



Mark Napier, *net.flag*, 2002.  
2002 version, accessed March 2003.  
Solomon R. Guggenheim Museum, New York

SOURCE: encoded (Java applet with server-side database)  
DISPLAY: duplicated (computer and monitor);  
interactive (Web browser)  
PRESENTATION: networked (netflag.guggenheim.org)

Mark Napier, *net.flag*, 2002.  
Version 2002, telle qu'accessible en mars 2003.  
Solomon R. Guggenheim Museum, New York

SOURCE : encodé (applet Java avec base de données du côté du serveur)  
ÉQUIPEMENT : dupliqué (ordinateur et moniteur);  
interactif (navigateur Web)  
PRÉSENTATION : en réseau (netflag.guggenheim.org)

Mark Napier, *net.flag*, 2002

Jon Ippolito

To view the Internet through one of Mark Napier's interfaces is to glimpse a landscape of unlimited visual possibilities. Often premised on the collaboration of an online community, Napier's work is far richer and more complex than the familiar print-inspired pages offered by corporate **browsers** such as Netscape Communicator and Internet Explorer.

For a 2002 Guggenheim commission, Napier created *net.flag* (2002), an emblem for the Internet as a new territory, one composed by people from various geographical regions and ideologies. *Net.flags* design changes constantly, manipulated by users who make selections from menus of familiar flag motifs: stars, fields of color, insignia, and stripes. As viewers add their contributions to the palimpsest, the cumulative identity of the flag changes as one country's insignia or symbols temporarily overlap those of another. Since each element of a flag generally represents a symbol chosen by that country's founders, *net.flag* also includes a "browse history" feature that permits access to the evolution of its total symbolic value—that is, the percentage of signs indicating "peace," "valor," or "blood" present in the flag at a given moment by its aggregate components.

In the language of the variable media questionnaire, *net.flag* is **interactive**, **duplicated**, **encoded**, and **networked** and, thus, offers a handy demonstration of this innovative conservation tool.

Mark Napier, *net.flag*, 2002

Jon Ippolito

Voir Internet au moyen d'une interface de Mark Napier, c'est entrevoir un paysage aux possibilités visuelles illimitées. S'appuyant souvent sur la collaboration d'une communauté en ligne, l'œuvre de Napier est beaucoup plus riche et complexe que les pages familières inspirées de l'imprimé que nous offrent des **navigateurs** tels que Netscape Communicator et Internet Explorer.

En 2002, dans le cadre d'une commande du Guggenheim, Napier crée une œuvre *net.flag* (2002), un emblème pour Internet en tant que nouveau territoire, composée par des gens de diverses régions géographiques et de diverses idéologies. Le design de *net.flag* change constamment, au gré des sélections que font les visiteurs dans les menus de motifs familiers de drapeau : étoiles, champs de couleur, emblème et rayures. Au fil des contributions des visiteurs au palimpseste, l'identité cumulative du drapeau se modifie alors que l'emblème et les symboles d'un pays chevauchent temporairement ceux d'une autre nation. Étant donné que chaque élément d'un drapeau représente en général un symbole choisi par les fondateurs d'un pays, *net.flag* comporte aussi une option « explorer l'histoire » qui donne accès à l'évolution de sa valeur symbolique totale — c'est-à-dire au pourcentage des signes « paix », « courage » ou « sang » présents dans le drapeau à un moment donné par rapport à l'ensemble de ses composants.

Selon la terminologie du questionnaire sur les médias variables, *net.flag* est une œuvre **interactive**, **dupliquée**, **encodée** et **en réseau**, qui offre ainsi une démonstration pratique de cet outil novateur de conservation.

The following conversation merges excerpts from an interview via e-mail in January 2002 and from "Preserving the Immaterial: A Conference on Variable Media," which took place at the Solomon R. Guggenheim Museum, New York, on March 30–31, 2001.

Jon Ippolito: As part of the commission process for *net.flag*, you have enthusiastically entered a dialogue about the way your work might be translated into new media once its current technology becomes obsolete. And yet the variable media paradigm runs counter to the medium-specific training artists traditionally receive. I can imagine many artists feeling threatened by the notion that someone might re-create their work after they're dead. Why aren't you threatened by this idea?

Mark Napier: I have worked in software development for 15 years, and during that time I've seen a lot of software come and go: applications, **operating systems**, languages, and standards. I've written a lot of code that was discarded within a few years, only to be rewritten in a new language for a new platform. In many ways, this is refreshing. Software products can always be improved and changed. There is never a final product. This encourages experimentation and growth.

In music, a song can be played on different instruments. The song is not diminished by this experimentation, and the author may very well benefit from hearing a new approach to a composition. We hear Beethoven symphonies played on a variety of instruments, perhaps slightly altered by the interpretations of the musicians, but they are still recognizable as works by Beethoven.

Software-based artwork is similar. The computer language, operating system, and hardware form an infrastructure that supports the artwork, but they

La conversation qui suit combine des extraits d'une entrevue menée par courriel en janvier 2002 et de la conférence « Preserving the Immaterial : A Conference on Variable Media », tenue au Solomon R. Guggenheim Museum, New York, les 30 et 31 mars 2001.

Jon Ippolito : Dans le cadre du processus de commission pour *net.flag*, vous avez parlé avec enthousiasme de la manière de convertir votre œuvre en un nouveau média lorsque sa technologie actuelle sera devenue obsolète. Et pourtant le paradigme des médias variables va à l'encontre de la formation spécifique à un médium que les artistes reçoivent généralement. J'imagine aisément que nombre d'artistes se sentent menacés par le fait que quelqu'un puisse re-créer leur œuvre après leur décès. Pourquoi ne vous sentez-vous pas menacé par cette idée?

Mark Napier : J'ai travaillé pendant 15 ans en développement de logiciels et j'ai constaté pendant ces années l'apparition et la disparition d'un grand nombre de logiciels : applications, **systèmes d'exploitation**, langages et normes. J'ai conçu beaucoup de codes qui ont été mis au rebut après quelques années, ayant été réécrits dans un nouveau langage destiné à une nouvelle plate-forme. À maints égards, je trouve cela encourageant. Les produits logiciels peuvent toujours être améliorés et modifiés. Il n'y a pas de produit définitif. Cela favorise l'expérimentation et la croissance.

En musique, on peut interpréter une chanson avec différents instruments. Cette expérimentation ne diminue aucunement la chanson, et il peut arriver que l'auteur tire parti d'entendre une nouvelle façon de traiter sa composition. On peut entendre des symphonies de Beethoven jouées avec divers instruments, peut-être légèrement modifiées par l'interprétation des différents musiciens, mais on reconnaît néanmoins que ce sont des œuvres de Beethoven.

Il en va de même pour les œuvres d'art faisant

are not the artwork. The artwork is an algorithm, a design built on this infrastructure, which is constantly changing and rapidly aging. To hold onto that technology is to tie us to a sinking ship. We have to be nimble enough to jump to the next boat, and our artwork has to be adaptable enough to do that gracefully.

Jl: *Net.flag* is going into the Guggenheim permanent collection. What is the museum's responsibility given that this work is meant to be viewed 24/7 over an Internet connection. Can it be loaned? Could it diverge into different versions? I should preface by saying these are questions that are applicable to any **networked** artwork. There's a whole spectrum of answers, and I'll lay it out according to the four possible preservation strategies.

To **store** the work would be—in the metaphoric sense—to prevent simultaneous exhibitions. There is one copy and everyone accesses that one copy, which is possible with the Internet.

To **emulate** the work might be to take advantage of unequal distribution of Internet access; different sites get different readership. If we loaned *net.flag* to, say, ZKM (Center for Art and Media, Karlsruhe), there might be a different selection of flag components, because perhaps more German people go to that site, or a different kind of person goes to a German Web site. In that case, what do we do about all the flags that people in the New York venue added? For the larger sense of emulation—re-creating the look of the original—we would clean the slate, start with a blank rectangle and let people start adding flags from zero. That would recapitulate the experience of the first person who looked at the New York version. So essentially, there would be two **clones**, but those clones would look different.

appel à un logiciel. Le langage informatique, le système d'exploitation et le matériel forment une infrastructure qui sert de support à l'œuvre, mais ils ne constituent pas l'œuvre en soi. L'œuvre réside dans un algorithme, une conception élaborée sur cette infrastructure, qui change constamment et vieillit rapidement. S'accrocher à cette technologie, c'est s'arrimer à un bateau en naufrage. Il faut être assez agile pour sauter sur le bateau suivant et notre œuvre d'art doit être assez adaptable pour le faire avec élégance.

Jl : *net.flag* fait partie de la collection permanente du Guggenheim. Quelle est la responsabilité du musée étant donné qu'il doit être possible de voir cette œuvre 24/7 au moyen d'une connexion Internet? Peut-elle être prêtée? Pourrait-elle diverger en versions différentes? Je devrais préciser que ces questions s'appliquent à toute œuvre **en réseau**. Il existe tout un éventail de réponses que j'exposerai en fonction des quatre stratégies possibles de préservation.

**Entreposer** l'œuvre consisterait — de manière métaphorique — à empêcher la tenue d'expositions simultanées. Il existe une copie de l'œuvre et tout le monde y a accès, ce qui est possible avec Internet.

**Émuler** l'œuvre pourrait consister à tirer parti de la distribution inégale de l'accès à Internet; tous les sites n'ont pas le même public. Si nous prêtions *net.flag*, par exemple, au ZKM (Center for Art and Media, Karlsruhe), la sélection des éléments du drapeau pourrait différer, disons parce que plus d'Allemands visitent ce site ou que des personnes différentes consultent un site Web allemand. Dans ce cas, que devons-nous faire des drapeaux que le public de New York a ajoutés? Dans le cadre d'une émulation plus générale — re-crée l'apparence de l'original — nous ferions table rase pour commencer avec un rectangle vide et laisser les gens ajoutés des drapeaux à partir de zéro. Cela renouvellerait l'expérience de la première personne à avoir vu la version présentée à New York.

To **migrate**, or bring the work up to date, might be to give a clone of the project to ZKM, but to keep all of the changes and additions made to the flag in New York up to the point of the loan. The clone inherits all of the flag that's been created to date. The two clones would then diverge, so they are, in a sense, unfaithful to each other after the initial New York set. The New Yorkers continue to add to the original set of New York flags, and the Germans add a different set to the original New York flags.

The final strategy, **reinterpretation**, is a sort of coming full circle. To reinterpret *net.flag* might mean using a data loop to create and then force an integrity between two clones. The New York flag gets the German components, just as the German flag gets the New York ones. This odd beast would change simultaneously in different venues, yet give you the necessary redundancy to preserve data against an individual server going down.

I don't see one strategy as necessarily better than another. I think it's up to the artist to decide.

MN: That's what I love about the Web—nothing is final. It's very difficult to say what is final, what is the right way, or what is the only way.

I have always thought of *net.flag* as one piece. It doesn't have to be limited physically in terms of synchronizing databases—who knows what's going on in the technology? As Jeff [Rothenberg] said, it's a logical issue. If you create the illusion through software that there's only one work on the Internet, then there is only one work on the Internet.

*net.flag* creates a parody of what flags try to be. Flags try to fly over one territory and to unify

Il y aurait ainsi deux **clones** mais dont l'apparence serait différente.

**Migrer** l'œuvre, ou l'actualiser, pourrait consister à fournir un clone au ZKM, tout en conservant tous les changements et les ajouts apportés au drapeau présenté à New York jusqu'au moment du prêt. Le clone hériterait de l'intégralité du drapeau créé jusque-là. Les deux clones divergeraient ensuite, ce qui les rendrait, dans un certain sens, non conformes à chacun après la série initiale de New York. Les New Yorkais continueraient de faire des ajouts à la série originelle de drapeaux de New York, et les Allemands ajouteraient une série différente de drapeaux à la série originelle de New York.

La dernière stratégie, la **ré-interprétation**, consiste en quelque sorte à boucler la boucle. Ré-interpréter *net.flag* pourrait consister à recourir à une boucle de données pour créer et forcer une intégrité entre deux clones. Le drapeau de New York obtiendrait les ajouts allemands, tout comme le drapeau allemand obtiendrait ceux de New York. Cette étrange créature se modifierait simultanément dans différents lieux de présentation, mais elle vous donnerait pourtant la redondance nécessaire pour préserver les données au cas où un serveur individuel flancherait.

À mes yeux, les stratégies se valent. Il appartient à l'artiste de décider.

MN : C'est ce que j'aime du Web — rien n'est définitif. Il est très difficile de déterminer ce qui est définitif, ce qui correspond à la bonne façon ou même à l'unique façon.

J'ai toujours envisagé *net.flag* comme une œuvre unique. Elle n'a pas à être restreinte concrètement, à savoir de synchroniser des bases de données — qui sait ce qui survient en technologie? Comme l'a précisé Jeff [Rothenberg], il s'agit d'une question logique. Si le

people, when in fact the tendency is for people to diverge and to tear down, change, or negate flags. It's interesting to have one location, one address. The museum contract says that the work is on the Web at a permanent location, easily accessible to people through a bookmark. It's not going to move around, be taken down, or put on mothballs. The work is essentially a public piece that should be visible as long as technically practical. It's location, reached via a certain text address, is a real place—the place to see the flag for the Internet.

I'm not completely opposed to people playing the piece differently. It might be interesting to see what happens if you stage it in Germany with a blank slate. As long as it's understood as another iteration of the piece, in effect, a different **performance**. The piece has a performative nature. The original *net.flag* has one timeline to it that could go on for years. If you want to diverge from that and create a sort of subculture, it needs to be understood as another "performance," with its own history and timeline. I tend to leave things fairly open. I like the idea of playing and using the piece, and I would like seeing the results as long as I have mine [laughs], which is the original.

Jl: How about the geopolitical variability of the piece. The flags aren't universal platonic symbols. Nations are born, die, and change their flags. Have you thought about emulation or migration when this work might need to be reprogrammed, keeping the original selection of flags, versus say, deleting obsolete and adding new flags?

MN: At what point is the work alive? At what point are we replicating something that's passed? For the work to be alive means that the flags that are in it are up to date. This implies reinterpretation; at some point, the piece would have to be regenerated. Working on the assumption that we

logiciel vous permet de créer l'illusion qu'il n'y a qu'une seule œuvre sur Internet, il n'y a donc qu'une seule œuvre sur Internet.

*net.flag* crée une parodie de ce que tentent de représenter les drapeaux. Ces derniers ont pour but de flotter au-dessus d'un territoire et d'unifier les gens, alors qu'en fait les peuples ont plutôt tendance à diverger et à déchirer, changer ou nier les drapeaux. Je trouve intéressant d'avoir un emplacement, une adresse. Le contrat du musée stipule que l'œuvre est sur le Web à une adresse permanente, aisément accessible au public par le truchement d'un signet. Elle ne sera pas déplacée, démantelée ou entreposée. L'œuvre est essentiellement publique et devrait pouvoir être vue tant et aussi longtemps que le permet la technique. Son emplacement, accessible au moyen d'une adresse texte, est un lieu réel — le lieu pour voir le drapeau d'Internet.

Je ne m'oppose pas complètement à ce qu'on joue l'œuvre différemment. Ce pourrait être intéressant de voir ce qui arrive si vous la présentez en Allemagne sous une forme vierge. En autant qu'on comprend qu'il s'agit d'une autre itération de l'œuvre, en fait une **performance** différente. L'œuvre possède un aspect performatif. L'original de *net.flag* est doté d'un tableau chronologique qui pourrait durer des années. Si vous voulez diverger de cela et créer une sorte de sous-culture, il est nécessaire de préciser qu'il s'agit d'une autre « performance », dotée de sa propre histoire et de son propre tableau chronologique. J'ai tendance à laisser les choses assez ouvertes. J'aime bien l'idée de jouer et d'utiliser l'œuvre, et j'aimerais voir les résultats en autant que j'ai les miens [rires], c'est-à-dire l'original.

Jl : Qu'en est-il de la variabilité géopolitique de l'œuvre? Les drapeaux ne sont pas des symboles platoniques universels. Les nations voient le jour, disparaissent et changent leur drapeau. Avez-vous

have some record of the piece, either a functioning interface or a video of a functioning interface, perhaps a video showing a timeline of people responding to the piece, we have enough information to give to a programmer of the future to replicate this piece in accordance to the existing technology of the current Web and programming languages with the current flags of the current countries.

songé à l'émulation ou à la migration lorsqu'il sera nécessaire de reprogrammer l'œuvre, et pensé à conserver la sélection originelle de drapeaux plutôt que de supprimer les drapeaux obsolètes et d'ajouter de nouveaux drapeaux?

MN : À quel moment l'œuvre est-elle vivante? À quel moment sommes-nous en train de reproduire une chose du passé? Pour que l'œuvre soit vivante, il faut que les drapeaux qui y ont été créés soient à jour. Cela suppose une ré-interprétation; à un moment, il faudra rafraîchir l'œuvre. En partant de l'hypothèse que nous avons un registre pour l'œuvre, soit une interface fonctionnelle ou une vidéo d'une interface fonctionnelle, peut-être une vidéo montrant un tableau chronologique des gens interagissant avec l'œuvre, nous disposons d'assez d'information pour qu'un futur programmeur puisse reproduire l'œuvre en fonction de la technologie existante du Web et des langages de programmation actuels avec le drapeau des pays de cette époque.