

Zeitschrift: Collection cahiers d'artistes
Herausgeber: Pro Helvetia
Band: - (2015)
Heft: 129

Artikel: On Screens
Autor: Rosenmeyer, Aoife
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-846770>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 20.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

**Aoife
Rosenmeyer**

On Screens

THE
JOURNAL OF
THE
ROYAL ANTHROPOLOGICAL INSTITUTE

ON
SCIENCE

Aoife Rosenmeyer

On Screens

on page 48

On Screens

Sieh dir das Surface Web an: all das Gelaber, all die Sachen, die man kaufen kann, all die Spammer und Spieler und Surfer, wie sie sich verzweifelt abstrampeln in dem, was sie Wirtschaft nennen. Während es hier unten, irgendwo tief im Deep Web, einen Horizont geben muss zwischen codiert und uncodierbar. Einen Abgrund.

Thomas Pynchon, *Bleeding Edge*¹

Eine grossformatige Leinwand zeigt einen blauen Raum, in dem ein weisses Tuch über einen Tisch ausgebreitet ist und alles auf diesem bedeckt → S. 28/29. Ein rotes Seil durchzieht die Köpfe von vier rudimentär ausgeführten Pollern, die den Tisch umgeben, es bildet eine Acht, deren Linien sich oberhalb des Tisches kreuzen. Durch drei grosse Fenster im Hintergrund erblickt man eine andere Szene: eine diffus erscheinende Grotte oder möglicherweise ein Aquarium, vielleicht sogar einen Wald. Einzelne Elemente dieser Komposition sind detailreich ausgeführt, so erinnern die Schatten auf dem Tischtuch an den Faltenwurf von Marmorskulpturen des 18. oder 19. Jahrhunderts. Verglichen damit sind die Poller roh, zügig und mit lockerer Hand ausgeführt, sodass die blassblaue Farbe auf die Leinwand herabtropft. Wie sie so in der Luft schweben, haben ihre Profile mit den Löchern für das Seil etwas mit Philip Gustons kaltäugigen Mitgliedern des Ku-Klux-Klans gemeinsam. Wenn wir dieses Werk als Beispiel nehmen, dann ist Daniel Karrers Malweise enigmatisch, zuweilen chaotisch und absurd.

Je mehr wir von Karrers Werk betrachten, desto mehr verblüfft sein Vokabular. Mit grossen und kleinen Formaten, auf Holzplatte wie auf Leinwand, zumeist in Öl, aber auch in Lack und Acryl, formulieren Karrers Bilder Momente, die keiner vertrauten Logik unterworfen sind. Einige sind komplex und verwirrend, andere einfach und ruhig. Bei ihrer Abbildung der zeitgenössischen Medienwelt bauen diese Landschaften, Stilleben und Porträts in besonderer Weise auf den Maltraditionen des vergangenen Jahrhunderts auf. In einem Medium, dem längst schon die Hegemonialmacht abhanden gekommen ist, gilt ihr Bemühen der Topografie eines nicht abbildbaren Territoriums, um etwas von seinem Wesen her Flüchtiges festzuhalten.

Welchen Herausforderungen begegnet die Malerei heute? Angesichts eines Überangebots an Bildern und der unzähligen, immer präziseren bilderzeugenden Verfahren kämpfen die Maler um Relevanz. Viele haben sich von dem Medium abgewandt oder schaffen Werke, die sich nur vage mit den Werken ihrer Vorläufer in Verbindung bringen lassen. Dennoch entwickelt sich die Gattung fort und dies wie zuvor als Antwort auf sich wandelnde Kontexte. Robert Fleck erläuterte kontemporäre Problemstellungen der Malerei, indem er verschiedene Hauptentwicklungslinien des letzten Jahrhunderts herausarbeitete. Allem voran ist hier der Übergang vom Figurativen zum Abstrakten zu nennen, der zunächst zu einem Festhalten an der Zweidimensionalität des Malgrunds führte. Mehrere Jahrzehnte später belebten Maler wie Peter Doig das Genre der Landschaftsmalerei neu, indem sie entscheidend daran beteiligt waren, eine neue

¹ Thomas Pynchon, *Bleeding Edge*, dt. von Dirk van Gunsteren, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2014, S. 452.

Form des Bildraums zu schaffen. Wie Fleck ausführt, wird die Verortung von Gestalten und Oberflächen in ihrer Beziehung zueinander innerhalb ein- und desselben Bildraumes offengelassen, was einer kleinen Revolution gegenüber der modernistischen Überzeugung des letzten Jahrhunderts gleichkommt, der zufolge just dieser Effekt nicht zulässig war.² Andere entscheidende Entwicklungen, auf die Fleck verweist, sind – wenig überraschend – Andy Warhols Zusammenführung von Massenmedien und Malerei oder Gerhard Richters Verknüpfung von Fotografie und Gemälde, ganz zu schweigen von der Erweiterung des malerischen Potenzials, die Richter und andere (beispielhaft: Sigmar Polke) vornahmen, indem sie die mechanische Bildproduktion aufgriffen – etwa durch Projektions- oder Druckverfahren – und wie dies ihre Ergebnisse transformierte.

Diese jüngere Geschichte lässt sich an Karrers Arbeiten ablesen – mitsamt der Freiheit, die das «Bad» Painting gewährt. Es ist wohl davon auszugehen, dass ursprünglich Marcia Tucker vom New Museum in New York diese Malerschule anlässlich einer 1978 von ihr kuratierten Ausstellung benannte. Sie beschrieb sie als «gute Malerei, deren Kennzeichen in einer Deformation des Gegenständlichen, einer Mischung kunsthistorischer und kunstfremder Ressourcen sowie fantasievollen und respektlosen Inhalten bestehen»³. Dies könnte für viele der heute produzierten Kunstwerke gelten. Dabei erfolgte dreissig Jahre später eine Neueinordnung der Schule durch eine Ausstellung im Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig (MUMOK) in Wien. Hierbei wurde einem Katalogtext von Susanne Neuburger zufolge die Behauptung aufgestellt, das Bad Painting sei eine alternative, tolerantere Bewegung gewesen, die parallel zu den gefälligeren Formen existierte. Zu ihren Stilmitteln gehörten die Einbeziehung von Kitsch, Übermalungen, Banalität und ein spielerischer Umgang mit der Möglichkeit des Scheiterns.⁴ Obwohl Karrer – oft innerhalb desselben Werks – absichtlich mehr oder weniger kunstfertig beziehungsweise naturalistisch malt und somit dieser Gruppierung zugerechnet werden könnte, kann er wiederum nur wenig tun, was heute als «inakzeptabel» gelten würde. Demgegenüber betont Neuburgers Ko-Kuratorin Eva Badura-Triska auch die produktive Dynamik des Widerstands bei den für die Ausstellung ausgewählten Künstlern. Von Giorgio de Chirico über Magritte bis zu John Currin bekannten sich diese Künstler sämtlich zur Malerei (wenn auch nicht alle über ihre gesamte Karriere hinweg) und dies zu einer Zeit, in der sie als altmodisch oder als irrelevant galt. Badura-Triska zufolge stellt ihre Malerei vielfach eine Reflexion über das Potenzial und die Möglichkeiten des Mediums dar. Statt aber Illusionen zu nähren, wollen sie schonungslos das Unvermögen der Malerei und die Unmöglichkeit einer Erfüllung der an sie geknüpften Erwartungen offenlegen – wobei es sich vielmehr um Unzulänglichkeiten und

2 Robert Fleck, *Die Ablösung vom 20. Jahrhundert. Malerei der Gegenwart*, Wien: Passagen 2013, S. 25.

3 Marcia Tucker, Presseerklärung zu der Ausstellung Bad Painting im The New Museum (1978), online verfügbar unter: http://archive.newmuseum.org/index.php/Detail/Occurrence/Show/occurrence_id/5 (zuletzt abgerufen am 14. Januar 2015).

4 Susanne Neuburger, «Das erste und das letzte Bild», in: *Bad Painting – good art*, anlässlich der Ausstellung Bad Painting – good art im Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien (6. Juni – 12. Oktober 2008), hrsg. von Eva Badura-Triska und Susanne Neuburger, Köln: DuMont 2008, S. 22.

Beschränkungen jedweder Kunstform handelt. Konsequenterweise erscheint ihnen auch der Wechsel zu einem anderen Medium als sinnlos, denn dieser wäre bar allen Nutzens.⁵

Wenn also die Objekte und Figuren in Karrers Arbeiten ebenso zu flottieren wie eine gewichtsbefrachtete Körperlichkeit aufzuweisen scheinen, können wir dies im Sinne von Doigs neuartigen Bildräumen interpretieren. Karrers Verwendung digitaler Werkzeuge, das Skizzieren in Photoshop und die Projektion der Ergebnisse auf seine Leinwände, weist ihn als Erben von Richter und Polke aus. Gleichwohl besitzt vielleicht ausgerechnet das, was die Malerei derzeit irrelevant werden lassen könnte – die aktuelle Vorherrschaft des Bildschirms –, die grösste Bedeutung für Karrers Arbeit, wodurch aber sein Wissen um jene Vorgänger nicht heruntergespielt werden soll. Die flache Oberfläche des Gemäldes kann nicht die Masse an leuchtenden flachen Oberflächen ausser Acht lassen, die Besitz von unserem Leben ergreifen, indem sie Zugang zum Internet und zu anderen Medien bieten. «Post-Internet» ist das aktuelle Schlagwort für eine ganze Reihe künstlerischer Sünden. Ein Ausdruck, der vage genug bleibt und für seine Zeit ausreicht, um Griffigkeit zu erlangen. Wörtlich bedeutet die Bezeichnung nicht mehr als Kunst, die nach dem Aufkommen des Internets geschaffen wurde und auf dessen Nutzung beruht. Darüber hinaus weist sie jedoch auch viele mögliche negative Konnotationen auf, wie diejenige, die Schaffung von Kunstwerken habe am besten als digitale Reproduktion zu gelten.⁶

Viele Bilder von Daniel Karrer hätte es weder vor dem Internet noch vor den zeitgenössischen Grafiktechnologien geben können. So porträtiert er beispielsweise in *Untitled* (2014) → S. 32 eine Umwelt, in der zwei aufrechte Oberflächen unterschiedliche Bilder zeigen. Isoliert voneinander stehen jene Bilder in ihren Umgebungen, einem grauen Nichts mit symbolischem Horizont. Diese Arbeit ist nicht für die Betrachtung auf einem Bildschirm gedacht, denn dabei gingen nicht nur die Kontraste zwischen den ruhigen Bildern auf den «Bildschirmen» im Hintergrund und die heftige Unruhe des vielfarbigen Wassers verloren, das in einem im Vordergrund befindlichen Becken tost, sondern auch die Details des in leuchtenden Farben gemusterten Stoffs, der über die mondbeschiedenen Berge auf einem der Bildschirme drapiert ist und so weit herabfällt, dass er in die wilden Wassermassen im Vordergrund eintaucht. Nichtsdestotrotz bezieht sich das Werk auf die Betrachtung von Bildschirmen und Umgebungen, denen wir dort begegnen. Vor allem Computerbildschirme, sowohl grosse als auch kleine, geben eine Fülle verschiedenartiger Bilder wieder, die unterschiedliche Dimensionen mit sich bringen. Sie können als Film das Fenster zu einer anderen Welt sein oder flache Leinwände. Spiele können labyrinthisch verschlungen oder begrenzt sein, Seiten sind wie diejenigen eines Buches angeordnet oder als verlängerter Bildschirminhalt, der Informationsstrom kann chronologisch fliessen

5 Eva Badura-Triska, «Wer wird wann, warum und inwiefern zum Bad Painter?», in: ebd., S. 48.

6 Siehe Brian Droitcour, *The Perils of Post-Internet Art*, in: *Art in America*, November 2014, auch online verfügbar: <http://www.artinamericamagazine.com/news-features/magazine/the-perils-of-post-internet-art/> (aufgerufen am 14. Januar 2015).

oder auf verlinkten Seiten gesammelt sein. Mit CAD-Programmen, die die Visualisierung von Szenarios ermöglichen, welche ausserhalb des Bildschirms unmöglich sind, erweitern sich laufend die grafischen Möglichkeiten. Zudem sind die über das durchsuchbare Internet verfügbaren Daten augenfällig, doch ihre Verteilung ist undurchsichtig, und dies sogar, ohne das Deep Web in Betracht zu ziehen, dessen die meisten Internetnutzer niemals gewahr werden. Der Bildschirm ist der Kaninchenbau, in den wir nun regelmässig hineinfallen wie Alice, und dessen entferntester Winkel niemals sichtbar ist.

Karrer kartiert diesen schwankenden Untergrund mithilfe eines antithetischen Mediums: Was die Malerei bietet, sind festgelegte Parameter, mit denen er Metaphern für etwas kreiert, was sich anderswo im Fluss befindet. Einige der in seinen Gemälden wiederkehrenden Motive kommen hierfür als Werkzeuge in Betracht, so die Nutzung von Schleiern oder Stoffen, die Wiederholung der einfachsten dreidimensionalen Bausteinformen, Fenster und Bildschirme oder das Wechselspiel von Textur und Volumen. Er untersucht Motive einzeln oder in einfachen Kombinationen, bevor sie zu Elementen umfangreicherer Arbeiten mit Ensembles werden, die auf aktuelle Wahrnehmungsproblematiken reagieren. So sind beispielsweise in *Untitled* (2014) → S. 20 einige ungenau umrissene Inseln oder andere Landmassen in eine hauchdünne Umhüllung eingeschlossen. Demgegenüber werden in Werken wie *Untitled* (2014) → S. 9 Stoffe gezeigt. Hier ist ein weisses Viereck über einen Holzklotz drapiert. Die letztere Form beginnt an der Unterseite des Werks als flacher Holzgrund, der mit Lack überzogen wurde, gewinnt dann weiter oben durch die Hinzufügung von Farbe an Dreidimensionalität, um ein Objekt in Zentralperspektive zu schaffen.

Eine im Schnelldurchlauf vorgenommene, unsystematische Kunstgeschichte des Motivs der Verschleierung mittels Stoff oder anderem Material enthält möglicherweise die 1752 von Antonio Corradini in Neapel geschaffene *Modestia*. Die Skulptur steht in der Tradition des aus Stein gehauenen Faltenwurfs, welcher hier das ausserordentliche Geschick des Künstlers belegt und, paradoxerweise, zugleich die Sinnlichkeit des Fleisches darunter verstärkt. (Erörterungen der Verschleierung von Kopf oder Körper ergeben im Allgemeinen ein Patt bezüglich der Frage, ob ein Schleier den darunter befindlichen Körper nun verbirgt oder akzentuiert.) Ein vergleichbares Paradoxon ist bei den verhüllten Skulpturen von Christo und Jeanne-Claude im Spiel. Das begrenzte und befristete Abdecken von Gebäuden, Terrains und Objekten kann jene sichtbar machen oder sie verbergen und hierdurch etwas anderes sichtbar werden lassen. Wie Andreas Huyssen über *Wrapped Reichstag* (1971–95) schreibt: «Aus konzeptueller Warte hatte die Verhüllung des Reichstags eine andere heilsame Wirkung: Sie dämpfte die Stimme der ‚Politics as Usual‘, liess die Erinnerung an die von seinen Fenstern aus gehaltenen Reden, die auf seinem Dach gehissten deutschen oder sowjetischen Flaggen verblassen und die offizielle politische Rhetorik in seinem Inneren verstummen.»⁷ Um zu Lewis Carroll

⁷ Andreas Huyssen, *Present Pasts – Urban Palimpsests and the Politics of Memory*, Stanford: Stanford Univ. Pr. 2003, S. 35f.

zurückzukehren: Stets lenkt das Grinsen in der Luft die Aufmerksamkeit auf die abwesende Cheshire-Katze.

Die Dokumentation der grossräumigsten Projekte von Christo und Jeanne-Claude verleiht Werken wie *Running Fence, Sonoma* und *Marin Counties, California* (1972–76) den Anschein der Künstlichkeit. Die mit Bleistift ausgeführten Entwurfszeichnungen scheinen greifbarer als die Stoffbahn, die sich auf den Fotografien des realisierten Projekts über das Terrain schlängelt. Die Erzeugung einer artifiziellen Alternative ist heutzutage bedeutend einfacher, indem man schlicht von Google oder anderen Anbietern zur Verfügung gestellte Geländedaten nutzt und mithilfe leicht zugänglicher Programme manipuliert. Das Grundinventar von Photoshop sind Masken und Filter. Doch digitale Oberflächen können kein Palimpsest sein; zwischen der Erzeugung der Oberfläche und den Angaben zur Tiefe besteht eine Trennung.⁸ Dies ist der Kontext, in dem Daniel Karrer agiert. Er ist mit der Widersprüchlichkeit eines Mediums konfrontiert, das unter visuellen Aspekten unendliche Dimensionen bietet oder unerbittliche Flachheit. Dasselbe Medium verspricht unmittelbaren Zugriff auf Informationen und Wissen, doch wie dieser zugeteilt wird, ist keineswegs transparent. Das Internet birgt das Potenzial für einen gleichberechtigten Zugriff, liefert diesen jedoch nur selten.

Versuche, diese schizophrene virtuelle Umwelt zu beschreiben, stellen sie üblicherweise mittels der Termini verschlungener Spielwelten als Science-Fiction-Landschaft oder als urbane Dystopie dar – allesamt Tropen, die uns hinlänglich bekannt sind. Treffender beschreibt Thomas Pynchon in seinem Roman *Bleeding Edge* das Internet als einen «riesigen, wimmelnden, geknüpften und entknüpften Gobelin».⁹ 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 Bausatz, 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 fest sitzt.

8 Bemerkenswerterweise werden bei Photoshop Punkte oder Linien, die ein Bild unschärfer werden lassen, als «Rauschen» bezeichnet, das durch Glättung und Säuberung des Bildes zum Schweigen zu bringen ist. Bekannt sein sollte auch, dass wir beim Surfen im Internet eine Spur unserer Bewegungen hinterlassen – einen digitalen Fingerabdruck – auch wenn es sich hierbei im Wesentlichen nicht um eine grafische Spur handelt.

9 Thomas Pynchon, *Bleeding Edge*, S. 397.

Aoife Rosenmeyer

On Screens

auf Seite 41

On Screens

These days you look at the surface Web, all that yakking, all the goods for sale, the spammers and spielers and idle fingers, all in the same desperate scramble they like to call an economy. Meantime, down here, sooner or later someplace deep, there has to be a horizon between coded and codeless. An abyss.

Thomas Pynchon, *Bleeding Edge*¹

A large, wide canvas shows a blue room, where a white cloth is draped over a table covering what is on it. → p. 28/29 A red cord is laced through the top of four rudimentary bollards placed around the table, threading a figure eight that crosses above the table. In the background three tall windows look out on another scene, an indistinct grotto or perhaps an aquarium, maybe even a forest. Elements of the composition are carefully detailed; the shadows on the tablecloth are reminiscent of drapery on marble sculpture of the 18th or 19th century. The bollards, in comparison, are crude, swiftly and loosely painted so that pale blue paint drips down the canvas. Hovering in the air, their profiles with the holes for the cord have something in common with Philip Guston's dead-eyed Ku Klux Klansmen. If we take this work as representative, Daniel Karrer's painting is enigmatic, at times chaotic and absurd.

The more we see of Karrer's work, the more baffling his vocabulary. Large scale and small, on board as well as canvas, mostly in oil, but also in enamel and acrylic, Karrer's pictures frame instants that are not governed by any familiar logic; some are complex and confusing, others simple and calm. In mapping the contemporary media environment, these landscapes, still-lives and portraits build in particular on painting traditions of the past century. They attempt a topography of a territory that cannot be charted, to fix something intrinsically fleeting, in a medium that has long since lost its hegemony.

What are the challenges for painting today? In the face of a surplus of images and countless, ever more detailed image-making techniques, painters struggle for relevance, and many have abandoned the medium or create works that can only loosely be associated with the works of their forebears. Nonetheless, the discipline continues to evolve, as before, in response to changing contexts. Robert Fleck's elucidation of the contemporary problematics of painting highlights several key evolutions over the past century, particularly the move from figuration to abstraction, which first brought about an insistence on the two-dimensionality of the painting ground. Several decades later, painters like Peter Doig reinvigorated the landscape genre, crucially creating a new form of pictorial space: 'The position of figures and surfaces in relation to each other within the space of the same image is kept open. This is a minor revolution as regards the Modernist conviction of the last century, according to which this very effect should not be allowed.'² Other decisive developments Fleck points out include, unsurprisingly, how Andy Warhol united mass media and painting, or how Gerhard Richter weds photography and painting, not to mention how Richter and others, such as

¹ Thomas Pynchon, *Bleeding Edge* (London: Jonathan Cape, 2013), p. 357

Sigmar Polke, extended the potential of painting by embracing mechanical image production—projection or printing, for instance—and how this transformed their output.

This recent history is legible in Karrer's work, along with the freedom that 'Bad' Painting permits. It seems likely that Marcia Tucker of the New Museum in New York initially identified this school of painting for the show she curated in 1978, describing it as 'good painting, which is characterized by deformation of the figure, a mixture of art-historical and non-art resources, and fantastic and irreverent content'.³ This could apply to much of the art produced today, though an exhibition thirty years later at the Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig (MUMOK) in Vienna reframed the school, suggesting, according to a catalogue text by Susanne Neuburger, that bad painting has been an alternative, more catholic movement running in parallel to more palatable forms. Its devices include engaging with kitsch, overpainting, banality and playing with the possibility of failure.⁴ While Karrer knowingly paints in more and less skilful or naturalistic fashions, often within the same work, and could thus be aligned with this grouping, he can, again, do little that would now be viewed as "unacceptable". On the other hand, Neuburger's co-curator Eva Badura-Triska also highlights a productive dynamic of resistance among the artists selected for the exhibition. Ranging from Giorgio de Chirico via Magritte to John Currin, these artists committed to painting—though not all throughout their careers—at a time when it was *démodé* or viewed as irrelevant. 'In many cases, their own painting is a reflection on the potential and possibilities of the medium, but instead of entertaining illusions, they aim to ruthlessly reveal the incapacity of painting and the impossibility of the expectations placed on it—which are in fact the weaknesses and limits of all art. Consequently, they also see no sense in switching to a different medium, as this would be of no use.'⁵

So, when the objects and figures in Karrer's works are as likely to float as they are to have weighted corporeality, we can read this in terms of Doig's new forms of space. Karrer's use of digital tools, sketching in Photoshop and projecting the results onto his canvases builds on the legacy of Richter and Polke. Nevertheless, the very thing that might now make painting irrelevant—the contemporary prevalence of the screen—is perhaps of most significance to Karrer's practice, though without downplaying his awareness of those precedents. The flat surface of painting cannot ignore the multitude of glowing flat surfaces that occupy our lives, providing access to the Internet and other media. "Post-Internet" is the current buzzword for a variety of artists' sins, a phrase that remains vague enough, and sufficiently of its time, to have gained traction. Literally the moniker means no more than art made after the

2 Robert Fleck, *Die Ablösung vom 20. Jahrhundert: Malerei der Gegenwart* (Vienna: Passagen Verlag, 2013), p. 25. (translation by the author)

3 Marcia Tucker, press release for the 1978 exhibition 'Bad Art' at The New Museum, press release online: http://archive.newmuseum.org/index.php/Detail/Occurrence/Show/occurrence_id/5 (accessed 8 January 2015)

4 Susanne Neubauer in 'Bad Painting good art', Cologne, DuMont Buchverlag, 2008, p. 22.

5 Eva Badura-Triska in *ibid.*, p. 48.

advent of the Internet and informed by its use, though it has plenty of possible negative connotations too, such as the creation of art best viewed as a digital reproduction.⁶ Many of Daniel Karrer's images could not have existed prior to both the Internet and contemporary graphic technologies. In *Untitled* (2014), for example, → p. 32 he portrays an environment in which two upright surfaces host different images. These images are physically unconnected to each other and their surroundings: a grey nothingness with token horizon. This work is not made to be viewed on a screen. There, not only would the contrasts between the smooth images on the "screens" towards the back and the rough tumult of multicoloured water in a foreground whirlpool be lost, but also the subtleties of the bright patterned cloth draped over moonlit mountains on one of the upright screens and dropping down to dip into thrashing water in the foreground. Nonetheless, the work is informed by viewing screens and the environments we encounter there. Computer screens in particular, large and small, host a multiplicity of images proposing different dimensions. They can offer film's window into another world, or they can be flat canvases. Games can be labyrinthine or confined; pages are arranged like those of books or elongated scrolls; information can flow chronologically or be stacked on linked pages. Graphic possibilities are ever expanding, with CAD programmes enabling the visualisation of scenarios impossible off the screen. Additionally, the information available on the searchable Internet is evident but its distribution opaque, without even considering the deep web that most Internet users never perceive. The screen is the rabbit hole down which we now regularly fall, like Alice, its furthest reaches never visible.

Karrer maps this unstable ground using an antithetical medium: what painting offers are fixed parameters with which he makes metaphors for that which is continually in flux elsewhere. Several recurring motifs in his paintings can be considered as tools for this, such as the use of veils or cloths, the repetition of the most basic three-dimensional block forms, windows and screens, or the interplay of texture and volume. He investigates motifs singly or in simple combinations, before they become elements of larger ensemble works responding to recent problems of perception. A pair of loosely defined islands or other landmasses are encased in a gauzy covering in *Untitled* (2014) → p. 20, for example, whilst cloths appear in works like *Untitled* (2014) → p. 20, in which a white square is draped over a block of wood. The latter form begins at the bottom of the work as a flat wood ground which has been glazed with enamel, then takes on three-dimensionality, as colour is added higher up to make an object in one point perspective.

A swift, unsystematic art history of the motif of covering, by cloth or otherwise, might include Antonio Corradini's *Modesty* of 1752 in Naples, a sculpture in the tradition of carving drapery that demonstrates the artist's extraordinary

⁶ See: Brian Droitcour, 'The Perils of Post-Internet Art', *Art in America*, November 2014, also available online: <http://www.artinamericamagazine.com/news-features/magazine/the-perils-of-post-internet-art/> (accessed 8 January 2015)

skill and also, paradoxically, enhances the sensuality of the flesh underneath. (Discussions of veiling the head or body tend towards stalemate over whether a veil obscures or highlights the figure beneath.) A similar paradox is at play in Christo and Jean-Claude's wrapped sculptures. The contingent and temporary covering of buildings, land and objects can make their subjects more visible, or hide them, and in hiding them make something else hidden become visible. As Andreas Huyssen writes about *Wrapped Reichstag* (1971–95), 'Conceptually, the veiling of the Reichstag had another salutary effect: it muted the voice of politics as usual, the memories of speeches from its windows, of the raising of German or Soviet flags on its roof and of the official political rhetoric inside.'⁷ To return to Lewis Carroll, the grin in the air draws attention to the absent Cheshire Cat.

Documentation of Christo and Jean-Claude's largest projects gives pieces such as *Running Fence, Sonoma and Marin Counties, California* (1972–76) the appearance of artificiality; their preparatory drawings in pencil seem more concrete than the fabric line that snakes over the terrain in photographs of the realised project. An artificial alternative is infinitely easier today, just by using terrain data supplied by Google or others and manipulating it with readily accessible software. Masks and filters are the stock in trade of Photoshop. Yet digital surfaces can be no palimpsest; there is a disjunction between the creation of a surface and the indication of depth.⁸ This is the context within which Daniel Karrer operates. He is confronted with the paradox of a medium that, visually speaking, offers infinite dimensions or unrelenting flatness. That same medium promises instantaneous access to information and knowledge, but its distribution is far from transparent. The Internet has the potential for democracy of access but rarely delivers it.

Attempts to describe this schizophrenic virtual environment tend to imagine it in labyrinthine gaming terms, as a science fiction landscape, or urban dystopia, all tropes we already know. In the novel *Bleeding Edge*, Thomas Pynchon more aptly identifies the Internet as an 'unquiet vastly stitched and unstitched tapestry'.⁹ Daniel Karrer's paintings offer a different quality of experience with which to reflect upon lives spent in limbo between real and mediated worlds. They do not imitate a digital experience—far from it; instead they use paint to make a possible manifestation of something that has no form. Karrer paints enigmatic objects that can appear grounded and comprehensible, or inscrutable. These things are akin to avatars, shells that can be filled in by the user—the viewer—and a kit of parts for Karrer to assemble into larger compositions. These works question the nature of dimensions, now that any number of dimensions is in some sense possible. They consider what sensation, be that touch, smell or vision, means

7 Andreas Huyssen, *Urban Palimpsests and the Politics of Memory*, Stanford, Stanford University Press, pp. 35–36.

8 It is worth noting that dots or lines that render an image less clear are called 'noise' on Photoshop, to be quietened by smoothing and cleaning up the image. It should also be clear that we leave a trace of our movements—a digital fingerprint—when browsing the Internet, though this is not primarily a graphic trace.

9 Thomas Pynchon, *Bleeding Edge* (London, Jonathan Cape, 2013), p. 312.

when so much of our consciousness is devoted to appreciating the virtual. And they consider what corporeality is when bodies and identities can be redefined or re-imagined on one side of the screen while brains remain fixed within the biological material behind the keyboard or console.