

Artikel

Kunstmatige intelligentie

Informatie op een bordje

Ergens in een ruimte op het Amsterdam Science Park staan oude computers opgesteld: de eerste IBM-computer uit 1948 met radiobuizen, computers die werken op ponskaarten, oude Apple-computers, floppy's en diskettes. Dit is het Computer-museum van de Universiteit van Amsterdam. Toen ik het museum in 2008 bezocht voor een reportage in universiteitsblad *Folia* legde conservator en initiatiefnemer Edo Dooijes uit dat het bewaren van al die computers niet alleen een historische functie had. Regelmatig kwamen onderzoekers aanzetten met oude floppydisks of op een ander archaïsch materiaal opgeslagen onderzoeksdata die hij met behulp van die oude computers weer leesbaar kon maken.

Vaak moet ik terugdenken aan hoe die oude machines de enigen zijn die deze ooit met veel moeite vergaarde gegevens kunnen lezen. Nieuwe technologie wordt vaak met zulke hoge verwachtingen binnengehaald dat oude apparaten worden afgeschreven. Hoewel het tot dan toe altijd prima was gegaan met het oude. En dat is alleen zo omdat het nieuwe ding een of meer eigenschappen heeft waar de moderne mens vanaf dat moment niet meer zonder zou kunnen. Met die overstap ging niet alleen een apparaat verloren, maar ook een opslagplaats van kennis, een manier van denken.

Stills van
The Ochre Atelier,
ontwikkeld voor
Modigliani in
Tate Modern, 2017.
Courtesy:
Preloaded



Ruim baan

In kunstmusea krijgen nieuwe technologieën soms ook ruim baan. En al zijn ze niet zo radicaal, ze hebben wel invloed op de manier waarop we de kunst ervaren. Het gaat daarbij vaak om een combinatie van nieuwe verbeeldingstechnieken, zoals 3D-animaties en (pseudo-)interactie met het publiek. Naast het tonen van kunst en het delen van ontwikkelingen in die kunst uit heden en verleden gaat het in een kunstmuseum ook om het overbrengen van informatie. Geschreven tekst lijkt daarvoor de meest klassieke vorm. Nederlandse kunstmusea maken het zichzelf daarbij lastig. Het Rijksmuseum heeft als richtlijn dat tekstbordjes maximaal zestig woorden mogen bevatten, niet meer dan twee onderwerpen

Joke de Wolf

Naast het tonen van kunst en het delen van ontwikkelingen in kunst maken kunstmusea ook werk van het overdragen van informatie. Gaat nieuwe technologie, zoals eerder de VR-bril en nu AI en apps, de vertrouwde tekstbordjes vervangen? Biedt AI meerwaarde in het genieten of ervaren van kunst?



goed kijkt, iets leert over de kunstenaar en diens intenties, en eventueel ook nog iets over de geschiedenis van het kunstwerk.

aankaarten en de bezoeker ook nog uitnodigen om opnieuw naar het object te kijken. Zestig woorden is weinig; in het buitenland is het aantal woorden meestal hoger. In Frankrijk en Duitsland verbaas ik me altijd over de ernst waarmee museumbezoekers de vaak uitgebreide tekstborden tot zich nemen.

Ik heb het hier nadrukkelijk over kunstmusea. In de eerste plaats omdat ik daar als kunstcriticus nu eenmaal het meeste kom. Maar ook omdat er in kunstmusea meer dan in bijvoorbeeld een middeleeuws fort of een techniekmuseum een paar extra hordes zijn. Een kunstwerk is uniek en ziet er bijna altijd anders uit dan al het andere dat een bezoeker tot dan toe heeft gezien. Laten we er daarom van uitgaan dat het museum wil dat de bezoeker

Met de digitale accessoires die er tot nu toe zijn, lijken bovenstaande doelen moeilijk te behalen. Nog voordat AI zijn intrede deed in het museum, verscheen zo'n tien jaar geleden een apparaat van bijna 19de-eeuwse proporties, de Virtual Reality-bril (VR), die je als een pantser over ogen en oren moest schuiven. Facebook-eigenaar Mark Zuckerberg had in 2014 het bedrijf Oculus Rift, een van de pioniers op het gebied van VR, overgenomen voor twee miljard dollar. Dat was het begin van de VR-rage – een rage die in het kunstmuseum alweer over zijn hoogtepunt heen is. Zuckerberg dacht natuurlijk niet aan kunst, hij zag vooral grenzeloze mogelijkheden voor zijn eigen Facebook. 'The incredible thing about the technology is that you feel like you're actually present in →

another place with other people', schreef hij op zijn Facebookpagina.

In kunstmusea werd de gadget vooral ingezet om de bezoeker het gevoel te geven in de tijd van de kunstenaar te zijn beland. Bij de Modigliani-tentoonstelling in Tate Modern in 2017 kon je – na een tijd op je beurt wachten – dankzij een VR-bril rondlopen in het verlaten atelier van de kunstenaar. Om de VR-ervaring optimaal te laten zijn, moest de bezoeker een koptelefoon op en daar overheen een bril die als een duikbril alle contact met de omgeving onmogelijk maakte. Je was dus weliswaar virtueel elders, van een aanwezigheid in de ruimte kon je amper nog spreken. In Londen en ook de andere keren dat ik het ding heb opgehad voelde het als een dwangbuis.

Het atelier van Modigliani was knap nagmaakt, maar ik zag niets dat ik me niet had kunnen voorstellen zonder de bril. Door de console (de afstandsbediening) op de juiste manier te bewegen kon je klikken op objecten die in die studio lagen. Die objecten waren aanleiding voor steeds een korte tekst over de laatste treurige dagen van Amedeo Modigliani en zijn vriendin. De informatie was in orde, maar deze manier van overbrengen was op z'n zachtst gezegd omslachtig. Ik had dit net zo goed, en in een veel prettiger omgeving, op een bordje kunnen lezen.

Kunstenaars die AI gebruiken en daar soms, op hun manier, commentaar op geven zijn er volop

De grootste uitdaging tussen de informatie door was om niet vast te komen zitten in een hoek van de virtuele kamer, niet tegen de muren op te lopen en je zo te bewegen dat je de objecten kon aanklikken. Ik liep rond in de fantasie van een game-ontwerper over een kunstenaar. Het gaf me geen nieuwe inzichten over Modigliani, over zijn kunst of over zijn leefwereld. Ik was in een van de honderdduizenden parallelle gamewerelden beland in plaats van in een museum met unieke kunst.

Kleurenbrij

Inmiddels zou je verwachten dat AI ook in de kunstmusea zou zijn doorgedrongen. Kunstenaars die AI gebruiken en daar soms, op hun manier, commentaar op geven zijn er volop. Wereldwijd de bekendste is Refik Anadol, de Turkse mediakunstenaar die in 2022/2023 zijn AI via een enorm scherm in het MoMA 'voedde' met afbeeldingen van de collectie en als resultaat een eindeloos bewegende kleurenbrij serveerde die weliswaar veel bekijks trok maar wat mij betreft wel iets meer diepgang had kunnen gebruiken. De Duitse kunstenaar Hito Steyerl (die in 2022 een overzichtstentoonstelling had in het Amsterdamse Stedelijk) heeft met haar grondige, vaak ook grappige video-essays over de invloed van big tech op de democratie en de ongelijkheid in de wereld een veel kritischer opstelling. In Nederland buigt kunstenaar Femke Herregraven zich over een Creator Doctus-programma waarbij het Sandberg Instituut samenwerkt met Waag Futurelab om zich te verdiepen in de ontwikkeling van AI, het voorspellen van de toekomst door AI en de implicaties hiervan voor de financiële wereld.

In het Nxt Museum in Amsterdam, dat zich presenteert als 'experimentele kunstruimte die het snijvlak van kunst, technologie, wetenschap en geluid verkent', zijn vooral de resultaten te zien die kunstenaars vinden dankzij AI. In de tentoonstelling *Still Processing* (nog tot en met 5 oktober 2025) zie ik gepolijste fantasiedieren over elkaar heen buitelen (Balfua) en vormen muzikanten in lichamen die uit een fantasy game lijken te komen in een kunstwerk van Geoffrey Lillemon een brij van klanken en kleuren waar weinig boodschap uit te halen is. Rosa Menkman stelt zich kritischer op,

en kijkt ook naar de geschiedenis en bijvoorbeeld ingegroeide discriminatie van de beeld- en computertechniek. Een video die ze al in 2010 maakte over het verdwijnen van de beeldschermtechniek PAL laat als een van de weinige AI-kunstwerken hier wél ruimte voor poëzie en verbeelding.

Directe informatievoorziening in het kunstmuseum via AI heb ik in Nederland (nog) niet gezien. Het Van Abbemuseum werkt wel samen met Smartify, een in Londen gevestigd bedrijf dat de smartphone als een ‘tool for engagement’ inzet in plaats van als een afleiding. Hoe dat precies in de praktijk werkt, staat er helaas niet bij. Het Van Abbe gebruikt de dienst vooral als een manier om verschillende audiotours aan te bieden. Zo is er een ‘Lichamelijke Ontmoetingen Tour’ waarbij bij een aantal kunstwerken ‘cultuurprofessionals met een handicap’ de bezoeker via geluid en beeld, bijvoorbeeld in gebarentaal met ondertiteling, duidelijk maken hoe zij het museumbezoek ervaren. Het zijn verhalen van drie tot meer dan vijf minuten – dat is best lang als je alleen in een museum met je koptelefoon op naar een scherm kijkt. Bovendien gaan lang niet alle sprekers in op de kunstwerken waar ze aan gekoppeld zijn – dit lijkt vooral geschikt voor een verdieping voor- of achteraf.

Soortgelijke audiotours maken geen gebruik van AI, maar het bedrijf biedt ook andere diensten aan. Zo is er een app waarmee bezoekers met de camera van hun smartphone een kunstwerk kunnen laten herkennen, en waarmee het museum vervolgens meer informatie kan geven over het kunstwerk en de kunstenaar. Dat lijkt verdacht veel op de informatie die een bezoeker met behulp van het bordje naast het kunstwerk kan lezen. Behalve dat je hier opnieuw je smartphone bij nodig hebt.

Wollige taal

Zichtbaar aanwezige AI heb ik in een Nederlands museum nog niet kunnen opmerken. Wel is het aanbod in apps en via de websites steeds uitgebreider, en wordt de tekst op de borden steeds korter. Helaas is veel van de extra informatie gericht op het individu en de smartphone, terwijl kunst bekijken iets is wat je (ook) samen kunt doen. Je zou kunnen denken aan een scherm waarop bezoekers vragen kunnen

inspreken over de tentoonstelling en die vervolgens, met antwoord en al, blijven staan. Daarbij komt dat de kracht van beeldende kunst nu juist is dat er niet op alle vragen een eenduidig antwoord is te geven. Daarom zou AI wat mij betreft vooral mogen verwijzen naar andere kunst, schrijvers en denkers, al was het maar om de nieuwsgierigheid van de bezoeker te prikkelen.

Op dit moment biedt de Fondation Louis Vuitton in Parijs bij de grote tentoonstelling met het werk van David Hockney AI aan in de eigen app, die ook buiten het museum gratis is te gebruiken. Naast een (opmerkelijk uitgebreid) aanbod van gesproken en uitgeschreven toelichting op de tentoonstelling, is bij elke zaal ook de mogelijkheid in het Frans of het Engels vragen te stellen aan ‘notre IA’ over Hockney en zijn werk. Er worden al wat suggesties gedaan, bijvoorbeeld de vraag om de presentatie in de zaal samen te vatten, of een vraag naar hoe het de kunstenaar is gelukt schilderijen van de maan te maken – met een iPad, zoals ook in de tentoonstelling duidelijk wordt vermeld.

Typerend in de antwoorden van het AI-systeem – en al snel irritant – zijn de wollige taal en de vraag of we niet nog meer willen weten aan het eind van elk antwoord. Onduidelijk is op welke kennis deze AI zich baseert, de vraag hiernaar begrijpt het zelf niet. De catalogus heeft het blijkbaar niet eens gelezen, want op de vraag wie Norman Rosenthal is, gastconservator van de tentoonstelling en voormalig directeur van de Royal Academy in Londen, verwijst het AI naar de medewerkers van de Fondation. Willen we terwijl we op hen wachten misschien iets weten over een specifiek werk van Hockney in deze tentoonstelling? •



Joke de Wolf
is schrijver en
kunsthistoricus,
ze schrijft kunstkritieken
voor onder andere
De Groene Amsterdammer
en dagblad *Trouw*