

New Art

on Stage

# brut



© DARUM

**studio brut**

**Zieglergasse 25, 1070 Wien**

Do., 26. September – So., 06. Oktober, verschiedene Timeslots

**DARUM (Victoria Halper & Kai Krösche)**

**[EOL]. End of Life**

**Eine virtuelle Ruinenlandschaft**

Performative Installation in Virtual Reality

Uraufführung

in englischer Sprache

Dauer ca. 90 min

**Regie & Story** DARUM (Victoria Halper & Kai Krösche) **3D-Architektur & Ausstattung (Virtual Reality)** Mark Surges **Musik** Arthur Fussy **Ausstattung (Liveperformance)** Matthias Krische **Texte** Kai Krösche **Character Design & Animationen, Kostümdesign, Photo-grammetrie Scanning, Motion Capturing und Videos** Victoria Halper **3D-Object-Animationen** Kai Krösche, Mark Surges **Creative Coding, Motion Capturing, Lichtdesign & ergänzendes Sounddesign** Kai Krösche **Testing & künstlerisches Feedback** David Rosenberg, Matthias Krische, Matthias Seier, Arthur Fussy, Armin Kirchner, u.a.

**Dank an** Götz Dipper, Bernd Lintermann, Tina Lorenz, Felix Mitterberger, Dorcas Müller, Susanna Neueder MSc. (Psyduced), James Stanson, Morgane Stricot

Eine Koproduktion von DARUM und brut Wien.

Gefördert von der Kulturabteilung der Stadt Wien (MA 7) und dem Bundesministerium für Kunst, Kultur, öffentlichen Dienst und Sport.

Die künstlerische Konzeptarbeit an *[EOL]. End of Life* wurde unterstützt durch ein Stipendium am Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe.

## Supporters



Kultur

Bundesministerium  
Kunst, Kultur,  
öffentlicher Dienst und Sport

DARUM



In *[EOL]. End of Life*, DARUMs neuester, diesmal digitaler performativer Installation, schicken Victoria Halper und Kai Krösche ihr Publikum mittels Virtual-Reality-Brille in ein stillgelegtes Metaverse 1.0. Eine intensive und immersive Reise durch eine virtuelle Ruinenlandschaft, die uns mit der Frage konfrontiert, welche Spuren wir hinterlassen, wenn wir nicht mehr sind – und wer einmal künftig über unser digitales Erbe bestimmen wird.

Wie fühlen sich verlassene virtuelle Orte an? Wie viel Leben steckt im digitalen Abbild von Verstorbenen? Wer bin ICH in Anwesenheit der Abwesenden? Wer und was hat im künftigen Metaverse der großen Konzerne keinen Platz? Anknüpfend an die Themen ihrer 2021 im Auftrag des Impulse Theater Festivals entstandenen Hyperlink-Installation *404-TOTLINK* wagt DARUM in *[EOL]. End of Life* unter Verwendung des jungen Mediums der Virtual Reality den Blick in eine mögliche, nicht allzu ferne Zukunft. Als „outsourced freelancer“ des fiktiven Billionen-Dollar-Konzerns IRL (Imaginary Reality Landscapes) übernimmt das Publikum die Rolle derjenigen, die künftig darüber bestimmen, welche Inhalte in den blühenden virtuellen Parallelwelten von morgen Platz haben – und welche unwiederbringlich gelöscht werden sollen. Dabei konfrontiert *[EOL]. End of Life* die virtuellen Reisenden mit einer Vielzahl an begehbaren dreidimensionalen Welten und einer nicht geringeren Anzahl an menschlichen Spuren. Denn in der von den Online-Servern getrennten Version 1.0 dieses bereits in sich zerfallenden, verlassenen „Metaversums“ wartet das digitale Echo vergangener Existenzen – und mit ihm die Frage danach, wie wir einmal erinnert werden (wollen).

DARUM goes digital. In Victoria Halper and Kai Krösche's new performance installation [*EOL*]. *End of Life*, the audience gets to travel into a disused metaverse 1.0 by means of a pair of virtual-reality goggles. An intense, immersive journey across a virtual sea of ruins that confronts us with the question what traces we will leave once we are gone, and who will determine what to do with our digital legacy in the future.

What do abandoned virtual places feel like? How much life is there in the digital image of a deceased person? Who am 'I' in the presence of the absent? Who and what is displaced from the future corporate metaverse? Picking up on themes of their hyperlink installation *404-TOTLINK* created for Impulse Theater Festival 2021, DARUM takes a look at a possible not-so-distant future using the fairly recent means of virtual reality. In [*EOL*]. *End of Life*, the audience assumes the role of an 'outsourced freelancer' for the fictional trillion-dollar corporation IRL (Imaginary Reality Landscapes). The participant's task is to determine which pieces of content should be permitted to exist in tomorrow's vivid virtual parallel universes – and which should be irretrievably deleted. [*EOL*]. *End of Life* confronts the virtual travellers with a multitude of three-dimensional walk-in worlds and a considerable number of human traces; because the 1.0 version of this already collapsing, abandoned 'metaverse', while not connected to the online servers, preserves the digital echo of past lives – and with it the question of how we will once be – or want to be – remembered.

# Digitale Hinterlassenschaften

*DARUM (Victoria Halper & Kai Krösche) über den Entstehungsprozess von [EOL]. End of Life*

**Was war der Ausgangspunkt für [EOL]. End of Life, was hat euch zum Thema inspiriert?**

*Victoria Halper & Kai Krösche:* Anfang 2021, mitten im bis dahin längsten Corona-Lockdown, arbeiteten wir an unserer ersten digitalen Produktion, der Hyperlink-Installation *404-TOTLINK*, die im Auftrag des Impulse Theater Festivals entstanden ist. Eigentlich hätten wir unser Projekt *Ungebetene Gäste*, welches sich mit dem Phänomen einsamer Begräbnisse auseinandersetzt, live in einer adaptierten Fassung in Köln zeigen sollen, aber Corona hat bekanntlich vielen Vorhaben dieser Art einen Strich durch die Rechnung gemacht – also entschieden wir uns, uns mit den Themen Tod, Einsamkeit und den Spuren, die Menschen hinterlassen, mit digitalen Mitteln auseinanderzusetzen.

Schon damals überlegten wir, ein VR-Projekt daraus zu machen, kamen aber seinerzeit noch zu dem Schluss, dass einerseits die Zeit nicht ausreichte, andererseits die VR-Technik nicht fortgeschritten genug war, um das umzusetzen, was uns vor-schwebte, weshalb wir uns lieber auf ein Projekt konzentrierten, das auf die Ästhetik der Anfänge des Internets in den 90ern und frühen 00er Jahren referierte. Die Idee einer Umsetzung der Thematik in Virtual Reality im Rahmen der Frage, wie „verlassene Orte“ und die darin enthaltenen menschlichen Spuren in einem möglichen Metaversum der Zukunft aussehen könnten, hat uns aber nicht losgelassen. Mit dem Erscheinen der Quest 3 von Meta, welche leistungstechnisch dem Vorgängermodell in Bezug auf die Hardwareleistung, aber auch den Tragekomfort weit überlegen ist und somit neue Formen des Erzählens möglich macht, war für uns klar, dass jetzt der Zeitpunkt ist, dieses Projekt anzugehen.

**Was wünscht ihr euch, worüber die Besucher\*innen nachdenken, wenn sie das Stück verlassen – oder währenddessen?**

Die Frage, was von uns auf der Welt zurückbleibt, wenn wir selbst bereits tot sind, begleitet uns Menschen ja im Prinzip schon seit Jahrtausenden. Ruinen sind ja erstmal nur verfallene Spuren eines längst vergangenen menschlichen Wirkens – und doch faszinieren sie uns, von den Grundmauern antiker Römersiedlungen hin zum „lost place“-Charme einer stillgelegten Fabrik aus

den 60ern. Diese Form von Hinterlassenschaften gibt es natürlich immer noch in der „echten Welt“, aber die privaten Spuren, die wir als Menschen hinterlassen, haben sich mittlerweile maßgeblich in den digitalen Raum verlagert. Anders als in einem feuchten Keller vermodern oder zerfallen diese Spuren im digitalen Raum aber nicht, sie bleiben auf irritierende Weise im Hier und Jetzt verhaftet, verraten sich allenfalls durch Timestamps oder Kompressionsartefakte als Daten aus vergangenen Zeiten. Nehmen wir jetzt noch eine Prise Science-Fiction hinzu (welche aber zugegeben in eine wohl nicht mehr allzu ferne Zukunft blickt) und es kommen noch KI-gesteuerte Abbilder unserer Selbst im digitalen Raum hinzu, die selbst nach unserem Ableben mit unserer Stimme sprechen und unserer Mimik kommunizieren.

Vom Doppelgänger-Motiv zur spukenden Ruinenlandschaft steckt im digitalen Raum mehr schwarze Romantik, als man meinen würde, und das Prinzip des „Gespensts“ wurde wohl nie realitätsnäher verwirklicht als in der Idee einer stets präsenten, auf uns und unsere Daten trainierten und doch völlig unvollständigen digitalen Kopie unserer Selbst, die uns selbst überdauert. Wie gehen wir mit diesen Hinterlassenschaften um? Akzeptieren wir sie als sprechende Erinnerungen an einst Dagewesenes? Oder müssen wir an und ab auf den „Delete“-Knopf drücken, damit Gegenwart und Zukunft nicht in einem Meer der Vergangenheit untergehen? Die Antworten auf diese Fragen scheinen zunächst einmal naheliegend, wenn man aber länger darüber nachdenkt, stellen sie sich als komplexer dar, als man zunächst meint. Wir hoffen entsprechend, dass das Publikum beim Verlassen des Stücks die Welt im produktiven Sinne wieder ein bisschen weniger versteht.

### **Was fasziniert euch an Virtual Reality-Erlebnissen? Wie habt ihr die Performance entwickelt (inhaltlich und technisch)?**

Die unmittelbare Gegenwart, die Virtual-Reality-Erlebnisse mittels stereoskopischer Bildsynthese und binauralem Ton erzeugen, rückt das Medium eigentlich näher zum Medium des Theaters, gleichzeitig teilt Virtual Reality das Voraufgezeichnete/Vorberechnete und die reine Illusion von Anwesenheit mit dem Medium Film. Es ist weder Theater noch Installation noch Film und etwas völlig Neues. Wir finden die Fragen nach An- und Abwesenheit (von uns selbst wie auch dem, was vor unseren Augen entsteht) ungemein spannend. Dabei beziehen wir uns stets auf „echte“ Virtual Reality – darunter verstehen wir VR-Erfahrungen, die zumindest auf einer ganz grundsätzlichen Ebene eine Interaktion mit der virtuellen Welt vor unseren

Augen ermöglichen. Häufig werden ja auch 360-Grad-Filme als „Virtual Reality“ bezeichnet, obwohl diese eben letztlich nur das sind – 360-Grad-Filme, die aber keinerlei Möglichkeit der Interaktion bieten, selbst, wenn diese Interaktion nur darin bestünde, den Kopf einen Meter nach vorne zu strecken, um das Geschehen aus einem etwas anderen Winkel zu betrachten. Es ist diese Form von Interaktion, die unser Gehirn austrickst und in die Illusion kippen lässt, das vor uns Liegende sei tatsächlich dort. Zwar werden wir durchgehend daran erinnert, dass es sich nur um eine Illusion handelt, aber dennoch befinden sich unsere Sinne in einem ständigen Widerspruch. Wir fanden das geradezu prädestiniert dafür, uns mit Fragen nach An- und Abwesenheit im ganz konkreten wie auch philosophischen Sinne zu beschäftigen.

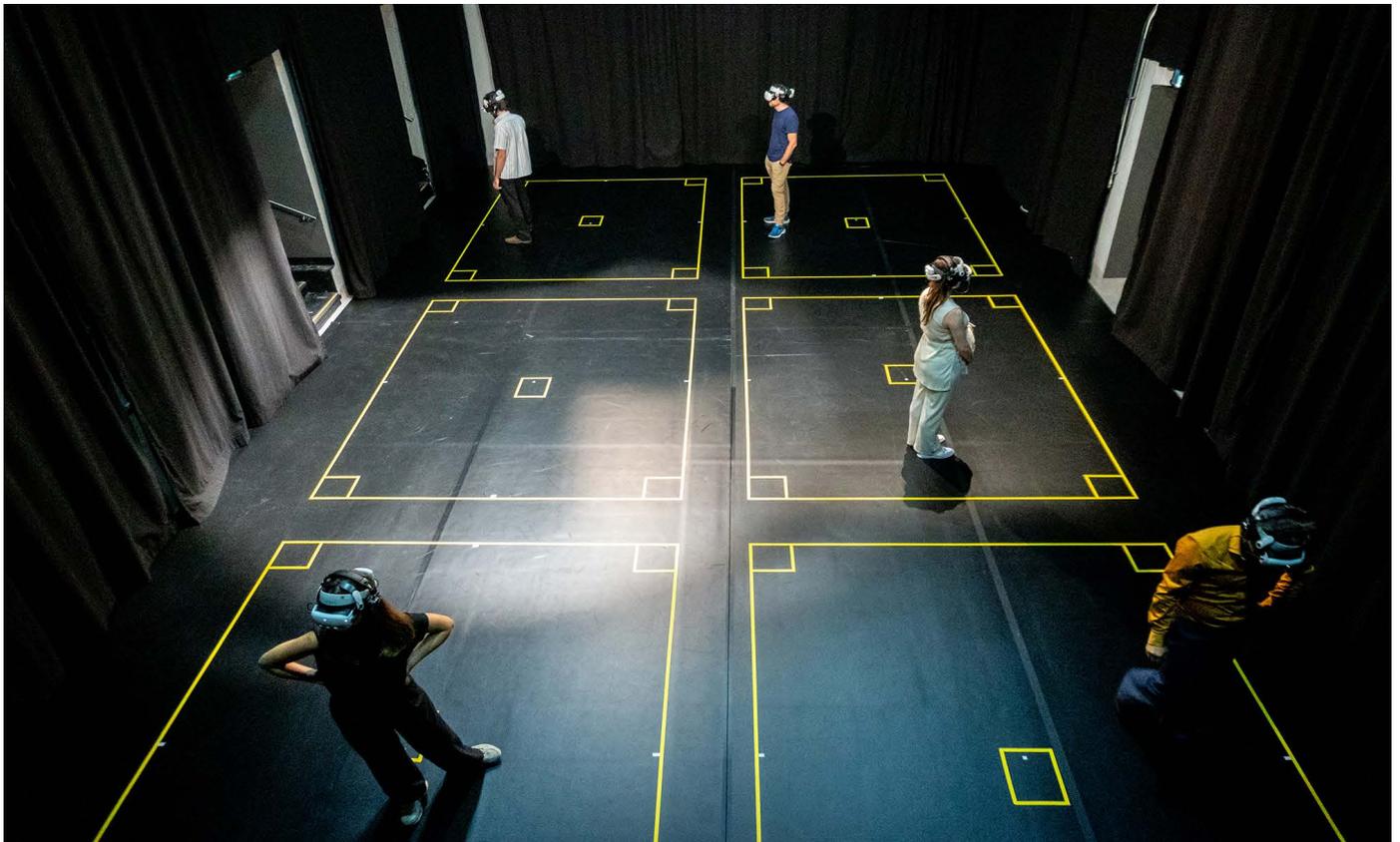
Wichtig war es uns, die Immersion so stark wie möglich aufrechtzuerhalten – viele VR-Produktionen verwenden Fortbewegungsmittel wie „Teleportieren“ oder das Fortbewegen mittels Joystick, wo man dann sich selbst und den eigenen Blick praktisch steuert wie eine Computerspielfigur. Abgesehen davon, dass insbesondere die letztere Form der Bewegung bei manchen Menschen zu Übelkeit (sogenannter „Motion Sickness“) führen kann, führt sie auch zu einer großen Diskrepanz zwischen tatsächlichem und erwarteten Körpergefühl: Die Immersion wird sofort gebrochen. Deshalb bewegt sich das Publikum bei uns fast die ganze Zeit über „natürlich“ durch die Räume. Programmiert haben wir das Ganze in der Spiele-Engine Unity unter Verwendung von Hand Tracking (um die Notwendigkeit des Einsatzes von Controllern zu vermeiden). Die 3D-Architektur wurde einerseits vom deutschen Architekten Mark Surges entworfen und gebaut und zum Teil von Victoria Halper mittels Lidar-Scans direkt aus der Realität abgescannt.

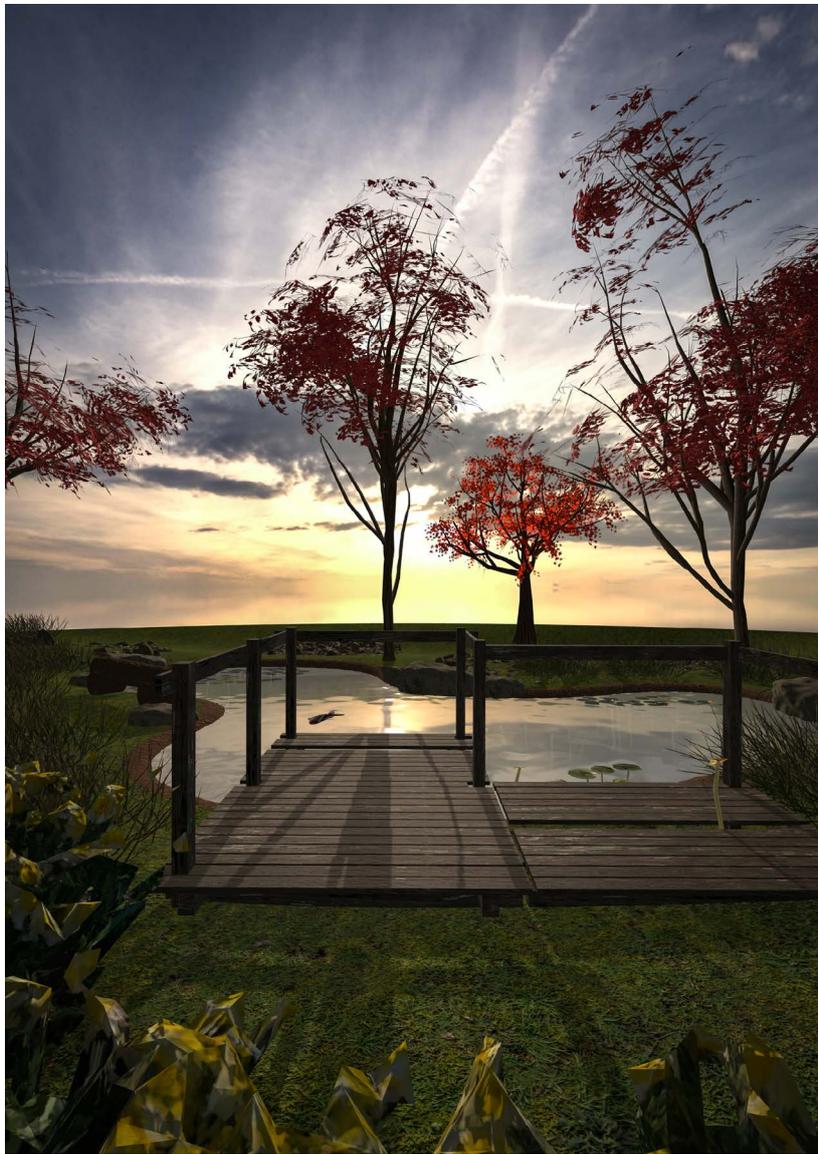
### **Was waren die größten Herausforderungen im Entstehungsprozess von *[EOL]*. *End of Life*?**

Auch wenn die Quest 3 ein vergleichsweise leistungsstarkes Gerät ist, muss man sich immer noch vor Augen führen, dass sie letztlich nur die Leistung eines Mittelklasse-Handys hat und mit dieser Leistung zwei hochauflösende Bildschirme mit aufwändig in Echtzeit berechneten 3D-Welten bespielen muss. Wir hatten unterschätzt, wie viel Arbeit in das Optimieren der Leistung fließt. Jede Welt stottert erst einmal, dass einem binnen kürzester Zeit übel wird. Da ein flüssiges Erlebnis nicht nur schön aussieht, sondern auch absolut essentiell ist, damit man die vergleichsweise lange Zeit – unserem

Wissen nach hat bisher noch niemand eine 85-minütige VR-Erfahrung gemacht, die am Stück erlebt werden soll – ohne das Auftreten von Übelkeit durchsteht, war das ein teils sehr mühseliger und frustrierender Prozess. Wir haben ja an dem Projekt in einem wirklich kleinen Team jetzt fast ein Jahr lang gearbeitet und mussten uns immer wieder neue Programme und Fähigkeiten aneignen, um unsere Visionen so umzusetzen, wie es uns vorschwebt. Insbesondere das Motion Capturing stellte sich als Herausforderung dar, da hier die leistbare Technik teils noch erhebliche Mängel aufweist – im Prinzip kann man es sich so vorstellen, dass jeder kreative Schritt 10 rein technische Schritte nach sich zieht.

*Die Fragen stellte Flori Gugger*





© DARUM

**DARUM (Victoria Halper & Kai Krösche)** schafft Performances, Installationen, Filme sowie Ton-, Video- und Medienkunst. Unter bewusster Verwischung der Grenzen von Fakt und Fiktion entwickelt DARUM Werke, die versuchen, den Fokus auf das Unversöhnte und Widersprüchliche und die damit oft verbundenen Ausnahmezustände und -erscheinungen in unserer Gesellschaft zu lenken. DARUMs erste Wiener Performance *Ungebetene Gäste* (2019) wurde zum Impulse Theater Festival 2020 eingeladen und für den NESTROY-Spezialpreis nominiert. Auch die coronabedingt zum Film adaptierte performative Installation *Ausgang: Offen* (2020) wurde für den NESTROY-Corona-Spezialpreis nominiert. DARUMs dritte und bisher jüngste Performanceproduktion in Wien, *Heimweh* (2022), führte zu einer Auszeichnung mit dem NESTROY-Spezialpreis 2023. DARUMs Film- und Medienkunstprojekte wurden u. a. in Deutschland (Hofer Filmtage; die digitale, Düsseldorf), Österreich (Diagonale, Graz) und den USA (Seattle International Film Festival, Brooklyn Film Festival) gezeigt. [www.darum.at](http://www.darum.at).

**Always  
landing  
on our  
feet**

brut-wien  
.at

**NIE**  
**WIEDER**  
**KRIEG**

**DIE  
VIELEN**