

ANTOINE SCHMITT  
FRANCE

Plasticien du mouvement, artiste numérique, Antoine Schmitt développe sa pratique autour de la création de formes "programmées pour être libres". Ses œuvres, minimales, abstraites et efficaces, abordent des thèmes contemporains ou intemporels tels que la condition d'être libre, les systèmes de réalité ou encore les forces et leur formes. Il place la programmation, médium artistique qu'il considère comme radicalement nouveau par sa dimension active, au cœur de la grande majorité de ses créations.

Dès 16 ans, Antoine Schmitt est programmeur autodidacte sur sa calculatrice programmable.

Après son diplôme d'ingénieur de l'[École nationale supérieure des télécommunications](#), il travaille comme ingénieur (programmeur spécialisé en intelligence artificielle et en interactions homme-machine) pour la société [Act Informatique](#) de 1985 à 1991, puis dans la [Silicon Valley](#) comme ingénieur [recherche et développement](#) pour la société [NeXT](#) avec [Steve Jobs](#) de 1991 à 1994.

Il mène depuis, comme consultant, des missions de conception et de programmation en interactivité et en architecture de logiciel dans des projets dans lesquels les relations homme-machine sont centrales (industries du multimédia, culture, musique et éducation). Il a collaboré avec le cinéaste [Chris Marker](#), avec les sociétés Hyptique, [Incandescence](#), [Virtools](#), la [BBC](#) et [violet](#). Il élabore des logiciels spécialisés comme l'[asFFT Xtra](#) ([plugins d'Adobe Director](#)).

Depuis 1994, il poursuit en parallèle une carrière d'[artiste plasticien](#) soutenue par de nombreux prix et expositions. Plasticien du mouvement, [artiste numérique](#), Antoine Schmitt développe sa pratique autour de la création de formes "programmées pour être libres". Ses œuvres, minimales, abstraites et efficaces, abordent des thèmes contemporains ou intemporels tels que la condition d'être libre, les systèmes de réalité ou encore les forces et leur formes. Il place la programmation, médium artistique qu'il considère comme radicalement nouveau par sa dimension active, au cœur de la grande majorité de ses créations. Utilisant des techniques issues de l'intelligence et de la vie artificielles, influencé par des approches psychanalytiques et philosophiques, Antoine Schmitt fabrique des objets ou des situations, systèmes physiques, visuels ou sonores [génératifs](#) ou interactifs, qui interrogent les modalités de l'humain libre dans un monde complexe. Par ailleurs, seul ou à travers des collaborations, Antoine Schmitt confronte sa pratique avec des champs artistiques plus établis comme la danse, la musique, le cinéma, l'architecture ou la littérature, et en revisite les codes. Depuis 1995, Antoine Schmitt a collaboré avec de nombreux artistes.

En 2003, la société [violet](#) lui confie la conception du comportement de son premier objet "intelligent", la lampe Dal. Depuis, il conçoit les comportements infra-verbaux et les langages visuels de tous les objets de la société violet, tel que le [Nabaztag](#), ...



En 1995, il publie "puppetsprite 1", premier CD-Rom artistique, avec Alberto Sorbelli.

En 1997, sous le pseudonyme Georges Victor, il lance la [liste de diffusion](#) d'annonces artistiques olalaParis, première [liste de diffusion](#), toujours active, spécialisée en art contemporain en France.

En 1998, il publie avec [Jean-Jacques Birgé](#), "Machiavel", CD-Rom interactif comportemental.

En 1999, il est l'auteur avec Vincent Epplay de "infinite CD for unlimited music", premier CD-Rom de musique générative.

En 2000, il fonde le portail gratin.org, Groupe de Recherche en Art et Technologies Interactives et/ou Numériques, référence en art programmé.

En 2004, il lance avec Adrian Johnson le label sonicobject, premier label de sonneries de téléphone portable originales, regroupant 16 compositeurs contemporains et 200 sonneries téléchargeables sous licence [Creative Commons](#).

**Contenu soumis à la licence CC-BY-SA. Source : Article [Antoine Schmitt](#) de Wikipédia en français (auteurs)**