

Malerisch-virtuelle Metamorphosen

„Das Medium ist nicht die Botschaft, sondern die Form, in der die Botschaft überreicht wird.“ Arthur C. Dantos Postulat entspricht sowohl einer postmodernen als auch einer klassischen medialen Kategorisierung der Kunstformen. Es setzt sich von der These des *l'Art pour l'Art* entschieden ab: In den radikalen Positionen der abstrakten Malerei, wie etwa in Ad Reinhardts *Black Paintings* mit „Endzeitstimmung“ ist das Medium mit der Botschaft deckungsgleich. Die Malerei hatte sich seit dem Beginn der Avantgarde von der Funktion als Botschafterin einer außerbildlichen Welt begonnen zu verabschieden und in ihrem Eigenbezug die Kunst als Kunst zu feiern. Nach dem Ende der Zeitrechnung der Moderne setzte wieder ein kontextuelles Verständnis in der Malerei ein, das Bezüge anderer Inhalte zuließ, sichtbar etwa in den postmodernen figurativen Malereipositionen. Jedoch waren sie alle der Malereitradition verbunden, griffen auf malerische Leistungen innerhalb des Bildgevierts vor der Avantgarde zurück, vor allem auf den figurativen Expressionismus. In der jüngeren Vergangenheit und Gegenwart trifft man aber häufig auf Beiträge, die Neue Medien und deren Inhalte und Motive als Referenzquelle für die Malerei implementieren. In Peter Weibels Ausstellung *Pittura Immedia* (1995), zum Beispiel, wurde der Focus auf das Spannungsverhältnis zwischen Malerei und den Neuen Medien gelegt. Darunter fanden sich Beispiele von David Reed, Ross Bleckner, Peter Halley oder Albert Oehlen.

Diesen Cross Over praktiziert aus der jüngeren Generation in Österreich Christoph Schirmer. Seine Gemälde sind die Botschafter der virtuellen digitalen Welt. 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 findet Schirmer in der Malerei vor und nicht auf den glatten Oberflächen der digitalen Welt.

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 in einander, 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.

Christoph Schirmer bedient sich den Darstellungsmöglichkeiten der neuen digitalen Medien. So fließen elementare Strukturen von 3D-Architekturgrafikprogrammen ein, oder die von hoch entwickelten Computerspielen. In den aktuellen 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. Vergleichbar ist dieses Seherlebnis mit dem vor den monumentalen Drip Paintings von Jackson Pollock; nur dass im Falle der All-Over-Bilder sich der Betrachter im abstrakten Netz des linearen Kosmos des Action Painters verstrickt.

Bei Schirmer stehen Figur und Motiv für inhaltliche Aussagen. Der Maler hat sich in der letzten Zeit 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 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 den zeitgenössischen technischen Tools und Informationsträgern und schafft eine eigenständige komplexe neue Bildwelt.

von Florian Steininger, Kurator BA-CA Kunstforum, Wien, 2007

ⁱ Arthur C. Danto, *Die Verklärung des Gewöhnlichen*, Frankfurt a.M., S.224, zit. nach: *Pittura/Immedia: Malerei in den 1990er Jahren*, Ausst. Kat. Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum Graz, hrsg. von Peter Weibel, Klagenfurt 1995, S. 27.