





## „A little too far ahead of its time“

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 existierenden Bedeutungen ergeben. Somit stellt sich auch die Frage nach der Avantgarde, und ob dies nicht sowieso ein veralteter Anspruch/Konzept sei, wieder neu.

Als wir von Gerda Lampalzer eingeladen wurden, für die Medienwerkstatt 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 könn-

te. Gleichzeitig war dies eine Herausforderung an uns als Künstlerin/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 „Retrofektion“ 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 Repor-

ter“ und medialer Vermittler in die Zukunft eingesetzt werden. Für **A little too far ahead of its 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** (gedreht 1986) zurück. **Max Headroom** nahm zukünftige Entwicklungen der Gesellschaft und ihre medialen Produktions- und Rezeptionsbedingungen in einer Detailgenauigkeit vorweg, die uns anregte, diese urbanen distopischen Situationen, die heute längst Realität sind, auf neue Visionen zu befragen.

### Videolounge

Als Einstieg zur Videolounge, in der an fünf Abenden ein wechselndes Programm gezeigt und diskutiert werden soll, dient der Pilotfilm der Serie: **Max Head-**

**room: The Original Story** wurde erstmals 1985 ausgestrahlt. Er ist die Utopie von digitaler Unsterblichkeit eines identen Ichs, welches ungehindert durch Datenhighways schwirren kann. Die Figur *Max Headroom*, ursprünglich als Musikvideoaussage für Channel 4 konzipiert, bekam bei diesem Film mehr zufällig sein Leben eingehaucht, bevor 14 Folgen der Serie abgedreht wurden. Der Film führt uns schon 1985 durch digitale Ästhetiken und Abgründe, lange bevor sie Allgemeinut wurden: korrupte einschaltquotenhörige Medienvorstände, Blipverts, die fettleibige Körper beim Fernsehen zerstören, die Infrapräsenz desaströser Realitäten wie Obdachlosigkeit, Umweltzerstörung und Verbrechen. Heute sind viele der in diesem Film skizzierten Szenarien längst Realität geworden, seien es die Blipverts, wie etwa bei einigen Pokemonfolgen, wo

Kinder in epileptische Zustände gekippt sind, oder die distopischen Szenarien, die von den Realitäten der Peripherien heutiger Megacities schon längst überholt wurden. Dieser Film ist ästhetischer Ausgangspunkt des **Retrofiktionalen Videostudios**, wo es die Gelegenheit gibt, zwischen Retrofektion und Avantgarde zu arbeiten, und die Frage nochmals zu stellen: *War Max Headroom a little too far ahead of its time?*

### Retrofiktionaler Videostudio

Von 13.10. bis 16.10.2006 wird das temporäre **retrofiktionale Videostudio** eingerichtet, das sich aus den analogen Geräten der ersten Videogenerationen zusammensetzt (Portapack, U-matic Lowband, etc.) und mit einer eigenwilligen Ästhetik inszeniert wird. KünstlerInnen sind eingeladen,

die Geräte zu benutzen und auch aus bereits vorhandenem Videomaterial zu sampeln. Die aus heutiger Sicht spezielle Materialqualität und Ästhetik auch der „Fehler“ (Rotgrieseln, Farbverschiebungen etc.) soll genutzt werden, um neue, zeitgenössische Produktionen zu entwickeln, ebenso soll das gesamte Setting des Studios für Produktionen herangezogen werden. Dabei stellt sich die Frage, ob analoges Video – ähnlich wie Super8-Film und Lomographie in den 1990ern – eine veränderte Bildsprache entwickeln kann. Im Gegensatz zu Super8-Filmen, die ihren vorwiegend privaten Kontext aus dem Knattern der Projektoren in privaten Wohnzimmersofalandchaftsidyllen bezogen haben, wollen wir im **retrofiktionalen Videostudio** von der posturbanen Distopie ausgehen, wie sie in **Max Headroom** inszeniert wird.