

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 teknologisk mulighed, 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. •