

„Auf alles was wir schauen, schauen wir mit Fotografie. Wir sehen ein schwarzes Marmorstück, wie es oft in Nassräumen und an Gedenkstätten, in Badezimmern, Küchen und an Gräbern verwendet wird und nehmen sein Glänzen wahr. So fotografisch. Seht seine weißen Adern an, die Schneckenhäuser und die Muscheln. Und schaut, wie es dem Druck von einem beschädigten Negativ ähnelt. Fotografie *avant la lettre*.“

Fotografie ist heute natürlich etwas anderes und die anwachsende Horde technikbegeisterter Männer, die Reviews über neues Kameraequipment posten, lebt in einem schwierigen Terrain. Um die visuellen Möglichkeiten des nicht enden wollenden Stroms an neuer digitaler Ausrüstung zu untersuchen und zu besprechen, müssen sie ihre Linse auf etwas anderes richten – sie müssen sich ein Motiv suchen. Meist läuft das auf Frauen oder Vögel hinaus.

Zum Beispiel auf einen Kormoran, der auf einem alten, verwitterten Holzfahl seine Flügel trocknet: Die Jesus-ähnliche Silhouette und der Stolz seiner Haltung spiegelt sich in der Wasseroberfläche. Man sagt, der Kormoran sei der urzeitlichste heute lebende Vogel, er stamme aus der Zeit der Dinosaurier. Er habe im Gegensatz zu anderen Wasservögeln keinen Ölfilm entwickelt, der ihn davor schützt, durchnässt zu werden. Und deswegen positioniert er wie am Kreuzfix: Weil er seine Federn im Wind trocken muss. Was für ein Anachronismus. Eine konstruktivere Stimme würde ihn anders umschreiben und erklären, dass die meisten Lebewesen von Natur aus schwimmfähig sind, aber dass das für Tauchvögel ein Problem darstellt. Es heißt, der Kormoran schluckt Steine um sein Gewicht zu erhöhen. Seine wichtigste evolutionäre Anpassung ist allerdings seine offene Federstruktur, die keine auftriebssteigernde Luftspeicher, sondern stattdessen Wasser aufnimmt. Wie auch immer: Stellt euch durchnässete Federn vor. Stellt euch andererseits Wassertropfen auf einer wasserabweisenden Oberfläche vor. Und lasst uns darüber im Zusammenhang mit analoger und digitaler Bilderzeugung nachdenken.

Das nasse, weiße T-Shirt war vielleicht der Höhepunkt der Anrückigkeit der alten Welt. Eine letzte Zuckung des Analogem, vor unserem Abstieg in ein gewichts- und altersloses Universum voller Silikon und Botox – die Taxidermie der Technosphäre – in das gewachsene Universum des Virtualen. Erinnerung an Sabrina und *Boys Boys*? Und Samantha Fox? Wie diese Sängerinnen weiße Baumwolle und Wasser instrumentalisiert haben, um Bilder ihrer deftigen Körper zu produzieren, hat verschleierte und hervorgehoben. Es waren Bilder die wirkten, als ob sie die glatte Oberfläche der glänzenden Magazine überwinden könnten, indem sie die Fluidität der analogen Entwicklung und die Klebrigkeit der Emulsion an der Oberfläche des fotografischen Abzugs wiederholen. *Tits and ass* oder *draperie mouillée*. Ein Jahrhundert vorher modellierte der realistische Künstler Constantin Emile Meunier seine monumentale Skulptur *Der Schiffsführer* und stellte sein Sujet in feuchtem, klebrigem Gewand dar. In dieser Fantasterei ist sogar das Durchnässete fest und das Durchtränkte stähler. Die Patina der Bronze erinnert an alte Schwarz-Weiß-Fotografien mit Sepiatönung und der Mangel an Schattierungen verschmilzt den Körper mit der Kleidung.

Es ist sicher kein Zufall, dass bei Handbüchern zur digitalen Bildproduktion perfekt ausgearbeitete Tropfen an den Oberflächen von Dingen eine so gro-be Rolle spielen. Wie die technisierte Bekleidung der Outdoor-Sportindustrie, bewohnen die Bilder von ihnen eine Welt der Undurchdringlichkeit. Wir wissen, dass die perfekten Wassertropfen auf hellen grünen Blättern, die unsere Desktophintergründe verzieren, nicht natürlich dort aufgetaucht sind. Wir wissen, dass sie dort platziert und dann kunstvoll beleuchtet wurden. Möglicherweise sind sie überhaupt nicht aus Wasser, sondern aus Gelatine oder Kunstharz, wenn nicht überhaupt Produkte digitaler Nachbearbeitung. Sie durchnässen nichts, selbst wenn sie auf absorbierenden Oberflächen liegen, und sie verdunsten auch nicht. Wir haben es hier mit digitaler Bildproduktion zu tun, mit Idealen.

Kein Asche zu Asche, Staub zu Staub, sondern eine Welt in der die Dinge Grenzen haben, eine Welt ohne Entropie, ein Universum ohne Verfall. Wie frischer Salat, der auf der polierten, stählernen Arbeitsplatte eines minimalistischen Küchenblocks liegt – mit seinen weißen Venen, die die neongrünen, durchscheinenden Farbnuancen seiner Blätter durchbohren, und mit seiner Objektivität, die durch die Spiegelung auf der Metalloberfläche noch verstärkt wird – so kalorienarm, dass die Verdauung gleich viel Energie kostet, wie der Salat selbst liefert.“

*Simon Dybbroe Møller ist zurzeit Artist in Residence des 21er Haus. Er beschäftigt sich in seinen Arbeiten mit Materialität und Körperlichkeit vor dem Hintergrund allgegenwärtiger medialer Repräsentation und des damit einhergehenden Wandels unseres Naturbegriffs. In seiner Ausstellung im 21er Raum zeigt er einen ausgestopften Vogel, eine Skulptur aus Bronze, einen Küchenblock, eine bedruckte Marmorplatte und so etwas wie Salatblätter.*

*Simon Dybbroe Møller, geboren 1976, wuchs in Grönland auf und lebt in Berlin. Seine Arbeiten waren zuletzt u. a. im Centre Pompidou, Paris, im Musée d'Art Contemporain de la Ville de Paris, im Kunsthaus Glarus und bei Ludlow 38 in New York (alle 2015) zu sehen. Demnächst werden seine Arbeiten im Le Plateau, Paris, im MOCA Cleveland sowie in der Kunsthalle São Paulo gezeigt.*

“We look at everything *with* photography. When we see a black piece of marble, often used in wet spaces and at memorial sites—bathrooms, kitchens, and graves—we notice its glossiness. It is so photographic. Look at its white veins, the snail shells, the mussels. See how it resembles a print made from a damaged negative. This is photography *avant la lettre*.”

Of course, photography is different now. The growing breed of male tech enthusiasts posting online reviews of new camera equipment is inhabiting a complicated territory. In order to investigate and discuss the visual capabilities of the constant stream of new digital gear, they have to point their lenses towards something; they have to choose a motif. They mostly choose women or birds.

A cormorant drying its wings on an old withered wooden pole, for instance: the Jesus-like silhouette and the pride of its posture mirrored in the water surface. A truly pathetic image. It is said that the cormorant is the most ancient bird around; that it dates back to the dinosaurs. That unlike other aquatic birds it has not developed the oil sheen that would protect it from getting soaked, hence the crucifix-like pose: it does so to dry its feathers in the breeze. What an anachronism. A more constructive voice would frame it differently and explain how most creatures are naturally buoyant, but how for diving birds this is an issue. The cormorant is thought to swallow pebbles to increase its weight. Its main adaptation, though, is its open feather structure that does not trap buoyancy-increasing air but absorbs water instead. Regardless: imagine soaked feathers. Conversely imagine water droplets on a water-repellent surface. Let us think about this in relation to analogue and to digital image making.

Perhaps the wet white t-shirt was the climax of old world sleaziness. A last spasm of the analog, before our descent into the weight- and age-less universe of silicone and botox, the taxidermy of the technosphere; into the waxed universe of the virtual. Do you remember Sabrina and *Boys Boys*? Can you recall Samantha Fox? The way those singers exploited white cotton and water to produce images of their hefty bodies both concealed and enhanced. Images that seemed to transcend the slick surface of the glossy magazine by echoing the fluidity of analog processing and the stickiness of the emulsion covering the surface of a photographic print. *Tits and ass* or *draperie mouillée*. A century earlier the realist Constantin Emile Meunier modeled his monumental sculpture *The Dock Worker*, depicting the toned figure of his subject draped in moist, clingy garments. In this fantasy even the soggy is solid, the saturated is steely. The patina of the bronze reminiscent of a vintage sepia toned black-and-white print; the lack of tonality melting the body with the cloth.

It is surely no coincidence that perfectly contained drops of liquid sitting on surfaces of things feature so heavily in digital image making manuals. Like the techy garments used in the outdoor sports industry, these images inhabit a landscape of impenetrability. We know that the perfect water drops on the bright green leaves adorning our computer desktops did not occur naturally. That they were placed there, then elaborately lit. Possibly they are not water at all but either gelatin or resin or pure digital post-production. Even when sitting on an absorbent surface they do not soak things; they do not evaporate into the air. We are dealing with digital image making here, with ideals. No *earth to earth*, but a world where things have borders, a world without entropy, a universe without decay. Like fresh lettuce lying on a minimalist polished steel kitchen countertop - its white veins piercing through the neon green translucent hue of its leaves, its objecthood amplified by the mirroring metal surface - so low in calories that digesting it requires the same amount of energy as it contains.”

*Simon Dybbroe Møller (born 1976) is currently Artist in Residence at the 21er Haus. His works focus on materiality and physicality against the backdrop of ubiquitous representations in the media and the simultaneous transformation of our concept of nature. In his exhibition in the 21er Raum, he displays a stuffed bird, a bronze sculpture, a kitchen unit, a printed marble slab, and something like lettuce leaves.*

*Simon Dybbroe Møller grew up in Greenland and lives in Berlin. His works have been exhibited most recently at the Centre Pompidou in Paris, at the Musée d'Art Contemporain de la Ville de Paris, at the Kunsthaus Glarus in Switzerland, and at Ludlow 38 in New York (all in 2015). Upcoming exhibitions of his works are hosted by Le Plateau in Paris, MOCA Cleveland, as well as the Kunsthalle São Paulo.*