

net art e Virtual Museums (3)

Domenico Quaranta

sundayforty@libero.it

Musei virtuali e net art

Se il museo virtuale è prevalentemente uno strumento di diffusione e condivisione di informazione relativa a realtà ed opere d'arte che possono essere esperite nella loro completezza ed integrità solo al di fuori della Rete, di fronte alla net art il sito museale deve recuperare tutte le sue funzioni e prerogative e tornare ad essere non solo luogo di comunicazione ed educazione, ma anche di collezione, conservazione, ricerca ed esposizione. L'arte in Rete trova infatti nel Web il suo luogo naturale di elaborazione e di presentazione, e nonostante gli sforzi che sono stati fatti per inserire opere di net art in mostre allestite negli spazi reali di una galleria o di un museo, è in Rete che un'opera di net art va allestita e conservata. D'altra parte, a tutti questi livelli la net art lancia al museo delle sfide che meritano di essere accolte con una attenzione critica che tenga conto sia degli errori che delle esperienze emerse negli anni appena passati. Le pagine che seguono cercheranno di accennare ad alcune di queste problematiche e di proporle per un'analisi più ampia.

□

Attività curatoriale e net art

Molta net art si caratterizza per un atteggiamento critico nei confronti dei musei e del sistema dell'arte in genere. I primi artisti che si sono avvicinati alla Rete hanno anzi affermato che fra gli elementi che li hanno spinti in questa direzione un ruolo di primo piano ha avuto il rifiuto di questo sistema e delle logiche del mercato dell'arte e la ricerca di una terra vergine, dove quello che andavano elaborando potesse affrancarsi addirittura dalla stessa definizione di arte. La Rete, in quanto spazio pubblico, costituisce il vero contesto dell'arte in

Rete, il vero sfondo su cui essa si colloca, il che la libererebbe anche della necessità di un contesto “artistico” che faccia da filtro e da portale di accesso ai progetti.

Una concezione del genere, sostenibile quando l’utente della Rete poteva cadere solo in virtù del suo “serendipitous browsing” e attraverso link trovati in siti non legati a nessuna intenzionalità artistica nelle maglie di *Jodi.org*, sostenuta con forza ancora nel 1998 in occasione della chiusura della foundry newyorkese *ada’web* e sostenibile ancora per quegli artisti che mettono in atto pratiche attivistiche che attirano da sole l’attenzione degli utenti, è ormai difficile da approvare *in toto*: privo di legami con contesti più ampi, un lavoro di net art si perderebbe inevitabilmente nei labirinti di una Rete ormai troppo vasta perché un sito possa essere accessibile senza che nulla punti nella sua direzione. D’altra parte, ciò non rende affatto ovvio che siano i siti museali a garantire questo contesto: gli artisti stessi e poi gallerie, riviste, organizzazioni indipendenti etc. hanno provveduto a fornire alla net art dei contesti interessanti e che le garantissero ad un tempo uno sfondo contestuale su cui svilupparsi e una visibilità sufficiente. I musei si trovano quindi a concorrere con tutte queste possibilità e sul loro stesso piano. Il fatto non è per nulla negativo, dal momento che, come ha sottolineato Dietz, una concorrenza del genere può produrre dei frutti notevolissimi se contribuisce a introdurre nuovi criteri nell’azione delle istituzioni museali e a dargli nuova credibilità di fronte agli stessi artisti.

La creazione di un contesto appetibile per l’arte in Rete e competitivo con altri analoghi contesti indipendenti è quindi il primo obiettivo di un sito museale in rapporto all’arte in Rete. Il museo deve perciò diventare una piattaforma di eventi (Dietz) [1], un “centro culturale” e di produzione artistica (Taiuti) [2].

Per fare questo, il museo deve innanzitutto fare delle scelte che lo riavvicinino al mondo dell’arte, e che permettano di superare lo scetticismo degli artisti relativamente a una “museificazione” delle loro opere. Dietz adotta la metafora del parassitismo per indicare come il museo dovrebbe essere un buon “ospite” per le opere, che trovino in esso un sostegno indispensabile e una base su cui lavorare pur mantenendo la loro indipendenza. Più precisamente, il museo dovrebbe proporsi in Rete non come sacrario – o cimitero? – di capolavori riconosciuti, ma come “a safe place for unsafe ideas”:

...it seems to me that in an increasingly privatized and commercialized Internet space, the "network museum" could be a kind of safe place for work that is both unpopular in terms of its politics or unpopular in terms of public interest... in my ideal world, a "network museum" that was willing and able to provide this kind of

infrastructure support with some modicum of backbone, so to speak, could be an invaluable role. [3]

Questa attenzione alle sperimentazioni curatoriali tentate da artisti e organizzazioni non istituzionali non deve peraltro far dimenticare una delle funzioni principali del museo, che è quella di offrire alle opere un contesto e un apparato informativo che ne faciliti la comprensione. E' importante sottolineare che a questo proposito sia Dietz che Ippolito [4] (curatore per il Guggenheim) propendano per una informazione non eccessiva e per lo più diretta, basata essenzialmente su interventi dell'artista o interviste allo stesso.

Si sarà notato che, se nella sezione relativa ai musei virtuali in genere la riflessione di Steve Dietz svolgeva un ruolo importante ma non unico, in questa ultima parte del progetto essa va acquistando una predominanza quasi assoluta. Di fatto, se curatori e direttori come Benjamin Weil (prima curatore di ada'web, poi della sezione "media arts" del San Francisco Museum of Modern Art), Jon Ippolito (Guggenheim), Sara Tucker (Dia Center of the Arts) ed altri hanno dato contributi importanti sulla tematica del curare arte in Rete e sul rapporto net art/istituzioni, la riflessione teorica e la pratica curatoriale messa in atto da Dietz dal momento in cui è stato assunto dal Walker Art Center di Minneapolis come direttore della neonata sezione *New Media Initiatives* occupano, sia per mole che per intelligenza dei criteri utilizzati, una posizione predominante nell'attuale attività in Rete.

□

Collezionare ed archiviare net art

Questo è vero anche e soprattutto per quanto riguarda le scelte relative alla archiviazione/collezione e alla conservazione dell'arte in Rete. Il Walker Art Center lancia la sua galleria digitale nel luglio del 1997, dimostrando un interesse decisamente avanguardistico per l'arte in Rete. I primi segni di questo interesse sono stati, all'inizio dello stesso anno, l'ingresso (su floppy-disk) di parte della *Collaborative Sentence* di Davis (gennaio 1997) nella collezione del Whitney Museum e l'acquisto, tra gennaio e febbraio, di alcune sezioni di siti come ada'web, Atlas e Funnel da parte del SFMoma, conservati su cd-rom nella sezione design dello stesso museo. In questo contesto, l'apertura di una "digital gallery" per un museo è un fatto assolutamente nuovo, secondo soltanto all'iniziativa del Dia Center of the Arts (che peraltro non si considera un museo). Conformemente alle sue dichiarazioni teoriche, Dietz cerca nuovi suggerimenti curatoriali negli artisti, ai quali commissiona lavori che riflettono su tematiche come quella del rapporto parassitario e dell'archiviazione, e che sfruttano i

materiali digitalizzati del museo (*Ding an sich: The Canon Series* di Piotr Szyhalski, *The Stillman Project* di Lisa Jevbratt, *Life_Sharing* del collettivo italiano 01.org).

Esemplare di questa modalità di operare è stato il lancio della *Digital Art Study Collection* in concomitanza con l'acquisizione di ada'web (novembre 1998). Il sito passa *in toto* sul server del Walker, viene inserito sullo sfondo di un contesto – il museo e le sue risorse digitalizzate, ma anche gli altri lavori collezionati o commissionati – che permetta di collocarlo nel tempo e valutarne i lavori, provvisto di un apparato informativo sobrio ma efficace, e reso accessibile senza alcuna modifica. Questa l'archiviazione ad opera di Dietz, tutt'oggi perfettamente credibile pur lasciando aperti alcuni problemi su cui torneremo fra poco.

Contemporaneamente, Dietz commissiona al collettivo Cohen-Frank-Ippolito un'opera che usa ada'web come base di una modalità alternativa e “artistica” di archiviazione: *The Unreliable Archivist*. Il collettivo, che mette in atto di solito una “adversarial collaboration”, decide qui di adottare un atteggiamento ad un tempo conflittuale e parassitario con il “raw material” [5] offerto da ada'web. Il progetto si diverte a smontare e rimontare ada'web archiviando i materiali in maniera disordinata e sulla base di criteri non tradizionali e soggettivi. Ma, riflette Dietz, non potrebbe essere proprio la soggettività (in opposizione alla presunta oggettività dei criteri di solito utilizzati) la via per uscire dall'impasse generato dalla deperibilità e dalla continua trasformazione del medium utilizzato:

□

One of the main concerns about archiving network-based media involves the issue of platform obsolescence. In other words, what good is archiving a digital work if the hardware and/or software required to view the work has become obsolete and is no longer available?... This would drastically change the nature of the art conservator's job. Rather than cleaning off old residue or analyzing paint chips, a conservator/programmer may face the task of writing some sort of o/s patch that would enable the older works to be viewed on the available technologies.

Another concern that directly relates to *The Unreliable Archivist* addresses the nature of digital media. Digital artworks have no physical bonds holding the individual components together. To the artist this offers a great degree of flexibility in creating the work. However, for the archivist this fragmentation introduces the possibility that small parts, (bits or bytes) of works may be lost,

become corrupted, or perhaps just reorganized by mischievous hackers. The characteristics that make digital works so attractive to artist also make it quite unstable in the hands of an archivist used to dealing with objects that exist in the physical world. [6]

□

Il problema rimane aperto, e se nell'immediato possono ancora valere i criteri con cui è stata archiviata ad a'web ("congelata" senza possibilità di modifica e di aggiornamento così come è stata interrotta), a lungo termine questi stessi criteri potrebbero rendere i progetti non più fruibili. Come osserva Ippolito, l'hardware e software oggi utilizzati potrebbero essere desueti – e non disponibili nemmeno sul commercio – nel giro di una ventina d'anni. I musei possono conservare questi stessi strumenti ormai del passato [7], ma ammesso che tutto ciò sia possibile, i lavori verranno percepiti in maniera molto diversa da come lo sono oggi. Inoltre, già il semplice "congelamento" modifica inevitabilmente la natura dei lavori, che da opere interattive, in continua evoluzione per opera di utenti e artisti passano a un livello di vita fittizia e interrotta. L'alternativa è l'aggiornamento: la presa di coscienza che il medium utilizzato rientra in una categoria definibile come "variable media", e che perché nel futuro essi possano essere colti secondo le intenzioni dell'artista essi, paradossalmente, devono essere trasformati. Su questo fronte, Ippolito è ancora più radicale di Dietz, che accenna alla necessità dell'aggiornamento nel suo saggio su *The Unreliable Archivist* [8], e arriva ad indicare i criteri che il museo, come unico depositario di questo aggiornamento, dovrebbe tener presenti:

□

1. Recognize when a potential acquisition involves a variable medium...

2. Contact the artist to determine if the piece has an "expiration date." ...

3. Interview the artist and any others involved in the original production of the piece to gather as much information as possible about the degree of flexibility inherent in the definition of the work...

4. Acquire any documentation or objects, including scores, notes, props, photos, and moving images, that would be helpful to future recreators of the piece...

5. Make this documentation available to anyone interested in

restaging the work. The museum would then give its imprimatur to any performance or recreation of a work which it felt was consistent with the artist's original intent. Note that this vests the museum with an authority it never previously possessed...

□

La questione rimane aperta, ed è di importanza fondamentale, anche perché, nella prospettiva di Ippolito, il museo verrebbe ad acquistare un ruolo nuovo: quello di depositario della volontà dell'artista e dei criteri di aggiornamento delle sue opere.

Partendo dunque dall'esperienza centrale del Walker Art Center, l'ultima parte di questa ricerca dovrà approfondire queste questioni, facendo il punto della discussione allo stato attuale e verificandola sulle proposte concrete avanzate dalle istituzioni museali.

□

Note

1) J. Bosma, "Interview with Steve Dietz", intervista inviata a *Nettime* in data 18 gennaio 2000, reperibile online anche all'indirizzo http://aen.walkerart.org/mediatheque/media_readitem.cfm?id=5

2) L. Taiuti, *Corpi sognanti. L'arte nell'epoca delle tecnologie digitali*, Feltrinelli, Milano, 2001, pp. 247.

3) In S. Dietz, "Signal or Noise? The Network Museum", 16 febbraio 2000, *cit.*

4) Cfr. J. Ippolito, "The Museum of the Future: A Contradiction in Terms?", in *Artbyte*, giugno-luglio 1998. Scrive Ippolito elencando i possibili punti di una strategia per la conservazione dell'arte in Rete: "Interview the artist and any others involved in the original production of the piece to gather as much information as possible about the degree of flexibility inherent in the definition of the work."

5) I termini citati provengono tutti da S. Dietz, "Interview: Janet Cohen, Keith Frank, Jon Ippolito", intervista realizzata via e-mail tra il novembre 1998 ed il gennaio 1999, reperibile online all'indirizzo <http://www.walkerart.org/gallery9/three/>.

6) *Ibidem.*

7) Su questa posizione si pone anche Depocas in un saggio fondamentale – anche se non relativo a progetti artistici – sull’archiviazione dei nuovi media. Cfr. A. Depocas, “Digital Preservation: Recording the Recoding. The Documentary Strategy”, 2001, reperibile online all’indirizzo http://www.aec.at/festival2001/texte/depocas_e.html.

8) “With digital media, ‘conservation’ may mean something else. If we want to continue to access that media, it could mean preserving the necessary viewing systems, or it could mean pro-serving (proactive conservation; that is, upgrading) the viewing data – for example, äda’web itself – so that it can be accessed on current (future) systems.” In S. Dietz, “Archiving with Attitude. The Unreliable Archivist and äda'web”, gennaio 1999, reperibile online all’indirizzo <http://www.walkerart.org/gallery9/three/>