

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-Kommerzialisierung – 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 szeneinterner 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 Kunstszenen	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 avant la lettre</i> ?!	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-Kommerzialisität, 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