

Daniel Karrer (\*1983) hat sich dem klassischen Medium der Malerei verschrieben, seine Bilder überraschen jedoch durch eine grosse Nähe zur Ästhetik digitaler Bildwelten. Seit Ende 2016 widmet er sich hauptsächlich der Technik der Hinterglasmalerei. Zwischen Wiedergaben der digitalen Bilderwelt und den Maltraditionen der vergangenen Jahrhunderte spiegeln Karrers Gemälde das aktuelle Bildgedächtnis.

Der Computer ist neben der Farbe und dem Pinsel sein wichtigstes Werkzeug. Es entstehen fortlaufend neue Entwurfscollagen am Photoshop. Dabei schöpft er aus dem sich ständig erweiternden Archiv aus Reproduktionen gemalter Bilder, gefundenen Fotografien, Bilder aus Cyber-Welten etc.

Die „reale“ Herkunft der aufgenommenen Motive spielt keine Rolle. Die gemalten Objekte sind nicht (nur) als Bilder von Objekten zu lesen, sondern eher als Simulakren: Bildhüllen, deren Zweck nicht darin besteht, etwas abzubilden, sondern das Abbilden selbst vorzuführen. Im ewigen Spagat zwischen gegenständlicher und ungegenständlicher Malerei.

---

Ausschnitt aus dem Text "On Screens" von Aoife Rosenmeyer, Collection Cahiers d'Artistes 2015

*... Die Gemälde von Daniel Karrer bieten eine andere Erlebnisqualität, anhand derer sich über das im Schwebezustand zwischen realen und mediatisierten Welten verbrachte Leben nachsinnen lässt. Sie imitieren keine digitale Erfahrung – weit gefehlt –, sondern nutzen vielmehr Farbe, um einer Angelegenheit Ausdruck zu verleihen, der keine Gestalt zu eigen ist. Karrer malt enigmatische Objekte, die geerdet und verständlich erscheinen können oder unergründlich. Diese Dinge ähneln Avataren – Hüllen, die sich durch den Nutzer (den Betrachter) füllen lassen – und sind für Karrer ein Baustein, der sich zu grösseren Kompositionen zusammenfügen lässt. Jetzt, da gewissermassen jedwede Anzahl an Dimensionen möglich ist, hinterfragen die Arbeiten die Natur der Dimensionen. Sie untersuchen, was Sinneseindruck bedeutet – sei dies Berührung, Geruch oder Anblick –, wenn ein so grosser Teil unseres Bewusstseins darauf ausgerichtet ist, das Virtuelle zu erfassen. Und sie untersuchen, worin Körperlichkeit besteht, wenn Körper und Identitäten auf einer Seite des Bildschirms neu definiert oder neu imaginiert werden können, während der Verstand in dem biologischen Material hinter Tastatur oder Konsole festsitzt.*