

DOSSIER DE PRESSE

“ÊTRE MACHINE”
ANTOINE SCHMITT

16.04.2026 – 04.07.2026

Vernissage Jeudi 16 avril, 18-21h

Opening Thursday april 16th, 6-9pm



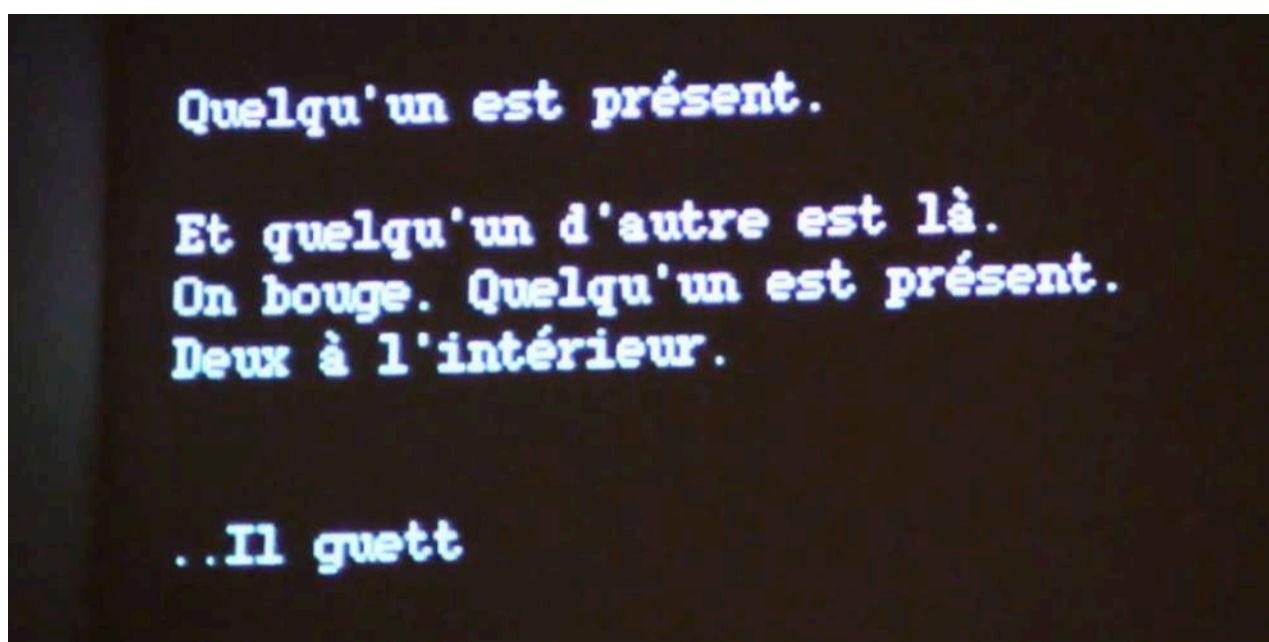
@ Quentin Chevrier

Antoine Schmitt, *Pixel Single*, 2021, Sculpture générative, *Generative sculpture*

“ÊTRE MACHINE” ANTOINE SCHMITT

L'intégration des Intelligences Artificielles dans la société interroge leur coexistence avec les humains, sur les plans économique, mais aussi identitaire et relationnel : les machines peuvent-elles créer, avoir de l'empathie, des désirs, une morale, des droits et des devoirs ? Elles sont aussi un miroir de nos propres déterminations, car ne serions-nous pas, comme elles, programmé.e.s ?

Depuis 30 ans, le travail d'Antoine Schmitt explore les modes d'être des entités vivant.e.s et artificiel.les. Cette exposition réunit des œuvres anciennes et récentes qui tissent des liens entre les racines et les processus biologiques du vivant et des formes de natures artificielles à base d'électronique et d'algorithmes. En ces temps de repli identitaire et de recompositions de nos rapports au vivant, l'espace d'exposition devient ainsi un espace de dialogue et de négociation entre différentes entités tenues pour égales, invitant à des rencontres transbiologiques, une ouverture à l'altérité.



Antoine Schmitt, *Psychic*, 2004, Installation interactive, *Interactive installation*

The integration of artificial intelligence into society raises questions about its coexistence with humans—not only in economic terms, but also in terms of identity and relationships: Can machines create, feel empathy, have desires, a sense of morality, rights, and responsibilities? They also serve as a mirror of our own determinations, for are we not, like them, programmed?

For 30 years, Antoine Schmitt's work has explored the modes of being of living and artificial entities. This exhibition brings together older and recent works that forge connections between the roots and biological processes of living things and forms of artificial nature based on electronics and algorithms. In these times of identity withdrawal and the reconfiguration of our relationships with the living, the exhibition space thus becomes a space for dialogue and negotiation between different entities regarded as equals, inviting transbiological encounters and an openness to otherness.



Artiste plasticien, Antoine Schmitt crée des œuvres sous forme d'objets, d'installations et de situations pour traiter des processus du mouvement et en questionner les problématiques intrinsèques, de nature plastique, philosophique ou sociale. Héritier de l'art cinétique et de l'art cybernétique, nourri de science-fiction métaphysique, il interroge inlassablement les interactions dynamiques entre nature humaine et nature de la réalité. À l'origine ingénieur programmeur en relations homme-machine et en intelligence artificielle, il place maintenant le programme, matériau artistique contemporain et unique par sa qualité active, au cœur de ses créations pour révéler et littéralement manipuler les forces à l'œuvre. Avec une esthétique précise et minimale, il pose la question du mouvement, de ses causes et de ses formes.

Son travail a reçu plusieurs prix dans des festivals internationaux : transmediale (Berlin, second prize 2007, honorary 2001), Ars Electronica (Linz, second prize 2009), UNESCO International Festival of Video-Dance (Paris, first prize online 2002), Vida 5.0 (Madrid, honorary 2002), CYNETart (Dresden, honorary 2004), medi@terra (Athens, first prize 1999), Interférences (Belfort, first prize 2000), et a été exposé entre autres au Centre Georges Pompidou, au Musée des Arts Décoratifs (Paris), à Sonar (Barcelone), à Ars Electronica (Linz), au Centre d'Art Contemporain de Sienne, au Musée d'Art Contemporain de Lyon, aux Nuits Blanches (Paris, Amiens, Metz, Bruxelles et Madrid). Il fait partie des collections des fondations Artphilein (CH), Fraenkel (USA), Meeschaert (FR), Société Générale (FR), Broich (DE), de l'Espace Gantner (Bourogne, FR), du Cube (Issy-Mx, FR), du Fond Municipal d'Art Contemporain (FMAC) de Paris, de la collection Borusan (USA)...

L'artiste est représenté par la Galerie Charlot (Paris) et la galerie DAM Projects (Berlin).

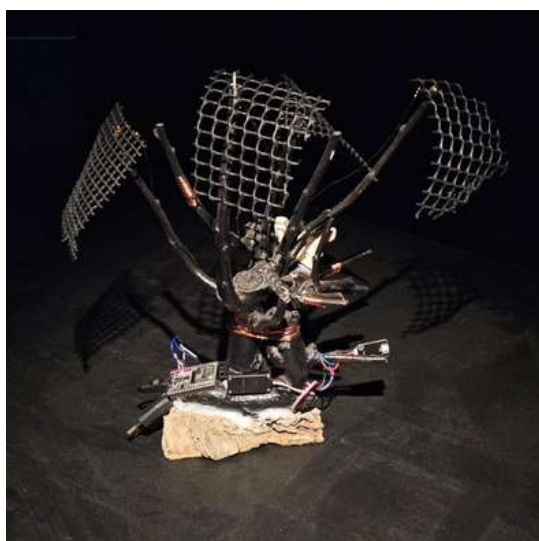
As a visual artist, Antoine Schmitt creates works in the form of objects, installations, and situations to explore the processes of movement and examine their intrinsic issues—whether visual, philosophical, or social. As an heir to kinetic and cybernetic art, drawing inspiration from metaphysical science fiction, he tirelessly explores the dynamic interactions between human nature and the nature of reality. Originally a software engineer specializing in human-machine relations and artificial intelligence, he now places the program—a contemporary artistic medium unique for its active quality—at the heart of his creations to reveal and literally manipulate the forces at work. With a precise and minimalist aesthetic, he explores the question of movement, its causes, and its forms.

His work has received several awards at international festivals: transmediale (Berlin, second prize 2007, honorary mention 2001), Ars Electronica (Linz, second prize 2009), UNESCO International Festival of Video-Dance (Paris, first prize online 2002), Vida 5.0 (Madrid, honorary mention 2002), CYNETart (Dresden, honorary 2004), medi@terra (Athens, first prize 1999), Interférences (Belfort, first prize 2000), and has been exhibited at venues including the Centre Georges Pompidou, the Musée des Arts Décoratifs (Paris), Sonar (Barcelona), Ars Electronica (Linz), the Centro d'Arte Contemporanea in Siena, the Musée d'Art Contemporain in Lyon, and Nuits Blanches (Paris, Amiens, Metz, Brussels, and Madrid). His work is included in the collections of the Artphilein Foundation (CH), the Fraenkel Foundation (USA), the Meeschaert Foundation (FR), Société Générale (FR), Broich (DE), Espace Gantner (Bourogne, FR), Le Cube (Issy-Mx, FR), the Fond Municipal d'Art Contemporain (FMAC) in Paris, and the Borusan Collection (USA)...

The artist is represented by Galerie Charlot (Paris) and DAM Projects (Berlin).



Herpetòn monoskelès hilarón (reptile à une patte joyeux)



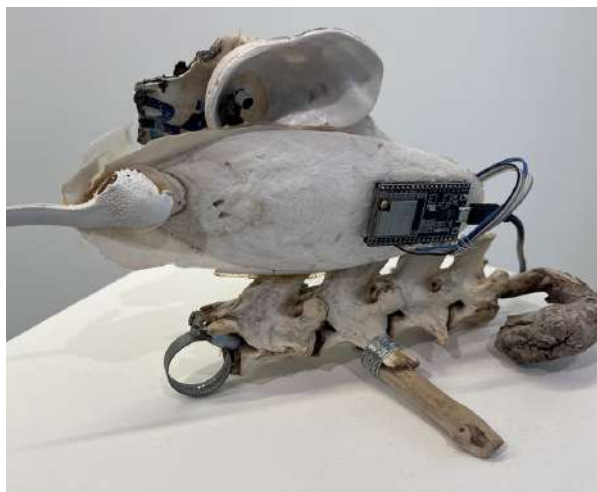
Deilòn ptēnòn Herpetón (reptile ailé peureux)



Arákhnē períergos (araignée curieuse)

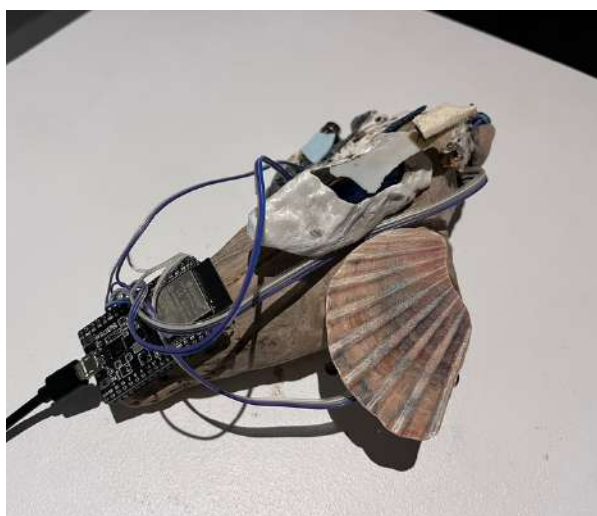
Antoine Schmitt & Hortense Gauthier, Série Machinimales,
2025, Sculptures génératives

Les machinimales sont de petites sculptures animées qui fusionnent électronique, plantes, minéraux, ossements, déchets ... Êtres hybrides aux comportements minimaux et mystérieux, dans lesquels les processus vitaux fondamentaux tels que la peur, la curiosité, le dialogue, etc.. s'incarnent dans des microprocesseurs et des microprogrammes.

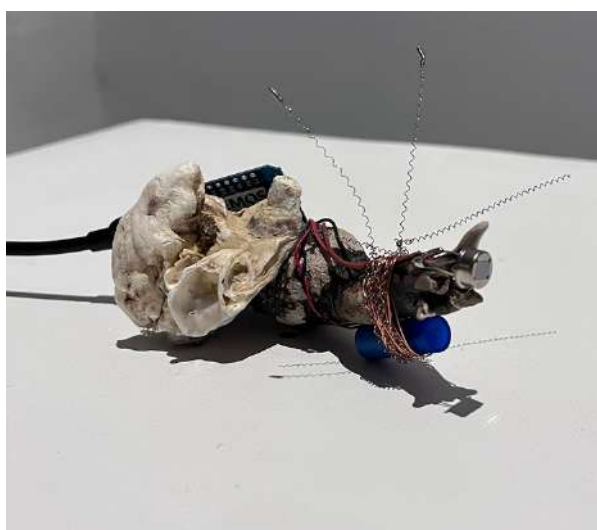


Amphíβion phthengómenon (amphibien parleur)

Antoine Schmitt & Hortense Gauthier, Machinimales series, 2025, generative sculptures

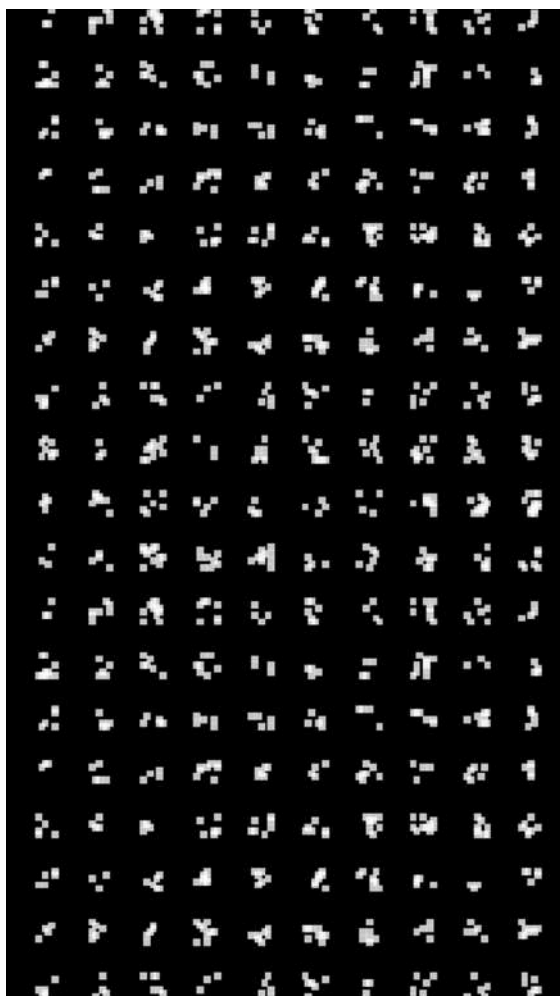


Thalássion thērion anēsukhoún (mammifère marin anxieux)



Astrakophóros deilós (gastéropode craintif)

Machinimales are small animated sculptures that blend electronics, plants, minerals, bones, and waste... Hybrid beings with minimal and mysterious behaviors, in which fundamental life processes such as fear, curiosity, and dialogue are embodied in microprocessors and microprograms.



Les Generative Quantum Ballets sont des tableaux génératifs infinis mettant chacun en scène une chorégraphie d'une foule de pixels aux mouvements apparemment arbitraires et indépendants, mais en fait tous programmés par la même équation de type quantique. Cette organisation globale sous-jacente transparait de temps en temps par des alignements et regroupements impromptus et fugaces que l'oeil a juste le temps de percevoir, avec effroi et délectation. Cette série d'oeuvre traite des forces invisibles à l'oeuvre derrière les systèmes complexes, comme les particules, les peuples, les sociétés.

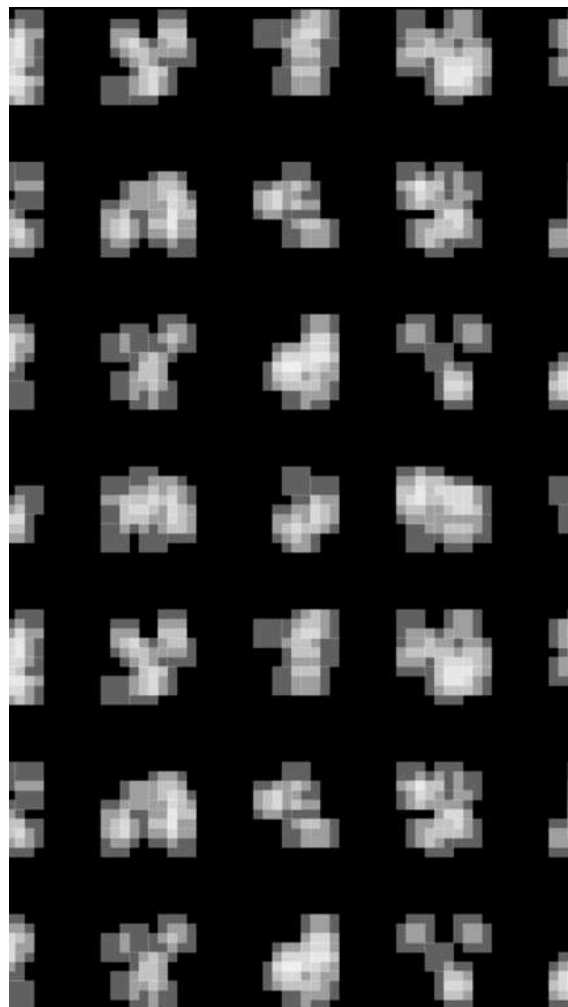
La série contient 50 oeuvres uniques, toutes différentes, issues d'une association unique d'une certaine équation de type quantique, d'un certain nombre et taille de pixels, générant des motifs, compositions and dynamiques uniques.

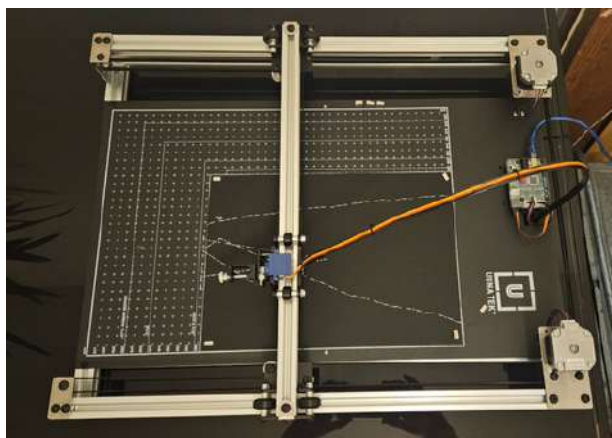
Antoine Schmitt, *Generative Quantum Ballet 21*, 2021,
Vidéo générative, *generative video*

Antoine Schmitt, *Generative Quantum Ballet 50*, 2021,
generative video

Generative Quantum Ballets are infinite generative images, each depicting a choreography of a swarm of pixels whose movements appear arbitrary and independent, but are in fact all programmed by the same quantum-like equation. This underlying global organization occasionally reveals itself through impromptu and fleeting alignments and groupings that the eye has just enough time to perceive, with both awe and delight. This series of works explores the invisible forces at work behind complex systems, such as particles, peoples, and societies.

The series contains 50 unique works, all different, resulting from a unique combination of a specific quantum-like equation, a specific number and size of pixels, generating unique patterns, compositions, and dynamics.





Plotter UUnatek
Table traçante
75 x 50 cm
Collection Galerie Charot

“10000 Pistes” est une série où la machine cesse d’être un simple outil pour devenir un agent quasi vivant. Ici, une table traçante ne se contente pas d’exécuter : elle explore, hésite, contourne, insiste.

Guidée par des algorithmes inspirés des comportements animaux, elle trace, à la demande, des trajectoires singulières, comme autant de chemins instinctifs. Chaque ligne semble répondre à une logique interne : éviter des obstacles invisibles mais présents, suivre des traces antérieures, poursuivre un but propre.

Plus qu’un dessin, chaque pièce est une empreinte du temps, une cartographie sensible de trajectoires invisibles rendues visibles.

L’œuvre se déploie également dans son processus : activée par un simple clic, par l’artiste ou le visiteur, la machine engage une traversée. Entre 1 et 100 “agents” parcourent la feuille, générant des réseaux de pistes d’une densité variable. Chaque dessin, unique, nécessite entre 1 et 50 minutes d’exécution.

Réalisées en stylo sur papier noir (format A3), ces pièces jouent sur la tension entre précision algorithmique et évocation organique.



10000 Pistes series, 2026
2 Plotter drawings, generative drawings
A3

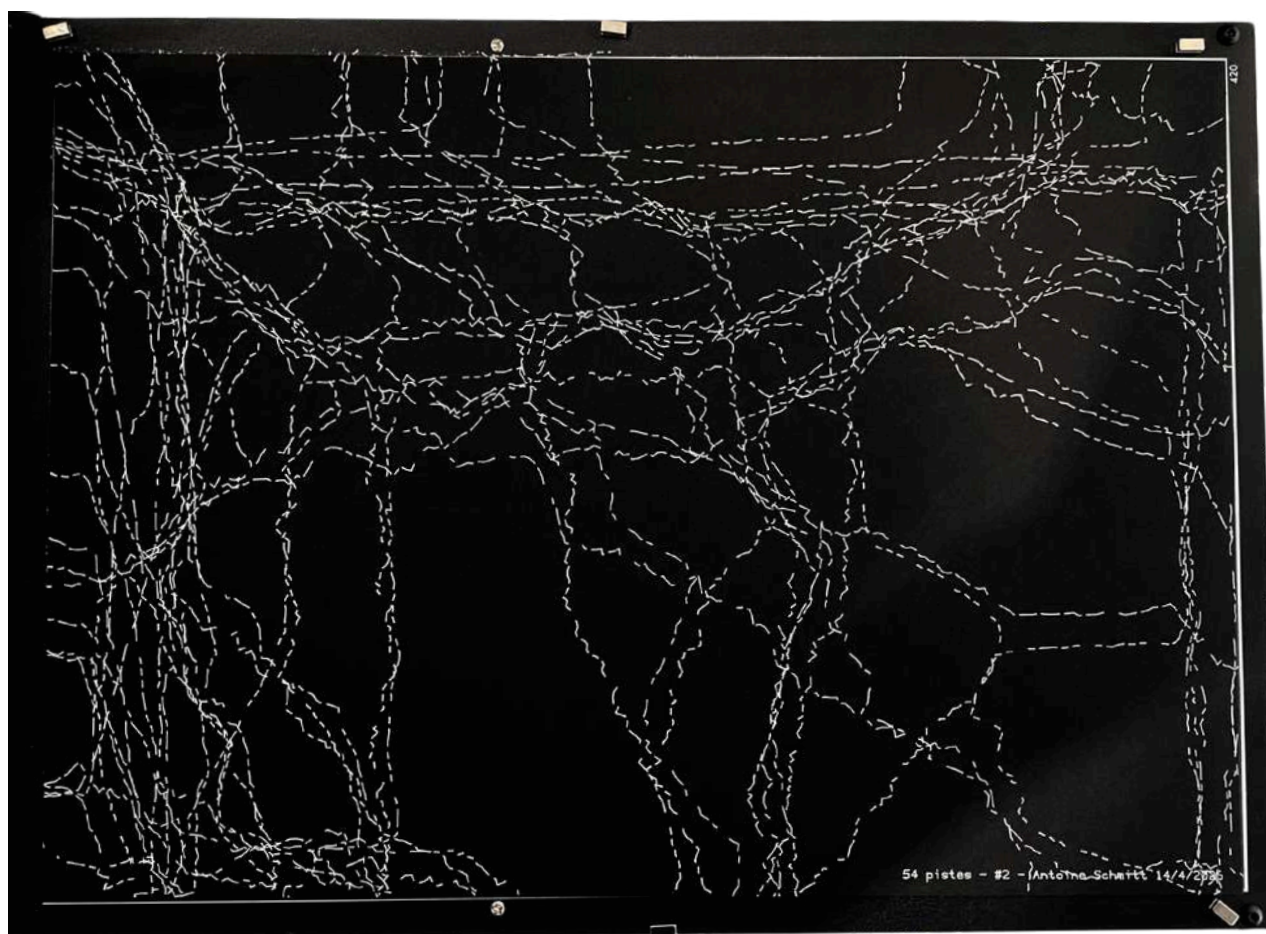
'10000 Pistes' is a series in which the machine ceases to be a mere tool and becomes a quasi-living agent. Here, a plotter does not merely execute commands: it explores, hesitates, detours, and persists.

Guided by algorithms inspired by animal behavior, it traces, on demand, unique trajectories, like so many instinctive paths. Each line seems to follow an internal logic: avoiding invisible yet present obstacles, following previous traces, pursuing its own goal.

More than a drawing, each piece is an imprint of time, a sensitive mapping of invisible trajectories made visible.

The work also unfolds through its process: activated by a simple click, by the artist or the visitor, the machine begins its journey. Between 1 and 100 "agents" traverse the sheet, generating networks of paths of varying density. Each drawing, unique, takes between 1 and 50 minutes to complete.

Created with a pen on black paper (A3 format), these pieces play on the tension between algorithmic precision and organic evocation.



54 pistes - #2, 2026

part of de "10000 Pistes" series

Plotter drawing, generative drawing

A3



Antoine Schmitt, *Le Pixel Blanc*, 1996, Vidéo générative, *generative video*

Un pixel blanc erre sans fin dans un espace rectangulaire, en laissant des traces qui s'effacent. Ses mouvements sont lents, avec des accélérations brusques. Il ne dessine rien, il bouge. Son mode d'être, sa manière de bouger résultent du fonctionnement, devant nous, de l'algorithme sous-jacent, modélisé d'après une interprétation personnelle du modèle freudien Conscient/Inconscient. La qualité de son mouvement tend à nous interroger sur la cause de son mouvement. Nous sommes en présence d'une présence artificielle minimale, ancrée dans le temps présent. On le suit des yeux.

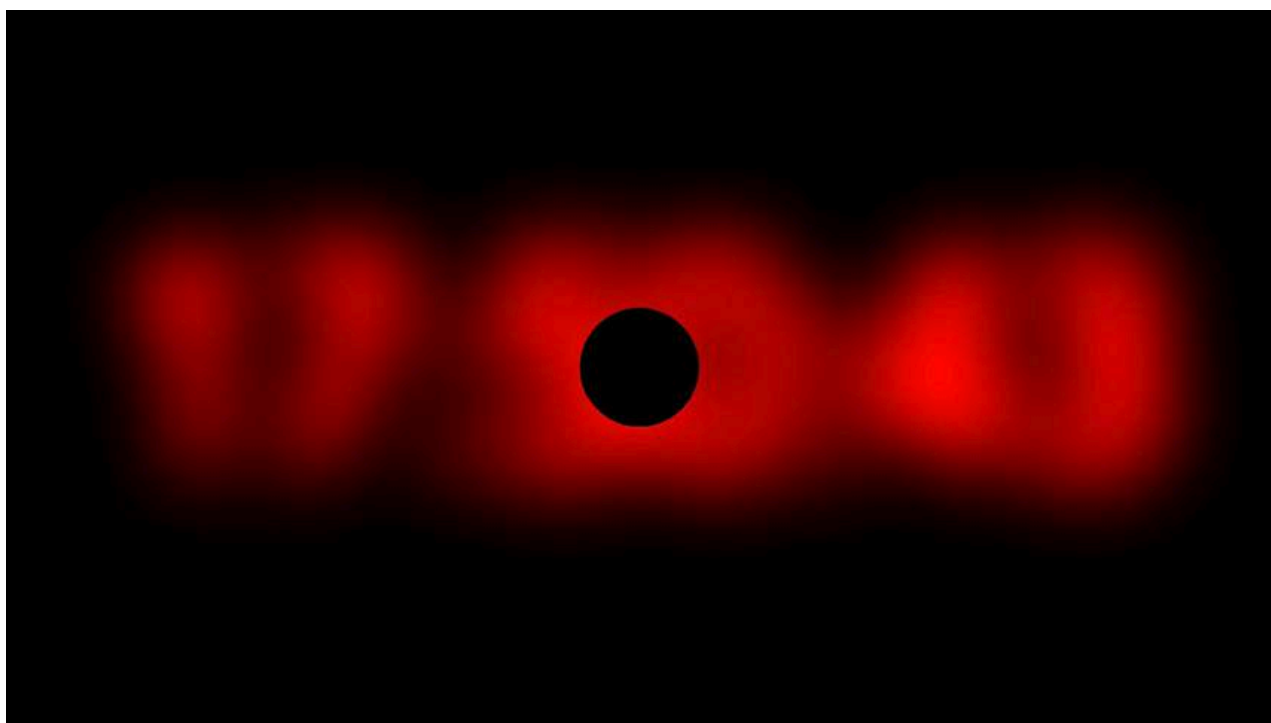
A white pixel wanders endlessly within a rectangular space, leaving trails that fade away. Its movements are slow, punctuated by sudden bursts of speed. It does not draw anything; it simply moves. Its very nature, its manner of moving, stems from the operation, right before our eyes, of the underlying algorithm, modeled after a personal interpretation of the Freudian Conscious/Unconscious model. The quality of its movement prompts us to question the cause of its movement. We are in the presence of a minimal artificial presence, anchored in the present moment. We follow it with our eyes.

La série Blur explore la perception comme interface, forcément imparfaite, entre la réalité et l'être qui la perçoit, ici le spectateur.

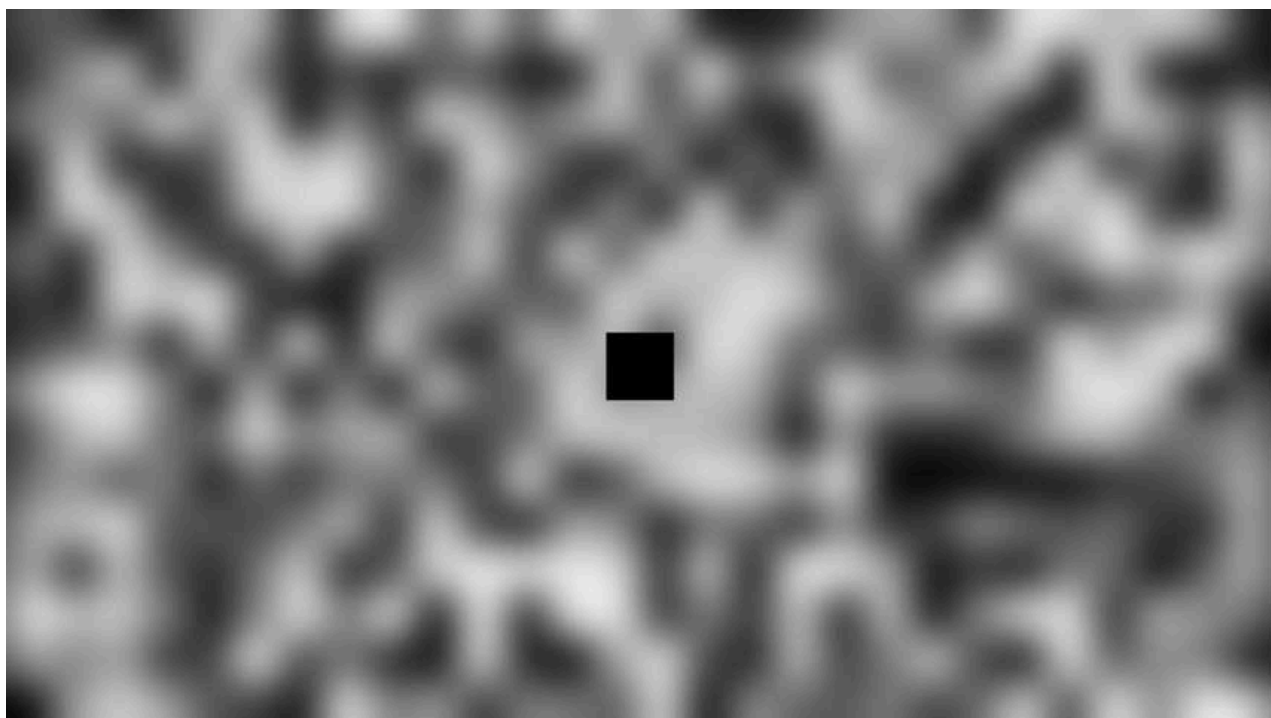
Elle renvoie à la relation que nous êtres vivants entretenons avec le monde qui nous entoure, que nous percevons par des sens relatifs qui ne nous montrent qu'un aperçu de la réalité — la vue avec un champ de couleurs limité et plus ou moins flou, l'ouïe uniquement dans certaines bandes de fréquence, etc... , réalité à laquelle nous tentons de donner sens et cohérence malgré nos limitations perceptives.

Dans les pièces de la série, les imperfections de la perception sont poussées à la limite : une action clairement intentionnelle se passe à l'intérieur de l'écran mais le mouvement apparaît au loin à travers une vision très floutée, hors de focus, en contraste avec les éléments nets du premier plan. Malgré ce flou de la perception, les mouvements perçus gardent leur sens : il se passe quelque chose. Quelque chose est à l'œuvre.

Chaque œuvre de la pièce met en scène une action générative, soit systématique, soit animée d'un désir propre programmé, toujours complexe et construite, en développement perpétuel et toujours renouvelé.



Antoine Schmitt, *Clock Blur*, 2025, Vidéo générative, *generative video*



Antoine Schmitt, *Neurons Blur*, 2025, Vidéo générative, generative video

The Blur series explores perception as an interface—inevitably imperfect—between reality and the being who perceives it, in this case the viewer.

It refers to the relationship that we, as living beings, have with the world around us, which we perceive through relative senses that show us only a glimpse of reality—sight with a limited and more or less blurred color range, hearing only within certain frequency bands, etc.—a reality to which we attempt to give meaning and coherence despite our perceptual limitations.

In the works of the series, the imperfections of perception are pushed to the limit: a clearly intentional action takes place within the screen, but the movement appears in the distance through a very blurred, out-of-focus view, in contrast to the sharp elements in the foreground. Despite this blurriness of perception, the perceived movements retain their meaning: something is happening. Something is at work.

Each work in the series features a generative action—either systematic or driven by its own programmed desire—always complex and constructed, in perpetual development and constantly renewed.



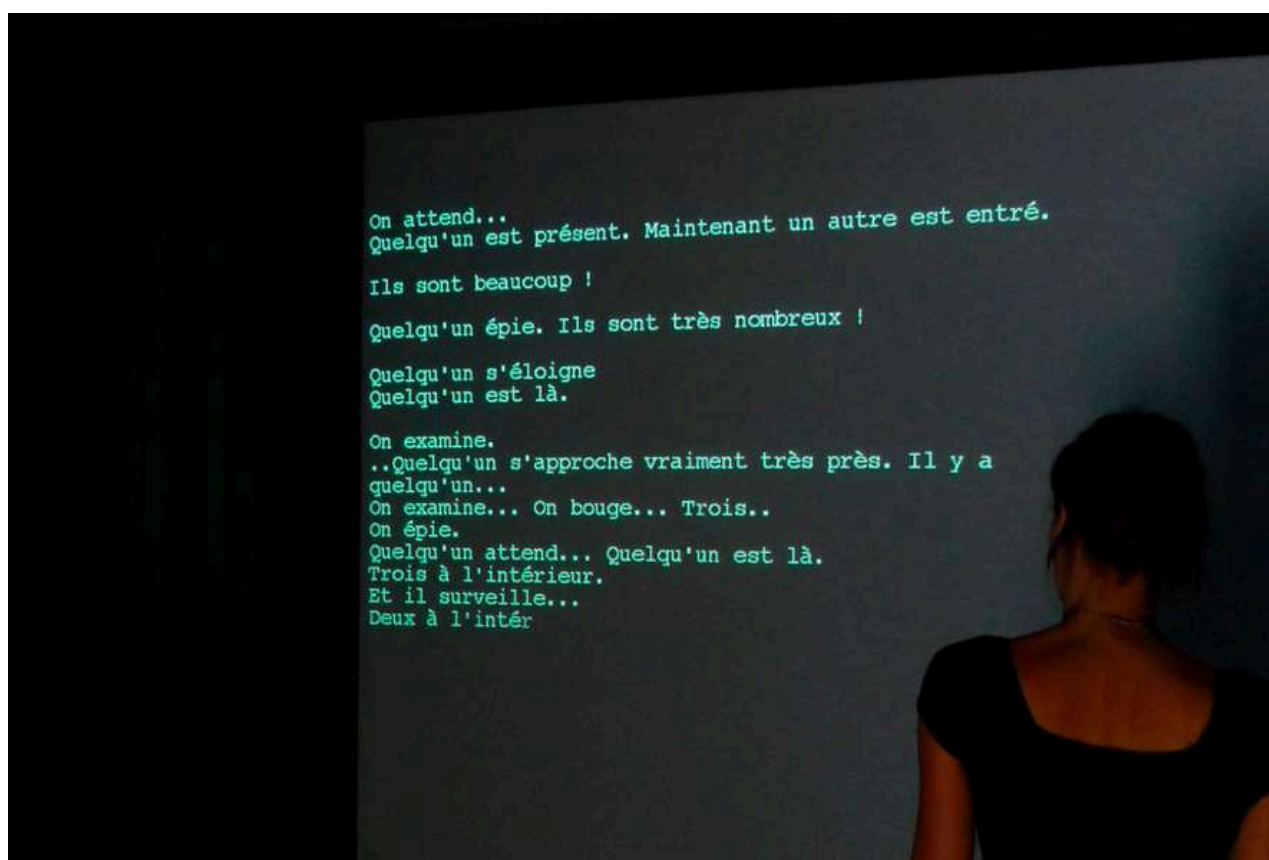
Antoine Schmitt, *Pixel Single*, 2021, Sculpture générative, generative sculpture

Pixel Single se présente comme une surface carrée palpitante d'un blanc chaud, de 30 cm de côté accrochée au mur, comme un caisson lumineux. Elle clignote, à vitesse humaine, soit 240 BPM (4 fois la vitesse du battement du cœur), qui est aussi un rythme musical. Le code Morse qu'elle utilise est conçu pour être lu des humains et porte en lui le désir de communiquer. Le message est insistant, mais inconnu.

Pixel Single s'incarne en totalité dans une quête désespérée, celle de se reproduire en envoyant au monde sous forme de code Morse lumineux son propre code source, qui est son ADN, dans l'espoir que quelqu'un le décrypte et le clone enfin, parachevant sa nature profonde d'information destinée à se dupliquer. Mais il est seul, machine célibataire, avec la lumière comme seul moyen de communication.

Pixel Single appears as a pulsating square surface in warm white, 30 cm on each side, mounted on the wall like a light box. It flashes at a human-scale speed of 240 BPM (four times the speed of a heartbeat), which is also a musical rhythm. The Morse code it uses is designed to be read by humans and carries within it a desire to communicate. The message is insistent, yet unknown.

Pixel Single embodies a desperate quest: to reproduce by sending its own source code—which is its DNA—into the world in the form of luminous Morse code, in the hope that someone will decode it and finally clone it, fulfilling its fundamental nature as information destined to duplicate itself. But it is alone, a solitary machine, with light as its only means of communication.



Antoine Schmitt, *Psychic*, 2004, Installation interactive

Psychic voit les spectateurs et décrit ce qu'elle voit par des phrases qui s'écrivent sur le mur. Le texte s'affiche lettre à lettre, comme écrit sur une machine à écrire dont on entend le son. *Psychic* perçoit le monde un peu différemment de nous : elle voit mal mais elle est très sensible aux états internes et aux motivations des spectateurs.

Dans l'oeuvre "Postscript / The Passenger" de Pierre Bismuth, une machine à écrire décrit de manière subjective un film invisible mais audible. *Psychic* décrit subjectivement sa propre réalité qui est celle de la salle d'exposition.

Avec *Psychic*, il s'agit de réaliser une double inversion. D'abord une inversion du mécanisme muséal dans le sens où ici c'est l'oeuvre qui regarde le spectateur. Qui le regarde réellement, avec une caméra, un système perceptif et un système cognitif interprétatif. Le spectateur ne voit que le résultat de ce processus analytique sous forme de symboles: du texte qui le représente, lui, ici et maintenant.

Par ailleurs, il y a aussi une inversion de ma démarche artistique habituelle. Alors qu'en général, je fabrique des pièces dans lesquelles je joue de l'opacité entre causes et effets en détournant la posture scientifique, et où je plonge le spectateur dans une attention et une recherche de causalités, avec *Psychic*, c'est l'inverse. Ici, c'est l'oeuvre qui cherche des bribes de causalités dans le monde qui l'entoure, c'est à dire dans l'espace du musée et dans les allées et venues des spectateurs. Dans une posture quasi paranoïaque, la créature invisible tente de donner sens aux actions qu'elle perçoit.

Dans la continuité de mon travail, *Psychic* est une pièce programmée, dans laquelle les médias utilisés (fragments d'images – les lettres – et fragments de sons) ne servent qu'à permettre un lien entre le spectateur et le processus à l'oeuvre. L'essence de l'oeuvre se trouve dans le mécanisme qui a lieu ici et maintenant. Je cherche à confronter le spectateur à ce mécanisme à travers l'image et le son, émanations discrètes des tourments cachés.

Au bout du compte, le spectateur cherche la cause de ce mécanisme qui lui-même cherche la cause du mécanisme du spectateur.

Antoine Schmitt – Août 2004

Psychic sees the viewers and describes what she sees through sentences that appear on the wall. The text appears letter by letter, as if typed on a typewriter whose sound can be heard. Psychic perceives the world a little differently than we do: she has poor eyesight but is highly attuned to the inner states and motivations of the viewers.

In Pierre Bismuth's work "Postscript / The Passenger," a typewriter subjectively describes an invisible but audible film. Psychic subjectively describes her own reality, which is that of the exhibition space.

With Psychic, the aim is to achieve a double inversion. First, an inversion of the museum mechanism in the sense that here it is the artwork that observes the viewer. It observes them directly, using a camera, a perceptual system, and a cognitive interpretive system. The viewer sees only the result of this analytical process in the form of symbols: text that represents them, here and now.

*Furthermore, there is also a reversal of my usual artistic approach. Whereas I generally create works in which I play on the opacity between causes and effects by subverting the scientific stance—and in which I immerse the viewer in a state of attentiveness and a search for causality—with *Psychic*, the opposite is true. Here, it is the work that seeks fragments of causality in the world around it—that is, within the museum space and in the comings and goings of the viewers. In an almost paranoid stance, the invisible creature attempts to make sense of the actions it perceives.*

In line with my previous work, Psychic is a programmed piece in which the media used (fragments of images—letters—and fragments of sound) serve only to establish a connection between the viewer and the process at work. The essence of the work lies in the mechanism unfolding here and now. I seek to confront the viewer with this mechanism through image and sound, subtle emanations of hidden torments.

Ultimately, the viewer seeks the cause of this mechanism, which in turn seeks the cause of the viewer's mechanism.

Antoine Schmitt – August 2004