



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DELLA TUSCIA DI VITERBO
DIPARTIMENTO DI STUDI PER LA CONOSCENZA E LA VALORIZZAZIONE DEI BENI
STORICI E ARTISTICI

CORSO DI DOTTORATO DI RICERCA

Memoria e materia delle opere d'arte attraverso i processi di produzione, storicizzazione,
conservazione e musealizzazione

XX CICLO

*Il dibattito internazionale intorno alla conservazione e alla
documentazione della New Media Art. 1995-2007*

L-ART/03

Coordinatore: Chiar.^{ma} Prof. MARIA ANDALORO

Tutor: Chiar.^{ma} Prof. ELISABETTA CRISTALLINI

Tutor: dott. RUDOLF FRIELING

Tutor: dott.ssa RAPHAELE SHIRLEY

Dottoranda: **LAURA BARRECA**

a.a. 2007-2008

INDICE

PREMESSA METODOLOGICA

INTRODUZIONE

*Conservare "l'immateriale". Qualche riflessione preliminare
L'ignoranza davanti ai nuovi codici*

CAPITOLO I

La storia della New Media Art nel Novecento

- 1.1 1895-1995. Cento anni di arte e tecnologia
- 1.2 Le immagini in movimento. Le sperimentazioni nelle Avanguardie storiche
- 1.3 Tra le due guerre: l'affermazione dei nuovi strumenti mediatici
- 1.4 I dispositivi tecnologici, tra gli anni Cinquanta e i Sessanta
- 1.5 Il concetto di "immaterialità" tra gli anni Sessanta e Settanta. La nascita della Videoarte
- 1.6 La tecnologia al servizio dell'arte: *Nine Evenings: Theatre and Engineering*, New York (1966)
- 1.7 Gli anni Settanta. Le esperienze italiane più significative: art/tapes/22, il Palazzo dei Diamanti di Ferrara, la videoteca di Luciano Giaccari
- 1.8 Gli anni Ottanta. Il temporaneo declino del video
- 1.8.i Television Art: il complesso rapporto tra video e televisione
- 1.9 Primi anni Novanta. Dall'analogico al digitale
- 1.9.i 1993. Nasce il World Wide Web
- 1.10 Che cosa è la New Media Art

CAPITOLO II

Il dibattito internazionale intorno alla conservazione e alla documentazione della New Media Art. 1995-2007

- 2.1 La situazione iniziale
- 2.2 Nuovi oggetti/nuovi soggetti
- 2.3 Lo sviluppo della produzione "immateriale" e della New Media Art: una tassonomia di genere
- 2.4 1995-2007: le conferenze e gli incontri sul tema della conservazione della New Media Art.
- 2.5 Problematiche legate alla conservazione e alla documentazione della New Media Art
- 2.5.i Limiti e aperture della *Teoria* di Cesare e Brandi in rapporto alla New Media Art
- 2.6 La conservazione della videoarte: le strategie della Tate Modern di Londra
- 2.6.i La conservazione del segnale video
- 2.7 La conservazione delle videoinstallazioni
- 2.7.i Le strategie conservative per le installazioni complesse *Time-based media*. I casi di studio di Gary Hill e Felix Gonzalez-Torres
- 2.8 La conservazione delle opere d'arte digitali: lo storico caso di Äda'web (1994-1998)

CAPITOLO III

L'approccio alla conservazione e alla documentazione della New Media Art nei principali musei internazionali.

- 3.1 Istituzioni e progetti per la ricerca di strategie e strumenti di conservazione e documentazione della New Media Art
 - 3.1.i “Online Resource Guide for Exhibiting and Collecting Media Art”, EAI-Electronic Art Intermix e IMAP-Independent Media Arts Preservation
 - 3.1.ii INCCA-International Network for Conservation of Contemporary Art
 - 3.1.iii Media Matters
 - 3.1.iv DOCAM Project
- 3.2 Due casi di studio sulla documentazione. Il punto di vista del museo e il punto di vista dell'artista.
 - 3.2.i Il museo: la documentazione dell'opera *Il vapore* (1975) di Bill Viola, Museo Andersen di Roma
 - 3.2.ii L'artista: le videoinstallazioni ambientali di Raphael Lozano-Hemmer. La documentazione come conservazione preventiva. Analisi delle opere: *Pulse Room* (2006), *Vectorial Elevation, Subtitled Public*
- 3.3 Intervista a Rafael Lozano-Hemmer (10 giugno 2007, 52. Biennale di Venezia)

CAPITOLO IV

I risultati di un questionario sui criteri conservativi adottati da musei e istituzioni italiane e internazionali

- 4.1 La scelta del questionario
- 4.2 I risultati in Italia ed Europa: Mario Gorni, Care of Milano; Elena Volpato, GAM-Galleria d'Arte Moderna, Torino; Alessandra Barbuto, MAXXI-Museo nazionale delle arti del XXI secolo; Julia Draganovic, PAN|Palazzo Arti Napoli, Napoli; Marina Pugliese, Cimac - Civiche Raccolte d'Arte di Milano; Berta Sichel, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia (MNCARS) Madrid; Dieter Daniels, Ludwig Boltzmann Institute Media Art Research, Linz; Alex Adriaansens, V_2 Institute for the Unstable Media, Rotterdam; Kelli Dipple, TATE London
- 4.3 I risultati negli Stati Uniti: Rudolf Frieling, SFMoMA, San Francisco; Lory Zippay, EAI-Electronic Art Intermix; Barbara London, MoMA; Amanda McDonald Crowley, Eyebeam; Carol Stringari, Guggenheim Museum, New York

CONCLUSIONI

APPENDICE

BIBLIOGRAFIA

WEBLIOGRAFIA

PREMESSA METODOLOGICA

Nei quattro anni impiegati per la redazione di questo lavoro ho sempre cercato di accostarmi alla complessità insita nel dibattito sulla conservazione dell'arte contemporanea, tentando di osservare le questioni con un'attitudine teorica e una formazione accademica, ma anche attraverso la competenza operativa acquisita in occasione di recenti esperienze professionali. Pur nella sua "incontaminata" ampiezza, l'ambito affrontato in questa ricerca è stato circoscritto ad alcuni soggetti, interpretazioni, progetti, iniziative, che nella loro eterogeneità, ma anche a causa della mancanza di un'uniformità strutturale, dimostrano che ci si trova ad affrontare un problema estremamente attuale, che oggi coinvolge non solo il contesto delle istituzioni e dei musei d'arte contemporanea, ma tutti coloro che devono far fronte al doppio problema della conservazione e della trasmissione al futuro del patrimonio digitale.

Il titolo, scelto di concerto con il mio Tutor Elisabetta Cristallini, mette a fuoco una condizione contemporanea spesso inclassificabile proprio perché in continua evoluzione, che cronologicamente si svolge in un arco di tempo che va dal 1995 al 2007. Si è scelto quindi di iniziare guardando allo sviluppo del dispositivo tecnologico nel corso del Novecento, e soffermandosi in modo particolare sul complesso rapporto tra arte e tecnologia, che disegna l'identità storica ed artistica del nostro presente. Al centro della ricerca si trova una disamina delle principali iniziative internazionali dedicate alla conservazione della New Media Art, e l'analisi critica degli strumenti e delle strategie sviluppate nel corso di questi ultimi dodici anni. In riferimento alle questioni teoriche sulla conservazione, si è ritenuto utile affiancare gli esiti di questa ricerca con un'analisi critica delle fonti italiane in materia di conservazione, ponendo dunque su un piano critico la *Teoria* di Cesare Brandi e l'applicabilità dei principi in essa contenuti alle opere "effimere" e in generale alla New Media Art. Infine un questionario ha permesso di raccogliere e comparare alcune tra le più importanti esperienze internazionali, direttamente dalle voci dei protagonisti che le hanno condotte.

Anche il lavoro di ricostruzione bibliografica di una "storia della conservazione della New Media Art" è avvenuto gradualmente e solo attraverso un continuo aggiornamento delle fonti on-line. Bisogna infatti sottolineare che attualmente non esistono testi di riferimento editi, ma un insieme di riferimenti specifici, nella quasi totalità reperibili solo in Internet, all'interno di alcune accreditate piattaforme di scambio, affiliati del network internazionale di musei e istituzioni, coinvolti nel dibattito sulla conservazione e la documentazione della

New Media Art. La difficoltà maggiore è stata quella di sistematizzare, sia tematicamente, che cronologicamente un ambito che in Italia sta solo recentemente manifestando le prime aperture istituzionali per sviluppare questi temi. In alcune di queste iniziative sono direttamente coinvolta, prendendo parte al gruppo di coordinamento nazionale che si sta formando attorno all'ambito della conservazione del contemporaneo. E' evidente che le scelte di molti musei si stanno sensibilmente indirizzando verso una nuova modalità scientifico-operativa, che guarda al museo non solo come contenitore di oggetti, ma come promotore di attività e di distribuzione di strumenti culturali e di documentazione storico-artistica.

Questa ricerca è stata sviluppata anche grazie ad una frequentazione diretta con direttori, curatori, conservatori e artisti che in questi anni ho avuto modo di incontrare personalmente, in occasione di convegni, conferenze nazionali e internazionali (Stati Uniti, in Canada, Germania, Spagna). Nel 2007 sono stata invitata come relatore al convegno internazionale "Art Tech Media" (8-11 maggio 2007, Auditorio del Ministerio de España Madrid) una piattaforma di comunicazione, di scambio e relazione, strutturata in tavole rotonde, letture ed interventi, dedicata ai problemi dell'arte contemporanea e dei nuovi media tecnologici. In quella occasione ho avuto la possibilità di presentare, in un contesto internazionale, le questioni inerenti la conservazione della New Media Art attraverso il punto di vista teorico italiano. Inoltre grazie al ruolo di Curatore Associato del PAN|Palazzo delle Arti Napoli e di consulente esterno del MAXXI per il progetto pilota di costituzione di un network nazionale, recentemente ho avuto la possibilità di accrescere la competenza in questo ambito attraverso una partecipazione attiva e consapevole.¹ L'unica garanzia che questo genere di argomenti raccolgano sempre più interesse sia da parte delle istituzioni che in ambito accademico, sta nella sensibilità di coloro che vivono e comprendono l'arte del presente in una nuova e più complessa prospettiva futura, che ha nella condivisione e nella modalità del network i suoi più straordinari punti di forza.

¹ Cfr. Laura Barreca, *Il dibattito internazionale intorno alla conservazione e documentazione della New Media Art*, in Atti del ciclo di seminari sulla "Conservazione del contemporaneo", promosso dall'Associazione Amici di Cesare Brandi, MAXXI, GNAM, Roma novembre 2007-febbraio 2008 (in corso di stampa) e Laura Barreca, *The Preservation and Documentation of New Media Art. The transmission of Digital Heritage*, in *Art Tech Media, 1° Congreso Internacionl*, Atti del convegno, 9-10-11 maggio 2007, Ministerio de Cultura, Instituto Cervantes, Casa de América, Madrid, pp. 51-53.

INTRODUZIONE

Conservare "l'immateriale". Qualche riflessione preliminare

Una delle caratteristiche più rilevanti della storia dell'arte del XX secolo è stata la costante tendenza a vedere nella pittura o nei linguaggi tradizionali gli strumenti privilegiati per la produzione artistica. E nonostante i movimenti delle Avanguardie storiche abbiano sviluppato più di un'alternativa alle modalità di creazione e di produzione, nel corso del Novecento permane una latente diffidenza nei confronti dei nuovi metodi di rappresentazione della realtà, specialmente attraverso l'uso delle nuove tecnologie. Categoria che oggi, con un condiviso inglesismo, viene definita New Media Art, termine ad ombrello che comprende forme d'arte "immateriali", effimere e processuali prodotte nel corso del Novecento. Si consideri però che anche l'uso italiano "nuovi media" non esaurisce la questione di una nuova categoria estetica, semplicemente perché gli studi sulla storia della New Media Art in Italia non hanno ancora avuto una trattazione esaustiva, come in altri paesi. Restano fuori da questo studio le analisi storiche sul cinema d'avanguardia, il cinema d'artista o cinema sperimentale, che nelle loro specificità raccontano, appunto, della storia di un genere, di una modalità linguistica assestata in un tempo, ritagliata all'interno di un periodo storico definito e già storicizzato.

A questo poi si aggiunga che nel corso della seconda metà del Ventesimo secolo in Italia non è seguito un interesse specifico, né la nascita di un filone di studio, se non per l'operato di pochi studiosi che hanno dedicato le loro ricerche alla ricostruzione della storia di questo nuovo linguaggio artistico. Tra gli altri, Vittorio Fagone nel 1990 pubblica *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*¹, uno dei primi testi che si è occupato dei nuovi media da un punto di vista che privilegia la descrizione e la valutazione delle caratteristiche specifiche dei dispositivi audiovisivi elettronici. Valentina Valentini è stata tra i primi a sostenere e promuovere l'introduzione del video d'artista in Italia, e grazie alla sua costante attività di ricerca ha permesso che opere video di artisti come Bill Viola e Gary Hill fossero mostrati per la prima volta in Italia, in occasione della Rassegna Internazionale del Video d'Autore del Festival di Taormina. Luciano Giaccari², documentarista, collezionista di Varese, dai

¹ Vittorio Fagone, critico e storico dell'arte contemporanea, è noto a livello internazionale per i suoi studi e le esposizioni che ha dedicato al rapporto tra arte e tecnologia e autore del corposo e illuminante volume *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Feltrinelli, Milano 1970

² Luciano Giaccari comincia l'attività di documentazione di eventi video nel 1971 con la registrazione su nastro di *Print Out*, happening realizzato da Allan Kaprow a Milano. Nei quattro anni successivi lavora con molti artisti per riprendere le loro azioni o realizzare video autonomi sulla suggestione delle loro opere. Però si produce una sorta di ibrido: non è semplice discernere tra il suo ruolo come autore del video e quello dell'artista nella concezione dell'opera. Nel 1975 pubblica la *Classificazione dei metodi di impiego del video in*

primi anni Settanta ha raccolto una vasta documentazione di video d'artista, occupandosi anche della non semplice conservazione e del mantenimento dei dispositivi e delle apparecchiature tecnologiche, oltre ad avere contribuito criticamente alla definizione della Videoarte. Diversa è invece la situazione in ambito internazionale. Sia in Europa che negli Stati Uniti dalla fine degli anni Novanta la storia del linguaggio e della conservazione dei New Media è stata affrontata attraverso la creazione di un network internazionale di musei, istituzioni culturali, università che condividono la ricerca sulle modalità di gestione del patrimonio artistico digitale. La questione certamente più impellente riguarda il futuro delle memorie digitali e il modo in cui si può ragionevolmente pensare alla conservazione a lungo termine dell'intero patrimonio culturale che utilizza supporti effimeri o che deperiscono facilmente, come sono quelli dei dispositivi tecnologici, sia analogici che digitali. Un problema che oggi coinvolge a tutti i livelli moltissime realtà non solo legate all'arte contemporanea, ma anche ai beni librari, agli archivi che devono assumere nuove strategie di catalogazione, anche in base ai supporti informatici e ai continui aggiornamenti di software e hardware.

E' noto che non esiste ad oggi un protocollo conservativo per le memorie digitali, così come accade per le opere d'arte tradizionali. Esistono però nuove strategie di conservazione e di trasporto delle informazioni digitali, modalità di archiviazione e catalogazione dei dati informativi che permettono di conservare il "sapere digitale" in modo controllato, seppure una parte considerevole di memoria digitale sia andata perduta o si stia perdendo a causa della mancanza di una regolamentazione e di criteri standard generalmente condivisi.

Questo studio disegna la breve eppure intensa storia che riguarda la conservazione e la documentazione della New Media Art. Da un lato attraverso una disamina delle maggiori iniziative e progetti condotti in ambito internazionale tra il 1995 e il 2007 sulle questioni relative alla ricerca di strategie e di standard conservativi, dall'altro attraverso le testimonianze dei principali promotori di tali esperienze, che comparate tra loro offrono una visione aggiornata degli approcci e delle modalità di conservazione condotte a livello internazionale.

arte, tale pubblicazione suscita molto interesse in quanto si tratta del primo tentativo di descrizione del video dal punto di vista del suo uso concreto, senza addentrarsi in speculazioni estetico-critiche. Le teorie di Giaccari relative al "video diretto" (il video prodotto dagli artisti) e al "video mediato" (il video che documenta le azioni degli artisti) hanno il pregio di tentare un'analisi del mezzo basata unicamente sui suoi utilizzi diversificati, senza andare a cercare lo "specifico del video" in un ambito piuttosto che nell'altro in un periodo, secondo Giaccari, "di uso generico e caotico dello strumento".

La dissertazione per chiarezza prende innanzi tutto in esame la categoria dei New Media, spiegando cosa si intende con questo termine e cosa include al suo interno. In merito a questo aspetto il teorico russo di New Media Lev Manovich nel saggio pubblicato da MIT Press afferma che la definizione “new media” include siti web, computer games, cd-rom ipermediali, video, installazioni interattive, sperimentazioni sonore elettroniche, vale a dire tutto ciò che fino al 1995 veniva generalmente definito nel linguaggio specializzato sotto la dicitura “computer grafica”.³ A questa definizione si riferiscono anche le sperimentazioni fotografiche e filmiche che si sono sviluppate tra la fine dell’Ottocento e gli inizi del Novecento. Attraverso una cronologia temporalmente piuttosto breve, ma significativamente ricca di avvenimenti, evoluzioni e sviluppi in quel terreno comune dove arte e tecnologia si sono incontrate, si cerca di comprendere sia lo sviluppo interno di questa nuova categoria espressiva, sia il suo apporto ai nuovi linguaggi dell’arte contemporanea. L’uso del computer (o per usare la terminologia del tempo, del calcolatore elettronico) risale già agli anni Sessanta quando il suo uso era unicamente legato alla produzione di dati e soprattutto alla loro conservazione e distribuzione. Già dal 1985 infatti si hanno le prime sperimentazioni al computer con la creazione di immagini tridimensionali (il 3D costituisce a qual tempo l’avanguardia nella storia della sperimentazione tecnologica), ma il PC non è ancora uno strumento diffuso come diventerà a partire dagli anni Novanta. Nel 1990 il termine computer grafica viene presto sostituito dalla definizione onnicomprensiva “media digitali”, soppiantata in breve dal termine new media. E’ il 1995 che segna il momento della svolta decisiva nel campo dei new media. Lo storico Festival Ars Electronica di Linz nell’edizione di quell’anno dedica per la prima volta una sezione dedicata alla Net Art. Il World Wide Web diventa lo spazio virtuale globale dove si spostano e si intrecciano in tempo reale gli interessi di tutti i campi della società mondiale.

Si affronta dunque la questione storica sulla New Media Art analizzando i principali eventi che hanno inciso nella sua evoluzione storica e critica, consapevoli che teorizzare il presente significa non potere includere tutto, ma viceversa selezionare, escludere, interpretare ciò che viene prodotto, si modifica e scompare in tempi brevissimi. Nonostante la lettura del presente possa costituire un limite - ma allo stesso tempo anche una ricchezza - sono altrettanto certa che il tema si possa affrontare applicando una metodologia storica specialmente attraverso la lettura analitica delle opere d’arte. Il sociologo americano Marshall Mac Luhan ha più volte affermato che ogni qual volta che ci si imbatte nella nascita di un nuovo mezzo di espressione sociale è necessaria una

³ Cfr. Lev Manovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, Boston 2001, pp. 4-5. Si avverte che tutti i testi in lingua, di cui si riportano citazioni in italiano o riferimenti specifici sono stati da me tradotti.

generazione prima che questo possa essere affiancato alle tradizionali manifestazioni estetiche. Questo studio inizia proprio dalla storia dei nuovi mezzi audiovisivi all'inizio secolo, ne disegna la trama, fino ad arrivare alle sperimentazioni artistiche più recenti. L'obiettivo è quello di delimitare un territorio su cui, in seguito, si innestano considerazioni che più specificatamente riguardano i metodi e le strategie di conservazione del patrimonio immateriale contemporaneo operate da alcuni dei più importanti musei internazionali. Tema che oggi impone di incrementare una riflessione "italiana" all'interno di quella già ampiamente avviata dalla comunità scientifica internazionale.

L'ignoranza davanti ai nuovi codici

Non deve sorprenderci se davanti ad un computer o a qualunque nuovo mezzo tecnologico non siamo in grado di comprenderne immediatamente il funzionamento. Il fatto che chiunque altro, più giovane e avvezzo alle nuove tecnologie, sia di gran lunga più sveglio e ricettivo di noi conferma, con lapalissiana chiarezza, ciò che Vilém Flusser⁴, teorico francese del linguaggio e della cultura, chiamava la "nostra ignoranza di fronte ai nuovi codici". Flusser, che bene conosceva le teorie e le dinamiche della comunicazione di massa, afferma che anche dopo l'invenzione della scrittura furono necessari dei secoli prima di comprendere pienamente che la scrittura portava con sé la condizione necessaria per la trasmissione del sapere. A questo proposito, e certamente più in relazione con lo sviluppo delle nuove tecnologie di comunicazione sviluppate nel corso del XX secolo, Flusser nel 1978 scrive: "Ci vorrà certamente altrettanto, prima che impariamo a conoscere la virtualità dei tecnocodici, prima che impariamo che cosa significhi fotografare, filmare, produrre video o programmazioni consimili. [...] Ci vorrà molto tempo perché riusciamo a conquistarci una coscienza post-storica [...]".⁵ Lo stesso concetto viene ripreso in contesti differenti dal massmediologo canadese Marshall McLuhan e da Walter Benjamin a sottolineare che il rapporto instaurato tra il pubblico e i nuovi mezzi tecnologici non si esaurisce nel semplice uso meccanico, quanto nella percezione o nella assimilazione culturale che le nuove tecnologie sortiscono in una comunità. Analogamente, durante i primi trenta turbolenti anni del XX secolo c'era chi come Carlo Carrà – negli anni della sua adesione al Futurismo - si raccomandava di aspettare altri trent'anni ancora, allo scopo di raggiungere quel "punto di distanza" necessario per svelare il significato della produzione

⁴ Vilém Flusser (1920-1991), studioso del linguaggio e della cultura, della teoria e delle tecnologie della comunicazione e dell'immagine. Ha a lungo vissuto in Brasile, dove ha insegnato filosofia all'Università di San Paolo. Al suo rientro in Europa è diventato il punto di riferimento per la filosofia dei media e per la comunità, allora nascente, degli artisti digitali e della cultura informatica nei paesi di lingua tedesca.

⁵ Cfr. Vilém Flusser, *Il mondo codificato*, in *La cultura dei Media*, Bruno Mondadori, Milano 2004, p. 11

artistica di quegli stessi anni, così ormai distante dalla tradizione visiva di appena mezzo secolo prima. La vera novità risiedeva appunto nel rapporto instaurato tra opera e tempo.⁶ E' questo un argomento centrale nella comprensione dell'arte prodotta durante tutto l'arco del XX secolo, quella definita come intangibile, oramai separata dal supporto, *concettuale* in un termine. Possiamo comprendere l'importanza di tale rivoluzione a partire dalla riflessione bergsoniana definita nel celebre saggio *Materia e Memoria* (1896) e nella rilettura di Gilles Deleuze, che piega la teoria di Bergson all'analisi dell'immagine-movimento.⁷ Questa condizione bene si esprime attraverso le opere degli artisti appartenenti alle Avanguardie storiche del Novecento e in particolare a coloro che si dedicarono alla creazione artistica attraverso l'uso delle nuove tecnologie. L'approccio ai nuovi mezzi tecnologici fin dalla fine dell'Ottocento è stato controverso e una parte della critica contemporanea spesso fatica a riconoscere nelle prime sperimentazioni cinematografiche l'intento artistico *tout court*. Solo a partire dalla seconda metà del Novecento gli artisti utilizzano consapevolmente il linguaggio del video come una forma espressiva autonoma e indipendente. Questo processo avviene grazie ad una nuova consapevolezza del mezzo, ma anche grazie ad una fiducia senza precedenti nei confronti delle nuove tecnologie. Grazie a fattori come la velocità, l'interattività, la complessità frattalica di Internet, la relazione dell'uomo con la tecnologia ha raggiunto oggi una complessità e una frequentazione di gran lunga maggiore alle esperienze anche solo di venti anni fa. All'interno di questo nuovo contesto, le questioni legate alla conservazione delle opere di New Media Art risultano sempre più urgenti e legate al ruolo dei musei d'arte contemporanea, che della trasmissione al futuro sono responsabili.

⁶ Carrà cit. in Vittorio Fagone, *Introduzione*, in A. Madasani, *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*, Bruno Mondadori Editore, Milano 2002

⁷ Scrive G. Deleuze: "Nel 1896 Bergson scriveva *Materia e Memoria*: era la diagnosi di una crisi della psicologia. Non si potevano più opporre il movimento come realtà fisica nel mondo esterno, e l'immagine come realtà psichica nella coscienza. La scoperta bergsoniana di un'immagine-tempo, ha in sé ancora oggi una tale ricchezza che forse non se ne sono tratte tutte le conseguenze. Malgrado la critica troppo sommaria che Bergson farà un po' più tardi del cinema, niente può impedire la congiunzione dell'immagine-movimento, quale egli la considera, e dell'immagine cinematografica".

CAPITOLO I

La storia della New Media Art nel Novecento

1.1 1895-1995. Cento anni di arte e tecnologia

Questa parte preliminare del lavoro è dedicata a tutti quegli eventi che nel corso del Novecento hanno alimentato l'utopia tecnologica, la fede nel progresso, le potenzialità della scienza, e dei nuovi dispositivi tecnologici nell'epoca della post-modernità, come Jean Francois Lyotard l'ha definita nel noto saggio pubblicato nel 1979.¹ Siccome la storia si scrive attraverso la comparazione di eventi e la ricerca di momenti storici significativi, scegliamo di iniziare questa dissertazione nel 1895, anno dell'invenzione del cinematografo, ma anche data di nascita dell'artista ungherese Lászlò Moholy-Nagy (1895-1946), che tra i primi sperimentò il legame tra arte e tecnologia, binomio che accompagna la ricerca artistica di tutto il XX secolo. In quest'ottica Moholy-Nagy rappresenta una figura chiave, poiché è nell'intento creativo della sua opera, che per la prima volta trova alimento e compiutamente si realizza il rapporto tra arte e scienza tecnologica.² L'aspetto che adesso più interessa mettere in luce in questa sede, si riferisce all'apporto teorico e scientifico che Lászlò Moholy-Nagy impresso all'evoluzione artistica della prima metà del XX secolo,

¹ Scrive J. F. Lyotard a proposito del concetto di postmodernità: "Il termine 'post-moderno' designa uno sviluppo tecnologico e scientifico che ha delle ricadute immediate sulla vita quotidiana e sulla politica. La questione decisiva, per me, è questa: per quanto riguarda la scrittura, la pittura, il buon cinema - insomma gli oggetti della nostra creatività - ; si può dire che è il *sistema* che li produce? Le automobili si vede bene che le produce il "sistema", che ci sono uomini che si mettono al servizio della produttività, in modo da conseguire una perfezione sempre maggiore. La stessa cosa si può dire per i missili interstellari o per gli aeroplani. Ma quando si scrive, quando si dipinge, quando si fa musica: si può dire che è il sistema a produrre tutto ciò? C'è una azione del sistema, sia pure inconsapevole e invisibile? Di fatto il carattere invasivo dello sviluppo e della logica della produzione penetra addirittura nei laboratori, nelle redazioni, persino nella camera dove lo scrittore lavora per ottenere, alla fine, il prodotto che il sistema saprà smerciare e far circolare. Credo che la crisi delle cosiddette "avanguardie" derivi dal fatto che il sistema impone questo ordine: "ne abbiamo abbastanza di pittori inguardabili, di scrittori illeggibili, e così via. Dateci dei prodotti decifrabili e spendibili!". Tratto dall'intervista *Il post moderno e la nozione di "resistenza"* - Parigi, Istituto Italiano di Cultura, lunedì 9 maggio 1994.

² Contestualmente alle sperimentazioni fotografiche sulle immagini in movimento, i primi lavori di Moholy-Nagy realizzati intorno al 1920 erano chiamati dall'artista "fotogrammi". Si trattava precisamente di immagini di oggetti impressi direttamente sulla carta, oggetti unici e non duplicabili in cui la forma dell'oggetto (la materia) imprimeva se stessa (o la memoria di sé) su un supporto cartaceo, attraverso un procedimento meccanico. Si vedranno più avanti le sperimentazioni fotografiche di Man Ray con l'applicazione dei "Rayograms" sulla pellicola filmica. L'appartenenza alla Bauhaus di Weimar, dove insegnò a partire dal 1923, segna la formazione e l'inclinazione scientifica e artistica, e denuncia il legame con i dettami della scuola tedesca sull'arte industriale e sul concetto di produzione artistica seriale. In quegli stessi anni Moholy-Nagy cominciò ad interessarsi di design editoriale e teatrale e progettò insieme a Walter Gropius la serie *Bauhaus bücher*, rivista edita dalla scuola berlinese che gli darà fama di rappresentante della disciplina fotografica all'interno del Bauhaus. In questa sede ricordiamo quindi Moholy-Nagy per aver fatto della tecnologia uno strumento del linguaggio artistico, in un momento di incondizionata fiducia nel progresso e nella tecnologia.

l'epoca del Funzionalismo. A questo proposito, Vittorio Fagone – di certo memore della lettura di Lyotard - afferma che i maggiori sviluppi dell'arte del Novecento si sono manifestati proprio in quei contesti storici e sociali, maggiormente stimolati dallo sviluppo e dalla diffusione della cultura industriale.³

Il secolo della rivoluzione tecnologica ha convenzionalmente inizio nell'anno 1895, data che segna l'invenzione del *Cinématographe*, a opera dei fratelli Louis e Auguste Lumière. Esattamente la sera del 28 Dicembre 1895 nel sotterraneo de Le Grand Cafè di Parigi fu proiettata *L'uscita dalle fabbriche Lumière*. Per convenzione si attribuisce a loro l'invenzione del Cinematografo, sebbene altri scienziati, compirono studi e costruirono apparecchi per la riproduzione delle immagini in movimento già diversi anni prima, come gli studi sulla Cronofotografia di Étienne Jules Marey del 1891.⁴ Il Cinematografo dei Lumière serviva contemporaneamente per la ripresa e per la proiezione, su di uno schermo, delle immagini in movimento.⁵

³ V. Fagone a riguardo dell'arte americana scrive: "E' un dato certo che l'affermazione dell'arte americana, degli Stati Uniti, corrisponde al periodo di massima influenza storica di questo stesso paese. Ed è ad esempio un dato dimostrabile nella situazione italiana che è la città a massimo sviluppo industriale, Torino, a produrre le forme di avanguardie più incisive nell'arte italiana degli anni sessanta (arte povera)". In V. Fagone, *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Feltrinelli, Milano, 1990, p. 58

⁴ Negli stessi anni sperimentavano sistemi analoghi di riproduzione delle immagini l'inglese Robert William Paul, il francese Etienne Jules Marey, i tedeschi Max e Emil Skladanowsky e l'americano Thomas Alva Edison. La particolarità che attribuisce ai Lumière la nascita del cinema è dovuta al fatto che furono i primi ad organizzare la prima proiezione pubblica, dietro il pagamento di un franco.

⁵ L'invenzione del Cinematografo dei fratelli Lumière è un riferimento essenziale in questa sede e funziona come riferimento tecnico-scientifico necessario a ricostruire la storia delle nuove tecnologie e a comprendere soprattutto il funzionamento delle prime apparecchiature meccaniche. Ambito a cui il cinema pare essere fortemente legato, soprattutto nella fase seguente alla sua invenzione. Il cinema, come nuovo strumento di comunicazione visiva si afferma tra la fine dell'Ottocento e i primi del nuovo secolo, e si afferma come possibilità di riproduzione o di simulazione del reale. Sono questi i due canali di ricerca visiva che caratterizzano il cinema fin dagli esordi. In rapida successione, tra i primi ad introdurre la tecnica della dissolvenza, della luce artificiale va annoverato il francese George Méliès (1861-1938) spesso ricordato come il primo artista del grande schermo, autore dei film *Cinderella*, *L'affare Dreyfus*, tutt'e due del 1899 e del più famoso *Viaggio sulla luna* (1902) film con il quale il cineasta inaugura un filone illusionistico-fantastico, rifacendosi ai racconti di Jules Verne. Sempre in ambito europeo le ricerche del tedesco F.W. Murnau (1888-1931) di Fritz Lang (1890-1976) dello svedese Victor Sjöström e del russo Sergej Eizenstein (1898-1948) portano la ricerca visiva cinematografica ad un livello tecnico, estetico e contenutistico estremamente elevato, intrecciandosi con le coeve ricerche degli artisti delle Avanguardie storiche come Man Ray, Marcel Duchamp, Francis Picabia, Fernand Léger.



L'apparecchiatura tecnologica e la locandina di una proiezione dei Fratelli Lumière, 1895

Questa prima produzione cinematografica, nel corso del tempo, ha avuto una diversa rubricazione, che di volta in volta ha definito il cinema come *Cinema d'avanguardia* o *Cinema sperimentale*, nella cui designazione sono evidenti le correlazioni con i primi movimenti d'Avanguardia.⁶ In questa fase, che è stata definita di pre-cinema, si manifestano diverse tendenze che negli anni seguenti daranno vita a veri e propri filoni cinematografici. In America l'apporto dei "pionieri del cinema" fu considerevole e contribuì negli stessi anni ad estendere il concetto di cinema includendo nuovi ambiti di ricerca visiva e teorica.⁷

1.2 Le immagini in movimento. Le sperimentazioni nelle Avanguardie storiche

Fondamentale riferimento all'interno delle prime sperimentazioni di matrice europea e americana, è l'individuazione di Gilles Deleuze di quattro diverse tendenze stilistiche: la tendenza organica della scuola americana, la tendenza dialettica della scuola sovietica, la tendenza quantitativa della scuola francese, la tendenza espressionista tedesca. Ognuna di esse rappresenta una differente forma di interpretazione del tempo. Del tempo come "tutto" e del tempo come "intervallo", dice Deleuze. Sulla scorta di queste teorie la critica contemporanea ha sempre interpretato il fattore "tempo" come elemento fondante e

⁶ A questo proposito si vedano le indicazioni suggerite da Vittorio Fagone in *Introduzione*, in A. Madessani, *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*, Bruno Mondadori Editore, Milano 2002

⁷ Del 1915 è il film *The Birth of the Nation*, seguito dal secondo lungometraggio *Intolerance* del regista americano D.W. Griffith (1875-1948). In entrambi i film l'intenzione provocatoria del regista è quella di raccontare l'ipocrisia della storia. *The Birth of a Nation* fu aspramente contestato dal pubblico americano poiché per la prima volta il cinema si faceva strumento di contestazione politica.⁷ Sull'esempio del cinema dei Lumière, di Méliès e di Griffith è dunque possibile osservare come il cinema indicò immediatamente due tendenze: una più realistica e oggettiva, evidente soprattutto nella tecnica della presa diretta dei film dei Lumière, l'altra fantastico-irreale che pienamente si realizza nelle ricostruzioni illusionistiche dei mondi fantastici dei film di Méliès. Entrambe in ogni caso fanno pieno titolo parte di quella tendenza all'iperrealtà e alla finzione che è la caratteristica certamente più evidente di tutto il cinema del Novecento. Ad illuminare sull'importanza della ricerca visiva di Griffith è Gilles Deleuze che al regista americano non attribuisce l'invenzione del montaggio cinematografico, che invece viene riconosciuta al cineasta russo Sergej Eisenstein, quanto la capacità di aver saputo portare la tecnica del montaggio delle immagini ad un elevato livello qualitativo e contenutistico.

peculiare dell'arte dei New Media. In effetti, in anni più recenti le immagini in movimento o le opere in video hanno trovato una più compiuta definizione nel termine inglese “Time-based media art”, dove l'arte mediale “basata sul tempo” trascende la materia e si fa procedimento, evoluzione temporale percepibile attraverso un sistema cognitivo nuovo in una nuova categoria spaziale ed estetica. Per altro nella rilettura che Deleuze propone di Bergson e che specificatamente riguarda la scoperta dell'immagine in movimento troviamo utili riflessioni sulla teoria bergsoniana del movimento come “dialettica delle forme” o come “passaggio regolato da una forma all'altra, cioè un ordine delle pose o degli istanti privilegiati, come in una danza” (questo il concetto sviluppato da Henri Bergson nel testo *L'Evoluzione creatrice* del 1907).⁸ Deleuze dunque riporta il pensiero di Bergson all'origine, applicando la teoria bergsoniana alla preistoria stessa del cinema, poiché afferma che l'equidistanza tra più istantanee fotografiche poste in sequenza registra un cambiamento e dunque produce un movimento (come nelle pellicole di Edison o dei Lumière) sviluppando un “meccanismo di avanzamento di immagini”. Questi non è altro che il *film*, ovvero il sistema di riproduzione di immagini temporalmente equidistanti che danno l'idea della continuità di un corpo in movimento nello spazio.

Il nuovo strumento cinematografico non fu solo terreno di scoperta di scienziati, ingegneri, inventori o pionieri delle nuove tecnologie, probabilmente più interessati al miglioramento del dispositivo tecnologico, alla resa qualitativa rispetto alle potenzialità espressive del mezzo. A quel tempo fu ideale strumento di ricerca per tutti quegli artisti che seppero vedere nelle “immagini in movimento” una nuova occasione linguistica, e la possibilità di trascendere la materia artistica a favore dell'immaterialità dell'idea e della messa in scena del concetto artistico.⁹

Il teorico tedesco Walter Benjamin, nel suo saggio più noto *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, accusa il Cubismo e il Futurismo di essersi limitati ad una disarticolazione percettiva dell'opera d'arte attraverso i nuovi dispositivi ottici, segnalando

⁸ *Ibidem*, A proposito del rapporto dialettico tra “tempo” e “movimento” in Henri Bergson si veda una più esauriente trattazione nel paragrafo 1.2*i*

⁹ In una fase ancora così primordiale di ricerca e di scoperta è bene sottolineare l'aspetto laboratoriale delle prime sperimentazioni cinematografiche. Laddove l'uso della pellicola veniva certamente piegato alle modalità espressive tipiche del linguaggio pittorico o scultoreo. Insomma il Cinema d'avanguardia, sebbene abbia mirabili esempi nei primi film d'artista di Man Ray, Fernand Léger o Francis Picabia (rispettivamente con i film *Le retour à la raison* del 1923, *Anémic Cinema* del 1924, *Le Ballet mécanique* del 1927) passa attraverso le maglie larghe dei linguaggi tradizionali, ma prima che i film d'artista acquistino autonomia stilistica e indipendenza, è necessario aspettare gli anni Sessanta e la disponibilità commerciale degli strumenti tecnologici che favorisce e moltiplica la diffusione del video, incrementandone numericamente l'utenza.

In altre parole durante i primi anni del Novecento, in quel periodo culturalmente e artisticamente prolifico, a cavallo tra il vecchio e il nuovo secolo, gli artisti delle Avanguardie storiche avviarono un'intensa stagione di sperimentazioni teoriche ed empiriche, ma soprattutto ebbero il merito di condurre la ricerca artistica fuori dagli schemi prestabiliti, con atteggiamento di scoperta attraverso l'uso di nuovi strumenti tecnologici.

con questo la mancanza della ricerca di un lessico nuovo, di una struttura sintattica adeguata al nuovo mezzo.¹⁰ La rivoluzione tecnologica che si manifestò tra la fine dell'Ottocento e per tutto il secolo seguente passa dalla fotografia al cinema, e tra le due discipline il passo fu breve e gli studi sulle "immagini in movimento" trovarono terreno fecondo nell'attività di molti artisti. Come scrive lo storico americano Michael Rush "l'arte sviluppatasi dal connubio tra arte e tecnologia è probabilmente l'arte più effimera di tutte: l'arte del tempo. Al fotografo, per primo, si chiese di fermare e conservare una frazione di tempo".¹¹ Dovendo inoltre motivare la scelta di una precisa metodologia storica lo stesso Michael Rush afferma che per raccontare la storia della New Media Art è necessario seguire un approccio tematico, più che strettamente cronologico, affiancando a questo lo studio dello sviluppo delle nuove tecnologie, e dunque del dispositivo, a cui lo sviluppo dell'arte "immateriale" è inestricabilmente collegato.

Dunque ripercorrere tematicamente questa ricostruzione storica vuol dire comprendere anche le modalità con le quali i nuovi fenomeni tecnologici offerti dall'industria hanno incontrato il favore, la curiosità e l'interesse degli artisti. A questo proposito Walter Benjamin, nel suo statuto teorico sulla riproducibilità tecnica, definisce il complesso rapporto tra arte e tecnologia e la portata rivoluzionaria di tale fenomeno, ma anche il concetto di "perdita dell'aura" che caratterizza tutta l'arte del Novecento. La perdita dell'unicità estetica dell'opera d'arte come oggetto unico e irripetibile, a favore dell'affermazione di un'estetica diffusa, fluida e processuale, espressione della condizione dell'opera d'arte del nuovo secolo.¹²

La fotografia prima, e il cinema dopo, rappresentano dunque i nuovi mezzi espressivi con i quali le Avanguardie artistiche e letterarie europee si confrontano. Dalla fotografia nasce il cinema, ma solo nel momento in cui la fotografia realizza di poter rappresentare il movimento, cioè di scandire l'immagine nel tempo, si compierà il passo definitivo verso l'immagine cinematografica.¹³

¹⁰ Cfr. Antonio Costa, *Cinema e avanguardie storiche*, in *Storia del Cinema mondiale. L'Europa. Luoghi, miti, divi*, volume Primo, Einaudi, Torino 1999, pp. 325-326

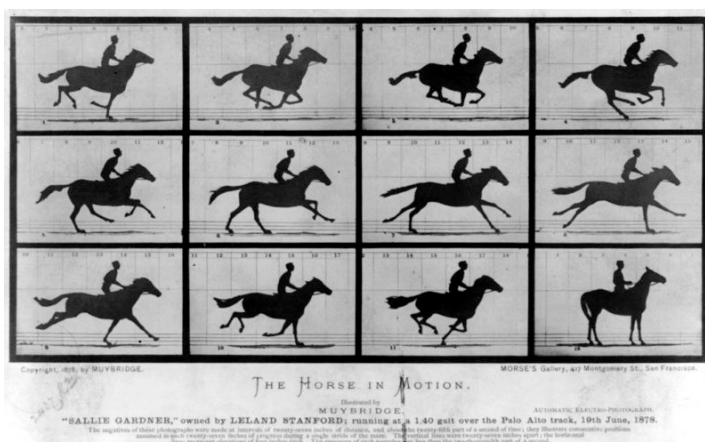
¹¹ Cfr. Michael Rush, *New Media in Art*, Second edition, Thames&Hudson, London 2005, p. 8

¹² Tra le pagine del saggio di Benjamin si legge infatti: "Poi è venuto il cinema e con la dinamite dei decimi di secondo ha fatto saltare questo mondo simile ad un carcere, così noi siamo in grado di intraprendere tranquillamente viaggi tra le sparse rovine". Cfr. Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino 1974, p. 41

¹³ Gli studi del filosofo francese Henri Bergson (1859-1941) nei suoi saggi più noti *Materia e Memoria* (1878) e *L'evoluzione creatrice* (1907) avevano già illuminato sulla centralità del "fattore temporale" all'interno dell'evoluzione sociale, culturale nonché economica dell'Europa del nuovo secolo. La fotografia, che rappresenta la prima piattaforma di interazione tra arte e tecnologia, anticipa in alcuni casi il concetto di immagine in movimento, vincendo la sfida di rappresentazione del "tempo". In anni assai vicini si trovano a riflettere e lavorare su questo stesso ambito il fisico francese Etienne-Jules Marey (1830-1904) inventore della



Etienne-Jules Marey, *Volo di pellicani*, studio fotografico, 1882 circa



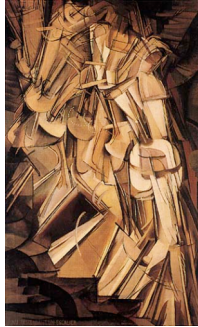
Eadweard Muybridge, *La natura: studio sul movimento animale*, 1878

Questo passaggio viene colto tra i primi, da Eadweard Muybridge aveva utilizzato dodici macchine fotografiche disposte in linea, così da scattare dodici pose singole che riprodotte in sequenza rendessero il movimento dell'animale.¹⁴ Tra i numerosi esperimenti che Muybridge mise in atto in quegli anni sul concetto di un corpo in movimento c'è anche *Salendo e scendendo le scale*, 1884-1885, in cui dieci scatti fotografici in sequenza mostrano una donna nell'atto di salire e scendere i gradini di una scala. Dapprima interpretati come studi scientifici, in seguito le scoperte di Muybridge cominciarono ad essere utilizzate anche dagli

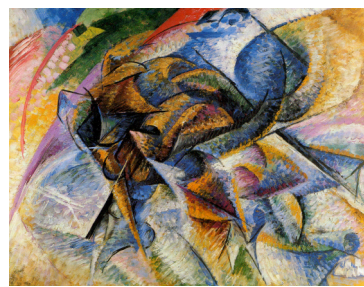
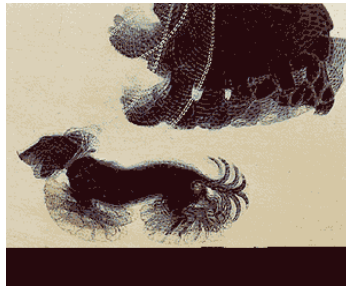
“cronofotografia” o fotografia istantanea e Eadweard Muybridge (1830-1904) che realizzò l'immagine animata di un cavallo in corsa (*La natura: studio sul movimento animale*, 1878).

¹⁴ Secondo l'interpretazione di Deleuze il galoppo del cavallo di Muybridge è composto da “istanti privilegiati”, e insiste sulla differenza che questo genere di istantanee non corrispondono più alle tradizionali pose fotografiche, piuttosto anticipano gli “istanti notevoli” ovvero le immagini selezionate e unite tra loro a formare il racconto filmico, così come è il cinema concepito da Sergej Eizenstein. Ma dei primi esperimenti di Marey e degli stessi Lumière Deleuze dice essere una situazione ancora ibrida tra arte e scienza, poiché queste prime forme arcaiche da cui è originato il cinema, né nell'una né nell'altra esauriscono il loro significato. In effetti, su questo argomento Deleuze ritorna a dire che l'arte dei primi esperimenti “sembrava restare legata alle pose e alle forme che la scienza aveva ripudiato. Ci troviamo proprio nel cuore della situazione ambigua del cinema come “arte industriale”: non era né un'arte né una scienza”. Deleuze, *op. cit.*, p. 19

artisti.¹⁵ Quell'insieme di immagini che Henri Bergson afferma essere la “materia” stessa e in quanto tale percepibile solo attraverso l'intelletto e lo spirito, e contrariamente all'opinione comune, dice Bergson, è un'immagine che esiste in sé.¹⁶ In quegli stessi anni, gli artisti futuristi svolgevano i loro studi sul movimento. Carlo Carrà e Giacomo Balla concepirono una ricerca teorica sul concetto di velocità e movimento di un corpo nello spazio. E' del 1912 il quadro di Balla *Dinamismo di un cane al guinzaglio*, e del 1913 lo studio di Umberto Boccioni (1882-1916) *Dinamismo di un ciclista*, del 1913.¹⁷



Marcel Duchamp, *Nudo che scende le scale n. 2*, 1912



Giacomo Balla, *Dinamismo di un cane al guinzaglio*, 1912 Umberto Boccioni, *Dinamismo di un ciclista*, 1913

Dunque, in pittura, il Futurismo si occupava di studiare la rappresentazione del movimento, della velocità, del dinamismo.¹⁸ Sempre in Italia, e in quegli stessi anni si deve

¹⁵ Certamente a questi studi dovette rivolgersi Marcel Duchamp, se nel suo più noto dipinto *Nudo che scende le scale n. 2* del 1912 rappresentava l'idea di un corpo in movimento, in cui per la prima volta coniugava l'idea del movimento con il linguaggio pittorico tradizionale, alla ricerca della quarta dimensione. L'immagine viene scomposta geometricamente a formare un movimento fluido e continuativo. Il movimento è espresso dagli istanti che compongono il moto di un corpo nello spazio e la rappresentazione pittorica della memoria del movimento stesso.

¹⁶ Cfr. Henri Bergson, *Materia e memoria*, Adriano Pessina (a cura di), Editori Laterza, Bari, 2004, p. 5.

¹⁷ Un uomo in sella ad una bicicletta è un soggetto congeniale alle ricerche di Umberto Boccioni, una combinazione ideale per rappresentare il dinamismo e la velocità tipici del Futurismo. Ciò che interessa maggiormente l'artista è la dinamica della pedalata del ciclista, la fusione tra l'uomo-bicicletta e l'ambiente circostante. Attraverso i suoi studi sul movimento Boccioni ha elaborato una sorta di “filosofia” del movimento, seppure alla sua visione è estraneo il culto della macchina. E' necessario ricordare che secondo le teorie di Boccioni il simbolo del dinamismo “universale” è il cavallo in quanto incarnazione di una perenne energia naturale.

¹⁸ E' l'epoca dell'invenzione dell'automobile, e un'altra importante esigenza di questo primo movimento dell'Avanguardia italiana è la creazione di nuovo linguaggio espressivo, attraverso cui esprime i valori innovativi della modernità e del nuovo secolo. L'assioma da cui Boccioni si fonda sulla considerazione che un

ad Anton Giulio Bragaglia e al fratello Arturo l'invenzione del "Fotodinamismo".¹⁹ Nelle ricerche fotodinamiche di Bragaglia viene infatti spiegato il concetto del "movimento perpetuo" e della resa del movimento, non solo come intuizione visiva ma, al contrario, come reale rappresentazione.²⁰



Anton Giulio Bragaglia, *La dattilografa* e *Il falegname che sega*, 1911

Anche gli artisti futuristi diedero il loro contributo con il Manifesto del 1916. L'atteggiamento futurista si fondava sull'assunto che il comportamento artistico fosse determinato dalla rivoluzione tecnologica e che ogni forma espressiva e materiale avrebbe presto ceduto il posto a forme di rappresentazione "immateriale" quale il cinema. Nel *Manifesto del cinema futurista* del 1916 il cinematografo fu esaltato ed indicato come nuovo strumento di comunicazione, certamente più adatto a descrivere la velocità e il dinamismo della società contemporanea d'inizio secolo.²¹ Il *Manifesto del cinema futurista* datato 11

corpo fermo è in movimento poiché partecipa al dinamismo universale, e per tale ragione può essere assimilato al concetto del movimento di un corpo che si sposta nello spazio. Ciò a cui sembra essere interessato non è tanto il principio ottico della persistenza delle immagini sulla retina quanto il principio della "durata", teorizzato da Bergson. Ovvero la rappresentazione del tempo nell'opera d'arte. Su diversi presupposti teorici si basano invece i dipinti "cronofotografici" di Giacomo Balla e le "fotodinamiche" di Anton Giulio Bragaglia (1890-1960).

¹⁹ Come scrive lo stesso Bragaglia nell'introduzione al suo *Fotodinamismo futurista* del 1911: «Noi vogliamo realizzare una rivoluzione, per un progresso, nella fotografia: e questo per purificarla, nobilitarla ed elevarla veramente ad arte, poiché io affermo che con i mezzi della meccanica fotografica si possa fare dell'arte solo se si supera la pedestre riproduzione fotografica del vero immobile o fermato in atteggiamento di istantanea, così che il risultato fotografico, riuscendo ad acquistare, per altri mezzi e ricerche, anche la espressione e la vibrazione della vita viva, e distogliendosi dalla propria oscena e brutale realistica statica venga ad essere non più la solita fotografia, ma una cosa molto più elevata che noi abbiamo detto Fotodinamica». Cfr. Anton Giulio Bragaglia, *Fotodinamismo Futurista*, 1911, Einaudi Letteratura, Torino 1970, p. 7

²⁰ Pur distaccandosi volontariamente dal Futurismo, Bragaglia prese parte di quel gruppo di artisti che attraverso il nuovo dispositivo cinematografico intendevano celebrare il mito della nuova epoca macchinizzata. Il cinema offriva – più della fotografia – la possibilità di rappresentare la velocità, il dinamismo della società contemporanea macchinizzata. E' del 1916-1917 il film *Vita futurista* dove Giacomo Balla, in un'assurda rappresentazione sposava una sedia. La tecnica utilizzata in questi esperimenti mostra un'attenzione verso marchingegni inventati per ottenere determinati effetti: come l'uso di specchi deformanti per trasformare l'immagine o le immagini in sovrapposizione. Queste stesse modalità anticipano tecniche successivamente utilizzate nei film dadaisti e surrealisti come nel film *La Retour à la raison* di Man ray del 1929. Del 1916 sono i due film diretti da Anton Giulio Bragaglia, *Il perfido incanto* e *Thais*. Il primo, che è andato perduto, secondo le descrizioni di Bragaglia doveva contenere numerose innovazioni tecniche, mentre *Thais* è realizzato con una forma narrativa tradizionale, con il tipico uso delle immagini sfocate e la presenza di costumi di ispirazione futurista.

²¹ Dei pochi film futuristi pervenuti si ricordano *Curiosità* e *Musica* con probabilità databili 1921-22. In entrambi vengono utilizzate tecniche di illusione filmica, le immagini si muovono al contrario, e sembrano

Settembre 1916 fu firmato dagli artisti futuristi: Filippo Tommaso Marinetti, Bruno Corra, Emilio Settimelli, Arnaldo Ginna, Giacomo Balla, Remo Chiti.²²

Nell'ultimo ventennio dell'Ottocento, con i primi esperimenti fotografici di Etienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge, dunque si inaugura la ricerca sulla rappresentazione del movimento di un corpo. Contemporaneamente, come si è detto, il Futurismo elaborava la rappresentazione del moto attraverso il linguaggio pittorico, anche se Marcel Duchamp tenderà sempre a sottolineare la distanza e l'evoluzione da quelle stesse ricerche.²³

A partire dal primo decennio del nuovo secolo si dà avvio ad un'intensa sperimentazione che porterà in pochi anni alla produzione dei primi esperimenti filmici e all'invenzione di quella nuova categoria che è stata denominata "cinema d'avanguardia" o "cinema sperimentale".²⁴

Ricostruire la storia della New Media Art significa soprattutto comprendere le prime esperienze cinematografiche, e quell'ambito in cui la creazione artistica si fonde con le nuove invenzioni tecnologiche. All'interno delle Avanguardie storiche l'indicazione di "cinema d'avanguardia" si riferisce più precisamente alle prime sperimentazioni video di Man Ray, Marcel Duchamp e Fernand Legèr.²⁵

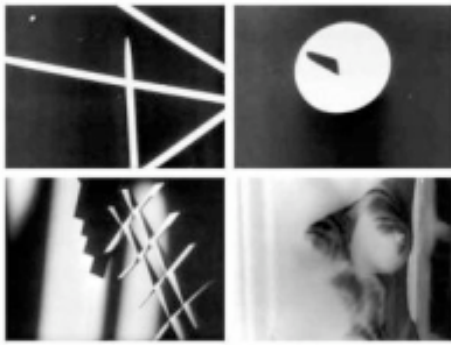
continuamente sovrapposte le une alle altre. E' interessante notare, al fine della nostra ricerca, che il dispositivo cinetico viene utilizzato spesso con intento ludico, con la volontà di creare immagini inusuali: forme geometriche astratte come tondi, spirali, visioni caleidoscopiche, figure che si trasformano una di seguito all'altra. Cfr. Angela Madesani, *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*, Bruno Mondadori, Milano 2002, p. 42

²² *Il manifesto del cinema futurista* (1916) in Angela Madesani, *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*, Bruno Mondadori, Milano 2002, pp. 161-165

²³ Lo stesso Duchamp afferma: «Il futurismo era un impressionismo del mondo meccanico. Era la diretta prosecuzione del movimento impressionista. Non mi interessava. Volevo allontanarmi dall'atto fisico della pittura. Inoltre per me il titolo era molto importante. Volli porre la pittura al servizio dei miei obiettivi, allontanandomi dalla 'fisicità'. A mio avviso era stato Courbet, nel XIX secolo, a porre l'accento sul lato fisico. Io mi interessavo alle idee – e non semplicemente ai prodotti visivi. Volevo rimettere la pittura al servizio della mente. E la mia pittura fu, beninteso, immediatamente considerata 'intellettuale', 'letteraria'». Cfr. Marcel Duchamp, *Scritti*, Carte d'Artisti, Michel Sanouillet (a cura di), Abscondita, Milano 1995, pp. 149

²⁴ Il 'cinema' nacque nel New Jersey, nel laboratorio di Thomas Edison (1847-1931) e in collaborazione con il suo assistente William Kennedy Laurie Dickson che nel 1890 fu l'inventore del Cinetografo, una sorta di camera da presa, a cui seguì pochi anni dopo il Cinetoscopio. In seguito, durante il primo decennio del Novecento il cineasta americano D.W. Griffith realizzò uno dei primi lungometraggi della storia del cinema *The Birth of the Nation* (1915) e in seguito *Intolerance*, film realizzati con esplicito intento politico e di divulgazione.

²⁵ Nel film *Retour à la raison* (1923) Man Ray utilizza un collage di immagini fotografiche e filmiche insieme, alle riprese di oggetti geometrici mossi meccanicamente. Con lo stesso intento di testare le potenzialità dello strumento filmico in un nuovo linguaggio astratto il film *Ballet mécanique* (1925) di Fernand Legèr e *Anémic Cinéma* (1926) di Marcel Duchamp rappresentano le prime forme di interazione tra arte e tecnologia, in cui è esplicitamente citata la cronofotografia di Muybridge e Marey. Un terreno ibrido e del tutto nuovo che gli artisti dadaisti esplorano più con spirito di scoperta, e in qualche modo subendo l'ingenua fascinazione data dalla novità del mezzo che, come si è detto in precedenza (vedi Benjamin paragrafo 1.2.i) non esaurisce le potenzialità rivoluzionarie ed espressive del nuovo strumento di comunicazione visiva. Come scrive Sadoul: "*Ballet Mécanique* è una danza di oggetti e di ingranaggi legati tra loro dal ritmo e dall'analogia delle forme. Il film non è astratto. Gli oggetti, quasi sempre riconoscibili, sono improntati soprattutto alla vita popolare: tiri a segno da fiera, giostre, articoli da bazar, ruote di lotterie, palle di vetro argentate. La figura umana non è



Man Ray, *Le retour à la raison*, 1923



Fernand Léger, *Ballet mécanique*, 1925

Il percorso storico-artistico fin qui delineato prende in considerazione due diversi ambiti: l'Italia con le sperimentazioni del Futurismo e la Francia con gli artisti avanguardisti. Secondo un'accreditata tesi critica di storia del cinema²⁶ il luogo geografico dove più si sviluppa la ricerca artistica attraverso il nuovo mezzo cinematografico è la Francia, poiché è qui che converge, e da qui si articola in tutta Europa la riflessione teorica dell'avanguardia cinematografica.²⁷ Ciò che accomuna la ricerca visiva delle prime sperimentazioni filmiche è certamente la tendenza all'astrazione, a cui in quegli stessi anni molta della ricerca artistica europea si rivolgeva. Senza andare troppo lontano si pensi all'astrattismo di Kandinskij

esclusa dal film, nel quale l'humour domina l'ultimo motivo, una variazione su un grosso titolo di giornale: «Hanno rubato una collana da tre milioni di franchi». Con questo film Fernand Léger, assistito dal fotografo Dudley Murphy, trasportò nel cinema la visione volutamente semplificata che caratterizza la sua pittura.” Addirittura in uno dei disegni utilizzati si vede una caricatura di Charlie Chaplin a cui i due artisti vollero esprimere il loro tributo, per il suo impegno di quegli anni. I “Rayograms” di Man Ray utilizzati nella pellicola filmica con la tecnica del *collage* erano ottenuti sparpagliando oggetti, quali chiodi, puntine da disegno, spilli, direttamente sulla pellicola, esposta per brevi istanti alla luce e poi sviluppata. Cfr. D. Bordwell, K. Thompson, *Storia del cinema e dei film*, Editrice il Castoro, Milano 1998, p. 259

²⁶ *Ibidem*, p. 328

²⁷ Per la classificazione delle avanguardie francesi ci si riferisce alla proposta di Jacques-Bernard Brunius che individua tre momenti tematicamente distinti all'interno di tutto il periodo d'avanguardia. Una prima corrente si forma attorno al lavoro di Louis Delluc che riesce ad esercitare una forte influenza non solo in Francia, ma anche in Russia. Una seconda avanguardia è originata da registi vicini a Delluc: Germaine Dulac, Abel Gance, Jean Epstein, Marcel l'Herbier. La terza corrente d'avanguardia, secondo Brunius, corrisponde alle sperimentazioni cinematografiche più note di Man Ray, Marcel Duchamp, René Clair e altri che costituiscono il nucleo sostanziale del già citato *Cinema d'avanguardia*. Tra i film più importanti in ordine cronologico: *Paris qui dort* (René Clair, 1923), *Retour à la raison* (Man Ray, 1924), *Entr'acte* (Clair, 1924), *Ballet mécanique* (Fernand Léger e Dudley Murphy, 1925), *Anémic cinéma* (Marcel Duchamp, 1926), *Emak Bakia* (Marcel Duchamp, 1926), *L'étoile de mer* (Man Ray, 1928). In ambito Dadaista *Retour à la raison* è considerato uno dei film fondamentali, e fu presentato nel corso della serata “Cœur a barbe” al Théâtre Michel, il 6 giugno 1923. Il film è costruito con la tecnica del *collage*, assemblando in laboratorio spezzoni eterogenei di pellicola. Nella stessa serata vennero presentati il film astratto e animato *Rhythmus 21* del pittore tedesco Hans Richter, una danza di quadrati e di rettangoli neri, bianchi e grigi, e *Manhattan* (titolo francese: *Fumées de New York*) di Charles Sheeler e Paul Strand, realizzato nel 1921. Cfr. Sadoul, *Storia del cinema mondiale, op.cit.*, p. 193. La prima avanguardia detta anche “avanguardia narrativa” si sviluppa tra il 1917 e il 1924 ed è caratterizzata dall'affermazione del cinema come arte. La seconda avanguardia, dal 1924 al 1930, si sviluppa attorno all'idea di un cinema antinarrativo e fortemente influenzato dalle avanguardie artistiche dell'Astrattismo, del Dadaismo, del Surrealismo. La terza avanguardia, che va dal 1927 al 1930, è influenzata dall'avvento del sonoro e dall'affermazione di movimenti socio-economici di massa. Cfr. Costa, *op. cit.*, p. 329

oppure, nell'ambito dell'espressionismo tedesco, un gruppo di artisti, tra cui Hans Richter, adottarono un linguaggio non figurativo.²⁸ Secondo l'opinione del critico cinematografico Antonio Costa la fase più matura della terza avanguardia dà vita nel 1928 alla quarta avanguardia che coincide con l'uscita del film *Un chien andalou* di Luis Buñuel e Salvador Dalí.²⁹ La situazione in Italia tra gli anni Trenta e gli anni Quaranta, in seguito alle sperimentazioni futuriste è dunque caratterizzata da un momento di stagnazione che vede nell'opera di Luigi Veronesi (1908-1998) l'unica occasione di continuità con il cinema d'artista futurista. Veronesi è da considerarsi una delle personalità di spicco del Novecento italiano.³⁰

²⁸ All'interno dell'ambiente espressionista è l'artista Walter Ruttmann che si avvicina al cinema e sviluppa l'idea della "pittura in movimento" attraverso l'uso di tecniche d'animazione cinematografiche. Nel film *Lichtspiel Opus I* (a cui seguono: *Lichtspiel Opus II*, *Ruttmann Opus 3* e *Ruttmann Opus 4*) presentato a Francoforte nel 1921 l'immagine filmica era una sequenza di forme astratte colorate manualmente in continua trasformazione. Cfr. D. Bordwell, K. Thompson, *op. cit.*, 257-258.

²⁹ A questa fase appartengono, tra gli altri: il secondo film di Buñuel *L'âge d'or* (1930) *Les mystère du Chateau du Dé* di Man Ray del 1929, *Le sang d'un poète* (Jean Cocteau, 1930). In questa fase dunque l'assimilazione tra arte e cinema si realizza in modo più compiuto e su questo argomento è d'aiuto quanto affermato da Vittorio Fagone: "la relazione tra arti visuali e cinema si sviluppa in due direzioni. Da una parte esiste un gioco di influenze che vengono da un particolare clima artistico verso il cinema (cinema espressionista, cinema cubista, cinema futurista, cinema surrealista), dall'altra il cinema con i suoi meccanismi e dinamismi sollecita alcune ricerche dell'area visuale". V. Fagone, *op. cit.*, p. 27.

³⁰ Formatosi in ambito milanese, tentò di realizzare quella "unità delle arti" che evidentemente ha la sua matrice nella scuola della Bauhaus. Alla fine degli anni Trenta Veronesi realizza nove film astratti, di cui sette sono andati perduti durante i bombardamenti dovuti al secondo conflitto bellico e due, rimasti in Francia, ma in condizioni da non potere più essere proiettati. Il primo film in bianco e nero di Veronesi è del 1938, *Film n. 1*, che citando l'idea della rappresentazione della vita urbana (o anche, nella definizione di Vittorio Fagone, "la vita all'improvviso") de *L'uomo con la macchina da presa* di Dziga Vertov, riprende la città di Milano collocando la cinepresa su un tram che percorre la città di Milano da un capolinea all'altro, dalle sei alle dieci del mattino. È l'esaltazione della metropoli meccanizzata, la vita urbana che inizia dal mattino e che l'artista può raccontare grazie all'uso ritmato delle immagini in movimento. Nel 1939 realizza *Film n. 2 Caratteri*, film a colori che mostra un tornitore nell'atto di costruire delle lettere di legno, questo seguono le immagini di cartelloni pubblicitari, di un uomo che legge il giornale. Negli anni successivi realizza *Film n. 3 Viso e colore*, nel 1940 gira *Film n. 4*, nel quale Veronesi si cimenta in un'opera astratta, dove viene eliminato qualsiasi riferimento al figurativo e ciò che rimane è una giostra di macchie di colore, linee, puntini grandi e piccoli. Grazie alle tecniche cinematografiche Veronesi incide direttamente la pellicola, la colora e in questo senso riduce moltissimo l'uso della cinepresa. Anche in questo caso ravvisiamo nel lavoro di Veronesi un limite nel rapporto col dispositivo tecnologico che viene piegato alle modalità tradizionali della creazione pittorica. Si può cominciare a parlare di utilizzo del video slegato dalla sua fisicità solo a partire dalla fine degli anni Cinquanta e più pienamente negli anni Sessanta quando il video, in particolare, non fu solo il terreno ibrido tra arte visiva e cinema, ma conquistò rapidamente fasce sempre più ampie della società, contribuendo ad incrementare la distribuzione e l'utilizzo delle nuove tecnologie, grazie soprattutto alla sua grande disponibilità commerciale. La figura di Luigi Veronesi riconosce nella sua attività creativa l'unico esempio di cinema d'artista degli anni Quaranta in Italia. Nella descrizione del lavoro la Madesani sottolinea soprattutto l'importanza dei rapporti d'amicizia stretti con alcuni importanti protagonisti della scena dell'Avanguardia europea, come László Moholy-Nagy, e con la Bauhaus che ha modo di conoscere alla Biennale di Venezia del 1930. Cfr. A. Madesani, *op. cit.*, pp. 58-59

1.3 Tra le due guerre: l'affermazione dei nuovi strumenti mediatici

Dopo il primo trentennio di sperimentazioni, periodo in cui il film d'artista può considerarsi parte integrante dello sviluppo vero e proprio del cinema³¹, gli anni che seguono la prima guerra mondiale segnano la grande espansione del cinema americano, e allo stesso tempo il definitivo scollamento tra le produzioni artistiche delle avanguardie e la diffusione del cinema di massa. Il luogo di produzione e di realizzazione dei film sposta il suo baricentro in America, dove le nascenti grandi compagnie di distribuzione (Paramount, Loew, Fox, Metro, Universal) cominciano ad investire grandi capitali sul cinema, ma soprattutto sui divi, sugli attori protagonisti che diventano il principale oggetto dell'interesse commerciale, offuscando del tutto la fama dei registi e relegandoli a ruoli di natura tecnica. A questo profondo cambiamento corrispose la perdita di qualità delle produzioni filmiche e si fece progressivamente strada il processo di mercificazione a cui il sistema cinematografico fu gradualmente sottoposto. Il ruolo del regista perse gradualmente autonomia stilistica e autoriale, i film diventarono una mera occasione di investimento economico per i ricchi produttori di Hollywood.³² Il cinema che si sviluppa negli anni successivi alla prima guerra mondiale in Francia, Germania e soprattutto in America può essere codificato in due diverse tendenze. Un cinema di tipo prettamente commerciale (o *mainstream*) e un cinema "artistico".³³ Questo dimostra che il livello di assimilazione del cinema nella società contemporanea d'inizio Novecento aveva in pochi decenni conquistato una larga fetta di pubblico, abituandolo all'immagine cinetica bidimensionale. Non c'è dubbio infatti che "le immagini prodotte dalle tecnologie ottiche di riproduzione della realtà siano in se stesse una conferma per così dire 'meccanica' della solidità del reale, della sua concretezza", scrive Simonetta Fadda a proposito della divulgazione del cinema.³⁴

³¹ Sempre Fagone afferma che le produzioni di film d'artista di Man Ray, Francis Picabia, Marcel Duchamp e degli altri artisti che utilizzarono il linguaggio filmico "appartengono nella stessa misura alla storia della ricerca sperimentale delle arti visive e anche alla zona di crescita e di definizione linguistica del cinema". V. Fagone, *op. cit.*, p. 27

³² *Ibidem*, p. 206

³³ Quello che era stato definito come "film d'arte" aveva attratto un pubblico selezionato, certamente di nicchia, che nel corso degli anni Venti si era raccolto in circoli, cineclub, piccole sale dedicate, un circuito d'élite informato anche grazie ad alcune riviste specializzate, come *Le Film*, edita tra il 1917 e il 1918 ad opera di Louis Delluc, o *Le Journal du Ciné-Club*. Anche la diffusione del cinema fu dovuta alla presenza in manifestazioni artistiche di grande importanza, ad esempio in Francia al cinema venne dedicato ampio spazio all'interno della *Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes*, a Parigi nel 1925. Cfr. D. Bordwell, K. Thompson, *op. cit.*, pp. 255-256.

³⁴ A questo proposito la notazione articolata da Simonetta Fadda prende in considerazione anche altri aspetti legati alla percezione del cinematografo all'interno della vita quotidiana come forma di standardizzazione e semplificazione dei nuovi procedimenti tecnici: "In termini sociali, lo sviluppo dei nuovi media fa parte di un processo che si è verificato in Europa e negli Stati Uniti attraverso cui, in un sistema generale di scambi in espansione, la sfera domestica e il privato delle persone diventano l'obiettivo privilegiato della produzione

Il cinema d'artista che attraversa il lungo decennio dagli anni Trenta agli anni Quaranta subisce una profonda trasformazione. Il fatto che si affermi un cinema commerciale e di larga diffusione (soprattutto in America) è dovuto soprattutto alla consapevolezza che la percezione delle nuove tecnologie garantisce una certa dose di fiducia nelle potenzialità della società meccanizzata. Le nuove possibilità offerte dall'invenzione di dispositivi cinematografici sempre più evoluti rafforzano l'idea di una società moderna che assume e innesca nuovi comportamenti sociali ed estetici.³⁵

Sono gli anni Cinquanta che segnano la diffusione del mezzo televisivo, ma già nel periodo tra le due guerre l'industria si rivolge verso la produzione di apparecchiature tecnologiche che hanno come principale destinazione l'uso domestico, poiché la maggiore disponibilità e reperibilità sul mercato di nuove tecnologie diventa un interesse economico che si impone già a partire dagli anni Venti con l'invenzione della radio.³⁶ Fu quindi la diffusione di massa della radiofonia che spianò anche la strada alla rapida affermazione del mezzo televisivo, lo strumento in grado di trasmettere in tempo reale suoni e immagini anche a lunga distanza e capace di raggiungere un vasto pubblico di spettatori direttamente nelle loro case. La "visione a distanza" si afferma infatti a partire dalla fine degli anni Quaranta, contemporaneamente agli sviluppi successivi dell'esperienza radiofonica, e costituisce un'assoluta novità per la visione delle immagini in movimento.³⁷

Le prime trasmissioni televisive furono sperimentate dall'ingegnere scozzese John Logie Baird (1888-1945) che attraverso la piattaforma della BBC trasmetteva immagini a bassissima risoluzione (rispetto agli standard odierni) per un quarto d'ora dopo la mezzanotte. Le immagini trasmesse non erano altro che centinaia di puntini luminosi trasportati da onde elettromagnetiche di diversa ampiezza e frequenza. L'immagine

industriale. Nasce la categoria di 'tempo libero', con il conseguente aumento di attività di intrattenimento e svago, come il cinema". Cfr. S. Fadda, *Definizione Zero. Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, Costa & Nolan, Milano 1999, p. 24

³⁵ Seppure sia abbastanza difficoltoso racchiudere in pochi esempi un percorso lungo circa dieci anni, è fatto ormai assodato che il cinema d'artista prodotto tra gli anni Quaranta e gli anni Cinquanta può annoverare solo pochi esempi di film d'artista. Gli anni che seguono le prime vicende del cinema d'Avanguardia sono infatti caratterizzati da percorsi non sempre lineari. In America, si è detto, il cinema degli anni Trenta e Quaranta si rivolge principalmente alla produzione di un filone d'intrattenimento, che delle prime esperienze avanguardiste conserva ben poco. In altre parole l'industria hollywoodiana e il New American Cinema soppiantano il "cinema d'artista" con una conseguente massificazione del prodotto filmico.

³⁶ La radio si afferma negli anni Venti e rappresenta "il primo elettrodomestico che mette in connessione la casa con il mondo, e che fa dell'intrattenimento e delle notizie una colonna sonora ininterrotta; è la radio che sviluppa il nuovo modello di comunicazione basato sull'ascolto domestico, e che dà vita a un flusso continuo di offerte diverse [...]". Cfr. P. Ortoleva, M.T. Di Marco, *Luci del teleschermo. Televisione e cultura in Italia*, Electa, Milano 2004, p. 67

³⁷ L'affermazione della radio fu soprattutto alimentata dalla capacità propagandistica che il mezzo radiofonico offriva, poiché era in grado di raggiungere un vasto pubblico ottenendone anche il consenso politico. Questa considerazione è utile al fine di comprendere il modo in cui il *broadcast* permise una larghissima commercializzazione degli apparecchi radiofonici. A questo proposito si veda Fadda, *op. cit.*, p. 37

televisiva si ricompone poi grazie alla “persistenza retinica” dell’occhio umano che crea l’illusione ottica e visualizza le immagini televisive.³⁸ In Italia le trasmissioni televisive regolari giunsero negli anni Trenta, controllate dal regime fascista, che ne fece strumento di esaltazione e propaganda politica, già a partire dal 1938.³⁹ Da questa sintetica panoramica risulta evidente che nonostante le vicende da cui si è originata la televisione sono estremamente differenti tra Europa e Stati Uniti, è certo che mai si verificò una qualche applicazione del mezzo televisivo in campo artistico. Il televisore apparteneva alla sfera domestica e si affermò immediatamente come dispositivo di comunicazione di massa. Vale a dire che per quanto la videotrasmissione rappresentasse per quegli anni una tecnologia estremamente affascinante e dalle innumerevoli potenzialità, gli artisti visivi non videro la possibilità di farne strumento di creazione artistica, e preferirono condurre ricerche differenti e continuare ad utilizzare i mezzi espressivi tradizionali. Solo alla fine degli anni Cinquanta, si compie l’assimilazione del dispositivo televisivo per assistere *strictu sensu* alla sua applicazione nel campo delle arti visive.⁴⁰

Tra gli assertori di questa nuova concezione in Italia si ebbe uno straordinario momento di sintesi tra critica e pensiero artistico ad opera del sodalizio artistico del Gruppo Spaziale

³⁸ A Baird si deve l’invenzione della parola *television*, e il suo progetto televisivo pubblicamente lanciato nel 1929 prese il nome di “Television in the Home”, con l’evidente intento di portare la realtà esterna dentro le abitazioni. Dal punto di vista dell’invenzione scientifica la televisione elettronica ebbe due inventori: l’americano Philo Farnsworth e il russo Vladimir Zworykin, che contemporaneamente sperimentarono la possibilità di trasmettere immagini a distanza. Il primo riuscì a farsi sostenere da alcuni finanziatori convinti del vantaggio economico che sarebbe derivato da questa impresa, prima della grande crisi del 1929. Vladimir Zworykin dopo la rivoluzione russa si trasferì negli Stati Uniti e coinvolse grandi aziende che riuscirono ad acquistare il brevetto di Farnsworth e avviarono il progetto televisivo, che quindi può essere considerato propriamente un processo collettivo. Le occasioni di presentare trasmissioni televisive non mancarono e tra le prime iniziative di trasmissione pubblica la Germania nazista si dichiarò il primo paese dotato del nuovo mezzo televisivo e lo utilizzò come mezzo di propaganda politica.

³⁹ Grazie anche alla principale industria di elettrotecnica nazionale, Radio Marelli, in poco tempo si diffuse il primo televisore. L’affermazione del mezzo televisivo negli Stati Uniti avvenne in ritardo rispetto agli altri paesi, ma in breve tempo nacquero i primi grandi network radiofonici (NBC, CBS, ABC) e nella seconda metà degli anni Quaranta circa il cinquanta per cento delle famiglie americane possedevano un televisore in casa. Questa capillare diffusione si sviluppò con modalità e tempi del tutto diversi dall’Europa, poiché il carattere che incarnava era quello della modernità, del futuro, della ricchezza economica, del commercio. La mentalità europea era ben diversa da quella americana, segnata proprio in questi decenni da una profonda fiducia nel progresso e nelle tecnologie. Fu anche per questo che dopo la seconda guerra mondiale l’Europa, e in particolare paesi come l’Italia, subirono tutto il fascino della produzione televisiva e cinematografica americana, importando generi e stili, ma senza comprenderne realmente la struttura di fondo. Cfr. P. Ortoleva, M.T. Di Marco, *op. cit.*

⁴⁰ Il 17 maggio del 1952, durante una trasmissione sperimentale di RAI-TV di Milano venne distribuito *Il Manifesto del Movimento Spaziale per la televisione*, l’ultimo dei manifesti dello spazialismo, nel quale utilizzano il medium televisivo per diffondere la conoscenza del loro operato. Nel manifesto infatti affermano: “Noi spaziali trasmettiamo, per la prima volta nel mondo, attraverso la televisione, le nostre nuove forme d’arte, basate sui concetti dello spazio. La televisione è per noi un mezzo che attendevamo come integrativo dei nostri concetti. Siamo lieti che dall’Italia venga trasmessa questa nostra manifestazione spaziale, destinata a rinnovare i campi dell’arte. E’ vero che l’arte è eterna, ma fu sempre legata alla materia, mentre noi vogliamo che da essa sia svincolata, e che attraverso lo spazio, possa durare un millennio, anche nella trasmissione di un minuto”. Cfr. V. Fagone, *Videoinstallazioni, ambienti e eventi multimediali. 1985-1999. Il contributo di Cannobio al Video Art Festival di Locarno-Lago Maggiore, Mazzotta, Milano 2000*, p. 15.

milanese formato da Ambrosini, Burri, Crippa, Deluigi, De Toffoli, Dova, Donati, Fontana, Giancarozzi, Guidi, Joppolo, La Regina, Milani, Morucchio, Peverelli, Tancredi, Vianello. Nel *Manifesto del Movimento Spaziale per la televisione* del 1952 gli artisti del Gruppo spaziale si facevano portavoce di una tendenza che avrebbe avuto una più ampia affermazione solo nei due successivi decenni.⁴¹ E' l'inizio degli anni Sessanta, nasce la videoarte, il linguaggio della contemporaneità, che mette in atto le potenzialità espresse in parte proprio dall'operato teorico di Lucio Fontana.⁴²

1.4 I dispositivi tecnologici, tra gli anni Cinquanta e i Sessanta

Dal punto di vista del progresso tecnologico dell'elettronica, intorno alla metà degli anni Cinquanta si afferma compiutamente la prima era tecnologica, e dalle trasmissioni televisive in diretta si passa alle trasmissioni in differita. Alla base di questa profonda trasformazione ovviamente c'è un'invenzione tecnologica. Nel 1956 la ditta Ampex lanciò sul mercato il primo videonastro magnetico cancellabile e ri-registrabile, che si diffuse rapidamente soprattutto per due motivi: la sua economicità rispetto alla pellicola filmica e la possibilità di registrare in presa diretta le immagini e trasmetterle in un momento diverso. Insieme al videonastro la Ampex propose il primo videoregistratore: il Quadruplex, con un nastro magnetico da due pollici, studiato appositamente per il *broadcast* degli studi televisivi.⁴³ Il sistema "portatile" di registrazione delle immagini non aveva allora un hardware sofisticato e il peso di questa strumentazione era piuttosto notevole (si aggirava intorno al 25 kg!). In seguito, nel 1962 la Ampex produsse il primo videoregistratore di ingombro minore per le televisioni via cavo.⁴⁴ Il sistema di videoregistrazione chiaramente apriva nuove possibilità

⁴¹ Lucio Fontana aveva in ogni caso intuito che l'arte poteva superare i confini concettuali e spaziali e soprattutto poteva essere diffusa via etere. Il nucleo teorico a cui si riferisce *Il Manifesto del Movimento Spaziale per la televisione* coinvolge una struttura critica del tutto innovativa e offre una chiave di lettura dei nuovi strumenti mediatici che anticipa la consapevolezza dell'uso del mezzo televisivo come mezzo artistico autonomo che avverrà solo dieci anni dopo o poco più. Cfr. E. Crispolti, *Omaggio a Fontana*, Beniamino Carucci Editore, Roma 1971.

⁴² L'importanza del *Manifesto per la televisione* risiede nell'aver intuito le potenzialità del mezzo mediatico, non solo come strumento di comunicazione, ma auspicabilmente come occasione di impiego creativo attraverso i nuovi dispositivi tecnologici. Cfr. S. Bordini, *Memoria del video in Videoarte in Italia, Ricerche di Storia dell'Arte*, Carocci Editore, Roma 2006, p. 7

⁴³ "Con il videonastro, inoltre, era possibile riprendere uno stesso spettacolo da diverse angolature, e decidere poi in fase di montaggio quali riprese privilegiare nei diversi momenti: nascevano così uno stile e una tecnica di regia tipicamente televisivi, diversi sia da quelli che erano stati normalmente propri della diretta, sia da quelli cinematografici." Riguardo i vantaggi offerti dall'uso del videonastro si veda P. Ortoleva, M.T. Di Marco, *op. cit.*, p. 82

⁴⁴ Nel campo della videoregistrazione erano disponibili diversi sistemi di registrazione: il sistema U-matic, con un nastro in tre quarti di pollice, il Betacam con una larghezza del nastro di mezzo pollice. Il Betamax è invece un sistema di registrazione amatoriale messo a punto dalla Sony nel 1975 che l'anno successivo è stato poi sostituito dalla JVC dal sistema VHS (Video Home System) con nastro in videocassetta da mezzo pollice. Negli anni Novanta si impone sul mercato dell'amatoriale il camcorder Video 8 e Hi8.

di creazione, ma soprattutto immetteva lo spettatore all'interno del processo di creazione artistica, poiché il tempo (della visione) dello spettatore coincideva con il tempo (la durata) dell'opera d'arte. Questo sistema relazionato e interattivo di soggetti ha necessariamente dirottato l'attenzione dall'oggetto artistico alle modalità di realizzazione, creando in altre parole un nuovo sistema di interpretazione dell'opera che allora, come oggi, necessita di nuovi strumenti di lettura critica.⁴⁵ Solo alla fine degli anni Sessanta compaiono i primi sistemi di videoregistrazione a livello amatoriale. Nel 1965 la Sony lancia sul mercato il "Portapak" la prima telecamera portatile che si impone immediatamente sul mercato e conquista un pubblico eterogeneo, non soltanto per gli addetti ai lavori, ma per tutti coloro che furono incuriositi e affascinati dalla possibilità di registrare la realtà in tempo reale ed di essere autori e attori essi stessi grazie ad una tecnologia di facile reperimento e di uso non particolarmente difficoltoso.⁴⁶ In seguito numerose case di produzione hanno prodotto altri dispositivi tecnologici: negli anni Sessanta, Toshiba produce un videotaperecorder a colori, in grado di registrare immagini fino a 30 o 40 ore. Tra il 1967 e il 1968 la Sony realizza un videoregistratore portatile di 6 kg, apportando modifiche e nuove funzioni, tra cui il "rewind", per il riavvolgimento del nastro magnetico. Nel corso degli ultimi venti anni la tecnologia si è evoluta in modo esponenziale e l'uso del video oggi è diventata una pratica alla portata di tutti. Ma molte delle migliorie apportate in questi anni, con la rivoluzione del digitale, sono state possibili spesso grazie all'intuito di artisti e creativi, che sperimentando i limiti e le più disparate applicazioni del mezzo hanno aperto a nuove possibilità pratiche. Come scrive S. Fadda: "Nel digitale non vi è più un rapporto diretto tra la realtà e l'immagine, con l'inevitabile conseguenza del collasso del potere sovrano dell'autore sulla sua rappresentazione. Per la prima volta, l'autore e il suo occhio sono ridotti a fenomeni epifenomenici, laterali al 'fatto' vero e proprio del rappresentante"⁴⁷

⁴⁵ E' il caso di dire che il tempo bergsoniano interno all'opera si sovrappone al tempo reale, senza per questo coincidere. "Le tecnologie televisive, infatti, aboliscono la subordinazione della tempo allo spazio, per inaugurare una temporalità espansa e insieme contratta, quella del *flusso*". Cfr. S. Fadda, *op. cit.*, p. 51

⁴⁶ L'immagine elettronica del video si basa sulla conversione di impulsi luminosi in vibrazioni elettriche di diversa intensità e sulla loro riconversione in punti luminosi sullo schermo, che altro non sono che i *pixels* (contrazione del termine inglese *picture elements*) una trama di puntini e di linee sullo schermo, da sinistra a destra e dall'alto in basso, che ricompongono l'immagine permanendo sulla retina dell'occhio umano. Attualmente gli standard di definizione dell'immagine video adottati dai diversi paesi sono tre: il sistema PAL (Phase Alternated Lines) adottato in Europa, Brasile e Cina e il sistema SECAM, adottato in Francia, Africa settentrionale e Est europeo, entrambi con 625 linee per venticinque quadri al secondo. In America e in Giappone lo standard è Ntsc, con 525 linee per trenta quadri al secondo. Dopo l'avvento del digitale si sta cercando di aumentare la definizione dell'immagine, raddoppiando le righe che formano l'immagine del video a tubo catodico e attraverso i cristalli liquidi. Sull'argomento si vedano S. Fadda, *op. cit.*, pp. 40-41 e S. Lischi, *Il linguaggio del video*, Carocci, Roma 2005.

⁴⁷ *Ibidem*, p. 57

1.5 Il concetto di “immaterialità” tra gli anni Sessanta e Settanta. La nascita della Videoarte

Soltanto a partire dalla fine degli anni Cinquanta si può affermare che la sperimentazione video acquista maggiore autonomia stilistica e può dunque essere riconosciuta come linguaggio espressivo indipendente. Prima di affrontare questa nuova fase sarà utile sottolineare che uno dei fattori costanti nella storia dei New Media è la tendenza degli artisti a produrre opere “immateriali”, slegate cioè da una forma fisica reale, come risultato della volontà di una creazione artistica non-oggettuale.⁴⁸ In questo senso la lezione duchampiana del “libero approccio” verso i materiali e le forme, la liberazione dal fascino dell’oggetto e il concetto fondamentale che l’idea è alla base della creazione, diventano gli aspetti fondanti dei nuovi linguaggi contemporanei. Per gli artisti che operarono tra gli anni Cinquanta e Sessanta questa influenza fu determinante, e l’arte fu concepita come espressione individuale, risultato di un processo mentale e dunque immateriale.⁴⁹ Nella sua definizione filosofica la perdita di materia coincide con quel processo di virtualizzazione che ben ha interpretato Pierre Lévy quando afferma che il virtuale è sostanzialmente un cambiamento da una forma ad un’altra, una strategia di “deterritorializzazione”, “forse capace anche di comprendere che la vita è sogno, e i sogni sono sogni, come grida Sigismondo [...]”⁵⁰. C’è da chiedersi che cosa interviene nel processo di “smaterializzazione” o virtualizzazione della materia, quello stesso processo che si è imposto nel corso del Novecento e che progressivamente si è evoluto più complessamente all’interno dei nuovi linguaggi artistici legati all’estemporaneità, all’accadimento effimero. Questi non sono altro che i movimenti appartenenti alla Seconda Avanguardia: la Performance Art, la Land Art, Fluxus, il Situazionismo, movimenti e tendenze artistiche accomunate dall’essere essenzialmente arti effimere, legate all’accadimento estemporaneo, e manifestatesi a partire dal decennio seguente la Seconda guerra mondiale.

In area anglosassone il concetto di “smaterializzazione” (in inglese *dematerialization*) è stato coniato dai due esperti di nuovi media John Chandler e Lucy Lippard e pubblicato nel 1968 all’interno del saggio seminariale dal titolo “The dematerialization of Art” nella rivista Art

⁴⁸ Su questo tema M.R. Sossai scrive che gli artisti degli anni Cinquanta e Sessanta “hanno concorso allo sviluppo di un’arte non-oggettuale che, oltre a rimettere in discussione l’idea stessa dell’opera, hanno spostato i confini di concetti come proprietà, valore e costo del prodotto artistico”. M.R. Sossai, *Artevideo. Storie e culture del video d’artista in Italia*, Silvana Editoriale, Milano 2002, pp. 13

⁴⁹ A questo proposito il critico americano Michael Rush sottolinea inoltre che alla fine degli anni Cinquanta i tempi erano maturi per una più compiuta comprensione dell’operato artistico “iconoclasta” di Duchamp, specialmente in America dove l’artista si era trasferito permanentemente dopo la Seconda guerra mondiale. M. Rush, *op. cit.*, p. 22

⁵⁰ Cfr. Pierre Lévy, *Il Virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1997, p. 4

International⁵¹. Nel saggio i due autori identificano l'origine del processo di dematerializzazione con la cosiddetta ultra-conceptual art, tendenza artistica che enfatizza il processo di concezione dell'opera poiché l'oggetto non è più al centro dell'interesse artistico. Chandler e Lippard nel saggio non menzionano nessun lavoro specifico, ma il concetto di dematerializzazione a cui gli autori si riferiscono è stato tratto dall'analisi di tre ordini di studi e di pratiche artistiche: per primi ci sono gli "eventi" di George Brecht ispirati al movimento Fluxus, gli "assemblages", le pratiche ambientali e gli "happening" di Allan Kaprow, infine i lavori video di Bruce Nauman; il secondo ordine di riferimenti sono: lo storico testo del critico americano Harold Rosenberg *On the definition of Art* del 1971 e il testo di Les Levine *Museum of Mott Art* del 1971. Il terzo nucleo di riferimenti riguarda il lavoro di Land Art degli americani Robert Smithson e Richard Long, gli scritti di Joseph Kosuth e Sol Le Witt, le istruzioni di Robert Barry e Vito Acconci.⁵² Oggi si può certamente affermare che il concetto di dematerializzazione sia riferito all'arte e all'estetica, ambiti nei quali le idee e i concetti costituiscono i principali elementi. Nella sua idea di dematerializzazione Lippard sostiene infatti che "un pezzo di carta o una fotografia è tanto un 'oggetto' quanto un 'materiale' come una tonnellata di piombo". Con questa definizione Lippard pone enfasi critica a uno degli aspetti centrali dell'Arte Concettuale, poiché testi e fotografie partecipano alla produzione del significato dell'opera, ma l'esistenza di questa forma è ripetutamente e contestualmente repressa o negata.⁵³

Nella questione che specificatamente riguarda la nuova condizione e funzione dell'arte è utile citare la posizione critica di Rosalind Krauss. La teorica americana parte dalle riflessioni indicate dal critico Clement Greenberg sulla "crisi della pittura da cavalletto", "rifacendosi all'idea modernista della specificità del medium come concentrazione radicale della specificità stessa nei caratteri fisici (la bidimensionalità) che coincidono con l'oggetto materiale: la pittura, che ora può essere equiparata alla scultura – Donald Judd la definisce 'oggetto specifico' – sia al *readymade* (l'interpretazione del monocromo da parte di Joseph Kosuth). Questa interpretazione letterale svuotò l'idea del medium estetico identificandolo semplicemente con il suo supporto materiale".⁵⁴ La definizione proposta dalla Krauss ci riporta criticamente all'idea che l'oggetto specifico individuato da Donald Judd si sposta

⁵¹ Cinque anni dopo il testo del 1968 è diventato il nucleo concettuale della pubblicazione *Six Years: The Dematerialization Of The Art Object from 1966 to 1972*, Paperback 1973, considerato un testo fondamentale della critica all'arte concettuale degli anni Settanta.

⁵² Cfr. Jacob Lillimose, *Conceptual transformations of Art: from dematerialization of the object to immateriality in networks in Curating Immateriality: the work of the curator in the age of network systems*, a cura di J. Krysa, DATA Browser 03, Varsavia 2006, pp.113-135

⁵³ Cfr. Particolarmente di Lucy Soutter, *The photographic idea: reconsidering conceptual photography* in *Afterimage Journal*, Marzo-Aprile 1999

⁵⁴ Cfr. R. Krauss, *Reinventare il medium*, Bruno Mondadori, Pavia 2005, p. 16

dalla pratica dell'installazione, al processo effimero. Prendendo anche a riferimento la definizione dell'*Oxford English Dictionary* dove il termine 'dematerializzazione' indica una 'privazione di qualità materiali' – si giunge ad affermare che quella che noi oggi viviamo è una condizione *post-mediale*, poiché – continua la Krauss – “il concetto di medium, ormai esploso, si è semplicemente ricongiunto alla realtà dei media, cioè ai complessi strumenti tecnologici della pubblicità, della comunicazione e dell'informazione”.⁵⁵

In campo artistico bisogna considerare che un elevato numero di artisti tra gli anni Sessanta e Settanta rivolsero un'attenzione del tutto nuova al processo fisico della creazione. Questa nuova operatività del fare artistico implicava un approccio del tutto nuovo con alcuni fattori quali il tempo, la contingenza, l'indeterminazione, l'instabilità.⁵⁶ Per citare un altro esempio, l'artista americano Robert Smithson filmava i propri interventi di Land art, considerando il filmato come parte integrante dell'opera stessa. Così accade per il video realizzato sull'intervento di Land art *Spiral Jetty* a Great Salt Lake, nello Utah, dove l'artista percorre fisicamente l'opera, l'attraversa, ne prende parte e con questo afferma che l'azione è importante tanto quanto il risultato dell'azione stessa, anche perché spesso i lavori, dopo la loro realizzazione erano distrutti o semplicemente abbandonati. Un terzo esempio, per comprendere in che modo questa nuova concezione immateriale dell'opera si andava affermando nel corso degli anni Sessanta e Settanta, è la pratica dell'*anarchitettura* inventata e praticata dall'artista americano Gordon Matta-Clark (1943-1978).⁵⁷ Così come Robert Smithson, anche Gordon Matta-Clark filmava i suoi interventi, che oggi costituiscono non solo la documentazione dell'operazione, ma la stessa essenza dell'opera.⁵⁸

⁵⁵ *Ibidem*, pp. 16-17

⁵⁶ L'ipotesi avanzata da Greenberg sulla “crisi della pittura da cavalletto” risulta ancora più evidente se si considera che negli stessi anni Jackson Pollock varcava i limiti della cornice pittorica, inventando una pittura gestuale, armonica con il pensiero, slegata dall'idea della tela come oggetto fisico, concettualmente libera dai condizionamenti dell'immagine. L'impossibilità di decifrare l'immagine prodotta dalla gestualità dell'*action painting* definita così nel 1952 dal critico americano Harold Rosenberg (sia per la pittura gestuale di Jackson Pollock che di Willem De Kooning) accredita la tesi che l'arte, anche la pittura, non erano più rivolti alla forma dell'oggetto, quanto alla processualità nella quale era inserito l'oggetto stesso. Si pensi che tra il 1967 e il 1968 lo scultore Richard Serra stilò una lista di nuovi verbi da utilizzare per se stesso e per descrivere la propria opera. Che Richard Serra abbia dato una lista di verbi è significativo del fatto che l'artista non era più interessato alla forma dell'oggetto, quanto piuttosto al 'trattamento' della materia e cercava di fornire gli strumenti linguistici adatti ad una migliore comprensione. Si segnalano alcuni dei verbi transitivi della lista di Serra, lasciandoli volutamente in inglese per comprenderne meglio il senso: “to roll, to crease, to fold, to store, to bend, to shorten, to twist, to twine, to dapple, to crumble...”. Cfr. Jacob Lillimose, *op. cit.*, pp. 118-119.

⁵⁷ Come in molti altri interventi, nell'opera *Splitting* (1974) l'artista seziona un'abitazione suburbana di legno, tagliandola di lato e dalle fondamenta così da farla pendere da un lato e realizzando una fenditura che separa in due parti distinte la costruzione.

⁵⁸ La categoria entro la quale rientrano questo nuovo genere di linguaggi è il *post-moderno*, la condizione a cui il filosofo tedesco Jean Francois Lyotard ha dedicato uno dei saggi fondamentali della critica contemporanea del Novecento. La cosiddetta *condizione post-moderna* individua nella fede per le nuove tecnologie della società



Gordon Matta-Clark, *Splitting*, 1974, 322 Humphrey Street, Englewood, New Jersey

“La televisione è morta. E’ morta in un taxi di New York nel 1965, il giorno in cui l’artista e compositore coreano Nam June Paik girò un video sulla visita di Papa Paolo VI, e lo mostrò la sera stessa ad una folla confusa, ma interessata, di appassionati di spettacoli d’avanguardia (insieme a un gruppo di hippy stonati) al Cafè Au Go-Go nel Greenwich Village”.⁵⁹ A questo evento si fa risalire la nascita della Videoarte anche se, come si è visto precedentemente, l’evoluzione tecnologica aveva già attratto l’attenzione degli artisti creando un’occasione d’incontro tra arte, musica, teatro, terreno sul quale poi si è assestata la ricerca video come linguaggio autonomo e indipendente.⁶⁰ Ma è bene ricordare che qualche anno prima di questo avvenimento, quando ancora Paik si trovava in Germania aveva già avuto modo di lavorare con le apparecchiature video allora disponibili. Era il marzo del 1963 e Nam June Paik inaugurava la mostra “Exposition of Music – Electronic Television” presso la Galleria Parnass di Wuppertal,⁶¹ di cui era allora direttore l’architetto

contemporanea il viatico che ha definitivamente sdoganato il concetto di modernità e ha inaugurato la nuova formula di percezione del presente.

A questo proposito scrive Lyotard: “L’incidenza di queste trasformazioni tecnologiche sul sapere sembra destinata ad essere considerevole. Esso ne viene o ne verrà colpito nelle sue due principali funzioni: la ricerca e la trasmissione delle conoscenze”. Cfr. J.F. Lyotard, *La condizione postmoderna*, Feltrinelli, Milano 1982, pp. 10-11.

⁵⁹ Cfr. D. A. Ross, *La televisione è morta in Zero Visibility: of the reverse order = dell’ordine inverso*, Valentina Valentini (a cura di), Maska, Ljubljana 2003, p. 44

⁶⁰ La leggenda vuole che Nam June Paik avesse acquistato una telecamera Sony Portapak (già usata a scopo dimostrativo dal negozio) a Times Square al costo di duemila dollari, grazie al finanziamento del Fondo John D. Rockefeller III, col quale viveva a New York come compositore e dopo la sua permanenza in Germania. Percorrendo le trafficate strade di New York a bordo di un taxi, l’artista si trovò bloccato in un ingorgo causato dalla visita del Papa che si stava in quel momento dirigendo con una limousine verso il Palazzo delle Nazioni Unite per discutere della pace nel mondo. L’incontro con la telecamera di Nam June Paik e il Papa avvenne fortuitamente e l’artista semplicemente registrò le immagini del corteo papale nel quartiere dell’ONU. Qualche ora dopo proiettò quelle stesse immagini registrate su una voluminosa pellicola della durata di due minuti al Cafè Au Go-Go, collegando il registratore ad uno schermo televisivo. L’evento, così raccontato, ha tutti i contorni di un momento storico della storia dell’arte e in qualche modo riporta al lontano 1895, quando i fratelli Lumière organizzarono la prima proiezione pubblica a pagamento, con degli spettatori che non sapevano bene cosa stesse accadendo.

⁶¹ La Galerie Parnass di Wuppertal è stata uno dei luoghi mitici nella storia dell’arte del dopoguerra in Germania. Era una galleria privata d’avanguardia, fondata nel 1958 da Rudolph Jährling, il suo titolare. Sotto

Rudolf Jährling. Paik assembla “dodici televisori ‘preparati’, quattro giradischi, mangianastri, oggetti metallici da percussione e la testa di un bue macellato appesa all’ingresso della galleria”.⁶² Nam June Paik aveva applicato dei magneti ai tubi catodici dei televisori che trasmettevano immagini quotidiane tratte da trasmissioni TV. L’immagine distorta creava delle volute, delle forme geometriche, a spirale fino a diventare un’immagine completamente astratta.



Nam June Paik, *Magnet TV*, 1965 e l'artista davanti ad una sua “videoscultura”

L’importanza di Nam June Paik è rappresentata dal fatto che fu tra i primi artisti a comprendere e sperimentare le potenzialità espressive dell’immagine elettronica. A questo proposito Sandra Lischi dice: “Il gesto provocatorio poteva diventare così, da parte dell’artista, non solo quello di spostare la TV dalla casa a spazi artistici e di farla diventare elemento pittorico o scultoreo, ma anche quello di giocare con l’immagine quotidiana dei programmi, trasformando le facce in caricature in costante metamorfosi, togliendo realismo

la regia di Jahrling, la Galerie Parnass è stata teatro di eventi fondamentali per la storia di Fluxus e dell’ambiente azionista-comportamentale. Nel 1962 ebbe luogo “Kleines Sommerfest” di Fluxus: con il sottotitolo di *Fluxus Manifestation. Après Cage*, George Maciunas e Benjamin Patterson tennero alcuni concerti, tra cui *In Memoriam Adriano Olivetti*. Nel 1963 fu la volta di Nam June Paik, reduce da “Festum Fluxorum Fluxus” presso la Kunstakademie di Düsseldorf, dove aveva profondamente scioccato il pubblico con il suo intervento. Presso la Galerie Parnass, dall’11 al 20/03 presentò *Exposition of Music-Electronic-Television*, una complessa operazione multimediale e multidisciplinare, che combinava happening, installazione, musica e televisione. Nel 1964 hanno tenuto mostre ed interventi i vari autori del gruppo “Zero”: Heinz Mack, Otto Piene, Günther Uecker. La Galerie Parnass ha terminato la sua attività nel 1965. Per l’occasione nei suoi spazi ebbe luogo la manifestazione “24-Stunden Happening”. Dal primo minuto fino alla mezzanotte del 5 giugno, per 24 ore ininterrotte, il pubblico poté assistere ad una successione di happenings e azioni, che si svolgevano nelle varie stanze. Tra gli artisti intervenuti figuravano: Joseph Beuys, Bazon Brock, Ute Klophaus, Charlotte Moormann, Nam June Paik, Tomas Schmit, Wolf Vostell.

⁶² Nam June Paik a quella data aveva già conosciuto il pianoforte “preparato” di John Cage la cui opera più importante è la *Sonatas and Interludes* del 1946-1948. Allo stesso modo Paik realizzava i suoi televisori “preparati”, allo scopo di produrre immagini che fossero ottenute dalla manipolazione del mezzo. Cfr. Sylvia Martin, *Videoarte*, Taschen, Colonia 2006, p. 8

alla cronaca, dissacrando alcuni personaggi [...]”.⁶³ Il ruolo e l’uso del video dunque è fin dall’inizio caratterizzato dall’essere profondamente anticonformista, soprattutto durante il clima di contestazione della fine degli anni Sessanta. Il video viene accettato come il medium più adatto ad interpretare la contemporaneità, a registrare il presente, documentare la realtà in tempo reale e senza intermediazioni: da qui si può ben comprendere il significato dello slogan “VT is not TV” (il videotape non è la televisione). Gli artisti che fecero uso del video lo fecero prendendo le distanze dalla televisione, ormai strumento commerciale di comunicazione di massa. Con il termine Videoarte in effetti cominciano ad essere incluse tutta una serie di linguaggi non ancora codificati come il film d’artista, il documentario, il cinema sperimentale.⁶⁴ L’uso video fu estremamente vario: Nam June Paik ne alterava l’immagine e faceva proprio il teorema del massmediologo canadese Marshall McLuhan che nel 1964 dopo la pubblicazione di *Understanding Media: The Extensions of Man* aveva coniato la geniale definizione “il medium è il messaggio”.⁶⁵ In ambito artistico europeo intanto in Germania lavoravano con le sperimentazioni videoartisti come Tom Wesselmann, Isidore Isou e Wolf Vostell. In gruppo di artisti Wolf Vostell realizza, a partire dal 1963, i “TV-Decollage”, presentati per la prima volta alla Smolin Gallery di New York. Si trattava di un nuovo procedimento di lavorazione dell’immagine video: “l’immagine video era sottoposta ad un procedimento di ‘decollage’, cioè ad un intervento aggressivo che in questo caso coincide con il disturbo dell’immagine sullo schermo”.⁶⁶ Vostell dunque non fa altro che applicare la tecnica del decollage al video e nella mostra gli apparecchi televisivi erano esposti accanto a quadri e anche alimenti, a sottolineare il profondo intreccio tra realtà e realtà mediatica.⁶⁷

⁶³ Cfr. S. Lischi, *Il linguaggio del video*, Carocci, Roma 2005, p. 21

⁶⁴ A questo proposito l’esperto cinematografico americano Gene Youngblood affermava che il video non era altro che l’estensione del cinema e con questa convinzione aveva coniato la definizione di *Expanded Cinema*, titolo dell’omonimo saggio pubblicato nel 1970, considerato oggi il primo libro sulla videoarte. Il concetto di cinema dilatato si fondava sull’idea che il cinema diventava un’esperienza polisensoriale, capace di attivare molteplici visioni e di coinvolgere attivamente lo spettatore

⁶⁵ L’espressione “il mezzo è il messaggio”, considerata la riflessione più importante di McLuhan, sta ad indicare che il vero messaggio che ogni medium trasmette è costituito dalla natura del medium stesso. Ogni medium va quindi studiato in base ai “criteri strutturali” in base ai quali organizza la comunicazione; è proprio la particolare struttura comunicativa di ogni medium che lo rende non neutrale, perchè essa suscita negli utenti-spettatori determinati comportamenti e modi di pensare e porta alla formazione di una certa *forma mentis*. Tratto dal dizionario filosofico on line: <http://www.filosofico.net/mcluhan.htm>

⁶⁶ Cfr. Sylvia Martin, *op. cit.*, p. 8

⁶⁷ In pochi anni le sperimentazioni di Nam June Paik e Wolf Vostell si moltiplicarono e, come sottolinea Simonetta Fadda, tra gli anni Sessanta e Settanta le scelte museali che riguardavano il collezionismo video privilegiarono i lavori in cui l’opera era costituita dal mezzo stesso, e in cui “l’obiettivo estetico è nel trattamento del segnale elettronico e nella sperimentazione sulla tecnologia, scapito degli interventi basati sulle potenzialità di registrazione della realtà esterna, e perciò della documentazione e informazione proprie del mezzo”. Cfr. S. Fadda, *op. cit.*, 71.

Nel 1969 a Düsseldorf apre la Fernsehgalerie, la prima videogalleria, promossa e sostenuta dal videautore Gerry Schum. Dedicata prevalentemente all'esposizione di opere video o realizzate con mezzi televisivi, alle ore 22.40 della sera del 15 aprile l'emittente Sender Freies Berlin (SFB) trasmette il film *Land Art*, girato in pellicola e poi riversato il video. Secondo una stima l'audience di quella prima trasmissione si aggirava intorno ai 100.000 spettatori. Il film, che prese il nome di "TV-Exhibitions", fu realizzato dallo stesso gallerista in collaborazione con gli artisti e includeva le opere di Robert Smithson, Dennis Oppenheim, Richard Long, Walter de Maria, Jan Dibbets, Mike Heizer, Marinus Boezen. L'operato di Gerry Schum, interrotto prematuramente nel 1973, segna un momento fondamentale per la diffusione del video in Europa, soprattutto perché egli comprese immediatamente la necessità di registrare le azioni effimere della Land Art, dell'Happening, della Performance Art, avviando una produzione editoriale di opere video a tiratura limitata.⁶⁸



Manifesto del film *Land Art* di Gerry Schum trasmesso il 15 aprile 1969 dall'emittente SFB

Intanto negli Stati Uniti Andy Warhol fu tra i primi artisti a lavorare con il video. Nel 1965 la rivista "Tape Recording" chiese all'artista di sperimentare la nuova videocamera portatile di marca Norelco, dotata di una lente con un potente zoom. Warhol realizzò due

⁶⁸ Nel 1970 Schum realizza il secondo film *Identifications*, nel quale il gallerista riprendeva le "azioni" di alcuni artisti concettuali, tra cui: Joseph Beuys, Gilbert & George e Alighiero Boetti. Sia *Land Art* sia *Identifications* erano stati realizzati grazie alla co-produzione della stazione televisiva WDR (Westdeutscher Rundfunk) e dalla Galerie Konrad Fisher di Colonia. In seguito nel 1972 il Wallraf - Richartz - Museum (poi Museum Ludwig) acquisì le due opere video *Land Art* e *Identifications*, e iniziò la costituzione di una collezione e un dipartimento dedicati al video. Nell'introduzione al film *Land Art*, Gerry Schum affermò che le opere presentate "erano state espressamente concepite per il mezzo televisivo" poiché gli artisti coinvolti erano interessati al "progressivo mutamento della vita sociale e culturale". Cfr. Marjorie Jongbloed, *Video arte dalla Renania. La collezione del Museo Ludwig*, in 1° GAMVideoFESTIVAL. *Video Collections from Europe*, Elena Volpato (a cura di), Edizioni GAM, Torino 2002, p. 50

videocassette da trenta minuti filmando Edie Sedgwick, amica e membro della “corte” della Factory in una doppia videoproiezione dal titolo *Outer and Inner Space* (1965).⁶⁹



Andy Warhol, *Outer and Inner Space*, 1965

Un altro evento particolarmente significativo di questa sintesi cronologica si svolge a New York, negli stessi anni della presenza di Gerry Schum in Germania. Il mercante d'arte di New York Howard Wise aprì infatti la prima galleria interamente dedicata all'arte elettronica o prodotta con mezzi video. Nel 1969, con la collaborazione di Nam June Paik, Wise decise di organizzare la mostra “TV as a Creative Medium” esponendo le videosculture di Nam June Paik. Da quel momento la produzione di Videoarte si assestò non più soltanto come una pratica di contestazione o di controinformazione televisiva, ma come un linguaggio estetico indipendente e formalmente autonomo.⁷⁰ Pochi anni dopo, in seguito alla mancanza di fondi, la Howard Wise Gallery si trasformò in un'organizzazione per la distribuzione e la raccolta di opere video e prese il nome di EAI – Electronic Art Intermix.⁷¹ L'intenzione che animava la produzione di Videoarte in questi anni era inoltre

⁶⁹ La doppia videoproiezione era in realtà divisa in quattro riquadri dove la protagonista “interagiva” con la propria immagine, osservando se stessa nel riquadro precedente e innescando un rapporto reciproco di comunicazione tra le immagini video. Cfr. Sylvia Martin, *op. cit.*, p. 11

⁷⁰ Il critico D. A. Ross afferma: “l'origine della videoarte non fu solo una reazione contro l'egemonia della televisione, e non ebbe solo la funzione di mitigare la frustrazione polipolitica di una generazione che invecchiava durante un momento di grandi cambiamenti politici e sociali. E non fu neanche semplicemente determinata tecnologicamente dall'invenzione di videoregistratori e videocamere a prezzi economici”. Cfr. D. A. Ross, *op. cit.*, p. 51

⁷¹ EAI insieme agli artisti delle due gallerie di Leo Castelli e Ileana Sonnabend diedero vita ad un gruppo che si occupava della gestione e della distribuzione di videoarte con una modalità totalmente non commerciale. Bruce Nauman, Vito Acconci, Richard Serra, Joan Jonas, John Baldessari erano alcuni degli artisti coinvolti che instaurarono con il video e quindi con i nuovi dispositivi mediatici un rapporto di creazione diretto. Di Bruce Nauman si ricorda la performance ambientale del 1968 *Get Out of my Mind Get Out of this Room*, che consisteva in una stanza quadrata di tre metri per tre dove l'artista aveva collocato un registratore che pronunciava ossessivamente la frase *Get Out of my Mind Get Out of this Room* (Esci dalla mia mente, esci da questa stanza). In questa come in altri ambienti “sonori” o architettonici, Bruce Nauman utilizza ampiamente i dispositivi di comunicazione, con lo scopo di creare “spazi mediani in cui lo spettatore è chiamato a riprodurre una gamma di obiettivi sensoriali: muoversi, guardare, ascoltare e così via.”⁷¹ L'artista mira a ricreare, con i meccanismi del linguaggio, un interscambio tra se stesso e il pubblico, come fece durante la

influenzata dagli orientamenti ideologici che vedevano nel mezzo video la possibilità di contestare attivamente la società di massa - o come fu definita nel 1967 da Guy Debord “la società dello spettacolo”.⁷² Questa forma di contestazione coinvolgeva anche le istituzioni museali, colpevoli di essere parte della struttura industriale e capitalistica, contro cui opponevano un libero fare artistico, libero dalle regole del mercato dell'arte. Questo, in parte, potrebbe spiegare il motivo per cui una certa critica tradizionale non fu in grado di cogliere completamente l'importanza della rivoluzione storica ed estetica apportata dal linguaggio video.⁷³

E' significativo il fatto che la nascita di questi nuovi linguaggi sia stata anche caratterizzata dall'invenzione di dispositivi di registrazione, come la telecamera portatile Sony Portapak nel 1965. Negli anni Sessanta i movimenti che si originarono da questa nuova condizione furono: la Performance Art, Fluxus, il Situazionismo e, come si è detto nel paragrafo precedente, l'Espressionismo astratto (in quanto linguaggio estemporaneo e frutto di una modalità “impressionistica” e surrealista) movimenti che estesero il concetto del fare artistico ad una nuova modalità espressiva.⁷⁴

performance *Untitled* del 1969, in occasione della mostra *Art By Telephone*, nella quale l'artista recitava le istruzioni al telefono ad un membro dello staff del museo, che eseguiva materialmente la performance, poi registrata e riprodotta sul monitor per tutto il periodo successivo della mostra.

⁷² *La società dello spettacolo*, considerato un testo di culto della corrente situazionista fu pubblicato da Guy Debord nel 1967, agli albori dell'era televisiva. L'autore, con estrema lucidità, afferma che il mondo reale si sarebbe trasformato in immagini e che lo spettacolo sarebbe diventato “la principale produzione della società attuale”. Debord denuncia la stasi culturale della fine degli anni Cinquanta come uno scivolamento verso una generalizzata banalizzazione della cultura, che così rinuncia alle istanze rivoluzionarie espresse dai grandi movimenti avanguardisti del Novecento, ricollegandosi idealmente al progetto dadaista e surrealista con l'idea di ripristinare un concetto di arte come attività sociale rivoluzionaria, come strumento indispensabile per una prassi rivoluzionaria in grado di l'ordine vigente e superare il concetto stesso di arte, che sussiste anche in mancanza totale dell'opera. Debord ipotizza infatti che la rivoluzione riformista totale di cui si proclama profeta è in grado di coinvolgere anche l'arte stessa. Il Situazionismo non ebbe un grande numero di seguaci, ma nel clima di contestazione del '68 trovò l'occasione per radicarsi e assestarsi come critica di pensiero.

⁷³ Alcuni musei comunque a partire dal 1971 cominciarono ad aprire dipartimenti per il video, programmi specifici e vennero stanziati dei fondi speciali per la realizzazione di progetti speciali. Tra le prime istituzioni a dedicare rassegne di videoarte ci furono: l'Everson Museum di Syracuse, il MoMA (*The Machine in the End of the Mechanical Age*, a cura di Pontus Hulten nel 1968) il Whitney Museum e il Centre Pompidou a Parigi (*Artist's Propaganda*, a cura di Jean Dupuy nel 1970).

⁷⁴ E' una modalità artistica che relaziona e unisce tra loro quattro diversi elementi: il tempo, lo spazio, il corpo dell'artista e il pubblico. Ognuno di questi fattori è parte del circuito di creazione e attraverso la loro interazione si compie l'evento artistico. La Performance art coincide con il lavoro di artisti come Allan Kaprow, che coniò il termine *happening*, Vito Acconci, Hermann Nitsch e Joseph Beuys (1921-1986). Questi stessi artisti furono notevolmente influenzati dall'approccio immateriale all'arte professato da Marcel Duchamp e ne rimodularono la lezione con modalità espressive totalmente nuove.⁷⁴ A questa nuova pratica artistica si dedicarono diversi artisti sia in Europa che in America. Tra questi John Cage (1921-1992) operò all'interno del Black Mountain College⁷⁴ e tra i suoi collaboratori ebbe lo scultore Robert Rauschenberg, il musicista David Tudor, il coreografo e ballerino Merce Cunningham, e infine a New York, Allan Kaprow (1927). Quest'ultimo nel 1959 realizza il suo primo lavoro presso la Reuben Gallery di New York dal titolo *18 Happenings in 6 parts*, nella quale l'artista fornisce una partitura al pubblico che deve “comportarsi” così come stabilito: la performance è divisa in sei parti e ogni parte contiene tre happenings che accadono contemporaneamente. L'inizio e la conclusione di ciascuna performance vengono segnalati da una campana.

1.6 La tecnologia al servizio dell'arte: *Nine Evenings: Theatre and Engineering*, New York (1966)

La Performance Art mise in atto una nuova forma d'arte in cui l'azione di un individuo o di un gruppo, in un luogo particolare e in un momento particolare realizza l'opera d'arte. Soprattutto realizzò una profonda unione tra diverse discipline artistiche, quali la danza, il teatro, i film, il video, le arti visuali. L'evento estemporaneo che vede l'artista come protagonista o anche la partecipazione di altri soggetti, può svolgersi nei luoghi più disparati e può avere una durata di tempo qualsiasi a seconda del progetto dell'autore. Nel 1966 in particolare a New York si svolse un evento che dimostra in che modo i protagonisti della Performance Art di quegli anni fossero interessati a costruire un linguaggio diverso, anche attraverso la fusione con le nuove tecnologie: si trattava di *Nine Evenings: Theatre and Engineering*, tenutosi dal 13 al 23 ottobre 1966 presso l'edificio del Sixty-Ninth Regiment Armory.⁷⁵ Un'occasione di incontro tra artisti e ingegneri per realizzare nove eventi performativi nei quali arte e tecnologia trovavano lo stesso campo d'interazione, che oggi rappresenta un evento di grandissimo valore storico artistico per comprendere il clima di collaborazione che si era creato nel circuito newyorkese artistico della metà degli anni Sessanta. Il 14 ottobre del 1966 la performance *Open Score (Bong)* coinvolse approssimativamente cinquecento volontari che, all'interno di un campo totalmente oscurato, simulavano la gestualità del tennis. Il tutto era ripreso da una telecamera ad infrarossi che proiettava poi le immagini su tre grandi schermi. Le racchette utilizzate dai due giocatori erano collegate in modo da produrre dei segnali sonori diffusi via radio.⁷⁶

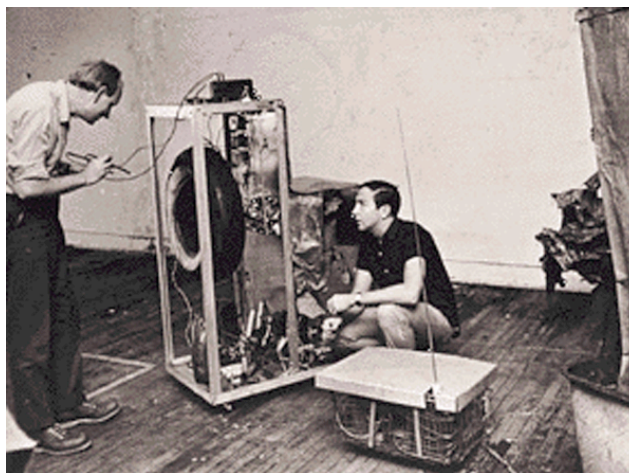
Alla fine due colpi di campana segnalano la fine della performance e non ci sarà nessun applauso. Mentre John Cage incoraggiava il pubblico a partecipare con l'intento di cedere il controllo autoriale dell'opera, negli happenings di Kaprow gli spettatori si trasformano in vero e proprio materiale attraverso il quale l'artista può rappresentare la propria visione dell'arte e del mondo. Le composizioni musicali di John Cage erano realizzate attraverso la registrazione di rumori ambientali, come il frastuono di una strada trafficata, il tamburellare sui tasti di un pianoforte o semplicemente una "azione silenziosa", come la ben nota performance in cui Cage stava immobile davanti al pianoforte (l'opera aveva il titolo *4' 33"*, 1952) senza produrre nessun suono se non quello risultante dalla presenza e dall'azione (negata) dell'artista.

⁷⁵ Nel 1966 l'ingegnere e organizzatore di eventi Billy Kluver chiese all'artista australiano Alfons Schilling di filmare nove performance artistiche che si sarebbero svolte in altrettante serate. Schilling utilizzò una telecamera Ariflex con una pellicola di 16 mm, che alla fine raggiunse un montato di cinque ore di filmato. In mancanza della possibilità di sincronizzare una traccia sonora, Thelma Schoonmacher insieme ad un gruppo di ingegneri della Bell Telephone Laboratories (Murray Hills, N.J., U.S.) registrò il suono su nastro magnetico. Le cinque ore di pellicola contengono anche le *Variations VI* di John Cage. Qualche mese dopo l'evento di New York venne presentato il film di 24 minuti dal titolo *9 Evenings: Theatre and Engineering*, accompagnato da una selezione di interviste con gli artisti e gli ingegneri.

⁷⁶ *Ibidem*, pp. 37-38.



Robert Rauschenberg, *Open Score*, 1966. Performance presentata a *9 Evenings: Theatre and Engineering*, The 69th Regiment Armory, New York, 14-23 Ottobre, 1966.



Artisti e ingegneri lavorano insieme per *Nine Evenings: Theatre and Engineering*, 1966, New York

Negli stessi anni operavano negli Stati Uniti artisti come Michael Snow, Robert Whitman, Joan Jonas. Quest'ultima ha sempre lavorato con le nuove tecnologie e con la performance.⁷⁷ La nuova condizione di ibridazione tra arte e tecnologia, l'estemporaneità dell'atto artistico che trova completezza nell'uso del video e nella registrazione dell'evento

⁷⁷ In un'intervista del 1995 Jonas afferma: "Ciò che mi ha affascinato della performance era la possibilità di mischiare suono, movimento, immagine, elementi completamente differenti tra loro per realizzare un rapporto complesso. Ciò che non volevo era produrre un rapporto singolo, semplice – come una scultura". Per ottenere questi risultati di molteplicità, Joan Jonas nelle sue performance utilizzava sia la videocamera che il monitor. Come Nam June Paik comprò la sua Sony Portapak nel 1970 con la quale realizzò nel 1972 la performance *Organic Honey's Visual Telepathy*, in cui i movimenti del video della camera seguivano il riflesso dell'azione teatrale su uno specchio, alterando la percezione del pubblico. *Ibidem*, pp. 42-43.

dimostra che gli artisti che operavano tra gli anni Sessanta e i Settanta erano profondamente interessati a creare un rapporto interattivo (tra artista, spettatore e opera) in una forma che il critico francese Nicolas Bourriaud ha definito “relazionale”. Nell’ambito della Performance Art dunque l’uso del video, di apparati tecnologici e soprattutto della registrazione dell’evento sono tutti fattori di grande importanza poiché intrecciano lo sviluppo delle tecnologie con i nuovi linguaggi artistici, ponendo la questione dell’uso del dispositivo elettronico nell’arte nei termini di un dibattito più ampio.

Tra i movimenti più significativi appartenenti alla Seconda Avanguardia, nel 1961 nasce il movimento Fluxus, gruppo dichiaratamente neodadaista che svolge la maggior parte della sua attività in Germania. Al movimento aderirono numerosi artisti americani.⁷⁸ I componenti si identificavano sia con la musica e la poesia sperimentale sia con le arti visive. La parola “Fluxus” comparve stampata per la prima volta sugli inviti delle tre conferenze musicali *"Musica Antiqua et Nova"* organizzate nel 1961 da Maciunas, cui avrebbero aderito in anni successivi anche Ken Friedman, Ben Patterson, Charlotte Moorman, Benjamin Vautier. In Italia, tra gli altri, Giuseppe Chiari e Gianni Emilio Simonetti. Fluxus ebbe un’enorme diffusione internazionale, e una delle principali caratteristiche fu la nuova dimensione relazionale tra opera e pubblico e il libero uso dei nuovi dispositivi tecnologici.

1.7 Gli anni Settanta. Le esperienze italiane più significative: art/tapes/22, il Palazzo dei Diamanti di Ferrara, la videoteca di Luciano Giaccari

Accanto alle esperienze internazionali anche in Italia la sperimentazione e l’uso del video si diffusero ampiamente soprattutto attorno ad alcune significative vicende che vedono come protagonisti, in questa fase iniziale, l’operato di alcuni appassionati del video. Solo grazie alla loro perseveranza e molto spesso alla capacità di autosostenere le proprie attività in Italia giunsero alcuni artisti di fama internazionale come Bill Viola, Gary Hill, Nam June Paik. Le iniziative più significative tra gli anni Sessanta e Settanta si svolgono a Ferrara con il Centro Video Arte del Palazzo dei Diamanti, sotto la direzione di Lola Bonora, che rappresenta peraltro l’unica iniziativa istituzionale a supporto della videoarte; a Firenze con art/tapes/22, progettata e gestita dal 1972 al 1977 da Maria Gloria Biccocchi; a Varese, con la Videoteca creata dal regista e documentarista Luciano Giaccari, oggi attiva nella promozione e nella diffusione delle origini del video. Dal punto di vista della conoscenza del mezzo video in Italia non c’era una grande disponibilità di strumentazioni tecnologiche

⁷⁸ Fluxus nasce da un’idea del lituano-americano George Maciunas (1931-1978) e “dopo la metà del secolo diffuse la consapevolezza dell’inclusione delle nuove tecnologie di comunicazione nell’arte concettuale”. Il testo tratto dal saggio introduttivo di H. P. Schwarz, *Media-Art-History*, Prestel, Munich 1997, p. 12, pubblicato in occasione dell’apertura del Media Museum ZKM – Center for Art and Media Karlsruhe.

e inizialmente anche le istituzioni pubbliche mancarono di sostenere la ricerca del linguaggio video.⁷⁹ A sostegno della nuova ricerca linguistica invece si attesta la partecipazione di alcune importanti gallerie, che spesso sostennero il lavoro di numerosi artisti italiani e stranieri e si aprirono ai nuovi dispositivi, con il vantaggio di introdurre nel circuito dell'arte gli strumenti tecnologici necessari alla visione. Secondo quanto riportato in un'intervista, Luciano Giaccari afferma: "le poche persone che si interessano al video in quel periodo non sentono la necessità di organizzarsi insieme, con idee precise e obiettivi chiari in partenza, in modo da realizzare video con continuità, né tantomeno si organizza un vero e proprio circuito della visione".⁸⁰ Le parole di Giaccari illuminano evidentemente sulla situazione italiana e sulla mancanza di strutture di riferimento per la ricerca video, e già dalla seconda metà degli anni Settanta la vena di curiosità e di fascinazione di questi primi anni finisce con l'esaurirsi progressivamente, con la conseguenza di relegare nei seguenti anni Ottanta la videoarte ad un circuito sempre più marginale.

Tra le prime iniziative dedicate alla Videoarte, il Museo Civico di Bologna organizza la prima mostra video dal titolo *Gennaio '70* all'interno della *III Biennale internazionale della giovane pittura*, a cura di Renato Barilli, Maurizio Calvesi, Andrea Emiliani, Tommaso Trini. Nella sezione dedicata al video, chiamata da Barilli video-recording, viene trasmesso un programma di due ore con le opere video di Giovanni Anselmo, Gilberto Zorio, Pierpaolo Calzolari, Mario Merz, Giuseppe Penone, Alighiero Boetti, Michelangelo Pistoletto, Emilio Prini, Jannis Kounellis, Luca Maria Patella, Claudio Cintoli, Eliseo Mattiacci, Mario Ceroli, Luciano Fabro, Gianni Colombo, Gino De Dominicis.⁸¹ Nel catalogo della mostra Renato Barilli affronta il tema del video affermando la necessità di sperimentare il più possibile con il nuovo dispositivo tecnologico, come mezzo 'inedito' della civiltà elettronica e sottolinea soprattutto le differenze rispetto al mezzo cinematografico, che invece ha un supporto rigido e deve sottostare ai tagli del montaggio, mentre il nastro magnetico visualizza le immagini in modo fluido e continuativo. L'importanza di *Gennaio '70* sta anche nella rubricazione delle opere video che Barilli propone in catalogo nella sezione video-recording, con lo scopo di fondare una nuova terminologia, in grado di leggere e definire il linguaggio video attraverso un lessico dedicato.⁸²

⁷⁹ "Nell'Italia degli anni Settanta, il video è vissuto e trattato più come una moda, effimera per definizione, che come un mezzo linguistico ricco di potenzialità espressive ancora da individuare". Cfr. S. Fadda, *op. cit.*, p. 99

⁸⁰ *Ibidem*, pp. 100-101

⁸¹ *Ibidem*, p. 140

⁸² Qualche esempio della rubricazione proposta da Barilli: suggerisce il termine 'iterazione' riferita alla ricerca seriale e alla durata dell'opera di Boetti; 'taglio casuale' per la scrittura di lettere con la telecamera sul cielo e

Sempre nel 1970, con la serie di mostre “Anticipazioni memorative” la Galleria del Cavallino di Venezia inizia la sua ventennale attività di promozione, grazie alla quale può considerarsi la prima galleria privata in Italia ad interessarsi alla ricerca video.⁸³ In ordine cronologico nel 1972 a Ferrara inizia l’attività del Centro Video Arte del Palazzo dei Diamanti, affidato a Lola Bonora che lo ha diretto fino al 1994 con la collaborazione di Carlo Ansaloni e sotto la direzione della Galleria Civica d’Arte Moderna. Il Centro Video Arte inizia la sua attività lavorando soprattutto nel campo della documentazione video e negli anni accumula una ricca serie di interviste e dichiarazioni rilasciate da artisti e critici, oltre che promuovere un’attività di organizzazione di mostre, incontri, dibattiti sul tema della videoarte. In pochi anni riesce a diventare un punto di riferimento per le contemporanee ricerche video a livello internazionale. Negli anni Settanta e Ottanta il Centro Video Arte è stata una struttura pionieristica nel panorama culturale italiano, proprio per l’impegno militante a fianco di artisti e sperimentatori che grazie a quel supporto produssero videotape e videoinstallazioni di fondamentale importanza. Tra questi Fabrizio Plessi è stato supportato enormemente dal Centro fino alla sua chiusura.

Altra esperienza di fondamentale importanza per la breve storia della Videoarte in Italia è art/tapes/22, nata sotto la direzione di Maria Gloria Biccocchi. La breve parabola del polo fiorentino si svolge in un periodo compreso tra il 1972 e il 1975 e costituisce il primo esempio di un laboratorio di produzione e distribuzione di videotape d’artista, in un clima di scambio culturale di livello internazionale che nei pochi anni di vita del centro ha visto la presenza di alcuni dei maggiori protagonisti della scena della videoarte internazionale, tra cui: Marina Abramovic, Vito Acconci, Joseph Beuys, Chris Burden, Giuseppe Chiari, Joan Jonas, Bill Viola. Quest’ultimo fu peraltro coinvolto nella gestione del centro a partire dal 1974, anno in cui Maria Gloria Biccocchi riuscì a stabilire una proficua collaborazione con la casa di produzione di video Tapes and Films, le gallerie di Leo Castelli e Ileana Sonnabend a New York, che – come si detto precedentemente – rappresentavano i maggiori promotori della ricerca video negli Stati Uniti. Nello stesso anno art/tapes/22 organizza la mostra itinerante “Americans in Florence: Europeans in Florence” (poi spostata negli Stati Uniti, in Jugoslavia e in Olanda). La presenza dei numerosi artisti che frequentarono la casa-studio di Maria Gloria Biccocchi fu estremamente importante e costituisce un esempio unico in Italia in quegli anni. In un saggio pubblicato in un catalogo

sulla terra nell’opera di Giuseppe Penone; ‘metateatro’ per il riflesso doppio degli specchi di Pistoletto; ‘montaggio’ per la meditazione sul nulla di Fabro. Cfr. S. Bordini, *op. cit.*, p. 10

⁸³ Cfr. V. Fagone, *Videoinstallazioni, ambienti e eventi multimediali. 1985-1999. Il contributo di Cannobio al Video.Art Festival di Locarno-Lago Maggiore*, Mazzotta, Milano 2000, p. 17

nel 2003, Bill Viola usa queste parole per descrivere l'atmosfera di quegli anni: "Maria Gloria non voleva creare semplicemente un atelier per le mode artistiche né una boutique per oggetti morti. Voleva creare uno spazio vivo – un ambiente lavorativo e creativo riempito con presenze attive, un posto dove gli artisti sarebbero stati liberi di esplorare questa nuova tecnologia. Aveva subito capito come, con questi nuovi strumenti elettronici dell'immagine in movimento e del suono, le azioni transitorie e i gesti concettuali della nuova pratica dell'arte potessero trovare una forma compatibile e duratura; come il video fosse il nuovo linguaggio per una nuova era".⁸⁴ In seguito all'interruzione della collaborazione con la Tapes and Films art/tapes/22 chiude definitivamente. L'archivio delle opere prodotte è stato affidato all'Archivio Storico della Biennale di Venezia, che ne detiene i diritti.

Nel giro di pochi anni le vicende artistiche legate alla ricerca video si infittiscono e nel 1971 la Galleria dell'Obelisco a Roma organizza la mostra "VideObelisco AVR (Art Vide Recording)". La Galleria viene trasformata in un laboratorio di ricerca e offre mezzi tecnologici, strumenti di registrazione video che permettono una sperimentazione del video di notevole importanza storica. Basti ricordare che in occasione della mostra "VideObelisco AVR (Art Vide Recording)" fu redatto un catalogo, curato da Francesco Carlo Crispolti, nella cui introduzione si leggono gli intendimenti di cui vuole farsi sostenitore la galleria: "videoregistrazione come modulo nuovo; telecamera e videotape come memoria, presa diretta, provocazione, dissenso dai canali ufficiali, happening, gesto, presenza, casualità, spontaneità, scatole cinesi e infinite altre possibilità per le arti visive, questa volta inserite nel concetto più vasto di informazione. La videoregistrazione offre un canale preciso allo sforzo dell'arte d'oggi diretto a penetrare nelle possibilità interne del flusso reale".⁸⁵

A partire dall'inizio degli anni Settanta comincia il lavoro della Videoteca di Luciano Giaccari, regista e documentarista che oggi può essere considerato uno dei protagonisti della storia della ricerca video in Italia. Già dal 1968 Giaccari aveva raccolto un'ampia documentazione sulla musica, teatro e danza, che fu il nucleo principale del progetto del 1968 "Televisione come memoria", che documentava gli happening teatrali prodotti dallo studio 970/2, e fu presentato con 24 monitor che trasmettevano in diretta e in differita gli eventi in corso (della durata, appunto di 24 ore). Luciano Giaccari comincia l'attività di documentazione di eventi video nel 1971 con la registrazione su nastro di *Print Out*,

⁸⁴ Cfr. Bill Viola, *Un Rinascimento a Firenze* in art/tapes/22. *Tra Firenze e Santa Teresa. Dentro le quinte dell'arte. 1973-1987*, Edizioni Cavallino, Venezia 2003, p. 9

⁸⁵ Tratto da F. C. Crispolti, *Videolibro n° 1*, Catalogo della mostra, Galleria dell'Obelisco, Roma, 1971 citato in S. Bordini, *op. cit.*, p. 16

happening realizzato da Allan Kaprow a Milano. Nei quattro anni successivi lavora con molti artisti per riprendere le loro azioni o realizzare video autonomi sulla suggestione delle loro opere. Però si produce una sorta di ibrido: non è semplice discernere tra il suo ruolo come autore del video e quello dell'artista nella concezione dell'opera. Nel 1972 elabora la *Classificazione dei metodi di impiego del video in arte*, in seguito pubblicata nel 1973, che immediatamente suscita un grande interesse in quanto costituisce il primo tentativo di descrizione del video dal punto di vista del suo uso concreto. Le teorie di Giaccari relative al "video diretto" (il video prodotto dagli artisti) e al "video mediato" (il video che documenta le azioni degli artisti) hanno il pregio di tentare un'analisi del mezzo basata unicamente sui suoi utilizzi diversificati. L'impiego diretto e creativo poteva avere diverse applicazioni: il videotape che usa un linguaggio indipendente; la videoperformance o il videoenvironment, riferito ad ambienti installati o allestiti con l'impiego di circuiti chiusi e per indicare eventi concepiti per essere registrati. Per l'impiego mediato del video Giaccari indicava le performance, la musica, gli spettacoli teatrali, eventi che necessitavano di una registrazione. La *Classificazione* fu pubblicata anche negli Stati Uniti, dove fu accolta con grande attenzione, poiché l'atteggiamento degli americani verso il video è sempre stato complessivamente molto più ricettivo e lungimirante di quello italiano. Nonostante l'interesse degli stessi artisti verso il nuovo mezzo, infatti, alla fine degli anni Settanta il sistema artistico italiano ed europeo si è dimostrato generalmente scettico e incapace di sostenere e portare avanti autonomamente la ricerca video.

1.8 Gli anni Ottanta. Il temporaneo declino del video

Intorno alla metà degli anni Settanta comincia progressivamente a calare la produzione video e molti degli artisti, che avevano in precedenza sperimentato il linguaggio video, si dedicano alla produzione di un'arte più oggettiva e dai toni meno concettuali. È l'inizio degli anni Ottanta e la società consumistica impone un uso sempre maggiore di beni materiali. La videoarte che più di ogni altra cosa fondava il suo principio artistico sull'idea di una narrazione svincolata dalla materia e come forma concettuale, non riuscì a sopravvivere al cosiddetto "ritorno alla pittura" della seconda metà degli anni Ottanta, ma più in generale alla necessità di un'arte più fisica e oggettuale. A partire dalla metà degli anni Sessanta si era assistito ad un progressivo fenomeno di "smaterializzazione" dei procedimenti artistici, che nel giro di vent'anni avevano acquisito un nuovo statuto, diventando effimeri, occasionali, estemporanei, relazionali, ambientali e avevano nella figura dell'artista l'attivatore di questa nuova processualità. In questi anni la videoarte

origina e si sviluppa in questo sostrato artistico concettuale regolato da un nuovo codice linguistico. Negli anni Ottanta questo “codice” viene rappresentato da nuove pratiche artistiche, quali: la videoarte, la produzione videografica, le registrazioni, le videosculture o videoenviroments, le videoinstallazioni, le videoperformance. Questa classificazione – proposta da Fagone – segue peraltro la rubricazione proposta da Giaccari della Classificazione dei metodi di impiego del video in arte del 1972, di cui si è già detto. Nonostante intorno alla metà degli anni Settanta si sia registrato il periodo di maggiore produzione e diffusione delle nuove arti mediatiche, e cominciavano a nascere le prime videoteche, i dipartimenti dedicati al video all’interno delle più importanti istituzioni museali, il declino che segue a partire dai primi anni Ottanta può essere compreso facendo riferimento ad alcuni fattori in particolare. Dagli anni Sessanta il video si offrì immediatamente come strumento nuovo di contestazione e su di esso furono proiettati i desideri degli artisti che operavano allora, e le loro necessità di intervento critico nei confronti della società di massa. Una volta sondata e approfondita questa nuova condizione, la ricerca video inizia una fase di stallo che si identifica spesso con una reiterazione di contenuti e una sorta di virtuosismo che non trova più nuove fonti di ispirazione. Per un altro ordine di motivi fu comunque esiguo il numero di istituzioni che si dedicarono e che promossero il video e seppure in America e in Europa l’operato delle gallerie private di Leo Castelli, Ileana Sonnabend, Gerry Schum, la Galleria del Cavallino a Venezia fu formidabile, in realtà anche il tipo di lavoro che fecero fu principalmente dedicato alla produzione e un po’ meno alla diffusione, compito che invece deve essere demandato alle istituzioni pubbliche. Dunque all’inizio degli anni Ottanta l’ambiente critico non era più proficuo e la produzione video, sia negli Stati Uniti che in Europa, ebbe un calo anche per una serie di ragioni, che la critica americana Barbara London espresse in uno dei suoi scritti del tempo. Il declino, secondo la London, era stato determinato parzialmente dal periodo di recessione economica che inibì la produzione e la fruizione dell’arte e della cultura in generale; d’altra parte pur essendoci una grandissima produzione di video all’interno di un circuito artistico molto ampio, a questo non era seguito una struttura economica in grado di sostenere la ricerca video: questo aspetto rappresentò un problema per tutti quegli artisti che lavorando col video, avevano grandi difficoltà a vendere e a commercializzare le proprie opere.⁸⁶ In quegli anni alcuni artisti, a cui si deve il merito di avere realizzato tra le più importanti opere video degli anni Settanta, decisero di

⁸⁶ Cfr. V. Fagone, *op. cit.*, p.40

allontanarsi dalla produzione video. Ad esempio Peter Campus comincia a lavorare prevalentemente con la fotografia, Joan Jonas si dedica totalmente alla performance.

Il mito della Seconda Avanguardia del Novecento perde temporaneamente valore e solo in seguito ci fu un ritorno all'uso di nuovi dispositivi tecnologici, grazie ad un rinnovato clima di fiducia nel progresso scientifico che si manifesta a partire dagli anni Novanta, con l'avvento della nuova era digitale. In Italia si ricorda soprattutto la pratica documentaristica di Alberto Grifi, con una serie di film realizzati in un clima di grande contestazione e l'esperienza di controinformazione del "Laboratorio di Comunicazione Militante", formatosi nel 1976 e composto da Tullio Brunone, Giovanni Columbu, Claudio Guenzani, Ettore Pasculli e Paolo Rosa. Il Laboratorio si riconosce come "organismo che opera nell'ambiente sociale attraverso la critica al linguaggio di potere e la diffusione dei nuovi modelli di comportamento e di pensiero espressi dal proletariato metropolitano".⁸⁷

1.8.i Television Art: il complesso rapporto tra video e televisione

Una delle caratteristiche di maggiore rilievo durante gli anni Ottanta fu il controverso rapporto tra l'arte e la televisione. Seppure lo slogan VT is not TV era stato il vessillo in cui la generazione di artisti che operavano negli anni Sessanta e Settanta aveva fermamente creduto e aveva soprattutto impostato le pratiche video, il rapporto tra arte e televisione ebbe alcune occasioni di reale interesse proprio in quegli stessi anni e attorno alle ricerche radiofonico-televisive della TV francese e delle esperienze di Pierre Schaeffer. Negli anni Ottanta in Italia la RAI istituisce un settore interamente dedicato alla "Ricerca e sperimentazione programmi" aperto al contributo di registi e creativi interessati soprattutto ad approfondire una nuova condizione di narrativa attraverso la televisione. Questa necessità di cercare nel mezzo televisivo uno strumento di comunicazione critica con il pubblico televisivo è stato inoltre oggetto di un'interessante riflessione del videoartista americano Douglas Davis che ha spesso sostenuto l'idea che il pubblico della televisione non ha solo un ruolo di ricezione passiva, ma che poteva essere stimolato attraverso l'uso delle nuove tecniche di trasmissione per attivare un rapporto più diretto e consapevole con la sfera dei contenuti della televisione. Questa riflessione nasce certamente da una rilettura del pensiero di Marshall McLuhan e probabilmente da un'ulteriore applicazione teorica del famoso slogan, coniato *ante litteram* dal massemediologo canadese, "il medium è il messaggio". Negli stessi anni in Italia il poeta e artista Gianni Toti realizzava le "videopoesie" e i "videopoemetti" che, nelle intenzioni dell'artista, dovevano interrompere

⁸⁷ Citato in S. Fadda, *op. cit.*, p. 131

il palinsesto televisivo, creando delle isole teoriche. Il primo gennaio del 1984 Nam June Paik realizza il programma *Goodmorning, Mr. Orwell*, ispirato al libro di sul “Grande Fratello” e trasmesso negli Stati Uniti, in Corea, Francia, Germania e Paesi Bassi. Il programma includeva i lavori di Laurie Anderson, Philip Glass, Joseph Beuys, John Cage, Allen Gisberg. In Inghilterra il canale Channel Four nel 1982 sostenne per diversi anni la produzione di programmi video realizzati da artisti: tra cui Peter Greenaway, autore di otto puntate della durata di dieci minuti ciascuna, sui primi dieci canti dell'*Inferno* dantesco, all'interno della serie “A TV Dante”, una rilettura della divina commedia insieme all'artista Tom Phillips. In Francia i tre autori Robert Cahen, Stéphane Huter e Alain Longuet produssero per l'INA la serie *Cartes postales vidèò*, una sorta di “intervalli” con delle cartoline illustrate di pochi secondi, trasmesse all'interno del palinsesto televisivo giornaliero.

1.9 Primi anni Novanta. Dall'analogico al digitale

Negli anni Novanta riprende la produzione di opere di New Media che si era temporaneamente indebolita negli anni Ottanta, accompagnata da una maggiore fiducia nell'uso delle tecnologie e una rivalutazione del medium artistico, in termini estetici. Il fenomeno ottimistico si manifesta con l'incremento del numero di artisti che in questo preciso momento tendono a manifestare sempre più interesse verso l'universo elettronico, incrementando la creazione di videoinstallazioni, la sperimentazione attraverso nuovi ambiti mediatici, supportati soprattutto dalla nascita di festival, mostre, esposizioni sostenute da istituzioni pubbliche, dai nascenti studi e ricerche nelle università. Inoltre, grazie ad una maggiore conoscenza e diffusione dei mezzi tecnologici, e da una diffusione capillare, in questo ultimo decennio si è assistito ad una produzione di opere di New Media Art ancora più intensa. Uno dei fattori principali che ha ampiamente inciso sull'uso dei nuovi dispositivi, come il computer, è stata l'invenzione di Internet che ha offerto per la prima volta la possibilità di annullare la distanza tra virtualità e realtà, favorendo la nascita di alcuni movimenti come la Net Art, la Computer Art, la Digital Art e la Web Art, che costituiscono una parte rilevante del processo evolutivo che vede arte e tecnologia indissolubilmente legate.

Storicamente una delle prime mostre in cui viene esposta la tecnologia come oggetto artistico è *Cybernetic Serendipity*, organizzata all'ICA di Londra nel 1968. Nella mostra erano esposti dei “robots” e la mostra stessa si focalizzava sull'estetica delle macchine e sul concetto che queste, alla stregua della pittura o della scultura, potessero essere strumento generatore di poesia. Più compiutamente, gli artisti hanno iniziato a sperimentare il computer come linguaggio artistico negli anni Settanta, dando origine appunto alla

Computer art. Con l'avvento della tecnologia digitale, si rendeva possibile la creazione di mondi virtuali, impossibili da ottenere con l'uso delle tecniche tradizionali.

1.9.i 1993. Nasce il World Wide Web

Lo studioso russo Lev Manovic, che ha avuto il primato di descrivere il linguaggio dei New Media ricercandone le origini nella pittura, nella fotografia, nel cinema e nella televisione, ha sempre affermato che nel periodo dell'avanguardia della Computer Art, intorno alla metà degli anni Ottanta, il pubblico e in generale il mondo dell'arte mostrava poco interesse per questa nuova espressione artistica. Solo dieci anni dopo, nella sezione un tempo dedicata alla computer grafica, Ars Electronica a Linz presentava uno spazio dedicato interamente alla Net Art, considerata come un'arte indipendente e del tutto autonoma. E' il segno che i tempi sono cambiati, e questo processo è stato accelerato dall'avvento della Rete, lo strumento che ha permesso di instaurare rapporti di comunicazione globale in tempo reale. Il World Wide Web nasce nel 1993 rendendo possibile la diffusione e la distribuzione internazionale di una nuova forma espressiva, che appunto l'arte creata per essere fruita al di fuori delle categorie tradizionali e soprattutto del museo-contenitore. In seguito, nel 1995, l'avvento di Internet sancisce la definitiva computerizzazione della cultura, uno spazio virtuale che potrebbe essere definito la "magna cartha" del XXI secolo, dando vita alla cosiddetta "società dei network" teorizzata a partire dal 1996 dal filosofo catalano Manuel Castells.⁸⁸ Il concetto espresso da Castells si riferisce all'influenza esercitata dai nuovi oggetti mediali nella vita sociale, economica e culturale della comunità globale. Dalla metà degli anni Novanta la compresenza di Internet accanto alla vita reale, ha via via modificato la gestione della vita quotidiana e l'identità stessa del computer. All'inizio di quel decennio, infatti, il computer veniva ancora associato alle funzioni "meccaniche" di una macchina da scrivere, mentre alla fine del decennio, con la diffusione di Internet - citando Lev manovic - "l'immagine pubblica del computer non era più solo quella di uno strumento, ma anche quella di una vera e propria macchina multimediale universale, che si poteva utilizzare per comporre ma anche per immagazzinare, distribuire e attivare tutti i media".⁸⁹ Dal punto di vista artistico, il nuovo mezzo digitale e interattivo ha modificato la

⁸⁸ Manuel Castells, è considerato uno dei maggiori intellettuali contemporanei. Nella sua trilogia sull'influenza delle reti digitali ha coniato la definizione "società dei network" che descrive il modo in cui Internet e le innovazioni tecnologiche abbiano partecipato e indirizzato gli sviluppi sociali ed economici, verso una società a carattere globale. Cfr. Manuel Castells, *The Information Age: Economy, Society and Culture; Vol.I: The Rise of the Network Society*, Cambridge MA. Oxford UK: Blackwell Publishers, 1996

⁸⁹ Proprio in relazione al tema del rapporto tra Internet e l'utente L. Manovic dedica un'altra riflessione sul linguaggio delle interfacce culturali, affermando: "Il termine interfaccia uomo-computer (human-computer interface) indica le modalità d'interazione tra utente e Pc. L'HCI comprende gli strumenti che permettono

nozione tradizionale di opera d'arte, pubblico e artista, imponendo un nuovo paradigma culturale fondato sull'idea che arte e tecnologia costituiscono un unicum espressivo indissolubile e da cui non è più possibile prescindere.

1.10 Che cosa è la New Media Art

La New Media Art è un termine cosiddetto ad ombrello che genericamente descrive opere d'arte che incorporano un elemento tecnologico o si presentano su supporti analogici o digitali. Tra le varie teorie che si sono sprecate nella definizione di New Media Art, si riporta, tra le altre la famosa “combinazione delle tre C”: Computing, Comunicazione, Contenuto. Il diverso intreccio dei fattori di questa combinazione ha contribuito nel corso dell'ultimo secolo all'evolversi della cosiddetta rivoluzione elettronica. All'apice della combinazione delle tre C si trova il World Wide Web e Internet. Esistono altre possibili combinazioni delle tre C, e di seguito ecco i loro risultati:

- Network di comunicazione + Computing = Telefonia mobile
- Network di comunicazione + Contenuto = TV via Cavo, TV interattiva
- Contenuto + Computing = CD-ROM, DVD

Quando ciascuno dei risultati ottenuti è impiegato in un'opera d'arte, questa viene classificata sotto la dicitura di New Media Art. Questa classificazione si applica anche quando un nuovo medium tecnologico è utilizzato come mezzo (o display) per presentare un'opera d'arte al pubblico. All'interno della New Media Art esiste un'ampia varietà di pratiche e modalità espressive che vanno dall'Arte concettuale, alla virtualità, dalla Performance alle Installazioni. In generale le opere prodotte con componenti tecnologiche durante il XXI secolo vengono definite “nuovi media”, in contrapposizione ai “vecchi” media, come la scultura, la pittura, il disegno. In questa prospettiva è un dato di fatto che i nuovi linguaggi artistici si sono evoluti in base agli sviluppi tecnologici, inventando nuove forme d'arte realizzate con i dispositivi messi a disposizione dalla scienza ingegneristica. Già nel 1945 lo scienziato militare Vannevar Bush pubblicava un suo articolo intitolato “As We May Think” sulla rivista americana Atlantic, dove ipotizzava la realizzazione di un

l'input e l'output: lo schermo, la tastiera e il mouse. Consiste anche in metafore utilizzate per visualizzare l'organizzazione dei dati informatici. Per esempio, l'interfaccia del Macintosh introdotta dalla Apple nel 1984 usa la metafora dei file e dei folder dislocati su una scrivania. [...] Il termine HCI fu coniato quando il computer veniva usato principalmente come strumento di lavoro”. Cfr. L. Manovich, *Il linguaggio dei Nuovi Media*, The MIT Press, Edizione Olivares, Milano 2002, p. 97.

dispositivo in grado di conservare e scambiare informazioni, immagini, suoni. “Memex”, secondo la fantasia di Vannevar, era uno strumento veloce e flessibile, dotato di uno schermo luminoso e di una tastiera, in grado di operare a distanza. Con queste caratteristiche Memex può essere considerato l’antenato, mai costruito, del computer contemporaneo e di internet.⁹⁰ Nel 1961, Theodor Nelson coniò il termine “ipertesto” e “ipermedia”, riferiti allo spazio della scrittura e della lettura, alle immagini e ai suoni che possono essere elettronicamente interconnesse e collegate. Possiamo quindi affermare che oggi questi riferimenti di Vannevar e Nelson si sono concretizzati nel web e nei computer solo allo scadere del XX secolo. L’interazione tra arte e tecnologia ha però avuto alcuni precedenti storici che dimostrano come già a partire dalla seconda metà degli anni Sessanta si sentisse l’esigenza di fondere insieme le due discipline. Nel 1966 la Fondazione E.A.T. (Foundation for Experiments and Technology) aveva supportato il progetto di una stretta collaborazione tra ingegneri e artisti, permettendo l’interazione di due mondi totalmente distanti. Billy Klüver, fondatore di E.A.T., come si è già detto in precedenza diede vita a degli esperimenti con alcuni degli artisti più significativi dell’arte americana del secondo dopoguerra: Andy Warhol, Robert Rauschenberg, John Cage, Jasper Johns, Merce Cunningham. Il progetto *Nine Evenings: Theatre and Engineering*, rappresenta ancora oggi uno dei più importanti esempi di fusione tra l’industria tecnologica e i linguaggi dell’arte. Oltre *Nine Evenings: Theatre and Engineering* (1966), sono seguite altre due mostre svolte con la stessa modalità di interazione tra scienziati, ingegneri, programmatori e artisti: *Some More Beginning* (1968), è la prima mostra internazionale di arte e tecnologia, ospitata presso Brooklyn Museum di New York; nel 1970 un gruppo di artisti e ingegneri realizzano il Pepsi Pavilion all’Expo 70 ad Osaka, in Giappone. Negli anni Settanta, lo sviluppo delle nuove tecnologie soprattutto nel campo delle telecomunicazioni e dei software è stato peraltro sostenuto dal contributo della ricerca degli artisti, dalla continua, profonda sperimentazione dei mezzi tecnologici, che spesso hanno permesso di migliorare i processi tecnologici e le loro applicazioni.⁹¹ dal punto di vista della scoperta, gli artisti che oggi

⁹⁰ Vannevar Bush, *As We May Think*, Atlantic Monthly, Luglio 1945, citato da C. Paul, *Rendering of Digital Art*, in Leonardo, volume 35, 2002 The MIT Press, Cambridge, citato da Christiane Paul

⁹¹ A questo proposito torna assai utile una citazione di Mark Tribe, fondatore di rhizome.org, che afferma: “L’arte è sempre andata a braccetto con la tecnologia, perché gli artisti sono sempre stati tra i primi ad abbracciare sul nascere le nuove tecnologie. [...] Ma alcune tecnologie sembrano contenere delle promesse

lavorano con i New Media possono essere paragonati ai videoartisti della prima generazione degli anni Settanta, proprio per questo atteggiamento di continua sperimentazione, consentita dal fattore di interattività presente in questi mezzi e dalla capacità di innestarsi diffusamente nella cultura popolare. Alla fine degli anni Novanta l'innovazione più evidente nel sistema dell'arte è stata l'introduzione della Net Art, e mentre i musei comincivano ad aprirsi a questo nuovo linguaggio artistico (come si è visto, attraverso la commissione di progetti specifici di Net Art) i netartisti cercavano di sviluppare una diffusione del messaggio artistico al di là del contenitore museale, anzi più spesso in contrasto con le leggi -commerciali- che governano il sistema stesso. Lo sviluppo di questo processo è stato inoltre affiancato dall'attività dai centri di ricerca e dalle ricerche condotte da molte università internazionali, che hanno favorito la sperimentazione all'interno dei laboratori informatici. Si pensi, per esempio, alla funzione del Media Lab del MIT-Massachusetts Institute of Technology di Cambridge, tra le istituzioni che hanno maggiormente contribuito alla diffusione della rivoluzione digitale negli anni Novanta.⁹²

decisamente più ricche per gli artisti che per i comuni mortali. Internet è particolarmente adatto a facilitare nuovi modelli di produzione collaborativi, di distribuzione democratica e di esperienza partecipativa. E' proprio questa novità che fa dei New Media un ambito di lavoro assai interessante per chi produce cultura." Cfr. Mark Tribe, prefazione, in L. Manovich, *Il linguaggio dei Nuovi Media*, Edizione Olivares, Milano 2002, p. 12

⁹² Il *Media Lab* apre nel 1985 all'interno del MIT. E' considerata l'istituzione che ha pioniericamente diretto la ricerca specialistica nell'elettronica, nel campo dei video digitali ed olografici, nella ricerca sui sensori di campi elettronici e sui progetti di *network wireless*. Nel corso degli anni Novanta erano molte le aziende internazionali che supportavano finanziariamente la ricerca al Media Lab ed inviavano loro rappresentanti nella famosa *Kendall Square* di Cambridge, la sede del laboratorio mediatico. Era un'epoca in cui la formazione era considerata un'occasione di interdisciplinarietà, dove un gruppo di ricercatori lavorava tra scienza e tecnologia. Quando gli si chiedeva quale fosse il maggior successo o il più grande risultato raggiunto al *lab*, Nicolas Negroponte, allora direttore del centro, rispondeva tipicamente "la sua stessa esistenza", poiché il laboratorio era stato creato con l'idea che l'invenzione, la creazione e la sperimentazione di nuovi media potesse contribuire al progresso tecnologico e favorire l'espressione artistica.

CAPITOLO II

Il dibattito internazionale intorno alla conservazione e alla documentazione della New Media Art. 1995-2007

2.1 La situazione iniziale

I musei e le istituzioni internazionali d'arte contemporanea negli ultimi dieci anni hanno progressivamente incrementato le loro collezioni includendo un'ampia varietà di opere d'arte di New Media Art. In particolare, in occasione di alcuni eventi d'arte contemporanea di livello internazionale, come le ultime due edizioni di Documenta a Kassel e le varie Biennali sparse per il mondo, la New Media Art si è affermata rapidamente, fino ad avere quasi una predominanza su altri linguaggi artistici, che utilizzano supporti tradizionali. Questo sviluppo ha dimostrato d'altra parte che le istituzioni pubbliche non erano sufficientemente preparate ad approntare le condizioni necessarie per la documentazione, la conservazione, come anche la presentazione e il mantenimento di opere d'arte che utilizzano supporti tecnologici variabili. Tanto meno i profili professionali dei conservatori, degli storici dell'arte o degli stessi curatori museali mostrano spesso l'inadeguatezza nel prendersi cura di questa nuova categoria artistica, potendo fare forza solo sulle proprie conoscenze tradizionali. Il fatto che la New Media Art utilizzi "il tempo" come struttura estetica - tanto da adottare la definizione inglese Time-based Media Art - costituisce un altro aspetto di grande interesse nel dibattito, poiché la New Media Art ha scardinato, e più spesso messo in crisi, i tradizionali impianti teorici, imponendo una nuova modalità di interazione tra l'opera, il museo, il curatore o il conservatore che infine è colui che ha il compito di garantire l'originalità dell'opera attraverso la sua corretta presentazione, documentazione e conservazione. Non ultima la necessità di utilizzare nuovi parametri di lettura sia pratica che teorica rappresenta un argomento estremamente interessante, a cui musei e istituzioni pubbliche stanno dedicando una grande attenzione.

Ad esempio, il deposito di dati della New Media Art (videocassette, film, nastri magnetici, video, laser-disc, CD-ROM, DVD, etc.) come anche la presentazione tecnologica (su monitor, su schermo video o LCD, su proiezione, etc.) dipendono entrambi dal rapido sviluppo dei dispositivi tecnologici, e impongono un continuo aggiornamento. Queste strategie conservative sono generalmente condivise, meramente per ragioni di ordine pratico, date dal rapido decadimento fisico dei supporti analogici e digitali, che impongono

un continuo aggiornamento dei formati, come nel caso dei supporti analogici, la cui esistenza oscilla tra i 7 e i 10 anni.

Ciò che manca, e che invece è oggetto prioritario del dibattito internazionale è sostanzialmente la mancanza di strategie generali, di principi teorici e linee guida, condivisi da tutti i musei. L'urgenza quindi di sviluppare un dibattito attraverso la partecipazione di numerosi musei, come la necessità di creare un net-work internazionale per l'accrescimento teorico di questi temi, dimostra l'enorme interesse scaturito attorno alla New Media Art in questi ultimi anni.

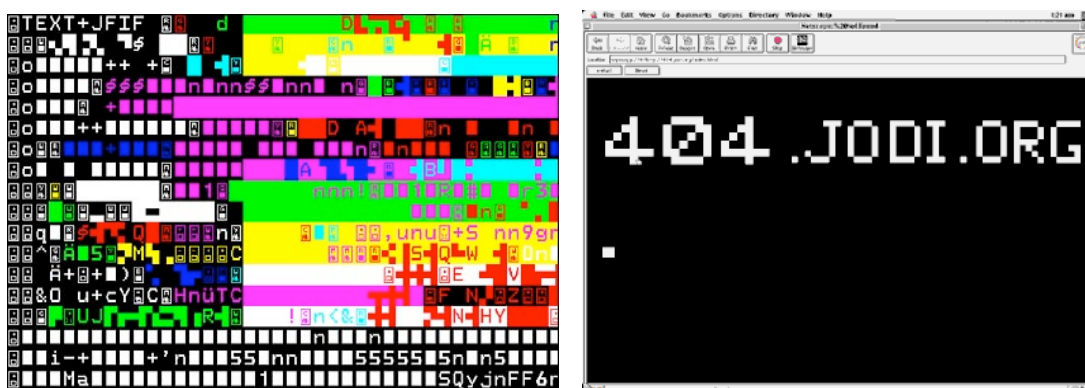
Alcune videoinstallazioni ambientali di artisti come Stan Douglas, Gary Hill, e di molti altri artisti che realizzano complesse installazioni multimediali, dipendono fondamentalmente dalle tecnologie utilizzate. Nel caso di Gary Hill i tubi catodici hanno una duplice valenza: da un lato permettono la trasmissione dell'immagine video, dall'altro possiedono una valenza scultorea, che è intrinsecamente legata all'idea creativa che caratterizza tutta l'opera dell'artista.¹

Anche la Software Art e la Net Art, linguaggi che il mondo dell'arte ancora fatica ad accettare del tutto, come i primi lavori di uno dei pionieri della Net Art JODI sono seriamente a rischio di scomparire a causa del rapido sviluppo commerciale di nuovi browser e nuove versioni di software che rendono inutilizzabili i vecchi sistemi. JODI è una collaborazione tra i due artisti olandesi Dirk Paesmans e Joan Heemskerk, che hanno lavorato per circa cinque anni, realizzando progetti unicamente su Internet. Dopo aver lasciato l'Olanda ed essersi trasferiti a Silicon Valley, in California per "visitare il posto dove viveva Netscape"², si sono trasferiti a Barcellona. Con atteggiamento di sfida, ma soprattutto di contestazione verso un certo, fittizio, sviluppo tecnologico il sito web di JODI è realizzato con una grafica obsoleta, dove sul fondo nero appare un codice scritto in verde, così come erano le "vecchie" interfacce dei primi computer. L'utente immediatamente si domanda se il proprio computer sia stato infettato da un virus o se lo schermo del computer sia danneggiato, provocando quindi una reale sensazione di panico. Ciò che JODI mostra, con questa tipologia di lavoro, è l'attitudine comune a trasferire empaticamente sulle tecnologie un atteggiamento di "umanità", che spesso è causa di scelte

¹ A proposito del carattere scultoreo dell'opera di Gary Hill (1951) e delle problematiche legate alla documentazione e alla conservazione delle sue installazioni, si rimanda all'articolo di Pip Laurenson, *Developing strategies for the Conservation of Installations incorporating Time-based media with reference to Gary Hill's Between Cinema and a Hard Place*, in JAIC, n.40, 2001, p.259-266. L'articolo è illuminante poiché, nell'analisi del caso di studio dell'opera di Hill, rivela che l'approccio adottato dalla Tate Gallery di Londra si fonda essenzialmente sul rispetto dell'intento dell'artista, come fonte imprescindibile per la pratica conservativa dell'opera.

² Cfr. Gregor Muir, *Past, Present and Future Tense*, in Leonardo, vol. 35, n. 5, MIT Press, Cambridge 2002, pp. 500

sbagliate sulla gestione e anche sulla conservazione dei dispositivi stessi. Citando Alex Galloway, “ JODI is the Web site that makes you wonder if your computer is broken” (“JODI è il sito web che ti fa pensare che il tuo computer sia rotto”).³



Due interfacce di progetti di Net Art di JODI su Internet

Il problema della rapida obsolescenza delle nuove tecnologie è, in effetti, un argomento centrale nel dibattito sulla conservazione e sulla documentazione della New Media Art, che ha sollecitato la ricerca di nuove strategie alternative alle tradizionali modalità conservative. Pertanto, allo scopo di garantire un'adeguata presentazione nel futuro della New Media Art, è necessaria un'attenta opera di documentazione, come anche di accessibilità alla documentazione, che permetta cioè di conoscere e registrare le caratteristiche appartenenti alla sfera fisica, come a quella concettuale dell'opera d'arte *variabile*. Questo aspetto rappresenta una sfida per musei e istituzioni che oggi si occupano sempre più assiduamente di conservazione, e che hanno come scopo istituzionale quello di garantire la trasmissione e la fruizione dell'opera alle generazioni future. La ricerca sta tentando di immaginare nuove modalità pratiche e teoriche in grado di tutelare prima di ogni cosa l'originalità dell'opera, che è *l'aura* di Walter Benjamin, e la stessa *unità potenziale* di Cesare Brandi, in cui risiede la singolarità e l'unicità dell'opera d'arte. Bisogna peraltro tenere in considerazione che la ricerca degli standard internazionali per la documentazione delle opere di New Media Art sta procedendo allo scopo di garantire la più ampia accessibilità, e allo stesso tempo, per assicurare una maggiore flessibilità nel rispetto delle necessità specifiche di un'opera di New Media Art. Nell'ottica della conservazione, i problemi che riguardano la presentazione, la documentazione e la conservazione appaiono piuttosto complessi, poiché nella maggior parte dei casi essi dipendono dalle caratteristiche fisiche o tecnologiche del supporto e dei materiali, che per la loro ampia variabilità, rendono impossibile l'applicazione di un criterio generale. A questa considerazione bisogna aggiungere che nella maggior parte delle

³ *Ibidem*

metodologie conservative in uso da parte di istituzioni internazionali, la pratica del *caso per caso* sembra essere l'unica via da percorrere per l'individuazione delle strategie di intervento conservativo. A questo riguardo, i principi teorici espressi nella *Teoria del restauro* di Cesare Brandi e la metodologia del *caso per caso* possono costituire, non solo in ambito italiano, ma auspicabilmente a livello internazionale, uno strumento teorico per la scelta dei metodi applicativi alla conservazione delle opere d'arte che utilizzano supporti non tradizionali.

Negli ultimi anni dieci anni, le istituzioni, le iniziative, le conferenze che si sono svolte in Europa, negli Stati Uniti e in Canada hanno permesso di individuare alcuni temi principali - ad esempio la strategia della documentazione come atto di conservazione preventiva - ma rimane un problema l'individuazione di un modello strategico condiviso, come strumento scientifico per tutti quei musei e istituzioni che operano quotidianamente con la New Media Art.⁴ Esistono strutture nate per creare network di comunicazione tra le varie istituzioni. Ad esempio, come si vedrà più avanti, l'INCCA-International Network for the Conservation of Contemporary Art e il DOCAM Project rappresentano le principali piattaforme internazionali per lo scambio, la condivisione e la realizzazione di ricerche dedicate alla conservazione dell'arte contemporanea, in particolare per le opere di New Media Art.

2.2 Nuovi oggetti/nuovi soggetti

Il tema della conservazione e della documentazione dei New Media, oggetto di questo secondo capitolo e nodo teorico dell'intero progetto di ricerca, rappresenta un argomento assai dibattuto soprattutto negli ultimi dieci anni. La datazione che si è scelta - 1995-2007 - indica il periodo di riferimento che si intende analizzare, allo scopo di ricostruire una sequenza cronologica e tematica di eventi e iniziative scientifici attorno ai quali si è sviluppato il tema in oggetto. In particolare, alla fine degli anni Novanta, ad opera di una sempre più numerosa comunità scientifica internazionale, si sono svolte una serie di attività come convegni, incontri, simposi con lo scopo di creare un network internazionale di musei, istituzioni, centri d'arte contemporanea che hanno incrementato la letteratura scientifica in merito alla conservazione, alla documentazione e alla gestione della New Media Art, considerata oramai come nuova categoria estetica e dunque bisognosa di uno statuto teorico e pratico in grado di definire un quadro teorico riferito ai criteri di conservazione. In ordine di tempo e importanza, tra le istituzioni che a livello

⁴ Si rimanda al paragrafo 2.3 riguardo la storia del network di musei internazionali che hanno partecipato e promosso conferenze, incontri, progetti dedicati ad aspetti specifici sui temi della conservazione e documentazione del contemporaneo.

internazionale sono dedicate integralmente a questo campo di ricerca si segnalano: il Dipartimento di New Media Art del Guggenheim Museum di New York, la Daniel Langlois Foundation di Montreal, Electronic Art Intermix di New York, lo ZKM (Center for Art and Media) di Karlsruhe, MonteVideo di Amsterdam, V_2 Organization di Rotterdam, la piattaforma on line rhizome.org. Queste istituzioni hanno accelerato e incrementato lo studio e la conoscenza di alcuni temi, favorendo lo sviluppo di ricerche interconnesse, casi di studio, sperimentazioni di laboratorio, che vengono continuamente alimentate da incontri e progetti, necessari a mettere a punto il risultato delle attività svolte. Organizzati cronologicamente si elencano in sintesi alcuni degli eventi, conferenze, simposi, seminari, convegni, progetti on line ed altro realizzati dalla metà degli anni Novanta, e per tutto il decennio successivo, principalmente legati al dibattito intorno ai temi della documentazione, della conservazione e dell'accessibilità della New Media Art (si veda il paragrafo 2.4). Il progressivo sviluppo delle iniziative dimostra inoltre la crescente attenzione da parte delle istituzioni pubbliche, con una concentrazione più evidente soprattutto nei paesi dell'Europa del Nord (Olanda, Germania, Inghilterra) negli Stati Uniti e in Canada.

2.3 Lo sviluppo della produzione “immateriale” e della New Media Art: una tassonomia di genere

Da diversi anni le questioni sorte intorno alla denominazione di New Media Art, Electronic Art, Variable Media Art o Digital Art hanno collocato al primo posto le problematiche relative all'individuazione degli elementi essenziali da documentare, descrivere e conservare. In particolare, tra i vari argomenti legati al tema, l'aspetto terminologico ha rappresentato in questi anni una continua occasione di dibattito, necessaria soprattutto per mettere a fuoco l'ambito teorico e pratico, ma soprattutto quegli elementi comuni legati alla “fragilità”, all'essere in qualche modo “effimeri”. In altre parole l'uso di differenti formule linguistiche (espressioni e voci) che in questi anni si sono man mano aggiunte al repertorio delle definizioni è ancora una questione aperta. Per chiarezza dunque si elencano di seguito una serie di definizioni delle varie voci con le quali si usa descrivere l'arte immateriale, ovvero priva di materia o su supporti instabili, in riferimento soprattutto alle definizioni adottate in area anglosassone, nonché condivise da istituzioni europee, americane e nord-americane.

La New Media Art è un'espressione generica nell'arte contemporanea, utilizzata per descrivere l'arte che è relativa o è stata creata con un mezzo tecnologico. La New Media Art si riferisce infatti a differenti pratiche artistiche come la Videoarte, l'arte elettronica, la

Net Art e tutte quelle altre discipline che sono strettamente collegate alle telecomunicazioni e ai mass media. A queste ultime discipline si riferiscono la televisione, la radio e il telefono. A questo proposito la conservatrice olandese Gaby Wijzers afferma “intermedia and mixed media are similar artistic concepts” (“gli intermedia e i mixed media sono concetti artistici simili”) sottolineando un aspetto certamente rilevante del dibattito sui new media, ovvero la sovrapposizione e la coincidenza dei differenti dispositivi elettronici.⁵

All'interno dell'espressione New Media Art sono principalmente incluse tutte quelle opere d'arte su supporti variabili realizzate dagli anni Sessanta ad oggi. Negli anni Settanta è stata poi definita come una vera e propria categoria artistica e lo sviluppo delle pratiche espressive nate in quegli anni – come si è visto nel precedente capitolo – conferma l'aspetto sperimentale e tecnologico come uno dei tratti più evidenti della New Media Art. Bisogna comunque precisare che solo a partire dal 1990 si è cominciato ad usare il termine ad ombrello New Media Art, che include tutte quelle applicazioni che hanno a che fare con l'uso della tecnologia come supporto linguistico. In questa parte della ricerca ci si riferisce più propriamente a quelle definizioni spesso concepite in occasioni specifiche, quali convegni, conferenze, simposi internazionali che hanno avuto il merito di ampliare il registro linguistico e semantico e di apportare maggiore chiarezza. Tra gli eventi più considerevoli, il progetto di ricerca *Capturing Unstable Media* del 2003, dove il termine “unstable media art” è usato come sinonimo per indicare l'arte elettronica, si riferisce all'arte che fa uso di media elettronici, o più chiaramente, all'arte che si esprime attraverso diversi mezzi tecnologici o altrimenti detti instabili.⁶

“Variable Media” è il termine coniato nel 1998 da Jon Ippolito, allora Associated Curator al Guggenheim Museum di New York, in occasione del convegno *Preserving the Immaterial: A Conference on Variable Media*.⁷ Con la definizione “variable media” Jon Ippolito intende

⁵ Cfr. l'articolo di Gaby Wijzers, *Preservation and / or Documentation. The Conservation of Media Art*, 2005 in www.montevideo.nl/en/nieuws/detailC.php?id=72

⁶ Il progetto *Capturing Unstable Media* è stato sviluppato dal marzo al mese di dicembre del 2003 dalla V_2 Organization di Rotterdam, centro di ricerca specializzato in attività di ricerca sulla conservazione dei new media. Si tratta di uno studio condotto dal V_2 Lab che ha indagato gli aspetti documentativi relativi alla conservazione dell'arte elettronica, attraverso un approccio che unisce le tecniche di archiviazione e quelle di conservazione. Come si vedrà nei prossimi paragrafi, all'interno della ricerca sono stati realizzati due casi di studio. In progetto è on line al sito: www.capturing.projects.v2.nl

⁷ Cfr. <http://www.variablemedia.net>. Il sito, pensato come una piattaforma raccoglie la documentazione delle iniziative legate al progetto di ricerca avviato a partire dal marzo del 2001. All'iniziativa prendono parte numerose istituzioni internazionali come: Berkeley Art Museum/Pacific Film Archives, Berkeley, Franklin Furnace, New York, Guggenheim Museum, New York, Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology, Montreal, Performance Art Festival+Archives, Cleveland, Rhizome.org, New York, Walker Art Center, Minneapolis. Inoltre il convegno è coordinato da Jon Ippolito, Associate Curator of Media Arts, Solomon R. Guggenheim Museum, Alain Depocas, Direttore del Centre for Research and Documentation (CR+D), Daniel Langlois Foundation, Caitlin Jones, borsista del progetto Daniel Langlois Variable Media Preservation presso il Solomon R. Guggenheim Museum di New York.

affermare la necessità di guardare all'opera d'arte indipendentemente dalle sue componenti fisiche. Questo nuovo approccio dunque offre gli strumenti per comprendere il modo in cui si comporta un'opera d'arte, attraverso un'analisi degli aspetti costitutivi e ad essa intrinseci. Secondo questa modalità anche l'artista ricopre un ruolo attivo nel processo di conservazione, poiché gli è affidato il compito di descrivere l'opera, fornendo tutte le caratteristiche che i curatori e i conservatori in futuro dovranno rispettare al momento di una nuova installazione dell'opera.⁸ Il termine 'variable media' include un'ampia varietà di mezzi, che vanno dalle installazioni, alle performance, alle opere d'arte concettuale, ai film e alla videoarte, alla fotografia, fino alle opere di New Media. Più che un insieme di mezzi, il termine 'variable media' si riferisce a quelle opere che possono "migrare" verso nuovi materiali, supporti o formati e possono essere aggiornate o altrimenti adattate a cambiamenti di ambiente. A questo scopo esiste una casistica di nuove modalità espressive incluse sotto le definizioni di media 'variabili' o 'instabili' che di seguito si elencano, dando per ognuna di esse una sintetica descrizione delle caratteristiche e del contesto.

E' bene premettere che la terminologia per queste forme di arte tecnologica è sempre stata piuttosto fluida e vede le prime definizioni negli anni Settanta riferita piuttosto alle prime sperimentazioni di arte concettuale e processuale, oggi assimilate sotto il termine ad ombrello 'New Media Art', che alla fine del Ventesimo secolo è stato utilizzato soprattutto per indicare tutte le diverse formule riferite ad opere create con la tecnologia come la videoarte, la soundart e tutte quelle altre discipline dalla forma ibrida e dal supporto effimero.

Digital Art: è l'arte creata in digitale attraverso un computer (e tramite l'uso del codice binario). Il termine Digital Art è normalmente riferito a quelle espressioni artistiche modificate o rielaborate con un computer. Ad esempio le registrazioni audio e video non sono considerate arte digitale, piuttosto fanno parte di un progetto più ampio, dal momento i cui i computer sono improvvisamente diventati un sistema di immagazzinamento di dati e contemporaneamente uno strumento di creazione artistica. L'arte digitale può essere totalmente generata dal computer oppure può provenire da altre fonti, come nel caso delle fotografie scannerizzate o di disegni elaborati con un software. Soprattutto nell'ultimo decennio la grande disponibilità di strumenti che consentono la manipolazione digitale di un'immagine ha prodotto una enorme quantità di immagini rielaborate che dell'originale non conservano praticamente nulla. Quelli che Gaby Wijers chiama "neografici" producono immagini irrealizzabili con gli strumenti fotografici

⁸ A questo proposito si veda l'articolo a firma di Alain Depocas, *Variable and Unstable. Preserving and Documenting Our Digital Art Heritage*, www.horizonzero.ca/textsite

tradizionali.⁹ Inoltre i digital artists possono manipolare, scannerizzare disegni, dipinti, collage, litografie, così come combinare tra loro tutte queste tecniche attraverso sofisticati sistemi di rielaborazione delle immagini. Nel volume *Digital Art*, edito nel 2003 dalla casa editrice Thames&Hudson, Christiane Paul, autrice del testo e Adjunct Curator della sezione di New Media Art al Withney Museum of American Art di New York afferma che lo sviluppo dell'arte digitale è soprattutto legato allo sviluppo della scienza e della tecnologia, ma è soprattutto collegata ai centri di ricerca dell'industria militare.¹⁰ I computer infatti sono nati all'interno di questo contesto, nelle accademie e in ambienti di ricerca e ancora oggi alcune Università internazionali sono tra i principali produttori di arte digitale. Valga per tutti l'esempio del MediaLab dell'M.I.T. – Massachussets Institute of Technology di Boston, aperto nel 1995.

Più in generale gli anni Novanta segnano l'epoca della cosiddetta “rivoluzione digitale”, di un fenomeno di proporzioni enormi che ha investito tutti i campi della cultura, modificando qualsiasi campo della società contemporanea. Anche se l'invenzione di molte tecnologie digitali si è sviluppata a partire dagli anni Sessanta, l'uso e la diffusione delle forme digitali è avvenuta in particolare nell'ultima decade del XX secolo. Ciò che è accaduto è stato ed è all'ordine del giorno: i computer sono entrati a far parte della quotidianità e la tecnologia a basso costo ha favorito una diffusione capillare, poi l'avvento del World Wide Web a metà degli anni Novanta ha definitivamente consolidato l'idea di un modello di connettività globale. All'interno della complessità, e varietà di linguaggi e forme dell'arte contemporanea poi, gli artisti sono stati tra i primi a riflettere sul rapporto tra cultura e tecnologia nel loro tempo, sperimentando il nuovo mezzo digitale. All'inizio, come racconta Christiane Paul, “il loro lavoro veniva mostrato per la maggior parte in occasione di conferenze, festival, simposi, dedicati alla tecnologia o ai media elettronici, e nel migliore dei casi venivano considerati di scarso interesse dal *mainstream* dell'arte contemporanea internazionale. Ma alla fine del secolo la ‘Digital art’ è diventato un termine stabile, che musei e gallerie di tutto il mondo hanno iniziato a usare, organizzando grandi mostre con lavori digitali”.¹¹

Electronic Art: è l'arte che utilizza mezzi elettronici o più generalmente si riferisce ai mezzi espressivi a base tecnologica o elettronica. Con questo termine viene indicata tra le altre la Media Art, la Videoarte, l'Internet Art, la musica elettronica. Il termine Electronic Art è altrimenti utilizzato come sinonimo per indicare la Computer Art la Digital Art, che sono

⁹ Cfr. G. Wijssers, *op. cit.*

¹⁰ Cfr. Christiane Paul, *Digital Art*, Thames&Hudson, Londra 2003, pag. 8

¹¹ Cfr. C. Paul, *op. cit.*, p. 7

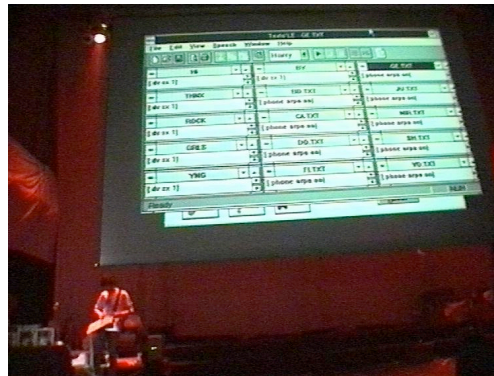
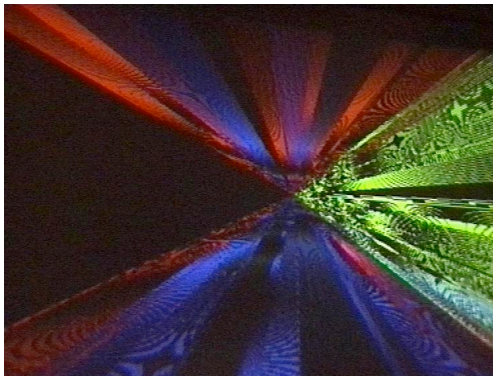
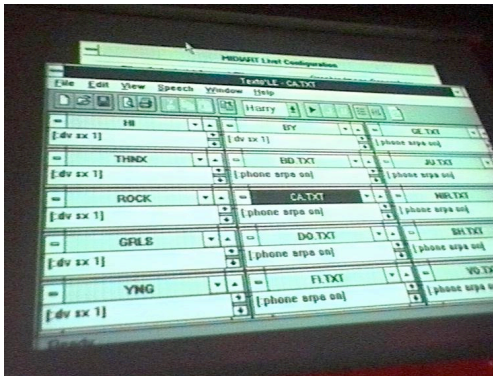
indicativi per quelle opere generate dal computer. E ancora l'Electronic Art include quei lavori che sono caratterizzati dall'aver componenti elettroniche, come la musica, la danza, la performance. E' un campo interdisciplinare, all'interno del quale gli artisti collaborano con scienziati, ingegneri, ed effettivamente spesso i progetti di Electronic Art sono realizzati da un team di figure diverse che lavorano in gruppo mettendo insieme ognuno le proprie specificità.

Internet Art: questa definizione indica più che un'espressione artistica, una produzione culturale che utilizza Internet come mezzo e supporto per la creazione di opere d'arte. Steve Dietz, Curatore presso il Walker Art Center di Minneapolis, ha affermato "Internet art projects are projects for which the Net is both a sufficient and necessary condition of viewing/expressing/participating"¹². Una delle caratteristiche dei progetti di Internet Art è dunque la capacità di identificarsi come espressioni interattive, partecipatorie, basate sull'uso di una multimedialità utilizzata nel suo senso più ampio.

Software Art: La Software Art si è sviluppata a partire dalla fine degli anni Novanta, ed è strettamente correlata alla Internet Art. La Software Art si riferisce a quelle opere d'arte dove il software, l'invenzione di un software ricopre un ruolo fondamentale. Ad esempio le applicazioni software create da alcuni artisti devono essere considerate come delle vere e proprie opere d'arte. Tra i primi progetti di Software Art si ricordano i lavori dell'artista e musicista russo Alexei Shulgin.¹³ L'artista dal 1998 ha portato in giro per il mondo il suo progetto di Software Art più importante. Si tratta di *386DX Cyberpunk Rock Band* che produce suoni sintetizzati attraverso una modifica del processore Intel (chiamato appunto 386DX). L'artista suona su un palco con una tastiera di un computer trasformata in una sorta di pianola elettronica, attraverso cui sono riprodotti suoni e le immagini vengono proiettate su un grande schermo che riproduce il desktop del computer. Il caso di Alexei Shulgin dimostra che una delle peculiarità della Software Art era il suo carattere dissacratorio, l'essere anticonvenzionale attraverso un capovolgimento delle strutture tradizionali.

¹² "I progetti di Internet Art sono progetti per i quali il Net è la condizione sufficiente e necessaria insieme di visualizzazione/espressione/partecipazione." Cfr. Gaby Wijzers, *op. cit.*

¹³ Alexei Shulgin è artista, musicista low-tech, insegnante e organizzatore di Read_me, il maggiore festival moscovita di Software Art. Alexei Shulgin è considerato uno dei pionieri, se non uno degli iniziatori, della Net Art. I suoi lavori si basano sul sovvertimento delle aspettative che Internet e l'interfaccia del computer riservano all'utenza, in modo tale che l'utente viene letteralmente obbligato a tuffarsi in una riflessione ironica e giocosa sulla natura della tecnologia nelle nostre vite analogiche. E' stato inoltre invitato e premiato nell'ambito di numerosi eventi internazionali legati alle arti elettroniche, tra gli altri, Ars Electronica al Borderhack. Cfr. <http://www.desk.nl/~zone/386DX/index.html>



Alexei Shulgin, *386DX Cyberpunk Rock*, alcuni momenti della performance live

Videoart: questo termine - già ampiamente definito nel corso del capitolo precedente - definisce l'ambito delle immagini in movimento compresse in formato audio/video. Il supporto per raccogliere i dati è definito a discrezione dell'artista e può essere analogico o digitale, ovvero può essere registrato su videotape, su pellicola, su file conservato su hard-disk, su CD-ROM, su DVD, che si "comportano" in modo differente tra loro e che necessitano di essere conservati e gestiti secondo il loro grado di deperibilità.

In conclusione, possiamo osservare come la varietà, e la *variabilità*, di materiali, ma anche di linguaggi e forme definisce la vera essenza della produzione artistica contemporanea. Una linea discontinua, eppure più che coerente, che da Duchamp, passa per Nam June Paik e arriva al presente, a quello che Gregor Muir, critico e curatore della TATE di Londra, ha definito un *presente continuo*.¹⁴ Si tratta di una ricerca condotta da parte degli artisti con la consapevolezza di sperimentare il più possibile i nuovi mezzi di comunicazione contemporanei.

¹⁴ Cfr. Gregor Muir, *op. cit.*

2.4 1995-2007: le conferenze e gli incontri sul tema della conservazione della New Media Art.

In questo paragrafo sono elencate cronologicamente le maggiori iniziative dedicate al dibattito sulla conservazione e documentazione della New Media Art, svolte significativamente a partire dal 1995, anno in cui si lo ZKM di Karlsruhe organizza la conferenza *New Media – New Criteria?* nella quale viene evidenziata la necessità di adottare un nuovo sistema teorico di riferimento per le opere di New Media Art. In generale possiamo considerare la seconda metà degli anni Novanta, come il momento decisivo di presa di coscienza, e ancor prima di accettazione delle problematiche poste dai nuovi linguaggi contemporanei, da parte delle istituzioni pubbliche.

Maggio 1995, *New Media – New Criteria?* and *The Digital Museum*, due conferenze in occasione del Media Art Festival Multimediale 4, ZKM, Karlsruhe

Le due conferenze, svolte allo ZKM di Karlsruhe hanno come oggetto la ricerca dei nuovi criteri estetici per l'analisi della New Media Art. E' uno dei primi incontri internazionali organizzato con lo scopo di intervenire "teoricamente" sul tema della nuova categoria artistica della New Media Art. Alla base di tale dibattito, la necessità di individuare gli strumenti teorici per relazionarsi con l'arte virtuale o immateriale. Infatti la mancanza di materia, l'interattività, il virtuale sono caratteri sui quali non è possibile applicare forme interpretative e parametri tradizionali della critica d'arte. Nel saggio in catalogo Jeffrey Shaw,¹⁵ artista e pioniere della New Media Art, affermava: "siamo consapevoli che le nuove esperienze e i nuovi linguaggi dell'arte rendono indispensabili nuovi linguaggi descrittivi e nuovi criteri di riconoscimento. Il *milieu* tecnologico porta con sé una nuova cornice di riferimento che è maggiore di tutte le nostre esperienze passate. L'approccio al nuovo millennio ci chiede un profondo e rapido mutamento della nostra cultura".¹⁶ Il nodo teorico delle due conferenze verte sui possibili criteri che le istituzioni devono intraprendere al fine di trovare le strategie per la comprensione, la gestione e la fruizione delle opere immateriali.

A partire dai primi anni Novanta, soprattutto in relazione alla facile reperibilità delle nuove tecnologie, gli artisti hanno cominciato ad utilizzare sempre più frequentemente materiali

¹⁵ Jeffrey Shaw è nato in Australia, ha studiato a Milano e a Londra e per molti anni ha vissuto ad Amsterdam dove è stato il co-fondatore di Evenstructure Research Group. Fin dalla fine degli anni Sessanta Shaw è stato un pioniere dell'interattività e del virtuale, realizzando molte installazioni multimediali. Il suo lavoro è stato esposto nei principali musei del mondo e in festival internazionali. E' stato direttore dello ZKM e professore presso la Hochschule für Gestaltung di Karlsruhe.

¹⁶ Cfr. J. Shaw, *New Media-New Criteria?*, in *Media Art Perspectives. The digital challenge – museums and art sciences respond*, H. Peter e J. Shaw (a cura di), Edition ZKM, Karlsruhe 1995, p. 125.

tecnologici, che in qualche modo hanno modificato il rapporto con lo spettatore: l'hardware del computer nel e attraverso il quale si manifesta l'opera se, ad esempio, fosse sostituito con un dispositivo più aggiornato, potrebbe alterare il significato formale dell'opera. Questo significa che lo spettatore che fruisce di un'opera d'arte su un computer, su un monitor, o su qualsiasi altro medium digitale, si sta rapportando con la stessa tecnologia con la quale prenota un biglietto aereo, controlla la posta, compila i moduli delle tasse. Questa nuova condizione ha imposto dunque la necessità di trovare nuovi criteri interpretativi. Numerosi i contributi di studiosi, curatori di musei e di scienziati che si sono confrontati con la necessità di individuare nuove strategie di approccio estetico e pratico alla New Media Art. Di particolare interesse l'intervento critico dell'allora curatore dello ZKM e artista Jeffrey Shaw, che sottolinea la necessità di individuare la congiunzione esistente nella dialettica tra i linguaggi dell'arte contemporanea e dell'arte del passato.¹⁷ E dice: "Il patrimonio digitale immateriale è doppiamente seduttivo perché della sua presenza/non-presenza dobbiamo comprendere il modo di celebrare questa nuova era dorata incorporea senza scadere nell'idolatria."¹⁸ Uno degli aspetti più interessanti riguarda i modi con i quali relazionarsi con l'arte "immateriale". La consapevolezza della mancanza di materia, nell'accezione bergsoniana di "durata reale" di un corpo nel tempo, è il punto di partenza per sviluppare nuovi linguaggi descrittivi e nuovi criteri di riconoscimento storico-artistico dell'arte di quest'epoca. A questo proposito Jeffrey Shaw aggiunge, con un esempio, che l'arte giapponese contemporanea fino a pochi decenni fa imitava l'arte occidentale. Al contrario, la nuova generazione di artisti che oggi lavorano con le nuove tecnologie può ragionevolmente "ricostruire" una nuova identità dell'arte giapponese, peculiare della propria stessa cultura; e questo confermerebbe che la diffusione internazionale della cultura tecnologica incrementa la comprensione e l'espressione delle specificità di un luogo e della sua storia.¹⁹ In conclusione possiamo affermare che questa prima conferenza in Germania ha permesso di disegnare un quadro teorico di riferimento per il dibattito internazionale che successivamente si è sviluppato intorno al tema della conservazione e documentazione della New Media Art.

¹⁷ Jeffrey Shaw è stato dal 1991-2003 fondatore e Direttore dell'Institute for Visual Media presso lo ZKM/Zentrum für Kunst und Medientechnologie (Center for Art and Media Karlsruhe, Germany) e Professore di Media Arts alla Hochschule für Gestaltung, (University of Media Art and Design) di Karlsruhe.

¹⁸ Cfr. J. Shaw, *New Media-New Criteria?*, in *Media Art Perspectives. The digital challenge – museums and art sciences respond*, H. Peter e J. Shaw (a cura di), Edition ZKM, Karlsruhe 1995, p. 124.

¹⁹ *Ibidem*, p. 125.

1997-1999, *The Decision-making Model for the Conservation and restoration of Modern and Contemporary Art*, Foudation for the Conservation of Modern Art, Amsterdam

Poiché la nostra analisi ha inizio geograficamente nel Nord Europa, precisamente partendo dalle ricerche di alcuni istituti in Germania e Olanda, è necessario fare riferimento ad alcune iniziative scientifiche che hanno anticipato le successive conferenze sulla conservazione dei New Media, soprattutto in relazione allo sviluppo di questo tema. In particolare, uno dei paesi più interessanti dal punto di vista della produzione scientifica e per l'interesse per la documentazione dell'arte contemporanea è l'Olanda. Già a partire dal 1993 i musei olandesi specializzati in arte moderna e contemporanea decisero di indirizzare gli sforzi nel campo della ricerca della conservazione dell'arte contemporanea. Questo orientamento condusse, nel 1995, alla costituzione della Foundation for the Conservation of Contemporary Art - SBMK. I musei, che da questa Fondazione sono rappresentati, hanno realizzato ad una serie di ricerche sul campo, insieme al Netherlands Institute for Cultural Heritage (ICN).²⁰ L'approccio teorico del progetto può essere sintetizzato nei termini di un coinvolgimento dell'artista e dell'opera e nell'analisi della relazione esistente tra di essi. L'adozione di questa pratica interdisciplinare può essere parzialmente considerata il risultato di una continuità con la tradizione olandese sulle strategie conservative, data anche la complessità del contesto che riguarda l'arte contemporanea, la diversità di materiali utilizzati e tecniche impiegate per la produzione.²¹ In ordine cronologico, tra il 1996 e il 1997 il gruppo di lavoro "Registration and Documentation" coordinato da Christiane Berndes, Curatore del

²⁰ Cfr. IJsbrand Hummelen, *Conservation strategies for modern and contemporary art. Recent developments in the Netherlands*, Cr, n. 3, 2005, pp. 22-26. L'articolo è pubblicato sul sito di *Inside Installations: Preservation and Presentation of Installation Art*, www.inside-installations.org/OCMT/mydocs/HUMMELEN%20Conservation%20Strategies%20for%20Modern%20and%20Contemporary%20Art.pdf

²¹ La tradizione di studi sulla conservazione in Olanda può infatti vantare un precedente storico di particolare rilievo. Nel 1939 il pittore olandese Georg Rueter, allora Segretario della Commissione di Supervisione della Pittura della città di Amsterdam, mise a punto un questionario che inviò ai propri colleghi, con lo scopo di raccogliere informazioni sul mantenimento delle pitture, consapevole che "ogni artista sviluppa una propria metodologia di lavoro, di materiali, tecniche che variano da artista ad artista. Nell'interesse di preservare i lavori appartenenti alla collezione della Città di Amsterdam, si richiede la cooperazione per la raccolta di alcune istruzioni". (Ij. Hummelen, *op. cit.*). La lettera inviata da Rueter era un elenco di controllo di prodotti che l'artista aveva utilizzato, accompagnato dalla richiesta di indicazioni tecniche rispetto alle modalità di restauro da adottare in caso di necessità. Non si conosce bene il numero delle risposte ottenute da Rueter, ma l'importanza della sua attività ha evidenziato una spetto fondamentale nella teoria della conservazione, ovvero la differenza, e la relazione, tra materiali e tecniche e l'intenzione dell'artista. Nel secondo dopo-guerra, tra il 1945 e il 1960, né in Olanda né in altri paesi del nord Europa ci furono molti studi sulla conservazione dell'arte moderna, fino a quando i musei, messi davanti a problemi come il rapido deterioramento e la fragilità dei materiali, all'inizio degli anni Settanta, hanno iniziato una ricerca più specifica sull'approccio alla conservazione al restauro dell'arte contemporanea. Uno dei primi studiosi ad interessarsi specificatamente a questi temi è stato il professore olandese Ernst van de Wetering che nel 1972 si occupò del controverso restauro dell'opera di Piero Manzoni *Achrome*, di proprietà dello Stedelijk Museum, con il supporto del Laboratorio Centrale di Restauro. Un altro caso precedente fu il restauro dell'opera di Barnett Newman *Who's afraid of Red Yellow and Blue III*, deturpata da un atto vandalico allo Stedelijk Museum.

Van Abbemuseum di Eindhoven, ha sviluppato due modelli di registrazione per le opere d'arte complesse: il "Model for data registration" ("Modello di registrazione dati") e il "Model for condition registration" ("Modello di registrazione condizioni").²² Per adottare un'adeguata strategia per la conservazione dell'opera, l'esposizione, il trasporto e il deposito, si adopera una scrupolosa registrazione di informazioni che definiscono la natura tecnica e concettuale dell'opera, poiché dalla qualità della documentazione dipende la qualità dell'intervento conservativo.²³ Lo studio condotto dal gruppo di lavoro olandese, si è ovviamente basato su modelli di registrazione già esistenti, ma che mancavano di quei campi per la documentazione di componenti "non convenzionali". Il "Model for data registration" comprende i seguenti campi: identificazione, luogo, descrizione, produzione, trattamento dell'oggetto, presentazione/installazione, bibliografia e corrispondenza, informazioni sull'artista. i campi inclusi nel "Model for condition registration" sono i seguenti: diagnosi, opzioni di conservazione, proposte di intervento, report di trattamento, necessità minime di conservazione preventiva. Questi due modelli sono reciprocamente correlati tra loro, poiché per stabilire le condizioni di un lavoro la registrazione dei dati deve fornire le informazioni necessarie sulla situazione originaria dell'opera e sulla sua storia, sui materiali e sulle tecniche usate, mentre le indicazioni per la conservazione dell'opera sono affidate alle informazioni che si trovano nel "Model condition registration". Entrambi i modelli hanno una struttura flessibile e possono essere aggiornati continuamente, con altri dati provenienti da prestiti, mostre, assicurazioni, fotografie. In seguito alla creazione di questi due modelli tra il 1997 e il 1999 la Foudation for the Conservation of Modern Art ha sviluppato il "modello decisionale di fattibilità" ("Decision-Making Model") per la registrazione e la conservazione dell'arte contemporanea. *The Decision-making Model for the Conservation and restoration of Modern and Contemporary Art* (1997-1999) è infatti la pubblicazione nella quale sono confluiti gli studi di due anni di lavoro, coordinati dalle due istituzioni olandesi Foundation for the Conservation of Modern Art e Netherlands Institute for Cultural Heritage. I Modelli di registrazione sono disponibili online all'interno della piattaforma INCCA. (Vedi paragrafo 3.1.ii)

²² Si vedano i modelli in Appendice.

²³ Cfr. Christiane Berndes, *New registration models suited to Modern and Contemporary Art*, Working group "Registration and Documentation", Foundation for the Conservation of Contemporary Art, 1996-1997, pubblicato in Y. Hummelen, D. Sillè (a cura di), *Modern Art: Who Cares? An interdisciplinary research project and an international symposium on the conservation of Modern and Contemporary Art*, Amsterdam, 1999.

Settembre 8-10, 1997, *Modern Art: Who Cares?*, Foundation for the Conservation of Modern Art, Amsterdam

Il convegno sulla conservazione dell'arte moderna ha annoverato la partecipazione di 17 musei olandesi. Il simposio ha coinvolto più di 450 partecipanti provenienti da tutto il mondo. Il risultato dello studio è stato successivamente pubblicato nel volume *Modern Art: Who Cares?*, che ad oggi rappresenta uno dei principali testi di riferimento per le questioni e le problematiche teoriche relative alla conservazione dell'arte contemporanea. L'importanza di questo primo convegno internazionale è data dallo stato di necessità riguardo al tema della conservazione e della trasmissione futura dell'arte moderna e contemporanea alle generazioni future. Non avendo altri riferimenti precedenti, sia teorici che pratici, il punto di partenza per la redazione del "Decision-making Model" è stato lo studio dello storico dell'arte olandese Ernst van de Wetering, autore di un modello conservativo riferito alle teorie filosofiche dell'arte moderna tradizionale.²⁴

L'organizzazione

"Modern Art: Who Cares?" è ancora oggi considerata una delle prime conferenze nella quale è stata affrontata la riflessione sulla teoria e la pratica di conservazione delle opere d'arte contemporanea che utilizzano supporti e materiali non tradizionali. Al simposio, organizzato dalla Foundation for the Conservation of Modern Art, hanno partecipato 17 tra musei olandesi, università, istituti dedicati alla conservazione e alla ricerca scientifica e artistica. Accanto a queste istituzioni, l'invito è stato esteso a curatori, conservatori ed esperti del settore all'interno di un gruppo interdisciplinare di lavoro. Il convegno nasce dall'esigenza, avvertita dalle istituzioni olandesi, di colmare la mancanza teorica di un approccio conservativo del patrimonio d'arte contemporanea olandese. La Fondazione olandese incaricata di organizzare la conferenza, come prima cosa, ha sottoposto il programma "Project Conservation of Modern Art", realizzato nel corso di 18 mesi, in cui erano state selezionate dieci opere d'arte da diversi curatori di musei. Nove di queste opere sono state in seguito presentate in una mostra contemporanea al convegno, presso il Museum Boijmans Van Beuningen di Rotterdam. La mostra includeva dieci casi di studio su opere realizzate con diversi materiali, come plastiche, metallo, tubi fluorescenti. L'opera in mostra più recente era *One space, four places* di Tony Craig del 1982, realizzata con diversi materiali di scarto recuperati sulle rive del fiume Reno. In mostra fu esposta inoltre l'opera *Still life of water melons* di Piero Gilardi che presentava un interessante processo si

²⁴ Ernst van de Wetering (1938) è storico dell'arte e professore presso l'Università di Amsterdam, promotore del "Rembrandt Research Project". Il suo modello conservativo per l'arte moderna ha costituito il punto d'inizio della ricerca sulle strategie conservative in Olanda.

deterioramento del poliuretano espanso colorato, studiato nel corso dei due anni precedenti. In realtà il simposio costituiva l'ultimo atto del progetto, come occasione per la presentazione dei risultati sviluppati durante il progetto e la raccolta di informazioni relative alla gestione standardizzata delle opere. Il convegno è stato promosso dal Netherlands Institute for Cultural Heritage, un Dipartimento all'interno del Ministero olandese della Cultura, dell'Educazione, della Scienza. Infine, durante le fasi di preparazione sono stati coinvolti 13 musei internazionali e istituti di ricerca. Il convegno, durato tre giorni, ha presentato 20 interventi, con relative sessioni di conversazione; 17 seminari, in cui i 450 partecipanti sono stati suddivisi in gruppi che hanno esaminato diversi aspetti, tra cui le questioni legali, l'intento conservativo espresso dall'artista, i problemi relativi alle opere d'arte elettronica e alle installazioni. Inoltre, tra le varie piattaforme si sono svolte due tavole rotonde tra critici, curatori, direttori e conservatori. La conferenza si è poi conclusa con una discussione generale svoltasi durante un seminario.

I temi

Il maggiore risultato della conferenza è stato quello di ridefinire i temi sulla conservazione dell'arte contemporanea che utilizza mezzi non tradizionali, la complessità dell'intento dell'artista, il trattamento etico e la gestione delle collezioni. Tra gli altri aspetti, l'importanza critica di avere un approccio interdisciplinare e la necessità di un continuo scambio di informazioni. Il tema generale dell'importanza di conoscere e interpretare l'intento dell'artista è stato formulato attraverso la presentazione di opere specifiche di alcuni artisti: Jean Tinguely, Tony Cragg, Frank Stella, Ellsworth Kelly, Carl Andre and Donald Judd o di specifiche categorie di media come i media elettronici, la fotografia contemporanea, le pitture monocrome. La diversità dei materiali e dei supporti utilizzati dagli artisti contemporanei ha imposto alla ricerca scientifica di trovare nuove soluzioni che contemplavano anche l'esigenza di affrontare il problema dei meccanismi di deterioramento e dell'obsolescenza delle nuove tecnologie. Tra le varie problematiche è risultata imprescindibile l'esigenza di registrare informazioni specifiche riguardo ai materiali e alle tecniche: un'operazione da compiersi il prima possibile nella vita di un'opera mediale, includendo l'integrazione della dichiarazione d'intenti dell'artista e una descrizione dettagliata della condizione originaria. La Fondazione ha incoraggiato la creazione di un sistema di registrazione di dati ("data-network") internazionale per la raccolta dei materiali. Tra le indicazioni fondamentali generate dal dibattito della conferenza, la comprensione del contenuto dell'opera e l'intento dell'artista sono due aspetti fondamentali per la definizione delle condizioni e del trattamento dell'opera. Le opere d'arte contemporanee possono,

infatti, avere un significato complesso legato al ruolo dei materiali e degli aspetti materiali legati alla presentazione dell'installazione. In seguito, le informazioni ottenute dall'artista subito dopo la creazione dell'opera, servono come base per una maggiore comprensione della relazione esistente tra materiali e contenuto. La Foundation for the Conservation of Modern Art ha realizzato un "modello di registrazione dati" pubblicato nei contributi della conferenza. Con questo si è voluto mettere a disposizione un formato standard per la registrazione dei materiali, delle tecniche, della dichiarazione d'intento dell'artista e della condizione attuale. Era chiaro che un grande numero di istituzioni dovessero o intendessero elaborare i loro data-base secondo le proprie necessità istituzionali e le priorità specifiche di ogni collezione, come per esempio quello in uso al Museum fur Moderne Kunst di Francoforte che contiene le informazioni relative ad una collezione di 5.000 opere d'arte.

Durante la conferenza è stata dimostrata l'importanza di ottenere le informazioni relative ai materiali, alle tecniche, al contenuto, e alla presentazione originaria dell'opera, ma è stato anche evidenziato che ci sono limiti concreti a quello che può e non può essere documentato. Questa dicotomia è stata sottolineata in particolare nell'incontro tenuto tra artisti, curatori e conservatori, nell'intervento di Carol Stringari sull'Installation Art.

La Fondazione ha inoltre utilizzato i principi teorici sul restauro concepite da Ernst van der Wetering e di Ijsbrand Hummelen raccolte nel documento "Decision Making Model for the Conservation and Restoration of Modern Art". La posizione adottata da Van der Wetering appare chiara e tende ad enfatizzare l'importanza etica nel restauro, in particolare come responsabilità da assumersi nei confronti delle generazioni future. Al tempo stesso, il "Decision-making Model" rappresenta, come oggi sappiamo, una forma di codificazione elusiva. Il "Decision-making Model" è stato inoltre stampato e inserito tra i materiali di lavoro del convegno, con lo scopo di offrire un'analisi dello stato di fatto sugli strumenti conservativi da utilizzare, i fattori da considerare per non alterare il significato dell'opera. In generale la decisione definitiva di trattamento conservativo rappresenta un compromesso tra diversi fattori, e si colloca in relazione a molteplici elementi. La presenza di questo modello durante i lavori del convegno è servita a capire meglio la reazione su larga scala dei partecipanti. La politica di conservazione preventiva in effetti, secondo le considerazioni generali, non ha mai ricevuto un'adeguata attenzione. In molte delle relazioni del convegno era infatti ancora implicito il concetto che solo attraverso la conservazione dell'intento originario dell'artista è possibile anticipare e avere la meglio sul dilemma etico del trattamento. All'interno del convegno è stata organizzata la sezione "Directors Forum",

un'occasione di scambio tra cinque direttori di musei europei che hanno risposto ad una serie di domande poste da Jaqueline Burckhardt, Editor di Parkett e conservatore, riguardo alcuni aspetti da considerare in merito alla gestione di collezioni permanenti dei musei: l'acquisizione, il prestito, la situazione finanziaria.

Un altro tema affrontato durante i lavori del convegno ha riguardato l'aggiornamento della formazione dei conservatori d'arte contemporanea. Questo aspetto è stato affrontato in un seminario che ha raccolto diverse esperienze, organizzato dal Dutch Limburg Conservation Institute di Maastricht e dal Danish School for Conservation di Copenhagen. A distanza di circa tredici anni, il convegno olandese ha costituito una base importante per gli studi e le ricerche che si sono poi susseguite negli anni, soprattutto poiché, al di là della proposta di costituzione di un network di condivisione dati ("Data-Sharing Network"), è stata avanzata l'ipotesi di attuare una interconnessione tra organizzazioni conservative europee e americane. Infine, secondo le considerazioni più significative dibattute al convegno, la conservazione dell'arte contemporanea non è un processo statico, ma una forma dialogica e in continua evoluzione, costantemente aperta alle nuove indicazioni. La New Media Art, soprattutto in relazione ai nuovi materiali usati dagli artisti contemporanei, pone continuamente davanti alla necessità di prendere delle decisioni conservative specifiche, soprattutto legate alla durata del materiale e alle tecniche non tradizionali utilizzate. In questo senso, uno degli esiti più importanti di "Modern Art: Who Cares?" si riferisce all'approccio da utilizzare nei confronti di questa nuova tipologia di opere, in considerazione del fatto che la natura dell'opera d'arte di New Media è necessariamente legata a fattori tecnologici, ambientali e contestuali. Secondo le indicazioni derivate dalla conferenza olandese, e in linea con la tradizione pragmatica anglo-sassone, alla base del processo di documentazione si pone la registrazione dell'intento dell'artista - realizzata attraverso un'intervista focalizzata su specifiche tematiche - come contributo fondamentale nell'individuazione degli elementi costitutivi l'opera, quali: la documentazione dei materiali usati dall'artista, la registrazione dell'immagine, delle parole o del suono della performance, dell'installazione, delle opere visuali temporanee o permanenti. Il volume, che peraltro raccoglie una serie di casi di studio di opere di Jean Tinguley, Piero Manzoni, Tony Cragg e Mario Merz, è stato pubblicato a seguito del convegno e ancora oggi rappresenta un contributo fondamentale allo sviluppo del dibattito sulla conservazione dell'arte contemporanea in Europa.

30-31 marzo 2001, *Preserving the Immaterial: A Conference on Variable Media*, Guggenheim Museum, New York

Si tratta del primo convegno internazionale, organizzato da un museo sul tema della conservazione dei New Media (“variable media” è la definizione utilizzata ufficialmente dal convegno e coniata nel 1998 da Jon Ippolito) all’interno del quale è stato presentato il progetto Variable Media Initiative. Il convegno è stato organizzato da John Hanhardt (Senior Curator) e Jon Ippolito (Assistant Curator) del Dipartimento di New Media del Guggenheim. I due organizzatori sono riconosciuti come i maggiori esperti sulle problematiche teoriche relative alla conservazione dell’arte immateriale. Al convegno sono stati presentati casi di studio sulla conservazione di differenti materiali “effimeri” di opere d’arte complesse di numerosi artisti tra cui: Felix Gonzalez-Torres, Robert Morris, Mark Napier, Nam June Paik. In generale le strategie proposte dal Variable Media Approach, tendono a dare un rilievo più specifico alla documentazione, poiché tutte le decisioni tecniche e artistiche, le strategie intraprese, le valutazioni devono essere accompagnate da una serie di informazioni sia relative all’opera, che all’artista, che al contesto storico. Dalla concomitanza di questi fattori e dal loro stesso studio il museo o l’istituzione che ha in carico la conservazione dell’opera può scegliere la migliore strategia di mantenimento. Nel 2002 il Guggenheim Museum di New York, all’interno del progetto Variable Media Initiative, presenta due opere di Net Art commissionate dal museo e realizzate da Mark Napier e John F. Simon. E’ una delle prime esperienze di commissioni pubbliche per opere d’arte on line. I due lavori fanno attualmente parte della collezione permanente del Guggenheim Museum.

settembre 2002, *Preserving the Rhizome Art Base*, piattaforma on line

Rizhome.org è una piattaforma on line che raccoglie progetti di arte digitale, supporta la creazione di attività creative e realizza sessioni di discussione attraverso un forum aperto alla comunità scientifica di naviganti. Rhizome Art Base è un archivio di New Media Art inizialmente concepito come archivio di progetti di Net Art, Software art, Computer games. Col tempo Rhizome Art Base ha incluso anche altre forme di New Media come la documentazione di installazioni e di performance. Rhizome è un’organizzazione no-profit con sede a New York. All’interno della piattaforma Rhizome ArtBase sono state avanzate le prime ipotesi di conservazione delle opere digitali attraverso la pratica dell’“emulazione”, individuata come migliore strategia conservativa. Nel 2003 ha preso attivamente parte del progetto variablemedia.com insieme al Guggenheim e alla Daniel Langlois Foundation ed

ha attivamente partecipato alla redazione del Variable Media Questionnaire, il questionario utilizzato come strumento di registrazione dati, per raccogliere informazioni e documentare le opere d'arte digitale, soprattutto attraverso le indicazioni fornite dagli artisti. Le opere vengono classificate e archiviate secondo una terminologia assegnata dall'artista, che corrisponde ad un "vocabolario" di definizioni disponibile on line.²⁵ ArtBase include due grandi tipologie di opere: oggetti clonati e oggetti likabili. Gli oggetti clonati consistono nell'informazione sul lavoro e di una copia d'archivio dell'opera.

Marzo 2003, *Capturing Unstable Media*, V_2 Organization, Rotterdam

Sviluppato dall'istituzione olandese V_2, il progetto *Capturing Unstable Media* è un progetto realizzato per confrontare e armonizzare le strategie conservative con i risultati di altre iniziative, quali VariableMedia Initiative, Rhizome Art Base, Archiving the Avant-Garde.

Nel corso del 2003 il team di conservatori ha condotto una ricerca sugli aspetti della documentazione e della conservazione di opere d'arte elettronica, attraverso un approccio tra l'archiviazione e la conservazione. A questo scopo sono stati eseguiti due casi di studio, entrambi lavorati all'interno della V2_Lab - la struttura di laboratorio dell'istituto olandese attrezzata per condurre questo tipo di lavori. I casi di studio avevano preso in esame le due opere: *Whisper* di Thecla Schiphorst e Susan Kozel, e il progetto di Software Art *DataCloud 2.0*. lo studio di questi casi ha portato alla formulazione di una serie di cosiddette "raccomandazioni" una sorta di linee guida per la redazione della documentazione di opere d'arte elettronica. Il termine "capturing" indica una facoltà specifica, che è quella appunto di "catturare" l'essenza di queste pratiche artistiche legate ai media elettronici, che necessitano di una diversa metodologia di conservazione e documentazione rispetto agli oggetti d'arte tradizionali, per i quali esistono già degli standard. Le questioni sorte attorno al problema di quali elementi dovrebbero essere documentati, descritti o preservati sono oggetto delle strategie proposte dall'iniziativa e pubblicate sul sito dell'istituto olandese. Uno dei risultati più significativi conseguiti dal progetto *Capturing Unstable Media* è stata la dichiarazione delle raccomandazioni, una sorta di decalogo, una metodologia di intervento

²⁵ Le definizioni della tipologia di opere che si trovano sul sito: 3D, Abstract, access, allegory, Animation, Anti-art, archive, artificial life art world audio, bio, body, broadcast, browser, cinema, Collaborative, colonialism commercialization, community, Conceptual, Conceptual art, contextual, Database, death, design, destre, DHTML, digital disappearance, Documentary, download, education, email, Event exhibition, film, Flash, Formalist futurism, game gender, Generative globalization historical, HTML, identity immersion, Information map, installation, interact, Interactive art interface, Internet Java, Javascript labor language live machine, media activism, meme, memory MP3, Narrative, nature, netart, network, nostalgia offline, Participatory performance, posthuman, postmodern privacy public, space, publish QuickTime Readymade ,resistance responsibility, Reynald Drouhin, robot security, Shockwave, social space, software space surveillance, tactical, tactical media technophobia, Telematic television, Text, utopia, video, Virtual, Virtual reality, Visual War.

che individua in un sommario le linee generali per la documentazione non solo di opere d'arte elettronica, ma anche di festival, radio broadcaste e tutto ciò che può essere conservato secondo determinate linee guida e un codice etico di comportamento. Il processo individua varie fasi: 1. Definizione dell'oggetto della ricerca, attraverso il contesto e il contenuto; 2. Documentazione dell'oggetto; 3. aRt&D process, che include la descrizione di codici di applicazione, report, schemi, diagrammi, etc.; 4. Implementazione, che comprende informazioni relative all'ambiente, alle istruzioni tecniche, all'illuminazione; 5. Interazione col pubblico; 6. Collaborazioni interdisciplinari, autorialità diffusa; 7. Modellizzazione dell'oggetto; 8. Interoperabilità d'archivio. 9. Mantenimento. Questo ultimo è l'obiettivo finale della documentazione, che avviene attraverso le fasi sopra descritte, ma anche attraverso una continua attività di aggiornamento nel campo della ricerca dei cosiddetti "media instabili".²⁶

19-22 giugno 2003, 404 *Object Not Found: What Remains of Media Art?*, Dortmund, Germania

Si tratta di uno dei primi congressi internazionali riguardanti la produzione, la presentazione e la conservazione della Media Art, organizzato da media_art_net di Dortmund con il supporto finanziario di "Culture 2000" della Commissione Europea.²⁷ Il media_art_net di Dortmund, ha lavorato a questo progetto in cooperazione con il Museum am Ostwall e il Dipartimento culturale della città di Dortmund. Tra gli altri partner, il congresso è stato condiviso con il Netherlands Media Art Institute, Montevideo/TBA di Amsterdam, il Center for Culture & Communication, C3 di Budapest e la partecipazione di Hans Dieter Huber, Docente dell'Academy for Visual Arts di Stoccarda. Uno degli obiettivi prioritari del congresso è stato quello di riunire insieme alcune delle più significative iniziative internazionali, esperti del settore che negli ultimi anni hanno intensificato le ricerche nel campo della presentazione, produzione e conservazione della Media Art, allo scopo di iniziare una cooperazione scientifica a lungo termine. Allo stesso tempo durante il congresso è stato realizzato un forum all'interno del quale sono state trattate questioni che

²⁶ La documentazione di tutta l'iniziativa è disponibile sul sito di V_2. <http://capturing.projects.v2.nl/download.html>

²⁷ All'interno del sito ufficiale del convegno sono raccontati i contenuti del congresso, i link alle istituzioni coinvolte, i contributi di esperti e studiosi del tema. Il sito è stato concepito e realizzato come una piattaforma di scambio, un vero e proprio data-bank nella logica dell'open source. Vale a dire che anche dopo il congresso, il sito è stato continuamente aggiornato con nuovi contributi teorici, aperti alla consultazione pubblica on line. E' interessante notare che questa logica è stata adottata nella maggior parte delle altre iniziative, proprio come strumento di ricerca e di lavoro integrato e condiviso.

Cfr. <http://www.hartware-projekte.de/programm/inhalt/eueng.htm>

risultavano prioritarie. E' evidente, infatti, che negli anni precedenti a questo primo congresso erano stati discussi maggiormente i temi legati agli standard di conservazione del nastro magnetico, supporto col quale si è espressa la prima generazione video. Anche per questa ragione, di ordine strettamente cronologico, la documentazione della videoarte è sempre stato uno degli argomenti prevalenti nel dibattito. Al contrario, è apparso del tutto inesistente sia il dibattito intorno ai problemi relativi il montaggio, la ricostruzione e la documentazione di videoinstallazioni complesse, multimediali e interattive, sia il riferimento alla Software Art e alla Net Art , che ancora oggi sono considerati linguaggi artistici ancora relativamente “giovani”, soprattutto in Europa e non ancora del tutto ritenuti parte integrante del patrimonio artistico contemporaneo. Anche per questa ragione il congresso ha affrontato il dibattito sugli aspetti metodologici e tecnologici della conservazione, attraverso l'analisi di tutte le fasi della pratica conservativa individuata dalle istituzioni americane: dal deposito, alla migrazione, all'emulazione, alla reinterpretazione. Il problema si pone anche in riferimento all'azione degli artisti e al processo di produzione dell'opera d'arte. In questo senso si dovrebbero prendere in considerazione la conservazione a lungo termine dei loro lavori, scegliendo dunque di utilizzare materiali e tecniche differenti, oppure compilare una documentazione approfondita sulla composizione dell'opera stessa, sia nelle sue parti tecnologiche, che di linguaggio. Un'altra questione trattata durante il congresso è quella relativa alla scelta di una o più soluzioni alternative a basso costo, che le istituzioni dovrebbero affrontare per documentare e preservare la Media Art. Il concetto di materialità, la natura instabile, le particolari condizioni installative, spaziali, l'interattività sono carattere tipici di molte delle opere di New Media Art: questi aspetti sono stati alcuni dei temi affrontati, soprattutto rispetto a cosa deve essere conservato, ricostruito, in altre parole cosa è autentico o originale dell'opera d'arte che presenta queste caratteristiche.

In questa fase, che possiamo ancora definire di concertazione, le questioni più urgenti a cui dare risposta sono state rivolte alle modalità di intervento e al ruolo che i musei, le istituzioni pubbliche dovrebbero adottare nella conservazione delle opere d'arte cosiddette “instabili”. I problemi relativi alla documentazione e alla ricostruzione delle opere d'arte complesse sono stati inoltre esaminati anche attraverso lo studio dell'installazione *Ensembles* dell'artista tedesca Anna Oppermann. L'opera, composta da una complessa installazione di carta non può essere del tutto classificata nella categoria delle opere di Media Art in senso classico, ma pone comunque questioni certamente simili in termini di “autenticità” e “ricostruzione”. Il congresso è stato inoltre accompagnato dalla mostra *On Translation: Das Museum* dell'artista spagnolo Antoni Muntadas, la cui opera, tra gli altri aspetti, riflette sulle

modalità e sulle problematiche della presentazione (come frutto di interpretazione autoriale) delle opere di Media Art esposte nei musei, specialmente nel caso di installazioni che sono state concepite come interventi nello spazio pubblico, come video conferenze o progetti su internet. Il caso dell'opera di Muntadas è esemplare, anche in relazione alla tipologia di lavoro che l'artista porta avanti da anni, che prevede la raccolta di materiali, la ricerca dell'interazione con il pubblico, l'attenzione verso temi di rilevanza sociale o politica. Quasi tutti i lavori di Muntadas sono infatti strettamente connessi ai contesti per i quali vengono progettati e installati. Molti di questi spazi che possono essere definiti non convenzionali - come internet, lo spazio pubblico, il contesto di certe realtà urbane, il tempo nel quale l'opera viene pensata e realizzata- posseggono caratteristiche uniche che non possono essere chiaramente ricreate nella cornice di presentazione di un museo. A dimostrazione che questa pratica può non essere vera, l'opera *On Translation: Das Museum* di Muntadas è stata riprodotta nel Museo di Dortmund con un nuovo display nel quale i contenuti originari provenienti dalle precedenti tappe del progetto, sono stati presentati come ricostruzioni, o in forma di documentazione. La mostra dunque differenzia, e allo stesso tempo elimina le gerarchie tra le diverse forme di presentazione utilizzate durante il percorso del progetto, che è iniziato nel 1995.²⁸ A conclusione del congresso è stato pubblicato un documento d'intenti, che ha raccolto insieme le indicazioni teoriche, ma anche le numerose questioni nate dal dibattito e non ancora solute. Il data-bank del sito costituisce inoltre una piattaforma di scambio e di continuo aggiornamento di contributi teorici relativi al tema della conservazione, documentazione e accessibilità della Media Art.

2003, progetto e piattaforma www.variablemedia.net, Guggenheim Museum, New York

Nel 2003 viene presentato il progetto di cooperazione *Variable Media Network* tra il Guggenheim Museum di New York e la Daniel Langlois Foundation di Montreal. Tra le due istituzioni si stabilisce una collaborazione per sviluppare gli studi sulla conservazione

²⁸ Il primo progetto della serie *On traslation* di Antoni Muntadas ha avuto inizio nel 1995 sotto forma di installazione/intervento in un padiglione pubblico di Helsinki, la mostra si chiamava *On traslation: the Pavilion*. Nel 1996 l'installazione *On traslation: the games* era stata realizzata in occasione dei Giochi Olimpici di Atlanta. *On traslation: the internet project*, è stato realizzato nel 1997 per documentare: in questo progetto Muntadas aveva adottato la regola del gioco per bambini "il telefono senza fili", da cui l'affermazione "Communication systems provide the possibility of developing a better understanding between people: in which language?" fu tradotta in 23 lingue e diffusa in Internet dal portale *ada*web. Nel 1998 Muntadas realizza *On traslation: la mesa de negociacion*, un progetto che consisteva in un enorme tavolo rotondo di legno, come i tavoli che si trovano nelle riunioni delle grandi compagnie multinazionali, dove si prendono grandi decisioni. Nella mostra di Dortmund *On traslation: die sammlung* l'artista ha collocato sulla facciata del museo l'enorme scritta "Warning: perception requires involvement", con cui ha realizzato ciò che è lo scopo principale del museo: coinvolgere il pubblico in modo interattivo, mantenendo una distanza critica all'opera.

del patrimonio digitale. La partnership tra le due istituzioni costituisce una tappa fondamentale nella breve storia delle iniziative volte allo sviluppo delle ricerche nel campo della conservazione dei New Media. A seguito di questa unione viene pubblicato il testo *The Variable Media Approach. Permanence through change*, realizzato con i contributi di Alain Depocas, John Ippolito e Caitlin Jones, nel quale oltre alle dissertazioni teoriche sulla deperibilità dei nuovi supporti e sulla necessità di sperimentare nuove strategie conservative, vengono presentati diversi casi di studio effettuati su alcune opere appartenenti alla collezione del Guggenheim Museum. Nello stesso anno viene lanciato www.variablemedia.net disegnata come una piattaforma che raccoglie i risultati del progetto Variable Media Initiative, promosso dal Guggenheim Museum di New York, da Daniel Langlois Foundation di Montreal.²⁹ Il progetto ha coinvolto artisti, conservatori, curatori, musei e istituzioni pubbliche, con lo scopo di trovare delle strategie comuni di intervento per la conservazione dei “variable media”. Attualmente è uno dei progetti di networking più interessanti tra Stati Uniti e Canada, che ha reso possibile la realizzazione di numerosi casi di studio, con alcune opere specifiche di New Media Art appartenenti alla collezione del Guggenheim Museum. Il Variable Media Network è un progetto realizzato come prosecuzione del Variable Media Initiative, nata con lo scopo di studiare le modalità di conservazione delle opere d’arte concettuali, minimaliste e di Videoarte della propria collezione. Il progetto non è stato solamente dedicato alla documentazione e alla conservazione dell’arte digitale, ma è stato adattato per sostenere gli artisti che lavorano con altri supporti “effimeri” e che gli stessi musei e le istituzioni d’arte contemporanea non sono ancora adeguatamente pronte ad affrontare, come le installazioni complesse e le opere d’arte concettuale. Il Variable Media Network opera con lo scopo di individuare nuove strategie conservative, coniando un nuovo lessico, incoraggiando gli stessi artisti a “definire” il loro lavoro indipendentemente dal mezzo utilizzato, così da rendere possibile un trasferimento da un supporto obsoleto ad un altro. Questa modalità di interazione con gli artisti, insieme alla formulazione di una serie di linee guida, permette di prevedere in che modo recuperare l’opera d’arte digitale una volta che il supporto originario ha cessato la sua funzione. Dunque lo scopo del connubio tra Guggenheim e Daniel Langlois Foundation è quello di aiutare a costruire un network internazionale che sviluppi gli strumenti, i metodi e

²⁹ Lo staff del progetto Variable Media Network è stato coordinato da Jon Ippolito, Associate Curator del Dipartimento di Media Arts, Solomon R. Guggenheim Museum, New York; Still Water, co-direttore per il Network art and Culture; Alain Depocas, Direttore del Centro di Ricerca e Documentazione della Daniel Langlois Foundation di Montreal; Caitlin Jones, borsista presso la Daniel Langlois Foundation per il progetto Variable Media Preservation al Solomon R. Guggenheim Museum.

gli standard necessari ad implementare questo approccio strategico di conservazione e documentazione.

All'interno del progetto sono state prima di tutto individuate delle categorie di "comportamento" che identificano le caratteristiche fisiche dell'opera e ne determinano il contesto di riferimento, in relazione proprio al principio di "variabilità" che contraddistingue le opere di New Media Art.

Contenuto (Contained): definisce le opere che sono fisicamente "contenute" all'interno di una struttura di protezione che racchiude o supporta il materiale artistico da esporre. Le opere cosiddette "contenute" generano ovviamente problemi relativi alla conservazione, poiché alcune parti che compongono la struttura possono fisicamente alterarsi e quindi richiedere un intervento specifico sulla struttura.

Installato (Installed): un'opera è "installata" quando la sua collocazione fisica risulta più complessa di una qualsiasi altra opera, come un quadro che deve essere semplicemente appeso al muro. Si tratta principalmente di opere che interagiscono con lo spazio architettonico, o che si trovano in luoghi aperti, oppure spazi esterni, come edifici o piazze pubbliche. Il loro carattere ambientale determina anche il comportamento da assumere nei loro confronti. Per queste opere è necessario tenere conto della loro disposizione originaria, ma anche di fattori esterni quali le proporzioni, l'accesso del pubblico, l'illuminazione, l'interazione.

Performativo (Performed): questa categoria include non solo danza, musica, teatro e performance art, ma anche opere in cui il fattore processuale e temporale è importante quanto il prodotto finale. Per questa tipologia di opere bisogna considerare le istruzioni date direttamente dall'artista, le azioni ammesse o richieste dall'artista ai performer. E' inoltre possibile effettuare delle scelte aggiuntive, come la registrazione dell'evento.

Interattivo (Interactive): più comunemente utilizzato per descrivere i media elettronici, come le installazioni con il computer, i siti web, il concetto di interattività descrive anche quelle opere che possono essere modificate dal pubblico o di cui i visitatori possono prendere delle componenti fisiche.

Riprodotta (Reproduced): un medium è detto "riprodotto" se la copia del master originale dell'opera risulta di qualità inferiore. I supporti che maggiormente subiscono la perdita di informazioni sono la fotografia analogica, i film, le riproduzioni audio e video.

Duplicato (Duplicated): se alcune componenti di un lavoro sono duplicabili, significa che la copia potrebbe non essere distinguibile dall'originale. Questa proprietà si riferisce a

manufatti che sono perfettamente clonati, come i media digitali, e readymade, i prodotti industriali.

Codificati (Encoded): sono “codificate” quelle opere in cui tutto o una parte è scritto in un codice numerico computerizzato, come nella Software Art o in qualunque altro linguaggio che richiede un’interpretazione (ad esempio note musicali o movimenti di danza). Nel caso dei lavori con componenti non digitali, questo codice può qualche volta essere archiviato separatamente dal lavoro stesso, ad esempio in hard-drive esterni o su un server.

Interconnessi (Networked): Questa definizione indica che un’opera è visibile simultaneamente, che tutta o una parte può quindi essere potenzialmente presente in più luoghi contemporaneamente. Un lavoro interconnesso è concepito per essere visto attraverso un sistema di comunicazione elettronico, come un Local Area Network (LAN) oppure su Internet. I lavori interconnessi includono siti web, e-mail, trasmissioni audio e video.

Strategie conservative

Il cosiddetto “Variable Media approach” - così come è stato definito per indicare una precisa modalità di intervento con termini e strumenti - prevede l’applicazione di quattro differenti strategie per affrontare l’obsolescenza di uno specifico medium, come i tubi al neon delle installazioni luminose di Dan Flavin o le videoinstallazioni complesse di Gary Hill. Le quattro modalità di conservazione individuate dal Variable Media Network sono: il deposito, l’emulazione, la migrazione, la reinterpretazione.³⁰

Deposito (Storage): la strategia conservativa più tradizionale - intesa anche come assenza di strategia - per la maggior parte dei musei consiste nel conservare fisicamente un’opera, sia attraverso dispositivi dedicati alla memorizzazione, sia attraverso l’archiviazione di file digitali su un disco. Questa strategia presenta comunque degli svantaggi notevoli soprattutto con alcune tipologie di opere contemporanee. Ad esempio depositare un’installazione di tubi al neon di Dan Flavin vuol dire semplicemente acquistare una fornitura di tubi che in poco tempo saranno fuori produzione e renderanno inutilizzabile l’opera.

Emulazione (Emulation): l’emulazione di un’opera è un metodo che permette di escogitare un modo per imitare l’aspetto originario dell’opera d’arte su un supporto

³⁰ Per termini e strumenti si veda il sito www.variablemedia.net nel quale sono classificati tutti le categorie fino ad ora descritte. La terminologia utilizzata per le definizioni è in inglese. Essendo questi termini in uso sia negli Stati Uniti che in Europa, si è preferito fornire la traduzione italiana, accompagnata dalla versione inglese.

completamente diverso. Ad esempio l'emulazione di un'installazione luminosa di Dan Flavin implicherebbe utilizzare dei bulbi fluorescenti costruiti con le stesse caratteristiche di intensità luminosa e di colore di quelli originali, in grado di simulare l'apparenza fisica dei bulbi originali. Gli svantaggi evidenti dell'emulazione sono relativi soprattutto ai costi e alla mancanza di attinenza con le intenzioni dell'artista. In questo senso Dan Flavin utilizza comuni tubi fluorescenti, piuttosto che altri materiali impossibili da recuperare.

Migrazione (Migration): migrare un'opera significa utilizzare delle tecnologie superiori che permettono di trasportare l'opera da un supporto ad un altro. Si tratta dell'aggiornamento dei dispositivi e dei materiali, che comunque hanno lo svantaggio di provocare un cambiamento del medium rispetto all'originale. Utilizzando l'esempio delle opere luminose di Dan Flavin, è possibile "migrare" l'apparenza originale dell'opera utilizzando delle luci alogene con la stessa luminosità e lo stesso colore dei tubi al neon.

Reinterpretazione (Reinterpretation): la reinterpretazione è considerata la strategia di conservazione più radicale tra quelle fino ad ora elencate e prevede la possibilità di reinterpretare l'opera ogni volta che deve essere reinstallata. Questa tecnica presenta non pochi pericoli, dal punto di vista del rispetto dell'originalità dell'opera e dell'intento dell'artista, ma costituisce l'unica soluzione per ricreare performance, installazioni o opere progettate per la rete.

Uno dei maggiori risultati del Variable Media Network è la creazione di un questionario, realizzato in collaborazione con Daniel Langlois Foundation e come parte del consorzio internazionale di musei del progetto Archiving the Avant-Garde. Il questionario è stato sviluppato su internet in forma interattiva, collegato ad un database e concepito per assistere gli artisti e lo staff dei dipartimenti di conservazione dei musei nello scrivere le linee guida dei media variabili. Come viene dichiarato nelle indicazioni sullo stesso sito, il questionario non intende essere esaustivo, piuttosto è uno strumento per stimolare la nascita di nuove questioni a cui rispondere, soprattutto per conoscere la posizione dell'artista rispetto alla possibilità di tradurre il proprio lavoro su altri supporti, una volta che l'originale diventi obsoleto, dunque inutilizzabile. Nel sua versione corrente, il questionario propone questioni inerenti al comportamento dell'opera. Il database a cui il questionario è connesso è disponibile dall'autunno del 2003, per tutti i membri del Variable Media Network, e per tutti gli istituti e musei affiliati al progetto.



Variable Media Questionnaire, 2003, interfaccia on line

2003, *Archiving the Avant-Garde. Documenting and Preserving Digital/Variable Media Art*, Università di Berkley, California

E' un progetto sviluppato da un consorzio formato dalla Berkley University, Berkley Art Museum and Pacific Film Archive (BAM/PFA), il Guggenheim Museum di New York, Cleveland Performance Art Festival, Walker Art Center, Franklin Furnace Archive e Rhizome.org. Il progetto, coordinato da Richard Rinehart (docente di Digital Media presso la Berkley University) si occupa di promuovere attività di conoscenza e di ricerca nel campo della conservazione dei New Media, con l'obiettivo di incrementare gli studi e di creare nuove strategie sia pratiche che teoriche, attraverso un processo di dialogo con un network di musei e istituzioni internazionali.

Aprile 2004, *Media Matters. Collaborating towards the care of Time-based Media Works of Art*, un progetto in collaborazione tra Tate London, MoMA, SFMoMA, New Trust of Art

Il progetto nasce dalla collaborazione di un gruppo di curatori, conservatori, registrar e ingegneri di quattro istituzioni pubbliche (Tate London, MoMA, SFMoMA, New Trust of Art) che hanno costituito un consorzio per stabilire le linee guida per la pratica della cura e della conservazione delle opere Time-based Media, ovvero video, film, lavori audio, installazioni multimediali). Il lavoro svolto da questo consorzio di musei e istituzioni ha lo scopo di individuare le strategie conservative e di mettere a disposizione gli strumenti pratici per la registrazione e la documentazione delle opere d'arte complesse. Grazie al lavoro integrato di queste istituzioni, alla fine del meeting organizzato ad aprile alla TATE Gallery, sono stati realizzati dei modelli funzionali alla ricezione, al prestito, all'installazione e alla conservazione dell'opera (vedi Capitolo III paragrafo 3.1.i).

In molti casi sono gli stessi artisti ad essere particolarmente esigenti riguardo le modalità di installazione del proprio lavoro e per le tecnologie da utilizzare per esporre l'opera. L'installazione di questi lavori, infatti, richiede nuove professionalità e nuove aree di collaborazione all'interno dei musei. Laddove, infatti, esistono standard di conservazione delle opere d'arte tradizionali, al contrario non esiste una regolamentazione generale per le opere Time-based media. Il progetto Media Matters ha posto come obiettivo prioritario lo sviluppo della conoscenza dei requisiti necessari alla sopravvivenza delle opere d'arte complesse, e nello stesso tempo ha cercato di fornire una risposta pratica all'esigenza di creare un accordo internazionale tra musei, attraverso l'uso di modelli condivisi per la gestione, la conservazione e la documentazione delle opere d'arte. Secondo quanto dichiarato nell'introduzione al progetto, con il completamento delle bozze dei documenti il gruppo di lavoro che ha realizzato i modelli ha inoltre verificato l'applicabilità attraverso la richiesta di un feed-back da parte di conservatori ed esperti di altre istituzioni internazionali. La sfida alla conservazione delle opere d'arte multimediali nasce quindi da un rapporto di collaborazione, che permetterà anche in futuro di migliorare e aggiornare continuamente le metodologie di cura della New Media Art. (Per la struttura della piattaforma online e i modelli di registrazione si veda il paragrafo 3.1.iii)

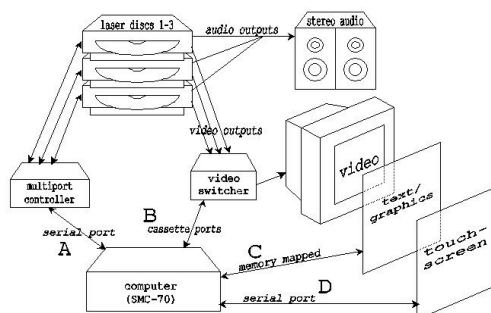
8 maggio 2004, *Echoes of Art: Emulation As a Preservation Strategy*, Guggenheim Museum, New York

Il convegno è organizzato insieme alla mostra *Seeing Double. Emulation in Theory and Practice*³¹ (19 marzo-16 maggio 2004, Guggenheim Museum, New York) curata da Caitlin Jones, Carol Stringari, Alain Depocas, che presenta una selezione di opere di New Media Art presentate secondo la strategia conservativa dell'"emulazione". Il tema attorno al quale si è svolto il convegno è l'analisi delle problematiche relative all'utilizzo di nuove strategie conservative, come è la tecnica dell'emulazione, che prevede lo studio del "comportamento" delle componenti dell'opera (software, hardware o altri supporti effimeri) e la scelta di emulare l'opera su un altro supporto. Tutta l'operazione è ovviamente supportata dalle informazioni espresse dall'artista raccolte in un'intervista all'interno del *Variable Media Questionnaire*. La mostra ha presentato il caso di studio dell'opera *The Erl King* (1982-85)³² di Roberta Friedman e Grahame Weinbren. L'opera *The*

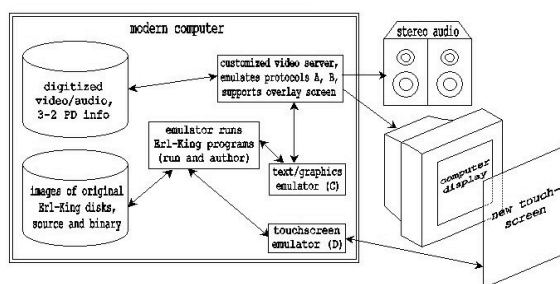
³¹ Tutti i casi di studio eseguiti e la descrizione dettagliata del progetto si trova on line: <http://variablemedia.net/e/seeingdouble/>

³² Le componenti dell'opera nella versione originaria del 1982-85 erano: il codice software PASCAL, computer Sony SMC-70, sistema operativo di immagazzinamento cp/m, interruttori video incorporati, tre

Erl King è un progetto video interattivo creato dai due artisti americani Grahame Weinbren and Roberta Friedman.



Roberta Friedman e Grahame Weinbren, *Erl King* (1983-85/2004), diagramma della struttura originaria dell'opera



Erl King (1983-86/2004), diagramma dell'opera emulata

L'opera è stata originariamente realizzata nei primi anni Ottanta usando un computer di marca Sony, modello SMC-70 CP/M, dotato di tre lettori laser disk e altre componenti hardware. Nell'ottobre del 2003 venne richiesto l'intervento di Isaac Dimitrovsky, ingegnere informatico del Guggenheim, per produrre una versione aggiornata dell'opera, che avrebbe reso possibile la sua attivazione in futuro, ovvero quando il dispositivo elettronico originale sarebbe diventato obsoleto. Il linguaggio di programmazione col quale era stato scritto il codice del software di *The Erl King* si chiamava MT+ Pascal. Dimitrovsky, dopo diverse riunioni con lo staff del Guggenheim e la presenza degli artisti, aveva suggerito una soluzione di compromesso che avrebbe emulato i dispositivi hardware esterni, ma avrebbe interpretato l'originale codice Pascal del software dell'opera. La versione aggiornata dell'opera *The Erl King*, presentata con una doppia datazione nella mostra *Seeing Double*, consisteva in un nuovo dispositivo di video presentazione che emulava il funzionamento originale del vecchio computer SMC-70 e faceva girare il

lettori laser disc, touch screen Carroll, un monitor visore CRT, un monitor CRT touch-screen, e tre laser discs. Nella versione "emulata" del 2004, ecco la nuova composizione: codice di programmazione JAVA, codice di programmazione PASCAL, computer Sony Desktop, sistema operativo Linux, monitor visore, monitor touch-screen, and Elo touch screen. Courtesy degli artisti, opera donata al Solomon R. Guggenheim Museum, New York.

programma creato originariamente dagli artisti. Questo progetto ha dimostrato che per la conservazione delle opere d'arte che utilizzano tecnologie destinate naturalmente all'obsolescenza è necessario operare un'azione congiunta tra restauratori, conservatori, curatori e, laddove è possibile, gli artisti che attraverso la loro testimonianza e le indicazioni che guidano le scelte strategiche sulla conservazione delle opere. Più che mai, nella conservazione della New Media Art vale la pratica del *caso per caso*, e come più volte ha affermato lo stesso Jon Ippolito (artefice del Variable Media Approach sviluppato al Guggenheim) "In New Media, we learn by doing" ("Con la New Media Art, si impara facendo"), ovvero la conservazione delle opere di New Media Art si realizza solo attraverso la pratica.³³ Questo concetto sottolinea un duplice aspetto: da un lato la tradizionale attitudine pragmatica che guida le scelte intraprese dalle istituzioni internazionali, dall'altro segna la distanza con la teoria italiana applicata alla conservazione, filosoficamente attendibile, ma del tutto insufficiente ad affrontare i nuovi problemi posti dalla New Media Art. Tra i promotori del Variable Media Approach, Jeff Rothemberg, esperto di scienza informatica, si è occupato della "rimessa in scena" dell'opera *The Erl King*. In un passaggio del suo contributo nella nota pubblicazione *Permanence through change the variable media approach* (Guggenheim Museum Publications, 2003) scrive: "Allo scopo di conservare sia il comportamento che il contesto tecnologico nel quale l'opera è stata creata, sarebbe ideale conservare la parte hardware -computer, lettori video, video touch screen- utilizzata nell'opera, come anche il contenuto del video e il software, che determina e controlla il suo comportamento [...]. Ma siccome non è possibile preservare per sempre la parte hardware dell'opera, l'emulazione sembra essere l'approccio più promettente. Questo consisterebbe nel preservare tutto del software originale del lavoro (incluso il suo video) in una forma digitale ("bitstream")³⁴ e facendo girare il software su una ri-creazione virtuale dell'hardware originale dell'opera, scrivendo i programmi che emulano quell'hardware in un computer moderno. [...] Il programma può semplicemente essere trascritto dal suo floppy-disc originale su moderni dispositivi di immagazzinamento dati. [...] Supponendo che queste

³³ Cfr. *Leaping into the abyss and resurfacing with a pearl. Interview with John Ippolito*, intervista a Jon Ippolito di Domenico Quaranta, pubblicato in:

http://www.noemalab.org/sections/specials/net_art_bioart/ippolito.html

³⁴ Il termine "bitstream" nel linguaggio tecnico di programmazione indica la sequenza di 1 e 0 passata tra computer e dispositivi di input/output che normalmente contengono un messaggio di testo o un contenuto audiovisuale.

sfide possono verificarsi, l'emulazione sembra offrire la migliore strategia per garantire la conservazione dell'autenticità di *The Erl King*.³⁵



Roberta Friedman e Grahame Weinbren, *Erl King* (1983-85/2004), installazione dell'opera nella mostra *Seeing Double*, Guggenheim Museum, New York 2004

1 giugno 2004 - 31 maggio 2007, *Inside Installations: Preservation and Presentation of Installation Art*, Netherlands Institute for Cultural Heritage (ICN)

Il progetto, organizzato dal Netherlands Institute for Cultural Heritage e supportato dalla Commissione Europea Cultura 2000, si occupa dei temi della gestione e della conservazione delle installazioni complesse. All'interno del progetto sono state reinstallate, analizzate e documentate trenta installazioni e videoinstallazioni complesse, con una metodologia operativa che vede il museo interpretare le intenzioni dell'artista, raccolte all'interno di un questionario che esprime le modalità attraverso le quali può essere mantenuta, restaurata e trasmessa l'opera. I partner aderenti all'iniziativa hanno lavorato insieme con lo scopo di condividere l'esperienza pratica e sviluppare le linee guida per la conservazione, la reinstallazione e la documentazione delle installazioni complesse. Oltre al coordinamento dell'ICN, i cinque musei partecipanti al gruppo di lavoro sono: Tate, London; Restaurierungszentrum, Düsseldorf; Stedelijk Museum for Modern Art (SMAK), Ghent; Stedelijk Museum voor Actuele Kunst, Belgium, Museo Nacional Centro de Arte

³⁵ Cfr. J. Rothemberg, *Grahame Weinbren and Roberta Friedman. The Erl King, 1982-85*, in A. Depocas, J. Ippolito, C. Jones, *Permanence through change the variable media approach*, Guggenheim Museum Publications, New York, The Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology, Montréal 2003, pp.101-102.

Reina Sofia, Madrid e la Foundation for the Conservation of Modern Art (SBMK), Olanda. Il progetto si è concluso il 31 maggio 2007 ed è parte del programma di iniziative dell'International Network for the Conservation of Contemporary Art che esiste dal 2002 come piattaforma per lo scambio di ricerche e informazioni sulla conservazione delle installazioni complesse. Secondo quanto già acquisito, in termini di conoscenza teorica e di interpretazione estetica dell'opera, la natura dell'installazione si distingue dall'opera d'arte tradizionale poiché incorpora in sé elementi elettronici, digitali, audio-visuali, performativi, che spesso vengono "attivati" dalla presenza dello spettatore, producendo delle esperienze multisensoriali. Le installazioni di questo genere sono spesso lavori site-specific, realizzati in determinate occasioni. Proprio l'essere opere occasionali, pensate per consumarsi in un unico evento, crea quella sorta di instabilità e vulnerabilità di questo contesto. Alla luce di questa consapevolezza, il progetto olandese tenta di rispondere alla seguente domanda: come possiamo salvaguardare e ripresentare alle future generazioni le opere effimere? Per la maggior parte dei musei d'arte contemporanea questa è una questione cruciale che guida la sfida alla conservazione delle opere appartenenti alle collezioni permanenti, poiché il problema si pone non solo rispetto ai processi di produzione e all'intento artistico, quanto rispetto alla ripresentazione dell'opera nel futuro. A questo scopo i musei europei stanno iniziando a sviluppare una serie di collaborazioni per scrivere le linee guida e modelli pratici per la gestione delle opere di New Media Art. Tra le priorità elencate nel documento di presentazione del progetto "Inside Installations: Preservation and Presentation of Installation Art" ci sono la conservazione delle installazioni complesse, la necessità di un network internazionale e la collaborazione attiva con gli artisti, la documentazione delle installazioni, la creazione di un vocabolario per la descrizione delle opere Time-based media, la loro presentazione nello spazio museale e nello spazio virtuale, come internet, e infine l'esigenza di condividere queste informazioni attraverso un network di istituzioni, come l'INCCA. Il progetto olandese ha stabilito la propria ricerca su un numero di trentatré casi di studio di installazioni, appartenenti alle collezioni dei musei partecipanti. Secondo un metodo deduttivo, dai loro risultati sono stati individuati gli strumenti pratici e le metodologie, seguendo cinque aree:³⁶

1. Strategie di conservazione;
2. Partecipazione degli artisti;

³⁶ Ai fini di una comparazione tra le strategie conservative adottate dagli istituti europei e l'Italia, questo aspetto risulta cruciale poiché nel nostro paese, secondo i principi di metodo stabiliti dalla tradizione brandiana, il caso di studio rappresenta, viceversa, la riprova dell'applicabilità degli enunciati teorici, ma giammai il contrario. Siamo convinti, infatti della necessità di un dovuto avvicinamento alle strategie enunciate.

3. Documentazione e strategie d'archiviazione;
4. Teoria e semantica;
5. Gestione delle conoscenze e scambio delle informazioni.

A conclusione dei tre anni di lavoro, i trentatré casi di studio sono stati recentemente presentati all'interno di una pubblicazione edita dal museo olandese del quale si parlerà più avanti. I risultati dell'intero progetto, disponibili on line sui siti dell'INCCA e della Tate, sono fondamentali all'interno della ricerca scientifica sulle pratiche di conservazione

8 ottobre 2004, *Preservation of Born-Digital Art* Centre for Contemporary Arts (CCA), Glasgow, Scozia

ERPANET, in collaborazione con il Centre for Contemporary Arts in Glasgow ha invitato esperti e studiosi provenienti da organizzazioni accademiche e istituzioni pubbliche, curatori e artisti inglesi con l'obiettivo di affrontare i temi della documentazione, dell'archiviazione e conservazione delle opere d'arte digitali. Il nodo focale e l'obiettivo del workshop di Glasgow è stato quello di mettere in comunicazione sugli stessi temi la comunità artistica, accademica e culturale britannica. L'idea è quella che ogni ente, con la propria specifica esperienza, può contribuire allo sviluppo consapevole di questi temi. Un altro degli obiettivi è provvedere alla creazione di un network che condivida approcci, ricerche e casi di studio sulla documentazione e archiviazione del patrimonio artistico digitale. A seguito dell'incontro *Preservation of Born-Digital Art* è stato pubblicato un documento di presentazione, con una bibliografia di riferimento e i siti web che si occupano di conservazione di arte digitale.³⁷ L'iniziativa dimostra la grande attenzione che le istituzioni britanniche hanno manifestato verso il problema della conservazione, soprattutto in materia di memorie digitali e la necessità di condividere queste esperienze non solo tra istituzioni britanniche, ma anche con un contesto europeo e internazionale.

14 febbraio 2005, *Preservation and/or Documentation*, conferenza al Netherland Media Art Institute Amsterdam

Il convegno si presenta come una piattaforma di scambio nella quale si incontrano specialisti del campo appartenenti a diverse istituzioni europee e internazionali. Il convegno ha l'obiettivo di fare il punto sul tema della conservazione e della documentazione della New Media Art, attraverso la presentazione di relazioni inerenti al tema. I soggetti che promuovono il progetto e che ne prendono parte sono: Netherland Media Art Institute,

³⁷ Il documento che raccoglie il report con le linee generali del convegno è disponibile su questo sito: <http://www.erpanet.org/events/2004/glasgowart/briefingpaper.pdf>

ZKM – Center for Art and Media, Variable Media Network, V_2 Organization, OASIS – Open Archiving System with Internet Sharing, Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology. L'iniziativa parte dalla considerazione che durante gli ultimi dieci anni i responsabili delle collezioni, i curatori e gli artisti si sono sempre più interessati al problema della conservazione della New Media Art. In questo momento un numero considerevole di progetti nazionali ed internazionali sta conducendo ricerche per definire le strategie e le pratiche migliori per la documentazione e la conservazione di nuovi media.

Le domande principali a cui rispondere a sono:

- Cosa conservare e come conservarlo?
- Quali sono gli elementi estetici e tecnologici essenziali che assolutamente necessitano di essere conservati se l'oggetto deve mantenere la sua integrità nel futuro?
- Che cosa è essenziale per determinare le origini e l'autenticità dell'opera?
- Opere differenti di New Media Art hanno bisogno di strategie differenti?
- Che cosa c'è di diverso nei metodi di documentazione e di conservazione delle opere d'arte digitali?

Il Netherlands Media Art Institute, in collaborazione con l' OASIS, ha invitato i portavoce delle organizzazioni e dei progetti europei ed americani a diffondere le loro politiche, metodi, ricerche ed inchieste sulla documentazione e sulla conservazione della New Media Art.

Lo scopo di questo studio è:

- Divulgare la conoscenza dei metodi selezionati, ricerche e dei casi studio sviluppati per la documentazione e la conservazione della New Media Art;
- Discutere e incrementare le iniziative sulla conservazione;
- Pubblicare una raccolta dei metodi, delle pratiche, degli esempi sulla documentazione e la conservazione della New Media Art;

Il Netherlands Media Art Institute ricerca i metodi per la registrazione e la conservazione della New Media Art e sviluppa nuovi strumenti e tecniche in questo campo. Sotto gli auspici della Foundation for the Conservation of Modern Art (SBMK) sono stati sviluppati e valutati i metodi di conservazione e le tecniche per la video arte. Si è provveduto alla conservazione di oltre 1700 video analogici ed è stato sviluppato un modello di acquisizione e un modello di registrazione. La documentazione, la consultazione con l'artista e la conversione del segnale di analogico a digitale Betacam sono risultati essere i

test di verifica essenziali per la conservazione di video-opere d'arte per il futuro. Le opere sono accessibili in rete con qualità MPEG2 e le sequenze sono in Internet in Reel Video.³⁸ Lo ZKM, Center for Art and Media di Karlsruhe utilizza nuove tecnologie intranet veloci e a basso costo insieme a grandi dispositivi di memorizzazione per permettere soluzioni completamente nuove per la conservazione e l'accesso diffuso ai media culturali. In un progetto avviato a metà del 2002, ZKM ha studiato le implicazioni a medio e lungo termine di queste tecnologie nel contesto di archiviazione-conservazione e di accesso da parte di ricercatori e del pubblico. Questo lavoro ha riguardato in modo particolare la costruzione e l'amministrazione di sistemi di memoria molto ampi da parte di personale non specializzato dell'ambiente museale e costruito sull'esperienza dello ZKM con grandi archivi automatizzati di CD. Mentre i vantaggi della memorizzazione basata su disco sono ben segnalati, il progetto indica anche l'affidabilità di ciascun sistema per la conservazione in alta qualità permettendo per la prima volta l'eliminazione completa dei mezzi a nastro convenzionali.³⁹

1-2 luglio 2005, *40yearsvideoart.de. Digital Heritage: Symposium on Video Art in Germany from 1963 to the Present*, K21 Kunstsammlung, Dusseldorf

Il progetto *40yearsvideoart.de*, organizzato da quattro musei tedeschi, si è svolto in diverse fasi tra il 2005 e il 2006 con lo scopo di restaurare e catalogare una selezione di video prodotti in Germania nell'arco degli ultimi quaranta anni. Il progetto è nato grazie alla partecipazione di cinque musei tedeschi: il K21 Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen di Dusseldorf (museo promotore), lo ZKM|Center for Art and Media Karlsruhe (organizzazione), la Kunsthalle di Brema, il Lenbachhaus di Monaco e il Museum der Bildenden Künste di Leipzig. I risultati si trovano online sul sito che raccoglie tutte le informazioni del progetto.⁴⁰ Il progetto *40yearsvideoart.de* si divide in due fasi, di cui la prima è focalizzata sulla salvaguardia, sul mantenimento e la conservazione del patrimonio tedesco di opere di Videoarte. Per la prima volta un consorzio di musei della stessa nazione ha collaborato, con l'unico scopo di migliorare le metodologie di conservazione delle opere audiovisuali, garantendone la trasmissione e il riversamento su supporti digitali. Nel corso di due anni (2005-2006) è stato possibile analizzare i master originali, comparare le copie esistenti, conservarle e formattarle in digitale ad alta risoluzione. Prossimamente, nella

³⁸ Si veda il sito web http://www.montevideo.nl/en/pdf/CONSERVERING_1tm80.pdf

³⁹ Si veda: <http://www.ichim.org/ichim03/PDF/128C.pdf>

⁴⁰ Si veda: <http://www.40jahrevideokunst.de>

seconda fase del progetto, sarà effettuata una nuova ricerca. Nel 2004 una giuria composta da critici e direttori di museo (Dieter Daniels, Rudolf Frieling, Susanne Gaensheimer, Søren Grammel, Wulf Herzogenrath, Nan Hoover, and Doris Krystof) ha selezionato un numero di 59 lavori video dal 1963 ad oggi che sono stati poi restaurati e archiviati. In seguito, in una serie di mostre, ogni museo ha presentato le opere suddivise per decenni. In questo modo è stato possibile individuare sia tecnicamente, che teoricamente un approccio condiviso per la conservazione dei video contenuti nelle collezioni permanenti degli stessi musei, incrementando la ricerca e lo studio in questo campo. Tutta l'iniziativa è stata accompagnata dalla pubblicazione di un catalogo e di un DVD disponibile solo per i musei e per scopi didattici.

28 settembre-1 ottobre 2005, *Refresh! First International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology*, Banff New Media Institute, Banff, Canada

La prima conferenza internazionale sulla Storia della Media Art, della Scienza e della Tecnologia è stata organizzata dal Banff New Media Institute, da Database of Virtual Art e dalla rivista scientifica Leonardo. La scelta del termine “Refresh” indica proprio l'esigenza di un aggiornamento delle metodologie d'approccio alla New Media Art, ma anche l'esigenza di mantenere e trasmettere in futuro l'accessibilità e la disponibilità di queste opere.⁴¹ “Refresh!” è stata la prima conferenza a trattare le questioni relative alla storicizzazione, alla metodologia, e al ruolo delle istituzioni che si occupano di New Media Art. Nella sua considerazione di apertura, Oliver Grau, Direttore del Database of Virtual Art, Danube University Krems in Austria, inoltre ha sottolineato la necessità di sviluppare il dibattito e la conoscenza della storia della Media Art, allo scopo di contestualizzarla e di rendere disponibile una metodologia specifica di studio in questo campo. Uno degli obiettivi principali, riportato come scopo prioritario, è quello di documentare e conservare le opere d'arte elettroniche che sono in pericolo di scomparire a causa della mancata azione di mantenimento da parte di musei e istituzioni pubbliche. Secondo l'opinione di Oliver Grau infatti negli ultimi trenta anni l'arte digitale, che è l'espressione più contemporanea del nostro tempo, non è “arrivata” alle istituzioni culturali e alla nostra società, determinando una condizione di inferiorità in termini di studi, ricerche e progetti, provocando una conseguente, diffusa “ignoranza davanti ai nuovi codici”, per citare Vilèm Flusser.⁴² La

⁴¹ Cfr. Sean Cubitt, *Catching the History of the Media Arts*, in *Leonardo. Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology*, vol. 40 n. 5, The MIT Press, Cambridge 2007, pp. 460-461;

⁴² V. Flusser, *La cultura dei media*, Mondadori, Milano 2004

conferenza si è svolta in Canada al Banff New Media Institute e ha offerto la possibilità a più di 400 partecipanti di incontrarsi e dibattere per la prima volta su una piattaforma dedicata interamente alla New Media Art. La conferenza ha inoltre rappresentato una proficua occasione per stabilire una datazione precisa della New Media Art: dopo la fotografia, il film, il video, l'arte che arriva al presente comprende un'ampia varietà di linguaggi e di forme interattive e digitali che mostrano quanto sia stretta la relazione tra arte, scienza e tecnologia. Il centro canadese, specializzato nello studio delle nuove tecnologie, ha ospitato le quattro giornate in cui si sono svolte numerose sessioni tematiche in particolare dedicate alla documentazione, alla curatela e all'archiviazione dei New Media.⁴³ Anche la presenza di quest'area tematica è stata motivata dalla necessità di conoscere e dibattere alcuni problemi specifici, come ad esempio le misure conservative che, tranne in alcuni casi e per alcuni progetti, né i musei, né le istituzioni pubbliche internazionali hanno sufficientemente provveduto a sistematizzare. Così è accaduto che la produzione di New Media Art degli ultimi venti anni sia oggi in pericolo di scomparire, proprio per la mancanza di strategie e di strumenti finalizzati alla loro conservazione. Tra gli obiettivi prefissati da Oliver Grau c'è inoltre la creazione di un meta-database internazionale che servirà per raccogliere la documentazione di progetti di arte digitale.⁴⁴ E' significativo che alla conferenza abbiano partecipato relatori e un pubblico proveniente dalle maggiori istituzioni internazionali da tutto il mondo. Tranne l'Italia, ovviamente. Anche se le uniche iniziative legate a questa tipologia di ricerca sono state condotte dal PAN | Palazzo delle Arti Napoli in un progetto triennale.

14-15 dicembre 2006, *Documentation and Contemporary Languages*, Primo Forum Internazionale, PAN | Palazzo delle Arti Napoli

Il primo forum internazionale *Documentation and Contemporary Languages* è un progetto triennale a cura del Centro di Documentazione, con cui il PAN offre una riflessione sistematica sul ruolo attivo e propositivo dei centri per le arti contemporanee rispetto all'evoluzione dei concetti di museo, documentazione, fruizione soprattutto in relazione alle opere di New Media Art. L'obiettivo di questo progetto triennale è quello di stimolare raccogliere e registrare, in un profilo critico da condividere, le differenti prospettive e

⁴³ Cfr. Sean Cubitt, *Catching the History of the Media Arts*, in Leonardo. Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology, vol. 40 n. 5, The MIT Press, Cambridge 2007, pp. 460-461;

⁴⁴ Cfr. Oliver Grau, *Welcome to Banff! Welcome to Refresh!*, in AA.VV., *Refresh! Conference Program Booklet*, Banff New Media Institute, Banff, Canada 2005, p. 6.

identità del network internazionale, attraverso il coinvolgimento di direttori, curatori, ma anche artisti ed esperti nel campo della documentazione dei linguaggi contemporanei.

22-23-24 Novembre 2007, FASTFORWARD ON NEW MEDIA ART, Secondo Forum Internazionale, PAN|Palazzo delle Arti Napoli

La seconda edizione del forum internazionale *Fastforward on New Media Art* ha coinvolto per la seconda volta a Napoli critici, studiosi, direttori di musei ed artisti provenienti dai maggiori centri d'arte contemporanea del mondo con lo scopo di approfondire l'analisi delle relazioni tra documenti ed opere della New Media Art. L'interesse del Centro di Documentazione del PAN per la costituzione di archivi d'arte - e, soprattutto, per la creazione di una collezione di opere di arte digitale - si accompagna all'obiettivo di promuovere riflessioni sulla pluralità di esperienze e sulla soggettività delle ricerche nel campo dei New Media, un campo che non interessa solo gli artisti ma tutte le istituzioni culturali e i centri di ricerca che gestiscono e conservano opere di New Media Art. Attualmente il PAN è tra le poche istituzioni italiane che ha adottato una modalità di apertura e interazione all'interno del dibattito internazionale sulla conservazione del contemporaneo.

2.5 Problematiche legate alla conservazione e alla documentazione della New Media Art

Le opere d'arte di New Media rappresentano la creazione artistica più interessante affermata nel corso del XX secolo. Come nuova espressione artistica, già a partire dagli anni Sessanta la New Media Art ha trasformato la percezione delle pratiche artistiche. Così com'è già anticipato nel capitolo precedente, ciò che la definisce è il suo carattere *processuale*, che è la condizione temporale interna all'opera, l'essere *site-specific*, oppure *instabile* o *variabile*.⁴⁵ In particolare queste due ultime espressioni evidenziano l'aspetto più labile e sfuggente di questa categoria artistica, per il fatto di essere soggetti a cambiamenti o variazioni di supporto che rendono, giustappunto *instabile* la loro forma. Ad esempio un film girato in pellicola, con i mezzi contemporanei di riproduzione, può essere riversato su DVD e trasformato in formato digitale, su nastro magnetico, oppure può essere

⁴⁵ Con la definizione *site-specific* si indicano tutte le opere o le installazioni artistiche realizzate per un luogo specifico, che in qualche maniera instaurano un rapporto con lo spazio e con l'architettura. A questo riguardo tra le altre, si riporta la definizione del termine *site-specific* indicata nella sezione terminologica del portale d'arte www.artsconnected.org: "made for one particular place or space" ("realizzato per un luogo o uno spazio in particolare").

Cfr. <http://www.artsconnected.org/artsnetmn/spaces/vocabulary.html>

visualizzato come file di Quicktime o Windows Media Player, visualizzato su Internet a bassa risoluzione, può essere altresì spedito e ricevuto, dunque viaggiare nella rete in un formato totalmente “immateriale”. Inoltre, per loro stessa natura, la breve vita e l’obsolescenza dei supporti tecnologici negli ultimi anni hanno costretto musei e istituzioni d’arte contemporanea a rivedere, se non inventare *ex novo* nuove strategie di conservazione applicabili alle opere d’arte effimere. Questo aspetto costituisce il nodo focale intorno al quale si sta svolgendo il dibattito internazionale che riguarda la conservazione di queste opere, senza la quale molte di esse sono destinate ad essere perdute. Questo è anche il motivo per il quale i metodi di conservazione risultano di fondamentale importanza per la New Art e costituisce una vera e propria sfida per curatori, studiosi, per i musei che devono consentire l’accessibilità di queste opere alle prossime generazioni. Da oltre dieci anni questa categoria si è sempre più interessata al tema della conservazione, e come abbiamo visto, attualmente un cospicuo numero di progetti internazionali sono stati dedicati alla ricerca delle strategie di conservazione e di documentazione. Prima di tutto occorre definire cosa e come si deve conservare. Poiché non è possibile conservare tutto, è necessario operare una selezione, che come qualsiasi scelta risulta un’operazione discrezionale e dunque bisognosa di essere supportata da criteri generali, da standard unanimemente condivisi, da riferimenti teorici validi a garantirne la correttezza e la trasparenza. In secondo luogo è necessario definire quali siano gli elementi estetici e tecnologici essenziali che devono essere conservati in un’opera di New Media Art, al fine di preservare la sua integrità e completezza in futuro. In questo senso è utile ripensare alla formula che Cesare Brandi utilizza nella *Teoria del restauro* per definire “l’unità potenziale dell’opera d’arte”, che costituisce il secondo principio del restauro.⁴⁶ In riferimento a tutte quelle parti che costituiscono il totale dell’opera e che insieme costituiscono gli elementi determinati per garantire l’originario significato impresso dall’artista e l’unicità dell’opera. Sempre in riferimento alle modalità di trasmissione un altro aspetto da comprendere è se tipologie differenti di opere medialità necessitano di differenti strategie di conservazione e di documentazione.

⁴⁶ Così recita il secondo principio nella sua interezza: “il restauro deve mirare al ristabilimento della unità potenziale dell’opera d’arte, purchè ciò sia possibile senza commettere un falso artistico o un falso storico, e senza cancellare ogni traccia del passaggio dell’opera d’arte nel tempo”. Cfr. C. Brandi, *Teoria del restauro*, Einaudi, Milano 1992, p.8

2.5.i Limiti e aperture della *Teoria* di Cesare e Brandi in rapporto alla New Media Art

L'attuale teoria del restauro ha nello scritto di Cesare Brandi la più compiuta espressione. Nonostante l'onnicomperensività che il testo filosofico possiede, anche a distanza di oltre mezzo secolo, il discorso brandiano appare modellato prevalentemente sul restauro e sui problemi conservativi della pittura e dei monumenti architettonici, come anche confermato dalle indicazioni che Brandi fornisce in riferimento della sua stessa *Teoria*. Potremmo facilmente affermare che la *Teoria* brandiana oggi risulta inapplicabile alla conservazione dei linguaggi contemporanei, in special modo a tutte quelle opere che utilizzano le nuove tecnologie come supporto o che si presentano con modalità effimere, come la performance, ad esempio. In questo senso, e in fase di restauro, è ovviamente fondamentale operare una distinzione tra l'antico e il moderno e considerare queste opere attraverso la lente di nuova posizione storico-critica. Le riflessioni che in questi ultimi tempi si sono sviluppate intorno al tema della conservazione del contemporaneo vedono due differenti posizioni: da un lato è evidente la necessità di affermare con forza la presenza di un profilo teorico, indispensabile per la scelta e la formulazione di una strategia operativa che garantisca la sua effettiva correttezza. D'altra parte l'esigenza manifestata da molti soggetti pubblici, ha messo in luce la volontà di intraprendere una via in cui la sfera puramente teorica debba essere affiancata dalla formulazione di nuovi strumenti pratici e nuove metodologie di approccio alla conservazione. A mio parere, l'opera brandiana, che nella sua essenza di statuto storico ed estetico rappresenta un indicatore di strategie volte a limitare in sede di restauro scelte arbitrali o dettate da un certo gusto, costituisce proprio il punto di partenza e la base teorica sulla quale costruire una moderna, aggiornata teoria del restauro. Sappiamo che le attuali ricerche sulla conservazione condotte dai principali musei contemporanei, dalle università, dai centri di studio si muovono sul terreno fertile e instabile allo stesso tempo, della sperimentazione pratica. L'approccio conservativo che ne deriva -come si è visto in precedenza dalla cronologia di conferenze e incontri svolti nell'ultimo decennio- soprattutto in area anglosassone, è tendenzialmente condotto seguendo un approccio pragmatico, che si affida ad un "codice etico" di comportamento, le cui finalità ultime sono il mantenimento dell'autenticità dell'opera e la reversibilità dell'intervento di restauro, senza però avere una vera e propria teoria del restauro di riferimento.

Al contrario, analizzando alcuni degli assunti della teoria brandiana è evidente l'assenza di riferimenti fondamentali sulle caratteristiche specifiche su cui si fondano la maggior parte

delle espressioni artistiche contemporanee. Ad esempio, non è possibile applicare il principio brandiano secondo il quale si restaura solo la materia dell'opera d'arte, a quei linguaggi privi per loro stessa natura di materia e supporto fisico, di quella che Gillo Dorfles definisce come *arte sine materia*. Se pensiamo infatti che la teoria brandiana è stata concepita in una congiuntura temporale in cui l'attenzione degli artisti era rivolta alla scoperta dei materiali, basti solo citare il binomio Cesare Brandi-Alberto Burri, probabilmente possiamo immaginare che anche la *Teoria*, che in quel periodo e in quell'atmosfera è stata concepita, non contempla la dimensione immateriale dell'arte. Il secondo principio della teoria afferma che il restauro deve mirare al ristabilimento dell'unità potenziale dell'opera d'arte, senza per questo cancellare le tracce lasciate dal tempo. Ma Brandi nella sua teoria non aveva preso in considerazione in concetto di funzionalità e di serialità, che invece sono tra i fattori costituenti l'opera d'arte contemporanea. La sostituzione di elementi seriali è un argomento centrale nel dibattito sul restauro contemporaneo, quindi bisogna chiedersi cosa fare quando la disponibilità di materiali in commercio che possono sostituire la parti danneggiate vengono meno. Brandi anche in questo punto non avendo considerato la serialità come strumento per assicurare la funzionalità dell'opera, non può rispondere su questo aspetto. Nell'arte contemporanea risulta poi fondamentale l'intento dell'artista, le decisioni sulle modalità di trasmissione dell'opera al futuro e la sua presentazione o migrazione in nuovi formati. Su questo aspetto si prenda allora in considerazione l'assunto brandiano che "l'opera d'arte condiziona il restauro, e non già l'opposto" e che sulla questione, ancora dibattuta, del coinvolgimento dell'artista nelle fasi di restauro esistono posizioni di natura differente e non del tutto chiare. Massimo Carboni, in un recente scritto presentato a Roma, sostiene: "Così come l'opera classico-tradizionale, diceva Brandi, contiene in sé il suo stesso restauro, il fatto di non riconoscere all'opera l'"obbligo" di sopravvivere e trasmettersi al futuro è spesso insito nell'opera stessa, e dunque si rivela paradossalmente (ma l'arte contemporanea è letteralmente fatta di paradossi) un modo per rispettare il suo legato estetico-culturale."⁴⁷ Al contrario, credo che proprio questo argomento rappresenti uno dei nodi concettuali su cui si fondano le contemporanee strategie internazionali di conservazione e documentazione, laddove la documentazione delle caratteristiche dell'opera realizza preventivamente il primo passo fondamentale per la sua esistenza futura. Credo che la ricerca scientifica debba

⁴⁷ Cfr. Massimo Carboni, *Indirizzi per una riflessione comune sul restauro del contemporaneo, ciclo di seminari*, atti del ciclo di seminari sulla "Conservazione del contemporaneo", promosso dall'Associazione Amici di Cesare Brandi, MAXXI, GNAM, Roma novembre 2007-febbraio 2008 (in corso di stampa).

muoversi sui binari di una armonizzazione di criteri e strategie, in una dimensione di condivisione delle modalità operative, come dei concetti teorici, una fusione tra la teoria italiana e gli standard internazionali, che in questo momento storico appaiono certamente più avanzate. Mi riferisco principalmente alle esperienze condotte da musei e istituzioni internazionali che hanno affrontato il tema della conservazione delle arti elettroniche e della New Media Art attraverso una metodologia che studia la “variabilità” e il comportamento delle opere e dei supporti utilizzati. A questo proposito la posizione di Sebastiano Barassi, studioso e professore alla Kettle’s Yard, University di Cambridge, chiarisce un aspetto interessante: “mi sembra la frammentazione e diversificazione della pratica artistica dell’età contemporanea richiedano di abbandonare l’ispirazione a creare per il restauro un sistema teorico universalmente valido. Questo innanzitutto perché non sembra più possibile una definizione univoca di arte, che è presupposto sul quale la *Teoria* si fonda. E dunque, se, come credo sia legittimo fare, si identificano nel rifiuto tanto concettuale quanto tecnico dell’idea “accademica” di arte (quella a cui Brandi sembra principalmente riferirsi) e nella resistenza ai tradizionali processi che governano la sua museificazione e conservazione degli sviluppi cruciali dell’arte dell’ultimo secolo, bisogna chiedersi se questa diversificazione dell’intenzione artistica non debba portare ad una diversificazione degli approcci conservativi [...]. Io ritengo che la risposta debba essere positiva, e che sia necessario affrontare ogni caso a sé, ma non più, brandianamente, entro un unico sistema teorico, bensì accettando la possibilità che il rispetto del messaggio dell’opera possa esigere strategie nuove per la sua trasmissione al futuro”.⁴⁸ L’espressione di questa opinione credo renda più evidente la difficoltà ideologica - un misto di acquiescenza e devozione alla *Teoria* brandiana - che una parte della critica italiana tende ad esercitare nella difesa di una *Teoria* che appare superata se vista attraverso la dimensione effimera, immateriale, processuale dell’opera d’arte contemporanea. In virtù di questo status, una delle problematiche maggiori che affliggono restauratori e conservatori di musei riguarda proprio le modalità con le quali queste opere possono essere conservate e trasmesse alle generazioni future. Non solo la conservazione, ma anche la documentazione costituisce ormai una strategia propedeutica e necessaria alla conservazione stessa, che oggi si può definire non solo come operazione di salvaguardia materiale, ma come atto di trasmissione dell’idea dell’opera nel futuro. La raccolta di dati e informazioni delle opere di New Media Art dunque prende in

⁴⁸ Cfr. Sebastiano Barassi, *Riflessioni sulla Teoria del restauro di Cesare Brandi in relazione alla conservazione dell’arte contemporanea*, atti del ciclo di seminari sulla “Conservazione del contemporaneo”, promosso dall’Associazione Amici di Cesare Brandi, MAXXI, GNAM, Roma novembre 2007-febbraio 2008.

considerazione e registra una diversa gamma di fattori, non solo relativi alle caratteristiche tecniche dei supporti, ma al contesto, ai fattori ambientali, al rapporto instaurato col pubblico. Queste sono componenti nuove e di natura differente, indispensabili per la corretta presentazione e reinstallazione dell'opera in futuro. In questi termini l'attività di documentazione può e deve essere considerata come parte imprescindibile della conservazione stessa, confermando l'importanza di considerare la documentazione come conservazione preventiva.⁴⁹

2.6 La conservazione della videoarte: le strategie della Tate Modern di Londra

Fino a non molti anni fa, la maggior parte della letteratura esistente relativa alla conservazione del video è stata scritta ed applicata unicamente ad uso degli archivi responsabili del mantenimento di grandi collezioni di materiali video. Sebbene le informazioni che riguardano la struttura delle videocassette o dei nastri magnetici, il loro corretto deposito e le condizioni di deterioramento siano esattamente le stesse e possono essere applicabili anche alle collezioni di Videoarte, è fondamentale operare una distinzione di genere, valutando le differenze che esistono tra la cura del materiale d'archivio e la conservazione di opere d'arte video. Comunemente, infatti, si pensa che preservare l'integrità fisica del nastro video sia sufficiente a garantire l'interezza dell'opera e la sua conservazione. Sappiamo però che a partire dalla seconda metà degli anni Ottanta, più o meno in corrispondenza della seconda generazione di videoartisti, l'opera trasmessa su monitor o proiettata su grande schermo ha acquistato una dimensione spaziale e installativa: dal video monocanale si è giunti alla videoinstallazione, all'ambiente interattivo e relazionale. Vale a dire uno spazio fisico plasmato dall'intervento dell'artista, attraverso la disposizione di oggetti, luci, suoni, rumori che creano un ambiente immersivo vero e proprio, nel quale lo spettatore diventa parte integrante dell'opera. A partire dalle prime iniziative teatrali Dada, nel corso degli anni Dieci e Venti, fino alle installazioni cinetiche degli anni Settanta, si è giunti alla creazione di ambienti virtuali e interattivi.⁵⁰ In seguito, l'avvento di nuove tecnologie, sempre più sofisticate e facilmente reperibili in commercio,

⁴⁹ In riferimento allo status delle opere site specific citato nel testo di S. Barassi si dice: "Lo status di tali opere inevitabilmente cambia quando l'artista venga a mancare e/o quando esse entrino a far parte di una collezione (pubblica o privata non importa) che può o meno riconoscere la mutabilità dell'opera e l'importanza del ruolo dell'artista nella sua presentazione, ma in ogni caso necessita di fissare il lavoro in una versione definitiva, per non incorrere nel rischio di sostituire il conservatore all'artista nel processo creativo". S. Barassi, *op.cit.*

⁵⁰ Tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta la categoria delle installazioni subisce uno sviluppo determinante, passando dall'ambiente (come quello del 1949 di Lucio Fontana alla Triennale di Milano, ad esempio) alla cosiddetta *installazione totale*, "ambiente immersivo in cui lo spettatore si sente manipolato dall'autore quasi come un romanzo". Cfr. F. Gallo, *Ambienti e installazioni*, in *Arte contemporanea e tecniche. Materiali, procedimenti, sperimentazioni*, S. Bordini (a cura di), Carocci, Roma 2007, p. 105.

ha favorito il moltiplicarsi di installazioni complesse, in cui la proiezione video rappresenta solo uno degli elementi facenti parte dell'opera.

In particolare, la TATE Gallery di Londra ha sviluppato uno speciale approccio alla conservazione della Videoarte, come anche per le installazioni complesse e in generale per le opere di New Media Art. Questo orientamento - già analizzato in precedenza attraverso le modalità di acquisizione delle opere del progetto Media Matters - viene applicato alla collezione permanente di video d'artista che la TATE possiede, con opere che partono dal 1972 (con alcuni video di Gilbert and George) fino a lavori che sono stati acquistati intorno alla seconda metà degli anni Novanta, tutti da artisti viventi. Questo aspetto rappresenta un aspetto di grande interesse, poiché l'artista può essere coinvolto nel processo di conservazione dell'opera. Secondo una precisa distinzione i video della collezione della TATE sono suddivisi in tre categorie:⁵¹

1) come parte di un'installazione che incorpora differenti materiali di cui il video è solo uno degli elementi. Ad esempio nell'installazione di Matthew Barney *Ottoshaft* sono presenti diversi materiali come vinile, tapioca, e tra questi il video;⁵²

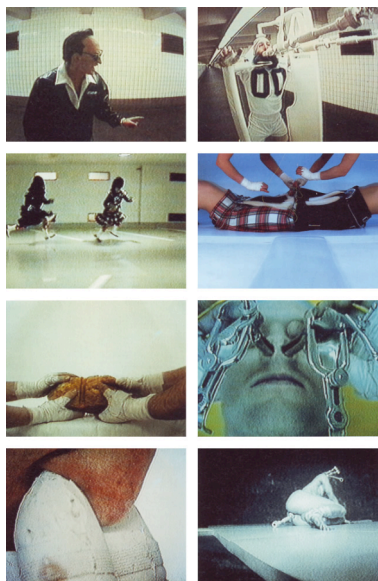
2) come mezzo predominante, dove l'apparecchiatura e il display sono essenziali alla comprensione del senso della scultura. Per esempio l'opera complessa di Gary Hill *Between Cinema and Hard Place* è una videoinstallazione scultorea con ventitrè monitor, di differente misura, modificati dall'artista e disposti nello spazio secondo un determinato schema;

3) come medium principale dove le istruzioni per il display sono genericamente specificate. Questa tipologia di video normalmente viene mostrata su monitor o con una semplice videoproiezione. In questo caso la relazione tra il display, che è la modalità di presentazione, e il significato dell'opera risulta marginale, poiché l'immagine video, ancor più se di genere narrativo, è indipendente dal contesto. Ogni qual volta la TATE acquista o riceve un'opera d'arte per la propria collezione, ottiene i diritti per la presentazione e per il prestito. Nel caso della Videoarte, preservare e utilizzare questi diritti è possibile solo se il Museo che sta acquisendo l'opera possiede un archivio di copie originali dell'opera (mastertape) e solo se l'installazione è stata completamente documentata. La copia master d'archivio permette di produrre il materiale per il display quando richiesto, mentre la

⁵¹Cfr. P. Laurenson, *The conservation and documentation of video art in Modern art: who cares?*, I.J. Hummelen, D. Sillé, The Foundation for the Conservation of Modern Art: Netherlands Institute for Cultural Heritage, Amsterdam 1999, pp. 263-271.

⁵² Secondo quanto afferma Sebastiano Barassi: "Nell'età contemporanea si incontrano anche opere create con materiali, fini estetici e concetti di durata simili a quelli del passato: si pensi, per esempio, a Giorgio de Chirico, sostenitore della produzione artigianale di tele e colori; o a Mathew Barney, che nell'installazione OTTOshaft ha utilizzato tapioca, e ha poi scelto, di fronte al rapido degrado di questa, di mescolarvi resine epossidiche per fissarne l'aspetto". Cfr. S. Barassi, *La conservazione dell'arte contemporanea*, in Nuova Museologia, n. 11, Novembre 2004, p. 2.

documentazione fornisce le informazioni necessarie per la corretta installazione. In entrambi i casi questi aspetti sono fondamentali per la conservazione della Videoarte. Storicamente comunque bisogna ricordare che durante gli anni “formativi” della Videoarte, dalla metà degli anni Sessanta, nonostante il mercato reagì favorevolmente all’introduzione delle videocamere portatili, i curatori museali iniziarono ad occuparsi di questo medium solo alla fine degli anni Ottanta. Una delle ragioni di tale ritardo risiede anche nella difficoltà da parte dei musei, di attrezzarsi di supporti per la proiezione dei video.⁵³



Matthew Barney, *Otto shaft*



Il tubo catodico delle video-sculpture di Gary Hill

⁵³ Il primo Lavoro video a New York fu presentato nel 1968 al MoMA, in occasione della mostra “The Machine As Seen at the End of the Mechanical Age”. Furono esposte opere di Arte cinetica, ma fu anche incluso un lavoro di Nam June Paik, insieme a pochi altri artisti che utilizzavano dispositivi elettronici. Paik espose il video *Lindsay Tape* (1967) all’interno di un’installazione nella quale i magneti applicati agli schermi distorcevano le immagini video. La deformazione dell’immagine elettronica era ottenuta grazie ad un processore che Nam June Paik aveva realizzato con a Shuya Abe, che era in grado di determinare il colore e la forma, accordandoli con la scala dei grigi dell’immagine video. Negli stessi anni anche gli artisti Woody e Steina Vasulka ottenevano il risultato di un’immagine caleidoscopica attraverso l’alterazione del colore e del suono. Cfr. B. London, *The Video Installation: Past/Present/Future*, in *Media Art Perspectives. The digital challenge – museums and art sciences respond*, H. Peter e J. Shaw (a cura di), Edition ZKM, Karlsruhe 1995, p. 203.



Gary Hill, *Between Cinema and Hard Place*, 1991

2.6.i La conservazione del segnale video

Fino a pochi anni fa, ovvero prima dell'avvento del digitale, il segnale video veniva comunemente registrato su nastro magnetico, con modalità di archiviazione variabili, quando ancora non si era del tutto consapevoli delle problematiche relative alla conservazione fisica del supporto e della sua repentina deperibilità. L'assenza di documentazione necessaria, unita al più comune spirito avanguardista e di scoperta del mezzo, che ha particolarmente animato la prima generazione di videoartisti, rappresenta oggi una delle sfide di maggiore interesse nella conservazione della Videoarte.⁵⁴ Per una corretta conservazione è utile fare riferimento alla composizione fisica del supporto, sapere che il nastro magnetico è materialmente costituito da tre strati che si comportano in modo variabile. Sullo strato più superficiale, fatto di poliestere poliuretano, è codificato il segnale video, ovvero sono incorporate le particelle magnetiche che trasportano il segnale video. Questo primo strato è suscettibile di un deterioramento fisico da ossidazione e idrolisi, ed è sensibile all'usura e agli strappi. Quando il nastro viene utilizzato, la testina del videoregistratore viene a diretto contatto con la parte più superficiale, e attraverso questo

⁵⁴ Va ricordato che la Videoarte inizia il suo percorso dalla fine degli anni Sessanta e l'inizio dei Settanta, ma la sua fortuna si attesta, a livello istituzionale, solo a partire dagli anni Novanta, quando la critica diventa progressivamente più disponibile nei confronti di questo mezzo, e i musei iniziano ad acquistare le apparecchiature per esporre le opere dei videoartisti. Negli anni Ottanta, il passaggio dalla pellicola al nastro magnetico Umatic e il sistema standard di visione e riproduzione per la Videoarte favorirono una più ampia diffusione, ma causarono allo stesso tempo il problema della duplicazione illegale delle opere e della gestione del copyright. Problema, a quel tempo, ancora del tutto ignorato dagli artisti, tanto che in seguito molti musei hanno causato diverse difficoltà con le loro collezioni di video, nella distinzione dei video dati in visione, quelli in prestito, quelli donati o duplicati. Il vantaggio del formato Umatic, poi del Betacam e in seguito VHS era dato dal fatto che questi erano supporti professionali o semiprofessionali. Con l'introduzione del digitale e delle copie DVD anche questa ultima distinzione è stata abolita. Cfr. B. Rutten, *How deliver what is asked*, pubblicato sul sito di Montevideo - Netherlands Media Art Institute, Amsterdam 2005.

contatto decodifica il segnale video. Se questa parte su cui si trovano le particelle magnetiche viene abrasa o graffiata, o semplicemente si deteriora col tempo, l'immagine video rischia di andare definitivamente perduta. Questo fenomeno accade piuttosto comunemente soprattutto nei video più datati e viene definito come il “drop out”.⁵⁵ Una buona conservazione, unita ad un corretto mantenimento permette di rallentare o limitare il deterioramento fisico del nastro, ma anche il miglior deposito e un'ottima manutenzione non garantiscono la completa sopravvivenza del video. Un altro aspetto che complica ulteriormente la situazione è legato alla necessità di utilizzare strumentazioni tecnologiche che cambiano continuamente, soggette a diventare obsolete in tempi molto brevi. Questo significa che se non è possibile - e utile - conservare le tecnologie non più in commercio, non è pensabile applicare una strategia di conservazione a lungo termine per i supporti magnetici. La soluzione che nella maggior parte dei casi viene adottata consiste nel riversamento del formato analogico in formato digitale.⁵⁶



La videocassetta Digital Betacam della Sony, per il riversamento dal formato analogico al formato digitale.

⁵⁵ Letteralmente il fenomeno del “drop out” si riferisce alla perdita di parti del segnale video, più comunemente percepibili come le striature bianche sull'immagine video. Cfr. P. Laurenson, *The conservation and documentation of video art in op. cit.*, pag. 1.

⁵⁶ Ad esempio la Tate Gallery di Londra ha stabilito delle procedure standard per il mantenimento conservativo dei video. Una volta acquisito il video nella collezione, il Dipartimento di conservazione del Museo opera il trasferimento in una copia master d'archivio. Il migliore formato magnetico non compresso per il video, attualmente in uso dalla Tate, è il D1. Introdotto nel mercato nel 1986, il D1 registra ad altissima risoluzione ed è il formato utilizzato dall'industria video che permette una perfetta duplicazione senza alcuna perdita di qualità. Oltre alla copia master d'archivio, la Tate produce una copia Betacam SP (in formato analogico professionale) e un VHS con il codice di registrazione visibile come riferimento sull'immagine. Cfr. Pip Laurenson, *Developing strategies for the Conservation of Installations incorporating Time-based media with reference to Gary Hill's Between Cinema and a Hard Place*, in JAIC, n. 40, 2001, p. 262.

Secondo le indicazioni fornite da uno studio recente dell'IMAP- Independent Media Arts Preservation di New York⁵⁷, il materiale video catalogato e archiviato necessita di una continua verifica dello stato materiale. A questo scopo è stato redatto un elenco di cinque diverse fasi di controllo (Condition Assessment):⁵⁸

1. Esaminare il contenitore. Se la custodia, la bobina, o la cassetta sono visibilmente danneggiate, il contenuto deve averne sofferto. Le macchie che suggeriscono il contatto con sostanze liquide potrebbero aver accelerato il processo di deperimento della cassetta. Alcuni contenitori mostrano segni di attacchi fungini, che possono svilupparsi in condizioni di umidità. Questa situazione può dimostrarsi estremamente pericolosa, così che una costante attività d'ispezione permette di affrontare e risolvere il problema.
2. Controllare l'odore. Se la cassetta o il film odorano di muffa, potrebbero essere stati attaccati da un fungo. Gli odori possono essere classificati con diverse tipologie di aggettivi, che indicano un differente degrado chimico del nastro magnetico. La cosiddetta "sindrome dell'aceto" può essere individuata ponendo un pezzetto di carta che registra l'acidità dentro la custodia. Questo tipo di esame permette di individuare un attacco fungino o la sindrome dell'aceto anche prima che si senta l'odore.
3. Esaminare la superficie dei bordi. Una polvere bianca o dei residui cristallini sul bordo del nastro o della pellicola, scaglie di ossido nere o marroni dentro la custodia rivela che il processo di degrado è già iniziato. Un residuo gommoso visibile sulla superficie della videocassetta è probabilmente un segno della rottura del legante o della cosiddetta "sindrome della perdita di adesività" ("sticky shed syndrome"). Il danno generalmente è causato da una impropria tensione del nastro che si è crepato o rotto a causa del maltrattamento. Polvere, sporcizia o altri depositi esterni possono indicare una contaminazione della superficie, e la decolorazione potrebbe indicare delle zone dove il pigmento magnetico si è separato dal supporto.
4. Identificare il formato. Una pellicola di poliestere può essere individuata dalla pellicola acetata, esponendo la bobina ad una luce. La pellicola di poliestere appare opaca,

⁵⁷ Independent Media Arts Preservation, Inc. (IMAP) è un composto da un consorzio di organizzazioni d'arte e individui no profit nato nel 1999 su iniziativa di Mona Jimenez, e successivamente incorporato nel 2002 all'EAI di New York. Si occupa di conservazione di media elettronici non commerciali. IMAP offre una guida e gli strumenti teorici e pratici per archivisti, artisti, conservatori, curatori, registrar, studenti, fornendo soluzioni accessibili per la documentazione e la conservazione delle opere medialì. L'IMAP offre la possibilità di seguire workshops, corsi di catalogazione, programmi pubblici e assistenza tecnica.

⁵⁸ Per la descrizione completa dei casi di studio e delle strategie conservative del video, delle opere digitali e delle installazioni si vedano le indicazioni pubblicate sul sito ufficiale dell'IMAP, all'interno del progetto Online Resource Guide for Exhibiting, Collecting & Preserving Media Art, realizzato insieme all'EAI di New York.

<http://www.eai.org/resourceguide/preservation.html>

l'acetato sembra traslucido. Il poliestere non si deteriora, ma l'acetato si rompe facilmente.

5. Far girare la cassetta. Questa azione può presentare numerosi problemi comuni, incluso il rumore, il trasferimento di colore, la distorsione e i difetti di temporalizzazione. Se la cassetta non gira a causa della perdita di adesività sarà quindi necessaria riformattarla. Bisogna inoltre prestare molta attenzione durante i tentativi di far girare il nastro, che potrebbero danneggiare la macchina.

2.7 La conservazione delle videoinstallazioni

La documentazione delle strategie di conservazione per le installazioni, come abbiamo visto in precedenza, è stata oggetto del progetto triennale (2004-2007) *Inside Installations: Preservation and Presentation of Installation Art*, coordinato dal Netherlands Institute for Cultural Heritage (ICN). In ambito americano ed europeo esistono altri sistemi in uso per la documentazione delle installazioni complesse. Tra i più importanti, il Variable Media Questionnaire, già citato in precedenza, è un'interfaccia interattiva collegata ad un database e costruita per assistere gli artisti e lo staff del museo a descrivere le linee guida dei Variable Media. Il questionario si basa sul Variable Media Approach, che è il metodo per descrivere l'opera indipendentemente dal medium. Il questionario non è esaustivo, ma si basa sul criterio di raccolta di informazioni fornite dall'artista, riguardo le modalità di traduzione del lavoro in un nuovo medium, una volta che il supporto originario sarà inutilizzabile, a causa dell'obsolescenza della tecnologia. In termini che sono già stati esposti, questo sistema garantisce la possibilità di trovare il modo di far "migrare" l'opera senza stravolgere il desiderio dall'artista, anzi operando proprio attraverso le sue indicazioni. Un altro sistema di documentazione è offerto dal progetto Media Matters, che ha messo a punto vari modelli di registrazione dati per la documentazione delle videoinstallazioni, ma anche dei film, delle pellicole e di vari altri supporti. I musei affiliati al progetto hanno costituito un consorzio per stabilire le migliori linee guida per la cura e la gestione delle opere Time-based media, in particolare per le procedure di acquisizione delle opere.

Un modello di registrazione è stato messo a punto anche dal Netherlands Media Art Institute, Montevideo/Time Based Arts di Amsterdam, all'interno del progetto "Preservation of Videoart" (2000-2003) e del congresso "Object 404 not found" (2003). A partire dal 2002 Montevideo ha iniziato un programma specifico focalizzato sulla ricerca

delle strategie di registrazione delle installazioni.⁵⁹ Inoltre, per la conservazione delle videoinstallazioni, o installazioni complesse, sappiamo che il conservatore museale deve dedicarsi prima di tutto ad individuare l'identità dell'opera d'arte, decifrandone il codice linguistico interno. A questo scopo, suggerisce Pip Laurenson, Conservatore della Tate Modern di Londra, "il conservatore deve interessarsi alla relazione tra i componenti del sistema e il significato dell'installazione".⁶⁰ Una videoinstallazione può contenere elementi scultorei, elettronici, componenti di vario genere che relazionati tra loro configurano il potenziale artistico dell'opera, ragione per cui necessitano di una visione organica e di competenze specifiche.

2.7.i Le strategie conservative per le installazioni complesse *Time-based media*. I casi di studio di Gary Hill e Felix Gonzalez-Torres

L'opera *Between Cinema and a Hard Place* (1991) dell'artista inglese Gary Hill è un'installazione *Time-based media*,⁶¹ appartenente alla collezione permanente della TATE Modern di Londra. Il museo londinese da più di dieci anni sta lavorando per stabilire gli standard di cura e di conservazione dei lavori che includono l'uso di nuove tecnologie, come film, video, audio. Un elemento fondamentale nell'approccio conservativo della TATE è che l'intento dell'artista deve guidare la pratica di conservazione dell'opera. Questo è chiaramente possibile perché la maggior parte degli artisti della collezione d'arte contemporanea del museo sono viventi e dunque è possibile che siano interpellati e coinvolti attivamente nella ricerca delle strategie conservative dell'opera. Attraverso la loro testimonianza focalizzata soprattutto sulla raccolta di informazioni dettagliate dell'installazione, sia di natura tecnica che concettuale, è possibile garantire che gli elementi determinanti dell'opera (il cosiddetto "codice linguistico") siano conservati e quindi tramandati nelle successive reinstallazioni. Nel caso di installazioni complesse, gli elementi che compongono l'opera non riguardano solo la sfera materiale, ma sono relativi anche a fattori "intangibili" quali il tempo, lo spazio, il contesto ambientale, la reazione del pubblico. Per molte opere d'arte di questo tipo il significato è determinate, quanto il supporto fisico. A questo proposito l'artista Bill Viola nel 1995 scriveva che l'esistenza dei

⁵⁹ Cfr. G. Wijers, *Video Documentation of Installations*, articolo pubblicato on line all'interno del progetto *Inside Installations: Preservation and Presentation of Installation Art*, aprile 2007

⁶⁰ Cfr. P. Laurenson, *The Management of Display Equipment in Time-based Media Installations*, in *Modern Art, New Museums: Contributions to the Bilbao Congress*, 13-17 settembre 2004, pubblicato da The International Institute for Conservation for Historic and Artistic Works, Londra 2004

⁶¹ Secondo la definizione di Pip Laurenson, il termine "Time-based media" descrive un'opera che ha una durata nel tempo e che dunque può essere esperita in un determinato contesto e in un determinato periodo di tempo. Cfr. P. Laurenson, *Developing strategies for the Conservation of Installations incorporating Time-based media with reference to Gary Hill's Between Cinema and a Hard Place*, in *JAIC*, n. 40, 2001, p. 259-266.

materiali video e di quelli che presentano immagini in movimento, è soggetta, per sua natura, ad una sorta di fragilità temporale. Scrive ancora Viola: “i quadri appesi nelle sale dei musei sono ancora lì, anche quando la luce si spegne di notte. Ma nelle stanze delle videoproiezioni non c’è nulla, poiché le immagini non esistono senza elettricità, esistono in qualche altra dimensione”.⁶²

Questo significa che l’esistenza delle opere Time-based media dipende da chi si occupa dell’installazione, ovvero da colui che è incaricato di installare e garantire la corretta esposizione dell’opera. Ma dipende anche dalle tecnologie utilizzate e dalla loro repentina obsolescenza nel tempo. Questi fattori possono essere origine di eventuali modifiche dell’opera nel tempo. In un’installazione come quella di Gary Hill, il rischio che questa probabilità avvenga è molto alto poiché il lavoro è composto di tubi catodici, che hanno una valenza scultorea, che incide sul significato dell’installazione. Secondo la posizione ufficiale di Montevideo, e del suo curatore Gaby Wijers, le indicazioni fornite dagli artisti sono fondamentali e possono essere utilizzate come linee guida per la conservazione delle loro opere. Questo aspetto obbliga i musei ad attivarsi allo scopo di stabilire un produttivo dialogo tra conservatori museali, curatori e artisti.⁶³ Certamente la tecnica tradizionale per conservare le opere nei musei è quella di custodire fisicamente l’oggetto, ma nel caso di opere che presentano elementi tecnologici deperibili si rischia di conservare materiali obsoleti, privi di qualsiasi funzionalità. Ad esempio la decisione di conservare un tubo al neon di Dan Flavin potrebbe voler dire conservare inutilmente uno scarto senza alcun valore. Tra le tecniche conservative possibili l’emulazione dell’opera permette di sostituire un altro tubo fluorescente o una luce alogena, che produce la stessa luce e lo stesso grado di luminosità del tubo originario. Riguardo a questo aspetto le scelte dell’artista sono fondamentali, poiché Dan Flavin, ad esempio, utilizzava componenti luminosi facilmente reperibili in commercio. Un’altra strategia conservativa consiste nella reinterpretazione dell’opera e rappresenta una delle tecniche più radicali. E’ infatti ritenuta una pratica pericolosa, se non direttamente adottata dall’artista stesso, ma spesso rappresenta l’unico modo di ripresentare performance, eventi effimeri o installazioni pensate per un determinato contesto. Considerate queste condizioni, la documentazione riveste un ruolo basilare nella vita di un’opera d’arte Time-based media, e solo attraverso un’attenta attività di registrazione e catalogazione delle informazioni tecniche e delle procedure può garantirsi una corretta conservazione. Tra queste le riprese video delle installazioni complesse, o la realizzazione di un progetto virtuale in 3D, come è stato recentemente proposto in un caso

⁶² *Ibidem*, p. 260.

⁶³ Cfr. G. Wijers, *op. cit.*, 2005.

di studio sviluppato dal progetto triennale olandese *Inside Installations*. Eppure, attorno al problema della documentazione sorgono una serie di quesiti che bene ha elencato la conservatrice olandese Gaby Wijers:⁶⁴

- Quali sono i differenti approcci nella documentazione e nella conservazione delle opere medialità ad uso dalle organizzazioni artistiche, dalle ricerche accademiche, dai musei e dagli artisti?
- Chi è responsabile per la documentazione e la conservazione della New Media Art?
- Quando si devono implementare le strategie di documentazione e conservazione?

Per rispondere al primo dei tre punti posti dalla Wijers si può fare riferimento alle molteplici iniziative di cui si è parlato nei precedenti paragrafi e alla necessità di individuare delle linee di ricerca comuni e condivise. Le organizzazioni internazionali si stanno muovendo in questo senso, cercando anche di rafforzare il dialogo tra i conservatori museali e gli artisti. Il ruolo del conservatore si rivolge infatti non solo all'ambito del restauro, ma alla conservazione preventiva. Nel caso delle installazioni si occupa della documentazione dei fattori tecnici, ambientali, del contesto, delle interviste con l'artista, allo scopo di preservare la qualità storica del lavoro. Queste nuove pratiche, così descritte, sembrano assai diverse dalle pratiche tradizionali, ma solo attraverso una costante applicazione sarà possibile garantire un futuro a questa tipologia di lavori. Nella metodologia di documentazione, per prima cosa, il conservatore deve occuparsi della redazione dell'elenco di componenti dell'installazione complessa. Attraverso questa lista il conservatore può valutare la funzione di ogni singolo elemento, durante le fasi di allestimento. L'individuazione della funzione dei componenti tecnologici può inoltre limitare le probabilità di rischio che il lavoro non funzioni in futuro. Occupandosi di installazioni complesse i conservatori necessitano anche di arricchire il vocabolario dei componenti tecnologici e delle loro funzioni. Nel caso di studio dell'opera di Gary Hill *Between Cinema and a Hard Place*, composto da 23 monitor, rimossi dall'involucro ed esposti con i tubi catodici come oggetti scultorei. Le immagini trasmesse sugli schermi sono accompagnate da tre tracce audio: nella prima traccia una donna legge un estratto dell'opera di Martin Heidegger *La natura del linguaggio* (1971), la seconda traccia riproduce l'eco della stessa voce, nella terza traccia ci sono una serie di suoni astratti che punteggiano il pezzo tre volte nel suo ciclo di otto minuti. Il lavoro di Hill si focalizza sulla relazione tra lo

⁶⁴ *Ibidem*.

spettatore, il linguaggio e l'immagine attraverso il ritmo delle parole. L'intreccio di questi fattori determina la riuscita dell'intento artistico dell'installazione, dunque il conservatore deve porre la massima attenzione affinché ogni elemento sia perfettamente parte della struttura dell'opera. Nell'opera qui in esame gli elementi fondamentali da documentare sono i video con i tubi catodici (con la loro valenza scultorea), l'immagine video, il suono, il contesto ambientale dove il lavoro viene installato. L'apparecchiatura di questa opera può essere suddivisa in due categorie di componenti. La prima si riferisce agli elementi scultorei, la seconda categoria comprende quegli elementi che non sono visibili e il cui valore è funzionale, per esempio il sistema di controllo del computer o il lettore dei laser disc. I ventitrè monitor usati nell'installazione sono stati modificati dall'artista e costituiscono l'elemento originale dell'opera. I ventitrè monitor sono di marca Panasonic (modello CT1383Y e modello WV-5200), in bianco e nero, di marca Sanyo (modello VM4509). Tutti i monitor sono esposti con i tubi catodici in vista. L'artista ha dichiarato che non vorrebbe che questi fossero sostituiti da tecnologie alternative, come monitor a cristalli liquidi o schermi al plasma, seppure accetterebbe la sostituzione di un tubo catodico deteriorato con uno della stessa forma e di uguale misura.⁶⁵ La considerazione più immediata è che oggi i tubi catodici sono componenti elettriche che si trovano facilmente in commercio, ma tra cinquanta o cento anni saranno sostituiti da nuove e più avanzate tecnologie, e i tubi catodici faranno parte dell'archeologia elettronica di questa era.⁶⁶ E questo è un problema relativo ai film e alle videoinstallazioni create a partire dagli anni Sessanta e Settanta, che adesso fanno delle collezioni di musei di tutto il mondo e che rappresentano una sfida quotidiana per i conservatori e i curatori. Un esempio a questo proposito riguarda la reinstallazione dell'opera di Robert Morris *Finch College Project* (1969), esposta tra il 2001 e il 2002 al Whitney Museum of American Art nella mostra "Into the Light: the Projected Image in American Art. 1964-1977". I curatori hanno dovuto rifilmare il girato della pellicola e reinstallare il pezzo. Christopher Eamon, curatore della mostra insieme a

⁶⁵ Cfr. P. Laurenson, *op. cit.*, p. 263.

⁶⁶ A questo proposito possono essere illuminanti alcune riflessioni di Bruce Sterling, scrittore americano di Science Fiction e studioso di robotica, che scrive: "Curatori, conservatori e archivisti sono molto più vicini al futuro di quanto lo siamo noi mortali. Questo perché essi conservano, catalogano, preservano - fisicamente toccano - gli oggetti del passato e del presente che la gente vedrà in futuro". E ancora, davanti al dilemma di dover buttare un computer obsoleto, scrive: "La risposta è che non si può duplicare un computer. Non si può restaurarlo. Si deve solo acquistarne uno nuovo. Più grande, più veloce. Uno diverso. [...] Il processore è il cuore del computer, ma il fabbricatore di chip è un'orme impresa con stanze superpulite, che vale milioni di dollari. Non è possibile riutilizzare questi grandi fattori per ricreare processori ormai obsoleti". Cfr. B. Sterling, *Digital Decay*, trascrizione del contributo alla conferenza "Preserving the Immaterial: A Conference on Variable Media" Salomon R. Guggenheim Museum, New York, 30-31 marzo 2001.

Chrissie Iles, conferma che l'artista ha diretto e approvato interamente la coreografia dell'installazione, approvando la collocazione di tutti gli elementi.⁶⁷

Quando, ad esempio, è stato acquistato il lavoro di Gary Hill il Dipartimento di Conservazione ha trasferito il materiale originario in un formato digitale non compresso. Durante le fasi di trasferimento, il conservatore è sempre presente, poiché ha il compito di controllare l'autenticità della copia master, che i livelli del colore, della luminosità e il livello dell'audio siano corretti. Al momento il formato digitale non compresso utilizzato dalla TATE è il D1.⁶⁸ Per l'installazione di Gary Hill vengono adoperati dei laser disc, che possono essere sostituiti in un altro formato, una volta che la tecnologia laser sarà diventata obsoleta. Questo è possibile però unicamente con il consenso espresso dall'artista, e solo se le modifiche non generano un cambiamento radicale nell'opera. Il lettore di laser disc non è visibile, dunque non disturba l'opera nel suo aspetto originario.

Daltronde l'approccio del progetto Variable Media Initiative, condotto dal Guggenheim di New York a partire dal 2001, ha introdotto una nuova concezione conservativa dell'opera d'arte realizzata con mezzi *variabili*, secondo cui l'artista deve indicare la strategia di conservazione. Come si è detto, Variable Media Approach infatti studia e documenta l'opera attraverso il suo "comportamento" e non solo attraverso le sue componenti materiali, come prevedono le tecniche tradizionali.⁶⁹ Il Variable Media Questionnaire è stato disegnato proprio per raccogliere e incrociare tutte le informazioni relative all'opera e renderle accessibili. Nel permettere agli artisti di specificare le opzioni di conservazione dell'opera, sempre in accordo con il legittimo proprietario, la questione del medium risulta meno prioritaria rispetto al suo trattamento.

Tra gli otto casi di studio condotti all'interno del progetto Variable Media Initiative, uno in particolare risulta emblematico a questo proposito. Si tratta dell'installazione interattiva *Untitled (Public Opinion)*, 1991 dell'artista cubano Felix Gonzalez-Torres appartenente alla

⁶⁷ Nella stessa mostra l'installazione video *Tiananmen Square* (1990) di Dara Birnbaum, appartenente alla Kramlich Collection, ha subito il processo di "migrazione" delle tecnologie poiché i vecchi monitor sono stati sostituiti con altri più nuovi. Nonostante questa modifica, l'opera ha mantenuto il suo display originario, senza compromettere il significato generale del lavoro. Cfr. C. Berwick, *Screen Savers*, in ARTnews on line, settembre 2002.

⁶⁸ Il D1 è un formato professionale di video ad altissima qualità introdotto nel mercato nel 1986.

⁶⁹ Jon Ippolito, curatore del Variable Media Initiative, in un'intervista del 2002 rilasciata alla rivista DigiCULT.Info dichiara: "Mentre le specifiche tecniche sono di cruciale importanza, è necessario essere in grado di considerare questi elementi in congiunzione con tutti gli altri fattori del lavoro. [...] L'artista decide quali metodi sono opportuni quando compila il questionario. Così le richieste tecniche cambiano - per esempio, nel caso di un lavoro riprodotto ci sarà un livello di degradazione dall'originale al sub-originale e potrebbe essere richiesto il deposito, laddove un lavoro duplicabile, necessita solo di dettagli su come acquistare gli oggetti o le componenti necessarie per realizzare il lavoro". Cfr. R. Sharp, *The Ephemeral Will Enquire: The Future of Conceptual Art and Digital Preservation. An interview with Jon Ippolito*, in DigiCULT.Info, ottobre 2002, p. 10-11.

collezione permanente del Museo Solomon R. Guggenheim. L'opera è composta da una pila di barrette di liquirizia nera ognuna avvolta di plastica trasparente, e collocata in un angolo dello spazio espositivo, gli spettatori sono incoraggiati a prendere le caramelle dalla pila, erodendo poco a poco l'installazione. In questo come in altri casi di studio in cui si ripropone la questione della riproducibilità e della replicabilità, la proprietà intellettuale è fondamentale. Se, infatti, il lavoro dipende da fattori variabili, dati dalla presenza e dall'azione del pubblico (in questo caso) è maggiore la difficoltà di controllare l'autorialità dell'opera e la sua proprietà. Anche in merito a questo aspetto, torna utile la riflessione di Jon Ippolito: "C'è assolutamente bisogno di nuovi schemi per focalizzare questo genere di argomenti. Dobbiamo considerare cosa il museo sta acquistando. Il diritto di riprodurre l'opera d'arte. Gli artisti - all'interno del progetto Variable Media Initiative - rendono i loro materiali disponibili attraverso l'uso dell'Open Source e negare l'accesso è un errore. Esiste un "Contratto di diritto differito" ("Deferred Rights Agreement") attraverso cui gli artisti possono tenere il codice dell'opera invisibile per cinque anni, dopo i quali questo diventa disponibile per il museo".⁷⁰



Felix Gonzalez-Torres, *Untitled (Public Opinion)*, 1991, dimensioni variabili, peso complessivo ideale 320 kg circa di caramelle

⁷⁰ Cfr. R. Sharp, *op. cit.*, 2002, p. 10.

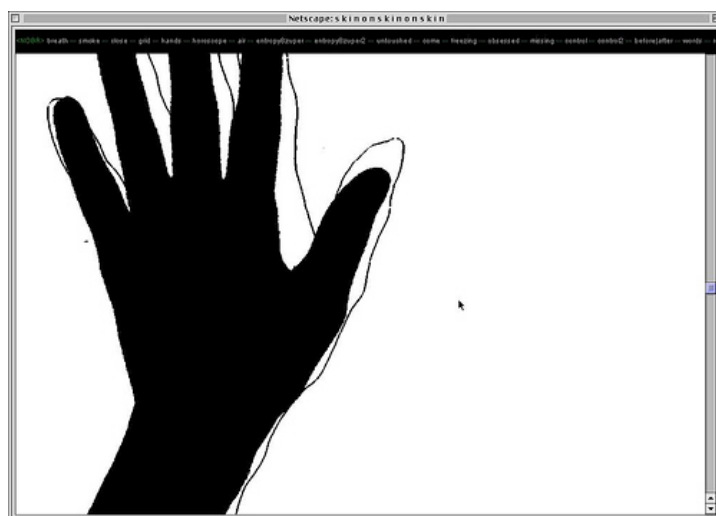
2.8 La conservazione delle opere d'arte digitali: lo storico caso di Äda'web (1994-1998)

Dal momento in cui i musei internazionali hanno cominciato a collezionare opere di Digital Art, sono seguiti i problemi legati alla conservazione e alla trasmissione al futuro. Come già detto prima (si veda il paragrafo 2.4) la Digital Art è l'arte creata attraverso il computer, in formato digitale che utilizza i software messi a disposizione dalle nuove tecnologie per farne supporto o strumento per la presentazione dell'opera stessa. Con la rivoluzione delle telecomunicazioni e l'avvento di Internet, la produzione di questa tipologia di opere si è moltiplicata, e nel 1995 l'otto per cento di tutti i siti erano realizzati da artisti, a dimostrazione che la prima fase di diffusione di questo nuovo medium è passata tra le strette maglie della creazione artistica. Le piattaforme on line Nettime e Rhizome.org hanno indirizzato questo fenomeno oltre Internet, sostenendolo come fenomeno economico e sociale, e proprio grazie al loro sostegno dei primi anni, la Digital art si è affermata come strumento culturale e linguaggio artistico, a tutti gli effetti. Considerando che la Digital Art oggi fa parte dei linguaggi artistici, tanto quanto quelli tradizionali, le problematiche relative alla conservazione sono diventate oggetto di studi e ricerche internazionali. In un arco temporale piuttosto breve uno dei casi esemplari di conservazione di opere di Arte Digitale è il progetto Äda'web (1994-1998). Il progetto nasce nel 1994 per iniziativa di un imprenditore (John Borthwick) e di un giovane curatore (Benjamin Weil), Äda'web è stata definita una sorta di "fonderia digitale": un laboratorio in grado di offrire a un artista i mezzi tecnici ed economici per tradurre le sue idee in siti web, producendo lavori d'arte, ma allo stesso tempo in grado di esprimere in rete una relazione attiva con gli utenti del web, un progetto aperto anche ai "non addetti" ai lavori.⁷¹ Il merito storico di Äda'web è stato quello di richiamare l'attenzione delle istituzioni e della critica su una pratica artistica relativamente ghehizzata: per la sua nascita recente, per oggettivi

⁷¹ äda'web riesce a sopravvivere per quattro anni, e nel 1998 è il primo sito ad entrare nella collezione di un museo di arte contemporanea. Questa vicenda ha ovviamente favorito enormemente il processo di storicizzazione della Net Art. Nei suoi quattro anni di attività, äda'web ha prodotto e ospitato lavori di artisti in rete, collaborando con riviste e istituzioni, come il MoMA. I progetti prodotti dalla 'foundry' si organizzano in due sezioni fondamentali: "project" e "influx". La prima ospita progetti online, mentre la seconda propone lavori che fanno parte di progetti più complessi, che si sviluppano on- e off-line. Il primo progetto prodotto è stato, nel 1995, *Please Change Beliefs* di Jenny Holzer (<http://adaweb.walkerart.org/project/holzer/cgi/pcb.cgi>). L'artista concettuale, che lavora con il linguaggio proponendo i suoi truismi (verità lapalissiane e pillole di saggezza recuperate dalla letteratura, dalla tradizione popolare o dalla sua fantasia) nello spazio pubblico attraverso manifesti, sticker, LED luminosi e grandi pannelli, decide di invadere un nuovo spazio pubblico, quello della rete, e lo fa in 2 modi: disseminando su siti diversi le sue frasi come link al progetto, 'inventando' di fatto la forma del banner, e permettendo agli utenti che visitano il suo sito di modificare, commentare e votare i truismi. In questo modo le sue frasi tornano al mondo da cui provengono, con un bagno rigenerante nel mondo della 'invenzione collettiva' che, a dire dell'artista, ha aggiunto al suo repertorio nuovi, interessanti contributi. <http://adaweb.walkerart.org/>

problemi di presentazione in luoghi pubblici, ma anche, soprattutto in Europa, per una volontaria, orgogliosa segregazione, o addirittura un esplicito rifiuto delle dinamiche del sistema dell'arte. Äda'web si è assunta il difficile compito di mediare tra i due mondi, e l'ha fatto attirando in rete artisti attivi in altri contesti, il cui lavoro si era già conquistato un ruolo nella storia dell'arte contemporanea, come Lawrence Weiner, Jenny Holzer, Antoni Muntadas. In questo modo, ha accelerato i tempi di un riconoscimento istituzionale della Net Art: un riconoscimento sanzionato, al momento della sua chiusura, dal suo ingresso nelle collezioni del Walker Art Center di Minneapolis. Ovviamente, l'importanza e l'esemplarità di Äda'web non si esauriscono qui. Cronologicamente, la vicenda di Äda'web copre un arco temporale decisivo, che va dalla nascita della Net Art al suo riconoscimento istituzionale. Entrando poi nella collezione di un museo, la *foundry* in questi anni ha svolto un ruolo da protagonista, avendo avuto il merito di diffondere e consentire l'affermazione di una nuova operatività artistica in rete. In quest'ottica ha portato alla luce la complessità del rapporto tra Net Art, istituzioni pubbliche, e il problema maggiore della conservazione della Net Art, in quanto arte effimera. La storia insegna che un nuovo mezzo espressivo viene in un primo momento analizzato nel suo specifico tecnologico, quindi accolto "semplicemente come un altro medium". Äda'web fin dall'inizio ha manifestamente cercato una mediazione tra mondo dell'arte -tradizionale- e mondo della Net Art, tra coloro che sperimentano il medium, giocando con le sue possibilità e con i suoi limiti, e chi lo adotta semplicemente (previa assistenza tecnica). Il progetto Äda'web ha compiuto un nuovo approccio all'economia dell'arte in rete, poiché ha definitivamente scardinato la secolare forma di compravendita del sistema dell'arte, gettando le basi per affrontare una problematica, oggi non ancora risolta. Infine, Äda'web inaugura, assieme a poche altre realtà, come il Dia Center of the Arts e Stadium, Äda'web ha affrontato per la prima volta il problema di una possibile azione curatoriale in rete, proponendo soluzioni spesso non ripetibili in contesti diversi, ma che certamente hanno contribuito alla formazione di una nuova figura professionale. Dopo alcuni anni l'esperienza di Äda'web si è conclusa a causa della mancanza di fondi messi a disposizione dal Walker Art Center. Come scrive Domenico Quaranta: "Nel 2003, per una serie di motivi molto diversi (la crisi della new economy, l'indebolirsi del mito della rete, la crisi economica mondiale, e forse la persistente sottovalutazione del settore new media, da perseguirsi solo in periodi di 'vacche grasse'), molti musei americani hanno ridotto al minimo il loro impegno in questo settore, fino al caso clamoroso del Walker Art Center, che ha interrotto le attività della Gallery 9, licenziando in tronco Steve Dietz, curatore della sezione new media e promotore di quella

straordinaria fase che ha avuto nell'acquisizione di Äda'web il suo momento centrale. E questo senza che altre istituzioni intervenissero a raccoglierne il testimone.”⁷²



Una delle interfacce di Äda'web (1994-1998)

Come afferma Jon Ippolito, in un'intervista realizzata recentemente proprio da Domenico Quaranta: “Senza dubbio Äda'web è stata, e rimane ad oggi, la prima e più importante piattaforma per i lavori di Net Art prodotti nel corso della metà degli anni Novanta.”⁷³ In ogni caso è bene ricordare che la modalità con la quale il Walker Art Center ha collezionato il progetto è stato assolutamente pionieristico, soprattutto il momento storico intorno alla metà degli anni Novanta, quando la New Media Art era un linguaggio ancora quasi sconosciuto dalla maggior parte del pubblico, col quale le istituzioni e i musei d'arte contemporanea non si erano mai confrontati, soprattutto in relazione alle problematiche conservative poste in essere dalla stessa natura effimera. Sempre a questo riguardo Jon Ippolito risponde che “Mentre altri curatori toglievano le mani dall'incubo dell'archiviazione dei media digitali, Steve Dietz, l'architetto del Walker's Digital Study Collection, si è calato in questo abisso, riemergendo con una perla. Ovviamente, per lui sarebbe stato ottimo realizzare con tutti gli artisti delle interviste basate sulla modalità del Variable Media Approach, bisogna ricordare che uno dei motivi ispiratori del Variable Media Network è stato proprio il problema che si è presentato a Steve. Nel campo della New Media Art, si impara facendo e Steve Dietz è stato il primo a farlo con assoluta consapevolezza.”⁷⁴

⁷² Per la ricostruzione della storia del progetto si veda Domenico Quaranta, *NET ART 1994 - 1998. La vicenda di Äda'web*, Vita & Pensiero, collana “Strumenti”, Milano 2004.

⁷³ Cfr. *Leaping into the abyss and resurfacing with a pearl. Interview with John Ippolito*, di Domenico Quaranta, in http://www.noemalab.org/sections/specials/net_art_bioart/ippolito.html

⁷⁴ *Ibidem*

Gia nel paragrafo 2.4 si è parlato del progetto Rhizome ArtBase e dell'importanza che questa piattaforma ha nell'ambito della conservazione di progetti di arte digitale. Rhizome ArtBase nasce nel 1999 come archivio on line di progetti di New Media Art, per un totale di 2.120 opere d'arte, in continuo aumento. ArtBase racchiude un'ampia gamma di progetti di artisti di tutto il mondo che utilizzano materiali che includono software, codici, website, immagini in movimento, giochi e browser con finalità estetici e critici. Il sistema con il quale vengono selezionati i lavori prevede la presentazione allo staff curatoriale di ArtBase, che decreta mensilmente l'immissione nell'archivio delle opere. Uno dei principali obiettivi di ArtBase è quello di provvedere alla conservazione delle opere e di garantire una totale accessibilità ai progetti di New Media Art. Poiché uno dei maggiori problemi in futuro sarà quello di come far girare i vecchi software o i documenti prodotti dentro nuovi sistemi, tra le attività di ArtBase una delle priorità affrontate è la conservazione delle opere digitali. ArtBase sostiene che una delle strategie migliori per ottenere dei risultati in futuro è la pratica dell'emulazione, adottando sostanzialmente l'approccio indicato dal Variable Media Network. Uno dei casi di studio più interessanti riguardo la conservazione di un'opera d'arte digitale è quello del progetto *net.flag* (2002) dell'artista americano Mark Napier. Il lavoro di Napier è stato commissionato dal Guggenheim Museum di New York con lo scopo di creare un "territorio geografico" e di appartenenza su Internet, attraverso la partecipazione di gente di varia provenienza, religione e ideologia. Gli utenti possono contribuire alla creazione di una loro bandiera, manipolandone i colori, i simboli, i campi. L'opera *net.flag* raccoglie una "browse history" che permette di visualizzare la cronologia di interventi avvenuti nell'opera. *net.flag* è stato esaminato come caso di studio da Jon Ippolito e pubblicato nel testo *Permanence Through Change. The Variable Media Approach* (Guggenheim Museum Publications, 2003). Nell'intervista di Ippolito a Mark Napier, l'artista spiega il significato dell'opera, la sua identità, le modalità di utilizzo e risponde alle domande che riguardano i metodi di documentazione e conservazione dell'opera. In un passaggio significativo l'artista dichiara: "Ho sempre pensato a *net.flag* come ad un pezzo unico. Non deve essere limitato in termini di database sincronizzati -chissà cosa accadrà nella tecnologia? Come Jeff Rothenberg ha detto, è un argomento logico. Se tu crei l'illusione attraverso il software che c'è solo un lavoro unico in Internet, allora ci sarà un lavoro unico in Internet".⁷⁵

⁷⁵ Cfr. Jon Ippolito, *Mark Napier, net.flag, 2002*, in A. Depocas, J. Ippolito, C. Jones, *op. cit.*, p. 112.

CAPITOLO III

L'approccio alla conservazione e alla documentazione della New Media Art dei principali musei internazionali

3.1 Istituzioni e progetti per la ricerca di strategie e strumenti di conservazione e documentazione della New Media Art

Nel terzo ed ultimo capitolo si configura un quadro generale dello stato contemporaneo della ricerca sulle strategie conservative e di documentazione attuate dai musei e da alcune organizzazioni internazionali, nate specificamente con lo scopo di raccogliere e sviluppare esperienze teoriche e pratiche, attraverso una metodologia di accumulo e di comparazione dei risultati. Le organizzazioni attive nella definizione delle linee guida e di ricerca sono geograficamente dislocate tra i paesi dell'Europa del Nord - principalmente Olanda e Germania e Inghilterra - insieme agli Stati Uniti e al Canada. Come già visto nel capitolo precedente, la sequenza di conferenze, incontri, progetti condotti in questi anni ha dimostrato l'urgenza di individuare le strategie adeguate e di mettere a disposizione gli strumenti necessari ai musei per la corretta archiviazione e conservazione delle opere d'arte variabili. E' inoltre evidente che il crescente numero di iniziative internazionali ha raccolto la richiesta proveniente da più parti (artisti, curatori, musei, restauratori, conservatori, collezionisti) di collaborare e studiare pariteticamente i problemi relativi alla conservazione e alla documentazione della New Media Art. La conservazione della New Media Art è legata ad una molteplicità di aspetti che vanno ben oltre la mera scelta delle modalità pratiche, e tuttavia necessita di elaborare una riflessione più teorica, ancorché fondata su basi filosofiche. Le cosiddette *best practices* determinano le scelte della gran parte delle istituzioni internazionali. I progetti analizzati in questo terzo capitolo (IMAP-Independent Media Arts Preservation con l'EAI-Electronic Art Intermix, INCCA-International Network for Conservation of Contemporary Art, Media Matters, Inside Installation.org, DOCAM Project) hanno sviluppato ricerche in campi specifici per i metodi di registrazione e di conservazione. Tra le istituzioni più attive in questo genere di ricerca il Netherlands Media Art Institute di Amsterdam, sotto la direzione della Foundation for the Conservation of Modern Art (SBMK) nel corso degli ultimi anni ha sviluppato alcuni progetti speciali sui metodi di conservazione della Videoarte. L'istituto olandese ha messo a punto un modello di acquisizione e un modello di registrazione dati che permettono di effettuare un percorso documentativo dell'opera dal momento del suo ingresso all'interno

della collezione permanente del museo, continuando ad accompagnarla nel suo percorso storico, sia nella conservazione delle parti materiali, che nella conoscenza degli aspetti effimeri o contestuali dell'opera. Il progetto condotto dall'SBMK ha dimostrato che la pratica della documentazione avviene attraverso la registrazione dell'intento dell'artista, che si esprime sulle modalità possibili di presentazione futura dell'opera, stabilendo le modalità di conversione, digitalizzazione, e reinstallazione, e la conversione dal formato analogico al Digital Betacam è la prassi determinante per la conservazione delle opere d'arte video.¹

Tra le prime istituzioni dedicate interamente alla New Media Art lo ZKM-Center for Art and Media di Karlsruhe detiene un primato sia dal punto di vista della collezione permanente, che delle iniziative, progetti, pubblicazioni, collaborazioni internazionali sviluppati attorno alla New Media Art, a partire dalla metà degli anni Ottanta. L'idea di avere uno spazio per l'arte e le nuove tecnologie risale al 1985, quando un gruppo di specialisti afferenti all'Università tedesca di Karlsruhe, l'Accademia di Belle Arti insieme ad altri importanti istituti di ricerca crearono le basi per la costruzione di un grande centro progettato per avere al suo interno tre dipartimenti scientifici dedicati alla cultura delle immagini, alla musica e ai media per il pubblico.² L'edificio di archeologia industriale che ospita lo ZKM è stato riconvertito in spazio museale secondo il progetto dell'architetto Rem Koolhaas, a partire dal 1989. Al piano terreno del grande cubo in ferro e vetro si trova il Museo d'arte contemporanea, al primo e una parte del secondo piano si trova il Media Museum dove è ospitata la collezione permanente di New Media Art, che oggi è considerata una delle più complete e storicizzate, esistenti al mondo.

¹ Il progetto del Netherlands Media Art Institute, Montevideo/TBA, prevede inoltre l'accessibilità della documentazione su Internet. Sul sito ufficiale si trovano immagini in buona risoluzione e alcune sequenze dei video sono visualizzate in Reel Video

www.montevideo.nl/en/pdf/CONSERVING_1tm80.pdf

² K. Wurm (a cura di), *ZKM Center for Art and Media Karlsruhe*, Prestel-Verlag, Munich – New York 1997



Prospetto frontale dello ZKM - Center for Art and Media di Karlsruhe, Germania,

3.1.i **“Online Resource Guide for Exhibiting and Collecting Media Art”, EAI-Electronic Art Intermix e IMAP-Independent Media Arts Preservation**

Storicamente la conservazione delle opere d'arte digitali e di Videoarte deve molto all'istituzione americana Electronic Art Intermix (EAI) di New York, un centro che da molti anni partecipa attivamente e promuove la ricerca pratica e teorica sui nuovi media. Il progetto di EAI risale originariamente al 1969, quando il gallerista e dealer newyorkese Howard Wise aprì sulla 57^a strada l'omonima galleria Howard Wise Gallery, in cui fu ospitata la prima collettiva di Videoarte “TV as a Creative Medium”,³ come segno del rinnovamento culturale che si faceva strada negli anni Sessanta. In seguito, anche probabilmente a causa della mancanza di un collezionismo interessato al nuovo linguaggio artistico, la galleria chiude per lasciare il posto al centro EAI-Electronic Art Intermix, che ha come scopo quello di supportare e sviluppare la ricerca artistica realizzata con il video e con le nuove tecnologie audiovisive.

³ La mostra “TV as a Creative Medium”, organizzata da Howard Wise esponeva opere d'arte cinetica e arte in movimento, realizzate con nuove tecnologie, come il video. Tra i dodici artisti invitati ad esporre: Nam June Paik, Charlotte Moorman, Paul Ryan, Ira Schneider, Frank Gillette, Eric Siegel. Wise intendeva creare a New York lo stesso interesse per il nuovo medium espressivo del video, come in quegli stessi anni Gerry Schum faceva in Germania. Purtroppo, probabilmente a causa della mancanza di un vero e proprio collezionismo, Wise fu costretto a chiudere la galleria, con il progetto, non meno importante di creare una struttura di sostegno allo sviluppo della Videoarte. Sempre a New York, un progetto analogo nasceva nel 1971 ad opera dei due artisti Steina e Woody Vasulka: il Kitchen Center, uno spazio culturale rivolto ad artisti che lavoravano con i New Media.



Charlotte Moorman, Nam June Paik, *TV Bra for a Living Sculpture*, performance della mostra "Tv as a Creative Medium", Howard Wise Gallery, New York, 1969

Fondato come organizzazione no-profit nel 1971, l'EAI possiede oggi una delle più importanti collezioni di opere d'arte di New Media, dagli anni Sessanta ad oggi, per un numero superiore ai 3.500 lavori e ai 175 artisti. Sul sito web del centro (www.eai.org) è possibile consultare il catalogo on line delle opere conservate, le biografie degli artisti, i progetti di Net Art e una bibliografia aggiornata di testi specializzati. Dal 1985 EAI è stato tra i primi centri al mondo a sviluppare un progetto sulla conservazione e la catalogazione di opere di New Media Art ("EAI Preservation Program") partendo dalle ricerche sulla propria collezione di video sperimentali. Il progetto è stato supportato dal New York State of Council che ha reso possibile la ricerca sulle tecniche di conservazione e il restauro di centinaia di opere appartenenti alla collezione. Alcune tra queste opere costituiscono un vero e proprio tesoro, poiché sono pezzi unici appartenenti alla produzione della prima generazione di Videoartisti, tra cui Joan Jonas, Vito Acconci, Bruce Nauman, Martha Rosler, Nam June Paik. Le migliaia di videocassette conservate nella collezione testimoniano più di tre decenni di produzione di video, partendo dai primi formati analogici fino alle più sofisticate tecnologie digitali. L'EAI si occupa della pulitura, della masterizzazione e del trasferimento dei video dalle videocassette deteriorate verso formati migliori o analoghi, come il BetaSP o il DigitalBeta. Tutte le operazioni di conservazione condotte dal centro tengono in grande considerazione il punto di vista degli artisti, laddove questo è ancora possibile. In generale si opera con la metodologia del "caso per caso" che serve ad individuare la migliore soluzione (la cosiddetta "best practice") per la

conservazione dell'opera.⁴ Il database è consultabile on line, ed è organizzato in modo tale da offrire non solo le informazioni relative ai video, ma anche le sinossi dei lavori, le biografie degli artisti, la bibliografia aggiornata, file in QuickTime, progetti web e altro. Ad esempio è possibile vedere le registrazioni della performance di Chralotte Moorman alla mostra "TV as a cretive medium", un documento di straordinario valore se si pensa che la polizia intervenne a fermare l'artista perché si mostrava nuda in pubblico, coperta solo dal violoncello (http://www.eai.org/kinetic/Video/Yalkut-Charlotte_ref.mov).

Tra le numerose attività, Electronic Art Intermix nel 2005 ha presentato il progetto "Online Resource Guide for Exhibiting and Collecting Media Art", finanziato da New Art Trust. L'iniziativa, unica nel suo genere, offre sulla piattaforma online una selezione di strumenti sia teorici che pratici per la conservazione delle opere di New Media Art e il loro mantenimento, attraverso la già citata metodologia del "best practice". Il sito web, che compare tra i progetti nella pagina principale di EAI, è una sorta di guida per l'individuazione e l'applicazione degli standard professionali di conservazione, documentazione e registrazione. L'importanza di rendere accessibili queste informazioni ad artisti, curatori, collezionisti, conservatori, archivisti testimonia la necessità, diffusa a tutti i livelli, di utilizzare informazioni attendibili per la salvaguardia del materiale video, in tutti i formati possibili. L'interfaccia di "Online Resource Guide" è strutturata in tre diverse sezioni: Exhibiting (esposizione), Collecting (collezione), Preserving (conservazione). Ogni sezione a sua volta è divisa per tipologia di opere: SINGLE-CHANNEL VIDEO (video monocanale) COMPUTER-BASED ARTS (opere realizzate col computer) INSTALLATION (installazioni).⁵ Per ogni categoria sono disponibili on line i modelli per la richiesta di prestito dei video, per l'acquisizione permanente, per la corretta conservazione, per tutto ciò che è attinente alla gestione, alla documentazione e alla trasmissione del materiale video, secondo la seguente divisione:

- Introduction (Introduzione)
- Best Practices (Migliore strategia)

⁴ La metodologia della "best practice" conferma che l'approccio americano e in generale anglo-sassone si distacca nettamente dall'approccio teorico al restauro perseguito in Italia. Dunque allo scopo di armonizzare le modalità di lavoro internazionali con l'esigenza, probabilmente solo italiana, di possedere una griglia di principi basilari sulle pratiche conservative, è necessario indirizzare il dibattito scientifico verso entrambe le posizioni.

⁵ Il progetto "Online Resource Guide" è stato realizzato grazie alla collaborazione con l'IMAP-Independent Media Arts Preservation (<http://www.imappreserve.org>). L'IMAP dal 1998 al 2002 serve da sponsor all'EAI. E' un'organizzazione no profit di New York, dedicata alla conservazione di media elettronici non commerciali. L'IMAP è nato da un consorzio di organizzazioni per l'arte e da esperti che hanno condiviso le loro esperienze allo scopo di rendere disponibili e accessibili le informazioni sulle strategie pratiche e teoriche sulla conservazione dei dati su supporti variabili.

- Basic Questions (Domande fondamentali)
- Planning Process (Programmazione)
- Agreements/Contracts (Contratti)
- Budget (Costi)
- Equip/Tech Issues (Tecnologie)
- Interviews (Interviste)
- Case Studies (Casi di studio)
- Articles (Articoli)

Il progetto è stato presentato al pubblico in occasione della conferenza dell'“IMAP Electronic Media Preservation Symposium”, Rochester, NY a fine settembre 2007, organizzata dall'IMAP, EAI e da AMIA-Independent Media Interest Group. Il convegno, interamente dedicato alla conservazione, documentazione e collezione delle opere video monocanale, delle installazioni, delle opere di Computer Art, ha inoltre presentato il catalogo dei modelli di registrazione, sviluppati dall'IMAP.⁶

The screenshot shows a web-based registration form for video data. At the top, there are several tabs: Complete Record, Basic Record, Unique Identifiers, Title & Intellectual Description, Physical Description (selected), Acquisition, Usage & Restrictions, Intellectual Access, Local Information, and MARC Record. A 'Dublin Core' button is visible in the top right corner. The form contains the following fields and options:

- Title:** Target city hall
- Format:** 3/4 in.
- Generation:** master
- Running Time:** 28 min.
- Number of Reels:** 1 videocassette of 1
- Color:** b&w color color and b&w
- Sound:** sound ; monaural sound ; stereo silent
- Additional Copies:** (empty text box)
- Location of Originals/Duplicates:** 3/4 in. master at New York Public Library, Division of Rare Books and Manuscripts, 5th Avenue at 42nd Street, New York, NY 10001 ; (212) 930-0804
- Condition:** (empty text box)
- Date of Last Revision:** 9/8/2003
- Date of First Entry:** 10/15/1998
- Control Number:** JH12001

On the right side of the form, there are buttons for 'Find', 'Create New Record', and 'Audio', 'Film', and 'Video' tabs.

Interfaccia del modello di registrazione dati dei video, disponibile on line sul sito IMAP

IMAP, Independent Media Arts Preservation è nata nel 1999 come organizzazione dedicata alla ricerca dei metodi e degli strumenti conservativi per l'arte contemporanea, e in particolare delle opere che utilizzano componenti tecnologiche. Nel 2002 è stata incorporata a EAI, con la quale condivide la ricerca e la produzione di casi di studio e

⁶ Si veda: http://www.amiaconference.com/2007/imap_symposium.html; per i modelli di documentazione sviluppati da IMAP si veda: http://www.imappreserve.org/cat_proj/sample_entry-complete.html

iniziative di diverso genere. Attraverso il sito web, costruito come una vera e propria piattaforma di scambio, IMAP offre libero accesso alle informazioni sulle fonti, ai progetti di catalogazione, alla formazione professionale, soprattutto sostenendo la visibilità di progetti speciali di pubblicazioni, forum, conferenze che riguardano la conservazione della New Media Art.

3.1.ii INCCA-International Network for Conservation of Contemporary Art

INCCA è un'organizzazione internazionale per lo scambio di informazioni e per la conoscenza della conservazione dell'arte contemporanea. INCCA nasce tra il 1999 e il 2002 dall'unione di un gruppo di 23 esperti e di 11 organizzazioni internazionali, con in supporto dell'European Commission's Raphael Programme. All'interno di questa collaborazione è stato creato il sito web dell'INCCA e il progetto di un Database per gli archivi degli artisti realizzato dagli stessi membri dell'INCCA, che possono accedere alle informazioni inedite rilasciate direttamente dagli artisti.⁷ Gli scopi principali su cui è strutturata questa piattaforma sono rivolti alla raccolta e alla condivisione delle conoscenze per la conservazione dell'arte moderna e contemporanea, alla diffusione delle iniziative dell'INCCA a tutta la comunità scientifica internazionale, alla promozione di borse di ricerca per sostenere gli studi specialistici sulla conservazione e sulla documentazione dell'arte contemporanea. Infine, uno degli aspetti chiave su cui si basa l'impostazione del progetto INCCA è quello di stabilire i criteri per utilizzare l'intento dell'artista come strumento basilare per la conservazione e documentazione delle opere d'arte contemporanea, poiché proprio per la complessità e la varietà dei materiali, dei linguaggi e delle tecniche contemporanee, molti lavori rimangono privi di significato, se non accompagnati da una documentazione adeguata che sia accessibile alla comunità scientifica. Per la valutazione dei progetti e gli indirizzi strategici esiste l'INCCA Steering Committee, composto dagli stessi membri fondatori. All'interno del sito convergono sia progetti condotti dai vari musei affiliati, sia i modelli per la registrazione dei dati e per la registrazione delle condizioni dell'opera, come quelli sviluppati da altre iniziative come Media Matters. (Si vedano i modelli in Appendice) All'interno del dibattito internazionale la presenza di INCCA è fondamentale per lo sviluppo di un network internazionale di

⁷ Secondo le indicazioni date nel sito web: "Il database contiene informazioni incrociate (come le schede librerie) che possono descrivere tutti i tipi e formati di documenti. Ogni record include parole chiave e un abstract così come i contatti per ottenere il documento. Più membri possono creare documenti sullo stesso artista risultando in un archivio virtuale dell'artista da cui il nome del database. Più di 180 artisti sono al momento presenti nel database, tra cui Marina Abramovic, Miroslaw Balka, Joseph Beuys, Tony Cragg, Tracey Emin, Gilbert & George, Thomas Hirschhorn, Donald Judd, Ilya Kabakov, Bruce Nauman, Shirin Neshat, Panamarenko.

musei che attraverso questa rete possono dialogare e condividere criteri e standard di documentazione unici, allo scopo di rendere più coeso l'approccio alla conservazione dell'arte contemporanea.

3.1.iii Media Matters

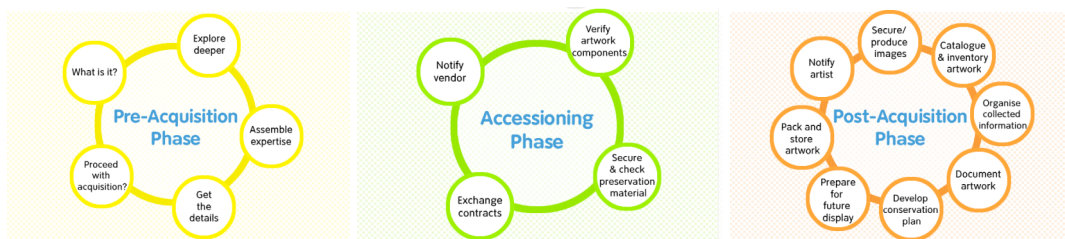
Come già anticipato nel precedente capitolo, il progetto Media Matters della TATE di Londra è una piattaforma on line dove è pubblicata tutta la modulistica per la registrazione dati, per il prestito e in generale per l'acquisizione delle opere d'arte tecnologiche da parte del museo. Il progetto di condivisione standardizzata tra musei è stato condotto, da parte del museo inglese, dalla conservatrice Pip Laurenson, che nell'ottica della riunione dei dati continua a promuovere iniziative legate alla conservazione della New Media Art.

All'interno del progetto Media Matters sono stati sviluppati diversi modelli di registrazione dati: un diagramma del processo, una scheda per il budget da impiegare, una Scheda di contratto di prestito, un modello di Facilities Report, e il Condition Report. Quest'ultimo è diversificato per tipologia di opera e di supporti utilizzati, ovvero per le installazioni complesse, per i film, per le videocassette, per i formati digitali. Questi modelli costituiscono la base per ricevere, mantenere e conservare un'opera di New Media Art, qualunque sia il suo formato, all'interno del museo.⁸ Sul sito on line del progetto Media Matters si trovano le linee guida per la redazione di diverse tipologie di voci, quali: budget, contratto di prestito, Facilities Report, documentazione dell'installazione, condition report. Il principale obiettivo è quello di estendere l'elenco delle voci per la registrazione dei dati dei modelli tradizionali anche alle opere che utilizzano supporti non tradizionali. La scheda italiana OAC (modello 3.00 del Ministero dei beni e Attività Culturali) ad esempio raccoglie in un'unica sezione le diverse tipologie di supporto o di tecnica, mentre le schede redatte nel progetto inglese presentano per ogni supporto un modello specifico: ad esempio i modelli del Condition Report sono suddivisi per specificità di supporto (DVD, CD, apparecchiature, film, Hard Disc Drive, videocassette) e per tipologia di linguaggio. Il Condition Report deve essere compilato e allegato al contratto di prestito che il prestatore fornisce unitamente all'opera. Secondo le indicazioni date dai modelli di registrazione dati per le opere di New Media Art, nel caso di opere video, la TATE prevede che vengano conservate tre copie diverse: una copia master d'archivio ("Archival Master for Media

⁸ Tutti i documenti prodotti dal progetto Media Matters sono scaricabili dal sito e costituiscono un contributo sulle modalità di ricezione e gestione ("how-to") di grande utilità per tutte quelle istituzioni che si occupano di New Media Art.

<http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/mediamatters/>

Works”) che è la copia che il museo acquisisce dalla copia master dell’artista, nel suo formato originario o in altro formato; la Copia di conservazione (“Preservation Copies for Media Works”) che dà al museo il diritto, in caso di necessità, di riprodurre delle copie e di riversare l’opera in nuovi formati per garantirne la conservazione; infine la Copia per mostra (“Exhibition Copies for Media Works”) con cui l’artista o il proprietario dell’opera trasferisce al Museo il diritto di avere una copia per le mostre, ma anche il diritto di duplicare l’opera in caso di prestito. Per quanto riguarda il procedimento di acquisizione delle opere di New Media Art, la TATE segue le indicazioni di un diagramma diviso in tre differenti fasi, disponibile sul sito. La struttura circolare dimostra che la fase di acquisizione non rispetta necessariamente un ordine lineare e che le fasi di preacquisizione, registrazione e post-acquisizione possono anche sovrapporsi. Le fasi così descritte nei diagrammi mostrano comunque un ordine cronologico, così da chiarire la specificità di ogni singolo momento.



Le tre fasi di preacquisizione, registrazione e post-acquisizione, Media Matters, TATE di Londra

3.1.iv DOCAM-Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage

Tra i progetti più importanti il DOCAM - Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage è un progetto quinquennale (2005-2009) promosso dalle due istituzioni canadesi Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology e Social Sciences and Humanities Research Council of Canada (SSHRC). DOCAM nasce come un progetto interdisciplinare che ha come scopo lo studio e la ricerca dei metodi di conservazione e documentazione della New Media Art. A questo progetto partecipano circa venti istituzioni e musei internazionali, oltre le partnership con la rivista scientifica Leonardo e il V_2 Institute for the Unstable Media di Rotterdam. All’interno del progetto collaborano oltre a più di venti esperti e studiosi, borsisti e ricercatori specializzati nello studio della conservazione e del restauro del contemporaneo, nella catalogazione, come in altri campi legati al mantenimento e alla documentazione dell’arte a base tecnologica. Annualmente il DOCAM organizza un summit nel quale si dibatte e si presenta lo stato aggiornato delle ricerche dei partecipanti. Ad oggi DOCAM rappresenta uno dei progetti più importanti per lo sviluppo del dibattito internazionale, e nel suo statuto tende alla realizzazione di cinque

obiettivi specifici. Il primo è quello di condurre ricerche interdisciplinari nel campo delle scienze, della pratica e della teoria allo scopo di affrontare i problemi della conservazione e del restauro delle opere realizzate con componenti elettronici, visuali, performativi, ambientali. Il secondo obiettivo è quello di promuovere la trasmissione della conoscenza e di diffondere questo tipo di studi alle generazioni accademiche più giovani di studenti, ricercatori, dottorandi. Il terzo punto prevede la creazione di nuovi strumenti pratici per documentare e correttamente definire le opere realizzate con parti tecnologiche, e per formulare una lista di “best practice” di intervento. Il quarto obiettivo mira a contribuire alla formazione dei conservatori, dei restauratori e di coloro che quotidianamente nei musei si occupano di gestire il patrimonio artistico della New Media Art. Il quinto e ultimo obiettivo è quello di arrivare ad avere risultati concreti e tangibili, soprattutto attraverso la creazione di un network nel quale questi stessi risultati possono essere confrontati e condivisi. Il DOCAM è costituito da sei comitati di ricerca che sviluppano queste cinque aree di ricerca, attraverso una serie di incontri annuali dove vengono presentati i report delle attività svolte.

3.2 Due esempi sulla documentazione. Il punto di vista del museo e il punto di vista dell'artista.

Tra gli argomenti dibattuti più frequentemente ci sono quelli riferiti ai criteri di documentazione e di gestione delle opere d'arte (in questo caso non solo contemporanee) e il ruolo che il museo deve assumersi a garanzia dell'opera stessa nel rispetto delle intenzioni dell'artista. Da un lato il museo, in quanto istituzione che prende in carico l'opera e ne garantisce la trasmissione al futuro e ai posteri assume in sé le facoltà gestionali e decisionali per assicurare tale risultato, dall'altro c'è l'artista con le indicazioni relative all'opera, alle modalità con le quali è stata creata, le possibili indicazioni non solo tecniche ed operative, ma anche le informazioni contestuali e culturali con le quali è stata prodotta. Nella migliore delle ipotesi si dovrebbe auspicare che dalla fusione di queste due condizioni si generi la migliore scelta conservativa, poiché ognuna di esse contiene dei requisiti indispensabili. Il criterio della *Best practice* è di fatto, riconosciuto come migliore approccio conservativo utilizzato in ambito internazionale.

Per dimostrare quali e quanti problemi si presentano quando ci si occupa di documentare e conservare un'opera di New Media Art, si prendono qui in esame due casi legati alla documentazione delle installazioni complesse, osservando la questione da due prospettive diverse: quella del museo e quella dell'artista. Si è scelto in particolare di affrontare la

documentazione dell'opera di Bill Viola *Il Vapore* del 1975, appartenente alla collezione permanente del MAXXI, perché è il primo caso di un'opera complessa che è stata documentata secondo una precisa modalità di registrazione dei dati, al momento della sua ripresentazione dopo l'acquisto. In questi ultimi anni il MAXXI, sotto la direzione del Direttore Anna Mattiolo e la costante attività di ricerca di Alessandra Barbuto -anche in vista della prossima apertura del museo e dell'importanza che si riconosce ad esso non solo come contenitore di opere, ma come centro di attività scientifiche- ha scelto di intraprendere la via della promozione della ricerca, non solo sulla conservazione delle opere, ma anche di nuove strategie conservative, soprattutto in nome della vocazione contemporanea, in quanto museo del XXI secolo. Fin dall'inizio del 2007 le possibilità offerte da questo nuovo orientamento hanno permesso la creazione di un network di musei italiani - a questa data ancora in via di definizione- riuniti attorno ad un tavolo di lavoro comune per dibattere nella sua complessità il tema della conservazione del contemporaneo. Dalla fine del 2007 ai primi mesi del 2008, grazie alla collaborazione tra MAXXI, GNAM-Galleria nazionale d'arte moderna e l'Associazione Amici di Cesare Brandi di Roma, si è svolto un ciclo di seminari che ha affrontato diverse tematiche, legate alla convivenza con i principi brandiani, alle questioni relative alla proprietà intellettuale, ma anche le problematiche sulla definizione della New Media Art, a cui sono stata invitata a prendere parte come relatore nella giornata dedicata al tema "Definizione della New Media Art e problematiche conservative".⁹

Nel secondo caso si è scelta l'opera dell'artista messicano Rafel Lozano-Hemmer perché proprio la sofisticazione tecnologica peculiare del suo lavoro ci permette di comprendere quali problemi e che approccio teorico e pratico bisogna assumere rispetto alla tipologia effimera delle sue opere. Anche attraverso l'intervista con l'artista si comprende quali siano le maggiori difficoltà che deve affrontare un artista che realizza opere basate interamente sull'uso di nuove tecnologie. Lozano-Hemmer proprio per ovviare a molte "mancanze" di strumenti di acquisizione sia da parte dei musei che di privati, realizza una dettagliata documentazione dell'opera sia delle parti tecnologiche (comprese le istruzioni di montaggio, le modalità di presentazione, il reperimento delle componenti meccaniche o tecniche, i contatti dei fornitori) che quelle creative, e inoltre un'intervista con l'artista, l'elenco di tutte le esposizioni precedenti dell'opera e la presenza di altre edizioni, sotto

⁹ A questo proposito si veda L. Barreca, *Il dibattito internazionale intorno alla conservazione e documentazione della New Media Art*, in Atti del ciclo di seminari sulla "Conservazione del contemporaneo", promosso dall'Associazione Amici di Cesare Brandi, MAXXI, GNAM, Roma novembre 2007-febbraio 2008 (in via di pubblicazione)

forma di un vero e proprio “libro di istruzioni”. Bisogna anche dire che questo tipo di documentazione non è così comune tra gli artisti contemporanei che lavorano con le nuove tecnologie, e Lozano-Hemmer, consapevole del fatto che dei suoi lavori deve poter garantire il perfetto funzionamento, nonché la loro conservazione futura, ha organizzato il suo lavoro in modo tale che ogni opera è accompagnata da un manuale di istruzioni, che viene fornito al momento dell’acquisto o dell’installazione del lavoro.

3.2.i Il museo: la documentazione dell’opera *Il vapore* (1975) di Bill Viola

Allo scopo di descrivere la modalità con la quale in Italia si stanno svolgendo alcune importanti iniziative sulla conservazione e la documentazione del contemporaneo si riporta il caso di studio condotto dal MAXXI nel maggio 2007, a cui ho preso parte nella fase ultima dell’allestimento dell’opera. Si tratta della reinstallazione dell’opera *Il Vapore* (1975) di Bill Viola. L’opera, di proprietà della collezione permanente del MAXXI di Roma, è stata presentata al pubblico nel secondo appuntamento del ciclo di mostre MAXXI-Installazioni, curato da Alessandra Barbuto e documentato secondo le modalità del progetto pilota DIC-Documentare Installazioni Complesse (realizzato in collaborazione con Marina Pugliese, delle Civiche Raccolte d’Arte di Milano). L’intera iniziativa si è svolta nel corso del 2007 e, oltre l’opera di Bill Viola, ha ripresentato le installazioni di cinque artisti di fama internazionale appartenenti alla collezione del MAXXI: *Gargoyle* di Tony Oursler, *Quadro di fili elettrici - Tenda di lampadine* (1967) di Michelangelo Pistoletto, *Collapse-Construct* (2005) di Charles Sandison e *Sfera avional* (1968) di Maurizio Mochetti. L’idea di documentare le installazioni della collezione è nata dalla necessità di registrare, e in qualche modo anche di “testare” le opere che presentano dispositivi tecnologici e che dal momento dell’acquisto sono state conservate nei depositi del MAXXI. Questa esperienza, condotta da Alessandra Barbuto, ha di fatto mostrato che i problemi relativi alla rimessa in scena di opere complesse pongono in essere numerose questioni legate non solo alla documentazione delle parti tecniche e al loro corretto funzionamento, ma anche alla natura relazionale e contestuale che alcuni questi lavori richiedono: quali il contatto col pubblico, la dimensione interattiva e partecipatoria, l’illuminazione, la presentazione. Problemi di altra natura sono stati individuati anche su un piano meramente tecnico, ad esempio l’opera *Collapse-Construct* (2005) dell’artista americano Charles Sandison, è un progetto di Software Art che visualizza una “caduta” casuale e randomica di numeri con quali si compone un’immagine. Il codice software che rende possibile la visione è stato scritto dall’artista e rappresenta la vera

essenza dell'opera.¹⁰ Al momento dell'installazione, e al fine di garantire il corretto funzionamento, la presenza dell'artista è stata indispensabile, poiché a distanza di soli due anni dalla creazione dell'opera, si è resa evidente la necessità di un intervento diretto di riprogrammazione del software. Questa vicenda dimostra che il semplice deposito per queste opere non è una modalità conservativa più attuabile. Si consideri la vicenda anche dal punto di vista della proprietà dell'opera da parte del Museo: in questo caso il MAXXI ha acquistato un lavoro che si presenta come una proiezione, ma che non si trova su un supporto fisico come un DVD o un formato analogico. L'opera è composta da un codice binario che è custodito fisicamente dentro un hardware. Il Museo ha il diritto di riprodurre l'opera nel suo linguaggio elettronico e conservarla attraverso l'archiviazione del software o del codice-sorgente all'interno di un hard-drive o di un server, mantenendo di fatto solo la parte elettronica.



Visione d'insieme della mostra di Pistoletto, Sandison, Mochetti, MAXXI, Roma, settembre 2007

Nel suo complesso il progetto DIC è servito a monitorare le opere durante la fase di presentazione come una sorta di “prova tecnica”, ma anche come possibilità di indagare la possibile riproducibilità o sostituibilità di alcune componenti.

Il caso di studio dell'opera *Il Vapore*, 1975 di Bill Viola che qui si è scelto di menzionare ha offerto l'opportunità di mettere in atto per la prima volta le operazioni di registrazione e la documentazione tecnica dell'opera in fase di allestimento. La reinstallazione dell'opera è stata ospitata nel mese di maggio al Museo Hendrik C. Andersen di Roma.

Il Vapore è un'installazione video e audio realizzata dall'artista nel 1975 durante il suo soggiorno a Firenze, quando aveva lavorato come tecnico per il centro di produzione video art/tapes/22. L'opera è stata esposta a Zona, sede di un collettivo di artisti attivo a Firenze dalla metà degli anni Settanta alla metà degli anni Ottanta. Nel 2006 l'opera è entrata a far

¹⁰ Si veda anche il sito dell'artista <http://www.torrisdalebay.com/>

parte della collezione del MAXXI, che l'ha acquistata dalla galleria James Cohan di New York. Il progetto è composto da una proiezione video, trasmessa da un televisore posto in una nicchia, da una pedana, da un fornello elettrico e da una pentola con dell'acqua profumata alle foglie di eucalyptus. La trasmissione video interagisce con le immagini riprese in diretta e con lo stesso visitatore, che diventa parte integrante dell'opera, poiché solo attraverso la sua presenza e la sua partecipazione fisica può assistere alla fusione tra l'immagine reale sovrapposta all'immagine fittizia del video.



Bill Viola, *Il Vapore*, 1975, Videoinstallazione - MAXXI - Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo, Roma

3.2.ii L'artista: le videoinstallazioni ambientali di Raphael Lozano-Hemmer. La documentazione come conservazione preventiva. Analisi delle opere: *Pulse Room* (2006), *Vectorial Elevation*, *Subtitled Public*

Alcune delle videoinstallazioni dell'artista messicano Rafael Lozano-Hemmer sono spettacolari opere d'arte pubblica che presentano un uso delle tecnologie elevatissimo e un livello di interazione col pubblico fondamentale per la stessa attivazione dell'opera. Oltre ad una corrispondenza abbastanza frequente, ho avuto l'opportunità di conoscere personalmente l'artista nel suo studio di Montreal, in Canada nell'estate del 2006, e di incontrarlo nuovamente e intervistarlo in occasione dell'ultima Biennale di Venezia, dove rappresentava il Messico nel Padiglione di Palazzo Soranzo-Van Axel.

Avendo lavorato fin dagli esordi della sua carriera con le nuove tecnologie, Lozano-Hemmer ha sviluppato nel corso degli ultimi anni un altissimo livello di sofisticazione

tecnologica, comune a pochi, grandi artisti. Il fattore di interazione tra pubblico e opera, lo scambio di reciprocità instaurato con lo spettatore è alla base dell'intera opera dell'artista, ma con la particolarità che proprio questo uso del linguaggio elettronico e della virtualità viene calato in una dimensione ambientale, in cui arte e tecnologia si fondono in una sorta di grande gioco collettivo di arte pubblica. A parte il fascino esercitato da questi lavori, si è scelto di utilizzare questo riferimento proprio perché la natura effimera dei lavori, la componente tecnologica e la tipologia delle opere pongono una serie di questioni fondamentali sulla conservazione e sulla documentazione, nonché su problematiche legate alla presentazione. Quasi tutti i lavori di Rafael Lozano-Hemmer nascono da uno staff di ingegneri, programmatori, designer che lavorano in modo interdisciplinare alla creazione dell'idea dell'artista. In una delle considerazioni scambiate con Lozano-Hemmer riguardo la conservazione dei suoi lavori, l'artista è convinto che siccome non è possibile conservare tutto, nelle opere che utilizzano software o la rete si può conservare solo il codice, ad esempio, poiché ciò che è realmente importante consiste nel documentare l'essenza dell'opera, l'*aura* di cui parla Benjamin. E continua dicendo "Quando vivi o hai un approccio con questo tipo di opere avverti qualcosa di speciale, senti di stare vivendo un'esperienza totalizzante. Sono convinto che è questa l'*aura* da preservare, attraverso il suo *reenactment*, la sua rimessa in scena".¹¹

Dall'analisi qui presentata di alcune installazioni realizzate in spazi pubblici si comprende che l'attività artistica di Rafael Lozano-Hemmer induce a riconsiderare l'evento artistico nel suo valore contestuale e non più nella sua oggettualità, poiché la tecnologia utilizzata costituisce solo il *medium* col quale si realizza l'idea dell'opera, la cui attivazione invece è affidata alla partecipazione pubblica.

Vectorial Elevation, 1999-2000

L'opera *Vectorial Elevation*, realizzata per la prima volta nel 1999-2000 a Mexico City, è una delle più spettacolari opere d'arte pubblica e di Net Art realizzate da Rafael Lozano-Hemmer. Dopo la tappa messicana, il progetto è stato presentato in diverse città del mondo: nel 2002 a Artium Square, Vitoria, Paesi Baschi, nel 2003 a Place Bellecour, Lyon, Fête des Lumières, nel 2004 a O'Connell Street, Dublino. Il progetto si svolge in due distinte sedi: la piazza o la sede urbana dove vengono collocati i proiettori che hanno una capacità di 126,000 watt ognuno, visibili fino a 15 km di distanza e capaci di proiettare il raggio luminoso in altezza fino ad 1 km, e un sito web su Internet

¹¹ Da una conversazione con Rafael Lozano-Hemmer, avuta nel suo studio di Montreal, Canada, luglio 2006.

(<http://www.alzado.net/>) che gestisce la partecipazione del pubblico. Attraverso un software (applet java, costruito su piattaforma Linux) messo appunto dall'artista con la collaborazione di un team di dodici tra ingegneri, programmatori, designer e tecnici dislocati a Montréal, Madrid e Mexico City, è possibile regolare individualmente ciascuno dei diciotto proiettori. Il software permette agli utenti da casa di modificare la geometria spaziale delle luci sulla piazza, creando una sorta di vere e proprie coreografie luminose nel cielo, al di sopra la città, ogni giorno dalle 6 di sera alle 6 di mattina. Questo progetto realizza il concetto di "architettura relazionale" teorizzato da Rafael Lozano-Hemmer, che consiste nella riappropriazione umana di spazi urbani, attraverso il riposizionamento del ruolo del fruitore nel luogo fisico e nel luogo virtuale. Come conferma Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation* tenta di creare un rapporto tra le tecnologie di controllo, paesaggio urbanizzato e il pubblico locale e remoto di Internet.¹² Un elemento significativo nel progetto di Lozano-Hemmer è costituito dal fatto che l'interfaccia del sito è stata realizzata in maniera da permettere agli utenti della rete di interagire attivamente, potendo osservare il risultato delle geometrie luminose attraverso quattro webcam che registrano lo spettacolo da altrettanti punti di vista. Ogni sei secondi le luci si orientano automaticamente e tre webcam su internet mostrano in tempo reale, da altrettante angolazioni, le coreografie temporanea create dall'utente. Un archivio conservato nello stesso sito web conserva tutte le coreografie realizzate, i commenti dei visitatori, le informazioni relative agli utenti. Un messaggio di notifica viene in seguito inviato per avvertire l'utente che la pagina web ha registrato la partecipazione al progetto, registrando tutto su Internet. In questo modo l'opera vive sia attraverso la sua interazione pubblica, sia attraverso la documentazione conservata online.

¹² Un archivio on line ha raccolto le differenti modificazioni delle coreografie luminose prodotte dalla partecipazione del pubblico. Nel progetto realizzato a Zócalo Square hanno partecipato più di 800.000 mila persone, da 89 paesi, visitando il sito in un periodo di due settimane. Il videostream su internet ha registrato le modificazioni sul sito ed era possibile vedere le luci da 20 chilometri di distanza, quindi da tutta la città. E' possibile vedere la documentazione dell'evento sul sito <http://www.lozano-hemmer.com/video/alzado.html> in cui un video, accompagnato dalla voce dell'artista, spiega tutto il funzionamento del progetto sia nei dettagli tecnici, che attraverso le testimonianze dirette della gente.



Rafael Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation, Relational Architecture #4*, Zócalo Square, Città del Messico, 1999-2000



Rafael Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation*, 2003, Artium Square, Vitoria, Paesi Baschi

Subtitled Public, 2005

Nell'opera *Subtitled Public*, lo spettatore è al centro dello spazio e viene “seguito” dall'occhio della luce, che proietta sul corpo dei verbi o delle parole, a seconda del movimento dello spettatore nello spazio. L'unico modo per distogliere da sé la luce e di evitare di essere “sottotitolati” è quello di toccare un altro visitatore. Anche in questo lavoro Lozano-Hemmer rivela le qualità interattive dello spazio facendo uso di un semplice dispositivo di sorveglianza ad infrarossi, che viene trasformato come strumento relazionale tra tecnologia, spettatore e spazio in cui questo si muove. La differenza dunque tra un'architettura virtuale e un'architettura relazionale è che la prima dà vita ad una simulazione, mentre la seconda ad una sorta di dissimulazione, incoraggiando l'interazione fisica, il tatto, l'azione, l'operatività reale dello spettatore all'interno della videoinstallazione. Questa capacità dell'opera di “reagire” viene così teorizzata dall'artista: “oggi l'arte digitale - in verità, tutta l'arte- è

consapevole. Questo concetto è sempre stato vero, ma noi siamo diventati consci di questa consapevolezza solo adesso. Le opere ci ascoltano, ci guardano, avvertono la nostra presenza e aspettano noi per essere ispirate, e non in un altro modo. Non è una coincidenza che l'arte postmoderna enfatizza la partecipazione del pubblico. Nella teoria della linguistica Saussure afferma che non può esserci dialogo senza la reciproca consapevolezza dell'interlocutore. Proprio lo stesso concetto è stato espresso da Duchamp, per esempio quando egli afferma «C'est le le regardeur qui fait le tableaux». [...] Difendo l'idea che anche l'opera stessa ha una vita propria".¹³ E ancora, Lozano-Hemmer parla del concetto di aura dell'opera d'arte, affermando che se Benjamin afferma che l'immagine moderna, meccanicamente riproducibile ha perso la sua *aura*, al contrario l'artista messicano sostiene che "con le nuove tecnologie l'*aura* è ritornata, e con una rivendicazione, perché quello che la tecnologia enfatizza, attraverso l'interattività, è la lettura multipla, l'idea che l'opera d'arte è creata attraverso la partecipazione del fruitore. L'idea che un lavoro non è ermetico, ma qualcosa che richiede una presentazione al fine di esistere, è fondamentale per comprendere il concetto di «rivendicazione dell'*aura*»".¹⁴



Rafael Lozano-Hemmer, *Subtitled Public*, Sala de Arte Público Siqueiros, Mexico City, Messico, 2005, sistema di sorveglianza computerizzato a raggi infrarossi, proiettori, dimensioni variabili, collezione TATE Modern, Londra

***Pulse Room*, 2006**

L'installazione ambientale *Pulse Room* è composta da una serie di bulbi ad incandescenza, sensori del battito cardiaco, computer e una scultura metallica che permette l'interazione col pubblico e l'attivazione dell'opera. L'installazione funziona solo attraverso la partecipazione del pubblico. Un sensore collegato ad una postazione con due maniglie registra il battito cardiaco del pubblico che stringe per qualche secondo le maniglie. Il ritmo

¹³ Cfr. *A conversation between José Luis Barrios and Rafael Lozano-Hemmer*, in *Rafael Lozano-Hemmer*, catalogo della mostra *Subcultures*, Galerie Guy Bärtschi, Ginevra, 2006, p. 7.

¹⁴ *Ibidem*, p. 5

cardiaco viene trasformato in impulso elettrico e registrato dai bulbi ad incandescenza che si illuminano ad intermittenza. Al centesimo visitatore, tutte le lampadine rimangono accese, per poi spegnersi e ricominciare da capo. L'installazione ambientale di Rafael Lozano-Hemmer è stata pensata per attivare un'ampia partecipazione pubblica. L'opera si presenta come un grande ambiente, una sorta di piattaforma all'interno della quale lo spettatore si muove e interagisce con l'opera stabilendo una relazione di reciproco scambio. Lo stesso Lozano-Hemmer afferma che le opere d'arte contemporanee richiedono la presenza umana per poter sopravvivere. Questo concetto può essere identificato nella definizione di "architettura relazionale", coniato dall'artista messicano qualche anno prima che il critico francese Nicolas Bourriaud parlasse di "estetica relazionale", che invece possiede un'accezione più socio-antropologica.¹⁵ Recentemente l'opera era stata proposta per l'acquisto da parte della TATE di Londra, che dopo alcune fasi di contrattazione ha ritenuto che il museo non avrebbe potuto sostenere i costi delle eventuali sostituzioni dei bulbi ad incandescenza, oltre il prezzo di vendita dell'opera. Questa vicenda, emblematica per molti aspetti, si concluse con la decisione di acquistare un'altra opera dell'artista, che invece avrebbe permesso al museo una conservazione e una gestione più semplice. Anche la scelta dell'artista di lasciare solo la documentazione dell'opera quando le componenti fisiche non saranno più reperibili in commercio, non fu ritenuta una scelta vantaggiosa per il museo.



Rafael Lozano-hemmer, *Pulse Room*, 2006, bulbi ad incandescenza, sensori del battito cardiaco, computer e scultura metallica.

¹⁵ Si veda N. Bourriaud, *Esthétique Relationnelle*, le presses du reel, Paris 2001

3.3 Intervista a Rafael Lozano-Hemmer (10 giugno 2007, 52. Biennale di Venezia)

Laura Barreca: *The first question regards the relationship, in your work, between the concept of New Media Art and the Public Art. Which is the importance to realize projects for a large audience? Not only for the people of museums, but the people walking on the street, on the square, that usually not have any contact with contemporary art.*

Laura Barreca: La prima domanda riguarda la relazione esistente nel tuo lavoro tra il concetto di New Media Art e di Public Art. Che valore ha realizzare progetti per un pubblico ampio? Non solo per la gente che frequenta i musei, ma anche per chi cammina per la strada, nelle piazze delle città e che normalmente non si interessano d'arte contemporanea.

Rafael Lozano-Hemmer: My work is at the intersection of architecture and performing arts, I'm interested to try to intervene in public spaces in order to create eccentric environments, where people and buildings are allowed to have different kind of relationships than they normally have, usually relationships established through technology. In the '60 and '70 there was a big phenomenon called "Intelligent Architecture" that refers mostly to air conditioning systems that automatically keep the temperature in the building at the same level, or it refers to elevator dispatch sequences with fuzzy logic technology that were allowed to be more efficient. But this notion of "Intelligent Architecture" is all about the work inside of the building, how to optimize all of the mechanisms for this building to actually to be a good place to work in or live. To me, an Intelligent Architecture is really not about a utilitarian use, but rather to try making connections, to try for the building to actually express their situation, their state, through lighting, through projections, sounds, through vibrations, onto to the public space, and likewise for the public to be able to transform the public space, to have their presence or their gesture or their internet activities, actually to be magnified to this "urban scale". Thus make the city be temporarily transformed by events that in a way seek for people to feel like they're entitled to their cities.

Rafael Lozano-Hemmer: Il mio lavoro si trova esattamente a cavallo tra architettura e performing art. Mi interessa intervenire in spazi pubblici, con l'obiettivo di creare ambienti eccentrici, dove alla gente è permesso instaurare una relazione differente a quella che hanno con gli edifici pubblici, che normalmente vengono controllati attraverso la tecnologia. Negli anni Sessanta e Settanta ci fu un importante fenomeno chiamato "Architettura intelligente" riferita generalmente ai sistemi di condizionamento dell'aria che mantengono

automaticamente la temperatura allo stesso livello negli edifici; o si riferisce alla velocità degli ascensori con una tecnologia fuzzy che permette loro di essere più efficienti. Ma questa nozione di “Architettura intelligente” gestisce interamente l'interno degli edifici, il modo in cui ottimizzare i meccanismi dell'edificio, affinché sia un buon posto dove vivere o lavorare. A mio parere, un'Architettura intelligente non a che fare con un uso utilitaristico, ma piuttosto cerca di trovare connessioni, cerca di esprimerne la loro condizione, il loro stato, attraverso l'illuminazione, attraverso proiezioni, suoni, attraverso, vibrazioni, dentro lo spazio pubblico, e allo stesso modo per il pubblico di essere in grado di trasformare lo spazio pubblico, per avere la loro presenza o i loro gesti o le loro attività in internet, davvero magnificate a “scala urbana”. Questo rende la città temporaneamente trasformata dagli eventi, che in un certo senso cercano di far sentire la gente autorizzata a fare qualcosa per la loro città.

L.B.: *In an anthropological and social point of view, what does working in a public space mean?*

L.B.: Da un punto di vista antropologico e sociologico, che significato ha lavorare in uno spazio pubblico?

R.L.H.: A lot of artists developed this very incredible sort of idea of site specific installation. The problem with site specific installation is that often it does not involve enough the public of these sites. It's more about the hidden power narratives of a building or the history of a site or whatever. I'm more interested in what I called “relationship specific projects”, which means that I'm interested in the specificity between different people in the square, it's really the micropolitics of dialog, when something outrageous or alien or eccentric happens in normal public space. So, from my perspective there's not so much an anthropological or anthropocentric view, but it's definitely impossible without them, considering what it is the people will do in this installations.

R.L.H.: Molti artisti hanno sviluppato l'idea incredibile di realizzare installazioni site specific. Il problema con questo genere di opere è che spesso queste non riescono a coinvolgere il pubblico abbastanza per il loro siti. Questo succede maggiormente in relazione al potere narrativo nascosto di un edificio o della sua storia o di un sito o di qualsiasi altro elemento. Sono più interessato a quella che chiamo “relazione di progetti specifici”, che vuol dire che mi importa la specificità esistente tra gente differente nelle piazze, che è veramente una sorta di micropolitica del dialogo, dove qualcosa di oltraggioso o alieno o bizzarro accade in uno spazio pubblico. Quindi dalla mia prospettiva non c'è una predominanza dell'aspetto antropologico o antropocentrico, ma senza questi fattori è assolutamente impossibile, considerando che cosa farà la gente in una data installazione.

L.B.: *During the last years you have been realizing many spectacular installations for public spaces, among these, there is Vectorial Elevation (Mexico City, 1999 and other cities) a light installation projected on the sky, modified by people through the use of a special software in internet. In this project we can see clearly the connection between the artwork, the people on the square, the people at home. In my opinion this kind of work is revolutionary because definitely changed the traditional relationship between these factors. Moreover a great part of your work is thought for being shown in public spaces. How and why this relationship changes when you work into a museum space or in a white-cube?*

L.B.: Negli ultimi anni hai realizzato numerose e incredibili installazioni per spazi pubblici, tra queste c'è *Vectorial Elevation* (Mexico City, 1999 e altre città) una installazione di luci proiettate nel cielo, modificate dalla gente in internet, attraverso l'uso di uno speciale software. In questo progetto possiamo chiaramente vedere la connessione tra l'opera d'arte, la gente nella piazza, la gente a casa. Credo che questo genere di lavori siano davvero rivoluzionari, poiché hanno definitivamente cambiato la relazione tradizionale che lega tra questi fattori. Inoltre una grande parte dei tuoi lavori è concepita per essere mostrata in spazi pubblici. In che modo e perché questa relazione cambia quando lavori dentro ad uno spazio museale o in una white-cube?

R.L.H.: I have different scales of work because I depart, at least at first, from the conviction that my work is conceptual in nature before I actually implement different kinds of experiences in different scales. A lot of my work that ends up in museums and in exhibition halls attempts to have a similar topic and similar kinds of concerns. It presents a more intimate scale with a personal involvement and is concerned with the sculptural elements of the installation. It is a sort of control of the work but a lack of control. In a public space however the intervention is more of the essence of the ephemeral because there is a public which is not expecting anything to happen. This "expectation" is an important difference to consider because when you are in a museum you expect a kind of reaction from the artwork or from the other people. In the public space there's a freshness which is, in my opinion, really exciting because it allows people to relate to the installation with real surprise. There are definitely differences, but I'm working also in the intersection between them. There are some projects that I'm now doing where you have for example an interface between the control that you have in the gallery and that of the implication of a larger scale. I'm working in small and large, but also in the intersection in between. It really depends on the project. There are some projects intensely personal or idiosyncratic in that they are created just for the gallery or for a museum. There are other artworks, much more public and mainstreamed, where you create a kind of fun-fair. For example in the project

that you were describing, *Vectorial Elevation*, my lighting project in Mexico, if people did not participate the light would just turn off. It's a very humbling affair because you need to make sure that media understands everything about the project and that by word of mouth people are told to show up and participate otherwise there's nothing to see.

R.L.H.: Io opero su differenti scale di lavoro, perché sono partito dalla convinzione che il mio lavoro è concettuale in natura, almeno a prima vista, puoi compiere diverse tipologie di esperienze in scale differenti. Una gran parte del lavoro finisce per essere ospitata in musei, spazi espositivi, in cui i lavori tentano di avere argomenti simili, generi simili di concetti, ma presenta di più in una scala intima, con un maggiore coinvolgimento personale e qualcosa in più che concerne una sorta di elemento scultoreo nell'installazione, una specie di controllo del lavoro o una perdita di controllo. In uno spazio pubblico si coglie di più l'essenza di un intervento effimero, perché c'è un pubblico che non si aspetta che accada qualcosa. Questa "aspettativa" costituisce un'importante aspettativa da considerare: quando ci si trova in un museo ci si aspetta una determinata reazione dall'opera d'arte o dalla gente. Nello spazio pubblico c'è una freschezza, che secondo me è davvero straordinaria, perché permette alla gente di relazionarsi con una reale sorpresa. Esistono infatti delle differenze, ma sto anche lavorando alla loro intersezione: ci sono alcuni progetti che sto facendo adesso, dove ci sono ad esempio alcune interfaccia, un certo controllo nella galleria, poi loro hanno un'implicazione su larga scala. Io lavoro in piccole e grandi scale, dipende dalla loro intersezione e dal progetto. Ci sono alcuni progetti decisamente personali o idiosincratici, poiché sono pensati solo per una galleria o per un museo, poi ci sono altri lavori che hanno una natura pubblica o che appartengono ad un sistema più ampio, dove si ricrea una sorta di parco dei divertimenti. Ad esempio, nel progetto che hai descritto - *Vectorial Elevation*, la mia installazione di luci - se la gente non avesse partecipato, le luci sarebbero rimaste spente. E' certamente una questione ambigua, poiché bisogna essere certi che la stampa sia perfettamente a conoscenza del progetto, che sia sulla bocca di tutti, e che finalmente la gente partecipi, altrimenti non ci sarebbe niente da vedere.

L.B.: *I would like to talk about the interactive installation Pulse Room (2006) that was supposed to be bought by Tate Modern of London. Moreover, I'm interested in the reasons of your decision to allow the museum to show the installation just for forty years, until the physical components of the work (one hundred incandescent light bulbs) will be available on commerce. Then, the memory of the work will be guaranteed only by its documentation. Could this criterion, based only on the artist's intent, be adopted as a general guideline for the conservation of new media artworks? Or does it always depend case by case?*

Vorrei parlare dell'installazione interattiva *Pulse Room* (2006) che si supponeva venisse acquistata dalla Tate Modern di Londra. Inoltre, mi interessano le motivazioni alla base della tua decisione di permettere al museo di mostrare l'installazione per 40 anni, fino a quando i componenti dell'opera (cento bulbi luminosi ad incandescenza) saranno disponibili in commercio. Dunque, la memoria del lavoro sarà garantita solo dalla sua documentazione. Può essere adottato questo criterio, basato solo sull'intento dell'artista, come linea-guida generale per la conservazione di un'opera di New Media Art?

R.L.H.: The Tate bought *Subtitled Public*¹⁶ not *Pulse Room*. Pip Laurenson, the conservator at the Tate, surprised me when in a discussion she estimated properly the cost of having 40 years worth of incandescent lamps at 5,000 pounds...but they did not acquire that work. *Pulse Room* was in fact bought by the Jumex Collection in Mexico by The Museum of Old and New Art in Hobart, Australia and by private collectors in London and Munich. The idea with *Pulse Room* is that when incandescent bulbs are no longer available the piece should be allowed to die, i.e. it should not be replicated using some future new lighting lamp. I am committed to the specific shape of the inert gas filled tube, the specific glow of tungsten, etc. This is in contrast with other works, such as *Subtitled Public*, where I do not care what projector is used to accomplish the project. In fact, as better projectors are developed in the future, with higher resolution for instance, they should be used to improve the piece. I do not want to limit *Pulse Room* for only 40 years, it can go for as long as the collector can buy incandescent lamps. So how a project is preserved depends on what the artist decides on a case by case basis.

R.L.H.: La Tate ha acquistato l'opera *Subtitled Public*. Pip Laurenson, Conservatrice del Museo, mi ha colto di sorpresa quando in una discussione, ha redatto una stima dell'opera *Pulse Room*, secondo cui l'acquisto di bulbi incandescenti per un periodo di quaranta anni corrispondeva a circa 5.000 sterline, dunque il museo ha deciso di non acquistare quel lavoro. *Pulse Room*, infatti, è stata acquistata dalla Jumex Collection in Messico, dal The Museum of Old and New Art di Hobart, Australia e da collezionisti privati a Londra e Monaco. L'idea alla base dell'installazione è che nel momento in cui i bulbi luminosi ad incandescenza non saranno più disponibili in commercio, l'opera dovrebbe cessare la sua esistenza. In particolare non potrebbe essere replicata in futuro usando nuove o differenti lampadine. Io mi sono impegnato a mantenere una forma specifica data dal gas inerte che riempie il tubo, dalla particolare incandescenza del tungsteno, etc. Tutte queste caratteristiche appaiono dunque in contrasto con altri lavori, come nell'opera *Subtitled*

¹⁶ (<http://www.lozano-hemmer.com/video/subpub.html>)

Public, in cui non è mio interesse sapere quale proiettore viene utilizzato per realizzare la proiezione. Infatti, dato che i proiettori sviluppati in futuro saranno sicuramente migliori, avendo una migliore risoluzione ad esempio, potrebbero essere utilizzati per migliorare la presentazione del lavoro. Io non voglio porre limiti all'opera *Pulse Room* per quaranta anni, poiché può vivere più a lungo se il collezionista può permettersi di affrontare l'acquisto dei bulbi ad incandescenza. Per cui le modalità di conservazione di un progetto di questo tipo dipendono da cosa l'artista decide, sulla base del criterio "caso per caso".

L.B.: *In the last two decades the conservation of New Media Art has become a challenge for museums, institutions and also for artists, who are working with new technologies. The point is that technologies, even if considered "new", become obsolete in a short time. That means the average of life-time of a new media artwork is different from a traditional work. In this context, for preserving the "aura" and physically reinstalling the work, its documentation is crucial. From an artist's point of view, which is your opinion about this topic? Which are the criteria and the tools to be used in order to document the "internal code" of a new media installation?*

L.B.: Negli ultimi due decenni la conservazione della New Media Art è diventata un sfida per musei, istituzioni e anche per gli artisti, che lavorano in prima persona con le nuove tecnologie. Il punto è che le nuove tecnologie, anche se considerate "nuove", diventano obsolete in un tempo molto breve. Questo significa che la vita media di un'opera di New Media Art è diversa da quella di un lavoro tradizionale. In questo contesto, per preservare l'"aura" e fisicamente reinstallare il lavoro, diviene di fondamentale importanza la sua documentazione.

R.L.H.: Regarding documentation: there are at least two levels that need to be provided by the artist. One level is an aesthetic description that explains what elements make up the piece, what the intent was, characteristics, speed, size, interaction, concept, etc. He or she should specify which element can be replaced and which one is irreplaceable. The other level, with new media, is access to the project source code, i.e. the computer instructions that actually accomplish the desired effect. This allows future programmers to understand how the project works and recreate the code (port it) to another future operating system. Access to the source of course is not enough, also the artist should give notes on how the source code works, what platform it runs on, etc.

R.L.H.: Riguardo la documentazione esistono almeno due livelli che hanno necessità di essere previsti dall'artista. Il primo livello è una descrizione estetica che spiega quali elementi costituiscono l'opera, quale era l'intento originario, le caratteristiche, la velocità, la dimensione, l'interazione, il concetto, etc. L'artista deve specificare quali elementi possono

essere sostituiti e quali sono invece insostituibili. Il secondo livello, relativo ad opere di New Media Art, è l'accesso al progetto del codice-sorgente, ad esempio le istruzioni del computer che rendono possibile l'effetto desiderato. Questo permette ai programmatori futuri di comprendere le modalità progettuali del lavoro e di "ricreare" il codice, virandolo, ad un altro futuro sistema operativo. L'accesso alla sorgente non certamente sufficiente, anche l'artista dovrebbe fornire le indicazioni su come funziona il codice-sorgente, su quale piattaforma gira e così via.

Rafael Lozano-Hemmer è nato a Mexico City nel 1967. Vive e lavora a Montreal (Quebec). Ha rappresentato il Padiglione Messicano alla 52. Biennale di Venezia con la mostra *Some Things Happen More Often Than All of the Time*.

L'intervista è stata registrata il 10 giugno, durante i giorni di apertura della Biennale, attraversando in barca la Laguna di Venezia verso il Padiglione Messicano, a Palazzo Soranzo Van Axel.¹⁷

¹⁷ Le traduzioni dall'inglese all'italiano sono state da me realizzate. Laddove, nella versione inglese dovessero esserci degli errori di forma, questi sono dovuti alla trascrizione orale dell'intervista.

CAPITOLO IV

I risultati di un questionario sui criteri conservativi adottati da musei e istituzioni italiane e internazionali

4.1 La scelta del questionario

Questa ultima parte della ricerca presenta una serie di interviste realizzate tra la fine del 2006 e l'inizio del 2008 con modalità diverse, sia attraverso un contatto diretto con gli interlocutori, sia per corrispondenza via e-mail. Si è ritenuto che la scelta del questionario fosse la soluzione più appropriata per realizzare un vero e proprio monitoraggio della situazione conservativa contemporanea condotta da alcuni dei principali musei internazionali. Questa indagine ha permesso in ultima fase di comparare le differenti posizioni critiche degli intervistati, con il risultato di potere tracciare una mappa aggiornata delle attuali strategie conservative e delle attività promosse nelle istituzioni coinvolte. E' chiaro che i curatori, i direttori e i conservatori da me coinvolti in questa indagine hanno risposto in base ai criteri applicati alle collezioni delle loro istituzioni di appartenenza. Ritengo, proprio in virtù di questa non omogeneità di indicazioni, che risulti più semplice individuare le differenze e trovare i punti di raccordo soprattutto tra le esperienze internazionali e la tradizione conservativa italiana, anche se nell'ambito ancora poco esplorato del campo della New Media Art si avverte una totale decoesione sia di intenti, sia di metodi operativi.

Ogni istituzione opera singolarmente, con strumenti e standard di conservazione definiti senza un'effettiva condivisione, a parte alcuni casi specifici. Questa condizione di mancata condivisione delle strategie operative risulta ancora più evidente tra le istituzioni italiane, che non avendo ancora vissuto in questi anni alcuna esperienza di tipo internazionale mantengono una prospettiva più individualistica, anche se bisogna ammettere che proprio in questi tempi più recenti si è mostrata l'esigenza di incrementare una maggiore conoscenza e di migliorare il livello di comprensione dei problemi attraverso la creazione di comuni tavoli di lavoro. Recentemente si è infatti costituito un network italiano -INCCA Italy Group- coordinato da Marina Pugliese, all'interno dell'INCCA-International Network for Conservation of Contemporary Art (vedi paragrafo 3.1.ii) che accoglie nella sua piattaforma reale-virtuale uno scambio di critici, conservatori, restauratori con l'obiettivo di mettere in comunicazione le esperienze italiane con quelle internazionali.¹ Senza dubbio la

¹ Nella primavera del 2008 è in programma lo svolgimento di una serie di incontri sul tema "La conservazione del presente: leganti sintetici, plastiche, video e installazioni. Giornate di studio sulla conservazione e il restauro dell'arte contemporanea", presso la Pinacoteca di Brera, a Milano. Le quattro giornate di approfondimento, rispettivamente dedicate ai dipinti realizzati con leganti di origine sintetica, alle installazioni, alle opere di materiale plastico e ai video, coinvolgono critici, curatori, restauratori, conservatori

volontà di trovare delle aree di ricerca comuni registra l'esigenza oramai diffusa di acquisire gli strumenti pratici e metodologici e il desiderio di individuare un nuovo approccio conservativo per le opere di New Media Art e in generale tutti quei lavori prodotti con materiali non tradizionali.

Le domande del questionario riguardano sia gli aspetti teorici della conservazione, che hanno lo scopo di illustrare quali linee guida l'istituzione utilizza come riferimento al suo interno, sia la promozione di progetti o iniziative legate alla conservazione o alla documentazione di opere di New Media Art condotte negli anni più recenti, o attualmente in atto.

Le interviste qui presentate mostrano una situazione internazionale piuttosto frastagliata, che certamente non è possibile classificare o definire precisamente. Si è ritenuto invece più utile poter confrontare le considerazioni espresse in risposta al questionario. Una delle questioni più interessanti riguarda la grande varietà di approcci conservativi, in cui spesso non è possibile individuare una linea teorica ben definita, mentre l'aspetto dell'operatività, dell'organizzazione di progetti e casi di studio, lo sviluppo di ricerche interconnesse risulta essere la modalità pratica condivisa soprattutto dai musei di area anglosassone.

In una recente corrispondenza con Carol Stringari, Chief Conservator del Solomon R. Guggenheim Museum di New York, alla mia domanda sull'effettiva validità del progetto Variable Media, e sui risultati ottenuti ad ormai cinque anni dalla sua attivazione, Carol Stringari risponde: "Dal momento in cui il Variable Media Paradigm è stato concepito, credo che abbia funzionato come impulso per iniziare a guardare le cose in modo diverso per i curatori, i conservatori e gli artisti, cercando di instaurare un dialogo e una piattaforma entro la quale discutere le nostre responsabilità. Questa non è una metodologia da usare autonomamente. Dobbiamo prima di tutto guardare ai precedenti storici, cercando di mettere d'accordo ciò che l'artista sta tentando di fare con i nostri principi etici e con i nostri criteri, al fine di salvaguardare l'esattezza storica e la "reversibilità". Qualche volta non ci poniamo domande e abbiamo bisogno di cercare altre strategie per la risoluzione dei problemi. Credo che il Variable Media Network abbia fatto molta strada nel definire che l'arte contemporanea parte da un punto di vista concettuale, e insieme alla specifica formazione del conservatore si possono rendere più consapevoli le decisioni su che tipo di "trattamento" potrebbe essere più appropriato".² Tra le indicazioni che si possono cogliere

italiani e internazionali, e sono state organizzate stata organizzata in collaborazione tra l'INCCA e il PARC-Direzione generale per la qualità e la tutela del paesaggio, l'architettura e l'arte contemporanea. Inoltre chi scrive è membro dell'INCCA dal 2006, in qualità di ricercatore dell'Università degli Studi della Tuscia.

² "As far as the variable media paradigm is concerned, I think it has functioned as an impetus to start looking at things differently, for curators, conservators and artists to have a dialogue, and a forum to question some of

nel questionario di Carol Stringari si legge che una delle priorità con cui opera il Guggenheim, anche attraverso le iniziative promosse dal Variable Media Network, è quella della documentazione delle opere. Questa costante attività di studio dell'opera d'arte di New Media, come anche delle opere d'arte concettuale, prevede di raccogliere informazioni sia tecniche che concettuali, come il rapporto con lo spazio, la luce, la presenza del pubblico, la storia dell'opera, il contesto. Questa attività di documentazione viene realizzata, come dichiara Carol Stringari, sia attraverso le modalità di registrazione dati del Variable Media, sia attraverso le strategie e i modelli sviluppati da altre iniziative, quali: Media Matters, DOCAM, IMAP, EAI-Electronic Art Intermix.

Con la stessa modalità di condivisione, anche Alex Adriaansens del V_2 Organization di Amsterdam sottolinea l'importanza di connettere le esperienze attraverso la condivisione dei database e degli archivi on line, ad esempio. In questa stessa ottica sembra muoversi anche la TATE Modern di Londra, dove Kelli Dipple, nella sua intervista parla della necessità di interagire con altre realtà istituzionali. Ad esempio, la TATE recentemente ha acquistato un'opera di Bruce Nauman con due altri partner istituzionali (che la Dipple non menziona). Attraverso questo sistema la responsabilità della gestione dell'opera viene distribuita tra tutti i partner, che hanno in carico le attività di conservazione e gestione dell'opera, sostenendola in termini pratici ed economici.

Come si è visto, un altro aspetto fondamentale dell'approccio conservativo anglosassone nasce dalla necessità di documentare l'opera attraverso le intenzioni rilasciate direttamente dall'artista. Laddove è possibile, il museo cerca di coinvolgere l'artista nella scelta delle strategie conservative, all'interno di linee guida tracciate dal progetto Media Matters, che è coordinato da Pip Laurenson. L'approccio della TATE, secondo quanto afferma Kelli Dipple, è finalizzato più alla documentazione delle opere. Per quanto riguarda l'aspetto conservativo, Dieter Daniels, Direttore del Ludwig Boltzman Institute New Media Art Research di Linz afferma che pur non avendo una collezione museale, ma lavorando con l'Archivio del Festival Ars Electronica di Linz, è fondamentale lavorare in una nuova prospettiva che guarda l'opera d'arte contemporanea nella molteplicità dei suoi aspetti, legati non solo alla parte materica, ma a fattori ulteriori come lo spazio, la luce, il suono, il

our deep-seated assumptions. It is not a methodology to be used by itself. We must first look at historical precedent, try to reconcile what the artist is trying to do with our ethics and criteria for historical accuracy and "reversibility". Sometimes the questions do not apply and we need to look for other strategies for problem-solving. I think the variable media network has come a long way in defining what contemporary art is from a conceptual standpoint, and with that kernel of information the conservator can make more informed decisions about what an appropriate 'treatment' might be". Da una corrispondenza via e-mail tra chi scrive e Carol Stringari, nel mese di marzo 2008.

contesto, l'interattività, che sono elementi "ripetibili" in futuro solo se dettagliatamente documentati. Daniels afferma inoltre che in alcuni casi, proprio solo grazie ad un'attenta attività documentativa e di registrazione dati è possibile ricostituire un'opera nella sua versione originaria. Laddove non è possibile è poi fondamentale raccogliere informazioni dai collaboratori più stretti dell'artista, dai tecnici, da tutti coloro che possono conoscere le modalità di lavoro specifiche. Il Ludwig Boltzman Institute New Media Art Research, oltre a lavorare con l'archivio di Ars Electronica, per il quale sta sviluppando un modello di archiviazione della documentazione digitale da loro prodotta, collabora con il secondo museo di Linz, il Lenthaus Museum che non ha una vera e propria collezione, in quanto si interessa di opere di Net Art. L'attività del Boltzman Institute è indirizzata quindi alla ricerca di soluzioni focalizzate sulle esigenze dei due musei di Linz, e che le linee guida perseguite sono quelle del Variable Media Project del Guggenheim Museum.

All'interno del SFMOMA, che è uno dei partner del progetto Media Matters un gruppo di conservatori del museo (il "team media") si riunisce periodicamente per discutere e sviluppare argomenti legati alla conservazione delle opere della collezione, in merito alla gestione e al mantenimento. Il "team media" è costituito da diverse figure professionali: registrar, staff tecnico, esperti di proprietà intellettuale, ricercatori del dipartimento di conservazione, curatori e conservatori, coordinati dal direttore della collezione del museo. Così come è stato dichiarato da Rudol Frieling -che è anche Tutor di questa mia ricerca- le scelte conservative vengono effettuate secondo le indicazioni della direzione curatoriale, in collaborazione con gli artisti stessi o con i loro più stretti assistenti.

Spesso però accade che manchi alla base un dialogo interno all'istituzione stessa, ad esempio, proprio sul problema della divisione dei dipartimenti all'interno del museo Berta Sichel, Direttore del Dipartimento di Audiovisivi presso il Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía di Madrid, sembra essere piuttosto critica. E' in effetti una questione di particolare importanza perché dimostra come anche in grandi istituzioni come il MNCARS, che in questi ultimi anni ha arricchito la collezione permanente del museo con l'acquisto di opere della prima generazione di videoartisti, come Nam Jun Paik e Wolf Vostell, presentate in occasione della mostra *Primera Generación. Arte y Imagen en Movimiento. 1963-1986* (7 novembre 2006-2 aprile 2007). L'esposizione è stata accompagnata da un ciclo di seminari di approfondimento sulla storia del video, tenuti nel corso del mese di marzo 2007 da curatori, direttori di musei, esperti di video e artisti da tutto il mondo a cui ho partecipato personalmente per tutta la durata del ciclo delle conferenze. Questa modalità dimostra che la strategia culturale del MNCARS, oltre all'attività espositiva, è finalizzata a

sviluppare un nuovo modello museale, che promuove la ricerca scientifica, e nel caso di questa esposizione, ha offerto per la prima volta una visione storicizzata della storia della videoarte.

Un caso che merita attenzione è l'attività svolta da EAI-Electronic Art Intermix di New York, che nel 2007 ha lanciato il progetto "Online Resource Guide for Exhibiting and Collecting Media Art" finanziato da New Art Trust, anche promotore del progetto Media Matters. Lory Zippay, che da diversi anni promuove la ricerca sulla documentazione e conservazione delle opere di New Media Art della propria collezione (in maggioranza video e opere digitali) è convinta che il migliore approccio alla conservazione sia la condivisione delle esperienze e delle competenze. EAI cerca infatti di condividere e implementare gli strumenti stessi della conservazione, con altri istituti di ricerca e musei, come IMAI, IMAP e il MoMA. EAI inoltre non è un archivio stabile, ma continuamente aggiornato, che anche attraverso l'attività di distribuzione, rivitalizza e aggiorna lo stato conservativo delle opere della collezione. Una delle attività fondamentali che EAI svolge attraverso gli strumenti approntati dal progetto "Resource Guide" è la documentazione dell'intento dell'artista, che viene registrato con un'intervista e conservato nel database, dove oltre alle informazioni tecniche si trovano anche le indicazioni dell'artista su diversi aspetti, come la regolazione del volume, la saturazione del colore, le modalità di riversamento e i parametri da utilizzare. Queste informazioni guidano la definizione della "best practice", che dovrebbe garantire una presentazione filologicamente corretta dell'opera. A questo punto è chiaro che queste istituzioni operano all'interno di una struttura operativa strutturata secondo un "codice etico" che guida la pratica del "caso per caso".

Dalle indagini condotte in Italia si evince invece un quadro meno rassicurante, in quanto musei e istituzioni, sia pubbliche che private, agiscono autonomamente proprio per la mancanza di indicazioni strategiche provenienti a livello istituzionale, ma anche per una grave assenza di progetti o iniziative specifiche, relativamente all'introduzione di standard conservativi per le opere che utilizzano supporti elettronici o tecnologici. La situazione dunque apparirebbe meno grave se le istituzioni pubbliche italiane guardassero ai progetti internazionali, anche al solo scopo di aggiornarsi sullo stato della ricerca che all'estero è già ad un livello più strutturato. Tra le dichiarazioni raccolte mi sembra interessante riportare ciò che Elena Volpato, Conservatore della Videoteca della GAM di Torino, a proposito della creazione di modelli unici di catalogazione e di un unico software di digitalizzazione delle opere audiovisive, quando afferma: "Ognuno va per conto suo perché le amministrazioni museali e le strutture istituzionali in genere sudano già abbastanza per

veder approvato e pagato un progetto al loro interno, se si mettessero di impegno ad aspettare gli altri invece che una velocizzazione se ne avrebbe un rallentamento per il semplice fatto che non esiste (e forse per fortuna) una verticalizzazione del potere decisionale tra queste istituzioni.”³

Per concludere, alla domanda sulla possibilità di individuare una strategia conservativa comune quasi tutti sono dell’opinione che non può esistere una “soluzione finale”, in quanto le tecnologie evolvono rapidamente e continuamente mettono gli addetti ai lavori davanti a nuove sfide, non solo teoriche e pratiche, ma anche economiche, poiché nella maggior parte dei casi questo tipo di iniziative non è adeguatamente sostenuto dalle amministrazioni centrali, non costituendo di fatto una priorità sulla quale investire.

³ In un’altra risposta del questionario relativa alle modalità di conservazione la Volpato afferma “Credo che il lavoro fatto per la conservazione in HARD DISK e la conservazione a temperatura stabile in celle frigorifere dei nastri e delle pellicole originali sia il primo criterio, per la conservazione. Dettagli molto più complessi riguardano l’esposizione, lì si parte dagli appunti dell’artista, dalla filologia storica che consiglia una trasmissione su monitor piuttosto che una proiezione a seconda dei casi e di un rispetto assoluto della comprensibilità dell’audio. Si studia e si ricerca per avere il massimo dei dettagli, poi resta solo la sensibilità che è la stessa necessaria per leggere e interpretare un’opera.” Per l’intervista completa ad Elena Volpato si rimanda al paragrafo 4.2.

MODELLO DEL QUESTIONARIO



UNIVERSITY OF TUSCIA VITERBO
FACULTY OF CONSERVATION OF CULTURAL AND ARTISTIC HERITAGE
PhD in “Memoria e materia dell’opera d’arte”
Largo dell’Università - 01100 Viterbo - ITALY
Tel. +39-0761-357169/34 - Fax. +39-0761- 357675

Titolo della tesi:

*Il dibattito internazionale intorno alla conservazione e alla documentazione della New Media Art.
1995-2007*

Dottoranda di Ricerca: Laura Barreca

Tutor: Rudolf Frieling, Curatore del Dipartimento di New Media Art, SFMOMA, San
Francisco

Tutor: Raphaele Shirley, New Media Specialist, New York

1. Nelle metodologie di conservazione dei New Media della vostra collezione seguite delle linee guida? Ovvero quali riferimenti scientifici utilizzate nella gestione e per la conservazione delle opere di New Media della vostra collezione?
2. Qual è la percentuale di opere di New Media nella collezione del Museo?
3. Quali figure che compongono lo staff del Museo lavorano o si occupano dello studio del tema della conservazione dei New Media?
4. Avete criteri generali per l’applicazione della conservazione delle opere di New Media? Potete elencarli?
5. Dalla fine degli anni ’90 molte istituzioni sono state impegnate nella ricerca di una soluzione per incrementare gli studi sulla conservazione dei New Media. Pensate che si è vicini a trovare una “soluzione finale e condivisa” sul tema?
6. Il vostro Museo partecipa o è promotore di conferenze o incontri riguardo la conservazione dei New Media?
7. Il Museo ha in programma in futuro di incrementare questo genere di studi sulla conservazione dei New Media?

8. Il Museo sta lavorando con altre istituzioni internazionali sul tema della conservazione dei New Media? Se si, quali?
9. Quale è il vostro approccio pratico e teorico sulla conservazione delle opere di New Media all'interno della vostra collezione di cui avete poche o inesistenti informazioni fornite dagli artisti per il mantenimento del lavoro?

TESTO INGLESE

*The International Debate around Conservation and Documentation
of New Media Art. 1995-2007*

PhD Researcher: Laura Barreca

Tutorship: Rudolph Frieling, SFMoMA

Tutorship: Raphaele Shirley, Digital and New Media Specialist

Questionnaire for Museums and Institutions for Contemporary Art collecting New Media artworks

1. Do you follow theoretical guidelines or any general criteria in the conservation of the New Media in your collection? If yes, which ones? Please list.
2. What is the percentage in your collection of New Media artworks?
3. Which existing studies do you use as reference guidelines for your efforts in the conservation of New Media?
4. Which of your staff members in you institution are working with or studying New Media and digital conservation issues?
5. Since the end of 90's many institution have been working to find a solution for the growing issues of New Media conservation. Do you think that we are close to finding final solutions for the numerous questions regarding this topic?
6. Do you participate or promote any conference or studies about New Media conservation?
7. Do you plan in increasing the time allotted to New Media conservation?
8. Are you working with a new institutions regarding the topic of conservation of New Media? If yes which ones?

9. What is your practical and theoretical approach to the conservation of New Media artworks in your collection for which you have little or no information or guidelines from the artists as to how to maintain the artworks?

4.2 I risultati in Italia ed Europa: Mario Gorni, Care of Milano; Elena Volpato, GAM-Galleria d'Arte Moderna, Torino; Alessandra Barbuto, MAXXI-Museo nazionale delle arti del XXI secolo; Julia Draganovic, PAN|Palazzo Arti Napoli, Napoli; Marina Pugliese, Cimac-Civiche Raccolte d'Arte di Milano; Berta Sichel, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS) Madrid; Dieter Daniels, Ludwig Boltzmann Institute Media Art Research, Linz; Alex Adriaansens, V_2 Institute for the Unstable Media, Rotterdam; Kelli Dipple, TATE London

Mario Gorni, Direttore, C/O careof, Milano

1. Nella conservazione delle opere di New Media presenti nel nostro archivio non utilizziamo alcun riferimento scientifico perché non ne conosciamo, ci limitiamo a seguire la convinzione che “le copie salvano l'originale”

Nella gestione invece utilizziamo tutta la cultura biblioteconomica fino ad oggi sviluppata dalle esperienze e dalle direttive della Biblioteca centrale di Firenze, le norme RICA, la classificazione decimale Dewey, le norme IGM anglo americane ecc.

2. La videoteca di Careof è l'unico patrimonio che possediamo, salvo poche eccezioni, quindi possiamo dire il 100%

3. Lo staff di Careof è composto da tre persone in media, quindi tutti fanno tutto senza distinzione di ruoli.

4. I criteri generali che utilizziamo derivano dalle esperienze personali sviluppate per il trasporto e il salvataggio di opere musicali su audiocassetta e di opere musicali su CD. Possediamo audiocassette registrate con sistemi analogici che dopo dieci anni hanno conservato solo il 60% del segnale originale. Abbiamo verificato che i segnali analogici delle opere video su VHS sono più longeve e perdono solo il 30%, che comunque è troppo per la conservazione delle opere. Il passaggio alla duplicazione su nastro digitale, e quindi alla scrittura numerica 0101 ci garantisce una grande longevità senza perdite sensibili per più di dieci anni. I numeri digitali infatti saranno ancora leggibili per moltissimo tempo salvo la rottura o il maltrattamento del supporto, e la loro leggibilità andrà a ricostituire l'immagine

nella qualità originaria. Ovviamente chi ha grandi possibilità di investimento può “salvare meglio” i propri materiali usando standard più sofisticati come il DigitalBeta, o trasferendo più copie dell’originale su memorie elettroniche senza compressioni.

5. Purtroppo non conosciamo gli esiti di queste ricerche e senza molta fiducia auspichiamo di trovare “soluzioni finali e condivise”, ma temiamo che le offerte del mercato gestito dalle grandi multinazionali ci vorrà imporre sempre nuove apparecchiature e sistemi di registrazione migliori ma comunque degradabili e che quindi dovremo continuare a fare copie delle copie.

6. L’occasione offertaci dal PAN di Napoli (14 dicembre 2006) è stata la prima volta, e neppure tanto specifica su questo argomento.

7. Ci interessa saperne di più, soprattutto dal punto di vista tecnico, delle procedure necessarie e sui risultati ottenuti. Aspettiamo nuove tesi di laurea.

8. No, ci piacerebbe.

9. Gli artisti sono di solito abbastanza precisi per quanto riguarda la gestione del loro lavoro, “le prescrizioni per l’uso”, per la messa in mostra, mai per la conservazione nel tempo della loro opera, ma questa forse è un’informazione che ci manca, non essendo noi acquirenti o pubblica istituzione.

Elena Volpato, Curatore Videoteca, GAM, Torino

1. La collezione della videoteca GAM è iniziata nel 1999 quando ancora molti artisti facevano girare il proprio materiale video su VHS e il VHS era spesso il formato utilizzato nelle mostre per esporre l’opera, ma era solo l’ultimo di una serie di supporti tra i più vari che il mercato aveva lanciato e ritirato degli anni, facendo della nostra collezione una grande babele di Betacam analogici (nei casi migliori), U-Matic, pellicole 8mm e 16 mm, qualche dv cam (pochi) qualche sparuto DVD (ancora non troppo utilizzato) e tanti, troppi vhs. Tutti questi supporti erano ovviamente suddivisi in PAL e NTSC + qualche sparuto SECAM, ma non più di mosche Bianche. Il criterio di conservazione primo fu quello di digitalizzare tutto: trasferire ogni cosa anche le migliori come i Betacam in copie digitali DVCAM, che ci garantissero una durata nel tempo che un VHS in nessun modo poteva garantire, tanto più a fronte delle esigenze di un museo che si propone una conservazione illimitata. Per la consultazione durante i primi tre anni di apertura, ci servimmo di copie VHS da usare per i visitatori e buttare non appena rovinata. In seguito procedemmo al trasferimento dalle copie digitali DVCAM ai DVD, non con scopo conservativo (anche se

non è molto noto i DVD hanno una vita molto breve, paragonabile al vecchio VHS) ma solo a scopo consultivo. Non appena ci fu possibile avviare un progetto di digitalizzazione in grande stile, non appena la tecnologia digitale consentiva una compressione che non modificasse la qualità dell'opera, nel 2004 decidemmo per la conservazione su HARD DISK di tutto il materiale per renderlo conservabile e consultabile attraverso una rete interna ripartendo dagli originali che avevamo religiosamente conservato e controllando la loro qualità attraverso le copie digitali DVCAM che avevamo realizzato. Ora tutta la nostra collezione di video d'artista e tutto il nostro archivio di documentari sull'arte è contenuto in una serie di dischi con duplicazioni conservate in locali di sicurezza, tanto quanto i vecchi originali.

2. Sculture pitture installazioni disegni e fotografie tutte insieme credo ammontino a circa 40.000 opere. In videoteca abbiamo compreso tutto 2.540 filmati, il che fa se i miei conti sono esatti il 6,3% ca.

3. Lavorano con me due persone: la mia collaboratrice, Orsola Morgera, la cui specializzazione è in archivistica, ed io che ho la qualifica di curatrice della Videoteca Gam e di Storico dell'arte del museo (facente funzione di Conservatore del contemporaneo).

4. Per quanto riguarda il digitale su disco, l'unico criterio è quello di un'applicazione congrua di compressione che non alteri la qualità iniziale dell'immagine (né in meglio né in peggio) e ovviamente che la visione dell'opera sia garantita per intero.

5. No, non credo, soprattutto se ti riferisci ad un'unica scheda di catalogazione o ad un unico software di digitalizzazione. Ognuno va per conto suo perché le amministrazioni museali e le strutture istituzionali in genere sudano già abbastanza per veder approvato e pagato un progetto al loro interno, se si mettessero di impegno ad aspettare gli altri invece che una velocizzazione se ne avrebbe un rallentamento per il semplice fatto che non esiste (e forse per fortuna) una verticalizzazione del potere decisionale tra queste istituzioni.

6. L'esperienza del GAM Video Festival era pensata per questo, ma non si ha idea della quantità di lavoro e della quantità di finanziamenti necessari per un risultato che ad esser franchi, dal punto di vista del contributo scientifico vero e proprio non è stato all'altezza di quanto abbiamo dato: è stata una rassegna, una specie di sfilata di istituzioni, ma nessuno dei testi in catalogo dimostra la voglia di creare e dire qualcosa che smuova la situazione in senso pratico e organizzativo (compreso il mio testo s'intende).

7. Sì, ma con una realizzazione apparentemente molto semplice: la pubblicazione del catalogo della videoteca in forma di libro, in cui le opere vengono analizzate all'interno di

sezioni tematiche che intendono sviscerare le maggiori problematiche storico-critiche circa questo tipo di realizzazioni artistiche.

8. Abbiamo un progetto non concluso perciò non posso a questa data parlarne.

9. Credo che il lavoro fatto per la conservazione in HARD DISK e la conservazione a temperatura stabile in celle frigorifere dei nastri e delle pellicole originali sia il primo criterio, per la conservazione. Dettagli molto più complessi riguardano l'esposizione, lì si parte dagli appunti dell'artista, dalla filologia storica che consiglia una trasmissione su monitor piuttosto che una proiezione a seconda dei casi e di un rispetto assoluto della comprensibilità dell'audio. Si studia e si ricerca per avere il massimo dei dettagli, poi resta solo la sensibilità che è la stessa necessaria per leggere e interpretare un'opera.

Alessandra Barbuto, Conservatore, MAXXI, Roma
--

1. Il MAXXI sta sviluppando dei progetti relativi alla conservazione di tali opere, finalizzati alla messa a punto di metodologie condivise di documentazione e mantenimento delle opere della collezione. La linea di ricerca del MAXXI muove dal recepimento dell'insegnamento della teoria di Cesare Brandi, ma con un'apertura consapevole e la necessità di un aggiornamento nei confronti delle ricerche condotte dai principali istituti internazionali.

2. Su tutta la collezione del MAXXI, attualmente la percentuale si aggira intorno al 25%, e comprende video, videoinstallazioni, opere di software a partire dagli anni Settanta al presente.

3. In attesa della prossima apertura del MAXXI e dell'imminente definizione giuridico-amministrativa che istituirà ufficialmente il Museo come persona giuridica, lo staff del Museo è attualmente ridotto. Pertanto lo studio del tema della conservazione della New Media Art è affidato alle mie ricerche e ad alcuni miei collaboratori esterni.

4. Sì, abbiamo dei criteri generali che si riferiscono a un documento elaborato nel 2000, l'Atto di indirizzo sui criteri tecnico-scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei. Questo documento non è comunque focalizzato sulle problematiche conservative, ma si occupa di temi più generali. Quindi, in aggiunta all'applicazione dell'Atto di indirizzo le nostre scelte conservative si orientano sostanzialmente a partire dalla raccolta, il più possibile completa, di documentazione relativa alle nostre opere. Approfondendo lo studio della documentazione è quindi possibile stabilire la metodologia di gestione caso per caso di tali opere. Per quanto concerne la conservazione dei video,

stiamo procedendo alle operazioni di riversamento dai formati analogici a formati digitali, utilizzando strutture esterne al museo, specializzate in questo ambito. Contestualmente sono in corso contatti con esperti anche di altri settori, quali gli archivi, il cinema, che condividono con noi le questioni legate all'obsolescenza delle tecnologie e alla digitalizzazione dei dati.

5. In campi così complessi, non credo sia possibile e forse anche auspicabile arrivare ad una "soluzione finale". Spero che il risultato di queste ricerche riesca a definire un quadro teorico di riferimento in grado di ispirare le linee di ricerca e le scelte finalizzate alla conservazione delle singole opere. Mi auguro che questo genere di ricerche diffonda la coscienza della complessità di tali opere, anche tra coloro che non operano direttamente all'interno di realtà museali. In considerazione del fatto che molte istituzioni stanno lavorando all'approfondimento di queste tematiche, ritengo estremamente utile in questo momento riuscire a creare un network di tali istituzioni, nell'ottica della condivisione dei risultati e del reciproco scambio.

6. Sì, il MAXXI nel 2007, sotto la mia direzione, ha realizzato il progetto "MAXXI Installazioni" dedicato alla documentazione e conservazione di alcune opere della collezione. Inoltre è tra i promotori del progetto DIC-Documentare Installazioni Complesse insieme al Museo delle Civiche Raccolte di Milano. Con la Galleria nazionale d'arte moderna di Roma e l'Associazione Amici di Cesare Brandi, il MAXXI ha promosso un gruppo di lavoro e ha organizzato un ciclo di quattro seminari dedicati al tema della conservazione del contemporaneo. Una di queste giornate di studio è stata dedicata al tema della "Definizione della New Media Art e problematiche conservative".

7. Sì. Tra l'altro, nella strutturazione delle competenze degli archivi del contemporaneo stiamo ponendo particolare cura alla raccolta di informazioni legate ai temi della conservazione e della documentazione.

8. Attualmente no, ma il MAXXI sta lavorando alla definizione di una giornata internazionale di studi sul tema della conservazione delle opere tecnologiche, oltre che a partecipare con il proprio contributo sulla documentazione delle installazioni all'INCCA.

9. Come già detto, la raccolta di documentazione comprende sia le indicazioni dell'artista che tutti i dati relativi per esempio alle precedenti esposizioni, o anche tutti i riferimenti che possono essere forniti dal gallerista o dal soggetto dal quale abbiamo acquisito l'opera. In assenza di indicazioni specifiche dell'artista, ma anche nel caso in cui non sia possibile applicare queste stesse indicazioni, ritengo che il museo abbia legittimamente la facoltà di operare delle scelte che siano sostenute dalla ricerca scientifica (per esempio di opere

analoghe dello stesso artista su cui invece ci siano maggiori informazioni) e dal riferimento a un quadro teorico generale (mutuando dalla teoria del restauro classica alcuni principi universalmente validi, quali la strategia caso per caso, la reversibilità, la conservazione delle componenti originali, anche solo a scopo di studio...).

Julia Draganovic, Direttore Artistico, PAN | Palazzo Arti Napoli, Napoli

1. Pur non avendo una collezione permanente, il PAN cerca di operare attraverso modalità tipiche di una struttura museale, cercando quindi di incrementare un rapporto di dialogo con altre realtà internazionali, condividendo le strategie di approccio, soprattutto attraverso un'attenzione basilare per la documentazione di tutti gli eventi promossi dal PAN. In occasione delle mostre viene infatti prodotta una documentazione audio e video dell'evento. Un ciclo di conversazioni con gli artisti, che si svolge parallelamente agli eventi espositivi ha permesso di conoscere e approfondire la conoscenza di artisti affermati internazionalmente, spesso per la prima volta in Italia. La documentazione viene successivamente catalogata e immessa nell'archivio del PAN.

2. Il PAN attualmente non possiede una collezione, ma ha in progetto l'acquisizione e la digitalizzazione di opere Videoarte e di Digital Art, all'interno del proprio archivio. L'archivio è consultabile presso il Centro di Documentazione del PAN ed è aperto al pubblico, e in particolare a critici, curatori, studenti e tutti coloro che intendono approfondire la conoscenza di alcuni artisti, attraverso la visione di documenti e informazioni storiche.

3. Marina Vergiani è il Curatore Capo del Centro di Documentazione, che stabilisce l'indirizzo culturale e scientifico del Centro e promuove l'incremento della documentazione, soprattutto della storia e della cultura napoletana del secondo Novecento. Nello staff lavorano almeno altre tre persone, con attività di catalogazione e archiviazione, oltre che una professionalità tecnica, e l'appoggio di un service esterno che di volta in volta si occupa del riversamento dei materiali audiovisivi.

4. Non avendo una collezione non siamo in grado di applicare nessun tipo di "criterio conservativo". Se dovessimo però dire a chi riteniamo di essere più vicini, sicuramente sposiamo la modalità tecnico-operativa dell'EAI-Electronic Art Intermix di New York, sia in termini di produzione scientifica, che di finalità pratiche per la conservazione del materiale artistico della loro collezione. Abbiamo inoltre come riferimento il progetto Media Matters, che recentemente è stato fonte per la redazione di una scheda di prestito

per materiali audiovisivi. Il modello è stato realizzato in collaborazione con Laura Barreca, che insieme a me ha curato la rassegna video all'interno della mostra *PAN Screening* (16 ottobre-3 dicembre 2007, PAN, Napoli).

5. Credo che nell'ambito della conservazione e della documentazione della New Media Art non possiamo garantire, come istituzione, un termine di scadenza, poiché la rapidità di innovazione - e di relativa obsolescenza- delle nuove tecnologie impone continuamente nuove sfide per i curatori, i conservatori e tutti coloro che si occupano di conservare l'arte del presente, per trasmetterla al futuro.

6. Dal 2006 il PAN organizza il Forum Internazionale, un progetto triennale del Centro di Documentazione, con cui sviluppa un dibattito sulle condizioni della produzione e del consumo di arte, promuovendo una riflessione sistematica sul ruolo attivo e propositivo dei centri per le arti contemporanee rispetto all'evoluzione dei concetti di museo, documentazione, fruizione. Il forum si svolge in Palazzo Roccella, la prima istituzione civica a Napoli con la funzione esclusiva e permanente di centro di documentazione per le arti e i linguaggi del contemporaneo. L'obiettivo principale dell'incontro annuale è quello di stimolare raccogliere e registrare, in un profilo critico da condividere, le differenti prospettive e identità del network internazionale. Il Forum Internazionale è inoltre un'occasione di scambio diretto ed operativo tra i maggiori responsabili delle istituzioni culturali che rappresentano un segmento significativo del sistema dell'arte contemporanea.

7. Il PAN continua a svolgere la sua attività di promotore culturale, oltre che contenitore di mostre. Credo che questa dimensione operativa appartenga ai musei del futuro, e alla capacità di potere interagire con un pubblico sempre più vasto. Il tema della conservazione dell'arte contemporanea e soprattutto di opere "effimere" e presentate su supporti tecnologici, nei prossimi anni diventerà un argomento ancora più centrale di quanto non lo sia già adesso. Il PAN si augura di potere intervenire attraverso la partecipazione al costituendo network nazionale e a quello internazionale dell'INCCA, con la produzione di strumenti necessari alla registrazione dei dati, la garanzia di accessibilità e la condivisione del proprio database con altre istituzioni internazionali.

8. Il PAN ha manifestato la volontà di affiliarsi al primo network italiano di musei e istituzioni che nei prossimi anni lavorerà sul tema della conservazione del contemporaneo.

9. Il Centro di Documentazione, struttura di studio e di produzione, costituisce un settore stabile di attività del Pan. I progetti di documentazione storica del contemporaneo sono finalizzati alla progressiva costituzione di fondi, archivi, servizi, strumenti e prodotti consultabili di informazione e di comunicazione. Il Centro opererà in collaborazione con

esperti, curatori, gallerie, fondazioni, istituti e centri per l'arte contemporanea e con l'affiancamento scientifico. Al Centro di Documentazione fanno capo il sito web, la biblioteca, la Mediateca del PAN. L'attività di ricognizione, per ciascuna linea di ricerca, è preliminare alla definizione dei criteri di: costruzione degli indici, acquisizioni e rielaborazione dei contenuti informativi, acquisizione, rielaborazione, ordinamento dei materiali documentativi, produzione banche dati, produzione documenti per la consultazione. Accanto ai progetti espositivi, i progetti d'acquisizione e di corretta conservazione dei documenti che testimoniano l'opera di autori contemporanei, pongono rilevanti problemi se si considera l'eterogeneità dei materiali documentativi (editi e inediti) e la molteplicità dei codici e dei linguaggi espressivi. D'altra parte appare irrinunciabile affidare ad un filo costante di ricerca sul campo la ricognizione, l'aggiornamento, la selezione di quel vasto patrimonio in divenire, che dà identità ai luoghi e indipendenza all'esperienza artistica. La presenza di materiale documentario nel nostro archivio per adesso impone l'uso di criteri di raccolta relativi ad eventi o artisti già storicizzati, sui quali viene effettuata una ricerca di pubblicazioni (cataloghi, monografie, materiali cartacei) e informazioni, digitalizzate e disponibili alla consultazione presso la Mediateca.

Marina Pugliese, Conservatore, Civiche Raccolte di Milano

1. e 2. La collezione del Museo del Novecento è rivolta all'arte italiana del XX secolo, di cui possiede quasi quattromila opere, che testimoniano le tappe fondamentali dell'arte italiana dalle Avanguardie storiche fino all'incirca agli anni ottanta, concentrandosi su pittura e scultura, con alcuni importanti esempi di installazioni, ma non afferenti ai New Media, ad esempio di Jannis Kounellis, Gilberto Zorio, ecc.

A partire all'incirca dalla fine degli anni novanta con la progettazione di quello che avrebbe dovuto essere il Museo del Presente, il Comune di Milano ha acquisito varie opere di arte contemporanea, in particolare in occasione di mostre al Padiglione d'Arte Contemporanea. Tra queste, alcune prevedono l'utilizzo di nuovi media: una videoinstallazione di John Bock del 1998, acquistata nel 2000 durante la mostra *La forma del mondo/ La fine del mondo*, svoltasi al Padiglione d'Arte Contemporanea; *Coma*, un'installazione complessa di Alexander Brodsky, vincitrice nel 2001 del Premio Milano Museo del Presente durante la mostra *Milano-Europa 2000* e contestualmente comprata dal Comune; il video *One Way* del 2002 di Luisa Rabbia, acquistato nel 2002; *San Siro*, una video proiezione del 2000 di Grazia Toderi, entrata in collezione nel 2003; il video *Esseri Umani del XXI secolo*, tratto

da una performance di Marcella Vanzo, prodotto e acquistato dal Padiglione d'Arte Contemporanea in occasione della I Giornata del Contemporaneo del 2005. Inoltre, nel 2005 la Fondazione Davide Halevim ha donato al Comune di Milano un nucleo di cinque opere di artisti giovani: due videoanimazioni di Patrick Tuttofuoco e Pietro Roccasalva, due videoproiezioni di Anna Gaskell e Massimo Grimaldi, un'installazione sonora di Roberto Cuoghi. La collezione di New Media si limita a questi pochi pezzi e in realtà non si può considerare queste opere come parte della collezione a tutti gli effetti. Infatti, non è chiaro al momento dove saranno esposte, ma probabilmente non saranno inserite nel percorso museologico del Museo del Novecento. Tuttavia, in attesa che la città di Milano abbia un proprio museo di arte contemporanea, le opere sono state depositate presso il Museo del Novecento. Il nostro museo svolge da parecchi anni un'intensa attività nell'ambito della ricerca sulle tecniche e sulla conservazione e restauro del patrimonio. Abbiamo quindi pensato che il deposito di queste opere potesse essere l'occasione per studiare delle metodologie conservative riguardanti i New Media. Nel 2006 in occasione della pubblicazione del libro *Tecnica Mista. Materiali e procedimenti nell'arte del XX secolo*, abbiamo quindi deciso di studiare due di queste opere da un punto di vista tecnico, analizzando in particolare la tecnica di realizzazione e le linee guida per l'esposizione di *San Siro* di Grazia Toderi e di *Mbube* di Roberto Cuoghi. Un altro lavoro fondamentale in questo senso è stato il progetto *Documentazione Installazioni Complesse*, condotto insieme alla DARC, grazie al quale abbiamo studiato analiticamente l'installazione *Coma* di Alexander Brodsky, del 2001. Tale progetto, in concordanza con il dibattito internazionale, intende stabilire delle linee guida per la documentazione, intesa come strategia privilegiata per la conservazione delle installazioni, definendone i parametri identificativi, autoriali e storici. Nell'ambito specifico dei New Media quindi, quello che ora intendiamo fare è una documentazione completa di tutte le opere, lavorando a stretto contatto con gli artisti per chiarire quelle che sono da considerare, sia a livello conservativo sia a livello espositivo, le prerogative dell'originalità dell'opera.

Si intende poi procedere con la creazione di master copies delle opere video e audio, valutando con gli artisti e con tecnici specializzati quale sia il supporto più adeguato.

Le opere sono schedate in OAC e, grazie a questo lavoro, le schede verranno implementate. La schedatura di questi lavori è particolarmente interessante poiché ci permette di ampliare un discorso, che si sta portando avanti con altre istituzioni, riguardo ai punti critici del tracciato OAC.

Recentemente si è inoltre iniziata una prima inventariazione di materiale audiovisivo che documenta l'attività del Padiglione d'Arte Contemporanea, ovvero performance, conferenze, mostre, in tutto un centinaio di pezzi su supporto vario, da nastri U-Matic a betacam, VHS, cd e DVD. In tal senso si provvederà al riversamento del materiale su dvd con la costituzione anche in questo caso di un master, probabilmente su nastro digitale, alla schedatura e quindi al collegamento di tutto il materiale d'archivio, anche di quello cartaceo, alle schede di catalogo delle opere, che realizziamo tramite il software Sirbec fornito dalla Regione Lombardia. Il lavoro è quindi ad una fase embrionale, ma molto utile ai fini della ricerca, e si spera che porti in futuro ad una crescita delle acquisizioni di opere di New Media da parte del Comune di Milano.

3. Trattandosi di un museo ancora chiuso al pubblico, il nostro staff "scientifico" è composto attualmente solo da tre persone, ovvero io e due storiche dell'arte, collaboratrici esterne. Di queste, una si occupa degli archivi e l'altra, Iolanda Ratti, collabora con me nelle attività legate più prettamente al patrimonio e in particolare si è specializzata nelle tematiche legate ai nuovi media. Nonostante la nostra collezione, come accennato, sia più indirizzata a pittura e scultura, credo che avere all'interno del museo diverse competenze e specializzazioni sia uno stimolo per il futuro e risponda a necessità sempre più urgenti.

4. Come già detto, si tratta di un'attività in fase iniziale, pertanto non abbiamo ancora stabilito criteri generali. Per quanto riguarda le installazioni il progetto cui menzionavo sopra ha come fine proprio la definizione di linee guida per la documentazione e la conservazione di questa complessa tipologia di opere.

5. Credo che la discussione sia ancora molto aperta. In particolare in Italia mi sembra che gli studi su queste questioni siano molto limitati, sebbene ci siano tutti i segnali per una maggiore apertura alle ricerche che si sono svolte all'estero. Forse l'eccellente tradizione italiana nell'ambito della teoria del restauro e della conservazione è stata da un lato anche causa di questo "ritardo" nel nostro paese. Il crescente numero di esempi di opere legate ai New Media nei musei italiani lascia comunque sperare in una maggiore attenzione alle questioni, anche per la disponibilità di un maggior numero di casi-studio. La linea è a mio parere sicuramente quella dell'aggiornamento, cercando di studiare dettagliatamente le attività di centri e piattaforme quali Montevideo, VariableMedia, la Tate Modern, solo per citarne alcuni. D'altro canto, come si notava recentemente in una conferenza sul tema organizzata a Roma dalla DARC, sarebbe davvero interessante che il nostro paese intervenisse nel dibattito internazionale apportando il valore aggiunto di una tradizione teorica eccellente.

6. Come museo partecipiamo regolarmente a convegni internazionali. Inoltre, anche se in questo caso non si tratta di un'attività interna al museo, è stato fondato in Italia il gruppo regionale di INCCA Italia, di cui io sono il coordinatore. Come INCCA abbiamo organizzato una serie di giornate di studio relative alla conservazione e restauro del contemporaneo, delle quali due giornate saranno dedicate ai temi delle installazioni e del video.
7. Come ho già detto questa è la mia speranza, ma ovviamente questo dipende soprattutto dal futuro della nostra collezione.
8. Abbiamo lavorato per il progetto delle installazioni con diverse istituzioni, tra cui, oltre al MAXXI di Roma, il MART di Trento, la Fondazione Pinault e il Guggenheim di Venezia. Oltre a questo collaboriamo con INCCA. Abbiamo inoltre instaurato una collaborazione con l'Università di Udine, in particolare Dipartimento di Storia e Tutela dei Beni Culturali, per quanto riguarda la documentazione e la schedatura analitica di installazioni che prevedono l'utilizzo di New Media.
9. Cerchiamo laddove possibile di operare una ricostruzione filologica dell'opera tramite fonti storiche. Tuttavia l'aspetto del rapporto con l'artista è fondamentale e gli artisti delle opere di New Media che conserviamo sono in parte già stati intervistati o lo saranno in futuro.

Berta Sichel, Direttore del Dipartimento di Audiovisivi, MNCARS-Museo Nacional de Arte Reina Sofia, Madrid

LAURA BARRECA: Good morning, it is my pleasure to be here today with Berta Sichel. Berta Sichel is the director of the department of video art in Reina Sophia. I would like to ask some questions about the collection and about the preservation and documentation of the New Media collection of the Reina Sophia. What is the percentage of your collection in new media artworks?

BERTA SICHEL: Oh it's a very small percentage. It was only in 2005 that the museum undertook a project and we bought 32 video installations between 1963 to 1986 and around the 90 single channel videos. Besides that the museums maybe has 8 or 10 video, not much. It's a very small percentage.

LB: So the artworks are stored in the museum or in another place?

BS: Yes because the charge of the museum, which its not very contemporary in a way, each department is in charge of something. So if I'm in charge to select the works, then when

the works enter in the collection of the museum, so I have nothing to do with the works anymore. They are, the department of the collections is in charge of them, and the department of conservation, which is another department, is in charge of preserving them. So it's a kind of own type of structures so I have no idea how they are preserving and conserving the work.

LB: Since the end of the 90's many institutions have been working to find a solution for the growing issues of new media conservation. Do you think we are close to finding a final solution for the question regarding conservation and documentation?

BS: When we bought the 32 installations and most of the artists, they are still alive, and we prepared a questionnaire for them, and some of them even don't know how, what to do like in 20 years, if they have to change the system. So I think there's so many issues, and so many people work on this issue around the world. But maybe some case, yes, but since all those work they are technological based work, so as the technology change, so every time is a new challenge.

LB: Do you plan on increasing the time allotted to new media conservation?

BS: As I said to you, that is something that you should ask to the director of conservation at the museum. I think they should. And I think they should said, the young and the junior conservator to learn how to do this, but I have no idea what they are doing.

Summary: You should ask the director of conservation at the museum. I think they should (increase the time allotted to new media conservation), but I have no idea if they are planning to do so.

LB: Ok. Do you participate in or promote any conference or studies about new media conservation at the museum?

BS: Yes, we did a large one last year, and I was invited to some of them, but at this moment there's nothing planned at the museum.

LB: Which of your staff members in your institution are working with or studying new media and digital conservation issues?

BS: I have no idea. Because as I said at the department of film and video, we basically exhibit the works and we suggest works that should be bought for the collection, but then, that's it.

LB: Ok, thank you very much.

BS: I'm sorry if I didn't answer your questions very well!

LB: No, it's a great contribution. Thank you.

Kelli Dipple, Conservator, TATE, London

LAURA BARRECA: It's a pleasure to present Kelli Dipple, an intermedia curator at Tate Modern London. We would like to ask some questions about conservation and documentation of New Media Art in your institution.

So do you follow theoretical guidelines or any general criteria in the conservation of the new media art in your collection and if yes which ones?

KELLI DIPPLE: Well, I think Pip Larensen, who is head of time based media conservation at Tate, is really a better person to answer the specifics of that question. I am aware, obviously they've been doing some detailed research into the conservation of time based media, which is a much broader category than new media art. There's no specific agenda at this time around new media art although Pip's work is very encompassing and I think that should there ever be any new media art collection she will be well informed to take those processes forward, in collaboration with other people she's working with.

LB: And do you know what is the percentage of your collection of new media artwork, more or less?

KD: Well I'd like to answer that question with another question, which is how do you define new media art. Because one answer is none, zero percent, but then...

LB: the second one?

KD: ... as many, I don't know the actual percentage, but as many institutions like the Pompidou and MOMA there's a lot of video work and early media art that is considered part of the new media art collection. Tate has a lots of that work by Dan Graham and artists like this. Yes, your answer could be zero if it's a narrow category or if it's a broad category it could be quite extensive.

LB: Thank you. Which existing studies do you use as reference guidelines for your efforts in the conservation and documentation of new media art, because you know the Tate Modern for example...

KD: There has been more attention to the documentation I think, than there has been to the conservation..

LB: Yes, Tate and San Francisco MOMA made a project called Media Matters. Would you like to explain more?

KD: Sorry I've lost the point of the question.. Oh yes which studies and reference guides, well I don't know actually but they're all listed on the website, if you want to go to the research section!

LB: Which is the website?

KD: Yes, tate.org.uk, and there's a whole section there called "research" and you'll find that and two other projects by Pip Laurenson that are very well documented there in terms of the process and procedures that they use. All of the forms that they ask people, artists to fill in are available there for download.

LB: Which of your staff members in your institution are working with or studying new media and digital conservation issues?

KD: Well as I said the head of time based media is really the person within the conservation department, and myself although I'm not looking specifically into the conservation of new media, however the public archives, documentation, commentary and contextualization of new media, which proposed to be archive materials as opposed to be collection items is certainly something that I'm looking at in context of the strategy of program development and platform development.

LB: Since the end of the 90's many institutions have been working to find a solution for the problem of new media conservation. So do you think we are close to finding a general solution?

KD: Well, I think that there are, it appears to me, particularly through attending this forum, that many institutions have many solutions, but I think essentially the question of conservation will never be answered for anything, in that conservation is really about attending the work and asking the same questions.

LB: No I think it's perfect. So the next question is does the Tate Modern plan to increase the new media conservation project in the future?

KD: I think that if the Tate developed a collection strategy that specifically involved new media that this would fall into the time based media, this area of responsibility. And as I mentioned in my talk I think that many of the opportunities for us at Tate, because resources are limited even though it's a very large institution, is actually through partnership with other researchers. I think an interesting model was put forward yesterday about the cast projects and how they worked, that institution worked with the Victorian Albert museum in London in order to facilitate that collection of early computer art and associated material, into that. And together they made a joint application for research funds that will, I imagine, from what he said in his talk, would be done in the university in exchange with the museum. So I think that's really a way forward for museums is through these partnership like the Media Matters project, and through collaboration and partnership with other research organization because as we all know, new media is a such a

diverse range. Each work has its own questions about how it is to be preserved so I think it's only through collaboration that we can move forward with solutions...

LB: is the future, for conservation...

KD: Yes, it appears to be, actually yes.

LB: The last question.

KD: Actually, can I add to that?

LB: Yes.

KD: And because an interesting thing that Tate has been party to recently, is also not only jointly with other institutions conserving work but actually jointly purchasing work. So there's a Bruce Nauman piece, a Tate and two other partners, and I don't know who they are off the top of my head, actually collectively purchased that work. And therefore one imagines that they would have collective responsibility for caring for the work.

LB: Yes. The last question. What is the practical and theoretical approach to the conservation of new media art works in your collection for which you have little or no information or guidelines from the artist as to how to maintain the artworks?

KD: What do we do in the case that we don't have a direct dialogue with the artists?

LB: Yes.

KD: I think in that instance one does fall...

LB: There are many, many cases, when you don't have any information about the artwork.

KD: I think in that case that's where you definitely lean back more on systems and methods and obviously research into the various ways that the work was presented. I think this is where collection agendas are married with archive materials significantly, is in that context. Because when you can't get the information directly from the artist then those secondary archival materials become really very important.

LB: So the documentation is equal to the conservation?

KD: Yes. And sometimes you know people they all work with a sort of collaborator, a significant collaborator of that artist, or people, or their family members, even, about the nature of the work. Whether or not this is appropriate it's just following all the leads you can.

LB: Thank you very much. Thank you.

**Dieter Daniels, Direttore, Ludwig Boltzman Institute New Media Art Research,
Linz, Austria**

LAURA BARRECA: Can you present yourself?

DIETER DANIELS: Ok, I am Dieter Daniels and I have been working in the field of media arts for maybe 25 years, and for 2 years I have been directing the Ludwig Boltzman Institute new media art research in Linz, in Austria.

LB: Do you follow technical and theoretical guidelines or any general criteria for the exhibition of new media in your collection?

DD: First of all its important we don't have a collection, we are a research institution, but we work with existing archives for example the archive of Ars Electronica in Linz, but it's not a museum collection. Its mostly documentations on and on new media artwork or excerpts of new media artwork, but it's not a collection which has original pieces of any kind. So we are just starting to investigate possibilities to work with this archive, and our task is to develop theoretical guidelines and technical guidelines. We are looking at the field where you also have been looking at the existing strategies which can be helpful for us in our own approach and we try to get in touch with all the people who have been working in the field in the last couple of years.

LB: What is percentage in your collection of new media art?

DD: As it is a media art archive, it is one hundred percent in a certain way. You know there are photos, analog tapes, audio stuff, but everything is related to the field that you are talking about.

LB: Which existing studies do you use as reference guidelines for your efforts in conservation and documentation of new media arts?

DD: There is valuable work done by some of the colleagues which also are present here, especially the Variable Media Project that was developed at the Guggenheim museum, the research that was done at the Langlois Foundation or at the V_2 in the Netherlands. All these are very important for us also.

LB: Which of your staff members in your institution are working with or studying new media and digital conservation issues?

DD: Well we are 12 people now and all of them in a certain way are related to this question. Some more, some less. Some people, like 2 people, are working only on this question. One is a programmer, the other one is an art historian, and the other ones do their personal

research projects for example Interactive Art, but still again in that field they also have, by the nature of their project, to be confronted with the question of preservation.

LB: Since the end of the 90's many institutions have been working to find a solution to the growing issues of new media conservation and documentation. So do you think we are close to find a final solution? That could be a final solution to preserve new media art?

DD: The one thing that I have learned is that there will never be any final solution because technologies will keep on developing in a way that cannot be determined now, and we are not in power to change that development of technology or to stop it. So sometimes things get easier and sometimes they even get more complicated. So for the research to do it will be an ever increasing field. And the question is of the practical ability that you have to consider that you never have a final step in archiving or preserving and it will be necessary to continuously invest work and money. That is something that is not very likely to be already in the minds of the people who make budgets and make decisions on the political level.

LB: Does your institution participate in or promote any conference or studies about new media conservation and documentation?

DD: We do a yearly workshop on this topic, and we have done this twice, and on occasions like the one here in Napoli we try to send people there as much as possible.

LB: To make connections.

DD: To make connections. Because the tendency is to reinvent the wheel in several places. We try to be a networker also because we have no financial interests, we don't want to make any kind of privileged solutions but we are interested in bringing solutions together to get an exchange of experiences.

LB: Are you working with any new solutions regarding this topic, the topic of conservation? If yes, which ones?

DD: Well, basically it's two institutions that are involved in Linz, one is Ars Electronica and we also try to optimize their own work flows because they create and generate a lot of documentation and artworks, and they still don't have the final smart model to integrate that into archival standards including metadata and long term conservation. So this is one of the projects. The other one is the Lenthus Museum which does not have many artworks in the field of new media art, but they are interested in the early Net Art pieces. We collaborate with them on finding solutions on how those can enter the museum collection.

LB: What is your practical and theoretical approach to the conservation of new media art works for which you have little or no information or guidelines from the artist as to how to maintain the artworks?

DD: Well I think it would be important to look at the fields that are not coming from visual arts, to have a look at the tradition in the performing arts, especially music and electroacoustic music where there is a much longer tradition on how to handle works where the creator is no longer around or not available. You can perform and preserve pieces that are not directly linked to the presence of the artist, thanks to documentation done by the artist in collaboration with the technician as well as interviews done with the artist. And the other field that is interesting to me is the field of architecture because again here the creation of architecture in the last 20 years has become totally digital and here also people have to deal with pieces of art which are built and which have to be changed possibly without the architect around. And so we have to get away from this idea that the artist is the only responsible person for what has been created as it has entered a new kind of field of cultural activity that no longer fits into this artist work. The fact is that in New Media Art you have these groups of people that have been working as programmers, producers, cameramen and others things in which you have to think it in a more complex way. The third field would be cinematography, as restoring the film means talking to the editor, to the cutter and to the cameraman. We have this whole group of people who are involved in creative fields.

LB: Last question. Do you think it's important to compare different approaches among museums?

DD: I think that the next step to take is to look at the theory that has to develop in the field of art conservation. That is what you're doing as far as I see. I don't know very much about it because I'm not from the traditional field of art conservation. I would be very interested in knowing more about that and then comparing it to strategies of other fields of creativity and art production. Maybe they have some things in common. New media art is a field where these various histories of preservation are able to merge. It is image, it is acoustical, it is environment, it is special. We have to tackle all of these various questions and there are certainly experts in these various fields.

LB: For preserving something, you have to preserve everything.

DD: Each kind of aspect. You have to think about the space, about the sound, about the image. And what is new about the interactivity, what it is there for.

LB: Thank you very much.

DD: Ok. Sure, good luck for your PHD!

LB: Thank you!

Alex Adriaansens, Direttore V_2, Rotterdam

ALEX ADRIAANSENS: My name is Alex Adriaansens, and I have been the director of V_2, the center for art and media technology in Rotterdam, for 25 years. It's a research place, a presentation space, a publication space, and we also have an archive about which I will say a few words in a minute.

LAURA BARRECA: Do you follow theoretical guidelines or any general criteria in the conservation of new media art?

LB: Oh, you're going through all the questions are you sure?

AA: Yes!

Alex: Because many of the questions I can better answer, because I can't answer them now, so..

LB: Let's continue to read.

AA: Because it depends on what you mean by criteria. Of course we have criteria for how to structure the archive, so I can better answer question 9, and then you will hear more about the others.

LB: As you prefer.

AA: Ok good. So that question, let's have a look. What is your practical and theoretical approach to the conservation of new media art works in your collection?

First of all we don't have a collection. We have an archive that is built upon the practice of the organization. Instead of collecting art works we are presenting them. More than presenting we develop artworks, so we do research for the artworks, we produce them, we do co-productions for them. Then we present them. That process we document.

If you look over 25 years of developments, one of the things we were wondering is, 'What is the value of this archive? What is this archive representing? And what do we want that it will represent? What kind of experience would people have if they went into the archive?'

One of the basic principles of the organization is that it is interdisciplinary. Secondly it focuses very much on interactive art forms. That puts forth a range of questions, if you think about archiving, because archiving is not just documenting, digitizing and then having a database of the objects. What is interesting are the links, the relationships between the people who are involved in the projects and who are part of the artworks including

their development. It can be people coming from sciences and architecture, from visual arts, from music, from performing arts - they are often collaborating and this can be complex. Getting this complexity into your requires a very well defined methodology. You have to find the keywords, the metadata structure and the information that you want to connect to the objects in your database. That gives you the opportunity to build relationships between the objects.

This is something we have been researching intensively for about four or five years. There is no real model of how to build or how to structure the archive. We have been looking for description methodologies, we have been looking for the right thesaurus to use, because the thesaurus determines very much if your archive is compatible and exchangeable with other archives.

That was another question of course- you can build your own exotic archive, which in itself can be very interesting, but maybe at the end you can't relate and connect it to other archives. In the end what we all want to see is the relation between the archives because if you look at European media art practice you can see that there are very different approaches for structuring an organization and what the activities of the organization are. That means that the archives are very specific, often related to the organizations. If you want to have a broader scope on the whole field of media art and media culture you should be able to connect these archives. You have to talk with each other, to define and collect the starting point of the structure of your organization, of your archive, to make it compatible with other archives. So a thesaurus is very important for us. We looked for a thesaurus and found one, coming out of the field of architecture. I think that's not very strange because if you look at the field of architecture, it's also a field in which complexity, different partners and relations are involved. We adjusted this thesaurus of architecture and mixed it with other thesauruses coming from the arts. At the end we have been doing four years of research. You learn that you can theorize and structure an archive, but if you can't practice it, if you can't have a real archive, to embed and implement this research in, you still don't know if it works. I think this is one of the big issues. I think Dieter (Daniels n.d.r.) referred to it as well. You can do year-long research but at the end you're always facing the same issue which is the real physical archive, how to digitize it and how to organize all the digital born issues or objects within it.

This is something that I learned, that we started from doing research, we digitized a small part of our archive, but at the end we didn't have the finances, the budget to digitize the

whole archive. That means that hundred of thousands of euros is spent towards research which is very valuable but you can't implement it, you can't embed it.

We are now going from one phase to another. I have said we have to stop the research and see if we can get the project money to really digitize the archive. We have a whole digital archive built up and then implement the research and see how it works. From there we can work further with the other archives in Europe like the one Dieter is building up because Dieter is very much in the research phase. The work that Dieter is doing is very much based again on research but he also is facing the question of where the material is coming from. How can we build this digital archive and then implement it? So this is the next step that you're working on actually. Just a few steps back.

LB: Ok you want to go over the other question?

AA: Well there is something that I can add to it. As I said we are not into collecting artworks, we are into archiving the works that we have been working on, and the concept behind this archive was to see if we could build a kind of a knowledge machine. So actually if we could make it productive, not just look into the past but to see how an archive with issues from the past can be very useful to work in the future, and to give a good insight of what kinds of interactions have been happening, what kind of transformations, what kinds of changes in general have been happening in this field. I think it's very useful because if you have a very well structured archive, you can use it as a knowledge machine. You can ask questions to the database and the database or the archive should be able to reorganize itself according to the questions that you personally have in relation to the material that's in the database. So this was the basis of our research. We wanted to have an archive that worked like a datacloud, like a cloud of objects that have a relation to each other, that can change in its relation through the user so the person who's addressing the archive.

LB: Do you think it's important to have a connection with other museums as institutions that are involved in the conservation and documentation of new media art, to share the information, to share the archives?

AA: Yes that's what I call the exotic archive. The exotic archive is a kind of archive that you've built yourself, that's built upon your organization, that within your organization might function, but that doesn't give a more global context. So for that it's very valuable if you can build these connections to the other archives and databases which are there in the world, for me and also for the users, the audience who wants to learn from these databases it is very important that they can contextualize specific databases and archives of institutions into a broader context.

LB: Thank you very much.

AA: All yours. And the other questions I will send you by email.

LB: Yes, please.

4.3 I risultati negli Stati Uniti: Rudolf Frieling, SFMoMA, San Francisco; Lory Zippay, EAI-Electronic Art Intermix; Barbara London, MoMA; Amanda McDonald Crowley, Eyebeam; Carol Stringari, Guggenheim Museum, New York

Rudolf Frieling, Curatore del Dipartimento di New Media Arts, SFMoMA, San Francisco
--

1. The percentage in SFMOMA collection is 6%
2. Not sure I understand this question. Please explain.
3. SMPTE research, Media Matters, 40 Years Video Art (German Federal Cultural Foundation), Variable Media.
4. SFMOMA has an internal preservation consortium we call "Team Media". It's a group that meets monthly to address all issues, big and small, that affect our time-based holdings. Team Media members include: conservators, curators, registrars, media technical staff, intellectual property experts, the museum's conservation fellow (since it is part of our conservation training curriculum), and is led by the Director of Collections.
5. We see this as an ongoing and never-ending challenge. Solutions will change and the cycle of their effectiveness is likely to be short due to the realities of new media. Tape formats are migrated on 5-7 year cycles. Computer-based works undergo more frequent review, every 2-3 years.
6. We rely on curatorial opinion to guide solutions, and that, in turn, relies on the opinions of artist assistants, estates, other scholarship, etc.
7. Yes. We have recently completed the museum's first full condition survey of the time-based holdings and it includes a number of recommendations relating to policy, projects and staffing. We are developing a job description for a conservator who will attend to the wide-ranging concerns of time-based preservation. Funding for this position has not yet been secured.
8. Yes, as we can. SFMOMA is one of the partners in the New Art Trust and, as such, has been an active collaborator in the Media Matters initiative. We have also participated

nationally and internationally in a number of allied efforts, including Variable Media and DOCAM.

9. Tate, London MoMA, New York and Hirshhorn Museum, Washington, DC.

Carol Stringari, Chief Conservator, Solomon R. Guggenheim Museum, New York

1. The new media distinction is already is a difficult term, since this can mean simply the material something is constructed with – I imagine you are using the term to mean time-based media, but often that cannot be divorced from the installation as a whole, and thus the each work must be taken on its own terms, in its own context and with it own set of parameters.

The theoretical guidelines and criteria do not stray far from traditional approaches; they works are carefully researched to understand how they are constructed and what function or meaning each element may have. In terms of treatment, ethical considerations are always taken into account. However, with works that carry inherent obsolescence, many times a preservation method will be employed that requires some change in the original configuration. Preferably this is worked out with the artist at the time of acquisition and parameters for change are appropriate to the work and respect the original integrity of the work.

2. This is difficult to answer without defining New Media. If that means solely film and video, the percentage is approximately 5% or less. If you are also including conceptual art, works that are refabricated at each venue, photography, installations that require various interventions or “scores”to reinstall or exhibit them, then the number is much higher.

3. I use the variable media guidelines, forms created by Media Matters, information from various organizations such as INCCA, ZKM, rhizome, IMAP, electronic arts intermix, research done by Mona Jiminez and Howard Besser at the Tisch School for the preservation of film and video, UC Berkeley, Franklin Furnace, DOCAM and many others....All of these organizations have much to offer and the field is still learning and experimenting.

4. There is a designated “contemporary art” conservator, an objects conservator, a media technician, and several curators who are focusing on these issues. In many instances we go outside the field to post-production technicians, engineers, computer programmers, archivists, and video and film preservation experts for their expertise.

5. NO

6. YES – the variable media approach, which forces the conservator to go beyond the straightforward documentation that they are trained to do, and question the meaning and medium-independent behaviors of the work – space, light, spectator, history, context, etc. I also participate in conferences and follow other methodologies closely for studying and understanding these works both technically and conceptually. I also conduct interview with the artists whenever possible, and try to see as much artwork as i can for comparison and stimulating ideas.
7. The collection is demanding and increasing focus (again, what do you mean by New Media??)
8. DOCAM, UC Berkely, Franklin Furnace, Whitney Museum, NYU Institute of Fine Arts and many others...
9. This varies according to the artwork, if the artist is alive, and what type of work it is. Careful provenance information and research is the first step, discussions with the artist, assistants, estates etc...

Barbara London, Curatore, MoMA, New York

LAURA BARRECA: It's my pleasure to stay with Barbara London, she's a new media curator for the MOMA museum in New York. So the first question that I would like to do is if the museum follows theoretical guidelines or any general criteria in the conservation and documentation of new media art for the collection of the museum?

BARBARA LONDON: Well if we follow any criteria, and when you say for the collection do you mean acquisition or how we take care of something?

LB: My question is about the theoretical guidelines, about the conservation and documentation of new media art, of the collection, the permanent collection of MOMA. Which is the official position of the museum?

BL: I wouldn't say that we have an official official... we're following guidelines in a way that we've established with the Tate and San Francisco Modern, and there's an organization called Media Matters. And we've very carefully been looking at the whole process of acquisition and what that means. We have very clear thorough questionnaire that we have artists fill out and when we install a work for the first time we, I call it a brain trust, that we've got our audio visual crew, we've got our registrar, we've got our conservation and then the curatorial, and then the artist. So there are like four different directions approaching the work of art. So that means we've got photos, diagrams. In the case of

Nelini Milani, an artist from India, from Mumbai, we're getting a work that has media, but we're also getting a work that has paint samples, because there's a paint element. So those paint samples will go into our conservation lab storage, you know. So I would say we're very thorough. And all of these issues we try to bring up before we acquire, so we know how complex a piece is. And we save all documentation. There's material in our library that might be the biography, the catalogue, all kinds of ephemera, maybe letters. So I'd say the information is in several different departments: the library, curatorial, and then conservation.

LB: So then they share this information.

BL: We share and then there are different levels of the conservation, the data.

LB: And also because of the Media Matters project, you realized a kind of template, tools for registration of data...

BL: Yes.

LB: And it's important because they represent the material. And you can use for the documentation of the artworks. So the documentation represents in a way the conservation of the artwork.

BL: Yes. So it's like, we call it like best practice, and it's something that was developed with staff from the three museums. And the three museums, like at MOMA, we've had a media program since the 70's. And actually Tate bought their first video installation in the 70's, and they forget, and of course they become much more active about it.

LB: Ok, the second question is what is the percentage in your collection of new media artworks, more or less?

BL: Oh goodness, it's a very small percentage, because you could say the bulk of the collection is painting and sculpture, prints we have a lot of prints. So I don't know, media might be at most 5%, I would say at most.

LB: Maybe it's growing up in the future.

BL: Well I mean, because you look at this institution, you know we have 40 curators, and you know, and that's what's so great about MOMA is media is seen in this context of a filmmaker like Mya Darin, or an installation by Joan Jonez, this thought about, in terms of Richard Serra or you know whoever appears.. Robert Rauschenberg. So it's looking at media but giving it a real context. So even though it's a small percentage...

LB: Of new media art.

BL: You know it still has a place and a growing place.

LB: Which existing studies do you use as a reference guidelines for the efforts to conserve and preserve new media artworks?

BL: What do you mean by guidelines?

LB: The guidelines, the general guidelines, as theories for example. If you follow some theories or not.

BL: Well I don't think we say we have a theory, you know, but...

LB: Because in Italy we have tradition of a theory of conservation, a theory of restoration by Cesare Brandi and we use as a guidelines. This theories, of course, is obsolete because it was written in the 60s. Italian public institutions and museums, involved in restoration of modern and contemporary art are using this book as a guidelines. Recently, some of the most important museums are going to develop the problems about conservation of New Media Art, aware that these guidelines are not very useful anymore.

BL: I would say for guidelines, you know just the general practice then it's related to what we call object conservation because object conservation is about many materials in one work and that you've got to think about, you know, of course with media it's equipment but it's how, what the aesthetics are, and it's many components that make up the work. So its sort of along the line of object conservation, I would say.

LB: Ok. Do you participate or promote any conference or studies about new media art conservation and documentation? Like conference, like meetings symposiums.

BL: We have in the past done some conferences, more by invitation. One was by invitation and one was more, a little open. That was, maybe now eight years ago.

LB: And you are planning to have some other project as conference on conservation?

BL: Nothing in the near future but...

LB: For the Media Matters, within the Media Matters?

BL: There will be something. And then, I think, there are other organizations in New York and probably will work a little bit with NYU or work a little bit with, you know, it depends.

LB: This anticipates another question. But anyways. Since the end of the 90's, many institutions have been working to find a solution for the growing issues of new media conservation and documentation. Do you think that we are close to find the, not final, but a best solution?

BL: I don't think for media there will ever be a "best solution", because as we know from talking here there is always the upgrade. The technology is constantly changing, and you never know what is coming in from the side.

LB: And they became obsolete in a very quick...

BL: So you practices like you're talking about, and you have best practice, and you know I think like at MOMA this team approach where you as a team with registrar conservation and curatorial, you sit down, and with audio visual, because those are the guys who have the hands on experience. We sit down as a team.

LB: Yes. And do you think you can share the work of this team, the results of the work of this team, the museum staff, with the staff of other museums, international museums?

BL: I think it's happening through Media Matters but I think you know MOMA will do reports at a point, and publish. I always feel it's very worthwhile to do a pilot, you know, what we call a pilot, to show, you know, this is one case study, and you could say it's a pilot. And you know for 2007 2008, you know this is how we approached this problem, these problems.

LB: Case by case.. is maybe the best solution.

BL: Yes, and you use that case as an example.

LB: Thank you. What is your practical and theoretical approach to the conservation of new media artworks in your collection for which you have little or no information or guidelines to follow from the artist, given from the artist as to how to maintain the artworks. For example in the work of Raphael Lossaner, the Mexican artist, he gives to the institutions like a 100 pages of information and very detailed about the artwork and about the piece and the technical details, with an interview etc. etc.

BL: To me, like we did acquire a work of Raphael Losannerhammer recently and..

LB: It's just one case in...

BL: Well he's like the best example, you know, the ideal, and even with his 100 page document, we even asked him more questions and we even got more information out of him.

LB: So do you use a questionnaire? Like a questionnaire like for example the variable media questionnaire?

BL: No no no, we have our own questionnaire, but you can't just go by that questionnaire. You have to read it. We read what he said, but then we had more questions, because based on our experience, you know and then he said he learned from us. You know so I think it's a two way thing.

LB: So, I mean the strategies used by the MOMA is not focused on the artist's intent, because...

BL: Oh that's very much a part of it.

LB: Yes, but it's not just artist's intent, to drive the strategies of conservation.

BL: The artist's intent drives it, but you still have to ask a lot of questions, and a lot more. And I think in his document even we found certain things missing.

LB: So the museum has a higher position.

BL: Well I think it's based on experience. You know, it's very practical. So it's like I was saying, these four groups of people, everybody sat down and read that 100 pages, and me and one other person in this case, point people, but you know we sat down and we said but what about what about what about, and that's really based on experience. And you can't do that with just a questionnaire. It's going to be, as you say, case by case. To really understand what the work is and what he intends.

LB: Which of your staff member in your institution are working with or studying new media and digital conservation issues?

BL: Well it's mainly our one media conservator. We have a media conservator. And in the last year he was hired fairly recently, but in the last year he's been doing a study of the collection. And you have to do kind of an inventory first, and the you know there are works that definitely need help, or this or that.

LB: Ok, thank you very much.

BL: Sure!

Amanda McDonald Crowley, Executive Director, EYBEAM, Art & Technology Center, New York City

LAURA BARRECA: Do you follow theoretical guidelines or any general criteria in the conservation of the New Media in your collection?

AMANDA MCDONALD CROWLEY: Where I work is not a collecting institution and in fact I've never worked in a collecting institution per se... I've worked for a range of new media art organizations and I've worked for festivals, so most of what I've done is curate process rather than objects. But I think one of the interesting things in the new media art context is that you're often curating a process so when it comes to documentation, one needs to think about a documentation of a process rather than a documentation or archiving or collecting of finished objects, more often than not.

LB: Which existing studies do you use or do you know as reference guidelines for your efforts in conservation and maintaining new media arts?

AMC: What has a long history through from a film and video perspective and also through conceptual art and formative art practices, new media art has a forming in and of itself has

a range of different influences so there's a range of different avenues that I go to when I'm thinking about conserving and preserving work, or as I say more often documenting process, but thinking about how artists develop their work and collect their work. We turn to a range of different sources, often a library archiving systems are more useful than art archiving systems if you're talking about digital material or even analog material like video tape and how that might be transferred to a digital medium. So often one looks to libraries rather than art institutions for thinking about where you might get information about storing work if you like if its in digital format. In other areas its even more complex, because of course a new media practice can cross anything from biotechnology through to performative practices through to actions, work in public spaces, so often artists are documenting their work by giving instructions on a website of how they made the work or by digitally recording material from performances or actions or events. So again I think it's more in common with thinking from the film and video industry, from library resources, than necessarily from contemporary art services, when one looks to models to use for thinking about digital art. That being said, one of the other serious considerations for collection, if one's interested in collection, is thinking about the hardware that needs to be acquired with software or with video or with digital media even. I certainly know artists that have projects that they can no longer show because the operating systems that they were developed on, for example, aren't collected. So I think it's a very layered question when you're thinking about this art form area. In part because the forms are so diverse, but also because the formats are so diverse, and technology changes so rapidly that I think particularly collecting institutions need to think about collecting the hardware that a work was developed for, be that televisions or monitors or software or hardware platforms computing platforms, DVD players or... We have a lot of work that I'm in for example now, archive, that we're currently trying to develop. Again it's an archive not of works but mostly of documentation of things that have happened. But we have video in formats that most institutions could no longer view. So one of our strategies for that is to digitize the work onto a hard drive. That of course takes away from some of the qualities of the original work, so that's always then a negotiation with an artist, about how they feel about their work being transferred to a different medium, and some artists are not happy with that. Sometimes I think we just need to think about some of the practices as being very ephemeral, and that it's not necessary to be kept and stored forever.

LB: Or maybe not, maybe some artists are, would like to maintain, to keep the information.. And what do you think about putting all the information online to make possible the accessibility, the access, the public access online of this information?

AMC: There's a range of different strategies at the moment internationally that are looking at exactly that, digitizing work putting it online. There's a range of issues because often you have, in order for the work to be accessible online, you have to reduce the quality of it by making it a smaller file for example, to put it online because huge files of running extensive DVDs...

LB: compressed

AMC: compressing things to such an extent that the quality of the image actually deteriorates. So I think that one needs to think about it as a documentation of the work rather than a collection of the actual original artwork, and they're really complex issues. They are issues that we're looking at at high beam, because we are, having... The organization's been around for ten years now, so we are putting together an archive of the documents. But some of the documents are written documents or instruction documents or works in progress, or files that the artists have been developing towards the completion of a work. Some of it is documentation of the work when it was installed or performed. And, sometimes it's actual tape that needs to be digitized. So, we will put some of our archive online, but some original materials needs simply to remain offline and accessible only in an offline format.

LB: I think it is important to understand, which is exactly the position of the museum in front of the artist. Do you use, as a tool, a questionnaire for getting information from the artists?

AMC: We don't at the moment and we never have in the past. So it's always difficult when you're working with an organization that's a fledgling organization, it's a small organization that's grown to be an established institution now. Those sorts of questions, one's always making it up as one goes along. At the moment our strategy is actually to encourage artists to self document and to give them the resources to be able to do it themselves and then work with them to think about ways they want to then display it afterwards. In the past we've also had contracts with artists that actually they retained the rights to it. As I say EYEBEAM is not a collecting institution so we've never had those sorts of questionnaires or contracts with artists about collecting their work because we've deliberately made the decision not to do that, knowing that there are other institutions that look more seriously into collection than we are.

LB: Are you working in collaboration with other museums about conservation of new media art? For example EAI-Electronic Art Intermix, put registration's data templates online in the platform resourceguide.com. Maybe an institution as EYEBEAM working with performing arts could use this kind of resource.

AMC: Electronic Art Intermix is the place I would go to get access to that kind of resource, feeling that they've taken it on as a job that they're interested in doing as an organization because they do have a collection but as we don't have a collection I don't necessarily see it as our role to be advising on how one collects. We can certainly advise on the best ways to document work, and we work quite closely with our artists. Often it's a case by case basis because one artist will be coming to us to develop a software project, one artist will be coming to us to develop a hardware project, another artist will be making video, or developing data visualizations. And in each case it's a case by case study, so we then need to work very closely with the artists and talk with museums about how they want their work shown once there.

LB: Ok, the last question. What is your practical and theoretical approach to the conservation and documentation of new media artworks for which you have little or no complete information or guidelines from the artist, to auto-maintain the artworks?

AMC: Our practical approach with artists we currently have in the building is to provide them the tools to self document and to encourage them to do that themselves. So we encourage artists to blog about their work as they're producing it, we provide artists with hard drives so that they can backup themselves, the material that they're doing, and we get access to it too. So the artist sees it as a benefit to themselves to be backing up their work where as we think of it as a benefit to us to being able to get access to their so that it's a mutually beneficial arrangement that we have with them. For work that we're looking at that have been developed in the past it's a bit more complicated, because we do sometimes we just have a tape, or we do sometimes just have print documentation of what artists were doing so we're filtering through that resource at the moment and we'll simply need to get back to the artists as we can to get their feedback on how they're prepared to have their work represented in our archive. Get permission forms from them. So we're working on permission forms for our archive but as I say, for moving forward, which is, I've been at EYEBEAM now for 2 years, so I wasn't for the development of work during that period, but from now forward, what we're looking at is working with artists to help them document it so they may maintain control over it and then when they sign over access rights to us we understand... and all of the contracts we've had with artists, the artists

maintain any copyright, if they're interested in maintaining copyright they always maintain the intellectual property in their work and we simply get access to presenting it for educational purposes.

LB: Thank you Amanda.

AMC: My pleasure, thank you very much!

Lory Zippay, Conservator, EAI-Electronic Art Intermix, New York
--

LAURA BARRECA: Do you follow theoretical guidelines or any general criteria in the conservation of the New Media in your collection? If yes, which ones? Please list.

LORY ZIPPAY: We also draw from a number of sources, from IMAI guidelines, IMAI, and there's a number of organizations and sources that have been published best practices and standards for conserving. We do actually follow basic best practices and published ones. And we are also, we began preserving our collection, the video works collection in 1985. So we've been experimenting and researching with conservation of video for quite some time, but it's still evolving. So at the same time that we're following best practices, following standards, we're also kind of trying to develop them ourselves, just through, because of changing technologies and changing preservation standards.

LB: Which are the preservation strategies that you use?

LZ: In terms of the video works, for us it's very "case by case", it's not monolithic. Because, we are somewhat unique in that we are a distributor, you know our collection is not a static collection, it's a living collection. So it, for example, we're always trying to find the best source material, and we're very lucky in that most of the artists that we're working with are still alive. So we have the artists, we can work with the artists directly. Many of them are actually in New York which is wonderful! So we're able to actually contact them if we're undergoing, doing a preservation project. And actually involving them in the process, so that's one thing, involving them in the process.

LB: So the artist's intent is really important, as the general criteria used in most of the important museums in the United States

LZ: Exactly. For us that is absolutely key. And again as long as we have them still alive, and we can actually interview them, and get information from them... We have our database of every single work in the collection. We have a database record in which we enter these technical notes and preservation notes and artist intent and all of it, you know, how to dub the tape, and how to calibrate the sound levels. We talk about color, saturation, and all

these things go into our database, so we have it there. Because again, it's not just an archive, we are a distributor so that the works are going out to other museums, so our material is often the source material. And then it resonates out to other collections. So it's very important that we really have excellent preservation as again they have impact around the world, internationally, as the works move into other collections.

LB: Which existing studies do you use as reference guidelines for your efforts in conservation of new media art?

LZ: At this point we're using our own! Because we have published, we have this online resource guide, for exhibiting collecting preserving your new media, preserving media art, and we actually, those guidelines were generated from, with a team of experts working in conjunction with IMAP, independent media arts preservation, and scholars and experts in the field, and so we've really put together a set of best practices and standards.

LB: Since the end of the nineties many institutions have been working to find the solution to the growing issues of new media conservation. Do you think that we are too close to the numerous questions surrounding this topic?

LZ: Oh, I think its constantly evolving, to be honest. Because media art is variable and the technology is constantly in flux, and the formats are evolving. I really think it has to be seriously an evolving question. You know I do think, and its something I'll talk about tomorrow in my presentation, there are some 40 years of precedence in terms of electronic media preservation, again because of video and film etcetera, maybe more than 40 years. And of course even conservation practices for object based art, the non media based art, we can learn from. I think we can really bring some of those standards in. However, we all know there are concerns of unique to new media, media work etcetera, and because the technology is so quickly obsolescent, new software, hardware, probably much more, the obsolescence factor is much more accelerant when you're talking about new media. I really think it's something we can apply basic standards and theories to, but in practice, it's constantly evolving. The specifics are constantly evolving. You know the theories, you know, I think we can bring those in from sculpture conservation, we can bring the theories in from paper conservation, but practice is really about responding to the unique conditions of the work.

LB: Deductive..

LZ: Exactly.

LB: Do you participate or promote any conferences or studies about new media conservation?

LZ: Yes, we participated in a number of conferences just very recently. We actually held in the spring a conference, not a conference, a panel presentation, in conjunction with IMA, and we had people like Glen Wharton, who is one of the extraordinary conservatives working at the moment...

LB: From New York University.

LZ: Yes, he is wonderful, and Butler from NYU, Fales Library was involved, Jeff Martin who is a video archivist, a number of us, it was a wonderful panel presentation. We also were co-sponsors of one day symposium just in late September in conjunction with AMIA, which is the Association of Moving Image Archivists, and it was for their annual conference, and so we co-organized a one day symposium on the issues of conservation. So yes, in other words we're very actively organizing, and trying to convene experts around these issues, because there's such a need, and such a need for information.

LB: Are you working with any institutions regarding the topic of conservation of new media? Which?

LZ: When you say working with institutions, we collaborate all the time with institutions because institutions are using our collections and so we're constantly, for example with MOMA, we work with Barbara London all the time of works in their collection, because again, they may have acquired those works from EAI. So we're working with them to find the best source material, to devise strategies etcetera. So we do collaborate all the time with other institutions, almost too many to name because it's about our living collection.

LB: And do you.. Ok it's not in my questionnaire, but do you think there are too much boundaries between European or Italian strategies for conservation and documentation for contemporary art? Because the American museums are used to work in a more practical way. Instead in Europe, the way is more..

LZ: Its more theoretical.

LB: Yes.

LZ: I think its good to have a combination with both. For us the key to preservation and conservation is sharing information, and also the sharing of resources. We've been doing preservation like I said since 1985 on our collection. We could not have done it without constant sharing. Again, information sharing, we share masters.. Barbara will call me and say, "We need preservation on a certain work".. We may have the best existing Master copy so we will provide that or vice versa. We share information we share technology we share resources we share tools... It cannot be done any other way. I can't see how you can do it in isolation. On the other hand I think it's very important to have the theoretical approach

because that's really important for institutions, again for validation, for understanding, for scholarship, all these things that can really help support preservation and conservation efforts within an institution. And at the level of funding, and all these.. you know that kind of the higher level. For us, it important again to kind of work from the bottom up and just get things done. You know we just need to get it done, have fundamental information and tools and resources and just do it. But I think that for the larger picture it's very important to have that theoretical structure, that theoretical underpinning. So in other words, a combination of both, I think is really essential.

LB: That's perfect, thank you very much.

LZ: Thank you.

CONCLUSIONI

Le riflessioni maturate nel corso di questa ricerca sono state stimulate soprattutto dal desiderio di affrontare un tema che in Italia trova ancora una trattazione circoscritta a poche iniziative scientifiche, e non del tutto in linea con il dibattito internazionale in atto. Si consideri che già dalla metà degli anni Novanta il tema della conservazione e della documentazione della New Media Art è stato al centro delle attività di ricerca di un ristretto, ma significativo numero di musei e istituzioni internazionali, da cui, per ragioni spesso incomprensibili, è rimasta esclusa la presenza italiana. Gli studi condotti in questi anni sono stati indirizzati in particolare verso la ricerca di strategie, di criteri conservativi e di standard comuni nel campo dell'acquisizione e della gestione della New Media Art. La complessità delle questioni affrontate e il cambiamento di prospettiva da queste determinato, vede la partecipazione di un numero sempre maggiore di istituzioni che rendono il dibattito aperto e continuamente aggiornato di nuove sollecitazioni critiche. Siamo consapevoli di stare vivendo un momento di passaggio, e che il trapasso vero e proprio dall'arte materiale a quella cosiddetta "immateriale" o processuale si è già compiuto a partire dagli anni Sessanta. Un passaggio storico che secondo lo studioso tedesco Peter Weibel va "dall'illusione all'anti-illusione, all'allusione" dei mezzi audiovisivi.¹ Eppure questa condizione non si configura nei termini di una reale dicotomia di linguaggi, poiché, al contrario, esiste una consequenzialità storico-artistica e temporale, una reciproca interazione linguistica, che pare essere la prospettiva privilegiata attraverso cui guardare nel suo complesso la storia della New Media Art. Nell'ultima metà del Ventesimo secolo, la condizione dell'arte, che definiamo "avanguardia", nell'accezione del superamento del suo *status* concettuale e materiale, si esprime non più nella sua oggettualità, ma in quanto processo, partecipazione, funzione, variabilità, per citare Rosalind Krauss come "cancellazione dell'idea stessa di medium".² A questo punto l'effetto naturale, "come risultato di questo spostamento semantico tra *medium* e *media* è la perdita della specificità presentata come conseguenza naturale [...] e ciò comporta lo spostamento della resistenza

¹ Il concetto si riferisce alla tendenza dei linguaggi artistici contemporanei ad utilizzare dei codici narrativi "allusivi", ovvero non necessariamente lineari o strutturati secondo le regole tradizionali della narrazione. Piuttosto Weibel si riferisce a codici di comportamento dei mezzi utilizzati e alla capacità degli artisti contemporanei di esprimerli visivamente e di renderli riconoscibili al pubblico. Cfr. Peter Weibel, *The Allusive Eye. Illusion, Anti-Illusion, Allusion*, in AA.VV., *Refresh! Conference Program Booklet*, atti del convegno, Banff New Media Institute, Banff, Canada 2005.

² Rosalind Krauss spiega infatti che nel momento in cui l'opera d'arte oggettivata, ridotta a condizione di oggetto reale in uno spazio reale, diventa il luogo per operazioni su quello spazio in una mescolanza di media che definisce la natura dello stesso mondo reale. Cfr. Rosalind Krauss, *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, Bruno Mondadori Editore, Milano 2005, p. 16.

fisica del medium estetico alla virtualità del mondo dell'immagine dei media".³ Christiane Paul, teorica di New Media e New Media Curator del Whitney Museum of American Art di New York, riprende questo concetto quando afferma che nell'uso che gli artisti fanno delle tecnologie esiste una fondamentale differenza: taluni usano le tecnologie per produrre forme d'arte tradizionali, come la scultura o la fotografia; altri utilizzano i nuovi dispositivi tecnologici come medium, ovvero per creare opere presentate e conservate in un formato digitale (dall'installazione, alle opere di Net Art, alla virtualità).⁴

Peraltro il termine ad ombrello New Media Art non esaurisce tutti gli aspetti specifici legati all'estetica dell'immateriale, riferendosi soprattutto al passaggio specifico dall'analogico al digitale. All'interno del patrimonio artistico contemporaneo la New Media Art, più dell'arte tradizionale, richiede una condizione di scambio e di partecipazione del pubblico, una maggiore flessibilità dello spazio museale nel quale si attua la dimensione interattiva dell'opera e la sua corretta presentazione. A questo si aggiunga che la rapida obsolescenza delle nuove tecnologie, come anche la *variabilità* dei supporti, genera un grado di incertezza sulla metodologia di conservazione e di presentazione delle opere d'arte che utilizzano componenti tecnologiche. Per la sua natura ibrida e partecipatoria, la New Media Art ha infatti scardinato i tradizionali ruoli del curatore, del conservatore, dell'artista stesso in rapporto allo spazio museale, ma anche delle modalità di trasmissione e conservazione delle opere. Oggi, un progetto di Net Art può essere fruito "online only", ovvero attraverso una presentazione in rete che garantisce un'accessibilità estesa ad un pubblico, che non è solo quello che fisicamente entra nei musei, ma sono tutti coloro che hanno accesso ad Internet da qualunque luogo e in qualunque momento. Ad esempio la maggior parte delle opere di Net Art o di Software Art esistono soltanto on line, sono visibili all'interno di piattaforme come il progetto Rhizome Database, o pubblicate negli stessi siti degli artisti. Questi luoghi espositivi virtuali raccolgono e ospitano vere e proprie opere d'arte, la cui mancanza di fisicità pone problemi del tutto nuovi, e parzialmente risolvibili, se affrontati solo con le tradizionali interpretazioni critiche e conservative.

Questa consapevolezza rende inequivocabile la necessità di individuare un nuovo approccio per la conservazione e la documentazione di queste opere. Nel corso degli ultimi dieci anni l'evidenza del problema ha indotto molte istituzioni internazionali ad intervenire criticamente e concretamente, allo scopo di sviluppare un'educazione museale sul mantenimento, sulla documentazione e sulla conservazione delle opere di New Media Art,

³ *Ibidem*, p. 17

⁴ Cfr. Christiane Paul, *Challenges for a Ubiquitous Museum: Presenting and Preserving New Media*, in AA.VV., *Refresh! Conference Program Booklet*, atti del convegno, Banff New Media Institute, Banff, Canada 2005.

ma anche per salvaguardare i lavori acquisiti nell'ultimo ventennio del Ventesimo secolo nelle collezioni permanenti, spesso in pericolo di scomparire. Rispetto a questa nuova tipologia di opere è chiaro che il sistema del deposito non funziona più, ma anche la scelta di un nuovo approccio, pure in Italia, appare piuttosto vaga e ancora in una fase preliminare. Nei primi anni di questo nuovo secolo l'esperienza del Variable Media Network - e della strategia dell'emulazione - del progetto Media Matters della TATE di Londra, della creazione dell'INCCA-International Network for Conservation of Contemporary Art, o di attività condotte da centri specializzati come Electronic Art Intermix di New York, dimostrano l'impegno che solo alcuni musei hanno compiuto allo scopo di dotarsi di strumenti di registrazione, documentazione e conservazione della New Media Art, in tutta la sua variegata tipologia di forme. Queste esperienze mostrano inoltre come la modalità operativa migliore, in termini di risultati pratici, casi di studio e conferenze, sia la condivisione delle esperienze, la scelta consapevole di operare attraverso il network e lo *sharing know-how*.

Se da un lato in area anglosassone troviamo una latente mancanza di riferimenti teorici chiari, in parte compensati dall'uso di un "codice etico" di comportamento, una sorta di deontologia non scritta, o sostenuta da pocheche muove la prassi della conservazione e ne determina la scelta della "Best practice", d'altra parte in Italia i principi della *Teoria* di Cesare Brandi, nella loro complessità appaiono oramai inapplicabili a questo nuovo universo di opere effimere e prive di materia. La personale convinzione di chi scrive è che proprio negli assunti brandiani si può trovare la chiave di lettura e il punto di partenza per la redazione di nuove linee guida sulla conservazione dell'arte contemporanea, nonché per l'individuazione di strategie operative che interpretino le opere di New Media Art attraverso il loro comportamento e la loro *variabilità*, oltre che nel rispetto della loro istanza estetica e storica. In questi termini, si può auspicare che la rilettura dei principi brandiani sia il percorso più efficace per superare il problema della decoesione istituzionale, ma al contempo è necessario avvicinarsi alle più recenti esperienze condotte a livello internazionale. Eppure appare chiaro che la creazione di un network, la condivisione di pratiche, il recepimento delle modalità tecnico-operative e la definizione di un approccio strategico unitario costituiscono le basi fondanti di un prossimo contributo italiano all'interno del dibattito internazionale sulla conservazione della New Media Art. Proprio questa è infatti la sfida più impegnativa che si presenta ai musei di tutto il mondo per garantire la trasmissione dell'arte di oggi alle generazioni future.

APPENDICE

IL MODELLO “DATA REGISTRATION” E IL MODELLO “CONDITION REGISTRATION” SVILUPPATI DURANTE IL PROGETTO 'CONSERVATION OF MODERN ART', CONDOTTO DALLA FOUNDATION FOR THE CONSERVATION OF MODERN ART (SBMK), THE NETHERLANDS (1996-97)

The Model for data registration

General instructions for data registration:

- Complete the model for data registration as far as possible.
- Always fill in the inventory number, date, and the name of the person who compiled the description.
- Other compulsory fields (printed in bold) must be filled in. Use the existing fields as much as

possible. Use the field ‘comments’ at the end of each section for any comments that are not covered by the other fields.

- If the work in question comprises several, separate parts, it may be necessary to describe these

individually. Use one model for data registration to describe the entire object. Then use a new form for data registration for each part. Only fill in the fields that are relevant to that specific part of the object. Do not forget to fill in the inventory number and the serial number of the part that is being described.

- Where necessary, use additional sheets to specify general information. If a field cannot be filled

in, do not leave it empty. Fill in ‘unknown’ or ‘not applicable’ where necessary.

- If the accuracy of the information being provided is in doubt, indicate with a question mark (?).

- When information in a field is altered, add the name of the person who is making the alteration

and the date the changes were made.

- The standardisation of the terminology used is crucial to information retrieval and automation. As

far as possible, use the same key words and terms for the same concepts. Preferably use existing lists. During the working process, add the terms that are used in the museum to these lists. Periodical checks and additions will create a practical list of approved and preferred terms.

- Use standard English and recommended spelling (no slang or colloquialisms). Use the singular

wherever possible. Avoid articles (definite and indefinite). Only use capitals for proper nouns.

- Names should only be written as follows: Surname, initial(s), preposition (e.g. de, du, van, von).

Examples: Maria, Nicola de
Wandesheim, Peter von

- Place names should be in order from the specific to the general.

Examples: Oxford & Oxfordshire & England & United Kingdom
Amersfoort & Utrecht & Netherlands

- Key words within in a single section should be written in order of importance, from the general to the specific.

Example: Object & plaque

- Apply the following rules for punctuation:
 - : Colon for separating different elements
 - & Ampersand when more than one key word is used in a single field
 - () Round brackets after a key word to enclose detailed information
 - ; Semi-colon in lists
 - = Equal sign for separating elements in a series
 - [] Square brackets to indicate indirect information
- Record data as follows:
 - YY-MM-DD
 - Note the year using four digits:
 - 1935=1949
 - 1920 (c.)
 - 1889 (before)
 - 1975-04-24

* * * * *

The model for data registration

Compiled by:

Date:

1. identification

1.1 Name of institution

Examples: *Moderna Museet (Stockholm)*
Stedelijk Van Abbemuseum (Eindhoven)

1.2 Inventory number

Fill in inventory number. In the case of objects that consist of more than one part, give each part a serial number based on the inventory numbering. Use zeros before the numbers if the system requires this.

Examples: *1807 A-E (whole) 1807-A (table)*
1807-B (chair) 1807-D (chair)
1807-C (chair) 1807-E (chair)

1.3 Artist's name

Artist's full name. Use the name most used within the art world. Where necessary, note other names by which the artist is known in round brackets. Notation: see General Instructions.

Examples: Broodthaers, M.
 Constant & (Nieuwenhuis)

1.4 Complete title

Fill in full title of the work. Note possible variations separated by a semi-colon (;).

Example: *Città Irreale*

1.4.1 Identification

Name and position of the person who gave the work its title if it was not the artist.

Example: Title 1; title 2 (title changed by artist 1990-03-05).

1.5 Dating

Fill in the date the work was made.

Notation: YY-MM-DD

Examples: 1983 1980=1985
1989 (c.) 1970 (before)
1965 (after) 1975-04-24

1.6 Key word for object

Using a key word or a combination of key words from the list of approved terms, indicate here which group or what kind of art works the object belongs to. For example: assemblage, installation, environment, relief, sculpture, object, painting.

If the object belongs to different groups or types, separate the key words using ‘&’ (ampersand). When in doubt about the use of a particular key word, use a question mark in round brackets: (?).

Examples: relief
object & plaque
installation (?)

1.7 Style/movement

Using a key word or a combination of key words from the list of approved terms, indicate to which style and/or movement the object belongs. Examples: Minimalism, Conceptual Art, Photorealism, Zero Movement, Pop Art, Realism. If an object can be placed in several styles or movements, separate the key words with ‘&’ (ampersand). When in doubt about the use of a particular key word, use a question mark in round brackets: (?).

1.8 Meaning of the art work

Indicate whether the decision-making model for the object has been completed. Use a specific code to indicate where this information may be found.

N.B.: If there is no completed decision-making model, collect and record as much of the following data as possible:

- Artist’s comments about the intentions underlying the work. Sources such as letters, interviews, notes, texts with notations about the use of materials, the means of presentation, means of preservation, ideas about restoration and conservation.
- Art-historical interpretations of the meaning of the work.

See Decision-making model.

1.9 Additional comments

Record here, in full, any additional information concerning the identification.

Example: *Artist’s proof.*

2. location

2.1 Location of the object

Using a specific code or sign to show where the object is situated, record the date the object was first moved to that location. Avoid unclear notations such as 'in the cupboard, third shelf on left'. If a work consists of more than one part, state the location of each part.

Examples: depot cupboard 5 : drawer 2 : 1990-05-12
depot case 057 : 1807-A (table) : 1993-07-29
depot case 153 : 1807-B (chair) : 1993-07-29
gallery 2 : 1996-01-14

2.2 Location of packing materials

2.3 Additional comments

Record here any additional comments about the location of the object in full.

Example: The work should be stored horizontally.

3. description

3.1 General description

Give a short description of the art work. Record aspects such as colour, representation or other factors that are visible but which cannot be described in another field.

Example: Table and four chairs made from waste objects of different colours and materials threaded together.
(for: 'One Space, Four Places', Cragg, Tony 1982)

3.2 Illustration/Reproduction of the work

State here whether images of the work exist. Use a specific code or sign to indicate where the images can be found. Use a separate sheet 'Illustrations' to record as much data as possible about the images. Use the list of approved terms for 'Illustrations'.

3.3 Number of parts

State here how many parts the work consists of. Specify the separate parts in round brackets.

Examples: 5 parts (1 table, 4 chairs)
(For: 'One Space, Four Places', Cragg, Tony 1982)
parts (Eve; Adam & plinth)
(For: 'Adam and Eve', Brancusi, Constantin 1916-1924)

3.4 Complete: yes/no

State here whether the work is complete or not. Record – as far as possible – which parts are missing.

3.5 Certificate: yes/no

State whether there is a certificate for the work and, using a specific code or sign, indicate where the certificate can be found.

3.6 Signature: yes/no

Indicate whether the work is signed. If it is, record the following facts about the signature:

- the literal representation of the signature, where possible
- where the signature is on the object
- the method used to make the signature.

Example: M.B. (verso) & (in red felt-tip pen(?))

(For: 'M.B.', Broodthaers, Marcel 1970-1971)

3.7 Inscription: yes/no

3.8 Legend: yes/no

3.9 Label: yes/no

Indicate whether the work contains a legend. Delete what is not applicable and record, as accurately as possible, the literal reproduction of the inscription, legend or label. Make a sketch if necessary. Then indicate the position of the lettering on the object and how it has been applied.

Example: legend yes

tomba della caccia (upper edge of crucible) & (text has been cast with the object & partially illuminated with gold leaf).

(For: 'Tomba della caccia', Siebelt, Ben 1991)

3.10 Dimensions

Note the height x width x depth, where relevant diameter and/or circumference of the object. State the measuring unit and, in round brackets, the part of the object that has been measured.

Finally state the circumstances in which the object was measured.

Examples: 78 x 308.5 x 15 cm (whole)

50 x 180 x 15 cm (freighter)

73.5 x 115 x 13.5 cm (sail boat)

whole object measured : hanging in exhibition

(For: 'Freighter and Sailboat', Oldenburg, Claes 1962)

3.11 Weight

State the object's weight and, in round brackets, indicate which part of the object has been weighed.

State the circumstances in which the object was weighed.

Example: 35 kg (whole: weighed in gallery Wide White Space, Antwerp)

3.12 Material key word

Using one or more key words, indicate here from what material or materials the object has been made. Use the list of approved terms for 'materials'. Avoid using brand names as much as possible.

When the precise nature of the material is not known, write a material group (e.g. wood, plastic, leather, metal etc.).

Examples: plastic

ebony & acrylic-styrene-acrylonitrile-terpolymer

wood (& mahogany)

3.12.1 Specifications

Using one or more key words, indicate what kinds of materials have been used, applying the following categories. (For this field a separate sheet entitled Material Data can also be used to provide as many details about the materials as possible.)

Example: materials: wood plastic

prefabricated parts: brick light bulb

reused objects: plastic bottles book

immaterial aspects: rotating movement

sound smell
additional original material/ spare parts supplied by artist:
blue dye
appliances/ accessories:
transformer slide projector

3.12.2 Condition key word

Using a key word, indicate what condition the material is in: good, moderate, bad.

n.b. The attribution of these key words is largely subjective. The exact definition of the key words should be agreed upon within the museum. This field is primarily concerned with the condition of the material.

Determining the condition of the object is highly complex. Data relevant to this can be collected using the model for condition registration.

3.12.3 Additional comments

Write in full any additional remarks about the description of the object.

4. production

4.1 Location of production

State where the work was made.

Examples: New York (↻ United States)
Haarlem (↻ The Netherlands)

4.2 Production method/technique

Briefly describe how the work was made. Provide as much information as possible about the following aspects.

4.2.1 The production process used in the work

For example by the artist's own hands;
by a company commissioned by the artist;
in a workshop, with practical help from assistants;
a purely conceptual work;
a combination of the four points mentioned above

4.2.2 Production method

Example: welded tube frame

4.2.3 Tools and equipment used

Example: arc welder

4.2.4 Documents relevant to the production

Example: drawings, photographs, pictures, videos

4.2.5 Persons involved

Example: family, friends, assistants who can be consulted

4.2.6 Literature

If no information is available for this field, fill in 'unknown'.

4.2.7 Comments

Note here, in full, any additional remarks about the production of the object.

5. handling and storage of the object

5.1 Past treatment

Indicate whether the object has undergone any treatment in the past. Describe the treatment briefly and, using a specific code or sign, indicate where data concerning earlier treatment can be found.

5.2 Completed model for condition registration

Indicate whether a model for condition registration has been completed for the object and, using a specific code or sign, indicate where these data can be found.

5.3 Storage conditions

State the preferred storage conditions for the object.

Record any details concerning:

- storage
- packing material
- climate (temperature level, rH, light level and degree of air pollution)

*Example: the object must be stored on a rack and protected by a cotton cover
temperature 10oC(±3) per 24 hrs, rH 40%*

5.4 Maintenance

Describe here the maintenance that should be carried out on the object and how often this should take place. Use a specific code or sign to indicate where the maintenance reports can be found.

5.5 Handling

Accurately describe the guidelines that apply to moving the object. Indicate the following:

- the number of people required to move the object
- what 'instruments' are needed (for instance: only handle with gloves, use a fork-lift truck to lift it)
- indicate where the object should be held for lifting and how it should be handled (for instance: do not lift from the cage construction; only handle the wheeled undercarriage)

5.6 Transportation

Indicate how and by what means the object can or should be transported. Use the separate sheet 'Transportation conditions' to list as many specifications as possible concerning transportation conditions.

5.7 Exhibition procedures

Indicate whether or the not object may be exhibited. Using a specific code or sign, state where the documentation for the decision-making process can be found. Use the separate sheet 'Exhibition conditions' to record as many details as possible about the exhibition conditions.

5.8 Lending

State whether or not the object may be lent out. Using a specific code or sign, state where the documentation concerning the decision-making process can be found. Use the separate sheet 'Lending conditions' to record as many specifications as possible concerning the required conditions for loaning the object.

5.9 Additional comments

Any extra comments about how the object should be handled, written in full.

6. presentation/installation

6.1 Particular conditions

State any particularities relating to whether or not special conditions are required for the installation of the object. Using a specific code or sign, indicate where these data can be found. Use the separate sheet 'Presentation/Installation specifications' to record as much information as possible.

6.2 Additional comments

Any additional comments about presentation/installation written in full.

7. literature/correspondence

7.1 Exhibitions, internal/external

State the title, location, place and date of internal and external exhibitions in which the object has been displayed.

Example: Robert Ryman, London Tate Gallery beginning 1993-02-17 end 1993-04-25

7.2 Literature on the art work

Provide a list of literature. Only literature on the object in question.

7.3 Correspondence

Indicate whether there is any correspondence about the work. Provide a brief description of the subject and use a specific code or sign to state where the correspondence can be found.

Example: correspondence: yes: dossier 1807 (acquisition and damage)

7.4 Comments

Any additional comments about literature/correspondence written in full.

8. the artist

8.1 Interview with artist: available/unavailable

State here whether an interview with the artist exists and where the transcript of the interview can be found.

8.2 General information about the artist: present/absent

Indicate whether there is a file containing general information on the artist. Using a specific code, indicate the location of this file.

n.b. If no such file exists, collect and note as many of the following facts as possible:

- personal details about the artist
- artist's address
- names and addresses of people associated with the artist
- extra information about the artist.

9. acquisition

9.1 Key words for acquisition

Fill in how the museum acquired the object.

Examples: purchase on loan conveyance exchangegift legacy

9.2 Acquired from

Fill in the name of the person or institution from which the object was acquired.

Example: gallery Wide White Space (Antwerp)

9.3 Date of acquisition

Fill in date of acquisition.

Notation: YY-MM-DD

9.4 Provenance

State here whether there is information on the object from the time before it was acquired by the museum. State in brief the kind of information and, using a specific code or sign, indicate where the relevant documents may be found.

9.5 Purchase price

Fill in the price paid for the work. Indicate the exchange rate for the day the object was purchased.

9.6 Insurance value

Fill in the insurance value of the work. State the date this amount was established.

9.7 Additional comments

Record here any additional information about the acquisition, written in full.

The Model for data registration and the Model for condition registration were conceived under the supervision of the working group Registration and Documentation in the project 'Conservation of Modern Art', The Netherlands 1997.

The working group comprised:

Lydia Beerkens conservator, Foundation for the Conservation of Modern Art, The Netherlands

Christiane Berndes curator, Van Abbemuseum, Eindhoven

Marianne Brouwer curator, Kröller-Müller Museum, Otterlo

Claas Hulshof conservator, Foundation for the Conservation of Modern Art, The Netherlands

Ysbrand Hummelen coordinator Conservation Research, Netherlands Institute for Cultural Heritage, Amsterdam

Pieter Keune director, Foundation for Artists' Materials, Amsterdam

Annemiek Ouwkerk lecturer of art history, University of Leiden

Dionne Sillé project manager, Foundation for the Conservation of Modern Art

The models were developed by Lydia Beerkens, then conservator-researcher with the Foundation for the Conservation of Modern Art. She drew up the data registration with Maaïke Ramos-van Rossum (from a graduate project at the Reinwardt Academy, Amsterdam). The editor was Romy Buchheim, a graduate of Conservation and Management at the same Academy, who also designed the Model for data registration linked with other databases. The English version was checked by Derek Pullen, head of the conservation department at the Tate Gallery, London.

Use has been made of existing models as applied by:

- Museum für Moderne Kunst, Frankfurt (computer network for data and condition registration suited to their own collection);
- Tate Gallery, London (a condition registration model for sculpture)
- Foundation Kollektief Restauratie Atelier Amsterdam (condition registration forms for modern paintings)
- Van Abbemuseum, Eindhoven (data registration model suited to their own collection)

Reference publications for information on museum registration:

- Jean Aitchison and Alan Gilchrist, *Thesaurus construction: a practical manual*, second edition, London, Aslib, 1987; 173 pages.
- Caroline Boot, Jan van de Voort, and Boy Wonder, *Handleiding voor de beschrijving van historische voorwerpen: instructies bij de Historische-Voorwerpkaart*, SIMIN, Rotterdam, 1982; 35 pages.
- Jeanne Hoogenboom, *Basisregistratie voor collecties, voorwerpen en beeldmateriaal*, IMC Foundation, Rotterdam, 1988; p. 114.
- Jeanne Hoogenboom and Jan van de Voort (ed.), *MARDOC – handleiding voor de beschrijving van afbeeldingen*, MARDOC Foundation, Rotterdam, 1982; 65 pages and 261 pages.
- *Spectrum*, the UK museum documentation standard project, compiled and edited by Alica Grant, MDA, Cambridge, 1994; Separate sheets, ISBN 0-905963-92-x
- Jan van de Voort, *Woordkontrolle en kollektie-ontsluiting: de thesaurus*, Information storage and Retrieval: an Improvement for the Accessibility of Documentation Systems? , symposium report, Stadsparkpaviljoen Groningen, 27 February 1987, InfoManagement, Groningen, 1987, pp. 26-37.
- *The Art and Architecture Theasaurus (AAT), use it*, lectures for the SIMIN's theme day at the Netherlands Office for Fine Arts (RKD) in The Hague, 22 April 1994, compiled by Jan P. van de Voort, RKD, The Hague, 1994; pp. 43-51.

The model for condition registration

Condition registration

NAME OF INSTITUTION:

INVENTORY NUMBER:

ARTIST:

TITLE:

DATE:

1. diagnosis

Compiled by:

Date:

Location where examination took place:

Reason for the condition report:

1.1 Original condition (material and technique)

1.1.1 Model for data registration filled in:

yes (give reference)

no

1.1.2 Original condition:

Briefly describe the original condition – use the model for data registration.

1.2 Current condition of art work and material

1.2.1 Age of art work:

Record the age of the art work.

1.2.2 Material and/or conservation history:

Record in chronological order the changes to the materials and the restoration work that has been carried out in the past, including names of conservators/restorers, dates and reasons where possible.

Changes that can only be inferred through comparing photographs from different dates should also be mentioned, as well as changes that can be read from the present state of the objects, even if the executor, date or the reason for the changes cannot be traced.

1.2.3 Storage history:

Record in chronological order where the art work has been stored up until now and the storage conditions. The storage history should be traceable from the 'Location' field of the completed model for data registration.

Relocation, internal exhibitions and lending history also belong to the storage history.

1.2.4 Illustration, visual and audio material:

Specifically in relation to the current condition or damage. For general photographs refer to the representative photographs named in the model for data registration. (Enumerate with dates, photographer, brief description and location.)

1.2.5 Dimensions:

State the dimensions of the whole work and/or the parts to compare with the dimensions recorded in the model for data registration. Indicate the accuracy of the measurements. Where necessary record how much space the work occupies when installed in a gallery.

1.2.6 Weight:

State the weight of the work and/or the parts. If the weight is not known, provide an approximation.

1.2.7 Description of Condition:

The subdivision of this field is flexible, depending on the sort of object, and may be adapted to follow a logical/relevant order.

Examples:

1.2.7.1 Describe the general condition of the whole and/or each part according to:

Deterioration within the art work:

- a. Effect of materials on each other within the work (chemical/ physical)
- b. Effect of construction, weight, electricity, mechanisms, other

Damage from external sources:

- a. Physical (mechanical damage, breakage, falls etc.)
- b. Chemical (climate, air composition, light etc.)

Condition of previous restoration work:

Parts that have been renewed or replaced by, for instance, a copy (transformer, neon)

1.2.7.2 Describe the present condition of material, supplemented with an enumeration of the material that has been added later where necessary.

1.2.7.3 Provide a prognosis for the increase in soiling, deterioration and the decay of the existing construction of the work.

1.2.8 Additional research required for a complete diagnosis: yes/no

1.2.8.1 Literature

1.2.8.2 Interview the artist

1.2.8.3 Question (former) museum workers

1.2.8.4 Microscopic examination

1.2.8.5 Scientific analysis of materials

1.2.8.6 Other:

1.2.9 Current situation, results of additional research

Conclusion current condition:

1.3 Compare the current condition with original condition

1.3.1 Comparison: the following sections may be used where relevant:

1.3.1.1 Visual comparison

1.3.1.2 Immaterial parts (perceptible features such as smell, light, movement): refer to sample material, videotapes, audiotapes etc.

1.3.1.3 Aesthetic function: research whether the art work can function materially and technically in its current condition. Use the model for data registration for the original condition to establish this (headings Description, Production and Identification). Consult the conservator or other experts who are familiar with the work.

1.3.2 Additional research to determine differences: yes/no

Inform the artist of the condition

Consult the artist

Consult the curator/director

Consult the owner (if the work is on long-term loan)

Consult external experts (conservators, manufacturers, institutes)

Literature (conservation and/or material-technical information)

Initiate photographic or other form of documentation

1.3.3 Current situation, results of additional research

1.4 Assess present and original condition

Determine whether or not there are discrepancies between the present condition and the original meaning of the object using the following question:

As a result of changes, damage or degeneration, has the meaning of the art work altered to such an extent that intervention has become necessary? (Use the checklist in the decision-making model.)

2. conservation options

2.1 Preliminary examination

Indicate whether a preliminary examination has been carried out, what it contained and where the reports or supplements can be found. If the preliminary examination contains many different aspects, indicate this at the end in a summary or with a conclusion.

2.2 Material-technical options

Provide a survey of the options for preventive and active conservation and for restoration.

2.3 Weighing the options for conservation

Make a selection from the conservation options discussed and assessed above. Record the discussion and explain the reasons for the decision. Indicate what subsequent treatment is required or desired in the following order. If the decision has been made for 'No conservation/restoration required or possible', provide recommendations for preventive conservation/minimal conservation requirements (5).

1. Active conservation treatment
2. Restoration
3. No conservation/restoration required
4. No conservation/restoration possible
5. Preventive conservation/minimal conservation requirements.

3. proposals

Proposed by:

Date:

3.1 Conservation proposal or restoration proposal

3.2 Planning of conservation or restoration

4. treatment reports

Executed by:

Date:

4.1 Treatment reports on active conservation and restoration respectively

4.1.1 Execution/method

4.1.2 List of products used (brand names etc.)

4.1.3 Materials, parts added to object

5. recommendations

Preventive conservation/minimal conservation requirements

Described by:

Date:

5.1 Depot/storage conditions

5.1.1 Location in order:

5.1.2 Storage:

Current storage:

Current packing material:

5.1.3 Action required:....., store as follows:

5.1.4 Climate conditions during storage:

a. Present storage climate

b. Store work under the following conditions:%RH;oC,lux,UV (absolute maximum and minimum conditions)

5.1.5 Special maintenance required during storage:

5.1.6 Regular inspection required during storage:

Pay particular attention to:

Present condition

Progression of natural deterioration

Frequency of inspections

Action in the event of changes:

(for example, make a condition report, photographic documentation of the condition, consult experts)

Planning & execution (example)

Task of technical department: executed by

* once, regularly (every six months, year, two years)

Task of depot supervisor: inspection

* structurally...times a year, minutes per inspection

Task of photographer: documentation.....

* occasionally, lasting days (e.g. times every 10 years)

5.2 Handling and transportation

5.2.1 Instructions for internal transportation:

crate/case/frame available for internal transportation:

5.2.2 Instructions for transportation: (state what is and what is not permitted)

packing material:

transportation crates:

(compulsory) position of crates during transportation:

method of transportation: (car, boat, plane)

temperature: maximum and minimum over ... hours

manner of moving crates: (e.g. on trolley with pneumatic tyres)

courier: (task)

5.2.3 Method of handling of art work:

as follows; or: never

5.2.4 Placing in and removing from crate:

as follows:; or: never

5.3 Exhibition conditions

- 5.3.1 Exhibition inscriptions:
see model for data registration: installation and presentation
- 5.3.2 Assemblage instructions:
refer to handbook, schematic drawings and other documentation
- 5.3.3 Climate requirements during exhibition:
Climate and light conditions:
rH and temperature conditions (state as absolute minimums/maximums); light conditions (state as absolute maximums lux μ Watt/lumen)
Maximum duration of exhibition:
Maximum period object may function (electronic functions, visual material etc.)
- 5.3.4 Special maintenance during exhibition:
Instructions for invigilators/guards:
- 5.3.5 Regular inspection of possible changes during exhibition: overall condition
progression of natural deterioration
instructions to cleaners
- 5.3.6 Proposal for photographs/film of the condition before/after exhibiting:
re: damage reports
- 5.3.7 Do not exhibit:
- 5.3.8 Only exhibit exhibition copy:
- 5.3.9 Existing lending policy: (restrictions)
- 5.3.10 Proposed lending policy:
see also the specifications established above; adapt according to reasonableness and the situation for external exhibitions
- a. Minimum conditions: (transportation crate and climate; see previous specifications)
 - b. Maximum frequency: (depending on susceptibility of object to damage)
 - c. Registration & courier: (tasks, agreements)
 - d. Only lend exhibition copy:
 - e. Proposed photographs/film of the condition before/after lending: (re: damage report)

Planning and execution of tasks during exhibition internal/loan (indicate number of hours/days)

Task of depot supervisor/technical department:

(pack work, prepare for transportation and where necessary, make crates with hanging and handling construction)

Task of registrar:

(prepare loan, complete forms etc.)

Task of curator/conservator:

(registration of the condition, the model for condition registration, travel with the art work as courier)

Task of conservator/curator of exhibition:

(carry out daily/regular inspections of changes)

Task of photographer:

(only in the case of damage or obvious deterioration after lending)

The Model for condition registration and the Model for data registration were conceived under the supervision of the working group Registration and Documentation in the project 'Conservation of Modern Art', The Netherlands 1997.

The working group comprised:

Lydia Beerkens conservator, Foundation for the Conservation of Modern Art, The Netherlands
Christiane Berndes curator, Van Abbemuseum, Eindhoven
Marianne Brouwer curator, Kröller-Müller Museum, Otterlo
Claas Hulshof conservator, Foundation for the Conservation of Modern Art, The Netherlands
Ysbrand Hummelen coordinator Conservation Research, Netherlands Institute for Cultural Heritage, Amsterdam
Pieter Keune director, Foundation for Artists' Materials, Amsterdam
Annemiek Ouwerkerk lecturer of art history, University of Leiden
Dionne Sillé project manager, Foundation for the Conservation of Modern Art

The models were developed by Lydia Beerkens, then conservator-researcher with the Foundation for the Conservation of Modern Art. She drew up the data registration with Maaïke Ramos-van Rossum (from a graduate project at the Reinwardt Academy, Amsterdam). The editor was Romy Buchheim, a graduate of Conservation and Management at the same Academy, who also designed the Model for data registration linked with other databases. The English version was checked by Derek Pullen, head of the conservation department at the Tate Gallery, London.

Use has been made of existing models as applied by:

- Museum für Moderne Kunst, Frankfurt (computer network for data and condition registration suited to their own collection);
- Tate Gallery, London (a condition registration model for sculpture)
- Foundation Kollektief Restauratie Atelier Amsterdam (condition registration forms for modern paintings)
- Van Abbemuseum, Eindhoven (data registration model suited to their own collection)

Reference publications for information on museum registration:

- Jean Aitchison and Alan Gilchrist, *Thesaurus construction: a practical manual*, second edition, London, Aslib, 1987; 173 pages.
- Caroline Boot, Jan van de Voort, and Boy Wonder, *Handleiding voor de beschrijving van historische voorwerpen: instructies bij de Historische-Voorwerpkaart*, SIMIN, Rotterdam, 1982; 35 pages.
- Jeanne Hoogenboom, *Basisregistratie voor collecties, voorwerpen en beeldmateriaal*, IMC Foundation, Rotterdam, 1988; p. 114.
- Jeanne Hoogenboom and Jan van de Voort (ed.), *MARDOC – handleiding voor de beschrijving van afbeeldingen*, MARDOC Foundation, Rotterdam, 1982; 65 pages and 261 pages.
- *Spectrum*, the UK museum documentation standard project, compiled and edited by Alica Grant, MDA, Cambridge, 1994; Separate sheets, ISBN 0-905963-92-x
- Jan van de Voort, *Woordkontrolle en kollektie-ontsluiting: de thesaurus*, Information storage and Retrieval: an Improvement for the Accessibility of Documentation Systems? , symposium report, Stadsparkpaviljoen Groningen, 27 February 1987, InfoManagement, Groningen, 1987, pp. 26-37.
- *The Art and Architecture Thesaurus (AAT), use it*, lectures for the SIMIN's theme day at the Netherlands Office for Fine Arts (RKD) in The Hague, 22 April 1994, compiled by Jan P. van de Voort, RKD, The Hague, 1994; pp. 43-51.

© 1997/99 Foundation for the Conservation of Modern Art, The Netherlands.

No part of this model may be reproduced in any form, by print, photoprint, microfilm or any other means without mentioning the source.

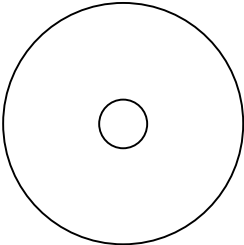
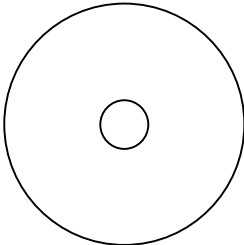
**SELEZIONE DI MODELLI PER LA REGISTRAZIONE DEI DATI SVILUPPATI DAL PROGETTO
 MEDIA MATTERS, CONDOTTO DA NEW ART TRUST, MOMA, SFMOMA, TATE, 2004-
 2007**

*CONDITION REPORT TEMPLATE
 MAIN REPORT FOR LOAN*

ARTWORK	
Artist	Title
Loan ref:	
LENDER & EXHIBITION DETAILS	
Name	Exhibition Title
Open Date	Close Date
DESCRIPTION Describe the work and list the elements/components	
MEDIA ELEMENT Describe the number/format and status of the media elements and fill in additional template and attach (See Film, Slide, Tape, Disc and Hard Disc Drive templates at www.tate.org.uk/mediamatters)	
DETAILS OF EXHIBITION FORMAT MATERIAL Has the exhibition format been newly produced for the show? Yes/No How often does the exhibition format need to be changed? Exhibition format material will last duration of the show? Yes/No Location of spare? Exhibition format material will be changed every..... Number of copies (including spare).....	
SCULPTURAL ELEMENTS Describe and attach sculpture conservation condition report for loan	
DISPLAY EQUIPMENT SUPPLIED BY LENDER Describe each item and fill in additional template and attach (See Equipment template at www.tate.org.uk/mediamatters)	

INSTALLATION			
Installation instructions provided	Yes <input type="checkbox"/>	Details:	
Installation instructions followed	Yes <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Details:	
CHANGES TO DISPLAY			
<p>No changes are to be made without the written permission of the lender</p> <p>Describe the changes and who they were agreed by</p> <p>Date _____</p> <p>Signed _____</p>			
PACKING			
<p>Gross weight: kg</p> <p>External dimensions (HxWxD): _____ x _____ x _____ mm</p> <p>(tick and comment) bin <input type="checkbox"/> case <input type="checkbox"/> pallet <input type="checkbox"/> flight case <input type="checkbox"/> other <input type="checkbox"/></p> <p>Details (pre-wrap tissue, etc.)</p>			
CHECKED			
Venue	Date	Condition	Examiner
		Report created	
LIST OF DOCUMENTS ATTACHED			
<p>Return form to lender with artwork</p> <p>It is a condition of loan that no changes are to be made without the written permission of the lender</p>			

*CONDITION REPORT TEMPLATE
ADDENDUM - DISCS*

ARTIST TITLE LOAN REF OWNER	
NO OF DISCS	TYPE OF DISC DVD- RW/DVD+ RW etc NTSC/PAL/SECAM
<i>CONDITION</i> Note signs of de-lamination/warping/fingerprints etc. Please inspect the surface disc and note any marks or scratches below	
MIRROR SIDE 	LABEL SIDE 
DISC SUPPLIED BY	
LABEL INFORMATION	
PLAY OBSERVATIONS Please note the amount of black between the beginning and the end of the program and any authoring commands. Check for defects in image and sound.	
EXAMINED BY	
DATE	

<i>CONDITION REPORT TEMPLATE</i>
<i>ADDENDUM - FILM</i>
ARTIST
TITLE
LOAN REF
OWNER
DESCRIPTION
gauge/ colour/b&w/optical sound/ coating
STATUS OF MATERIAL SUPPLIED (+NUMBER)
exhibition prints/inter-positive/inter-negative
<i>LABEL AND CASE INFORMATION</i>
<i>FILM SUPPLIED BY</i>
VISUAL EXAMINATION OF REEL AND PACKING
VIEWING OBSERVATIONS
scratches/dust/grading
EXAMINED BY
DATE

*CONDITION REPORT TEMPLATE
ADDENDUM - HARD DISC DRIVE*

ARTIST TITLE LOAN REF OWNER
DETAILS Hardware/Connectors/Software/Passwords/formatting What are the file names, encoding, and location of the media files? What are the makes, models and specifications of the media cards? What connectors are available for the display devices? How are the audio and video signals output (check compatibility with display devices)?
Voltage: Permanent power supply required: Yes/No Is power conditioning required: Yes/No
<i>SUPPLIED BY (CONTACT DETAILS FOR PROBLEMS)</i>
<i>OPERATING SYSTEM</i>
FILES
LOCATION AND FORM OF BACK-UP
PLAY OBSERVATIONS
EXAMINED BY
DATE

*CONDITION REPORT TEMPLATE
ADDENDUM - TAPE*

ARTIST TITLE LOAN REF OWNER
TAPE DETAILS Number of tapes Tape format Beta SP/Digital Betacam/VHS/DVCAM etc NTSC/PAL/SECAM Status Exhibition format/sub-master/master Why have you been sent the tape? Is it the exhibition format or are you expected to make a DVD etc. Procedures and responsibilities for this material should be clearly understood and noted in the loan agreement.
Label and case information + visual examination of condition of the tape Has the tape been re-wound? Does the tape appear to be properly tensioned? Is there any sign of creasing or damage?
TAPE SUPPLIED BY Contact details
PLAY OBSERVATIONS
EXAMINED BY
DATE

*INSTALLATION TEMPLATE
TIME-BASED MEDIA WORKS OF ART*

ARTIST:

TITLE:

OWNER:

REF NO: Accession number/ loan ref

DESCRIPTION:

Number of channels/media type/primary mode of presentation/ media format/ sound/ colour
Description of what the installation should look and sound like if operating correctly
Attach installation photographs
Supplementary documentation provided: photographs/plans/video included.

EXHIBITION FORMAT DETAILS

Media format
NTSC/PAL/SECAM
Duration – if looped indicate duration of black on loop
If more than one channel indicate whether synchronised
For slide-based works indicate: if the slides are mounted/stock details
For films indicate: if shown on a loop/type of stock used/presence of coating
For video discs indicate: frame accurate searching enabled/authored commands/structure of disc (titles, chapters)
For audio works indicate: stereo/mono/Dolby 5.1 etc
Details of available backups and spares

EQUIPMENT LIST

List items/description/make/model/suppliers details and approximate cost at date last checked if available or whether obsolete.
Indicate which elements are lent with the work (if any) and which elements need to be supplied by the borrower.
Provide specifications of equipment to be supplied by the borrower.

DETAILS OF THE INSTALLATION SPACE

Attach numbered plans showing:

- entrance/exit
- public flow
- position of equipment (speakers/projectors/players etc)
- position of equipment cupboard and access to equipment cupboard
- projection distances
- screens
- size of image
- height of image including height from the ground
- space between plinths and height of plinths
- position of benches
- corridors to limit light or sound spill
- any other construction required
- ceiling height
- Flooring specifications
- Sound insulation details and position
- Acoustic specification – including sound levels
- Ceiling details if false ceiling is required
- Wall and ceiling colour
- Lighting requirements
- Details such as skirting etc.

OTHER MATERIALS REQUIRED FOR THE INSTALLATION

- Cable specifications (attach wiring diagram)
- Brackets
- Ceiling support of any suspended objects
- Equipment cupboard – with shelving
- Benches
- Plinths
- Special signage
- Exit signs

<ul style="list-style-type: none"> • Barriers • Special high reflectance paints • Screens
<p>SPARES AND CONSUMABLES</p> <p>Lamps/ filters Backup equipment</p>
<p>KEY QUALITIES & INSTALLATION REQUIREMENTS</p> <p>Flag which aspects of the work are key to a successful installation.</p>
<p>ARTIST'S STATEMENT</p> <p>Where possible ask the artist to sign off the installation instructions and include a statement about what is more important to pay attention to in the installation. If an interview has been conducted insert any relevant extracts.</p>
<p>TECHNICAL KNOWLEDGE NEEDED FOR THE INSTALLATION</p> <p>Do the technicians need to have specific expert knowledge of construction, particular technologies, electrical systems, computer programming etc. Are there any specifications regarding relationship to other artworks or other environmental concerns Technical specifications and instructions.</p>
<p>ELECTRICIANS NOTES</p> <p>Indicate where electricians should not modify any electrical element without approval of lender</p>
<p>POWER REQUIREMENTS</p> <p>240 Volt/110 volt? Number of sockets Approximate rating in amps Power conditioning required Number of constant power supplies (in equipment room/in the space) Number of supplies which will be switched off nightly from central switch (in the equipment room/in the space) Light in equipment cupboard</p>
<p>SYNCHRONISATION DETAILS (if applicable)</p> <p>Time code reference Special authoring requirements System used Degree of accuracy</p>
<p>KEY OPERATIONAL NOTES</p> <p>Switch on and off procedures</p>
<p>MAINTENANCE REQUIREMENTS</p> <p>Nature and frequency of maintenance Number of people required Skill level Details of likely operational failures</p>
<p>HEALTH AND SAFETY DETAILS</p> <p>Are any of the components potentially dangerous to the installation crew? Are any components potentially dangerous to the public? Consider - light levels/entrance and exit arrangements/sound levels etc Has a risk assessment been completed?</p>
<p>GENERAL NOTES</p> <p>What details should the installation crew pay special attention to? Has the work been shown in a similar environment before (hours of operation etc)? What is the status of the components:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Has any of the equipment been modified by the artist?

- Is any of the equipment no longer easily available?
- Are any of the components sculptural objects requiring different skills in the crew?
- Do any components require the wearing of gloves?
- What is most likely to go wrong?

SIGNED:

DATE:

MODELLO PER LA REGISTRAZIONE DEI DATI DI OPERE D'ARTE DIGITALE SVILUPPATI DAL PROGETTO RHIZOME ARTBASE, E CONDIVISO ANCHE DA EAI-ELECTRONIC ART INTERMIX

Below is a sample of the Rhizome ArtBase linked object agreement. This is the agreement that we ask artists to sign when they submit linked objects to the ArtBase. If you have any questions about this agreement, please email us at artbase@rhizome.org.

This agreement sets out the terms and conditions by which you agree to allow us to include "[TITLE OF ARTWORK]" ("your artwork") in the Rhizome ArtBase as a linked object.

1. General Information

The Rhizome ArtBase is an online archive of new media art--including net art, software art, computer games, and documentation of new media performance and installation--that is assembled and maintained by Rhizome.org, a nonprofit organization based in New York City. The goals of the ArtBase are to preserve net art for the future and to provide access to new media art in a context of relevant information and critical discourse.

The ArtBase includes two main types of artworks: cloned objects and linked objects. Cloned objects consist of information about an artwork and an archival copy of the work.

Linked objects include information about an artwork ("metadata"), such as the artist's name, the date the project was created, the project's title, original URL, keywords, technologies used, an artist's statement and a thumbnail image. Artists who submit artworks as linked objects provide us with such metadata, which we may then edit to ensure completeness, consistency and accuracy. To access the artwork itself, users click on an "Original URL" link that leads to another server.

You have submitted your artwork as a linked object.

2. Your Rights

Even though you submit metadata about your artwork to Rhizome.org for inclusion in the ArtBase, and execute this agreement, you retain all rights in your artwork.

By including metadata about your artwork in the ArtBase, you are not precluded from any form of exhibition, online or offline. Neither of us will seek or be entitled to any compensation from the other by reason of Rhizome.org including metadata about your artwork in the ArtBase or by our linking to your artwork.

You may use the fact that your artwork has been included in the ArtBase on your resume or curriculum vitae, or to promote your artwork in other ways. You may also link to the ArtBase or to the metadata about your artwork in the ArtBase.

If you ask us to remove the metadata about your artwork from the ArtBase, we will endeavor to do so within 60 days of receipt of your request. Requests may be sent via email to artbase@rhizome.org. Note: removing the metadata about your artwork means removing it from the ArtBase web site. We may not be able to remove metadata from backup copies of the web site in archival storage.

If you decide that you want us to include your artwork as a cloned object, you may request that we do so by sending an email to artbase@rhizome.org. Due to limited resources, we may not be able to comply with all such requests.

3. Our Rights

You grant Rhizome.org the right to link to your artwork and to use your name, the title of your artwork, and all other metadata about your artwork that you submit to us, including the thumbnail image of or taken from your artwork, both on the Rhizome.org web site and elsewhere for promotional and fundraising purposes.

You grant Rhizome.org the rights to create a thumbnail image of or from your artwork if you either do not provide one or if the thumbnail image you provide does not meet our standards, and to include such image in the ArtBase.

We reserve the right to make changes to the metadata you provide about your artwork for the purposes of completeness, consistency and accuracy.

We reserve the right to remove the metadata about your artwork from the ArtBase at any time for good reason. Good reason includes, but is not limited to, claims that we may have some legal responsibility for linking to your artwork if it infringes the rights of third parties, is libelous or is defamatory. If we remove the metadata about your artwork from the ArtBase, we will attempt to notify you by sending an email to the email address you provide.

4. Your Obligations

You agree to keep the contact information in your member record on the Rhizome.org web site up-to-date and accurate.

You agree to notify us of any changes to the URL at which your artwork is available so that we can keep the Original URL field up-to-date. Such notice shall be sent via email to artbase@rhizome.org.

5. Our Obligations

We agree to use reasonable efforts to ensure that the metadata that you provide about your artwork remains secure and accessible for the future by providing high web server availability and redundant backups. We also intend, but are not obligated, to provide access to obsolete software.

If Rhizome.org is no longer able to maintain the ArtBase, we will endeavor to find a trusted third party to take on and maintain the ArtBase. At that or any other time you may ask to remove the metadata about your artwork from the ArtBase.

We agree to notify you if we remove the link and any metadata that you have supplied from the ArtBase in accordance with Section 3 above.

6. Representations; Disclaimers; Limitation of Liability

You represent that the thumbnail image and the other metadata that you provide to us do not infringe the intellectual property rights of any other person, that you have the rights to

authorize Rhizome.org to include such metadata in the ArtBase and to link to your artwork and that you are authorized to enter into this agreement.

We represent that we are authorized to enter into this agreement, and we disclaim all other representations and warranties, express or implied.

Neither Rhizome.org nor any of its officers, directors, employees, agents, representatives, information providers or licensors ("Affiliates") represent or warrant that the ArtBase will be available or will be uninterrupted or error free, or that access to the ArtBase will be secure, or that information contained in the ArtBase will be accurate.

In no event will Rhizome.org, or any of its Affiliates be liable to you for any direct or other damages arising out of our linking to your artwork, this agreement or the ArtBase.

7. Indemnification

You agree to defend, indemnify and hold harmless Rhizome.org and its Affiliates from and against all third-party claims and expenses (including attorneys' fees) arising out of our including metadata about your artwork in the ArtBase, including, but not limited to, any breach of any of your representations.

We agree to defend, indemnify and hold you harmless against all third-party claims and expenses (including attorneys' fees) arising out of the ArtBase (other than claims and expenses arising out of any breach of your representations), including, but not limited to, any breach of any of our representations.

8. Survival

Sections 7 and 9 and this Section 8 shall survive termination of this Agreement.

9. Miscellaneous

This agreement constitutes the entire agreement between Rhizome.org and you and may only be amended in writing by mutual agreement. No waiver by either party of any breach or default hereunder shall be deemed to be a waiver of any preceding or subsequent breach or default. This agreement shall be construed in accordance with the laws of the State of New York, without regard to its conflict of laws rules.

Agreed and accepted by: [NAME OF ARTIST] Lauren Cornell for Rhizome [DATE OF AGREEMENT]

BIBLIOGRAFIA

1980

LUGINBÜHL S., CARDAZZO P., *Videotapes: arte, tecnica e storia*, Mastrogiacomo, Padova;

1982

GODARD J.L., *Introduzione alla vera storia del cinema*, Editori Riuniti, Roma;

LYOTARD J.F., *La condizione postmoderna*, Feltrinelli, Milano;

1983

AA.VV., *Videopera, videomusica, videoarte*, in "Patalogo" n. 56, Ubulibri, Milano;

MORANDINI M., PLESSI F., *Underwater*, Mastrogiacomo, Padova;

1985

AA.VV., *Plessi Video Going*, Electa, Milano;

ARISTARCO G. T. (a cura di), *Il nuovo mondo dell'immagine elettronica*, Dedalo, Bari;

JANUS (a cura di), *Il castello elettronico. La produzione video degli anni '80 del Centro Video del Palazzo dei Diamanti 1980-1984*, volume I, Ferrara;

LYOTARD J.F., CAPUT T., *Les immatériaux*, catalogo della mostra, Centre George Pompidou, Parigi;

1987

D'ELIA A. (a cura di), *Artronica, Videosculture e installazioni multimedia*, Mazzotta, Milano;

MENEGUZZO M. (a cura di), *Memoria del video. La distanza della storia. Vent'anni di eventi video in Italia raccolti da Luciano Giaccari*, Nuova Prearo Edizioni, Milano;

MENEGUZZO M. (a cura di), *Memoria del video 2. Presente continuo*, Nuova Prearo Editore, Milano;

VALENTINI V. (a cura di), *Ritratti, catalogo della II Rassegna Internazionale del Video d'Autore*, De Luca, Roma;

1988

ALBERTINI R. e LISCHI S. (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS, Pisa;

STUDIO AZZURRO, CORSETTI G.B., *La camera astratta. Tre spettacoli tra video e teatro* (a cura di V. Valentini), Ubulibri, Milano;

VALENTINI V. (a cura di), *Cominciamenti, catalogo della III Rassegna Internazionale del Video d'Autore*, De Luca, Roma;

1989

AA.VV., *Videoculture di fine secolo*, Liguori, Napoli;

VALENTINI V. (a cura di), *Intervalli fra film video televisione, catalogo della IV Rassegna Internazionale del Video d'Autore*, Sellerio, Palermo;

1990

ECO U., *La definizione dell'arte*, Mursia, Milano;

COLOMBO F., *Ombre sintetiche. Saggio di teoria dell'immagine elettronica*, Liguori, Napoli;

FAGONE V., *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Feltrinelli, Milano;

LISCHI S., PESOLI (a cura di), *In Video, catalogo della I edizione della Mostra Internazionale di Video d'Arte e Ricerca*, Ergonarte, Milano;

PERNIOLA M., *Enigmi. Il momento egizio nella società e nell'arte*, Costa & Nolan, Genova;
Valentini V. (a cura di), *Dialoghi fra film video televisione, catalogo della V Rassegna Internazionale del Video d'Autore*, Sellerio, Palermo;

1991

GIACCARI L., MONTALDO L., *Mostravideo. Memoria elettronica dell'arte*, Nuova Prearo Edizioni, Milano;
VALENTINI V. (a cura di), *Dissensi tra film video e televisione, catalogo della VI Rassegna Internazionale del Video d'Autore*, Sellerio Editore, Palermo;

1992

AA.VV., *Dal cinema al video, tempi postmoderni tra film e clip*, CGS, Roma, 1992;
CAPIZZI G., FORNUTO A., VOLPI G. (a cura di), *Isole, cinema indipendente italiano*, Pervisione, Torino, 1992;
GAZZANO M.M., ZARU A. (a cura di), *Il Novecento di Nam June Paik*, Fahrenheit 451, Roma, 1992;
LISCHI S., *Il respiro del tempo (i video e i film di Robert Caben)*, ETS, Pisa, 1992;
PROVENZANO R.C. (a cura di), *Dal ritmo colorato alla musica visuale, atti dell'omonimo convegno*, Ergonarte, Milano, 1992;
VALENTINI V. (a cura di), *Vedute fra film video televisione, catalogo della VII edizione della Rassegna Internazionale del Video d'Autore*, Sellerio, Palermo, 1992.;

1993

LISCHI S., PESOLI F. (a cura di), *INVIDEO, catalogo della II edizione della Mostra Internazionale di Video d'Arte e Ricerca*, Ergonarte, Milano;
VALENTINI V. (a cura di), *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, librocatalogo Taormina Arte, VIII Rassegna Internazionale del Video d'Autore, Gangemi, Roma;
POPPER F., *Art of the Electronic Age*, Thames&Hudson, Londra;

1994

AMADUCCI A., Gobetti P. (a cura di), *Videoimago, "Il nuovo spettatore", n.15*, Franco Angeli, Milano;
BALZOLA A., PRONO F., *La nuova scena elettronica*, Rosenberg & Sellier, Torino;
COSTA M. (a cura di), *Nuovi media e sperimentazioni d'artista, pubblicazione dell'Università degli Studi di Salerno, IV edizione di ARTMEDLA*, Edizioni Scientifiche Italiane;
GHEZZI E. (a cura di), *Panta. Cinema, n. 14*, RCS LibriGrandi Opere S.p.A., Milano;
KONTOVA H. (a cura di), *Audience 0.01, International video, catalogo della mostra*, Giancarlo Politi Editore, Milano;
LISCHI S., *Un anno italiano in video. Selezione della produzione indipendente*, Ergonarte, Milano;
VALENTINI V., *Video d'autore, luoghi forme tendenze dell'immagine elettronica, catalogo della IX edizione della Rassegna Internazionale del Video d'Autore*, Gangemi, Roma;

1995

LÉVY P., *Il virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano;
Media Art Perspectives. The digital challenge – museums and art sciences respond, H. Peter e J. Shaw (a cura di), Edition ZKM, Karlsruhe;
LONDON B., *Video Spaces: Eight Installations*, The Museum of Modern Art, New York;
BORDINI S., *Videoarte e Arte. Tracce per una storia*, Lithos, Roma;
DE GAETANO G. (a cura di), *Mutazioni elettroniche. Le immagini di Studio Azzurro*, Lindau, Torino;

CERAMI F. (a cura di), *Corto Circuito 1995*, catalogo del Festival Europeo della Comunicazione Audiovisiva Breve, Napoli;
VALENTINI V. (a cura di), *Studio Azzurro. Percorsi fra video, cinema, teatro*, Electa, Milano;
VALENTINI V. (a cura di), *Prospetti. Video d'Autore 1986/1995*, catalogo della X edizione della Rassegna Internazionale del Video d'Autore, Gangemi, Roma;

1996

VAN BOGART J.W.C., *Long-Term Preservation of Digital Materials*, presentazione presso il "National Preservation Office Conference on Preservation and Digitisation: Principles, Practice and Policies", University of York, England;
WATERS D., JOHN G., *Preserving Digital Information*. Report of the Task Force on Archiving of Digital Information. Commissioned by the Commission on Preservation and Access and the Research Libraries Group, Inc.;
AA.VV., *Media Art Perspectives*, Edition ZKM Cantz Verlag, Karlsruhe;
LAZZARATO M., *Videofilosofia. La percezione del tempo nel postfordismo*, manifestolibri, Roma;
LISCHI S., *Cine ma video*, ETS, Pisa
VACCARINO E., *La Musa dello schermo freddo. Videodanza, computer e robot*, Costa & Nolan, Genova;
VALENTINI V. (a cura di), *Visibilità zero*, Gangemi, Roma.
VALENTINI V. (a cura di), *Dal vivo*, catalogo della XI edizione della Rassegna Internazionale del Video d'Autore, Graffiti, Roma;
MOSER M.A., MACLEOD D., *Immersed in Technologies. Art and Virtual Environments*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts;

1997

WURM K. (a cura di), *ZKM Center for Art and Media Karlsruhe*, Prestel-Verlag, Munich – New York;
PITCH R., STOCKMANN B. (a cura di), *Media Art History*, catalogo, ZKM – Center for Art and Media, Karlsruhe;
LISCHI S. (a cura di), *INVIDEO '97. Le forme dello sguardo*, catalogo della IV edizione della Mostra Internazionale di Video d'Arte e Ricerca, Charta, Milano;
GALLUZZI P., VALENTINO P.A. (a cura di), *I formati della memoria. Beni culturali e nuove tecnologie alle soglie del terzo millennio*, Giunti, Firenze;
DEBORD G., *La società dello spettacolo*, Baldini&Castoldi, Milano;

1998

MCLUHAN M., *Percezioni. Per un dizionario mediologico*, Armando Editore, Roma;
BORDWELL D., THOMPSON K., *Storia del cinema e dei film*, Editrice il Castoro, Milano;
ROTHEMBERG J., *Avoiding Technological Quicksand: Finding a Viable Technical Foundation for Digital Preservation*, Commission on Preservation and Access, Council on Library and Information Resources;
LISCHI S., *Il respiro del tempo. Cinema e video di Robert Cahen*, Edizioni ETS, Firenze 1998;

1999

VERGINE L., *Lessico delle tendenze artistiche. 1960-1990*, Skira, Milano 1999;
DETHERIDGE A., VETTESE A., *Guardare l'arte. Cultura visiva contemporanea: le recensioni, i temi e gli appuntamenti. 1997-1999*, inserto del Sole Ventiquattrore, Milano 1999;
ANGELI M., *Storie digitali. Poetiche della comunicazione*, Testo& Immagine n. 64, Torino 1999;
FADDA S., *Definizione Zero. Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, Costa & Nolan, Milano 1999;
RUSH M., *New Media in Late 20th – Century Art*, Thames&Hudson, Londra 1999;

ROTHENBERG J. e Council on Library and Information Research, *Avoiding Technological Quick.sand: Finding a Viable Technical Foundation for Digital Preservation. Presenting emulation as a viable strategy*, pubblicato in: <http://www.clir.org/pubs/reports/rothenberg/contents.html>
VAN DE VALL R., *Painful decisions: philosophical considerations on a decision-making model*, p. 196-200; LAURENSEN P., *The conservation and documentation of video art*, p. 263-271; STRINGARI C., *Installations and Problems of Preservation*, p. 272-281., in HUMMELEN IJ., SILLÉ D., *Modern Art: Who Cares?*, in Hummelen, IJ., Sillé, D., *Modern Art: Who Cares?*, Amsterdam: Foundation for the Conservation of Modern Art/ Netherlands Institute for Cultural Heritage;

2000

BENJAMIN W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi, Torino;
AA.VV., *Update 2.0, Current Media Art from Germany*, Goethe-Institut, ZKM - Center for Art and Media, Karlsruhe;
FRIELING R., DANIELS D., *Media Art Interaction. The 1980s and 1990s in Germany*, Goethe-Institut, ZKM - Center for Art and Media, Karlsruhe, SpringerWien, New York;
PERNIOLA M., *L'arte e la sua ombra*, Biblioteca Einaudi, Torino;
GILARDI P., *Not for sale. Alla ricerca dell'arte relazionale. Scritti 1982-2000*, Mazzotta, Milano;
DE ANGELIS V., *Arte e linguaggio nell'era elettronica*, Bruno Mondadori, Milano;
GILARDI P., *Not for sale. Alla ricerca dell'arte relazionale*, Mazzotta, Milano;

2001

TAIUTI L., *Corpi Sognanti. L'arte nell'epoca delle tecnologie digitali*, Feltrinelli, Milano;
BOURRIAUD N., *Esthétique Relationnelle*, le presses du reel, Paris;
LISCHI S., *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Bianco&Nero, Roma;
MANOVICH L., *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts;
ARNHEIM R., *Entropia e arte. Saggio sul disordine e l'ordine*, Einaudi;
STERLING B., *Digital Decay*, trascrizione del contributo alla conferenza "Preserving the Immaterial: A Conference on Variable Media", Salomon R. Guggenheim Museum, New York, 30-31 marzo;

2002

MANOVICH L., *Il linguaggio dei Nuovi Media*, Edizione Olivares, Milano 2002;
LEWIS M., *Next. Il futuro è già avvenuto*, R. Staglianò (a cura di), Editori Riuniti, Roma 2002 ;
BOURRIAUD N., *Postproduction*, Lucas&Sternberg, New York 2002;
PERRETTA G., *art.comm. Collettivi, reti, gruppi diffusi, comunità acefale nella pratica dell'arte: oltre la soggettività singolare*, Cooper&Castelvecchi, Roma 2002;
CARGIOLI S., *Sensi che vedono. Introduzione all'arte della videoinstallazione*, Nistri-Lischi Editori, Pisa 2002;
JOKILEHTO J., *Restoration theory in the digital age*, in *La conservation à l'ère du numérique: actes des quatrièmes journées internationales d'études de l'ARSAG, Paris, 27-30 mai 2002 / Association pour la recherche scientifique sur les arts graphiques (ARSAG)*, Paris, France, p. 15-20;
SEGA P.B., TOLOMEO M.G. (a cura di), *Ultime generazioni e new media. L'arte europea alla fine del XX secolo*, Edizioni Clueb, Bologna 2002;
MADESANI A., *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*, Bruno Mondadori, Milano 2002;
HARRIES D. (a cura di), *The New Media Book*, BFI – British Film Institute Publishing, London 2002;
DELEUZE G., *Cinema 1. L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 2002;
SOSSAI M.R., *Artevideo. Storie e culture del video d'artista in Italia*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2002;

AA. VV., *I Gamvideofestival. Videocollezione from Europe*, Edizioni GAM, Torino, 2002;
COOK S., GRAHAM B., MARTIN S., *Curating New Media*, Third Baltic International Seminar 10-12 maggio 2001, Baltic 2002;
LÉVY P., *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano 2002;
RYE C., *How to Shoot Live Performance*, 2002, <http://www.bris.ac.uk/parip/howtoshoot.htm>
BERWICK C., *Screen Savers*, in ARTnews on line, settembre 2002
AA.VV., *Leonardo*, vol. 35, n. 5, The MIT Press, Cambridge 2002;
SHARP R., *The Ephemeral Will Enquire: The Future of Conceptual Art and Digital Preservation. An interview with Jon Ippolito*, in DigiCULT.Info, ottobre 2002;

2003

GITELMAN L., PINGREE G. B. (a cura di), *New Media 1740-1915*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts;
LIESTOL G., MORRISON A., RASMUSSEN T., *Digital Media Revisited. Theoretical and Conceptual Innovation in Digital Domains*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts;
VALENTINI V. (a cura di), *Zero Visibility: of the reverse order = dell'ordine inverso*, Maska, Ljubljana;
PAUL C., *Digital Art*, Thames&Hudson, Londra;
Bruce Nauman. Theaters of Experience, catalogo della mostra, Salomon Guggenheim Foundation, New York;
FOSTER H., *Design&Crime*, Postmedia Books, Milano;
EVERETT A., CALDWELL J.T., *New Media. Theories and Practice of Digitextuality*, Routledge, New York;
LISTER M., DOVEY J., GIDDINGS S., GRANT I., KELLY K., *New Media: a Critical Introduction*, Routledge, New York;
ROSSI E.G., *Archeonet. Viaggio nella storia della Net/Web Art e suo ingresso negli spazi dei musei tradizionali*, Lalli Editore, Poggibonsi, Siena;
PORTELL J.D., *Prior repairs: when should they be preserved?*, in JAIC, Volume 42, n. 2, Articolo 10, pp. 363-380;
DEPOCAS A., IPPOLITO J., JONES C., *Permanence through change the variable media approach*, Guggenheim Museum Publications, New York, The Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology, Montréal, disponibile solo on-line in:
http://variablemedia.net/e/preserving/html/var_pub_index.html;

2004

PAUL C., *Challenges for a Ubiquitous Museum: Presenting and Preserving New Media*, in www.MediaArtHistory.org, PROGRAMMATIC KEY TEXT di "Refresh! The First International Conference on the Histories of Art, Science and Technology", <http://193.171.60.44/dspace/bitstream/10002/305/1/Paul.pdf>;
WEIBEL P., *The Allusive Eye. Illusion, Anti-Illusion, Allusion*, in www.MediaArtHistory.org, Programmatic Key Text di "Refresh! The First International Conference on the Histories of Art, Science and Technology", <http://193.171.60.44/dspace/bitstream/10002/310/1/Weibel.pdf>;
KIMBELL L. (a cura di), *New Media Art. Practice and context in the UK. 1994-2004*, Arts Council England e Cornerhouse Publications;
KRAYNAK J., *Please Pay Attention Please. Le parole di Bruce Nauman*, Postmedia, Milano;
FLUSSER V., *La cultura dei media*, Mondadori, Milano;
HANSEN M.B.N., *New Philosophy for New Media*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts;
AA.VV., *On Air. Video in onda dall'Italia*, catalogo della mostra, Galleria d'Arte Contemporanea di Monfalcone;

Media.comm(unity)/divenire comunità oltre il mezzo: l'opera diffusa, G. Perretta (a cura di), Dogville Mimesis, Milano;
 BOURRIAUD N., *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia Books, Milano,;
 GRAZIOLI E., *La polvere nell'arte*, Bruno Mondadori, Milano;
 ORTOLEVA P., DI MARCO M.T., *Luci del teleschermo. Televisione e cultura in Italia*, Electa, Milano;
 FRIELING R., *Media Art Net / 1 Survey of Media Art*, SpringerWien, New York;
 MULDER A., *Understanding Media Theory, V_2 Organizations/NAi Publishers*, Rotterdam;
 TURSI A., *Internet e il barocco. L'opera d'arte nell'epoca della sua digitalizzazione*, Cooper, Roma;
 BARASSI S., *La conservazione dell'arte contemporanea*, in *Nuova Museologia*, n. 11, Novembre;
 QUARANTA D., *NET ART 1994 - 1998. La vicenda di Ada'web*, Vita & Pensiero, collana "Strumenti", Milano;

2005

GIANNELLI I., BECCARIA M. (a cura di), *La Collezione Video. Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea*, Skira Editore, Milano;
 KRAUSS R., *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, Bruno Mondadori Editore, Milano;
 AA.VV., *Refresh! Conference Program Booklet*, Banff New Media Institute, Banff, Canada;
 LISCHI S., *Il linguaggio del video*, Carocci Editore, Roma;
L'arte di Bill Viola, C. Townsend (a cura di), Bruno Mondadori Editore, Milano;
 LAMPO L. (a cura di), *Connessioni leggendarie. Net.Art 1995-2005*, catalogo della mostra, Milano;
 KRAUSS R., *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, Postmedia Books, Milano;
 RUSH M., *New Media in Art*, Second Edition, Thames&Hudson, Londra;
 RUTTEN B., *How deliver what is asked*, articolo pubblicato sul sito di Montevideo - Netherlands Media Art Institute, Amsterdam;

2006

BLAIS J., IPPOLITO J., *At the Edge of Art*, Thames&Hudson, London-New York;
 MARTIN S., GROSENICK U., *Videoarte*, Taschen, Colonia;
 TRIBE M., JANA R., *New Media Art*, Taschen, Colonia;
 AA.VV., *Videoarte in Italia, Ricerche di Storia dell'Arte*, Carocci Editore, Roma;
 INFANTE C., *Performing media 1.1. Politica e poetica delle reti*, Edizioni Memori, Roma;
 NICOLIN P., *Palais de Tokyo. Sito di creazione contemporanea*, Postmedia Books, Milano;
 FRIELING R. (a cura di), *40yearsvideoart.de – Part 1. Digital Heritage: Videoart in Germany from 1963 to the Present*, Ed. Hatje Cantz;
 MARZONA D., *Arte Concettuale*, Taschen, Colonia;
 LYOTARD J.F., *La condizione postmoderna*, 17° edizione Feltrinelli;
 JAGER J., KNAPSTEIN G., HUSCH A., *Beyond Cinema: The Art of Projection Films, Videos and Installations from 1963 to 2005, Works from the Friedrich Christian Flick Collection im Hamburger Bahnhof, from the Kramlich Collection and Others*, Berlin, Hatje Cants, Ostfildern;
 WANDS B., *Art of the Digital Age*, Thames&Hudson, London;
 AA.VV., *Primera Generación. Arte y Imagen en Movimiento. 1963-1986*, Catalogo della mostra, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, Madrid;
 MARTINEZ P., *Video: el principio*, Quaderno Didáctico, Dipartimento di Educazione, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, Madrid;
 KUSPIT D., VAN PROYEN O., GANIS W. V., DUQUE F., *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*, Circulo de Bellas Artes, Ediciones Pensamiento, Madrid 2006;
 PUGLIESE M., *Tecnica mista. Materiali e procedimenti nell'arte del XX secolo*, Bruno Mondadori Editore, Milano;

2007

- SABA C. (a cura di), *Arte in videotape. art/tapes/22, collezione ASAC - La Biennale di Venezia. Conservazione restauro valorizzazione*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo, Milano;
- BORDINI S. (a cura di), *Arte contemporanea e tecniche. Materiali, procedimenti, sperimentazioni*, Carocci, Roma;
- WIJERS G., *Video Documentation of Installations*, in *Inside Installations: Preservation and Presentation of Installation Art*;
- CUBITT S., *Catching the History of the Media Arts*, in *Leonardo. Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology*, vol. 40 n. 5, The MIT Press, Cambridge, pp. 460-461;
- GRAU O. (a cura di), *Media Art Histories*, The MIT Press, Cambridge;
- MANOVICH L., *Abstraction and Complexity*, in “Refresh! The First International Conference on the Histories of Art, Science and Technology”,
<http://193.171.60.44/dspace/bitstream/10002/311/1/manovich.pdf>;
- RINEHART R., *The Media Art Notation System: Documenting and Preserving Digital/Media Art*, in *Leonardo*, Aprile, vol. 40, No. 2, pp. 181-187;
- QUARANTA D., *Leaping into the abyss and resurfacing with a pearl. Interview with John Ippolito*, pubblicato in: http://www.noemalab.org/sections/specials/net_art_bioart/ippolito.html

2008

- VALENTINI V., *Mondi, corpi, materie. Teatri del secondo Novecento*, Bruno Mondadori Editore, Milano;
- AA.VV., *Atti del ciclo di seminari Conservazione del contemporaneo*, promosso dall'Associazione Amici di Cesare Brandi, MAXXI, GNAM, Roma novembre 2007-febbraio 2008 (in corso di stampa).
- BARRECA L., *The Preservation and Documentation of New Media Art. The transmission of Digital Heritage*, in *Art Tech Media, 1° Congreso Internacionl*, Atti del convegno, 9-10-11 maggio 2007, Ministerio de Cultura, Instituto Cervantes, Casa de América, Madrid, pp. 51-53.

WEBLIOGRAFIA

- <http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb/phase3/index.html>
- <http://www.isea2004.net/>
- <http://www.c3.hu/collection/videomuveszet/indexen.html>
- <http://www.mixedmedia.it/newmedia/index.html>
- http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb/phase3/main_frame.html
- <http://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/filearea.cgi?LMGT1=NEW-MEDIA-CURATING/>
- <http://aic.stanford.edu/sg/emg/>
- <http://www.perpetualartmachine.com/>
- <http://www.experimentalartcenter.org/>
- <http://www.c3.hu/collection/videomuveszet/collection.html>
- http://www.eurogema.it/museum/museum_2004/interno/comunicati.htm
- http://www.artcom.de/index.php?option=com_acprojects&page=6&id=35&Itemid=144&details=0&lang=en
- http://www.artcom.de/index.php?option=com_acprojects&page=6&id=26&Itemid=144&details=0&lang=en
- http://www.artnode.org/index_frame.html
- http://www.exibart.com/Libri/dettaglio_libro.asp/IDLibro/265623
- <http://aic.stanford.edu/meetings/archives/2000/anderson.html>
- <http://images.google.com/imgres?imgurl=http://homepages.nyu.edu/~gew3/home.jpg&imgrefurl=http://homepages.nyu.edu/~gew3/&h=149&w=170&sz=41&hl=it&start=1&tbid=ELRBMlHTK6co8M:&tbnh=87&tbnw=99&prev=/images%3Fq%3Dglenn%2Bwharton%26svnum%3D10%26hl%3Dit%26lr%3D%26client%3Dsafari%26rls%3Dit-it%26sa%3DN>
- <http://www.fondation-langlois.org/e/activites/ArsElectronica/imprimante.html>
- <http://rhizome.org/fp.rhiz?id=1837>
- <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/mediamatters/>
- <http://www.nationalarchives.gov.uk/preservation/news/>
- <http://www.archives.gov/preservation/conferences/papers-2003/fleischauer.html>
- <http://www.itl.nist.gov/div895/carefordisc/>
- <http://www.eai.org/kinetic/ch1/creative/pdfs/whitneyprogram.pdf>
- <http://nothing.org/rhizome/index.htm>
- http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/04spring/time_based_media.htm
- <http://www.emsf.rai.it/aforismi/aforismi.asp?d=256>
- <http://www.mostrainvideo.com/archivio-invideo/archivio%20g.html>
- http://www.banffcentre.ca/bnmi/programs/archives/2005/refresh/conference_docs.asp
- <http://grandtextauto.gatech.edu/2004/08/19/isea-2004-curating-and-preserving/>
- http://www.wikiartpedia.org/index.php?title=Categoria:Conservazione_dell%27arte_digitale
- <http://www.incca.org/>
- <http://www.clir.org/pubs/reports/rothenberg/contents.html>
- http://www.montevideo.nl/en/pdf/CONSERVERING_1tm80.pdf
- http://www.arte.go.it/video/video_art/index.htm
- <http://www.undo.net/cgi-bin/openframe.pl?x=/generazionemedia/conservazione.htm>
- <http://www.rinascimento-digitale.it/index.php?SEZ=411>
- <http://www.40jahrevideokunst.de/main.php?p=2&n1=4&n2=4&lang=en>
- <http://www.404project.net/>
- <http://capturing.projects.v2.nl/index.html>
- <http://www.eai.org/eai/>
- <http://www.v2.nl/>
- <http://www.thekitchen.org/>
- <http://www.tape-online.net/>
- <http://www.prestospace.org/>
- <http://www.aktivearchive.ch/content/links.php>
- <http://on1.zkm.de/zkm/e/>
- <http://media.lbg.ac.at/en/index.php>

- <http://www.virtualart.at/common/recentWork.do;jsessionid=58623E9B9EA37979C5024DBA28340544>
- <http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb/phase3/ilondon.html>
- <http://bampfa.berkeley.edu/ciao>
- <http://www.docam.ca/en/?p=46>
- <http://www.docam.ca/>
- <http://www.fondation-langlois.org/e/activites/ArsElectronica/imprimante.html>
- <http://www.nxtbook.com/dal/artreview/issue08/index.php>
- <http://www.neave.tv/>
- <http://www.exibart.com/notizia.asp/IDNotizia/18696/IDCategoria/204>
- <http://www.incca.org/>
- http://www.repubblica.it/2005/i/sezioni/scienza_e_tecnologia/software/arma-pirateria/arma-pirateria.html
- <http://www.archimuse.com/mw99/papers/rinehart/rinehart.html>
- <http://www.arts.mcgill.ca/programs/ahcs/preservationoutline.htm>
- <http://kmi.lux.org.uk/casestudies/videoart.htm>
- http://www.imappreserve.org/pres_101/index.html
- <http://www.nla.gov.au/padi/topics/132.html>
- <http://www.c3.hu/>
- <http://aic.stanford.edu/jaic/tocvol.html>
- <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/mediamatters/>
- <http://www.archives.gov/preservation/conferences/2003/index.html>
- <http://variablemedia.net/pdf/Ippolito.pdf>
- http://www.interpares.org/display_file.cfm?doc=turner_variable_artistic_techniques.pdf
- <http://www.sbmk.nl/en/objectivessbmk/index.html>
- <http://www.icn.nl/Dir003/ICN/CMT/Homepage.nsf/HFS?Readform&menu=300>
- <http://www.inside-installations.org/home/index.php>
- <http://www.inside-installations.org/OCMT/mydocs/Hummelen%20Conservation%20Strategies.pdf>
- http://www.sbmk.nl/en/files/Introductie_tot_Registratiemodellen.pdf
- <http://www.sbmk.nl/en/files/ModernArtWhoCares.pdf>
- http://www.inside-installations.org/onlinecoursevideodocumentation/_download/pdf/module1.pdf
- <http://www.docam.ca/en/?cat=4>
- <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/preservationpresentation.htm>
- http://fronteraincierta.blogspot.com/2007_02_01_archive.html
- <http://www.newmedia-art.org/english/glossaire.htm>
- http://en.wikipedia.org/wiki/New_media_art_preservation
- <http://www.bris.ac.uk/parip/howtoshoot.htm>
- <http://www.imappreserve.org/>
- http://www.amiaconference.com/2007/imap_symposium.html
- <http://www.danceheritage.org/preservation/DigitalVideoPreservation1.pdf>
- <http://www.variablemedia.net/pdf/Permanence.pdf>
- http://www.aviditalia.it/files/relatedProducts/3996_Understanding_HD_ITA_Part_2_.pdf
- <http://www.fondation-langlois.org/e-art/e/rafael-lozano-hemmer.html>
- http://www.elpais.com/articulo/madrid/Artistas/electronicos/mexicanos/Conde/Duque/elpepuespmad/20050110elpmad_23/Tes?print=1
- http://wiki.media-culture.org.au/index.php/New_Media_Art
- <http://www.manetas.com/art/websites/>
- <http://www.erpanet.org/>
- http://www.amiaconference.com/2007/imap_symposium.html
- <http://www.imaionline.de/content/view/15/15/lang,en/>
- <http://www.nla.gov.au/padi/>
- <http://capturing.projects.v2.nl/download.html>
- <http://www.tape-online.net/>
- http://www.tape-online.net/docs/tracking_the_reel_world.pdf