

Net Art (au sein des arts numériques)

Période : milieu des années 1990 – début des années 2000, avec des prolongements dans les arts numériques contemporains.

Introduction

Le Net Art est un courant artistique né avec le développement d'Internet au milieu des années 1990. Les artistes utilisent le réseau non comme un simple outil de diffusion mais comme un véritable médium de création. L'œuvre existe en ligne, repose sur l'interactivité, la circulation de l'information et la participation des internautes. Plus largement, le Net Art constitue l'une des principales composantes des arts numériques, qui explorent les technologies informatiques, les réseaux, les algorithmes, les environnements virtuels et, aujourd'hui, l'intelligence artificielle.

Concept / problématique

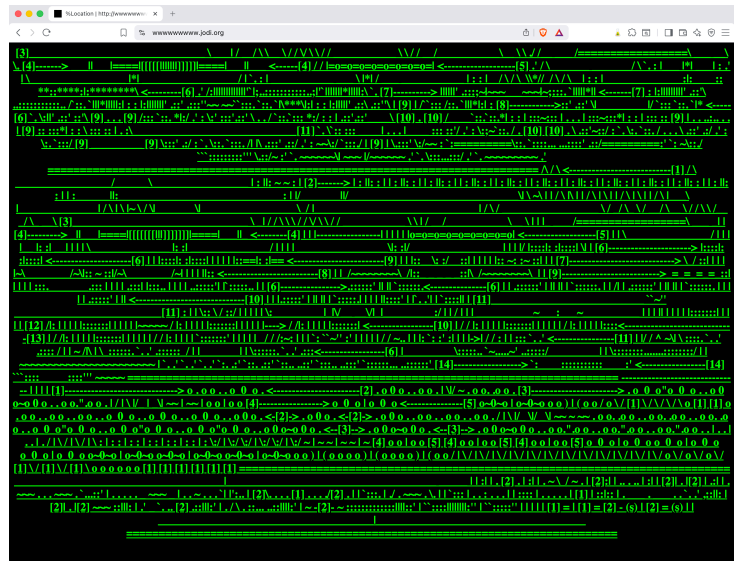
Comment créer des œuvres dans un espace dématérialisé, connecté et évolutif ? Le Net Art interroge la place de l'auteur, la participation du public, la circulation des données, la mémoire numérique et les nouvelles formes de création propres à Internet.

Principales idées

- Internet comme médium artistique.
- Œuvres interactives et évolutives.
- Partage et circulation des savoirs, participation des internautes.
- Dématérialisation de l'œuvre.
- Réflexion sur les réseaux, les données et les technologies numériques.

Caractéristiques

- Sites web artistiques.
- Hyperliens et navigation non linéaire.
- Interaction en réseau, importance de l'expérience utilisateur.
- Programmation, algorithmes.
- Installations connectées.
- Réalité virtuelle, réalité augmentée (et intelligence artificielle).



Capture d'écran de la page d'accueil : www.jodi.org

Contexte historique et culturel

Le Net Art apparaît avec la démocratisation du Web dans les années 1990. Il prolonge les recherches de l'art vidéo, de l'art cybernétique, de l'Esthétique de la communication et de l'art conceptuel. L'essor des réseaux sociaux, des smartphones, de la réalité virtuelle et de l'intelligence artificielle prolonge aujourd'hui certaines problématiques du Net Art au sein des arts numériques.

Précurseurs

Nam June Paik, Roy Ascott, Fred Forest, Vera Molnar, Manfred Mohr, Jeffrey Shaw, l'art cybernétique et l'Esthétique de la communication.

Artistes majeurs

JODI (Joan HEEMSKERK & Dirk PAESMANS), Olia LIALINA, Heath BUNTING, Vuk ĆOSIĆ, Alexei SHULGIN, Rafael LOZANO-HEMMER, Eduardo KAC, Maurice BENAYOUN, Casey REAS, Golan LEVIN, Myron KRUEGER (réalité artificielle interactive).

Œuvres incontournables

- JODI, www.jodi.org (1995).
- Olia LIALINA, *My Boyfriend Came Back from the War* (1996).
- Heath BUNTING, *King's Cross Phone-In* (1994).
- Vuk ĆOSIĆ, *History of Art for Airports* (1997).
- Alexei SHULGIN, *Form Art* (1997)
- Rafael LOZANO-HEMMER, *Vectorial Elevation* (1999-2000).
- Maurice BENAYOUN, *World Skin* (1997).

Influence et héritage

Le Net Art a profondément renouvelé la conception de l'œuvre comme réseau, processus et interaction. Il influence les installations interactives, l'art génératif, les jeux vidéo artistiques, la réalité virtuelle, les pratiques collaboratives en ligne et, plus largement, les arts numériques contemporains.

Bibliographie

Christiane Paul, Digital Art ; Rachel Greene, Internet Art ;
Edward Shanken, Art and Electronic Media ;
Lev Manovich, The Language of New Media ;
Domenico Quaranta, Beyond New Media Art ;
Wolf Lieser, Digital Art.

Remarque

Notions à distinguer :

- Net Art : Internet est le médium de l'œuvre.
- Art numérique : Toute création utilisant les technologies numériques.
- Art génératif : L'œuvre est produite par un programme ou un algorithme.

- Art interactif : Le spectateur modifie l'œuvre.
- Post-Internet Art : Réflexion sur un monde où Internet est devenu omniprésent, sans que l'œuvre soit nécessairement en ligne.