



## Antoine Schmitt

Né à Strasbourg en 1961, vit et travaille à Paris, France

*Born in Strasbourg in 1961, he lives and works in Paris, France*

### Biographie

Artiste plasticien, Antoine Schmitt crée des oeuvres 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 coeur de ses créations pour révéler et littéralement manipuler les forces à l'oeuvre. Avec une esthétique précise et minimale, il pose la question du mouvement, de ses causes et de ses formes. Antoine Schmitt a entrepris, seul ou à travers des collaborations, d'articuler cette approche à des champs artistiques plus établis comme la danse, la musique, le cinéma, l'architecture ou la littérature. Comme théoricien, conférencier et éditeur du portail gratin.org, il explore le champ de l'art programmé.

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), Digital Turku (Turku, FI, honorary, 2011), Vida 5.0 (Madrid, honorary 2002), CYNETart (Dresden, honorary 2004), medi@terra (Athens, first prize 1999), Interférences (Belfort, first prize 2000), machinista 2003 (Russia) et a été exposé entre autres au Centre Georges Pompidou (2002, 2004, 2006, 2010, 2011), au Musée des Arts Décoratifs (Paris, 2009), à Sonar (Barcelone, 2002, 2004, 2005), à Ars Electronica (Linz, 2003, 2009), au Centre d'Art Contemporain de Sienne (2004), au Musée d'Art Contemporain de Lyon (1997), aux Nuits Blanches (Paris 2004, 2008, Amiens 2007, Metz 2009, Bruxelles et Madrid 2010). Il fait partie des collections des fondations Artphilein (CH), Fraenkel (USA), Meeschaert (FR), de l'Espace Gantner (Bourogne, FR), du Cube (Issy-Mx, FR), du Fond Municipal d'Art Contemporain (FMAC) de Paris...

Antoine Schmitt vit et travaille à Paris.



Antoine Schmitt, Ballet Quantique 100 : 811 - 2012

Oeuvre générative / *Generative work*  
Ordinateur, écran, cadre bois, algorithme spécifique / *LCD screen, wooden frame, computer, specific program*  
Durée : infinie / *Running time : infinite*  
2/3

## Biography

Installation artist, Antoine Schmitt creates artworks in the form of objects, installations and situations to address the processes of movement and question their intrinsic problematics, of plastic, philosophical or social nature. Heir of kinetic art and cybernetic art, nourished by metaphysical science-fiction, he endlessly interrogates the dynamic interactions between human nature and the nature of reality. Originally programming engineer in human computer relations and artificial intelligence, he now places the program, a contemporary artistic material and unique by its active quality, at the core of his artworks, to reveal and literally manipulate the forces at stake. With a minimal and precise aesthetics, he asks the question of movement, its causes and its shapes. Antoine Schmitt, alone or through collaborations, has undertaken an articulation of this approach with more established artistic fields like music, dance, architecture, literature or cinema. As theoretician, speaker and editor of the [gratin.org](http://gratin.org) portal, Antoine Schmitt explores the field of programmed art.

His work has received several awards in international festivals : *transmediale* (Berlin, second prize 2007, honorary 2001), *Ars Electronica* (Linz, second prize 2009), *UNESCO International Festival of Video-Dance* (Paris, first prize online 2002), *Digital Turku* (Turku, FI, honorary, 2011), *Vida 5.0* (Madrid, honorary 2002), *CYNETart* (Dresden, honorary 2004), *medi@terra* (Athens, first prize 1999), *Interférences* (Belfort, first prize 2000), *machinista 2003* (Russia), and has been exhibited among others at the *Centre Georges Pompidou* (Paris, 2002, 2004, 2006, 2010, 2011), at *Musée des Arts Décoratifs* (Paris, 2009), at *Sonar* (Barcelona, 2002, 2004, 2005), at *Ars Electronica* (Linz, 2003, 2009), at the *CAC of Sienna* (Italy, 2004), at the *Musée d'Art Contemporain de Lyon* (France, 1997), in *Nuits Blanches* (Paris 2004, 2008, Amiens 2007, Metz 2009, Bruxelles et Madrid 2010). It is part of the collections of the *Foundations Artphilein* (CH), *Fraenkel* (USA), *Meeschaert* (FR), of the *Espace Gantner* (Bourogne, FR), of the *Cube* (Issy-Mx, FR), of the *Paris Municipal Contemporary Art Fund* (FMAC)...

## Expositions (sélection) / Exhibitions (selection)

### Personnelles / Solo

2015 Galerie Charlot, Paris (FR) MCL, Metz (FR)  
La Filature, Mulhouse (FR)  
2013 Galerie Charlot, Paris (FR)  
2012 Galerie Charlot, Paris, (FR)  
2011 Galerie Aksioma, Ljubljana (Slovenia)  
Galerie Charlot, Paris, (FR)  
2010 Seconde Nature, Aix en provence (FR)

### Collectives / Group

2016 YIA Art Fair, (Galerie Charlot, Paris, FR)  
Festival Kernmacherei (Villingen, DE)  
Galeria Odalys (Madrid, ES)  
Lieu Mutilple (Poitiers, FR)  
Arts Santa Monica (Barcelone, ES)  
Festival The Wrong (Paris, FR)  
Art Paris Art Fair (Galerie Charlot, Paris, FR)  
2015 Festival Musique Action (Vandoeuvre, FR)  
Le Hublot (Nice, FR)  
EXIT (Creteil, FR)  
Art Paris Art Fair (Galerie Charlot, Paris, FR)  
Festival Nuit Numérique (Reims, FR)  
Espace Gantner (Bourogne, FR)  
Festival Orléanoïde (Orléans, FR)  
2014 Festival Multiplicidades (Rio de Janeiro, BR)  
La Filature (Mulhouse, FR)  
Festival Kasseler DokFest (Kassel, DE)  
Festival Temps d'Images, 104 (Paris, FR)  
BIT forms – Galerie Nery Mariño (Paris, FR)  
Fenêtre Augmentée Chateau de Collioure (FR)  
Bains Numériques (Enghien-les-Bains, FR)  
SCOPE Art Fair (Basel, CH)  
Festival Croisements, Galery CModa (Beijing)  
Nouveaux Monstres (Théâtre de Colombes, FR)  
Nuit des Musées, (Lyon, Saint-Etienne, FR)  
Festival VIA (Mons, BE)  
Festival Tropisme (Montpellier, FR)  
Coding Days (stereolux, Nantes, FR)  
Festival Sound Surround (eWerk, Freiburg, DE)  
Stuttgarter Filmwinter Festival (Stuttgart, DE)  
2013 Nemo (Paris, Saint-Denis, FR)  
Edith Russ Haus (Oldenburg, DE)  
Seconde Nature (Aix, FR)  
Slick Art Fair (Galerie Charlot, Paris, FR)  
Show Off Art Fair (Galerie Charlot, Paris, FR)

### Commandes / Commissions

2013 Commande Publique oeuvre perenne / *Public commission of perrenial urban installation*, Antwerp (BE, en cours / *ongoing*)  
2011 Commande privée oeuvre ephemère / *Private commission of ephemeral urban installation* (Vinci Immobilier, Fête des Lumières, Lyon)  
2013 Festival Futur En Seine (Paris, FR)  
Festival Parizone@dream – Gaité Lyrique, Paris  
Made In Light (Fondation Vasarely, Fondation EDF, Christies Paris)  
Scope Art Fair – Galerie Charlot, Basel (CH)  
2011 Exhibition Augmented Senses, Shanghai (CN)  
Festival EXIT, Créteil (FR)  
Festival VIA, Maubeuge (FR)  
Festival Ososphère, Strasbourg (FR)  
2010 Rencontres Internationales Paris-Berlin-Madrid, Paris  
Nuits Blanches Bruxelles, Madrid  
TRUST / ISEA RUHR 2010, Dortmund (DE)  
Media Facades Festival, Berlin, Bruxelles, Helsinki, Linz (AT), Madrid  
Festival Luminato, Toronto (CA)  
Espace Gantner, Bourogne (FR)  
2009 Nuit Blanche Metz (FR)  
Festival Ars Electronica, Linz (AT)  
Musée des Arts Décoratifs Paris, (FR)  
Festival transmediale.09, Berlin (DE)  
2008 Mediacity biennale, Seoul (South Korea)  
2006 Centre Georges Pompidou, Paris (FR)

## Collections

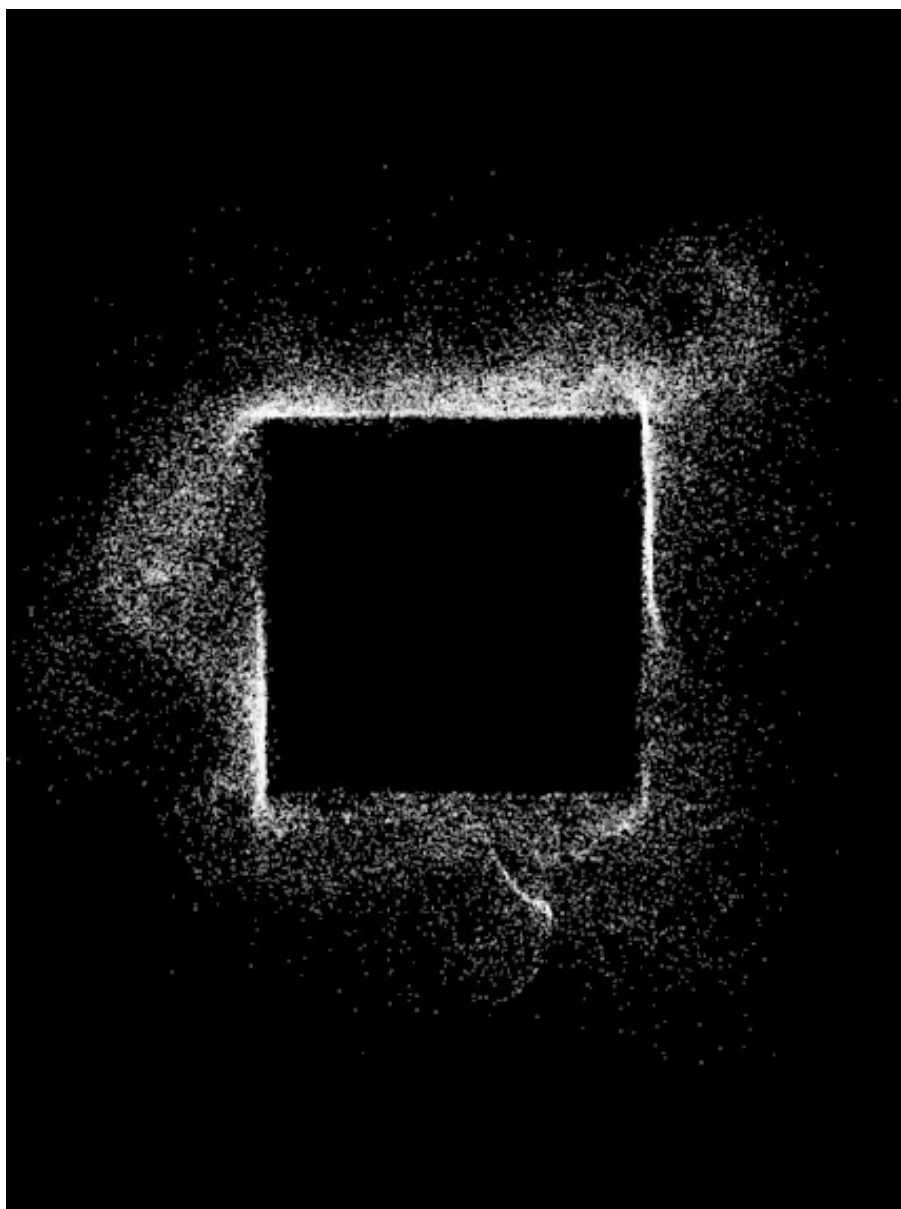
Espace Gantner (Bourogne, FR)  
Cube (Issy-Mx, FR)  
Fond Municipal d'Art Contemporain (FMAC) de Paris.  
Maxine and Stuart Frankel Foundation (Michigan, USA)  
Fondation Artphilein (Lugano, CH)  
Différentes collections privées internationales / *Different international private collections*

## Prix / Awards

Prix / Award Kasseler DokFest (nominated, Kassel, DE, 2014)  
Prix / Award Screengrab International festival (nominated, Townsville, Australia, 2014) Prix / Award Empreintes Numériques Enghien les Bains (nominated, Enghien, FR, 2014) Prix / Award Stuttgarter Filmwinter Festival (nominated, Stuttgart, DE, 2014)  
Bourse / Grant ARCADI (Paris, FR, 2013)  
Prix / Award Share Festival (Torino, Special Mention, 2012)  
Residency Edith-Russ-Haus (Oldenburg, DE, 2012)  
Bourse / Grant CNC Dcream (Paris, 2012)  
Bourse / Grant SCAM (Paris, 2012)  
Grant DRAC Loire, Regional French Culture Ministry (France, 2012)  
Prix / Award Voeux de l'Internet (Issy-les-Mx, FR, E-Toile d'Or catégorie Art, 2012)  
Prix / Award New Technological Art Award (Bruxelles, nominated, 2012)  
Prix / Award Digital Turku (Turku, FI, honorary mention, 2011)  
Residency La Vie des Formes (Montceau-les-Mines, FR, 2011)  
Bourse / Grant CNC Dcream, French Govt (Paris, 2010)  
Prix / Award Festival Ars Electronica (Linz, second prize 2009)  
Prix / Award Festival transmediale (Berlin, second prize 2007)  
Residency V2 (Rotterdam, 2006)  
Bourse / Grant CNC Dcream, French Govt (Paris, 2005)  
Prix / Award Festival CYNETart (Dresden, honorary mention 2004)  
Prix / Award Festival machinista 2003 (Russia)  
Prix / Award Festival International UNESCO de Video-Dance (Paris, first prize 2002)  
Prix / Award Vida 5.0 (Madrid, honorary mention 2002)  
Prix / Award Festival transmediale (Berlin, honorary mention 2001)  
Prix / Award Festival Interférences (Belfort, first prize 2000)  
Prix / Award Möbius Prize (Paris, nominated, 1999)  
Prix / Award Festival medi@terra (Athens, first prize 1999)

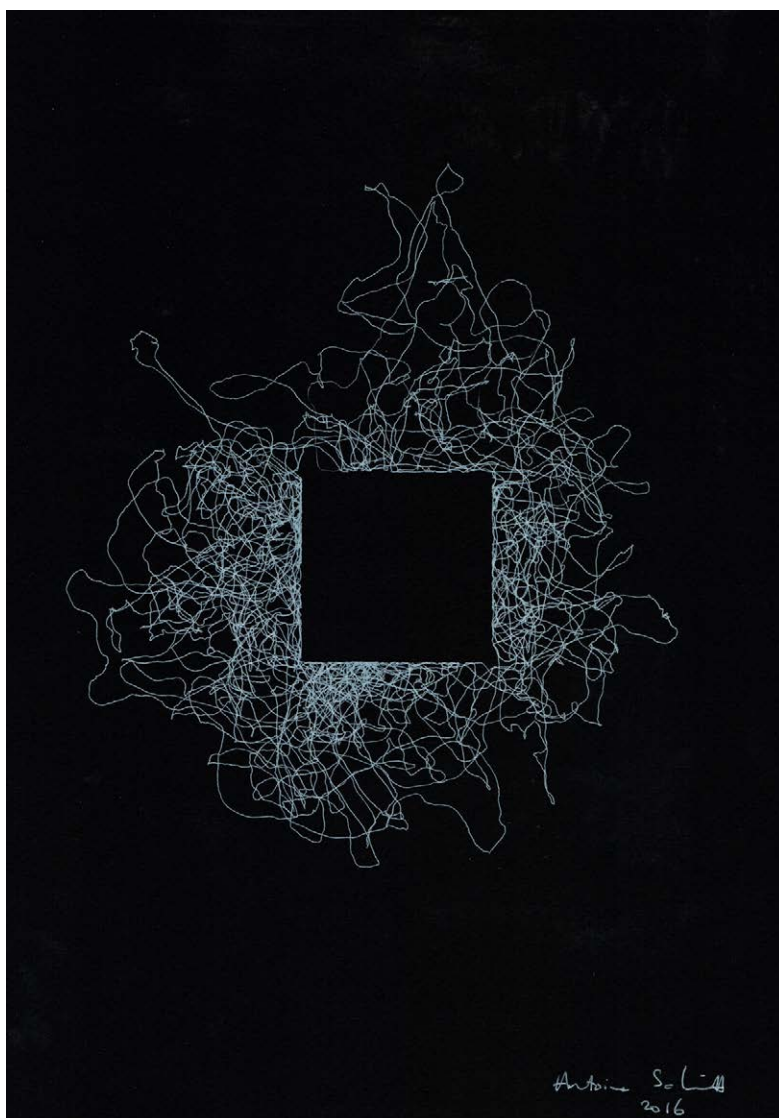
Antoine Schmitt  
*Black Square*  
2016

Le carré noir révélé par ses particules, même. Le conflit de forces entre des particules énergétiques attirées par un carré noir invisible et interdit le révèle indéfiniment et toujours différemment dans un frottement sans fin entre matière et forme.



Antoine Schmitt,  
*Black Square*  
Oeuvre générative  
Ordinateur, écran, programme spécifique  
Durée infinie  
Dimension : 119 x 74 x 6 cm  
5 exemplaires + 2 EA

Antoine Schmitt  
*Carré Noir*  
2016



Antoine Schmitt,  
*Carré Noir - Série*  
Plotter drawing sur papier, encadré  
2016  
Papier, stylo  
21 x 29,7 cm  
Exemplaire unique

Antoine Schmitt  
*Facade Life*  
2016



Antoine Schmitt, *Façade life*

Installation monumentale active sur façade / *Monumental active installation on facade*  
Durée variable / *Running time variable*

#### VIDEO

L'installation «*Façade Life*» habitera la monumentale façade du Grand Palais tous les soirs pendant la foire Art Paris Art Fair.

Dans *Façade Life*, une forme lumineuse abstraite, constituée de pixels blancs, se déplace sur la façade du Grand Palais, se frotte aux colonnes, longe les corniches, rebondit sur les cadres des fenêtres... Elle l'habite. Programmée par des algorithmes de vie artificielle et des modèles physiques, elle reproduit la vie d'un fauve en cage : un corps nerveux, libre mais enfermé. La façade définit son espace vital, qu'elle arpente sans fin. La lumière se frotte à la matière, l'architecture devient territoire. *Façade Life* s'inscrit dans le travail d'Antoine Schmitt, qui traite des processus du mouvement : ses causes et ses formes.

*The «Facade Life» installation will live on the monumental facade of the Grand Palais (Paris) every evening during the Art Paris Art Fair.*

*In Facade Life, an abstract white shape constituted of white pixels move on the facade of the Grand Palais, rubbing against columns, following cornices, bouncing on windowframes... It inhabits it. Programmed by algorithms of artificial life and physical models, it reproduces the life of a wild animal in a cage : nervous body, free but locked down. The facade defines its vital space, which it ambles endlessly. Light rubs against matter, architecture becomes territory.*

Antoine Schmitt  
*War Series*

La guerre est la situation délicate par excellence dans laquelle baigne l'humain depuis la nuit des temps. L'humain est la seule espèce animale (avec les fourmis) à faire la guerre. C'est dans ses gènes. Nos ancêtres sont des guerriers, nous sommes leurs descendants. Nous sommes les produits de massacres immémoriaux. Les formes de guerres contemporaines ne sont pas moins sanglantes et pas moins dures que les guerres ancestrales, elles prennent juste des formes plus variées. La série War met en place des tableaux génératifs infinis de situations de guerre. Ce sont de vraies guerres entre des armées inépuisables de pixels programmés pour se battre et se tuer les uns les autres. Ce sont des carnages (de pixels), de grandes fresques guerrières abstraites, de grande violence, au pouvoir cathartique.



Antoine Schmitt, Burning from the inside (série War) - 2015

Oeuvre générative / *Generative work*

Ordinateur, écran, algorithme spécifique / *LCD screen, computer, specific program*

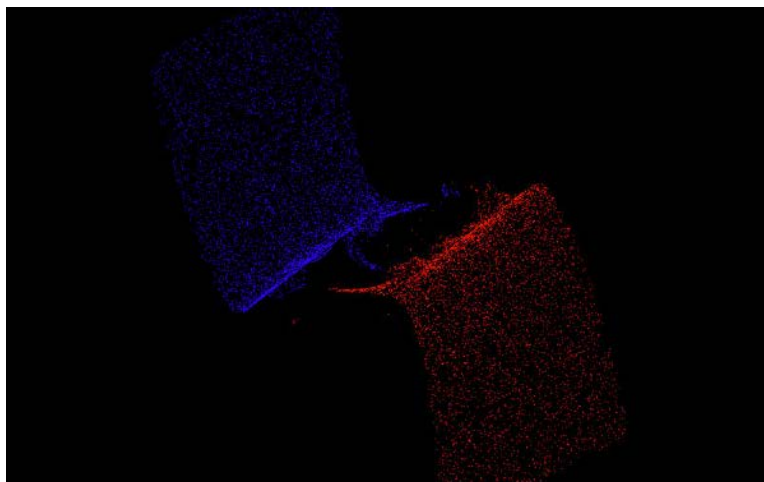
Durée : infinie / *Running time : infinite*

1/5 + 1EA



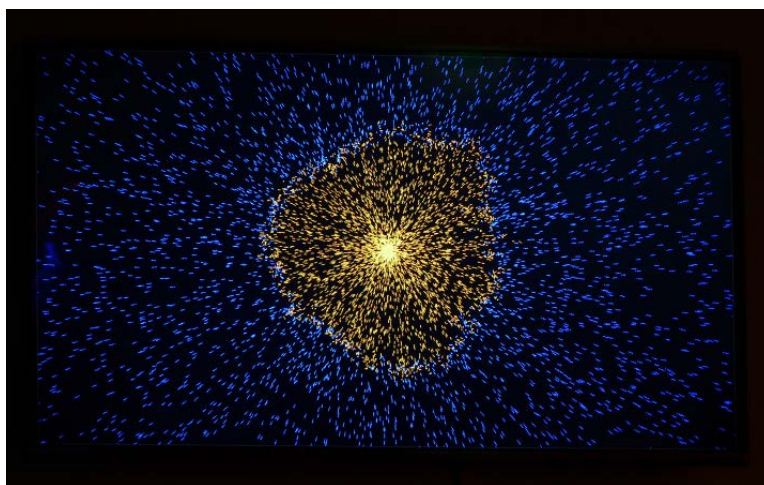
*War is the delicate situation par excellence in which humans have been immersed since the mists of time. Humans are the only species (with ants) to go to war. It is in its genes. Our ancestors were warriors, we are their descendants. We are the products of immemorial slaughters. Contemporary forms of war are no less bloody and no less harsh than ancestral wars, they just take more varied forms. The War series features infinite generative animations of war situations. They are real wars between inexhaustible armies of pixels programmed to fight and kill each other. They are carnages (of pixels), large abstract warfare frescoes, of cathartic effect.*

Antoine Schmitt



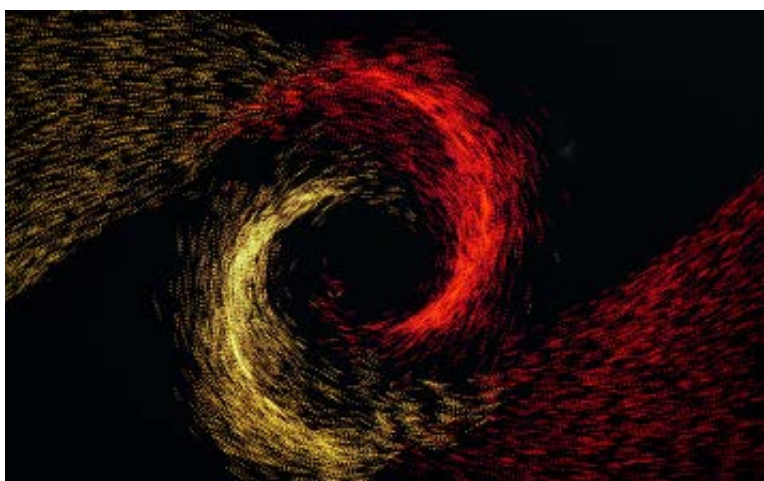
Antoine Schmitt, Dance to Death (série War) - 2015

Oeuvre générative / *Generative work*  
 Ordinateur, écran, algorithme spécifique / *LCD screen, computer, specific program*  
 Durée : infinie / *Running time : infinite*  
 1/5 + 1EA



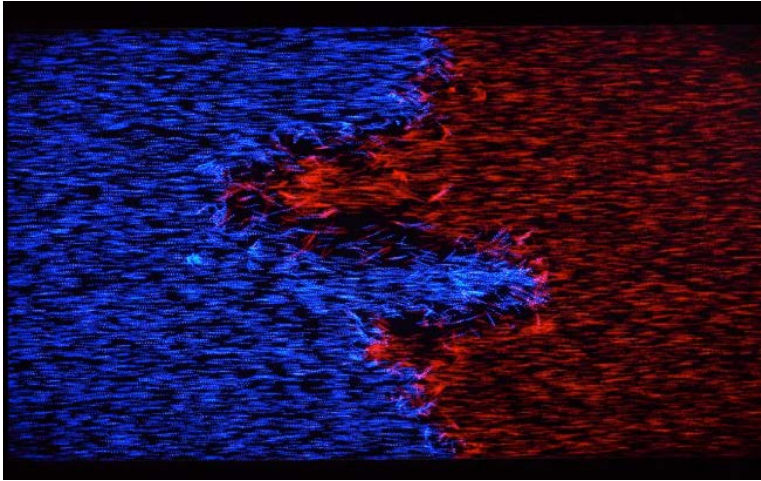
Antoine Schmitt, Uprising (War series) - 2015

Oeuvre générative / *Generative work*  
 Ordinateur, écran, algorithme spécifique / *LCD screen, computer, specific program*  
 Durée : infinie / *Running time : infinite*  
 1/5 + 1EA



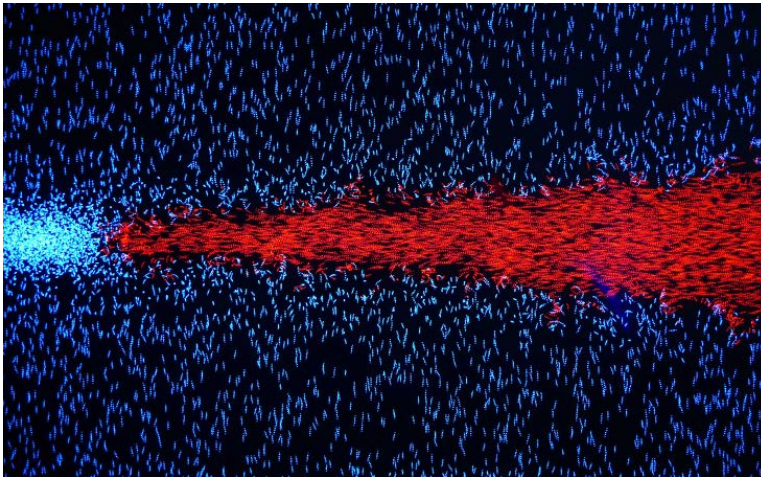
Antoine Schmitt, Kiss of Death (série War) - 2015

Oeuvre générative / *Generative work, 2015*  
 Ordinateur, écran, algorithme spécifique / *LCD screen, computer, specific program*  
 Durée : infinie / *Running time : infinite*  
 1/5 + 1EA



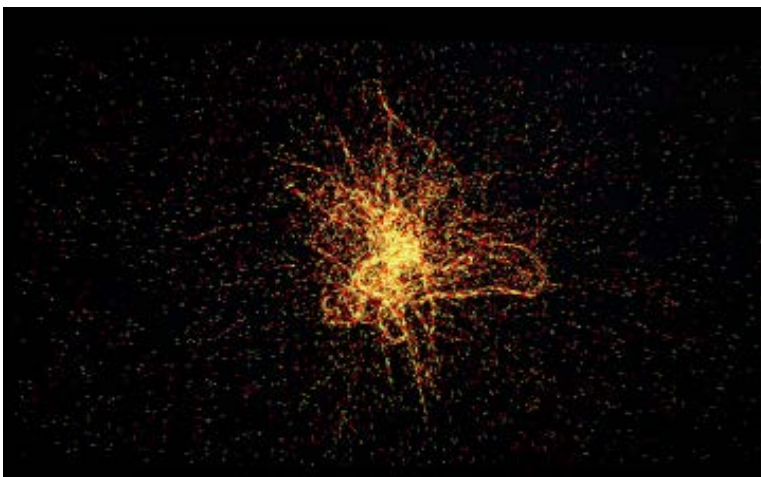
Antoine Schmitt  
Frontal (série War)

Oeuvre générative / *Generative work*, 2015  
Ordinateur, écran, algorithme spécifique /  
*LCD screen, computer, specific program*  
Durée : infinie / Running time : infinite  
1/5 + 1EA



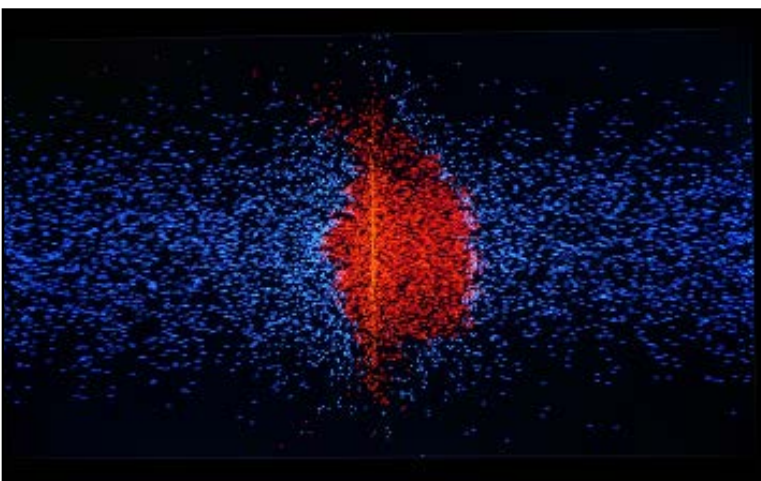
Antoine Schmitt  
Last Chance (série War)

Oeuvre générative / *Generative work*, 2015  
Ordinateur, écran, algorithme spécifique /  
*LCD screen, computer, specific program*  
Durée : infinie / Running time : infinite  
1/5 + 1EA



Antoine Schmitt  
Viper's nest (série War)

Oeuvre générative / *Generative work*, 2015  
Ordinateur, écran, algorithme spécifique /  
*LCD screen, computer, specific program*  
Durée : infinie / Running time : infinite  
1/5 + 1EA



Antoine Schmitt  
Slit (série War)

Oeuvre générative / *Generative work*, 2015  
Ordinateur, écran, algorithme spécifique /  
*LCD screen, computer, specific program*  
Durée : infinie / Running time : infinite  
1/5 + 1EA

Antoine Schmitt  
*Ranger Déranger (Tidy Untidy)*

Un tableau abstrait de pixels blanc disposés dans un rectangle noir. Les pixels changent de place, l'un après l'autre. Deux forces sont à l'oeuvre : l'une range les pixels, l'autre les déränge. L'une tente d'aligner les pixels en de longues lignes droites. L'autre agit chaotiquement en déplaçant les pixels aléatoirement. C'est une lutte sans fin, universelle, dans lequel des formes apparaissent et disparaissent.



Antoine Schmitt, Ranger Déranger (Tidy Untidy) - 2014

Installation générative / Generative installation  
Ecran LCD, cadre bois, ordinateur, programme spécifique /  
LCD Screen, frame, computer, specific program  
Durée : infinie / Running time : infinite  
1/5 + 1 EA / 1/5 + 1 AP

VIDEO

*An abstract composition of white pixels set up inside a black rectangle. The pixels change place, one at a time. Two forces are at stake : one tidies the pixels up, the other one untidies them. One tries to line the pixels up in long straight lines. The other one acts chaotically by displacing the pixels at random. It is an endless universal struggle, during which shapes appear and disappear.*

Antoine Schmitt  
*Ballet Quantique*

Les Ballets Quantiques 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'oeuvres traite des forces invisibles à l'oeuvre derrière les systèmes complexes, comme les particules, les peuples, les sociétés. Chaque Ballet Quantique est précisément construit autour de la relation entre un certain nombre de pixels et une équation donnée.



Antoine Schmitt, Ballet Quantique 100 : 811 - 2012

Generative work

Ordinateur, écran, cadre bois, algorithme spécifique / LCD screen, wooden frame, computer, specific program

Durée : infinie / Running time : infinite

2/3

VIDEO

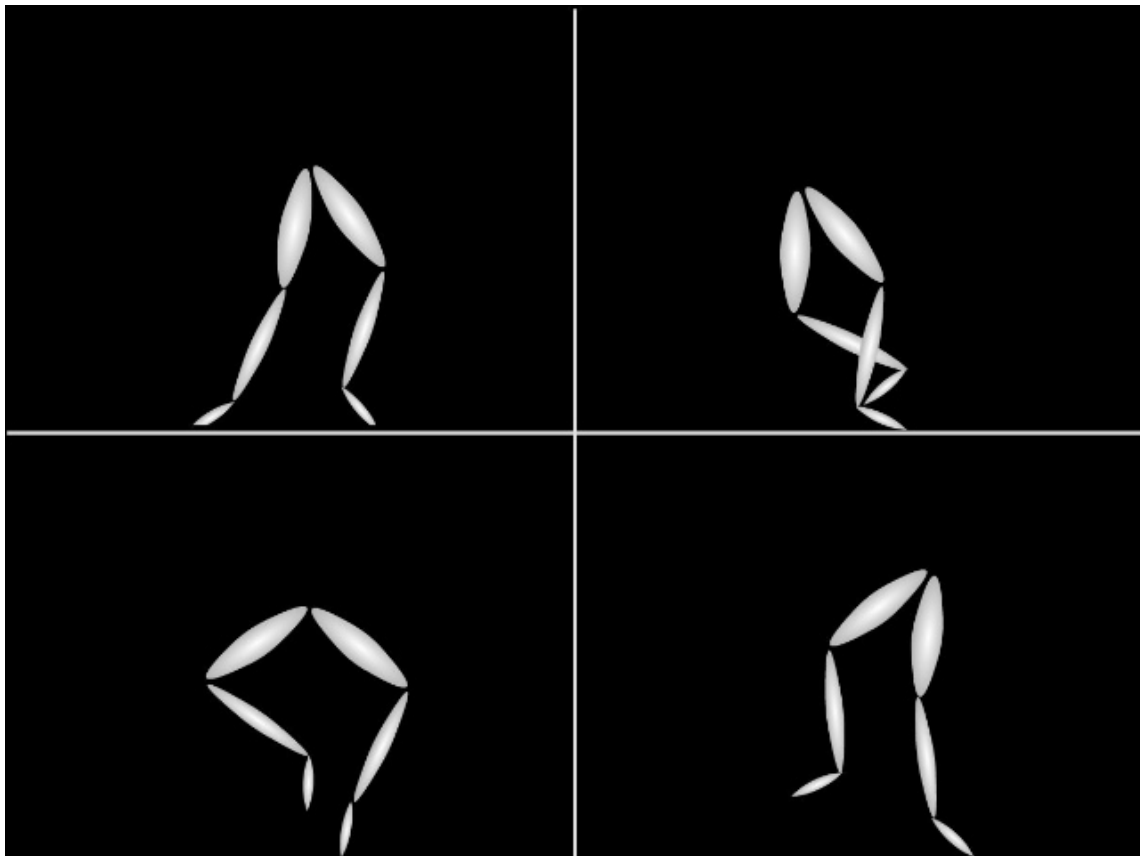
*The Ballets Quantiques (Quantum Ballets) are infinite generative visual artworks, each one staging a choreography of a crowd of pixels displaying apparently arbitrary and independent movements, but all actually programmed by the same quantum-type equation. This global underlying organisation manifests itself from time to time through unexpected and fugacious alignments or groupings, which the eye barely has the time grasp, with awe and delectation. This series of artworks deals with the invisible forces at stake behind complex systems, like particles, peoples or societies. Each Ballet Quantique is carefully crafted around the relationships of a certain number of pixels and a given equation.*

Antoine Schmitt  
*Danser sa vie / Dancing one's life*

La pièce «Danser sa vie» tire son nom et sa substance de l'exposition éponyme déployée au Centre Pompidou au printemps 2012, et résonne au niveau formel avec « La Danse de Matisse » ainsi qu'avec les anthropométries de Yves Klein, mais surtout pousse à l'extrême le concept de danse libre de Malkovsky.

Un corps synthétique, créé à l'aide des techniques de simulation physique des jeux vidéo — os, muscles, forces, gravité artificiels — est doté d'une capacité de mouvement autonome, d'une musique intérieure et d'une énergie inépuisable. Comme une incarnation de la « Wille » de Schopenhauer, cette «volonté de vivre» intérieure le fait bouger sans fin, et ce mouvement prend la forme d'une danse infinie et infiniment libre. Elle offre une solution radicale au problème de Nietzsche : «Je considère comme gaspillée toute journée où je n'ai pas dansé».

Cette pièce prolonge mes recherches sur le mouvement, sa forme et sa cause, cette fois incarné dans un corps dansant. Elle cherche dans la danse une des formes les plus fondamentales de l'expression du flux vital chez l'être humain. C'est un hommage infini à la vie, à la danse.



Antoine Schmitt, Danser sa vie - 2012

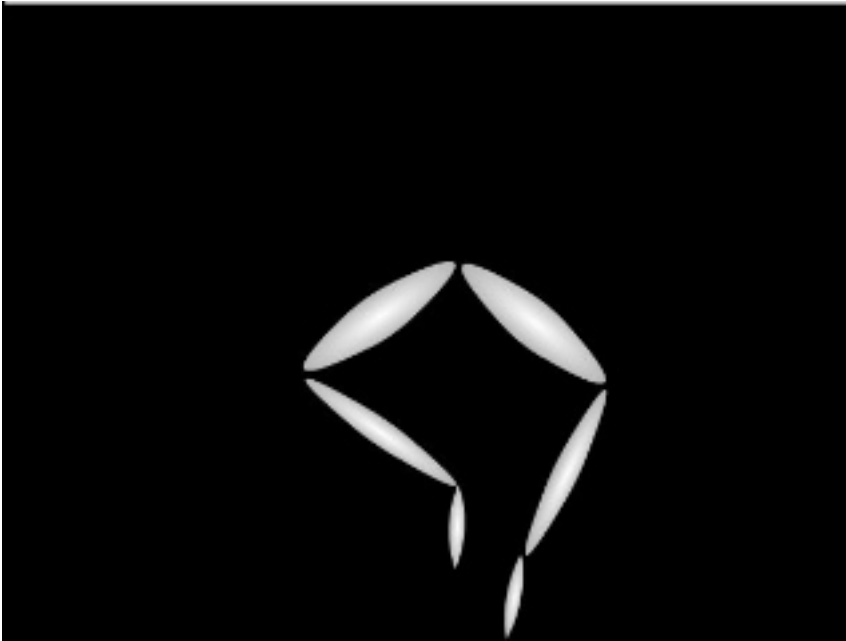
Installation visuelle générative / *Visual generative installation*

Ordinateur, vidéoprojecteur, programme spécifique / *Computer, projector, specific program.*

Durée infinie / *Duration : infinite*

1/3

VIDEO



Antoine Schmitt, *Danser sa vie* - 2012

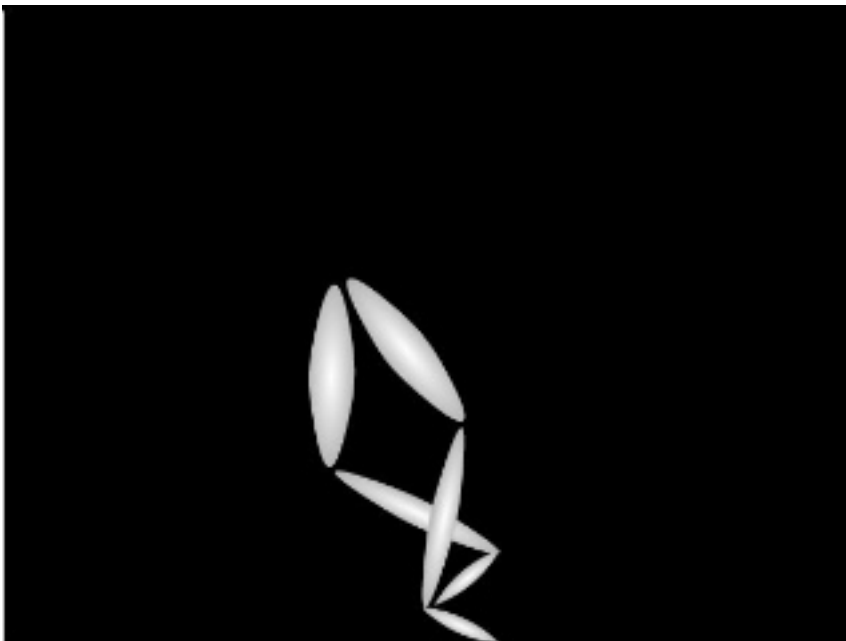
Installation visuelle générative / *Visual generative installation*

Ordinateur, vidéoprojecteur, programme spécifique / *Computer, projector, specific program.*

Durée infinie / *Duration : infinite*

1/3

VIDEO



Antoine Schmitt, *Danser sa vie* - 2012

Installation visuelle générative / *Visual generative installation*

Ordinateur, vidéoprojecteur, programme spécifique / *Computer, projector, specific program.*

Durée infinie / *Duration : infinite*

1/3

VIDEO

*The piece «Danser sa vie» draws its name and substance from the exhibition with the same name that was deployed in Centre Pompidou in spring 2012, and resonates formally with « La Danse of Matisse », the human figures of Jérôme Mesnager as well as with the anthropometries of Yves Klein, but most of all, it pushes to its limits the concept of Free Danse of Malkovsky. A synthetic body, created with simulation techniques of the video games – artificial bones, muscles, forces, gravity – is gifted with a capacity of autonomous movement, with an internal music and with a restless energy. Like an incarnation of Schopenhauer's Wille, this internal «will to live» makes it move endlessly, and this movement takes the shape of an infinite and infinitely free dance. It offers a radical solution to Nietzsche's problem: «I consider wasted a day without dancing».*

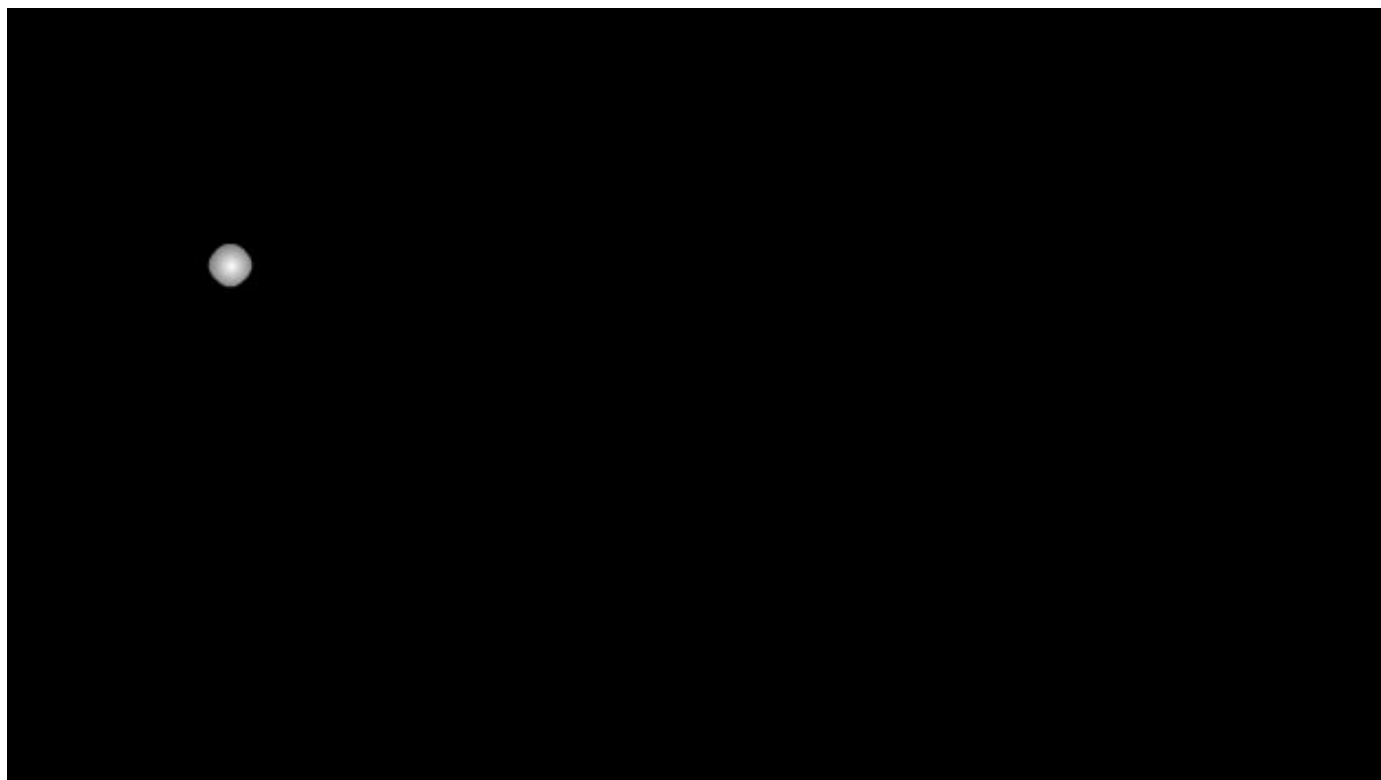
*This piece extends my research on movement, its shape and its cause, this time incarnated in a dancing body. Its chases in dance one of the most fundamental forms of expression of the vital flux in the human being. It is an infinite homage to life, to dance.*

## Antoine Schmitt *Vexation 1*

Une bille évolue librement dans un espace rectangulaire, rebondissant sur les murs. Chaque rebond génère un son percussif, et à chaque mur correspond une note. Les rebonds successifs jouent toujours la même mélodie, mais pas toujours avec le même tempo.

Les mouvements de la bille entre chaque percussion semblent obéir à plusieurs forces à la fois: liberté de mouvement, mélodie obligatoire, rebonds physiques. La bille est en fait programmée pour être libre, et, en même temps à jouer la mélodie, le tout au sein d'un univers physique. La tension entre les forces apparaît à travers ses mouvements mystérieux.

Le titre est tiré d'une pièce pour piano de Satie, appelée Vexations, dans laquelle une même mélodie doit être jouée 840 fois d'affilée (environ pendant 20 heures).



Antoine Schmitt, *Vexation 1* - 2013

Oeuvre générative / *Generative work*

Ordinateur, hauts-parleurs, algorithme comportemental, vidéoprojecteur / *Computer, specific program, speakers, videoprojector*

Durée : infinie / *Running time : infinite*

Dimension variable / *Variable size*

VIDEO

*A ball freely wanders in a rectangular space, bouncing on the walls. Each bounce generates a percussive sound, to each wall corresponds one note. The successive bounces always play the same melody, but not always with the same tempo.*

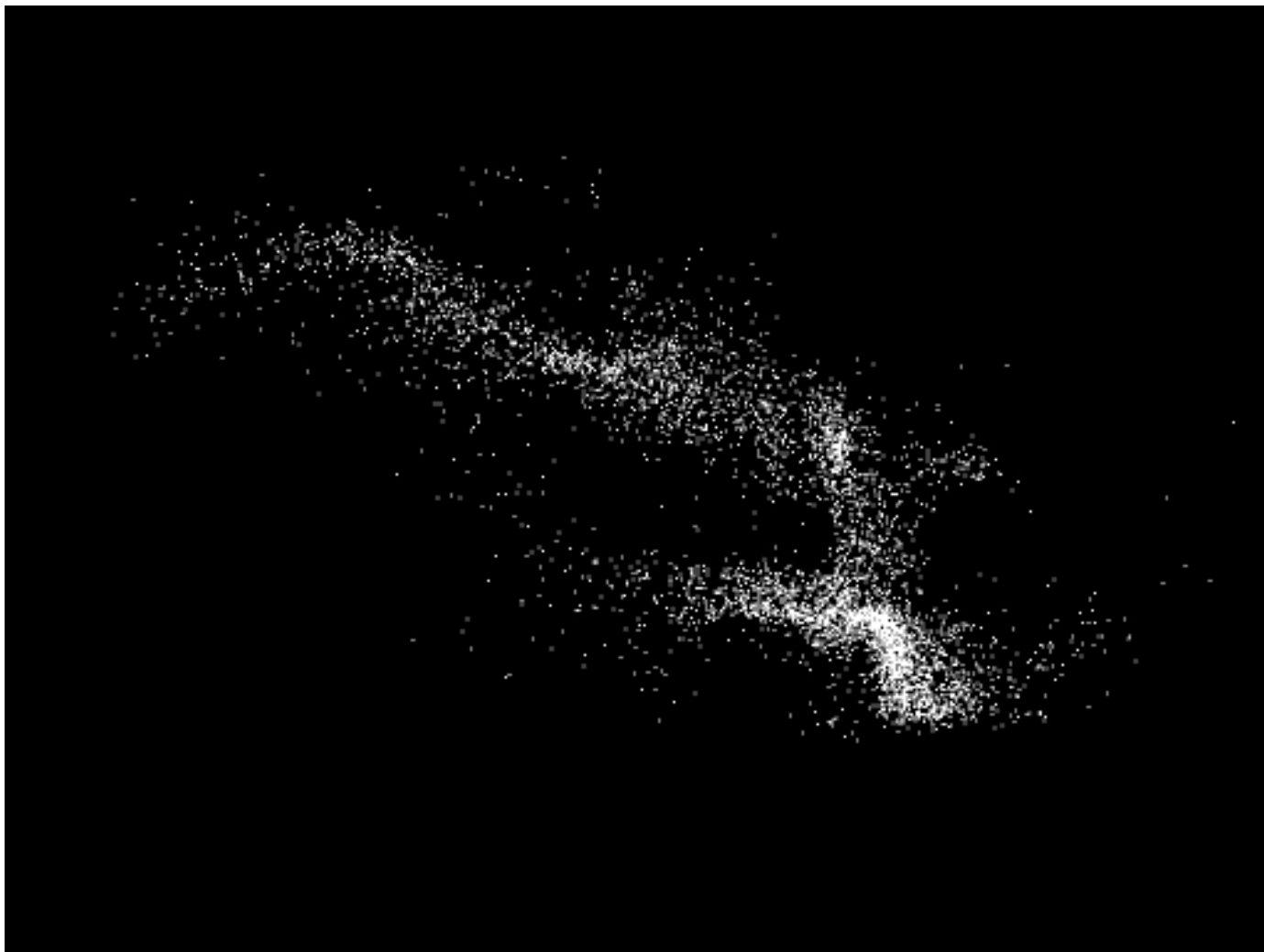
*The movement of the ball between each percussion seems to obey many forces at the same time: freedom of movement, mandatory melody, physical bounces. The ball is actually programmed to be free, and, at the same time, to play the melody, all this inside a physical universe. The tension between the forces appears through its mysterious movements.*

*The title is drawn from a Satie piece for piano called Vexations, where as single melody has to be played 840 times in a row (about 20 hours).*

Antoine Schmitt  
*Swarm*

Un essaim de 5000 pixels mu par une énergie vitale interne perpétuelle.

*A 5000 pixels swarm is driven by a perpetual internal vital energy.*



Antoine Schmitt, *Swarm* - 2013

Oeuvre générative / *Generative work*

Ordinateur, programme spécifique, vidéoprojecteur / *Computer, specific program, videoprojector*

Durée : infinie / *Running time : infinite*

Dimension variable / *Variable size*

3 exemplaire + 1 EA / *3 copies + 1 AP*

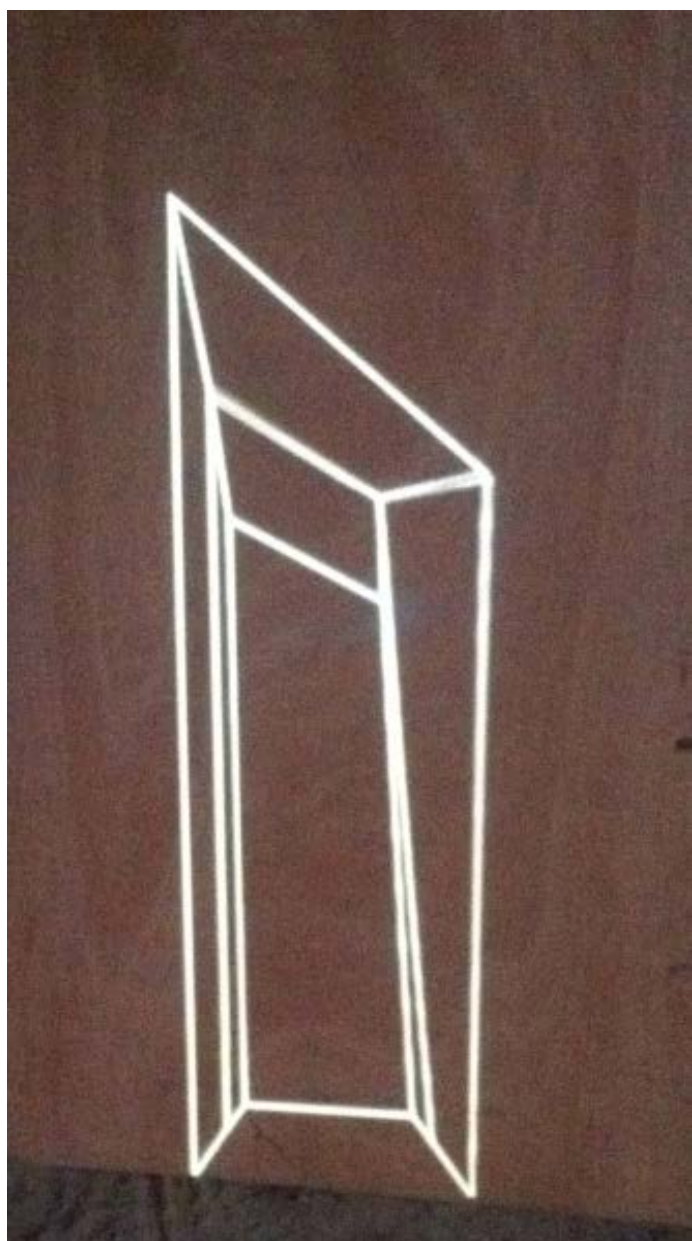
VIDEO



Antoine Schmitt et Patrice Belin  
*Doors ++*

Une tentative d'épuisement d'une forme: un algorithme génère sans fin des portes, répondant à certains critères définis en commun avec le sculpteur Patrice Belin,

*An attempt to exhaust a form : an algorithm endlessly generates doors, according to certain criteria defined in common with the sculptor Patrice Belin.*



Antoine Schmitt, *Doors ++* - 2013

*Oeuvre générative / Generative work*  
*Ordinateur, programme spécifique, vidéoprojecteur /*  
*Computer, specific program, videoprojector*  
*Durée : infinie / Running time : infinite*  
*Dimension variable / Variable size*  
*3 exemplaire + 1 EA / 3 copies + 1 AP*

VIDEO

Antoine Schmitt et Patrice Belin  
*666 pixels / n+153*

Une entité au corps de pixels rôde sans fin sur un territoire, soumise à sa géographie visible et invisible, et en proie à des forces lancinantes et parfois soudaines.

*An entity with a pixel body endlessly roams across a territory, influenced by its visible and invisible geography, and subject to nagging and sometimes sudden forces.*



Antoine Schmitt, *666 pixels / n+153* - 2013

Oeuvre générative / *Generative work*

Acier, galets, ordinateur, programme spécifique, vidéoprojecteur / *Steel, pebbles, computer, specific program, videoprojector*

Dimensions : 68 x 106 x 8 cm

Exemplaire unique / *Unique piece*

VIDEO

Antoine Schmitt  
*Pixel noir / Black Pixel*

Collection FMAC - Fond municipal d'art contemporain de la ville de Paris

Pixel Noir est une installation visuelle générative. Une forme mouvante constituée d'un essaim de pixels blancs vidéoprojetés habite toute la surface d'un mur blanc, mais montre une attirance compulsive pour un vrai tableau carré noir accroché en son centre, sans jamais toutefois pouvoir y pénétrer : elle s'y frotte, s'y cogne, rebondit, part, revient, etc... La chorégraphie générative qui guide les pixels, construite sur un langage de forces psychologiques et physiques, explore indéfiniment toutes les variantes des dynamiques de relation obsessionnelle entre l'entité en mouvement et le carré noir fixe.

Par le contact des pixels de lumière contre la matière physique et par la référence directe au Carré Noir sur Fond Blanc de Kasimir Malevitch, cette oeuvre articule ma recherche formelle autour de la programmation du mouvement avec une réflexion sur les rapports entre l'art programmé et l'Histoire de l'Art.



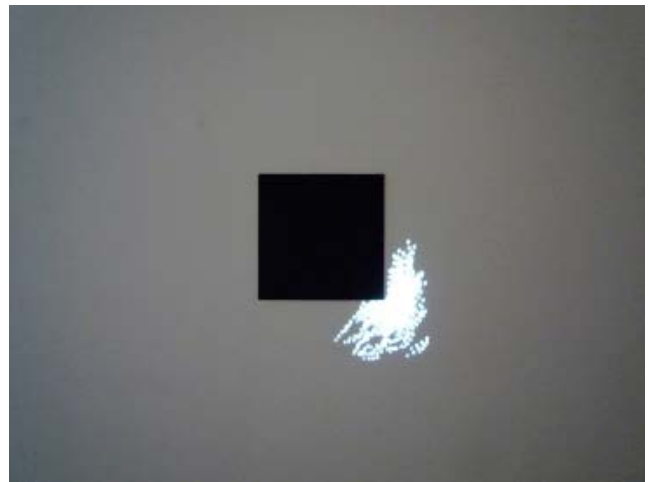
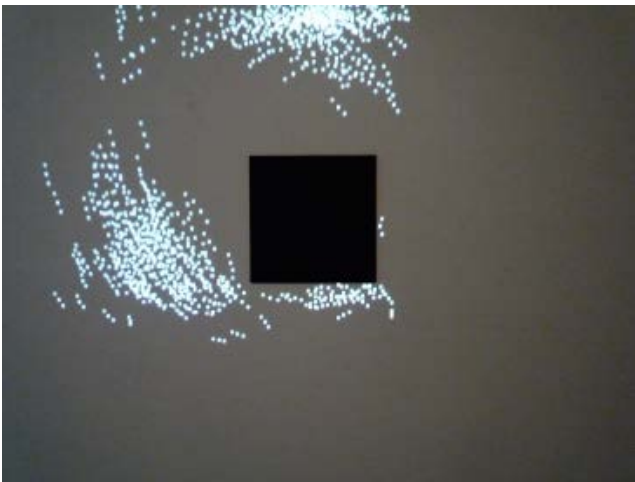
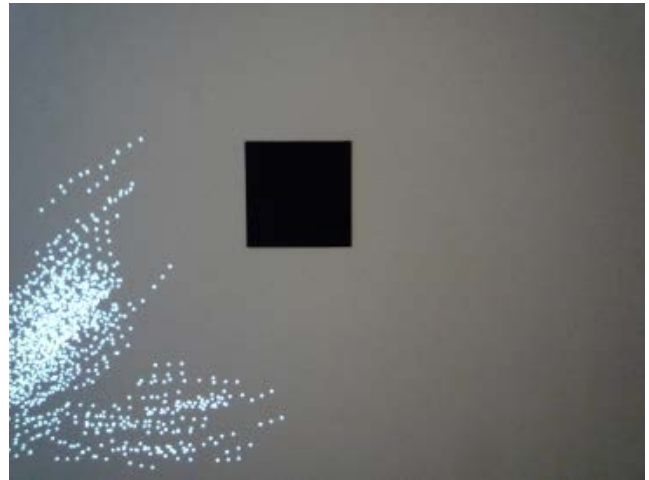
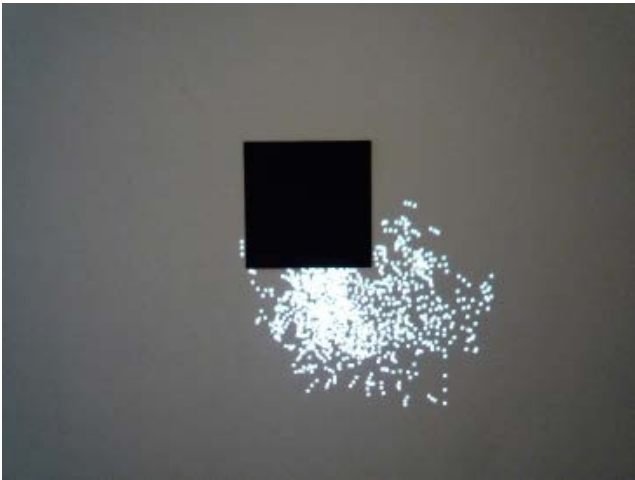
Antoine Schmitt, Pixel noir - 2010

Oeuvre générative / *Generative work*

Tableau carré noir, ordinateur, vidéoprojecteur, programme spécifique / *Black square painting, computer, specific program, videoprojector*

Taille variable / *Variable size, Durée : infinie / Running time : infinite, 3/3*

VIDEO



Antoine Schmitt, Pixel noir - 2010

Oeuvre générative / *Generative work*

Tableau carré noir, ordinateur, vidéoprojecteur, programme spécifique / *Black square painting, computer, specific program, videoprojector*

Taille variable / *Variable size, Durée : infinie / Running time : infinite, 3/3*

FMAC collection - Fond municipal d'art contemporain de la ville de Paris

*Pixel Noir is a visual generative installation. A moving shape constituted of a flock of videoprojected white pixels inhabits the whole surface of a white wall, but shows a compulsive attraction for a black square painting hung at its center, without ever being able to penetrate it : she rubs against it, hits it, bounces on it, leaves, comes back, etc... The generative choreography that guides the pixels, built on a language of psychological and physical forces, indefinitely explores all the variations of the dynamics of obsessive relationship between the moving entity and the static black square.*

*Through the contact of the pixels of light against the physical matter and by the direct reference to Kasimir Malevitch's Carré Noir sur Fond Blanc, this artwork articulates my formal research around the programming of movement with a reflexion on the relationships between programmed art and Art History.*

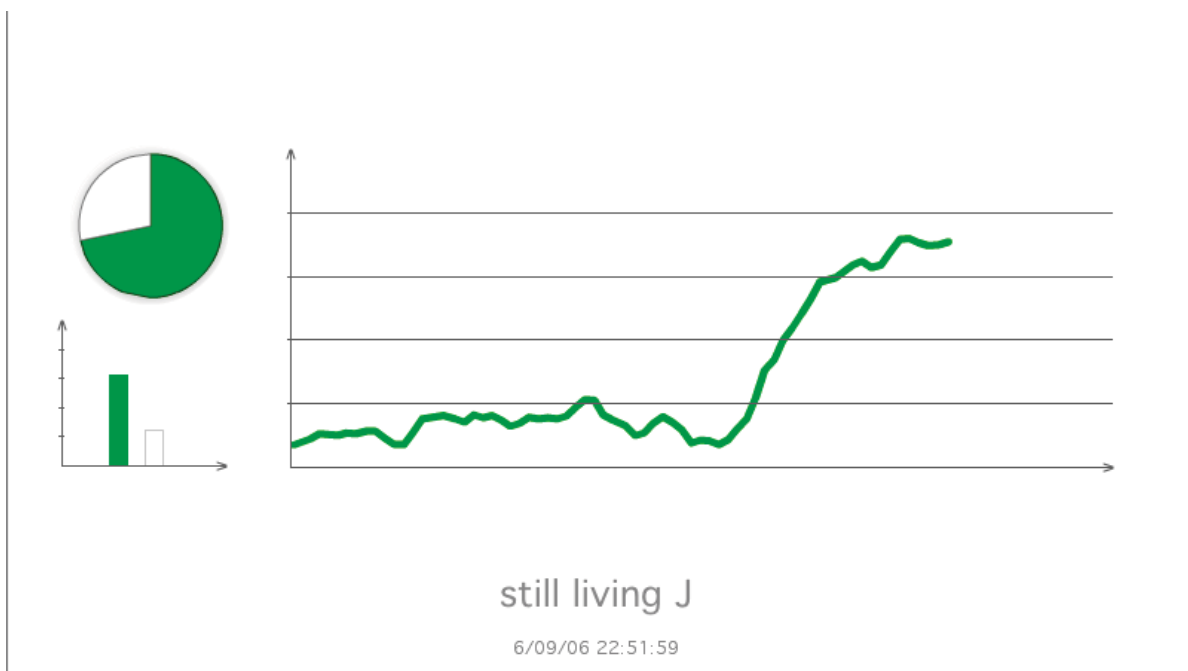
Antoine Schmitt  
*Still Living J*

Deuxième prix transmediale 2007

La série d'installations visuelles still living s'articule autour du concept de graphiques vivants : des graphiques aux codes visuels immédiatement lisibles - courbes, barres, histogrammes, etc... - mais animés par les forces internes mêmes qu'ils sont censés décrire. Le mot et la chose ne font plus qu'un. Chaque pièce est autonome et infinie, une situation délicate particulière : une nature morte (still life), mais vivante.

Avec ce nouveau dispositif, il s'agit d'abord pour moi, sur le plan de ma pratique personnelle, de traiter du vivant, de l'humain et de la nature du réel d'une manière fraîche et neuve. Par ailleurs, sur le plan artistique, cette série me donne l'occasion d'explorer de manière plus précise «l'esthétique de l'action» que permet le matériau programmation. Enfin, Still Living prend une dimension résolument engagée en faisant pulser le vivant sous les graphiques omniprésents de notre quotidien.

Ces installations sont conçues pour être exposées dans l'espace public ou dans un contexte d'exposition, sur écrans ou vidéoprojections individuels de taille humaine, de manière sobre et minimale - «business style».



Antoine Schmitt, Still Living J - 2006

Oeuvre générative / *Generative work*

Ordinateur, écran, cadre bois, algorithme spécifique / *LCD screen, wooden frame, computer, specific program*

Durée : infinie / *Running time : infinite*

3/3

VIDEO

Second prize transmediale 2007

*The still living series of visual installations revolves around the concept of living graphics : graphics using immediately readable visual codes – pie-charts, bars, curves, etc... – but animated by the same internal forces that they are supposed to describe. The sign and the thing become one. Each artwork is infinite and autonomous, a particular delicate situation : a still life, but living.*

*With this new setup, my main intention at the level of my personal practice is to approach the subject of the living, the human and the nature of reality in a fresh and new way. Also, at the artistic level, this series allows me to explore in a more precise manner the "aesthetics of the action" that programming as a material enables. Finally, still living takes a voluntarily political stand by making the living pulsate under the ubiquitous charts of our daily life.*

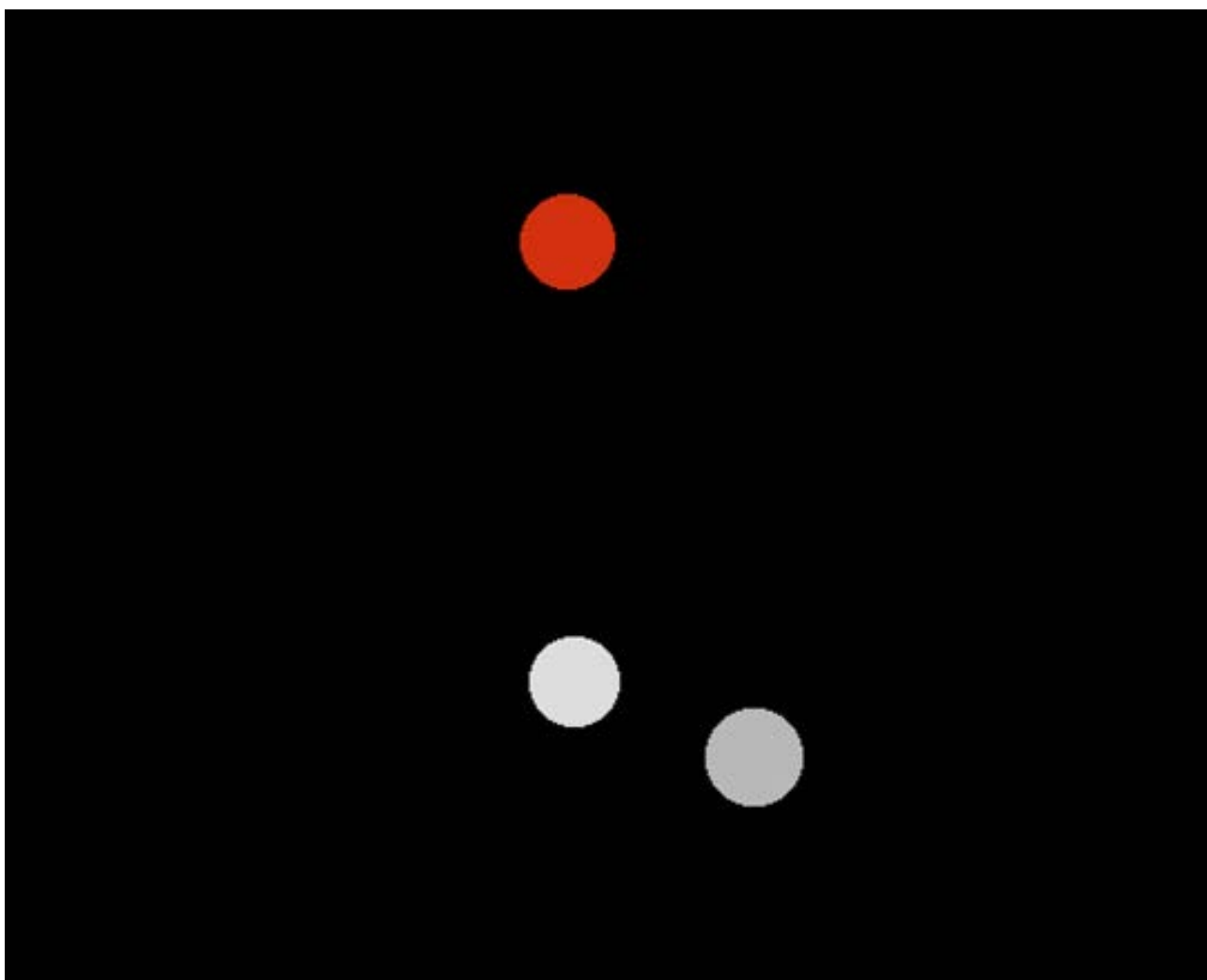
*These installations are designed to be exhibited in public, private or exhibition spaces, in a sober and minimal way : business style.*

Antoine Schmitt  
*Threesome*

Crée pour l'exposition CODeDOCII à Ars Electronica 2003 (curateur : Christiane Paul).  
*Created for the CODeDOCII exhibition at Ars Electronica 2003 (curator : Christiane Paul).*

Threesome est une installation générative semi-autonome qui explore les relations d'attraction/répulsion/indifférence de trois points intégrés dans un espace physique (l'écran). Threesome est une visualisation abstraite d'un aspect de l'intersubjectivité humaine et animale.

*The Threesome art piece features three balls embedded in a physical space (the screen) and that explore the realm of the attraction/repulsion/indifference relationships. Threesome is an abstraction of an aspect of human and animal intersubjectivity.*



Antoine Schmitt, Threesome - 2003

Installation visuelle générative sémi-autonome / *Semi-autonomous generative visual installation*  
Ordinateur, vidéoprojecteur, programme spécifique / *Computer, projector, specific behavioral algorithm,*  
screen or videoprojector.

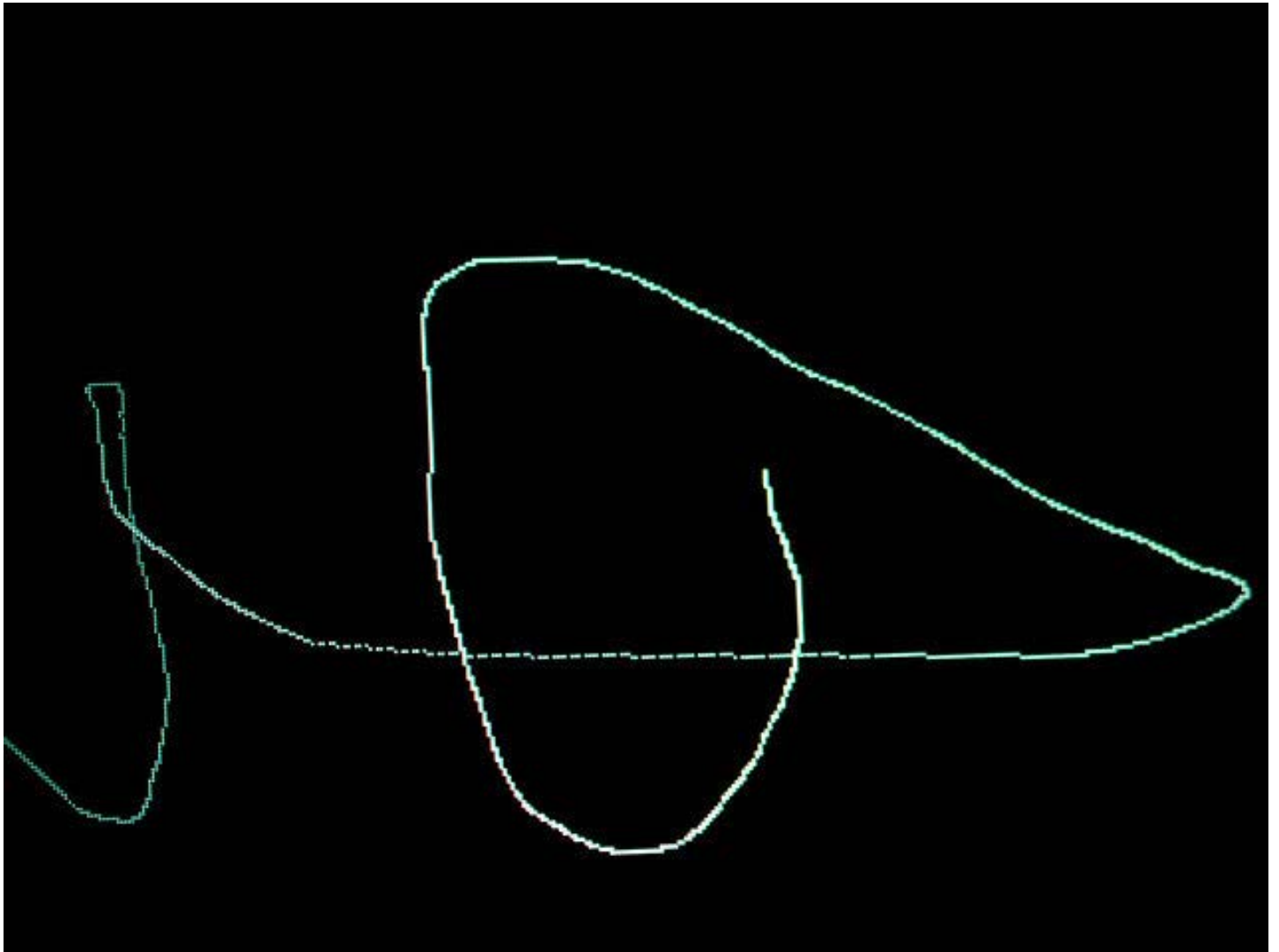
Durée infinie / *Duration : infinite*

1/3

VIDEO

Antoine Schmitt  
*Le Pixel blanc / The White Pixel*

«Un pixel blanc erre sans fin, 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.» Antoine Schmitt 2010.



Antoine Schmitt, *Le Pixel blanc* - 2003

Oeuvre générative / *Generative work*, 1996

Ordinateur, vidéoprojecteur, programme spécifique / *Computer, videoprojector, specific program*

Variable size

Running time : infinite

2/3

VIDEO

*A white pixel wanders endlessly inside a rectangular space, leaving traces that disappear. Its movements are low, with sudden accelerations. It does not draw anything, it moves. Its mode of being, its way of moving result from the functioning, in front of us, of the underlying algorithm, modeled from a personal interpretation of the freudian model of the Conscious/Unconscious. The quality of its movement tends to question us on the cause of its movement. We are in the presence of a minimal artificial presence embedded in the present time. One follows it with the eyes.*

Antoine Schmitt  
*City light Orchestra*



City Lights Orchestra est une symphonie visuelle ouverte pour les fenêtres de la ville. La nuit, chaque ordinateur connecté éclaire la fenêtre de son bureau, de la maison et cligne, pulse, bat, s'allume et s'éteint, chacun selon sa partition propre, mais en rythme avec tous les autres. Les smartphones dans la rue font de même.

Chacun peut participer à tout moment : la symphonie est composée pour accepter un nombre illimité de participants et elle ne s'arrête jamais. Elle se recompose indéfiniment, selon une partition vivante générée à partir d'un ADN musical de départ. Elle traite d'individualité et de globalité, de complexité et d'organisation, d'ordre et de chaos.

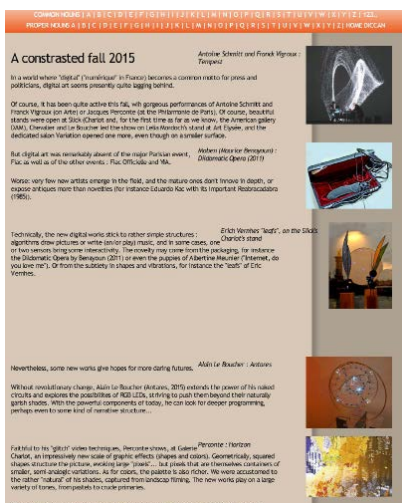
La ville entière devient l'orchestre : à la fois interprète et spectatrice de la symphonie qui se joue, le temps d'un événement, d'un festival, ou en permanence. C'est une expérience de toute une ville.

*City Lights Orchestra is an open visual symphony for the windows of the city. At night, each connected computer illuminates the window of its office, of the home and blinks, pulsates, beats, fades in and out, each according to its own score, but all in rhythm with all the others. The smartphones in the street do the same. Anyone can participate at anytime : the symphony is composed to accept an unlimited number of participants and it never stops. It recomposes itself indefinitely, according to a living score generated from an initial musical DNA. It deals with individuality and globality, complexity and organization, order and chaos. The whole city becomes the orchestra : both spectator and interpret of the symphony that is playing, for the time of an event, of a festival, or permanently. It is a global city experience.*

[www.citylightorchestra.net](http://www.citylightorchestra.net) : Turin, Strasbourg, Buffalo (NY), Cape Town

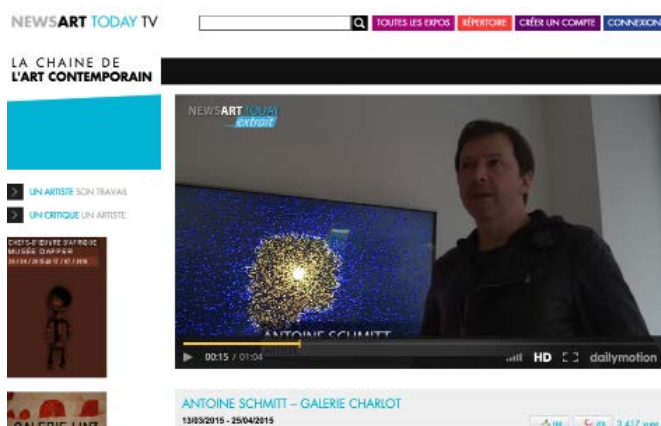


# Antoine Schmitt Presse (Selection)



Diccan.com  
28/10/2015  
«A constricted fall 2015»  
de Pierre Berger

Lire/Read



Newsarttoday.tv  
22/04/2015  
«Antoine Schmitt»  
de Newsarttoday.tv

Lire/Read



Digitalarti  
28/03/2014  
«Antoine Schmitt, guerre  
générative à la galerie Char-  
lot»  
de Sarah Taurinya

Lire/Read

**Fresh twigs and deep roots at the Grand Palais**

Dominic Harris: projection on Grand Palais facade.

A short note about Art Paris (26-28 march).

Digital art is well alive under the high glass roof of Paris Grand Palais. Two galleries lead a new impetus to digital creation: Charlot and La Machine. Both present works with more colors and humor, not with new artists, but with seasoned authors of intact creativity.

At Charlot, the surprise arises from a series of new works by **Vincent Kestel**, combining natural textures with mobile forms in a gentle, ever-evolving style. Several works, technically simple, cut for smiles by combination of screen actions with real material parts.

Charlot, due to a recent agreement with a partner, shows historical **video artworks**: the material tape and works done by hand with the camera. Although on the same wall, one can find for instance two of the best series by **William S. Burroughs** and **Allyson Knowlton**. Fun! by **William S. Burroughs** both algorithmic, but it should make the other computer generated. This expresses graphically the continuous development of digital/algorithmic art from its origins some 40 years ago up to its 2015 actuality.

This sets **Valérie Hesson-Berthouche**, the gallery's owner, somehow at par with veteran gallery owner **Boris**, for whose advanced digital art is completely in perspective with vintage kinetic and cybernetic art (notably by Schoffer). Here is not present at Art Paris, but will be in Art Month.

At **La Machine**, **Miguel Chevalier** presents new works, notably **L'île Arithmétique**. Evolution, an original combination of his vegetal generative structures with more abstract forms of multiplication, a delicious ending generative work. In design, a flood of colors and shapes, some more easy going than the more "torment" style of Schmitt for example. Chevalier also expands his range of 3D printed works, this time with a series of white sculptures featuring digital plant growth by successive states, one could say a **3D printing**.

In this same gallery, **John La Boucher** keeps on developing his highly demanding technique of LED controlled by micro-computers. So far, for the first time, he adds color to his palette, making good use of new micro-controlled LED from the Chinese market. He comments: "This is our way to the next decade".

Some other galleries show digital art:

- Impressive is Star Interactive**, by **William S. Burroughs**, at Bateau gallery.
- Other galleries show other works** by **John La Boucher**, and also computerized LED works by **Walt Bolt**, **Combinatoire** (Paris), an architect studio, shows "The invisible drawing", a series of linear graphic works.
- Graffiti & Müller** present works by **Vasilyi**, **Cruz Diez** and **Schoffer**.
- Sarah Wernersbach Gallery** shows video by **Dominic Harris**. One of his works was projected by night on the Grand Palais' facade.
- Bateau gallery** shows a large generative video by **Thierry**.
- Several galleries present works by** **Vincenzo**.
- At Mimesispace gallery**, 3D printed jewelry by **Miguel Chevalier**.

Diccan.com  
27/03/2015  
«Fresh twigs and deep roots at the Grand Palais»  
de Pierre Berger

Lire / Read

Cinéma - DVD - Musique - Séances - Télé - Expos - BD - Livres

# Styles

**REPORTAGE**  
**ANTOINE SCHMITT**

Sur des écrans noirs se bousculent des milliers de pixels, rouges, bleus, jaunes, en chorégraphies soignées. V'oubliez jamais ces 117 millimètres, intitulés *Fractal*. Leur concepteur, Antoine Schmitt, est un ingénieur programmeur reconnu, une passion de l'algorithmique et de l'esthétique. Par ailleurs, il est critique musical. Hypnotique, A.K.A.

**REPORTAGE**  
**VAUDOU GAME**

Le gâchis français conduit par le quinquisme à l'échec. Pour cela, il faut que le gâchis soit un jeu. Une formule qui fait plaisir à son auteur et son style. L'artiste, de son côté, se veut un chorégraphe de pixels. *Fractal* est un jeu vidéo qui se joue sur un ordinateur. Antoine Schmitt, critique musical et ingénieur programmeur, est l'auteur de ce jeu vidéo. Par ailleurs, il est critique musical. Hypnotique, A.K.A.

**LE SCULPTEUR**

Une jeune star de l'art contemporain a créé un monde virtuel pour elle-même, grâce à un logiciel nommé *Fractal*. Les œuvres de ce monde virtuel sont des sculptures numériques. Elles sont créées à l'aide d'un logiciel nommé *Fractal*. Les œuvres de ce monde virtuel sont des sculptures numériques. Elles sont créées à l'aide d'un logiciel nommé *Fractal*.

L'Express  
23/03/2015  
«Antoine Schmitt»  
de Annick Colonna Cesari

Lire / Read

**UNPAINTED: new node for the digital art market**

Art-es.es

14/03/2014

«UNPAINTED : new node for the digital art market»  
de Pau Waelder Laso

Lire / Read





**Antoine Schmitt** (né en 1971), architecte qui crée la création de la sculpture éponyme intitulée *Malevitch* par un cube noir en 1981, se livre dans ce livre à un retour sur son parcours artistique. Plus concrètement, il raconte le processus de création de cette œuvre, le rôle de Malevitch dans sa vie, et comment il a pu accéder à une telle œuvre. Son parcours est riche et divers, allant de la sculpture à l'architecture, en passant par le design et le cinéma. Le livre est une invitation à découvrir l'œuvre de Malevitch à travers le prisme de l'architecture et du design.

**Une exposition**  
La première œuvre d'Antoine Schmitt (né en 1971) est *Malevitch* (1981), un cube noir en bois, inspiré par le mouvement de Malevitch. En 2003, Antoine Schmitt expose *Malevitch* à la galerie Charlot, puis à la galerie Charlot à Paris. Cette œuvre est une référence à Malevitch, mais aussi à l'architecture et au design. Elle est une œuvre qui explore les liens entre l'art et l'architecture.

**Les galeries de Paris**  
Antoine Schmitt a exposé ses œuvres dans plusieurs galeries de Paris, notamment la galerie Charlot. Ses œuvres ont été exposées dans des lieux prestigieux de la capitale, ce qui témoigne de son importance dans le monde de l'art contemporain.

# Artshebdomedias.com 06/01/2014 «Dans les pas de Malevitch» de Charlotte Waligora

Lire / Read



Les galeries de Paris. Beijing à Slick. Photo © Onovo

Cette problématique du mouvement apparaît comme constante dans l'œuvre d'Antoine Schmitt. Elle est une réflexion sur la place de l'art dans la société, et sur la manière dont l'art peut être utilisé pour explorer de nouvelles idées et concepts. Schmitt explore les liens entre l'art et l'architecture, et comment l'art peut être utilisé pour créer de nouvelles formes et espaces.



Pistes noires d'Antoine Schmitt, filmé à Slick sur le stand de la Galerie Charlot. Capture d'écran © Onovo

Sa galerie Valérie Nasson-Berthiaume, qui soutient d'autres artistes comme Hugo Verheij, Jacques Percebois ou Eric Verheij, a organisé une exposition intitulée *Pistes noires* (10 000 pièces) vendues à Slick peu de temps avant la fermeture de la boîte, alors qu'il s'apprêtait pour la Chine avec son exemplaire d'artiste. Il est fondamental d'être accompagné par une galerie, dit-il, qui sache parler de votre travail, d'aider à faire passer votre message dans le champ de nouveaux langages.

# Digitalarti.com 25/11/2013 «LA FIAC ! Ou le marché de l'art à l'ère numérique» de Véronique Gode

Lire / Read

**ARTS&C**  
Espaces

**ANTOINE SCHMITT. EXPOSITION MONOGRAPHIQUE**  
Galerie Charlot  
du 13 octobre 2013 au 15 novembre 2013

Artiste pluridisciplinaire, Antoine Schmitt crée des œuvres qui explorent les liens entre l'art et l'architecture. Ses œuvres sont une réflexion sur la place de l'art dans la société, et sur la manière dont l'art peut être utilisé pour explorer de nouvelles idées et concepts.

**EN SAVOIR PLUS**  
Présentation sur le site de la Galerie Charlot

**BIOGRAPHIE**  
ANTOINE SCHMITT  
Réalisateur de plusieurs œuvres, Antoine Schmitt est un artiste pluridisciplinaire qui explore les liens entre l'art et l'architecture.

**EN CE MOMENT / À VENIR**  
RELAISON DE COMPOSITEUR NOIR  
UNE EXPOSITION ÉVÈNE L'UNIVERS DU FILM

# Sonore-visuel.fr 06/11/2013 «Antoine Schmitt - Exposition monographique» de Sonore Visuel

Lire / Read



Swarm d'Antoine Schmitt <http://www.galeriecharlot.com/>

La Galerie Charlot avait exposé Jacques Perconte (« J'ai plongé dans le numérique en 1995 » dont l'œuvre Santa Maria Madalena (film génératif 2013) est présente à Show Off. A Show Off des œuvres iconiques comme l'installation Portrait interactif d'Osar en temps réel (2005) de Catherine Rham et Louis Fleri, ou un visage virtuel énigmatique suit lentement le visiteur qui lui fait face (Galerie Albert Benamou). D'autres artistes à découvrir ou redécouvrir : coup de cœur pour Univers-iles de Hugo Verlinde ou Light Canvas II de Joannie Mercier. Se laisser fasciner par les jeux de lumière, de pixels, le grain de la vidéo, ou l'explosion de couleurs du déploiement génératif en temps réel.



Numedia-art  
29/10/2013  
«Show Off : l'art numérique, entrée dans le marché de l'art »  
de Janique Laudouar

**SHOW OFF**  
Digital and Video Art Fair

Lire / Read

The screenshot shows the Artistikrezo website interface. At the top, there are navigation links for 'Spectacle', 'Art', 'Cinéma', and 'Musique'. The main content area features a large banner for '27<sup>th</sup> NUIT DES MOLIERES' on 'LUNDI 27 AVRIL 2015' and 'RETRANSMIS SUR FRANCE 2'. Below this, there is a section for 'Slick Art Fair 2013' with a date of '23 juillet 2013'. The page includes various text blocks, social media icons, and a search bar.

Artistikrezo.com  
23/10/2013  
«Slick Art Fair 2013»  
de Artistik Rezo

Lire / Read

The screenshot shows a social media post or article. The main headline is 'ANTOINE SCHMITT, PIONNIER DE L'ART DU CODE'. Below the headline, there is a sub-headline 'Des œuvres minimalistes ou interactives qui interpellent'. The post includes a profile picture of Antoine Schmitt, a video player, and several paragraphs of text. There are also social media sharing icons and a 'Lancer la vidéo' button.

Culturemobile.net  
01/10/2013  
«Antoine Schmitt, pionnier de l'art du code. Des oeuvres minimalistes ou interactives qui interpellent»  
de Artek

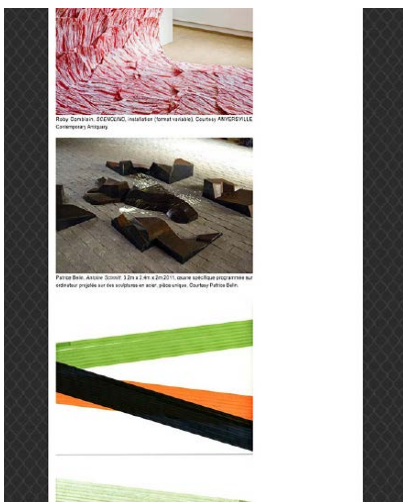
Lire / Read





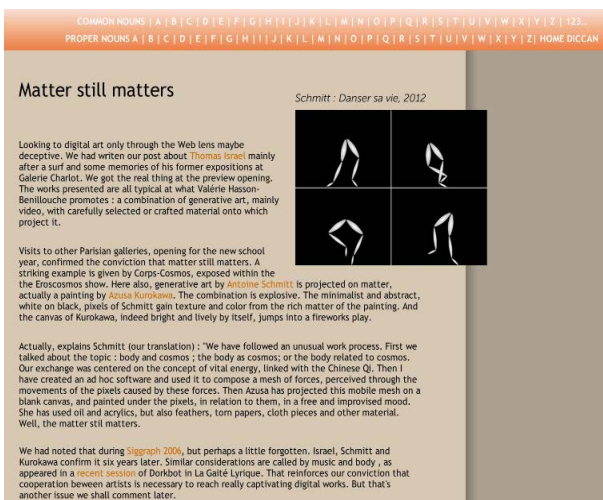
Artshebdomedias.com  
15/10/2012  
«Semaine de l'art contemporain à Paris»  
noël en octobre  
de Samantha Deman

Lire / Read



Graffitiartmagazine.com  
08/10/2012  
«Slick Art Fair Paris»  
de Samantha Longhi

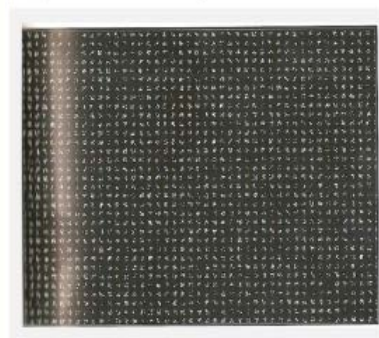
Lire / Read



Diccan.com  
16/09/2012  
«Matter still Matters»  
de Pierre Berger

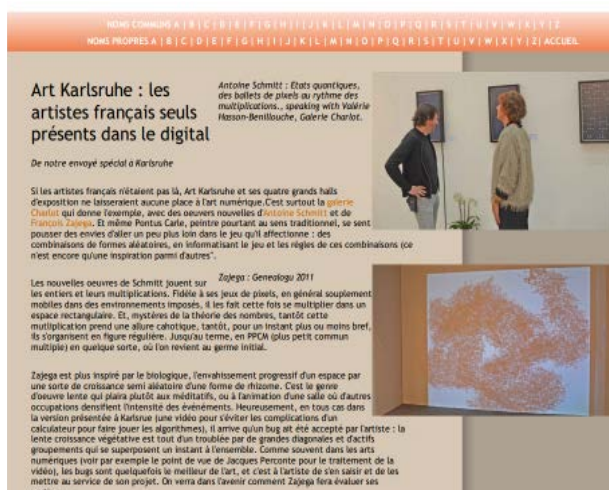
Lire / Read

entiers et leurs multiplications. Fidèle à ses jeux de pixels, en général souplement mobiles dans des environnements imposés, il les fait cette fois se multiplier dans un espace rectangulaire. Et, mystères de la théorie des nombres, tantôt cette multiplication prend une allure chaotique, tantôt, pour un instant plus ou moins bref, ils s'organisent en figure régulière. Jusqu'au terme, en PPCM (plus petit commun multiple) en quelque sorte, où l'on revient au germe initial.



Le Monde  
13/03/2012  
«Art Karlsruhe 2012 suite»  
noël en octobre»  
de Elisabeth Itti

Lire / Read



**Art Karlsruhe : les artistes français seuls présents dans le digital**

Antoine Schmitt : Etats quantiques, des boîtes de pixels au rythme des multiplications... speaking with Valérie Hesson-Benilloche, Galerie Charlot.

De notre envoyé spécial à Karlsruhe

Si les artistes français n'étaient pas là, Art Karlsruhe et ses quatre grands halls d'exposition ne laisseraient aucune place à l'art numérique. C'est surtout la galerie Charlot qui donne l'exemple, avec des auteurs nouvelles d'Antoine Schmitt et de François Zajega. Et même Pontus Corle, peintre pourtant au sens traditionnel, se sent pousser des ailes un peu plus loin dans le jeu qu'il affectionne : des combinaisons de formes abstraites, en informatisant le jeu et les règles de ces combinaisons (ce n'est encore qu'une inspiration parmi d'autres).

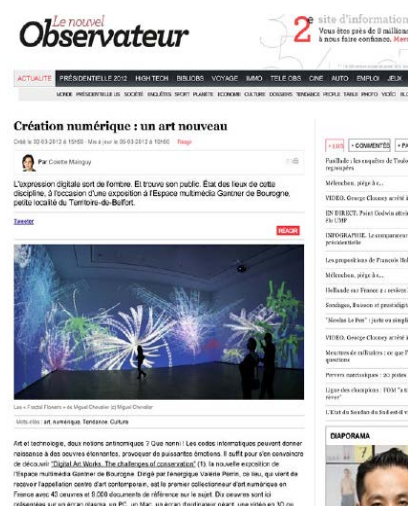
Zajega : Généologie 2011

Les nouvelles œuvres de Schmitt jouent sur les entiers et leurs multiplications. Fidèle à ses jeux de pixels, en général souplement mobiles dans des environnements imposés, il les fait cette fois se multiplier dans un espace rectangulaire. Et, mystères de la théorie des nombres, tantôt cette multiplication prend une allure chaotique, tantôt, pour un instant plus ou moins bref, ils s'organisent en figure régulière. Jusqu'au terme, en PPCM (plus petit commun multiple) en quelque sorte, où l'on revient au germe initial.

Zajega est plus inspiré par le biologique, l'environnement progressif d'un espace par une sorte de croissance semi aléatoire d'une forme de rhizome. C'est le genre d'œuvre lente qui plaira plutôt aux méditatifs, ou à l'animation d'une salle où d'autres occupations devraient l'orienter des événements. Heureusement, en tout cas dans la version présentée à Karlsruhe (une vidéo pour séduire les curieux, d'un calculateur pour faire jouer les algorithmes), il arrive qu'un bug ait été accepté par l'artiste : la lente croissance végétative est tout d'un coup troublée par de grandes diagonales et fractifs groupements qui se superposent un instant à l'ensemble. Comme souvent dans les arts numériques (voir par exemple le point de vue de Jacques Perconte pour le traitement de la vidéo), les bugs sont quelquefois le meilleur de l'art, et c'est à l'artiste de les saisir et de les mettre au service de son projet. On verra dans l'avenir comment Zajega fera évoluer ses pratiques.

Diccan.com  
06/03/2012  
«Art Karlsruhe : les artistes français seuls présents dans le digital»  
de Pierre Berger

Lire / Read



**Le Nouvel Observateur**

site d'information  
Vous êtes près de 8 millions à nous faire confiance. Merci

**Création numérique : un art nouveau**

Châ et 03/03/2012 à 19:50. Une à une le 03/03/2012 à 19:50. **Image**

Par Colette Mainguy

L'art numérique sort de l'ombre. Il trouve son public. Et des lieux de culte dédiés. À l'occasion d'une exposition à l'Espace multimédia Centre de Bourgogne, petite localité du Territoire-de-Belfort.

**Actualités** | **Presidentielle 2012** | **High Tech** | **Bilboards** | **Voyage** | **Mimo** | **Tele Obs** | **One** | **Auto** | **Emploi** | **Jeux**

NEWS PRESIDENTIELLE LE SCORSE | ENGLISH SCOTT PLANET | ECONOMY | CULTURE | TECHNO | TRAVEL | PHOTO | VIDEO | I&I

**COMMENTS** (0)

Parfois, les œuvres de l'art numérique...

Antoine Schmitt : Etats quantiques...

VIDÉO: George Chénay écrit à son frère...

VIDÉO: Point de vue de Jacques Perconte...

INTÉRESSANT: Le concert numérique...

Les paysages de François Thié...

Milkenstein, art et...

Hellmut von Franke et ses amis...

Sonntag, Bräuer et ses amis...

"Néon La Pal" (jeu en anglais)

VIDÉO: George Chénay écrit à son frère...

Mouvements de cellules : ce que l'art numérique...

peut nous apprendre...

L'art des théâtres : l'art et le...

L'Etat de l'art de l'art et de l'art...

**REPORTAGE**

Art et technologie, deux notions antinomiques ? Que non ! Les codes informatiques peuvent donner naissance à des œuvres étonnantes, provoquer de puissants émotions. Il faut pour cela consacrer de longues heures à "Digital Art Works. The challenges of consciousness", (1) la nouvelle édition de l'ouvrage multimédia Centre de Bourgogne. Dirigé par l'artiste Valérie Hesson, ce livre, qui vient de recevoir l'attention de la presse, est le premier ouvrage de référence sur l'art numérique en France avec 42 œuvres et 6 000 documents de référence sur le sujet. Des œuvres sont ici présentées sur un écran plasma, un PC, un Mac, un écran de télévision géant, une vidéo en 3D de

Le Nouvel Observateur  
05/03/2012  
«Création numérique : un art nouveau»  
de Colette Mainguy

Lire / Read

**Voir & Collectionner**

Lundi 5 mars 2012 à 10h03 - Raphaël Zimmermann  
 Voir et collectionner - Art numérique - Art moderne - Street Art - 50 minutes - Télé



222 galeries (dont 41 nouvelles venues de 12 pays), réparties sur une surface de 20 000 mètres carrés, plus de 40 000 visiteurs attendent en quatre jours... Les chiffres de l'édition 2012 d'Art Karlsruhe postérieurement d'annonces de manifestation, même par le généraliste Art Cologne, comme une des plus importantes avec Art Cologne (250 exposés sur 33 000 mètres carrés et attirant 60 000 personnes durant cinq jours, du 18 au 22 avril - www.artcologne.org, plus de mille étrangères de l'édition Art Basel (du 14 au 17 juin - www.artbasel.com). Plus de 10 millions de visiteurs à la biennale de Venise (du 11 au 24 novembre - www.venicebiennale.org). Une exploration de la création, tous médias confondus, depuis la période moderne jusqu'à la contemporanéité la plus récente en compagnie de galeries de premier plan, avec le top du monde en

**FEUILLETES POLY**



Poly.fr  
 05/03/2012  
 «Voir et collectionner»  
 de Raphaël Zimmermann

Lire / Read

# L'ART NUMÉRIQUE DANS LE MARCHÉ DE L'ART CONTEMPORAIN

Alors que les nouveaux médias envahissent largement. Les manifestations d'art contemporain, l'œuvre numérique, celle qui repose à l'origine sur le jeu d'un programme et le calcul automatique d'un ordinateur, continue par sa nature d'interroger le marché de l'art, qui nécessite de la transaction d'objets. Pourtant, l'art numérique, ou s'il est une pratique qu'on voudrait spécifier de la sorte, ne se limite pas au logiciel, et à l'écran d'ordinateur. Loin d'être immatérielle, cette technologie offre un nombre



L'art contemporain connaît déjà l'immensité avec l'art vidéo et la performance. La dichotomie entre art contemporain et art numérique est en fait très floue. Il peut être chargé sous la forme de logiciel, peut aussi être sous les formes figées, arrêtées dans le temps, d'œuvres vidéo ou photographiques.

Digitalarti.com  
 07/04/2011  
 «L'art numérique dans le marché de l'art contemporain»  
 de Violaine Boutet de Monvel

Lire / Read