



EINE VERANSTALTUNGSREIHE
DER MEDIENWERKSTATT WIEN

12. – 17. Oktober 2006

3 Avantgarde versus Retrofiktion

ein Projekt von transparadiso

Medienwerkstatt Wien, Neubaug, 40A



„A little too far ahead of its time“ _Avantgarde versus Retrofiktion

ein Projekt von **transparadiso**
[Barbara Holub/Paul Rajakovics/Bernd Vlay]
in Kooperation mit Wolfgang Obermair
für die Medienwerkstatt Wien // 12.10.2006 – 17.10.2006



Programmablauf

1_ Screening der Pilotfolge

von „Max Headroom“

19.5.2006 und 12.10.2006

2_retrofiktionales Videostudio

12.10.-17.10.2006

12.10. Eröffnung // Videolounge

Max Headroom im Dialog mit ausgewählten Videobeiträgen
der ReferentInnen

13.10. – 17.10. Produktion im retrofiktionalen Videostudio

17.10.2006 20:00 Uhr

Media-TV-Duell zwischen Sandro Droschl und Amina Handke

Das Thema „Avantgarde versus Retrofiktion“ wird in Form einer neuen
Gesprächskultur diskutiert, angereichert durch Textbeiträge verschie-
dener Personen, die im Vorfeld um Statements gebeten werden.

In Kooperation mit Okto TV



12. – 17. Oktober 2006

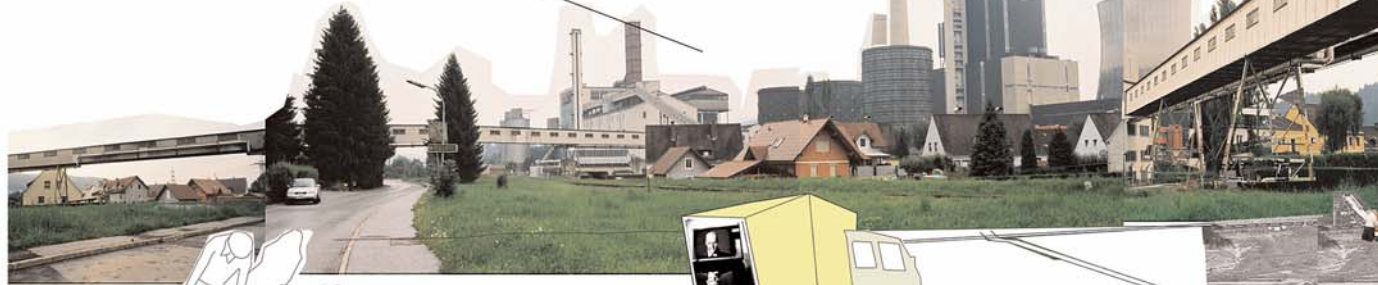
4 Avantgarde versus Retrofiktion

ein Projekt von **transparadiso**

Medienwerkstatt Wien, Neubaug. 40A

gründung der gewerkschaft für kaufkrafthalter

voitsberg /köflach eine zukünftige metropole



touristen beim braunkohle schürfen



der plan > die fiktion!

das indikatormobil im einsatz

edison carter berichtet live!!!

Der Druck unserer Gesellschaft, ständig Neues zu produzieren, auch wenn dies nicht gebraucht wird, sondern nur aus der Triebkraft kapitalistischer Ökonomie heraus notwendig ist, ist natürlich im Kunstkontext ebenso ein Diktat des Marktes. Durch die Ausprägung verschiedener künstlerischer Richtungen in den letzten Jahren, haben sich Parallelwelten von gleichzeitig existenten Bedeutungen ergeben. Somit stellt sich auch die Frage nach der Avantgarde, und ob dies nicht sowieso ein veraltetes Konzept/ Anspruch sei, wieder neu. Als wir von Gerda Lampalzer / der Medienwerkstatt eingeladen wurden, ein Projekt zum Thema „das Alte – das Neue“ zu entwickeln, fragten wir uns vor allem, wie man sich einem solch komplexen – und dadurch fast schon wieder banal klingenden - Thema adäquat nähern können. Gleichzeitig war dies aber eine Heraus-

forderung an uns als Künstler/ Urbanisten/ Architekten ein Projekt, an dem wir zu dieser Zeit arbeiteten – „Plan b“ - im Kontext des Mediendiskurses zu sehen. In diesem Projekt, das sich mit dem Strukturwandel aufgrund des aufgelassenen Bergbaus einer Industrieregion in der Steiermark (Köflach/ Voitsberg) exemplarisch für viele Regionen Europas befasste, wollten wir das erste Mal konkret mit dem Aspekt der „Retrofiktion“ arbeiten. Das Indikatormobil, unser urbanes Einsatzfahrzeug, sollte vor Ort als Kommunikations- und mediale Schnittstelle zwischen den verschiedenen Beteiligten (ehemaligen Bergwerksarbeitern, Gewerkschaft, Bevölkerung etc.) agieren und neue Potentiale abseits üblicher Lösungen wie der Errichtung von Freizeitparks entwickeln. Die Kultfigur „Max Headroom“ sollte als „rasender Reporter“ und medialer Vermittler in

die Zukunft eingesetzt werden. Für „A little too far ahead of ist time“ greifen wir nun auf das in Vergessenheit geratene (und auch zu der Zeit, als die TV-Serie gezeigt wurde, nur von einer kleinen Fangemeinde wahrgenommene) Potential von „Max Headroom“, der 1986 gedreht wurde, zurück. „Max Headroom“ nahm zukünftige Entwicklungen der Gesellschaft und ihre medialen Produktions- und Rezeptionsbedingungen im Jahr 2006 in einer Detailgenauigkeit vorweg, sodass wir angeregt sind, diese urbanen distopischen Situationen, die heute längst Realität sind, auf neue Visionen zu befragen.

Videolounge

Als Einstieg wird der Pilotfilm Max Headroom dienen: Der Pilotfilm „Max Headroom: the original Story“ wurde erstmals 1985 ausgestrahlt und nimmt viele distopische Realitäten un-

serer Gegenwart vorweg: Max Headroom ist aber auch die Utopie von digitaler Unsterblichkeit eines identen Ichs, welches ungehindert durch Datenhighways schwirren kann. Max Headroom, ursprünglich als Musikvideoansager für Channel 4 konzipiert bekam bei diesem Film mehr zufällig sein Leben eingehaucht, bevor 14 Folgen dieser Serie abgedreht werden konnten. Der Film führt uns 1985 schon durch digitale Ästhetiken und Abgründe lange bevor sie allgemeingut geworden sind. korrupte Medienvorstände, die Einschaltquoten hörig sind, BIlp-verts, die fettleibige Körper beim Fernsehen zerstören, umgeben von der infra-präsenz deströsester Realitäten wie Obdachlosigkeit, Korruption, Umweltzerstörung, und Verbrechen. Heute sind viele der in diesem Film skizzierten Szenarien längst Realität geworden, seien es die BIpverts wie etwa bei eini-

gen Pokemonfolgen, wo Kinder in epileptische Zustände gekippt sind, oder sind es die skizzierten distopischen Szenarien die von den Realitäten der peripherien heutiger Megacities schon längst überholt worden sind. Dieser Film ist ästhetischer Ausgangspunkt des Retrofiktionalen Videostudios und stellt die Frage, wie weit Max Headroom seiner Zeit voraus war.

„Retrofiktionaler Videostudio“

Im Mai 2006 zeigten wir in der Medienwerkstatt den Pilotfilm zur Serie „Max Headroom“ zum ersten Mal als Ausgangspunkt für das „retrofiktionale Videostudio“. Von 13.10. bis 17.10. 2006 wird nun das temporäre „retrofiktionale Videostudio“ eingerichtet, das sich aus den vorhandenen Geräten der ersten Videogeneration mit Analogschnitt zusammensetzt (U-matic, Lowband etc.) und mit einer eigenwilligen

Ästhetik inszeniert werden. Es werden KünstlerInnen eingeladen, diese Geräte zu benutzen und auch aus dem vorhandenen Videomaterial zu sampeln. Die Materialqualität der aus heutiger Sicht mit „Fehlern“ (Rotgrieseln, Farbverschreibungen etc.) behafteten Ästhetik soll genutzt werden, um neue, zeitgenössische Produktionen zu entwickeln, bzw. auch das Setting des Studios für Produktionen heranzuziehen. Dabei stellt sich die Frage, ob analoges Video - ähnlich wie Super 8 und Lomographie in den 1990ern - eine veränderte Bildsprache entwickeln kann. Im Gegensatz zu Super 8- Filmen, die ihren vorwiegend privaten Kontext aus dem Knattern der Projektoren in privaten Wohnzimmersofalandschaftsidyllen bezogen haben, wollen wir von der posturbanen Distopie ausgehen, wie sie in „Max Headroom“ skizziert wird.