

Electrolobby TransIT Room

Seit 1996 betreibt Ars Electronica mit *open X* und *electrolobby* im Rahmen des Festivals eine dem net.working gewidmete Versuchsreihe, in der exemplarisch Vermittlungsmodelle für die (künstlerische) Ausübung neuer Kulturtechniken erprobt werden. Mit *electrolobby* – *TransIT Room* findet diese Reihe im *unplugged*-Kontext seine Fortsetzung.

Die Versuche der Reihe gelten Präsentationsmodi abseits hegemonialer Formate, wie es z. B. eine aufwändige Screen-Inszenierung als finaler Eindruck, der den laufenden Prozess des net.working dominiert, wäre; der Reihe selbst, der Unbestimmtheit ihrer Formate, liegt die Intention zu Grunde, Modelle für die kulturelle Präsenz dieser netz-basierten Strategien zu entwerfen.

TransIT Room ist einerseits ein Plug-In der Aufmerksamkeit gegenüber einem Land, der bald nur in einem blinden Fleck „unplugged“ erscheinen dürfte, andererseits konfrontiert *TransIT Room* mit Alternativen zur Tendenz einer technologischen Generalisierung von Lebensentwürfen und Handlungsmustern. Im Mittelpunkt stehen The Trinity Session, die mit *SEARCH* ein Portrait der Digital Culture eines von inneren Konflikten und Ausgrenzung geprägten Südafrika zeichnen, und *Kingdom of Piracy <KOP>*, eine offene Arbeitsplattform, die die Piraterie im Netz als ultimative Kunstform betreibt.

Die Digital Culture, zeigt uns *SEARCH*, wächst auch in Afrika rasant. Im Gegenzug zu den vielfach affirmativ agierenden Life-Stile-Protagonisten westlicher Provenienz sind hier die Strategien eher widerständisch, durch Gegenhaltung zu jenen internationalen Unternehmen motiviert, die mit den Zugängen auch die „Räume“ des Web verwalten. Gleichzeitig ist aber auch das Auftauchen dieser neuen, hybriden Form des Künstlers zu beobachten, der DJ, Mediendesigner, Maler und Nachtclub-Betreiber in Personalunion ist und so das soziale und Präsentationsumfeld von Kunst verändert. Für die Cyber-Generation in New York, Paris, Tokyo, London ... typische Phänomene zeichnen sich in Südafrika insbesondere in Johannesburg und Kapstadt ab, wo die nötige kritische Masse an Computern und Netzwerken zuerst gebildet wurde. *SEARCH* wurde im Vorfeld des Festivals als verteilte Workshop-, Diskussions- und Produktionsplattform initiiert, die nach dem Festival als Netzwerk in Südafrika weiter betrieben wird. *Kingdom of Piracy <KOP>* ist ein für jene Regionen signifikantes Projekt, wo der hohe Grad der Vernetzung die kulturellen Standards bereits so stark bestimmt, dass Künstler in der Abnabelung, dem *Un-pluggen*, eine wichtige Aufgabe sehen (freilich ohne sich damit zu begnügen, einfach den Stecker zu ziehen). *TransIT Room* vereint mithin zwei gegenläufige Tendenzen – hier das Bedürfnis sich anzuschließen, da das Bedürfnis, der Verpflichtung zum Anschluss zu entkommen und ihr subversive Alternativen entgegen zu setzen.

Im Sinne der „Versuchsanordnungen“ von *openX* / *electrolobby* werden jedoch nicht nur die jeweiligen Projekte während des Festivals präsentiert und dem Publikum kommuniziert, sondern es werden auch mit anderen Initiativen Kooperationen eingegangen, die gleichzeitig an anderen Orten und über das Festival hinaus wirken. *TransIT Room* ist nicht nur „eine Woche im Schaufenster“, sondern integrierender Teil der im Gange befindlichen Prozesse und deren Verstärker zugleich.