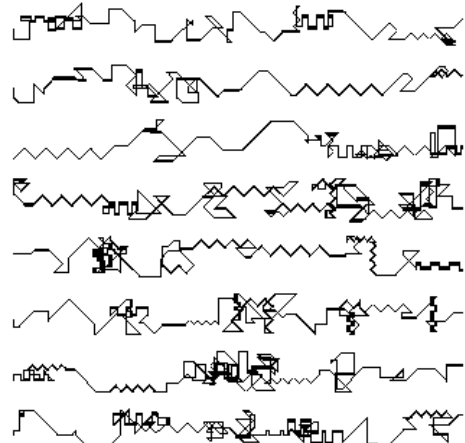
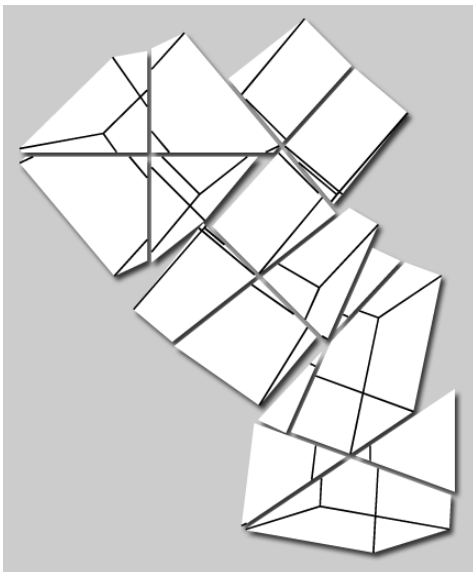


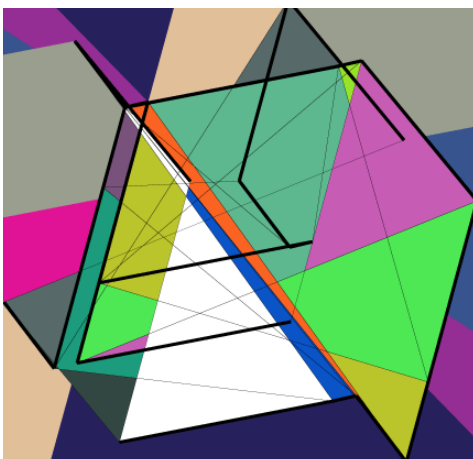
Mohr am Computer des meteorologischen Instituts in Paris



P-021/B, „band structure“, ink / paper, 50 x 50cm, 1969



P-350/B, Acrylic on Canvas, 230 x 190cm, 1984 - 1994



P 707/F, enduraChrome/ Canvas, 140x143cm, 2001

MANFRED MOHR

ZUR PERSON:

- geboren 1938 in Pforzheim
- 1963 - 1983 Atelier in Paris
- lebt und arbeitet seit 1981 in New York
- erhält 2006 den d.velop digital art award (ddaa) für sein Lebenswerk

WIE KAM MOHR ZUM COMPUTER?

- sein Frühwerk war geprägt von modern Jazz und Art informel
 - Philosophie von Max Bense verändert sein Denken radikal
 (Bense bemüht sich um die Einbeziehung kybernetischer, mathematischer und informationstheoretischer Denkfiguren in die Ästhetik, welche er als objektive Wissenschaft zu reformulieren sucht. Er begreift Ästhetik als Lehre von den mathematischen Grundlagen künstlerischer Schöpfungsprozesse.)
 - Mohrs Ziel:
 - „Eine rationale Herstellung von Kunst!“
 - Systematisierung des Bildaufbaus
- „Gerade wenn der Maler denkt, daß er enthemmt auf der Leinwand herumfuhrwerke, folgt er am stärksten dem unwillkürlichen Reglement seiner Vorlieben und Abneigungen. Davon ist Mohr überzeugt: „Ich hasse Psychologie.“ Seit jeher fand er die Vorstellung unerträglich, es könne da etwas ausgespart und unentdeckt bleiben, und sei es „ein Winkel von 30 Grad, wenn der logisch grad ungemein wichtig wäre“. Der Computer rechnet ihm die Werke aus, „an die ich sonst nicht herankann, weil meine Psyche mir im Wege steht“. So werden nun also auch die Winkel und Geradenverläufe erschlossen, gegen die der Mensch bislang verstockt war.“
 (Zitat aus „Manfred Mohr ist ein Purist unter den Computerkünstlern“ in der Zeit Nr. 42 von 1996 Rubrik: Wissen)

1969 - ERSTE ARBEIT AM COMPUTER

- arbeitet am Computer des meteorologischen Instituts in Paris
- Fütterung des Computers mit selbsterstellten Algorithmen
- Ausgabe der errechneten Zeichnung durch den Plotter

DIE PROGRAMME

- Mohr schreibt alle seine Programme selbst
- das Erfinden von Regeln (Algorithmen) ist Grundlage seiner Kunst
- Seine Programme bestehen aus:
 - festgelegten Regeln = Kombinatorik, Abzählen
 - parametrischen Regeln = Zufallsentscheidungen z.B.: Kantenzahl, Strichlänge
 „Der Zufall wir zu einer Art Peitsche, die das Programm von einer Entscheidung zur anderen vorantreibt. Er soll ein emotions- bzw. wertfreies Auswählen garantieren.“
- Ausgangspunkt für die Programme seit den 70er Jahren: der Würfel
 „...ein System, auf dem ich spielen kann wie auf einem Klavier...“

DER HYPERWÜRFEL

- seit 1978 arbeitet Mohr auch mit dem Hyperwürfel
- Würfel der vierten Dimension
- nicht mehr räumlich vorstellbar
- M. verwendet Hyperwürfel bis zur elften Dimension
- sichtbar gemacht werden die Hyperwürfel auf zwei Arten:
 - Diagonal-Weg : Verbindungslinien zwischen zwei diagonal gegenüberliegenden Eckpunkten
 - Kanten / Flächen von Einzelwürfeln : Hyperwürfel der 4. Dimension = 8 verschachtelte Würfel

UMSETZUNG DER ERRECHNETEN GRAFIK

- bis 1999 arbeitet Mohr ausschließlich in schwarz - weiß
- die errechnete Grafik wird in verschiedenen Techniken umgesetzt:
 - Acryl auf Leinwand
 - Holz
 - mit Laser ausgeschnittenes lackiertes Metall
 - farbige Arbeiten auch als langsame Animation auf Flachbildschirmen

FARBIGE ARBEITEN

- seit 1999 setzt Mohr Farbe ein
- bedingt durch Zunahme an Komplexität in Mohrs Arbeiten
- Farben beschreiben raum-ähnliche Verhältnisse
- keine Farbtheorie, sondern Zufälligkeit

QUELLE / INFO-MÖGLICHKEIT

- www.emohr.com