



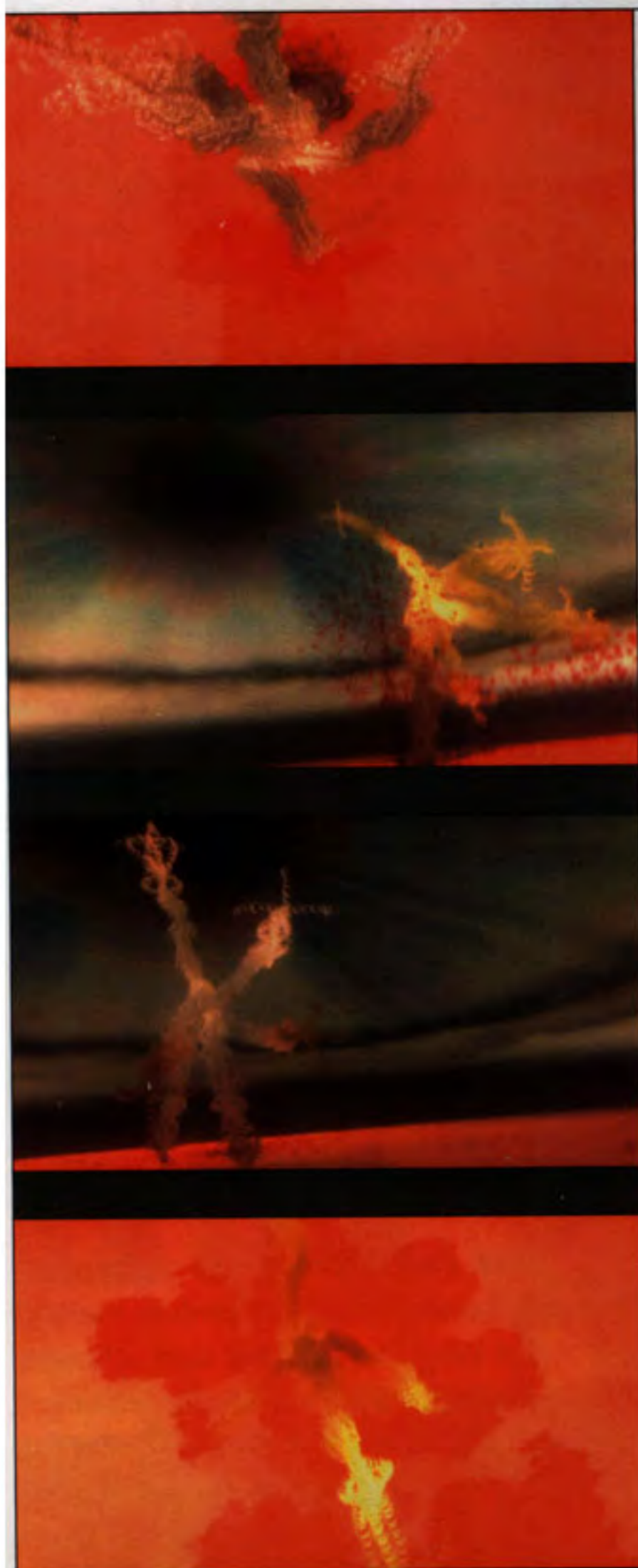
Die kleinste Spielekonsole der Welt war der Gruppe Pokémé (<http://pokeme-shizzle.it>) nicht zu klein, um ein Demo dafür zu programmieren. Innerhalb von 12 Monaten hatte das eigens dafür gegründete Team sie geknackt und „Shizzle“ entwickelt. Das Publikum der letzten Breakpoint kürte es zur besten Produktion in der Kategorie Wild Demo



Auf der Breakpoint 2005 stellte die polnische Gruppe plastic (<http://kolos.math.uni.lodz.pl/~plastic/>) ihr neuestes Demo „195/95“ vor, das durch prachtvolle 3-D-Technik und opulente Orchestermusik besticht



Das Demo „ix“ von Moppi Productions (www.moppiproductions.net) fällt aus dem Rahmen – sowohl technisch als auch im Hinblick auf den genre-untypischen narrativen Inhalt



„The Ballet Dancer“ der Gruppe MFX (<http://mfx.scene.org>) ist ein Paradebeispiel für die inspirierende Farb- und Formwelt der abstrakten Demos



In dem Demo „Flower Effects“ wächst eine Schlingpflanze unaufhörlich. Erzeugt hat es Moppi Productions ursprünglich für den PC und nun für die PSP und Nintendo DS adaptiert. Grafik und Musik spielen ineinander – verändert der Betrachter den Sound, wechselt auch die Anmutung der Bildwelt. Damit ist „Flower Effects“ eines der wenigen interaktiven Demos



Die Gruppe Farbrausch (www.farbrausch.com) hat legendäre 64K-Intros programmiert. Hier „Time Index“, das sie zusammen mit Haujobb (www.haujobb.scene.org) entwickelte. Erkennungszeichen der Farbrausch-Produktionen: exzellente Programmierung und eine abstrakte Bildsprache

Anzeige



Art Programming

Eine kleine, sehr lebendige Szene von Programmierern, Designern und Musikern befasst sich seit Jahren nahezu unbemerkt mit der Entwicklung ganz besonderer digitaler Artworks in Form von Echtzeitprogrammen – den Demos. PAGE stellt die Demoszene und ihre visuellen Experimente vor

■ **Rasante Kamerafahrten** durch surreale Räume und Landschaften, abstrakt-psychedelische Farb- und Formfigurationen oder organisch anmutende 2-D-Animationen, dazu Elektrosounds. Multimediaanwendungen dieser Art können den durch Hochleistungsprozessoren und -Grafikkarten verwöhnten PC-User an sich nicht mehr verblüffen. Doch wenn er hört, dass diese mi-

nutenlangen Bewegtbildsequenzen in voller Bildschirmgröße in einer Datei von 64 Kilobyte stecken, dann mag sich bei dem einen oder anderen Anwender schon ungläubiges Staunen einstellen – entspricht das doch in etwa der Größe eines mehrere Seiten langen Word-Dokuments.

Der Name dieses Phänomens ist Demo. Der Begriff leitet sich von „de-

monstrieren“ ab und verweist damit auf die Entstehungsgeschichte der digitalen Artworks: Anfang der achtziger Jahre setzten die ersten Hacker vor die von ihnen geknackten Computerspiele ein so genanntes Intro: eine digitale Signatur, mit der sie sich den anderen Mitgliedern der Szene zu erkennen gaben. Während sich die Eltern fragten, was ihr Nachwuchs →

Die Links zu dieser Geschichte finden Sie in unserem Weblog unter www.page-online.de/weblog/demoszene

→ da stundenlang vorm Amiga oder Commodore 64 trieb, wurden diese Intros immer umfangreicher und aufwendiger. Mehrfarbige Bildsequenzen traten bald an die Stelle reiner Textbotschaften oder Logos und Kürzel, dann – Mitte der achtziger Jahre – kamen zweidimensionale und schließlich, Anfang der neunziger Jahre, dreidimensionale Bewegtbilder.

Damit sich die Demos per Magnetband und später per Diskette oder Modem austauschen ließen, mussten sie äußerst klein sein. Möglich war dies durch das Prinzip, das auch heutzuta-

ge noch allen Demos zugrunde liegt und sie als solche klassifiziert: Es sind selbstausführende Programme. Im Gegensatz zu gerenderten Animationen, die einfach ablaufen, bestehen Demos aus reinem Programmcode, also im Prinzip aus Textzeilen. Sie steuern die Grafikkarte des Rechners, sodass dieser in Echtzeit unterschiedlichste visuelle Welten erzeugt. Die Sounds kann ein in der Demodatei enthaltener digitaler Synthesizer generieren, natürlich ebenfalls in Echtzeit.

Eine ganze Szene beschäftigt sich seither damit, die kleinen Programme

zur Perfektion zu treiben. Schätzungsweise 10 000 bis 15 000 Aktivisten weltweit sind von dem Ehrgeiz besessen, mit möglichst geringen Mitteln möglichst tolle Effekte hervorzubringen. Dabei arbeiten bis zu dreißigköpfige Teams von Designern, Musikern und Programmierern unter einem Pseudonym zusammen. Diese Gruppen sind meistens international besetzt, wobei ein großer Teil aus Europa, insbesondere aus Finnland und Deutschland, stammt, neuerdings auch aus Polen. Sie alle entwickeln Demos aus Leidenschaft – finanziell lohnt sich die Sache nämlich nicht, wenn man mal davon absieht, dass die Erfahrungen aus der Demoszene die optimale Eintrittskarte für die Game-Industrie darstellen. Kein Wunder also, dass die Protagonisten meist noch sehr jung sind: Im Durchschnitt dürfte ihr Alter bei Mitte zwanzig liegen.

Hard- und Software legen schon lange keine echten Hindernisse mehr in den Weg. Die Rechner sind schneller geworden, die Grafikkarten leistungsfähiger, die Auswahl an Programmen zu Erstellung multimedialer Anwendungen vielfältig, und mittels Breitband lässt sich so einiges per Internet verbreiten, was mehr als 64 Kilobyte umfasst. Den veränderten Bedingungen haben sich die Demomacher angepasst. Manche von ihnen behandeln die Hard- und Software einfach als Werkzeug, das sie je nach Anforderungen und Möglichkeiten wechseln. Sie entwickeln entsprechend aufwendigere und größere Demos – bis zu einigen Megabyte.

Im Zuge der technischen Weiterentwicklung lassen sich Musik und Bewegtbild besser aufeinander abstimmen, und so liegt der Fokus der Demomacher seit Anfang der neunziger Jahre auf immer ausgefeilteren Designs, was in der Szene umstritten ist. „Manche halten das für oberflächlich, aber ich glaube, dass man so manchmal mehr ausdrücken kann“, meint Ekkehard Brüggemann, Sprecher der deutschen Demoorganisation Digitale Kultur e. V. „Allerdings kann man als Demoszener mit dem entsprechenden Verständnis auch Demos feiern, die vor allem technische Grenzen überschreiten.“ Mittlerweile kann man sogar fertige Tools wie beispielsweise Demopaja (<http://demopaja.org>) oder .werkzeug1 (www.theprodukt.com) downloaden – also die Frameworks, mit denen sich Demos für verschiedene Plattformen gestalten lassen. Die-

Rück- und Ausblick

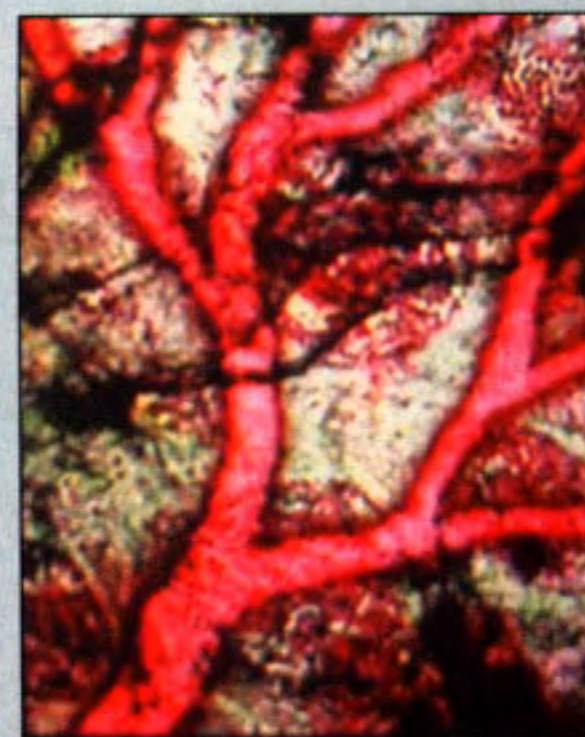
Handys als Plattform für Multimedia-Art

■ Die Demoszene wäre nicht die Demoszene, wenn die Beschränkungen von Mobiltelefonen sie nicht zum Experiment herausgefordert hätte. Die Competition auf der Assembly 2002 in Helsinki lenkte das Augenmerk vieler Demomacher erstmals auf die neuen Plattformen: Nokia sponserte damals den Wettbewerb mit zahlreichen attraktiven Preisen. So entstanden erste Demos für das Siemens sl45i („Perkelez Plus“ von Contraz und Excess), das Nokia 3410 („925“ von Kooma) oder Nokia 7650 („Aikaspektri“ von Embassy und Extend). Anfang 2003 entwickelte die Gruppe katastro.fi für eine Demo-Ausstellung im Museum für zeitgenössische Kunst in Helsinki ein erstes Demo namens „Crime Minister of Europe“ für Nokias Smartphone-

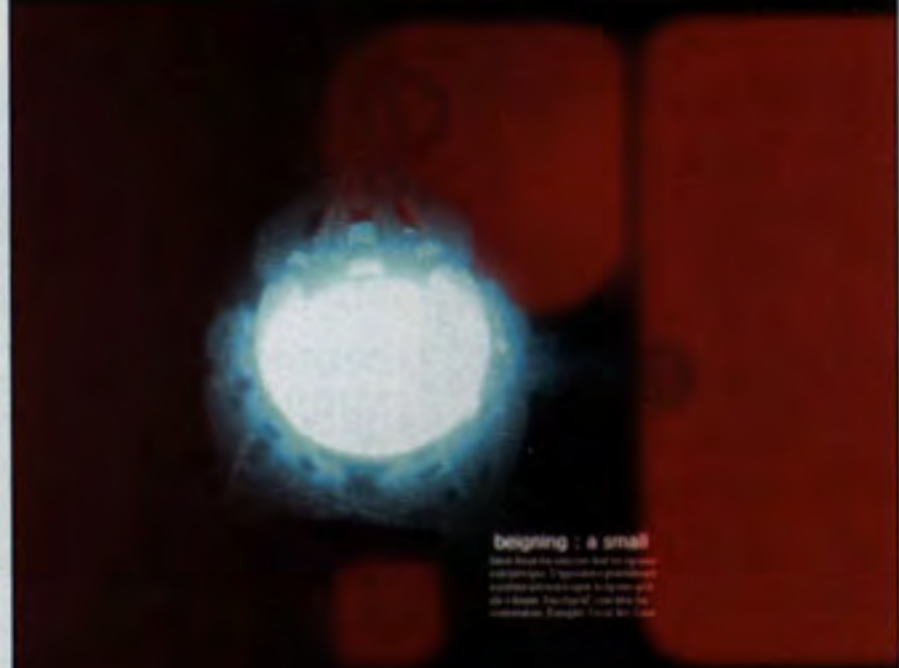
Plattform Series 60, mit 176 mal 208 Pixel großem Farbdisplay und polyphonem Sound.

Als dann Handys mit integrierten Spielekonsolen wie das N-Gage von Nokia auf den Markt kamen, zeigte auch die Game-Industrie Interesse. Die Speicherkapazitäten der Geräte wurden immer größer, ihre Rechengeschwindigkeit steigerte sich. Auf der Assembly 2004 waren dann etwa die Demos „Cord-Clipper“ von Cordless, „Kalmo“ von Rokkstar oder „ffi“ von ky und alien/vd zu sehen.

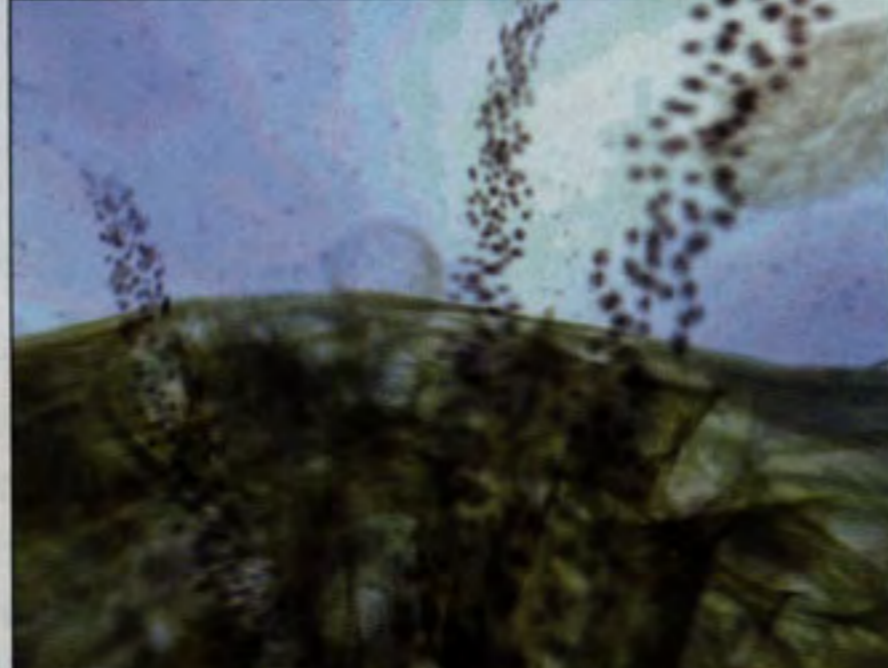
Mittlerweile suchen die Mobilfunkanbieter nach einer Lösung für 3-D-Darstellungen. „Demos sind da eine gefragte Möglichkeit“, so Dierk Ohlerich von Farbrausch, dessen Firma .theprodukt gerade über eine mögliche Lizenzierung ihrer Texture-Engine verhandelt.



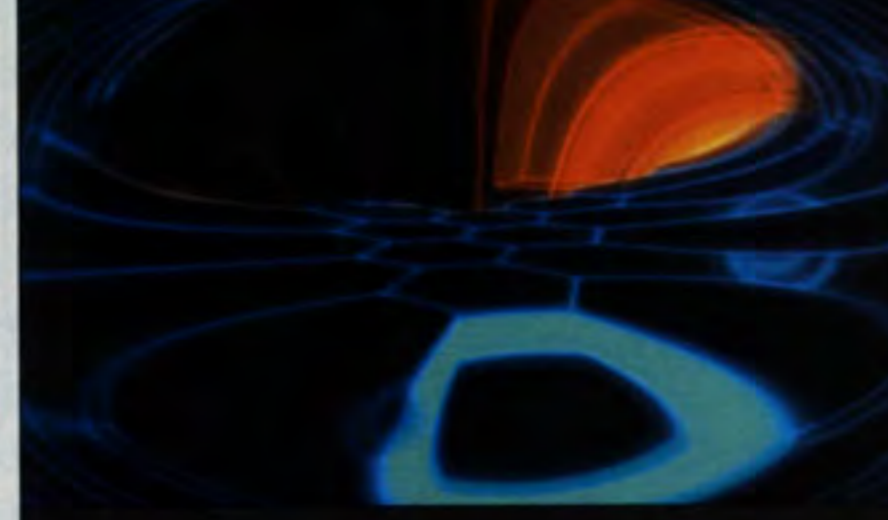
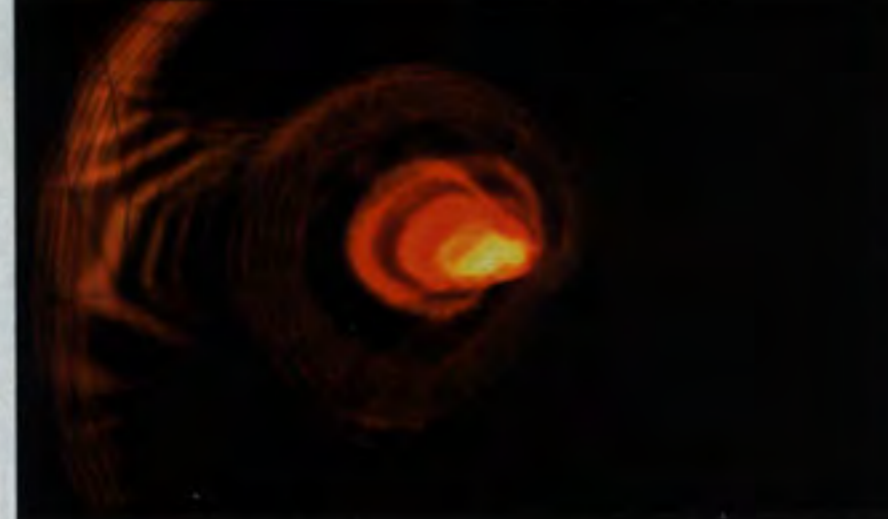
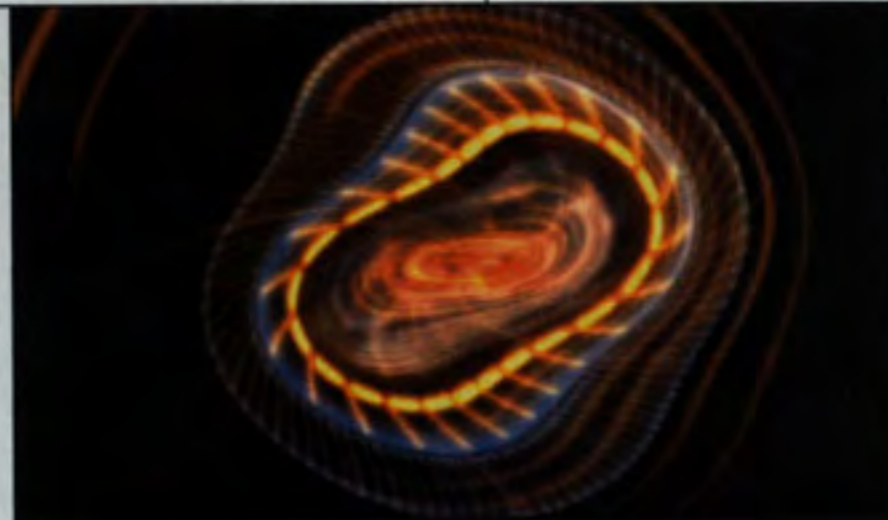
Auf der Assembly 2004 präsentierte die Gruppe Rokkstar das Wild Demo „Kalmo“, das genretypisch unterschiedlichste Stile und Bildsprachen kombiniert, untermalt von Elektrosound



Cocoon aus Frankreich (<http://cocoon.planet-d.net/>) zeigte auf der State of the Art in Lille ihr Demo „Coma [on the dancefloor]“, das einen hohen visuellen Anspruch mit technischer Perfektion verbindet – dazu grooviger Clubsound von Willbe



Sieger des Bitfilm Festivals 2004: das Demo „Protozoa“ der Gruppe Kewlers (www.kewlers.scene.org). Was komplett digital, also künstlich erzeugt wurde, sieht aus wie Kleinstorganismen unter einem Elektronenmikroskop



„Binary Flow“ von der ungarischen Gruppe Conspiracy (www.conspiracy.hu) ist ein so genanntes 64K-Intro – also ein Demo, das nicht größer als 64 Kilobyte ist

Anzeige



se Frameworks sind meistens das am besten gehütete Geheimnis der Demogruppen.

Andere erhöhen die Herausforderung, indem sie sich freiwillig beschränken. Etwa indem sie eine gewisse Dateigröße – zum Beispiel 4 oder 64 Kilobyte – nicht überschreiten oder auf ihrem alten Amiga oder C64 programmieren. Ihnen geht es darum, ihre Fähigkeiten unter fixen Rahmenbedingungen weiterzuentwickeln. „Hierbei

zeigen Gruppen wie Mature Furk und The Black Lotus, dass man die Herzen der Menschen nach wie vor auch mit Demos gewinnen kann, die mithilfe zehn Jahre alter Computer gemacht wurden“, meint Nicolas Léveillé, einer der Hauptorganisatoren der internationalen Demoplattform www.scene.org. Wieder andere entdecken neue Devices für sich und programmieren so genannte Wild Demos – also beispielsweise Anwendungen für Mobil-

funktelefone oder Mini-Spielekonsolen (siehe Kasten auf Seite 52), auf denen die Demos zum Teil wieder an die Anfänge der Szene erinnern.

So ist eine Subkultur entstanden, die über ein enormes kreatives Potenzial verfügt, aber bis vor zwei, drei Jahren kaum bemerkt wurde. „Die Demoszene lebte ziemlich abgeschottet“, berichtet Aaron Koenig, Organisator des Hamburger Bitfilm Festivals (siehe →

→ auch Seite 14), der selbst erst im letzten Jahr auf sie aufmerksam wurde und seitdem eine gesonderte Kategorie für diese digitale Kunstform eingerichtet hat. Einer der Gründe für die geringe Beachtung mag sein, dass es den Demomachern – ähnlich wie etwa auch den Graffiti- und Street-Artists – in erster Linie um die Anerkennung innerhalb der Szene geht. „Wir machen das eigentlich bloß für uns. Aber wenn es ein breiteres Publikum anspricht, umso besser“, erklärt Dierk Ohlerich, einer der Top-Programmierer von Farbrausch, einer der erfolgreichsten Demogruppen weltweit.

Das plötzliche Interesse an Demos lässt sich zum einen damit erklären, dass diese im Zuge der technischen Entwicklung visuell deutlich schmackhafter und somit massentauglicher geworden sind. Zum anderen damit, dass die Industrie die enormen Vorteile der Freakware erkannt hat: Die legendären Demopartys, wie die Breakpoint in Bingen (<http://breakpoint.untergrund.net>) oder auch die Assembly in Helsinki (www.assembly.org), sind zwar schon seit längerem ein beliebter Treffpunkt für die Headhunter der Game-Industrie, doch jetzt bekunden auch die Mobilfunkanbieter Interesse an den praktischen kleinen Appli-



kationen, die 3-D-Objekte aufs Handy zaubern könnten. Und erstmals wird ein kommerzielles Game auf dem Prinzip der Demos basieren: In „Spore“, dem neuesten Projekt von „SimCity“-Erfinder Will Wright, soll die Spielwelt in Echtzeit errechnet werden.

Die Demoszene selbst nimmt – wohl auch durch die Resonanz in den Medien – mehr und mehr ihre ästhetische Kraft und Eigenheit wahr und sucht nach Wegen, diese weiterzuentwickeln. Dabei geht es ihr um visuelle Welten, die sich mithilfe der üblichen Animations- und 3-D-Techniken so nicht erstellen ließen. Zwar hat jedes Demo eine Aussage und jede Demogruppe ihren unverwechselbaren Stil, doch zur kritischen Auseinander-

setzung mit Kultur, Politik oder Gesellschaft sehen sich nur wenige berufen.

Die Stärke der Demos liegt nicht im Geschichtenerzählen – das können Film und Animation wesentlich besser. Nein, die Sprache der meisten Demos ist abstrakt bis surreal und erinnert zum Teil an die Filmexperimente von Hans und Oskar Fischinger aus den dreißiger Jahren (www.oskarfischinger.org). Man sieht einfach nur zu und lässt sich beeindruckend. Und so scheint es schließlich, als habe sich dort, wo besorgte Eltern einst meinten, ihre Sprösslinge sinnlos vorm Computerspiel vergammeln zu sehen, fast unbemerkt eine Subkultur mit geradezu avangardistischer Experimentierfreudigkeit entwickelt. ik

Die Breakpoint in Bingen und die Assembly in Helsinki sind die größten Demopartys weltweit mit rund 1000 Besuchern. Hier trifft man sich, tauscht Neuigkeiten aus und zeigt in so genannten Competitions seine neuesten Demoproduktionen. Auch wenn die Veranstaltungen stark an LAN-Partys erinnern: Spielen ist hier strengstens verboten

Linkliste

Demoszene

■ Von Anfang an war die Demoszene international geprägt: Demos wurden mittels Disketten per Post von so genannten Spreadern – Mitgliedern, die die Kontakte und den Versand organisierten – verschickt. Später

gehörten die Demoszenener zu den ersten, die das Web als Kommunikations- und Distributionsmedium für sich entdeckten. Entsprechend zahlreich sind die Ressourcen. Hier einige Links zu informativen Sites:

www.4sceners.de

Website für Gamer, die in der Rubrik „Spielekultur“ Informationen und News über Demos veröffentlicht. Das Portal eignet sich insbesondere für Einsteiger

http://ada.planet-d.net

Die Website widmet sich Demos, die auf dem Amiga programmiert wurden

www.amidemos.org

Hier gibt es Demos als Videos, was die Betrachtung besonders für Mac-User vereinfacht

http://demoscene.info

Deutsches Demoportale mit View-Tipps, Informationen über Partys, Gruppen und vielem mehr

www.digitalekultur.org

Deutscher Verein zur Förderung der Demoszene, veranstaltet die Demoparty Evoke und unterstützt die Breakpoint

www.kahvi.org

Der Demoszene nahe stehendes Netlabel

www.ojuice.net

Orange Juice bezeichnet sich als „The Demo Information Center“ und bietet News, Democharts, Foren und Links

www.parkstudios.net

Das Netlabel hat seinen Ursprung in der Demoszene

http://pouet.net

Internationales Demoportale mit

News, Foren und natürlich Demos zum Download

www.sceen.org

Sceen ist nach eigenen Aussagen ein Magazin für die digitale Extravaganza und beschäftigt sich unter anderem mit Demos

www.scene.org

Internationales Portal der Demoszene mit News, Veranstaltungs- und Competition-Hinweisen. Foren finden sich dort ebenso wie das nach eigenen Aussagen umfangreichste Demoarchiv weltweit

www.scenemusic.net

Webradio und Musikdatenbank für Demomusik mit News, Informationen, Charts und Blog

Anzeige

