

HANS HENRIK LOHFERT JØRGENSEN,
PERNILLE LETH-ESPENSEN OG LAURA KATRINE SKINNEBACH

Dukken som animeret billede

– mellem idolatri og idollatry,
mellem dukkekult og dukkekærlighed

Dukkens ludiske liv – eller historien som en leg

25. september 2020 afholdtes årsseminar for alle på Kunsthistorie ved Aarhus Universitet, omhandlende “Dukken som animeret billede – mellem idolatri og idollatry, mellem dukkekult og dukkekærlighed”. Scenen var sat, koreografien på plads, og dukkerne dansede ind, grangiveligt som marionetter programmeret til at levere deres forud planlagte taler om både levende og døde dukkelegemer, dukketeater og dukkehuse, dukkens antropologi og agens, kultdukker og kærlighedsdukker, sociale robotter og automatiserede legetøjsdukker, porcelænsmøer og silikonebabyer, anatomiske mannequiner og *crash test dummies*, ja, sågar *Amish dolls* og Greta Thunberg som *talking doll*. Salen var udsmykket og kulissen animeret af digitale dukker udført af studerende på første semesters integrationsdisciplin i “Visuel analyse og metode”, kurateret af Jette Gejl Kristensen. Der blev bygget dukker, leget med dukker, talt med dukker og set på dukker, som betrødte scenen og optrådte i skikkelse af visuelt og auditivt animerede billeder. Påstande af usædvanlig kunsthistoriografisk rækkevidde fløj gennem luften: “Dukken er vores urbillede, en legemlig stedfortræder for den menneskelige krop”. “Dukker er vi alle”. “Dukken lever”. “Alle er vi animister”. “Dukken er – i modsætning til kunstværket – en universel billedtype på tværs af alle antropologiske billedkulturer”. “Det er ikke dukken, der er et særtilfælde af skulpturen – det er skulpturen, der er et særtilfælde af dukken”.

Dukken i dens mangfoldighed er en animeret, interaktiv billedtype, som i vid udstrækning har været oversat af kunsthistorien, men som i sin ludiske animation kan lege nyt liv ind i en ellers alvorstung billedvidenskab.

Motiverne er fra øverst til venstre og med læseretningen:

1. Æske til påklædningsdukke. Pap og papir. Nationalmuseet, Brede Værk. Foto: Henrik Rønnow. CC BY-SA.
2. Terrakottadukke. Grækenland. 500-400 f.Kr. Getty Villa. Foto: Dave and Margie Hill. CC BY-SA 2.0.
3. Bild Lilli-dukke. Nationalmuseet. Foto: Henrik Rønnow. CC BY-SA.
4. Mester Jakel-dukke. Danmark. Nationalmuseet. Foto: Josephine Bøgen Theilgaard. CC BY-SA.
5. Anatomisk dissekerbar model af gravid kvinde. Anslået italiensk oprindelse, 17.-18. årh. Elfenben. Wellcome Collection, London. CC BY 4.0.
6. Jean-Eugène-Auguste Atget. Magasin. Avenue des Gobelins. Paris. 1925. Minneapolis Institute of Art.
7. Talende dukke opfundet af Thomas Edison 1877. Udsnit af tegning til forside af *Scientific American* 1890. CCO.
8. Kristus på palmeæsel. Tyskland. 1400-tallet. Bemalet lindetræ. Metropolitan Museum of Art, The Met Cloisters. CCO.

[1] *Legetøj, kultobjekt eller begge dele?* Fra geometrisk til hellenistisk tid har man i hele det græske område fundet leddedukker i terrakotta med bevægelige arme og ben, kaldet *korai* eller *nymphai*. I arkaisk tid og den tidlige klassiske periode er benene påsat ved hoften, og de bærer en påmalet kort kjole. I den klassiske periode bliver de nøgne, og benene påsættes i stedet ved knæleddet. De holder ofte kastagnetter, og man mener derfor, at de afbilder dansere. Mange har tillige kunnet hænges op for at bevæge sig som marionetter, hvorved de kan have udøvet en apotropæisk funktion. De er blevet fundet i såvel børnesom voksengrave samt i helligdomme, og deres anvendelse har været genstand for intens debat. Nogle argumenterer for, at de blev brugt som egentligt legetøj, mens andre mener, at de var for skrøbelige og i stedet var kultobjekter – fx som anatomiske votivgaver eller som liminale offergaver til kvindelige gudinder ved overgangen fra en tilstand som pige/jomfru til frugtbar, giftefærdig kvinde. Atter andre mener, at de både kunne være kultobjekter og legetøj, hvilket opløser den falske modsætning mellem kult, leg og ritual (jf. Neils og Oakley 2003, 267-8; Oakley 2003, 168-9; Davidson og Thompson [1943] 1975; Elderkin 1930; Herbert 1959; Neer 2020).



Korintisk leddedukke i terrakotta. Første halvdel af det 5. årh., 12,3 cm, Metropolitan Museum of Art. (Rogers Fund) 44.11.8. CC0.

Det kunsthistoriske årsseminar tager pulsen på kunsthistoriefaget i dettes aktuelle foranderlighed. Her praktiseres faget, som det kan se ud i dag og i morgen. Årsseminaret har nemlig fundet en form, hvor deltagere af alle studie- og stillingskategorier i fællesskab begiver sig ud i grænsesøgende emner for at teste, problematisere og afsøge fagets grænser og derved også medvirke til at flytte fagets flydende kerne af uregerlig lava. Bag valget af seminarsets emne, der ofte er transhistorisk, tværmedialt og interdisciplinært, ligger en bestræbelse på at inkludere alle (alle historiske perioder, alle faglige interesser). Årsseminaret er blevet en sådan institution, netop fordi det i sin åbne, eksperimenterende form giver en aktuel og konkret anvisning for, hvordan det står til med den forpligtelse på historien, faget er født med. Som et emne af umådelig historisk dybde og sociokulturel bredde kalder dukkerne – til eksempel – på historiserende betragtninger over billedets skiftende vilkår og billedbegrebets forandringer under ændrede kulturelle omstændigheder. Dukken er både vældig gammel og vældig ny, fra oldtidens små leddedukker i terrakotta **[1]** til nutidens plastiske variant

af leddedukken i skikkelse af virkelighedstro sexdukker. Udspændt mellem fortiden og fremtiden lever den et historisk betinget liv som besjælet billede, en vibrerende materiel genstand med sin egen biografi og sin egen sigende slægts-historie. Dukken er tværkulturel, på én gang særdeles lokal og særdeles global, og synes overalt at være en vigtig følgesvend for mennesket i kraft af dens menneskelignende egenskaber og kulturkarakteristiske interaktionsmuligheder. Dukken leger sig gennem historien og lader sig animere i stadig nye skikkelser.

Inspireret af denne migrerende grænsegænger skal nærværende essay forsøge at gentage kunststykket og bedrive en *ludisk historiografi* (en legende tilgang, et spil med meningen, en leg med mediet), omhandlende en *ludisk praksis* (animation, en integreret bestanddel af legen og legens levendegørelse) med *ludiske genstande* (dukker, animerede fysiske billeder, som leges levende). Det er et animeret – håber vi – bud på en legende kunsthistorie, der finder faget ved at gentænke og gennem-“spille” dets grundlæggende kategorier nedefra og op: billede, skulptur, liv/livagtighed i billedet. Vi forsøger at gøre som dukkerne, at lege med kategorierne og de flydende grænser mellem dem. Vores *ikonologi* udvikles af (eller som) en *pupalogi*, der – ligesom legen – næres af både “pupaphilia” og “pupaphobia”, af både begær/kærlighed/kult/veneration og angst/frygt/aversion for de tvetydige dukker. Vi ved godt, at den kan være både henrivende og gruppvækkende i sin tveæggede animation, denne “pūpa”, *dukke*, anskuet som et levende væsen, en *pige* (jf. Jentsch [1906] 1997 og Gross 2011, der begge overvældes af den dubiose dukkes *unheimliche* livagtighed, “uncanny life” og latente animisme).

Pupalogien: En ludisk historiografi

Der er som bekendt også alvor i legen, hvilket ligeledes gælder vores fokus på dukken som tilgang til kunsthistorien og dennes udvidede genstandsfelt. Fagets vanlige fremgangsmåde ville være at tage afsæt i *skulpturen* (“stor ting”) som målestok for *dukken*, opfattet som et sekundært, popkulturelt og barnagtigt fænomen (“lille ting”). I stedet for dette tilvante *top-down*-perspektiv, der hierarkiserer fra stor ting til lille ting og fra stor værdi til lille værdi, starter vores historie nedefra, fra dukken selv i dennes beskedne eksistens. Inspirationen til den strategiske omvending kommer bl.a. fra socialantropologen Alfred Gell, der overraskende vover at antage den legende piges perspektiv på billedannelsen. I en refleksion over små pigers interaktion med dukkekroppen samt den voksnes interaktion med eksempelvis Michelangelos statue af *David* (1501-1504) stiller Gell det kontroversielle spørgsmål: “But what is *David* if it is not a big doll for grown-ups?”. Han udnævner dukken til at være “[...] an archetypal instance of

the subject-matter of the anthropology of art” og tilføjer: “This is not really a matter of devaluing *David* so much as revaluing little girls’ dolls, which are truly remarkable objects, all things considered. [...] From dolls to idols is but a short step, and from idols to sculptures by Michelangelo another, hardly longer” (1998, 18).

Gell optræder her som det lille legebarn i eventyret, der råber nede fra rendestenen, at den opstadsede kejser jo slet ikke har noget tøj på – det højtbesungne og florumvundne skulpturværk “undressed”, så at sige. Den antropologiske værdinivellering bringer tre håndgribelige billedtyper sammen, som også forbindes i det følgende: dukken, idolet og skulpturen. Gells spørgsmål sætter fingeren på det klassiske skulpturbegrebs ømme tå, fordi det så tydeligt understreger, at den æstetiske skulpturkategori er en moderne konstruktion, der opretholdes af diverse udgrænsninger: af barnet, af det mobile, af den fysiske interaktion og, ikke mindst, af det feminine (som snarere tildeles en plads blandt billedhuggerkunstens *motiver*). Heraf følger den konventionelle arbejdsfordeling ved kejserhoffet: Skulptur er for kontemplerende kunstelskere, ikke for legende piger – mens dukker er for børn, ikke for æsteter. Med sit *bottom-up*-perspektiv på statuen inviterer Gell til at undersøge eksisterende kunsthistoriske kategorier som konstitutionelle konstruktioner (for faget og dets genstandsfelt) og som identitetsskabende demarkeringsmekanismer – en selvkritik og selvansøgelse, der gennem de seneste år har vist sig at være en gangbar motor for kunsthistoriens igangværende revision som fag.

Dukken er eksemplarisk tværfaglig i sit grænsegænger, og dens billedlige animation “ejes” ikke af nogen faglighed, ikke engang af antropologien. I indeværende sammenhæng belyser vi derfor dukken ved hjælp af forskning stammende fra både kunst- og teaterhistorikere, religions- og dukkehistorikere, dukketeaterkendere, psykologer, litterater, billed- og socialantropologer samt animationsforskere på tværs af alle disse fagtraditioner. Pupalogien er som et theselskab i dukkehuset med mange inviterede, fastboende såvel som særligt udpegede gæster, der alle taler højlydt i munden på hinanden – med eller uden deres dukketøj på. Her gælder, at billeder er til at lege med, lige så meget som til at se på. I barnets perception fremstår mannequiner som “statuer”. Først som voksne (in spe) har vi brug for at iklæde os finere gevandter med adskilte kategorier for ludiske og æstetiske billeddannelser. *Homo Ludens* – “Man the Player” – kaldte kulturhistorikeren Johan Huizinga ([1938] 1970, 17) *det legende menneske*, for hvem den skabende leg er selve indstiftelsen af kultur, kunst og ritual.

Pupalogien – denne omvendte version af ikonologien – kendetegnes ved, at den starter nedefra og forfra. Vores variant af billedets historie begynder nede,

men ender “bottom-up” i en animistisk udfordring af det topstyrede kunst- og billedbegreb. Dukken har nemlig været med os op igennem hele billedets historie, hvor den har optrådt ved siden af skulpturen og til tider været umulig at skelne fra den, lige fra kulturens første fysiske billeder i skikkelse af levende *idoler*, dvs. magiske, rituelle og religiøse dukker, til kulturens seneste billeder i skikkelse af animerede *iDolls*, AI’s og avatarer i antropomorf form. I mere end én forstand er dukken menneskehedens faste livsledsager og menneskets mest intime partner – enten som vores spejlbillede eller som vores begærsobjekt, fra Pygmalions animerede elfenbensdukke til Realbotix’ animatroniske elskovsdukke eller *love bot*. Homo Ludens elsker sin dukke.

Dukken ud af skabet – billedet ud af børnehjemmet

Dukken har gennem historien levet en omskiftelig tilværelse og været animeret i mange skikkelser på tværs af kulturer. I oldtidens Egypten optrådte små flytbare trædukker som gudebilleder af fx Hathor, Isis eller Horus i deres bolig eller skrin inderst i templernes allerhelligste. Idolernes daglige morgentoilette blev udført af en præstelig kammertjener, som vækkede statuen (dvs. animerede den fra stilstand) og derefter serverede morgenmad for den, vaskede og tørrede den, lagde makeup på den og udsmykkede den, klædte den stateligt på og slutelig foranledigede dens transport, hvis den skulle på officielt besøg (Gell 1998, 133-134). Inden for dukkens førmoderne vestlige historie har man i såvel egyptiske som antikke græske og romerske grave fundet leddedukker med bevægelige arme og ben, udformet som guder, frugtbare kvinder eller dansere med et rigt animations- og anvendelsespotentiale [1] (Rath 2016; Neils og Oakley 2003). Også fra middelalderen kendes et stort antal kult- og actiondukker, livfuldt animeret i både kirkelige og verdslige situationer: elskelige statuetter af Jesusbarnet rumsterende i sin krybbe, mekaniske krucifikser med bevægelige led à la *G.I. Joe*, interaktive Kristusdukker optrædende med udskillelse af legems væsker, performative miniaturehelgener i alterskabenes liturgiske dukkehuse, pyrotekniske robotdæjve med ild ud af alle legemsåbninger, kunstigt galende haner med flaksende metalvinger, hylende drager koblet op på blæsebælge og orgelpiber eller handlekraftige Madonnaer agerende med hovedrysten og grædende øjne [2]. Disse forunderlige figurer var ikke i udgangspunktet beregnet til børn, som Joe Moshenska slår fast i sin bog med den sigende titel *Iconoclasm As Child’s Play* (2019), men var netop “doll[s] for grown-ups”, der indgik som et animerende virkemiddel i religiøse og kultiske aktiviteter med et integreret ludisk islæt (46, med reference til Gell). At anskue sådanne figurer som dukker muliggør en historisk indsigt i deres aktivt medvirkende rolle i fortidige brugeres

[2] *Dukkedyrkelse til en prægtigt påklædt marionet og automat-helgen: Sevillas skytshelgen, La Virgen de los Reyes, er en veludstyret pragtdukke fra 1200-tallet, som i sin oprindelige udformning indgik i et kultisk og devotionelt dukkeensemble for voksne, børn og legende/troende i alle aldre. Den siddende, legemsstore Maria og det lille Jesusbarn på hendes skød var begge udstyret med bevægelige led i talje, knæ, albuer, skuldre og fødder, hvormed de kunne gennemspille en kompleks koreografi, når de blev styret af en eller flere (usynlige) dukkeførere. Hovederne kunne roteres og bevæge sig horisontalt ved hjælp af mekaniske tandhjul og læderremme placeret i et hulrum mellem figurernes skulderblade, som om de gestisk og mimisk agerende dukker gennemførte en samtale med de omkringstående beskuere (Swift 2014). Dukkerne blev således "spillet" levende for de legende-troende i middelalderens ludiske processionser og fromme kulthandlinger. Maria-legemets kødelige nærvær blev yderligere understreget af hendes bløde hud, lavet af det fineste bemalede gedeskin. De bevægelige dele har nu været fikseret i årevis, men de livskraftige dukker animeres alligevel stadig den dag i dag, når "marionetterne", iført et af deres utallige værdifulde kostumer og gyldne, juvelbesatte antræk, bæres i procession på en rokkende flåde gennem byens gader.*

La Virgen de los Reyes, multimedie-animation med agerende og interagerende dukker, påbegyndt i 1200-tallet, Domkirken i Sevilla. CC BY-SA 4.0.



og beskueres opbyggelige religiøse leg og hellige spil – eller “religiosus ludus”, med Bernhard af Clairvaux i det 12. årh. (Sonntag 2013, 63-66, om “Vita religiosa als Spiel”). Udøvelse af tro var ikke kun dyb alvor, men også en leg med tilværelsens ellers så uudgrundelige mysterier. Hellige dukker blev bragt til live i mystikerens ludiske animationer og visioner, ligesom de spillede en central rolle i, hvad man har kaldt for middelalderens *ludic play space*: lommer af fromme, kreative og kunstneriske praksisformer dybt indlejret i det sociale liv (Carruthers 2013, 17, om ludus som “artful play”). De kristne mysteriers grundmotiver – såsom gudens inkarnerede legemliggørelse, mystisk moderskab, himmelsk ægteskab, pinefuld offerdød og kroppens opstandelse – blev gennemspillet og animeret for (og af) kirkegængerne i liturgiske iscenesættelser af flytbare figurer i dukkeskikkelse, der levendegjorde de arketyperiske roller som den hellige familie (“far-mor-barn”), moderen i sin omsorg for babyen, bruden og den himmelske brudgom samt den messianske “diehard” actionhelt, som måtte udholde megen smerte og lemlæstelse, men alligevel overvandt døden og vendte tilbage for at besejre det onde og frelse menneskeheden.

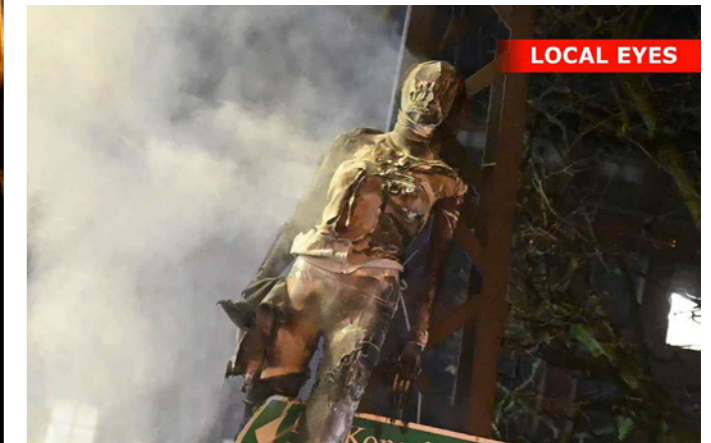
Reformationens teologer var – *surprise* – nidkært negativt stemt over for disse papistiske *puppae grandes* og brugte ord for “dukke” stærkt nedsættende med det formål at punktere “idolernes” religiøse betydning og parkere dukkerne (= de faldne idoler) i kategorier for det “infantile”, “overtroiske”, “magiske”, “primitive” og “feminine” (Freedberg 1989, 284; Moshenska 2019, 45). Kristusduken blev pillet af korset – undertiden helt bogstaveligt – og degraderet, omkodet til et stykke børnelegetøj, der ikke længere var passende for “voksne” kultformål (Moshenska 2019, 41-42). Denne effektive *Othering* blev forstærket i oplysningstiden, hvor folklorister og kunsthistorikere med stor omhu bortforklarede kultgenstandes og trosobjekters animistiske egenskaber som et udslag af illusoriske billedteknikker og barnlig folketro (Bredekamp 2017; Freedberg 1989). Legen havde – troede de, håbede de, besværgede de – mistet sin tilgrundliggende livskraft i et oplyst samfund. I det kunstbegreb, der udvikler sig fra slutningen af 1700-tallet, hvor kunsten ses som genstand for en interesseløs kontemplation, der opleves gennem fjernsanserne og modstilles det brugsorienterede med appel til nærsanserne, har dukken selvsagt svært ved at passe ind (Kant [1790] 2005, §1-5). Parallelt hermed begynder masseproduktionen af legetøjsdukker at tage fart, ligesom der kommer et større fokus på barnet og barndommen, bl.a. med inspiration fra Jean-Jacques Rousseaus bog *Emile* ([1762] 2017).

Dukken er således allestedsnærværende i 1800-tallets visuelle kultur, hvilket bl.a. kommer til udtryk ved at væld af nye ord med “doll” som præfiks: fra *doll-face* og *doll-size* til *doll-dom*, *doll-hood* og *dollatry* (Gonzalez-Posse 2004, 1; OED

online). Efterfølgende bliver dukken genstand for flertydig fascination hos en række kunstnere, forfattere og intellektuelle, såsom Baudelaire, Dickens, Ibsen, Eliot, Freud, Kafka, Rilke, Benjamin, Atget, Klee, Kokoschka, Schlemmer, Vassiliev, H.C. Andersen m.fl. (se fx Baudelaire [1853] 1990; Benjamin [1928] 1999; Grøtta 2015; Gonzalez-Posse 2004, 2). Men denne faible for menneskets figurlige dobbeltgænger indgår sjældent i kunsthistoriens standardfortællinger om perioden. Modernitetens kunsthistorie har primært givet plads til dukken, hvis den indgår i en strengt kunstrelateret ramme, som eksempelvis hos pupaphilen (og -phoben?) Hans Bellmer eller senere hos Cindy Sherman, for hvem den er et konceptuelt sindbillede på menneskets/kvindens agens – og især mangel på samme (Rath 2016, 506-534).

Dukken er følgelig kommet til at fremstå som corny, kinky og kitschet – en glempt, ofte lidt uhyggelig eller ligefrem pinlig søster til skulpturen, en hengemt halvsøster, der i store dele af sit liv har været sendt på børnehjem, men som alligevel altid i det skjulte har ledsaget skulpturen. Det er således ikke mærkeligt, at en moderne beskuer, udstyret med et mere værdigt og voksent kunst- og billedbegreb, står noget fremmedgjort over for dukken. En regression eller tilbagevenden til denne abjekte billedkategori afslører imidlertid, at dukkerne – ikke kun som historisk fænomen, men også i et moderne perspektiv – har deres helt eget liv med deres særegne billedlige kendetegn. Dukken næres af figurationens dybeste arv, urbilledets vitale væsen. Dens historie er en bestanddel af menneskehedens egen historie – religiøse skabelsesberetninger er gennemsyret af dukker – og derfor også af kunsthistorien forstået som en billedets historie. Dukken besidder nemlig en mere almen og transhistorisk ontologi – omend ret så plastisk, som vi skal se. Den karakteriseres af nogle særlige potentialer, der kan aktualiseres i varierende grad i forskellige situationer og historiske kontekster. Dukker og dukkedyrkelse spænder fra urtidens *idolatri* til nutidens *idollatry*, fra magisk animisme til politisk dukkeafbrænding, fra theurgi til nymaterialisme, fra Realborns til Realdolls [3]. Med Gell (1998) som bugtaler kan vi proklamere, at dukkerne i dén grad virker i det sociale felt. Men også, at deres sociale agens er blevet utidigt amputeret og udgrænset fra det kunsthistoriske felt, hvor de en lang overgang har været reduceret til stækkede og stiltiende hjælpemidler i atelieret.

Med en ludisk tilgang til animationen og dennes legede liv har vi derfor ønsket at genindskrive dukken i kunsthistorien som en leg med mobile billeder. Vi tog på familiebesøg på børnehjemmet – eller billedernes hjem, om man vil. Vi greb dukken an som en fortrængt del af skulpturen eller statuen som fænomen: en nærtbeslægtet rumlig billedtype med både tilgrænsende og anderledes



egenskaber end skulpturen. Vi så nærmere på dukkens nærmeste familie fra børnehjemmet, nemlig idolet, automaten og fetichen, og vi endevendte familielighedens udtalte hierarki, så små som store dukker kunne genindtage deres historiske hovedrolle i billedets genealogi (Jurkowski 1996). Undervejs blev vi opmærksomme på, at dukkebilledets historie ikke udelukkende kan fortælles som en udviklings- eller afviklingshistorie, sådan som Markus Rath (2016) foreslår i sin storstilede opdeling af leddedukkers historicitet i tre faser: dukken som *kultobjekt*, dukken som *kunstobjekt* og dukken som *koncept*. Synet på dukken har ganske vist ændret sig i historiens løb, men dukken er med os, stadig, altid, med sin egen animistiske og ludiske ontologi. Det er på tide at erkende, at vores billedarv i høj grad er baseret på leg, animation og interaktion – at vi altid har gjort det, at vi stadig gør det og kan det, men måske ikke fuldt ud har erkendt det, og derfor ikke nødvendigvis har fuld adgang til alle vore animistiske ressourcer som billedbrugere og dukkemagere. Men med *animismens* nylige genkomst i vores aktuelle begrebsapparat og forståelseshorisont – hinsides 1800-tallets etnocentriske forståelse heraf – kan vi atter anerkende billedets leg med liv qua dukken som *bottom-up*-model for en såkaldt “relationel ontologi”, der bliver til

[3] *Dukkens magiske virkemåde i den genkomne animisme:* Mishandlingen af *life size*-dukken som legemlig repræsentant eller *Stellvertreter* for en offentlig person bygger på den såkaldt sympathetiske magislighedsprincip og animationen af den samlidende “voodoo dukke”, hvis livagtige opklyngning, afbrænding og aflivning overføres til den afbildede politiker, der ifølge den besværgende påskrift “må og skal” dele skæbne med den ulykkelige dukke. At dette – muligvis – skulle kunne opfattes som en konkret trussel mod personen, vidner om, at dukkens billedmagi stadig lever og påvirker os.

Mannequin med paryk og ansigt af statsminister Mette Frederiksen, afbrændt efter demonstration i København, lørdag den 23. januar 2021. Fotos: Mads Claus Rasmussen, Ritzau Scanpix og Local Eyes.

i den gensidige interaktion med “other-than-human persons” (Harvey 2014, 2; Bird-David 1999). I legens ludiske animation og ledsagende udveksling af interpersonlige relationer antager dukken liv, agens og personkarakter. Den investeres med “relational personhood”.

Dukkens definition: Et affbildende og animeret manipulations- og interaktionsobjekt

Med hensyn til animation udgør dukken derfor intet mindre end en fundamental og paradigmatiske billedtype, en antropologisk og ikonologisk grundfigur, som er historisk virksom, historisk foranderlig og historisk forankret, men som også har en egen distinkt væren eller “person”. I modsætning til stationære og urørlige skuebilleder, afsondret i ramme eller på sokkel, bestemmes dukken af sin håndgribelighed og sin bevægelighed. Den er en mobil figur, ofte fysisk foranderlig på den ene eller den anden måde, som man bringer i aktion og i bevægelse, gerne manuelt, og som man derved også selv bevæges af. Dukken kommer man ind på livet af, og den kommer ind på livet af én. Den stiller sig villigt til rådighed for sanselig og legemlig interaktion, hvilket nødvendigvis påvirker den interagerende bruger. Dukker håndterer og aktiverer man, kysser og kærtegner man, ammer og plejer man, perforerer og gennemtrænger man. Dukker beklædes og afklædes, beskadiges og helbredes, vækkes til live og slås ihjel. Den modtagelige spilfigur bringes til at agere gennem den taktile, visuelle og verbale udveksling med sin dukkefører, sin spiller eller animator, der leger den til live, bevæger den, berører den og “besjæler” den (dvs. i bogstavelig forstand “animerer” den, af latin: *anima*, sjæl, ånde, livsånd, livsprincip, livskraft, liv, levende væsen). Man leger, spiller eller dyrker dukken levende, så dens vikarierende krop kan træde i et menneskes sted. Dukken kan være alt og animeres i alle roller: som hostende Covid-19-patient i sengen eller diende Jesusbarn i vuggen, som USA’s præsident eller Danmarks statsminister, som velklædt popidol med funkende outfits eller selvbygget Build-A-Bear for viderekomne animister. Dukken har en enorm absorptionsevne og underkaster sig, tilsyneladende velvilligt, vore projektioner og appropriationer. Derfor er den ikke blot en tilsidesat bifigur i skabet på børnehjemmet, men en aktivt handlende hovedperson igennem det animerede billedes hele historie.

Netop disse livsnære egenskaber kendetegner den zoo- eller antropomorfe dukke frem for andre billedtyper, der i højere grad lader sig nøje med at blive set på og beskuet som genstand for æstetisk betragtning, eksempelvis skulpturen som et privilegeret plastisk skueobjekt. Dukken kan, teknisk set, defineres som et affbildende, oftest tredimensionelt manipulations- og interaktionsobjekt, der

herigennem lader sig animere – dvs. en bevægelig og håndgribelig genstand for manipulation, interaktion og animation. Ligeså i den klassiske dukketeaterhistorie, hvor animationen betragtes som dukkens definerende træk: “The puppet as animated image of a live being, an animated simulacrum, is integral to the history of figurative art and its position within society. [...] Animation, or the imbuing of the object with life, is the essential factor of the puppet. Puppetry ‘is a presentation of movement linked with the presentation of form’” (Jurkowski 1996, 9, 21-22, med henvisning til Charles Magnin). Dukken er med andre ord et billede i bevægelse – om end denne formorienterede definition er for abstrakt og kan savne både besjæling og kropslighed i sin skelnen mellem animations-teknikker: indirekte mekanisk styring (som i automater) versus direkte menneskelig styring (som i marionetter).

Dukken er nemlig ikke blot en passivt afventende genstand for udefrakommende styring og menneskelig manipulation. Den besidder, i Alfred Gells forstand, både *patiens* (liden, modtagelighed, evne til at invitere handling) og *agens* (gøren, evne til aktion og handling), ligesom enhver anden social person eller “quasi-person” (Gell 1998, om dukker, idoler m.v. som “social beings” samt “things as social agents”). Det dynamiske og omskiftelige samspil mellem aktive og passive egenskaber udgør tilsammen dukkens interaktionsevne. Dens appel og tiltrækningskraft beror på, at den samtidig, eller på skift, kan være både *agent* og *patient* i de sociale relationer, den indgår i. Den handler selv, og den suger handling til sig. Den bevæger sig, og den lader sig bevæge. Dukken fremstår som et bærbart billede, en flytbar fysisk figur, der med sin skala, sit materiale og sin mobilitet både aktivt og passivt giver billedbrugeren adgang til berøring, håndtering og legemlig udveksling. De kropslige og rumlige “adgangsforhold” spiller således også en rolle for interaktionen og kendetegner denne håndholdte billedtype. Dukker har som regel ikke sokkel eller piedestal og kan måske ikke engang stå selv, fordi de ikke er fikseret som statuer eller ophøjet som skulpturer, men er mobile, manuelt og fysisk tilgængelige figurer, der bringes i spil. Netop fordi Jesus-/menneske-/dukkebarnet (af træ, pibeler, porcelæn eller vinyl) bare ligger nøgent ned, *vil* det tages op, bevæges rundt, holdes tæt, vugges sødt, nusses ømt, påklædes varmt og animeres livligt. Dukkens tilsyneladende uskyld skjuler en effektiv og virksom manipulation af brugeren. Dukkekroppen kommer os i møde med en multisensorisk og plastisk livagtighed, der er som skabt til at udfordre moderne billedteori. Dukken er et levende billede, fordi den er animeret og animérbar, og ikke blot fordi vi *forestiller* os, at den har liv. Billedets levendegørelse beror ikke alene på en respons af mental, psykologisk eller fænomenologisk animation (Freedberg 1989; Eck 2015; Bredekamp 2017). Manipulationen

går i dén grad begge veje i dukke/menneske-interaktionen, for i den relationelle ontologi investerer aktørerne gensidigt hinanden med liv og “relational personhood”. Hvem leger med hvem, må man spørge?

Alt i alt kan vi opsummere disse karakteristika og kvaliteter med en enkel, men kompleks fordring til dukkebilledet: Man skal kunne *lege* med dukken, bevæge den, animere den – barn såvel som voksen, Homo Ludens såvel som “spillere” og kreatører af alle aldre. Opfylder den disse kriterier, kan enhver legemlig genstand, ethvert legeme, *gøres til* en dukke, hvis blot den er det mindste billedlig eller lader sig antropomorficere, eksempelvis gennem påklædning, rudimentær ansigtsmarkering, bevægelige lemmer, antydet tale, genkendelig adfærd eller ludisk interaktion. Enhver genstand er en dukke *in potentia*. En dukke er ikke bare noget, man *er* – det er noget, man *bliver*.

Dukkens skala og navne

Dukkers skala har da også traditionelt forholdt sig til kroppen, enten som billede af den, både i udseende, størrelse og funktion, eller som håndført genstand for manuel udveksling og legemlig interaktion. Dukker er ofte relativt små, udført i en håndgribelig “haptisk skala” af baby- eller dyreungeproportioner – og det er et åbent spørgsmål, hvor stor en figur kan tåle at blive i forhold til den menneskelige krop eller samkvemspartner, hvis den fortsat skal opfattes som en dukke. Dukkens skala og dukkeværen matcher menneskekroppens ditto eller formindsker genstande og legemer til et diminutivt format – et pynteligt og infantiliserende kropsideal af “dollhood”, der også afspejles i dukkens kønnede terminologi inden for forskellige sproglige traditioner: *Marionnette*, fransk diminutiv for “Marie”, blev oprindeligt brugt om en lille, let håndterlig og flytbar figur af Jomfru Maria, dvs. en ført eller styret statuette i den mariologiske devotionsfromme øvelser og leg. *Mannequin*, eller tøjdukke, betyder til gengæld “lille mand”, af nederlandsk *mannekijn*. *Baby* er en ældre engelsk betegnelse for en barne- eller spædbarnsdukke. *Doll* er en lille model af en menneskeskikkelse, typisk en baby, et barn, en pige eller en kvinde, undertiden associeret med “idol”, undertiden med kvindelig ynde (som kæleform af *Dorothy*, muligvis introduceret af faldbydende dukkesælgere i legetøjsboderne på Londons gamle Bartholomew Fair). *Puppet*, *poppet* eller *puppy* er betegnelser for en fjern- eller håndstyret hekse-, lege- eller teaterdukke, en kontrollérbar nikkedukke, hvilket kommer af det tyske *Puppe*, afledt af latin, *pup(p)a*, lille pige, pigebarn, dukke – ligesom i det gamle danske *Puppe* eller *Poppe*, dvs. en legetøjsdukke eller en ung kvinde som pyntedukke. I flere af de ovennævnte betegnelser har dukken slet og ret samme navn som det, den refererer til: baby, pige eller kvinde, og animationen



[4] Dukken får sin barndom, samtidig med at barndommen “opfindes” inden for den moderne filosofi, psykologi og pædagogik: I 1800-tallet begynder dukken i tiltagende grad at blive masseproduceret med introduktionen af nye materialer som papmaché, porcelæn og uglaseret porcelæn (biskuit). Med *Bébé Jumeau* og *Bébé Bru* i de sidste årtier af 1800-tallet bliver den barnelignende dukke for alvor udbredt. Trods deres navne afbilder Bébé-dukkerne ikke primært babyer, men piger i alderen 2-12 år. Omkring år 1900 tager produktionen af egentlige babydukker til – måske som en moderne fortolkning af tidligere tiders individualiserede karakterdukker af Jesusbarnet.

Bébé Jumeau 6, hoved i biskuit, krop i træ og papmaché, bevægelige led, ægte hår, øjenvipper i mohair, *paperweight* glasøjne med søvnanimation (“yeux dormeurs”), åben mund med porcelænstænder, original påklædning og æske, 40 cm høj, det sene 1800-tal. © Antique-dolls.ru.

antydes således allerede af navnesammenfaldet, eller personsammenfaldet, om man vil. Et eksempel er de franske *Bébé*-dukker, hvis navn indikerer, at de ikke bare ligner, men *er* babyer eller små piger. Endelig genkendes den i dag mest fremtrædende danske benævnelse for dukken i middelnedertysk dialekt som *Docke* eller *Tocke*, anvendt om serieproducerede legetøjsdukker af senmiddelalderens dukkemagere (OED online; ODS online; Rath 2016, 214-215, 229, n. 200; Hillier 1968, 9-10; Fraser 1973, 14). Kært barn har mange navne.

Sådanne termer opstod i løbet af senmiddelalderen og 1600-tallet, og de markerer muligvis et historisk skift i forståelsen og brugen af dukken. Tidligere i middelalderen var dukken og den ludiske billedbrug ikke kategorisk udskilt fra andre typer billeder og faldt ind under fællesbetegnelser som *imago*/*ymago*

eller *simulacrum*. Op gennem den tidlige modernitet blev dukken og legen dog gradvist udgrænset fra det kultiske, det religiøse og det finkulturelle domæne for i stedet at blive placeret i kategorien for det infantile, det primitive og det kvindagtige. Dukkens afvæbnende barnliggørelse går hånd i hånd med legens fordrivelse til barndommen, der “opfindes” i samme periode [4]. Dukkan stereotypiseres i en nysselig barnagtig fremtrædelse, der spejler dens forventelige primærbrugers legemlige fremtrædelse, køn og alder. Den legende spejling af billedet i dets bruger og beskuer, en kodificeret leg med sociale roller, bekræfter nok engang menneske/dukke-identifikationen. *Dollhood* rimer på *personhood*. “Hver Alder leger med sin egen Dukke”, vil Oehlenschlägers eventyr trods alt vide ([1805] 1884, 196).

Dukkens materialitet og kropslighed

Man leger, spiller eller performer dukken levende, så dens figurlige krop selv kan agere i et dyrs, et menneskes eller en guds sted. Dukkan kan levendegøres som et legeme, eller den kan tage et levende legemes plads. Som en inkarneret stedfortræder for det menneskelige legeme har dukken ofte et kropsnært formål eller en direkte korporlig anvendelse, eksempelvis i leg (“montage” af dukker), magi, kult, ritual (besværgelse af dukker, talismaner eller feticher [3]), som model for tøj eller kunstværker (mannequin, *gliedermann*) eller til medicinsk og seksuel brug (åbning af anatomiske figurer med vellignende organer [5]). Dukker er bløde og bøjelige, hvis ikke altid materielt, så i hvert fald ontologisk. Dukkens materialer *kan* – uden nødvendigvis at behøve det – være tilsvarende bløde, føjelige, smidige eller eftergivende. Ofte, men ikke altid, er de fremstillet af organiske, forgængelige eller skrøbelige materialer såsom garn, klude, tekstiler, stof, gummi, voks, vinyl, træ, halm, strå, ler, pibeler, papir, papmaché, porcelæn, terrakotta, ben eller elfenben. Deres materielle mobilitet og fleksibilitet står i implicit modsætning til statuer, der gerne – men ikke nødvendigvis – er udført i hårdere, tungere, mindre mobile og mindre forkrænkelige eller påvirkelige materialer som marmor, bronze og granit. Der skal ikke meget stof til at lave en lille ydmyg dukke, og alligevel kan den blive så potent og livfuldt et billede. Denne flertydighed ligger også i selve ordet “dukke”, der har en fællesgermansk rod med materialebetydninger som garndukke, et bundt strå, et knippe halm eller neg, en klump eller klat sammenrystet stof – hvilket udpeger både dukkens fysiske substans og dens elementære stofflige beskaffenhed. En tot hør, klude, tråde, pinde, rester: dens materielle sammensathed og heterogenitet er på én gang umådeligt rig og storslået fattig. Selv den mest plumpe og intetsigende materie kan transformeres og levendegøres.

Dukker kan desuden sættes i bevægelse på mangfoldige måder, og deres kropslighed er nært forbundet med deres animationsteknikker. Dukker *kan*, men behøver ikke nødvendigvis, have bevægelige led og mekanisk animerede lemmer, så de kan gestikulere, posere og indtage forskellige stillinger (som den klassiske leddedukke). Dukker *kan*, men behøver ikke nødvendigvis, have et bevægelsesgenererende styretøj til deres operatør (som marionetdukken). Dukker *kan*, men behøver ikke nødvendigvis, stå i legemlig forlængelse af operatørens arm eller krop, hvorfra de opnår deres bevægelighed (som hånd- eller handskedukken). Dukker *kan*, men behøver ikke nødvendigvis, ledsage deres synlige, fysiske animation med en lydlig, auditiv animation, der levendegør dem med egen lyd eller stemme (som den talende dukke eller bugtalerdukken). Dukker *kan*, men behøver ikke nødvendigvis, besidde en indre bevægelsesautomatik, der gør dem selvbevægelige og holder dem autonomt i gang (som automatdukken). Dukker *kan*, men behøver ikke nødvendigvis, have ansigtsmimik med glimtende og stirrende glasøjne, der kan returnere den legendes kontaktsøgende blik (som babydukken med plirrende øjenlåg). Dukker *kan*, men behøver ikke nødvendigvis, være påklædte og udstyret med en garderobe, der kan ændre deres udseende og legemlige fremtrædelse (som påklædningsdukken).

Faktisk består mange dukkers interaktion og animation i rituel på- og afklædning: 1300-1400-tallets dukkelignende Jesus- og Maria-figurer skiftede liturgisk beklædning i takt med kirkeåret og de fester, processioner eller spil, som de indtog en hovedrolle i [2]. Modedukker blev i 1600-1700-tallet sendt rundt mellem Europas hoffer som en art tredimensionelle modeblade (såkaldte *Pandoras*), og deres betydning i samtiden afsløres af, at de længe nød diplomatisk immunitet. I modsætning til deres kødelige artsfæller kunne de, indtil Napoleon fik sat en stopper for det, således uhindret krydse landegrænser under krig (Peers 2004, 18-19). Påklædningen spiller også en stor rolle hos de forskellige dukker, der tager bolig i 1800-tallets nyoprettede legeværelser, fx påklædningsdukkerne, pariserdukkerne og Bébé-dukkerne [4], hvoraf de to sidstnævnte ofte har overvældende garderober af *haute couture* i ministørrelse. Et eksempel er den legendariske pariserdukke *Blondinette Davranche*, hvis garderobe bestod af mere end 150 klædestykker, hatte og smykker (2004, 42-43). Denne konsumorienterede ekstravagance skulle vise sig at være en forløber for 1900-tallets tøjelskende darlings i skikkelse af mannequindukken og Barbie-dukken (2004, 160-161, 175-189). Hver tidsalder leger med sin egen dukke – og spejler sig heri.

Dukkens foranderlige materialitet og kropslighed understreger de flydende grænser mellem dukke og skulptur. Falder *Virgen de los Reyes* [2] uden for statuekategorien, fordi hun har tøj på og kan bevæge hovedet med mekaniske

virkemidler? Er *David* stadig en statue, hvis vi klæder ham på og ændrer hans ædle fremtrædelse? Den omstillingsparate dukke udgør et yderst mangfoldigt og tilpasningsdygtigt fænomen, som kan *være* meget forskelligt, *gøre* meget forskelligt, *laves af* meget forskelligt – og *bevæge sig* på meget forskellig vis. Dukkens animation er multimodal, mangesidig og omskiftelig. Et billede i bevægelse. En leg med billedlegemet. En grænsesøgende fluktuation mellem billedkategorierne.

Dukken på grænsen mellem liv og død, mellem kærlighed og vold

Som fænomen er dukken således svær at sætte i bås, en liminal og likvid figur, der bestandigt overskrider etablerede grænser, eksempelvis mellem legetøj og kultobjekt, kunst og vare, brugsorientering og interesseløshed, barndom og voksenliv. I en flad og flydende ontologi, der ikke opstiller en stejl og principiel skelnen mellem døde ting og levende væsener, placerer dukken sig i et flertydigt kontinuum af animerede mellemstadier, glidende mellem tilstande af “thinghood” og “personhood”, objekt og subjekt, billedlighed og menneskelighed, stof og liv, beskuet og beskuer. Fra dukketeatret til dukkebordellet, fra livagtige krybbespil til knap så livagtige testlaboratorier, fra mekanisk bevægede *Gliederpuppen* til online gaming-karakterer animeres “døde” dukker som “levende” personager, der udfordrer vores realitetsfornemmelse og tester grænserne mellem billede og virkelighed.

Forestillingen om den levende eller levendegjorte dukke er et genkommende tema, og netop derfor har dukken også ofte et mellemværende med den døde krop. 1700-tallets *Anatomiske Venus’er* (malerisk betegnet som “Cadavers in Pearls”, “Slashed Beauties” eller “Dissected Graces”) var eksempelvis hyperrealistiske og livagtige anatomimodeller i legemsstørrelse, modelleret i voks efter dissekerede kroppe leveret fra nærliggende hospitaler (Stephens 2010, 139; Ebenstein 2016). Med vore dages øjne kan de fremstå som en bizar blanding af det erotiske og det makabre, af videnskab og kunst: De ligger med ægte, bølgede hår og henført positur på silkepuder, ofte med perlekæde om halsen, samtidig med at deres kroppe kan “dissekeres” i anatomisk korrekte lag med et lille foster som endestation – kimen til en dukke i dukken, vokskroppens livgivende vækst forpuppet i døden [5]. Dukkens ofte sammensatte og fragmentariske natur bringer ligeledes mindelser til døde kroppe, som når man omkring år 1900 i Tysklands “dukkehovedstad” Sonneberg ved slutningen af arbejdsdagen kunne se mindre processioner af kærre med dukkehoveder, arme, ben eller kroppe bevæge sig gennem byen. Kunsthistoriker og kurator ved V&A Martin Hardie beskrev sit besøg i byen i 1904 således: “It seems like some grim and ghastly funeral cortege, till you remember that these *disjuncta membra* are dolls in the



[5] Dukkens dobbelthed mellem det lukkede legemes skønhed og den åbne krops gru: Den såkaldte *Medici Venus* er en legemsstor dissekerbar voksdukke skabt af Clemente Susini som den første af en række af *Anatomiske Venus’er*. Ambitionen var at lave en anatomisk korrekt dukke for at mindske brugen af kadavere i undervisningen og sikre, at et bredere publikum kunne lære om anatomi. De henslængte dukkers æstetik var inspireret af erotiske fremstillinger af Venus i kunsten. Valget af voks som materiale sikrede maksimal lighed – visuelt såvel som haptisk – med den menneskelige hud. Samtidig blev den “korrekte” gengivelse sikret gennem studier af op mod 200 kadavere fra det nærliggende Santa Maria Nuova-hospital (Stephens 2010, 139). Dukkerne udtrykker en dobbelthed mellem skønhed og lemlæstelse, legemlig integritet og voldelig legemsbeskadigelse, som havde en pendant i samtidens dyrkelse af antikkens fragmenterede Venusfigurer. Med Venusdukkerne kunne oplysningsmennesket – in casu det vidensbegærlige mandlige subjekt – trænge helt ind i dukkekvindens blotlagte indre med både blik og hænder. Til hendes nydelse (i hans optik).

Clemente Susini: *Medici Venus*, 1780-82, La Specola, Museo di Storia Naturale, Firenze. Foto © Raffaello Bencini / Bridgeman Images.

making, dolls destined to fill young hearts in distant lands with life and laughter and love” (Hardie 1904, 283).

Dukken kan ligefrem være så tynget af sin stoffighed og kropslighed, at den animeres til døde, om man så må sige. I 1580 blev der til et stort anlagt dommedagsspil i Modane udført to *dummies* af bemalet svineskind fyldt med rigtigt kød indeni, som nøje forestillede to jesuitter, der undervejs i mysteriespillet blev flænset, revet op og savet igennem på midten, så blod og indvolde væltede ud af teaterdukkerne (Meredith og Tailby 1983, 105). De iturevne køddukkens smertefulde behandling kan minde om et forsøg på at udgrave dukkens *anima* fra dens inderste dybder, for derved at finde et gennemtrængende vidnesbyrd om dens

besjæling, dens indre liv og passion, som gør den allermest levende, netop idet den gennemlever sine dødstrængsler. Dukkens død og døds vold er (eller søger) et akut "bevis" for dens indre liv – uden hvis animation dens dødelighed heller ikke ville give mening. For som Baudelaire ([1853] 1990, 207) i anden sammenhæng skriver, gør børn vold på deres dukker, akkurat fordi de leder efter disses iboende sjæl under det ellers så velfriserede ydre. *Bébé Jumeau*-dukken opfordrer ligefrem selv sin unge bruger til såvel kærlig som hårdhændet behandling: "You may according to the impulse of the moment or your fancy, caress or flog me, kiss or strike me, hold me topsy turvy or dash me to the ground; I shall smile nonetheless ..." (anonym omkring 1880; i Peers 2004, 91). En "fin" dukkes glatte og intakte kropsbillede kan i sig selv kalde på destruktion og lemlæstelse, ligesom dens liv kalder på død og dens krop på sjæl. I selve sin konstruktion er dukken en dekonstruktiv skabning, især når den er sat sammen af bevægelige led, blot for igen at kunne blive adskilt i splintrede stumper. Hvad man har kaldt "dukkens destruktive ontologi" beror på dens sammensatte væsen "[...] as a simultaneously *jointed* and *disjointed* figure" (tænk på dukketorturen i *Toy Story*, Pixar, 1995): "the constitutive brokenness [...] of the puppet" – "the fact that it is often created to be broken apart in performance and return magically to life, a cycle of decimation and revivification that continues as long as the puppet remains in play" (Moshenska 2019, 71, 74-75). Selv når jesuitterne er flået i stykker, pulserer livet i dem og ud af dem – og måske bliver de syet sammen igen til endnu en runde i manegen.

Puppets can be creepy things, secretive, inanimate while also full of spirit, alive with gesture and voice. [...] There is always more life in the puppet to be lived. The life of puppets does not just survive destruction; it feeds on it. [...] The domain of puppets is itself, at its most animated, a world of destroyed things. The puppet [is] a thing made to be destroyed. [...] The life of this theater takes form from ruin. (Gross 2011, 95)

Et liv i ruinen, en animation af ødelæggelsen – men ikke en ende på dukken, der altid genopstår af asken.

Bottom(s) up: længe leve dukken – længe lege dukken

Enden på dette dukkeeventyr kan være en ny begyndelse i kunstvidenskaben. I en ellers gravalvorlig og dybt seriøs billedvidenskab kan der være uforløst kreativitet og erkendelse at hente i legen, som på ubesværet vis evner at forbinde ellers modsatrettede tilstande og uudgrundelige paradokser. Dukker er, som allerede

Baudelaire bemærker, fundamentalt tvetydige. De er profane genstande, der kan håndteres og ødelægges, men samtidig er de fortryllede objekter, som åbner en imaginær verden og kommer til live (Grøtta 2015, 134). Vold mod dukkerne er et tegn på deres betydning, og ikke det modsatte. Vi ødelægger dem, netop fordi vi tror på dem (Moshenska 2019, 88). Dukkeødelæggelse – og billedødelæggelse i det hele taget – understreger vores dybe tro på livet i dukken og i billedet: at de har et forhold til menneskekroppen, en relationel personlighed og en egen social agens.

Præcis derfor er dukken stadig i live den dag i dag, hvor det dematerialiserede billedes sejrsgang hen over skærmfladerne ellers er blevet annonceret ofte nok. Så længe mennesket har en krop, vil vi også have dukker. Og så længe mennesket lever et kropsligt liv, vil dukkerne også gøre det. Som den polske kunst-, teater- og dukketeaterhistoriker Kamil Kopania (2019) profetisk proklamerer: "Puppets Can Do More, Puppets Live Longer. [...] Let dolls and puppets always be with us!"

Hvis Kopania har ret – og historien siger os, at ja, det har han nok – så er dukken også kommet for at blive i kunsthistorien. Pupalogien tager favntag, ikke blot med de dansante dukker, men tillige med nogle af de mest grundfæstede kunsthistoriske kategorier. Målet er ikke at forvise og uddrive disse, men at pege på deres konstruktion og begrænsninger for derved at kunne introducere alternative synsvinkler. Ved at acceptere det ludiske og animistiske som skulpturens følgesvend kan vi lege dukken ud af skabet og ind i kunsthistorien. Vores pupalogi indbyder til theselskab i dukkehuset for at genindskrive legen i ikonologien, dukken i historien, animationen i billedet. Levende billeder leger nu en gang bedst, og en spillelevende kunsthistorie om dukkebilledets agens må derfor bare lege med.

ABSTRACT

In 2020, the annual seminar at Art History in Aarhus was dedicated to a category of images usually absent from art historical research: *dolls and puppets*. The premise of the seminar was that through their animation, dolls or puppets are a universal, albeit historical, kind of image across all visual and anthropological cultures. A doll may be defined as an *interactive, animated, representational* figure, tangible and usually anthropomorphic. Dolls and puppets are closely related to other three-dimensional images, such as statues, sculptures, fetishes, and idols, but they have been unduly marginalized within art history due to their lowly associations with the childish and the feminine, with play and palpable interactivity rather than disengaged aesthetic contemplation. In this playful primer in *pupalogy*, we approach art historiography from the animated and ludic perspective of the doll. We engage with dolls in order to learn more about their history and historiography, their forms of animation, scale, etymology, materiality, and liminal status between life and death. The article thus toys with the deepest heritage of the image: its animation, its play, and its ludic interactions.

LITTERATUR

- Baudelaire, Charles. (1853) 1990. "Morale du joujou". In *Curiosités esthétiques, L'Art romantique et autres Oeuvres critiques*, redigeret af Henri Lemaitre, 201-207. Paris: Garnier.
- Benjamin, Walter. (1928) 1999. "The Cultural History of Toys". In *Selected Writings, Volume 2, 1927-34*, redigeret af Michael W. Jennings, Howard Eiland og Gary Smith, oversat af Rodney Livingstone, 113-116. Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard University Press.
- Bird-David, Nurit. 1999. "Animism' Revisited: Personhood, Environment, and Relational Epistemology". *Current Anthropology* 40 (S1): S67-S91.
- Bredenkamp, Horst. 2017. *Image Acts: A Systematic Approach to Visual Agency*. Berlin og Boston: De Gruyter.
- Carruthers, Mary. 2013. *The Experience of Beauty in the Middle Ages*. Oxford: Oxford University Press.
- Davidson, Gladys R. og Dorothy Burr Thompson. (1943) 1975. *Small Objects from the Pnyx: vol. 1*. Amsterdam: Svets og Zeitlinger B.V.
- Eck, Caroline van. 2015. *Art, Agency and Living Presence: From the Animated Image to the Excessive Object*. Berlin og Boston: De Gruyter.
- Ebenstein, Joanna. 2016. *The Anatomical Venus: Wax, God, Dead & the Ecstatic*. London: Thames and Hudson.
- Elderkin, Kate McK. 1930. "Jointed Dolls in Antiquity". *American Journal of Archaeology* 34 (4): 455-479.
- Fraser, Antonia. 1973. *Dolls*. London: Octopus Books.
- Freedberg, David. 1989. *The Power of Images: Studies in the History and Theory of Response*. Chicago: Chicago University Press.
- Gell, Alfred. 1998. *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Clarendon Press.
- Gonzalez-Posse, Maria Eugenia. 2004. *Galateas Daughters: Dolls, Female Identity and Material Imagination in Victorian Literature and Culture*. Ph.d.-afhandling, The Ohio State University.
- Gross, Kenneth. 2011. *Puppet: An Essay on Uncanny Life*. Chicago og London: University of Chicago Press.
- Grøtta, Marit. 2015. *Baudelaire's Media Aesthetics: The Gaze of the Flâneur and 19th-Century Media*. London og New York: Bloomsbury.
- Hardie, Martin. 1904. "The Land of Dolls". *The English Illustrated Magazine* 21 (Dec.): 282-288.
- Harvey, Graham, red. 2014. *The Handbook of Contemporary Animism*. London og New York: Routledge.
- Herbert, Kevin. 1959. "Terracotta Figures at Bowdoin College". *The Classical Journal* 55 (3): 98-111.
- Hillier, Mary. 1968. *Dolls and Doll-makers*. London: Weidenfeld and Nicolson.
- Huizinga, Johan. (1938) 1970. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. London: Temple Smith.
- Jentsch, Ernst. (1906) 1997. "On the Psychology of the Uncanny". Oversat af Roy Sellars. *Angelaki: Journal of Theoretical Humanities* 2 (1): 7-16.
- Jurkowski, Henryk. 1996. *A History of European Puppetry: From its Origins to the End of the 19th Century*. Lewiston, NY: Edwin Mellen Press.
- Jørgensen, Hans Henrik Lohfert. 2016. "'Toys that ask for love': En animationsteori for teknobilleder, biobilleder & kultbilleder". *Kunst og Kultur* 99 (3): 164-176.
- Kant, Immanuel. (1790) 2005. *Kritik af dømmekraften*. Oversat og udgivet af Claus Bratt Østergaard. Frederiksberg: Det lille Forlag.

Kopania, Kamil, red. 2016. *Dolls and Puppets as Artistic and Cultural Phenomena (19th–21st Centuries)*. Białystok og Warszawa: The Aleksander Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art in Warsaw og The Department of Puppetry Art in Białystok.

Kopania, Kamil, red. 2017. *Dolls, Puppets, Sculptures, and Living Images: From the Middle Ages to the End of the 18th Century*. Białystok og Warszawa: The Aleksander Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art in Warsaw og The Department of Puppetry Art in Białystok.

Kopania, Kamil, red. 2018. *Dolls and Puppets: Contemporaneity and Tradition*. Białystok og Warszawa: The Aleksander Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art in Warsaw og The Department of Puppetry Art in Białystok.

Kopania, Kamil. 2019. "Puppets Can Do More, Puppets Live Longer". In *Puppets: Theatre, Film, Politics*, redigeret af Joanna Kordjak og Kamil Kopania, 23-42. Warszawa: Zachęta – National Gallery of Art.

Meredith, Peter og John E. Tailby, red. og overs. 1983. *The Staging of Religious Drama in Europe in the Later Middle Ages: Texts and Documents in English Translation*. Kalamazoo, Michigan: Medieval Institute Publications, Western Michigan University.

Moshenska, Joe. 2019. *Iconoclasm As Child's Play*. Stanford: Stanford University Press.

Neer, Richard. 2020. "Small Wonders". In *Figurines: Figuration and the Sense of Scale*, redigeret af Jas Elsner, 11-50. Oxford: Oxford University Press.

Neils, Jenifer og John H. Oakley. 2003. "Catalogue". In *Coming of Age in Classical Greece: Images of Childhood from the Classical Past*, redigeret af Jenifer Neils og John H. Oakley, 195-312. New Haven og London: Yale University Press.

Oakley, John H. 2003. "Death and the Child". In *Coming of Age in Classical Greece: Images of Childhood from the Classical Past*, redigeret af Jenifer Neils og John H. Oakley, 163-194. New Haven og London: Yale University Press.

Oehlenschläger, Adam. (1805) 1884. *Aladdin, eller, Den Forunderlige Lampe: Dramatisk Eventyr*. København: P.G. Philipsens Forlag.

Peers, Juliette. 2004. *The Fashion Doll: From Bébé Jumeau to Barbie*. Oxford og New York: Berg.

Rath, Markus. 2016. *Die Gliederpuppe: Kult – Kunst – Konzept*. Berlin og Boston: De Gruyter.

Rousseau, Jean-Jacques. (1762) 2017. *Emile eller Om opdragelsen*. Oversat af Kristen D. Spangsgaard, redigeret af Anne Fastrup. København: Gyldendal.

Sonntag, Jörg, red. 2013. *Religiosus Ludens: Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden*. Arbeiten zur Kirchengeschichte 122. Berlin og Boston: De Gruyter.

Stephens, Elizabeth. 2010. "Venus in the Archive: Anatomical Waxworks of the Pregnant Body". *Australian Feminist Studies* 25 (64): 133-145.

Swift, Christopher. 2014. "Technology and Wonder in Thirteenth-Century Iberia". In *Performing Objects and Theatrical Things*, redigeret af Marlis Schweitzer og Joanne Zerdy, 21-34. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Wood, Gaby. 2002. *Living Dolls: A Magical History of the Quest for Mechanical Life*. London: Faber and Faber.