



 **digitalekultur e.V.**

Barmer Straße 26
50679 Köln
fon 0221 - 46 96 219
fax 0221 - 510756143
info@digitalekultur.org

Der im Jahre 2003 gegründete gemeinnützige Verein hat seinen Sitz in Köln. Er stellt das Medium Computer als Ausdrucks- und Kunstform vor und hat zum Ziel, die Verständigung kreativer Menschen zu fördern. Hierfür organisiert er neben Szeneparties auch andere Events rund um das Thema Demoszene.

<http://www.digitalekultur.org>



Die Demoszene Neue Welten im Computer

In Kooperation mit
<http://www.scene.org>



 **digitalekultur e.V.**

Wer Computer für langweilig oder unkreativ hält liegt falsch. Die Demoszene beweist das Gegenteil. Hier zeigen Programmierer, Grafiker und Musiker ihr Können. Sie drehen Musikvideos ohne Tänzer, ohne Kulissen und ohne Kamera. Ihre Spezialeffekte brauchen keine Stunt-Koordinatoren und keine Nebelmaschinen. Sie brauchen nur ihren Computer und ihre Kreativität. Alle Abläufe, Effekte, Schattierungen und der Soundtrack werden am Rechner erschaffen.

Digitale Kunstwerke

Die Szene hat neue digitale Kunstformen geschaffen. Demos sind computeranimierte Filme mit mitreißender Musik und atemberaubenden Effekten. Sie heißen so, weil die Szenegruppen damit ihr gesamtes Können demonstrieren. Demos laufen in Echtzeit ab, werden also im Vergleich zu Filmen live auf dem Computer berechnet und nicht nur abgespielt. So wird auch moderner Computerhardware das Äußerste abverlangt. Die Programmierung ist Teamwork. Für jeden Bereich gibt es Spezialisten, die ihre Arbeit in das Gesamtwerk einbringen. Oft kommen die einzelnen Gruppenmitglieder aus verschiedenen Ländern. So ist es nicht ungewöhnlich, wenn die Grafik einer Demo aus Deutschland kommt, die Musik dazu aus Schweden und die 3D-Effekte aus Kanada. Intros sind im Prinzip das Gleiche wie Demos – allerdings unter erschwerten Bedingungen. Sie dürfen nur 64 oder gar nur 4 Kilobyte groß sein. Das ist weniger Platz, als ein leeres Word Dokument benötigt.



le petit prince von kolor

demo



orbitalism von haujobb

34k intro



hi freaks von black maiden

4k intro

land kommt, die Musik dazu aus Schweden und die 3D-Effekte aus Kanada. Intros sind im Prinzip das Gleiche wie Demos – allerdings unter erschwerten Bedingungen. Sie dürfen nur 64 oder gar nur 4 Kilobyte groß sein. Das ist weniger Platz, als ein leeres Word Dokument benötigt.

Platz für Kreative

In der Demoszene ist nicht nur Platz für begnadete Programmierer: wer kreativ ist und das im Rahmen der Szene ausleben will, ist herzlich willkommen. Wissensdurstige Neulinge sind immer gerne gesehen. Viele Demosener arbeiten bei Spielefirmen oder haben eigene Unternehmen gegründet. Das Know-How ist auf dem Markt gefragt: Szenen helfen zum Beispiel bei der Entwicklung neuer Grafikkarten.

Parties: Spaß und Wettstreit

Auf den legendären Szeneparties kommen die Gruppen zusammen. Man trifft sich, feiert und wählt die besten Arbeiten. Neue Techniken werden ausgetauscht, Kontakte geknüpft. Oft reisen Szenen über Tausende Kilometer an, um bei solchen Parties dabei zu sein. Die dauern meist mehrere Tage lang – viel Schlaf bekommt da niemand. In Dutzenden von Disziplinen beweisen die Teilnehmer ihr Können: vom Intro mit nur 4 Kilobyte über das beste Musikstück bis zum Diskettenweitwurf. Dabei geht es nicht nur um Anerkennung; die Sieger in den Wettbewerben können attraktive Preise mit nach Hause nehmen.

Von der Raubkopie ins Museum

Die Szene steht im Rampenlicht. Doch ihre Geschichte reicht bis in die frühen 80er Jahre zurück. Damals gab es noch keine Gigahertz-Rechner und 3D-Grafikkarten: der Commodore 64 war gerade herausgekommen. Angefangen hatte es mit Raubkopien. Damit jeder wusste, wer bei einem Spiel zuerst den Kopierschutz entfernt hatte, schalteten die Raubkopierer kurze Intro vor die Spiele. Es war eine hohe Kunst: der Platz war begrenzt und die Grafikfähigkeiten der Computer bescheiden. Aber um zu imponieren, musste das Intro gut aussehen. Und das tat es denn auch – oft sogar besser als die raubkopierten Programme.

Diese wilden Zeiten sind inzwischen vorbei: Wer heute Intros und Demos sehen will, braucht keine Raubkopien mehr. Man kann sie kostenlos aus dem Internet laden, man findet sie auf Messen und sogar in Kunstmuseen. Die Szene hat mit der Entwicklung der Computer Schritt gehalten. Längst gibt es auch Demos auf Spielekonsolen, auf Gameboys und sogar auf Handies. Es geht um die technische Herausforderung. Durch sie werden Demos zu dem, was sie heute sind:

Kunst, die dem Computer Leben einhaucht.