



Jack Waters, *Superschmoozio: The Game of the International Art Market*, 2000

Jack Waters, *Superschmoozio: The Game of the International Art Market*, 2000

Franklin Furnace Archive, Inc.

Tiffany Ludwig

Franklin Furnace, whose stated mission is to make the world safe for avant-garde art, might now also read, Franklin Furnace, on a mission to preserve what no other organization would preserve. That's kind of funny, but accurate. Franklin Furnace Archive comprises 26 years of papers, press releases, videotapes, ephemera, photographic documentation, and, more recently, digital art. Although the archive began years before digital technologies were ubiquitous in arts organizations, the most fragile art arrived with the digital revolution. Its arrival happened to coincide with another urgent preservation priority: the oldest of the videotape documentation from the 1970s, sometimes the only records of these works of avant-garde art.

Perpetually the most overwhelming obstacle for a not-for-profit arts organization is funding; the next obstacle is dedicated staff time. These two factors have prohibited much archival work from happening before now and have suddenly propelled new and ambitious archival projects to finally begin. It is our goal to preserve every videotape, slide, announcement, calendar, and phone message in a digital, searchable, online archive, with supplemental originals tethered to the paper files. We have only just begun working toward this goal. Open-reel $\frac{3}{4}$ -inch videotapes from the 1970s have little time before disintegration or **demagnetization** renders the tapes unplayable. Our first step has been to restore these tapes and to continue the preservation process with funding help from Video Data Bank. **Duplication** is the second phase of our archival process.

Tiffany Ludwig is Webmistress and Program Coordinator, Franklin Furnace Archive, Inc., New York.

Franklin Furnace Archive, Inc.

Tiffany Ludwig

Franklin Furnace, dont la mission officielle est de rendre le monde sécuritaire pour l'art d'avant-garde, pourrait la redéfinir en indiquant que l'objectif est désormais de préserver ce qu'aucune autre organisation ne préserverait. C'est plutôt curieux mais juste. Franklin Furnace Archive compte 26 ans de documents imprimés, de communiqués de presse, de bandes vidéo, de documents éphémères, de documents photographiques et, plus récemment, d'œuvres d'art numérique. Bien que la mise en archives ait débuté bien des années avant que les technologies numériques deviennent omniprésentes dans les organisations artistiques, la forme d'art la plus fragile est apparue avec la révolution numérique. Son avènement se trouve à coïncider avec une autre priorité urgente en matière de préservation : la plus ancienne documentation sur bandes vidéo des années 1970, parfois les seules traces de ces œuvres d'art d'avant-garde.

Depuis toujours, le plus grand obstacle d'une organisation artistique sans but lucratif demeure le financement; le second obstacle est le temps du personnel spécialisé. Ces deux facteurs ont empêché la réalisation, avant aujourd'hui, d'une grande partie du travail d'archivage et ont soudainement favorisé la mise en œuvre de nouveaux et ambitieux projets archivistiques. Notre objectif est de préserver chaque bande vidéo, diapositive, annonce, calendrier et message téléphonique dans des archives numériques, consultables et en ligne, les originaux complémentaires étant conservés dans des dossiers papier. Nous commençons tout juste à travailler dans cette optique. Il reste peu de temps avant que la désintégration ou la **démagnétisation** rendent impossible la lecture de

Tiffany Ludwig est webmestre et coordonnatrice des programmes, Franklin Furnace Archive, Inc., New York.

We're systematically cataloguing and creating a database for over 600 videotapes and then **dubbing** them onto **MiniDV**. Is MiniDV the ultimate solution? No. It's an interim solution, a compressed digital format, but one that allows limitless duplication without generation or analogue loss over time. This solution fits into our extremely limited budget, and can be done in house with a high-end **VCR**, a quality MiniDV camera, and loads of precision, intern assistance.

Live events, a part of our programming, ended about five years ago when Franklin Furnace sold its loft space and went virtual. Since that time, we've been presenting live art on the Internet. This live art began strictly as **netcasts**, using the **RealPlayer plug-in**, designed for viewing with a dial-up modem. Over the past three years, this technology has outdone itself, and we reflect this progression by offering artists as much of the technological spectrum as possible. The diversity of works include **encapsulated**, **streaming** files, complete **Web** sites, animations, **Net art**, and **avatar performances** online. Works that do not rely on a **networked** environment can be archived more easily. Projects of streaming media, **HTML**, **Flash**, or other **stand-alone** applications are preserved on a CD with necessary viewing software for a **Mac** or a **PC** platform (our limitations), "read me" files on the CD and in hard copy with descriptions of the project, how to operate it, and what's required.

Also contained on the CD and in the paper files are support materials for these projects, hopefully mirroring the abundance of easily identifiable ephemera from the first 20 years of Franklin Furnace's history. The more knotty preservation issues become clear when the Internet is used as the performer's body. Without the Internet, or the use of Internet space, these works fall listless and

bandes vidéo de 3/4 pouce sur bobines des années 1970. La première étape a consisté à restaurer ces bandes et à poursuivre le processus de préservation grâce à l'aide financière de Video Data Bank. La **duplication** est la deuxième phase de notre processus archivistique. Nous procédons au catalogue systématique de plus de 600 bandes vidéo et à leur inclusion dans une base de données avant de les **copier** sur **MiniDV vidéo**. Est-ce que le MiniDV vidéo est la solution ultime? Non. C'est une solution intérimaire, un format numérique compressé, mais qui permet une duplication infinie sans générer de perte analogique dans le temps. Cette solution cadre avec notre budget très limité et peut être réalisée à l'interne au moyen d'un **magnétoscope à vidéocassette** haut de gamme, d'une caméra de qualité MiniDV, beaucoup de précision et d'assistance interne.

Les événements en direct, un volet de notre programmation, ont pris fin il y a environ cinq ans lorsque Franklin Furnace a troqué son loft pour un espace virtuel. Depuis, nous présentons de l'art en direct sur Internet. Au début, il s'agissait exclusivement de **diffusions Web**, au moyen de l'utilitaire **RealPlayer**, conçu pour le visionnement par une connection modem. Cette technologie s'étant considérablement améliorée au cours des trois dernières années, nous en profitons pour offrir aux artistes tout le spectre technologique possible. La diversité des œuvres englobe des fichiers **encapsulés** et **diffusés en mode continue (streaming)**, des sites Web complets, des animations, du **net art** et des **performances avec avatars** en ligne. L'archivage des œuvres qui ne font pas appel à un environnement **en réseau** est plus facile. Les projets de médias en émission continue, en **HTML**, **Flash** ou autres applications **autonomes** sont préservés sur un disque compact avec le logiciel de visionnement nécessaire pour une plate-forme **Mac** ou **PC** (nos limites); les fichiers « Lisez-moi » sont conservés sur le disque

unrecognizable. Our first residency collaboration with Parsons School of Design describes these pitfalls well.

In January 2000, while in residence at Parsons, Jack Waters began work on an interactive gaming project, *Superschmoozio: The Game of the International Art Market*. *Superschmoozio* replicates the aggressive drive it takes to climb the ranks of a high-profile, top-dollar art career from the perspective of a professional artist. Waters's original idea was to create a fully interactive game with limitless preprogrammed actions and responses. This programming feat was unattainable under the economic scope of Franklin Furnace's residency program, but *Superschmoozio* was created as an online game, performed by avatars in a graphical **chat** room. Waters worked with Desktop Theater's creators Adriene Jenik and Lisa Brenneis to create unique performance environments in *The Palace* (an online graphical chat software).

Although this performance environment worked wonders for Waters's live event, archiving this work was much more difficult. The nature of this work now closely reflected that of 1970s performance art, in that once captured it lost important aspects unique to live performance, such as chance and interactivity. Waters's solution is to capture **QuickTime** videos of real online performances by taking a real-time, moving image of the performer's **desktop** and accompanying text files of the chats (transcriptions of the written or spoken dialogue). These files were then archived on CD (which must be **migrated**, like the MiniDV, every 5 to 10 years) with the software to run the game on both Mac and PC platforms.

Is this an ideal solution? Again, no, but it is a better solution than we had in the 1980s—preserving

compact et sur support papier avec des descriptions du projet, de son fonctionnement et du matériel nécessaire.

Le disque compact et les fichiers papier comprennent aussi le matériel complémentaire aux projets, reflétant avec un peu de chance l'abondance de documents éphémères facilement identifiables des 20 premières années de l'histoire de Franklin Furnace. Les problèmes les plus épineux en matière de préservation deviennent évidents lorsque Internet sert de corps au performeur. Sans Internet, ou le recours à l'espace d'Internet, ces œuvres sont inertes et méconnaissables. Notre première collaboration-résidence avec la Parsons School of Design illustre bien ces pièges.

En janvier 2000, lors d'une résidence à Parsons, Jack Waters s'est attaqué à un projet interactif de jeu, *Superschmoozio: The Game of the International Art Market*. *Superschmoozio* reproduit le dynamisme fonceur qu'il faut pour gravir les échelons d'une carrière en art, en vue et très bien rémunérée, présenté selon le point de vue d'un artiste professionnel. Waters voulait à l'origine créer un jeu pleinement interactif comprenant des actions et réponses pré-programmées infinies. Le budget du programme de résidence de Franklin Furnace rendait irréalisable cet exploit de programmation, mais *Superschmoozio* a été conçu comme un jeu en ligne, interprété par des avatars dans un salon de **clavardage** (*chat room*) à interface graphique. Waters a collaboré avec les créateurs de Desktop Theater, Adriene Jenik et Lisa Brenneis, pour créer ces environnements uniques de performance dans *The Palace* (un logiciel de clavardage graphique en ligne).

Si cet environnement de performance convenait à merveille pour l'événement en direct de Waters, archiver cette œuvre s'est révélé beaucoup plus difficile. La nature de l'œuvre reflétait étroitement celle

performance in-house on **VHS**, perhaps sacrificing some of the quality a **Beta** would afford. But had we waited for a perfect solution in keeping with our budget, we might have missed the opportunity to acquire the breadth of works we now have on VHS tapes. As for the digital works, we foresee future migration and **compatibility** issues. A large portion of the Franklin Furnace program has become not just the details leading up to the creation of artworks but also the preservation steps that follow in their wake.

de l'art de la performance des années 1970, en ce sens qu'une fois saisie elle perdait d'importants aspects spécifiques à la performance en direct, tels que le hasard et l'interactivité. La solution de Waters est de faire des vidéos **QuickTime** de vraies performances en ligne en prenant une image en mouvement et en temps réel de l'écran de l'ordinateur du performeur et les fichiers texte des sessions de clavardage s'y rattachant (transcriptions du dialogue écrit ou parlé). Ces fichiers ont ensuite été archivés sur disque compact (ce qui suppose, comme pour le MiniDV vidéo, une **migration** tous les 5 à 10 ans) avec le logiciel indispensable pour exploiter le jeu sur plate-forme Mac et PC.

Est-ce une solution idéale? Encore une fois, non, mais elle est meilleure que celle dont nous disposions dans les années 1980 — à savoir préserver avec nos propres moyens des performances sur bande **VHS**, sacrifiant ainsi peut-être une partie de la qualité que pourrait procurer un enregistrement sur **Beta**. Mais si nous avions attendu une solution parfaite cadrant avec notre budget, nous aurions probablement raté l'occasion d'acquérir l'abondance d'œuvres que nous avons maintenant sur bandes VHS. Quant aux œuvres numériques, nous anticipons des problèmes futurs de migration et de **compatibilité**. Une grande portion du programme de Franklin Furnace comprend maintenant non seulement les détails menant à la création d'œuvres d'art, mais aussi les étapes de préservation qui en découlent.