

New Art

on Stage

brut



© Mark Surges

brut nordwest

Nordwestbahnstraße 8-10, 1200 Wien

05.–30. Mai, 15:00–22:30, (versch. Timeslots)

DARUM (Victoria Halper & Kai Krösche)

Auflösung

Mixed-Reality-Performance

Uraufführung

in deutscher Sprache

Dauer: ca. 100 Minuten, davon ca. 65 Minuten in VR

Content Notes

Die Performance enthält Andeutungen von physischer und psychischer Gewalt und Vernachlässigung, Hilflosigkeit, Einsamkeit, Krankheit, Sterben, Suizid und Tod und arbeitet im Virtual-Reality-Teil mit Elementen von Enge, Höhe, Orientierungslosigkeit und Dunkelheit sowie allgemein beunruhigenden, verwirrenden und beklemmenden Situationen. Die Performance erfordert es durchgehend, sich durch echte sowie (mittels VR-Headset und Controller) virtuelle Räume aktiv fortzubewegen. Es kann nicht pausiert werden, und die Performance kann nur allein erlebt werden. Ein Abbruch ist jederzeit möglich. Empfohlen ab 16 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.

Credits

Mit Simon Dietersdorfer

Regie & Story Victoria Halper & Kai Krösche (DARUM) **3D-Architektur (Virtual Reality)**

Mark Surges **Szenographie** Matthias Krische **Musik & Sounddesign** Arthur Fussy

Character Design & Animationen, Kostümdesign, Innenausstattung (3D) & Motion

Capturing Victoria Halper **Creative Coding & Lichtdesign (VR)** Kai Krösche **Outside Eye (Spatial Storytelling) & 360-Grad-Fotos** Philipp Ehmann **Technisches Leitungsteam**

Lukas Saller & Lina Schmeling (PlanB) **Testing & künstlerisches Feedback** David Rosenberg, Matthias Krische, Matthias Seier, Flori Gugger, Arthur Fussy, Armin Kirchner u.a.

Produktionsleitung Armin Kirchner, Ferdinand Trübsbach **Regiehospitantz** Julia Sichelradner

Weitere Unterstützung Verena Jochum, Haiko Pfof

Sämtliche Stimmen wurden von Simon Dietersdorfer eingesprochen und mittels künstlicher Intelligenz verfremdet.

Eine Koproduktion von DARUM, brut Wien und asphalt Festival (Düsseldorf)

Gefördert von der Kulturabteilung der Stadt Wien (MA 7) sowie dem

Bundesministerium für Wohnen, Kunst, Kultur, Medien und Sport (BMWKMS)



brut Medienpartner*innen

DERSTANDARD

FALTER



intro

Über *Auflösung* von DARUM (Victoria Halper & Kai Krösche)

In *Auflösung*, DARUMs zweiter Virtual-Reality-Produktion nach der mit einem Nestroy sowie Einladungen zum Berliner Theatertreffen und vielen weiteren Festivals ausgezeichneten VR-Performance [*EOL*]. *End of Life*, schicken Victoria Halper & Kai Krösche ihr Publikum durch eine sich ständig verändernde und im Zerfall befindliche Architektur. Diese Reise in die Finsternis an der Schnittstelle von Performance und Installation geht mit den Mitteln von Immersion und Virtual/Mixed Reality der Frage nach, was passiert, wenn wir mehr als je zuvor Orientierung und Hilfe brauchen – und niemand mehr da ist, um unsere Hand zu halten. *Auflösung* ist eine immersive Konfrontation mit einer gesellschaftlich ignorierten Tatsache: Irgendwann sind wir alle auf Unterstützung angewiesen, wenn wir es allein nicht mehr schaffen.

Plötzlich stimmt etwas nicht mehr. Wo vorher noch ein Gang war, ist jetzt die Wand; wo gerade noch die Erinnerung an etwas Türen in vergangene Zeiten öffnete, gähnt nun nur noch bodenlose Leere. Ohne Wegweiser findet man hier nicht mehr, aus diesem im Zerfall befindlichen Gebäude. Doch was, wenn die helfende Hand auf einmal nicht mehr da ist, um einen durchs Dunkel zu führen? Wenn die vertraute Stimme plötzlich verstummt und sich die Welt um uns herum (und mit ihr schließlich wir selbst) in Auflösung verirrt?

Vor dem Hintergrund des uns alle betreffenden und in nicht allzu ferner Zukunft noch drängenderen Themas des Umgangs mit Pflegebedürftigen im Angesicht eines zunehmenden Pfl egenotstands wagt DARUM in seiner neuesten Arbeit den Versuch einer Annäherung: Was bedeutet es für uns als Gesellschaft, nicht mehr genügend Ressourcen für die Betreuung hilfsbedürftiger Menschen zu haben? Was heißt es für die Betroffenen? *Auflösung* möchte der Verdrängung mit einer Konfrontation begegnen – ein künstlerisches Angebot, sich der eigenen (künftigen) Verletzlichkeit zu stellen, den Umgang unserer Gesellschaft mit Alternden, Kranken und Sterbenden zu hinterfragen und der Ungewissheit mit einer Ahnung zu begegnen. Nach [*EOL*]. *End of Life*, der vielfach ausgezeichneten Koproduktion mit brut Wien, ist *Auflösung* DARUMs finale Arbeit am Standort brut nordwest, ein künstlerischer „Abriss“, bei dem es einmal mehr um die letzten Dinge geht und die Architektur sich nicht nur im virtuellen Raum verändert.

About *Dissolution*.

by DARUM (Victoria Halper & Kai Krösche)

In *Auflösung* ('Dissolution'), DARUM's second virtual reality production following [*EOL*]. *End of Life* – a NESTROY-winning VR performance invited to the Berlin Theatertreffen and multiple other festivals –, Victoria Halper and Kai Krösche send their audiences out into a constantly changing, decaying architecture. This journey into darkness at the intersection of performance and installation uses the means of immersion and virtual/mixed reality to find out what happens when we are more than ever in need of orientation and help but there's nobody there to hold our hand. *Auflösung* is an immersive confrontation with what society keeps ignoring, which is that sooner or later, we will all reach a point where we cannot make it alone anymore and rely on support.

All of a sudden, something's off. There's a wall where a corridor used to be; there's a bottomless void where just a moment ago the memory of something opened doors to past times. Signposts are the only way to find out of this decaying building now. But what if the helping hand to guide one through darkness is suddenly gone? What if the familiar voice goes silent and the world around us gets lost in dissolution – until, eventually, we do as well?

The issue of how to deal with those in need of care in the face of a deepening nursing crisis affects all of us and will get even more pressing in a not-too-distant future. In their new piece, DARUM dare broach the subject and ask: What does it mean for us as a society not to have enough resources to care for people in need? What does it mean for those affected? *Auflösung* ('Dissolution') wants to counter repression with confrontation – offering them to face their own (future) vulnerability through art, to challenge our society's handling of the sick, dying and elderly and to approach the unknown at least with a vague idea. Following [*EOL*]. *End of Life*, their highly decorated co-production with brut Wien, DARUM's final work at the brut nordwest venue, is an artistic 'breakdown' that once again tackles mortality – only in *Auflösung*, the architecture will mutate not only in the virtual space.



© Christine Miess



Ein Gebäude, das sich selbst vergisst

5 Fragen an DARUM (Victoria Halper & Kai Krösche) über den Entstehungsprozess von *Auflösung*.

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

Als wir im Rahmen der Recherche zu unserem Stück *Heimweh* (2022) mit einer Historikerin jener Kommission sprachen, welche damals die Verbrechen an zigtausend Kindern und Jugendlichen in österreichischen Kinderheimen historisch aufbereitet hatte, sprach diese nebenbei an, dass im Bereich der Kranken- und Altenpflege aller Voraussicht nach der nächste große Skandal unserer Zeit lauern. Diese Aussage hat uns nicht losgelassen, weshalb wir uns entschieden, einen Abend über die – fast alle betreffende – Frage zu machen, was es bedeutet, am Ende seines Lebens auf die Hilfe und Zuwendung anderer, oft Fremder, angewiesen zu sein, und gleichzeitig einem System ausgeliefert zu sein, das zunehmend überfordert ist und an dessen Ende aufgrund von Ressourcendruck und – insbesondere im kommerziell orientierten privaten Sektor – mehr die Verwaltung von Menschen als der Mensch selbst in den Mittelpunkt geraten. Schon früh stand fest, dass wir uns dem Thema wieder mittels Virtual Reality nähern wollen, um mit dessen Mitteln ein sich auch architektonisch in Auflösung befindendes System künstlerisch schaffen zu können.

Für die konkrete „Story“ wurden wir schließlich von drei Dingen inspiriert: Einmal Artikeln über plötzliche Schließungen privater Pflegeheime, die aufgrund von Misswirtschaft und/oder großen Mängeln teils von heute auf morgen geschlossen wurden – was teils dazu führte, dass alte Menschen binnen kürzester Zeit und unter hohem Druck einen alternativen Pflegeplatz finden mussten. Zweitens der Umstand, dass Virtual Reality auch zunehmend in der Altenpflege im Rahmen sogenannter Biografiearbeit eingesetzt wird: Ein Einsatz, den wir prinzipiell erstmal unproblematisch finden, der aber natürlich steht und fällt mit der Qualität der dringend nötigen Vor- und Nachbetreuung (die dystopische Vorstellung von in der VR „abgestellten“ Menschen hat uns nicht losgelassen). Schließlich die Mechanismen von Demenz, aus denen heraus sich die Idee eines sich „selbst vergessenden“, ständig in Veränderung befindlichen Gebäudes entstand, welches das räumliche Setting von *Auflösung* bildet. Entsprechend folgt auch die Dramaturgie des Abends keiner linearen Struktur, sondern funktioniert mehr assoziativ und bewusst inselhaft.

***Auflösung* bewegt sich zwischen Performance, Installation sowie Virtual und Mixed Reality. Was eröffnet euch diese Verbindung der Medien für eure künstlerische Arbeit?**

Die Unmittelbarkeit und scheinbare „Liveness“ von Virtual Reality bietet sich in unseren Augen gut an für eine Verknüpfung mit performativen und installativen Elementen. Ganz konkret eröffnet die Virtual Reality eine Befreiung von den räumlichen und budgetären Einschränkungen, die selbst die Realität der größten und bestdotierten Theater mit sich bringt: Wenn man von den leistungsbedingten Grenzen der Hardware einmal absieht, ist hier nur die eigene Fantasie der beschränkende Faktor. Außerdem ist es in unseren Augen das logische Medium, wenn man etwas über die Illusion von Anwesenheit bei tatsächlicher Abwesenheit erzählen möchte. *Auflösung* handelt ja auch ganz stark von Mechanismen, die (menschliche) Nähe suggerieren, aber eigentlich durch Automatisierung an Maschinen auslagern – Mechanismen, die im Pflegealltag ja bereits zum Teil ausprobiert werden.

Nach *[EOL]. End of Life* ist *Auflösung* eure zweite Arbeit mit VR. Was nehmt ihr aus der früheren Produktion mit, und was wolltet ihr diesmal anders denken oder weiterentwickeln?

Wir haben den Anspruch, nichts zweimal zu machen, da wir es langweilig finden, uns zu wiederholen. Dennoch finden sich natürlich Elemente unserer früherer Arbeiten auch in *Auflösung* wieder. Vor allem in Bezug auf Publikumsführung konnten wir durch die vielen Vorstellungen von *[EOL]. End of Life* Erkenntnisse gewinnen, die in Teilen auch in die Entwicklung von *Auflösung* flossen. In Teilen deshalb, weil wir diesmal bewusst von den nur knapp 10 m² großen, individuellen Spielflächen weggegangen sind zugunsten einer fast 20-mal so großen Spielfläche, die deutlich weitere Strecken und Bewegungen zulässt, aber auch ganz eigene Herausforderungen, technisch wie dramaturgisch, mit sich bringt. Außerdem holen wir bei *Auflösung* grafisch nochmal mehr aus den Geräten heraus als bei *[EOL]. End of Life* (auch wenn das ja erstmal nur die schöne Oberfläche ist).

Was waren die größten Herausforderungen im Entstehungsprozess von *Auflösung*?

Technisch: Definitiv die sichere und verlässliche Publikumsführung durch verschiedene Räumlichkeiten hinweg, ohne dass das Tracking verloren geht und die Grenzen der Virtual Reality plötzlich nicht mehr mit jenen im echten Raum übereinstimmen. Man würde meinen, dass die Hardwaresysteme hierfür besser ausgelegt wären, tatsächlich ist der Prozess aber extrem sensibel und fehleranfällig, insbesondere in sehr gleichmäßigen Räumen, in denen optisch wenig Abwechslung herrscht. Allein das zum Laufen zu bringen hat enorm viel Zeit in Anspruch genommen. Dann kommt noch hinzu, dass auf jede Stunde, die man in künstlerische Arbeit steckt, ca. 3 Stunden kommen, in denen man ausschließlich mit dem Beheben technischer Probleme befasst ist. Das fühlt sich dann manchmal so an, als würde man Theater machen und müsste vor jeder Beleuchtungsprobe erstmal das Lichtpult reparieren.

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

Wie alle unsere Produktionen sehen wir auch *Auflösung* als ein Angebot ans Publikum, sich möglichen eigenen Ängsten und Verantwortungen zu stellen: Was wünsche ich mir für mein Lebensende? Welche persönlichen Erinnerungen sind mir persönlich wichtig und/oder lieb und was wird aus ihnen, wenn ich selbst schon gestorben bin? Wie kommt es, dass für etwas, das potentiell jedes einzelne Mitglied dieser Gesellschaft betrifft, die Ressourcen fehlen? Sind Automatisierungen in Bereichen der Betreuung und Pflege gut, schlecht oder besser als gar nichts? Und machen mir Fragen dieser Art Angst – und wenn ja, wieso?

Die Fragen stellte Flori Gugger
(Leitung Dramaturgie / Programm brut Wien)



Biografie

DARUM schafft unter der künstlerischen Leitung des Regieduos Victoria Halper & Kai Krösche seit seiner Gründung 2019 Performances, Installationen, Filme sowie Werke der Ton-, Video- und Medienkunst über Themen, die uns nachts nicht schlafen lassen. DARUMs Performances wurden viermal für den Nestroy-Theaterpreis nominiert und zweimal (2023 und 2025) mit dem Nestroy-Spezialpreis ausgezeichnet. Die in Koproduktion mit dem brut Wien entstandene Virtual-Reality-Performance [*EOL*]. *End of Life* wurde als eine der zehn bemerkenswertesten Inszenierungen des Jahres 2024 zum Berliner Theatertreffen, zum Impulse Theater Festival, zum Festival Politik im Freien Theater sowie zu zahlreichen weiteren renommierten Festivals eingeladen und wird weiter auf Tour sein. 2025 wurden Victoria Halper & Kai Krösche für ihre Arbeit im Kontext von DARUM mit dem österreichischen Outstanding Artist Award in der Sparte Darstellende Kunst ausgezeichnet.

Biography

DARUM, co-headed by directors Victoria Halper and Kai Krösche, was established in 2019 and creates performances, installations, films and works of audio, video and media art, tackling the issues that tend to keep us awake at night. DARUM's performances were nominated for the NESTROY theatre prize four times and won it twice (in 2023 and 2025). Their virtual reality performance [*EOL*]. *End of Life* was invited to the Berlin Theatertreffen as one of the ten most remarkable productions of 2024, to the Impulse Theater Festival, to Politik im freien Theater and numerous other renowned festivals; and it will continue touring. In 2025, Victoria Halper and Kai Krösche received the Austrian Outstanding Artist Award in the performing arts category for their work in the context of DARUM.

COMING UP

A PLACE THAT WON'T STAY Goodbye brut nordwest & Kira Kirsch

10.06.

Mittwoch

brut nordwest

19:00–22:00

Eintritt frei

{Farewell} {The present} {Togetherness}

Karin Pauer & Aldo Giannotti
FOR NOW

Durational Performance / Konzert Uraufführung in englischer Sprache

11.06.

Donnerstag

12.06.

Freitag

12.06.

Freitag

brut nordwest

22:00

Eintritt frei

{No tears} {Wrecking Ball} {von Dirrty bis Diva}

Queereeké
Unmute yourself!

Karaoke / Party

13.06.

Samstag

brut nordwest

20:00

Pay as you can

{Abriss} {Filmriss} {Pure bliss}

BRUT HARD SOFT KISSEN
After Pride Edition

with KISSEN, GATAFIERA (live) & DJ Sets by anxxxious_t,
aue&angst, yves, Dia, Shepperd, nas.delphine

Party Presented by 

