

D R E I

Cédric Eisenring

A Velvet Glove Cast in Iron
May 9 – May 31, 2025

One of the greatest joys of graphic art is illusion. It is of particular importance, as—unlike painting, it works primarily with line. This is particularly true for intaglio techniques before the invention of aquatint: in order to depict spatiality, every indentation and elevation, every fold and reflection, every nuance of tone and color, every contrast and highlight, every shadow and shimmer must be conveyed through lines. Since such phenomena do not appear as lines in reality, translating them into a linear matrix represents a highly abstract feat of transformation. Even the rendering of surfaces—whether smooth, reflective, curved, or grained—already poses a dimensional challenge (from line to surface). More demanding still is the shift from surface to space. Most virtuosic, however, is the illusory skill of simulating textures through a web of lines in the depiction of fleeting volumes like clouds, fire, foliage, fabric, hair, smoke, water—or more broadly: movement. For such illusions, graphic art must rely on effect.

Theatre, too, delights in illusion. It plays a central role here, since theatre is keenly aware of the immediacy of its performers, its materiality, and the atmosphere of a space shared with the audience. Just like in graphic art, ephemeral phenomena often must be simulated by means of effect. Set design, makeup, performance, and costumes are the theatre's tools to create comparable illusions on stage. Both art forms—printmaking and theatre—share the aim of describing the fleeting through effects, and both are acutely aware of their audience, which is expressed in their pronounced frontal orientation: in theatre through direct address to the spectators, and in printmaking through the absolute compression of space onto a flat surface. Technique and effect are always tightly interwoven. In contrast to graphic art, however, theatre places special emphasis on materiality as a means of underscoring the artificiality of the spectacle: fabric, with its tactile sensuality, plays a pivotal role. It dresses the actors and transforms them into pictorial figures (abstracting them into elements of composition), and it is used choreographically (as curtain, drapery, or prop) to structure transitions, spark curiosity, and celebrate the mechanics of illusion in all its material presence.

Cédric Eisenring, in my view, works like a choreographer with a love for graphic art. His velvet images bring forth various figures from the world of printmaking—many of them with an eccentricity that reveals their own sense of mission or that of a director. They demand to be seen or are at least staged in such an exaggerated manner that they clearly communicate a message to an audience. A particular interest again lies in illusion through the depiction of the non-representable. States such as sleep or inebriation—experiences that are not inherently visual but experienced from within—are embodied through heightened gestures of stillness. Other characters perform music with exalted gestures, though the sound of their playing seems to be absorbed by the velvet of the images. Music, too, is among the phenomena that graphic art can only make perceptible through effect. And finally, two figures seek direct contact with us—the viewers—by drawing back a curtain.

Scaling these motifs onto fabric brings forth several effects: velvet evokes associations with the (supposed?) elegance and sensual excess of theatre. Stretched over a wooden frame, the artwork flirts with painting and thus employs yet another theatrical strategy—namely that of travesty as a celebration of artificiality and bold assertion. Transferring graphic themes into this travesty of painting makes the effects of printmaking palpable. Line drawings—originally created through an almost alchemical process involving acid, water, and various metals—reveal their illusory ingenuity when enlarged on velvet. The lines become surfaces that are both visually and tactilely perceptible. Their impact is further heightened by affect, as the seductive materiality of the embossed textile creates atmosphere. The fragmentation of motifs through fabric patches prevents full immersion in pictorial illusion. It emphasises that these are technical effects, used to generate an artificial space. In this very delight in artificiality lies the true magic of both graphic art and theatre—even if, formally, they could hardly be more contradictory.

— Otto Bonnen

A Velvet Glove Cast in Iron is Cédric Eisenring's (b. 1983, Aarau, Switzerland) fourth solo exhibition at Drei. He graduated from ZHdK, Zurich, in 2014. The most recent solo exhibitions include *Fäustling*, Kirchgasse, Steckborn; *Puder*, Stadtgalerie, Bern; *Liste*, Basel (with Drei) (all 2024); *Superdream*, Drei, Cologne; *pink/ green light*, Kirchgasse, Steckborn (both 2021); *Signal to Noise*, Drei, Cologne and Frieze, New York (2019); and *Cédric Eisenring*, Aargauer Kunsthaut, Aarau (2018). He furthermore contributed to exhibitions at Bechtler Stiftung, Uster; Argauer Kunsthaut, Aarau (both 2024); Kunsthalle Zurich; Helmhaut Zürich (both 2023); Museum im Bellpark, Luzern (2020); Drei, Cologne, Haus Konstruktiv, Zurich (both 2019); Francesca Pia, Zurich; Bel Ami, Los Angeles (both 2018); and Forde, Geneve (2017) a.o.

DREI

Cédric Eisenring

A Velvet Glove Cast in Iron
9. – 31. Mai 2025

Eine der größten Freuden der Grafik ist die Illusion. Sie ist für die Druckgrafik besonders wichtig, weil sie (im Gegensatz zur Malerei) hauptsächlich mit der Linie arbeitet. Das gilt speziell für den Tiefdruck vor der Erfindung der Aquatinta: Für die Darstellung von Räumlichkeit muss dabei jede Vertiefung und Erhebung, jede Falte und Spiegelung, jede Tonalität und Chromatik, jeder Kontrast und jedes Glanzlicht, jeder Schatten und jeder Schimmer mit Linien vermittelt werden. Weil solche Erscheinungen in der Realität nicht in Form von Linien vorkommen, ist jedes Umdenken in so eine lineare Matrix eine hochgradig abstrakte Übertragungsleistung. Schon das Erstellen von Flächen – egal ob sie glatt, reflektierend, gekrümmt oder sogar gemasert sind – stellt diese dimensionale Steigerung (von der Linie zur Fläche) vor eine Herausforderung. Noch anspruchsvoller ist eine Steigerung von der Fläche in den Raum. Am virtuosesten aber zeigt sich die illusorische Fertigkeit, Texturen durch Liniengefüge zu simulieren, in der Darstellung von flüchtigen Volumen wie Wolken, Feuer, Blattwerk, Stoff, Haar, Rauch, Wasser – oder noch viel genereller: Bewegung. Für diese Illusionen muss sich die Grafik auf den Effekt berufen.

Auch das Theater liebt die Illusion. Sie spielt hier eine zentrale Rolle, weil sich das Theater der unmittelbaren Greifbarkeit seiner Akteur:innen, seiner Materialität und der Atmosphäre eines mit dem Publikum geteilten Raumes bewusst ist. Nicht selten müssen auch im Theater flüchtige Phänomene wie in der Grafik durch Effekte simuliert werden. Bühnenbild, Maske, das Spiel selbst oder die Kostüme sind hierbei die Mittel des Theaters, um ähnliche Effekte auf der Bühne zu erzielen. Beide Künste – Theater und Grafik – verbindet mit dem Ziel, das Flüchtige durch Effekte zu beschreiben, ein Wissen um ein Publikum, das sich in der drastischen Oberflächlichkeit ihrer Frontalität ausdrückt – im Theater durch die starke Hinwendung zu den Zuschauer:innen und in der Druckgrafik durch die absolute Raumkompression auf die Fläche. Die technische Vorgehensweise und der Effekt sind dabei immer eng miteinander verwoben. Um die Künstlichkeit des theatralen Spektakels zu betonen, kommt Stofflichkeit – anders als in der Grafik – durch ihre haptische Sinnlichkeit eine besondere Bewandnis zu: Stoff kleidet die Schauspieler:innen und verwandelt sie damit in Bildfiguren (er abstrahiert sie zu Kompositionselementen) und er wird choreografisch eingesetzt (als Vorhang, Draperie oder Requisite), um Übergänge zu gestalten, Neugier zu erzeugen und die Mechanik der Illusion in all ihrer materiellen Präsenz sichtbar mitzufeiern.

Cédric Eisenring arbeitet aus meiner Sicht wie ein Choreograf mit einer Liebe für Grafik. Seine Bilder aus Samt lassen verschiedene Figuren der Druckgrafik auftreten – viele davon mit einer Exzentrík, die ihr eigenes Sendungsbewusstsein oder das eines Regisseurs verrät. Sie wollen gesehen werden oder werden zumindest so überzeichnet inszeniert, dass sie einem Publikum einen klaren Ausdruck vermitteln. Ein besonderes Interesse gilt dabei erneut der Illusion durch die Abbildung des Nicht-Darstellbaren. Zustände wie Schlaf oder Rausch, die eigentlich nicht auf Sichtbarkeit angelegt sind, sondern innerlich erfahren werden müssen, werden durch gesteigerte Gesten der Reglosigkeit verkörpert. Andere Akteur:innen spielen Musikinstrumente mit exaltierten Gebärden, wobei der Klang ihres Spiels vom Samt der Bilder verschluckt zu werden scheint. Auch Musik gehört zu den Phänomenen, die in der Grafik nur durch den Effekt erfahrbar gemacht werden können. Und schliesslich suchen zwei Figuren den direkten Kontakt zu uns Betrachter:innen, indem sie einen Vorhang zurückziehen.

Durch die Skalierung der Motive auf Stoff geschehen gleich mehrere Dinge: Der Samt weckt Bezüge zur (vermeintlichen?) Eleganz und sinnlichen Übertreibung des Theaters. Aufgespannt auf einen Keilrahmen kokettiert das Kunstwerk dazu mit der Malerei und bedient sich somit wiederum einer theatralen Strategie, nämlich die der Travestie als Feier von Künstlichkeit und der kühnen Behauptung. Die Übertragung der grafischen Sujets in diese Travestie von Malerei lässt die Effekte der Grafik spürbar werden. Strichzeichnungen, welche ursprünglich in einem beinahe alchemistischen Prozess aus Säure, Wasser und verschiedenen Metallen hervorgerufen wurden, offenbaren durch ihre Vergrößerung auf Samt ihren illusorischen Trickreichtum. Die Linien sind auf diese Weise zu Flächen geworden, die visuell und haptisch erfahrbar sind. Zusätzlich überzeichnen sie ihre Wirksamkeit durch den Affekt, denn die verführerische Materialität des geprägten Textils schafft Atmosphäre. Die Fragmentierung der Motive durch die Stofffalten trägt dazu bei, sich der bildlichen Illusion nicht vollständig hinzugeben. Sie unterstreicht, dass es sich hierbei um technische Effekte handelt, um einen künstlichen Raum zu erzeugen. In der Lust an der Künstlichkeit dieser Effekte liegt der eigentliche Zauber von Grafik und Theater, auch wenn sie in ihrer Form kaum gegensätzlicher sein könnten.

– Otto Bonnen

A Velvet Glove Cast in Iron ist Cédric Eisenrings (*1983, Aarau, Schweiz) vierte Einzelausstellung bei Drei. Er schloss sein Studium an der ZHdK, Zürich, 2014 ab. Zu den jüngsten Einzelausstellungen gehören *Fäustling*, Kirchgasse, Steckborn; *Puder*, Stadtgalerie, Bern; *Liste*, Basel (mit Drei) (alle 2024); *Superdream*, Drei, Köln; *pink/ green light*, Kirchgasse, Steckborn (beide 2021); *Signal to Noise*, Drei, Köln und Frieze, New York (2019); und *Cédric Eisenring*, Aargauer Kunsthaus, Aarau, (2018). Außerdem fanden Ausstellungsbeteiligungen u.a. statt bei Bechtler Stiftung, Uster; Argauer Kunsthaus, Aarau (beide 2024); Kunsthalle Zürich; Helmhaus Zürich (beide 2023); Museum im Bellpark, Luzern (2020); Drei, Köln, Haus Konstruktiv, Zürich (beide 2019); Francesca Pia, Zürich; Bel Ami, Los Angeles (beide 2018); und Forde, Genf (2017).

KÖLN