

6. Konsten att spränga ett system

Malin Hedlin Hayden

För låt oss säga 150 år sedan skulle *Inside* av Tove Kjellmark knappast ha framstått som en lyckad skulptur, än mindre ett färdigt konstverk (bild 6:1). Den skulle ha betraktats som ofärdig eller trasig. Den skulle inte uppfylla de dåvarande mimetiska kraven att efterlikna en verklig människokropp. Semiotik var inte uppfunnet vid den här tiden, men från vår historiska position blir det tydligt att de ikoniska teckenfunktioner som vi utan svårighet kan applicera i en tolkning av *Inside* vore närmast obegripliga om de samtidigt ska svara på ett mimetiskt krav. Detta har att göra med avsaknaden av vissa och ibland ett mångfaldigande av andra ikoniska tecken – bland annat på grund av det faktum att *Inside* har tre högerhänder och flera fötter. Mimetiskt avviker verket bokstavligen från vår förståelse och erfarenhet av människor – också avbildade – som kroppsliga helheter. Vi har inga luckor, inga håligheter, likt dem som *Inside* också består av. Ändå återges tillräckligt många kroppsdelar tillräckligt verklighetstroget för att vi utan större svårigheter kan tolka verket som en representation av en kropp. Likaså är montaget av de 45 delarna här avgörande för att en antropomorf gestalt ska träda fram.

Ibland bryter konstverk så mycket med tidigare verk att det också har hänt att det initialt till och med ifrågasätts om det alls kan vara ett konstverk: detta gäller exempelvis abstrakt måleri, införandet av ready-mades, minimalistisk

Hur du kan referera till det här kapitlet:

Hedlin Hayden, Malin, "Konsten att spränga ett system", *Semiotik: Teoretiska tillämpningar i konstvetenskap* 3, Stockholm, Stockholm University Press, 2022, s.129–147. DOI: <https://doi.org/10.16993/bbv.g>. Licens: CC BY 4.0.

skulptur och videokonst.¹ Att begrunda *Inside* som skulptur är intressant också ur detta perspektiv.

Något som komplicerar situationen när man applicerar semiotik och de vanliga teckenbegreppen på skulpturer är att bildsemiotiken framförallt har sysselsatt sig med tvådimensionella bilder. Där förmedlas det figurativt föreställande ikoniskt (till exempel i ett fotografi på en häst). Göran Sonesson skriver: "som om ytan hade varit ett verkligt sakförhållande som kunde observeras i samma varseblivnings- och handlingsvärld i vilken vi själva befinner oss".² (*Som om* vi verkligen stod framför en riktig häst, kunde sträcka ut handen för att vidröra den och känna pälsens struktur, värmen från kroppen och till och med dess doft.) Med en skulptur är de ikoniska tecknen därmed reella eftersom det rör sig om tredimensionellt format material; som materiellt objekt befinner den sig i samma rum som vi som erfar den och som därmed kan påvisa den (det vill säga till skillnad från en målnings rum som är fiktivt).³ Skulpturer föreställande exempelvis människor har, när de är mimetiskt avancerade, samma materiella form och storlek som en riktig person vilket ett fotografi eller en målning aldrig har. Det är ytterst sällan som vi på ett meningsfullt sätt fokuserar en målnings utsträckning i rummet: det vill säga som det obestridligt fysiska tredimensionella ting det också är (dess massa och volym som utgörs av duken, färgen, spännramen). Däremot är denna aspekt central för hur vi uppfattar och tolkar ett tredimensionellt konstverk. Liksom vi förstår en skulptur i relation till våra tidigare erfarenheter av och kunskaper om konstformen. Hur vi erfar något *som en skulptur* förutsätter att vi redan känner till att det finns en viss kategori av ting som benämns just så. Upplevelsen och tolkningen av *Inside* måste ta denna aspekt i beaktande. En semiotisk studie som fokuserar skulptur kan inte utan viss modifiering använda teckenteorier på exakt samma vis som är fungerande för tvådimensionella bilder. Skulpturer har egenskaper, olika typer av karakteristiska, som vi tillskriver alla fysiska objekt (eller subjekt) där skulpturer utgör en specifik kategori av ting. I en semiotisk kontext är det

alltså dessa egenskaper som vi tolkar och därmed gör till betydelsebärande element producerade som tecken.⁴

Med utgångspunkt i *Inside* och jämförelser med några äldre verk diskuterar jag därför skulptur som ett semiotiskt system där teckenbegrepp och därmed betydelser är direkt förankrade i den tredimensionella egenskapen. *Inside* engagerar mig således rent skulpturteoretiskt i det följande.

Hur vi tolkar ett konstverk påverkas förstås bland annat av de kunskaper, normer, konventioner och ideologier som vi själva som subjekt är en del av likaväl som vi ofrånkomligen och ibland omedvetet reproducerar dessa i våra tolkningar. Men förutom denna synkrona situation för betydelse- och kunskapsproduktion inom vilken jag diskuterar *Inside*, kommer jag också att förankra min tolkning utifrån den diakrona aspekten: hur konstformen skulptur förändrats över tid och därmed vilka skulpturala utsagor (i form av visuella uttryck) som är möjliga nu men inte skulle ha varit det för 150 år sedan. I vid bemärkelse handlar det om skulptur som ett specifikt betydelsesystem och hur den meningsskapande processen kring *Inside* är beroende av detta system. Här använder jag Ferdinand de Saussures begreppspar *langue* och *parole*. Analysen av skulpturbegreppet omfattar också *indexikalitet* och *ikonicitet*. Genom att använda semiotik som tolkningsmetod kan man samtidigt som man diskuterar idéer om likhet och avbildning också studera hur betydelser kommuniceras via olika typer av historiskt och kulturellt situerade tecken.⁵

Skulptur som ett semiotiskt system

När jag talar om skulptur som ett *betydelsesystem* syftar jag alltså primärt på att skulpturer är just en specifik kategori av konstobjekt. Med utgångspunkt i Saussures termer *langue* och *parole* och distinktionen dem emellan fungerar således den kategori av konstobjekt som vi konventionellt benämner skulptur som *langue*, medan den enskilda skulpturen fungerar som *parole*. Det innebär, i



Bild 6:1. Tove Kjellmark, *Inside*, 2017. Jesmonite, Hoffmaninstrument, 45 delar, 120 × 150 × 250 cm. Copyright: Tove Kjellmark. Licens: CC BY-NC-ND.

vissa avseenden, att skulptur som konstform/*langue* är en ordnad helhet, där varje enskild skulptur/*parole* betyder i relation till helhetens alla delar (även om det unika verkets betydelser självklart också relaterar till fenomen utanför själva kategorin).⁶ Enligt Saussure handlar *langue* om den sociala aspekten av språk medan *parole* är den enskilda utsagan. Den förstnämnda är ett villkor för existensen av den andra. Om vi inte har ett gemensamt språk kan vi heller inte säga något till varandra. Utan språket skulle de ljud vi gör, eller de krumelurer vi ritar, vara just bara något som hörs respektive något som syns – det vill säga meningslösa sinnesintryck. Enkelt uttryckt innebär detta att konstverk i sig fungerar som tecken och att vi, som Sonesson skriver, för att uppleva ett verk ”måste det förvandlas till varseblivningsobjekt, dvs *konkretiseras*, och detta sker på grundval av den *norm* som råder i mottagar-samhället”.⁷ Varje konstform har sina egna referens- och betydelsesystem (*langue*): att konstformer *som specifika kategorier av ting* delvis men inte uteslutande betyder via olika egenskaper och aspekter, men också att det finns en gemensam uppsättning av likheter. Detta innebär att vi framförallt konkretiserar ett verk i relation till dess presentationskontext – i detta fall skulpturen *Inside* så som erfaren i ett konventionellt utställningsrum.

Om vi hävdar att språk (talat och skrivet i form av ljud och visuella tecken) är ett sorts betydelsesystem, så kan vi också tänka att skulpturer generellt formuleras (det vill säga skapas som en tredimensionell utsaga/*parole*) i relation till dels andra skulpturer (samma språkgrupp i termer av specifik konstform), dels till alla andra konstverk (andra språk i termer av det som vi benämner ”konst”). Vi kan alltså tänka skulptur som ett specifikt språk inom den större ”språkgruppen” som här är konst. I ett längre diakront perspektiv handlar det bland annat om det mimetiska kravet som innebär att *Inside* skulle ha framstått som ett sludrande tal – möjligen till viss del begripligt men inte tydligt uttalat.

Det allra vanligaste motivet inom skulpturfältet är den mänskliga kroppen: återgivet som allegoriska figurer,

nakna barn i parker, historiska gestalter i form av byster och monument. Det är också en konstform som lämpar sig för offentlig utsmyckning eftersom skulpturer (till skillnad från till exempel måleri) ofta görs i hårda, vädertåliga material som brons och marmor. Därför har skulptur varit längre och hårdare knutet till det figurativt föreställande. Mimesis (*mi'mēsis* kommer från grekiskan och betyder efterbildning) är en term som i ett historiskt perspektiv är nära förknippad med skulpturpraktiker: att avbilda, reproducera, imitera – med naturen eller verkligheten som utgångspunkt. Mimetiskt var syftet att framställa ett verk som så långt det är möjligt efterliknar det i verkligheten existerande originalet och därmed fungera som en realistisk (i betydelsen trovärdig) representation av detta.⁸ Eftersom det numera dels finns så många olika avancerade bildtekniker, dels det faktum att konstens kontexter, funktioner, uttrycksformer och teoretiska fält genomgripande har förändrats är det historiska begreppet mimesis i princip såväl verkningslöst som anakronistiskt. Mimesisbegreppet har egentligen ingen relevans till samtidskonst men här används det för att *relatera* äldre tiders skulpturpraktiker och -teorier till att handla om visuell likhet i form av ikoniska tecken.⁹

Det är först på 1960-talet som så kallad abstrakt skulptur dyker upp. Men den abstrakta aspekten är paradoxal eftersom tredimensionella objekt alltid är så tydligt fysiska, alltid så uppenbart materiella.¹⁰ Skulpturers mest framträdande egenskap är ju som materiell kropp: volym och massa. Skulptur är tredimensionellt läsbar och därför är dess materiellt rumsliga utsträckning en central tolkningsaspekt. Det är därför som det är viktigt att fokusera själva skulpturfältet som där "det abstrakta" gör sig gällande: inom skulpturens diskurs och skulptur som ett semiotiskt system.¹¹ Abstrakt skulptur har viss betydelse för mina resonemang här eftersom konstformen (*langue*) utökas av just icke föreställande verk där det figurativa därmed inte längre är självklart. Detta återverkar i sin tur på hur vi erfar och tolkar de antropomorfa, mimetiska

verken. Det handlar därför om ett paradigmatiskt brott mot skulpturfältets mest dominanta estetiska norm.¹²

Detta förhållande (att det numera finns såväl figurativ som abstrakt skulptur) använder jag också för att tydliggöra skillnader mellan teckenfunktioner när vi tolkar en tvådimensionell bild respektive ett tredimensionellt objekt. I ett diakront perspektiv handlar det skulpturalt abstrakta inte om materiell upplösning utan om att det mimetiska kravet sakta försvinner. Det är i betydelsen icke figurativt föreställande och därmed icke visuellt refererande till något annat i verkligheten existerande objekt eller fenomen som termen abstrakt används för att förklara och tolka dessa verk.¹³ I korthet handlar det om att intresset för att framförallt avbilda människor avtar. När det figurativa, visuellt människolika, blir alltmer sällsynt påverkar det samtidigt hur vi ser på de skulpturer som är det. Det som skulle ha betraktats som ofärdigt eller misslyckat i ett historiskt perspektiv förefaller idag istället som en tydligt läsbar figurativ helhet. Avbildningsfunktionen är alltså alltså intakt vad gäller *Inside*. För oss här och nu är den mimetiskt begriplig.

I ett semiotiskt sammanhang handlar mimesis om ikoniska tecken: teckenrelationer som grundas i likhet.¹⁴ Här har vi alltså en dubbelt ikonisk relation: *Inside* liknar andra skulpturer som avbildar människokroppar, samtidigt som det finns en viss formal likhet till våra egna kroppar. Där Saussure menade att lingvistiska betydelser existerar i relationen mellan begrepp/föreställning och ord (alltså mellan det betecknade och det betecknande), överför jag detta till skulptur och hävdar att dessa objekt ofrånkomligen betyder i relation till varandra.¹⁵ Men medan Saussure inte fokuserade språk från ett historiskt perspektiv, utan språket (*langue*) som ett strukturerat system vid en viss plats och tid, involverar jag också äldre verk i det följande – helt enkelt för att de fortfarande existerar (de så att säga talar och talas fortfarande om och är därmed lika närvarande som konstverk som görs nu). Även om vi studerar den historiska kontexten när de producerades och



Bild 6:2–3. Detalj av *Inside*. Licens: CC BY-NC-ND.

initialt presenterades, så erfar och tolkar vi dem också i relation till samtida skulpturpraktik. Därför sammanflätas här ett synkront och ett diakront perspektiv. Beroende på vad man använder semiotisk teori och teckenbegrepp till kan man alltså inte rimligen arbeta utifrån en strikt applicering av till exempel Saussures begreppsapparat. Detta gäller såväl tid och rum som talat/skrivet språk, tvådimensionella bilder och tredimensionella objekt.

Inside består av 45 delar i jesmonite monterade med Hoffmaninstrument till en antropomorf gestalt. Varje del av *Inside* utgår direkt från konstnärens egen kropp som en scanner har läst av och därför finns det en indexikal relation mellan dessa. Index som teckentyp bygger på närhet – i detta fall en fysisk närhet. Också traditionell gjuten skulptur står i ett indexikalt förhållande till själva gjutformen. Skillnaden består i att medan gjutformen i sin tur är ett avtryck av ännu en förlaga (till exempel en ler- eller vaxfigur) skapad för hand, innebär den teknik som Kjellmark använt att scannern har ersatt både handens arbete och gjutformens funktion. Teknikerna skiljer sig således åt, men närhetsprincipen gör det inte.

Verkets alla delar är en form av avtryck eftersom 3D-scannern läst av ett objekt som har befunnit sig direkt framför apparaturen som registrerat kroppsdel för kroppsdel. Graden av ikonisk likhet (*mimesis*) är beroende av hur

avancerade och förfinade funktioner som finns tillgängliga för att mäta avstånd och volym samt datorns kapacitet att lagra data.¹⁶ Hur stor en enskild utskrift kan bli är beroende av storleken på 3D-skrivaren. Delarna i *Inside* härrör från en tämligen liten skrivare, vilket är orsaken till de många delarna som sammantaget utgör verket. Resultatet visar också att Kjellmark inte skrivit ut hela det scannade materialet – därav gliporna och de ikoniska glappen.

Det är intressant att det indexikala förhållandet – närhetsprincipen – mellan verk och avbildat där tekniken i sig möjliggör ett exakt formalt avbildande, bryter med det historiska kravet på mimesis. De tre ”högerhänderna” är förvisso utskrivna som ett enda stycke (”en hand”) och vi skulle mycket väl kunna tolka just denna del som att den skildrar en mänsklig mutation – att det handlade om en avbildning av en kropp som fötts med en högerhand som muterats till tre ihopvuxna. Det skulle kunna vara en intressant ingång till en diskussion kring den ideala människokroppens företrädare inom skulpturfältet och därmed som ett brott med detta ideal. Men det är inte detta som är anledningen till denna ”trehand”, utan att såväl scannern som den avbildade kroppen rörde sig samtidigt. Resultatet kan liknas vid en tagning som är så långsam att kameran på grund av för lång slutartid inte hunnit följa med det rörliga objektet framför och därför skapar en suddig bild som snarare visar en uttänjd, diffus figur än en vars kropp med skärpa fångats mitt i rörelsens dynamik. *Insides* splitttrade gestalt utgår från den undersökning som Kjellmark arbetade med: hur man kan skildra en rörelse i stelnad form.¹⁷ De tre högerhänderna är resultatet av en arbetsprocess där kropp och apparatur inte samarbetat för att skapa en mimetisk (i ikoniska termer verklighetstrogen) efterbildning av en specifik kropp, utan snarare vad kroppen respektive apparaten är kapabla till. Det indexikala förhållandet som utgör den initiala fasen i tillverkningsprocessen ger samtidigt en möjlighet till ikoniska tecken som skulle svarat på de historiska kraven på mimesis, men eftersom det avbildade objektet dels var i rörelse och

därmed så att säga störde ”den ikoniska skärpan”, dels presenteras som fragmentariska om än hopmonterade utskrifter uppstår en konflikt mellan dessa två teckentyper.

Denna konflikt innebär att deformationen (till exempel de många händerna) stör den historiska idén om det realistiskt avbildade. Vi är alltjämt vana vid att kroppar, verkliga likaväl som avbildade representationer av dessa, framstår som hela och utan synliga skarvar. Men numera vet vi till exempel att massa i extremt hög hastighet expanderar. *Inside* skulle därmed kunna förstås som en visualisering av en av hastighet expanderad kropp. Eller en som till slut sprängts av ett inre tryck. Med detta vill jag bara notera att andra vetenskapsområden påverkar vår allmänna kunskap om och erfarenheter av världens beskaffenhet – det man inte visste något om för till exempel 150 år sedan kunde man varken försöka avbilda eller relatera till (t.ex. partikelfysik). I ett diakront perspektiv på skulptur blir det tydligt att nya kunskaper, mätinstrument och presentationsformer (som exempelvis virtuell teknologi) också behöver relateras till ett *omformulerat efterliknande*, vilket alltid är situerat i vår egen varseblivningsvärld. *Inside* destabiliserar det som historiskt uppfattats som ”likt något” och verket lämnar därmed det vi menar med konventionell ikonisk – eller mimetisk – likhet. Men vad innebär detta för en tolkning av *Inside* vad gäller teckenbegreppet ikon – och när det dessutom hamnar i ett motstridigt förhållande till de indexikala tecknen? För att svara på det tar jag en tur tillbaka till de tredimensionella egenskaperna och aspekterna av visuellt begripliggörande.

Förutom den mimetiska aspekten är ett annat återkommande (indirekt) krav på äldre fristående skulptur att handlingen och den avbildade kroppspositionen skulle vara *visuellt begriplig* från alla håll (att man som betraktare således inte behöver röra sig runt skulpturen för att den ska vara fullt begriplig).¹⁸ Ett exempel på detta är den antika *Diskuskastaren* (500-talet f.Kr.).¹⁹ Ett annat exempel är figurerna högst upp på Rodins *La Porte de l'enfer* (1887–1917).²⁰ De tre gestalterna är identiska men står i

en kvarts cirkel vilket innebär att det är deras olika position i relation till varandra och därmed betraktaren som förmedlar ett mångfaldigande av kroppens cirkulära rörelse och vridning runt sin egen axel.²¹

På avstånd kan man nog säga att strukturen och kompositionen av de olika delarna sammantaget gör att också *Inside* fungerar enligt detta krav. Men det förutsätter att vi redan har lärt oss och anammat en tolkningsprocess som innebär att vi intellektuellt fyller i dels håligheterna, dels förstår detta objekt på samma sätt som vi förstår att en verklig person framför oss är tredimensionell: att vi beaktar dess massa, volym och kroppsposition. I relation till äldre skulptur förutsätts vi tolka massan som identisk med vår egen kropp; vi konkretiserar den *som* en levande kropp med muskler, senor och blodomlopp (ibland till och med med känslor).²² Här upprättas alltså ikoniska teckenbetydelser; att de böljande formerna längs låren och vaderna på *Diskuskastaren* liknar våra egna benmuskler när de späns i denna position och att torsions vågformer liknar hud som stramar över revbenen när överkroppen vrids ifrån sin höft.²³ Med detta appliceras en närhetsprincip mellan *Inside* och *Diskuskastaren* (och egentligen alla figurativa skulpturer): en indexikal relation som grundas i det ikoniskt lika och som möjliggör att vi kan tolka *Inside* som en (hel) gestalt och inte (bara) som ett försök till montage av detta splitter av kroppsliknande delar. Varje enskilt utskrivna del kan jämföras med bokstäver – vi kan identifiera varje bokstav/kroppsdel men det är först när de sätts samman som de kan börja betyda något (vara läsbara) bortom sin egenskap som abstrakta tecken/kroppsfragment.

Till skillnad från den oavbrutna kontinuitet av tecken som traditionell figurativ skulptur framställs som, handlar det här om att detta visuella flöde så att säga har upphört. Men det innebär också att de enskilda delarna just på grund av de avbrott som gliporna – de delar som (*tycks*) fattas, likt blanksteg – upprättas som en motsvarighet till skiljetecken (bild 6:2, 6:7–8). Dessa ”avbrott” existerar

inte i ett diakront perspektiv på annat sätt än att när vi betraktar antika skulpturer som är trasiga (att någon arm, kanske rent av ett huvud inte längre finns kvar) också intellektuellt fyller i det saknade. Ett saknat huvud är ett arkeologiskt förlorat huvud – inte något som skapats för att explicit ingå i ett ursprungligt betydelsesammanhang (här gäller inte bristen på huvud att det ikoniskt skildrar en halshuggen kropp). Självklart är det så att om vi går riktigt nära vilket objekt som helst så kan vi bara se och därmed överblicka en liten beståndsdel – till exempel *Diskuskastarens* ena knäskål – och ännu närmare kunde vi nog inte alls avgöra vad det ämnade efterlikna. Det direkt varseblivna blir då endast ett fragment av gestaltens helhet. Skillnaden och därmed konflikten som jag menar uppstår när vi betraktar och tolkar *Inside* är att den ikoniska grund som ligger till grund för den indexikala relationen till den specifikt avbildade kroppen såväl som till antropomorft figurativ skulptur generellt havererar. Det som ändå räddar läsbarheten hos *Inside* är just dess inordnande i skulpturens betydelsesystem/*langue* och där detta verk som enskild utsaga/*parole* vidhåller tillräckligt många ("språkliga") visuella konventioner.

Att spränga det mimetiska systemet: Kontrapost i skärvor

Förutom att mimesis är kopplat till ikonicitet samt att de indexikala relationerna som *Inside* har till såväl sin direkta förlaga (den avlästa kroppen) som till andra figurativa skulpturer, finns det ytterligare en aspekt som kan vara intressant att reflektera kring här: betydelsen av *kontrapost*. Begreppet kommer från italienskans *contrapposto* och betyder motsatsställning. Vi känner den från såväl förkristlig egyptisk som grekisk antik konst och den återfinns i såväl skulptur som måleri. Principen är att en gestalt skildras så att dess huvudvikt framstår som förlagd till det ena benet, ibland avbildat som ett halvt steg framåt. Detta gör att hela kroppen tycks balanseras genom förskjutningar



Bild 6:4. Michelangelo, *David*, 1501–1503. Marmor, ca 5,5 m. Galleria dell'Accademia, Florens. Källa: Wikimedia Commons. Licens: CC BY 4.0.



Bild 6:5. Tove Kjellmark, *Inside*, 2017. Copyright: Tove Kjellmark. Licens: CC BY-NC-ND.

i torso, armar, ben och huvud. Ursprungligen visade den på skulptörens skicklighet (jämför med förantik skulptur) och kom också att innebära större detaljrikedom vad gäller musklers anspänning och avslappning. Rodins tre upprepade gestalter som jag nämnt ovan står i kontrapost, även om dessa figurer också lutar sig framåt och vrider sina överkroppar. Ett annat konsthistoriskt exempel är Michelangelos *David* (bild 6:4).²⁴ Klassisk skulptur kännetecknas ofta av variationer/*parole* av kontrapost.

Inside står också i en sorts kontrapost, men till skillnad från *David* framstår Kjellmarks gestalt som vacklande och obalanserad. Ryggen svankar, axlarna har dragits bakåt och trots att den har ett flertal fötter är det som om den inte hinner med sig själv – och därför inte tycks kunna hålla ihop sig själv. Som om kroppens framsida har rusat ifrån baksidan och därför splittrat kroppen inifrån. Samtidigt vet vi att Michelangelos uppfattning var att kroppen var själens fångelse. Detta vet vi genom allt det som skrivits om verket och dess upphovsman. *David* kan därför tolkas som om det yttre lugnet, gestaltat i form av



Bild 6:6. Tove Kjellmark, *Inside*, 2017. Copyright: Tove Kjellmark. Licens: CC BY-NC-ND.

en välbalanserad kontrapost, befinner sig i konflikt med de spända ögonbrynen – och blickens hårdhet – och kan som ikoniska tecken förstås som ett tecken på ett inre mentalt tryck. Kanske inverkar här också de överdimensionerade fötterna till att förmedla marmorkroppens massiva tyngd, och de påtagligt strama ådrorna längs halsen och nacken till att förmedla den inre anspänningen? Det historiska perspektivet ger oss källor att utforska, medan det samtida verket tolkas i samma tid som det tillkommit. Till detta kommer att *David* är en mytologisk gestalt där de litterära referenserna har stor betydelse för hur vi tolkar skulpturen. Detta gäller det narrativa innehållet, vilket *Inside* saknar.

För att upprätta en otvetydigt betydelsebärande relation till skulptur som *langue* är det nödvändigt att placera ett konstverk/*parole* i ett diakront perspektiv för att komma åt centrala förändringar i detta inom-mediala betydelsesystem. Det är genom de diakront spårbara förändringarna som vi kan förstå *Inside* inte som en misslyckad, eller trasig, skulptur utan som en som bryter med en uppsättning historiska krav och förväntningar: mimesis, den ideala kroppen, kroppen som en (okränkbar) helhet. Återverkningen sker genom att de historiska verkens kanoniska status så som delar av en ”repertoar av förebildliga verk” är aktiva inom skulpturens betydelsesystem.²⁵

Den (historiskt) ideala imitationen av en antropomorf gestalt där varje del framstår som tydliga, begripliga tecken (en hand, ett finger, en hårlock) och som sker i ett flöde utan pauser eller hela avbrott inaktualiseras i relation till Kjellmarks verk. Rodins gående man, *L'Homme qui marche*, utgår från två olika modeller: överkroppen kommer från en skulpturstudie, benen från en annan. Trots att verket inte har några tydliga skarvar, skapar detta sammanfogande en subtil skevhet hos gestalten. Sonesson talar om riktade akter av aggressioner i relation till konstnärer som på olika sätt har skapat parafraser, eller till och med bokstavligen åsamkat verk förändringar i form av skador, i ett försök att göra upp med ett verks "sinnebildskaraktär".²⁶ För Rodin handlade det om att göra upp med hur den idealiserade människan gestaltades. Skevheten blir till en metod för gestaltning – likaså skildringen av en stympad kropp. Här är just avsaknaden av huvud och armar betydelsebärande. En annan är de spår från den modellerade förlagan som skulpturens yta bär på och som vi kan tolka som samtidigt och samverkande ikoniska och indexikala tecken. Den "knöliga" ytan är ett indexikalt tecken som refererar direkt till modellerandet av förlagan och samtidigt fungerar den som ikoniskt tecken för en skadad hud. Rodins verk må vara mimetiskt tydlig men är likt *Inside* samtidigt i konflikt med idén om kroppen som en ideal helhet. Kontraposten är det som förbinder dessa verk med skulpturens *langue* och det specifika verket kan därmed betyda något – förmedla ett innehåll – via de betydelsebärande elementen som dess *parole*.

Strukturen som håller ihop *Inside* utgörs av Hoffmaninstrument som används inom medicinsk ortopedi. Dessa består av metall som antingen kan opereras in i en kropp, i form av skruvar och stänger, eller de kan fästas som yttre stöd vid läkningsprocessen av en benfraktur. Den kanske viktigaste betydelsebärande aspekten i detta sammanhang är att instrumenten är tillverkade för att stödja en på ett eller annat sätt skadad – för att inte säga trasig – kropp. I *Inside* fungerar de som en ställning där jesmonitedelarna hängts upp och skruvats fast: som den



Bild 6:7–8. Detalj av *Inside*. Licens: CC BY-NC-ND.

stabiliserande inre strukturen som gör så att gestalten kan presenteras som en vertikalt stående figur. Detta i sig – själva vertikaliteten – är ytterligare exempel på de båda teckentyperna index och ikon. Riktningen, ståendet upprätt, är den allra vanligaste posen för skulpturalt avbildande av människor. Ståendet kan sedan uttryckas via till exempel kontrapost – såväl en stadig som en vacklande. Om riktning här är ett indexikalt tecken så är hållningen snarare av ikonisk teckentyp vad gäller *Inside*.

Utifrån historiskt etablerade betydelsebärande element kan vi – om vi anlägger ett diakront perspektiv – peka ut skulpturala element som inte bara betydelsebärande tecken *per se*, utan också undersöka hur de blir meningsfulla över tid: till exempel hur mindre förändringar och subtila visuella detaljer påverkar vad och hur vi alls uppfattar något som mimetiskt igenkännbart (eller inte). Genom den mängd skulpturer som mimetiskt och därmed ikoniskt gestaltar människor (och mytologiska figurer) kan vi förstå *Inside* som ett enskilt uttryck, *parole*, i relation till dess *langue*. Skulptur som ett betydelsesystem i termer av visuellt språk och som en specifik konstform vidmakthåller konventionella ikoniska tecken samtidigt som det finns en indexikal relation mellan föreställande antropomorft skildrande skulpturer. Det är detta som är den primära grunden för att tala om skulptur som ett semiotiskt system där teckenbegrepp och -betydelser är direkt

förankrade i den tredimensionella aspekten: det vill säga i verkets materiella och därmed visuella egenskaper. Det diakrona perspektivet ger en sorts beständighet och därmed pålitlighet vad gäller visuella bildtecken, medan det synkrona tolkningsperspektivet – förutsatt att vi samtidigt förhåller oss till båda – uppmärksammar oss på betydelser åstadkomna av visuella förskjutningar. Vår förståelse och tolkning av *Inside* grundas således dels i denna diakrona igenkänning av ikoner, dels betonas själva det figurativa som avbildning genom den splittrade kompositionen av kroppslignande delar och pekar indexikalt på den synkrona förskjutningen. På så sätt kan man säga att *Inside* också lär oss att urskilja olika teckentyper och hur de visuellt omformulerats över tid utan att helt avsäga sig den efterliknande funktionen.

Slutnoter

1. Om videokonst se Malin Hedlin Hayden, *Video Art Historicized: Traditions and Negotiations*, Farnham, Ashgate, 2015; om minimalistisk skulptur se Malin Hedlin Hayden, *Out of Minimalism: The Referential Cube: Contextualising Sculptures by Antony Gormley, Anish Kapoor and Rachel Whiteread*, diss., Konstvetenskapliga institutionen, Uppsala universitet, Acta Universitatis Figura Nova, nr 29, Uppsala, 2003.
2. Göran Sonesson, *Bildbetydelser: Inledning till bildsemiotik som vetenskap*, Lund, Studenlitteratur, 1992, s. 165.
3. Det reella syftar alltså här på det formbara materialet som t.ex. en lerskulptur är gjord av. Ett exempel på den förvirring som kan uppstå är när man t.ex. talar om en bilds *plastiska* skikt som avser en bilds elementära egenskaper; det handlar således om två olika saker att prata om det plastiska i termer av skikt respektive ett formbart material.
4. T.ex. berör Sonesson skulpturer mycket kortfattat, se Sonesson, s. 299–305 samt t.ex. s. 115 apropå material och avsiktsskärhet. Kjellmark har senare gjort ett videoverk där insidan av *Inside* skildras: *Inside video installation*, 2018, se <https://www.tovekjellmark.com/inside-video-installation-2018> (besökt 2022-02-24).
5. Hedlin Hayden, *Out of Minimalism*, s. 5–6. I hög grad utgår jag här från denna publikation. Det gäller såväl de diskussioner jag

förde där utifrån dessa två begrepp, men också kring skulptur som materiell representation, plats och avtryck.

6. Se vidare Hedlin Hayden, *Out of Minimalism*.

7. Sonesson, s. 115. Kursiv i original.

8. För en kort översikt om mimesis, se t.ex. Moshe Barasch, *Theories of Art 1: From Plato to Winckelmann*, New York, Routledge, 2000 (1985), s. 28 ff. Mimesis ska dock förstås som uttryck för en (konstnärlig) *tolkning* av den verklighet som åsyftas så som avbildad. Om mimesis i relation till reproducerbara samt digitala tekniker se Sebastian Althoff et al. (red.), *Re-/Dissolving Mimesis*, Leiden, Brill, 2020.

9. I inledningen till *Re-/Dissolving Mimesis* skriver redaktörerna att hur framgångsrikt det mimetiska är grundas i den otvetydiga likheten mellan det representerande och det representerade, Althoff et al., s. 16.

10. Hedlin Hayden, *Out of Minimalism*.

11. Detta innebär att skulpturer betyder i relation till andra skulpturer dels hur/varför/när/var det betyder *som* skulptur (vilket inte är samma sak som att betyda som litterärt, d.v.s. berättande innehåll). Malin Hedlin Hayden, *Out of Minimalism*, s. 6.

12. Om Jan Mukařovskýs teorier kring estetiska normer, värden och dominanta tecken, se Sonesson, kap. 2:3, s. 100–115, och särskilt s. 108 ff.

13. Constantin Brancusi olika versioner av *Fågel i rymd*, producerade under 1920-talet, tangerar det abstrakta, men via titeln framträder det figurativa. Detta gäller t.ex. också Barbara Hepworths *Large and Small Form*, 1934, som visuellt framstår som vacklande mellan rent abstrakta former och figurativa antydningar.

14. Se t.ex. Sonesson, s. 126 f.

15. Ferdinand de Saussure, *Kurs i allmän lingvistik (Cours de linguistique générale, 1916)*, övers. Anders Löfqvist, Lund, Arkiv förlag, 2015.

16. Denna relativt nya teknik för att producera objekt har funnits sedan 1990-talet. 3D-skrivare är maskiner som framställer fysiska objekt från datafiler. De tredimensionella utskriften skapas via en additiv process som lodrätt härdar föremålet i konturer lager för lager (äldre modeller fungerade istället som att de s.a.s. täljde fram formen ur ett stycke fast material). Också denna tillverkningsprocess, beroende på material, kan användas för att t.ex. ta fram individuellt anpassade ortopediska proteser eller hjälpmedel.

17. Samtal med Tove Kjellmark. Vi har under många års tid återkommande talat om detta i relation till hennes konstnärskap. Om Kjellmarks arbeten se vidare hemsidan <https://www.tovekjellmark.com/> (hämtat 2022-02-24).
18. Se Hedlin Hayden, *Out of Minimalism*, s. 90 ff. Sonesson skriver om detta fenomenologiska förhållande: "Varseblivningskunskap är bara sannolik kunskap. Varje varseblivningsakt fattar bara delvis sitt föremål, men i akten ligger inneslutet ett föregripande av alla andra möjliga uppfattningar av föremålet", s. 113. Kursiv i original.
19. British Museum, hemsida, https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1805-0703-43 (hämtat 2022-02-22).
20. Musée Rodin, hemsida, <https://www.musee-rodin.fr/en/musee/collections/oeuvres/gates-hell> (hämtat 2022-02-22).
21. Hedlin Hayden, *Out of Minimalism*, s. 112 samt s. 213–217.
22. Se Sonesson, s. 113. Om skillnaden diakront respektive synkront perspektiv på tolkningen se s. 115.
23. Några kopior har fått ett felaktigt placerat huvud. Huvudet ska i originalet vara vridet så att gestaltens "blick" vänds mot diskusen.
24. Wikimedia Commons, hemsida, https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Michelangelo%27s_David#/media/File:'David'_by_Michelangelo_FI_Acca_JBU_009.jpg (hämtat 2022-02-22).
25. Sonesson, s. 114.
26. Sonesson, s. 114 ff.