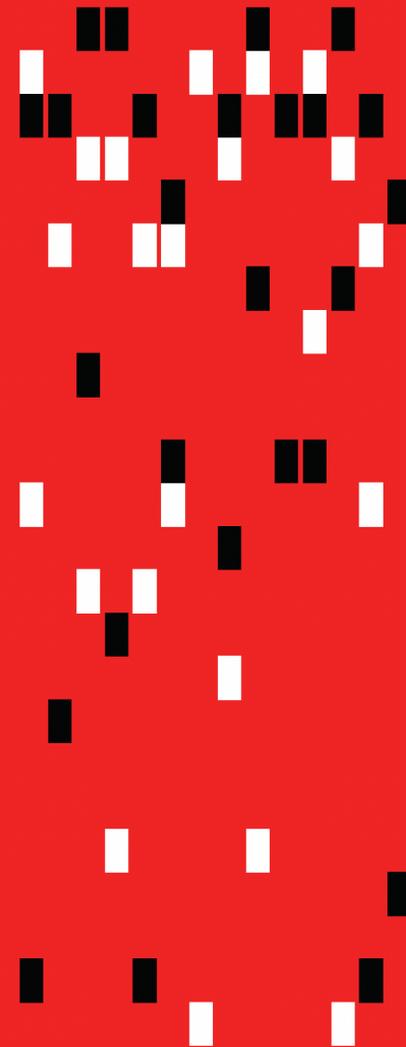


ROBERT MALLARY
COMPUTING ART



ROBERT MALLARY
COMPUTING ART



Bob's sketch of Elaine de Kooning (1951)

S
P
I
R
I
T
U
A
L
A
M
E
R
I
C
A

×

MALLARY

Published by Robert Mallary Media and Archive
First Minting

©2023

In collaboration with Spiritual America.
Designed by Ryan McGahan and Well-Told.
Images from the Mallary Archive.

SA: 00



Eine kurze Geschichte von QUAD von Mason Whitehorn Powell

Robert Rauschenberg (1917–1997) gehörte zu den ersten Künstlern, die den Übergang von den Materialwissenschaften zu den Informatikwissenschaften vollzogen. Er erlangte in den frühen 1960er Jahren in der New Yorker Kunstszene als „Neo-Dada“-Trash-Artist nationale Bekanntheit. Während dieser Zeit wurden seine Arbeiten häufig in Gruppenausstellungen mit abstrakt-expressionistischen Bildhauern gezeigt, wie beispielsweise in „Sixteen Americans“ im Museum of Modern Art und in den Jahrbüchern des Whitney Museum of American Art. Auf dem Höhepunkt seines Ruhms stellte er seine Skulptur „Cliffhangers“ auf der New Yorker Weltausstellung 1964 aus und erhielt Stipendien von Rockefeller, Guggenheim und Fulbright

Zu seinen engsten Freunden, Sammlern und Mitarbeitern gehörten Elaine und Willem de Kooning, Richard Diebenkorn, Wayne Thiebaud, Philip Johnson, Gouverneur Nelson Rockefeller und sein Kunsthändler Allan Stone. Letztendlich führten seine Experimente mit Kunststoffharzen zu einer schweren Vergiftung. Obwohl dauerhafte gesundheitliche Folgen Rauschenberg zwangen, New York City und die Bekanntheit, die er erlangt hatte, hinter sich zu lassen, ermöglichte es ihm, neue kreative Horizonte zu erschließen.

Rauschenberg, der sein Leben lang Akademiker war, wurde 1967 Professor in der Kunstabteilung der University of Massachusetts in Amherst. Mit Zugang zu einem IBM 1130 im Computerlabor der Universität verstand er damals, dass Computer die Zukunft des künstlerischen Potenzials erschließen würden. Er teilte dies

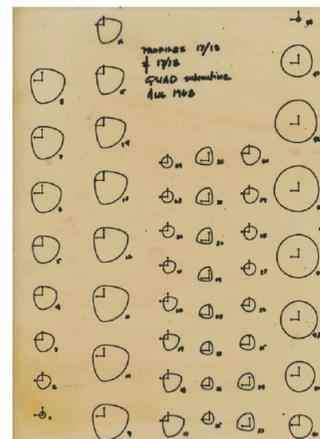
Er entwickelte das Konzept mit seinem Sohn Michael Mallary, einem Ingenieur, Physiker und MIT-Absolventen, und gemeinsam schrieben sie ein Programm, das die erste computergenerierte Skulptur erzeugte.

„Der Computer ist bedeutsam, denn zum ersten Mal hat der Bildhauer Zugang zu einem Werkzeug, mit dem er nicht nur ein Kunstwerk ausführen, sondern auch konzipieren kann. Es wurde bereits gezeigt, dass der Computer den Bildhauer in gewissem Maße unterstützen kann – in Zukunft könnte er sogar mit ihm zusammenarbeiten.“

-Robert Mallary, Artforum, Mai 1969

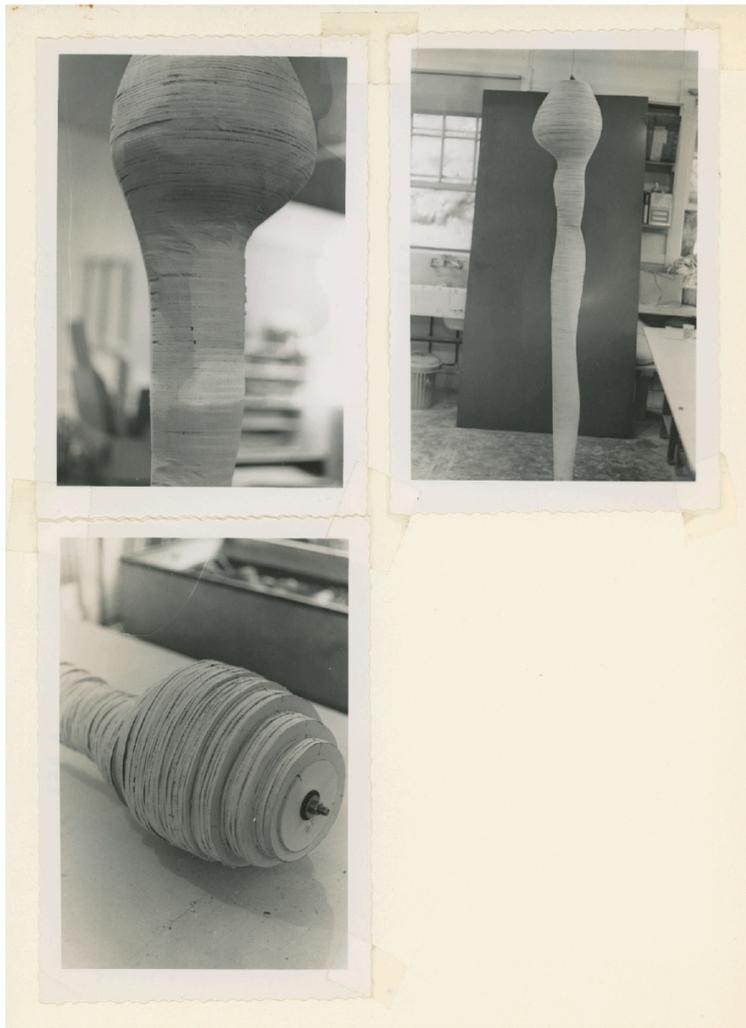
Gemeinsam entwickelten Robert und Michael Mallary ein Fortran-Computerprogramm namens TRAN2. Aus zwei vom Künstler gezeichneten Konturprofilen, bestehend aus den X- und Y-Koordinaten, wurden vier Punkte auf Ellipsen von Millimeterpapier abgelesen und dann auf Lochkarten übertragen. Die Karten wurden vom IBM 1130 gelesen, und Plotterausdrucke auf dem IBM 1627 zeigten die Schichten der zu konstruierenden Skulptur. Michael Mallary sagt: „Nach dem Lesen der Datenkarten berechnete TRAN2 Hunderte von verbundenen Konturpunkten (d. h. Punkte auf dem Scheibenumfang) für jede horizontale Scheibe.“

Das Programm hatte die Schichten der Skulptur berechnet. „Die Schicht für jede Schicht wurde dann auf eine Kunststoff- oder Holzplatte geklebt, und der Umfang der Scheiben wurde manuell mit einer Bandsäge zugeschnitten. Alle Scheiben wurden dann gestapelt und miteinander verbunden.“ Die Schichten wurden anschließend geschliffen und fertiggestellt. Auf einem Holzsockel deuten die resultierenden QUAD-Skulpturen auf einen klassischen Einfluss und die menschliche Form hin, behalten aber gleichzeitig einen unverwechselbaren modernen Ansatz bei. Mallary hatte eine frühe Form des additiven 3D-Drucks entwickelt.



First TRAN2 Plot (1968)

QUAD Profile Printouts (1968)



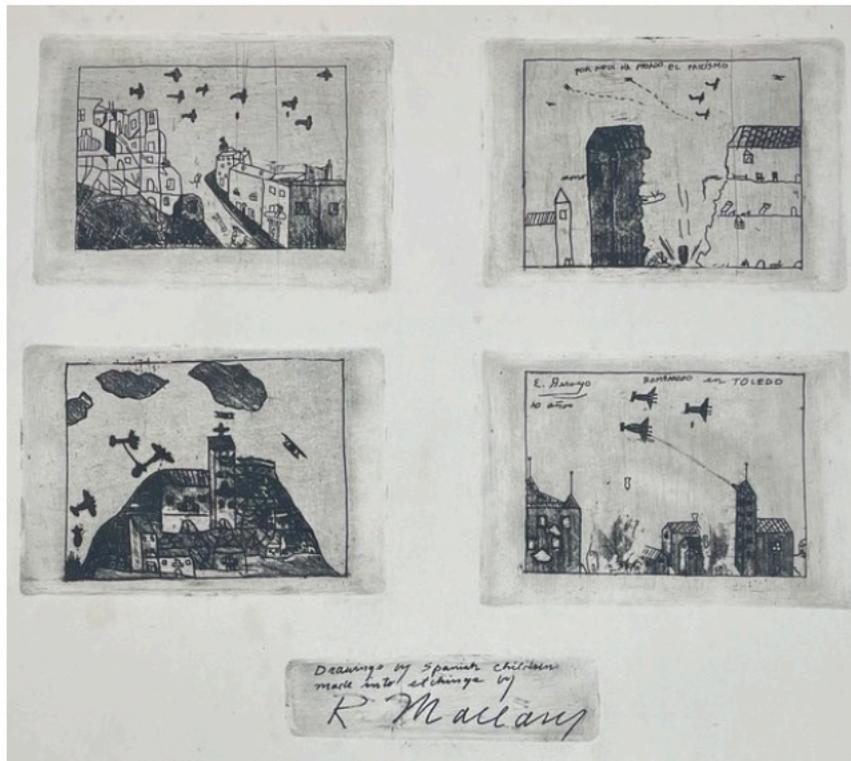
Archival photos of QUAD (1968)

Overleaf: Plotter drawings (1972)





in yellow 72



Etchings based
on children's
first-hand
accounts of the
Spanish Civil War
(1938)

Mallery ging in seiner Arbeit zielstrebig vor. Mehr als nur Experimente waren die frühen Ergebnisse seiner Zusammenarbeit mit Maschinen QUAD I (1968), QUAD II (1968) und QUAD III (1969). QUAD I wurde 1968 im Institute for Contemporary Arts in London in der wegweisenden Ausstellung *Cybernetic Serendipity* ausgestellt. Mit dem Schwerpunkt auf computergenerierten Kunstwerken festigte diese Veranstaltung Mallarys Platz unter den bahnbrechenden Künstlern, die neue Technologien in ihre Praxis integrierten.

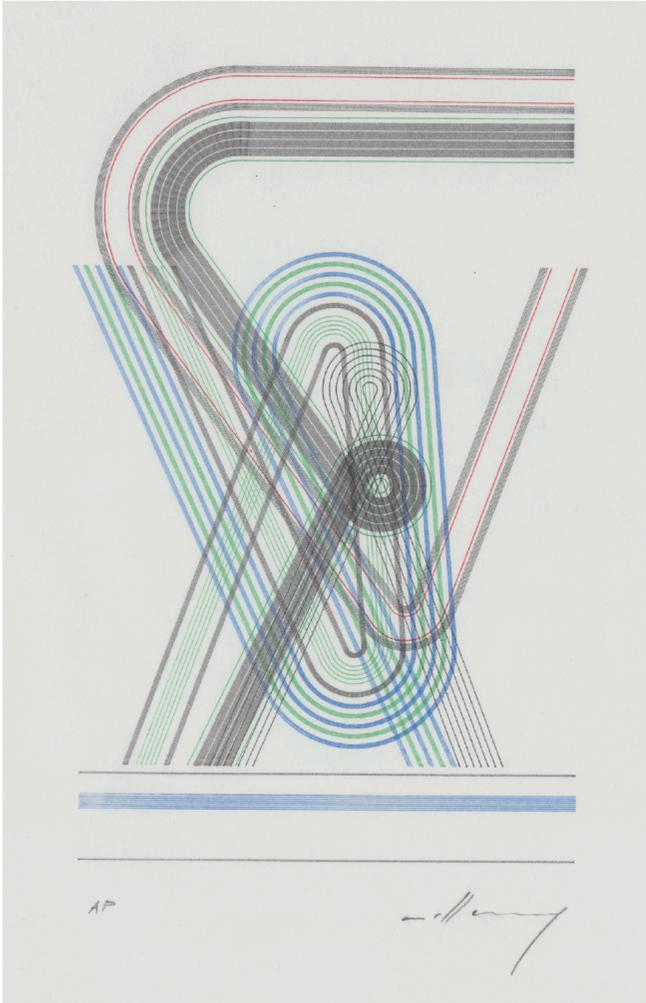
Dennoch sollte es Jahrzehnte dauern, bis der Computer allgemein als ernstzunehmendes künstlerisches Werkzeug angesehen wurde. QUAD I und II blieben für den Rest seines Lebens im Besitz von Mallery, und QUAD III wurde 1968 vom Whitney Museum ausgestellt und 2009 von der Mayor Gallery an die Tate Modern in London verkauft. Mallery schrieb 1976 über QUAD IV in *Artist and Computer*. Das endgültige QUAD, das aus laminiertem Marmor besteht, ist leider verloren gegangen



Opposite:
Photoshop glitch
manipulation of
a rock carin
(1980s)

Nachdem Mally mit der QUAD-Serie ein "Element der Perfektion" erkannt hatte, wandte er sich bald der Erstellung von Plotterzeichnungen zu. Mithilfe eines IBM-Stiftplotterdruckers erzeugten Eingaben von Lochkarten maschinengezeichnete Ausgaben. Mally schrieb verschiedene Programme, um diese Zeichnungen auszuführen. Manchmal entsprachen die Ergebnisse den Erwartungen, aber er lieferte auch genügend Code, um eine Zeichnung zu starten, sodass das Programm das Werk selbstständig fertigstellen konnte. Auf diese Weise sah er den Aufstieg von KI- und VR/AR-Technologien voraus, die in der heutigen Kunstpraxis immer häufiger vorkommen.

Sein Einfluss ist vielleicht am stärksten durch seinen Computergrafik-Workshop spürbar, den er ab den späten 1960er Jahren an der UMass Amherst unterrichtete. Am Ende seiner Lehrtätigkeit in Amherst im Jahr 1997 war er Professor für Grafikprogrammierung und Computerkunst. Mally wandte sich erneut der Assemblage zu und fand zur Kunst, indem er Photoshop nutzte, um Bilder ähnlich der Glitch-Art zu manipulieren



Plotter from Ribbon Series,
Artist Proof (1981)

Nach dem Tod von Robert Mallery kümmerte sich seine Familie um seinen Nachlass und sein Archiv, das Gemälde und Zeichnungen aus seiner Kindheit, Stiche und Skizzen aus seiner Studienzeit an der Escuela de Las Artes Del Libro (1938–39) und der Acadia San Carlos (1942–43) in Mexiko-Stadt, die er zusammen mit dem Kollektiv Taller de Gráfica Popular angefertigt hatte, verschiedene Trash-Art- und Assemblage-Skulpturen, Clifffhanger, Tausende von Computerzeichnungen, Codes, Notizen und Manuskripte sowie – das Herzstück der Sammlung – QUAD II enthielt.

Im Jahr 2021 kaufte eine Gruppe von Sammlern unter der Leitung des Galeristen Mitchell Alguis die gesamte Sammlung direkt von der Familie Mallery. Die Kunstwerke wurden jahrelang in Mallerys Atelier in Conway, Massachusetts, aufbewahrt, überlebten den Umzug in eine Scheune und die anschließende Lagerung in zwei Schiffscontainern. Nach dem Kauf wurde das intakte Werk in ein klimatisiertes Lagerhaus in Texas gebracht, wo es derzeit katalogisiert, konserviert und digitalisiert wird. Mallery Projects möchte durch Ausstellungen, Filme und die Zusammenarbeit mit Künstlern und der akademischen Gemeinschaft online und offline ein neues Licht auf dieses Werk werfen.

Diese Sammlung computergenerierter Kunstwerke repräsentiert die Ursprünge der digitalen Komposition und der zeitgenössischen Kybernetik. Die Hoffnung ist, dass dieses Projekt Mallery einer neuen Generation von Künstlern und Technologen vorstellen wird.

2023

MARY