

Sct. Jørgen og Dragen

Mathias Dyhr

2025



Dansk

Mathias Dyhr

Sct. Jørgen og Dragen, 2025

1. Krybbespil i seks scener.

Fotoprint, folie, cappuccinokopper, brosten, pvc tombola, papir, paraply, skakbrikker, spillekort, denimstof, spisepinde, ståltråd, tegnestifter, kikkerter.

Udstillingsguide

Myten om Sct. Jørgen og Dragen er hverken en julefortælling eller en historie fra Bibelen. Det er en historie om kristendom, der har været brugt til at glorificere religionens udbredelse i en sådan grad, at Sct. Jørgen (dansk version) har adskillige hospitaler, bydele, kirker og beredskabskorps opkaldt efter sig i hele verden.

Det er fortællingen om en kristen budbringer, der befrier en by fra sin hedenske tro. Den hedenske tro fremstilles i skikkelse af Dragen, der kræver ofringer af dyr og til sidst børn, for at skåne byens indbyggere. Sct. Jørgen slår dragen ihjel, mod den betaling, at alle byens indbyggere lader sig døbe og at byen opfører en kirke i Vor Frue og Sct. Jørgens navn.

Billedkunstner Mathias Dyhr har omsat fortællingen til et krybbespil i seks scener. Krybbespillet er en katolsk tradition, der i udgangspunktet handlede om at gøre juleevangeliet mere levende for folket, også for dem, der ikke kunne læse. Den italienske munk, Frans af Assisi, menes at have opført det første krybbespil tilbage i 1223. I bjerglandsbyen Greccio udvalgte han sig en grotte, udstyrede den med krybbe, hø, et æsel og en okse, og lod dette scenarie være baggrund for sin julemesse. Krybben var tom, men ifølge legenden, kom et barn mirakuløst til syne i den under prædikenen.

Ambitionen om at gøre billedet 'levende', gælder for krybbespillet såvel som for kunst i almindelighed.

Når vi gør tekst levende i billeder, som f.eks. i en billedbog, er der tale om illustration. Det traditionelle krybbespil fungerer teknisk set på samme måde. Manifestationen af Jesusbarnet under julemessen eksemplificerer til gengæld et katolsk forhold til religiøs afbildning, som rækker videre end illustration.

Det efterstræbelsesværdige 'levende' billede ligger også i et moderne kunstsyn, om end i en mere protestantisk version, hvor billedet helst skal legemliggøre sig selv og ikke kun det portrætterede. I dette kunstsyn kan billedet aldrig undsige sig at være en konstruktion. Vi skal med andre ord anerkende billedets bestanddele, både i materialet og i konteksten omkring det, for at billedet som helhed kan leve.

Indenfor Mathias Dyhrs krybbespilslogik indtager genkendelige objekter rollen som noget andet. I stedet for at være en illustration af juleevangeliet, skildrer udstillingen et hedensk og kristent møde, som julemåneden selv, der oprindeligt gik ud på at fejre solhvervet. Med brug af bl.a. spillekort og skakbrikker, udspiller historien sig indenfor en magt- og strategi-ikonografi, der fremhæver myten som en politisk urfortælling. Alle udstillingens genstande viser med fuld transparens, hvilken plads de indtager uden for den konstruerede situation, der er krybbespillet. Vores fantasi skal bære disse objekter med sig et sted hen, hvor forslaget om en transformation er billedet. Uanset hvor transparent eller profan denne fremkaldelse er, kræver den et rum, en situation og en velvillighed, ikke ulig omstændighederne omkring Frans af Assisis midlertidige grottekirke.

Udstillingsstedet *Hallen*

Hallen er et uafhængigt udstillingssted i Nørrebrohallen. Udstillingerne befinder sig ovenpå lagerrummet i Hal 1 og er skabt til at blive set fra svalegangen, bag gelænderet.

Hallen er åben i Nørrebrohallens åbningstid. Nuværende udstilling løber indtil **23/1, 26.**

Der er desværre ingen adgang til kørestol.

Mathias Dyhr

F. 1991, Herning, DK

Bor og arbejder i København, DK

English

Mathias Dyhr

Sct. Jørgen og Dragen (english version: St. George and the Dragon), 2025

1. Nativity play in six scenes.

Photographic prints, foil, cappuccino cups, cobblestones, PVC tombola, paper, umbrella, chess pieces, playing cards, denim fabric, chopsticks, steel wire, drawing pins, binoculars.

Exhibition Guide

The myth of St. George and the Dragon is neither a Christmas story nor a tale from the Bible. It is a story of Christianity that has been used to glorify the spread of the religion to such an extent that St. George (english version) has lent his name to numerous hospitals, districts, churches, and emergency corps across the world.

It tells the story of a Christian messenger who frees a town from its pagan faith. This pagan belief is depicted in the figure of the Dragon, who demands sacrifices of animals and eventually children in order to spare the townspeople. St. George kills the dragon on the condition that all the inhabitants are baptized and that the town erects a church dedicated to Our Lady and St. George.

Visual artist Mathias Dyhr has translated the story into a nativity play in six scenes. The nativity play is a Catholic tradition originally intended to make the Christmas Gospel more vivid for the people, including those who could not read. The Italian monk Francis of Assisi is believed to have staged the first nativity play in 1223. In the mountain village of Greccio he selected a cave, furnished it with a manger, hay, a donkey, and an ox, and used this setting as the backdrop for his Christmas mass. The manger was empty, but according to legend, a child miraculously appeared in it during the sermon.

The ambition to make the image “come alive” applies both to the nativity play and to art in general. When we bring text to life through images, as in a picture book, it is a form of illustration. The traditional nativity play functions technically in much the same way. The manifestation of the Christ child during the Christmas service, however, exemplifies a Catholic approach to religious representation that extends beyond illustration alone.

The ideal of the “living” image is also present within a modern understanding of art, though in a more Protestant version, in which the image is expected to embody itself rather than merely its subject. Within this view, the image can never deny its status as a construction. In other words, we must acknowledge the components of the image, both in its material form and in its surrounding context, for the image as a whole to come alive.

Within Mathias Dyhr’s nativity-play logic, familiar objects assume the role of something else. Rather than illustrating the Christmas Gospel, the exhibition depicts an encounter between pagan and Christian traditions, much like the month of December itself, which originally marked the celebration of the winter solstice. Through the use of elements such as playing cards and chess pieces, the story unfolds within an iconography of power and strategy, underscoring the myth as a political origin narrative. All the objects in the exhibition reveal with full transparency the roles they occupy outside the constructed situation of the nativity play. Our imagination must carry these objects to a place where the proposal of transformation becomes the image itself. No matter how transparent or profane this evocation may be, it requires a space, a situation, and a willingness, recalling the circumstances of Francis of Assisi’s temporary cave-church.

Hallen

Hallen is an independent exhibition space located in Nørrebrohallen. The exhibitions are situated above the storage room in Hall 1 and are made to be viewed from the mezzanine walkway, behind the railing. For the current show binoculars are installed for use by the audience.

Hallen is open during Nørrebrohallen’s opening hours. The current exhibition runs until January 23, 2026. Unfortunately, there is no wheelchair access.

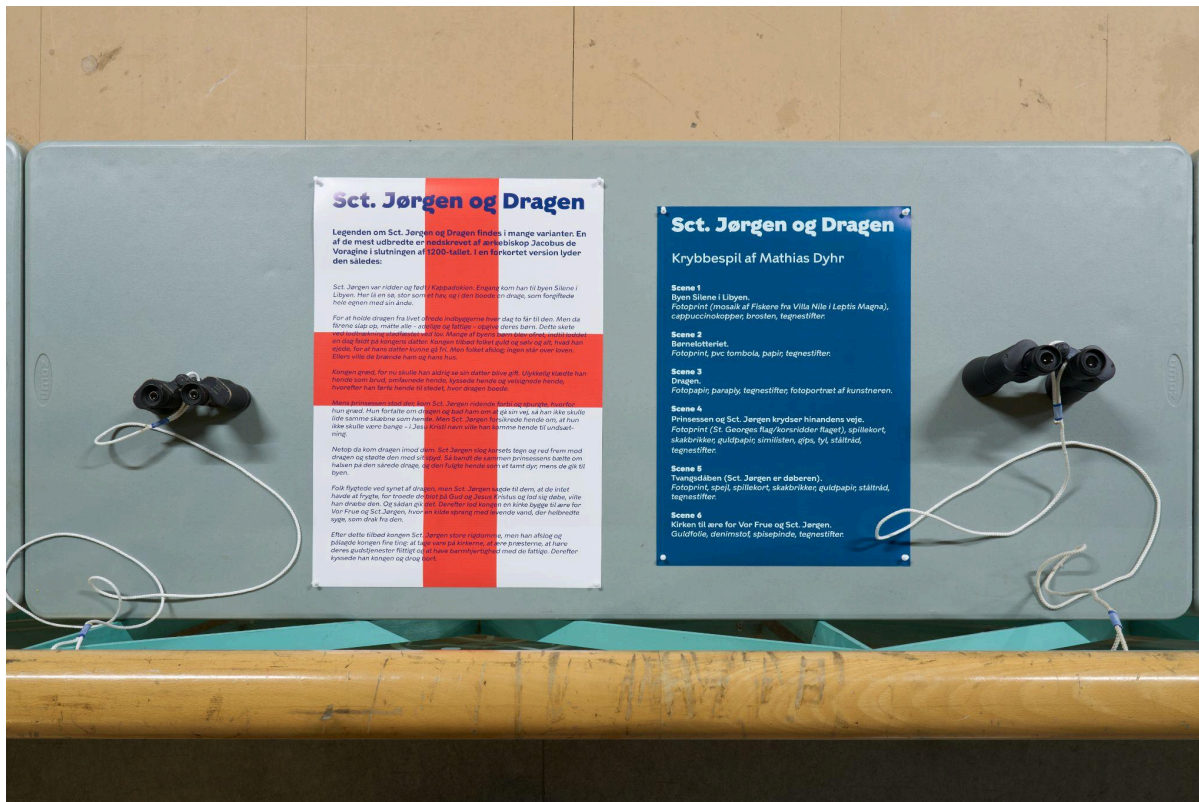
Mathias Dyhr

Born 1991, Herning, DK

Lives and works in Copenhagen, DK



Mathias Dyhr. Sct. Jørgen og Dragen, 2025. Installation view. Photo: Brian Kure



Mathias Dyhr. Sct. Jørgen og Dragen, 2025. Installation view. Photo: Brian Kure



Mathias Dyhr. Sct. Jørgen og Dragen, 2025. Installation view. Photo: Brian Kure



Mathias Dyhr. Sct. Jørgen og Dragen, 2025. Installation view. Photo: Brian Kure



Mathias Dyhr. Sct. Jørgen og Dragen, 2025. Scene 1. The city of Silene in Libya.
Photoprint (mosaic of Fishermen from the Villa of the Nile in Leptis Magna), cappuccino cups, cobbles, pushpins. Photo: Brian Kure



Mathias Dyhr. Sct. Jørgen og Dragen, 2025. Scene 2. The children's lottery.
Photoprint, PVC raffle drum, paper, pushpins. Photo: Brian Kure



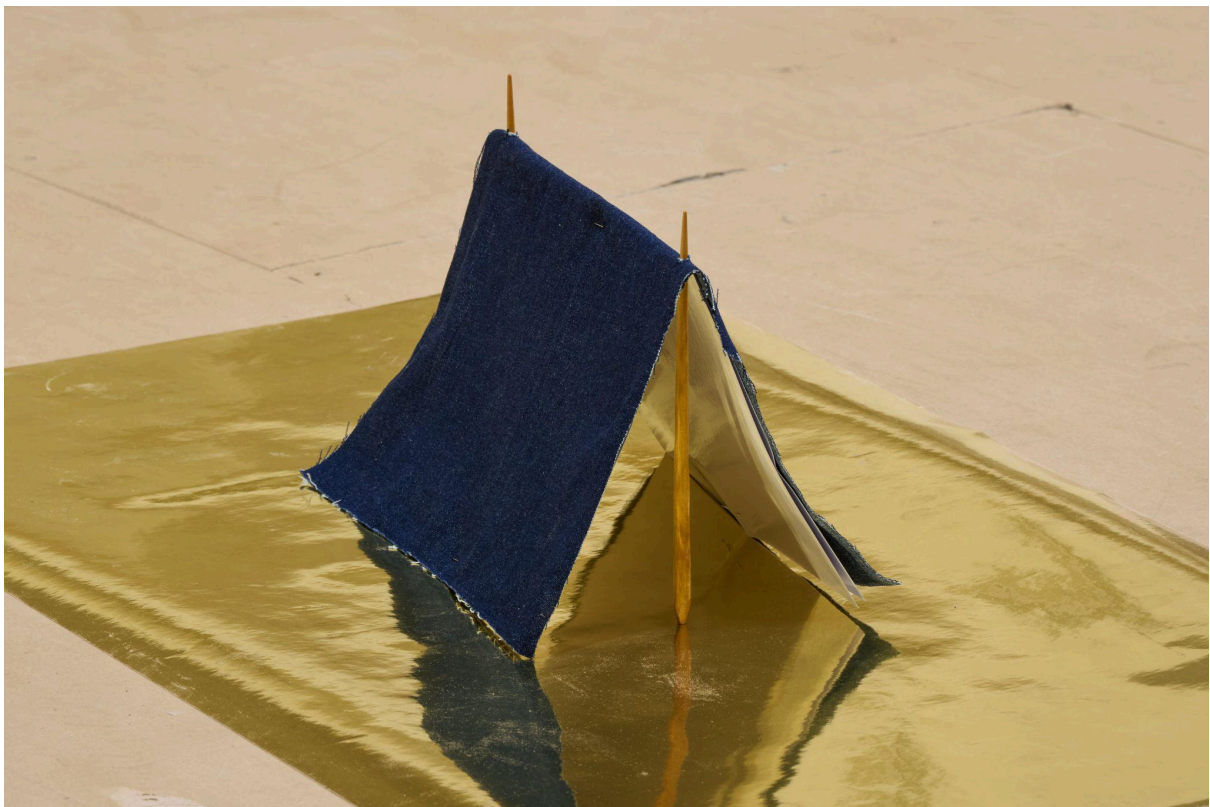
Mathias Dyhr. Sct. Jørgen og Dragen, 2025. Scene 3. The Dragon.
Photo paper, umbrella, pushpins, photographic portrait of the artist. Photo: Brian Kure



Mathias Dyhr. Sct. Jørgen og Dragen, 2025. Scene 4. The princess and Saint George cross each other's paths. *Photoprint (St George's flag / the crusader flag), playing cards, chess pieces, gold paper, rhinestones, plaster, tulle, steel wire, pushpins.* Photo: Brian Kure



Mathias Dyhr. Sct. Jørgen og Dragen, 2025. Scene 5. The forced baptism.
Photoprint, mirror, playing cards, chess pieces, gold paper, steel wire, pushpins. Photo: Brian Kure



Mathias Dyhr. Sct. Jørgen og Dragen, 2025. Scene 6. The church in honor of Our Lady and Saint George. *Gold foil, denim fabric, chopsticks, pushpins.* Photo: Brian Kure

Sct. Jørgen og Dragen

Legenden om Sct. Jørgen og Dragen findes i mange varianter. En af de mest udbredte er nedskrevet af ærkebiskop Jacobus de Voragine i slutningen af 1200-tallet. I en forkortet version lyder den således:

Sct. Jørgen var ridder og født i Kappadokien. Engang kom han til byen Silene i Libyen. Her lå en sø, stor som et hav, og i den boede en drage, som forgiftede hele egnen med sin ånde.

For at holde dragen fra livet ofrede indbyggerne hver dag to får til den. Men da fårene slap op, måtte alle – adelige og fattige – opgive deres børn. Dette skete ved lodtrækning stadfæstet ved lov. Mange af byens børn blev ofret, indtil loddet en dag faldt på kongens datter. Kongen tilbød folket guld og sølv og alt, hvad han ejede, for at hans datter kunne gå fri. Men folket afslog; ingen står over loven. Ellers ville de brænde ham og hans hus.

Kongen græd, for nu skulle han aldrig se sin datter blive gift. Ulykkelig klædte han hende som brud, omfavnede hende, kyssede hende og velsignede hende, hvorefter han førte hende til stedet, hvor dragen boede.

Mens prinsessen stod der, kom Sct. Jørgen ridende forbi og spurgte, hvorfor hun græd. Hun fortalte om dragen og bad ham om at gå sin vej, så han ikke skulle lide samme skæbne som hende. Men Sct. Jørgen forsikrede hende om, at hun ikke skulle være bange – i Jesu Kristi navn ville han komme hende til undsætning.

Netop da kom dragen imod dem. Sct. Jørgen slog korsets tegn og red frem mod dragen og stødte den med sit spyd. Så bandt de sammen prinsessens bælte om halsen på den sårede drage, og den fulgte hende som et tamt dyr, mens de gik til byen.

Folk flygtede ved synet af dragen, men Sct. Jørgen sagde til dem, at de intet havde at frygte, for troede de blot på Gud og Jesus Kristus og lod sig døbe, ville han dræbe den. Og sådan gik det. Derefter lod kongen en kirke bygge til ære for Vor Frue og Sct. Jørgen, hvor en kilde sprang med levende vand, der helbredte syge, som drak fra den.

Efter dette tilbød kongen Sct. Jørgen store rigdomme, men han afslog og pålagde kongen fire ting: at tage vare på kirkerne, at ære præsterne, at høre deres gudstjenester flittigt og at have barmhjertighed med de fattige. Derefter kyssede han kongen og drog bort.