

# Objekthafte Virtualität

## VON DER FAKTIZITÄT DER SCHATTEN

David Komary

Die Bildräume Manuel Knapps konstituieren sich stets aus einfachen geometrischen Elementen: orthogonale Linien, flächengevierte und Rasterstrukturen verdichten sich zu triaxial anmutenden Räumen. Man könnte meinen, seine Arbeiten wären konstruktiven, gar konstruktivistischen Intents, und doch scheint etwas mit diesen Bildraumkonstrukten nicht zu stimmen. Von Zentralperspektive und Triaxialität abweichend erweisen sich seine Raumgefüge bei genauerer Betrachtung, ergo im Verlauf des Wahrnehmungsvollzugs, als prekär. Entgegen ihrer anfänglichen Ordnung werden dezentrierende und dissoziierende Momente, Störungen und Brechungen bestimmend. Der Bildraum erscheint zunehmend inhomogen, akzidentiell, er lässt sich bei Knapp nicht als Konstellation räumlicher Elemente im Raum denn als Interferenzfeld visueller Ereignisse in der Zeit beschreiben.

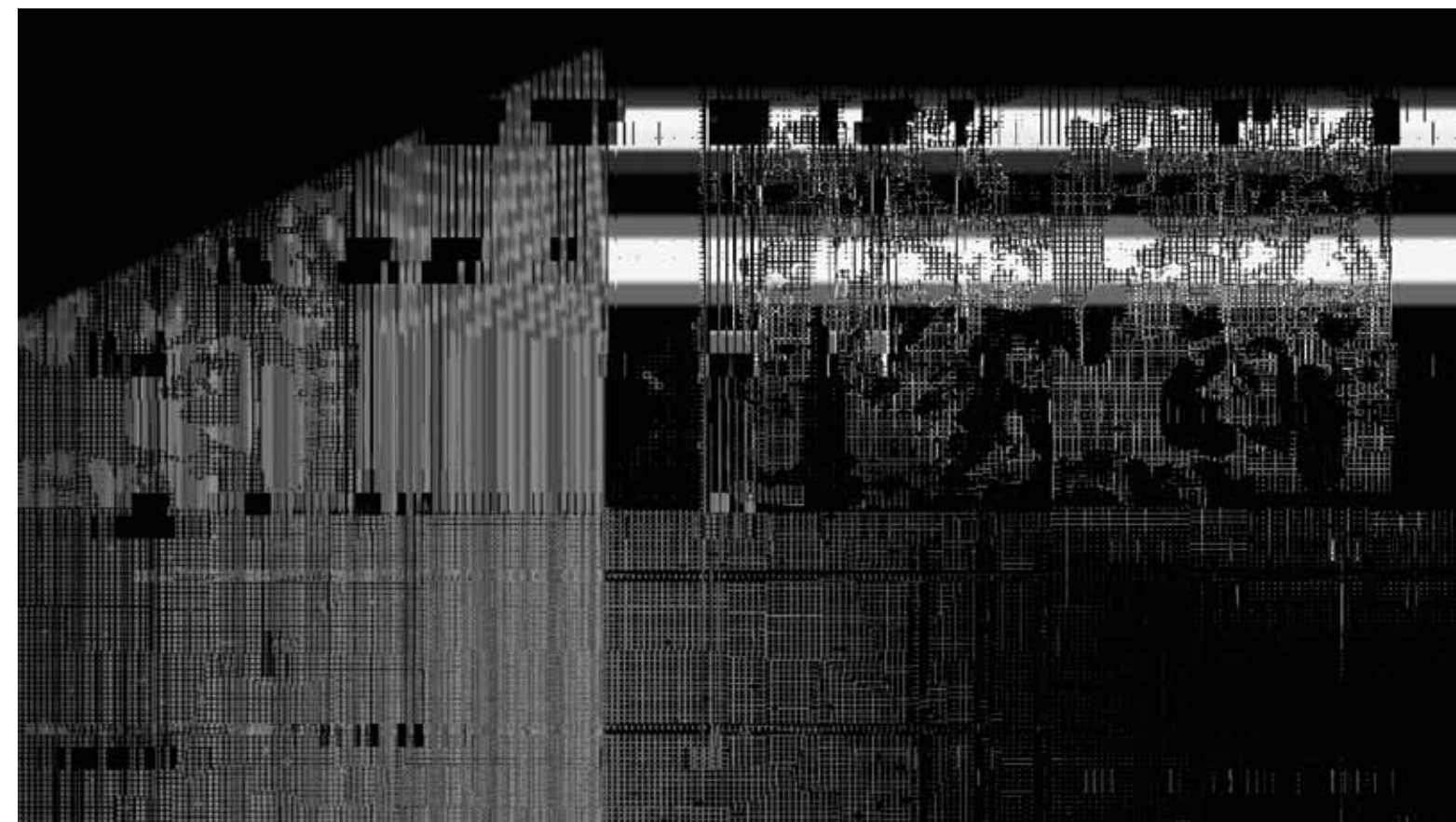
Sowohl die Malerei als auch die Animationen Knapps scheinen einer reduzierten Formensprache verpflichtet. Knapp arbeitet entlang der Grenzen der Sichtbarkeit, das „gerade noch“ und

„beinahe schon“ der Wahrnehmung spielt in unterschiedlichen ästhetischen Funktionszusammenhängen der Arbeiten eine zentrale Rolle. Der Reduktionismus ist jedoch bloß Beginn, ein Arbeitsansatz, nicht inhaltliches Programm. Knapp zielt weder auf eine wie immer geartete Essenz der Form noch auf einen sublimen Bildraum „hinter“ der Wahrnehmungsform, sondern auf die Hervorbringung einer Bildräumlichkeit, die sich aus der komplexen Verschränkung, aus Interferenzen von aktuellem, imaginärem und virtuellem Raum bildet.

In seiner Malerei konfrontiert Knapp den/die BetrachterIn mit einem Feld geringster noch wahrnehmbarer Differenzen. Lediglich durch unterschiedliche Oberflächenbeschaffenheiten und minimalen Erhabenheiten lassen sich schwarze Linien vom schwarzen Untergrund und strukturierte von glatten Flächen unterscheiden. In dieser sich beinahe selbst auslöschenden Malerei finden sich dennoch konstruktive Ansätze, oft gar eine latente Referenz zum cartesianischen Koordinatenraum. Die Linien sind dabei jedoch weniger Eigenschaften vorhandener Dinge im Sinne einer Kontur oder eines Gliederungsverlaufs geometrischer Elemente, sondern erscheinen dekomponiert und oftmals isoliert ins Bildgeviert gesetzt. Das Moment des Konstruktiven



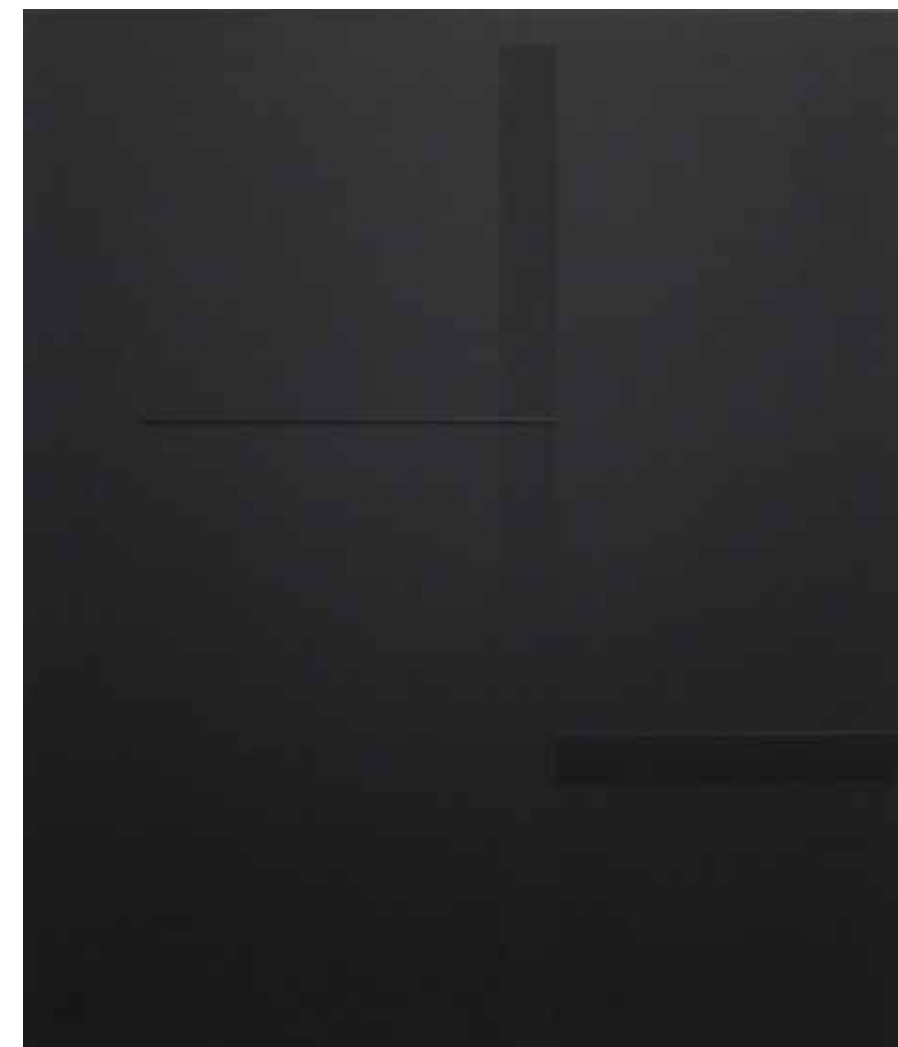
Manuel Knapp: „voidov“, 2012. Computeranimation, 14 min, SW, HD, stereo



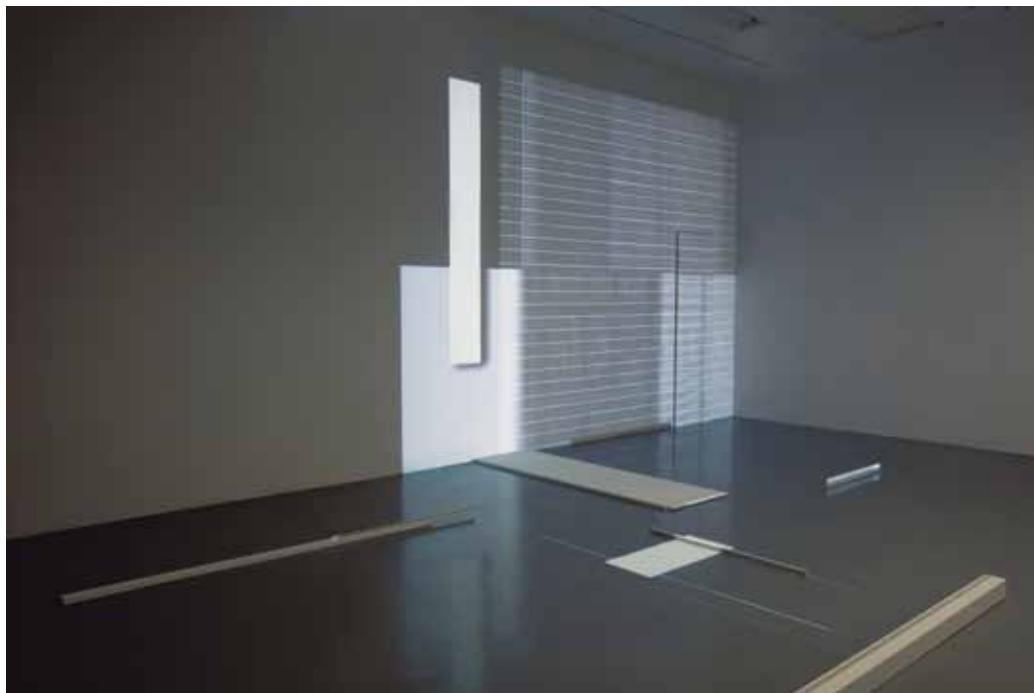
Manuel Knapp: „information of decay“, 2009. Computeranimation, 18 min, SW, HD, 3-Kanal

wird sozusagen als Material fiktionaler Darstellung vorgeführt. Die unterschiedlichen Erscheinungsformen des Schwarz, die liminalen, kaum wahrnehmbaren Differenzen avancieren dabei zur eigentlichen Bildinformation. Knapps Malerei konfrontiert den/die BetrachterIn mit der Frage, ab welchem Zeitpunkt Wahrnehmbares zur ästhetischen Information wird, ab wann eine Linie als bloßer Schatten, ab wann als piktorales Element decodiert wird. Versteht man die Malerei Knapps als Untersuchung der Vielgestaltigkeit des ästhetischen Scheins, der doch stets von einem ästhetischen Objekt, dem Bild, ausgeht, so erscheint diese visuelle Polyvalenz in seinen Installationen noch um eine zeitliche Komponente erweitert.

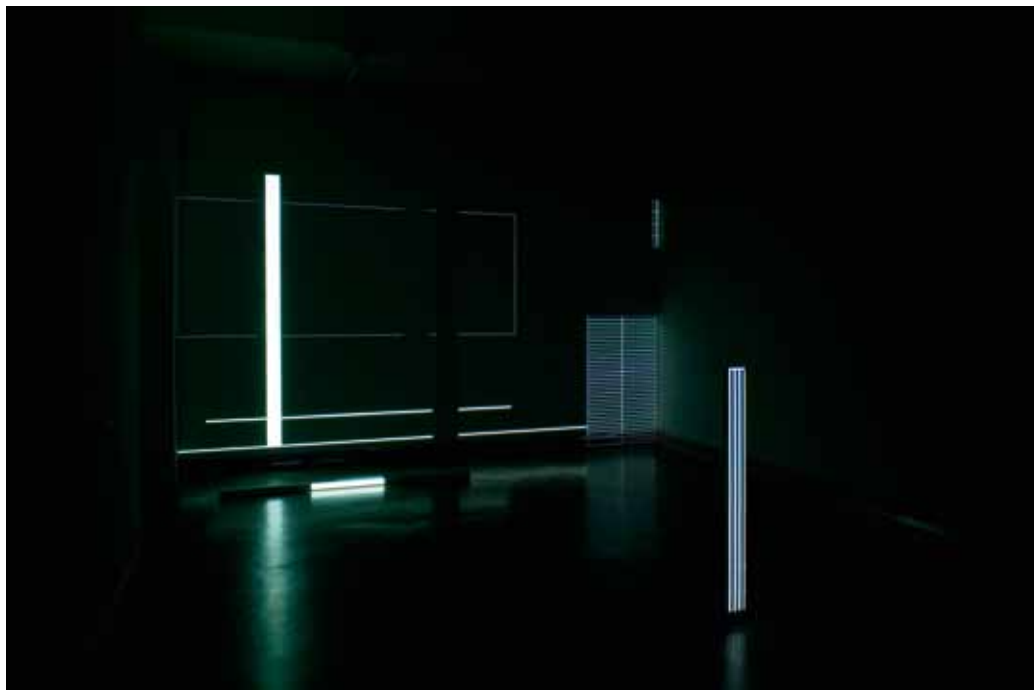
Knapps Installationen werden wesentlich von einem immateriellen Agens bestimmt: Das Medium des Lichts bildet nicht bloß das technische Trägermedium, das bewegte geometrische Elemente auf ein Gefüge abstrakter Objekte überträgt, Licht wirkt hier vielmehr raumevokativ und raumauflösend zugleich: Manuel Knapp projiziert in den Installationen „int/ext 02“, „int/ext 03“ und „int/ext 04“ abstrakte Animationen auf ein Gefüge schwarz-weißer Objekte, sodass Boden, Ausstellungswand und Objekte gleichwertig als „Projektionsfläche“ flüchtiger Erscheinungen fungieren. Die Objekte – frei stehende Kuben, Balken und aufgestellte Flächen – werden zum integralen Bestandteil eines permutativen, abstrakt-piktoralen Geschehens. Das Projektionsfeld wird zur komplexen Raumöffnung, einem Feld visueller Durchdringungen, Überlagerungen und räumlichen Stafelungen. Die Projektion lässt sich dabei nicht als klar definiertes Geviert beschreiben, vielmehr unterliegen die Bildgrenzen stetiger Brechung, Verschiebung und Auflösung. In „int/ext 04“ projiziert Knapp zudem gezielt auf einzelne Installationsobjekte. Ein vertikaler Balken wird beispielsweise zum informierten Bildträger, der eine diskrete Zone der Transfiguration lesbar macht. Nicht nur erscheint das kubische Objekt betont und ob seiner physischen Präsenz hervorgehoben, als Bildträger formt es zu-



Manuel Knapp: „ohne Titel“, 2011. Acryl auf Leinwand, 70 x 60 cm (Foto: Manuel Knapp)



Manuel Knapp: Ausstellungsansicht „intermittent geometry“, 2010. „int/ext 02“, 2010. Holzprofile, Rohspanplatten, Kunststoffleisten, 350 x 400 x 60 cm, 2 Computeranimationen, je 8 min, PAL, Loop (Forum Stadtpark Graz/ Foto: Gerald Trummer)



Manuel Knapp: Ausstellungsansicht „this is happening II“, 2011. Kuratiert von Fiona Liewehr. „int/ext 04“, 2011. Holzprofile, 241 x 429 x 629,5 cm, Computeranimation, 9 min, HD, Loop (Foto: Lisa Rastl/Courtesy: Georg Kargl Fine Arts, Wien)

gleich ein Scharnier zwischen aktuellem und virtuellem Raum und macht diese voneinander zunehmend ununterscheidbar. Die Synthese von Erscheinungen unterschiedlicher ontologischer Zugehörigkeit konstituiert einen Bildraum unablässigen Wandels, in dem Gegenstände und Projektion, Objekthaftes und Bildhaftes, sich aufeinander beziehen, ohne je zur Deckung zu kommen. Dieser von medienimmanenten Unbestimmtheitsstellen und liminalen Wahrnehmungsereignissen bestimmte Bildraum lenkt den Fokus auf die „Zwischenräume“ der Wahrnehmung, auf den nichtmedialisierbaren Raum zwischen den Wahrnehmungseindrücken und macht auf diese Weise das Unvermögen der Wahrnehmung, des visuellen Apparats selbst, zum „Material“.

Knapps immersive Animationen, die schließlich für eine cinematische Projektionsform gedacht sind, unterscheiden sich wesentlich von je-

nen Projektionen, die er im Rahmen seiner Objektinstallationen entwickelt. Computeranimationen wie „voidov~“ oder „information of decay~“, einer Kooperation mit dem Computermusiker Tim Blechmann, fragen auf akustischer und visueller Ebene nach Formen von Noise, von Rauschen, genauer: nach jenen Augenblicken, in denen Information in Störung und Rauschen umschlägt.

In der Animation „voidov~“ generiert Knapp mittels eines Computerprogramms, das eigentlich der visuellen Darstellung architektonischer Entwürfe dient, eine sich langsam verändernde Konstellation von Kuben. Er zielt jedoch nicht auf die Visualisierung der virtuellen Konstrukte, sondern verwendet die anfängliche Animation als Rohmaterial für räumliche Verfremdung, Brechung und Dekonstruktion: Die Sequenz wird in Form einer invertierten Shadow-Map – die SW-Werte, das heißt: Licht und Schattenwerte werden hierbei vertauscht – auf dieselbe Szene projiziert, die im nächsten Schritt erneut animiert wird. Knapp schafft auf diese Weise eine visuelle Rückkoppelung zwischen virtuellem Objekt und Bild; indem er dieses Feedback mehrfach wiederholt, wird letztlich jegliche Erkennbarkeit und Lesbarkeit der räumlichen Strukturen verunmöglicht. Doch geht es Knapp hierbei nicht um ästhetische Komplexitätssteigerung oder -anreicherung. Er lässt das Programm als Simu-



Manuel Knapp: „ohne Titel“, 2010. Acryl auf Leinwand, 110 x 170 cm (Foto: Gerald Trummer)

lationsmaschine an seine Grenzen geraten, lässt es geradezu gegen sich selbst arbeiten und zielt dabei auf Momente, in denen das Programm beginnt, gänzlich amimetische Sichtbarkeiten zu erzeugen. Räumliche Referenzen lösen sich in diesem Kontinuum ästhetischer Mikrostrukturen sukzessive auf. Der Bildschirm wird zu einer Zone der Transfiguration, einer Zone komplexer Übergänge, die keinerlei formlogische Struktur oder orthogonale Ordnung erkennen lässt. In den Permutationen der Strukturen wird Räumliches schließlich nicht mehr erkannt – sie wird hineingelesen. Der/die BetrachterIn sieht sich dem Geschehen dabei weniger gegenüber, als dass er/sie sich in der von unterschiedlichen mikro-ästhetischen Strukturen durchdrungenen virtuellen Raumszene wiederfindet.

Die anfängliche Ordnung und Strukturiertheit in den Arbeiten von Manuel Knapp ist stets prekär, der Verlauf der zeitbasierten Arbeiten, der Animationen, aber auch der Wahrnehmungsvollzug der Bilder trägt nicht der Konstruktion, der Raumgenese, als vielmehr der räumlichen Dekonstruktion, Dezentrierung und Dissoziation Rechnung. Knapp arbeitet mit der Konstruktion gegen Konstruktion, er erzeugt Brechungen und Störungen auf innerbildlicher sowie auf phänomenologischer Ebene um eine dezentrale Position bezüglich der „Ordnung der Dinge“ zu fokussieren. Weder lässt sich eine bestimmte, den BetrachterInnenstandpunkt sichernde Raumvorstellung noch eine verbindliche Raumordnung heranziehen oder gar verdinglichen. Die Inkonstanz und Variabilität der Erscheinungen (in Knapps Animationen) sowie die Temporalisierung der Wahrnehmung (in seiner Malerei und den Installationen) bedingen, dass Raum hier nicht länger als feste Anordnung von Punkten beschrieben werden kann oder sich als bloße Konstellation von Gegenständen denken lässt. Und doch sind es letztlich nicht die Arbeiten, die über diese prekären Räumlichkeiten Anschluss zu geben imstande sind, sondern einzig der/die BetrachterIn selbst, der/die durch die Ergänzungsleistung des Blicks im wahrnehmenden Vollzug, im Raumhandeln, aktual-physische und bildlich-imaginäre Anteile verbindet und den Raum selbst mithervorbringt. Raum ist dabei nicht „vorhanden“, er ist kein metaphysisch Reales, das sich in ein Koordinatensystem übersetzen lässt, er bildet bei Knapp ein System von perzeptiven Ereignissen, das sich stets aus Differenzen und Interferenzen konstituiert und fortschreibt.

1/2 hoch abf.