

Stic-Hebdo

No 27. 20 septembre 2004

Sommaire : [Trois questions](#) à Antoine Schmitt, artiste numérique | [L'actualité de la semaine](#) | [Théories et concepts](#) | [Enseignement](#) | [Dans les entreprises et les administrations](#) | [Manifestations](#) | [La recherche en pratique](#) | [Détente](#)

Ce qui compte pour moi, dans chacune de mes oeuvres, c'est son autonomie : elle est "autre", on peut s'y projeter. Je tiens beaucoup à ce que l'oeuvre soit présentée en fonctionnement, et si possible que le public puisse interagir avec elle."

Trois questions à Antoine Schmitt



Artiste numérique et consultant.

Stic Hebdo : Vous intervenez fréquemment dans des séminaires ou ateliers universitaires, pour présenter vos oeuvres et les concepts de l'art numérique. Vous n'en êtes pas moins un développeur indépendant en informatique. Faut-il alors vous considérer à la base comme un chercheur, un artiste ou un informaticien?

Antoine Schmitt. Je suis un informaticien, ingénieur Télécom Paris, et même si je me suis toujours intéressé à des projets avancés, je n'ai pas fait de thèse et j'ai toujours été dans l'industrie. J'ai travaillé notamment pour Act Informatique, qui a longtemps fourni l'Education nationale en logiciels graphiques et d'intelligence artificielle. Elle a fini par mourir de sa belle mort, mais c'était un endroit intéressant, un vrai vivier de chercheurs, en liaison avec l'Inria et plusieurs autres laboratoires, une firme spécialiste, en quelque sorte, du transfert des travaux de recherche vers l'industrie et le grand public.

Je l'ai quittée à peu près un an avant sa disparition, pour raisons personnelles : j'en avais assez d'être un salarié, et j'ai choisi le statut de profession libérale, que j'ai toujours conservé ensuite, sauf un passage de trois ans chez Next en Californie.

Et c'est toujours cette profession qui assure l'essentiel de mes revenus (d'autant plus nécessaires que j'attends incessamment un enfant), mais non plus en totalité, car mes activités artistiques commencent aussi à être rémunératrices. Je ne vends pas d'oeuvres. Dans le monde artistique, il y a très peu de galeries qui sont intéressées par des oeuvres dans lesquelles il y a un ordinateur. Ils disent "C'est technique, nos amateurs et collectionneurs ne vont rien y comprendre". Ce qui pourrait se concrétiser, c'est une boîte noire, contenant l'ordinateur mais sans que l'acheteur ait besoin de le savoir. La seule pièce mécanique, donc fragile à long terme,

est le disque dur, qu'on pourrait remplacer par de la mémoire flash... Et il faudrait faire attention aux problèmes de température.

En attendant, je suis rémunéré pour montrer mes oeuvres, ou pour en parler. Je suis invité à l'étranger et, à la différence de la France, il n'est pas anormal de rémunérer les intervenants (même sans les avoir prévenus, parfois).

S.H. Comment êtes-vous venu au monde de l'art et aux interventions dans le cadre universitaire ?

A.S. Mon premier rapport professionnel avec le monde de l'art date de 1989, où j'ai assisté Jacques Serrano. Mais c'est surtout la rencontre successive de trois artistes, Delphine Doukhan, Alberto Sorbelli et Caroline Lejeune, qui ont créé le déclic.

Ce n'est pas en tant que tel cet univers social qui m'a séduit, encore qu'il y souffle un très attirant vent de liberté, sensible quand on arrive du monde de la science. Une ouverture énorme. L'argent y a son importance comme partout, mais on échappe aux normes de l'univers industriel. Un artiste m'a dit "C'est le dernier espace de liberté qui reste.", et je m'en suis convaincu, bien que le "marché" de l'art ait aussi des contraintes fortes.

A un moment donné, j'ai vraiment décidé de faire de l'art, d'être artiste. J'ai essayé l'art photo, la peinture, le dessin, même les logiciels graphiques...et je me suis rendu compte que c'était très laborieux pour moi et que quelque part j'avais envie d'avoir des résultats assez vite, de manipuler une matière que je connaissais bien, et je me suis rendu compte que c'était la programmation.

Il faut dire que j'ai toujours programmé, depuis ce jour de 1977 où (j'avais 15 ans) mon père a ramené à la maison une calculatrice programmable, pour son travail. Un flash pour moi. J'ai aussitôt programmé des jeux. Les TI 57 et HP 67 ou 97 étaient de vraies machines, avec 125 pas de programme à peu près. C'était magique. Plus tard, mon père a apporté un micro-ordinateur (Goupil, la marque française). J'ai alors fait mes armes en Basic et assembleur.

Avec le monde universitaire, mon premier contact s'est fait par [Anomos](#), association fondée en 1998, italienne à l'origine. C'était un regroupement d'artistes numériques qui cherchaient à réfléchir... ce n'était pas très clair, à la place de l'ordinateur dans l'art. Puis les animateurs ont changé et l'association est aujourd'hui centrée sur la danse (avec capteurs, projections en temps réel, etc.). J'ouvrais grand les yeux devant moi, mais je ne trouvais aucune référence dans la littérature... j'ai été content de trouver des chercheurs qui s'intéressaient à ces questions un peu inhabituelles et disposaient déjà d'un bagage théorique pour en discuter. Actuellement, le monde universitaire reste notre principal public.

Mais je ne suis pas associé à une équipe universitaire particulière. Je suis invité, aussi bien pour une conférence d'une demi-journée qu'un atelier de deux jours (par exemple, aux Arts déco de Strasbourg, où j'ai parlé de mon travail et d'autres artistes pendant trois demi-journées, la dernière étant consacrée à la présentation de travaux d'étudiants), voire un atelier d'un an, à l'Ecole des beaux arts de Marseille-Luminy, à raison d'un ou deux jour par mois.

Les contacts entre artistes et chercheurs sont nombreux, ainsi que les lieux de rendez-vous (beaucoup sur Internet). Mais on ne peut pas parler de communauté à proprement parler. Plutôt de "rhizomes", pour prendre un mot à la mode (NDLR : voir signification de ce terme appliqué à Internet sur le site de [The transitioner](#)).

S.H. Le coeur de votre travail, c'est l'autonomie de l'oeuvre. Comment se concept s'est-il imposé à vous ?

A.S. Ce qui est important pour moi, depuis toujours, c'est que l'oeuvre tourne, fonctionne devant le public, que le public interagisse avec elle, ou soit confronté au fait qu'elle est en train de fonctionner. Très vite, j'ai mis de l'aléatoire dans mes pièces, dès la première "Dans la bibliothèque", qui s'inspire de la nouvelle de Borgès (La bibliothèque de Babel), dont le thème central est une bibliothèque qui contient tous les livres possibles, toutes les combinaisons possible de lettres... J'ai réalisé un système interactif où un personnage fictif, le gardien de la bibliothèque, répond aux questions qu'on lui pose en se promenant dans les rayons, prenant un livre au hasard et répond par des mots tirés de ce livre. Élémentaire techniquement, cette oeuvre confronte le spectateur à un processus un peu mystérieux, avec une mise en page de mots de dimensions, polices et couleurs différentes. Un travail de poésie concrète, en quelque sorte (qui figure sur le CD-Rom "Just from Cynthia", édité par le centre

Georges Pompidou). Et c'est devenu un parti pris fort pour moi à partir du Pixel Blanc, que je considère comme mon oeuvre fondatrice.

Le mot autonome m'est venu assez tard. Pendant longtemps, mon cheval de bataille était "créature", ou "entité" artificielle. Ce qui compte, c'est, psychologiquement, cette créature autre que moi, pas tant le côté amibe de la vie artificielle, car on a du mal à se projeter dans une amibe, encore qu'on peut s'identifier avec elle à un niveau hyperbasique, on la voit se battre avec les autres, on comprend son processus, mais plus généralement quelque chose où on peut projeter une partie de soi, un aspect de soi, peut-être en allant jusqu'au niveau du langage.

J'emploie moins aujourd'hui ce mot de "créature", parce qu'il est très connoté, difficile à mettre dans un discours, surtout dans le monde de l'art. Je pousse donc plutôt "système autonome", qui passe mieux. Si je sens que mon auditoire peut m'entendre, je parle de personnage, de personnalité artificielle.

Pour moi, la création, en général, c'est un concept, une idée, un but, un objectif, une piste, puis une réalisation très rapide. Toute de suite je fabrique quelque chose. Si cela fonctionne, au sens d'une oeuvre, tout à coup elle prend vie... et à partir d'un certain moment je ne peux plus la toucher, la modifier, parce que j'aurais l'impression de la détruire, ou au moins de l'abîmer, de la dévoyer.

Propos recueillis par Pierre Berger

Les sites d'Antoine Schmitt : [artistique](#), [consultant](#).