



Mary Flanagan, *[phage]*, 2000  
Screen capture of *[phage]* as it sifts through the  
sound, image, and text in documents, e-mails, and  
code of a hard drive.  
[rhizome.org/object.rhiz?2310](http://rhizome.org/object.rhiz?2310)

Mary Flanagan, *[phage]*, 2000  
Saisie d'écran de *[phage]* pendant l'examen et la  
recherche des sons, images et textes dans les  
documents, courriels et code d'un disque dur.  
[rhizome.org/object.rhiz?2310](http://rhizome.org/object.rhiz?2310)

## Rhizome.org

*Alena Williams*

The Rhizome ArtBase is an artist-driven, Web-based archive of **new media** art assembled and maintained by Rhizome.org, a not-for-profit organization based in New York City. The goals of the Rhizome ArtBase are to provide public access and exposure to a comprehensive collection of new media art, to provide an online platform for new media artists to present their work within a context of relevant critical discourse and online discussions, and to preserve their work for the future. The ArtBase currently contains over 650 art objects. Approximately 10 new objects are added each week. We use the term "art object" to refer to the collection of stored metadata, such as keywords and technical information, that relate to a given artwork. Art objects are not physical objects, but virtual ones classified as either "linked" or "**cloned**." Linked objects include the artist's statement and bio, a description of the artwork, a thumbnail image, keywords and other indexing information, and a link to the artwork (in the form of a URL). Cloned objects include all the above metadata, in addition to an archival copy of the artwork that is stored on the Rhizome server.

Over the past several years, we at Rhizome.org have become increasingly concerned with the sustainability of the works in our archive. When I joined Rhizome in May 2001 as ArtBase Coordinator, I became aware of the scale and scope of the ArtBase's agenda, realizing the enormous responsibility our organization had undertaken. Since then, the scope of the ArtBase has been expanded to include **software art**, computer games, and documentation of new media

---

*Alena Williams is ArtBase Coordinator, Rhizome.org, New York.*

## Rhizome.org

*Alena Williams*

Rhizome ArtBase est une collection sur Internet de projets d'art médiatique soumis par des artistes. Cette collection est assemblée et maintenue par Rhizome.org, une organisation new-yorkaise sans but lucratif. Rhizome ArtBase a pour but de rendre accessible une vaste collection d'œuvres en arts médiatiques, de servir de plate-forme en ligne aux artistes produisant ces œuvres afin qu'ils les présentent dans le cadre d'un discours critique pertinent et de discussions en ligne, et de préserver leurs œuvres pour l'avenir. ArtBase regroupe présentement plus de 650 objets d'art. Environ 10 nouveaux objets y sont ajoutés chaque semaine. Nous utilisons l'expression « objet d'art » en référence à une collection de métadonnées stockées, telles que des mots-clés et de l'information technique, qui se rapportent à une œuvre donnée. Les objets d'art ne sont pas des objets physiques mais plutôt virtuels et sont classés comme étant « liés » ou « **clonés** ». Les objets liés englobent la note d'intention et la notice biographique d'un artiste, une description de l'œuvre d'art, une image miniature, des mots-clés et d'autres renseignements d'indexage, ainsi qu'un lien vers l'œuvre (sous forme d'une adresse URL). Les objets clonés comprennent toutes les métadonnées susmentionnées ainsi qu'une copie archive de l'œuvre, stockée sur le serveur de Rhizome.

Ces dernières années, nous sommes devenus, chez Rhizome.org, de plus en plus préoccupés par la pérennité des œuvres dans nos archives. Quand j'ai joint Rhizome en mai 2001 à titre de coordonnatrice de ArtBase, j'ai pris conscience de l'ampleur du programme de ArtBase et, partant, de la responsabilité considérable que notre organisation assumait. Depuis, l'envergure de ArtBase s'est élargie notamment au

---

*Alena Williams est coordonnatrice de ArtBase, Rhizome.org, New York.*

performance and installation. With these new additions, the problem of preservation has become more complicated.

For the last several years, the question of artistic intention has been at the heart of new media preservation debates. In the case of living artists, we have the benefit of working collaboratively to develop productive preservation strategies. Nevertheless, one of the primary challenges we've identified in preserving new media art in the Rhizome ArtBase is keeping these projects operational on future computer systems. As technologies continue to evolve and change, the hardware, software, and application systems in use today will eventually become obsolete. Moreover, the transformation of the Internet through new **protocols** and programming languages will considerably impact the future accessibility of the **Net art** that represents a significant portion of our archive.

Recently, our attention has been directed toward known preservation strategies, namely the documentation method of capturing important elements of an artwork with digital information—in the form of still images, moving images, and/or audio recordings—and developing systems for organizing the gathered material. We have also focused on the development of viable networks for collaborating with other institutions on more extensive strategies, like hardware **emulation**. Through these various efforts, we hope to realize our initial goals for preserving the works in the ArtBase.

A cloned artwork by Mary Flanagan currently in our care, *[phage]* (2000), best characterizes some of our immediate preservation issues. Flanagan's project is a computer application designed to, in the artist's own words, "filter through all available material on a specified workstation . . . place it in

**logiciel comme pratique artistique** (*software art*), aux jeux informatiques et à la documentation de performances et d'installations faisant appel aux **nouveaux médias**. Avec ces ajouts, le problème de la préservation s'est complexifié davantage.

La question de l'intention artistique est, depuis quelques années, au cœur des débats sur la préservation des arts médiatiques. Lorsque les artistes sont vivants, nous pouvons collaborer avec eux à l'élaboration de stratégies de préservation. N'empêche, l'un des principaux défis auxquels nous faisons face en matière de préservation est de faire en sorte que ces projets puissent être exploités par de futurs systèmes informatiques. Avec l'évolution des technologies, le matériel, les logiciels et les systèmes d'applications en usage aujourd'hui deviendront éventuellement obsolètes. Par ailleurs, la transformation d'Internet par le truchement de nouveaux **protocoles** et langages de programmation aura des répercussions considérables sur l'accessibilité future du **net art**, lequel constitue une part significative de nos archives.

Nous avons récemment dirigé notre attention vers des stratégies connues de préservation, notamment la méthode de documentation qui consiste à saisir des éléments importants d'une œuvre s'appuyant sur de l'information numérique — sous forme d'images fixes, d'images en mouvement et/ou d'enregistrements sonores — et à concevoir des systèmes en vue d'organiser le matériel réuni. Nous nous sommes aussi employés à élaborer des réseaux viables de collaboration avec d'autres établissements en vue de stratégies plus approfondies, comme l'**émulation** d'équipement. Nous espérons, grâce à tous ces efforts, concrétiser nos objectifs initiaux de préserver les œuvres archivées dans ArtBase.

Une œuvre clonée de Mary Flanagan, *[phage]* (2000), présentement archivée chez nous, caractérise bien certains de nos enjeux immédiats concernant la

an alternate context," and generate, "a visible and audible, moving, three-dimensional, spatialized computer world." A downloadable application for the PC, *[phage]* must be launched on a Windows **operating system**. It draws from the infrastructure of this platform's directories, documents, pictures, e-mails, and so on, to produce the work's visual and conceptual content. When running, the program throws fragments of data objects across the viewer's screen.

Because Flanagan intended for the work to be a somewhat abstracted reflection of the viewer's own hard drive and its contents, artwork documentation alone would significantly depreciate *[phage]*'s conceptual import. To capture the essence of the artwork, the project must affect a subjective experience of one's own digital detritus. Therefore, **migration** (updating code), emulation (running outdated software on new platforms), or **reinterpretation** (re-creating the work in new technological environments) may be the best options in terms of keeping our archival copy of this project available for future audiences. It could be argued that if the fragments of another person's hard drive were excavated by the program and documented in snapshots, *[phage]* might further engage the issues of privacy the artist initially found integral to the work. Nevertheless, it's clear that documenting the project merely through screen captures and other documentation methods has the potential to alter the artwork's original intent.

préservation. Il s'agit d'une application informatique qui a pour but, selon l'artiste, « de filtrer tout matériel disponible dans un poste de travail donné . . . de le placer dans un contexte différent », afin de générer « un univers informatisé spatialisé, tridimensionnel, visible, audible et en mouvement ». Une application téléchargeable pour PC, *[phage]* doit être lancée sur un **système d'exploitation** Windows. Elle puise dans l'infrastructure de répertoires, documents, images, courriels, etc. de cette plate-forme ce qu'il faut pour produire le contenu visuel et conceptuel de l'œuvre. Lors de l'exécution du programme, ce dernier projette des fragments d'objets de données sur l'écran de l'observateur.

Comme Flanagan désirait que l'œuvre soit un reflet quelque peu abstrait du disque dur de l'observateur et de son contenu, la documentation seule de l'œuvre dévaloriserait considérablement la signification conceptuelle de *[phage]*. Pour saisir l'essence de l'œuvre, le projet doit simuler une expérience subjective de nos propres débris numériques. Par conséquent, la **migration** (mise à niveau du code), l'**émulation** (faire tourner le logiciel désuet sur de nouvelles plates-formes) ou la **ré-interprétation** (recréer l'œuvre avec de nouveaux environnements technologiques) pourraient se révéler les meilleures options pour que notre copie archivée de cette œuvre soit accessible à de futurs observateurs. On pourrait avancer que si le programme procédait à l'extraction de fragments du disque dur d'une autre personne, lesquels seraient documentés par des saisies d'écran, *[phage]* pourrait mettre davantage en valeur les enjeux de protection des renseignements personnels que l'artiste jugeait comme faisant partie intégrante de l'œuvre au départ. Il n'en reste pas moins évident que documenter le projet uniquement au moyen de saisies d'écran et autres méthodes de documentation a le potentiel de modifier l'intention originelle de l'œuvre d'art.