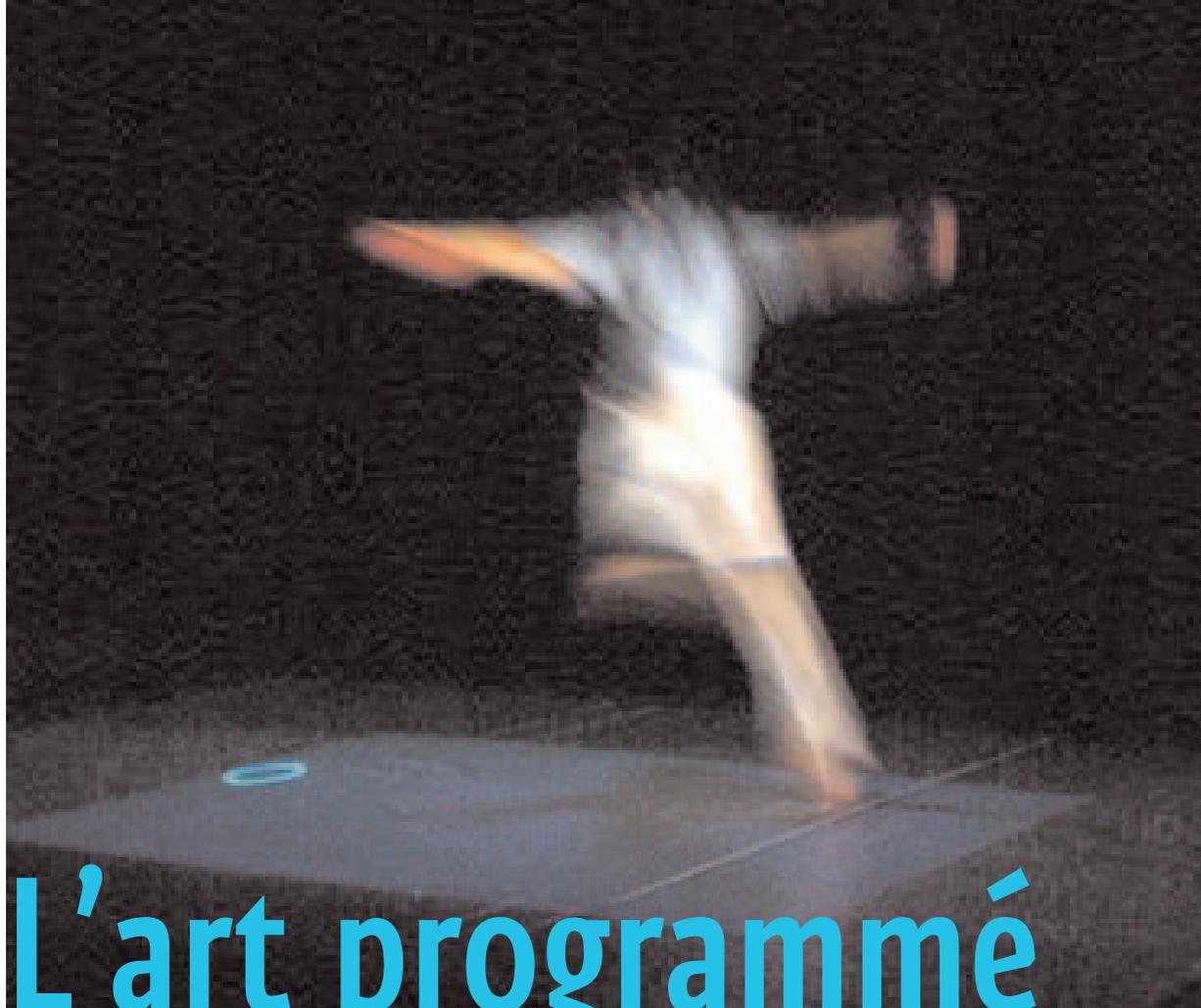


ANTOINE SCHMITT CONÇOIT, SEUL OU EN COLLABORATION, DES ŒUVRES INTÉGRANT DES SYSTÈMES PROGRAMMÉS QU'IL PRÉSENTE SUR CD-ROM, EN LIGNE, EN INSTALLATION OU EN PERFORMANCE. RENCONTRE AVEC CET ARTISTE DONT LA PERFORMANCE "GAMEPLAY", CONÇUE AVEC LES CHORÉGRAPHERS JEAN-MARC MATOS ET ANNE HOLST, DE LA COMPAGNIE K. DANSE, A ÉTÉ DONNÉE AU CUBE D'ISSY-LES-MOULINEAUX. *Entretien avec Dominique Moulon.*



L'art programmé selon Antoine Schmitt



EN HAUT : Antoine Schmitt en collaboration avec Jean-Marc Matos et Anne Holst de la compagnie K. Danse, *Gameplay*, 2005 (spectacle chorégraphique).

Artiste plasticien et programmeur, Antoine Schmitt est né en 1961. Il vit et travaille à Paris. Son travail a été exposé dans de nombreux lieux culturels et a récemment été primé dans des festivals comme Medi@terra, Interférences, Transmediale, Vida, Machinista et CYNETArt. Il est aussi membre de Transitoire Observable, un regroupement d'artistes programmeurs.

Vous avez pratiqué la programmation avant de devenir artiste. Vous semblez aussi vous être intéressé à la philosophie tout au long de votre parcours. Est-ce là l'une des raisons de votre attachement aux théories cybernétiques et, plus généralement, à la nature humaine ?

La question philosophique a toujours été très présente, même si je ne l'ai jamais ancrée dans une démarche universitaire mais plutôt nourrie de lectures tous azimuts, en particulier des classiques grecs comme Platon ou Aristote et leurs successeurs, Kant et Schopenhauer. Par ailleurs, la programmation a, dès mes seize ans, été un champ d'exploration passionné. Je programmais des jeux vidéo sur des calculatrices dès 1977. Lorsque j'ai décidé de devenir artiste, ces chemins se sont rejoints, en particulier autour des concepts de hasard et de création, se nourrissant donc de cybernétique - la science du

contrôle chez les machines et les êtres vivants qui a donné naissance à l'ordinateur tel que nous le connaissons aujourd'hui.

Vous vous définissez comme un artiste programmeur et regroupez, sur le site gratin.org (Groupe de recherche en art et technologies interactives et/ou numériques) que vous avez conçu en 2000, plusieurs pratiques au sein d'une discipline que vous nommez "art programmé". Quelles sont les spécificités de ce domaine de recherche ?

L'art programmé s'attache aux formes nées du fonctionnement d'un programme. Ces formes peuvent être visuelles, sonores, textuelles... La programmation, c'est-à-dire la possibilité pour les

artistes de fabriquer des actions futures, constitue un médium de création radicalement nouveau. Ce champ de recherche et de création est très récent et cherche son langage artistique. C'est une période très excitante.

Des créations comme *Psychic* ou *Venus #1* ne sont-elles pas respectivement aux frontières de l'intelligence artificielle et de la vie artificielle ?

Psychic est une œuvre qui regarde les spectateurs et décrit, avec des mots affichés sur le mur, ce qu'elle voit. Elle est légèrement paranoïaque. *Venus #1* est une sorte de gros ver bleu et mou qui danse sensuellement sur la musique dans laquelle elle baigne. Comme la plupart de mes œuvres, elle utilise des techniques issues des domaines scientifiques comme l'intelligence artificielle ou la vie artificielle. Mais ici, il s'agit davantage du questionnement du spectateur, dans sa nature ou dans sa réalité, que d'une quête de la vérité ou de la ressemblance.

Le *Pixel blanc*, de 1996, où un pixel, seul, blanc, erre sans fin au sein de l'espace restreint d'un rectangle, est l'une de vos œuvres les plus radicales. Dans les travaux qui font suite, les formes se multiplient et s'enrichissent de sons, de dégradés et de couleurs. N'étiez-vous pas, en 1996, dans une posture proche de celle de Kazimir Malevitch en 1913, lorsqu'il peignait *Carré noir sur fond blanc* avant de redécouvrir les formes et les couleurs ?

Toutes proportions gardées, des démarches intellectuelles comme celle de John Cage dans sa pièce

4'33 sont assez similaires en effet, dans le sens où elles poussent une logique artistique jusqu'à son minimum vital. Elles permettent de placer un horizon et de s'assurer de sa solidité, pour ensuite construire à l'intérieur.

On comprend aisément, en parcourant votre travail, l'intérêt que vous portez à des peintres comme Barnett Newman ou à des compositeurs comme Steve Reich. En revanche, on est réellement surpris lorsque l'on découvre le titre de l'une de vos œuvres, *Le Jardinier de Dalí* !

Cette pièce m'a été inspirée par une histoire que m'a contée Philippe Ramette lorsque je lui parlais de mon intérêt pour la notion de "drôle de bruit". C'est-à-dire de la qualité d'un bruit qui fait tendre l'oreille. Il m'a parlé du jardinier de Dalí, qui était un grand fainéant et s'arrêtait souvent de travailler. Dalí, n'entendant plus de bruit dans le jardin, se mettait en colère contre ce jardinier fainéant. Alors ce dernier a fabriqué, avec du bois et des poulies, une machine qui faisait "le bruit d'un jardinier qui travaille" pour leurrer Dalí. Mais, malgré les améliorations successives de la machine, Dalí faisait toujours la différence à l'oreille entre la machine et le vrai jardinier. Pour cette pièce, *Le Jardinier de Dalí*, j'ai refabriqué la machine du jardinier, avec un programme à façon. Et l'oreille se tend pour chercher la différence.

Est-ce pour privilégier l'expérimentation, la contemplation, sollicitant ainsi

l'imaginaire du spectateur, que vous refusez d'utiliser "toute forme pouvant être qualifiée de signifiante en elle-même par rapport à l'ensemble" ?

En effet, faire passer un message dans mon travail ne m'intéresse pas. Sauf peut-être celui-ci : "Méfiez-vous des messages que l'on veut vous faire passer." Soit : "Exercez votre libre-arbitre." Ce qui m'intéresse, c'est de mettre le spectateur face à lui-même, en tant qu'être humain ancré dans sa réalité. C'est-à-dire questionner le spectateur, l'humain, l'être et la réalité.

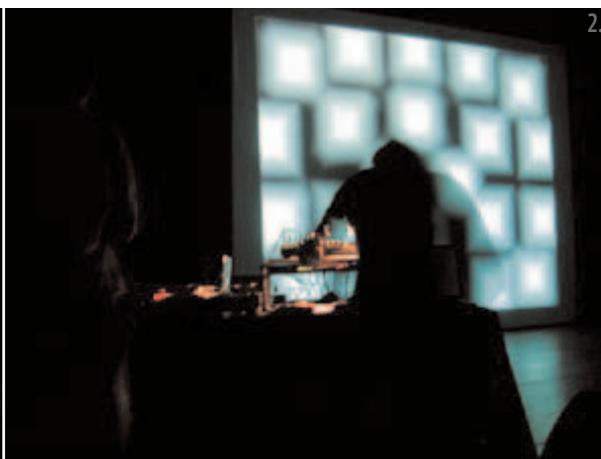
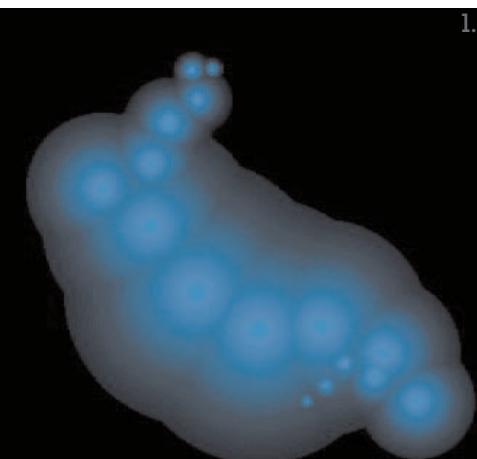
Les notions d'action ou de réaction ne sont-elles pas au centre de vos problématiques lorsque vous concevez les pièces de la série des *Nanos* ?

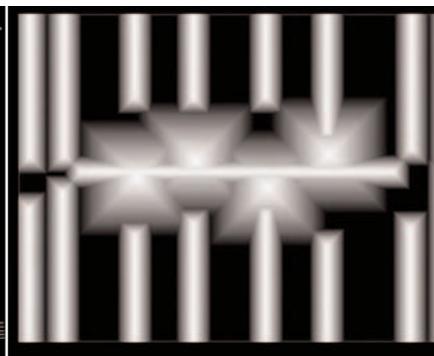
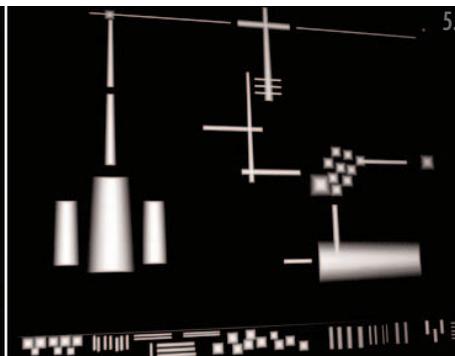
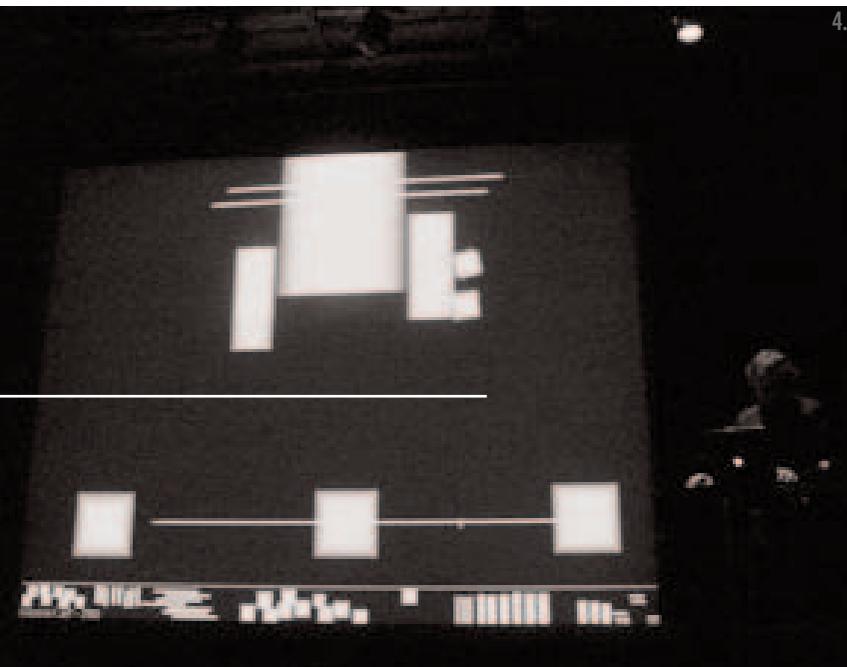
Dans la série dite des *Nanos*, qui commence avec *22 cubes ensemble* et regroupe la *Nano-machine*, les *Nanoensembles* et le *Worldensemble*, on est confronté à des mécaniques visuelles et sonores complexes, saturantes et, au bout du compte, légèrement déréglées. Je conçois ces mécanismes comme des systèmes de réalité, comme des univers dans lesquels tout est cause et effet. En les déréglant, je questionne la nature de notre réalité.

Y a-t-il une place pour le hasard dans les mécanismes que vous concevez ?

Le hasard a effectivement une place centrale dans mon travail. Je considère même que c'est l'énergie centrale à tout ce que je questionne. En quelque sorte, toutes mes pièces donnent une

CI-DESSOUS, DE GAUCHE À DROITE :
1. Antoine Schmitt, *Venus #1*, 1998 (installation).
2-3. Antoine Schmitt & Vincent Epplay, *Display Pixel*, 2001-2006 (performance audiovisuelle).





CI-DESSUS, DE GAUCHE À DROITE :
4-5. Antoine Schmitt, *Nanomachine*, 2002-2004 (performance audiovisuelle).
6-7. Antoine Schmitt, *Nanoensembles*, 2002 (systèmes autonomes en ligne).

CI-DESSOUS : Antoine Schmitt en collaboration avec Jean-Marc Matos et Anne Holst de la compagnie K. Danse, *Gameplay*, 2005 (spectacle chorégraphique).



forme particulière au hasard qui les meut (un peu comme dans la réalité).

Vous semblez préférer le terme semi-autonome à celui d'autonome pour définir les systèmes que vous programmez, qui, dès lors qu'ils sont lancés, s'inscrivent pourtant dans une durée pouvant s'étendre à l'infini, avec ou sans spectateur !

Plutôt que la question de l'infini, c'est la question de l'instantané qui se pose avec cette notion d'autonomie, c'est-à-dire en réalité la question du libre-arbitre autonome à l'instant du choix. En parlant de semi-autonomie, il s'agit pour moi de placer tout de suite le débat autour de la possibilité d'une quelconque autonomie dans l'absolu. Ces notions d'action indépendante, de choix, de contrôle sont cruciales pour moi et l'art programmé est un médium idéal pour les interroger. Car, dans son champ, ce sont les actions elles-mêmes que l'on fabrique, avec tout le détail et la subtilité nécessaires.

Vous avez cosigné bon nombre de pièces avec le plasticien sonore Vincent Epplay.

Quelles sont vos modes de collaboration ?

Avec Vincent, nous avons une excellente connivence d'esprit à un niveau conceptuel et des centres d'intérêt proches (l'indéfini, l'aléatoire, le flou...). Ainsi, nous nous retrouvons assez vite sur des pistes de travail. Ensuite, chacun sa pratique : à lui les sons et la musique, à moi les mécanismes programmés et les visuels. La performance *Display Pixel* constitue notre travail le plus abouti. Dans ce spectacle, nous formons un trio avec un système que j'ai programmé. Celui-ci s'incarne dans des tableaux visuels et actifs qui s'activent sur les sons de Vincent, les intègrent et les régurgitent de différentes manières. Je module les actions de ces tableaux. Aucun de nous ne contrôle vraiment tout et nous explorons le vaste champ des rapports entre image et son.

Durant la performance *Gameplay*, votre dernière création de 2005, un danseur interagit avec des objets graphiques projetés sur le sol. Comment est née cette collaboration avec les chorégraphes Jean-Marc Matos et Anne Holst ?

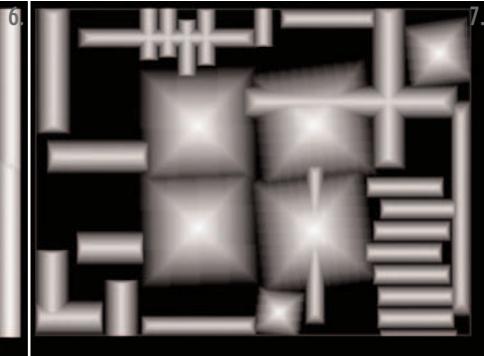
Dans mon désir de confronter encore davantage mes objets programmés semi-autonomes à des performers professionnels, j'ai lancé des pistes dans le champ chorégraphique, pistes qui ont trouvé écho dans les aspirations de Jean-Marc Matos

et Anne Holst. Nous sommes partis sur l'idée de confronter ontologiquement un danseur à un environnement visuel et sonore sensible à sa présence. Nous avons découvert la notion commune et centrale d'épreuve physique qui nous a permis de structurer le spectacle comme un rituel de passage. L'énergie du danseur prend forme entre la chorégraphie et la semi-autonomie des tableaux. Au bout du compte, le spectacle est un solo d'une grande force, dans lequel le danseur, tout comme la danse, trouvent leur raison d'être.

Dans une autre performance, nommée *Celui qui garde le ver*, vous proposez à une chanteuse de "dialoguer" avec une entité évoquant un ver par sa forme comme par ses mouvements. Est-ce la volonté d'expérimenter l'interaction entre la voix et l'image ou, plus simplement, le désir de rendre visible ce qui ne l'est pas, qui est à l'origine de cette création ?

Il s'agissait de rebondir sur l'idée de partition vivante de John Cage pour créer une entité artificielle qui serait une partition de chant. Avec la chanteuse Joana Preiss, nous avons travaillé la forme de l'improvisation, pour la placer à mi-chemin entre des murmures de mère et des incantations de prêtresse, deux situations de communication avec un autre. Ici, il s'agit d'un autre artificiel qui, par ses actions et réactions, donne énergie et forme au chant.

Nouveaux médias Événements



Certains de vos travaux sont en ligne ou sur CD-Rom, d'autres prennent la forme d'installations ou de performances et vous vous confrontez, au gré de vos collaborations, à de multiples champs d'expression comme la danse ou le chant. Les technologies numériques ne sont-elles pas propices à la diversité des formes comme à la multiplication des collaborations ?

En effet, comme spécificité radicalement neuve, en tant que médium artistique, l'ordinateur apporte non seulement la programmation, dont j'ai beaucoup parlé, mais aussi une matrice d'action et de représentation unique par laquelle tous les matériaux artistiques communiquent, se transforment et se synchronisent. Cela favorise sans aucun doute les transversalités et, donc, les collaborations.

Vous bénéficiez, du simple fait de votre parcours, d'une réelle autonomie, tant d'un point de vue du concept que de la réalisation. Mais ne pensez-vous pas que la non-maîtrise du code informatique permet aussi à des artistes de demander l'impossible aux développeurs avec lesquels ils collaborent ? Et, par conséquent, de prendre le risque d'obtenir des réponses inattendues !

Oui, et c'est pour cette raison que j'aime alterner les projets en solo et les projets en collaboration, qui forcent tous les acteurs hors de leurs limites.

Permettez-moi, pour terminer, de vous poser l'une de ces questions fondamentales que l'on trouve sur votre site Web. Si vous rencontriez un extraterrestre, comment sauriez-vous que c'est un extraterrestre et non un caillou, un nuage ou une poussière ?

Il m'aura sûrement désintégré avant que je puisse me poser la question...

Les œuvres évoquées dans cette interview sont documentées par l'artiste à l'adresse : gratin.org/as

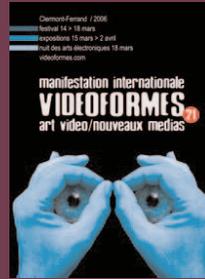
CI-DESSOUS : Antoine Schmitt en collaboration avec Jean-Marc Matos et Anne Holst de la compagnie K. Danse, *Gameplay*, 2005 (spectacle chorégraphique).



Festival Exit

Richard Castelli, le commissaire de la prochaine exposition du festival Exit, a sélectionné les travaux d'artistes autour de la thématique "lumières sonores", tentant ainsi "d'explorer les interstices ou les franches relations qui se nouent entre les phénomènes sonores et lumineux".
Festival Exit, du 24 mars au 1^{er} avril à la Maison des arts de Créteil.
www.macreteil.com.

Festival Vidéoformes



Le festival Vidéoformes, cette année encore, propose un grand prix de la création vidéo et nouveaux médias, des projections vidéo, une nuit des arts électroniques, un forum des arts numériques et des expositions d'installations multimédias.

Festival Vidéoformes, du 14 au 18 mars (expositions du 15 mars au 2 avril), Clermont-Ferrand - www.videoformes.com.

Lumières du temps

C'est à Raymond Bellour que le Studio national des arts contemporains Le Fresnoy a confié l'organisation de l'exposition "Lumières du temps", dédiée à l'artiste vidéaste Thierry Kuntzel, alors que le DVD l'accompagnant a été conçu par Anne-Marie Duguet.

"Lumière du temps", jusqu'au 9 avril, Studio national des arts contemporains Le Fresnoy - www.lefresnoy.net.

Festival Nêmo

Gilles Alvarez, directeur artistique de Nêmo, traque, tout au long de l'année, les images expérimentales dans le monde afin de concevoir le programme du festival. Il regroupera courts-métrages, clips vidéo, films d'animation, machinimas, performances live et installations interactives.

Festival Nêmo, du 7 au 9 puis les 15 et 16 avril à l'Espace Pierre Cardin (Paris), du 8 au 21 avril à l'Espace Paul Ricard (Paris), les 12, 13 et 14 avril à Mains d'œuvres (Saint-Ouen) et du 18 au 22 avril au Cube (Issy-les-Moulineaux) - www.arcadi.fr.

Festival Mal au Pixel

Le festival international Mal au Pixel, initialement nommé PixelACHE et né en Finlande en 2002, est passé par New York, Montréal, Stockholm et Bratislava avant d'arriver à Paris. Il se déroulera en divers lieux et sera consacré aux pratiques des DJs et VJs, aux cultures électroniques, aux outils libres, etc.

Festival Mal au Pixel, du 8 mars au 29 avril à l'Institut finlandais (Paris), du 19 au 29 avril à Mains d'œuvres (Saint-Ouen), Ars Longa (Paris), Confluences (Paris), Project 101 (Paris) et du 6 mars au 28 avril à la galerie Vanessa Quang (Paris) - www.pixelache.ac.

Festival Mal au Pixel

