

COMBINE24: GENEROIMASSA TAIDETTA

OMAR KHOLEIF

Ihmisille avoimen museon hoitaja on hahmo, joka vahtii julkisten instituutioiden holveja mustasukkaisesti – tai näin ihmiset ainakin usein kyseisen roolin ymmärtävät. Hoitaja sekä kuraattori, huoltaja sekä konservaattori, pappi tai virkamies: kaikki nämä ammatit ilmentävät myyttisen vartijan roolia ja tuovat mieleen hahmon, jonka toiminta on mystisen hämärän peitossa. Koska toimin mittavan valtiollisen kokoelman valvojana sellaisessa maailmankolkassa, jossa virallisia asiakirjoja tai historiallisia dokumentteja ei läheskään aina ole ihmisten saatavilla, olen pitänyt tärkeänä demystifioida ja selkeyttää asiaa luomalla indeksinomaisia työkaluja kielen keinoin. Kehittämällä avoimesti saatavilla olevaa kieltä modernin taiteen ja nykytaiteen kodifikaatiota ja uudelleenkodifikaatiota varten syntyy mahdollisuus tuottaa kulttuurisesti sijoittuneita merkintätapoja taiteen intertekstuaalisiin historioihin.

Syntymäisillään olevien teknologioiden rooli ja toimijuus ovat olleet keskeisiä tähän tavoitteeseen pyrittäessä. Erityisesti sen osalta, mitkä teknologiat mahdollistavat yleisöjä, niihin liittyvän poliittisen estetiikan läheistä tarkastelua unohtamatta. Nykyhetken jatkumo on tuonut alalla esiin jatkuvaa spekulatiota tekoälyn (AI) merkityksestä. Sen myötä on noussut esiin myös näennäistä kysyntää automaattiselle ja mekanistiselle kulttuurille, joka nähdään esimerkiksi avoimen AI:n, kuten ChatGPT:n syötetasolla tapahtuneen kehityksen levittämän automaattisen kulttuurin euforiaa peilaavana taidemuotona.

Huvittavaa kyllä, viimeaikaisten AI:n merkitystä korostavien hokemien perusolettamat muistuttavat selkeästi popkulttuurissa vallitsevia museoiden ylläpitoa koskevia mytologioita. Tekoälyn maailmaa on mytologisoitu jo 1940-luvulta alkaen ja kehitetty yhtä jalkaa nykyaikaisen tietojenkäsittelyn ja verkostokulttuurin historian kanssa. Generatiivinen data, AI ja taide ovat paikallisyhteisöllisiä jäänteitä, jotka kutsuvat esiin Sigmund Freudin kummallisuuden eli uncanny-käsitteen sakeita vesiä. Nämä kuvitellun ja todellisen maailman erillisyyden tuhoon johtavalla vaarallisen kaltevalla pinnalla asuvat asiat ovat olleet muuttumattoman aavemaisessa tilassa jo vuosikymmeniä.

Mutta juuri täällä alati lisääntyvä hämmennyksemme saattaa saada helpotusta. Eräs nyt esitettävissä oleva argumentti on, että generatiivisen taiteen alulle panevia käsitteitä rajoitti niiden mieltymys autonomisiin ”ei-ihmismäisiin” entiteetteihin, kuten Hans Haacken vuonna 1965 aloitetun ja vuoteen 2008 saakka työstetyn Condensation Cube -teoksen ilmentämiin materiaalin ulkoisiin muutoksiin. Nämä ei-ihmismäiset objektit saattoivat sisältää myös algoritmisten kaavojen tuloksena syntyneitä kaikkialle ulottuvaa automatisoitua estetiikkaa, kuten ensimmäistä kertaa 1980-luvulla kehitetyssä Harold Cohenin AARON-ohjelman ensimmäisen sukupolven versioissa.

Nämä perustavanlaatuiset teokset poikkeavat tietyistä nykyhetken pakkomielleistä, joiden voisi suoraan puhuen sanoa olevan kaareutuneita ihmisen läsnäolon reifikaation ympärille taiteen objektia konseptualisoitaessa ja prosessin joka vaiheessa. Tässä kuvaan astuu Combine24: uudenlainen taidekilpailu, jota hallitsevat joka puolelta maailmaa kutsuttujen taiteilijoiden ja luovan alan toimijoiden ilmaisuvoimaiset mahdollisuudet, ja jonka ajavana voimana toimivat Suomen Kansallisgallerian kokoelmista esiin nostetut 27 000 digitaalista artefaktia. Kansallisgalleria on verkkoseminaarin, avointen yhteisöllisten tilaisuuksien ja muiden ulospäin suuntautuneiden toimien keinoin kannustanut osallistujia lataamaan tarkoitusta varten mukautetun .api-integraation – tavan, jolla epätavanomaisia digitaalisia resursseja sekä objekteja voidaan synkronoida muiden tietokonejärjestelmien kanssa tai kutsua ihmisiä lataamaan kokoelman kaikki 27 000

teosta haluamallaan tavalla – inspiraation, haltuunoton tai mekanisaation toimintakentäksi.

Karsintakomitea valitsi osan töistä näyttelyyn, ja kilpailussa palkitaan voittajan sekä toiseksi tulleen lisäksi myös yksi yleisön suosikki. Näyttelyyn otetut taiteilijat ovat kuvataiteilijoita, suunnittelijoita ja tieteentekijöitä, jotka toimivat sekä yksin että eri puolilla maailmaa toimivien kollektiivien osina, ja joiden osallistuminen syötekäyttöisen automaation kautta ei riippunut ainoastaan uutisista, päähänpistoista tai ajavista voimista, vaan myös strategisesta tavoittamiseen tähtäävästä työstä ja suusta suuhun levinneestä puheesta [eli yhteisöstä].

Voiko yhteisöä milloinkaan täysin ”automatisoida”? Sosiaalisen eriytymisen, pirstaloitumisen ja COVID-19-pandemiaa seuranneen eristäytymisen maailmassa, missä monet etsivät edelleen parantavia ja rauhoittavia yhteisöllisyyden muotoja, ja jotka antagonisoivat levittämällä tietoa pelon ja kauhun sijaan. Generatiivisen tekoälyn valtakunta on ollut filosofisten kysymysten ympäröimä GAN-verkoston (generatiivisten kilpailevien verkoston) keksimisestä alkaen, jonka konseptin opin ymmärtämään Trevor Paglenin ImageNet Roulette -teoksen (2019) ja siihen liittyvän laajemman Kate Crawfordin kanssa toteutetun hankkeen kautta, jolla kartoitettiin keinoälyn oppimisen, opettamisen ja vinoutumien syntymisen tapoja ihmisen tekemänä ja ihmistä vastaan. Se herätti henkiin muinaisia pelkoja orwellilaisesta teknologisesta valvonnasta, semioottisista virtauksista ja välittämisen muodoista.

Jos 1900-luvun taitteen avantgarde-tyylin perustana toimivat ympyrät ja neliöt, etenkin se yksi Musta neliö (1915), tietojenkäsittelyn neliöjuuri puolestaan voidaan palauttaa yhtä lailla vain yhteen asiaan: kieleen, tai tarkemmin ottaen kieliin ja niiden osajoukkoihin. Yhdessä saadaan kaksisuuntaista viestintää, eli dialogia, vaikka tuote olisikin automaatiota; kyseessä on taiteellinen käytäntö, joka löytää populaaria ilmaisua surrealistien, teatterintekijöiden ja nykypäivän abstrakteja aiheita maalavien kaltaisten taiteilijoiden muodostamien kollektiivien töissä. Combine24-näyttelyyn valittujen taiteilijoiden töistä voi löytää useita luovia ja uusia tapoja suhtautua Kansallisgallerian kokoelmiin.

Kehon, liikkeen ja eleiden tutkiminen johtaa asentojen ja poseerauksen tarkasteluun historian saatossa: kenelle sinä poseeraat? Metadatan jäsentely saattaa irrottaa tiettyjä kollaaseja toisistaan muodostaakseen sitten uusia kollaasimaisia muotoja. Maisemaa paikkana, entiteettinä, kaupunkina ja historiallisena asumuksena kartoitetaan, uudelleenkartoitetaan, yhdistellään, erotellaan ja järjestellään uudelleen erilaisia digitaalisia työkaluja käyttäen. Sekä abstraktit että kuvalliset visuaaliset muodot löytävät täältä turvallista tilaa. Mutta tilaa on silti myös satunnaisuuden ja kaaoksen hetkellisille ilmentymille, joilla tarkastellaan tieteen ja numeroiden lainalaisuuksia. Kun kiihdytät vauhtiasi kohti näyttelyn loppua, generatiivisen käsite on todennäköisesti muuttanut merkitystään. Se voi todellakin olla automaattista, mutta sen automatisointi tapahtuu usean tietoisuuden lähteestä ja ulottuu pelkän syötteen ja tuotteen kaksinaisuuden tuolle puolen, kohti ennennäkemättömien ulottuvuuksien monia napoja.

Professori Dr Omar Kholeif on Yhdistyneissä arabimiraateissa sijaitsevan Sharjahin taidesäätiön (Sharjahin hallitus) kokoelmista vastaava johtaja sekä vanhempi kuraattori ja Yhdistyneessä kuningaskunnassa sijaitsevan Teessiden yliopiston MIMA-tutkimusyksikön vieraileva professori. Hän on kirjoittanut useita kirjoja, joista viimeisimpiä ovat Nil Yalter: Circular Tension (Mousse Publishing 2024), Magda Stawarska (imagine/otherwise) (Sternberg Press 2024) ja Internet_Art: From the Birth of the Web to the Rise of NFTs (Phaidon 2023). Hän on taiteen, teknologian ja sosiaalisen oikeudenmukaisuuden risteyskohdassa sijaitsevan voittoa tavoittelemattoman artPost21-toimiston perustaja sekä pääasiallinen kumppani.