour cela. Après avoir essayé la photo et la vidéo, ma passion d'adolescence est revenue dans ma vie. Avant d'être ingénieur, je passais déjà mon temps libre à écrire des textes, pour concevoir des jeux vidéo. Je suis devenu tout

naturellement artiste programmeur. »

Votre art abstrait, en mouvement, de quoi se compose-t-il ?

« Ce n'est pas totalement abstrait, les formes abstraites ont un rapport au réel par leur mouvement, une retranscription de ce que j'ai observé dans la réalité. Il y a un ordinateur par œuvre, qu'elle soit devant les yeux du spectateur sur un LCD, un plasma ou projetée sur un mur. C'est de l'art génératif, un programme fabrique en temps réel une œuvre qui n'est pas en boucle ; même s'il y a une forme similaire, vous verrez toujours quelque chose de différent. »

Que peut-on voir à la MCL ?

« À l'intérieur de la galerie faiblement éclairée, des œuvres sont proposées sur des larges écrans, principalement issues de la série *War*, ce sont des tableaux génératifs infinis de situations de guerre, de grandes fresques guerrières abstraites. Il y a trois vidéoprojections. Une vidéo de 10 000 pixels, représentant un essaim d'oiseaux, est projetée dans le hall ; deux autres, à l'intérieur de la galerie. Datant de 1996 et souvent étudié en faculté, *Le Pixel Blanc* erre sans fin dans un rectangle et laisse, après son passage, une trace qui s'estompe, c'est ma première œuvre. *Pixel Noir*, lui, est un hommage à Malevitch, c'est un essaim de pixels qui habitent le mur. Ils veulent absolument pénétrer sur le tableau noir accroché au centre du mur. Ils vont passer par tous les stades de l'obsession. »