RENAMING THE WEB

Raphaël Bastide & Louise Drulhe
—> 03-17.05.2018 <—
Rinomina

Renaming the Web

Entretien

Daniela Baldelli
Quel lien faites-vous entre l'art et votre engagement dans les champs d'Internet, du web et du numérique ? Je pense en particulier aux projets Timelines et 1962 de Raphaël, mais aussi The Critical Atlas of the Internet et The Two Webs de Louise, qui sont des recherches très proches de la sculpture. Il s'agit de matières et d'espaces.

Louise Drulhe
Effectivement, notre sujet de travail et de recherches s'axe autour des tensions et des enjeux politiques et techniques qu'impliquent certains dispositifs numériques. Je pense que nous créons un lien parce que l'art est notre mode d'expression. Si j'étais juriste, je m'intéresserais au même sujet, mais avec des outils différents. Mes projets comme The Critical Atlas of the Internet ou The Two Webs sont des réflexions théoriques que j'ai développées par la forme et le dessin.

Raphaël Bastide
Derrière nos outils et nos appareils numériques, il y a tout un monde de techniques, de protocoles et d'algorithmes à explorer et révéler. Au-delà d'une fascinante technicité, ce monde est une source d'inspiration. Nous tentons de traduire ces systèmes sous des formes plus détachées et inattendues, afin de pouvoir nous forger un esprit critique et accéder à un langage qui n'est pas celui que l'on nous impose. Pour 1962, par exemple, j'ai essayé de traduire la complexité du programme de *versionning Git* en un protocole sculptural. Cette traduction n'est pas moins complexe que le programme d'origine, mais elle met en évidence des détails qui m'intéressent particulièrement : l'évolution du logiciel dans le temps, sa métamorphose et sa possible influence, en tant qu'élément de langage, sur les objets physiques.

D.B.
Comment avez-vous développé ce projet ? Combien d'éléments s'articulent dans l'espace ? Quelles fonctions occupent-ils ?

L.D.
Ce projet est à la rencontre entre le dessin satirique et le manifeste. Il s'agit d'un dessin de presse qui n'existe qu'à travers le réseau dont il est l'illustration. Le dessin s'inspire des caractéristiques du mème Internet : nous l'avons conçu mutant et distribué. Par ailleurs, il est diffusé sous une license qui permet sa réutilisation et sa modification (CC BY-NC-SA). Les mèmes sont des idées qui se propagent à travers le réseau Internet. Souvent, ces images partagent à la fois une certaine bêtise, ou humour, et une forme de clairvoyance.

R.B.
Nous souhaitons montrer un dessin et sa propre publication, faite de manière distribuée. Nous avons voulu prendre au pied de la lettre le principe du réseau distribué en utilisant le protocole *Dat*, qui est un web pair à pair. Le réseau *Dat* et les outils qui l'entourent équilibrent les relations serveurs-clients, tout comme le web a été conçu à l'origine.

Le projet Guropoli que j'ai réalisé l'an dernier est une image sur le web qui évolue en fonction de ses propres visites. Le dessin de notre exposition est en quelque sorte la poursuite de cette idée, à la différence que cette fois-ci, ce sont les serveurs qui distribuent l'image et non les visites des internautes qui agissent sur celle-ci. D'une certaine manière, on peut dire que Guropoli est au web ce que l'image de Renaming the Web est au web pair à pair.

D.B.
Selon vous, à quoi ressemblera le web du futur ?

L.D.
La question est de savoir si le web tel qu'on le connaît a un avenir. Internet semble être un espace illimité, fluide, où tout et tout le monde peut communiquer, mais il existe évidemment des limites et le web en est une. En effet, le web n'est qu'une toute petite partie d'Internet : ce sont les pages que vous consultez depuis un navigateur. Donc, quand vous êtes sur une application mobile, vous n'êtes pas sur le web et le futur d'Internet, ce sont sûrement les applications mobiles ou les applications des objets : montres, voitures, lunettes…

C'est dommage parce que le web portait dans son architecture initiale un vrai dessin alternatif de démocratisation des outils de l'information. C'est-à-dire une mise à disposition d'outils standards de publication assez simples comme le HTML pour créer du contenu et se connecter les uns aux autres de manière décentralisée. De nos jours, cet esprit du web a laissé place à des entreprises privées, qui gèrent de grands espaces où il vous est permis de communiquer. Mais la technologie s'est complexifiée et rares sont ceux qui créer des pages web à partir de rien, surtout quand votre audience est occupée à partager des micro-vidéos éphémères sur *Instagram*. Le monde a changé, mais nous pensons que l'esprit du web des années 1990 est toujours présent et bien plus proche des besoins de la plupart des internautes. Pour résumer : un espace ouvert, libre, où chacun peut créer son blog, sans publicité ni « puteàclic », sans notification ni récupération des données privées… Mais avec beaucoup de liens, tissés en un écosystème riche grâce à l'hyperlien qui est la structure initiale du web.

R.B.
La période est critique parce qu'il y a une prise de conscience de l'aspect éphémère du web, c'est pour cela qu'on peut voir émerger des réseaux Internet alternatifs ou des systèmes de publication web *peer-to-peer*. S'avancer sur l'avenir du web est délicat, il n'est pas impossible que des révolutions brutales changent les habitudes. Je pense que les gens sont de plus en plus flexibles avec les outils numériques et s'adaptent rapidement à de nouvelles pratiques. Les prises de conscience sont encore trop rares et souvent provoquées par la communication soutenue de groupes d'activistes. Mais les crises sont aussi de plus en plus fréquentes et violentes. Récemment, le scandale *Facebook–Cambridge Analytica* a dévoilé que les données personnelles de 87 millions d'utilisateurs ont permi d'influencer les intentions de vote en faveur d'hommes politiques. Ce scandale et les autres contribuent à un changement de mentalité, motivent les alternatives et condensent les initiatives pour un réseau plus sain.

D.B.
Pourquoi avoir choisi *"Renaming the Web"* ?

R.B.
Notre titre fait référence aux noms des protocoles Internet. En changeant un nom, on change également l'accès. Par exemple, appeler une connaissance par son nom ou un surnom contribue à changer son rapport à l'autre. De la même manière, un fichier image aura une vie et une lecture différente si nous y accédons via http://site.com/image.gif avec un navigateur traditionnel ou dat://31f852…aa/image.gif en utilisant le navigateur *Dat*. Je ne peux que lire la première, alors que je peux héberger, rediffuser ou modifier la seconde. Le protocole est le message. « Renommer le web », c'est créer une nouvelle lecture critique du réseau. Enfin, Renaming the Web est également un clin d'œil à Rinomina [le nom de l'espace signifie « renommer » en italien] auquel notre projet est intimement lié, dans sa conception comme dans sa forme.

D.B.
Pourquoi présenter ce projet aujourd'hui ?

R.B. & L.D.
C'est une entreprise qui peut paraître un peu nostalgique ou impossible, mais nous voulons montrer que les technologies sont là et qu'une grande communauté d'activistes s'intéresse à nos technologies de communication et de publication comme un espace à (re)conquérir. Bon nombre d'initiatives proposent de nouvelles manières de publier et d'accéder à l'information : *Beaker*, *Dat*, *IPFS*, *Tor*… Pour le moment, ces technologies semblent marginales, mais petit à petit, elles peuvent s'imposer au grand public, tout comme la *blockchain* et les cryptomonnaies, qui sont en train d'être massivement utilisées, par exemple. Il y a aujourd'hui beaucoup d'initiatives, mais comme nous l'avons évoqué, c'est le contexte qui rend la question actuelle : si Internet et le web n'étaient pas en danger, ces alternatives n'existeraient pas, et cette exposition non plus.

D.B.
On dirait que chaque nouvelle découverte tombe entre de mauvaises mains. Qu'en pensez-vous ?

L.D.
Oui, c'est un peu le risque. Il semble qu'un système horizontal où le pouvoir est redistribué entre les mains des utilisateurs ne soit finalement qu'une utopie. On peut voir comment la *blockchain* ou les réseaux *peer-to-peer* incarnent de nouveau cette utopie. J'ai d'ailleurs traité ce sujet dans la vidéo Blockchain, une architecture du contrôle, qui se conclut sur l'idée qu'il reste toujours quelques espaces profondément encrés dans l'idéologie d'origine. Pour le web, c'est le cas de *Wikipédia*, qui est tout de même une plateforme libre et ouverte, à but non lucratif, qui fonctionne sans publicité, sans donnée personnelle et de manière décentralisée. Ensuite, *Wikipédia* n'est pas parfait et critiquable à de nombreux niveaux. Mais pour reprendre une image de Claire Richard, je dirais que dans toute initiative, il y a toujours une petite plante qui résiste à la monoculture !

D.B.
Que signifie pour vous la phrase de *Beaker Browser*, *"Don't just browse the Web, build it."* ?

R.B.
Initialement, le web permet de publier des documents sur un serveur web qui va les héberger pour les rendre publics. Ce serveur peut être la machine d'un internaute ou un ordinateur distant qui ne fait qu'héberger les données. Aujourd'hui, ce second cas est le plus utilisé, il est souvent appelé *"Cloud"* et pose des problèmes d'appartenance des données, de centralisation, de confiance et donc de pouvoir. Les technologies pair à pair comme *BitTorrent* existent depuis longtemps. Leurs architectures plus saines que celle centralisée du web actuel ne sont jusque-là pas ou peu utilisées pour naviguer sur l'information. Redevenir serveur et client est un droit que nous devons regagner pour être maître du contenu que nous produisons.

D.B.
D'où vient votre intérêt pour les réseaux ?

R.B.
Les réseaux ont des dynamiques et des résonances différentes selon chacune de leurs architectures. Nous essayons de rendre perceptible la structure du réseau distribué. Nous sommes intéressés par cet exercice de translation : les réseaux constituent la structure de notre société et leur nature dissimulée en font des sujets de recherche riches et fascinants. Nous nous considérons comme des portraitistes de ces objets contemporains, révélant leurs caractéristiques pour tenter de mieux les comprendre.

Entretien réalisé entre le 22 et le 27
avril 2018 à Paris, FR.

/

Lexique

1. Web
Le *World Wide Web* ou *WWW*, littéralement la « toile (d'araignée) mondiale », est un système hypertexte public fonctionnant sur Internet. Il permet de consulter, avec un navigateur, des pages accessibles sur des sites. L'image de la toile d'araignée vient des hyperliens qui lient les pages web entre elles.

2. Web distribué
Dans le cas d'un modèle de web distribué, ceux qui téléchargent les données fournissent aussi la bande passante et le stockage pour les partager. Au lieu d'un serveur, il y en a plusieurs. Plus il y a de personnes ou d'organisations impliquées sur le web distribué, plus il deviendra redondant, sûr et rapide.

Actuellement, le web est centralisé : si quelqu'un contrôle le serveur ou la ligne d'un site web, alors il en contrôle toutes les utilisations.

3. Pair à pair
Le pair à pair (en anglais *peer-to-peer*, souvent abrégé *"P2P"*) est un modèle de réseau informatique proche du modèle client-serveur, mais où chaque client est aussi un serveur. Les termes « pair », « nœud » et « utilisateur » sont employés pour désigner les entités composant un réseau *P2P*.

4. *HTTP*
Hypertext Transfer Protocol ou *HTTP*, littéralement « protocole de transfert hypertexte », désigne un protocole de communication client-serveur développé pour le *World Wide Web*.

5. *Dat*
Dat est un outil de partage de données *open source* et décentralisé qui assure le *versionning* informatique et la synchronisation des changements de données. *Dat* est utilisé en tant que protocole sur le web *peer-to-peer*.

6. *Beaker Browser*
Beaker Browser ou *Beaker* est un navigateur web *peer-to-peer* expérimental capable d'afficher et de publier des fichiers *Dat* en même temps qu'une navigation du web traditionnel.

7. *Tor*
Tor est un réseau informatique superposé mondial et décentralisé. *Tor* permet d'anonymiser l'origine des connexions *Transmission Control Protocol* ou *TCP*, ce qui peut servir à anonymiser la source d'une session de navigation web ou de messagerie instantanée.

8. *IPFS*
InterPlanetary File System ou *IPFS* est un système distribué de fichiers *P2P* qui ne dépend pas de serveurs centralisés. Son but est de connecter un ensemble d'équipements informatiques avec le même système de fichiers. D'une certaine façon, *IPFS* est similaire au *WWW*, à la différence près qu'il peut être perçu comme un essaim *BitTorrent* dit *"swarm"* unique, qui échange des objets au sein d'un dépôt *Git*.

9. Net.art
Le Net.art (*Net dot art*) est un terme qui désigne les créations interactives conçues par, pour et avec le réseau Internet, par opposition aux formes d'art plus traditionnelles transférées sur le réseau.

10. *Raspberry Pi*
Destiné à encourager l'apprentissage de la programmation informatique, le *Raspberry Pi* est un nano-ordinateur qui fait la taille d'une carte de crédit. Il est fourni nu (carte mère sans boîtier, alimentation, clavier, souris ni écran) dans le but de diminuer les coûts et de favoriser l'utilisation de matériel de récupération.

Sources :
—> *Wikipédia* (1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10)
—> *Dat Documentation* (2, 5)

/

Biographies

Raphaël Bastide

Né en 1985 à Montpellier, FR.
Vit et travaille actuellement à Paris, FR.

Le travail de Raphaël Bastide s'oriente principalement sur les programmes informatiques et la culture numérique qui les entoure. Utilisateur actif et faiseur de programmes libres et *open source*, il questionne les systèmes inhérents à cette idéologie sous la forme d'installations, de logiciels, d'ateliers ou de performances. Raphaël Bastide est professeur d'art Internet (Net.art) à l'école Parsons Paris, initiateur de nombreux *workshops* et à l'origine du groupe de recherches PrePostPrint sur l'édition alternative, ainsi que membre actif de la fonderie typographique Velvetyne Type Foundry.

—> www.raphaelbastide.com

/

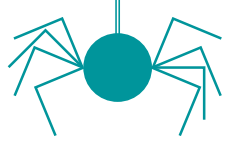
Louise Drulhe

Née en 1990 à Paris, FR.
Vit et travaille actuellement à Paris, FR.

Diplômée de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris, Louise Drulhe est designer graphique, dessinatrice et artiste. Elle développe un travail théorique et plastique sur la cartographie et la représentation de l'espace Internet et envisage la spatialisation comme un outil de compréhension socio-politique de cet espace. Son travail a été présenté dans différentes institutions dont le Musée d'art moderne de Fribourg, le Mucem, la Biennale de Saint-Étienne et la Biennale de Moscou. Elle donne des conférences et participe à des colloques dans des universités et des centres d'art. Elle enseigne et participe à des jurys dans différentes écoles d'art en France.

—> www.louisedrulhe.fr

/



/

Informations pratiques

Rinomina
23, rue du Petit-Musc
75004 Paris FR
+33 (0)1 71 28 91 80
—> mail@rinomina.com <—
—> rinomina.com <—

Retrouvez l'actualité de Rinomina sur *Facebook* : /rinominaparis et *Instagram* : @rinomina_paris

Horaires :
Ouvert sur rendez-vous.
Entrée libre !

Accès :
Métro lignes 1/5/8, station : Bastille ou 7, station : Sully–Morland
Bus n°69/76, arrêt : Birague ou 86/87, arrêt : La Cerisaie
Stations *Vélib'* n°4005 : 2, quai des Célestins, 4007 : boulevard Bourdon ou 4009 : 6, rue Saint-Paul

Rinomina est une association loi 1901 qui reçoit le soutien de Tutto Astratto.

/

Exposition

Commissariat :
Rinomina (Daniela Baldelli & Markus Lichti)

Scénographie :
Raphaël Bastide & Louise Drulhe, avec l'aide de Markus Lichti

Dessin distribué :
My Web Is Fucked Up, 2018, encre sur papier, license CC BY-NC-SA.

Raphaël Bastide & Louise Drulhe remercient Daniela Baldelli & Markus Lichti, Alexandre Contini, Pierre Bertet, ainsi que la communauté *Dat Project*.

/

Poste de travail *NeXT* de Tim Berners-Lee et premier serveur web, Microcosm, CERN, 2005. L'étiquette sur le cube indique: *"This machine is a server. DO NOT POWER IT DOWN!!"*

Conception graphique: Florian Pentsch