



Barnets blick och Readymades - Duchamp, perception och lekplatsens poetik

Marcel Duchamps readymades i relation till barnets varseblivning, pedagogik och design av offentliga lekmiljöer. Med begrepp som found objects, infrathin och lekens perceptionella grammatik utforskas konstens och lekens gemensamma språk.

Innehållsförteckning

Förord / Abstract

Del I – Teoretisk bakgrund

Kapitel 1 – Inledning

- 1.1 Bakgrund
- 1.2 Syfte
- 1.3 Frågeställningar
- 1.4 Avgränsningar
- 1.5 Metod och material
- 1.6 Disposition

Kapitel 2 – Teoretisk ram och forskningsöversikt

- 2.1 Inledning
- 2.2 Konstteoretisk kontext: Duchamp, Danto och De Duve
- 2.3 Fenomenologi och perception: Merleau-Ponty och Bergson
- 2.4 Psykologisk utvecklingsteori: Piaget och Vygotsky
- 2.5 Semiotik, kontext och lekteori
- 2.6 Readymades i pedagogisk kontext
- 2.7 Forskning om lekplatsdesign och perception
- 2.8 Sammanfattning

Del II – Duchamp och perceptionens omformning

Kapitel 3 – Duchamp och Readymade-konceptet i kontext

- 3.1 Inledning
- 3.2 Konsthistorisk bakgrund
- 3.3 Definition och villkor för en Readymade
- 3.4 Readymades som perceptuella objekt
- 3.5 Bicycle Wheel – en analys
- 3.6 Den konceptuella gesten som lekakt
- 3.7 Readymades och språklig dekonstruktion
- 3.8 Sammanfattning

Kapitel 4 – Filosofiska perspektiv: perception, varseblivning och fenomenologi

- 4.1 Inledning
- 4.2 Immanuel Kant och den konstituerade erfarenheten
- 4.3 Henri Bergson: Perception som agens och flöde
- 4.4 Maurice Merleau-Ponty: Kroppen som perceptionens grund
- 4.5 William James och begreppets upplösning
- 4.6 Hans-Georg Gadamer och lekens ontologi
- 4.7 Fenomenologi och perceptionens återupprättande
- 4.8 Sammanfattning

Kapitel 5 – Barnets perception: språk, tolkning och objekt

- 5.1 Inledning
- 5.2 Den sensorimotoriska världen: Piaget och objektets tillblivelse
- 5.3 Barnets kropp som perceptuellt instrument
- 5.4 Språket som kodifiering av perception
- 5.5 Objekt i lekens semiotik
- 5.6 Begreppsbildning och de kategorisering
- 5.7 Barnets estetik: upplevelse före tolkning

5.8 Sammanfattning

Kapitel 6 – Found objects och infrathin i fördjupning

- 6.1 Inledning
- 6.2 Found object – historia och begreppslig ram
- 6.3 Att hitta är att uppfinna: perception som akt
- 6.4 Infrathin – det subtila glappets filosofi
- 6.5 Infrathin och barns betydelseglidningar
- 6.6 Pedagogisk potential i det infrathinna
- 6.7 Duchamp som perceptuell pedagog
- 6.8 Sammanfattning

Kapitel 7 – Bicycle Wheel som estetisk och epistemologisk nyckel

- 7.1 Inledning
 - 7.2 Verket och dess form
 - 7.3 Objektet som rörelse snarare än funktion
 - 7.4 Estetik som icke-produktivt seende
 - 7.5 Objektet som epistemologisk störning
 - 7.6 Den taktila perceptionen: handens seende
 - 7.7 Cykelhjulet som ikon för omkodning
 - 7.8 Sammanfattning
- Del III – Didaktiska implikationer och lekplatsens semiotik

Kapitel 8 – Readymades som pedagogiskt redskap

- 8.1 Inledning
- 8.2 Den perceptuella pedagogiken
- 8.3 Att lära genom osäkerhet
- 8.4 Readymades i barns värld – redan befintliga
- 8.5 Readymades i undervisning och materialitet
- 8.6 Mellan objekt och idé: språkets roll
- 8.7 Den icke-instruerande miljön
- 8.8 Readymade som didaktiskt motstånd
- 8.9 Sammanfattning

Kapitel 9 – Lekplatsens semiotik och lekteorier

- 9.1 Inledning
- 9.2 Tecken och objekt i lekens värld
- 9.3 Lekens polyvalens: Huizinga, Winnicott och Bateson
- 9.4 Konventionell lekplatsdesign: instruktion och funktion
- 9.5 Readymade-estetik som lekplatsstrategi
- 9.6 Semiotisk redundans kontra poetisk öppenhet
- 9.7 Lekplatsens grammatik: struktur utan kontroll
- 9.8 Barnet som medskapare av platsen
- 9.9 Sammanfattning

Kapitel 10 – Readymade-estetikens tillämpning i lekplatsdesign

- 10.1 Inledning
- 10.2 Från lekredskap till lekuppslag
- 10.3 Objektens semantiska öppenhet
- 10.4 Det funna objektets roll i platsdesign
- 10.5 Modulära system och föränderlig arkitektur
- 10.6 Spelbord och Readymade-lekar
- 10.7 Estetisk logik: disharmoni, asymmetri och glapp

10.8 Offentlighet, medskapande och tillgänglighet

10.9 Sammanfattning

Del IV – Praktik, analys och framtid

Kapitel 11 – Fallstudier och förslag till konkret utformning

11.1 Inledning

11.2 Modell A – Den taktila triangeln

11.3 Modell B – Det modulära bordet

11.4 Modell C – Vibrationstunneln

11.5 Modell D – Objektstation med återfunna delar

11.6 Modell E – Spelets icke-regel

11.7 Lekplatsens dramaturgi

11.8 Tillgänglighet och säkerhet

11.9 Att minska glappet: en implementeringstrappa

11.10 Sammanfattning

Kapitel 12 – Diskussion och slutsatser

12.1 Inledning

12.2 Duchamps Readymades som perceptionella katalysatorer

12.3 Barnets varseblivning som modell för konstupplevelse

12.4 Lek som epistemologisk akt

12.5 Lekplatsen som semiotiskt landskap

12.6 Design och pedagogik: ett gemensamt språk

12.7 Samhälleliga och filosofiska implikationer

12.8 Förslag till fortsatt forskning

12.9 Slutsats

Kapitel 13 – Nya forskningsrön kopplade till objektlek, perception, pedagogisk gestaltning

13.1 Inledning

13.2 Objektlek och djupinlärning i förskolan

13.3 Loose parts och äkta materialfrihet

13.4 Lekplatsdesign och STEAM-affordanser

13.5 Barns egen visuell och motorisk inlärning genom objektlek

13.6 Arkitektonisk och estetisk pedagogik

13.7 Sammanfattande syntes

Kapitel 14 – Medskapandets arena: barns delaktighet i lekmiljöns tillblivelse

14.1 Inledning

14.2 Barns delaktighet som forskningsfält

14.3 Delaktighet som rättighet och kommunalt uppdrag

14.4 Modell F – Medskapandearenan

14.5 Workshopens dramaturgi

14.6 Det öppna samtalets form

14.7 Metodologiska överväganden och risker

14.8 Sammanfattning

Kapitel 15 – Avslutande syntes

15.1 Inledning

15.2 Frågeställningarna besvarade

15.3 Syntes: en gemensam grammatik

15.4 Metodreflektion

15.5 Avhandlingens bidrag

15.6 Slutord

Förord

Denna avhandling växte fram ur ett behov att förstå hur Marcel Duchamps readymades – vardagsobjekt lyfta till konst – inte bara revolutionerade 1900-talets konstscen, utan också erbjuder en nyckel till att begripa barnets sätt att uppfatta världen. Under arbetets gång har det blivit tydligt att barnets perception, präglad av nyfikenhet och en ännu inte fixerad förståelse av världen, har stora likheter med den perception Duchamp söker genom sin konstnärliga praktik. Det som för oss vuxna är ett cykelhjul, är för barnet ett snurrande kosmos – eller ett konstobjekt.

Detta förord vill också uppmärksamma att arbetet fått ny relevans genom senare års forskning kring perception, lek och materialitet i barndomen. Kapitel 13 utgör därför en särskilt viktig del av avhandlingen, då det visar hur ready-made-begreppet återaktualiserats inom pedagogik, arkitektur, design och barndomsforskning – liksom kapitel 14, som för resonemanget vidare till barns delaktighet i lekmiljöns tillblivelse.

Jag vill tacka alla de forskare, konstnärer, pedagoger och barn som genom sina tankar och handlingar hjälpt mig att se världen på nytt – som ett rum av möjligheter snarare än definitioner.

Abstract

This thesis investigates the conceptual intersection between Marcel Duchamp's readymades and the perceptual world of the child. Through philosophical, pedagogical, and artistic frameworks, the text argues that Duchamp's practice of elevating ordinary objects to art mirrors the way children encounter the world: without pre-fixed associations, meanings, or symbolic hierarchies.

Central concepts such as found objects and *infra-thin* are interpreted through the lens of early childhood cognition and bodily perception. The study explores how Duchamp's strategies disrupt adult perceptual habits and open up alternative epistemologies—ones that children inhabit naturally. Using *Bicycle Wheel* as a key reference point, the thesis connects theories from Merleau-Ponty, Vygotsky, Winnicott, and Malaguzzi to propose a pedagogical model in which playgrounds and physical game spaces are designed according to ready-made principles. Rather than thematically fixed environments, the playground is conceived as a perceptual laboratory—an open system in which meaning emerges from interaction.

In its later chapters, the thesis incorporates recent research in material play, loose parts theory, and posthuman pedagogy, showing how ready-made aesthetics are increasingly relevant in contemporary design and education. The thesis closes by extending the ready-made perspective from the design of play environments to their genesis, proposing a participatory arena in which children act as co-creators alongside architects, educators and planners.



Kapitel 1 – Inledning

1.1 Bakgrund

Marcel Duchamps Readymades representerar en av de mest radikala omprövningarna av konstbegreppet under 1900-talet. Genom att lyfta in vardagsföremål i konstnärliga sammanhang utmanade Duchamp inte bara institutionella gränser utan också betraktarens perceptuella och kognitiva vanor. När han 1913 monterade ett cykelhjul på en pall – det som senare blivit känt som Bicycle Wheel – etablerade han ett nytt sätt att närma sig objektets betydelse. Föremålet avkodades inte längre via hantverksskicklighet eller skönhetsideal, utan genom sin displacement – sin förflyttning från funktionell till kontemplativ domän.

Det är just denna displacement – eller infrathin, som Duchamp själv skulle kalla det – som bär potentialen att belysa en ännu utforskad aspekt: nämligen barnets perception. När ett barn konfronterar världen för första gången är föremålen ännu inte kodade av kulturella konventioner eller funktionella förväntningar. En pall är inte nödvändigtvis till för att sitta på; den kan vara ett berg, en häst eller ett bord. Denna öppenhet inför objektets betydelse speglar på ett slående sätt den konstnärliga strategi som Duchamp utvecklade.

Därför finns det goda skäl att föra en diskussion kring Readymades i relation till barnets varseblivning, där konst, perception, lek och tolkning flyter samman. Genom att knyta samman konstfilosofi, perceptionsteori, barnpsykologi och pedagogisk praktik är målet med denna avhandling att formulera ett nytt sätt att förstå hur barn interagerar med världen – och hur vuxna kan gestalta den världen i form av lekplatser, lärmiljöer och spel.

1.2 Syfte

Syftet med denna avhandling är att undersöka hur Marcel Duchamps Readymades kan tolkas som uttryck för ett perceptionellt tillstånd som ligger nära barnets första möte med världen – ett tillstånd präglad av begreppslig öppenhet, lekfull tolkning och estetisk osäkerhet. Vidare syftar arbetet till att analysera hur denna förståelse kan omsättas i utformning av offentliga lekplatser och fysiska spelredskap för barn, med särskilt fokus på pedagogisk potential och semiotisk öppenhet.

1.3 Frågeställningar

Avhandlingen söker svara på följande huvudfrågor:

1. Hur kan Duchamps Readymade-koncept förstås i relation till barnets perception och varseblivning?
2. Vilka filosofiska och psykologiska teorier stöder ett sådant tolkningsförslag?
3. Hur kan begrepp som found object och infrathin tillämpas på barns sätt att uppfatta och använda objekt?
4. På vilket sätt kan denna förståelse omsättas i gestaltning av lekplatser, lärmiljöer och fysiska spel?
5. Vilka pedagogiska och estetiska fördelar finns med att arbeta readymade-inspirerat inom offentliga miljöer för barn?

1.4 Avgränsningar

Avhandlingen behandlar främst teoribildning kring perception, konst och barnets utveckling i ett västerländskt, modernistiskt och postmodernistiskt ramverk. Fältstudier, praktiska experiment och empiriska observationer förekommer endast i form av hypotetiska tillämpningar och fallstudieförslag. Fokus ligger inte på en konsthistorisk genomgång av Duchamps samlade verk, utan snarare på de readymades som mest effektivt belyser frågeställningen (ex. Bicycle Wheel, Fountain, In Advance of the Broken Arm).

1.5 Metod och material

Avhandlingen utgår från en kvalitativ och hermeneutisk metod, där konstverk, teoretiska texter och perceptionella begrepp analyseras genom tolkning. Det är ett tvärvetenskapligt arbete med referenser inom konstteori (Danto, De Duve, Bürger), filosofi (Merleau-Ponty, Bergson, Kant), psykologi (Piaget, Vygotsky), pedagogik (Reggio Emilia, Biesta) samt estetisk teori och lekforskning (Huizinga, Winnicott).

Materialet består dels av Duchamps egna texter och intervjuer (främst via Cabanne, 1971), dels av sekundärkällor inom relevant teori. Analysen sker genom begreppsutredningar, jämförande resonemang och tillämpningar på samtida miljöer för barns lek och lärande.

1.6 Disposition

Avhandlingen är strukturerad i fyra huvuddelar:

Del I (kap. 1–2) presenterar avhandlingens utgångspunkter samt det tvärvetenskapliga teoretiska ramverk som bär de följande resonemangen.

Del II (kap. 3–7) analyserar Duchamp och Readymade-konceptet i relation till perception, fenomenologi och barnets varseblivning, med Bicycle Wheel som återkommande nyckel.

Del III (kap. 8–10) behandlar de didaktiska implikationerna: Readymades som pedagogiskt redskap, lekplatsens semiotik och Readymade-estetikens tillämpning i lekplatsdesign.

Del IV (kap. 11–15) rymmer fallstudieförslag och konkret gestaltning, en sammanfattande diskussion, en genomgång av senare års forskning om objektlek och perception, samt avslutningsvis en modell för barns delaktighet i lekmiljöns tillblivelse.



Kapitel 2 – Teoretisk ram och forskningsöversikt

2.1 Inledning

För att förstå hur Duchamps Readymades kan relateras till barnets perception krävs ett tvärvetenskapligt ramverk som förenar konstfilosofi, perceptionsteori, utvecklingspsykologi och pedagogik. Detta kapitel presenterar de centrala teorier och forskningsfält som ligger till grund för avhandlingens resonemang. Vi rör oss mellan modernismens konstnärliga brytpunkter, fenomenologins kroppsliga varseblivning, psykologins utvecklingsmodeller samt samtida teorier om lek, lärande och miljögestaltning. I centrum står idén om hur objekt och betydelse formas i det relationella fält där perception, tolkning och kontext samspelar.

2.2 Konstteoretisk kontext: Duchamp, Danto och De Duve

Marcel Duchamp har ofta betraktats som en portalfigur för övergången från modernism till post-modernism, inte minst genom introduktionen av Readymades. Arthur C. Danto (1981) lyfter i *The Transfiguration of the Commonplace* fram Duchamp som en konsthistorisk vändpunkt där konstens essens inte längre ligger i det synliga, utan i det begreppsliga. Konst är inte längre det man ser, utan det man tolkar.

Thierry de Duve (1996) fördjupar detta i *Kant After Duchamp*, där han argumenterar för att Duchamps handlingar kräver en omformulering av Kants konstkritik. Istället för det "vackra" eller det "sublima" måste vi tänka konst utifrån en situation där varje objekt potentiellt kan vara konst – beroende på institutionell kontext och betraktarens tolkning.

Dessa resonemang stämmer väl överens med barnets perception, där betydelse ännu inte är fixerad av traditionella kategorier. Ett barn ser inte en pissoar som ett sanitetsobjekt – det kan lika gärna vara en gunga, en skål eller ett monster. Denna perceptuella öppenhet är central för förståelsen av Readymades som epistemologiska verktyg.

2.3 Fenomenologi och perception: Merleau-Ponty och Bergson

Maurice Merleau-Ponty (1945) formulerade i sin *Fenomenologin av perceptionen* ett kroppsligt och relationellt sätt att förstå världen. Perception är inte en passiv mottagning av stimuli, utan en aktiv kroppslig orientering i rummet. Den upplevda världen konstitueras i ett växelspel mellan kropp, omgivning och intention. Han skriver:

"Perception är inte vetande om objekt, utan kontakt med en värld." (Merleau-Ponty, 1945, s. vii)
Detta synsätt ligger nära barnets sätt att erfara objekt: världen är inte färdig, utan blir till i handlingen. En kartonglåda är inte en kartonglåda förrän den används som sådan – innan dess kan den vara allt från ett hus till en grotta eller en bil.

Henri Bergson (1896) utvecklar i *Matter and Memory* en tidsfilosofi där varseblivning är bunden till handlingens möjligheter. Det vi ser, ser vi därför att vi potentiellt kan handla i relation till det. Ett föremåls mening är alltså inte inneboende, utan beroende av vår kroppsliga position och intention. Detta är ytterst relevant i lek, där barnets kroppsliga agens skapar mening ur det till synes slumpmässiga.

2.4 Psykologisk utvecklingsteori: Piaget och Vygotsky

Jean Piaget (1954) beskrev barnets utveckling som en serie kognitiva stadier, där objektpermanens, symbolfunktion och logiskt tänkande gradvis etableras. I den tidiga sensorimotoriska fasen (0–2 år) relaterar barnet till världen genom direkt handling snarare än mental representation. Världen förstås inte som "namngivna objekt" utan som flöden av möjligheter till agens.

Lev Vygotsky (1978) betonade istället språkets och kulturens roll i kognitiv utveckling. I hans teorier om den proximala utvecklingszonen synliggörs hur barn lär genom social interaktion – bland annat genom att omtolka objekt utifrån gemensamma lekhandlingar. En pinne kan bli ett trollspö eftersom den tolkas så i ett sammanhang.

Det centrala här är att barns sätt att förstå objekt är performativt och situerat – de "blir till" i leken. Det är just denna performativa öppenhet som Duchamps konstnärliga strategi, vilken utvecklas i nästa kapitel, visar sig ligga förvånansvärt nära – och som många traditionella lekredskap, med sina förutbestämda funktioner, paradoxalt nog stänger.

2.5 Semiotik, kontext och lekteori

Roland Barthes (1977) och Umberto Eco (1986) har båda behandlat den öppna tolkningens potential. Barthes idé om den döda författaren kan tillämpas på Duchamp, där konstnären inte ger objektet mening utan snarare lämnar det öppet. Eco använder begreppet den öppna texten för verk som kräver aktiv tolkning. Ett Readymade är just en sådan öppen text – vilket gör det lekbart, inte bara betraktbart.

Inom lekteori talar Johan Huizinga (1938) i *Homo Ludens* om lekens särställning som en kulturform där regler skapas och löses upp i samma rörelse. Donald Winnicott (1971) beskriver leken som ett mellanområde mellan subjekt och objekt, där den inre och yttre världen möts. Detta mellanområde liknar på många sätt infrathin-begreppet hos Duchamp – där två tillstånd samexisterar i en perceptuell skärningspunkt.

2.6 Readymades i pedagogisk kontext

Inom pedagogiken har Reggio Emilia-modellen haft ett stort inflytande på synen på miljön som "den tredje pedagogen". Här används ofta öppna material – snören, plastlock, träbitar – som barn själva tolkar och använder. Malaguzzi (1993) skriver att "barn har hundra språk" – och Readymade-estetiken kan förstås som ett erkännande av detta: att mening inte är given, utan konstrueras i varje ny användning.

Gert Biesta, nederländsk utbildningsfilosof och en av samtidens mest inflytelserika pedagogiska tänkare, argumenterar i *The Beautiful Risk of Education* (2014) för vikten av att låta lärande vara osäkert och utforskande. Enligt honom sker verklig utbildning först när vi förlorar våra förväntningar – precis som Duchamp förlorade sin roll som skapare till förmån för en roll som utmanare.

2.7 Forskning om lekplatsdesign och perception

Forskning om lekplatser har ofta fokuserat på säkerhet, tillgänglighet och motorisk utveckling (Fjørtoft, 2001; Herrington & Brussoni, 2015). Men på senare tid har ett växande intresse riktats mot lekens estetiska och semiotiska dimensioner. Lekplatser som utmanar tolkning, som inbjuder till omdefinition, har visat sig främja kreativitet, resiliens och meningsskapande (White, 2013). Detta öppnar för ett nytt paradig där Readymade-tänkandet kan bli en viktig modell: att låta föremålets funktion vara öppen, tolkningsbar och aktivt deltagande i barnets perceptionella värld.

2.8 Sammanfattning

Det teoretiska ramverket i denna avhandling förenar Duchamps konsteoretiska disruption med fenomenologins varseblivningsteori, utvecklingspsykologins bild av barnets kognition och pedagogikens lekbaserade förståelse av lärande. Tillsammans möjliggör dessa perspektiv en fördjupad analys av Readymades som broar mellan konst och lek, mellan vuxnas och barns sätt att förstå världen.

Kapitel 3 – Duchamp och Readymade-konceptet i kontext

3.1 Inledning

Marcel Duchamp (1887–1968) framstår som en av de mest inflytelserika konstnärerna i det moderna konstbegreppets utveckling. Genom att introducera konceptet Readymade försköts fokus från estetisk form och teknisk skicklighet till idé, kontext och perceptuell omförhandling. Denna förskjutning innebar inte bara ett brott med tidigare konstnärliga traditioner, utan också ett fundamentalt ifrågasättande av hur vi tillskriver mening åt föremål. Det är i detta gränsland – mellan konst och icke-konst, mellan det givna och det omtolkade – som Duchamps Readymades blir särskilt relevanta för en diskussion om barns varseblivning och lek.

3.2 Konsthistorisk bakgrund

Vid sekelskiftet 1900 dominerade modernismen konstscenen med rörelser som kubism, futurism och expressionism. Duchamp deltog initialt i dessa strömningar, särskilt i den kubo-futuristiska sfären, men bröt tidigt med deras fixering vid form, komposition och optisk perception. Han upplevde konsten som alltför inskränkt av estetikens villkor och sökte efter en mer radikal strategi för att undersöka konstbegreppets gränser.

1913 skapade han Bicycle Wheel, som ofta betraktas som hans första Readymade, även om termen myntades först något senare. Verket bestod av ett cykelhjul monterat på en pall – ett vardagsföremål kombinerat med ett annat i en ny, icke-funktionell kontext. Duchamp själv har beskrivit det som ett "hjälpmedel för kontemplation, ungefär som eldens lågor i en öppen spis" (Cabanne, 1971).

Under de följande åren fortsatte Duchamp denna strategi med verk som Bottle Rack, Fountain och In Advance of the Broken Arm, som alla består av fabrikstillverkade objekt, ofta omodifierade, men placerade i ett nytt sammanhang – ibland endast med en signatur som intervention.

3.3 Definition och villkor för en Readymade

Duchamp själv var försiktig med att definiera begreppet Readymade. I sina samtal med Pierre Cabanne (1971) förklarar han:

"The choice of these 'Readymades' was never dictated by aesthetic delectation... It was a visual indifference – a total absence of good or bad taste."

Tre centrala kriterier kan dock identifieras:

1. Objektet ska vara prefabricerat – alltså inte skapat av konstnären.
2. Valet av objekt är godtyckligt men exakt – objektet väljs, inte skapas.
3. Meningen uppstår i kontextförskjutningen – inte i form eller funktion.

Att signera ett urinoar som R. Mutt eller hänga upp en flasktork på ett galleri är inte i första hand provokationer, utan kognitiva experiment: Vad händer med perceptionen när vi byter ram? När vi tar något vardagligt och kallar det konst? Här närmar sig Duchamp filosofisk metodik mer än estetisk praktik.

3.4 Readymades som perceptuella objekt

En Readymade är inte i första hand avsedd att betraktas som "vacker" eller "meningsfull", utan som något som får oss att betrakta själva akten att tillskriva mening. Det är i denna glidning – mellan det familjära och det främmande – som den perceptuella effekten uppstår. Jean-François Lyotard (1988) menade att Duchamps verk inte ställer frågan "Vad är konst?" utan "Vad gör något till konst?"

En Readymade är därmed inte bara ett objekt, utan en plats för perceptionell störning. Det förutsätter en betraktare som plötsligt inser att tolkningen inte är given, att betydelsen inte är inneboende i objektet. Här närmar vi oss barnets sätt att relatera till objekt: öppet, utforskande, lekfullt och utan konventionell stabilisering.

3.5 Bicycle Wheel – en analys

Bicycle Wheel (1913) är ett verk som kan sägas ligga närmast barnets perception i sin fysiska och taktila karaktär. Till skillnad från Fountain, som utmanar genom kontextuell dissonans, bjuder Bicycle Wheel in till lek. Hjulet snurrar, det låter, det rör sig rytmiskt. Det är ett objekt som föder en kroppslig relation, snarare än en visuell eller intellektuell.

Duchamp ställde aldrig ut Bicycle Wheel i sin samtid, utan hade det i sin ateljé som ett slags sensoriskt instrument. Det fanns ingen intention att det skulle betraktas som konst – och kanske just därför fungerar det som ett slags primitiv leksak, eller snarare: en perceptionsmaskin.

Barnet som ser ett cykelhjul ser inte "cykel" utan "rörelse", "rotation", kanske "kaos". Det är denna semantiska öppenhet som gör Bicycle Wheel till ett idealiskt exempel på hur Readymades kan aktivera den typ av perception som är typisk för det unga barnet.

3.6 Den konceptuella gesten som lekakt

Om man betraktar Duchamps strategi som en lek med mening – en lek där reglerna för tolkning tillfälligt sätts ur spel – blir kopplingen till barns lek än tydligare. Precis som barnet omdefinierar objekt i sin lek (en pinne blir ett trollspö, ett täcke blir ett berg) omdefinierar Duchamp föremål i konstens namn. Båda akterna bygger på kontextuell förskjutning.

Donald Winnicott (1971) beskriver detta lekfält som ett mellanområde, där den inre världen (fantasi, subjektivitet) möter den yttre (objekt, regler). Duchamps Readymades rör sig i exakt detta mellanområde: de är inte längre bara föremål, men ännu inte fullt ut konst. De är in-between, infrathin, i ordets mest bokstavliga mening.

3.7 Readymades och språklig dekonstruktion

Duchamps användning av språk – särskilt i verkstitlar och signaturer – förstärker denna destabilisering. Titlar som *In Advance of the Broken Arm* eller *With Hidden Noise* fungerar inte som beskrivningar, utan som absurda gåtor som undandrar sig fix betydelse.

I likhet med Jacques Derrida (1967) visar Duchamp att språket inte fixerar betydelsen utan alltid skjuter den framför sig. Det som tycks vara en pissoar är också en skulptur, ett namn, en handling. Och det som tycks vara en barnvagn kan i ett barns ögon vara ett rymdskepp. Denna semantiska flykt är inte ett problem, utan ett tillstånd av möjligheter – ett tillstånd som Readymades aktiverar.

3.8 Sammanfattning

Duchamps Readymades kan betraktas som perceptuella och konceptuella katalysatorer, där betydelse inte längre är given utan måste rekonstrueras av betraktaren. Genom att undersöka Bicycle Wheel och andra Readymades ser vi hur objektens meningspotential ligger i deras öppenhet, inte i deras form. Detta gör dem särskilt relevanta i relation till barnets perception, där lek och tolkning sker i ett gränsland mellan verklighet och fantasi.

Kapitel 4 – Filosofiska perspektiv: perception, varseblivning och fenomenologi

4.1 Inledning

För att kunna förstå barns perception i relation till Duchamps Readymades måste vi först fördjupa vår förståelse av vad perception är. Frågan om hur vi uppfattar världen – om vi ser den som den är, eller om den formas i vårt medvetande – har länge varit central inom filosofin. Inom ramen för denna avhandling är det särskilt den kroppsliga, relationella och intentionella varseblivningen som är av relevans, då den erbjuder ett teoretiskt stöd för att analysera barns möte med objekt innan dessa fått ett stabilt kulturellt innehåll.

4.2 Immanuel Kant och den konstituerade erfarenheten

Immanuel Kant (1781) menade i Kritik av det rena förnuftet att vi aldrig kan erfara "tinget i sig", utan endast hur det framträder genom våra former för åskådning (tid och rum) och våra begreppsliga kategorier. Perception är alltså inte en direkt avbildning av verkligheten, utan en konstruktion, möjliggjord av förförståelse.

I relation till Duchamp innebär detta att ett urinoar aldrig är bara ett urinoar – dess betydelse formas genom vårt sätt att kategorisera, kontextualisera och tolka det. För barnet, vars begreppsvärld ännu inte är helt konstituerad, kan samma objekt ha en helt annan innebörd. Enligt Kant finns ingen "ren" perception – men i barnets tidiga möte med världen, där kategorierna ännu inte är färdigbildade, ser vi en närhet till den sortens perceptuell öppenhet som Duchamp aktiverar.

4.3 Henri Bergson: Perception som agens och flöde

Henri Bergson (1896) skilde mellan perception och minne, där perception är det som direkt förbereder handling, medan minnet erbjuder alternativa bilder. I Matter and Memory argumenterar han för att vi inte uppfattar allt som finns, utan endast det som är användbart för handling i ett givet ögonblick. Detta innebär att perception är selektiv, kroppslig och situationsbunden.

Bergsons perspektiv hjälper oss förstå barns perception som praktisk snarare än kontemplativ. Ett barn ser inte ett "bord" utan ett objekt som kan klättras på, byggas med, ritas på. Readymades fungerar på samma sätt – de avlägsnar objektet från sin funktion, och gör det därmed synligt på nytt, tillgängligt för nya handlingar. Både barnet och Duchamp avlägsnar objektet från dess bruksvärde – inte för att kontempera det i sig, utan för att ladda det med ny agens.

4.4 Maurice Merleau-Ponty: Kroppen som perceptionens grund

Merleau-Ponty (1945) hävdade i Phénoménologie de la perception att kroppen inte bara är ett objekt i världen utan en levd relation till världen. Vi ser, rör oss och uppfattar världen genom kroppen, inte som ett tänkande subjekt som tolkar signaler, utan som en förkroppsligad intentionalitet. Han skriver:

"Att se är redan att låta sig orienteras av världen, att låta sig dra in i en rytm, ett tempo, ett sammanhang."

Detta perspektiv är särskilt relevant för barns perception, där kroppens rörelse och sinnliga kontakt med objekt är primära sätt att erfara världen. Leken är inte en sekundär aktivitet utan en första epistemologisk metod. Readymades blir i detta ljus inte symboler, utan kroppsaktiverade perceptionströsklar. De avbryter vardagens automatiserade varseblivning och återför oss till ett förundrat tillstånd – inte olikt barnets.

4.5 William James och begreppets upplösning

William James (1890), den amerikanske pragmatikern, beskrev det späda barnets medvetande som ett "blooming, buzzing confusion". Med detta menade han inte kaos i negativ bemärkelse, utan ett flöde där sensoriska intryck ännu inte differentierats i fasta kategorier. Barnets perception är holistisk, flödande och associativ – en typ av erfarenhet där en kniv inte nödvändigtvis är ett redskap, utan en form, en känsla, en rytm.

Duchamps Readymades väcker just detta tillstånd. Genom att lyfta ur objektet ur dess kontext och ladda det med ny mening, återintroducerar han denna perceptuella osäkerhet. Vi ser föremålet, men vi vet inte vad vi ser – precis som barnet inför ett nytt objekt. James menar att begrepp binder upp perceptionen; Duchamp befriar den.

4.6 Hans-Georg Gadamer och lekens ontologi

I Sanning och metod (1960) beskriver Gadamer leken som en ontologisk kategori snarare än en psykologisk aktivitet. Leken är inte något subjektet gör, utan något som sker med subjektet. Han skriver:

"Leken är inte lek för att den leks, utan för att något spelar sig."

Därmed blir leken ett mellanrum där subjektet temporärt upphäver sin kontroll. I denna mening blir Duchamps handlingar inte konstnärliga uttryck, utan spel – med institution, språk, perception, kontext. Readymaden är inte ett föremål som representerar lek, utan ett objekt i lekens tillstånd. Den är inbäddad i den transformation som Gadamer beskriver.

Gadamers idéer stödjer också en lekplatsestetik som inte definieras av funktion, utan av rörelse, förskjutning, omformulering – samma processer som Duchamp iscensätter.

4.7 Fenomenologi och perceptionens återupprättande

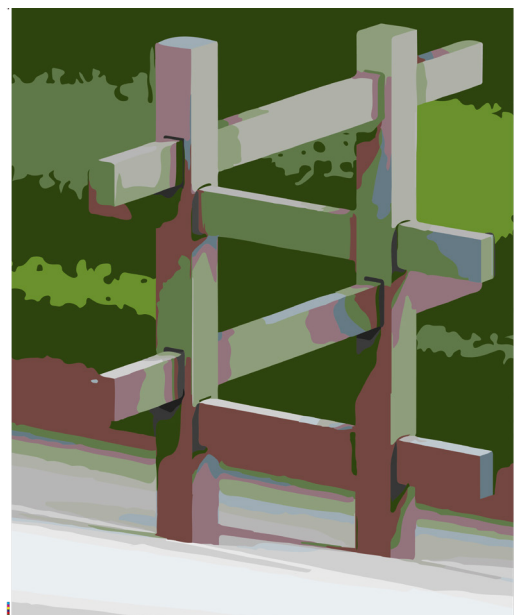
Den gemensamma nämnaren mellan dessa tänkare är en kritik mot idén om perception som avbildning. I stället betonas perception som handling, relation, kroppslighet, agens. Det som förenar Readymades och barns perception är just detta aktiva tillägnande – inte ett mottagande av objektets färdiga mening, utan en rörelse mot mening.

Duchamps gest blir då inte ett stilbrott i konsthistorien, utan en filosofisk handling – ett sätt att visa att världen alltid kan ses på nytt, och att detta "nytt" alltid föregår begrepp och funktion.

4.8 Sammanfattning

Perception är aldrig neutral. Den formas av kropp, tid, intention, kontext och begreppsliga strukturer. I detta kapitel har vi sett hur filosofin – från Kant till Gadamer – belyser att det vi uppfattar är en konstruktion, en handling, ett svar på världen snarare än en avbild av den.

Readymades aktiverar denna sanning genom att avlägsna objekt från deras givna betydelse och på så vis placera dem i en tillfällig betydelselöshet – lik den barnets perception vilar i. Detta mellanläge, denna infrathin, är inte ett tomrum, utan en plats för lek, nytolkning och estetisk omförhandling.



Kapitel 5 – Barnets perception: språk, tolkning och objekt

5.1 Inledning

Att förstå barnets perception är att förstå en värld i vardande. I motsats till den vuxna betraktarens kognitivt organiserade och språkmedierade förståelse präglas barnets upplevelse av världen av öppenhet, sensorisk intensitet och associativ plasticitet. I denna fas är objekt ännu inte fixerade i begrepp, utan bär på ett slags semantisk latens. Det är detta tillstånd som också Duchamps Readymades återuppväcker – ett tillstånd där varje föremål potentiellt är något annat än det först tycks vara. I detta kapitel fördjupar vi oss i barns perceptionella värld, med särskilt fokus på hur språk, lek och kropp samverkar i skapandet av betydelse.

5.2 Den sensorimotoriska världen: Piaget och objektets tillblivelse

Jean Piaget (1954) beskrev barnets första utvecklingsfas som sensorimotorisk – en period där världen förstås genom handling snarare än representation. Här existerar inga stabila objekt, inga symboler. När barnet släpper en boll och den försvinner ur sikte, upphör den också att existera – först gradvis utvecklas objektpermanens, förmågan att förstå att föremål existerar även utanför den omedelbara perceptionen.

Detta innebär att objektets existens inte är given, utan något som måste läras, erfaras och repeteras. Ett Readymade liknar ett sådant objekt: det har förlorat sin symboliska stabilitet, och blir istället något nytt i varje betraktelseakt. För barnet är detta tillstånd naturligt; för vuxna är det ett konsgrepp.

5.3 Barnets kropp som perceptuellt instrument

Enligt Merleau-Ponty (1945) är kroppen inte bara en mekanism, utan själva mediet för varseblivning. Detta är särskilt tydligt hos barn, där kognition ännu inte är separerad från kroppslig rörelse. Barn lär sig världen genom att röra sig i den, smaka på den, kasta, släppa, trycka, gömma. Föremål får mening inte genom beskrivning, utan genom funktion i lekens praktik. En boll är inte en "boll" – den är något som rullar, studsar, försvinner, återkommer. Dess väsen är dess relation till kroppen, inte dess klassifikation. Readymades påminner oss om detta kroppsliga seende. Bicycle Wheel blir ett seende i rörelse; Fountain ett avbrott i funktion.

5.4 Språket som kodifiering av perception

Lev Vygotsky (1978) påpekade att språk och tanke inte är identiska men gradvis integreras i barnets utveckling. När barnet lär sig att säga "stol", börjar det också förstå stolen som ett specifikt objekt, avgränsat från andra. Men innan denna kodifiering sker, är objektet ännu öppet för andra tolkningar: något att klättra på, luta sig mot, kasta, rita på.

Där vuxna ser "en pall", ser barnet "något högt", "en utmaning", "en utgångspunkt". Duchamps Readymades arbetar i motsatt riktning: de avkodifierar objektet, lyfter bort språklig och funktionell fixering, och placerar det i en öppen tolkningszon – där betydelsen ännu är i rörelse.

5.5 Objekt i lekens semiotik

Donald Winnicott (1971) beskriver i *Playing and Reality* hur barnet använder övergångsobjekt – föremål som varken är helt inre (fantasi) eller yttre (verklighet), utan bär på en dubbelhet. Nallen är inte bara en tygfigur, utan också en tröst, en partner, ett språk. Denna semiotiska ambivalens liknar Duchamps infrathin, det odefinierbara glappet mellan två tillstånd.

En Readymade fungerar som ett sådant övergångsobjekt i den vuxnas värld: det är både pissoar och konstverk, både flaskställ och symbolisk kommentar. Barnets perception gör detta hela tiden, men utan medveten intention – världen är alltid på väg att bli något annat.

5.6 Begreppsbildning och dekategorisering

Barnet konstruerar begrepp i en dialog mellan språk, erfarenhet och relation. Men dessa begrepp är initialt porösa. En "bil" kan också vara en "båt", en "ko" kan kallas "hund". Den vuxna världens krav på korrekt klassificering är ännu inte internaliserade.

Readymades introducerar ett liknande tillstånd hos betraktaren: vi vet vad det är, men vi vet inte vad det är. In *Advance of the Broken Arm* är både spade och inte-spade. Den semantiska förvirringen är produktiv, inte dysfunktionell. För barnet är detta tillstånd normalt – det är vi vuxna som måste återlära oss att uppleva det.

5.7 Barnets estetik: upplevelse före tolkning

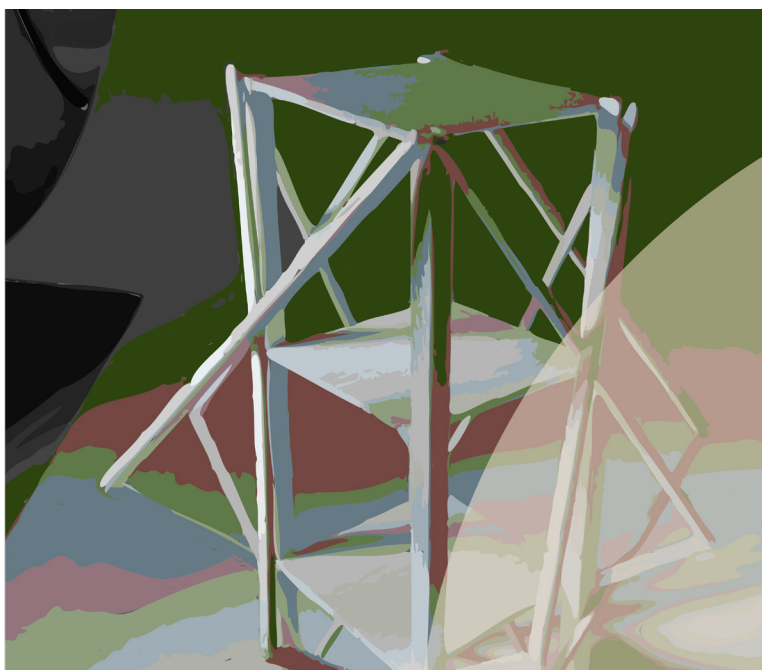
Barn estetiserar världen genom sin närvaro i den. Färger, rörelser, ljud, taktilitet – allt är potentiellt fascinerande, oavsett funktion. En sladd, en kapsyl, ett blad – allt kan bli ett konstobjekt, ett narrativ, ett spel. Detta estetiska tillstånd är inte bundet till konstproduktion, utan till perceptuell tillgänglighet.

När Duchamp placerar ett cykelhjul i ett konstsammanhang, återintroducerar han denna öppenhet. Han tvingar betraktaren att återse det redan sedda, att förundras över det välbekanta. På så sätt blir Readymades inte bara konst, utan perceptionsteorier i praktiken – och verktyg för att förstå barnet.

5.8 Sammanfattning

Barnets perception är ännu inte uppbundet i språkets kategorier eller vuxenvärldens funktionella raster. Objekt är inte fixerade betydelsebärare, utan dynamiska knutpunkter för lek, agens och fantasi. Readymades fungerar som konstnärliga återaktiveringar av detta tillstånd. De destabiliserar våra vanor och påminner oss om att världen alltid kan ses på nytt.

Genom att studera barnets sätt att tolka objekt kan vi inte bara förstå lekens kraft, utan också upptäcka estetiska och pedagogiska verktyg för att återinföra denna öppenhet i offentliga rum – något som blir centralt i de kommande kapitlen om lekplatser, design och pedagogik.



Kapitel 6 – Found objects och infrathin i fördjupning

6.1 Inledning

Två av de mest centrala begreppen i förståelsen av Marcel Duchamps konstnärliga praktik är found object (det funna objektet) och infrathin (det infratunna). Dessa begrepp bär på stor filosofisk, perceptionell och pedagogisk tyngd, och erbjuder ingångar till att förstå hur barns relation till världen kan analyseras ur ett konsteoretiskt perspektiv. Båda begreppen kretsar kring gränsdragningens upplösning – mellan konst och icke-konst, mellan funktion och betydelse, mellan verklighet och representation. I detta kapitel undersöks dessa två begrepp som epistemologiska verktyg i relation till barns sätt att erfara, omtolka och leka med objekt.

6.2 Found object – historia och begreppslig ram

Begreppet found object (på franska objet trouvé) uppstod inom modernistisk och dadaistisk konst, där konstnärer började använda färdiga vardagsföremål i sina verk. Termen är nära besläktad med surrealistisk poesi, montage och collage, men får sin mest radikala betydelse hos Duchamp. Här är inte objektet ett material i ett nytt konstverk – det är konstverket.

Enligt Rosalind Krauss (1985) innebär detta ett brott med konstverkets autonomi: "Konsten slutar vara det som skapas – och börjar vara det som väljs." Det valda objektet upphör att vara det det var, utan att genomgå någon materiell förändring. Det är inte transformeringen av materialet som är central, utan förflyttningen från ett symboliskt fält till ett annat.

Detta avlägsnande från funktion till perception har en omedelbar parallell i barnets relation till världen. Barn är mästare på att omtolka världen i realtid: en sked kan vara ett trumset, ett bananskal en telefon. Denna typ av perception är inte instrumentell, utan associativ, öppen och situationsbunden. Det funna objektet är, för barnet, inte ett konstobjekt – men väl ett meningsbärande medium.

6.3 Att hitta är att uppfinna: perception som akt

I motsats till konstnären som skapar ur tomma intet, blir Duchamps konstnärliga gest att välja. Det är inte föremålet i sig som skapar verket, utan den handling som lyfter det ur sin vardagliga kontext. Detta val aktiverar en ny tolkning, en ny seendeakt. Duchamp sa själv:

"An ordinary object elevated to the dignity of a work of art by the mere choice of an artist." (Cabanne, 1971)

I barnets lek sker en liknande akt: det är valet att se en pinne som ett svärd som gör den till ett svärd. Denna skapande perception är inte beroende av formell tillverkning, utan av kontextuell förskjutning. Precis som hos Duchamp handlar det om ett perceptuellt avbrott – att se något på ett nytt sätt.

6.4 Infrathin – det subtila glappets filosofi

Begreppet infrathin (fr. inframince) är ett av Duchamps mest poetiska och svårfångade bidrag till konsteorin. Han beskrev det som "skillnaden i temperatur mellan två identiska föremål", "doften av nyligen rökta cigaretter som blandas med användarens andedräkt", eller "glappet mellan att skrapa med krita på tavlan och att precis inte göra det".

Det infrathinna är alltså inte ett objekt, utan ett relationellt tillstånd – ett knappt mätbart avstånd mellan två tillstånd, två betydelser, två upplevelser. Det är inte ett mellanrum som skiljer, utan som laddar.

För barnet är denna typ av perception naturlig. Barnet befinner sig ständigt i ett infrathint tillstånd: på gränsen mellan att se ett föremål som "en grej" och "en leksak", mellan verklighet och fantasi,

mellan ord och tyst närvaro. Det är denna glidning mellan betydelser som leken lever av – och som Readymaden iscensätter.

6.5 Infrathin och barns betydelseglidningar

När ett barn kallar ett suddgummi för en ”glass”, eller använder en kastrull som hjälm, uppstår ett infrathint tillstånd. Det är inte fråga om symbolisk representation i strikt mening, utan om ett tillfälligt tillstånd där ett föremål bär på flera betydelser samtidigt.

Detta överskrider begreppslogisk binaritet. Föremålet är inte en hjälm – men det är inte heller inte en hjälm. Det finns i ett glapp, en glidning, en öppenhet. Just detta är kärnan i infrathin-begreppet: att två tillstånd samexisterar, utan att helt övergå i varandra.

Denna perceptionella struktur är central för lek, för konst och för lärande – inte minst i barndomens värld.

6.6 Pedagogisk potential i det infrathinna

Att gestalta miljöer där barn får möta objekt i ett infrathint tillstånd innebär att skapa situationer där betydelsen inte är fixerad, där tolkningen är öppen. Det handlar om att lämna plats för det ännu inte namngivna, det ännu inte funktionella – men redan betydelsebärande.

Pedagogiskt innebär detta ett skifte från instruktion till möjliggörande. Det är vad Reggio Emilia kallar ”miljön som tredje pedagog” – där objekt inte instruerar barnet, utan bjuder in till tolkning.

Att arbeta med found objects i lärmiljöer – till exempel byggmaterial, naturföremål, industriella rester – är ett sätt att aktivera denna lekfulla perception. Objekt utan fast form eller funktion främjar en semiotisk öppenhet som stärker barns kreativitet, uttryck och förmåga att skapa mening.

6.7 Duchamp som perceptuell pedagog

Duchamp bör i denna kontext inte ses som konstnär i traditionell mening, utan som en perceptuell pedagog. Genom att förskjuta betydelse och aktivera betraktaren i varje verk, tränar han vårt seende. Han påminner oss om att varje föremål är mer än sin funktion – och att tolkningen aldrig är avslutad.

I barnets värld är detta ett normaltillstånd. Men i vuxenvärlden krävs konstnärliga och pedagogiska gester för att återvända till denna öppenhet. Det är i detta avseende Readymades kan betraktas som pedagogiska objekt – verk som inte lär oss vad vi ser, utan att vi ser.

6.8 Sammanfattning

Begreppen found object och infrathin är inte bara nycklar till Duchamps praktik, utan till ett perceptionellt tillstånd där mening ännu inte är fixerad. För barn är detta inte undantag utan regel – lekens hela logik vilar på att objekt kan vara både sig själva och något annat.

Därför erbjuder dessa begrepp inte bara konsteoretisk fördjupning, utan även en pedagogisk och designmässig potential: att skapa lekplatser, lärmiljöer och spel som aktiverar det infrathinna, det funna, det ännu-icke-namnade.

Kapitel 7 – Bicycle Wheel som estetisk och epistemologisk nyckel

7.1 Inledning

Av alla Duchamps Readymades är Bicycle Wheel (1913) kanske det mest gåtfulla. Inte för att det provocerade, som Fountain, eller för att det var obegripligt, som With Hidden Noise, utan för att det helt enkelt tycks sakna syfte. Det rör sig inte om ett ironiskt eller subversivt objekt, utan om en händelse i perception – ett verk som inte ber betraktaren att tänka, utan att se, och att se igen. Detta kapitel undersöker Bicycle Wheel som epistemologisk nyckel – en ingång till hur vi kan förstå objektets status som gräns mellan funktion och symbolik, mellan kropp och tanke, mellan konst och lek. Det är också en ingång till barnets sätt att erfara världen som rörelse, rytm, glädje och frikoppling från den funktionella fixering som präglar vuxnas tolkning av föremål.

7.2 Verket och dess form

Bicycle Wheel består av ett cykelhjul monterat med sin gaffel nedåt i en träpall. Det kan snurras – vilket Duchamp själv gjorde med jämna mellanrum i sin ateljé – men är i övrigt icke-funktionellt. Hjulet är avskilt från sin ursprungliga maskin (cykeln), och pallan, som normalt är ett sittobjekt, blir istället ett fundament, ett stöd.

Denna enkla konstruktion rymmer en mängd konceptuella och perceptionella skikt: Objektets dubbla ursprung (transporterande och sittande) ersätts med en icke-funktionell sysselsättning: rotation.

Rörelsen är varken transport eller produktion, utan ren visuell/taktil upplevelse.

Objektet är inte konst i traditionell mening – men kräver ett konstnärligt betraktande.

Duchamp själv beskrev det som ett "avslappnande instrument" – något att titta på, som lågmäلت distraktion eller rytmisk meditation. Det var hans motsvarighet till att stirra in i en öppen eld.

7.3 Objektet som rörelse snarare än funktion

Ett cykelhjul är normalt kodifierat: det är ett transportobjekt, en del av en maskin, ett rotationsorgan för framdrift. I Bicycle Wheel fråntas det denna funktion – men dess rörelse kvarstår. Det blir därmed en paradox: ett rörligt objekt utan mål.

Det är just denna målfria rörelse som liknar barns lek. En snurrande grej är intressant inte för att den leder någonstans, utan för att den snurrar. Hos barn finns en spontan fascination inför rotation: snurrande stolar, hjul, vattenspridare, fläktar. Den perceptuella rytmen i rörelsen är tillräcklig för att skapa betydelse.

I ett samtida perceptionsteoretiskt perspektiv kan detta ses som en primär affordans (Gibson, 1979): något i objektets form och rörelse bjuder in till visuell, kroppslig eller haptisk respons – utan att tolkning krävs. För barnet är detta tillstånd naturligt. För den vuxne är det något Duchamp måste iscensätta genom konst.

7.4 Estetik som icke-produktivt seende

Bicycle Wheel är en aktiv skulptur. Den har inget "innehåll", inget tema, inget budskap – och ändå rör den sig. Den är, som Jean-Luc Nancy (1996) skulle säga, ett "ren formell rörelsehändelse" – där konsten inte förmedlar något annat än sitt eget upphörande som representation.

Det är här vi ser likheten med barns estetik. För barn är estetik inte "skönhet" i traditionell mening, utan intensitet: färg, rytm, hastighet, förändring. Ett snurrande hjul är inte ett "verk", utan ett moment, ett perceptuellt nu. Bicycle Wheel kan ses som ett försök att återuppväcka denna intensitet i den vuxna betraktaren.

7.5 Objektet som epistemologisk störning

Bicycle Wheel ifrågasätter inte bara vad ett konstverk är, utan också vad ett objekt är. Ett cykelhjul är inte längre ett cykelhjul – men det är heller inte något annat. Det svävar i ett semantiskt mellanläge. Denna instabilitet skapar en kognitiv friktion. Vi kan inte referera till objektet som vi brukar. Det är här verket blir epistemologiskt – det belyser hur vår kunskap är beroende av funktionella kategorier och hur dessa kan upplösas. I detta tillstånd blir objektet "nyskrivet" inför ögat. Barnets perception rör sig i denna glidning hela tiden. Det vet kanske att ett hjul hör till en cykel – men i leken kan det också vara en sol, en radar, ett öga. Denna epistemologiska glidning är inte ett fel, utan en grundform för kreativitet och mening.

7.6 Den taktila perceptionen: handens seende

En aspekt av Bicycle Wheel som ofta förbises är dess taktila potential. Duchamp själv sa att han inte ville ställa ut det, utan hade det i sin ateljé för att själv snurra på – som ett "tankestöd". Det är alltså inte bara ett objekt att se på, utan ett att röra vid. I denna kroppsliga interaktion ligger en närhet till barns sätt att förstå: genom handen, inte bara genom blicken. Denna "handens seende" är något som också Paul Valéry och senare Richard Sennett (2008) beskrivit – att förståelse ofta uppstår i görandet snarare än i betraktandet. Lek med objekt är en form av epistemologi – en vetandets praktik där kunskap inte föregår handling utan uppstår ur den.

7.7 Cykelhjulet som ikon för omkodning

Bicycle Wheel är i denna mening inte bara ett konstverk, utan ett schema – ett pedagogiskt förslag till hur vi kan omkoda objekt. Det uppmanar oss att:

- Titta på nytt
- Tänka utan mål
- Röra utan syfte
- Använda utan funktion

I barns värld sker detta hela tiden – men i den vuxnas värld måste det iscensättas, aktiveras, möjliggöras. Därför kan Bicycle Wheel fungera som ikon, modell och verktyg för en pedagogik som vill arbeta med perception snarare än information, med närvaro snarare än representation.

7.8 Sammanfattning

Bicycle Wheel är inte ett objekt bland andra Readymades, utan en nyckel till hela Duchamps tanke: att konsten inte är det som visas, utan det som aktiveras. Den målfria rörelsen, den taktila potentialen, den semantiska instabiliteten – allt detta gör hjulet till en metafor för barns lek med världen. Inte som symbolik, utan som form, rytm och öppet meningsskapande.

Med öppet meningsskapande avses här att betydelse inte är en egenskap hos objektet, utan en process som pågår mellan objekt och betraktare – en process utan given slutpunkt. Hjulet betyder inte något; det erbjuder ett betydande, som kan tas upp, överges och återupptas i varje nytt möte. Det är denna processuella, aldrig avslutade karaktär som skiljer meningsskapande från meningsavläsning – och som förenar Duchamps verk med barnets lek.

I nästa kapitel fördjupar vi oss i hur denna kunskap kan omsättas pedagogiskt – hur vi kan utforma lärmiljöer, spel och lekplatser som likt Bicycle Wheel fungerar som öppna system för perception, agens och tolkning.

Kapitel 8 – Readymades som pedagogiskt redskap

8.1 Inledning

Vad händer när konst blir pedagogik? När Duchamps Readymades förs in i ett lärandesammanhang sker en dubbel transformation. Konsten förlorar sin aura av exklusivitet – och pedagogiken slutar vara ett överförande av kunskap och blir istället ett sätt att aktivera seende, tänkande och tolkning. I detta kapitel undersöks hur Readymades kan fungera som pedagogiska redskap, inte bara i teorin utan som praktiska verktyg i miljöer för barns lärande och lek.

8.2 Den perceptuella pedagogiken

Duchamps Readymades är i grunden perceptionella störningar: de uppmanar betraktaren att se på nytt, att ifrågasätta det invanda, att avläsa världen utan färdiga kategorier. Detta ligger i linje med Gert Biestas (2014) idé om utbildningens "vackra risk" – att sann pedagogik inte handlar om kontroll eller kunskapsöverföring, utan om att störa elevens förväntningar på vad lärande är.

"Education begins where learning breaks down." (Biesta, 2014, s. 1)

Readymaden fungerar som en sådan pedagogisk störning. Den erbjuder inte en lösning, utan ett problem. Den visar inget, men väcker frågor. Den är inte en övning i reproduktion, utan en aktivering av perception.

8.3 Att lära genom osäkerhet

Barn lär sig inte bara genom instruktion, utan genom att förvirras, experimentera och missförstå. I Reggio Emilia-pedagogiken talas ofta om "det kompetenta barnet" – inte för att barnet vet allt, utan för att barnet vågar förhålla sig till det okända. Readymades talar samma språk. Ett barn som ser ett urinoar uppsatt på väggen behöver inte förstå Duchamps teori – det räcker att barnet förstår att något inte stämmer.

Denna osäkerhet är produktiv. Den skapar utrymme för tolkning, för hypoteser, för lek. Ett Readymade är inte lärande i traditionell mening – det är lärbarhet, en öppning mot något ännu inte känt. Det är denna förmåga till varseblivning i förändring som är kärnan i pedagogikens estetiska dimension.

8.4 Readymades i barns värld – redan befintliga

Ett barns värld är redan full av Readymades. Barn använder allt de hittar – kastruller, filter, kartonger, kvistar – som spelpjäser i sin lek. Den vuxna världen har svårt att förstå detta, och tenderar att ge barnen "färdiga" leksaker. Men barnet behöver inte fler leksaker – det behöver fler öppna föremål.

Därför blir Duchamps strategi att ta ett vardagsföremål, avkontextualisera det och bjuda in till tolkning inte bara ett konstnärligt uttryck – utan en pedagogisk modell. Den bekräftar barnets sätt att skapa mening genom omtolkning. Den ger legitimitet åt det som annars kan betraktas som meningslös röra: den ostrukturerade leken.

8.5 Readymades i undervisning och materialitet

Hur kan man konkret arbeta med Readymades i pedagogiska miljöer? Här är några strategier:

1. Objektomtolkning som övning: Ge barnen vardagsföremål utan att säga vad de är till för. Låt dem bestämma objektets identitet genom lek och tolkning.

2. Sinnesbaserad materialutforskning: Använd material med taktil, auditiv eller visuell variation som inte har ett givet användningsområde.

3. Utställningspedagogik: Skapa små utställningar med Readymade-inspirerade objekt i förskolemiljöer, där barn får agera både som konstnärer och betraktare.

4. Lekverktyg för omtolkning: Utforma lekplatser och spelbord med objekt som är mångtydiga, modulära och utan instruktion.

I alla dessa exempel är syftet inte att lära ut vad något är, utan att ge barnet möjlighet att formulera vad det skulle kunna vara.

8.6 Mellan objekt och idé: språkets roll

Duchamp själv var mycket medveten om språkets kraft. Titlarna på hans verk – Fountain, In Advance of the Broken Arm, Bicycle Wheel – är lika mycket del av verket som objektet självt. De öppnar, snarare än stänger, tolkningen.

På samma sätt kan pedagogiken använda språk som ett verktyg för att bredda tolkningen av objekt. Genom att sätta namn på ett föremål – eller låta barnet göra det – aktiveras en semantisk omförhandling. Barnet lär sig att objekt inte har mening, utan får mening – i relation till kropp, situation och intention.

8.7 Den icke-instruerande miljön

Många moderna pedagogiska miljöer bygger på struktur, tydlighet och funktion. Varje objekt har en plats, varje lek ett mål, varje redskap en instruktion. Men detta riskerar att göra miljön sluten. Duchamps Readymades visar oss värdet av den icke-instruerande miljön. En miljö där barn själva får bestämma vad ett objekt är. Där ett däck inte är en leksak att rulla – utan en portal, en trumma, en gunga, en berättelse.

Denna typ av miljö kallar pedagoger ibland för "provocerande miljö" – inte i negativ bemärkelse, utan som en miljö som väcker reaktion, idé och gestaltning. Readymade-estetikens styrka ligger just i att den provocerar oss att tänka om.

8.8 Readymade som didaktiskt motstånd

I den traditionella didaktiken finns en tydlig riktning: läraren förmedlar, eleven tar emot. Readymades erbjuder ett motstånd mot denna struktur. De tillför det oväntade, det outgrundliga, det ordlösa. Det är inte en undervisningsmetod – utan en didaktisk attityd. En som säger: "Jag vet inte heller. Vad tror du?"

I det ögonblick barnet blir aktiv medskapare av objektets betydelse, förflyttas lärandet från information till relation. Det är detta som pedagoger inom estetik och konst ofta betonar – att ett föremål utan färdig mening öppnar för dialog, interpretation och förändring.

8.9 Sammanfattning

Readymades kan fungera som pedagogiska redskap genom att aktivera en perception som föregår instruktion. De belyser och legitimerar barns lekfulla sätt att omtolka världen, och erbjuder konkreta verktyg för att gestalta miljöer som stärker kreativitet, kroppslig närvaro och meningsskapande.

I kommande kapitel förflyttas denna diskussion till det fysiska rummet: lekplatsen som semiotiskt landskap, där Readymade-estetikens principer kan implementeras som arkitektur, spel och delta-garkultur.

Kapitel 9 – Lekplatsens semiotik och lekteorier

9.1 Inledning

En lekplats är aldrig neutral. Även de enklaste strukturer och objekt som placerats i det offentliga rummet bär på tecken, signaler och kulturella koder. Genom sin form, sitt material och sitt uttryck kommunicerar lekplatsen vad som får göras, hur det får göras och av vem. Den är inte bara ett fysiskt utrymme, utan ett semiotiskt landskap – ett system av betydelser som styr barns interaktion med världen.

I detta kapitel undersöks lekplatsen som en meningsbärande miljö. Utgångspunkten är att lekplatser, precis som konstverk, kan förstås som gestaltade system av tecken. Med hjälp av lekteori, semiotik och perceptionsteori belyser vi hur Readymade-estetiken kan erbjuda en motmodell till den konventionella, funktionalistiska lekplatsdesignen. I stället för att vara förutbestämd blir lekplatsen en plats för tolkning, lek och semantisk uppfinning.

9.2 Tecken och objekt i lekens värld

Charles Sanders Peirce (1903) beskriver i sin triadmodell hur tecken fungerar i relation till ett objekt och en tolkning. Ett föremål – exempelvis en rutschkana – är inte i sig ett tecken, men fungerar som ett sådant genom kulturell konvention: vi vet vad den är, vad den används till, hur man beter sig kring den.

Men barn bryter ofta mot denna kod. De klättrar upp från fel håll, rutschar ned med huvudet före, använder rutschkanan som koja, scen eller ramp för bilar. De läser inte objektet som ett färdigt tecken – de skapar nya tecken i leken. Det är detta semiotiska överskridande som Duchamps Readymades har som utgångspunkt. En pissoar kan vara ett konstverk. En klätterställning kan vara ett fängelse, en drake, en buss.

9.3 Lekens polyvalens: Huizinga, Winnicott och Bateson

Johan Huizinga (1938) beskrev i *Homo Ludens* leken som en frivillig handling, utanför det vardagliga, där särskilda regler gäller, men som inte lämnar några materiella konsekvenser. Han noterade att lek har ett som om-karaktär – ett tillstånd där verkligheten suspenderas. På lekplatsen gäller andra lagar: en pinne kan vara ett svärd, sand kan vara soppa.

Donald Winnicott (1971) lyfte fram lekens roll som ett övergångsområde mellan det inre och det yttre. Leken är varken hallucination eller objektiv verklighet, utan en kreativ mellanform där barnet bygger relationer till världen.

Gregory Bateson (1972) menade att lek är ett metakommunikativt tillstånd – där varje handling bär på en underförstådd signal: "Detta är lek." Det skapar utrymme för flera tolkningar samtidigt. Readymade-objekt delar denna egenskap. De är inte konstverk i traditionell mening, utan bär på en metakommunikativ laddning: "Detta ser ut som en flasktork – men är inte det längre."

9.4 Konventionell lekplatsdesign: instruktion och funktion

Majoriteten av moderna lekplatser bygger på tydliga funktionella enheter: gungor, klätterställningar, rutschkanor, sandlådor. Varje del har ett avsett användningsområde. Detta skapar trygghet och struktur – men också begränsning. Barnet får veta vad det ska göra, snarare än upptäcka vad som går att göra. En sådan design motsvarar ett slutet semiotiskt system – där objektets mening är fix. Detta är lekens motsats: lek kräver öppenhet, överraskning, omtolkning. I denna mening är konventionell lekplatsdesign i konflikt med lekens egenlogik.

9.5 Readymade-estetik som lekplatsstrategi

Genom att använda Readymade-principer i lekplatsdesign öppnas nya möjligheter. Objekt kan presenteras utan förutbestämd funktion: en stor cylinder, en snedställd platta, en lutande vägg. Materialen kan vara återvunna, industriella, oväntade – precis som Duchamps flasktork eller cykelhjul.

Barn kan då själva definiera objektets funktion: är det en scen? En bro? Ett skepp? Ett träd? Ett fängelse? Det är inte designern som avgör – utan barnet som tolkar. Det är i denna frihet som lekens verkliga kraft aktiveras.

9.6 Semiotisk redundans kontra poetisk öppenhet

Roman Jakobson (1960) skilde mellan redundanta och poetiska meddelanden. Redundans är repetition, förutsägbarhet, säkerhet. Poetik innebär öppenhet, oväntade kopplingar, flertydighet. Konventionella lekplatser är redundanta – de säger alltid samma sak. Readymade-inspirerade miljöer är poetiska – de säger något nytt varje gång.

Detta poetiska tillstånd är inte bara estetiskt tilltalande, utan pedagogiskt produktivt. Barn får agera som tolkare, koreografer, regissörer. Lekplatsen blir en plats för betydelseproduktion, inte konsumtion av förbestämda funktioner.

9.7 Lekplatsens grammatik: struktur utan kontroll

Det betyder inte att lekplatsen bör vara kaotisk eller slumpmässig. En öppen struktur – precis som i poesi – har sin grammatik. Det handlar om att erbjuda möjligheter snarare än instruktioner. Exempel:

En sluttande yta utan "rätt" riktning.

En ställning som går att använda uppifrån, underifrån och från sidan.

Objekt som inte har tydliga fram- och baksidor.

Material som ändrar karaktär beroende på väder, ljus, användning.

Sådana objekt blir semantiska triggers – precis som Duchamps objekt. De säger inte vad de är, men de föreslår vad de skulle kunna bli.

9.8 Barnet som medskapare av platsen

I en Readymade-inspirerad lekplats är inte barnet en passiv användare, utan en aktiv medskapare. Det är barnets tolkning som färdigställer objektet. Detta ligger i linje med samtida deltagarbaserad design, där barn inte bara "testar" lekutrustning, utan deltar i designprocessen. Det handlar inte om att skapa lekplatsen, utan att möjliggöra lekplatsens blivande.

9.9 Sammanfattning

Lekplatsen är inte en neutral arena – den är ett system av betydelser. Genom att förstå den semiotiskt kan vi se hur form, material och gestaltning styr barnets perception och agens. Readymade-estetikens bidrag är att skapa en lekplats där tecknens betydelse inte är fixerad – utan öppen för omtolkning. Det är en plats där lek blir en form av poetisk semantik, där varje föremål bär på potential till något annat.

I nästa kapitel fördjupar vi oss i just detta: hur Readymade-estetikens principer konkret kan omsättas i design av lekplatser och fysiska spelbord – i relation till pedagogik, materialitet och offentlig gestaltning.

Kapitel 10 – Readymade-estetikens tillämpning i lekplatsdesign

10.1 Inledning

Att designa lekplatser utifrån Duchamps Readymade-estetik innebär inte att fylla utemiljöer med pissoarer och flasktorkar – utan att gestalta rum där perception, lek och tolkning står i centrum. Det handlar om att skapa situationer där barn kan omförhandla objektets betydelse, där materialets karaktär får tala, och där själva platsen uppmuntrar till öppen, associativ och kroppsligt förankrad meningsproduktion. I detta kapitel presenteras konkreta tillämpningar av Readymade-tänkande inom lekplatsdesign, med särskilt fokus på materialitet, objektets öppenhet, spelstruktur, deltagarkultur och poetisk funktion.

10.2 Från lekredskap till lekuppslag

Traditionell lekplatsdesign bygger ofta på färdiga redskap med definierade funktioner: rutschkanor för att rutscha, klätterställningar för att klättra, gungor för att gunga. I Readymade-estetikens anda bör fokus istället ligga på lekuppslag – objekt eller situationer som aktiverar lek, men inte föreskriver hur den ska gå till.

Ett lekuppslag är ett slags semantiskt frö: ett objekt, yta eller struktur som erbjuder motstånd, rytm, resonans, instabilitet eller något oväntat.

Exempel:

- En lutande betongplatta – varken bänk, ramp eller vägg, men användbar som alla tre.
- En grupp av metallringar i olika höjd – utan instruktion, men fyllda av klang, balans, gestik.
- En skulptur av återvunnen industriplast – oläslig, men lockande.

Här handlar det om att skapa miljöer som inte är avsedda för lek, utan möjliggör lekens uppfinning.

10.3 Objektets semantiska öppenhet

Centralt i en Readymade-inspirerad lekplats är föremålens mångtydighet. Ett objekt bör inte ha en fix betydelse, utan inbjuda till tolkning. Detta kan åstadkommas genom:

Abstraktion i form: Undvik realistiska former (ex. bil, hus) – skapa hellre element som kan föreställa många saker.

Materialets rörelser: Använd föremål med ljud, rörelse, förändring. Exempelvis lösa delar, vatten, sand, snurrbara skivor.

Kombinerbarhet: Objekt som kan staplas, kopplas, vändas, flyttas skapar öppen semantik.

Enligt Malaguzzi (1993) i Reggio Emilia-pedagogiken har barnet "hundra språk" – och dessa måste få användas också i det offentliga rummet. Ett objekt som en vuxen kallar "en skiva" kan för barnet vara ett rymdskepp, en trumma, en stol, ett bo.

10.4 Det funna objektets roll i platsdesign

Att bokstavligen använda found objects – återvunna, industriella, vardagliga eller naturbaserade material – är både ekologiskt, estetiskt och perceptionellt meningsfullt. Exempel på funna objekt i lekplatsdesign:

Fälgar och hjul – kan rullas, balanseras på, sitta i.

Ventilationsrör – kan krypas i, banka på, klättra över.

Trästubbar – fungerar som trappor, trumstockar, bord, torn.

Kedjor och fjädrar – ger ljud, spänning, motstånd.

Det viktiga är inte vad objekten är, utan vad de möjliggör.

Enligt designteoretikern Tim Ingold (2013) bör vi tänka mindre på vad vi gör med material – och mer på vad materialet gör med oss.

10.5 Modulära system och föränderlig arkitektur

En annan aspekt av Readymade-estetikens tillämpning är att skapa system som inte är statiska, utan föränderliga. Det innebär lekytor som kan rekonfigureras av användaren – likt en scenografi i ständig rörelse.

Exempel:

- Moduler i trä eller plast som kan sättas ihop i olika formationer.
- Magnetiska paneler med olika texturer, färger och öppningar.
- Mobila delar (hjul, skivor, tyger) som barn kan flytta och arrangera.

Dessa system bygger på principen från gestalt till gestaltningsmöjlighet – ett steg bort från det formgivna, ett steg mot det formbara.

10.6 Spelbord och Readymade-lekar

Readymade-estetiken kan också tillämpas på fysiska spelbord: mindre stationer för taktil interaktion, samspel, utforskning och lek.

Tre designprinciper för Readymade-spelbord:

1. Ingen fast regel: Spelet ska kunna tolkas, ändras, återuppträffas.
2. Kroppslig kontakt: Ljud, vikt, friktion, rörelse ska vara centrala inslag.
3. Estetisk överraskning: Objekten ska väcka frågor: Vad är detta? Hur fungerar det?

Exempel: ett spelbord med ett lutande plan, där kulor kan rulla genom slumpmässigt placerade öppningar. Det är inte tydligt vad man ska göra – men man vill göra något.

10.7 Estetisk logik: disharmoni, asymmetri och glapp

Readymade-estetiken rymmer också en kritik av harmoni, symmetri och perfektion. Ett lekutrymme som är för snyggt, för logiskt, för likt vuxenvärldens designideal, riskerar att bli ointressant för barnet. I stället bör lekplatsen rymma:

- Glapp: mellan objekt och funktion, mellan delarna i en struktur.
- Asymmetri: olika höjder, skevheter, ojämnheter.
- Fragment: objekt som är delar av något större, men utan helhet.

Detta motsvarar det infrathinna i Duchamps begreppsvärld: det perceptuella spänningsfältet där något nästan är något annat – och där betydelsen är på väg att födas.

10.8 Offentlighet, medskapande och tillgänglighet

En Readymade-baserad lekplatsdesign måste också ta hänsyn till offentlighetens krav: säkerhet, tillgänglighet, inkludering. Men dessa krav utesluter inte öppenhet, kreativitet och deltagarkultur. Exempel på inkluderande Readymade-design:

- Sittbara skulpturer med flera möjliga användningar.
- Lekytor med flera ingångar, riktningar, nivåer.
- Taktilelement tillgängliga i både stående och sittande position.

Barn kan också involveras i designprocessen – genom workshops, materialtester, namngivning, berättelser. På så vis blir Readymade-principen inte bara ett formspråk, utan ett arbetssätt.

10.9 Sammanfattning

Att tillämpa Readymade-estetik i lekplatsdesign innebär att skapa en plats där mening inte är given, utan föds i lek. Det är ett skifte från funktion till förundran, från instruktion till intuition. Det handlar om att gestalta platser där barnet inte bara använder – utan upptäcker.

I nästa kapitel går vi vidare till förslag på konkreta modeller, visualiseringar och fallstudier: hur kan dessa principer gestaltas i verkliga exempel på lekplatser och spelbord i offentlig miljö?



Kapitel 11 – Fallstudier och förslag till konkret utformning

11.1 Inledning

För att Readymade-estetikens potential ska komma till uttryck i verkliga lekplatser krävs inte bara en förändring i tänkandet, utan också i det praktiska formgivandet. Detta kapitel presenterar ett antal designförslag – modeller för hur Readymade-principer kan tillämpas i den fysiska gestaltningen av lekutrustning, utemiljöer och offentliga spelstationer. Dessa modeller är fiktiva men genomförbara, och baseras på idéer om perceptionell öppenhet, taktil aktivering och semantisk frihet.

11.2 Modell A – Den taktila triangeln

Beskrivning: En fristående, asymmetrisk struktur av tre lutande triangulära ytor i olika material: borstig plast, kallt rostfritt stål och räfflad betong. Varje yta lutar i olika riktningar, med olika höjd och lutning. Inga instruktioner, inga symboler.

Funktion: Ytorna kan klättras på, glidas över, undersökas med händerna, slås på, gömmas bakom. En yta som för vissa barn är ett "berg" kan för andra vara ett "bord", en "väg" eller en "mur".
Readymade-aspekt: Inga delar är formgivna som leksaker – allt är funktionslösa ytor som får mening i användning. Det är barnets kropp som avgör funktionen, inte designern.

11.3 Modell B – Det modulära bordet

Beskrivning: Ett horisontellt bord på låg höjd (ca 50 cm), uppbyggt av rörliga delar – metallringar, träblock, spår, snurrbara skivor – som alla är lösa men integrerade i bordets ram. Inga poängsystem, inga regler, inga symboler.

Funktion: Bordet fungerar som en öppen spelzon. Barnen skapar själva regler: staplar, flyttar, snurrar, bygger mönster, ritar med sand eller vatten. Det är taktilt, kroppsligt och associativt.
Readymade-aspekt: Materialen (tråklossar, metallringar) är vardagsföremål – men satta i en ny kontext. Bordet är inte ett spelbord – förrän barnen gör det till ett.

11.4 Modell C – Vibrationstunneln

Beskrivning: En kort tunnel (2,5 meter) byggd i rostfri plåt, lätt böjd, som ekar och vibrerar när man slår, rör sig, viskar eller rullar något genom den. Tunneln är öppen i båda ändar, helt odekorerad.
Funktion: Barn kan krypa genom, ropa, rulla bollar eller stenar, banka och lyssna på ljudet. Den fungerar som resonanskammare för perception: syn, ljud, rörelse.

Readymade-aspekt: Tunneln är inspirerad av industriella ventilationsrör – omtolkade som lekobjekt. Objektet har inga givna roller – det är upplevelsen som formar betydelsen.

11.5 Modell D – Objektstation med återvunna delar

Beskrivning: En inhägnad yta (3x3 meter) fylld med större återbrukade objekt: trädrullar i trä, fälgar, stötdämpare, metallringar, stubbar, plasthöljen, kablar, gamla industriformar – alla slipade, säkra och fastsatta i marken.

Funktion: Objekten har ingen given användning. Barn kan luta, snurra, hoppa, sitta, balansera, trycka, tappa, hänga. De kombinerar, gestaltar, spelar upp berättelser.
Readymade-aspekt: Alla objekt är bokstavliga found objects, men satta i en ny, estetiskt aktiverad kontext. Platsen är inte ett "lekredskap" – det är en skulptural lekzon.

11.6 Modell E – Spelets icke-regel

Beskrivning: En vertikal skiva av stål (120 x 200 cm) med hål i olika former, magneter, ledande metallpunkter, färgskiftande ytor, men utan instruktioner. Runt den finns små tillbehör: stenar, klossar, magneter, snören, kriterier.

Funktion: Barn kan interagera med skivan fritt: skapa banor, sätta fast föremål, bygga temporära verk, låta objekt falla, eller bara röra vid ytan och känna vibrationer.

Readymade-aspekt: Skivan är en icke-spelplan – den föreslår möjligheter men dikterar inga regler. Den fungerar som Duchamps Rotoreliefs – perception utan lösning.

11.7 Lekplatsens dramaturgi

En Readymade-baserad lekplats behöver inte bara bestå av fristående objekt. Den kan organiseras som en dramatisk rytm där olika objekt motsvarar olika stadier i barnets lekresa:

1. Initiering: oväntade objekt – förundran
2. Interaktion: aktiverade ytor – agens
3. Omkodning: kombinerbara delar – tolkning
4. Reflektion: tystare zoner – kontemplation

På så sätt blir lekplatsen inte bara en plats, utan ett dramaturgiskt fält där barnet själv skriver manus.

11.8 Tillgänglighet och säkerhet

Alla förslag ovan är anpassningsbara utifrån tillgänglighetsnormer. Den Readymade-inspirerade lekplatsen är inte per definition exklusiv – snarare tvärtom: genom sin icke-definierade karaktär kan samma objekt användas på flera sätt, i olika kroppsliga positioner, med olika sensoriska förutsättningar.

Säkerhet kräver ytor, stabilitet, rundade kanter – men inte förutsägbarhet. Ett objekt kan vara säkert utan att vara förutsägbart.

11.9 Att minska glappet: en implementeringstrappa

En berättigad invändning mot modellerna A–E är att de ligger långt från dagens lekplatser och de produkter som faktiskt återfinns på dem. Den kommunala verkligheten präglas av upphandlingsförfaranden, produktkataloger, besiktningskrav och trettioåriga förvaltningsperspektiv. Risken finns att Readymade-estetiken avfärdas som en utopi för konsthallar snarare än ett förslag för förskolegårdar. Denna invändning förtjänar ett svar – och svaret börjar med att precisera vad glappet egentligen består av.

Glappet är inte i första hand regulatoriskt. Den europeiska säkerhetsstandarden för lekredskap, SS-EN 1176, reglerar fallhöjder, klämrisker, öppningsmått, underlag och förankring – men den säger ingenting om semantik. Inget i standarden kräver att en rutschkana föreställer en rutschkana, eller att en klätterställning tematiseras som ett skepp.

En abstrakt, mångtydig struktur kan certifieras på exakt samma villkor som en tematiserad borg. Som konstaterades i 11.8: ett objekt kan vara säkert utan att vara förutsägbart. Glappet är i stället kommersiellt och kulturellt – det sitter i katalogerna, i upphandlingsvanan och i den kollektiva föreställningen om vad en lekplats "är". Detta är avgörande, eftersom kulturella föreställningar låter sig förflyttas på ett sätt som regelverk inte gör.

Det är inte heller ett glapp utan historia. Den fria, materialbaserade leken har redan varit institutionaliserad i Norden.

Landskapsarkitekten C. Th. Sørensen anlade 1943 världens första skrammellegeplads i Emdrup utanför Köpenhamn – en lekplats bestående av byggmaterial, verktyg och lösa delar, byggd på insikten att barn lekte hellre på byggarbetsplatser än på färdiga lekplatser (Kozlovsky, 2013). Idén spreds som adventure playgrounds internationellt och som bygglek och bemannad parklek i Sverige.

Att byggleken sedan gick tillbaka berodde inte på pedagogiska brister utan på ekonomiska: den kräver vuxennärvaro, och bemanningskostnaden rationaliserades bort. Readymade-baserad lekplatsdesign är i detta ljus inte ett brott med traditionen, utan ett återupptagande av den – med den skillnaden att delar av dess principer, som vi ska se, kan realiseras även utan bemanning. Mot denna bakgrund kan glappet mellan modell och marknad överbryggas stegvis.

Följande implementeringstrappa beskriver fyra nivåer, där varje nivå är genomförbar inom dagens regulatoriska och kommersiella system:

Steg 1: Semantisk öppenhet i certifierad produkt. Readymade-principerna tillämpas som designparametrar i konventionell, EN 1176-certifierad lekutrustning: abstraktion i stället för tematisering, objekt utan givna fram- och baksidor, flera ingångar, riktningar och nivåer (jfr 10.3). Detta kräver ingen förändring i upphandling, besiktning eller förvaltning – endast i formspråk. En klätterstruktur som inte föreställer något är varken dyrare eller farligare än en som föreställer en piratskuta; den är bara semantiskt öppnare.

Steg 2: Additiva öppna element. Konventionell utrustning kompletteras med lekuppslag i den mening som utvecklades i 10.2: en lutande yta, ett resonansrör, en grupp taktila element. Lekplatsens kärna förblir igenkännbar för beställare och besiktningsman, medan dess semantiska register vidgas. Steget respekterar den kommunala riskversionen i stället för att utmana den frontalt.

Steg 3: Lösa delar där tillsyn redan finns. Loose parts och byggleksinslag förutsätter i praktiken vuxennärvaro – men sådan närvaro finns redan på förskolegårdar, skolgårdar och i den bemannade parkleken. Här är steget till fullt utvecklad materialfrihet kort, och forskningsstödet starkt (kap. 13.2–13.3). Det som krävs är inte ny infrastruktur utan omfördelning: att se befintlig personal inte enbart som tillsyn, utan som möjliggörare av den fria objektleken.

Steg 4: Temporära installationer som testbädd. De mest långtgående modellerna – objektstationen, spelets icke-regel – kan provas som tidsbegränsade interventioner: sommarinstallationer, konstsamarbeten, pilotytor. Temporära strukturer möter lägre formella trösklar än permanenta anläggningar och tillåter empirisk utvärdering utan långsiktigt åtagande. Att just temporära landskapsinterventioner visat sig kraftigt öka barns utforskande beteenden (Trina, 2025; kap. 13.4) gör detta steg till mer än en kompromiss – det är en metod.

Trappan ska inte läsas som en utvecklingslinje där endast det översta steget är legitimt. Poängen är den motsatta: Readymade-estetiken är inte ett allt-eller-inget-förslag. Redan steg 1 – att välja abstraktion framför tema i en helt konventionell produkt – flyttar lekplatsen från det slutna semiotiska systemet mot det öppna. Modellerna A–E i detta kapitel utgör trappans övre steg, inte dess enda. Glappet mellan avhandlingens vision och dagens lekplatser är därmed inte en klyfta som måste hoppas över, utan en sträcka som kan gås – och varje steg på vägen är, i sig, en förbättring av barnets perceptionella villkor.

11.10 Sammanfattning

I denna tillämpningsdel har vi presenterat en rad modeller för hur Duchamps Readymade-estetik

kan användas för att skapa perceptionellt öppna, kroppsligt aktiva och semantiskt mångtydiga lekzoner och spelbord. Fokus ligger på att utmana våra invanda föreställningar om vad lekutrustning är – och att återlämna objektens betydelse till dem som leker med dem. Avslutningsvis har vi visat hur dessa modeller kan realiseras stegvis inom dagens regulatoriska och kommersiella ramar.

I kapitel 12 förs en sammanfattande diskussion kring de konstnärliga, pedagogiska och samhällsliga implikationerna av ett sådant gestaltungsprogram – samt hur denna kunskap kan implementeras i framtida offentlig miljö.



Kapitel 12 – Diskussion och slutsatser

12.1 Inledning

Under de föregående kapitlen har vi närmat oss Marcel Duchamps Readymades från en rad olika perspektiv: konstteori, perception, fenomenologi, barnpsykologi, semiotik och pedagogik. Vi har undersökt hur dessa till synes enkla objekt bär på en komplex filosofi, och hur de speglar barnets sätt att se, förstå och skapa mening ur världen. I detta kapitel sammanfattas de centrala insikterna, diskuteras de bredare konsekvenserna av ett Readymade-inspirerat gestaltningssätt, och pekas på framtida möjligheter för forskning, design och pedagogisk praktik.

12.2 Duchamps Readymades som perceptionella katalysatorer

Duchamps Readymades är inte objekt i traditionell mening, utan propositioner: de föreslår ett annat sätt att se. Genom att avlägsna ett vardagsföremål från dess funktionella kontext, lyfta in det i ett konstsammanhang och vägra att erbjuda någon tolkning, tvingar de betraktaren till aktiv perception. Denna perception är inte passiv eller dekorerande, utan undersökande, kroppslig och omformulerande.

Det är just detta förhållningssätt till världen som barnet redan besitter: en perception som ännu inte kodifierats, en blick som ännu inte vet vad den ser – och därför ser mer. Readymades återintroducerar vuxna till denna ofärdiga värld.

12.3 Barnets varseblivning som modell för konstupplevelse

Barnets perception är taktil, kroppslig, lekfull, associativ och icke-representativ. Den fungerar som en epistemologisk modell: barnet lär inte genom information, utan genom erfarenhet. Det är denna varseblivning som Duchamps Readymades påminner oss om – inte som nostalgisk återgång till barndomen, utan som en väg till att omvärdera den vuxna varseblivningen.

Att se en flasktork som konst kräver samma typ av mentalt glidande som att se en pinne som ett svärd. Det är inte en intellektuell prestation, utan en existentiell övning: att tillfälligt suspendera världens självklarhet.

12.4 Lek som epistemologisk akt

Leken har i denna avhandling inte behandlats som avkoppling eller rekreation, utan som en kognitiv akt – ett sätt att skapa förståelse. Leken är inte sekundär till lärande; den är lärande. När barn leker med objekt, leker de också med betydelser. När de omtolkar ett föremål, omformulerar de sin relation till världen. Detta är exakt vad Duchamp gjorde med sina Readymades – fast i en annan skala, med andra medel.

12.5 Lekplatsen som semiotiskt landskap

Genom att se lekplatsen som ett system av tecken snarare än ett system av funktioner, öppnar vi för ett annat sätt att designa offentliga miljöer. Readymade-estetiken visar att betydelse inte är inneboende i objekt, utan uppstår i relation – mellan kropp, material och intention. En lekplats bör inte tala om hur man leker, utan föreslå att man leker.

Den Readymade-inspirerade lekplatsen är därför inte tematiserad, utan poetisk. Den erbjuder inte ett scenario – den erbjuder en möjlighet. Objektens mångtydighet, materialens resistens, strukturers asymmetri – allt detta aktiverar lekens egenlogik.

12.6 Design och pedagogik: ett gemensamt språk

Ett av de viktigaste bidragen i denna avhandling är att föra samman tre fält som ofta hålls åtskilda: Konstteori – som ger oss begrepp som infrathin och perception som handling.

Barnpsykologi – som visar hur meningsskapande sker genom kropp, lek och omtolkning.

Lekplatsdesign och pedagogik – som formar de faktiska miljöer där barn möter världen.

Genom Readymade-konceptet blir det möjligt att översätta konstfilosofiska idéer till pedagogiska handlingar och formmässiga beslut. Det skapar en gemensam grammatik för det öppna objektet.

12.7 Samhälleliga och filosofiska implikationer

Att betrakta barn som perceptuella experter och lek som kunskapsform har också politiska konsekvenser. Det innebär att vi erkänner barns rätt till en värld som ännu inte är färdigdefinierad. Det innebär att vi skapar platser där otydlighet inte är ett problem, utan en förutsättning för kreativitet. I en tid av standardisering, effektivitet och riskminimering är detta en motrörelse: att värdera glappet, det oväntade, det ännu-namnösa. Lekplatsen blir då inte bara en plats för fysisk aktivitet, utan för perceptionell och semantisk emancipation.

12.8 Förslag till fortsatt forskning

Följande områden skulle med fördel kunna utvecklas i vidare studier:

- Empirisk observation: Hur använder barn Readymade-inspirerade objekt i verkliga miljöer?
- Designpedagogik: Hur kan blivande formgivare utbildas i perceptionell öppenhet?
- Materialstudier: Vilka material främjar tolkning snarare än användning?
- Deltagardesign: Hur kan barn själva vara aktiva medskapare i Readymade-baserad lekplatsdesign? (Denna fråga utvecklas vidare i kapitel 14.)

Sådana studier skulle ytterligare konkretisera hur en konsteoretisk diskurs kan översättas till pedagogisk praktik.

12.9 Slutsats

Duchamps Readymades är mer än konsthistoriska kuriositeter – de är verktyg för att förstå hur vi ser, hur vi tillskriver mening, och hur vi kan befria objekten från sina givna roller. För barn är detta inget konststycke – det är vardag. I barnets värld är varje objekt potentiellt något annat. Det är där, i detta glapp, denna infrathin, som lek föds och förståelse växer.

Att ta detta på allvar i gestaltningen av offentliga miljöer är inte bara en estetisk fråga – det är ett pedagogiskt, filosofiskt och demokratiskt åtagande.



Kapitel 13 – Nya forskningsrön kopplade till objektlek, perception och pedagogisk gestaltning

13.1 Inledning

Under de senaste åren har forskning inom barnutveckling, pedagogik och design visat ett ökat intresse för hur barn lär genom fysiska objekt, sensorisk aktivitet och rumslig gestaltning.

Forskningen bekräftar hur avgörande loose parts, fria material och multisensorisk interaktion är för barns lärande och djupinläring, vilket ligger nära Readymade-estetikens idé om öppenhet, materialitet och tolkning. Nedan presenteras några nyckelstudier (2022–2025) som belyser detta.

13.2 Objektlek och djupinläring i förskolan

En norsk studie med 928 filmade fri-lek-scener i förskola visar att barns djupinläring (deep-level learning) ökar signifikant när de interagerar med flera olika typer av objekt – särskilt i symbolisk och konstruktiv lek (van Liempd m.fl., 2025).

Objektens affordanser, dvs. vad de bjuder in till för handling, var avgörande för engagemang och inläring. Detta stödjer Readymade-teorin: objekt som inte är fixerade i funktion främjar lärande.

13.3 Loose parts och äkta materialfrihet

Det internationella konceptet loose parts – lösa delar som barn själva får definiera – har blivit allt mer centralt i designforskning och förskolepraktik. Forskning visar att sådana material främjar kreativitet, rörelsefrihet och objektomtolkning – med tydliga paralleller till Duchamps found object-idé (Cankaya, 2025).

13.4 Lekplatsdesign och STEAM-affordanser

En designbaserad studie i Texas (2025) undersökte hur temporära landskapsinterventioner (moduler, installationer) på lekplatser påverkar barns engagemang i informell STEAM-lek.

Resultaten visade att sådana strukturer kraftigt ökade antal och variation av STEAM-relaterade beteenden hos barn 3–5 år. En viktig slutsats var att designen måste ge öppna affordanser – alltså möjligheter till utforskning utan förutbestämda regler (Trina, 2025), precis som Readymade-principen förespråkar.

13.5 Barns egen visuell och motorisk inläring genom objektlek

Studier inom kognition och perception beskriver hur barn genom egocentrisk kroppslig object play lär visuella representationer – exempelvis att se ett objekt från många vinklar ger robust klassificering senare (Sanyal m.fl., 2023). Andra visar att komplex objektlek förbättrar problemlösning, divergent och konvergent tänkande (Rat-Fischer m.fl., 2024).

13.6 Arkitektonisk och estetisk pedagogik

Genom estetiska installationer för barn har designstudenter undersökt hur inställningen ”konst som lek” och fria material skapar inkluderande och flexibla lekmiljöer. Artiklar från 2025 analyserar hur estetisk dimension i spelinstallationer kan främja barns aktiva tolkning, kroppslighet och kreativitet (Genet-Verney, 2025).

Ett examensarbete från 2024 kontrasterar traditionella museer med utforskande, deltagande miljöer – och visar hur lekplatser som pedagogiskt byggda rum möjliggör nya kreativa samhällen (Prejady, 2024).

13.7 Sammanfattande syntes

Samtliga studier stöder en central tes: fri, objektbaserad lek främjar barnets djupinläring, kreativitet och perception. De bekräftar att barns agens och fantasi aktiveras allra bäst när material är ospecifika, lekbara och utan färdiga instruktioner – och därmed stärker både den teoretiska och praktiska giltigheten i Ready-made-baserad lekplatsdesign.



Kapitel 14 – Medskapandets arena: barns delaktighet i lekmiljöns tillblivelse

14.1 Inledning

I kapitel 12 formulerades frågan hur barn själva kan vara aktiva medskapare i Readymade-baserad lekplatsdesign. I detta kapitel fördjupas den frågan. Om lekplatsen, som tidigare kapitel visat, bör förstås som ett öppet semiotiskt system där mening föds i användning, följer en konsekvens som sträcker sig bortom den färdiga miljön: barnet måste ges plats även i miljöns tillblivelse. En lekplats vars betydelse ska förhandlas av barnet kan rimligen inte ha en tillkomstprocess där barnet saknas.

Kapitlet rör sig i tre steg. Först presenteras forskningen om barns delaktighet i planering och design – ett fält som visar sig bekräfta våra tidigare resonemang från ett nytt håll. Därefter diskuteras delaktighetens rättsliga och kommunala ramar. Slutligen skisseras, i samma anda som fallstudieförslagen i kapitel 11, en konkret modell: en medskapandearena där barn, pedagoger, arkitekter och planerare kan mötas för att gemensamt utveckla nya lekmiljöer.

14.2 Barns delaktighet som forskningsfält

Forskningen om barns delaktighet i planering och design har en etablerad historia.

Roger Hart (1992) formulerade i sin inflytelserika delaktighetsstege (Ladder of Children's Participation) en skala från manipulation och dekoration – där barn används som symboler i vuxnas processer – till genuint delat beslutsfattande, där barn initierar och vuxna stödjer. Harts centrala poäng är att delaktighet inte är en binär fråga utan en gradfråga, och att mycket av det som kallas barnkonsultation i praktiken stannar vid tokenism: barnet tillfrågas, men svaret påverkar ingenting.

Alison Clark och Peter Moss (2001) utvecklade med sin Mosaic approach en metodik som tar detta på allvar. Genom att kombinera flera uttrycksformer – barns egna fotografier, guidade promenader, teckningar, samtal och observation – byggs en mosaik av barnets perspektiv på en fysisk miljö. Metoden vilar på samma antagande som bär denna avhandling: att barnets sätt att uppfatta rum är kvalitativt annorlunda än den vuxnes, och att detta perspektiv inte kan hämtas in genom en fråga eller en enkät, utan måste få uttryckas genom kropp, handling och material.

Sofia Cele (2006) har i svensk kontext visat att barns platsupplevelser kommuniceras bäst genom metoder som låter barnet vara i rörelse och i fysisk kontakt med miljön – ett resultat som direkt ekar Merleau-Pontys tes om kroppen som perceptionens grund (kap. 4). Att konsultera barn är alltså inte att intervjua dem. Det är att skapa situationer där deras perceptionella expertis, i den mening som utvecklades i kapitel 12.3, kan bli synlig i handling.

14.3 Delaktighet som rättighet och kommunalt uppdrag

Barns delaktighet är inte längre enbart en pedagogisk ambition – den är en juridisk realitet.

FN:s barnkonvention, svensk lag sedan 2020, slår i artikel 12 fast barnets rätt att uttrycka sin mening i alla frågor som rör barnet, och att denna mening ska tillmätas betydelse i förhållande till ålder och mognad. För kommuner och skolhuvudmän innebär detta ett formellt ansvar att involvera barn i utformningen av de miljöer barnen dagligen vistas i. Boverket (2015) har i vägledningen Gör plats för barn och unga! konkretiserat detta ansvar för skolgårdar och förskolegårdar, och betonar att barns delaktighet i planeringsprocessen både höjer miljöernas kvalitet och stärker barnens relation till platsen.

Här uppstår emellertid ett praktiskt glapp. Viljan att involvera barn finns ofta, men formerna och

rummen saknas. En arkitekt som vill konsultera barn har sällan tillgång till en miljö som är utformad för det mötet. Ett kommunalt sammanträdesrum är, i de termer som utvecklades i kapitel 9, ett slutet semiotiskt system: dess koder – bordet, stolarna, dagordningen, turordningen – talar om vem som har rätt att tala och hur. Barnet placeras i en miljö vars grammatik det inte behärskar, och tystnar. Delaktigheten misslyckas inte för att viljan saknas, utan för att rummet motarbetar den. Det är i detta glapp som frågan om en medskapandearena blir relevant.

14.4 Modell F – Medskapandearenan

I linje med fallstudieförslagen i kapitel 11 skisseras här en sjätte modell – inte ett lekobjekt denna gång, utan ett rum för lekmiljöns tillblivelse.

Beskrivning: En fysisk mötesplats där barn, pedagoger, arkitekter, planerare och andra intressenter kan samlas i workshopform kring utformningen av en kommande lekmiljö. Arenan är inte ett sammanträdesrum med lekhörna, utan en miljö gestaltad enligt de principer som utvecklats i kapitel 10–11: rik på löst material, found objects och kombinerbara moduler, fri från instruerande symboler. En vardaglig, informell inramning – exempelvis en café- eller verkstadsliknande miljö – är att föredra framför en institutionell.

Funktion: Arenan förskjuter mötets maktbalans. I ett sammanträdesrum är barnet gäst i vuxen-världen; i en miljö präglad av lekens estetik blir det i stället de vuxna som är gäster i lekens värld. Miljön signalerar att barnets sätt att tänka är normen, inte undantaget. Det informella rummets betydelse ska inte underskattas: Winnicotts (1971) mellanområde – där inre föreställning och yttre verklighet kan mötas utan att någon av dem dominerar – kräver en plats som varken är institution eller hem, varken kontor eller klassrum.

Readymade-aspekt: Arenan är i sig ett found object i rumslig skala: en välbekant vardagsmiljö, lyft ur sin vanliga funktion och laddad med en ny. Den existerar i glappet mellan institutionerna – i det infrathinna mellanrum där kommunens uppdrag, arkitektens skiss och barnets fantasi kan överlappa utan att övergå i varandra.

14.5 Workshopens dramaturgi

En workshop på arenan kan struktureras enligt den dramaturgiska rytmen som presenterades i kapitel 11.7, nu överförd från lekplatsens rum till processens tid:

1. Initiering – förundran. Mötet öppnas inte med en fråga ("vad vill ni ha på er skolgård?") utan med material: lösa delar, oväntade objekt utan given funktion. Barnen möter tingen före uppgiften. Ett barn som får frågan vad det vill ha svarar ofta med det redan kända – en gunga, en rutschkana. Ett barn som får ett material utan namn svarar med något annat: en möjlighet.
2. Interaktion – agens. Barnen bygger, prövar, kombinerar. De vuxna deltagarnas roll i denna fas är att observera och dokumentera – inte att leda. Här blir barnets perceptionella expertis synlig i handling snarare än i ord.
3. Omkodning – tolkning. Först nu införs samtalet. Barn och vuxna tolkar tillsammans vad som byggts; namnger, berättar. Arkitektens uppgift är inte att översätta barnets ord till form, utan barnets handlingar till principer. I Mosaic-metodens anda kan flera uttrycksformer läggas till varandra: fotografi, teckning, modell.
4. Reflektion – återkoppling. Workshopen avslutas med att de vuxna formulerar, inför barnen, vad de tar med sig. Detta moment är avgörande för att undvika Harts tokenism: barnet ska få veta att, och hur, dess bidrag påverkar. När projektet senare tar form bör cirkeln slutas – barnen ska få veta

vad som hände med det de skapade. Det är skillnaden mellan delaktighet och dekoration.

Materialet spelar i denna process samma roll som Readymaden gjort genom hela avhandlingen: det är inte ett hjälpmedel för att illustrera färdiga idéer, utan en katalysator för idéer som ännu inte finns.

14.6 Det öppna samtalets form

Arenan kan även rymma ett format för vuxna: öppna samtalskvällar där ett kort föredrag utgör startpunkt snarare än slutpunkt, och där tyngdpunkten ligger på det efterföljande utbytet mellan deltagare med olika ingångar – planerarens budgetverklighet, pedagogens vardagserfarenhet, arkitektens skiss, föräldrarnas blick.

Formen kan motiveras med Gadamer (1960, jfr kap. 4.6): ett verkligt samtal är, liksom leken, något som "spelar sig" med deltagarna – ingen vet på förhand var man landar. Den traditionella föreläsningen är, med Jakobsons (1960) distinktion från kapitel 9.6, ett redundant format: den säger vad den avsett att säga. Det öppna samtalet är ett poetiskt format: dess värde uppstår i det oplanerade. Arenan tillämpar därmed samma princip på det professionella samtalet som avhandlingen i övrigt tillämpar på lekplatsen – struktur utan kontroll, möjligheter snarare än instruktioner.

14.7 Metodologiska överväganden och risker

En medskapandearena bär på risker som måste hanteras medvetet.

Den första är tokenism: att barns medverkan blir dekorativ – ett fotografi i en projektredovisning snarare än ett verkligt inflytande. Harts steg bör därför användas som ett aktivt granskningsverktyg. Varje workshop bör kunna besvara frågan: på vilket steg befinner vi oss, och vad hade krävts för att ta ett steg till?

Den andra är maktasymmetri i rummet. Även i en lekfull miljö tenderar vuxna att tala mer, tolka snabbare och sammanfatta åt barnen. Dramaturgin – material före fråga, handling före samtal – är utformad för att motverka detta, men förutsätter att de vuxna deltagarna förbereds på sin roll som observatörer.

Den tredje är dokumentationsetiken. Barns bidrag ska dokumenteras på ett sätt som respekterar deras integritet, och återkopplingen till barnen är inte en artighet utan en del av metoden.

Slutligen bör en kommersiell risk nämnas. En arena av detta slag kan drivas av en kommun, en kulturinstitution eller en privat aktör inom lekmiljöbranschen. I det senare fallet krävs en tydlig rågång mellan medskapandeprocessen och aktörens produktintressen: barnens bidrag får aldrig reduceras till marknadsunderlag, och processens metodik måste vara öppen och granskningsbar. Delaktighet som förlorar sin integritet förlorar också sitt värde – för alla parter.

14.8 Sammanfattning

Detta kapitel har fört avhandlingens resonemang ett steg vidare: från lekmiljöns gestaltning till dess tillblivelse. Forskningen om barns delaktighet – från Harts delaktighetsstege till Clark och Moss mosaikmetod – bekräftar från ett nytt håll det som tidigare kapitel visat: barnets perspektiv på rum kan inte hämtas in genom frågor, utan måste ges former där det kan uttryckas genom kropp, material och handling. Barnkonventionen och Boverkets vägledning gör detta perspektiv till ett kommunalt uppdrag – men uppdraget saknar ofta ett rum.

Medskapandearenan är ett förslag till ett sådant rum: en plats som i sig är gestaltad enligt ready-made-principer, där workshopens dramaturgi låter barnets perceptionella expertis möta arkitek-

tens, pedagogens och planerarens professionella kunnande på lika villkor. Om lekplatsen bör vara ett öppet system där mening föds i användning, gäller detsamma processen som skapar den. Lekmiljön börjar inte vid första spadtaget – den börjar i det möte där barnet för första gången tas på allvar som medskapare.



Kapitel 15 – Avslutande syntes

15.1 Inledning

En avhandling som argumenterar för öppna system, oavslutade tolkningar och betydelser i ständig rörelse skulle kunna frestas att aldrig sluta. Men det vore att förväxla öppenhet med oavslutadhet. Även det öppna verket – för att tala med Eco – har en form; även den friaste lek har, som Huizinga visade, sin ram.

Detta kapitel utgör avhandlingens ram: här återvänder vi till de frågor som ställdes i kapitel 1, prövar i vilken mån de besvarats, reflekterar över metodens räckvidd och formulerar arbetets samlade bidrag.

15.2 Frågeställningarna besvarade

I avsnitt 1.3 formulerades fem huvudfrågor. De kan nu besvaras i tur och ordning.

Den första frågan gällde hur Duchamps Readymade-koncept kan förstås i relation till barnets perception och varseblivning. Svaret, utvecklat i kapitel 3–5 och 7, är att Readymaden och barnets blick utför samma perceptuella operation från två håll. Duchamp avlägsnar ett objekt från dess funktionella kod och tvingar den vuxne betraktaren tillbaka till ett tillstånd före kategorierna; barnet befinner sig redan i detta tillstånd, eftersom kategorierna ännu inte stelnat. Readymaden är därmed inte en metafor för barnets perception – den är en rekonstruktion av den, utförd med konstens medel. Bicycle Wheel visade sig vara det tydligaste exemplet: ett objekt vars hela verkan består i målfri rörelse, taktil inbjudan och semantisk instabilitet – lekens tre grundämnen.

Den andra frågan gällde vilka filosofiska och psykologiska teorier som stöder ett sådant tolkningsförslag.

Kapitel 4 visade att stödet är brett och samstämmigt: Kants insikt att perception är konstruktion, Bergsons koppling mellan varseblivning och handlingsmöjlighet, Merleau-Pontys kroppsliga intentionalitet, James beskrivning av det odifferentierade sinnesflödet och Gadamers lekontologi pekar alla mot samma slutsats – att mening inte tas emot utan görs. Utvecklingspsykologin (Piaget, Vygotsky) och lekteorin (Winnicott, Huizinga, Bateson) bekräftar detta från empiriskt håll, och kapitel 13 visade att även den senaste forskningen om objektlek, loose parts och affordanser landar i samma punkt.

Den tredje frågan gällde hur begreppen found object och infrathin kan tillämpas på barns sätt att uppfatta och använda objekt. Kapitel 6 visade att det funna objektet beskriver barnets grundläggande skapelseakt – valet som gör pinnen till svärd är samma gest som valet som gör flasktorken till konst – medan infrathin beskriver det tillstånd barnet leker i: glappet där kastrullen både är och inte är en hjälm, där två betydelser samexisterar utan att övergå i varandra. Begreppen är alltså inte lånade från konsteorin till barndomen; de visar sig snarare beskriva barndomen bättre än de beskriver konsten.

Den fjärde frågan gällde hur denna förståelse kan omsättas i gestaltning av lekplatser, lärmiljöer och fysiska spel. Kapitel 10 formulerade designprinciperna – lekuppslag i stället för lekredskap, semantisk öppenhet, kombinerbarhet, medvetna glapp – och kapitel 11 gav dem konkret form i modellerna A–E samt visade genom implementeringstrappan att principerna kan realiseras stegvis inom dagens regulatoriska och kommersiella ramar. Kapitel 14 förde svaret ett steg längre: samma principer gäller processen som skapar miljön, vilket ledde till förslaget om en medskapandearena där barnet deltar i lekmiljöns tillblivelse.

Den femte frågan gällde de pedagogiska och estetiska fördelarna med att arbeta readymade-inspirerat i offentliga miljöer för barn. Kapitel 8–9 visade de pedagogiska: en miljö som inte instruerar utan möjliggör aktiverar tolkning, hypotesbildning och det slags produktiva osäkerhet som Biesta identifierar som lärandets kärna. Kapitel 13 gav det empiriska stödet: djupinlärning, kreativitet och problemlösning gynnas när material är ospecifika och lekbara. De estetiska fördelarna är av annat slag men inte mindre verkliga: en poetisk snarare än redundant miljö, som säger något nytt varje gång. Och kapitel 12 pekade på en tredje kategori av fördelar – de demokratiska: att gestalta för öppenhet är att erkänna barnets rätt till en värld som ännu inte är färdigdefinierad.

15.3 Syntes: en gemensam grammatik

Vad blir då summan av delarna – det som endast syns när allt läggs samman?

Avhandlingens djupaste resultat är att tre fält som normalt hålls åtskilda – konstteorin, barnpsykologin och miljögestaltningen – visar sig tala samma språk så snart man byter analysenhet: från objektet till relationen.

Konstteorin säger att verket fullbordas av betraktaren.

Psykologin säger att objektet blir till i barnets handling.

Design teorin säger att platsen skrivs av sin användare.

Det är en och samma sats, böjd i tre olika fackspråk. Readymade-begreppet har i denna avhandling fungerat som översättningsnyckeln mellan dem – den punkt där konstens, barndomens och rummets logik sammanfaller.

Ur denna syntes följer en omvärdering som löper genom hela arbetet: barnet är inte en ofullgången vuxen betraktare, utan en perceptionell expert vars kompetens vuxenvärlden systematiskt bygger bort – först ur objekten, sedan ur miljöerna, till sist ur processerna. Duchamp behövde ett helt konstnärskap för att återerövra det ett barn gör före frukost. Att gestalta lekmiljöer readymade-inspirerat är därför i grunden inte att tillföra barnet något, utan att sluta ta något ifrån det.

15.4 Metodreflektion

Avhandlingens hermeneutiska ansats har varit både dess styrka och dess gräns. Styrkan ligger i räckvidden: endast en tolkande metod kan röra sig mellan Kants kategorier, Winnicotts övergångsobjekt och en betongplattas lutning utan att förlora sammanhanget. Begreppsutredningen har kunnat bygga broar som en empirisk studie aldrig hade nått över.

Gränsen är lika tydlig, och den angavs redan i avgränsningen (1.4): modellerna i kapitel 11 och 14 är genomförbara men oprövade, och kopplingen mellan Readymade-estetik och barns faktiska lek är här teoretiskt härledd, inte observerad. Kapitel 13 kompenserar delvis genom att redovisa andras empiri – studier om objektlek, loose parts och affordanser som pekar i samma riktning som avhandlingens resonemang – men det är en triangulering, inte en prövning.

De empiriska frågorna kvarstår därför som avhandlingens öppna kant, i enlighet med forskningsförslagen i 12.8. Det är, med Biestas ord, en vacker risk: arbetet har formulerat en hypotes om världen som världen ännu inte fått svara på.

15.5 Avhandlingens bidrag

Arbetets bidrag kan sammanfattas i fyra punkter. För det första en teoretisk översättning: en systematisk läsning av Duchamps readymade-begrepp som perceptionsteori och därmed som barnomsteori. För det andra ett begreppsligt tillskott till designdiskursen: lekuppslaget som alternativ

till lekredskapet, samt formuleringen av lekplatsens dramaturgi. För det tredje en praktisk metodik: modellerna A–F och implementeringstrappan, som tillsammans visar att den teoretiska visionen har en framkomlig väg in i befintlig kommunal och kommersiell verklighet. För det fjärde en förskjutning av delaktighetsfrågan: från att fråga barn om miljöer till att låta barns handlingar med material utgöra själva konsultationen.

15.6 Slutord

Denna avhandling började år 1913, i en ateljé i Paris, där en konstnär monterade ett cykelhjul på en pall och därefter, med jämna mellanrum, snurrade på det – utan syfte, utan publik, utan förklaring. Konsthistorien har ägnat ett sekel åt att fråga vad han menade.

Ett barn hade inte frågat. Ett barn hade snurrat på hjulet.

Däri ligger avhandlingens hela ärende. Duchamps gest var inte en gåta att lösa utan en förmåga att återvinna – förmågan att möta ett föremål före dess namn, en plats före dess funktion, en värld före dess definitioner.

Barn äger denna förmåga; miljöerna vi bygger åt dem avgör hur länge de får behålla den. Att utforma lekplatser, lärmiljöer och medskapandeprocesser enligt readymade-principer är därför till sist inte ett estetiskt program utan ett löfte: att världen ska få förbli, en stund till, ett rum av möjligheter snarare än definitioner.

Hjulet står på sin pall. Det väntar inte på en tolkning. Det väntar på en hand.



Litteraturförteckning

Konstteori och Duchamp

- Bishop, C. (2005). *Installation Art: A Critical History*. Tate Publishing.
- Cabanne, P. (1971). *Dialogues with Marcel Duchamp*. Da Capo Press.
- Danto, A. C. (1981). *The Transfiguration of the Commonplace*. Harvard University Press.
- De Duve, T. (1996). *Kant After Duchamp*. MIT Press.
- Krauss, R. (1985). *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. MIT Press.
- Lyotard, J.-F. (1990). *Duchamp's TRANS/formers*. Lapis Press.
- Nancy, J.-L. (1996). *The Muses*. Stanford University Press.

Filosofi, perception och semiotik

- Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text*. Fontana Press. (Innehåller "The Death of the Author", 1967.)
- Bergson, H. (1896). *Matter and Memory*. Zone Books.
- Derrida, J. (1967). *De la grammatologie*. Éditions de Minuit. (Eng. Of Grammatology, Johns Hopkins University Press, 1976.)
- Eco, U. (1979). *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Indiana University Press.
- Gadamer, H.-G. (1960). *Sanning och metod* (sv. övers. 1997). Bokförlaget Daidalos.
- Gibson, J. J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin.
- Goodman, N. (1976). *Languages of Art*. Hackett Publishing.
- Jakobson, R. (1960). "Linguistics and Poetics." I T. Sebeok (red.), *Style in Language* (s. 350–377). MIT Press.
- James, W. (1890). *The Principles of Psychology*. Dover Publications.
- Kant, I. (1781). *Kritik av det rena förnuftet* (sv. övers. 2004). Thales/Norstedts.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Gallimard.
- Peirce, C. S. (1903/1998). "Sundry Logical Conceptions." I *The Essential Peirce, Volume 2* (1893–1913). Indiana University Press.

Psykologi, pedagogik och lekteori

- Bateson, G. (1972). *Steps to an Ecology of Mind*. University of Chicago Press. (Innehåller "A Theory of Play and Fantasy", 1955.)
- Biesta, G. (2014). *The Beautiful Risk of Education*. Routledge.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Routledge.
- Malaguzzi, L. (1993). "For an Education Based on Relationships." I C. Edwards, L. Gandini & G. Forman (red.), *The Hundred Languages of Children: The Reggio Emilia Approach*. Ablex Publishing.
- Piaget, J. (1954). *The Construction of Reality in the Child*. Basic Books.
- Sennett, R. (2008). *The Craftsman*. Yale University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Winnicott, D. W. (1971). *Playing and Reality*. Tavistock Publications.

Lekplatsdesign, delaktighet och offentlig miljö

- Boverket (2015). *Gör plats för barn och unga! En vägledning för planering, utformning och förvaltning av skolans och förskolans utemiljö*. Boverket.
- Cele, S. (2006). *Communicating Place: Methods for Understanding Children's Experience of Place*. Clark, A. & Moss, P. (2001). *Listening to Young Children: The Mosaic Approach*. National Children's Bureau.
- Fjørtoft, I. (2001). "The Natural Environment as a Playground for Children: The Impact of Outdoor Play Activities in Pre-Primary School Children." *Early Childhood Education Journal*, 29(2), 111–117.
- Hart, R. (1992). *Children's Participation: From Tokenism to Citizenship*. UNICEF Innocenti Research Centre.
- Herrington, S. & Brussoni, M. (2015). "Beyond Physical Activity: The Importance of Play and Nature-Based Play Spaces for Children's Health and Development." *Current Obesity Reports*, 4(4), 477–483.
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Routledge.
- Kozlovsky, R. (2013). *The Architectures of Childhood: Children, Modern Architecture and Reconstruction in Postwar England*. Ashgate.
- Svenska institutet för standarder (2017). *SS-EN 1176-1:2017. Lekredskap och stötdämpande underlag – Del 1: Allmänna säkerhetskrav och provningsmetoder*. SIS.
- UNICEF Sverige (2020). *Barnkonventionen: FN:s konvention om barnets rättigheter*. (Svensk lag sedan 1 januari 2020.)
- White, R. (2013).

Samtida forskning (2022–2025)

- Cankaya, O. (2025). "Review of Loose Parts Indoor Play and Cognitive Development." *Journal of Early Cognition* [online], mdpi.com.
- Genet-Verney, R. (2025). "Aesthetic Dimension in Play Installations: Analysis from Design Students." *International Journal of Education & the Arts*, 26(15), 1–24.
- Prejady, F. (2024). *Playground vs Playpen: Exploring the Built Pedagogy of Learning Spaces through the Museum*. Examensarbete, Interaction Design, Umeå universitet.
- Rat-Fischer, L. m.fl. (2024). "Object Play and Problem Solving in Infancy." *Developmental Science*.
- Sanyal, D. m.fl. (2023). "Learning Object Categories through Play." *arXiv preprint arXiv:2305.19445*.
- Torres-Begines, C. (2025). "Playgrounds as Literacy Spaces: Intra-actions of More-than-Human Agents." *Journal of Early Childhood Literacy*.
- Trina, N. A. (2025). "Playground Design and STEAM Engagement in Preschool Children." *Education Sciences*, 15(8), 952.
- van Liempd, I. H. m.fl. (2025). "Object Play and Deep-Level Learning in ECEC Environments." *Education Sciences*.

