

AFKOD KUNSTEN

digitale metoder til digitale
kunstsamlinger

Karoline Liv Vildlyng, informationsspecialist

Max Odsbjerg Pedersen, informationsspecialist

Velkommen og præsentation

Præsentation af dagens undervisere – hvem er vi?

- Karoline Liv Vildlyng
- Max Odsbjerg Pedersen

Præsentation af baggrunden for workshoppen

- Digitale samlinger er i stigende grad en del af rammeaftaler eller brugerstrategi for alle museers, arkivers og galleriers udbud - og vi skal vide hvad vi kan bruge dem til

#1 Diskussionsøvelse

1. Find sammen i par af to og diskuter dine forventninger til workshoppen
2. Hvad forventer du at vide efter dagens workshop som du ikke allerede ved?
3. Hvad er dine erfaringer med at arbejde med digitale samlinger og/eller digitale metoder?



Hvad ved du efter dagens workshop?

Du ved hvad SMK Open er og hvordan du kan bruge digitale metoder til at trække data ud om værker i samlingen

Du ved også:

- Hvad et pixel og en API er
- (mere) om hvordan en computer ser eller aflæser et billede
- Hvordan du kan finde ud af hvilke værker i samlingen der har været udstillet mest
- Hvordan du kan skabe oversigter over de mest brugte farver i et maleri



Kompetencemål for studerende

At du:

Får en grundlæggende forståelse for hvordan du kan bruge digitale metoder til at få viden om samlingerne og værkerne i SMK Open, samt hvorfor du måske gerne vil indkorporere digitale metoder i din akademiske praksis

- Udvikler kritisk bevidsthed om digitale samlinger, hvad de kan bruges til og ikke bruges til, samt hvilke potentialer digitale metoder kan have som værktøjer
- Føler dig sikker og tryg ved at udforske digitale metoder og digitale samlinger på egen hånd

Program for dagens workshop

Første blok - Intro (50 minutter)

- En intro til digitale samlinger, grundlæggende forståelser og antagelser
- Fem nøgleord
- Hvad kan vi med digitale samlinger - og hvad kan vi ikke?

Anden blok - hands-on code along med Max (45 minutter)

- Indhentning af data
- Transformation af data
- Analyse

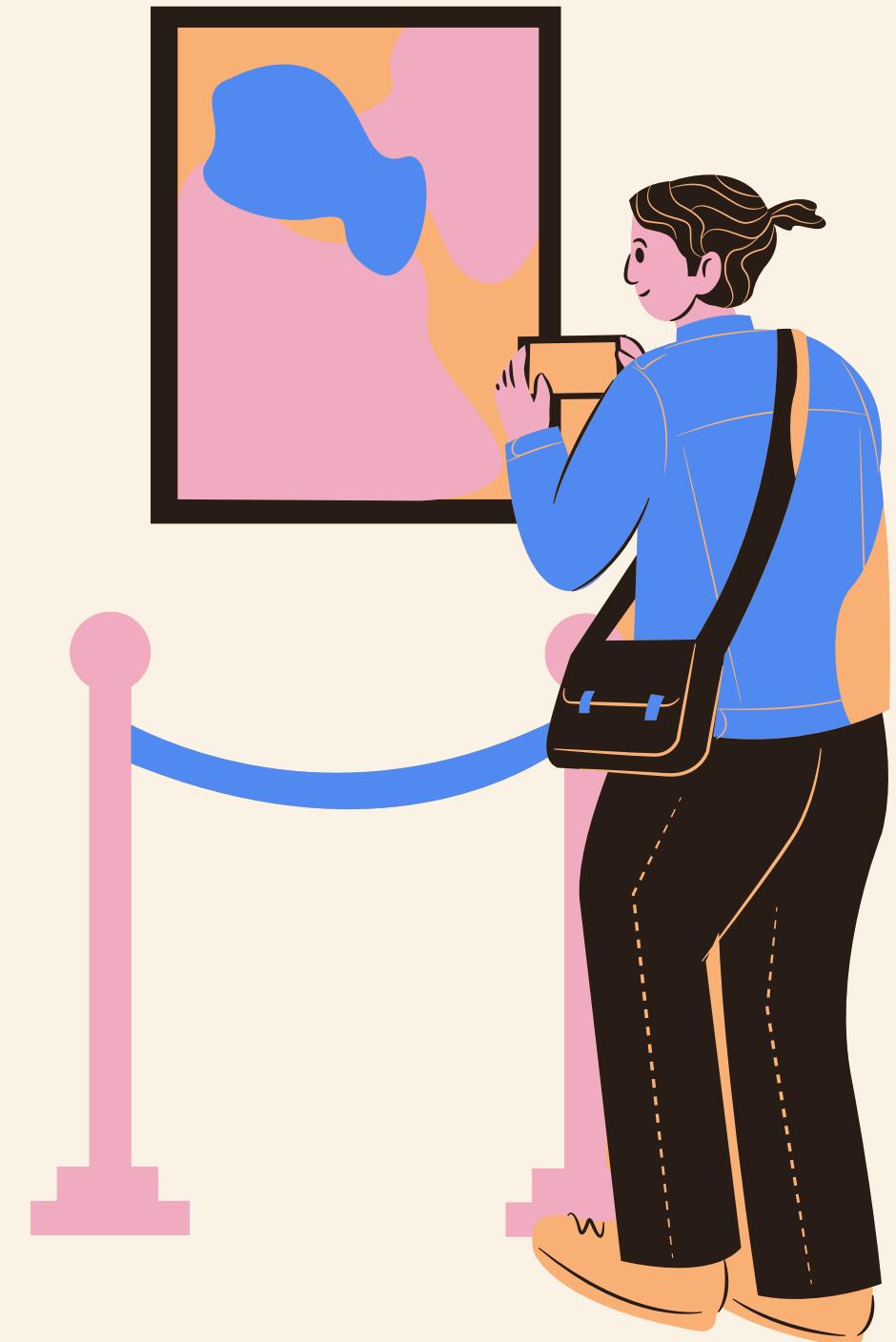
Tredje blok - demonstration af next level og kritisk diskussion (45 minutter)

- Guldalderens farver - visualisering og analyse af farver i digitaliserede malerier
- Kritik og refleksioner - slut med kvalitativ analyse?

En intro til digitale samlinger

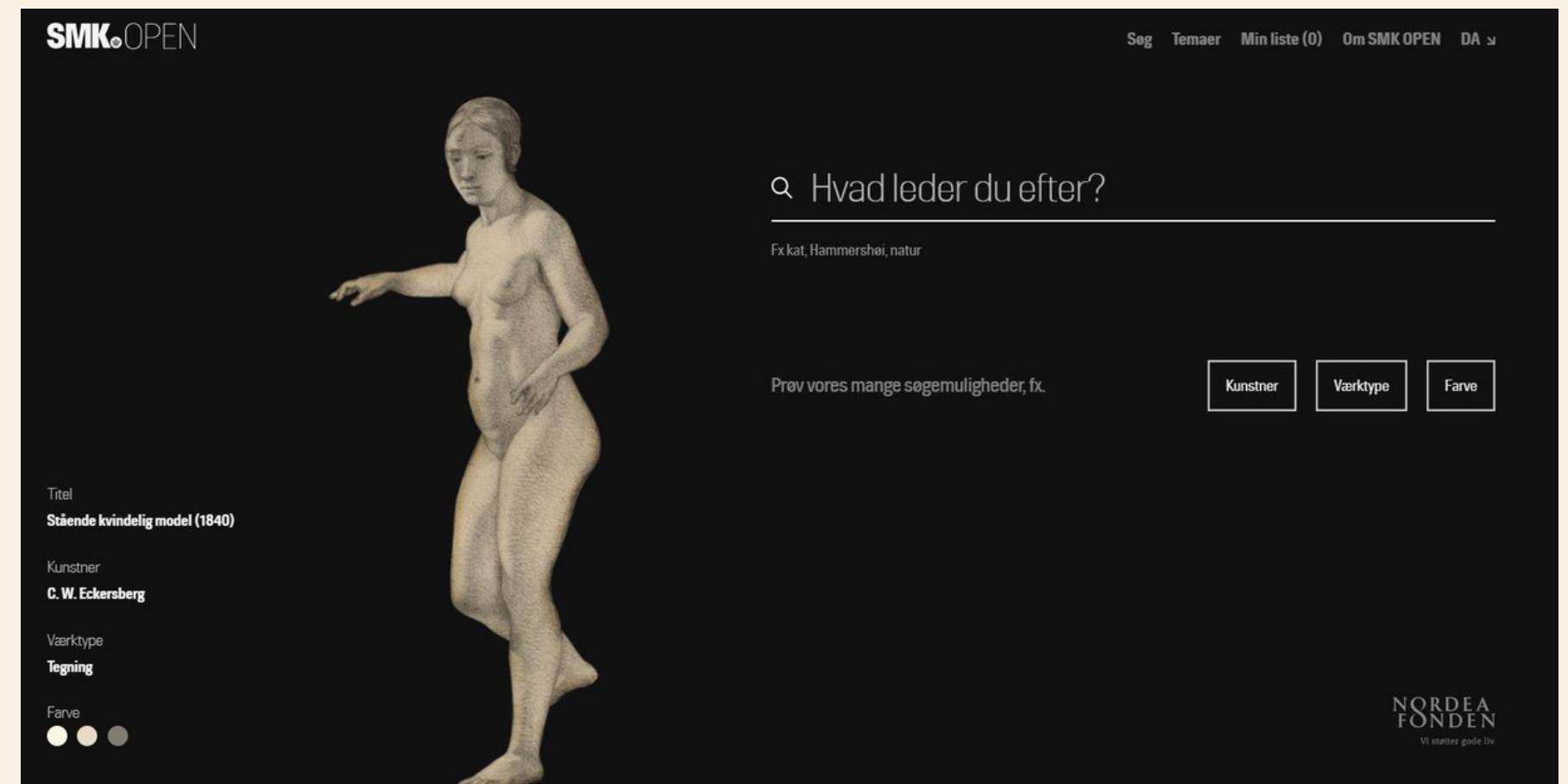
Digitale samlinger er

- En fællesbetegnelse for en gruppe af digitaliserede artefakter, objekter eller tekster der digitaliseres, ofte enten ud fra bevaringshensyn eller et ønske om større tilgængelighed
- [SMK Open](#) er Statens Museum for Kunst' digitale samling
- Ca. 70.000 værker er registreret digitalt med titel, kunstnernavn og andre metadata og ca. 40.000 værker er affotograferet
- Mange af værkerne i den digitale samling er værker der ellers er på magasin og ikke udstillet på museet



En intro til digitale samlinger

- Du kan søge værker frem via titel, farver, temae, navn på kunstner eller fritekstsøgning
- AI eller kunstig intelligens kategoriserer værkerne og leverer resultaterne alt efter den indtastede søgning
- Microsoft Vision Services fortæller, hvilke motiver den finder i billederne
- Der er flere lag af kuration eller bias: hvilke værker skal digitaleres? Hvordan kan de søges frem?



En intro til digitale samlinger

- Digitale samlinger giver mulighed for at se og undersøge værker på tværs af geografiske afstande, tid og rum
- Digitale samlinger kan gøre artefakter og værker tilgængelige for større befolkningsgrupper og muliggøre at man kan anvende kunstværker som emne til projekter og eksamensopgaver uden først at tage toget til København for at studere værket på nært hold
- Er det værket vi ser?



Diskussionsspørgsmål: hvad er forskellen på at se et kunstværk på et museum eller online?

#1 spiløvelse - nøgleordsbingo

1. Skriv ned hvad du tænker hvert term er/betyder
2. Derefter gennemgår vi dem sammen
3. Tæl hvor mange rigtige (eller næsten rigtige) du har undervejs

Pixel

Library

Kodesprog

Data

API



Nøgleord og termer

Data

Data er kontekstafhængigt. Det kan være alt muligt. Men i denne specifikke kontekst, i dag i vores workshop der er data: fotografier af og informationer om guldaldermalerier fra SMK Open



Library

Et library er en samling af funktioner, eller genbrugelige komponenter af kode. Når programmører skaber en app er der særlige funktioner der ikke ændrer sig og i stedet for manuelt at indtaste koden hver gang, så kan man bruge et library, en bid pre-defineret kode, til at automatisere en ellers manuel indtastningsproces

Nøgleord og termer

Kodesprog

R er det kodesprog vi bruge i dagens workshop. Det er et open source sprog, et godt værktøj til data mining. Der er et stort community på nettet omkring R og databehandling, da det er et statistikkodesprog og derfor i sin natur kredser om data science



API - Application programming interface

En API er instruktioner for adgang til data fra en server (i de fleste tilfælde). En måde hvorpå én app kan trække data fra en anden app gennem et set af prædefinerede kommandoer. En API kan sammenlignes med en telefon til at kommunikere med andre applikationer, maskiner eller servere

Nøgleord og termer

[Pixel - eller hvordan en computer ser et maleri](#)

Kommer af en sammenrækning af 'picture' og 'element'. En pixel er den mindste enhed af et digitalt eller digitaliseret billede der kan vises på en skærm eller tablet

Vises enten som en prik eller en firkant

Jo flere pixels, der bruges i et billede, jo tættere på originalbilledet vil resultatet være



#1 spiløvelse - nøgleordsbingo

1. Hvor mange rigtige havde du?

2. Er der nogen spørgsmål?

Pixel

Library

Kodesprog

Data

API



Hvad kan vi med digitale samlinger?

Creative re-use eller remix-kulturer

- Digitaliserede kulturprodukter kan downloades, remixes, deles og genbruges

Værker kan sammenlignes ud fra kvantitative kriterier

- Ud fra variabler som størrelse, færdiggørelsесår, brugte materialer og udstillingsteder
- Kvantitative data kan forstærke eller undersøtte argumenter og analyser



Bodil Manz, [Brevvæg 1671 & Opslagstavle 2015](#), CC BY-SA 4.0. Baseret på Pieter Jansz. Coeckelberghs, Trompe l'oeil med en brevvæg med Christian V's proklamation, 1671, KMS1902.

Hvad kan vi med digitale samlinger?

Digitale samlinger eller arkiver kan fx også give os indsigt i

- hvad der er skrevet i aviserne de sidste 300 år
- hvilket specifikt håndarbejde der er blevet produceret på Vestkysten af fiskere i 1880'erne
- hvordan guldhornene ser ud når du zoomer helt ind

Digitale samlinger gør det muligt at se artefakter fra hele verden



Hvad kan vi ikke med digitale samlinger?

- Som udgangspunkt er værker i Danmark beskyttet af lov om ophavsret frem til 70 år efter kunstnerens død (det gælder 2/3 af samlingen)
- Hvis et kunstværk er omfattet af ophavsret må du kun bruge det til private formål, ikke til distribution
- Derfor bruger vi på KB/AU Library værker fra guldalderen til dagens workshop



Pause - 10 minutter



Hands-on code-along med Max

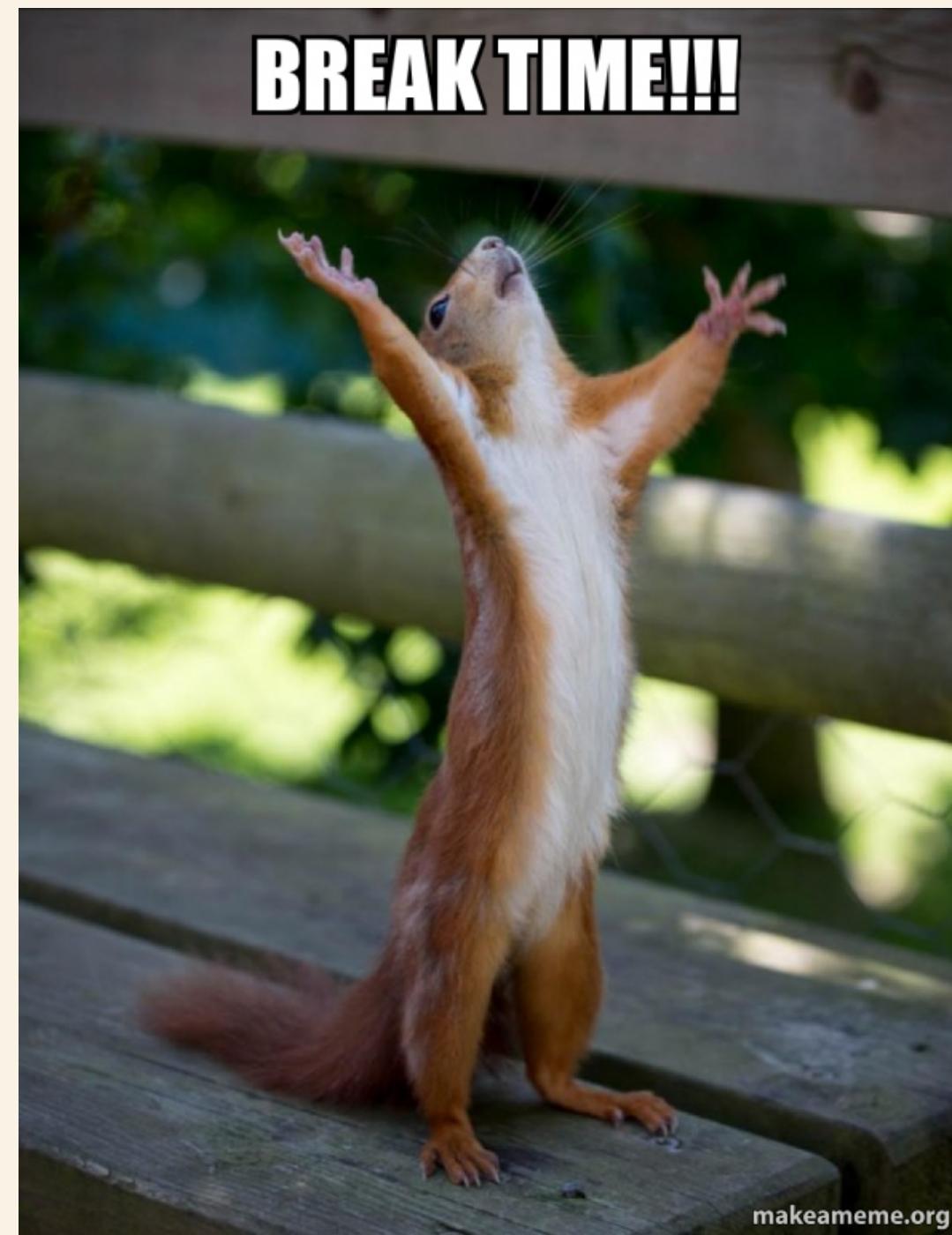


Første skridt

Gå til

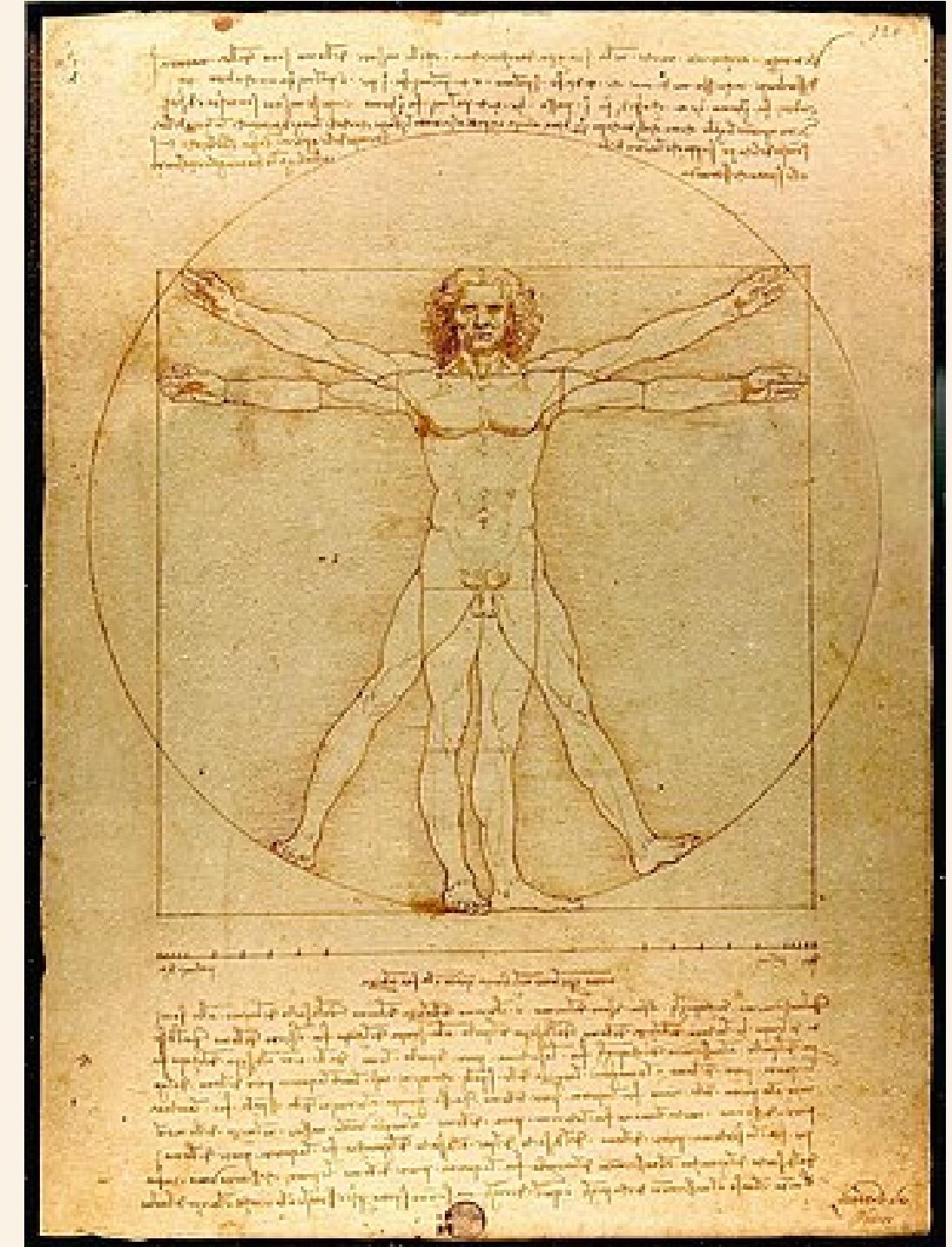
[https://github.com/maxodsbjerg/Af
kodKunsten](https://github.com/maxodsbjerg/AfkodKunsten)

Pause - 15 minutter



Kritik og refleksioner

- Sammensmeltingen af teknologi og kunst er ikke nyt
 - museer har altid været højteknologiske rum
- Kvantitative metoder har været anvendt inden for kunst og studier af kunst i århundrede



Kritik og refleksioner - er det her nyt?

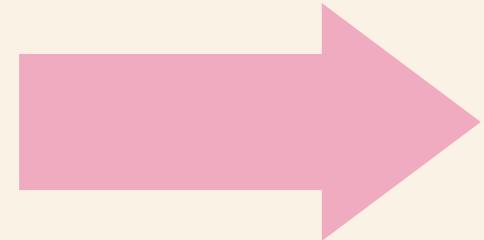
"Museer har altid udgjort en teknologi og benyttet sig af teknologier (...) Kunstmuseerne fungerer nu som en slags teknologier, der transformerer genstande til kunstværker eller udstillingsgenstande, fikserer dem i en bestemt form og ideelt set fastholder dem uforanderligt sådan for evigheden. I samme greb gør kunstmuseerne værkerne sammenlignelige på tværs af historiske perioder og geografiske placeringer, så de i stedet for en rituel forankring opnår en komparativ modalitet, hvor udviklingslinjer, brudflader og forskelle kan gøres til genstand for studier"

Hjelskov Larsen et al. (2015) *Cybermuseology*

Kritik og refleksioner

- Når værker eller data frigøres fra én kontekst (det traditionelle, fysiske museumsrum) og sættes i en anden (den digitale samling) så medfører det nye begrænsninger og fikseringer

fysisk kunstobjekt



digital afbillidning

- De æstetiske og kvalitative videnskaber kritiseres ofte for at være 'anekdotiske'
- Men er kvantitative data neutrale eller objektive?

Kritik og refleksioner

- Ingen software er perfect og en computer kan ikke se et kunstværk eller artefakt ligesom et menneske (endnu)
- AI-eksempel: Computere har svært ved at aflæse værker med en høj grad af abstraktion eller afbilledninger af urealistiske objekter
- En kritik er at værktøjet kan ende med at diktere metoden - istedet for omvendt



Kritik og refleksion - og svar?

Digitale metoder erstatter ikke traditionelle metodologier i de humanistiske videnskaber

- De er et supplement til eksisterende videnskabelige forskningsprakssiser
- Gennem dem kan vi skabe indsigt vi ellers ville have svært ved at få
- De kan være en vej til at automatisere ellers manuelle arbejdsgange
- De kan være med til at skabe nye diskussioner og reflektioner over ellers velkendt materiale
- De kan være fejlbehæftede og have blinde vinkler helt ligesom traditionelle metoder

Inden I går - evaluering af workshoppen

[https://www.survey-xact.dk/LinkCollector?
key=UADDX2WLPCN](https://www.survey-xact.dk/LinkCollector?key=UADDX2WLPCN)

Tak for at lytte og deltage!

Hvis du har spørgsmål kan du
kontakte os på

kavk@kb.dk

maop@kb.dk

