

New Art

on Stage

brut



© DARUM

brut nordwest

Nordwestbahnstraße 8–10, 1200 Wien

Fr. 14. – Sa. 29. November

Mi. – Fr. 15:00–19:50, Sa. & So. 13:00–17:50

DARUM (Victoria Halper & Kai Krösche)

[EOL]. End of Life

Eine virtuelle Ruinenlandschaft

Performative Installation in Virtual Reality

Wiederaufnahme

in englischer Sprache

Dauer: ca. 90 Minuten

Content Notes

Die Performance thematisiert Tod, schwere Krankheit, Naturkatastrophen und Suizid. Manche Szenen können aufgrund ihrer immersiven Gestaltung Gefühle von Enge und Klaustrophobie auslösen. In einigen Szenen kommt es zum Einsatz von flackerndem und blitzendem Licht sowie lauten Geräuschen und Musik. Empfohlen ab 18 Jahren.

Barrierefreiheit

Das Projekt findet in Proberäumen im ersten Stock statt. Diese sind nur über eine Treppe erreichbar. Es ist kein Lift vorhanden. Ein barrierefreies WC befindet sich im Erdgeschoss.

[EOL]. *End of Life* ist eine vollständig immersive VR-Experience, programmiert in Unity und exklusiv für eines der zur Zeit aktuellsten Headsets: Meta Quest 3. Die Interaktion im virtuellen Raum erfolgt ausschließlich mit den eigenen Händen, es kommen keine Controller zum Einsatz.

Jede*r Zuschauer*in hat eine ca. zehn Quadratmeter große Fläche für sich allein, auf der er*sie sich frei bewegen kann. In der Virtual Reality bewegen Sie sich wie in der echten Welt. Behelfsmittel wie Teleportieren oder controllergesteuerte Locomotion werden nicht eingesetzt, wodurch die Gefahr des Auftretens der sogenannten Motion Sickness signifikant verringert wird.

Sie sind um die 85 Minuten in der virtuellen Welt. Es wird einzelne Momente geben, in denen Sie sich (auf den Boden) setzen können, allerdings ist die Performance als begehbare Installation im virtuellen Raum konzipiert, während der Sie oft stehen oder gehen müssen.

Credits

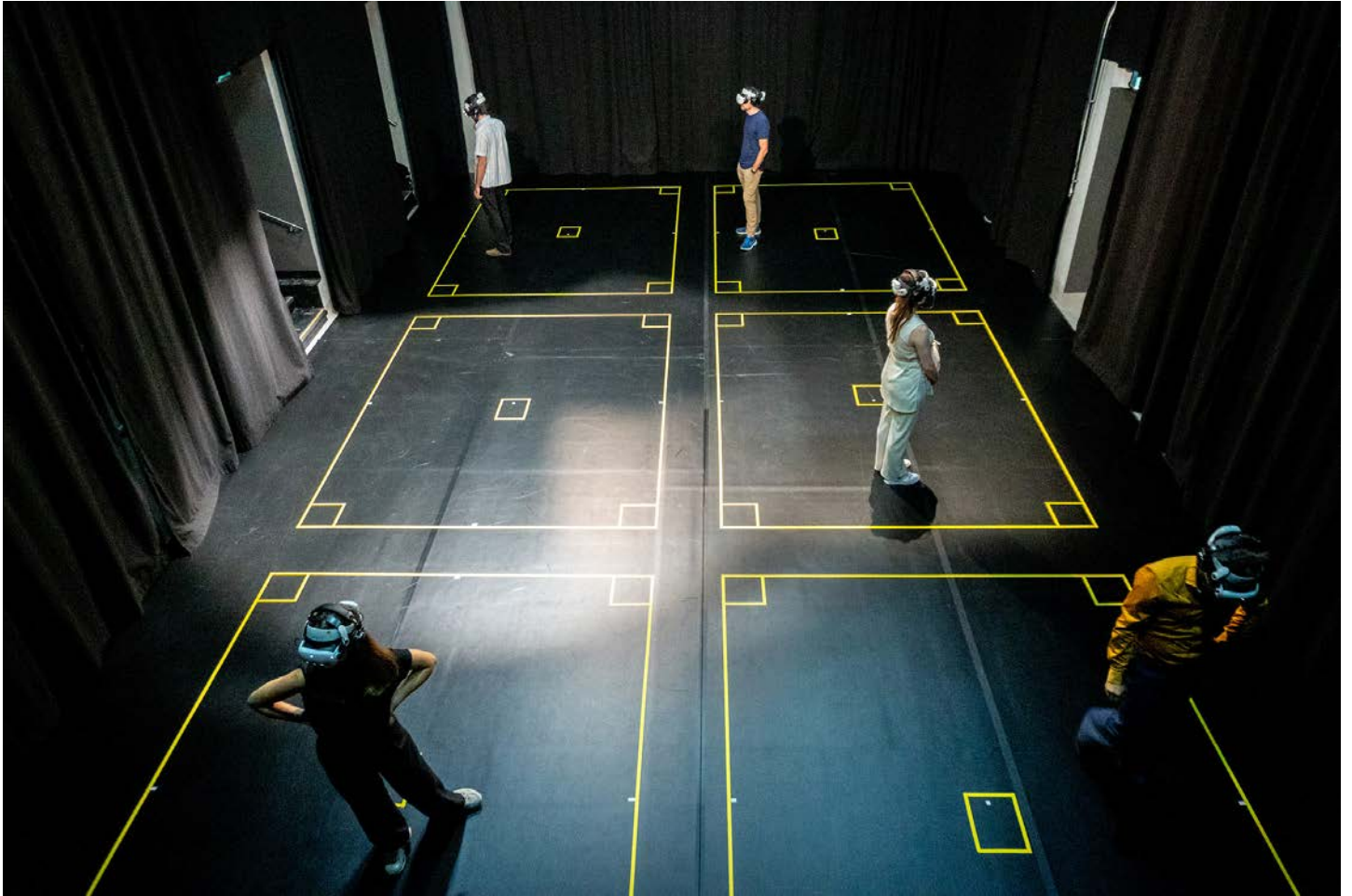
Regie & Story Victoria Halper & Kai Krösche (DARUM) **3D-Architektur & Ausstattung (Virtual Reality)** Mark Surges **Musik** Arthur Fussy **Ausstattung (Live-Performance)** Matthias Krische **Character Design & Animationen, Kostümdesign, Photogrammetry Scanning, Motion Capturing & Videos** Victoria Halper **3D-Object-Animationen** Kai Krösche, Mark Surges **Creative Coding, Motion Capturing, Lichtdesign & ergänzendes Sounddesign** Kai Krösche **Zeichnungen (Schulwelt)** Alexander Tingrui Wülferth (im Alter von 4 Jahren) **Testing & künstlerisches Feedback** David Rosenberg, Matthias Krische, Matthias Seier, Flori Gugger, Arthur Fussy, Armin Kirchner u. a.

Mit Victoria Halper, Kai Krösche, James Stanson

Dank an die Gesprächspartner*innen Götz Dipper, Bernd Lintermann, Tina Lorenz, Felix Mitterberger, Dorcas Müller, Morgane Stricot (Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe) und Susanna Neueder MSc. (Psyduced).

Gefördert von der Kulturabteilung der Stadt Wien (MA7) und dem Bundesministerium für Wohnen, Kunst, Kultur, Medien und Sport.

Die Konzeptentwicklung von [EOL]. *End of Life* wurde durch eine Residency am Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, Deutschland, unterstützt.



© DARUM

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

In *[EOL]. End of Life*, das als eine der zehn bemerkenswertesten Inszenierungen des Jahres 2024 zum Berliner Theatertreffen eingeladen wurde, schicken Victoria Halper und Kai Krösche vom Kollektiv DARUM 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 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).

[EOL]. End of Life wurde im September 2024 im studio brut uraufgeführt und seither zum 62. Berliner Theatertreffen als eine der zehn bemerkenswertesten Inszenierungen des Jahres 2024 sowie als eine der herausragendsten Theaterproduktionen 2024 aus dem deutschsprachigen Raum zum Showcase des Impulse Theater Festivals 2025 eingeladen. Zudem ist DARUM mit *[EOL]. End of Life* für den NESTROY Spezialpreis 2025 nominiert. Außerdem wurde die Produktion vom FALTER als eine der zehn besten Theaterproduktionen des Jahres 2024 ausgezeichnet, vom STANDARD als eines der drei Theaterhighlights 2024 erwähnt und für das nachtkritik.de-Theatertreffen 2025 nominiert.

Pressestimmen

„Victoria Halper, Kai Krösche und das Produktionshaus brut Wien haben mit *[EOL]. End of Life* eine anrührende, philosophische VR-Erzählung über die analoge Flüchtigkeit und das digitale Fortdauern eines menschlichen Lebens entwickelt. Zu Recht ist sie zum Theatertreffen eingeladen. Auf ihre lange digitale Existenz!“

Elena Philipp (Berliner Morgenpost)

„Nach gut anderthalb Stunden torkelt man, noch leicht verwirrt [...] wieder raus ins echte Leben. Bewegt, beglückt, verunsichert und den Kopf voller Gedanken. Toll, dass virtuelles Theater zu so etwas imstande ist.“

Fabian Wallmeier (rbb24.de)

„A perfect fusion of form and content.“

Natasha Tripney (The Stage)

„Das radikalste und maximal konsequent gegen jede Außenwelt isolierte Formexperiment gelingt Victoria Halper und Kai Krösche mit ihrer VR-Installation *[EOL]. End of Life*. Das ist viel mehr als eine Fortsetzung der Gaming-Erfahrungswelten und ihrer KI-Ästhetik ins Theater.“

Peter Laudenbach (Süddeutsche Zeitung)

„Technisch wie dramaturgisch exquisit, setzt *[EOL]. End of Life* neue Maßstäbe in dem aufwendigen Genre. [...] [Man] sollte diese Geschichte, die klug und [...] berührend unser Verhältnis zu digitalem Erbe auf die Probe stellt, auf keinen Fall verpassen.“

Martin Thomas Pesl (FALTER)

About *[EOL]. End of Life* by DARUM (Victoria Halper & Kai Krösche)

In DARUM's performance installation *[EOL]. End of Life*, nominated for the Berlin Theatertreffen as one of 2024's most remarkable productions, the audience gets to travel into a disused metaverse 1.0 by means of virtual-reality headsets. Writer-directors Victoria Halper and Kai Krösche take us on an intense, immersive journey across a virtual sea of debris that forces us to wonder 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 the 2021 Impulse Theatre Festival, 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.

[EOL]. End of Life premiered at studio brut in September 2024. It has since been invited to the 62nd Berlin Theatertreffen as one of 2024's most remarkable productions as well as to the showcase of the 2025 Impulse Theatre Festival as one of the outstanding theatre productions in the German-speaking area created in 2024. In addition, DARUM is nominated for the NESTROY Special Prize 2025 with *[EOL]. End of Life*. Also, the show was listed as one of the ten best theatre productions of 2024 by FALTER magazine, named as one of three theatre highlights of the year in DER STANDARD and nominated for the 2025 nachtkritik.de-Theatertreffen.

Press quotes

‘With *[EOL]. End of Life*, Victoria Halper, Kai Krösche and brut Wien have created a touching and thought-provoking VR story about analogue volatility and the digital continuation of a human life. It was rightly invited to the Theatertreffen. May it have a long, digital existence!’

Elena Philipp (Berliner Morgenpost)

‘A good one and a half hours later, still slightly confused, [...] one stumbles out into real life – moved, delighted, rattled and one’s head full of thoughts. It’s great that virtual theatre is able to achieve something like this.’

Fabian Wallmeier (rbb24.de)

‘A perfect fusion of form and content.’

Natasha Tripney (The Stage)

‘The most radical experiment with form, systematically isolated from any kind of outside world, is mastered by Victoria Halper and Kai Krösche, who show their VR installation *[EOL]. End of Life*. This piece is so much more than just a continuation of gaming experiences and their AI aesthetic in a theatre context.’

Peter Laudenbach (Süddeutsche Zeitung)

‘Both technologically and dramaturgically exquisite, *[EOL]. End of Life* sets new standards in a laborious genre. [...] This touchi’g story that cleverly [...] tests our relationship with digital heritage, is a clear must-see.’

Martin Thomas Pesl (FALTER)





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?

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

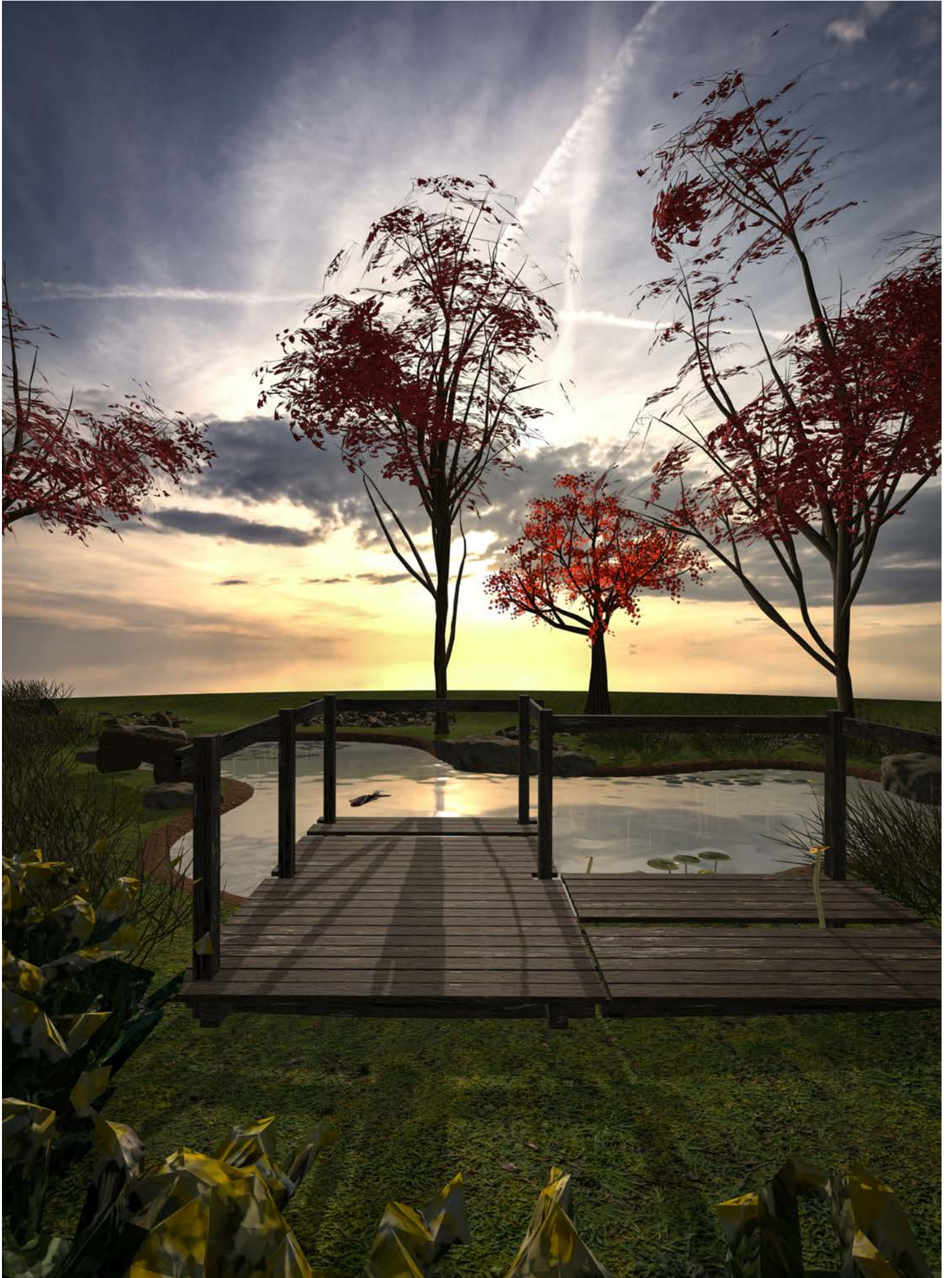
näher zum Medium des Theaters, gleichzeitig teilt Virtual Reality das Voraufgezeichnete/Vorberechnete und die reine Illusion von Anwesenheit mit dem Medium Film. Es ist weder Theater noch Installation noch Film und etwas völlig Neues. Wir finden die Fragen nach An- und Abwesenheit (von uns selbst wie 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
(Leitung Dramaturgie / Programm brut Wien)



Biografie

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), wurde mit dem NESTROY-Spezialpreis 2023 ausgezeichnet. 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.

Biography

DARUM (Victoria Halper & Kai Krösche) makes performances, installations, films, sound, video and media art. Deliberately blurring the lines between fact and fiction, DARUM creates pieces that try to direct audiences' focus on the unappeased and the contradictory associated with exceptional states and phenomena in our society. DARUM's first performance in Vienna, *Ungebetene Gäste* (2019), was invited to the 2020 Impulse Theater Festival and nominated for a NESTROY special award. The duo's performance installation *Ausgang: Offen* (2020), turned into a film due to COVID restrictions, was nominated for a NESTROY special COVID award, and its third performance production in Vienna, *Heimweh* (2022), won DARUM the 2023 NESTROY special award. DARUM's film and media art projects have been presented in Germany (Hofer Filmtage; die digitale, Düsseldorf), Austria (Diagonale, Graz) and the United States (Seattle International Film Festival, Brooklyn Film Festival), among other places.

**Tanz, Performance, Theater und Musik
im brut nordwest**



Once upon a Time in the Flames: Our Firebird Ballet © Elsa Okazaki

11. – 13. Dezember, 20:00

Adam Man mit Judith Hamann
& Michiyasu Furutani
Reforest

14. – 17. Jänner, 20:00

Stefanie Sourial
FLASHMOB

23. – 28. Jänner, 20:00

Marta Navaridas
**Once upon a Time in the Flames:
Our Firebird Ballet**

05. – 07. Februar, 20:00

Gin Müller, Sandra Selimović,
Mariama Nzinga Diallo &
Edwarda Gurrola
JUSTITIA! Identity Cases

18. – 21. Februar, 20:00

Malika Fankha
No Place Like Home



**Stadt
Wien**
Kultur

Tickets ab 19. November auf
brut-wien.at

20. – 22. November Salzburg
2025

Helena Araújo
Matteo Haitzmann **Ulduz Ahmadzadeh/Atash**
Claire Lefèvre
Myassa Kraitt **Hanschitz, Beierer & Neumayer**
Rosana Ribeiro/Selva **Michikazu Matsune**
Doris Uhlich **Sasha Portyannikova**
Yoh Morishita

choreographic-platform.at

CHOREOGRAPHIC

PLATFORM

AUSTRIA

brut Medienpartner*innen

DER STANDARD

FALTER



Ö1 CLUB

intro