

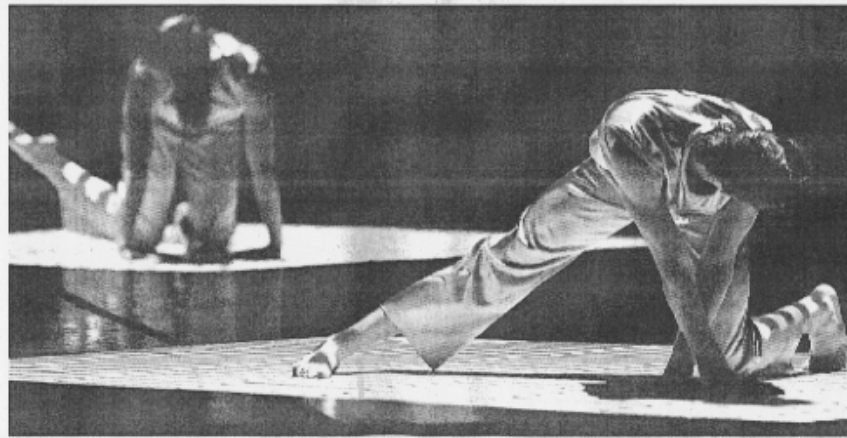
# DRESDNER NEUESTE NACHRICHTEN

Donnerstag, 16. November 2006

DIE UNION

D 16. Jg./Nr. 267/0,70 Euro

Start für 10. Dresdner CYNETart – das Festival für Kunst mit Bits und Bytes



Zur 10. CYNETart, unter dem Motto „kulturel“ präsentiert die Versuch Dance Company heute und morgen im Festspielhaus Hellerau ihre jährlich am Computer entwickelte Tanzperformance „Fabrika / Cluster III“. Bis zum Sonntag ist das gestern eröffnete Internationale Festival für computergestützte Kunst außerdem zu audiovisuellen Konzerten und Interaktiven Installationen ein. Zudem wird im Kunsthaus Dessau eine flüchtige multimediale Kunst von den 90er Jahren bis heute gezeigt. Foto: CYNETart

## Anatomischer Rollentausch

Schon Anfang des Jahrtausends waren Pablo Ventura und seine Dance Company dreimal zur CYNETart in Hellerau zu Gast. Der hochgesteckte Zeitrahmen passt zu der Art von Visionen, die hier künstlerisch entwickelt und wie in der technologischen Praxis am Ende doch nicht so rasch oder heiß verwirklicht werden. Dabei richtet Ventura offenbar mit wechselnder Priorität den Blick auf menschliche und technische Perspektiven – diesmal schien dies in einem Stück der Fall, das offensichtlich auf dem früher Gezeigten aufbaut.

„Fabrika / Cluster“ III ist dem Titel nach Teil einer Trilogie und greift auf eine anatomische Studie von Andreas Vesalius zurück. Wie genau die „Sieben Bücher über den Bau des menschlichen Körpers“ hier Entsprechung finden, ist schwer zu sagen, aber jeden falls kommt

computergeneriertes Bewegungsmaterial zum Einsatz. Programme, die für die menschliche Anatomie geschrieben sind, werden von Tänzern umgesetzt, jedenfalls so lange, wie Maschinen damit noch schlicht überfordert sind. Das ist nicht nur eine interessante Replik, sondern ergibt auch irritierende Eindrücke, weil ein solches Herangehen selbstverständlich auch eine Unterscheidung in Männlich und Weiblich beinhaltet, aber natürlich ohne jeden erotischen, gestischen oder gar geistig-emotionalen Affekt. Das Bestechende an der Darbietung ist also die völlige Seelenlosigkeit trotz subtiler Erkundung des Körpers und intimer Berührungen, eine perfekte Verfremdung in reine Funktionalität. Computer- statt Hirnsteuerung, geradezu verinnerlicht. Die fünf Figuren bewegen sich dabei in ei-

nem fast klassischen Bühnenraum, der seine Wandlungen vorzugsweise durch eine Installation senkrecht angeordneter farbiger Leuchtstoffröhren (Purpur und blau) erfährt. Innerhalb von fünf per Beamer erzeugten Lichtpyramiden werden die ganz in Silbergrau gekleideten Tänzer zur Projektionsfläche bzw. wachsen aus dem grafisch markierten Bühnenboden, sind aber nicht an die eng fixierten Flächen gebunden. Wie in einem vorgeschriebenen Selbsttest bewegen sie sich in einem synthetischen Klangraum, dessen Komponenten prozesshaft, aber (bis auf angedeutete Anklänge zum Schluss) nie im engen musikalischen Sinne komponiert ist. Das erzeugt eventuell einen Zustand von Trance, kann aber auch schlicht zu Ermüdung führen. Dabei ist Reizüberflutung offensichtlich nicht Venturas

Ziel, vielmehr setzt er Farben und Projektionsmuster konstruktivistisch, ja fast minimalistisch ein und schafft so eine ästhetische Ebene, die in einer Art Vertrautheit wärmer wirkt als der perfektionierte Roboter-Tanz, der allerdings in einer todesähnlichen Erstarrung mündet.

Erst dann zuckt, kreischt stampft und stöhnt es plötzlich, eine kreiende Froschgestalt aus blitzenden Metallstreben scheint gar noch über animalische Fruchtbarkeit zu triumphieren – verröhrt dann aber doch ohne etwas anderes zur Welt gebracht zu haben als eine Pointe.

Auch hier also keine erzählte Geschichte, vielleicht eine Über-Botschaft. Wir sind gar nicht so schlecht, haben aber nur gemeinsam mit der Maschine eine Perspektive. *Tomas Petzold*