

Erschienen in: Oliver Zybok (Hg.): Sven Drühl – Artistic Research. Kerber Verlag, Bielefeld 2006

Reinhard Spieler: DJ Bastard

Spricht man von Lack und Silikon, denkt man am allerwenigsten an Kunst. Eher schon an Künstlichkeit. An ein Milieu jedenfalls, in dem Originalität keine Rolle spielt, in dem man sich an Parametern orientiert, die mit dem Reiz der Oberfläche, dem Reiz des ersten Blicks zu tun haben, der primäre Bedürfnisse zu bedienen sucht. Selbst wenn man dieses Milieu gedanklich verlassen will, kommt man der Kunst dadurch nicht wirklich näher. Eher landet man bei Lack und Silikon etwa im Umfeld von Autos, ganz generell vielleicht auch in der Popkultur. Letztere kann man dabei sogar als Metapher für die Material-Ikonologie von Lack und Silikon verstehen: Silikon braucht man einerseits zum Abdichten – also zum Trennen verschiedener Bereiche, andererseits aber genau für das Gegenteil – nämlich um Fugen oder Brüche zu kitteln, die beim Aufeinandertreffen unterschiedlicher Materialien oder Werkstücke entstehen; Lack schafft einheitliche, glänzende und perfekte Oberflächen. Beide Materialien dienen also dazu, Unebenheiten oder Risse und Brüche zuzudecken, die Illusion einer perfekten, unversehrten und sterilen Oberfläche: mithin einer künstlichen Welt bzw. einer Welt der Künstlichkeit zu schaffen – und das kann sicherlich als eine der ganz großen Eigenschaften und Leistungen der Popkultur gelten.

Sven Drühl hat sich für diese in der Malerei höchst ungewöhnlichen Materialien nicht ohne Grund entschieden. Sie eröffnen ihm die Möglichkeit, die Malerei in ganz neue Bereiche zu führen. Lack ist ein Werkstoff, der für die Malerei eigentlich denkbar ungeeignet ist: Lack verläuft und ist in dieser Verlaufsdynamik kaum zu kontrollieren, darüber hinaus auch nicht zu korrigieren – für einen Maler also eigentlich fast ein Ausschlusskriterium. Bei Drühl dient das Silikon dazu, die Lackverläufe zu begrenzen und in eine gestalterische Form zu zwingen. Ähnlich wie in der Emailkunst definiert er damit Farbfelder, gleichzeitig aber zeichnen die Konturlinien die gegenständliche Welt in äußerster Reduktion als Comic-artige Popformulierung nach, beschränken die sichtbare Welt – ähnlich wie etwa bei Roy Lichtenstein oder in jüngerer Zeit bei Julian Opie - auf ein formales Minimum, wie es gerade noch notwendig ist, um gelesen werden zu können.

Material für Drühls Bilder sind aber nicht nur Lack und Silikon, sondern auch die Motivwelt, die er genauso behandelt wie das physikalische Malmaterial. *Bastard Paintings* nennt er die Werkserie, die er seit 2001 verfolgt. Dieser Titel lehnt sich an den Begriff des *bastard pop* an, einer zu Beginn illegalen musikalischen Spielart von zunächst anonymen Djs und Produzenten der 90er Jahre, die Fragmente aus verschiedenen Quellen sampelten und zu neuen Musikformen in bootlegs verschmolzen. Charakteristisch ist dabei, dass das Basis-Hörmaterial für normale Hörer eigentlich vollkommen inkompatibel ist – Mischsequenzen von Kraftwerk und Whitney Houston sind nur ein Beispiel für solche Unmöglichkeiten.

Ähnlich geht Sven Drühl in seinen Bildern vor. Er erfindet nicht etwa eigene Bildmotive, sondern bedient sich skrupellos in der Kunstgeschichte: Landschaften von Caspar David Friedrich, Ferdinand Hodler oder Iwan Schischkin, aber auch Zeitgenossen und befreundete Künstlerkollegen wie Eberhard Havekost, Rowena Dring oder Stefan Wissel sind Motiv- und Kompositionslieferanten. „Ich stehe im Atelier und vor lauter Spontaneitätsdruck weiß ich gar nicht, was ich malen soll. Ich glaube auch nicht, dass das so läuft. Selbst diejenigen, die vorgeben, so [spontan] zu arbeiten, tragen die Motive mit sich ins Atelier“, beschreibt Drühl das Problem des Malers angesichts der weißen Leinwand.¹ Richter, Polke, ja schon Warhol und Lichtenstein hatten sich mit Vehemenz gegen die Idee der auktorialen Bildfindung gewehrt und Vorlagen aus der Medienwelt übernommen. Drühl bemüht nicht die Medien, sondern greift direkt auf die Kunstgeschichte zu.

Seine Bilder sind eine radikale Absage an die kaum zu unterdrückende Erwartungshaltung an die Kunst, besonders an die Malerei, was Originalität und Ingenium betrifft. Wie die meisten jungen Menschen heute erlebte Drühl wichtige Entwicklungsjahre unter dem Vorzeichen einer Jugendkultur, die sich um die Musik- und Clubszene dreht. Völlig selbstverständlich hat sich in der Musik der Begriff von Kreativität und Originalität längst fundamental gewandelt. Die Kult-DJs sampeln seit vielen Jahren verschiedenste Musikfragmente zu neuen Tracks und bedienen sich dabei vollkommen selbstverständlich aus dem riesigen Angebot an Musikvorräten aus unterschiedlichen Zeiten. Dabei werden meist nicht ganze Sequenzen komplett übernommen, sondern nur bestimmte beats oder hooklines,

die am Computer übereinander gelegt, neu montiert und arrangiert werden. Sphärische Klänge, harte beats oder andere Sounds werden unterlegt und verändern die Grundstimmung des Ausgangsmaterials vollkommen; es kommt vor allem darauf an, bestimmte Stimmungen zu treffen. Eigenes Erfinden von Melodie oder ähnlichem ist dabei kein Hauptkriterium für Originalität mehr.

Drühls *Bastard Paintings* plündern Fragmente und Sequenzen aus anderen Bildern, um daraus neue Landschaften zu sampeln. Zum Teil benutzt er Teile aus einem einzigen Bild, zum Teil mischt er verschiedene Bilder zusammen: Nach dem Prinzip von copy+paste baut er aus Bäumen von Iwan Schischkin, Pflanzen von Ferdinand Hodler und Bergsequenzen von Caspar David Friedrich oder Joseph Anton Koch fiktive neue Landschaften. Drühl blendet alle malerischen Handschriften und Feinarbeiten der Vorbilder aus, legt deren Malerei bis auf das Gerippe frei und reduziert sie auf ein rudimentäres Liniengerüst, sozusagen auf einen Grundbeat. Am augenfälligsten wird dies bei seinen Neon-pieces, wo das Gerüst der Konturlinien als Leuchtstoffröhre ausgeführt wird. Einzelne Elemente werden wie ein Musik- oder Videoloop wiederholt und aneinandergereiht – als *DJ Bastard*, der auf dem Bilderteller scratcht, jongliert Drühl mit seinen Basismotiven. Obwohl es vordergründig keine Brüche gibt, sondern alle Einzelelemente sich zwanglos im neuen Landschaftskontinuum auflösen, thematisiert Drühl mit den Silikongraten auch die Brüche seines Bildprinzips, das sich zwischen Sampling (als nahtloses Montageverfahren) und Collage bewegt.

Kreativprozesse aus der Clubwelt finden hier eine direkte Umsetzung in der Malerei. Die Bilder propagieren einen furchtlosen Mix, der keine Grenzen zwischen high & low mehr duldet. Traditionelle Ölmalerei und Autolack, Emailkunst und Dichtungssilikon, alte Kunstgeschichte und zeitgenössische Kunst treffen unmittelbar aufeinander und verschmelzen zwanglos zu einem neuen Farben-Beat der Post-90er-Ära. Es ist die selbstbewusste Stimme einer Generation, die sich anmaßt, über alle Bilderschätze nach Belieben zu verfügen, die aus Bedeutungssuche und Bilderspaß keine weltanschaulichen Todfeinde macht. Bei aller Appropriation entwickelt sie konsequent eine eigene ästhetische Sprache, die den kollektiven Bilderschatz ihrer Vorgänger nicht im Geschichtsmüll entsorgt und dennoch ohne Sentimentalitäten auskommt. Sie

formuliert die absurden Gleichzeitigkeiten unserer Lebenswirklichkeit: Silikon und Natur, Autolack und Landschaft, Kunst und Künstlichkeit – und transzendiert ihre Sollbruchstellen als attraktive Konturzeichnung: morsche Kunstgeschichte-Knochen als tragendes Gerüst. Silikon macht's möglich.

¹ Sven Drühl im Gespräch mit Michael Krajewski, zit. nach: *Sven Drühl. Die Aufregung*, Ausst.kat. Museum Morsbroich, Leverkusen/Museum am Ostwall, Dortmund 2002, S. 34