



Installationsansicht CONRADS, 2015
Installation view Conrads, 2015

PARTIELL-SERIELL – MALEREI ZWISCHEN WIEDERHOLUNG UND VARIATION

KATHARINA HENKEL

Sven Drühl ist Landschaftsmaler. Selbst die zeitweise Hinwendung zu klaren großflächigen oder feingliedrigen Architekturmotiven hauptsächlich zwischen 2005 und 2009 änderte nichts an dieser Vorliebe. Der Künstler malt jedoch nie in oder nach der Natur, sondern entnimmt seine Motive ausschließlich seinem seit 2002 ständig anwachsenden Bildarchiv aus Gemälden, Zeichnungen, Fotografien oder Holzschnitten anderer Künstler vom 19. Jahrhundert bis zur Gegenwart; vor Kurzem sind noch computergenerierte Bilder hinzugekommen. Für sein Schaffen benutzt Drühl oft Bildfragmente von zumeist mehreren Werken, die er miteinander vermischt, verfremdet und optimiert oder aus denen er störende Details entfernt, um so zu einem neuen Gemälde in seiner eigenen Bildsprache zu gelangen: »Jedes Kunstwerk ist ein Konglomerat aus dem Zitatenschatz der Kunstgeschichte. Es entsteht durch Absorption und Transformation anderer Kunstwerke.«¹ Bei der Auswahl geht Drühl durchdacht konzeptuell vor, folgt aber ebenso persönlichen Neigungen. Es gibt jedoch auch Künstler beziehungsweise Werke, die sich als ungeeignet erweisen: »Ich schätze zum Beispiel die Gemälde Max Liebermanns und hätte gerne etwas von ihm in mein Bildsystem übernommen, aber alle Versuche misslangen. Die Übersetzung in meinen Stil stimmte nicht, fühlte sich falsch an.«² Wie ein DJ kompiliert Drühl seine Kunst aus verschiedenen Quellen. Dabei benennt er seine Samplings jedoch durch die Aneinanderreihung der Künstlerinitialen – so steht *C.D.F.* etwa für Caspar David Friedrich, ein leicht aufzulösender Werktitel. Kaum zu dechiffrieren ist hingegen *G.C.P.V.R.F.H.C.D.F.F.B.I.S.S.W.S.B.J.A.K.*³ Wenngleich kunsthistorische Vorkenntnisse hilfreich sein können, empfindet der Künstler sie nicht als Voraussetzung für den Zugang zu seinen Werken. Sein Bestreben ist es neben dem konzeptuellen Ansatz auch, Bilder zu malen, die unter ästhetischen Gesichtspunkten funktionieren.

Bei der genaueren Beschäftigung mit Drühls Œuvre fällt auf, dass sich manche Motive wiederholen und in unterschiedlichen Materialien ausgeführt werden: Sie sind teils identisch, teils gespiegelt, die Formate variieren⁴, die Bilder sind schwarz, weiß oder aus Neonröhren zusammengesetzt und es gibt durchnummerierte Variationen.⁵ »Ich arbeite seit Beginn der Landschaftsgemälde in Serie, also seit 2001. Bereits im Jahr 2003 habe ich eine ganze Ausstellung mit dem gleichen Bergmotiv gezeigt. Sie hatte den Titel *Loops*, was den Serienaspekt verdeutlicht. Dort gab es erstmals nur ein Motiv in unterschiedlichen Ausführungen zu sehen.«⁶

Seine frühen Bilder malte Drühl zunächst mit Ölfarben und Kunstharzlacken und konturierte die Motive mit Silikonlinien. Parallel hierzu entwickelte er ab 2003 Arbeiten, in denen jene Outlines in schmale Neonröhren übersetzt und auf Plexiglaskästen montiert wurden.

Drühl kennt keinen Stillstand: Regelmäßig überprüft er sein Schaffen, richtet es neu aus und findet andere Kombinationen seiner Malmittel. So entstehen 2005 die ersten *Bastard-*

1 Sven Drühl zit. nach Oliver Zybok, »Serialität und ästhetisches Echo«, in: *Sven Drühl. Artistic Research*, hrsg. von Oliver Zybok, Ausst.-Kat. Zeppelin Museum Friedrichshafen; Museum der Stadt Ratingen, Bielefeld 2006, S. 3–13, hier S. 5.

2 Sven Drühl in einem Ateliergespräch mit Katharina Henkel am 11.8.2019 in Berlin.

3 *G.C.P.V.R.F.H.C.D.F.F.B.I.S.S.W.S.B.J.A.K.* = Gustave Courbet, Paul von Ravenstein, Ferdinand Hodler, Caspar David Friedrich, Felix Bürgers, Iwan Schischkin, Sven Welper, Samuel Birmann, Joseph Anton Koch.

4 Das Spektrum reicht von Arbeiten im XS-Format von 50×40 cm bis hin zu Werken über 5 Meter Länge.

5 Solche Details sind stets auf der Rückseite zwischen dem Titel und der Jahreszahl verzeichnet: so beispielsweise (*Mirror*), (*Black*), (*Bastard*) etc.

6 Sven Drühl in Gespräch mit Katharina Henkel (wie Anm. 2).



S.D.N.N. III, 2017, 110 × 110 cm
Lack auf Leinwand, Privatsammlung Berlin
Lacquer on Canvas, Private Collection Berlin

Bilder, auf deren weiß grundierten Leinwänden Drühl mit Silikon die Konturen von Bergen, Bäumen oder anderen markanten Bildmerkmalen fixiert und nur einige wenige Bildpartien zusätzlich mit weißem Lack ausarbeitet.⁷ Als Pendant fun-

giert seit 2005 die Serie der sogenannten *Undead*-Gemälde, eine Werkgruppe monochrom schwarzer Bilder in Ölfarbe mit Silikonkonturen, die, aufgrund des pastosen Farbauftrags mit starkem Duktus das Licht unterschiedlich stark reflektieren und so erstaunlich "lebendig" wirken.⁸

Mit Anbruch der neuen Dekade kam ab 2014 die Serie *Black* hinzu, eine Kombination aus schwarzem Tafellack, Mattlack und Hochglanzlack.

Ebenfalls seit 2014 verwendet Drühl als Bildvorlage außerdem computergenerierte Landschaften, denen kein direktes Naturbild mehr zugrunde liegt. Die Vektordateien für diese nur in Lackfarbe gemalten Bilder bekommt er von zwei Unternehmen zu Verfügung gestellt, die Hintergründe für Computerspiele (sogenannte Blockbuster-Games) herstellen. Die an Künstlerinitialen erinnernden Kürzel E.T. (Electronic Texture) oder C.G.T. (Computer Graphic Texture) in Drühls Werktiteln wie etwa S.D.C.G.T. verdeutlichen diesen Ursprung.⁹ Auf Basis dieser virtuellen Vorlagen schafft Drühl aktuell Gemälde – Astbilder, Bergmassive und Felswände sowie Wasseroberflächen –, die durch seine Malerei äußerst realistisch wirken. Das gelingt so verblüffend gut, dass Betrachter oftmals davon überzeugt sind, vertraute Landschaftsdetails in den Bildern wiedererkennen und sogar benennen zu können. Mit dieser neuen Werkgruppe kehrt Drühl das jahrelang ausgeführte Prinzip seiner Malerei um: War beispielsweise ein Gemälde von Ferdinand Hodler einst Bildvorlage – welches jener zwar nach der realen Natur, aber in seinem abstrahierenden Stil gemalt hat –, übertrug Drühl es in seine eigene Bildsprache, wodurch es um ein weiteres Mal abstrahiert wurde. Damit schuf er die Abstraktion einer Abstraktion. Nun ist das Ausgangsmaterial rein virtuell und Drühl malt Bilder, die so echt wirken, als könne man in diesen Bergen wandern.

⁷ Siehe ausführlicher zu den Bastard-Bildern Reinhard Spieler, »DJ Bastard«, in: *Sven Drühl. Artistic Research*, hrsg. von Oliver Zybok, Ausst.-Kat. Zeppelin Museum Friedrichshafen; Museum der Stadt Ratingen, Bielefeld 2006, S. 14–17.

⁸ Siehe ausführlicher zu den *Undead*-Bildern Luisa Pauline Fink, »I wanna dance with somebody. Sven Drühls Gemälde zwischen Vergangenheit und Gegenwart«, in: *Kritisches Lexikon der Gegenwartskunst*, 119, 16, hrsg. von Detlef Bluemler und Lothar Romain, Neu-Isenburg 2017.

⁹ Die Initialen S.D. sind die des Künstlers und den folgenden stets vorangestellt. Dieses Detail unterscheidet die virtuellen Bildvorlagen von anderen Quellen. Es dient dem Künstler zur Unterscheidung und Zuordnung in der Datenbank der eigenen Werke.



S.D.N.N., 2016, 140 × 100 cm
Lack auf Leinwand, Privatsammlung London, UK
Lacquer on Canvas, Private Collection, London, UK

In die Irre leiten auch einige Beispiele, die auf von dem Medienkünstler Gerhard Mantz (* 1950) am Rechner erzeugte Landschaftsbilder oder auch auf Fotografien von Sebastião Salgado (* 1944) zurückgehen. Bei der Betrachtung beider Serien kommt es zu einem verunsichernden Vexierspiel: Manche Bilder auf der Grundlage von Mantz-Simulationen können in Drühls Übersetzungen gleichermaßen als Berghänge wie auch als riesige Wellenbrecher gesehen werden. Insbesondere die braun-orangefarbenen Partien sind indifferent, weil sie bräunliches Gestein wie auch Spiegelungen des roten Sonnenuntergangs auf dem Wasser darstellen können (*S.D.G.M. II*, 2018, S. 102). Einen ähnlichen Effekt erzeugen zwei Gemälde, die Details eines Gletscherfotos von Salgado zeigen: Wie unruhige Wasseroberflächen mit kleineren und intensiveren Strudeln und Verwirbelungen wirken die beiden in Dunkelblau-Weiß beziehungsweise Rot-Braun-Weiß gehaltenen Gemälde (*S.D.S.S.*, 2016, S. 74, und *S.D.S.S. II*, 2016, S. 75).

Drühls jüngste Schöpfung sind dreidimensionale Arbeiten. Die mit schwarzer Ölfarbe wiederum in extrem dickem Farbauftrag bemalten skulpturalen Modelle real existierender Bergmassive wie Matterhorn oder Mont Blanc sind in dieser neuen Werkgruppe nicht nur konkret benennbar, sondern auch so real nachgebildet, dass selbst kleine Felsgrate festgehalten sind. Hier wird nun von realer Natur ausgehend der konkrete Berg in miniature dargestellt. »Die Abstraktionsmomente sind der Ausschnitt, die Aufsicht, die monochrome Farbigkeit und zuletzt die Größe.«¹⁰ Ins richtige Licht gerückt, wird der Pinselduktus in der schwarzen Oberfläche sichtbar und bestimmt letztlich das Werk – dies ist ein verbindendes Detail, das deutlich auf die Gemälde der *Undead*-Serie verweist. Mit den Skulpturen überführt Drühl letztlich seine Malerei in den Raum.

Bei eingehender Betrachtung seines Kunstschaffens wird deutlich, dass Drühl an verschiedenen Motiven über viele Jahre hinweg arbeitet, sie zugunsten anderer zwar vorübergehend zurückstellt, aber zu gegebener Zeit auch wieder aufgreift – in derselben Technik oder einer anderen, annähernd identisch oder in Variationen. Und selbst wenn der Eindruck entsteht, er würde sich künstlerisch regelmäßig »häuten«, so werden bisher weder Materialkombinationen noch Motive vollständig aufgegeben: »Alle Serien – ob Werke in Lack, mit Silikon, in Neon,

¹⁰ Sven Drühl in Gespräch mit Katharina Henkel (wie Anm. 2).



Installationsansicht Neue Galerie Gladbeck, 2018
Installation view Neue Galerie Gladbeck, 2018

als *Bastard-* oder *Undead-*Bilder – sind grundsätzlich offen angelegt, nichts ist abgeschlossen, jederzeit können wieder Werke davon entstehen.«¹¹

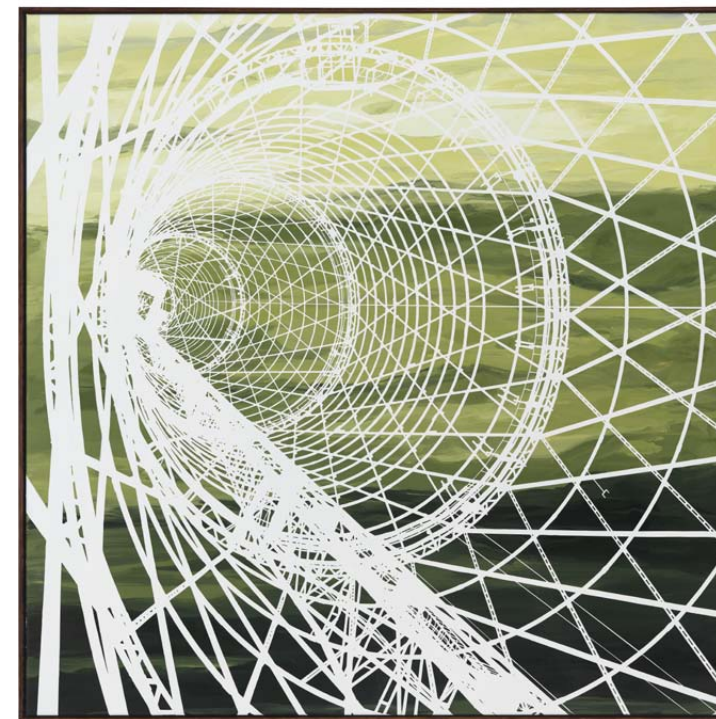
Mit dem Ansatz, in Serien zu arbeiten, steht Drühl in einer langen Tradition, die auf Claude Monet (1840–1926) zurückgeht. Berühmtheit erlangten dessen Motive wie die Kathedrale von Rouen, die Waterloo Bridge in London und insbesondere die Heuschöber seines Heimatdorfes, die er zu verschiedenen Tages- und Jahreszeiten sowie bei unterschiedlicher Witterung über Jahre hinweg malte und damit eine der umfassendsten Serien der Klassischen Moderne schuf. Eine Serie kann demnach unendlich groß sein und ist weder in der Stückzahl noch in der Zeitspanne ihrer Entstehung begrenzt. Auch Drühls Serien sind nicht auf Vollständigkeit oder als Zyklus mit einem Anfang und einem Ende hin angelegt und müssen daher auch nicht als Konvolut gezeigt werden. Jedes Werk steht für sich und hat seine Gültigkeit.

Die für Drühls Landschaftsserien wesentlichen Merkmale sind dieselbe Aufgabenstellung und ein verbindliches Konzept. Durch den seriellen Ansatz entsteht dabei immer eine andere und neue Erscheinung seiner Bilder. Das ist bei der vergleichenden Betrachtung der mit *S.D.C.G.T.* bezeichneten Werke gut zu beobachten: Aus den virtuellen Vorlagen des reichhaltigen *C.G.T.*-Fundus (bestehend aus einer Vielzahl an Ast- und Bergvektordateien) entstehen zum Beispiel 2014 erste große querformatige Astgemälde in Lack. Ausschnitte davon gibt es dann in den Folgejahren als kleinere quadratische oder hochformatige Gemälde, die mit römischen Ziffern durchnummeriert sind. Zudem gibt es invertierte Versionen und horizontal gespiegelte sowie rein schwarze Variationen. Und vielleicht entstehen zu einem geeigneten Zeitpunkt auch noch weiße Gemälde oder auch eine Neon-Version?

11 Ebd.

»Nach meinem Verständnis besteht eine Serie aus einem Motiv oder Motivfragment, das ich immer wieder neu durchspiele. Dabei variere ich die Technik – das Eismeer-Motiv nach Friedrich gab es beispielsweise zuerst in Farbe, dann in unterschiedlichen Ausschnitten in Weiß mit Silikon, dann 2003 als Neonarbeit und erst sehr viel später als *Undead-*Gemälde.«¹² Drühl erweitert die Definition des Seriellen aber auch noch insofern, als dass für ihn »manche Fragmente, etwa ein Baum von Iwan Schischkin, mit der Zeit in unterschiedlichen Gemälden immer wieder vorkommen können, wie Puzzleteile, die ich ab und an wieder einsetze. Diese Vorgehensweise fällt für mich auch unter den Begriff ›seriell‹ – im Sinne von ›partiell-seriell‹, auch wenn es diesen Begriff gar nicht gibt.«¹³

Es bleibt abzuwarten, ob Drühl beispielsweise das Motiv der Äste im Lauf der kommenden Jahre nicht nur in weiteren Materialkombinationen ausführen wird, neue Variationen davon malt oder sogar Details daraus in andere Landschaftsmotive und neu entwickelte Serien überführt. Bleibt er sich treu und folgt weiterhin dem Prinzip der Serie, darf damit gerechnet werden.



S.D.V.S. (Invers), 2016, 110 × 110 cm
Lack auf Leinwand, Privatsammlung Rom, Italien
Lacquer on Canvas, Private Collection Rome, Italy

12 Ebd.

13 Ebd.

PARTIAL-SERIAL – PAINTING BETWEEN REPETITION AND VARIATION

Sven Drühl is a landscape painter. Even a temporary turn towards clear-cut, large-scale and expansive or finely segmented architectural motifs, primarily between 2005 and 2009, did not change this preference at all. However, the artist never paints in or after nature, but takes over motifs exclusively from his archive of paintings, drawings, photographs or woodcuts by other artists from the 19th century to the present day; this store has been growing steadily since 2002, with the recent addition of computer-generated images. For his art, Drühl often uses image fragments from several works, which he mixes, alienates and optimizes, or from which he adopts disturbing details in order to arrive at a new painting in his personal pictorial language: “Every work of art is a conglomerate, assembled from the treasure trove of citations in art history. It is created through the assimilation and transformation of other artworks.”¹ Drühl employs a sophisticated conceptual approach to the selection process, but also follows personal inclinations. However, there have been artists or works that proved unsuitable: “For example, I really admire Max Liebermann’s paintings and would have liked to have transferred something of his into my pictorial system, but all my attempts failed. The translation into my style wasn’t right, it felt wrong.”² Like a DJ, Drühl compiles his art from various sources. However, he gives his samplings titles comprising a sequence of artists’ initials—for example, *C.D.F.* stands for Caspar David Friedrich, an easily identifiable work title. Extremely hard to decipher, on the other hand, is *G.C.P.V.R.F.H.C.D.F.F.B.I.S.S.W.S.B.J.A.K.*³ Although previous knowledge of art history can be helpful, the artist does not consider it prerequisite to appreciating his works. In addition to the conceptual approach, he also strives to paint pictures that function from a purely aesthetic point of view.

Taking a closer look at Drühl’s oeuvre, one soon realizes that some motifs are repeated and executed in different materials: Some are identical or mirrored, the formats vary⁴, the pictures are black, white, or composed of neon tubes, and there are numbered-through variations.⁵ “I have been working in series since I began landscape painting, i.e. since 2001. As early as 2003, I presented an entire exhibition with the same mountain motif. I gave it the title *Loops*, which clarified the serial aspect. That was the first time that only one motif could be seen in different versions.”⁶

Drühl painted his early pictures with oil paints and synthetic resin varnishes, outlining the motifs using silicone. In parallel, as from 2003, he developed works in which these outlines were translated into narrow neon tubes and mounted onto plexiglass boxes.

Drühl is a stranger to standstill, regularly checking his work, realigning it and discovering other combinations of painting materials. Thus, in 2003, Drühl produced his first *Bastard* pictures, on whose white-primed canvases he set the contours of mountains, trees, or other striking pictorial features using silicone, and worked additionally with white varnish on a few

sections of the picture only.⁷ Since 2005, the series of so-called *Undead* paintings, a group of monochrome black works in oil paint with silicone contours, has functioned as a counterpart, which—due to their pastose application of paint and a powerful ductus—reflect the light to varying degrees and thus appear astonishingly “alive”.⁸

The dawn of the new decade saw the *Black* series added in 2014, a combination of black panel paint, matt paint and high-gloss paint.

Also since 2014, Drühl has been using computer-generated landscapes no longer based on a direct image of nature. He receives the vector files for these pictures, which are always painted in gloss, from two companies that produce backgrounds for computer games (so-called blockbuster games). The abbreviations E.T. (Electronic Texture) or C.G.T. (Computer Graphic Texture) reminiscent of artists’ initials in Drühl’s other titles, as in *S.D.C.G.T.*, make these origins clear.⁹ On the basis of the virtual models, Drühl is currently creating images—of branches, mountain massifs and rock walls as well as water surfaces—that appear extremely realistic as a result of his painterly approach. This is so astonishingly successful that viewers are often convinced they can recognize and even name familiar landscape details in the paintings. This new group of works means that Drühl is reversing the principle of painting that he had implemented for years: when a painting by Ferdinand Hodler, for example, once provided a pictorial model—which the latter painted according to actual nature, but in his abstract style—Drühl translated it into his own pictorial language, whereby it was abstracted once again. Thus he created the abstraction of an abstraction. Now, the source material is purely virtual and Drühl paints pictures that seem so real, we believe we could walk among these mountains.

A few examples based on computer-generated landscape images by media artist Gerhard Mantz (*1950) or on photographs by Sebastião Salgado (*1944) are also misleading. Looking at both series leads to an unsettling puzzle: some pictures based on Mantz’s simulations can



P.V.R. (Neon), 2006, 200 × 160 × 15 cm
Neonröhren auf Plexiglaskasten, Sammlung
Situation Kunst / Museum unter Tage, Bochum
Neontubes on Plexiglas, Collection of Situation
Kunst / Museum unter Tage, Bochum

1 Sven Drühl quoted according to Oliver Zybok, “Serialität und ästhetisches Echo”, in: Sven Drühl. *Artistic Research*, ed. by Oliver Zybok, exhib. cat. Zeppelin Museum Friedrichshafen; Museum der Stadt Ratingen, Bielefeld 2006, pp. 3–13, here p. 5.

2 Sven Drühl in a studio conversation with Katharina Henkel in Berlin on 11.8.2019.

3 G.C.P.V.R.F.H.C.D.F.F.B.I.S.S.W.S.B.J.A.K. = Gustave Courbet, Paul von Ravenstein, Ferdinand Hodler, Caspar David Friedrich, Felix Bürgers, Iwan Schischkin, Sven Welper, Samuel Birmann, Joseph Anton Koch.

4 The spectrum ranges from works in XS format measuring 50 × 40 cm to works of over 5 meters in length.

5 Such details are always recorded on the reverse between the title and the year: e.g. (*Mirror*), (*Black*), (*Bastard*) etc.

6 Sven Drühl in conversation with Katharina Henkel (see note 2).

7 For more detail on the *Bastard* paintings, see Reinhard Spieler, “DJ Bastard”, in: Sven Drühl. *Artistic Research*, ed. by Oliver Zybok, exhib. cat. Zeppelin Museum Friedrichshafen; Museum der Stadt Ratingen, Bielefeld 2006, pp. 14–17.

8 For more detail on the *Undead* paintings, see Luisa Pauline Fink, “I wanna dance with somebody. Sven Drühls Gemälde zwischen Vergangenheit und Gegenwart”, in: *Kritisches Lexikon der Gegenwartskunst*, 119, 16, ed. by Detlef Bluemler and Lothar Romain, Neu-Isenburg 2017.

9 The initials S.D. are those of the artist and always set in front of those that follow. This detail distinguishes the virtual image models from other sources. It serves the artist as a means of differentiation and attribution in the database of his own works.



Installationsansicht Neue Galerie Gladbeck, 2018
Installation view Neue Galerie Gladbeck, 2018

be seen as both mountain slopes and huge breakwaters in Drühl's translations. Especially the brown-orange parts are ambiguous, for they could represent brownish rocks as well as reflections of the red sunset on the water (*S.D.G.M. II*, 2018, p. 102) A similar effect is created in two paintings showing details from a glacier photograph by Salgado: The two paintings (*S.D.S.S.*, 2016, p. 74, and *S.D.S.S. II*, 2016, p. 75), in dark blue-white and red-brown-white respectively, suggest restless water surfaces with smaller and more intense eddies and turbulences.

Drühl's most recent creation are three-dimensional works. These sculptural models of existing mountain massifs such as the Matterhorn or Mont Blanc, painted with an extremely thick application of black oil paint, are not only specifically identifiable in this new group of works, but are also reproduced in such a realistic way that even small rocky ridges are retained. Here, the concrete mountain is depicted in miniature, starting from actual nature. "The moments of abstraction are the section, the top view, the monochrome colour and, last but not least, the size."¹⁰ When set in the right light, the brush stroke becomes visible in the black surface and ultimately defines the work—this is a detail that clearly links back to the paintings of the *Undead* series. Through the sculptures, Drühl ultimately transposes his painting into space.

A closer look at his artistic oeuvre reveals that Drühl has worked on various motifs over many years, putting them aside temporarily to the benefit of others, but also picking them up again in due course—in the same technique or another, almost identical or in variations.

¹⁰ Sven Drühl in conversation with Katharina Henkel (see note 2).

And even if the impression arises that he regularly "sheds his skin" artistically, so far neither material combinations nor motifs have been abandoned completely: "All my series—whether works in varnish, with silicone, in neon, *Bastard* or *Undead* paintings—are fundamentally open, nothing is complete, works can be created again at any time."¹¹

This method of working in series means that Drühl takes his place in a long tradition dating back to Claude Monet (1840–1926). The latter's motifs, such as the Cathedral of Rouen, Waterloo Bridge in London, and especially the haystacks of his home village, which he painted at different times of the day and year and in different weather conditions over the years, became very well-known, creating one of the most comprehensive series of Classical Modernism. A series can be infinitely large, therefore, limited neither in its number of works nor in the period of its creation. Drühl's series are not designed for completion or as a cycle with a beginning and an end, either, and therefore do not have to be shown all together. Each work stands alone and enjoys its own validity.

Essential features of Drühl's landscape series are the same set task and a binding concept. The serial approach to his paintings always results in a different, novel appearance. This can be observed well when comparing the works marked *S.D.C.G.T.*: the first large horizontal-format branch paintings in varnish were created, for example, from the virtual templates of the rich *C.G.T.* pool (consisting of a multitude of branch and mountain vector files) in 2014. In the following years there were sections of these as smaller square or upright paintings numbered with Roman numerals. There are also inverted versions and horizontally mirrored as well as pure black variations. And perhaps white paintings or a neon version will be created when the time is right?

"According to my understanding, a series consists of a motif or motif fragment, which I play through again and again. I vary the technique—the *Sea of Ice* motif after Friedrich, for example, was in color first, then as different sections in white using silicone, then as a neon work in 2003, and only much later as an *Undead* painting."¹² But Drühl also extends the definition of the serial to the extent that for him "some fragments, such as a tree by Ivan Shishkin, can appear again and again over time in different paintings, like pieces of a jigsaw puzzle that I use from time to time. I believe this procedure can also be termed 'serial'—in the sense of 'partial-serial', even if that term doesn't actually exist."¹³

It remains to be seen whether Drühl will not only use the motif of branches, for example, in further combinations of materials over the coming years, painting new variations of them, or even transfer details from them into other landscape motifs and newly developed series. If he remains true to himself and continues to follow the serial principle, it is certainly to be expected.

¹¹ Ibid.

¹² Ibid.

¹³ Ibid.