

LE ROYAUME DES INFRAROUGES,
Festival Ososphère, Actes II, du 11 au 20 février,
Môle Seegmuller à Strasbourg
www.ososphere.org + www.gratin.org/as

ANTOINE SCHMITT, DEMIURGE DE L'ART

PAR CAROLINE CHÂTELET PHOTO : OLIVIER ROLLER

*Tout artiste
se confronte
obligatoirement
à une technique
et une technologie.*



RÉGULIÈREMENT INVITÉ À L'OSOSPHERE, L'ARTISTE ANTOINE SCHMITT PROPOSE POUR LA DOUZIÈME ÉDITION DE LA MANIFESTATION UNE NOUVELLE ŒUVRE, SISE DANS LE MÔLE SEEGMULLER. LORSQUE L'ART ALGORITHMIQUE NOUS OUVRE LES PORTES DU FANTASTIQUE, LE ROYAUME DES INFRAROUGES PROMET DE NOUS RÉVÉLER LA PRÉSENCE D'AUTRES FORMES D'EXISTENCE...

« Dès 16 ans, Antoine Schmitt est programmeur autodidacte sur sa calculatrice programmable. » Voilà l'une des phrases qui frappe lorsqu'on lit l'article wikipedia consacré à l'artiste. Interrogé sur la réalité de cette affirmation ce dernier confirme, expliquant y trouver là le « début de son intérêt pour le matériau qu'est la programmation. » Car oui,

première précision, Antoine Schmitt est un plasticien n'utilisant pas la peinture, la photographie ou la sculpture, mais la programmation. La considérant « comme un matériau artistique », c'est « avec cette matière [qu'il] manipule et fabrique » des œuvres, ce depuis 1994. Auparavant, et tout aussi surprenant que cela puisse paraître, Antoine Schmitt a été « ingénieur pendant une dizaine d'années. Travaillant dans des champs assez créatifs mais techniques », sa « vision était rationnelle, scientifique et technologique. » La découverte du monde de l'art, véritable « respiration », l'amène à amorcer un virage dans sa carrière. Il démissionne, quitte la Silicon Valley et revient en France pour intégrer lentement un autre univers : « J'ai lu, fait plein d'expos. Étant plus dans le faire que dans le dire, tout comme dans le monde de la science je ne suis pas devenu chercheur mais ingénieur, je ne suis pas devenu théoricien de l'art. J'ai donc commencé à "faire". Après avoir essayé plusieurs médiums – dessin, peinture, vidéo, photo –, j'ai compris que le moyen le plus rapide de réaliser une idée est d'utiliser ce que je connais le mieux, la programmation. » Ce choix naturel par la maîtrise de l'outil possédée, se fonde également sur « la liberté, nœud central de l'intérêt du programme comme matériau artistique. Un programme "agit", ce qui permet d'établir un parallèle avec nous. La manière dont il se comporte questionne nos actes, renvoyant à des problématiques de l'ordre de la métaphysique, de la philosophie, de la psychologie et à la condition humaine au sens large. »

N'allez pas pour autant qualifier Antoine Schmitt d'« artiste technologique », le plasticien jugeant cette appellation autant réductrice que pléonastique : « Je ne questionne pas la technique en tant que telle. Contrairement à des artistes dont le travail évoque leur confrontation à ce matériau, je n'en parle pas lorsque je m'en sers. De plus, tout artiste se confronte obligatoirement à une technique et une technologie. La sérigraphie

est très technique, par exemple... » On préférera, alors, employer le terme d'« art algorithmique », concept récent dans l'Histoire de l'art. « Si à son époque déjà Mozart a établi des systèmes de composition incluant l'aléatoire, c'est l'artiste français Nicolas Schöffer qui a posé le comportement électronique de la machine comme œuvre d'art, ce dès les années 50. » En tant que jeune médium, l'art algorithmique souffre d'un déficit de confiance, « le regard porté par le monde de l'art et de la critique étant peu important. Des passerelles commencent à s'établir, mais on voit rarement des œuvres interactives et génératives dans les musées. »

Bien qu'immergé dans cet univers, Antoine Schmitt porte, lui, un regard d'une réelle acuité sur le monde de l'art et ses rapports avec l'industrie. Ainsi, le développement de certains liens entre ces deux champs s'explique selon lui « pragmatiquement, par les besoins de nouvelles idées pour l'industrie et la recherche de financement pour l'artiste. Cela crée des ponts, sans qu'il n'y ait parfois d'intérêt esthétique. Il n'y a aucune raison pour qu'un artiste soit innovant technologiquement et l'innovation comme moteur artistique est pire qu'un leurre : c'est une erreur. »

Pour sa participation aux Actes II de la douzième édition de l'Ososphère, Antoine Schmitt investit aux côtés de toute une palette d'artistes le Môle Seegmuller. Là, dans ce bâtiment désaffecté situé sur la Presqu'île Malraux à Strasbourg, l'artiste propose *Le Royaume des infrarouges*. Écrite pour le lieu « après un repérage effectué sur place, cette nouvelle pièce parle des portes invisibles, des lieux habités par les fantômes. Abandonné depuis plusieurs décennies, l'espace lui-même dégage beaucoup d'histoire. Il y reste des traces de son passé... On sent qu'il y a des fantômes. » Une œuvre à venir, qui mêle à la technique physique – projecteurs et autres capteurs – le programme écrit pour l'occasion, Antoine Schmitt expliquant l'importance ici du terme « écriture » : « Le langage informatique est du texte, comprenant des mots normaux tirés du langage courant et des signes. Il y a deux façons de programmer aujourd'hui et la méthode traditionnelle consiste à écrire un texte performatif pour lequel on a une intention. Lorsqu'on appuie sur le bouton « exécuter », l'action se réalise. C'est fascinant, il y a un véritable côté demiurge dans la programmation... » ❖

