

Modernare murech. utställningsstall
; 225

PI
54



Trots att Hamilton har visat ett intresse för design i flera av sina tidigare arbeten förefaller det omöjligt att se honom som designer. 1973 får han dock i uppdrag att formge en stereoförstärkare för Lux Corporation i Japan. Uppdraget tycks ha tilltalat Hamilton. Kanske för att stereoanläggningen på 1970-talet blev var mans egendom och ett viktigt medium för masskulturens musikutbud, inte minst popmusiken, som Hamilton hade ett aktivt förhållande till, vilket framgår i verk som *Swinging London 67* (1968), och i Beatles Vita album, som Hamilton formgav. *Lux 50* blev något av det märkligaste, som stereomarknaden hade sett. Hamilton integrerade stereoförstärkaren i en målning genom att göra den så platt att den rymdes under målningens spännram. Han målar förstärkaren i ett illusoriskt perspektiv på duken mot en bakgrund, som har stora likheter med den sensuella ytan i reklamen. Hamilton har både idemässigt och bokstavligen fört över stereoförstärkaren till konstens område. Det antyder, att han fortfarande är mer intresserad av den konventionella konsten än traditionell design. Naturligtvis kom projektet att stanna vid en fungerande prototyp. Någon serietillverkning kunde det ju knappast bli tal om, vilket inte heller tycks ha varit Hamiltons syfte.

Hamiltons utopiska design för Lux stereoförstärkare hindrade inte företagen att komma med nya designuppdrag. Redan 1982 kommer nästa förfrågan från OHIO Scientific om en datordesign. Datorer hade börjat spela en allt större roll i samhällslivet, vilket kom att påverka både vårt arbetsliv och vår fritid. Med andra ord blev datorn något av en symbolisk artefakt för den nya elektroniska tidsåldern. Denna starka koppling till tidsandan är betydelsefull för Hamilton, vars konstnärsskap har utmärkts av en stor känslighet för tidsandans svängningar. I motsats till sina tidigare uppdrag försöker Hamilton denna gång inte överföra datorn till konst. Han går ifrån den estetiska problematiken och låter istället tekniska och funktionella hänsyn styra datorns utformning. Resultatet blir en dator, präglad av enkelhet och rationalitet, vilket är de modernistiska ideal, som Hamilton beundrat i Dieter Rams formgivning. Här befinner vi oss inte längre i konstens rum utan i det samhällsrummet där estetiska och funktionella aspekter står i ett reciprokt förhållande till varandra. Det är dock märkligt att det projekt, som skulle ge Hamilton en delvis ny roll, havererar. Ohio Scientifics dator slutade som en kvarleva från en industri, vars förmåga att bli föråldrad är legendarisk.

Datorns yttre form kom senare att återupplivas av DIAB Data, där de estetiska och funktionella sidorna anpassas till varandra i en design, som betonar den funktionella aspekten. Men Hamilton tillför datorn en konceptuell sida genom att ställa ut den på ett museum, som är tillägnat den moderna konsten. Naturligtvis uppkommer därmed frågan om förhållandet mellan konst och design. Kan Hamiltons dator, i enlighet med Duchamps tanke för ready-

mades, bli konst genom att konstnären väljer att kalla den konst eller blir den konst, för att den ställs ut på ett konstmuseum? Eller är den konst för att den har designats av en konstnär? Eller kan den aldrig frigöra sig från kategorin design?

Vi skiljer mellan konst och design på så sätt att konsten har fått sitt värde genom att den saknar en funktion. Hamilton tycks inte se konstbegreppet som något fastställt. Historien är full av exempel på hur konstbegreppet har förändrats, vilket också innebär att vårt autonoma konstbegrepp är tidsbundet. Hamilton tycks inte heller se någon skarp gräns mellan ett estetiskt autonomt och ett funktionellt konstbegrepp. Denna vilja att utvidga konstbegreppet är varken ett självändamål eller en fråga om en renodlad estetisk problematik. I Hamiltons fall verkar det vara frågan om att skapa en ny roll för konsten, som är förankrad i en samhällelig situation. För honom existerar inte någon motsättning mellan den estetiska och den samhälleliga sidan. Tvärtom Hamilton ser formgivning av datorn som en samhälleligt förankrad verksamhet, som syftar till att ge oss en funktionell och vacker miljö. Det är knappast några nya tankar. Denna utopi för en konst i samhällets tjänst, som utgör en integration av arkitektur, design och konst, finner man hos många av modernismens främsta företrädare. Man kan nämna Malevitjs och Tatlins försök att skapa en samhällsförankrad konst under den ryska revolutionen, men man finner den också hos de Stiljgruppens företrädare och i de ideal, som utgör grunden i Bauhausskolan.

I enlighet med dessa ideal är också själva den funktionella tillämpningen betydelsefull. För Hamilton är användandet av datorn därför viktigt. Han betonar dock att datorn inte är intressant som konstnärligt medium i sig. Den är ett hjälpmedel, som i hög grad underlättar den konstnärliga processen, inte minst när man som Hamilton arbetar med redan existerande bilder, som ofta ställs samman enligt collagets princip. När en bild väl har valts ut kan den lagras i datorn och modifieras på en rad olika sätt, tex storleksmässigt och färgmässigt. Med andra ord kan man använda datorn att foga samman olika delar av bilder till en fungerande helhet genom att använda en elektronisk klipp-och-klistra metod.

I sina mest betydande verk på senare år, *The citizen* och *The Apprentice Boy*, har Hamilton bearbetat förlagorna med datorn på det beskrivna sättet, men den slutliga versionen har han målat i olja. Förlagan till *The citizen* är en bild, som han har hämtat från ett nyhetsinslag i TV. Bilden föreställer Raymond Pius McCartney, som hungerstrejkade i Long Kesh-fängelset på Nordirland. Denna bild av en naken man med enbart en filt runt axlarna utgör den ena

delen av Hamiltons målning. Den andra delen av diptyken består av arabesker av exkrement, som fången har "dekorerat" sin cell med.

En slags pendang till denna målning utgör *The Apprentice Boy*, som i sin extravaganta utstyrsel med bowlerhat, ordnar och svärd som insignier anger en tillhörighet till en viss krets, vilken utgör en motsatt falang i den religiösa konflikten i Nordirland.

Hamilton tar inte ställning för eller emot någon av dessa båda falanger. Det visar han genom att ställa bilderna mot varandra. Han klargör däremot tydligt att konsten inte bara skall befatta sig med estetiska problem utan måste också inlemma en samhällselig problematik.

Hamiltons verk kan tyckas oerhört disparat ifråga om motivval, stil och medium. Trots detta kännetecknas hans verk av analytisk rationalitet, som med sitt ursprung i idéhistoria och med den moderna teknologins hjälpmedel ställer frågan: Hur främmande skulle en dator framstå i Duchamps tempel på Moderna Museet.

concept | technology > artwork

The schooling I had as a painter, in the most academic of fine-art institutions, is an unlikely grounding for even a peripheral participation in industrial technology. In 1967 I felt impelled to write I've always been an old-style artist in the commonly accepted sense; that was my student training and that's what I've remained' it is no betrayal of those sentiments to admit to a delight in many consumer products or to an enthusiasm for a particular computer operating system.

My involvement with industrial design has been intermittent and fortuitous, at first a flirtation but proving to be a true affection. Domestic appliances, audio equipment, chairs, automobiles, planes, computers have been submitted to some of the best and most inventive minds of our time; for me to place the achievements of a few industrial designers above that of most practitioners in the fine arts implies a recognition of the fragile boundaries between specialisations in the plastic arts today.

I have often speculated on the importance of the contribution product design makes to our visual world and, for a period, investigated the ways a painter might include in his subject-matter the objects, and modes of presentation of those objects, which figure so largely in our contemporary environment. In response to a request from the International Design Centre in Berlin to contribute a statement on the great designer of the classic Braun products, I replied: My admiration for the work of Dieter Rams is intense and I have, for many years, been uniquely attracted towards his design sensibility; so much so that his consumer products have come to occupy a place in my heart and consciousness that the Mont Saint-Victoire did in Cézanne's.'

The series of works inspired by Braun attempted to introduce a contradiction into the lexicon of source material of Pop. They posed the question: does the subject-matter in most American Pop Art significantly exclude those products of mass culture which might be the choice of a NY Museum of Modern Art Good Design' committee from our scrutiny? Clearly, this research also touched on problems encountered by Marcel Duchamp in his invention of the Ready-made'. The studied neutrality of his solutions in this area could not be repeated, but the instrument of irony he used so effectively in other works could be adopted with advantage. The phrase from his notes to the Large Glass, an irony of affirmation', was a guiding principle in my considerations.

An invitation by Lux Corporation, a Japanese Hi-Fi company, to make a work of art around their products instigated a further paradox—a two-dimensional

representation of a piece of equipment which also performs the functions expected of the object portrayed. Communicating in English with Japanese technicians was not easy but I had no difficulty with technical terms—capacitor, resistor, switch, antenna—these are part of a universal language. I had been a tool draftsman during the second world-war at Electrical Musical Industries. Though the company was then engaged in arms manufacturing I came into contact with audio-research engineers and joined with them, illicitly, in the design of home-made pick-ups and speakers.

My first encounter with computers was in 1971. Unlike many artists who were attracted to the computer in those early days, I found the visual qualities of computer-generated drawings of little interest. However, when told that a computer could produce complex perspective drawings, and remove the need for tedious hand-plotting of a multiplicity of points, I was delighted to be able to bring to fruition a project I had abandoned as being too time-consuming. I was able, with the help of a calculator, to produce the required data for a potted history of the motorcar tyre but had no idea how a computer could be persuaded to create an image from this information: I employed a programmer.

Twelve years on, I have my own computer and the long process of achieving an intimacy with commands and programming possibilities of Unix, the operating system I have grown to love, is behind me. This acquired familiarity has enabled me to build an environment well-adapted to my personal needs in performing the normal tasks to which a computer is commonly put. These are: word processing, databases and accountancy.

The most prestigious industrial design school of post-war years, the Hochschule für Gestaltung at Ulm—whose graduates became closely associated with Braun—conjectured, before its sad demise, that increasing engagement of industrial designers in consumer product design introduced commercial obligations which would lead to a deviation from the highest standards. A correct moral stance could be maintained if the designer directed his talent at design of the tools which produced the goods, thus maintaining a dignified distance from the market place. A remarkable opportunity enabled me to be involved in product design in just this noble area, Ulm's Utopia, in which styling was not at issue. Judgements of form could be based on an analysis of real imperatives. The project was to seek an ideal shape for an ideal product—the microcomputer now brought to completion by Diab Data. My contribution is merely the cladding, but the enclosure have survived many vicissitudes—the hardware is quite different from the original specification, power and performance are greatly increased since the computer was first

conceived, but the proportions of the boxes have remained. A new skeleton, packed with vital organs, just fitted a pre-existing skin.

When I was recently introduced to Quantel Paint-box' image-manipulating equipment, I could appreciate the power being used—perhaps I could also understand, in general, the method behind the software. In most computer developments now, improvements tend to be dramatic changes of scale rather than basic thinking; increases in the number of bits of information that can be dealt with in a second, reductions in the size of hardware that can handle the increased speed—these are the vital factors.

Processing pictures is much like processing words; it's a matter of degree. The amount of information required for a colour picture is massively more than for a written text but, once broken down into constituent elements, these pieces can be moved around and modified at will. Put like that, the computer should be as much a painter's tool as it is a writer's. The trouble, at present, is with hard copy'. Whether text or image, the computer must finally output something accessible to the human eye or brain. Quality is dependent on the output device. Characters produced on a dot matrix, daisy wheel or laser printer are not of the same refinement but to the reader the differences are not crucial. The image output of a computer, through a plotter or a laser scanner, is similarly capable of different resolutions, texture, and scale. I am still old-fashioned to believe that the 'output' from Rembrandt's mind and hand on a square metre of canvas cannot yet be equaled by the copy of data from any other processing system. The Quantel machine is a wonderful device for sketching and formulating ideas but I feel a certain relief in returning to the practice of painting to 'output' *The Apprentice Boy* in a permanent form.

teknologi < idé > konstverk

Den skolning jag fick som konstmålare, vid den mest akademiska av konstakademier, utgör en osannolik grund för ens ett perifert deltagande i den industriella teknologin. 1967 kände jag mig tvungen att skriva: "Jag har alltid varit en konstnär av den gamla skolan, en utövare av de sköna konsterna i uttryckets allmänt accepterade betydelse." Så fick jag min utbildning och sådan har jag förblivit. Det är inget svek mot de känslorna att medge en förtjusning över många konsumtionsvaror eller en entusiasm för ett speciellt datorprogram.

Mitt engagemang i industriformgivning har varit oregelbundet och slumpartat, en stilla flirt att börja med, men senare har det visat sig vara äkta kärlek. Hushållsapparater, ljudanläggningar, stolar, bilar, flygplan, datorer har förelagts några av vår tids mest nyskapande begåvningar: att jag värderar några få industriformgivares prestationer högre än flertalet konstutövares innebär ett erkännande av de hårfina gränserna mellan specialiseringarna inom de plastiska konstarterna i dag.

Jag har ofta spekulerat över betydelsen av det bidrag produktformgivningen ger vår visuella värld och har under en period undersökt de sätt en målare skulle kunna använda som motiv de föremål, och de sätt att presentera föremålen, som förekommer i så stor utsträckning i vår samtida miljö. Som svar på en uppmaning från det internationella designcentret i Berlin att bidra med ett uttalande om den utmärkte formgivaren av Brauns produkter, svarade jag: "Min beundran för Dieter Rams arbete är stor, och jag har i många år känt mig dragen till hans känsla för formgivning, till den grad att hans konsumtionsvaror har kommit att inta en likadan plats i mitt hjärta och medvetande som Mont Saint-Victoire fick för Cézanne."

Den serie verk som inspirerades av Braun försökte införa en motsägelse i popkonstens lexikon över källmaterial. De ställde en fråga: Är det så att motivvalet i amerikansk popkonst på ett signifikant sätt utesluter de masskulturprodukter som skulle kunna ingå i Museum of Modern Arts avdelning för "god design"? Helt klart stötte denna undersökning även på de problem som mötte Marcel Duchamp i hans uppfinning av Ready-maden. Den utstuderade neutraliteten i hans lösningar på detta område kan inte upprepas, men de ironiska medel han använde så effektivt i andra verk skulle med fördel kunna användas. Frasen från hans anteckningar till *The Large Glass*, "en bekräftande ironi", var en ledande princip i mina överväganden.

En inbjudan från Lux Corporation, ett japanskt hi-fi företag, att skapa ett konstverk runt deras produkter införde en annan paradox – en tvådimensionell representation av en apparat som även fungerar på ett sätt som förväntas av det avbildade föremålet. Att kommunicera på engelska med de japanska teknikerna var inte lätt, men jag hade ingen svårighet med tekniska termer – kondensator, motstånd, strömbrytare, antenn – dessa ord tillhör ett universellt språk. Jag var verktygsritare under andra världskriget vid Electrical Musical Industries. Fastän firman då var engagerad i vapentillverkning kom jag i kontakt med ljudforskningsingenjörer, och jag slöt mig olovligen samman med dem i formgivningen av hemmagjorda skivspelare och högtalare.

Mitt första möte med datorer skedde 1971. I motsats till många konstnärer som drogs till datorn i de tidiga skedena, fann jag de datorgenererade teckningarnas visuella egenskaper av föga intresse. När jag emellertid fick reda på att en dator kunde utföra komplexa perspektivprojiceringar och eliminera den tröttsamma nödvändigheten att för hand förena ett antal diagrampunkter, gladdes jag åt att kunna förverkliga ett projekt

som jag hade övergivit såsom varande alltför tidskrävande. Jag kunde med hjälp av en räknedosa få fram nödvändiga data för en kortfattad historik över bildäcket men hade ingen aning om hur en dator kunde förmås skapa en bild av den informationen. Så jag anlidade en programmerare.

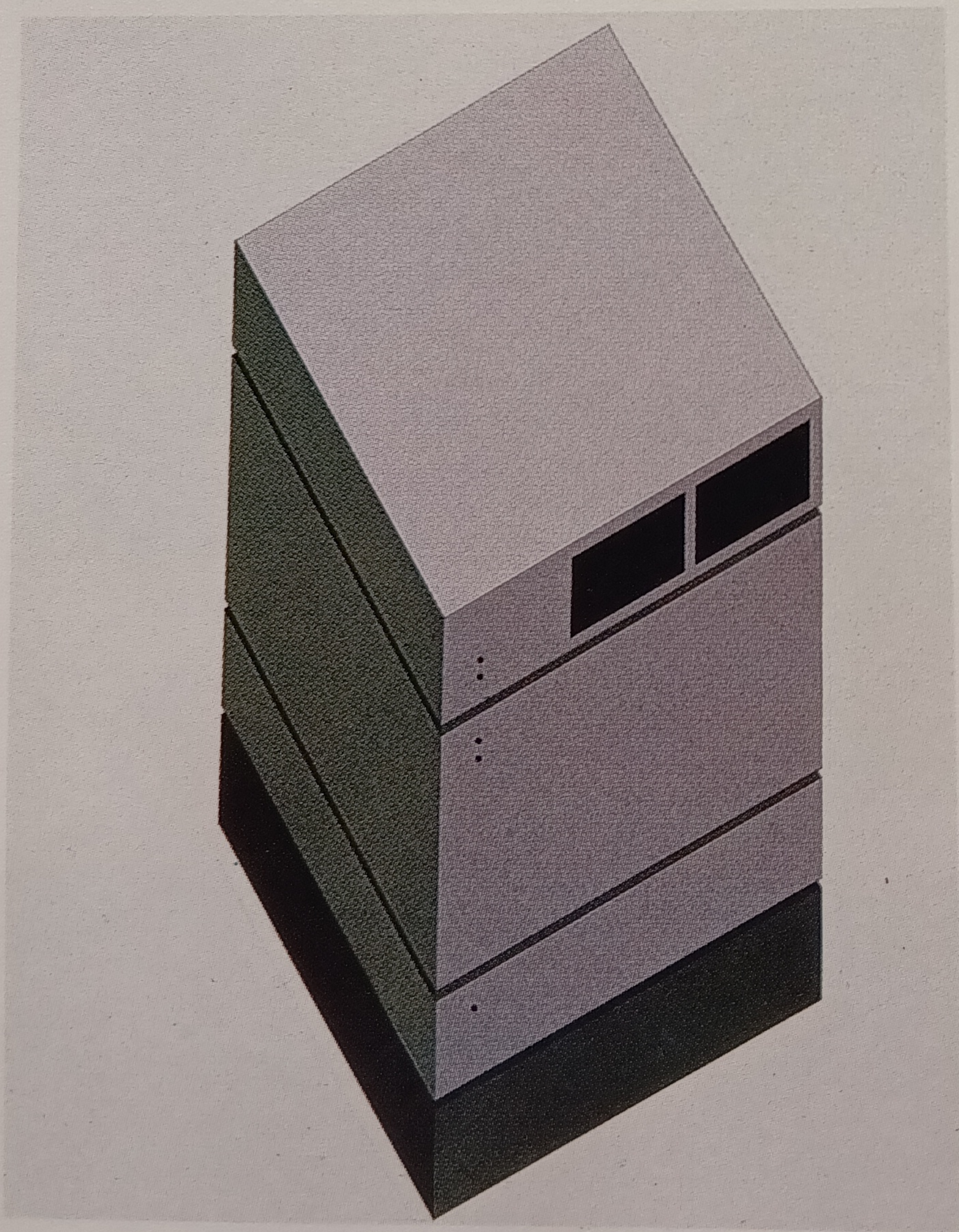
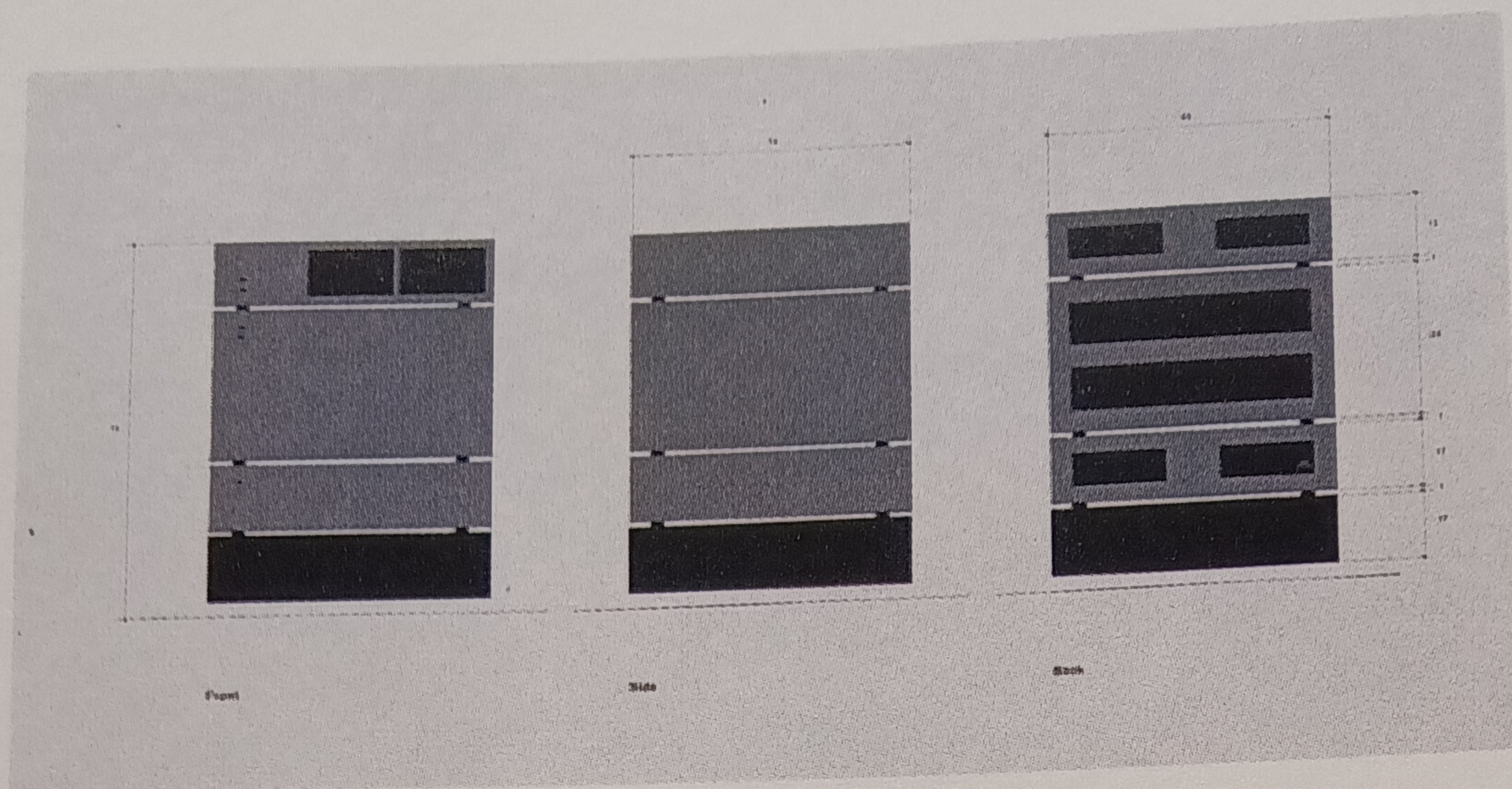
I tolv års tid har jag haft min egen dator, och den långa processen att uppnå intimitet med kommandon och programmeringsmöjligheter hos Unix, det operativsystem jag lärt mig älska, ligger bakom mig. Denna förvärvade förtrogenhet har möjliggjort för mig att bygga en väl anpassad miljö för mina personliga behov vad gäller datorns normala uppgifter: ordbehandling, databaser och bokföring.

Den mest ansedda skolan för industriell formgivning i efterkrigstid, Hochschule für Gestaltung i Ulm, vars studenter kom att knytas till Braun, förmodade, innan den fick sitt sorgliga slut, att den ökande användningen av industriformgivare i konsumtionsvarudesignen skulle medföra kommersiella åtaganden som kunde leda till ett frångång från de högsta kvalitetskraven. En korrekt moralisk hållning skulle bäst kunna upprätthållas om formgivaren riktade sin begåvning mot de redskap som producerar varor, sålunda upprätthållande en värdig distans till marknaden. En märklig chans möjliggjorde för mig att engagera mig i produktformgivning inom just detta ädla område, Ulms Utopia, i vilket själva utformningen inte var någon tvistefråga. Formbedömningarna kunde baseras på en analys av verkligt oavvisliga krav. Projektet innebar att söka en idealform för en idealprodukt – den mikrodator som nu färdigställts av DIAB Data. Mitt bidrag är blott klädanden, men höljet har överlevt många förändringar, hårdvaran är helt olik ursprungsspecifikationen, kraftfullhet och prestanda har ökat sedan datorn först planerades, men lådornas proportioner har bi-

behållits. Ett nytt skelett, fullpackat med vitala organ, passade precis in i det pre-existerande skinnet.

När jag nyligen kom i kontakt med Quantel Paintbox bildbehandlingsutrustning kunde jag uppskatta kraftfullheten i den – kanske kunde jag också förstå, på det stora hela, metoden bakom mjukvaran. Numera tenderar förbättringar inom datavärlden att vara drastiska skalförändringar snarare än förändringar av grundidén. Ett ökande antal informationsbitar per sekund, minskningar i storleken på hårdvaran som tar hand om den ökade hastigheten, detta är vitala faktorer.

Processande av bilder är snarlikt processande av ord: det är fråga om en gradskillnad. Den mängd information som behövs för en färgbild, överstiger den för en skriven text, men sedan bilden en gång upplösts i sina ingående komponenter kan dessa bitar flyttas omkring och modifieras efter önskan. Sålunda kunde datorn lika gärna vara målarens redskap som författarens. Problemet för närvarande ligger i "hard copy". Vare sig det gäller text eller bild måste datorn till slut producera något som är tillgängligt för det mänskliga ögat och den mänskliga hjärnan. Kvaliteten beror på skrivaren. Texter som skrivs ut av en matrissskrivare, ett skrivhjul eller en laserskrivare håller inte samma kvalitet men skillnaden är inte avgörande för läsaren. Den bild som kommer ur en dator genom en plotter eller en laserscanner får på samma sätt olika upplösning, textur och skala. Jag är fortfarande "gammaldags" i det att jag anser att det som en Rembrandts hjärna och hand producerar på en kvadratmeter duk ännu inte kan överträffas av en reproduktion av data ur något annat processsystem. Quantelmaskinen är en underbar apparat för att skissa och formulera idéer men jag känner en viss lättnad i att återvända till måleriet för att ge *The Apprentice Boy* dess slutgiltiga form.



15 OHIO – elevations, 1983

17 OHIO – isometric, 1986



20 Diab DS 010, 1983–89

Ligger t.o.m: 2020

Adress

02-06 22:59

19

The Apprentice Boy

1987

ljustryck (upplaga 12)

48.8 × 48.8 cm (bild); 64 × 63 cm (pappe)

20

Diab DS 010

1983–89

Mixed media

70 × 50 × 50 cm

21

The Apprentice Boy (unfinished)

1989

olja på duk, ofullbordad

diptyk, varje panel 200 × 100 cm

Moderna Museet utställningskatalog nr 225

ISBN 91-7100-363-0

© Moderna Museet

Konstnären/The Artist

Författarna/The authors

Fotograferna/The photographers