

# BENJAMIN WEIL

## commissaire d'exposition

Benjamin Weil est un commissaire d'exposition qui, au fil du temps, a su se frayer un chemin à l'international entre la communauté des pratiques numériques — avec *ādaweb*, Eyebeam (New York), puis Laboral Centro de Arte y Creación Industrial (Gijón), etc. — et le monde de l'art contemporain au travers, entre autres, de l'ICA (Londres), du SFMoMA (San Francisco) et d'Artists Space (New York). Il est aujourd'hui Directeur Artistique du Centro Botín, un projet de la Fondation Botín de Santander, en Espagne.

PHOTO © D.R.



Benjamin Weil,  
Directeur Artistique  
du Centro Botín.

■ **Pensez-vous que la Biennale de Venise, au sein de laquelle vous vous êtes investi dans le milieu des années 1990, soit encore propice à l'émergence ?**

C'était en 1993, dans le cadre de *Aperto*, une section qui était dédiée à la présentation de jeunes artistes. Je faisais alors partie d'un groupe de jeunes commissaires invités par Achille Bonito Oliva, le directeur de la Biennale cette année-là. Il avait auparavant été le fondateur de *Aperto*. Pour ma part, j'avais proposé de travailler hors les murs, et plus précisément sur les vaporetti, lieu de transit entre les divers lieux d'exposition de la ville, mais aussi lieu où se croisent touristes, professionnels du monde de l'art et résidents de la ville. J'étais intéressé de voir comment on pouvait aller vers celles et ceux qui ne rentrent jamais dans les *giardini* ou *l'arsenale*. Pour ce projet, j'ai donc invité 5 artistes à penser à une intervention sur les bateaux. Il y avait Dominique Gonzalez-Foerster et Sylvie Fleury, mais aussi les artistes allemands Roth & Stauffenberg, l'Anglais Henry Bond et le Français Gotscho. La section *Aperto* a désormais disparu, donc le principe d'un endroit où l'on présente de jeunes artistes n'existe plus dans la Biennale de Venise. En revanche, on y fait toujours des découvertes ou redécouvertes d'artistes de pays ou cultures que l'on ne connaît pas.

Je ne pense pas que la volonté de présenter de jeunes artistes soit aujourd'hui aussi claire qu'elle l'a été à l'époque, mais cela ne veut pas dire qu'il n'y en a pas.

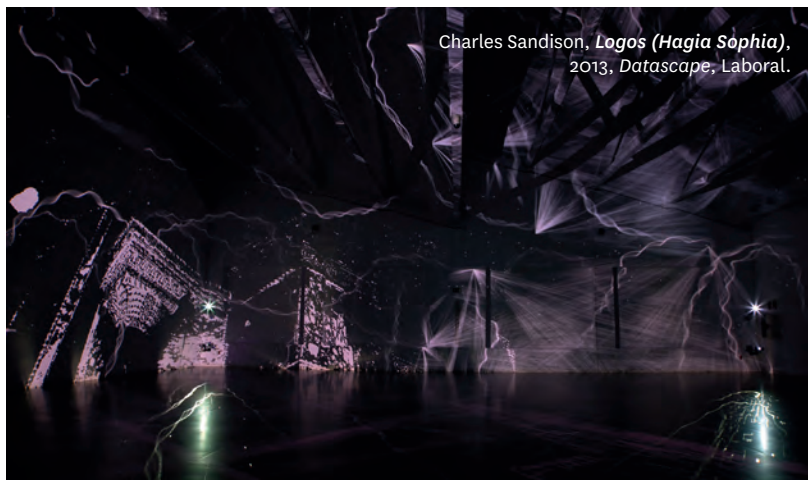
**Ayant cofondé l'une des toutes premières plateformes de diffusion d'œuvres en ligne, que pensez-vous de cette tendance contemporaine du post-Internet ?**

À la fin de 1994, lorsqu'un groupe hétéroclite — nous étions un homme d'affaires, un graphiste, et moi-même — a décidé

de lancer *ādaweb*, l'idée était d'inviter des artistes confirmés comme émergents à concevoir des projets qui engageraient une réflexion sur ce nouveau média qu'était alors le réseau. Notre idée s'inspirait des nombreuses tentatives d'utiliser la télévision dans les années 1970 pour diffuser des vidéos ou films d'artistes, et de l'importance d'un regard critique sur la télévision et son influence dans la société de l'époque.

En intervenant au tout début, nous pensions qu'il y avait une chance pour que l'art puisse participer à la définition d'un média dont nous pensions qu'il allait prendre une grande importance dans le futur. Ce qui s'est passé était prévisible, mais est allé bien plus vite que nous n'aurions pu l'imaginer. Le web est, en quelques années, devenu un immense centre commercial, et tout aussi vite d'ailleurs en train d'être marginalisé par les applications qui fonctionnent sans son élément constitutif, et tellement intéressant, qui est l'hyperlien.

Lorsque nous avons lancé notre plateforme de production et de distribution en 1995, on pouvait compter le nombre de sites web qu'il y avait dans le monde. Aujourd'hui, c'est un système qui compte des dizaines de millions de sites, et il est bien difficile de se faire entendre ou repérer si l'on n'est pas une entreprise commerciale avec de puissants moyens financiers. En conséquence, il n'est peut-être plus aussi intéressant pour les artistes de se positionner sur Internet pour débattre sur les éléments qui constituent notre culture, ou de travailler en ligne. Ils utilisent le réseau pour ce qui peut leur apporter, mais probablement de moins en moins en *pure player*.



Charles Sandison, *Logos (Hagia Sophia)*,  
2013, Datascape, Laboral.

PHOTO © SERGIO REDRUELLI



PHOTO © SERGIO REDRUELLO

Karin Sander, *Código XML-SVG*, 2014, Datascape, Laboral.

**Vous avez été le directeur artistique de *Villette Numérique* où cohabitait des œuvres résolument numériques avec d'autres qui ne l'étaient guère !**

La technologie en tant que telle ne m'intéresse que dans la mesure où elle permet aux artistes d'enrichir leur recherche, leur travail. Ils apportent ainsi une perspective différente sur la façon dont elle change notre monde ou la perception que nous en avons. Un ordinateur n'est en ce sens pas différent d'un crayon, d'un pinceau ou d'une caméra : il fait partie de la palette des outils que les artistes peuvent utiliser. Aujourd'hui, mais déjà en 2004, lorsque Frédéric Mazelly m'a invité à produire l'exposition *Zone de Confluences*, les outils numériques avaient été intégrés naturellement par une grande quantité d'artistes. J'ai donc invité des artistes émergents qui utilisaient essentiellement les outils numériques et d'autres plus accomplis qui les avaient déjà intégrés dans leur pratique.

Il n'y avait à mon sens dans cette exposition que des artistes qui utilisent les nouvelles technologies, et non de l'art technologique, qui ne me semble pas intéressant comme principe. Je pense en effet que si la technologie prend le pas sur l'idée, le concept, cela donne un gadget, rien de plus. Dans le même ordre d'idée, j'ai organisé en 2013 une exposition à la fondation Borusan Contemporary d'Istanbul, intitulée *Datascape*. Le principe était de

présenter des œuvres contemporaines qui se rapportaient à la longue tradition de la peinture de paysage, mais utilisant les outils numériques pour réfléchir sur la façon dont ceux-ci ont modifié notre perception, et peut-être le concept même de paysage. À Laboral, un an plus tard, j'ai pu approfondir cette réflexion, et j'espère bien pouvoir poursuivre cette recherche à Santander dans le futur, bien que je ne sache pas encore comment.

**Que vous inspire le fait que le département des nouveaux médias de l'Institut de Contemporary Art de Londres que vous avez dirigé ait été fermé ?**

En 1997, Sholto Ramsay, qui travaillait à l'ICA, a imaginé de donner à cette institution les moyens de s'inscrire dans ce qui alors paraissait prometteur. L'institution venait de signer un partenariat avec Sun Microsystems, qui à l'époque était l'un des leaders de l'informatique professionnelle. Il a donc envisagé de créer le "SUN/ICA New Media Centre", un atelier de production et un lieu de réflexion et de débat sur la culture du net, ce qui, compte tenu de l'histoire de l'ICA, faisait tout à fait sens. SUN apportait des machines et des ingénieurs, pour mettre à la disposition des artistes les moyens d'exploiter les nouvelles technologies et produire ainsi de nouveaux projets, envisagés comme une forme de recherche et développement par l'entreprise.

Sol Lewitt,

*Wall Drawing 38*, Fondation Botin.



PHOTO © D.R.

J'ai repris le projet, comme une suite logique de ce que j'avais commencé à New York, et tenté d'amplifier la présence du "New Media Centre" au sein de l'ICA. Je suis reparti au bout d'un an aux États-Unis, ayant été invité par le SFMOMA à reprendre le département de vidéo de l'institution et l'enrichir par mon expérience avec les nouveaux médias. Entre temps les artistes, comme d'ailleurs le reste d'entre nous, s'étaient mis à utiliser les ordinateurs plus simples, et n'a demeuré à l'ICA que l'idée d'une plateforme de discussion et d'échange. Lorsque, quelques années après mon départ, Sun a cessé de subventionner le projet, celui-ci s'est éteint de lui-même, car le besoin n'était plus là. ■

**Dominique Moulon**

*Une version longue de cet article a été publiée dans Art Press n° 431 - mars 2016*

**+info**

**Fundación Botín:**  
www.fundacionbotin.org  
**Centro Botín:**  
www.centrobotin.org