

New Art

on Stage

# brut



© Bernhard Müller

**brut nordwest**

**Nordwestbahnstraße 8–10, 1200 Vienna**

Fr., 15. / Sa., 16. / So., 17. / Mo., 18.\* & Di., 19. November, 20:00 Uhr

**Hungry Sharks Company**  
**Destination FCKD**

Tanz/Theater

Wien-Premiere

in englischer Sprache

\*Artist Talk nach der Vorstellung. Moderation: Claire Lefèvre

**Bitte beachten:** Diese Performance verwendet Stroboskop und lauten Sound.  
**Please note:** This performance uses stroboscope and loud sound.

## Credits

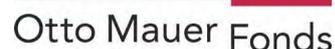
**Idee und künstlerische Leitung** Valentin Alfery **Produktionsleitung und Artistic Advice** Dušana Baltić **Performer\*innen** Coline Hemery, Ailsa Li, Caterina Politi, Jana Dünner, Flóra Virag, Francesca De Girolamo **Dramaturgie** Marco Payer **Outside Eye** Claire Lefèvre, Imani Rameses, Tuulia Soininen **Komposition** Manuel Riegler **Live Sound** Fabian Lanzmaier **Lichtdesign** Sveta Schwin **Kostüm** Caterina Politi **Produktionsassistenz** Max Rosenberger **Kreative Bewegungsrecherche** Michael Sellner, Alexander Tesch, Ailsa Li, Chloé Wanner, Zoé De Reynier, Valentin Alfery, Caterina Politi, Jana Dünner, Flóra Virag, Coline Hemery, Spela Remec, Chris Fargeot

Eine Koproduktion von Hungry Sharks Company, brut Wien und SZENE Salzburg.

Mit freundlicher Unterstützung der Kulturabteilung der Stadt Wien (MA 7), dem Bundesministerium für Kunst, Kultur, öffentlichen Dienst und Sport, der Stadt Salzburg, dem Land Salzburg, dem Land Kärnten und Otto Mauer Fonds.

Dank an Festspielhaus St. Pölten, Tanzhaus Zürich und Residenzzentrum tanz+.

## Mit freundlicher Unterstützung von



*Destination FCKD* erforscht das Phänomen des NPC-ing als analoge Antwort auf menschliche Simulationen in digitalen Welten. Sechs Performer\*innen erkunden dabei physische und philosophische Aspekte von Non-Playable-Characters in einer surrealen Bewegungslandschaft.

Die Basis dafür bildet eine Bibliothek von über 200 im Projektprozess entwickelten NPCs und ihren rhythmischen, räumlichen, klanglichen und narrativen Interaktionsmöglichkeiten. NPC ist die Abkürzung für Non-Player-Character (z.D. Nicht-Spieler-Charakter) – künstliche Identitäten, welche mit möglichst geringen Mitteln auf das Wesentlichste ihrer Funktion reduziert sind. Sie führen wiederholende Aufgaben aus, kommunizieren mit stark begrenztem Vokabular und verhalten sich in vordefinierten Schleifen.

Replaying – stops, reversions, glitches – ist ein aus dem Bereich der Street- und Clubstyles exzerpiertes Prinzip der Bewegungsfindung, welche in *Destination FCKD* als choreografische Improvisationsstrukturen eingesetzt werden. Das für das Stück entwickelte morphing leitet sich von Bildgenerierungsprozessen künstlicher Intelligenzen ab. Fehler, Verzerrungen und Glitches bilden die zugrundeliegende Ästhetik und Erzählsprache, legen sich als gesellschaftskritischer Filter über die narrativen Interpretationsräume der Tanzperformance und verweisen auf eine menschliche Ebene hinter dem Algorithmus.

Inspiziert von künstlichen und realen Welten werden Tanz und Choreografie in *Destination FCKD* so zu einem integrativen Wechselspiel verschiedener Bewegungsqualitäten, in welchem analoge Fehler und digitale Artefakte in einem Bühnenkontext aufeinandertreffen.

Mit *Destination FCKD* schlägt die Hungry Sharks Company eine weitere Brücke zwischen urbanem Tanztheater und zeitgenössischer Choreografie. Zum ersten Mal arbeitet Choreograf Valentin Alfery, dessen künstlerischer Background im *breaking* und *popping* liegt, mit überwiegend zeitgenössischen Performer\*innen in einer Bühnenproduktion zusammen. Innerhalb des Stückprozesses ist so ein Austausch zwischen verschiedenen Welten und deren ästhetischen Ansätzen entstanden, welcher sich in den letzten Jahren auch innerhalb der internationalen zeitgenössischen Tanzlandschaft mehr und mehr abzeichnet.

*Destination FCKD* explores the phenomenon of NPCing as an in real life answer to human simulations in digital worlds. Six performers tackle physical and philosophical aspects on non-playable characters in a surreal scape of movements.

The basis for this is a library of more than 200 NPCs developed in the creation process and their abilities with respect to rhythm, space, sound and narrative. NPC is short for non-player character and refers to artificial identities reduced to the essence of their functionality with a minimum of means. They execute repeating tasks, communicate with a highly restricted vocabulary and act in pre-defined loops.

Replaying – stops, reversions, glitches – is a method of developing movements extracted from the field of street and club styles, which are used as choreographic structures of improvisation in *Destination FCKD*. The morphing devised for the piece is derived from image generation processes employed by artificial intelligence. Errors, distortions and glitches form the underlying aesthetic and narrative language, superimposing the interpretative spaces of the dance performance as socio-critical filters and pointing to a human plane behind the algorithm.

Inspired by artificial and real worlds, dance and choreography in *Destination FCKD* thus become an inclusive interplay of various qualities of movement, in which IRL errors and digital artefacts collide in a stage context.

With *Destination FCKD*, the Hungry Sharks Company is building another bridge between urban dance theatre and contemporary choreography. For the first time, choreographer Valentin Alfery, whose artistic background lies in *breaking* and *popping*, is working together with predominantly contemporary performers in a stage production. Within the process of the piece, an exchange between different universes and their aesthetic approaches has emerged, which has also become increasingly apparent within the international contemporary dance landscape in recent years.



© Bernhard Müller

## **Analoge Antworten auf digitale Welten**

Choreograf Valentin Alfery über den Entstehungsprozess von *Destination FCKD*.

**Was war der Ausgangspunkt für *Destination FCKD*, was hat euch zum Thema inspiriert?**

Das liegt tatsächlich schon einige Zeit zurück – um 2020 haben kurze Videos der beiden Animationskünstler David Lewandowski aus Los Angeles und Esteban Diacono aus Buenos Aires das Interesse zu einer speziellen Körperlichkeit geweckt, die man tänzerisch sehr gut umsetzen kann. Da gibt es Figuren, die entweder extrem uncanny, zerflossen und zerbrochen sind, oder sich zum Beispiel in Nebel aufgelöst haben – diese Ästhetik wird da richtig zelebriert. Einige dieser Videos wurden mit Programmen gestaltet, welche die Bildgenerierung mittels künstlicher Intelligenz umsetzen – auch das hat zu dem geführt, was jetzt bei uns auf der Bühne zu sehen ist.

## Was fasziniert dich an NPCs – Non-Playable Characters?

Neben NPCs, die für sich alleine schon großartig sind, fasziniert mich vor allem der Trend, NPCs im echten Leben zu verkörpern. Ich habe bereits Videos aus vielen Teilen der Welt gesehen und man kann vermuten, dass NPC-ing von wirklich vielen Leuten aufgegriffen wird. An den Videos, die online gestellt werden, sieht man, wie sehr sich da kreativ mit dem eigenen Körper beschäftigt wird. Dieses Phänomen – das Nachahmen von computer-simulierten Identitäten – entwickelt sich aus dem digitalen Raum also in eine analoge Form, was schon echt spannend ist.

**Ihr habt in dieser Konstellation zum ersten Mal zusammengearbeitet. Wie habt ihr die Performance entwickelt, wie seid ihr bei der Recherche und bei den Proben vorgegangen?**

In der Anfangsphase haben wir innerhalb von recht umfassenden Lab-Sessions eine Bibliothek von ungefähr 200 NPCs aufgebaut, die für das Stück jedoch wieder etwas reduziert wurde. Dann ging es innerhalb von Improvisationen darum herauszufinden, wie diese Charaktere überhaupt interagieren können, woran sie scheitern und wie man damit choreografisch arbeiten kann. Parallel haben wir Bewegungsqualitäten entwickelt – *replaying* und *morphing* – welche sich beide auf verschiedene Art auf Themen wie Künstlichkeit, Fehler (Glitches), Uncannyness und künstliche Intelligenz beziehen.

**Hast du einen Lieblingsmoment in *Destination FCKD*?**

Was ich am meisten mag, sind unvorhergesehene Momente in den improvisierten Szenen des Stückes. Bei der Vielzahl an Charakteren, Körperlichkeiten und natürlich auch Sounds finden die sechs Tänzer\*innen, die diese gesamte Bibliothek intus haben, immer neue und geniale Verbindungen miteinander. Durch die Tools, die wir gemeinsam entwickelt haben, ergibt sich eine fast unerschöpfliche Quelle an neuem Material und jede Aufführung wird anders.

Wenn dann plötzlich alle zu Horrorfiguren werden und nur mehr ein Kätzchen auf der Bühne herumläuft, wissen die Tänzer\*innen, ohne sich

verständigen zu müssen, was jetzt passieren wird. Ich wünschte, das Publikum könnte sehen, was wir alles in den Proben gesehen haben. Im Prinzip ist jedes Mal spielen nur ein kleiner Ausschnitt des Universums, deswegen überlege ich auch schon, wie es nach *Destination FCKD* weitergehen könnte.

### **Was wünschst du dir, worüber die Besucher\*innen nach der Performance nachdenken – oder währenddessen?**

Wünschen tue ich mir ja viel. Ich hoffe, dass trotz all den Figuren, die etabliert werden, nicht nach einer konkreten Story gesucht wird. Wir arbeiten hier mit NPCs, da regiert der Zufall und das pure Dasein alleine, nichts muss sich entwickeln. Trotzdem hoffe ich, dass sich die Zuschauer\*innen in die NPCs einfühlen können und sich vielleicht ein bisschen unbeschwerter durch die Einfachheit der Figuren fühlen. Davon ausgehend kann direkt über alles mögliche philosophiert werden – wie komplex unsere Lebensrealität ist, was das mit der Gesellschaft macht, und so weiter... ab da wird die Themenliste lang.

### **Magst du einen Link zu einem Song oder Video teilen, der im Entstehungsprozess eine Rolle gespielt hat?**

Gerne: Der Kurzfilm *late for meeting* von David Lewandowski hat uns inspiriert.

<https://youtu.be/wBqM2ytqHY4?si=1A0a65RNYbZGf-DX>

VIDEO

### **Was begeistert dich?**

In den aktuellen Zeiten ist das ein bisschen schwer zu sagen. Alles wo unterschiedliche Menschen zueinanderfinden.

### **Wohin würdest du gerne als nächstes reisen?**

Ich würde gerne nach Japan reisen und dort Monate als NPC verbringen.

*Die Fragen stellte Flori Gugger (Leitung Dramaturgie brut Wien)*

## Small Glossary of *Destination FCKD*

**NPC (Non-player character)** – Originally created for tabletop games, NPCs serve as a bridge between digital/artificial places and our tangible reality. The basic idea behind their invention was to populate imaginary worlds and thus make the experience of pen-and-paper games, computer games or simulations more real. The resulting NPC-ing is a current, worldwide trend in which real people identify with these characters and sometimes embody them at a high performative level. For *Destination FCKD* the concept of the NPC is extended to all possible side characters from movies, computer games, images, paintings, literature, plays, real life settings, or scientific simulations.

**NPC-ing** – In *Destination FCKD*, NPC-ing is seen as a positive, analogue response to digitality and social overload, among other things. By embodying and identifying with a non-player character, feelings of being overwhelmed, emptiness, artificiality or one's own invisibility in society can be creatively countered. Restricted modes of action release the performer from an unmanageable number of possibilities and decisions. This creates a temporary performative utopia in which acting as an NPC becomes liberation.

**Replaying** – As a practice found within street and club styles, *replaying* describes an umbrella term that brings the work with stops, glitches and reversions in dance together. A dancer performing a *stop* appears like someone would press pause on a remote control, while a *reversion* looks like if a movement would rewind, and the body travels back in time for a short moment. A *glitch* seems like a scratch within a movement trajectory and is created by going back and forth in a very short amount of time. All three principles can coexist within the dancers' movement and are a tool to manipulate the viewers' perception.

**Morphing** – is a movement quality that derived from the analysis of AI generated videos. In a constant process of trying to make the most logical sense out of a prompt, the programme disregards every aspect of reality, by just going for a high statistical probability – as a poor result you can see images with human bodies with multiple limbs, hands with eight fingers, bodies defying gravity, and so on. Specifically, the uncanny and unclear process from one image transforming to another is a process that inspired the *morphing* movement quality.

**Glitch** – is generally a short-lived fault in a system. In *Destination FCKD* glitches appear within almost every layer of the piece – the dance, the dramaturgy, the choreography, the costume, the light, the text, and the music.



© Bernhard Müller

## How to create your own NPC?

Once you have an idea of the character you want to be, think of a basic groove. This groove gives life to your NPC and should suggest a hint to its identity.

You can draw inspiration from already existing characters of computer games or animation movies.

As a next step, create a specific way of walking. Now that your NPC can move around in space, come up with a signature move and a sentence that define the core of the character.

If you want to have more options to play and interact, add more moves and sentences.

And remember to keep it simple.

Have fun!

This text helped to create scenes in earlier versions of the piece and now exists as a bug in *Destination FCKD*.

## The NPCs of the *Destination FCKD* universe

The NPCs of the *Destination FCKD* universe are co-created by all members listed in the cast. There are various moments during the piece, where performers can choose to be any character on their own.

<i>hype man</i>	<i>glitch cat</i>	<i>non-microwavable tupper-</i>
<i>hat</i>	<i>hearing rails</i>	<i>ware</i>
<i>california beach</i>	<i>dice</i>	<i>vacuum robot</i>
<i>coffee house</i>	<i>hissing cat</i>	<i>slaptime</i>
<i>halleluja</i>	<i>dalshim i</i>	<i>teenage girl</i>
<i>rollerblades</i>	<i>dalshim ii</i>	<i>haunted house</i>
<i>hey you</i>	<i>blinking</i>	<i>lost child</i>
<i>no offence</i>	<i>beer drinker</i>	<i>oh</i>
<i>talking heads</i>	<i>alley dude</i>	<i>ducking</i>
<i>medieval lady</i>	<i>back swimmer</i>	<i>shield</i>
<i>writer</i>	<i>gta sexworker</i>	<i>crawl</i>
<i>waver</i>	<i>money cat</i>	<i>cliff walk</i>
<i>michael jackson 1</i>	<i>flight attendant</i>	<i>roll zelda</i>
<i>stretch cat</i>	<i>gold digger</i>	<i>chun li</i>
<i>peeking girl</i>	<i>yo schnitzel</i>	<i>wild pig</i>
<i>slender man</i>	<i>person in the wood</i>	<i>fat kid</i>
<i>asking a question</i>	<i>demon</i>	<i>bruce lee</i>
<i>cat demanding back rubs</i>	<i>sinister child</i>	<i>office worker</i>
<i>toddler</i>	<i>voldo</i>	<i>ball monster</i>
<i>unlimited lives</i>	<i>bicycle trainer</i>	<i>wondering</i>
<i>smoker</i>	<i>childish groove</i>	<i>telenovelas</i>
<i>squat crabs</i>	<i>kardashian</i>	<i>chamelion</i>
<i>beach lady</i>	<i>the hooo</i>	<i>sphinx</i>
<i>meditate to cure depression</i>	<i>wanna fight</i>	<i>fear</i>
<i>step in gum</i>	<i>witch doctor</i>	<i>face eating alien</i>
<i>cowboy</i>	<i>burning house</i>	<i>white yogi teacher</i>
<i>coffee maker</i>	<i>beast</i>	<i>hunting tree</i>
<i>coffee reciever</i>	<i>lost cat</i>	<i>cockroach</i>
<i>belly tree</i>	<i>run</i>	<i>complex person</i>
<i>cheerleader</i>	<i>elf</i>	<i>bird</i>
<i>cowboy ii</i>	<i>kids game fairy</i>	<i>dog chiropractitioner</i>
<i>no no</i>	<i>anything else</i>	<i>crying cloud</i>
<i>footballer</i>	<i>emotional support ai</i>	<i>1000 miles under the sea</i>
<i>backward cat</i>	<i>blinking oysters</i>	<i>jesus needs to pee</i>
<i>scratch</i>	<i>balenciaga</i>	<i>noise sensitive</i>
<i>sexy on the beach</i>	<i>morning coffee</i>	<i>boiling egg</i>
<i>surprise party</i>	<i>gate keeper</i>	<i>tarzan</i>
<i>good job</i>	<i>mother &amp; baby</i>	<i>flamingo</i>
<i>yummy</i>	<i>avatar</i>	<i>rabbit hiccup</i>
<i>old lady</i>	<i>falling person</i>	<i>pixar lamp</i>
<i>guard</i>	<i>origami paper</i>	<i>torch</i>

*npc death  
eyelash  
make over  
lets go  
hydraulic press  
judgy woman  
plant  
pigeon  
mug your friends  
drunk guy  
double birds  
soul leaving  
thief  
bipolar squid  
bra girl  
running stone  
gta goodbye  
rock  
surprised manga laugh*

*which way  
avara kedavra  
avara kedavra voice  
bonjour mes amis  
eating corn  
yeah x3  
key  
fridge  
happy dance  
man trapped earthquake  
rest wall  
you're stuck here  
i hate books  
we should hang out soon  
spasm  
umbrella  
gnam  
flag lady  
talking plant*

*wonderland rabbit  
wood chopper  
pregnant lady  
maestro  
klappe  
drunk seat cowboy  
confused  
opera  
sinful priest  
apple eater  
cat beef  
change of weapons  
superhero  
dune  
refusal  
hands, eyes  
spike  
aufguss  
candy shop*



© Bernhard Müller



© Bernhard Müller

The **Hungry Sharks** dance company was founded in 2011 by choreographer Valentin Alfery and photographer/creative producer Dušana Baltić and has since been constantly developing in co-direction. In varying formats, places and constellations, pieces characterised by high physicality, a strong visual level, the negotiation of societal issues and a conceptual, choreographic approach are created for both stages and site-specific spaces. In addition to touring Europe on a regular basis, Hungry Sharks productions have been presented in the United States and Sri Lanka.

New Art



Newsletter

on Stage

Nordwestbahnstraße 8-10, 1200 Wien

brut-wien.at

**brut**

Städt. Wien

Media partners:

DERSTANDARD

**FALTER**



Ö1 CLUB

**intro**



**Good  
Night  
.at**