

Spacig-hybride Bildwelten

Christoph Schirmers Werke sind ein Cross Over zwischen Malerei und virtueller digitaler Welt der Neuen Medien. An sich wären die digitalen Medien per se für den Künstler verfügbar; warum operiert er nicht *mit* und *in* ihnen allein, ohne das Vehikel Malerei zu bemühen? Im fortschrittlichen avantgardistischen Sinne wäre das die logische Konsequenz gewesen. Künstler machten sich die neuesten Technologien und Medien zu Nutze oder glaubten an ihre Progressivität und neuen Möglichkeiten, wie etwa die maschinenbegeisterten Futuristen. Die Fotografie wurde zum Avantgardemedium schlechthin für das 20. Jahrhundert ausgerufen, darauf folgten Videoinstallationen und Computerprogramme.

Schirmer „switcht“ zwischen den aktuellen verfügbaren Neuen Medien und dem traditionellen Tafelbild. Den intuitiven Arbeitsvorgang und die sinnliche Materialität bevorzugt der Künstler gegenüber den illusionären Räumen auf den flackernden Flatscreens.

Im ersten Arbeitsschritt schüttet der Künstler die Acrylfarbe auf die am Boden liegende Leinwand, wodurch abstrakte Farbzonen entstehen. Der Vorgang zeigt sich als gestisch spontan mit Zufallspotential. Diese buntfarbige Fläche bildet den Untergrund für die grafisch malerischen Motive, die zwischen Abstraktion und Figuration changieren. Ein komplexes Netzwerk, eine Collage unterschiedlicher Bildmotive und Strukturen entsteht. Zum einen resultiert sie aus Schirmers konkreter Bildvorstellung, zum andern aus dem sich fließend entwickelnden Arbeitsverlauf. An die eine Zone wird die nächste gekoppelt, die nächste wird überlagert; Freistellen, Negativformen entstehen, die den Künstler zu neuen Formenkreationen anregen. Allmählich schließt sich der Horror vacui der ursprünglichen abstrakten Farbfläche mit Figur und Form.

Christoph Schirmer verleiht dem Bild Malereicharakter, indem er die Farbe per se zur Wirkung kommen lässt. Sie dient nicht nur der Illusion von Figur und Raum, sondern ist materielle Substanz auf der Bildfläche und koloristische Attraktion. Manchmal steigert der Maler diese Haptik, indem er Zonen gleich einem Relief schafft. Sie wirken wie applizierte Tools im spacig-futuristischen Design. Genauso spacig muten die komponierten Bildräume an, die sich deutlich von konventionellen homogenen Raumdarstellungen wie Landschaft oder Interieur unterscheiden. Schirmer verschleift

mehrere Bildebenen ineinander, verdreht die Achse, fächert verkürzte Perspektiven und Schrägen in die Bildebene auf – ein räumliches Kaleidoskop entsteht. Ähnlich wie bei einem Vexierbild bewegen sich die einzelnen Bildebenen nach vorne und hinten. Ein klar differenziertes Figur-Grundverhältnis ist zugunsten einer komplexen Camouflage aufgehoben. Hinzu kommt das Moment des Gleichzeitigen. Anstelle einer konventionellen „impressionistischen“ Abbildung eines Moments, einer Situation, ein schillernder Sample.

Elementare Strukturen von 3D-Architekturgrafikprogrammen oder die von hoch entwickelten Computerspielen fließen in die Werke ein. In so manchen Bildern finden sich grafische Umsetzungen der Vektorgrafik. Hier baut das Programm etwa eine Figur aus einzelnen Vektoren auf, die ein Skelett ohne Haut ergeben, um Formen zu bemessen. Damit gewinnt der Künstler ein zeichnerisches Gegenstück zu seinen malerisch koloristischen abstrakten Bildgründen, die sich in ihrer Transparenz mit ihnen verbinden. Ein anderes dienliches Tool ist die Zoomfunktion am Computer, die im gemalten Bild zu radikalen Maßstabssprüngen und zu einer gröberen und abstrakteren Wiedergabe des Motivs führen. Dieses Phänomen erlebt auch der Betrachter, wenn er vor dem Bild steht und in Nahdistanz die einzelnen Segmente der Malerei absucht. Er befindet sich inmitten der Bildcollage, verliert sich im Strudel der Malerei. Selbst aus der Distanz übermannt einen die Bilderflut. Die Augen wechseln hektisch den Brennpunkt.

Bei Schirmer stehen Figur und Motiv für inhaltliche Aussagen. Der Maler hatte sich auch intensiv mit der griechischen Mythologie auseinandergesetzt, im Speziellen mit Ovids *Metamorphosen*. Dem digitalen Ausdruck seiner Gemälde steht die altertümlich archaische Literatur geradezu diametral entgegen. Gemein ist jedoch das metamorphotische Vorgehen, das „Sampeln“ von unterschiedlichen Figuren und Ereignissen.

Schirmer geht es keineswegs um eine modernisierte Illustration des mythologischen Stoffs, sondern um eine freie Kreation und Interpretation von unterschiedlichen Medien, Strategien und Quellen. Als „Kind der Bildschirmgeneration“ bedient sich der Künstler der zeitgenössischen technischen Tools und Informationsträger und schafft eine eigenständige komplexe neue Bildwelt.

In der letzten Zeit setzt Schirmer vermehrt ein grafisches Netzwerk ein, das sich primär im Hell-Dunkel-Kontrast definiert – schwarze Linien auf weißem Grund. Die grelle Farbpalette tritt dabei ein wenig zurück. Geometrische Formen mutieren zu diffizilen vielschichtigen Ornamenten, die dann und wann auch an Glasfenster erinnern können. Zum anderen mutieren sie zu Zeichensystemen, wiederholbaren Modulen ohne eindeutige Dechiffrierbarkeit. Die geometrischen Faltungen verwandeln das Tafelbild in ein Interface zwischen faktischer Flächigkeit und optisch illusionistischem Tiefenzug. Der Raster, der in der Moderne als ein wichtiges Vehikel der Abstraktion – von Mondrian bis Agnes Martin – eingesetzt wurde, erlebt bei Schirmer ein postmodern spacig-ornamentales Revival: ein Sample von Klimtschem Dekor und minimalistischem Hard Edge. Entscheidend ist auch in den aktuellen Bildern, trotz Schwerpunkt auf der grafischen Matrix, immer wieder eine außermalerische Farbskala, die uns an Science-Fiction Filme erinnert: Darth Vaders surrendes Laserschwert in *Star Wars* oder die glühend vibrierenden Spuren, die die futuristischen Motorräder in *Tron* zurücklegen. Schirmer ist begeisterter Mountainbiker: Aspekte von Geschwindigkeit und MTB-Design finden auch Einzug in seine Bildwelt. Das statisch klare Bild der Realität weicht einem durch Speed gebrochenem Raster. Farbe wird akustisch, erhält Sound, der eine plastisch-optisch-dynamische Form annimmt. In der Op-Art gewinnt die Farbe bei Vasarely eine optisch vibrierende Qualität, entmaterialisiert sich im fiktiven Bildraum zu glühenden Lichtpartikeln. Schon in der russischen Avantgarde sind bei Popowa, Gontscharowa und Rodtschenko ähnliche kinetische Elemente zu erkennen, die sich dann in Folge vom gemalten Tafelbild ablösen und in Naum Gabos bewegter Skulptur im Raum *Die stehende Welle* sowie später in den Positionen von Zero und Dan Flavins Neonröhren dreidimensional entfalten.

Florian Steininger, Kurator, Bank Austria Kunstforum, Wien, 2011.