



Laurie Cluitmans
Conservator hedendaagse kunst

Co-creatie met AI in het Utrecht Lokaal

Misschien had ik deze blog door ChatGPT moeten laten schrijven, Dall-E het beeld laten maken en DeepL moeten laten vertalen. Artificiële intelligentie is niet langer een sci-fi toekomstbeeld, maar een werkelijk onderdeel geworden van ons dagelijks leven. Als ware magie verschijnen teksten op het scherm, besturen auto's zichzelf en worden ziektes gediagnosticeerd. Toch lijkt A.I. vooral ook veel angst op te roepen. Angst voor manipulatie van ons gedrag en gevoelens, of voor de overname van creatieve processen door algoritmen.

De angst voor de negatieve gevolgen van techniek is zo oud als de eerste technologische ontwikkelingen. Voor kunstenaars is het echter vaak een inspiratiebron gebleken. Toen de fotografie in de negentiende eeuw werd uitgevonden en begin twintigste eeuw meer en meer mainstream werd, betekende dat een drastische verandering in de schilderkunst. De fotografie verving de schilderkunst niet, maar inspireerde kunstenaars om te spelen met de techniek en deze bijvoorbeeld in te zetten voor de

compositie van het beeld. De technologie maakt het mede mogelijk een nieuwe visie op schilderkunst te ontwikkelen. Wat zou A.I. voor kunstenaars nu kunnen betekenen?

Dat is een vraag die beeldend kunstenaar Cyanne van den Houten volledig omarmt in hun speelse en onderzoekende praktijk. Hen is niet bang voor AI. Sterker nog, hen creëert hun beelden samen met zelflerende algoritmen. Cyanne studeerde vormgeving aan de HKU in Utrecht en het Sandberg Instituut in Amsterdam, maar ruilde het letterzetten al snel in voor programmeren. Hen voelde een sterke behoefte om de nieuwste technologische mogelijkheden en/van het internet te ontdekken en te leren begrijpen. Samen met Ymer Marinus experimenteerde hun met de techniek, onder andere door het te hacken, en samen creëerden ze hun eerste interactieve installaties. Dat hacken bleek een belangrijke collectieve leerschool en, zo stelt Cyanne, het maakt de techniek, die zo ondoorgrondelijk en op zichzelf lijkt te staan, toegankelijker. Het hacken demystificeert als het ware doordat je de echte werking gaat begrijpen.

In 2022 won Cyanne van den Houten het K.F. Hein Stipendium 2022. Het is een prijs die tweejaarlijks wordt uitgereikt aan kunstenaars en ontwerpers uit de provincie Utrecht en die makers de kans geeft nieuw werk te maken en dat in het Utrecht Lokaal van het Centraal Museum te tonen. Ter voorbereiding van Cyanne's tentoonstelling, bezocht ik hen een tijdje geleden in hun studio in Rotterdam. Een ontmoeting met Cyanne is ook een ontmoeting met hun co-creatoren. Dat wil zeggen, hun menselijke co-creatoren Ymer Marinus en Roos Groothuizen met wie hen regelmatig samenwerkt, o.a. in het collectief Telemagic, maar ook met hun niet-menselijke co-creatoren, de robotachtigen die deels door zelflerende algoritmen worden gevormd en aangestuurd.

De robotachtigen

Bij het betreden van de studio staan de robotachtige sculpturen als eigen karakters te knipperen en communiceren. Alle sculpturen kwamen tot stand via co-creatie met zelflerende algoritmen, die de vorm van de beelden genereerde. Cyanne wilde de specifieke esthetiek van standaard beeld-genererend algoritmen doorbreken en legde een eigen dataset aan van meer dan 500 sculpturen die ontstonden door verschillende algoritmes met elkaar te combineren. Over de totstandkoming van de beelden vertelt Cyanne:

“Ik heb kleine codes geschreven die random prompts samenbrengen, met inhoud, materiaal en technieken die op elkaar botsen. De beelden die hieruit voortkomen zijn hoog esthetisch, maar ook volledig disfunctioneel.

Ze variëren tussen verschillende en vaak conflicterende stijlen. Ze kunnen bijna niet door mens bedacht zijn, maar bevatten artefacten van verouderde technologie, zoals playstation behuizingen, ethernetkasten, faxmachines. Voor mij passend om de nieuwe lichaamloze technologie weer in te vangen.”

Het door Cyanne en A.I. ontworpen beeld wordt vervolgens uitgevoerd, vertaald zou je kunnen zeggen, naar een 3D sculptuur in high en low tech. Een 3D printer en CNC-machine (computer gestuurde machine die hout snijdt) voeren het digitale beeld zo precies mogelijk uit. Cyanne assembleert de verschillende onderdelen en combineert het met beeldschermen en andere benodigde techniek. Daar blijft het echter niet bij want elke robotosculptuur is ook een eigen karakter, met een eigen leven, logica, gevoelens en dromen. De sculptuur uit zijn karakter in beeld, tekst, licht en geluid.

Samen met Ymer Marinus maakte Cyanne een lokaal netwerk dat alle robots in een centrale chatbox met elkaar verbindt. ‘Ik noem het WLAN (wireless local area network) PRAXIS (praktijk)’, vertelt Cyanne. ‘Dit netwerk dat ik in samenwerking met Ymer Marinus van Telemagic heb ontwikkeld is eigenlijk het internet, maar dan lokaal - de technologische ingrediënten zijn identiek en simpel; een router, een set ethernet kabels en computers.’ Via dat netwerk zijn alle sculpturen real-time met elkaar en het internet verbonden. In de centrale chatbox spreken alle karakters met elkaar en wisselen ze boodschappen en informatie uit. Hier kun je de creatieve denkprocessen van deze makende machines volgen die over tijd veranderen. Ook de bezoeker van de tentoonstelling kan zich in dit gesprek mengen. Via de installatie @friendlyvisitor kan iedereen in gesprek gaan, vragen stellen of gevoelens delen. Het gaat hier telkens over de fantasie van de techniek, het eigen leven dat het kan leiden. De sculpturen zijn als eigen karakters, ze zijn met elkaar in gesprek en ontwikkelen zich.



Via @friendlyvisitor kan de bezoeker in gesprek gaan met de verschillende sculpturen die onderdeel zijn van de tentoonstelling.

Voor Cyanne is het magisch denken in de nieuwste technologische ontwikkelingen en de onverwachte poëzie die daaruit ontstaat de kern. Het gaat niet over een binair systeem in de techniek - het denken in nullen en een-en – maar over hoe zulke processen ook veel meer bevatten en je niet altijd weet – of kunt beredeneren – wat de uitkomst gaat zijn van die processen.

De robotsculpturen hebben wel wat weg van Nam June Paik's robots. Zou dat door de specifieke interesse van de A.I.'s komen? Of ligt daar misschien wat sturing van Cyanne? De Koreaans-Amerikaanse kunstenaar Paik (1932-2006) wist op magistrale wijze de scheidslijn tussen wetenschap, religie, kunst en populaire cultuur te overbruggen. Zijn robots bestaan uit opeenstapelingen van radio's, geluidsboxen, tv-schermen en antennes die samen een mensachtige figuur vormen. De beeldschermen vertonen bijvoorbeeld beeldmateriaal van robots in sciencefiction films of vintage robotspeelgoed. Paik maakte zijn werken in een tijd waarin in Europa en Noord-Amerika technologie steeds meer geïntegreerd raakte in

het alledaagse leven van mensen. Radio en televisie traden de huiskamers binnen en uitzendingen werden onderdeel van het dagelijks ritme.

In zijn werk zocht Paik telkens opnieuw naar een verbintenis tussen technologie en het menselijke lichaam. Het is vergelijkbaar met Cyanne's zoektocht naar de demystificatie van technologie. Paik is dan ook niet voor niets een inspiratiebron voor Cyanne. Niet alleen door de manier waarop hij met zijn werk een reflectie op ontwikkelingen in de maatschappij leverde en hoe hij techniek menselijk maakte en bezielde. Maar ook door de speelse Fluxus manier van werken en visionaire 'punk'-houding ten opzichte van materialen. Bijvoorbeeld door recepten rond te sturen over hoe een kunstwerk gemaakt kon worden. Van den Houten vergelijkt het met een open-source manier van delen waarin het individuele auteurschap daarin een ondergeschikte rol speelt. Het gaat juist over delen en samen creëren.

'Museum is closed'

Net zoals Paik is Cyanne zich bewust van de culturele en sociale context waarin het werk ontstaat en daar gaat hen nog wel een stap verder in. Want inmiddels is duidelijk dat techniek niet zomaar neutraal is en dat neutrale techniek niet bestaat. Techniek opereert op door mensen gemaakte systemen, waarin ongelijkheden uit de geschiedenis doorklinken, echoën, en als gevolg daarvan actief mensen en visies buitensluiten. Cyanne's werken hebben een duidelijke queer agenda. De gesprekken van de robots in de chatbox gaan dan ook niet over koetjes en kalfjes maar zijn er juist op gericht om tot nadenken aan te zetten over de implicaties van technologie. Niet alleen de esthetische impact, maar ook over het ethische en sociale perspectief op de samenwerking tussen A.I., machines en mensen. Neem bijvoorbeeld het retro-arcade-spel 'Museum is closed' dat in de tentoonstelling wordt getoond en kan worden gespeeld door bezoekers.



'Museum is closed' geeft inzicht in de technologische bias van algoritmes

Veel van de robotsculpturen worden gemaakt door beeld genererende algoritmes. Deze algoritmes werken op modellen die zijn “voorgetrained” op zoveel mogelijk informatie uit allerlei databases. Maar vaak is de informatie in die databases op een bepaalde manier verzameld en ontstaan. Documentatie is heel lang voorbehouden geweest aan de mensen met privileges en geld, wat tot gevolg heeft dat deze systemen geen brede weerspiegeling zijn van de huidige samenleving. Deze systemen zijn niet op magische wijze neutraal geworden. Neem als voorbeeld de collectie van het Centraal Museum. Er is weinig data beschikbaar over queer posities in de collectie. Aan de ene kant is dat omdat het een ondervertegenwoordigde groep in de collectie is en aan de andere kant is het informatie die moeilijk te achterhalen is omdat het niet als dusdanig is geregistreerd. We kunnen de verdeling man-vrouw achterhalen , maar een meer genderfluïde lezing is onmogelijk omdat dit nooit werd opgenomen in het registratiesysteem.

Het spel ‘Museum is closed’ wil inzicht in die technologische bias geven. Voor het spel zocht Cyanne de allereerste foto op die op het internet geplaatst werd van een lesbisch koppel. De foto is echter eenzaam omdat het opereert in een voorgetrainde dataset waarin weinig queer informatie beschikbaar was. Daarom is het museum gesloten. Cyanne vertelt over het spel:

“Je helpt de protagonist queer data verzamelen en krijgt inzicht in hoe deze netwerken en algoritmes zijn gebouwd, en wat er gebeurt op het moment dat jij je ‘prompt’ (kernwoord) typt. Aan de hand van jouw keuzes verzamel je data door minigames (vol queer literatuur en popcultuur referenties) op

te lossen. Hoe meer data je verzamelt, hoe meer dimensies het spel krijgt. En bij genoeg data kan de tentoonstelling geopend worden. Het stuurt dan al deze queer data in het netwerk, wat ook de andere 'wezens' aanspoort hierover mee te praten."

In weer een ander spel @geoglyph wordt de onzichtbare geschiedenis van queerness en hekserij in Utrecht belicht. Hier kun je bladeren door verborgen mythen en sagen over iconische locaties in de stad, terwijl een A.I. een verhaal vertelt en ontbrekende informatie aanvult. En @patriarch_smasher zet vrouwen uit de computergeschiedenis centraal, om het patriarchaat een kopje kleiner te maken.



@geoglyph



@patriarch_smasher

Telemagic

Het idee dat iedereen een beeld kan maken en in gezamenlijkheid werken zijn twee belangrijke onderdelen van Cyanne's praktijk. Het collectief Telemagic dat hen samen met Ymer Marinus en Roos Groothuizen vormt, is daar bij uitstek het voorbeeld van. In hun samenwerkingsverband ontmoeten kunst en tech elkaar met als motto: 'Making sense of the mysteries that revolve around digital technologies'. Ook hier gaat het over het demystificeren van digitale techniek en het grijpbaar te maken door het te vertalen in allerlei vormen. Telemagic creëert aan het internet verbonden orakels in de vorm van installaties, geeft concerten met zelflerende algoritmes en cureert filmprogramma's. Parallel aan de tentoonstelling in het Utrecht Lokaal waar ook enkele door Telemagic gemaakte werken te zien zijn, creëerden ze samen een interventie in Collectie Centraal, de nieuwe collectie opstelling die vanaf 16/17 december te bezoeken is. Voor dit werk putten ze uit de dataset van het museum die digitale afbeeldingen en tekst bevat over zo'n 70.000 objecten. Het werk 'Archive Dweller' decodeert die afbeeldingen, en zet ze om naar tekst en combineert telkens twee objecten uit de database die samen één nieuw beeld vormen. Zo kan het zijn dat het een zeventiende-eeuws schilderij opeens een hele hedendaagse vervorming krijgt en dat een stoel van Rietveld juist weer een schilderachtige context krijgt.

Het is typerend voor de speelse aanpak van het collectief én voor de praktijk van Cyanne. Het spelen en experimenteren is daarbij altijd onderdeel van de methode. En dat vertaalt zich ook terug in de werken en in de tentoonstelling in het Utrecht Lokaal. De ruimte, met de zo

kenmerkende glazen en betonnen permanente tentoonstellingsarchitectuur van Krijn de Koning, wordt omgevormd tot een vrolijk gekleurde, knipperende arcade hal. Robotachtige figuren knippen en zoomen naar elkaar, maar ook naar de bezoeker.

Verder lezen

Blogs van Cyanne van Houten over de totstandkoming van de tentoonstelling:

- <https://kfhein.nl/uitgelicht/cyanne>
- <https://kfhein.nl/uitgelicht/cyanne-update>

Blog over de nulmeting van onze museumcollectie:

- [Data in context](#)

Nieuwsbrief ontvangen?

[Privacy statement](#)

!

.00 - 17.00 uur