

STATION ROSE KONZEPT.

STATION ROSE IN WIEN 1988-1991

Im Frühjahr 1988 gründeten Elisa Rose und Gary Danner die "Station Rose" in Wien, als Multimediales Projekt, als digitales Archiv eigener Feldforschungsdaten und Experimentierfeld in Sachen Virtueller Realitäten. Die Station Rose in Wien war Laboratorium, Interface, Büro, Ausstellungsraum, und im Zentrum der Stadt gelegen. Das Konzept der Interdisziplinarität, der freien Zugänglichkeit und Informationsdistribution, der Multimedialität in der Vernetzung, sowie die finanzielle Unabhängigkeit ("artists as businessmen"), machten die Station Rose schon damals nicht nur in Österreich einzigartig.

Das erste Projekt "Fahnen und Hymnen" war mit Künstlern und Musikern aus Österreich und der BRD durchgeführt worden. Seit 1988 hat sich Station Rose zur Aufgabe gemacht, Verbindungen und Gemeinsamkeiten zwischen den Vernetzungen durch das kollektive Unbewusste und der durch digitale Technik zu untersuchen.

Von 1988-1991 fanden diverse Ausstellungen, Konzerte, Symposien und Performances zu diesem Thema statt. ("Samples"/1989, "Mind Machines & Cyberspace"/1990, "Avantgarde in der DDR ?"/1990.)

KONZEPT.

"Getreu der Annahme, dass die Stärke der Kunst weniger in der Produktion, vielmehr in der Zirkulation ihrer Ideen liegt, bietet sich für Station Rose die Elektronik in Form von Informations- und Kommunikationstechnologie als ideales Transportmittel an. Die gegenwärtige Arbeit der Station Rose ist die Einübung auf diese zukünftige Kunstpraxis, wo in der Verknüpfung von Telekommunikations- und Computersystemen, in einer Supervernetzung, einem interaktiven telestatischen Environment, in ständigen Austausch von Bild, Text und Ton, Kunst partizipatorisch und prozessual entsteht - die Kunst als Erreger im Netzwerk gesellschaftlicher Systeme." (Presseausendung 1989/90)

Hauptaugenmerk wird auf mediale Vernetzung gelegt - dem Modell des "globalen Dorfes" entsprechend, sowie auf die Entdeckung und Umsetzung neuer Denkschemata und Verhaltensmuster. Cyberspace Rebels finden sich auf der Ebene der "Global Sprawl Community" zum Networking zusammen. Damit soll nicht zuletzt die Rückkehr der Sozialthematik in die gegenwärtige künstlerische Praxis signalisiert werden.

Elisa Rose und Gary Danner verstehen sich als Propagandisten einer neuen Bewusstseinskultur, als INTERFACE-DESIGNER einer prozessualen und partizipatorischen Kunst. Die Wurzeln ihrer multimedialen Sprache sehen sie sowohl in der klassischen bildenden Kunst, als auch in den Mythen und Ritualen der zeitgenössischen Pop-Kultur.

Die wichtigste Quelle für diese multimedialen Kompositionen bildet das DIGITALE ARCHIV der Station Rose, in dem Samples gespeichert sind, die während FELDFORSCHUNGSAKTIONEN in Europa, Ägypten und Kalifornien gesammelt wurden.

In Zuge vielfältiger Auswendigwart-Aktionen ergaben sich Kontakte und Kooperationen mit Denkern und Künstlern, wie z. B. mit Timothy Leary, Mondo 2000, Myron Krueger, Howard Rheingold und William Gibson. Performances fanden u. a. auf der Ars Electronica, bei Cyberthon in San Francisco, im Museum Ludwig, im Münchner Gastalg, bei der InterAktiva in Köln und in der Wiener Session statt.

Das Österreichische Ministerium für Wissenschaft und Forschung vergab an Station Rose 1991 einen Forschungsauftrag zum Thema "Virtuelle Realität als neuer Grenzbereich".

Resultate aus dieser Feldforschungsperiode werden, das Thema entsprechend, im November 1992 als CD-ROM veröffentlicht werden.

Durch Erfahrungen in Bereichen wie Musik, Kunst, Mode, Multimedia und Forschung, entstand 1990 ein neuartiges Performance-Konzept :

PUBLIC BRAINSESSION

- Entindividualisierung durch Überinformation.
- Performance als multimediales ECHTZEIT-Erlebnis.

Basierend auf Resultaten diverser Feldforschungen werden bei der Public Brain Session Thatawellen auf die Gehirne des Publikums emittiert. Computeranimationen, bestehend aus in spezieller Zeitabfolge editiertem Bildmaterial aus dem Digitalen Archiv der Station Rose, stimulieren über mehrere Grossbildprojektionen in Echtzeit das visuelle Potential des Einzelnen. Sequenzergesteuerte Soundsamples aktivieren die Gehirne derselben via Gehörgang. "Tanzen findet im Kopf statt, wo sich Bilder und Klänge zusammensetzen." (Playboy, Mai 91)

Mittels Modem wird eine Echtzeit-Vernetzung mit dem E-mail Netz "The WELL" in Kalifornien hergestellt, welche User global an dem Event teilnehmen lässt. Die Vernetzung ist als weiteres optisches Element auf den Videowänden mitzuverfolgen.

GUNAFÄ

Das ägyptische Slangwort bezeichnet eine Süßspeise, in einer wesentlichen Bedeutung steht Gunafa jedoch für Netzwerke im Chaos, Mischung von unvereinbaren Gegensätzen.

Gunafa wurde zum Label der Station Rose, und wird für verschiedene Projekte, wie z.B. Gunafa Clubbing, Gunafa Shop, ..., eingesetzt.

FRANKFURT

1991 übersiedelte Station Rose von Wien über Kairo, San Francisco, nach Frankfurt, dem Zentrum computergenerierter Klänge, und ist seitdem wichtiger Bestandteil der Frankfurter Kunst- und Musikszene. Auch hier verfolgen sie ihr Konzept MULTIMEDIA als Kunstform.

Im November 1992 wird die erste CD-ROM von Station Rose in Kooperation mit Commodore und CHIP-Inside am Markt erscheinen.