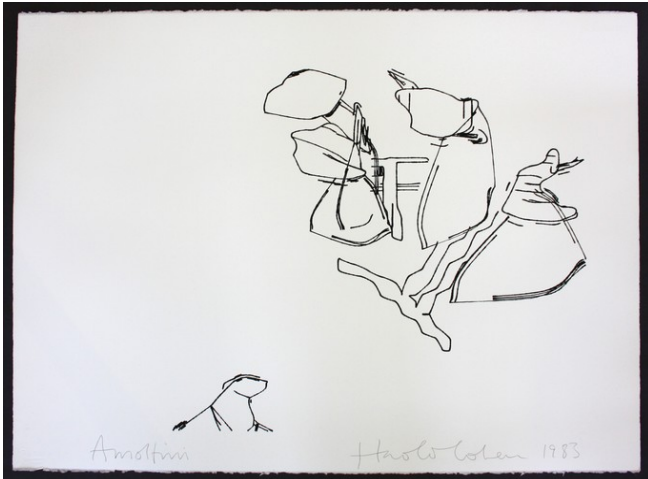


## Harold Cohen

**Preview:** 25. Januar 2019, 19 - 21 Uhr

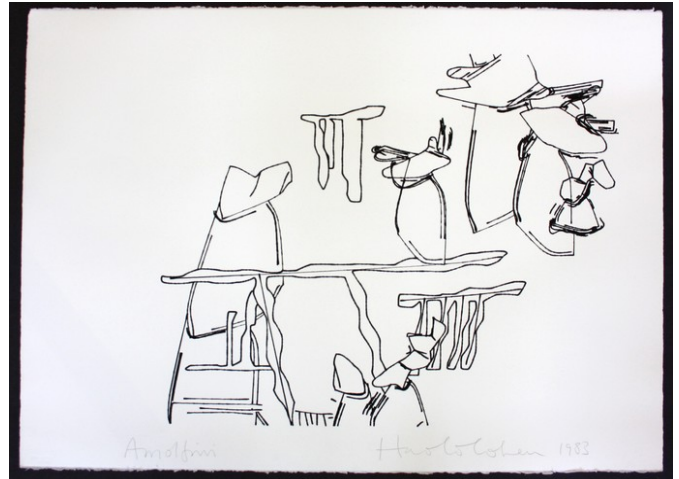


Harold Cohen (1928-2016) war ein international etablierter Maler, als er mit seinem Wechsel von London nach Kalifornien Ende der 1960er Jahre begann, sich mit Möglichkeiten des Computers in der Kunst zu beschäftigen. Auslöser war ein Lehrauftrag an der University of California in San Diego. Ab 1973 entwickelte er unter dem Namen AARON ein auf formalen Regeln basierendes System, das Schritt für Schritt über fast vier Jahrzehnte hin Zeichnungen und Malereien von wachsender Komplexität autonom erzeugen konnte. Ein System, von der Forschung zur "Künstlichen Intelligenz" gelobt, das Cohen schließlich aufgab, weil er es als eine Sackgasse empfand. Er kehrte zurück zum Algorithmischen, als er beobachtete, dass die Menschen seiner Malmaschine mehr Interesse entgegenbrachten als seinen Werken. Diese waren inzwischen menschliche Portraits geworden. – Cohens konzeptueller Ansatz unterscheidet sich deutlich von denen seiner Zeitgenossen wie Frieder Nake, Manfred Mohr oder auch Vera Molnar. Er vertrat eine einmalige Position in der Welt der berechneten Bilder. Vor seiner Wende zum Computer war er bereits auf der documenta 3 und der 33. Biennale Venedig vertreten gewesen. Zur documenta kehrte er mit Zeichenmaschine 1977 zurück. Ausstellungen in vielen wichtigen Museen und Galerien, wie z. B. Tate, London oder San Francisco MoMA.

Cohens programmierte Zeichnungen entwickelten sich aus

## AARON

**Ausstellung:** 26. Januar – 16. März 2019



archaischen Abstraktionen, von Felszeichnungen der Mojave

Wüste inspiriert, bis hin zu figurativen Darstellungen von Menschen. Die in der Ausstellung gezeigte Serie entstand für eine Ausstellung 1983 im Arnolfini, Bristol (UK).

"Zu dieser Zeit war die Aufgabe, geschlossene Formen zu zeichnen, mit der Auffassung davon verbunden, wie dies der menschlichen Hand gelingen konnte. Von Anfang an wurde die Zeichenmethode des Programms als dynamisches Modell des Freihandzeichnens gedacht, so dass alles rückgekoppelt ablief. Es gab weder Spline-Kurven noch Vorausplanung irgendwelcher Linien, die zu zeichnen waren. Aaron startete stets von einer vollständigen Kenntnis all der Dinge, die es brauchte: nicht nur wusste es, wo es war und wohin es wollte; es kannte auch die Richtung, in die es zu Beginn orientiert war, wie auch die Richtung, in die es zum Schluss orientiert sein wollte. Es würde einen Pfad finden, der vom jetzigen Zustand ausging und einen beabsichtigten Endzustand erreichen ließ. Diese Rückkoppelung war immer ein fundamental wichtiger Teil des Programms." (Harold Cohen, zitiert in Pamela McCorducks Buch "Aaron's Code. Meta-Art, Artificial Intelligence, and the Work of Harold Cohen", 1991, p. 65; unsere Übersetzung)