

SVEN DRÜHL

Simulacra

Die Galerie Tony Wüthrich freut sich, ihre neuen Räume mit einer Einzelausstellung des in Berlin lebenden Künstlers Sven Drühl zu eröffnen – es ist die Wiederaufnahme einer Zusammenarbeit seit der ersten Ausstellungsbeteiligung des Künstlers in der Galerie 2003.

Das große malerische Thema von Sven Drühl ist Landschaft, insbesondere Bergketten und Baumkronen. Dabei ist er jedoch das Gegenteil etwa eines plein-air Malers, der in einer spezifischen Landschaft ihren subjektiven oder atmosphärischen Eindruck einfängt. Drühls Kompositionen sind komplexe Hybride – Konstruktionen aus unterschiedlichen kunsthistorischen Vor-Bildern, die der Künstler zu neuen, durch und durch artifiziellen Bildwelten remixt. Der Maler und Theoretiker studierte Kunst und Mathematik – seine künstlerischen Vorbilder suchte er sich weit ab von dem was Anfang der 2000er Jahre gerade angesagt war. Es waren vor allem die Maler der deutschen Romantik und des Symbolismus – Caspar David Friedrich, Joseph Anton Koch, Carl Blechen oder Ferdinand Hodler, aber auch weniger bekannte Namen wie Edward Theodore Compton – die neben Zeitgenossen wie Eberhard Havekost oder Wolfgang Tillmans Versatzstücke für Drühls konstruierte Landschaften lieferten. Seit etwa zehn Jahren fand außerdem eine intensive Auseinandersetzung mit japanischen Farbholzschnitten der 1920er und 1930er Jahre, etwa von Kawase Hasui, statt. Die Initialen der zitierten Urheber bilden den jeweiligen Titel der Kompositionen, die zum Teil mit industriellen Malmitteln ausgeführt werden: Silikon und Autolack, häufig in Verbindung mit Ölfarbe. Zeichnete Drühl die Umrisslinien anfangs in plastischen hervorstehenden Linien aus Silikon, die dann mit Farbe gefüllt wurden (oder sich auch in Neon manifestieren konnten), so haben sich die strukturbildenden scharfen Silhouetten mit den Jahren durch neue, teils hochkomplexe Techniken verfeinert, wobei meist an mehreren Serien parallel gearbeitet wurde, die sich in malerischer Herangehensweise, Motiv, Auswahl der Vorbilder und Perspektivwechsel von der Totalen zum Detail unterschieden.

Neben monochrom schwarzen Landschaften, bei denen lediglich der plastische Duktus in Verbindung mit dem jeweiligen Lichteinfall die Textur der Landschaft evoziert, entstanden filigrane Konstruktionen aus rhizomatischen Verästelungen oder minutiös entwickelter Gesteinsstrukturen, in denen Hinter- und Vordergrund durch zahlreiche Lackschichten oszillieren.

In jüngsten, hier gezeigten Arbeiten (alle 2017) hat sich das Spektrum des Samplings erweitert um Vorlagen aus der digitalen Welt hoch entwickelter Computerspiele. In diesen aus reinen Daten teils gegenläufig zusammengesetzten Oberflächen sind die Grenzen hybrid, der Raum endlos. Sind zum Beispiel in S.D.C.G.T. noch klar Berggipfel, in denen sich Schnee- und Gesteinsschichten abwechseln, erkennbar, lässt sich in S.D.G.M. V kaum mehr unterscheiden, ob es sich um eine Felsformation oder eine bewegte Wasseroberfläche handelt. Eine motivische Erweiterung findet man etwa in den Wolkenformationen eines Vulkanausbruchs in S.D.N.N. II.

In der neuen Serie basierend auf gerechneten Texturen geht Drühl also von rein virtuellen Konstrukten aus, um äußerst realistisch wirkende Landschaftsgemälde zu erzeugen. Durch das Aufbrechen des malerischen Kanons und die Reduktion auf technische, mathematische Verfahrensweisen schafft Sven Drühl eine konzeptuelle Malerei, die im klassischen Sinne eigentlich keine mehr ist, und in deren unendlichen Multiplikations- und Kombinationsmöglichkeiten der Blick ins Unendliche fällt.

Eva Scharrer, August 2017