

Jocelyn Cottencin

Le domaine de l'art est habitué à des parcours singuliers. Le tien est un bon exemple. Tu as commencé par des études d'ingénieur et tu as exercé ce métier pendant quelques années. Tu emploies le mot artiste "programmeur" pour te définir, peux-tu expliquer cette définition?

Antoine Schmitt

L'ordinateur propose un nouveau matériau artistique remarquable : le programme. Si l'expression "art numérique" a un sens, c'est à mon avis uniquement par cette dimension : l'ordinateur permet de faire fonctionner des programmes, qui agissent sur le monde. C'est une spécificité unique dans l'histoire de l'art que de disposer d'une matière active comme cela. Même les moteurs de Tinguely n'apportaient pas la même versatilité. C'est un réel matériau artistique radicalement neuf, permettant une nouvelle forme de regard sur le monde, un nouveau moyen d'expression, dont le langage est en train de se mettre en place. A la fin des années 1990, c'était un matériau neuf et inconnu dans le monde de l'art, et comme c'était mon matériau de prédilection et que je trouvais qu'en tant que matériau, il apportait quelque chose de vraiment différent, je l'ai revendiqué. Je pense d'ailleurs avoir été un des premiers à me définir explicitement comme cela, et je suis heureux qu'aujourd'hui de nombreux artistes revendiquent aussi cette spécialité. Je dirais même qu'il y a eu une mode, autour de 2005, de l'art programmé, mode qui est maintenant passée, ce qui n'est pas un mal car du coup c'est l'heure du vrai travail. Le programme comme matériau de création a une longue destinée à venir. C'est très excitant.

Jocelyn Cottencin

Il me semble que la notion de "matériau neuf" est une des questions récurrentes dans l'histoire de l'art.

Ne serait-ce que dans les avant-gardes du XXe, les artistes régulièrement ouverts de nouvelles voies en utilisant des médiums qui n'étaient alors pas utilisés. Cela va de la performance au livre, du "ready-made" à l'installation. Cela ouvre aussi des questions relatives à ce qui est du domaine de l'art ou pas, je pense par exemple au procès de Brancusi aux Etats Unis pour définir si l'objet fait par lui était une sculpture ou un objet manufacturé. Pour rebondir sur l'esthétique et l'aspect des projets, contrairement à un artiste comme Joshua Davis qui utilise le code pour créer des images assez "spectaculaires", les formes qui se dégagent de tes projets semblent très minimalistes. Je fais références à des projets tels que "grand générique", "nanoensembles", "still Living". Est-ce une manière de rentrer plus directement sur les enjeux et les questions soulevées par tes pièces?

Antoine Schmitt

En effet, je cherche à confronter le spectateur à l'essence de mes oeuvres, c'est à dire en général au mouvement ou au processus à l'oeuvre. Et

comme il faut bien que le spectateur perçoive le processus, je le rend sensible, c'est à dire en général : visible (mais aussi sonore). C'est à dire que chez moi l'image n'est que la *manifestation* de ce qui est à l'oeuvre, elle doit être transparente, et tout ce qui est superflu dans ce schéma est éliminé. Ce qui donne des oeuvres épurées et minimales. C'est aussi le cas de mes textes d'ailleurs... ;-)

Jocelyn Cottencin

Le projet TIME SLIP que tu as présenté dans le cadre du K3 me paraît à la fois très cohérent avec tes autres projets et en même temps avoir un caractère politique qui ne semble pas être aussi directement présent dans tes autres travaux. C'est un renvoi direct à notre boulimie d'informations, à la communication permanente, à ce fantasme de connaître ce qui se passe en temps réel. Peux tu expliquer la genèse de ce travail, et comment ce projet se "rejoue" en fonction des contextes ?

Antoine Schmitt

TIME SLIP prend sa source dans l'étymologie du mot "programmer", c'est à dire "écrire le futur". Je voulais proposer une fabrication d'un futur possible mais présenté comme préécrit, pour questionner cette force qui nous pousse vers l'avenir. Mais je me heurtais à la complexité technique d'écrire un futur même à peine plausible à partir du présent. C'est alors que m'est venu l'idée de boucler le processus sur lui-même en changeant simplement le temps du verbe des dépêches de news réelles. Ainsi j'obtenais l'effet désiré d'un futur plausible déjà écrit tout en jetant un regard critique sur le flux médiatique, ce qui donnait une tournure politique à la pièce. Il faut noter que cette dimension politique est assez présente dans plusieurs de mes productions, de Machiavel à still living, de nabaz'mob au Grand Générique. Par ailleurs ce processus simple à automatiser permet à cette pièce d'être toujours valide par rapport au présent du spectateur.

Jocelyn Cottencin

Certains projets prennent la forme de performance ou de dispositif dans lesquels tu intervies ? Peux tu expliquer ce que cela modifie dans ton travail ?

Antoine Schmitt

Dans les performances, la présence d'un ou plusieurs êtres humains comme partie du dispositif a l'avantage d'exacerber le sentiment l'empathie ainsi que la sensation de temps réel : le spectateur est très sensible à « ce qui va se passer », qui constitue le cœur de mon propos. Le fait de faire moi-même partie du dispositif, comme dans nanomachine, ou dans Display Pixel avec Vincent Epplay, me permet de ressentir intimement ce rapport au futur immédiat.

Jocelyn Cottencin

Sur quels projets travailles tu actuellement ?

Antoine Schmitt

Je prépare une très belle installation pour la Fête des Lumières 2011 à Lyon (commande de Vinci Immobilier). Et je travaille à la création d'une œuvre dynamique pérenne en espace public (commande publique du district de Deurne, Antwerpen, Belgique).

Par ailleurs, je travaille avec une vidéaste, Delphine Doukhan, à une installation qui confronte le langage du cinéma avec celui de l'art programmé à travers la mise en œuvre d'une caméra autonome.