

[WEB] Entrevue avec Benoît Palop

Nathalie Bachand

Number 108, Summer 2016

Dans les internets
Inside the Internet

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/83102ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

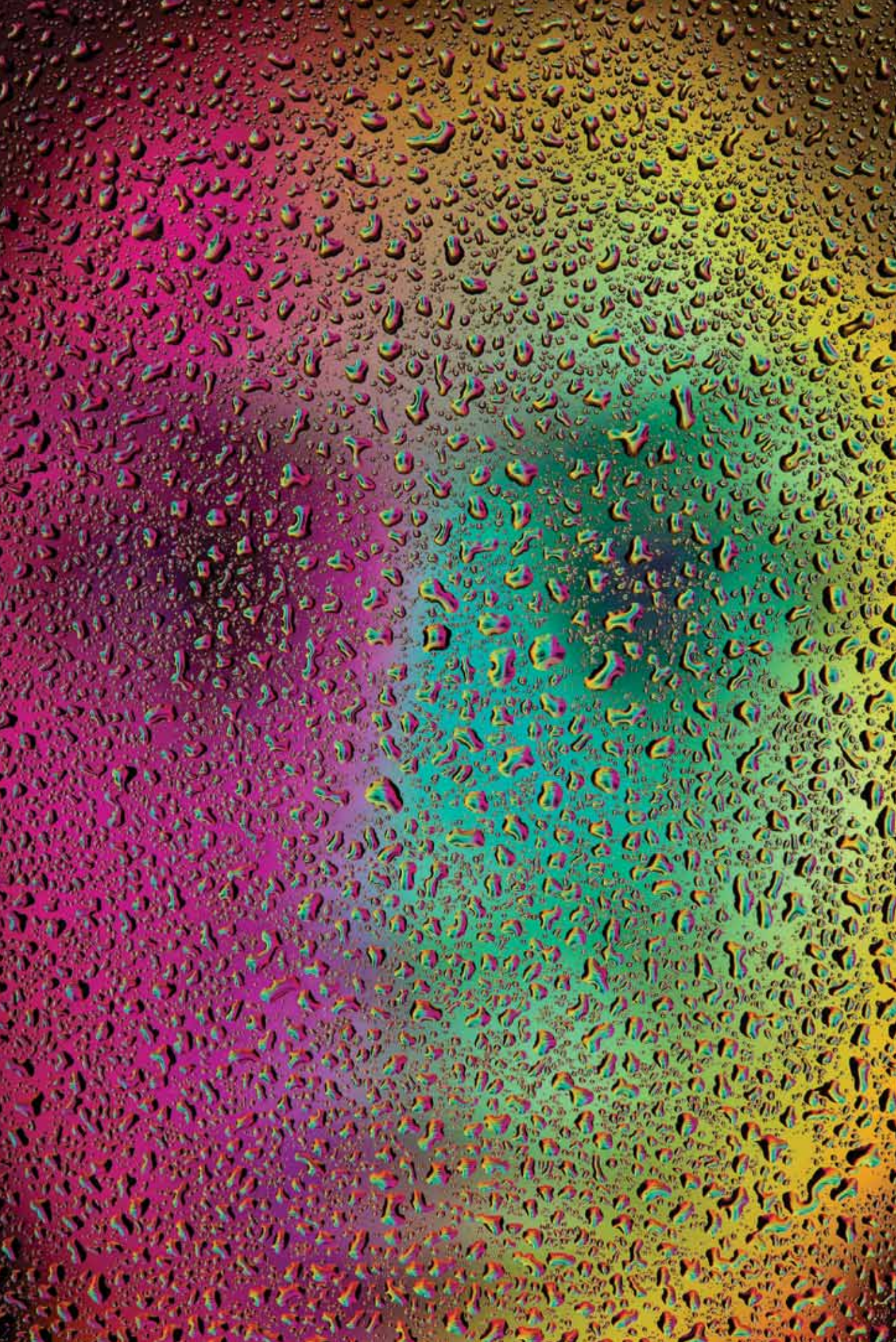
ISSN

2368-030X (print)
2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Bachand, N. (2016). [WEB] Entrevue avec Benoît Palop. *ETC MEDIA*, (108), 18–21.



Rollin Leonard, *Large Metal Prints*, 2016.
2^e partie sur 3 intitulée *Laura Elisa*.
Avec l'aimable autorisation de l'artiste.

[WEB]

ENTREVUE AVEC BENOÎT PALOP

Nathalie Bachand : Allo, Benoît, je suppose qu'on peut amorcer cet entretien par une question qui va permettre d'en apprendre un peu plus sur toi. En fait, j'aimerais beaucoup connaître ton parcours. Qu'est-ce qui t'a conduit vers les arts numériques ? Mais aussi, d'où es-tu parti ? Et d'où te vient cette passion – je pense qu'on peut utiliser le mot « passion » dans ton cas ;) – pour l'art numérique et pour l'art Web en particulier ?

Benoît Palop : Mon parcours est plutôt classique et je pense que ma passion pour les technologies doit venir de mon père qui m'a introduit assez jeune à l'informatique et aux jeux vidéo, à l'époque de l'Amiga 500 et de la NES. Impossible de me faire sortir dehors trop longtemps, j'étais complètement intoxiqué – dans le bon sens du terme.

Au niveau de mon cursus scolaire, j'ai suivi un master en Arts visuels, Design & Nouveaux Médias à La Sorbonne, Paris 1 – beau sur papier, mais légèrement soporifique en amphithéâtre – puis j'ai poursuivi avec un second master en Philosophie – Étude de l'exposition, à Lyon 1, que j'ai terminé à la Florida International University, à Miami, en alternant stage, cours et beach party. Une période bien fun où il faisait bon vivre. Je suis ensuite passé par New York pour un autre stage et suis venu m'installer à Montréal pour trouver mon premier travail post-études il y a 4 ans, 3 mois et 23 jours.

Sans aucune hésitation, je dirais que c'est Montréal qui m'a conduit vers les arts numériques. Certes, mes études m'ont familiarisé avec les pratiques émergentes et elles m'ont ouvert aux enjeux actuels, mais comme beaucoup de parcours offerts en université française, tout se résume bien souvent à des mots redondants et à de la théorie. Du moins, c'était ainsi il y a quelques années. En arrivant ici, j'ai vu des choses plus concrètes, et je me suis très vite rendu compte du potentiel artistique et créatif de la ville. Je commençais d'ailleurs à travailler à la Société des arts technologiques (SAT), où je me suis retrouvé en quelque sorte aux premières loges.

C'est aussi à ce moment que j'ai commencé à écrire régulièrement pour The Creators Project et à

m'intéresser de plus en plus aux pratiques artistiques et créatives explorant l'Internet, les réseaux (sociaux ou pas), ainsi que la « culture de l'écran », qui tendent à décrypter et à questionner l'impact des développements technologiques et du Web sur la culture, les sociétés et nos comportements. En tant qu'Internet-freak, je me sens ultra concerné.

N. B. : Question en deux temps alors : quand tu dis que c'est Montréal qui t'a conduit vers les arts numériques, qu'as-tu découvert exactement, au-delà de la SAT (premières loges où tu travailles), qui ait pu faire figure de révélation ? The Creators Project ! Cette plateforme est assez géniale pour tout ce qui est artistico-geek-DIY-ou-pas... Vu de l'extérieur (du moins de mon point de vue), tu es devenu une sorte de référence chez TCP pour tout ce qu'on identifie comme « art des internets ». Est-ce que ça s'est fait tout naturellement, au fil de tes affinités pour ce type de projets artistiques ?

B. P. : La culture numérique est omniprésente à Montréal, ce n'est pas un secret. Qu'on pense au paysage architectural, aux nombreux événements qui lui sont dédiés, comme ELEKTRA-BIAN, IX Symposium (SAT), MUTEK ou Sight & Sound (Eastern Bloc), à la communauté de créateurs et d'artistes, ainsi qu'aux nombreuses structures : il est quasiment impossible de ne pas remarquer cette effervescence. L'énergie est telle qu'à un moment donné, tout individu intéressé ou impliqué minimalement dans les nouveaux médias et la création numérique se laisse entraîner et a envie d'y contribuer à sa manière. C'est cet esprit de création constante qui m'a vraiment marqué au début.

The Creators Project est une plateforme plutôt intéressante, créée par un partenariat réunissant VICE et Intel. À l'époque où Julia Kaganskiy – maintenant directrice fondatrice du *New-Inc.* à NYC – était l'éditrice en chef, TCP était vraiment tourné vers les nouvelles technologies et la culture du numérique au cœur du processus créatif.

Le champ de couverture est un peu plus large maintenant, et traite d'horizons créatifs et artistiques variés : il y en a pour tous les goûts et tout le

monde s'y retrouve, ce qui n'est pas à négliger. Malgré ce réajustement de trajectoire et ce remaniement d'accent et de ligne éditoriale, j'ai essayé de rester fidèle à mes orientations premières : continuer à soutenir autant que possible les acteurs de la communauté culturelle et artistique de l'Internet et contribuer, avec mes moyens, à son rayonnement et à sa valorisation. Je garde cependant un œil sur ce qui se passe « at large » ici à Montréal pour mettre de l'avant le travail local aussi souvent que possible.

N. B. : L'art Web à Montréal : j'ai l'impression qu'il en est encore à ses balbutiements, du moins en comparaison avec une certaine communauté internationale et notamment étatsunienne – artistes comme organismes – qui est en plein essor en ce moment. Tu m'en parlerais un peu ? Je veux des noms ;).

B. P. : Il est vrai que Montréal n'est pas un point névralgique de la communauté « Net-Art », même si nous sommes quelques-uns à nous y intéresser sérieusement et que certaines structures comme Eastern Bloc, ou même Studio XX et Agence TOPO, y ont déjà porté intérêt. Compte tenu de son évolution à travers le paysage des arts numériques, les acteurs/diffuseurs montréalais commencent

B. P. : Oui, en effet, j'avais l'envie et le besoin de m'investir d'une autre manière que dans mes contributions écrites et l'étape suivante, qui est aussi l'étape logique, était d'agir comme commissaire. En novembre 2014, Sabrina, Tristan et moi avions vaguement évoqué l'idée d'organiser un événement. Il me semble que la première fois qu'on en a discuté, c'était à la suite d'une performance de Sabrina et de Roger (Tellier-Craig) à la Sala Rossa. Erin nous a ensuite rejoints sur le projet et, quelques semaines après avoir discuté du concept, nous l'avons proposé à l'équipe du Musée d'art contemporain de Montréal, qui nous a offert de le présenter dans le cadre d'une de leurs nocturnes.

Le concept était assez simple, mais collait plutôt bien avec les comportements et interactions sociales générées à travers le Web. Nous avons chacun invité des artistes de nos réseaux personnels qui, à leur tour, ont convié un autre artiste : un mode de commissariat mettant l'accent sur les activités sociales URL, ainsi que sur l'Open Source et le caractère exponentiel de la création à l'ère de l'Internet.

Les artistes ont embarqué, et on s'est retrouvés avec une belle équipe dont Morehshin Allahyari, Anthony Antonellis, LaTurbo Avedon, Jeremy Bailey, Brenna



Anthony Antonellis, *paint_bucket_landscape.gif*, 2012. GIF Animé sur panneau d'affichage LED. Avec l'aimable autorisation de l'artiste. © Photo : Justine Tobiasz.

tranquillement à y prêter attention, et ils n'ont pas le choix s'ils veulent rester actuels et intervenir dans les débats contemporains. J'ai vraiment hâte de voir comment ça va évoluer et surtout comment les structures et événements dédiés à l'art numérique vont exploiter la situation.

New York reste selon moi l'épicentre, notamment avec le travail remarquable de Kelani Nichole et du réseau d'artistes qu'elle a su rassembler autour de la galerie TRANSFER, mais aussi de personnes influentes comme la commissaire Lindsay Howard, de nombreuses galeries et centres d'arts, des médias, des plateformes et organismes comme *Rhizome*, des artistes locaux ou de passage, qui font de NYC un vrai hub d'expérimentation et de réflexion pour ce genre de pratique – créateurs, artistes, critiques autant que commissaires. Cependant, on m'assure que l'Internet est sans frontières.

N.B. : Je reviens sur ce que tu as dit précédemment : « Je garde cependant un œil sur ce qui se passe "at large" ici à Montréal pour mettre de l'avant le travail local aussi souvent que possible. » En fait, tu fais plus que simplement garder un œil ouvert, car tu as aussi une pratique de commissaire, émergente certes, mais tout de même bien réelle. Je pense en particulier à l'évènement que tu as organisé l'année dernière, en collaboration avec Sabrina Ratté, Erin Gee et Tristan Steven au MAC : X+1. Je suppose que la mise sur pied de cet évènement est née d'un désir d'aller au-delà de faire une simple veille de l'art Web et d'en parler dans des comptes-rendus et des critiques ? Peux-tu me rappeler le concept de la soirée et qui étaient les artistes participants ? Je me souviens qu'il y en avait vraiment beaucoup...

J'aimerais aussi que tu me parles de ta vision comme commissaire – de quoi cette vision est-elle faite ? Sur quoi s'appuie-t-elle ?

Murphy & Birch Cooper, Adam Ferriss, Émilie Gervais, Claudia Hart, Faith Holland, Sara Ludy, Claudia Mate, Lorna Mills, Sam Newell, Eva Papamargariti, Nicolas Sassoon, pour n'en citer que quelques-uns. En bout de route, nous avons un vaste panorama de créations projetées (vidéos, GIFs ou fureteurs Web) rassemblant des esthétiques, des processus créatifs et des approches très différentes. Le résultat était assez beau, à la fois éclectique et chaotique, et s'intégrait avec une certaine fluidité à l'architecture de la rotonde du MAC. Pour nous, il était important de présenter ces pratiques au public et au microcosme artistique montréalais, encore frileux parfois devant ce genre de créations. En plus d'avoir co-commissarié X+1, Sabrina, Erin et Tristan participaient aussi à l'évènement, car ce sont également des artistes très talentueux.

J'ai encore un peu de mal à assumer l'étiquette de commissaire. Je n'ai pas l'habitude de me retrouver ainsi à l'avant-plan, même si le terme émergent est là pour pallier mon manque de confiance et souligner le fait que je suis en période d'observation et d'apprentissage. J'aurais cependant tendance à dire que ma vision à titre de « commissaire émergent » est d'explorer la culture de l'écran et d'interroger l'Internet comme outil créatif et espace de diffusion. Non seulement sur un plan strictement ou purement formel et esthétique, mais aussi pour témoigner de ses tendances à modifier, voire à générer, certains paramètres sociaux, politiques, culturels et géographiques.

N.B. : Il était assez intéressant de découvrir toutes ces pratiques artistiques dans un contexte offline, à la fois physique et festif : la manière dont les œuvres étaient présentées, couvrant de part en part les murs de la rotonde du MAC, rendait l'expérience presque immersive (mais c'est une autre question qu'on ne va pas aborder ici ;). D'ailleurs, l'expérience du public devant le Net Art est loin d'être anodine,

car si l'on en voit encore peu dans les lieux plus classiques de type galerie, le Web en est quant à lui saturé... Ce qui m'amène à penser à des initiatives comme *The Wrong*, la biennale d'art Web qui a vu le jour en 2013-2014, à l'initiative de David Quiles Guillo, et pour laquelle tu étais commissaire d'un pavillon en 2015-2016... J'aimerais que tu me parles un peu de cette expérience de commissariat online, mais aussi du Web comme lieu de diffusion versus l'espace physique. Comment te positionnes-tu par rapport à ces deux modes de diffusion ?

B. P. : L'expérience de *The Wrong* était super intéressante et enrichissante malgré les points négatifs et les difficultés que peut engendrer un événement de cette ampleur, présenté dans un format non conventionnel. Je remercie David de m'avoir offert cette opportunité, qui m'a aussi permis de découvrir à quel point le commissariat en ligne est un travail ardu, tant sur le plan des choix que sur le challenge de la création du pavillon en tant que tel. Dans mon cas, il était assez compliqué de diviser mon temps entre la conception de l'environnement Web et l'aspect conservation – surtout en tant que one-man-team – et j'aurais vraiment aimé avoir plus de temps pour développer et solidifier certains aspects. Une des choses les plus plaisantes reste quand même le fait d'avoir rassemblé une vingtaine de mes artistes préférés à l'intérieur d'un même « body », notamment :



Jeremy Bailey, *The You Museum* (2015-2016). Avec l'aimable autorisation de l'artiste.

Lauren Pelc-McArthur, Tyson Parks, Sarah Weis, Rollin Leonard, Yoshi Sodeoka, V5MT, etc.

L'expérience utilisateur est un des aspects les plus importants dans ce genre de pratiques, surtout si l'on prend en compte nos comportements de navigation. Notre attention et notre patience sont très limitées, ce qui appelle à un travail rigoureux à la fois sur l'environnement visuel et sur le système de navigation. Il faut que l'expérience soit simple, rapide et belle. Ajoutez à cela une sélection de travaux pertinents, ficelés autour d'une problématique solide et vous obtiendrez probablement un projet qui tient la route.

Je ne vais pas dresser un compte rendu de chacun des projets en ligne que j'ai exploré, mais certains sont vraiment plus solides que d'autres, non seulement grâce à des structures fluides et des formats originaux, mais surtout grâce à du contenu qui transgresse de multiples codes présents dans la société moderne. Panther Modern Gallery, Cloaque.org, mais aussi de nombreuses expositions temporaires dont, récemment, « *Geographically Indeterminate Fantasies: The Animated GIF as Place* », commissariée par Paddy Johnson et son équipe chez Art F City, en sont de très bons exemples.

Personnellement, au-delà de l'esthétique particulière offerte par les travaux screen-based et les propos qui en découlent, j'apprécie énormément le fait de pouvoir profiter de ce genre de travaux du fond de mon lit ou dans la file d'attente du supermarché.

N.B. : À ton avis, quel rôle va jouer la réalité virtuelle (VR) dans l'avenir des projets Net Art ? Crois-tu que son évolution va être déterminante dans leur évolution ? Est-

ce que cela pourrait opérer une délocalisation de l'écran vers le virtuel ? Je pense évidemment aux Oculus... La révolution VR va-t-elle finalement advenir ?

B. P. : Ce sont deux univers très différents et peu comparables. Certes, l'expérience VR est intéressante et propose de nouvelles perspectives créatives, mais le contexte est encore trop intimiste et exclusif, et son accessibilité moins évidente est un peu en contradiction avec l'utilisation grand public, ouverte, libre et abondante de l'Internet, délimitée par nos écrans de smartphones, tablettes ou laptops.

En effet, ces frictions ne permettent pas au VR de questionner les enjeux fondamentaux soulevés par Internet et d'offrir un type d'interaction, de spatialité, d'appréhension de l'environnement – mais également d'esthétique – qui soit susceptible de se substituer à l'expérience du Web. Les problématiques abordées sur le plan de la réalité virtuelle seront nécessairement différentes, ou du moins elles seront approchées d'un autre angle, ce qui est plutôt intéressant en soi. Pour être honnête, je perçois et j'apprécie vraiment le côté ludique et immersif du VR, mais je ne suis toujours pas convaincu à 100 % de sa pertinence d'un point de vue artistique. J'imagine tout de même qu'à un moment donné, nous allons assister à une symbiose VR/Internet/art et je serais vraiment curieux de voir advenir cette (r)évolution.

J'aimerais quand même souligner à quel point je trouve à la fois fascinant et malaisant de regarder et d'analyser le comportement des gens portant des casques VR. Oui, on peut considérer ça comme une sorte de voyeurisme ;).

N.B. : Ah !, tiens, effectivement – regarder les gens en train de voir ! N'empêche, je pensais par exemple à des galeries en ligne comme DiMoDA (Digital Museum of Digital Art) créée par Alfredo-Salazar-Caro et William Robertson, où le visiteur est invité à déambuler dans un espace 3D... On imagine facilement faire cette visite en mode VR.

Mais sinon, pour finir, j'aimerais parler rapidement des pratiques post-numériques, qui se réclament du Web tout en advenant en dehors de celui-ci. Le Web est-il un rêve duquel on ramène des objets dans le monde éveillé ?

B. P. : Le Web n'est pas un rêve... À moins que je vive un rêve éveillé/lucide ;).

Les pratiques post-numériques sont super intéressantes, car elles permettent d'avoir une approche physique et assez critique du Web, suivant la manière dont il est décontextualisé. Je pense à des pratiques où la matière du Web est extraite puis remise en forme dans l'espace pictural du tableau, comme le fait l'artiste américaine Petra Cortright; ou encore des pratiques d'installation comme celle de Grégory Chatonsky et Dominique Sirois avec leur projet *Extinct Memories*, où l'Internet est moins un matériau qu'un objet de réflexion. On pourrait en parler encore un moment, mais on s'éloignerait trop du Web ;).

N.B. : C'est vrai, et il faut bien conclure à un moment. Merci Benoît !

Nathalie Bachand