

Accueil » @rtek » Antoine Schmitt, pionnier de l'art du code

ARTEK ANTOINE SCHMITT NOUVELLES ÉCRITURES / 01.10.2013



Antoine Schmitt utilise le programme informatique comme d'autres la peinture, tel un matériau inédit pour créer des œuvres qui semblent vivre.

Tempest, performance audio et visuelle live d'Antoine Schmitt avec le musicien Franck Vigroux dont le thème est le Big Bang.

ANTOINE SCHMITT, PIONNIER DE L'ART DU CODE

Des œuvres minimales ou interactives qui interpellent

Lancer le diaporama

Share J'aime 10 g+1 1 Tweeter 4

Art génératif, art programmé, les œuvres d'Antoine Schmitt sont singulières et métaphoriques. La plupart explorent les problématiques du mouvement et de la liberté de ce même mouvement. Elles sont faites de code, d'algorithmes que l'artiste manipule pour produire des situations auxquelles il confronte les spectateurs.

Venu à l'art numérique dans le milieu des années 1990, après un passage par la peinture, la vidéo et la photographie, Antoine Schmitt est ce qu'on pourrait appeler **un artiste du code**. Pour lui, le programme informatique est un matériau, au même titre que la peinture, à partir duquel il génère des images et des objets qui se meuvent selon les règles des équations qu'il a choisies, mais auxquels il laisse aussi une certaine forme d'autonomie et d'imprévisibilité.



Antoine Schmitt

Antoine Schmitt est un artiste français né en 1961. Il vit et travaille à Paris et conjugue activités d'artiste et de programmeur.

[en savoir plus](#)

«

Je considère le programme comme un matériau artistique neuf qui permet d'écrire de l'action, contrairement à tous les autres qui n'en font que des captations. On fabrique quelque chose qui agit ensuite. L'artiste manipule de l'action, le spectateur voit de l'action.

»

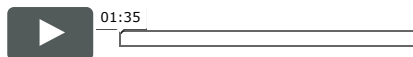
LES ARTISTES (LIEUX) DANS @RTEK

- Olga Kisseleva
- Trouble Makers
- Pleix
- Antoine Schmitt
- Artistes et mapping
- Scenocosme
- Uwe Schmidt
- Shu Lea Cheang
- Albertine Meunier
- Erreur d'impression
- Ryoichi Kurokawa
- Label AntiVJ

Contrairement à d'autres artistes de ce qu'on appelle l'art génératif, qui inventent des créatures multicolores et palpitantes, Antoine Schmitt les réduit à la forme la plus minimale et la plus abstraite. Ses entités à lui sont des points, des flèches ou des flux qu'il met en scène de diverses manières. **Ce qui l'intéresse, c'est le mouvement, l'équilibre entre chaos et ordre.** Un chaos qu'il s'efforce d'introduire dans les structures très contraintes des programmes. Et c'est ce minimalisme dans l'esthétique et dans la forme, combiné aux infinies variations de leurs déplacements, qui rend finalement ses créations «vivantes». Et qui amène le public à s'interroger sur leur nature, sur le pourquoi et le comment de leurs mouvements, sur leur capacité à percevoir autant qu'à être perçues. Ce qu'il appelle «*une esthétique de la cause*».

Des œuvres minimalistes

Certaines de ses œuvres génératives se situent dans la lignée de l'art abstrait et de l'art cinétique et se concentrent sur les problématiques du mouvement. Elles sont **purement contemplatives**. L'entité créée évolue dans un environnement qu'elle connaît, les règles de son comportement sont définies par le code, mais elle porte toujours **une part d'imprévisible**. C'est le cas de sa toute première œuvre, **Pixel Blanc**, qui date de 1996. On y voit un pixel errant sans fin dans un espace rectangulaire. Ses mouvements sont lents, avec parfois des accélérations soudaines, et laissent des traces qui s'évaporent progressivement. Il ne dessine rien, simplement il bouge. Il est la matérialisation de deux algorithmes qu'Antoine Schmitt décrit comme «**une interprétation personnelle du modèle freudien du conscient/Inconscient**». Mu par ces deux programmes parfois contradictoires, ce pixel sous influence avance, hésite, repart. La contemplation prolongée de ce point blanc finit par suggérer une sorte de présence artificielle, un «tout autre» qui interpelle le spectateur sur sa propre manière d'être.



Une séquence vidéo de l'installation Pixel Blanc.

Autre exemple : sa dernière œuvre (avril 2013), baptisée **7 milliards de pixels**. Ce film génératif met en scène une masse de pixels en mouvement. 7 milliards très exactement, comme le nombre d'humains sur Terre. La vidéo dure 1 heure 56 minutes et 40 secondes, le temps pour ces 7 milliards de points lumineux de traverser l'écran à la cadence de 1 million par seconde, chaque pixel ayant sa propre trajectoire et mettant une seconde pour la parcourir. Une métaphore saisissante qui place le spectateur face au vertige de la taille et de la complexité de notre propre multitude. Précisons que rien n'est enregistré. Le film n'est jamais identique car il est calculé par l'ordinateur lors de chaque présentation.

Samuel Bianchini
Danse et numérique
Carsten Nicolaï
Ryoji Ikeda
Robert Henke
Artistes et réalité augmentée
Grégory Chatonsky

MOTS-CLÉS

ANTOINE SCHMITT,
ART NUMÉRIQUE,
PROGRAMMATION,
MINIMALISME,
MALEVITCH, PIXELS,
PIXEL NOIR,
ARCHITECTURE, ART
ABSTRAIT,
MOUVEMENT, K.
DANSE, FRANCK
VIGROUX, BIG BANG,
ART DU CODE,
CODE, ŒUVRES
GÉNÉRATIVES,
INTERACTIVITÉ,



Un extrait vidéo de 7 milliards de pixels.

Vidéo de la performance Display Pixel 3 lors du Festival Infiltrations digitales de Bruxelles en 2004.

Œuvres et performances interactives

Antoine Schmitt a à son actif quelques pièces interactives. Son propos reste le même, le mouvement, mais les questionnements sont plus sociétaux et portent sur **la liberté de mouvement au sens humain**, la place de chacun et sa responsabilité dans la société.

C'est le cas de **City Light Orchestra**, pièce présentée dans notre diaporama. Ou encore de **Time Slip** (Glissement temporel). Avec cette œuvre, l'artiste s'intéresse à un autre mouvement : celui des informations et du monde en général. Il a composé un programme qui modifie les **flux d'actualités** et les décline au futur, avant de les faire se dérouler sur un panneau d'affichage à Leds. «*Onze touristes européens et leurs guides vont être enlevés*», «*Le NASDAQ va perdre 4.3 points aujourd'hui*», «*l'OM va battre le PSG 3 à 0*» etc. Les spectateurs se retrouvent ainsi projetés dans un futur proche où ils lisent en fait leur présent. Ce glissement temporel les confronte à la notion du temps et de l'information, à celle du délai entre le moment où les événements se produisent et le moment où ils en ont connaissance, et à leur impuissance, en tant que **témoins du monde**, à modifier le cours des choses.



Time Slip est un œuvre d'art visuelle qui s'ancre sur un questionnement philosophique sur le destin, sa nature potentiellement pré-écrite ou son déterminisme causal. C'est un travail sur le libre-arbitre dans un univers où le temps et la causalité peuvent déraiper, sur l'imprévisibilité et le risque, de plus en plus cruciaux dans le monde contemporain. Il confronte le spectateur au contrôle de son propre destin.



Antoine Schmitt aime également travailler en collaboration avec des musiciens et des danseurs. Avec **Jean-Marc Matos et Anne Holst de la Compagnie K. Danse**, il a conçu **Gameplay** (2005), un **spectacle chorégraphique en plusieurs tableaux** au sein duquel le danseur est confronté à un environnement lumineux et sonore semi-autonome, sensible à sa présence. Il y explore la façon dont un mouvement artificiel peut être détaché ou non de celui du corps.

Il entretient une complicité créative depuis des années avec le musicien Vincent Epplay. Ensemble, ils ont produit une série de performances intitulées Display Pixel. Les scènes visuelles, conçues et programmées en direct par Antoine Schmitt, sont activées par les sons de Vincent Epplay, qui lui même improvise en intégrant les modulations de ses éléments graphiques semi-autonomes. Une sorte de boucle de feedback rétroactive entre deux humains et leurs machines.

Découvrez les cinq œuvres d'Antoine Schmitt que nous avons sélectionnées pour notre diaporama commenté...

Toutes les images de l'article sont ©Antoine Schmitt, sauf autre mention.

ET POUR ALLER PLUS LOIN

- [Le site d'Antoine Schmitt.](#)
- [Le site Gratin.org - Groupe de Recherches en Art et Technologies Interactives et/ou Numériques](#) - dédié aux formes d'art utilisant les programmes.
- [Un entretien d'Antoine Schmitt avec Dominique Moulon](#), publié dans Images Magazine.
- [Un entretien publié dans Digital MCD.](#)