Liebe Besucherinnen und Besucher, Willkommen hier in der Vebikus Kunsthalle Schaffhausen.

In diesem Raum, in welchem wir uns befinden, zeigt Daniel Karrer seine Malereien. Die heute ausgestellten Bilder wurden mit der Technik der Hinterglasmalerei gemalt, welcher sich Daniel Karrer seit 2016 verschrieben hat. Es handelt sich dabei um eine Technik, welche den Denkprozess der Malerei umgekehrt. Das, was wir zuvorderst sehen, wenn wir das Bild betrachten, war für den Künstler, als er das Bild vollendete, zuhinterst.

Wenn ich diese Gemälde betrachte, will ich gleich wissen, wie sie gemacht wurden. Bei genauerer Betrachtung erschliesst sich der Prozess zum Teil, doch jedes der Gemälde funktioniert wieder anders. Die Farbe wurde zum Teil weggekratzt, bei manchen Bildern lässt die Farbe das Licht durch, sodass wir, wenn wir das Bild von der Seite betrachten einen grünen Schimmer sehen, welcher auf die Wand dahinter fällt. Dieser grüne Schimmer findet sich bei einigen der ausgestellten Bildern, ich möchte sie einladen, sich später darauf zu achten.

Einige Bereiche dieser Bilder sind sogar durchsichtig, wodurch farbige Schatten entstehen, welche die Oberflächlichkeit der Malerei befragen und ihr eine mögliche dritte Dimension anbieten.

Die Hinterglasmalerei hat einen grossen Einfluss auf die Art der Motive, welche Karrer erarbeitet. Er mischt analoge und digitale Verfahren und malt jeweils so lange, bis er das erste Mal überrascht wird. Dadurch, dass die Arbeiten hinter eine glatte Oberfläche gesperrt sind erinnern sie an hochaufgelöste Displays, doch es bleibt nicht bei diesem "geschleckten" denn ich finde immer wieder genug, was mich irritiert. Mal meine ich, ein Rendering, eine digitale Skizze für ein Videogame zu erkennen, welches auf ein blaues, herausgekrätzeltes Keramikmuster trifft. In einem anderen Bild hingegen meine ich den in der Luft treibenden Plastiksack aus dem Film "American Beauty" zu erkennen. Es ist ein Spiel mit Schärfe und Unschärfe, in welchem glatte Verläufe auf die Habtik eines groben Pinselstriches treffen. Einige der Bilder funktionieren wie Collagen, erinnern mich an die Banane von Andy Warhol und das Cover von Velvet Underground, während das Gemälde daneben von der Farbgebung her an das Sklavenschiff von William Turner erinnert. Die Betrachtung dieser Bilder macht mir bewusst, wie viele Bilder ich nur von Screens kenne.

Nicht verwunderlich ist es also, dass Daniel Karrer seine Arbeit der "Virtuellen Romantik" zuschreibt. Virtuelle Romantik? Man könnte da an ein Dating App denken, doch das trifft es nicht so richtig, vielmehr geht es um das Zusammenspiel von digitalen künstlerischen Prozessen und sinnlicher Wahrnehmung. Dieser Fokus auf die sinnliche Wahrnehmung

hat in der modernen konzeptionellen Kunst nicht immer den besten Stand, der Bezug auf die Ära der Romantik, in welcher die Empfindungen mit grosser Ernsthaftigkeit behandelt wurden macht daher Sinn. Diese Arbeiten sind allerdings weit von altmodischen Konventionen entfernt, sondern zeigen und behandeln, dass sie das Produkt von einem wechselwirkenden digitalen und analogen Prozess sind.

Im Raum nebenan zeigen Livia di Giovanna und Christoph Eisenring die ortsspezifische Arbeit "Another Splash".

Diese Arbeit zeigt die Aufnahme eines leeren Pools, welcher aus der Vogelperspektive aufgenommen wurde. Diese Perspektive der Fotografie erinnert mich sofort an Google Maps, da sie aus grosser Höhe mit einer Drohne aufgenommen wurde. Die Ästhetik dieser Drohnenfotografie verbinde ich mit einer zugänglichen, digitalisierten Welt, in welcher ich mich mit Hilfe meines Smartphones orientieren kann. Diese Art von extremer Aufsicht konfrontiert mich aber auch mit meiner Unfähigkeit, mich ohne GPS und digitalen Hilfsmittel zu orientieren. Karte und Gebiet stellen unterschiedliche Ansprüche.

Ich möchte Sie ermutigen, falls Sie es noch nicht getan haben, diesen Pool später unbedingt noch zu betreten, denn es stellt sich dabei eine höchst irritierende Auseinandersetzung mit dem Raum ein. Meine Wahrnehmung kippt ständig, schaue ich quer durch den Raum, glaube ich plötzlich, einen echten Abfluss zu erkennen, bewege ich mich hingegen zur Treppe hin, welche in den Pool führt, so kippt diese ständig hin und her. So entsteht bei mir eine Auseinandersetzung damit, wie ich Raum und Perspektive wahrnehme. Ein interessantes Gefühl stellt sich ein, wenn ich mich in der Mitte des Raumes befinde. Die Stahlträger, welche hier von der Decke in den Raum hinein ragen verstärken die niedrige Decke und drücken von oben auf mich herab. Wenn ich dann allerdings wieder nach unten schaue, fühle ich mich wieder, als würde ich 20 Meter über dem Pool schweben.

Es gibt Momente, in welchen ich mich fast eingeklemmt fühle, immer wieder stellt sich mir die Frage, worauf ich überhaupt stehe. Auf dem Wasser? In der Luft?

Der Name der Arbeit, "Another Splash" erinnerst mich an "A bigger splash", das berühmte Gemälde von David Hockney. Doch während Hockney's Gemälde das Wasser und den Moment nach dem Sprung in den Vordergrund rückt, thematisiert "Another Splash" die Flachheit und Leere des Pools. "Another Splash" bedeutet ein weiteres Spritzen, ein weiteres Aufsehen.

Diesen Titel könnte man zynisch oder abgeklärt verstehen, doch ich empfinde ihn eher als beruhigend. Wenn ich an meine eigene Arbeiten denke, fände ich es eigentlich ganz schön, sie einfach als einen weiteren Spritzer in dem riesigen Pool der Kunst zu sehen. Er muss vielleicht auch gar nicht immer grösser werden.

Im Gegensatz zu den Hockney's Malereien, welche das Gefühl des Hochsommers hervorrufen, strahlt "Another Splash" eine angenehme Kühle aus.

In dieser Kühle habe ich Zeit, mir Gedanken zu meinen Sehkonventionen zu machen. Vielleicht wage ich dabei sogar einen Gedankensprung. Für diesen brauche ich ja bekanntlich kein Wasser.

Ich möchte enden, mit dem Ende.

Mit dem Abschlussversuch, welcher Raphael Winteler im Parterre dieser Räumlichkeiten zeigt.

Zwei Zwiebeln hängen von der Decke, sie haben schon Triebe geschlagen, welche in die Luft raus wachsen aber nirgendwo so richtig Fuss fassen können. Noch vor kurzem hingen sie im Innenhof der Vordergasse 72 in der Altstadt von Schaffhausen. Aufgrund von einer Totalsanierung mussten sie ausziehen.

Was mich an dieser Arbeit fasziniert ist die Ernsthaftigkeit, mit welcher sie altägliche Gegenstände behandelt. Die Objekte, welche zum Teil länger, zum Teil kürzer mit Raphael Winteler in einer Wohngemeinschaft lebten sind Zeitzeugen, sind Produkte von gemeinsamen Projekten, von Experimenten.

Solch ein Zeitzeuge ist dieses Stuhlbein, welches an die Treppe geschmiegt da steht. Es gehörte zu einem Stuhl, welcher vor einigen Jahren im Innenhof der Vordergasse an die Ecke des Terassengeländers befestigt wurde, so dass eines der vier Beine über dem Abgrund des Innenhofes schwebte. Der Stuhl wurde über die Jahre hinweg immer instabiler, bis er schliesslich in sich zusammenfiel und in die Tiefe krachte. Ein Bein blieb oben, angemacht durch Kabelbinder, ein Teil fiel in die Dachrinne und wurde dort morsch.

Zeit ist uns ja oft rätselhaft, weil wir sie zwar in exakten nummerischen Einheiten messen, allerdings völlig anders empfinden, non-linear. Zwei hängende Zwiebeln oder ein morsches Stuhlbein haben vermutlich ein besseres Gefühl für Zeitlichkeit als wir, die manche Minuten wie Tag und manche Tage wie Sekunden wahrnehmen.

So hängt da hinter dem roten Sofa ein grosses Hemd, welches Raphael Winteler mit seiner damaligen Mitbewohnerin aus einem Sack voller Altkleider genäht hat. Ein Teil des alten Fussball Trainers lugt aus diesem Hemd hervor, es hat überlebt, ist Teil einer neuen Sache geworden. Die gegenüberliegende Projektion zeigt den Eingangsbereich der Vordergasse 72, eine Wildkamera mit Bewegungsmelder dokumentierte mehr oder weniger zuverlässig, wer in dem Haus ein und ausging.

Die eigentliche Ausstellung fand in den letzten 15 Jahren statt, was wir hier sehen, sind lediglich Zeitzeugen und der Versuch, mit dem was war, abzuschliessen.

In diesem Sinne möchte auch ich diese Rede abschliessen und wünsche ihnen noch viele spannende Begegnungen mit den ausgestellten Werken. Vielen Dank.