

Kunstinstitutioner er som regel utroligt ordentlige steder; samtidskunst har det svært i rod. Kun småbørnsforældre og skoleklasser forstyrrer indimellem den institutionelle orden: Barnevogne bliver parkeret langs væggen, bunker af skoletasker efterlades skødesløst i et hjørne eller ved indgangen. Hver rygsæk i værket *Bags & Boulders* er pakket med én enkelt perfekt passende sten. Disse børn bærer bogstaveligt talt deres byrder på skuldrene.

Art institutions are usually extraordinarily tidy spaces; contemporary art does not deal well with clutter. Only parents of young children and school groups are allowed to disrupt this tidiness: strollers are parked along the walls, schoolbags casually left in heaps in a corner or next to the entrance. Each backpack in *Bags & Boulders* is filled with one single perfectly fitted stone. These children literally carry their loads on their shoulders.

Constantin Meunier  
*Havnearbejder*, 1893  
Bronze  
Courtesy: Ny Carlsberg Glyptotek, København

Constantin Meunier  
*Hamnarbetare*, 1893  
Bronze  
Courtesy: Fastighetaktiebolaget Folkets Hus, Stockholm

*Iron Fall*, 2024  
Jern

Metalstøbning blev oprindeligt udviklet som en kunstnerisk metode, men teknikens egenskaber betød, at den hurtigt blev udnyttet til masseproduktion af alt fra mønter til statuer og våben. Vores forhold til håndværk og det unikke var dermed for evigt forandret.

Støbejernet kom til Europa i det 15. århundrede, da britiske våbenproducenter brugte teknikken til at lave kanoner, der var tungere, men også væsentligt billigere end deres forgængere af bronze. *Iron Fall* består af bladdekorationer i støbejern, der er skåret og savet af gamle lysestager, lysekroner, stole, ovndøre, bænke og porte.

To udgaver af Constantin Meuniers *Le Debardeur* (1893), er her placeret, som om de stirrer på hinanden. Den ene står sædvanligvis på en høj piedestal foran Glyptoteket i København, den anden befinder sig til daglig i en skolegård i hjertet af Stockholm. Den belgiske maler og billedhugger Constantin Meunier (1831-1905) begyndte sin karriere med genre- og historiemaleri, men opnåede senere stor berømmelse for sine heroiske, skulpturelle afbildninger af figurer fra arbejderklassen. I stedet for at vise havnearbejderen i færd med at udføre sit arbejde, har Meunier valgt at gengive ham i et roligt øjeblik. Simon Dybbroe Møller viste i en soloudstilling i Wien i 2015, en tredje version af denne skulptur og beskrev dengang, hvordan han var interesseret i skulpturens *contrasposto* positur og idealiserede krop samt gengivelsen af gennemblødte klæder i hård bronze.

Constantin Meunier  
*Le Debardeur*, 1893  
Bronze  
Courtesy: Ny Carlsberg Glyptotek, Copenhagen

Constantin Meunier  
*Le Debardeur*, 1893  
Bronze  
Courtesy: Fastighetaktiebolaget Folkets Hus, Stockholm

*Iron Fall*, 2024  
Iron

Casting was originally an artistic technique, but its mass production capabilities meant it was quickly adapted for manufacturing. Soon bronze casting was employed for serial production of coins, statues and weapons, forever transforming our relationship to craft and singularity.

Cast iron arrived in Europe in the 15th century, when British weapon manufacturers began using the technique to make cannons that were heavier, but also much cheaper than their bronze predecessors. *Iron Fall* consists of leaf ornaments cut and sawn from old cast iron candlesticks, chandeliers, chairs, oven doors, benches and gates.

Simon Dybbroe Møller has positioned two versions of *Le Debardeur* (1893) by Constantin Meunier, as if staring at each other. One usually stands on a tall pedestal in front of the Glyptotek in Copenhagen; the other one resides in a school yard in the heart of Stockholm. The Belgian painter and sculptor Constantin Meunier (1831-1905) began his career in genre and history painting, and later achieved great fame with his heroic sculptural depictions of working-class figures. Here, instead of showing the dockworker doing his job, Meunier has depicted him during a moment of calm. When Simon Dybbroe Møller first incorporated an edition of this realist piece into a solo exhibition in Vienna in 2015, he described his interest in the sculpture's *contrapposto* stance and idealised body; as well as in its depiction of the fleeting qualities of drenched garments in bronze.

*Picture*, 2024

Video, lyd

Varighed: 04:00 min. (loop)

Skabere af computergenererede scenarier til film og spil følger i vid udstrækning fysikkens love i deres produktioner. På trods af, at deres fag er tættere beslægtet med drømmen end det dokumentariske, vælger de ofte at tilføje unødvendige fotografiske artefakter – de imiterer den fotografiske linse i den digitale verden. *Picture* er baseret på fotografier af kunstnerens 14-årige ansigt og scanninger af dele af den landsby, han voksede op i. Tættere på en retsmedicinsk skitse af en mistænkt end på et fotografi, præsenterer værket en rekonstruktion af en faktisk begivenhed, der fandt sted i januar mørket i begyndelsen af 1990'erne, mens kunstneren ventede på skolebussen.

*Picture*, 2024

Video, sound

Duration: 04:00 min. (loop)

Designers of computer-generated imagery for films and games largely obey the laws of physics in their productions. Despite performing a craft that is more closely related to dreaming than to documentation, they often choose to apply unnecessary faux photographic markers; they imitate photographic lens in the digital realm. *Picture* is based on photographs of the artist's 14-year-old face and scans of parts of the village he grew up in. Closer to a forensic sketch of a suspect than to a photograph, it presents a reconstruction of an actual event that happened in the early 1990s in the January darkness while the artist was waiting for the school bus.

*News, 2010*

16mm film, projektor, TV, lyd

Varighed: 04:05 min. (loop)

*Performance, 2006*

Lysbilledfremviser, lysbilleder

Courtesy: Sammlung Ivo Moser

Fra 1950erne og indtil for ganske nylig var TV'et det primære nyhedsmedie. I hele verden brugte nyhedsprogrammer en kombination af globus og øje i deres logoer; et øje, der siges at stamme fra Shaker-troens afbildning af et såkaldt altseende øje. På samme tid blev lysbilledfremviseren populær som en form for lejlighedsvis hjemmeunderholdning, før den fandt sin sluttelige plads i universiteternes forelæsningsale.

I *News* projicerer en 16mm filmfremviser klippede og klistrede efterligninger af forskellige nyhedslogoer op på et fjernsyns slukkede skærm. *Performance* viser et billede af kunstneren selv, i færd med at hoppe på en stor bunke af dias-rammer foran et publikum. Karusellen viser dette ene billede igen og igen, mens de beskadigede glas i dias-rammerne skaber en dansende animation. Dokumentationen af handlingen bliver det egentlige værk.

*News, 2010*

16mm film, projektor, TV, sound

Duration: 04:05 min. (loop)

*Performance, 2006*

Slide projektor, slides

Courtesy: Sammlung Ivo Moser

From the 1950s until recently, television was the primary medium for distributing news. Many news broadcasts around the world used a combination of a globe and an eye in their logos; an eye said to have derived from the Shaker depiction of a so-called all-seeing eye. The slide projector became popular around the same time as a form of occasional home entertainment device before finally finding its place in university lecture halls.

In *News*, DIY imitations of various news broadcasting logos are cast onto an unplugged television by a film projector. *Performance* displays an image of the artist jumping on a large pile of slides in front of an audience. The same image keeps re-appearing on the slide projector, while the damaged glass slides produce a dancing animation. The documentation of the act becomes the work itself.

*Sporting*, 2013

Sprøjtebeton, mannequiner, sportsudstyr, uld

*Negative Plate*, 2013

Porcelænstallerkener, polyester-resin, polyuretanlak, silikone, skaller, tørrede krydderurter, peber

Den japanske tradition for at lave ikke-spiselige kopier af måltider blev oprindeligt udviklet af lysestøbere til at kommunikere restaurant-menuer til udlændinge. Kopierne produceres ved at lave forme af ingredienserne til et faktisk måltid, støbe dem i PVC og håndmale dem. I processen hakkes og blandes de artificielle ingredienser på en måde, der minder om rigtig madlavning. Tallerkenerne her repræsenterer rester af måltider, som kunstneren, hans venner og familie har spist. Titlen på de relief-lignende værker, *Negative Plate* er også den betegnelse man bruger om de allerførste fotografiske negativer.

Det liggende menneske er et klassisk, skulpturelt motiv. Disse hvilende skulpturer består af mannequiner, der er blevet sprøjtet med beton. På den måde er billedhuggerens process, hvor en figur mejsles ud af et massivt materiale, vendt på hovedet. Mens mannequiner typisk klædes som bestemte typer og identiteter, er de i *Sporting* bogstavelig talt iført den moderne skulpturs materialitet og vægt.

*Sporting*, 2013

Spray concrete, mannequins, sports equipment, wool

*Negative Plate*, 2013

Porcelain plates, polyester resin, polyurethane lacquer, shells, silicone, dried herbs, pepper

The Japanese tradition of creating plastic replicas of food items was developed by candlemakers to communicate menus to foreigners. Molds are made of the components of an actual dish, then cast in polyvinyl chloride and hand painted. During the molding process, the ingredients are chopped up and combined in a manner similar to actual cooking. These plates of leftovers represent meals eaten by the artist, his friends and family. The title of the relief-like pieces, *Negative Plate*, was also the term used for the first photographic negatives.

The reclining figure is a common sculptural trope. These resting sculptures consist of mannequins that have been sprayed with concrete, thereby inverting the sculptural logic of chiseling out figures from a solid material. While mannequins are typically dressed according to various types of identities and states of being, in *Sporting* they literally wear the materiality and weight of modern sculpture.

*Self Serving*, 2018  
Glasfiber, byggeskum

*Homo Slomo*, 2011  
Mekanisk mannequin, akryl, hår, gips, tusch

*The Bricklayer*, 2023  
Video, lyd  
Varighed: 02:00 min. (loop)

*O and No*, 2011-2015  
Gummi  
Courtesy: Österreichische Galerie Belvedere, Wien

*Aperture & Orifice*, 2014  
Beton, plastikposer

Simon Dybbroe Møllers soloudstillinger ligner ofte omhyggeligt kuraterede gruppeudstillinger. Dette rums forsamling af skakbrik lignende, ødelagte, maskuline figurer skifter mellem det arketyperiske og det barnlige, mellem det komplekse og det karikerede. Det er som om, at de sætter spørgsmålstegn ved selve logikken i deres egen identitet. Figurerne er forsamlet på et sportsgulv i fuld størrelse. De er fanget i et rum styret af handel og præstation; en verden, hvor enhver modstand kan synes nytteløs.

*Self Serving*, 2018  
Fibreglass, expanding foam

*Homo Slomo*, 2011  
Mechanical mannequin, acrylics, hair, plaster, marker

*The Bricklayer*, 2023  
Video, sound  
Duration: 02:00 min. (loop)

*O and No*, 2011-2015  
Rubber  
Courtesy: Österreichische Galerie Belvedere, Vienna

*Aperture & Orifice*, 2014  
Washed concrete, plastic bagss

Simon Dybbroe Møller's solo shows often have the atmosphere of carefully curated group shows. Flipping between the archetypical and the juvenile, between complexity and caricature, the assembly of chess-piece-like, broken, masculine figures here seem to question the very logic of their own identities. Assembled on a full court sports floor they are caught in a world of commerce and performativity; a world where resistance is futile.

*Timepieces*, 2023

Vitriner, støv

*Geology*, 2022

C-print

*The Drift*, 2010

Video, lyd

Varighed: 07:23 min. (loop)

Simon Dybbroe Møllers billedkunstneriske praksis beskæftiger sig ofte med udstillingsstrategier fra tilstødende discipliner i den museale og kommercielle verden. *Geology* er et såkaldt *tabletop* fotografi af en sten, der til forveksling ligner et stykke oksekød med dets lag af skind, fedt og flæsk. 'Kødsten' er samlereobjekter, der bliver handlet og værdisat ud fra deres fotografiske kvaliteter. Når de skal vises frem, smøres de ofte ind i madolie, som i studielys set skaber en glans, der gør stenen levende og fremhæver dens kødfuldhed.

Ud over at sikre værdifulde genstande skaber en vitrine også en afstand mellem et objekt og en beskuer, der minder meget om distancen i det fotografiske billede eller den elektroniske skærm. *Timepieces* består af adskillige vitriner til armbåndsure, erhvervet på internettets konkursauktioner. Her fremviser vitrinerne døde hudceller, jord, pollen, små plastikpartikler, hår og tøjfibre; det, der normalt kaldes for støv.

Voiceoveren i *The Drift* opremser genstande, der er sat til salg i kategorien 'generelt' på Craigslist - den første store onlineplatform for salg af varer og serviceydelser på internettet. Videoens billedmateriale er fra en grotte i Boboli-haven, der blev anlagt i Firenze i Italien under renæssancen. Grottens modelerede vægge afbilder øjeblikket efter oversvømmelsen i den romerske digter Ovids *Metamorfoser*; en tilstand, hvor land og hav ikke længere kan adskilles, hvor intet længere er på sin rette plads.

*Timepieces*, 2023

Vitrines, dust

*Geology*, 2022

C-print

*The Drift*, 2010

Video, sound

Duration: 07:23 min. (loop)

Simon Dybbroe Møller's practice often engages with display strategies from art-adjacent disciplines, whether museological or commercial. *Geology* is a so-called tabletop photograph of a rock that closely resembles the layers of skin, fat and meat in a cut of beef. These 'meat rocks' are widely collected because of their semblance to flesh; they are traded and prized according to their photogenic qualities. When displayed, they are typically covered in cooking oil which creates a sheen that catches the studio light and makes the specimen come alive, makes it fleshy.

Beyond creating a safe place for prized objects, vitrines create a distance between the object and viewer that is very similar to that of the photographic image or the screen. *Timepieces* consists of several wristwatch vitrines acquired from online liquidation sales. They display the layers of dead skin cells, soil, pollen, tiny plastic particles, hair and clothing fibres that we normally refer to as dust.

The voiceover of *The Drift* lists objects posted for sale within the 'general' category on Craigslist, the first widely used online platform for selling goods and services. The image material is from a renaissance grotto in the Boboli Gardens in Florence. The walls of the grotto depict the moment after the flood in the Roman poet Ovid's *Metamorphosis*. It is a scenario where land and sea can no longer be distinguished, where things are no longer in their right places.

*Screen Time*, 2023  
Skoletavler

*Phantoms*, 2024  
Glas, tidsler

Museer, kirker og parker er formelle rum. De er afhængige af en gensidig forståelse af ritualer og koreografi. Bænkene er for eksempel til for, at de besøgende kan hvile deres kroppe, at de kan tænke, reflektere og føle. Simon Dybbroe Møllers *Phantoms* er fremstillet i glas, dækket af tørrede tidsler og tydeligvis kun til for at blive betragtet. På lignende vis er tavlerne i *Screen Time* blevet drejet 90 grader, så de ikke længere kan benyttes som instruktions- eller uddannelsesværktøj, mens deres overflader er blevet ridset i og gjort taktile. Kunstneren er interesseret i forholdet mellem at se og at føle, og i hvordan vores kroppe er tunge, og vores hud er tynd.

*Screen Time*, 2023  
Blackboards

*Phantoms*, 2024  
Glass, thistles

Museums, parks and churches are formal spaces. They rely on a mutual understanding of ritual and choreography. The benches in these places are for visitors to rest their bodies, to contemplate, to think and to feel. Simon Dybbroe Møller's *Phantoms* are made of glass and adorned with dried thistles and clearly only meant for looking at. Similarly, the blackboards in *Screen Time* have been turned 90 degrees, shifting their relationship away from their use value as instructional or educational tools; they have been carved into, made tactile. The artist is interested in the relationship between seeing and feeling; in how our bodies are heavy and our skin is thin.



*Bag of Bones*, 2023  
HD-video, lyd  
Varighed: 03:54 min. (loop)

*Flutes & Pipes*, 2020  
Fløjter, rør, glas, piber

Grauballemanden, et moselig fra jernalderen, har siden han blev fundet været mange ting. Tørvegraveren, der opdagede ham i 1952, forvekslede i første omgang den naturligt mumificerede krop med en gummibold. Efter at en læge konstaterede, at der ikke var tale om en nyligt afdød, og arkæologerne havde rådført sig med en præst, blev det stadig dryppende, våde lig bragt direkte på museum og på få dage set af titusindvis af mennesker. Efterfølgende konserveringstiltag førte til, at hans status ændrede sig fra menneske til artefakt, fra artefakt til videnskabeligt eksemplar og tilbage igen. I starten behandlede konservatorerne hans læderagtige hud som en gammel støvle. Senere gjorde brugen af medicinsk og retsmedicinsk teknologi ham til et lig igen. Et rygte om, at han i virkeligheden var en nyligt afdød fulderik, tvang arkæologerne til endeligt, ved hjælp af kulstof 14-datering, at påvise Grauballemandens alder.

Til *Bag of Bones* har Simon Dybbroe Møller 3D-scannet og animeret denne ældgamle objekt-krop og dermed føjet endnu et kapitel til årtusinders skiftende forestillingsverdener og billedteknologier. Det kropsliggjorte billede bliver et digitalt aktiv, et kvantificerbart objekt. Grauballemandens rynkede hud forvandles til et fleksibelt og taktilt kort, der kan manipuleres i det uendelige. I værket trækker det tomme hylster vejret – rytmisk pustes kroppen op som en ballon, inden den igen tømmes for luft – hvorved ordet 'animation' genforenes med dets latinske rod *anima*, som betyder åndedræt eller sjæl.

At trække vejret ind og ud er normalt en aktivitet, der er forbeholdt de levende. Udover at tjene til overlevelse tjener vejrtrækningen også kontemplative eller berusende formål, som når man inhalerer røg igennem en pibe. Eller åndedrættet kan anvendes forførende når man blæser i en fløjte. På den måde kan *Flutes & Pipes* ses som et symbol på livet som sådan.

*Bag of Bones*, 2023  
HD video, sound  
Duration: 03:54 mins. (loop)

*Flutes & Pipes*, 2020  
Flutes, pipes

The Grauballe Man is an iron age human found in a peat bog, naturally mummified. Discovered in 1952, and initially mistaken for a rubber ball by a worker cutting peat, he was swiftly taken to a museum to be exhibited as a dripping wet corpse. Within days he was seen by tens of thousands of people. Attempts to preserve him led to his status shifting from human to artefact, from artefact to specimen, and back again. First, conservators treated his leathery skin like an old boot, later, the use of contemporary medical and forensic technologies made him a corpse once more. A rumor that he was in fact a recently deceased drunkard forced the archaeologists to use the carbon-14 dating to finally prove the Grauballe Man's age.

For *Bag of Bones*, Simon Dybbroe Møller 3D-scanned and animated this ancient object-body, thereby elaborating on thousands of years of changing imaginaries and imaging technologies. The embodied image becomes a digital asset, a calculable object. The Grauballe Man's wrinkled skin is rendered into a pliable texture map that can be manipulated *ad infinitum*. Here, the empty holster breathes. Like a balloon, the entire anatomy rhythmically inflates and deflates, reuniting the word 'animation' with its latin root *anima*, meaning breath or soul.

Breathing in and breathing out are exercises normally reserved for the living. Besides survival, one can also breathe in through a pipe as an act of contemplation or breathe out through a flute to entertain and seduce. *Flutes & Pipes*, therefore, can be seen as a symbol of life itself.

*Boulevard of Crime, 2022*  
Lampe, sko, fliser, skosvæerte

*Architecture, 2019*  
Sølv-gelatine print på fiberpapir

Paris fik tilnavnet Lysets By, efter de første gaslamper blev installeret langs byens hovedårer i 1829. I 1838 tog Louis Daguerre et fotografi (et daguerrotypi) af en tilsyneladende øde parisisk boulevard. Hvis man ser godt efter, kan man dog skimte en skopudser og hans kunde i billedets ene hjørne. Parret er de første mennesker, der nogensinde er blevet forevigtet fotografisk. Det første foto af mennesker viser altså også et magtforhold; en mand, der knæler foran en anden mand, indfanget midt i en transaktion. Gaden de befandt sig på, gik dengang under navnet Boulevard du Crime, fordi dens teatre var berømte for deres kriminaldramaer.

De formindskede lygtepæle i *Boulevard of Crime* er dekoreret med børnesko og flankeret af en serie af sort-hvide sølv-gelatine fotografier. *Architecture* viser hovedkvarteret for ImmoScout24, den onlineplatform, som alle ejendomshandler i Tyskland og Schweiz foregår igennem. Både fotografiet og den økonomiske kapital er knyttet til ejerskab; de besidder begge det, som Karl Marx betegnede som "*den egenskab, (...) at de kan tilegne sig alle genstande*". Fotografiets historie kan siges at være én lang forbrydelsens gade.

*Boulevard of Crime, 2022*  
Lamp, shoes, tiles, shoe polish

*Architecture, 2019*  
Silver gelatin prints on fibre paper

The first gas lamps on the main streets of Paris appeared in 1829, earning Paris the nickname The City of Light. In 1838, Louis Daguerre took a photograph (a daguerreotype) of what appeared, at first glance, to be a deserted Parisian boulevard. Looking carefully, one can make out a shoeshiner and his customer in one corner of the shot. These are the first humans ever caught on film. It is hardly surprising that the first photograph of humans depicts a power relationship; one man kneeling in front of another, caught in a transactional act. Back then, the street was nicknamed Boulevard du Crime because the theatres on it were famous for their crime dramas.

*Boulevard of Crime's* scaled-down lampposts, adorned with children's dress shoes, are flanked by a series of black-and-white silver gelatin photographs. *Architecture* depicts the headquarters of ImmoScout24, the online platform through which all real estate in Germany and Switzerland are traded. Both photography and capital are linked to possession; they both hold what Karl Marx called "*the property of appropriating all objects*". The history of photography is a long street of crime.

*χωρίς τίτλ*, 2014

Akryl på gips, kunstlæder, lak på metal

Nina Beier og Simon Dybbroe Møller

*Malik, Jasmine, Giselle, Omar, Brian,*

*Maria, Carmen*, 2023

C-prints, rammer

Nina Beier og Simon Dybbroe Møller

*GROWTH (LOT NO. 3017331)*, 2012

Philodendron Scandens

Psykoanalysen er uløseligt forbundet med det moderne, vestlige samfund, dets kultur og rigdom. Scenariet er velkendt: Patient, terapeut, divan, plante, indrammet eksamensbevis og portræt. Planten i værket *GROWTH (LOT NO. 3017331)* plejede at stå i Amagerbankens hovedkvarter, før den gik konkurs som en senfølge af finanskrisen i 2008. Nina Beier og Simon Dybbroe Møller købte planten på auktion, plejer den og holder den i live. Planten er altså et overlevende vidne. Personerne i portræterne er ejendomsmæglere. Ved at udnytte ejendomsmæglerfagets krav om, at medarbejdere skal give fuldstændig afkald på de ydre markører for deres identitet, behandler kunstnerne billederne som *found footage*-portrætter. Patienten i *χωρίς τίτλ* er en søjle. Den er knækket præcis der, hvor psykoanalytikerens divan bøjer, og er et skulpturelt bud på den klassiske 'psykoanalytiker & klient'-karikaturgenre.

*χωρίς τίτλ*, 2014

Acrylic on plaster, fake leather, lacquer on metal

Nina Beier and Simon Dybbroe Møller

*Malik, Jasmine, Giselle, Omar, Brian,*

*Maria, Carmen*, 2023

C-prints, frames

Nina Beier and Simon Dybbroe Møller

*GROWTH (LOT NO. 3017331)*, 2012

Philodendron Scandens

The therapy session is inextricably linked to modern Western society, to its culture and to its wealth. Its furnishings are well known: patient, therapist, couch, plant, framed degree certificate and portrait. This plant, *GROWTH (LOT NO. 3017331)*, used to adorn the headquarters of the Danish bank Amagerbanken before it went bankrupt as a consequence of the 2008 financial crisis. Nina Beier and Simon Dybbroe Møller bought the plant at an auction, are nursing it and keeping it alive. This plant, in other words, is a surviving witness. The people in the portraits are real estate agents. Taking advantage of their profession's demand for employees' complete surrender of the surface markers of their identities, the artists treat these images as found-footage portraits. The patient in *χωρίς τίτλ* is a column. Broken exactly where the psychoanalyst's couch bends, it is a sculptural take on the classic slapstick of the 'psychiatrist and patient' caricature genre.

*Animate V*, 2012  
4K-video, lyd  
Varighed: 06:24 min. (loop)

*Diamond Mouth & The Stuff of the Other Side*, 2012  
Bilforhandlerskilt, T-shirts, olie, aske, vin

*Woman Driving*, 2013  
C-print

I løbet af de sidste hundrede år er brands i stigende grad blevet et middel til selvscenesættelse og en markør for identitet og tilhørsforhold. I 1970erne og 1980erne blev franske biler, med deres avantgardistiske design og innovative teknologi, et symbol for den venstreorienterede intelligentsia. Da Renaults Avantime blev lanceret i år 2000, bar den sine progressive ambitioner i sit navn (en sammentrækning af det franske ord 'avant', der betyder 'foran', og det engelske ord 'time'). Det var en bil, der skulle være anderledes og forud for sin tid. I realiteten trådte den ret præcist i fodsporene på en lang tradition for eksperimenterende, fransk bil-design: Den var stilfuld men ineffektiv, elegant men rusten. Den var allerede en anakronisme, da den blev lanceret omkring årtusindskiftet med salg fremstød – først på Louvre i Paris og derefter i VIP-loungen på kunstmessen Art Basel – og produktionen blev indstillet få år efter. *Animate V* viser Renaults Avantime som et slags ekko: Som en form for objekt, der opsummeres af en tænkning, som forsøgte at forbinde skønheden med både dysfunktionalitet og progressiv tænkning. Videoværket *Animate V* er et portræt af en generation fanget i et uendeligt loop.

*Animate V*, 2012  
4K video, sound  
Duration: 06:24 min. (loop)

*Diamond Mouth & The Stuff of the Other Side*, 2012  
Car dealership sign, T-shirt, oil, ashes, wine

*Woman Driving*, 2013  
C-print

Over the last century, brands have increasingly become vehicles for self-expression and markers of identity and belonging. In the 1970s and 1980s, the French car, with its avant-garde design and inventive technology, became a token for left-wing intelligentsia. When the Renault Avantime was launched in 2000, it carried its progressive ambitions in its name (a portmanteau of the French word 'avant', meaning 'ahead', and the English word 'time'). It was a car that wanted to be different, ahead of its time. Instead, it stepped into the footprints of the long tradition of experimental French car design: stylish but inefficient, elegant but rusty. A born anachronism. Launched around the millennium through events first at the Louvre in Paris, then at the VIP lounge of the Art Basel art fair, its production ceased only a few years later. *Animate V* positions the Avantime as an echo of sorts: an object that summarises a belief system that aimed to link beauty to progress but also to failure. The video work *Animate V* is a portrait of a generation caught in a continuous loop.

*Video, 2020*

Vindmaskine, dukke, magnetbånd, plastikpose

Vejrfænomener og fotografiske teknologier er ledemotiver i Simon Dybbroe Møllers praksis. I *Video* blæser en vindmaskine fra filmindustrien plastikposer og VHS-bånd mod en primitiv repræsentation af et stående menneske. Dukkens uhyggelige udtryksløshed står i stærk kontrast til de tynde, syntetiske materialers vilde og livlige flagren. I modsætning til Constantin Emile Meuniers havnearbejder fra denne udstillings første rum har dukkefiguren ingen muskler; den er blot en udstoppet pose.

*Video, 2020*

Wind machine, dummy, magnetic tape, plastic bag

Weather phenomena and photographic technology are leitmotifs in Simon Dybbroe Møller's practice. In *Video*, a special effects wind device used in the film industry blows plastic bags and magnetic tape towards a flimsy representation of a standing human. The dummy's uncanny lack of expression is accentuated by the wildly animated flutter of the thin synthetic materials. Unlike Constantin Emile Meunier's dockworker in this exhibition's first gallery room, it has no muscles; it is simply a stuffed bag.

8 June - 11 august 2024

# Simon Dybbroe Møller

## *What Do People Do All Day, 2019*

4 afsnit / episodes, 30min. (loop)

[biografen / the cinema]

Simon Dybbroe Møllers serie *What Do People Do All Day* er en nutidig opdatering af Richard Scarrys børnebog fra 1968 af samme navn. Ved at erstatte originalens tegninger af søde dyr, der laver menneske-ting i den flittige og målrettede by Busytown, med virkelige mennesker i arbejdssituationer, sammenstiller Simon Dybbroe Møller Richard Scarrys idealistiske “alle er arbejdere”-etos med en “alt er arbejde”-realitet.

*What Do People Do All Day* opfordrer os til at se på vores eget arbejde, og det arbejde, der muliggør vores liv - selv hvis det måske er usynliggjort, eller bare overset. Vi laver mad, handler og gør rent, vi forelsker os, vi har sex. Men alle disse praksisser er i stigende grad formidlet, fremmedgjorte og fremmedgørende; vi får andre til at købe vores dagligvarer via en app, eller vi er selv den, der koordinerer andres madindkøb; vi swiper gennem potentielle elskere, som kun er billeder og et fornavn. Data og håndtering af kompleksitet er trængt ind i selv vores mest primære og intime behov for næring og for berøring.

En fortællerstemme citerer alt fra Richard Scarrys bog til Elio Petris film *The Working Class Goes to Heaven* fra 1971, imens ikke-skuespillere i skiftende kostumer står fastfrosne i skiftende scenografier.

Simon Dybbroe Møller's series *What Do People Do All Day* is a contemporary update to Richard Scarry's 1968 children's book of the same name. Replacing the original's drawings of cute animals doing people-things in industrious and purposeful Busytown with real-life people in working situations, Dybbroe Møller juxtaposes Scarry's idealistic “everybody is a worker” ethos with the “everything is work” reality.

*What Do People Do All Day* asks viewers to look at their own work and the work that makes their life possible, even if it might be invisibilized, or just looked over. We shop and cook and clean. We fall in love, we have sex. However, all these practices are increasingly mediated, alienated, and alienating. Someone else buys our groceries from an app, or we are that someone else. We swipe through potential lovers who are just images and a first name. Data and the management of complexity have seeped into even our most primal needs for sustenance and for touch.

A narrator's voice quotes everything from Scarry's book to Elio Petri's film *The Working Class Goes to Heaven* from 1971, while non-actors in changing costumes stand frozen in changing scenographies.