

Décembre 2005

Peux-tu m'expliquer dans ton parcours personnel, ce passage de l'ingénieur / programmeur à l'artiste d'art contemporain, en l'occurrence tu as fait tes premiers débuts avec Alberto Sorbelli avec « puppet sprite one », et bien d'autres collaborations ? Et ce passage à l'algorithme comme médium principal de tes créations artistiques ?

Antoine Schmitt : Ma première rencontre avec l'art date d'une collaboration technique avec l'artiste Jacques Serrano mais le passage s'est fait lors de rencontres avec des gens des Beaux-Arts de Paris, en l'occurrence avec Alberto Sorbelli, et juste avant avec Delphine Doukhan, une artiste peintre. J'ai travaillé pour Alberto en tant qu'assistant, et assez rapidement on a co-signé des œuvres. C'est grâce à ces rencontres humaines, que j'ai découvert le monde de l'art, qu'auparavant je connaissais très mal. Ainsi, j'ai découvert le monde de l'art à la fois dans sa dimension sensible, intellectuelle et mentale... Je m'y suis plongé comme autodidacte, en visitant des expositions et en lisant beaucoup. Tout s'est mis à me parler d'un seul coup, au point qu'être spectateur ne me suffisait plus, j'ai eu pour vocation de devenir artiste. Pour quelles raisons ? Je ne le sais pas exactement. Toujours est-il, que le monde de l'art me stimulait énormément, et je suis quelqu'un du faire. J'étais ingénieur dans le monde de la science, et maintenant, je suis artiste dans le monde de l'art, quelque chose comme ça. En parallèle avec mon travail avec Alberto, j'ai essayé différents médiums: la peinture, le dessin, la photo, la vidéo, et je me suis rendu compte que c'était avec la programmation laquelle j'étais le plus à l'aise pour passer d'une intention à une réalisation. C'est ainsi que j'ai creusé, d'autant plus que c'est un matériau très peu exploré pour l'instant dans le domaine artistique, et très riche.

En ce qui concerne l'algorithme, l'art génératif... Tu as fait en sorte d'exploiter la niche qui s'établissait lors de l'émergence du net art, au web art ?

En fait je suis vraiment arrivé au même moment, comment dire... J'ai conçu mes œuvres dès 1995 à ma manière et il s'est trouvé, que parallèlement, le net-art émergeait vers 94-96. Le net art c'est pas vraiment de l'art programmé, le net art c'est plutôt un travail sur le réseau bien plus que sur le programme en lui-même. A cette époque, je ne m'intéressais pas, ou peu, au net art. Les problématiques du net art, étaient très éloignées de ma démarche personnelle, il eu quelques croisements de temps en temps.

Tu es venu par la suite à l'art génératif ?

C'est survenu, toujours après coup, que ce soit selon les dénominations de l'époque d'art algorithmique, de software art, ou celles d'aujourd'hui d'art génératif, d'art programmé. Finalement, j'ai entrepris ma démarche avant que ces noms n'existent. Ces définitions ont été conçues par les commissaires de festivals et les critiques. Il faut bien mettre des noms sur les choses, mais je ne m'y retrouve assez peu finalement. Bien sûr, certaines de ces mouvances font parties de mes réflexions, évidemment. Mais, on ne peut pas dire que j'ai rejoint un mouvement, puisqu'ils n'existaient pas encore, ce sont des termes qui ont été mis sur des démarches déjà pré-existantes.

En visionnant tes œuvres et dans la plupart de tes commentaires sur elles, tu te réfères fréquemment à Franck Stella, je cite : « seul s'y trouve ce qui peut être vu. Tout ce qui est à voir est ce que vous voyez », d'un point de

vue musical on peut ajouter ton hommage à Steve Reich dans « 22 cubes ensembles ». Tes travaux se situeraient-ils selon une tendance esthétique minimale, ou pour dire autrement conceptuelle ?

Comment expliques tu que ces tendances soient tes principales sources d'inspiration, matière à penser ?

C'est une bonne question... Le minimalisme dans mon travail se ressent surtout au niveau classiquement plastique, c'est à dire visuel et sonore. Mes créations sont d'une esthétique minimale, c'est un mot qui a un sens. Ensuite, le lien avec l'art minimal en tant que tel, c'est à voir. C'est une tendance qui évoque une économie de moyen, mais ce n'est pas son seul sens au niveau historique, il y a une unité très forte, dans l'esprit. Ainsi, quand Franck Stella, dit « what you see is what you see », ce que vous voyez est ce que vous voyez, il veut signifier qu'au sein de ses œuvres, il n'y a pas d'autre message que la présence de la matière en elle-même. Ce qui signifie qu'il n'y a pas de sens caché. C'est dans ce sens, que je le rejoins dans mon travail. J'ai tendance également à dire que mes œuvres parlent pour elles-mêmes, rien n'est dissimulé.

Par rapport à Steve Reich, j'ai quelques difficultés à voir un rapport. Il est vrai qu'il représente une énorme source d'inspiration, mais la musique l'est d'une manière générale. Ce qui m'a considérablement inspiré, conceptuellement parlant, c'est d'assister à un de ses concerts, de voir ses interprètes exécuter sa structure musicale très puissante. Les instrumentistes, avec leurs défauts et leurs qualités, sont avant tout des êtres humains, ils possèdent leur libre arbitre devant l'interprétation de la portée. Lors du concert, « music for 18 musicians », qui a eu lieu à la Villette, j'ai ressenti une correspondance très forte entre ce que je voyais et ce que j'écoutais. Mon cerveau était constamment sollicité par le travail d'attention et de décryptage de la réalité qui était en jeu. Ça m'a beaucoup plu. C'était très difficile de savoir que tel son provenait du saxophone, d'une voix, ou d'un violon, et c'est uniquement par les mouvements, et les synchronisations entre ces mouvements et ce que l'on était en mesure de décrypter ce qui s'y déroulait. Au delà de l'hypnotisme généré par la musique, il y avait une espèce d'attention interstitielle, qui questionnait la réalité de ce que je voyais, c'est extrêmement fascinant

Apparemment, tu n'as pas comme parti pris de créer des œuvres interactives, en tant que telles, avec les spectateurs. Tu te pencherai plutôt vers la performance live et des oeuvres contemplatives, dans la monstration du processus en action.

Que penses-tu, si je te disais que ta démarche va à contre courant, terme certes un peu fort, de l'art numérique participatif et interactif qui se dessine actuellement ?

Oui, il y a eu une grosse polémique. Grosso modo, il y a cinq ans, l'art interactif était un sujet extrêmement étudié par l'art numérique et les universités. C'était un courant à cette époque, ça l'est moins aujourd'hui. Je pense que cela n'a été qu'une étape qui se plaçait dans un questionnement plus large : celle de l'œuvre ouverte avec la participation du spectateur. C'est un mouvement qui c'est engagé depuis très longtemps avec Fluxus, et bien avant avec les Futuristes.. Seulement, ce qui m'intéresse c'est de créer des œuvres autonomes. Des œuvres, dont le futur est à l'intérieur d'elles-mêmes, qui potentiellement vont décider d'elles-mêmes de leurs agissements futures. Ce qui m'intéresse c'est l'écriture de la semi-autonomie. C'est une écriture d'une action in progress. Non seulement c'est une matière neuve, mais elle insuffle un faisceau de questionnement encore inédit. Et l'interactivité éventuelle n'en est qu'une facette des possibles.

On parlait à l'instant du spectateur, est ce que tu peux m'indiquer ce que tu attends de ton public devant tes œuvres ?

Effectivement, comme je le mentionnais à l'instant, mon œuvre n'est pas le support d'un message. Ce qui m'intéresse, clairement, c'est de susciter de la part des spectateurs un questionnement. Qu'il questionne quoi ? Tout dépend de leur réceptivité et de leur sensibilité. En ce qui me concerne je porte mon intérêt sur la nature de la réalité, la nature de l'être humain. Mais ce n'est pas forcément ce qu'ils vont questionner de prime abord. Dans un sens, ces questions vont correspondre, de près ou de loin à mes intentions premières. Mais lesquelles ? Je n'ai pas de réponses, de message, ni de questions spécifiques à faire passer. Ce sont mes propres interrogations, elles sont certes assez vagues. Mais si je parviens à créer un contexte dans lequel les spectateurs sont interloqués et se posent des questions, ce sont alors possiblement les leurs. Car, ce qui m'intéresse c'est l'instant, la réalité, l'être, enfin des thèmes philosophiques et existentiels que chacun et chacune est à même de partager.

Tes œuvres n'en sont pas moins interactives, tu as le souci de faire correspondre le son, l'image et le mouvement, tu cites même dans un de tes textes, celui présentant nanomachine, une « Gesamtkunstwerk minimale en formation ». Le chef d'œuvre d'art total wagnérien, ou œuvre communément appelée, immersive, serait-elle une base essentielle à ton travail ?

Effectivement avec la nanomachine, et tout le champ nano, il y a un rapport très clair de mon travail artistique en relation avec la notion d'art total, plutôt d'ailleurs dans le sens de Kandinsky que celui de Wagner, au sens d'une relation ontologique entre l'image et le son. Tout ce travail dans « Der Blaue Reiter », le cavalier bleu, c'était l'idée de faire un lien entre la musique, la peinture, et enfin tous les champs de l'art. Même si je suis un grand fan de Wagner, mon intérêt se porte plutôt sur Kandinsky et au lien formel et interprétatif qu'il accomplit entre le son et l'image. Avec la nanomachine, je m'intéresse à leur origine commune, c'est à dire que l'image et le son seraient la manifestation d'une même origine, d'une même source... C'est une manière différente de penser la notion d'art total, dans laquelle tous les médiums se mêlent pour dialoguer les uns avec les autres. Ils dialogueraient selon une cause qui leur est pré-existante.

Au même titre que l'expérience que tu as vécue lors du concert de Steve Reich : cette correspondance entre le geste et le son, et inversement. C'est, quelque part, pénétrer dans la peau à la fois du compositeur et de l'interprète. En d'autres termes, tu désirais accéder à leurs « images mentales », celles qui décident du mouvement et de l'instant créatif.

Une « image mentale » ce serait plutôt ce qui caractérisait les travaux de Kandinsky. Qu'est ce qu'évoque la peinture en musique et inversement... Une sorte d'image mentale ? un imaginaire ? Ce qui m'intéressait c'était plutôt, d'une part, ma manière personnelle de questionner philosophiquement les causes, et d'autre part, que la programmation comme matériau permette de créer un mécanisme, un processus qui va fabriquer le son et l'image, dans lequel le rapport du son à l'image est physique, plus qu'imaginaire. Appréhender la physique, c'est désirer toucher aux racines du réel. De la même manière qu'Aristote tente de déterminer les causes finales. L'une des quatre causes qu'il propose est la cause matérielle, les conséquences les plus directes sont que l'on voit, que l'on entende, et que l'on touche. C'est une manière différente d'approcher la notion de l'œuvre d'art total.

Au sujet des causes que tu viens d'aborder : est ce que tu pourrais expliciter cette quête de la « cause » et de la « forme », celle qui te pousse à vouloir créer des objets autonomes artificiels ? Je pense notamment à Pixel Blanc et Nanomachine.

Ce questionnement sur la cause est venu lors de mes lectures... Je trouvais ça beau... Lorsque je travaille, j'effectue un aller et retour entre la pratique et la théorie. La théorie n'est pas mon point de départ, cela est venu antérieurement, en étant amené à construire un discours afin d'expliquer mes travaux. A mes débuts, j'avais quelques difficultés à me faire accepter, du fait de mon parcours atypique, et de mon matériel de création : l'ordinateur et la programmation. Evidemment j'ai eu quelques difficultés à me faire comprendre du monde de l'art. Ce médium artistique m'a conduit à justifier mon travail par la théorie. En conséquence, j'ai dû bâtir un discours avec théories et des concepts qui tournent autour de mes œuvres. Par la suite, lors de la construction de mon discours théorique, cela me fait penser à des œuvres potentielles, que j'ai éventuellement réalisées. Après réflexion, cette justification par les causes n'est pas vraiment venues de mes lectures, c'était à force d'expliquer mon travail. Pour exemple, les gens avançaient que c'était une « image actée », bon très bien, je leur rétorquais, que je m'intéressais peu à l'image mais à la cause efficiente de l'image, à « l'acte vu », à l'acte de perception en tant que tel. En constatant que ce mot revenait sans cesse dans mes discours, je me suis rendu compte le matériau que je manipulais et auquel je confrontais les spectateurs, c'était la cause de ce qu'ils percevaient, et non pas ce qu'ils percevaient : l'origine du son et de l'image. Lorsque l'on manipule un programme, on manipule une cause, le programme c'est une action, c'est-à-dire quelque chose qui provoque quelque chose d'autre. Le spectateur au-delà de toutes les manifestations transitoires et observables qu'il perçoit, en utilisant les termes du groupe dont je fais partie, est confronté à la cause de ces manifestations.

Et en ce qui concerne ce mode d'être que tu appréhendes dans tes oeuvres : « le point de vue de la créature ». J'ai le sentiment que lorsque tu questionnes la « cause » et l'« être », se placent en arrière plan, les mêmes réflexions que se posèrent, en leur temps, les premiers cybernéticiens. Autrement dit, l'art génératif participerait à la compréhension des modèles comportementaux, aussi bien de l'ordinateur, que de manière plus vaste l'être humain.

C'est très juste, il y a un livre qui s'intitule A l'image de l'homme¹ de Philippe Breton, qui traite de la fascination de l'être humain pour les créatures artificielles : les golems, ces êtres faits de terre glaise, le Pygmalion, les automates... c'est vraiment un questionnement qui a débuté depuis la nuit des temps, aux origines de la création de l'être humain. C'est peut être typiquement masculin, parce que les femmes savent procréer, les hommes moins facilement (rires). C'est une question fondamentale, d'ailleurs, je trouve que je suis moins fasciné depuis que je suis père... Je suis, disons, plus tranquille par rapport à tout ça. Ainsi, je ne reprends pas à la lettre le questionnement de la cybernétique. Par exemple les cybernéticiens ont été amenés à imaginer une machine pendant la deuxième guerre mondiale pour contrer la technologie allemande : il fallait fabriquer une machine qui sache calculer les tirs balistiques des DCA². Ils ont ainsi inventé les principes de la cybernétique et leur modèle a été l'être humain, du moins une manière de voir l'être l'humain : c'est-à-dire une entité de contrôle qui a des perceptions et des actions, une vision réduisant l'être humain à une boucle centrale de rétroaction. Je partage avec la cybernétique, cette même problématique, ce même centre d'intérêt : l'être humain.

Penses-tu que l'art usant du numérique dans le champ de l'art contemporain rencontre les mêmes difficultés que la vidéo, mieux encore la photographie ? Quel est le nouvel apport essentiel du support numérique?

Il y a eu une période, comment dire, euphorique. Il y en a eu assez peu pour ce médium : l'ordinateur, la technique informatique. Historiquement, cela a permis de créer énormément d'inventions, le web principalement, dans une euphorie partagée par le grand public et les artistes. Ensuite, il y a eu les codes, les langages, à prendre en considération et ils contribuèrent à donner une connotation très techniciste et créer une opposition vive avec le monde de l'art contemporain. Tout cela sera d'ici peu dépasser, l'ordinateur sera apprivoisé, et c'est désormais ce que l'on constate dans la pratique. Par exemple, l'open-source est en train de passer de mode. Il y a plein de trucs qui passent de mode, on arrête d'en parler, parce que, finalement, tout le monde à un moment ou à un autre l'aura intégré. La programmation va peut être passer de mode aussi, pour n'être qu'une dimension du processus créateur de l'œuvre, qui sait. D'autres évolutions seront à l'œuvre, plus actives, proactives, réactives... Pour répondre à ta question, ce qui va rester je pense... et je ne suis pas le seul à le partager : persistera la programmation en tant que matériau agissant. Cet apport de l'informatique, de l'ordinateur à l'art, permet une dimension active et potentielle de l'œuvre, ouvrant le champ des possibles. Il offre un nouveau vocabulaire pour l'artiste, comme la vidéo a amené « l'auto-filmage », ce côté reportage de soi, la photo a amené un regard sur l'instant. Chaque médium amène un vocabulaire neuf à l'art, une nouvelle dimension créatrice. Dans le numérique, le son, la vidéo n'ont pas en soi pas une nouveauté. Le seul apport essentiel c'est l'action, l'interaction, comme le seul élément novateur d'un vocabulaire qui est déjà très riche.

Avant que l'entretien ne débute, tu me racontais, que lors de ta conférence au Fresnoy, dans le cadre d'une conférence sur l'art génératif, tu as revendiqué dès le début de ton intervention ta non-appartenance à l'art génératif...

Si tu ne définis pas ton art comme génératif, ni bien sûr comme numérique, comment définirais-tu ton art ?

La notion centrale, c'est art programmé, elle a mis du temps à surgir, parce que c'est le terme, la terminologie employée dans le *Groupe Transitoire Observable*, dont je fait partie. C'est un groupe d'artistes qui créé essentiellement par le biais de la programmation. Il faut préciser que cette terminologie est venue après moult discussions. Cela a été très longuement discuté, avec de nombreuses hésitations, avant de parvenir à l'art programmé ou « programmed art ». C'est-à-dire que l'on s'est concentré sur le matériau de la programmation et sans absolument restreindre quoi que ce soit dans son usage, et dans son utilisation. Cela revient au même avec l'idée de la peinture, on fait ce qu'on veut avec la peinture, avec de la peinture on fait une peinture... avec le programme de l'art programmé, cela revient au même. Ce terme englobe le code art, le software art, l'art algorithmique, il englobe tout, du coup, c'est un peu flou, et c'est très bien (rires). Ce terme est en fait assez précis, et il n'est pas fermé sur lui-même, contrairement à l'art génératif. L'art numérique n'a donc plus aucun sens aujourd'hui, l'art programmé par contre oui, parce que c'est un matériau neuf : des programmes, des actions, cela n'existait pas auparavant, et qui existe maintenant.

¹ A l'image de l'homme, du Golem aux créatures virtuelles, Edition du Seuil, Collection : Science ouverte, 1995.

² DCA : Défense Contre Aéronefs (NDLR)