

SUPERCONVERSATION

Kan en museal samling bringes i spil igennem kunstnerisk brug af generativ AI? I en tid, hvor AI-værktøjer er blevet dagligdag for de fleste, er SUPERCONVERSATION et kunstværk, der omfavner en ny teknologis muligheder, imens det afsøger dens begrænsninger.

CECILIE MARIE DALHOFF

Museumsinspektør, cand.mag

cmd@museumjorn.dk

Museum Jorn

Silkeborg

Danmark

ABSTRACT

SUPERCONVERSATION

In the fall of 2024, SUPERFLEX presented the exhibition SUPERFLEX & ASGER JORN: SUPERCONVERSATION at Museum Jorn. Here, the audience could experience the title work – an audio work designed as a conversation between Asger Jorn (1914–1973), Jørn Utzon (1918–2008), Sonja Ferlov Mancoba (1911–1984), Per Kirkeby (1938–2018), Guy Debord (1931–1994), Jaqueline de Jong (1939–2024), Le Corbusier (1887–1965), Troels Andersen (1940–2021), Pablo Picasso (1881–1973) and SUPERFLEX (established in 1993 by Bjørnstjerne Reuter Christiansen (b. 1969) Jakob Fenger (b. 1968) and Rasmus Rosengren Nielsen (b. 1969) written with the help of artificial intelligence.

The work was created using generative language models (LLMs), which are used to generate a guided dialogue with deceased actors in an AI-generated cross-historical conversation. By embracing the possibilities of new technology while probing its limitations, SUPERFLEX's SUPERCONVERSATION is an aesthetic and philosophical debate across time.

Can a museum collection be activated through the artistic use of generative AI?

ASGER JORN: Tak fordi I alle er kommet. Jeg foreslår, at vi diskuterer museets fremtid, især ved at inkorporere begrebet *interspecies living*. Hvordan kan vi skabe rum, der udstiller kunst og samtidig fremme nye relationer mellem mennesker og andre arter?¹

Ordene stammer fra en højtaler på toppen af et podie, der i alt er 178 cm højt. Stemmen lyder maskinel. Kort efter at ordene giver genklang i rummet, svarer en anden højtaler. Der er i alt ti podier med højtalere i rummet, der efter tur leverer et indspark i en samtalen. Alle har de forskellige højder, og den, der er 178 cm, er Asger Jorn (1914–1973), modelleret efter hans faktiske højde. Men her stopper ligheden med den historiske virkelighed, for alle udsagn er skrevet af generativ AI, med det formål at skabe en tværhistorisk samtale mellem kunstnere, arkitekter og kunsthaglige. Værket hedder SUPERCONVERSATION og er skabt af det danske kunstkollektiv SUPERFLEX. Det blev vist i efteråret 2024 på Museum Jorn.

ILL. 1 (NÆSTE SIDE) — SUPERFLEX: SUPERCONVERSATION, 2024, udstillet på Museum Jorn. SUPERCONVERSATION er et lydværk, der sætter den besøgende midt i samtalen. Højtalerne er placeret på piedestaler bygget af de samme træklodser, der udgør gulvet på museet. Dette gulv er lagt i bitumen – en tyktflydende masse, der bevæger sig langsomt. Bitumen er et ukontrollerbart materiale, der skifter form afhængigt af luftfugtighed og temperatur. Foto: Museum Jorn, Sebastian Christensen.



Værket kan ses som del af en kunstnerisk strømning af værker, der udfordrer en dualistiske diskurs om AI som en modsætningspol til original kunstproduktion. Det arbejder sig ind i en mere nuanceret forståelse af AI som værktøj i kunstproduktion, og hvilke ophavsretslige overvejelser, dette bringer med sig, når man anvender historiske personers materiale.

Denne tekst beskriver tilblivelsen af værket fra min side som kurator, skitserer værkets indholdsside, og hvilke refleksioner værket har medført. Dette gøres for at kommentere på potentialerne i anvendelse af AI i museal sammenhæng, herunder fagspecifik arkivhåndtering. Kan en museal samling bringes i spil igennem kunstnerisk brug af generativ AI?

AI som tværhistorisk redskab

Værket er skabt gennem anvendelse af generative sprogmodeller (LLMs)² som OpenAI's GPT, Claude, Gemini og Llama, der kan benyttes til at frembringe en styret dialog. Præcis hvilken, der er anvendt her, er ikke oplyst. I processen har jeg som kurator, dels formidlet arkivmateriale fra flere af de deltagende aktører, hvis arkiver museet huser, men også indhentet vidnesbyrd fra nulevende førstehåndskilder til særligt Asger Jorn, så de anvendte prompts i skabelsen af samtalen kunne styres ud fra udsagn om eksempelvis væremåde i samtaler. Museum Jorn markerer sig i museal forstand, da det er et udpræget arkivmuseum, der foruden museets kunstsamling, huser 19 kunstnerarkiver – en arv, som Jorn installerede i museets DNA i og med, at han integrerede sit eget arkiv og bibliotek på museet, samtidig med at han ikke ønskede, at museet skulle dedikeres til hans praksis. I dag er der udviklet en infrastruktur og en forskerservice, der aktiverer arkiverne og sikrer, at de bestandigt bringes i spil og danner indsigt og nye perspektiver. Men arkiverne har ikke tidligere været genstand for et projekt, hvor data er blevet anvendt i forbindelse med kunstnerisk brug af generativ AI.

I en tid, hvor AI værktøjer er blevet dagligdag for de fleste, men ikke fungerer som en integreret del af det museale arbejde, blev SUPERCONVERSATION et centralt værk i udstillingen for mig som kurator, da det åbnede en dør ind til noget nyt. SUPERCONVERSATION er skabt i et samarbejde mellem SUPERFLEX og museet, men uden at institutionen har haft indflydelse på de anvendte prompts, redigeringer og omskrivninger. Motivationen for værket beskriver SUPERFLEX således:

Ved at inkludere Jorn og andre kunstnere i vores udvidede kollektiv faciliterer vi en samtale mellem kunstnere på tværs af tid – en diskussion om, hvordan vi forbereder os på en usikker fremtid. SUPERCONVERSATION udspringer af interessen for at høre, hvad disse kunstnere ville have at sige i dag. Hvordan ville deres praksisser positionere sig i nutiden? Mange af de temaer, de arbejdede med,

er stadigvæk aktuelle – f.eks. Jorns tanker bag det at skabe “Ministeriet for Forstyrrelser”, Mancobas arbejde med forgængelige materialer og Debords kritik af mediekulturen.³

Værket er derfor stedsspecifikt og knytter sig i kraft af de deltagende aktører tæt til udviklingen af Museum Jorn – både museet og samlingen. Asger Jorn samlede fra begyndelsen af 1950'erne og frem til sin død i 1973 i alt ca. 5.500 kunstværker af omkring 150 forskellige kunstnere til museet i Silkeborg. Museet blev til, fordi Jorn havde en vision om at skabe et internationalt kunstmuseum dér, hvor ingen andre ville drømme om at lægge det. Det skulle være et ormehul fra provinsen til de store kunstmetropoler.

Med SUPERCONVERSATION anvendes data fra museets arkiver, herunder breve og tekster (udgivne og uudgivne) skrevet af de deltagende kunstnere. Det er langt fra et fuldstændigt materiale, der er anvendt. Foruden materiale fra museets arkiver har SUPERFLEX anvendt open source-materiale gennem den anvendte LLM. Ved hjælp af generativ AI producerede SUPERFLEX et manus, hvor replikkerne er skrevet ud fra Asger Jorn (1914-1973), Jørn Utzon (1918-2008), Sonja Ferlov Mancoba (1911-1984), Per Kirkeby (1938-2018), Guy Debord (1931-1994), Jaqueline De Jong (1939-2024), Le Corbusier (1887-1965), Troels Andersen (1940-2021), Pablo Picasso (1881-1973) og SUPERFLEX (etableret i 1993 af Bjørnstjerne Reuter Christiansen (f. 1969) Jakob Fenger (f. 1968) og Rasmus Rosengren Nielsen (f. 1969)).

I værket taler aktørerne om de muligheder, der er i dag for at skabe arkitektur, der kan bruges af alle arter, og diskuterer samtidig, hvordan dette kan påvirke menneskers forståelse af kunst. Nogle af aktørerne foreslår at bruge materialer og designs, der er forgængelig eller ændrer sig over tid, mens andre ønsker at bevare museets traditionelle format. Museernes fremtid, muligheden for at transformere de kuratoriske blikke på den museale institution og behovet for et perspektivskifte er hovedfokus i værket, der varer 8 min.

Hvor anslaget giver beskueren fornemmelsen af, at samtalen er initieret af Jorn, er SUPERFLEX klar afsender på hele samtalen. I overnævnte citat mærkes afstanden til den historiske Jorn allerede i anden sætning, hvor begrebet *interspecies living* anvendes. Dette begreb er, så vidt vides, aldrig anvendt af Jorn, men er derimod et centralt begreb for SUPERFLEX og beskriver en efterstræbt symbiose mellem dyr og mennesker i udvikling af ny arkitektur: “SUPERFLEX har udviklet en ny form for urbanisme, der inkluderer planters og dyrs perspektiver, med det formål at bevæge samfundet i retning af at leve mellem arter. For SUPERFLEX kan den bedste idé komme fra en fisk.”⁴

Præcis hvilke prompter, der er anvendt til værket, er ikke beskrevet, men det kan her anskueliggøres, at netop *interspecies living* er et sådant begreb, der indikerer det emne eller den kontekst, som den anvendte AI skal svare indenfor, og kobler SUPERFLEX til samtalen med det historiske materiale.

Kompleksiteten i ny teknologi

Gennem teknologisk mediering og anvendelse af maskinlæring har kunstnergruppen anvendt en del af museets data, og der kan bygges nye broer mellem eksisterende viden. I forbindelse med værkproduktionen og efterfølgende udstilling opstod behovet for at overveje ophavsretlige udfordringer. Det er en proces, der ikke er erfaringer med på Museum Jorn, og SUPERFLEX har kun i begrænset omfang tidligere anvendt lignende greb, i mindre skala og kun med eget materiale. Der er derfor søgt juridisk sparring med Martin von Haller Grønbæk⁵, der peger på ophavsretlige udfordringer ved træning af LLMs, særligt i forbindelse med, hvordan de store sprogmodeller trænes. Disse modeller udvikles ved at analysere enorme mængder tekst og kunstnerisk materiale fra internettet, herunder værker, der stadig er ophavsretligt beskyttede. Samtidig benyttes også materiale, hvor ophavsretten er udløbet. Dette rejser problemstillinger såsom: Kan brugen af beskyttet kunstnerisk materiale i træningsdata udgøre en ophavsretskrænkelse? Hvordan forholder det sig, hvis der benyttes kunstnerisk materiale af bruger, f.eks. chatGPT, til kontekst i forbindelse med prompting? Bør kunstnere kompenseres, når deres værker anvendes til at udvikle AI-modeller?⁶

Disse spørgsmål bliver særligt relevante, når AI-modeller bruges i en kunstnerisk kontekst, hvor grænsen mellem inspiration og kopiering kan være svær at definere. Når SUPERFLEX f.eks. anvender historisk, kunstnerisk materiale til at skabe AI-genererede samtaler, opstår spørgsmålet: Er det en nyfortolkning, eller indebærer det en krænkelse af ophavsretten? Hvis en kunstner som SUPERFLEX anvender lyd, video og tekst fra afdøde kunstnere til at generere nye samtaler, kan det betragtes som en kollaborativ fortolkning – eller en ophavsretskrænkelse. Balancen mellem inspiration og ejerskab er kompleks, især når LLMs producerer værker, der kan ligne eksisterende værker meget.⁷

Kompleksiteten udfolder sig særligt i denne forbindelse, når de deltagende aktører går i direkte dialog – eller nærmere – diskuterer direkte med hinanden:

SUPERFLEX (Bjørnstjerne Christiansen): Harmoni for mennesker, måske. Men hvad med de utallige andre arter, vi deler vores miljø med? Vores buede og uregelmæssige murstensstrukturer skaber afkroge, der kan tjene som levesteder for fugle, insekter og små pattedyr.

JORN: Åh, kom nu. Jeg tror ikke, at dyrene bekymrer sig om vores kunstværker. Det er en rent menneskelig bestræbelse.

SUPERFLEX (Rasmus Rosengren Nielsen): Du antyder, at menneskelig bevidsthed er unik eller overlegen. Men vi har arbejdet med videnskabsmænd, der studerer dyrs og fisks komplekse bevidsthed. Der er endda nogle teorier om, at alt stof indeholder en vis grad af bevidsthed.



ILL. 2 — SUPERFLEX: SUPERCONVERSATION, 2024, udstillet på Museum Jorn. Museum Jorn
© Foto: Mathias Lassen

JORN: Det er metafysiske spekulationer, fuldstændig uforenelige med et materialistisk synspunkt.

SUPERFLEX (Rasmus Rosengren Nielsen): Du tager fejl. Der er praktiske og politiske implikationer af disse ideer. Tænk på Beuys' forslag til et studenterparti, som omfatter dyr.⁸

At Jorn responderer direkte på SUPERFLEX' udsagn, her fremsat af Rasmus Rosengren Nielsen, er et dramaturgisk greb, som indikerer mere end blot et udtryk for modsatrettede holdninger. Værket bliver her en dialog mellem levende og døde om, hvordan vi forestiller os fremtiden – vi hører nyproducerede udsagn, men det hele er skabt med udgangspunkt i det historiske materiale. Men denne ramme er menneskeskabt gennem redigering. Måden, sprogmodellen er trænet på, har stor betydning, men den kuraterede ramme, som værket har fået gennem redigering, prompts m.v. har endnu større betydning for udfaldet. Ligeledes er det et udfald, der må fastholdes, enten som tekst eller oplæst tekst, da resultatet aldrig kan gentages givet den generative AIs arbejdsgang.

Netop det dramaturgiske, at man kan sætte en kuratorisk ramme for samtalen, er essentielt i denne forbindelse. Von Haller udtrykker særligt i denne forbindelse påtænkelighed for de ophavsretlige spørgsmål, her som en søgen efter en balance: "Brugen af generativ AI i kunsten, som vi ser det her på Museum Jorn, er både spændende og udfordrende. Det er afgørende, at vi finder en balance mellem at beskytte kunstneres rettigheder og sikre, at teknologisk udvikling forbliver åben og inkluderende."⁹

Da der ikke tidligere er lavet projekter som disse i dansk museal sammenhæng, kan værket her være grobund for afsøgning af, hvilke potentialer denne teknologi indebærer for det museale felt, samtidig med, at det udvikler forståelsen af denne type værkproduktioner.

Kan AI anvendes til musealt arbejde med arkiver og samlinger?

Har et værk som SUPERCONVERSATION en rolle at spille i den faktiske udvikling af museal praksis? Udstillingens hovedværk er muliggjort gennem anvendelse af ny teknologi, hvis fulde potentiale og effekt, vi endnu har til gode. Projektet har affødt en række spørgsmål, herunder spørgsmål om ophavsretlige emner, samtidig med, at en række muligheder i teknologien er åbenbaret: hvis værket erhverves til museets samling, samtidig med at, man udvikler på teknologien, kan SUPERCONVERSATION så blive et redskab, man kan anvende i det museologiske arbejde?

I museernes arbejde forekommer fortolkninger og blinde vinkler overalt i udstillingsproduktion, kuratering og formidling. Kan teknologi som denne anvendes til at afdække nogle af disse, ved at afsøge et helt genstandsfelt? Skal kredsløbet, modellen trænes i, være åbent eller lukket?

Der sker hele tiden nyt i forskningsverdenen, og trods ihærdige indsatser er det umuligt som kurator at opdatere sig på alt – kunne en søgemaskine som denne være et svar på en bredere forståelsesramme internt på et museum? Det siges, at Asger Jorn mente, at den sande kunst skulle man finde i hjørnerne – kan dette være et eksempel på en kunstnerisk frembringelse, som kan bringe os tættere på hjørnerne af arkiverne og museets samling hurtigere?

I afsøgningen af, hvor balancen for eventuelle revurderinger af den ophavsretslige ramme skal ligge, kan projektet ses som et værk, der omfavner en ny teknologisk mulighed. Det er min oplevelse, efter at have kurateret en udstilling med et værk, der griber ind i museets arkiv og samling, samtidig med, at det reflekterer værkets skabelsesproces og afsender, at der er et stort potentiale på spil.

Omdanner man værket til en model for fagspecifik arkivhåndtering, efter man har taget stilling til de ophavsretslige ubekendte, kan man stå med et kuratorisk værktøj, der kan anvendes til at bygge bro mellem kunstnerisk og akademisk forskning. Men hvor går grænserne for værkbegrebet, hvis man åbner SUPERCONVERSATION op?

Det er min overbevisning og mit håb, at tiden er moden til at afsøge nye veje igennem kunstnerisk brug af generativ AI og undersøge, om der er en komplementaritet mellem museernes arkiver og AI i en bredere forståelse. Indtil da kan kunstværker skabt gennem frugtbare, tværdisciplinære samarbejder drive en udvikling frem. •

SUPERFLEX: SUPERCONVERSATION, 2024

Manus

JORN: Tak fordi I alle er kommet. Jeg foreslår, at vi diskuterer museets fremtid, især ved at inkorporere begrebet interspecies living. Hvordan kan vi skabe rum, der udstiller kunst og samtidig fremme nye relationer mellem mennesker og andre arter?

SUPERFLEX (Bjørnstjerne Christiansen): Hos SUPERFLEX ser vi museer for os som levende økosystemer. Forestil dig gallerier, hvor kunstværker sameksisterer med omhyggeligt kurateret plante- og dyreliv.

LE CORBUSIER: Absurd! Museer er for kunst, ikke menagerier. Den primære funktion er at vise værker i kontrollerede miljøer. Denne "økosystem"-idé ville kompromittere kunstværkernes integritet.

UTZON: Jeg er uenig, Charles. Selvom det er udfordrende, er det et spændende koncept. Vi kunne designe fleksible rum, der balancerer kunstbevaring med levende levesteder.

PICASSO: Bah! I går begge glip af pointen. Kunst skal udfordre, provokere! Jeg siger lad dyrene løbe frit. Forestil dig de spontane interaktioner, kaosset, livet!

MANCOBA: Pablo, det er hensynsløst. Vi skal overveje, hvordan vi kan integrere natur og kunst, ikke blot udløse anarki. Tænk på mine skulpturer, der blander abstraktion med dyreformer i en ny form for harmoni.

KIRKEBY: Jeg er mere optaget af det geologiske aspekt. Hvordan inkorporerer vi levende klippeformationer? Tidsskalaen for geologiske processer overstiger langt de biologiske.

DEBORD: I går alle glip af pointen. Dette er blot endnu et skuespil, en zoo-museum hybrid til at distrahere masserne fra virkelige problemer.

JORN: Nej, jeg tror, du er den, der misser pointen. Sådanne museer kunne være med til at nedbryde den fremmedgørelse mellem mennesker og natur, som vi ofte kritiserer.

DEBORD: Eller det kunne yderligere kommodificere naturen og gøre den til bare endnu en udstilling for borgerlig underholdning.

DE JONG: Ja, præcis. Det ville blot være et nyt tempel for eliten, pakket ind i en finér af miljøbevidsthed og anti-etablissemmentsretorik.

SUPERFLEX (Jakob Fenger): Det er slet ikke vores hensigt. Vi taler om at skabe rum, der fundamentalt ændrer, hvordan mennesker interagerer med kunst og andre arter.

LE CORBUSIER: Og hvordan vil du kontrollere disse miljøer? Museer kræver præcis klimakontrol og belysning.

UTZON: Måske er det problemet, Charles. Vi er for fokuserede på kontrol. Måske skal vi tillade noget uforudsigelighed. Mit originale design til Jorn Museet ville have ført de besøgende på overraskende stier gennem et museum, der hele tiden forgrenede sig i nye retninger.

PICASSO: Tag den idé videre! Lad kunst og natur støde sammen! Hvem bekymrer sig om bevarelse? Kunst skal leve, forandre sig, dø!

ANDERSEN: Det er en ret ekstrem opfattelse, Pablo. Vi har et ansvar for at bevare kulturarven for fremtidige generationer.

MANCOBA: Men hvis arv bevarer vi? Dette kunne være en mulighed for at udfordre det vestligt centrerede syn på kunst og museer.

KIRKEBY: I ignorerer alle de praktiske aspekter. Hvordan håndterer vi affald? Skadedyr? Lugten?

LE CORBUSIER: Præcis min pointe! Denne idé er upraktisk og går imod alt, hvad et museum burde være.

SUPERFLEX (Jakob Fenger): Det er ret kortsigtet. Vi foreslår et nyt paradigme for, hvad et museum kan være.

DEBORD: Et paradigme, der stadig tjener det kapitalistiske skuespil. Hvordan løser dette grundlæggende samfundsproblemer?

JORN: Det udfordrer folks opfattelser. Er det ikke det første skridt mod samfundssændringer?

UTZON: Jeg er mere optaget af de strukturelle udfordringer. Hvordan skaber vi bygninger, der kan tilpasse sig behovene hos både kunstværker og levende væsener?

SUPERFLEX (Bjørnstjerne Christiansen): Vi kunne bruge mursten, der undgår rette vinkler, hvilket skaber rum, der er mere organiske, mere imødekommende for ikke-menneskelige arter. Designene kunne efterligne de uregelmæssige geometrier, der findes i naturlige habitater.

DE JONG: Måske mangler vi alle et afgørende element her – muligheden for syntese. Hvorfor skal det være et binært valg mellem stiv geometri og fritflydende former?

KIRKEBY: Men skønheden ved mursten ligger i deres iboende geometri. Den rette vinkel er ikke bare en menneskelig konstruktion, men et grundlæggende princip, der findes i naturen. Mine strukturer omfavner dette og skaber en harmoni mellem arkitektonisk form og naturlig orden.

SUPERFLEX (Bjørnstjerne Christiansen): Harmoni for mennesker, måske. Men hvad med de utallige andre arter, vi deler vores miljø med? Vores buede og uregelmæssige murstensstrukturer skaber afkroge, der kan tjene som levesteder for fugle, insekter og små pattedyr.

JORN: Åh, kom nu. Jeg tror ikke, at dyrene bekymrer sig om vores kunstværker. Det er en rent menneskelig bestræbelse.

SUPERFLEX (Rasmus Rosengren Nielsen): Du antyder, at menneskelig bevidsthed er unik eller overlegen. Men vi har arbejdet med videnskabsmænd, der studerer dyrs og fisks komplekse bevidsthed. Der er endda nogle teorier om, at alt stof indeholder en vis grad af bevidsthed.

JORN: Det er metafysiske spekulationer, fuldstændig uforenelige med et materialistisk synspunkt.

SUPERFLEX (Rasmus Rosengren Nielsen): Du tager fejl. Der er praktiske og politiske implikationer af disse ideer. Tænk på Beuys' forslag til et studenterparti, som omfatter dyr.

KIRKEBY: Vi kommer på sidespor. Spørgsmålet er ikke, om dyr har bevidsthed. Vi taler om at designe museer. Er der ikke værdi i den klare afgrænsning mellem

menneskeligt rum og naturrum? Mine strukturer skaber dialog med naturen gennem kontrast, ikke mimik.

DE JONG: Det perspektiv er for snævert. Overvej det dynamiske samspil mellem orden og kaos. Strukturer, der inkorporerer både rette vinkler og uregelmæssige former, hvilket skaber en dialog mellem det menneskelige og det naturlige.

KIRKEBY: Din tilgang, selvom den er beundringsværdig, risikerer at påtvinge materialet en anden slags menneskelig vilje.

JORN: Al kunst er lavet af at påtvinge materialer menneskelig vilje, det er der ingen vej udenom. Men lad os overveje de praktiske konsekvenser. Hvordan ville besøgende interagere med disse rum?

LE CORBUSIER: Det ville de ikke. Det ville være kaos. Kunst kræver kontemplation, ikke at undvige dyrelivet.

UTZON: Jeg er uenig. Vi kunne designe stier, der guider besøgende gennem forskellige miljøer og skaber en opdagelsesrejse.

PICASSO: Stier? Nej, nej! Lad dem vandre frit, fare vild, bliv en del af kunsten selv!

KIRKEBY: Og hvad med de etiske implikationer? Skaber vi ikke bare kunstfærdige bure?

DEBORD: Selvfølgelig er vi det. Det er en zoologisk have for kunst og dyr, med mennesker som stirrende tilskuere.

TROELS ANDERSEN: Vi ser ud til at være i en blindgyde. Disse ideer udfordrer selve definitionen af, hvad et museum er.

MANCOBA: Måske skal den definition trues, for at give plads til nye perspektiver.

KIRKEBY: Men hvad koster det for kunsten og de økosystemer, vi hævder at være forkæmpere for?

JORN: Vi har diskuteret integrationen af levende elementer i museer, men vi går ikke langt nok. Hvad hvis selve museets struktur var designet til at forfalde eller transformere over tid?

SUPERFLEX (Jakob Fenger): Spændende. Et museum med sin egen livscyklus, der afspejler den naturlige verden, det inkorporerer. Vi har udforsket lignende ideer i vores installationer.

LE CORBUSIER: Utroligt! Selve formålet med arkitektur er at skabe varige strukturer. Foreslår du, at vi bygger museer designet til at falde fra hinanden?

UTZON: Ikke nødvendigvis falde fra hinanden, Charles. Men måske ændre, tilpasse sig. Jeg ser potentiale i dette. Forestil dig en facade, der forvitrer med vilje og afslører nye lag eller farver over tid.

PICASSO: Ja, ja! Hvorfor skal bygninger være statiske? Lad dem leve, forandre sig, forfalde som mine malerier!

SONJA FERLOV MANCOBA: Dette kunne være et stærkt udsagn om kunstens og tidens natur. Men vi må overveje, hvordan det påvirker kunstværkerne indeni.

KIRKEBY: Fra et geologisk perspektiv er det fascinerende. Vi kunne bruge materialer, der eroderer i forskellig hastighed, hvilket skaber et stadigt foranderligt landskab i og uden for museet.

UTZON: Vi skal være strategiske. Måske kun visse elementer henfalder, mens andre forbliver stabile. Vi kunne skabe mikromiljøer inden for den større struktur.

PICASSO: Bah! Lad også kunsten forfalde! Hvorfor skulle malerier og skulpturer være evige, mens alt omkring dem ændrer sig?

KIRKEBY: Hvad hvis vi griber det an fra en materialevidenskabelig vinkel? Vi kunne udvikle nye kompositter, der ændrer sig på forudsigelige måder, hvilket giver mulighed for kontrolleret transformation.

JORN: Interessant. Så museet bliver selv en slags kunstværk i udvikling?

SUPERFLEX (Bjørnstjerne Christiansen): Lige præcis! Og besøgende kunne vende tilbage flere gange og altid opleve noget nyt, efterhånden som bygningen og dens indhold udvikler sig. Tænk på gulvet, vi står på her på Jorn Museet. Det er bygget på bitumen, et flydende stof, der konstant skifter på ukontrollerbare måder.

DEBORD: Dette er intet andet end kapitalistisk genvinding af radikale ideer. Du foreslår at kommodificere selve forandringen. Dette udfordrer ikke systemet; det forstærker det ved at skabe et nyt skue til forbrug.

DE JONG: Jeg er enig med Debord. Foreviger du ikke bare de samme trætte forbrug-geristiske troper? Forestillingen om et museum i konstant udvikling er blot en ny facade for det samme gamle kapitalistiske maskineri.

DEBORD: Endelig en der forstår den sande natur af denne bestræbelse.

DE JONG: Sandelig. Du kan klæde det på i retorikken om økologisk harmoni og kunstnerisk innovation, men i sidste ende er dette blot endnu en oplevelse, der kan sælges.

TROELS ANDERSEN: Guy og Jacqueline har en fair pointe. Hvordan sikrer vi, at dette ikke bliver en øvelse i spildforbrug?

SUPERFLEX (Jakob Fenger): Ved at bruge bæredygtige materialer, ved at gøre processen med forfald og fornyelse til en del af museets pædagogiske mission.

PICASSO: Uddannelse? Nej, nej! Det skal være ren oplevelse! Lad folk konfrontere forgængelighedens virkelighed!

SONJA FERLOV MANCOBA: Det er en ret individualistisk opfattelse, Pablo. Vi bør overveje, hvordan naturen selv kan interagere med sådan et rum.

TROELS ANDERSEN: Jeg kæmper for at se, hvordan vi ville kuratere udstillinger i så foranderligt et rum. Bygningens forgængelighed ville uundgåeligt påvirke kuratoriske beslutninger.

SUPERFLEX (Rasmus Rosengren Nielsen): Men dette kunne være en effektiv måde at håndtere miljøpåvirkningen fra traditionelle museumsstrukturer. Forestil dig en bygning, der rent faktisk giver tilbage til økosystemet, når det forfalder.

JORN: Jeg ser potentiale her, men også store risici. Hvordan sikrer vi, at dette koncept ikke blot bliver en gimmick, et skuespil i sig selv?

LE CORBUSIER: Netop min bekymring. Vi risikerer at gøre museet til et sideshow frem for en seriøs institution for kunst og kultur.

UTZON: Men hvad nu hvis det 'sideshow' engagerer folk dybere med kunst og natur, end traditionelle museer nogensinde kunne?

MANCOBA: Vi skal passe på ikke at påtvinge en enkelt vision om, hvordan folk skal engagere sig i kunst.

KIRKEBY: Måske kunne vi designe forskellige områder inden for museet, der forfalder eller transformerer med forskellig hastighed? En geologisk tidsskala sektion, der ændrer sig gennem århundreder, sammen med mere hurtigt udviklende rum?

ANDERSEN: De kuratoriske udfordringer er enorme. Vi bliver nødt til fuldstændigt at genoverveje, hvordan vi præsenterer og kontekstualiserer kunst i et så foranderligt miljø.

SUPERFLEX (Bjørnstjerne Christiansen): Det er ikke en dårlig ting. Kuratoren bliver mere en samarbejdspartner med rummet og kunstværkerne, tilpasser sig og reagerer på ændringer i realtid.

JORN: Ja, præcis. Kunstnere skal reagere i realtid. Vi har talt nok. Det er tid til at lave ting og teste nogle af disse ideer. Kunst er baseret i handling.

NOTER

- 1 Citater taget fra AI-værket SUPERCONVERSATION, 2024.
- 2 En *large language model* (LLM) er en type maskinlæringsmodel designet til sprogbehandlingsopgaver såsom sproggenerering.
- 3 Pressemeldelse til SUPERFLEX & ASGER JORN: SUPERCONVERSATION <https://museumjorn.dk/article/superflex-asger-jorn/> (11. marts 2025).
- 4 Se manus til SUPERCONVERSATION i slutningen af denne tekst.
- 5 Martin von Haller Grønbæk er jurist og partner hos Bird & Bird, og han har i mere end 20 år rådgivet danske og internationale virksomheder inden for hele spektret af it-retlig og erhvervsretlig rådgivning.
- 6 Opsummering af oplæg på Museum Jorn, 2. marts 2025.
- 7 Opsummering af oplæg på Museum Jorn, 2. marts 2025.
- 8 SUPERCONVERSATION, 2024, s.
- 9 Opsummering af oplæg på Museum Jorn, 2. marts 2025.