

## Alexei Shulgin : contre-interactivité !

Gaspard Bébié-Valérian

C'est d'abord par l'usage de nos sens que nous percevons les objets. Un modèle interactif appliqué aux objets change toute opération, même la plus rudimentaire. Notre désir d'utiliser des modes perceptifs et logiques de plus en plus variés, connaissances, inférences, décisions, actions sont ici des notions fondamentales du design de nos futurs objets. Augmenter un objet consiste à lui ajouter divers dispositifs, visant à lui donner des capacités de traitement de l'information, lui donner des informations sur son environnement ou donner à son environnement des informations sur lui-même.

Alexei Shulgin<sup>1</sup> est l'un de ces artistes précurseurs qui a constitué et défini tout un pan de l'art actuel : le net.art. Cette forme d'expression se voit attribuer tout un lot de désignations tout en sachant que tout s'y côtoie, de nombreux acteurs rivalisent de leurs productions et surtout s'opposent farouchement dans leurs approches du réseau. Ce qui semble réunir sous un tel étendard toutes ces pratiques, c'est qu'elles sont produites par le biais de l'ordinateur et mises en circulation, offertes et affichées par l'intermédiaire de supports virtuels et des canaux de communication. L'*art réticulaire*, expression initiée par Paul Mathias<sup>2</sup>, résume assez bien cela. Le terme réticulaire est dérivé du réticule, cet objet (un réseau, tissu de petites mailles) que les femmes romaines utilisaient pour réunir leurs cheveux. Par extension, il s'agissait aussi en astronomie de fils croisés placés au foyer d'une lunette et dont les points d'intersection servaient de points de repère. Ensuite, il faut savoir que le terme même de net.art est tiré initialement d'un dysfonctionnement logiciel :

*is a self-defining term created by a malfunctioning piece of software, originally used to describe an art and communications activity on the internet.*<sup>3</sup>

Shulgin, né en 1963 à Moscou, est impliqué dans des travaux de software art (expérimentations diverses à partir de logiciels) et c'est aussi l'un des piliers de l'organisation *ReadMe*<sup>4</sup>, un festival annuel de conférences et productions liées aux formes numériques. Alors qu'il débuta sa carrière comme photographe, il migra en 1990 vers internet et en 1994, fonda le WWW-Art-Lab<sup>5</sup> en coopération avec de nombreux artistes de Londres et Slovénie. L'ensemble de son œuvre s'est toujours élaborée par une intégrité intellectuelle, volontaire et déterminée à poser des jalons francs et radicaux sur le net.art.

Mais peut-être serait-il plus juste de déterminer quelle spécificité Alexei Shulgin a émulé dans cette discipline. En effet, le net.art dans une perspective conventionnelle, n'est que l'évolution logique et habituelle des médiums traditionnels. Il n'est qu'une extension de formes précédemment construites et figées selon des référents

---

<sup>1</sup> A. Shulgin : [runme.org](http://runme.org)

<sup>2</sup> Réseaux d'art, au-delà d'un conformisme de la subversion, Paul Mathias / [http://pmat.ciph.free.fr/IMG/pdf/Art\\_Venise.pdf](http://pmat.ciph.free.fr/IMG/pdf/Art_Venise.pdf)

<sup>3</sup> Natalie Bookchin et Alexei Shulgin / introduction to net.art (1994-1999)  
[http://subsol.c3.hu/subsol\\_2/contributors/bookchintext.html](http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors/bookchintext.html)

<sup>4</sup> <http://readme.runme.org/>

<sup>5</sup> <http://sunsite.cs.msu.su/wwwart/index1.htm>

historiques (peinture, sculpture, photographie...) et si ce n'est le relais de l'ordinateur comme vecteur de transmission, il n'a pas à proprement parler de particularité. Ainsi, il n'est guère surprenant de voir décliner les grands thèmes de l'histoire de l'art - notamment le drapé, le nu, le paysage, le portrait ou encore l'allégorie - au sein d'installations ultramodernes.

C'est ainsi que la désignation de net.art tient sa légitimité tout simplement car il a été absorbé par les circuits traditionnels de monstration et que sa circulation est, elle aussi, à son tour dépendante des réseaux institutionnels. Seulement pour atteindre ce degré d'acceptation et médiation, il a fallu tout d'abord assimiler les grands thèmes moteurs, cela apparaissant comme une phase d'intronisation nécessaire à l'émancipation. La plus-value du net.art, ce qui le rend plus actuel, c'est tout d'abord son essence virtuelle, notion qui selon Shawn Wilbur, pourrait être définie comme « une vision religieuse du monde dans laquelle pouvoir et bien moral sont unis dans la vertu » mais aussi en termes d'optique, correspondrait à l'image qui se forme par le biais d'une lentille divergente (loupe). Georges Didi Hubermann nous propose une autre définition, la virtualité comme une création de l'esprit, une image qui serait construite dans l'imaginaire<sup>6</sup>. Autrement dit, cette *image* n'est qu'une *perception subjective*. « Elle n'existe pas indépendamment du sujet-spectateur. Dans une certaine mesure, l'optique assimile la virtualité à l'*illusion*. »<sup>7</sup>

Cette dimension de virtualité est en effet l'ossature de l'art numérique, le fondement même mais cela ne saurait s'y résumer. Deuxièmement, le leitmotiv, invoqué comme sublimation de cette nouvelle expression, rendant obsolète toute autre discipline, c'est l'interactivité.

« Les produits du net.art - selon Paul Mathias - sont des flux, mobiles et volatiles » basés sur 3 principes ontologiques :

- le support -> le réseau
- l'outil -> l'environnement socio-technique
- l'espace communautaire -> le rassemblement de sujets-opérateurs

Shulgin complète à son tour cette première détermination avec les spécifications suivantes :

1. *Formation of communities of artists across nations and disciplines*
2. *Investment without material interest*
3. *Collaboration without consideration of appropriation of ideas*
4. *Privileging communication over representation*
5. *Immediacy*
6. *Immateriality*
7. *Temporality*
8. *Process based action*
9. *Play and performance without concern or fear of historical consequences*
10. *Parasitism as Strategy*

---

<sup>6</sup> George Didi-Hubermann. Ce que nous voyons, ce qui nous regarde, Les éditions de Minuit

<sup>7</sup> La virtualité comme catégorie pour penser le social / Serge Proulx, Guillaume Latzko Toth  
<http://www.erudit.org/revue/socsoc/2000/v32/n2/001598ar.pdf>

- a. *Movement from initial feeding ground of the net*
  - b. *Expansion into real life networked infrastructures*
11. *Vanishing boundaries between private and public*
12. *All in One:*
- a. *Internet as a médium for production, publication, distribution, promotion, dialogue, consumption and critique*
  - b. *Disintegration and mutation of artist, curator, pen-pal, audience, gallery, theorist, art collector, and museum*<sup>8</sup>

Mais une imagerie, une perception sans doute caricaturale ou erronée caractérise déjà cette nouvelle discipline. Le net.art serait une nouvelle aliénation technologique, poussant inexorablement à une dissociation de l'appréciation (le goût) des règles de l'art (appréciations attendues). Règles qui posent les questions de la muséalité, discursivité critique et proposant un regard non autographique (par soi-même) mais *allographique* (par autre), sans filiation et sans histoire. Cette assimilation du médium au scientifique débouchant sur de simples détournements technologiques mèneraient à : « l'inévitable confusion de l'outil et du lieu d'existence de l'art. Ce qui dans une approche critique laisserait penser que le net.art, c'est une extension du fameux *halo idéologique de la mort de l'art* [...] exister sur le mode inauthentique de la disponibilité, de la réplication, de la manipulation libre, aléatoire et insignifiante »<sup>9</sup>

Il s'agirait donc d'une rupture avec le modèle traditionnel de l'œuvre d'art, une œuvre unique avec sa singularité, mais dans une externalisation - dans un processus - c'est à dire une mise en dispositif qui rendrait l'appareil de production immaîtrisable. De ce fait l'œuvre réticulaire « cristallise un certain champ de possibles : structures, règles, pratiques, un tout temporaire et instable donné dans une expérience esthétique déterminée comme événementielle »<sup>10</sup> Renoncer à la catégorie de produit, c'est privilégier la dimension du processus, d'une expérience esthétique. Le processus, c'est aussi la mise en branle de dispositifs, figures récurrentes et spectaculaires du multimédia, qui nous laissent penser que le net.art, c'est d'abord et avant tout de l'interactivité.

L'interactivité, phénomène de réponse à un événement, stimulus ou autre cadre déterminant une action. Rien n'est jamais fixé, rien n'est arrêté, tout est en devenir... C'est l'utopie du dédouanement déterministe. Et *Alexei Shulgin* en cela, a toujours su rebondir et contester des idées préconçues. Il manifeste une lucidité certaine à l'égard de tous ces dispositifs dits interactifs. D'une part car ils usurpent la notion même d'interactivité, le médium numérique virtuel n'en a pas la primauté, et d'autre part, car nombreux sont les concepteurs à arguer le libre-arbitre, la responsabilisation du spectateur dans le processus de création. Le processus est suffisamment vaste pour permettre des dérives de statut et d'implication, puisque du statut de spectateur l'on passe aisément à celui d'acteur voir co-créateur. Le feu follet de la démocratisation et popularisation de l'art contemporain arrangeant bien les choses, laissant entendre que par intervention, le spectateur non seulement donne du sens à l'œuvre mais en plus y participe. Ce qui, si nous poussons le

<sup>8</sup> Nathalie Bookchin et Alexei Shulgin op. cit.

<sup>9</sup> Paul Mathias op. cit.

<sup>10</sup> *ibid*

raisonnement, à son extrémité, laisserait entendre que sans spectateur-acteur l'œuvre n'existerait pas.

Or, comme le souligne Alexei Shulgin :

« L'ordinateur permet une certaine alternative – "l'art des media" est immédiatement devenu synonyme d'art expérimental depuis l'appréciation de la haute sphère culturelle. En observant des formes très populaires de media art comme des installations interactives, je me suis toujours étonné des personnes qui pouvaient s'exciter dans une mise en abîme. Il semblerait que la manipulation soit la seule forme de communication qu'ils connaissent et apprécient. Ils s'enthousiasment de suivre quelques options laissées par l'artiste : appuyer à droite, à gauche, sauter ou s'asseoir. »<sup>11</sup>

Shulgin analyse l'emploi de gimmicks ludiques interactifs, motivés par un phénomène de novation futuriste, prétextes à jouer de technologies toujours plus sophistiquées. *Future now !* sonne telle l'imprécation faite au HighTech tout puissant, encore une fois, l'art est un émissaire flatteur. C'est ainsi qu'émergent des vocables spécifiques tels que l'interaction, l'interface individuelle, l'intelligence artificielle, la communication perpétuelle...

« Media artists! Stop manipulate people with your fake "interactive media installations" and "intelligent interfaces"! You are very close to the idea of communication, closer than artists and theorists! Just get rid of your ambitions and don't regard people as idiots, unable for creative communication. Today you can find those that can affiliate you on equal level»<sup>12</sup>

Ce que Shulgin, notamment, au travers de son œuvre, provoque comme véritable processus interactif ne tient pas dans l'instrumentalisation du spectateur. Il ne projette pas chaque protagoniste-regardeur comme objet-variable susceptible de déranger, agrémenter l'œuvre ; il fait appel à des mécaniques intellectuelles qui par leurs mises en ironie, par leurs jeux d'humour, renversements de réalités et questionnements implicites, mettent en œuvre une véritable inter-activité. L'interactivité selon Shulgin, ce n'est pas une complexification de l'outil, des technicismes et autres ésotérismes pour établir des effets de cause à effets, l'interactivité selon Shulgin, c'est un mécanisme cognitif.

Comme le souligne MG Dantec, romancier de littérature cyber-punk et visionnaire du posthumain

« [...] *mais depuis Mac Luhan on sait que tu es actif lorsque tu regardes une image. Donc il y a déjà une forme d'interactivité entre l'écran sur lequel on projette un film et un humain.* »<sup>13</sup>

En effet, le phénomène d'interaction peut se révéler dans d'autres circonstances, lieux et temps. Il s'agirait alors de retro-action interactive. Lorsque nous observons les peintures rupestres de Lascaux, sans doute réalisées à d'autres fins que

---

<sup>11</sup> <http://sunsite.cs.msu.su/wwwart/apc.htm>

<sup>12</sup> *ibid*

<sup>13</sup> [http://www.mauricedantec.com/sites/dantec/article/article.php/article/dantec\\_la\\_spirale](http://www.mauricedantec.com/sites/dantec/article/article.php/article/dantec_la_spirale)

contemplatives, elles nous ramènent à notre histoire commune, à une culture locale, géographique et culturelle avant même de nourrir une iconographie de la peinture. En ce sens, le phénomène d'interaction se produit. Or, aujourd'hui, nous raisonnons et établissons notre imaginaire selon des logiques spectaculaires et instantanées. Il n'est guère autorisé de laisser des latences construire notre consommation du réel. L'idée étant que ce que je vois, je l'assimile *hic et nunc*.

Alexei Shulgin est un trublion et joue à contre-courant de cette vision normalisante. Il instaure des mouvements perceptifs inconscients et cinglants à l'égard de chacun, dans nos habitudes et usages de consommation du visible dans l'espace internet. À chaque incidence visuelle et sonore (effets visibles, réactions) correspondent en effet les fonctions *processuelles* du parc informatique, de la machine et son travail se construit notamment dans ce rapport de l'homme à la machine. De ce fait, les objets artistiques produits ne sont pas des objets uniquement artistiques, ils sont aussi des objets technologiques, ce sont des savoirs esthétiques couplés à des savoirs informatiques.

L'un des plus célèbres travaux que nous allons aborder maintenant, projet qui ne se définit et ne se rattache pas au champ de l'art s'intitule ***FuckU-FuckMe / The Ultimate Sex Remote Solution*** (1999) <sup>14</sup>

Tout a commencé par cette lecture, accrochée au fil d'une visite anodine :



*Le business porno semble s'être allié à un groupe de recherche de la Nasa pour concevoir (et commercialiser) cet effrayant système de branlette assistée par ordinateur. Pour ceux que l'électrocution n'effraie pas, sachez que plusieurs positions sont possibles, et que la magnanime FuckU-FuckMe corporation prévoit même de prendre en compte les particularismes régionaux.* <sup>15</sup>

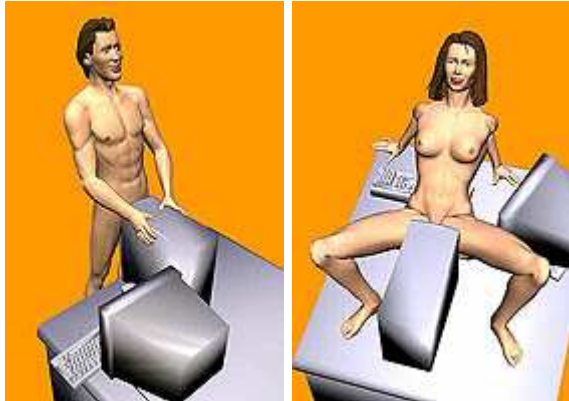
Présenté sous forme de site internet, bardé de banderoles orange et violettes - identité visuelle accrocheuse volontiers étendard d'une *startup* et d'un *corporate trading* étudié - un service de cybersexe à domicile nous est proposé. Il s'agit d'un dispositif constitué de périphériques connectés aux ordinateurs (hardware) et couplés à des logiciels (software) établissant les netconnections avec d'autres utilisateurs. Le principe est simple, deux modules, l'un masculin avec sa protubérance phallique, l'autre féminin basé sur le modèle génital féminin.



<sup>14</sup> <http://www.fu-fme.com/>

<sup>15</sup> <http://www.fluctuat.net/cyber/articles/sexxx.htm>

Faire l'amour par l'intermédiaire de ces machines, visiblement, reviendrait à faire l'amour avec son propre ordinateur et une personne à distance, les données émises par les périphériques étant transmises par internet sur d'autres terminaux. C'est en quelque sorte, la constitution du mythe cyborg, l'individu préférant la machine et ses appareils de translation aux relations humaines.



Le site, explique en détail le fonctionnement de ces machines et rend plus crédible son objectif commercial en y insérant des témoignages de clients ravis, ainsi que des formulaires d'inscription et de contact pour recevoir les informations appropriées.

De prime abord, à l'époque du boum internet et des startups, ce type de projet semblait crédible. C'est justement ce qui a captivé des millions de personnes, permis la publication de nombreux articles dans les journaux et magazines ainsi que dans les programmes TV. Des polémiques enflèrent jusqu'à soulever le haro de catholiques extrémistes, condamnant cette compagnie, la qualifiant d'*ambassadrice de l'enfer*. Ce qui permet à cette œuvre d'être si efficace selon Shulgin, c'est non seulement le relais médiatique, l'information étant un vecteur de transmission extrêmement rapide mais surtout l'exclusion totale, l'absence absolue d'assimilation au monde de l'art. Ce qui suppose de fait que ce travail n'était pas à percevoir comme une œuvre d'art :

« Ne présentez jamais votre projet comme un projet artistique – les gens n'ont plus aucune crédibilité en l'art de toute façon »<sup>16</sup> C'est cette incapacité à rattacher l'objet à une forme artistique qui permet de conserver sa crédibilité. Cette lucidité, c'est aussi une connaissance accrue des comportements relatifs à l'usage du net. Shulgin a conscience que la majeure partie des internautes (particulièrement les hommes) s'intéressent plus à la pornographie qu'au net.art. Cela le mena alors à concevoir une interface pornographique menant les utilisateurs par leur visite à découvrir des œuvres de net.art, de la même façon que des interfaces anodines et innocentes embusquent des contenus pornographiques.

« Comme je l'ai mentionné auparavant – si vous voulez être entendu, vous devez connaître la culture majeure / les mécanismes de cette culture – et le porno en est une partie essentielle. »<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Cinémas de demain - Tour du monde du web / <http://www.fluctuat.net/tourdumonde/shulgin.htm>  
Interview menée par Alexandre Boucherot

<sup>17</sup> ibid

Ces questionnements relatifs à l'usage d'un media informationnel ainsi qu'aux usages de ses utilisateurs nous rappellent que le net.art, comme nous l'avons précédemment énoncé, met en connections des interfaces. L'interfaçage est non seulement technologique et humain. L'ordinateur est construit selon les mêmes principes et schémas que ceux du cerveau, la technologie aidant, les frontières entre chacun de ces organismes s'estomperont. C'est ce qui pousse des intellectuels et artistes comme Shulgin, Dantec, Stelarc<sup>18</sup> ou encore Marcel Li Antunez<sup>19</sup> à hybrider les rapports homme-machine et les envisager conceptuellement, comme des déclinaisons logiques de systèmes proprement humains dérivés dans l'espace informatique technique. De la sorte, la description suivante portant sur l'étude du système neuronal pourrait tout aussi bien s'appliquer à une description du réseau mondial internet : « the processing ability of the network is stored in the inter-unit connection strenghts, or weights, obtained by a process of adaptation to a learning from, a set of training patterns. »<sup>20</sup>

« inévitablement il va se passer quelque chose entre l'ordinateur humain et l'ordinateur machine. Le second n'étant que le reflet du premier malgré tout. Il n'est pas arrivé d'une autre planète. C'est une construction du cerveau humain. On pense souvent que la science est un truc rationnel mais depuis Freud on sait que toute action humaine a toute une masse derrière elle. »<sup>21</sup>

Certainement, Shulgin ne fait pas l'apologie de ce mythe, celui de l'hybridation, de l'occultation de l'homme pour une instrumentalisation. Il ne participe pas à ce jeu et résolument adopte une posture ironique et critique. Les technosciences tendent à effacer progressivement la conscience du corps, sa prégnance dans l'espace quotidien et ses sens au bénéfice de *meta-corps, des corps en devenirs*. Par une caricature excessive, Shulgin redonne à l'homme la possibilité d'explorer sa corporéité comme corps animal et non pas comme prothèse primordiale.

« C'est vraiment un travail sur les technologies de reproduction de l'art à l'age de la reproduction digitale, (...) une vision du futur, quand les ordinateurs composeront et chanteront leurs propres chansons (les programmes de musique fractale générative de Brian Eno s'en sortent déjà pas mal), la morale semblant être qu'il sont moyennement bons dans leur volonté de "bien sonner", et sans doute toujours *terribles* pour communiquer de l'émotion et de la chaleur humaine. »<sup>22</sup>

Les stratégies qu'il élabore ne sont pas de simples canulars (communément appelés *fake* sur internet). Ils ne sont pas destinés à flouer le spectateur mais à éveiller sa vigilance tout en employant des matériaux cohérents et en les infiltrant dans un ensemble d'informations qui elles, parfois et souvent, ne paraissent aucunement absurdes. La question de la cohérence restant posée, puisque ce type d'ouvrages trouverait sans doute une clientèle. *FuckU-FuckMe* sonne comme une mise en garde sympathique, une volonté de continuer à produire et interroger notre relation à la technologie et à la virtualité. Par un travail stratégique identitaire, le ré-emploi d'un

---

<sup>18</sup> <http://www.stelarc.va.com.au>

<sup>19</sup> <http://www.marceliantunez.com>

<sup>20</sup> Neural Nets, Kevin Garney

<sup>21</sup> MG Dantec op. cit.

<sup>22</sup> <http://www.panoplie.org/rock/009.htm>

matériau courant (internet), par une *correction d'identité*<sup>23</sup> pour reprendre l'expression des Yes Men, Shulgin pose des balises de sécurité en un milieu toujours mouvant, indéterminé, car sujet à une constante reformulation de ses constructions internes.

---

<sup>23</sup> Expression employée par les Yes Men / <http://theyesmen.org/>

Références supplémentaires :

[http://www.interferences.org/base\\_interferences/php/fiche.php?id=229&type=3](http://www.interferences.org/base_interferences/php/fiche.php?id=229&type=3)

<http://www.easylife.org/>

<http://www.c3.hu/collection/form/>