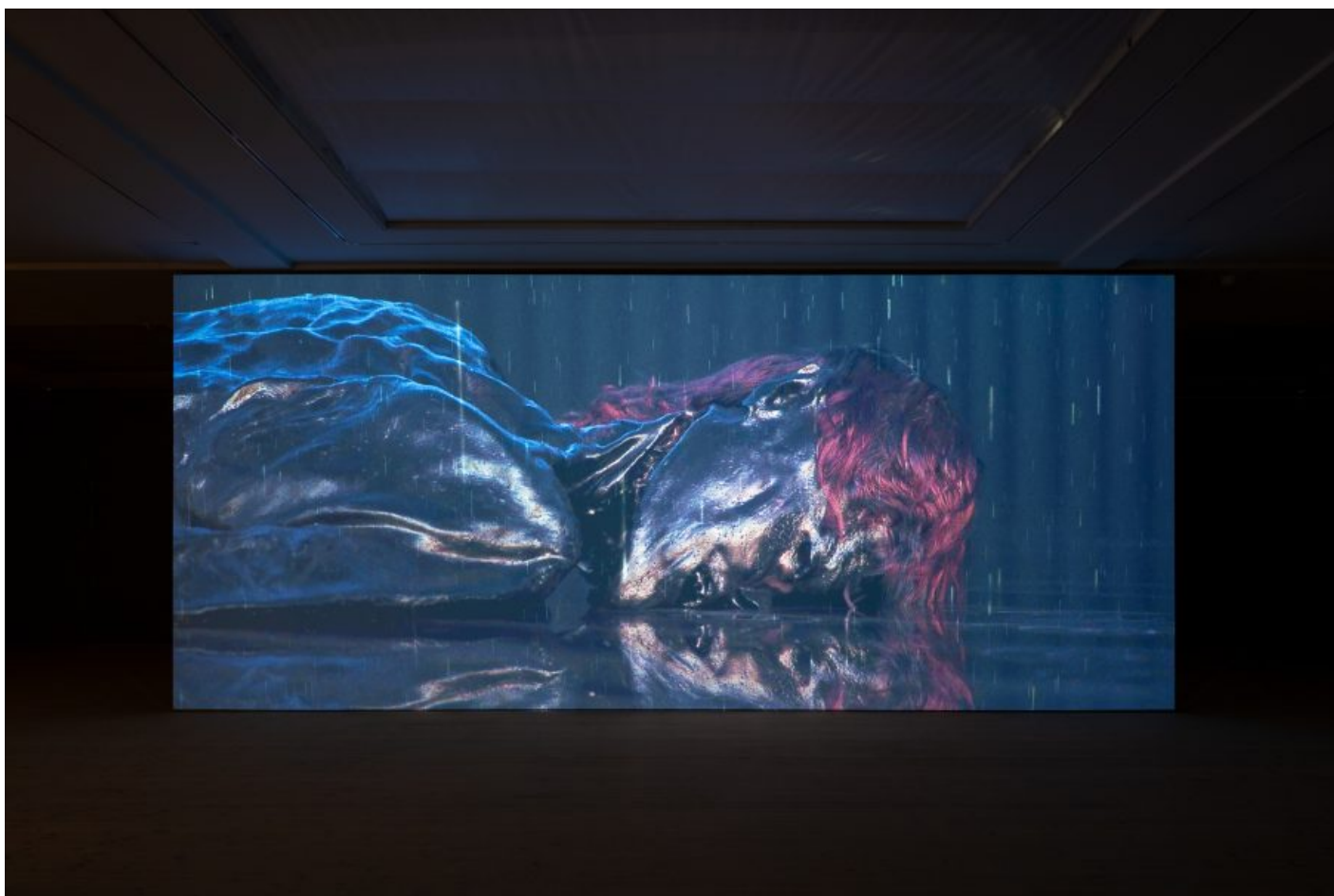

Grauballemanden lægger sig på psykologens sofa, og vi falder i søvn med et sæt

Anmeldelse 22 jun 2023 Af [Ole Bak Jakobsen](#)



Simon Dybbroe Møller: *Bag of Bones*. Fra udstillingen *Hypnic Jerk* på Kunsthall Aarhus. Foto: Jacob Friis Holm Nielsen.

Simon Dybbroe Møller brillerer med udstillingen *Hypnic Jerk* på Kunsthall Aarhus.

Hvad er det lige, der forbinder en video med en animeret Grauballemand, en samling tomme vitriner, nogle ridsede, ældre skoletavler samt en video med en roterende porcelænsfigur, der forestiller en murer?

Jeg får tanken, at det er en meget spredt forestilling, Simon Dybbroe Møller præsenterer med udstillingen *Hypnic Jerk* i Kunsthal Aarhus store underjordiske galleri. Eklektisk er det klart nok, og forbindelserne er umiddelbart dunkle. Men samtidig er udstillingen iscenesat så flot, at man oplever den samlet – mere end man ved første øjekast forstår den.

Den er holdt i stramme greb – rummet er mørklagt, væggene farvet grå, lyssætningen gennemført – og man får en fornemmelse af at træde ind i særligt, men egentlig ret stringent, univers, hvor man bare må overgive sig til en kunstnerisk vision, der udspiller sig et uspecificeret sted mellem forskellige tidsligheder, mellem drøm og virkelighed og mellem billede og objekt.

Udstillingstitlen, *Hypnic Jerk*, henviser til de pludselige, ufrivillige muskelsammentrækninger, man kan opleve, når man falder i søvn. På en måde er det en præcis beskrivelse af, hvordan det er at opleve denne udstilling.

Men i dét ligger også, at det er en ret umulig opgave at skrive om en sådan udstilling. Det gælder i øvrigt for mange kunstudstillinger, hvor ordene bare ikke slår til. Jeg skal forsøge mit bedste, men endnu bedre, kære læser: Se udstillingen selv – den er fremragende!



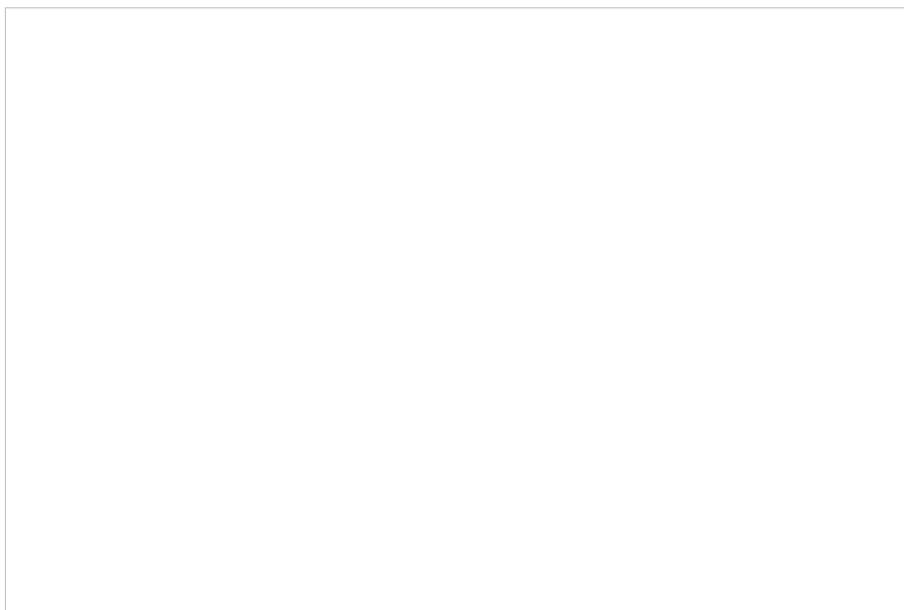
Simon Dybbroe Møller: *Bag of Bones*. Fra udstillingen *Hypnic Jerk* på Kunsthall Aarhus. Foto: Jacob Friis Holm Nielsen.

En pose med kogler

Den centrale video, *Bag of Bones* (2023), er vist på en gigantisk runddel, og her møder vi en animeret og ekstremt taktil udgave af Grauballemanden, denne pose knogler, dette mose-konserverede lig fra jernalderen. Vi ser ham liggende på en gigantisk sofa, der i sin tykke materialitet matcher den mørke, læderagtige krop.

Han trækker hørligt og tydeligvis vejret, og fra det bagud-vredne hovede bølger en vilter rød hårpragt. Klask! Så falder han på gulvet, det begynder at regne, og mens kameraet scanner henover kroppen og rundt i rummet, opleves det som at befinde sig i et computerspils rykvisse, virtuelle rumlighed. Her fungerer den teknologiske krop med sit virtuelle blik som en slags stand-in for vores fysiske krop. Vi hører 'vores' åndedræt og fodtrin, idet 'vi' bevæger os rundt i det virtuelle rum – og disse lyde blandes med lydene fra vores stedfortrædende teknologiske sanseapparat, når der zoomes, stilles skarpt, panoreres etc.

Vi er hinsides tid og sted, udenfor og indeni billedet på samme tid. Grauballemanden er fra sin fjerne fortid katapulteret ind i en tidløs virtuel realitet. Han er måske til psykolog hos dr. Freud, og muligvis skvatter han døddrukken ned på gulvet med et brag. Vi ved det ikke helt. Flad – fikseret som var han et fotografisk billede – men samtidig oppustelig og stoflig som en lædersofa ligger han der! En vild film!



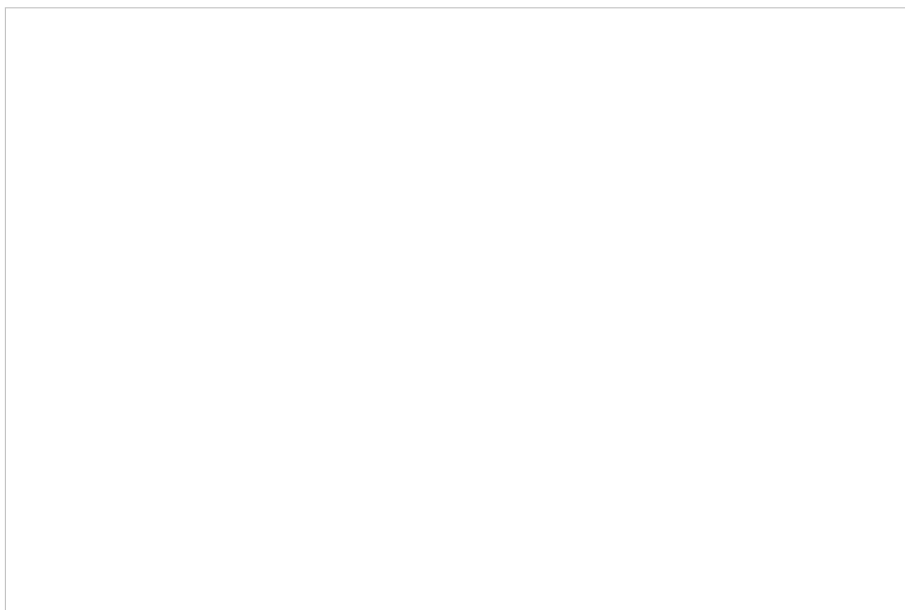
Simon Dybbroe Møller: *Watchtowers*. Fra udstillingen *Hypnic Jerk* på Kunsthall Aarhus. Foto: Jacob Friis Holm Nielsen.

Tidens støv

I udstillingsrummet flankeres den store videoskærm af en samling vitriner, *Watchtowers* (2023), der langsomt drejer rundt. Egentlig er de designet til at udstille armbåndsurre i glatte og overbelyste varehuse, men her i kunsthallens mørke kælder er de tomme og indeholder kun støv, skår og andre ubestemmelige tegn på noget, der engang var. Et dystopisk billede?

Ligesom den 'rigtige' Grauballemand, der som en lidt makaber hovedattraktion ligger til skue på Moesgaard Museum i Aarhus, er noget fortidigt udstillet her, men hvad betyder det at transportere

noget i tid – og hvad betyder det i det hele taget at ‘udstille’ noget. Det er spørgsmål, man stiller sig selv, stående overfor for disse tomme *Watchtowers*. Tiden er i hvert fald ubestemmelig endnu engang. Og i øvrigt: kan man ikke se disse ur-tårne som arkitekturmodeller på fremtidige etagebyggerier? Vi befinder os med andre ord atter i et tvetydigt felt mellem ‘ting’ og ‘billede’.



Simon Dybbroe Møller: *Screentime*. Fra udstillingen *Hypnic Jerk* på Kunsthall Aarhus. Foto: Jacob Friis Holm Nielsen.

Mystik bag skærmen

Bag rumdeleren aner man i mørket de ophængte tavler, *Screentime* (2023). Det er sådan nogle mørkegrønne sager, med tern til regnestykker i siden og en hylde til kridt-stykkerne nederst. Jeg er årgang 1960, og det var den slags tavler, der hang i klasselokalerne i min skoletid – altså ‘fortidslevn’ i dag.

Dybbroe Møller har hængt dem lodret som monstrøse mobilskærme og fræset snorlige, skrånede ridser, der blotlægger tavlernes aluminiumskerner, der nu står matskinnende frem i den sparsomme, men subtile, belysning.

Tavlerne er klart objekter. Men *også* billeder — for skabes der ikke en sakral stemning? Minder det ikke om stråleglansen i ældre religiøse malerier? Eller er det mystiske budskaber fra aliens fra det ydre rum?

Man begynder at ane nogle komplekse mønstre i udstillingen, hvor de forskellige tidsligheder klapper sammen, hvor objekt karakteren og billedligheden er i konstant forhandling, hvor genstande og medier lades med betydninger, men hvor der også spilles på emotionelle og psykologiske tangenter i de mellemrum, der opstår netop mellem tider, objekter, billeder, medier og betydninger.



Simon Dybbroe Møller: *Bricklayer*. Fra udstillingen *Hypnic Jerk* på Kunsthall Aarhus. Foto: Jacob Friis Holm Nielsen.

En vrøvlende murer

Det sidste værk i udstillingen er *Bricklayer* (2023), som vi finder i kældergalleriets mindre siderum.

Den computergenererede video, der viser en roterende porcelænsfigur, er bygget ind i væggen, og herved skabes den imaginære vitrine – det imaginære rum – hvori figuren befinder sig.

Bing og Grøndal-figuren forestiller en murer, der står og hænger med hovedet. Dybbroe Møller har animeret ham, og han svajer og vrøvler og har helt sikkert drukket for mange fyraftensbajere.

Igen er der iscenesat et komplekst spil mellem objektet og det virtuelle billede. Og som i videoen

med Grauballemanden er der fokus på 3D effekt og overfladevirkninger – her det skinnende porcelæn – men også på det psykologiske mørke bag kulturens blanke skind.

Fysiske billeder og virtuelle objekter

Hvorfor er Simon Dybbroe Møller så optaget af forholdet mellem objekter og billedlighed? Det er han naturligt nok, fordi han er billedkunstner, men det er vel også interessant, fordi der med stormskridt sker forskydninger i dette forhold – ikke mindst fordi dét, vi kalder det virtuelle, mere og mere optræder og ses som en realitet.

Med andre ord: objekter og billeder falder sammen, og en billedkunstner som Dybbroe Møller viser vej ind i et skumringslandskab, som vi alle, hvad enten vi bryder os om det eller ej, allerede er i. Et landskab, som vi måske blot akkurat er begyndt at ane, endsige erkende, og som vi måske ikke helt har sprog for. Vi kultiveres på den måde til nye virkeligheder, så vi med rette kan begynde at begribe og tale om 'fysiske billeder' og 'virtuelle objekter'.

I mellemtiden er vi så stadig ret 'menneskelige': Derfor drikker mureren sig i hegnet, mens Grauballemanden lægger sig på psykologens sofa, og vi selv falder i søvn med et sæt.

Simon Dybbroe Møller (f. 1976)
Uddannet på Kunstakademie Düsseldorf og Städelschule i Frankfurt am Main.

Siden 2019 professor på Det kgl Danske Kunstakademi.

Udstilling

Simon Dybbroe: Hypnic Jerk

10 jun 2023 → 1 okt 2023

Kunsthall Aarhus
Se kort og tider

kunsten.nu er din bedste kilde til viden om samtidskunsten i Danmark. Vi debatterer og informerer på tværs af genrer og landsdele så du altid er opdateret om den aktuelle kunst.

Støttet af Statens Kunstfond

STATENS KUNSTFOND