

# Inhalt

1	»Loading« – Einleitung . . . . .	11
1.1	»Bring back the only demo art« . . . . .	11
1.2	Eine erste Definition . . . . .	13
1.3	Die Demoszene als Gegenstand der Forschung . . . . .	14
1.3.1	Forschungsstand und Desiderate . . . . .	14
1.3.2	Fragen und Aufbau der Arbeit . . . . .	19
1.4	Theoretische und methodische Fundierung . . . . .	21
1.4.1	Demos und die Demoszene als Gegenstand der Kunstsoziologie . . . . .	21
1.4.2	Kunstsoziologisch geleitetes Forschen . . . . .	23
1.4.3	Zum methodischen Vorgehen . . . . .	26
1.4.4	Quellen der Forschung . . . . .	29
2	»Demos« – Die Artefakte der Szene . . . . .	31
2.1	»Demo or Die« – Imperativ für die Szene . . . . .	31
2.2	Kategorien und Bestandteile von Demos . . . . .	37
2.2.1	Ansätze für eine Demo-Typologie . . . . .	37
2.2.2	Die Basis – Demo-Plattformen und ihre Nutzung . . . . .	40
2.2.3	Aufbau und Aussehen von Computer-Demos . . . . .	43
2.2.4	Die Rolle der Programmierung und der Plattformen . . . . .	53
2.3	Faktoren einer Minimaldefinition von Computer-Demos . . . . .	57
2.3.1	Echtzeit-Animation – Unmittelbar und doch nicht live . . . . .	58
2.3.2	Nicht-Interaktivität – Ein ungewöhnliches Prinzip in der CGI . . . . .	61
2.3.3	Nicht-Kommerzialität – Entlohnung durch Anerkennung . . . . .	63
2.4	(K)Ein kleinster gemeinsamer Nenner von Demos . . . . .	65
2.4.1	Demos als Thema in der Medienöffentlichkeit . . . . .	65
2.4.2	Demos in einer künstlerisch-wissenschaftlicher Sichtweise . . . . .	68
2.4.3	Lösungen aus der Uneinheitlichkeit . . . . .	71
2.5	Szene-eigene Positionierung gegenüber anderen Bewegtbildern . . . . .	73
2.5.1	Konnex zu Musikvideos, absolutem Film und dem VJing . . . . .	73
2.5.2	Technologische Interdependenzen zur CGI . . . . .	76

3	»Scene« – Soziales Gefüge und Selbstverständnis . . . . .	83
3.1	Computer als Spielgerät und Spielwiese . . . . .	83
3.1.1	Die Geburtsstunde der Demoszene . . . . .	83
3.1.2	Hackerkulturen und Hackerethik . . . . .	86
3.1.3	Schnittmengen von Computerkulturen . . . . .	89
3.2	Soziale Strukturen und Praktiken im Wandel . . . . .	95
3.2.1	Zugehörigkeit, Hierarchien, Gruppenstruktur . . . . .	95
3.2.2	Entstehung aus der Heimcomputer-Ära und Crackerszene . . . . .	100
3.2.3	Geografische Wurzeln und Ausbreitung . . . . .	103
3.2.4	Die amerikanische Cracker- und Demoszene als Spezialfall . . . . .	107
3.3	»Scene Spirit« – Praktiken der Kommunikation, Distribution und Rezeption . . . . .	109
3.3.1	Austausch und Vernetzung der Szene . . . . .	109
3.3.2	Demopartys – Historie, Wandel, Strukturen . . . . .	112
3.3.3	Öffentliche Präsentation, Distribution und Rezeption . . . . .	119
3.3.4	Orte und Konventionen szenointerner Bewertung . . . . .	121
3.4	Innen- und Außensichten auf die Szene . . . . .	125
3.4.1	Demo-Szene oder Demo-Subkultur . . . . .	125
3.4.2	Ein Szene-Modell für die Demoszene . . . . .	129
3.5	»Unwritten laws« – Bedürfnisse, Motivationen und Gepflogenheiten der Szener . . . . .	131
3.5.1	Gruppen-Zugehörigkeit und soziales Miteinander . . . . .	132
3.5.2	Experimentieren, Technologie beherrschen, Beschränkungen umgehen . . . . .	133
3.5.3	Leistung ausstellen, fairen Wettbewerb erleben . . . . .	136
3.5.4	Kreativität und Selbstverwirklichung . . . . .	138
3.5.5	Auswirkungen für die Szener und ihre Artefakte . . . . .	140
4	»Restrictions« – Zum Verhältnis von Code und Oberfläche . . . . .	143
4.1	Limitierung als Verfahren bei der Herstellung von Artefakten . . . . .	144
4.2	Komplexitätssteigerung und Komplexitätsreduktion . . . . .	147
4.2.1	Zur gestiegenen Komplexität von Computersystemen – Vorteile und Probleme für die Demoszene . . . . .	147
4.2.2	Der Reiz technologischer Komplexität für computergrafische Darstellungen . . . . .	151
4.2.3	Auf Umwegen zur Selbstverortung . . . . .	154
4.2.4	Limitierungsverfahren in der Demoszene . . . . .	156

4.3	Implikationen der Limitierungsverfahren . . . . .	162
4.3.1	Über Vergleichbarkeit und Grenzauslotung . . . . .	162
4.3.2	Computer als Medium, Werkzeug oder Material – Abgrenzung zur zeitgenössischen Medienkunst . . . . .	164
4.3.3	Den Computer zurückgewinnen – Nutzungsweisen wider die kommerzielle CGI . . . . .	169
4.3.4	Wie Verständnis und Kontrolle erlangt werden – Trial-and-Error als Methode . . . . .	173
4.4	Knappheit des Codes und visuelle Oberflächen . . . . .	177
4.4.1	Bedingungen für das <i>Size Coding</i> . . . . .	177
4.4.2	Techniken zur Erstellung knapper Programmcodes . . . . .	179
4.4.3	Minimale Ressourcen – eher nicht?! . . . . .	183
4.4.4	Motivationen für das <i>Size Coding</i> in den Hacker-Kulturen . . . . .	184
4.4.5	Die Idee des <i>Display Hack</i> und ihre Übertragung auf die Demoszene . . . . .	187
5	»Make A Demo About It« – Ästhetische Formen und Grenzflächen . . . . .	201
5.1	Ästhetische Formen von PC-Demos, eine Skizze . . . . .	202
5.2	Detailtreue und Brillanz – Tendenzen der Maximierung . . . . .	204
5.2.1	»Hyperreal« – Greifbar nah . . . . .	204
5.2.2	»Eyecandy« – Glätte, Harmonie, Symmetrie . . . . .	209
5.3	Demos zwischen ästhetischer Reduktion und gewollter Störung . . . . .	214
5.3.1	Fehlgeleitete Parallelführungen. Zum Begriff des <i>Glitches</i> . . . . .	214
5.3.2	»Fundamental« – Visuelle Knappheit und Abstraktion . . . . .	218
5.3.3	»Deviant« – Abweichend, verquer, unkonventionell . . . . .	222
5.4	Grenzflächen von Computer-Demos . . . . .	226
5.4.1	Zwischen <i>Generative Art</i> und <i>Software Art</i> . . . . .	226
5.4.2	Zwischen abstrakter Kunst und visueller Musik . . . . .	232
5.4.3	Über Experimente zwischen <i>Glitch Art</i> und Demos . . . . .	241
6	»DemoArt« – Computer-Demos und einige Fragen der Kunst . . . . .	249
6.1	Demos und der Kunstkontext . . . . .	250
6.1.1	Wollen Demoszener Kunst machen? Inwiefern können Demos Kunst sein? . . . . .	251
6.1.2	Demos als Teil der digitalen Kunst und Kultur . . . . .	253
6.1.3	Interdependenzen der Kunstszene . . . . .	257

6.2	Computerkünstler – Wanderer zwischen zwei Welten . . . . .	262
6.2.1	Kunst zwischen Kennen und Können. Die Rolle des Kunsthandwerks . . . . .	262
6.2.2	Von ›Kunst-Ingenieuren‹ und ›Sonderlingen‹. Zum Computergebrauch in den Künsten . . . . .	265
6.2.3	Demos – digitales Kunsthandwerk?! . . . . .	268
6.3	Digitale Medienkunst im Wandel . . . . .	270
6.3.1	Zum Verhältnis von <i>Contemporary Art</i> und <i>New Media Art</i> .	270
6.3.2	Kurze Begriffsgeschichte der digitalen Medienkunst . . . . .	272
6.3.3	Polemische Debatten zur <i>New Media Art</i> . . . . .	274
6.3.4	Der lange Weg zur kritischen Mediennutzung in den Künsten	277
6.4	Szenarien der Annäherung zwischen der Demoszene und der digitalen Medienkunst . . . . .	279
6.4.1	Computer-Demos als ein Genre der <i>New Media Art</i> ?! . . . . .	279
6.4.2	Mehr als nur gemeinsame Oberflächen . . . . .	281
6.4.3	Polarisierung zwischen Demoszene und Kunstbetrieb . . . . .	284
6.4.4	Computer-Demos – <i>New Aesthetic</i> avant la lettre?! . . . . .	287
7	»Outro« – Resümee und Ausblick . . . . .	291
7.1	Zusammenschau und Aktualisierung der Bestimmungsmerkmale des Artefakts Demo . . . . .	291
7.1.1	Audiovisuelle Grenzauslotung durch DIY und Limitierung . .	292
7.1.2	(Un-)Möglichkeiten zur Integration von Nicht-Interaktivität .	294
7.1.3	Nicht-Kommerzialität, oder das Ringen um Aufmerksamkeit .	298
7.1.4	Echtzeit-Berechnung, ein schwindendes Prinzip? . . . . .	301
7.2	Die Demoszene in der digitalen Gegenwart . . . . .	303
7.2.1	Spielarten der Programmierung . . . . .	303
7.2.2	Demoszene, Maker-Kultur und Medienbildung . . . . .	306
Anhang	. . . . .	309
	»Credits« – Literaturverzeichnis . . . . .	309
	Glossar . . . . .	338
	Verzeichnis der Aliasse . . . . .	345
	»Greetings« – Danksagung . . . . .	347