

PRESS RELEASE

**WHITNEY MUSEUM DESTACA EL PRIMER SOFTWARE
DE CREACIÓN ARTÍSTICA DE IA CREADO POR EL
ARTISTA HAROLD COHEN**

La exposición, que se inaugura el 3 de febrero, examina momentos históricos de la creación artística mediante inteligencia artificial para explorar la creatividad, la autoría y la colaboración en el contexto de la IA.

Ciudad de Nueva York, 18 de diciembre de 2023 — *Harold Cohen: AARON*, que se inaugura en el Whitney Museum of American Art el 3 de febrero de 2024, examina la evolución de AARON, el primer programa de creación artística mediante IA, desarrollado a finales de la década de 1960 por el artista Harold Cohen. Desde la creación de AARON y sus primeros años, la exposición explora las etapas fundacionales de la IA y su lugar en la historia del arte. Además de presentar dibujos y pinturas de AARON de la colección del Whitney Museum, la muestra destacará el software como la fuerza creativa central detrás de las obras de arte y demostrará el proceso de dibujo de AARON con trazadores de bolígrafos en vivo en las galerías por primera vez desde la década de 1990. El Whitney es el primer y único museo en recopilar versiones del software AARON de diferentes periodos. Proporcionando una perspectiva histórica importante sobre las herramientas actuales de IA, la funcionalidad de AARON se basa en el conocimiento destilado en reglas codificadas por el artista, a diferencia de las herramientas actuales de creación de imágenes de IA como DALL-E, Midjourney y Stable Diffusion, que generan su salida a partir de imágenes existentes en función de las indicaciones de texto del usuario.

“Harold Cohen’s AARON tiene un estatus icónico en la historia del arte digital, pero el reciente auge de las herramientas de creación artística con inteligencia artificial lo ha vuelto aún más relevante. El software de Cohen nos proporciona una perspectiva diferente sobre la creación de imágenes con IA”, afirma Christiane Paul, Curadora de Arte Digital en el Whitney. “Lo que hace que AARON sea tan notable es que Cohen intentó codificar el proceso artístico y la sensibilidad misma, creando una IA con conocimiento del mundo que intenta representarlo en dibujos y pinturas a mano alzada siempre novedosos. Observar las creaciones de AARON dibujadas en vivo, tal como lo hacía hace medio siglo, será una experiencia única para los espectadores”.

Cohen consideraba la creatividad como el resultado de un diálogo entre el programa y el programador, y veía a AARON como su colaborador igualitario. El artista construyó sus propios trazadores de bolígrafos y máquinas de pintura para plasmar las salidas de AARON de diversas formas a lo largo de su evolución. En los primeros años de AARON, Cohen añadía manualmente color a dibujos en blanco y negro que AARON realizaba con un trazador de bolígrafos, generando imágenes novedosas en papel según su interpretación de los comandos codificados de Cohen. Se instalarán recreaciones modernizadas de las primeras máquinas de dibujo de Cohen, construidas específicamente para esta exposición, en las galerías, dibujando imágenes de diferentes versiones del software AARON. También se proyectarán a gran escala dos versiones del programa AARON: una creando salidas figurativas y la otra generando imágenes de flora.

“En el Whitney, contamos con una larga historia y compromiso en la recolección, exhibición y encargos de arte digital, en gran parte gracias a la dirección de Christiane Paul y nuestra plataforma artport. Al traer de vuelta a AARON a nuestras galerías, esperamos mostrar cómo nuestras exposiciones pueden ser tan innovadoras como los artistas que presentamos”, señala Scott Rothkopf, Whitney’s Alice Pratt Brown Director. “Esta exposición se basa en la colección del museo para presentar una exploración importante y oportuna de las herramientas iniciales de IA para la creación artística, décadas antes de que ingresaran a conversaciones más amplias”.

[Harold Cohen: AARON](#) estará en exhibición hasta mayo de 2024. Esta exposición está organizada por Christiane Paul, Curadora de Arte Digital, con la colaboración de David Lisbon, Asistente Curatorial. La proyección en vivo de los trazados de bolígrafos en las galerías se transmitirá por video. Se proporcionará más información sobre el horario de trazado de bolígrafos y cómo verlo en el [sitio web del Museo](#).

Resumen de la Exposición – Harold Cohen: AARON

Harold Cohen: AARON examina las prácticas y programación experimental del artista Harold Cohen, un pionero en el arte basado en computadora. La exposición analiza la evolución de su software AARON, el primer software de inteligencia artificial para la creación artística y uno de los proyectos de arte contemporáneo de más larga duración. Fascinado por el poder y el potencial del ordenador como herramienta artística, Cohen dedicó su vida a empujar los límites de las posibilidades de la IA y entender qué hace que una imagen sea evocadora. A lo largo de la colaboración creativa de décadas de Cohen con AARON, el software experimentó iteraciones que expandieron sus capacidades. Cohen se enfocó en explorar la IA como un instrumento que traduce conocimiento y proceso artísticos en código mientras crea con autonomía. El artista y su obra son un puente crucial entre los mundos del arte y la ingeniería.

Comienzos de AARON

Harold Cohen concibió su programa de creación artística en la Universidad de California en San Diego a finales de la década de 1960. De 1973 a 1975, lo desarrolló aún más en el Laboratorio de Inteligencia Artificial de la Universidad de Stanford y lo nombró AARON en 1973. Al trabajar en el desarrollo de AARON, Cohen se inspiró en los procesos de dibujo de los niños, que típicamente comienzan con la unión de formas y líneas antes de conectar formas para representar un objeto o persona. En 1973, una visita a Chalfant Valley, California, también influyó en el proceso de pensamiento de Cohen. Allí, observó petroglifos prehistóricos que profundizaron su comprensión de cómo un sistema de marcas puede traducirse en una imagen con significado. Cohen creó AARON como una herramienta de creación artística con la intención de explorar la naturaleza de la representación artística. El nombre del programa alude al personaje bíblico Aarón, quien fue ungido como orador y mediador de su hermano Moisés, de manera similar a cómo AARON fue el colaborador de Cohen. El trasfondo de Cohen como pintor le proporcionó conocimientos formales sobre principios artísticos como color, línea, composición, forma y dimensión. Dotó al software con reglas de composición y comprensión de paradigmas artísticos y estrategias de dibujo. Por ejemplo, Cohen hizo que AARON comprendiera que debía comenzar a dibujar en primer plano antes de pasar al fondo. Cohen también incorporó conocimientos sobre el mundo exterior y objetos específicos en el código de AARON, que se volvieron accesibles en la memoria a largo plazo del software. Evolucionando en varias fases, la competencia de AARON en estas áreas de conocimiento se convirtió en el criterio para medir el éxito de los dibujos del programa, que eran abstractos en los primeros años.

La Fase Figurativa

A medida que las capacidades de AARON progresaban, el código de Cohen comenzó a centrarse en figuras, a menudo combinándolas con plantas o flores en las composiciones. Cohen siempre buscaba ampliar el acceso a obras de arte originales a un precio bajo para un mayor número de personas. Un reflejo de estos esfuerzos fue la distribución de una versión de protector de pantalla de AARON, producida en colaboración con la empresa de informática CyberArt Technologies (KCAT) del científico de la computación Raymond Kurzweil. El software KCAT se lanzó en 2001 y se convirtió en una de las versiones más conocidas de las salidas de AARON.

Fundamentalmente diferente de los procesos de los actuales y populares programas de inteligencia artificial, AARON es un sistema procedural que imita la toma de decisiones humanas para crear imágenes. Las herramientas actuales de creación de imágenes de IA se basan en algoritmos que establecen asociaciones entre imágenes y descripciones de texto y, según las indicaciones de texto del usuario, generan su salida a partir de grandes conjuntos de datos de imágenes existentes. En cambio, AARON determina su salida con reglas e instrucciones para completar tareas basadas en el conocimiento almacenado en su memoria. Cohen buscó programar los procesos cognitivos de un pintor en sus algoritmos, proporcionando a AARON una comprensión de la relación entre línea y forma dentro de una composición y la capacidad de imitar el enfoque abstracto de un pintor en la representación de una imagen.



Flora y Figuras

La transición de AARON de la abstracción a la figuración a mediados y finales de la década de 1980 significó tanto un cambio técnico como conceptual, lo que requería que el software tuviera una comprensión diferente y más tangible del mundo exterior para crear figuras reconocibles y escenas circundantes. El código en evolución de Cohen avanzó las habilidades de AARON al adoptar estrategias de los procesos de los pintores, impulsando el programa a desarrollar estructuras fundamentales para representar a los seres humanos. Un ejemplo de esta producción visible en las galerías es la pintura Sin título, Serie de bañistas (1986), que hace referencia a las famosas pinturas de bañistas del pintor francés postimpresionista Paul Cézanne. Presentando rocas y flora junto a figuras abstractas que comienzan a acercarse a formas humanas, las obras de esta fase revelan conexiones con variaciones posteriores del software AARON de la década de 2000 que producían entornos de follaje en capas. La vegetación en capas en estas obras eventualmente se transforma en composiciones complejas de follaje en el software de 2007, mostrado como una proyección en la exposición. AARON, sin descripciones almacenadas para flora específica, genera plantas según reglas relacionadas con su tamaño, niveles de ramificación y patrones de formación de hojas.

Acerca del Artista

Harold Cohen (1928–2016) fue un artista británico cuyas innovaciones en la vanguardia de la tecnología dieron forma al campo del arte digital. La práctica artística de Cohen resultó en su famosa creación AARON, el primer software de inteligencia artificial diseñado para crear arte de manera independiente. Después de graduarse de la Slade School of Fine Art, Cohen tuvo una exitosa carrera como pintor, representando al Reino Unido en la Bienal de Venecia de 1966 y exhibiendo en Documenta III, la Bienal de París y la Carnegie International. En 1968, Cohen se trasladó a Estados Unidos como profesor visitante en la Universidad de California, San Diego (UCSD), donde permaneció durante casi tres décadas como profesor, presidente del Departamento de Artes Visuales y eventualmente, en 1992, director del Centro de Investigación en Computación y Artes. Durante su tiempo en UCSD, Cohen desarrolló AARON, una obra de arte en evolución a la que dedicaría el resto de su vida, explorando las posibilidades de la inteligencia artificial generativa para la creación artística. El software de Cohen atrajo la atención global y se exhibió en importantes instituciones y lugares, incluyendo el Museo de Arte Moderno de San Francisco, el Museo Stedelijk y Documenta 6. Después de retirarse de UCSD, Cohen continuó trabajando en AARON y produciendo nuevas obras en su estudio en Encinitas, California. En 2014, Cohen recibió el Premio al Artista Distinguido de ACM SIGGRAPH por Logros de Toda una Vida en el Arte Digital.

Programas Públicos Gratuitos

Se ofrecerá una serie de programas públicos gratuitos en persona y virtuales en conjunto con Harold Cohen: AARON. Más información sobre estos programas y cómo registrarse estará disponible en el [sitio web del Museo](#) a medida que se confirmen los detalles.

CONTACTO DE PRENSA

Para materiales de prensa y solicitudes de imágenes, visite nuestro sitio de prensa en whitney.org/press o contacte a:

Meghan Ferrucci, Publicista

Whitney Museum of American Art
(212) 671-8346
Meghan_Ferrucci@whitney.org

Oficina de prensa Whitney

whitney.org/press
(212) 570-3633
pressoffice@whitney.org

APOYO A LA EXPOSICIÓN

El generoso apoyo de *Harold Cohen: AARON* es proporcionado por Judy Hart Angelo.

Apoyo adicional es proporcionado por David L. Diamond.

ACERCA DEL WHITNEY

El Whitney Museum of American Art, fundado en 1930 por la artista y filántropa Gertrude Vanderbilt Whitney (1875–1942), alberga la colección más destacada de arte estadounidense de los siglos XX y XXI. La Sra. Whitney, una ferviente defensora del arte moderno estadounidense, nutrió a artistas innovadores cuando la audiencia aún estaba en gran medida preocupada por los Viejos Maestros. De su visión surgió el Museo Whitney de Arte Americano, que ha estado promoviendo el arte más innovador de los Estados Unidos durante noventa años. El núcleo de la misión del Whitney es recopilar, preservar, interpretar y exhibir el arte estadounidense de nuestro tiempo y servir a una amplia variedad de audiencias en celebración de la complejidad y diversidad del arte y la cultura en los Estados Unidos. A través de esta misión y un compromiso firme con los artistas, el Whitney ha sido durante mucho tiempo una fuerza poderosa en apoyo del arte moderno y contemporáneo y continúa ayudando a definir lo que es innovador e influyente en el arte estadounidense hoy en día.

Reconocimiento de Tierras del Whitney Museum

El Whitney está ubicado en Lenapehoking, la tierra ancestral de los Lenape. El nombre Manhattan proviene de su palabra Mannahatta, que significa "isla de muchas colinas". El actual

sitio del museo está cerca de tierras que fueron un sitio de pesca y siembra Lenape llamado Saponckanikan ("campo de tabaco"). El Whitney reconoce el desplazamiento de los habitantes originales de esta región y la diáspora Lenape que existe hoy.

Como museo de arte estadounidense en una ciudad con comunidades vitales y diversas de personas indígenas, el Whitney reconoce la exclusión histórica de artistas indígenas de su colección y programa. El museo se compromete a abordar estas omisiones y honrar las perspectivas de los artistas y comunidades indígenas a medida que trabaja por un futuro más equitativo. Para obtener más información sobre el Reconocimiento de Tierras del Museo, visite el [sitio web del Museo](#).

INFORMACIÓN PARA VISITANTES

El Whitney Museum of American Art está ubicado en el 99 de la calle Gansevoort, entre las calles Washington y West, en la ciudad de Nueva York. El horario público es de lunes, miércoles y jueves, de 10:30 am a 6 pm; viernes, de 10:30 am a 10 pm; y sábados y domingos, de 11 am a 6 pm. Cerrado los martes. El horario exclusivo para miembros es los sábados y domingos, de 10:30 a 11 am. Visitantes de dieciocho años o menos y miembros del Whitney: GRATIS.

Crédito de imagen:

Harold Cohen, capturas de pantalla de *AARON KCAT*, 2001. Software de inteligencia artificial, dimensiones variables. Whitney Museum of American Art, Nueva York; compra, con fondos del Comité de Arte Digital 2023.20. © Harold Cohen Trust

De izquierda a derecha: Harold Cohen, captura de pantalla de *AARON KCAT*, 2001. Software de inteligencia artificial, dimensiones variables. Whitney Museum of American Art, Nueva York; compra, con fondos del Comité de Arte Digital 2023.20. © Harold Cohen Trust; Harold Cohen, captura de pantalla de *AARON Gjon*, 2007. Software de inteligencia artificial, dimensiones variables. Whitney Museum of American Art, Nueva York; compra, con fondos del Comité de Arte Digital 2023.21. © Harold Cohen Trust

###