

# FACEBOOK MIT ANFASSEN

„BODY IN CRISIS“/GREGOR WEBER ÜBERZEUGEN MIT DEM LETZTEN TEIL IHRER „BETWEEN“-TRILOGIE: „BETWEEN.COM - MENSCH IM ARBEITSSPEICHER“



Gregor Weber, Delta Ra'i, Asta Nechajute, Gwendolin Gemrnich, Fotos: Simon Howar

„Body in crisis“ von Gregor Weber zeigen die Tanzperformance „Between.com“ im Kunsthaus Rhenania und beziehen die Zuschauer mit ein, konfrontieren sie mit Fragen nach unserer digitalen Existenz und zeigen, dass Einsamkeit und Nähe sich im Internet nicht widersprechen – wenn die Stromzufuhr mitspielt. Das alles mixen „body in crisis“ mit toller Videokunst und dynamischen Choreografien.

Was würden wir machen, wenn es keinen Strom mehr gibt? Wie würden wir kommunizieren, wenn es keine Telefone, kein Internet, kein Facebook mehr gibt? Im Kunsthaus Rhenania lassen die vier Performer von „body in crisis“ die Zuschauer in die analogste Form des Telefons brüllen: zwei Dosen, durch eine Schnur verbunden, werden zum Mittel, das immer zwei miteinander verbindet, ganz ohne Strom und Internetplattform. „Der Mensch im Arbeitsspeicher“ nennen „Body in crisis“ ihre interaktive Tanzperformance im Untertitel, die natürlich nicht ohne das digitale Zeitalter auskommt. Schon vor Beginn werden wir Zuschauer fotografiert, ein Profilbild braucht es schließlich in unserer Welt. Ich lächle ein bisschen zu viel, es scheint niemand zu bemerken. Im Internet ist man schließlich auch nie authentisch, sondern reiner Selbstdarsteller. Oder? Die Tänzer Gwendolin Gemrnich

und Gregor Weber bewegen sich suchend im Raum, begrenzt zwischen zwei durchsichtigen Folien, als gläserner Mensch sozusagen. Sie schwanken irgendwo zwischen der Sucht, sich präsentieren zu wollen und dem Bemühen, sich vor allen zu verstecken. Wer sind wir wirklich? Weber und Gemrnich zeichnen das Bild des modernen Menschen mit seinen neuen Bewegungsmustern: seine Hände tippen wie wild auf unsichtbaren Tastaturen, oder wischen wie beim Smartphone auf dem Touchscreen hin und her. Einander sieht man nicht mehr an. Vielleicht twittern sie ja gerade? Ob wir wollen oder nicht, in der Performance werden wir dann doch noch alle miteinander vernetzt, Facebook mit Anfassen sozusagen. Delta Ra'i, Asta Nechajute, Weber und Gemrnich nehmen uns an die Hände, legen sie beim Nebenmann auf Schulter oder Kopf und so entsteht ein Netz aus Körpern, das die Performer immer wieder aufreißen und verändern.

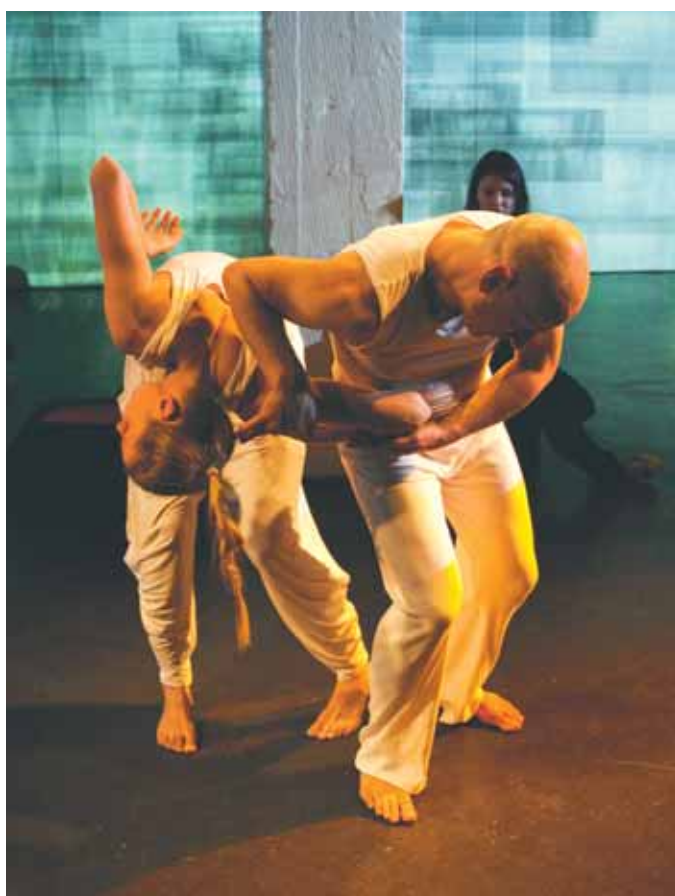
Wir denken nicht, wir googlen, sagt uns die Werbung. „Body in crisis“ zeigt an diesem Abend eindrucksvoll, wie abhängig wir bereits sind von einer Welt, die beim Profelfoto anfängt und beim virtuellen Einkauf aufhört. Weber und Gemrnich wühlen in großen Kisten, sinnloses Zeug scheint darin zu sein, heraus kommen irgendwann Delta

Ra'i und Nechajute – die wie Spielzeugpuppen verbogen werden, schließlich die Käufer selbst in arme Marionetten verwandeln. Dabei flimmern Bilder der Tänzer über die Leinwand, live und zeitverzögert, und werden immer wieder verfremdet (Live Video Mixer: Tim Fehske). Dazu passt perfekt die Schlagzeugmusik von Norbert Krämer. Vieles ist herauszulesen an diesem Abend, vieles bleibt offen. Der Tanz und die Bewegung holen den Zuschauer immer wieder in den Fokus, alles ist so nah und greifbar, wenn man selbst dort in der Mitte des Raumes platziert ist. Es ist bereits die dritte Arbeit von Regisseur und Choreograf Gregor Weber, die sich mit virtueller Kommunikation und Tanz befasst – alle untersuchten, was zwischen den Kommunizierenden passiert. „between u and us“ behandelte 2009 den Bürger und die Öffentlichkeit, „between Einsamkeit und Nähe“ erzählte davon, wie man der Vereinzelung entkommt – die in „between.com“ vor dem Computer wieder eingetroffen ist. Das Schlussbild liegt auf der Hand und ist dennoch beeindruckend: Der große rote Stecker an der Seitenwand wird gezogen – und mit einem Schlag ist alles dunkel. Das virtuelle Leben kann so schnell zu Ende sein. HENRIETTE WESTPHAL

KEINE TERMINE IM JANUAR



Gwendolin Gemrnich und Gregor Weber im Barcode gefangen.



Gwendolin Gemrnich und Gregor Weber



Fotos: Simon Howar