

jugendszenen.com

PDF-Download (Stand: November 2007)

Sie können den Text unter den folgenden Bedingungen verwenden:

- **Namensnennung.** Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).

Bitte wie folgt zitieren:

Jugendszenen.com (Hrsg.), Autor (2007): Die XY-Szene. Online-Publikation: <http://www.jugendszenen.com>. Abrufdatum: (bitte angeben)

- **Keine kommerzielle Nutzung.** Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Keine Bearbeitung.** Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt, mitteilen. Am Einfachsten ist es, einen Link auf diese Seite einzubinden.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.



Demoszene (Claus-Dieter Volko)

Der Begriff "Demoszene" weckt bei Nichteingeweihten meistens zunächst Assoziationen mit Politik, doch handelt es sich bei der Demoszene um etwas ganz Anderes. Demonstriert wird nicht auf der Straße, sondern auf Computerbildschirmen: Die Demoszene ist eine ‚Gemeinschaft‘ von jungen Leuten, die sich auf kreative Weise mit Computern beschäftigen. Hauptsächlich befassen sich die Angehörigen der Demoszene mit der Erstellung von "Demos" - das sind nicht-interaktive Programme, welche in Echtzeit generierte Grafikeffekte und Animationen, unterlegt von Musik, darstellen. Die Entwicklung dieser Demos (Beispiele siehe etwa: <http://www.scene.org/awards.php>) erfordert gutes technisches Know-how und ein hohes Maß an Kreativität. Je nach Begabung konzentrieren sich einzelne Mitglieder der Demoszene dabei auf die Programmierung, auf die Erstellung von Grafiken oder die Komposition von Musik.

history

Demos gibt es etwa seit der Mitte der 1980er Jahre: Zu dieser Zeit sind Heimcomputer populär und (für Jedermann) erschwinglich geworden.. Die ersten Demoszenen entwickelten ihre Kunstwerke für den Commodore 64. Später wurde der Commodore Amiga zur führenden Plattform der Szene, bis dieses Modell Mitte der 1990er Jahre schließlich vom PC abgelöst wurde. Auf anderen Plattformen, wie etwa verschiedenen Atari-Rechnern (Atari: <http://www.dhs.nu/>) und dem ZX Spectrum, entwickelten sich ebenfalls plattformspezifische Demoszenen, die sich in ihren künstlerischen Traditionen von der Hauptströmung C64/Amiga/PC zum Teil unterscheiden.

Ursprünglich entwickelten sich Demos aus den "Crack-Intros" der frühen Warez-Szene. In den 1980er Jahren manipulierten "Cracker" Spiele und Anwendungsprogramme, entfernten Kopierschutzprogramme und verewigten sich in der "geknackten" Software in Form von "Crack-Intros". Diese Crack-Intros waren kurze, mit Musik unterlegte Animationen, meist bestehend aus Sinus-Scrollern (von links nach rechts über den Bildschirm laufende Texte, die sich rhythmisch vertikal bewegten), in denen Botschaften wie etwa Grüße an andere Cracker überbracht wurden, und simplen Effekten wie Rasterbars oder Sternefeldern. Im Lauf der Zeit wurden diese Intros technisch anspruchsvoller und ästhetisch interessanter, so dass man dazu überging, sie als eigenständige Kunstwerke - ohne Koppelung an geknackte Software - zu verbreiten.

Lange Zeit bestand der Schwerpunkt der Demoszene darin, mit technischen Tricks grafische und klangliche Effekte hervorzubringen, von denen man bis dahin nicht geglaubt hatte, dass diese mit Computern technisch umsetzbar wären. So beruht etwa der Rasterbar-Effekt auf einer geschickten Synchronisation der Ausgabe mit der Bewegung des Kathodenstrahls des Monitors (siehe auch Wikipedia). Je besser die Computerhardware wurde, umso mehr verlagerte sich der Fokus auf die Ästhetik der Demos, womit Demos auch für technisch weniger versierte Betrachter interessanter wurden. Es gibt aber auch heute noch spezielle Teildisziplinen der Demokunst, in denen die Fähigkeiten des Programmierers besonders gefragt sind. So gibt es in den Wettbewerben etwa die Kategorien "64-Kbyte-Intro" und "4-Kbyte-Intro" für Demos, welche die jeweiligen Größenlimits nicht überschreiten dürfen.

Die ältesten Demos waren "Effekt-Shows", in denen Grafikeffekte nacheinander präsentiert wurden, wobei nach jedem Effekt eine Pause entstand, in welcher der nächste Effekt vorbereitet wurde. Zu Anfang der 1990er Jahre leitete die Amiga-Gruppe "Scoopex" eine

neue Ära ein, als sie die erste Demo veröffentlichte, die ohne Pausen auskam, indem der nächste Effekt bereits vorbereitet wurde, während ein Effekt noch im Gange war. Man bezeichnete diese Technik als "Trackloader" und das neue Demo-Zeitalter als die Ära der "Trackmos". Nun sahen Demos wie Videoclips aus, ein Prinzip, das Demos bis heute kennzeichnet. Auf dem Atari ST war es hingegen noch lange Zeit üblich, dass die einzelnen Effekte aus einem Menü ausgewählt wurden.

Auf dem PC wurde es Mitte der 1990er populär, eigene 3D-Engines zu schreiben, um damit dreidimensionale Welten darzustellen, wie sie aus Computerspielen bekannt sind. Gegen Ende der 1990er wurden dann 3D-Grafikkarten immer verbreiteter, die Technologien wie OpenGL (<http://www.opengl.org/>) oder DirectX (<http://www.microsoft.com/windows/directx/>) unterstützten. Die Verwendung dieser Technologien stieß bei erfahrenen Demoszenern anfangs auf Vorbehalt, weil sie ein weniger hohes Maß an mathematischen und programmiertechnischen Vorkenntnissen erforderte und damit eine geringere Herausforderung an die Fähigkeiten des Programmierers darstellte, wurde jedoch nach einiger Zeit allgemein akzeptiert. Ähnliches galt für die Musik: War es zunächst eine langjährige Tradition der Demoszene, eigene, aus der Szene stammende "Tracker"-Formate zu verwenden (mod, s3m, xm, it), welche eine Erstellung der Musik direkt am Computer erforderten, so wurde nach anfänglichem Widerstand ‚konservativerer‘ Kreise gegen Ende der 1990er auch die Verwendung von "streamed music"-Formaten wie mp3 und ogg Gang und Gäbe. Auch der Einsatz der maschinennahen und komplizierten Assemblersprache nahm ab, und heutzutage werden auch 4-Kbyte-Intros meistens mit Hochsprachen wie C++ geschrieben.

facts&trends

Es gibt in Europa einen harten Kern an Demoszenern, die miteinander im Internet in relativ engem Kontakt stehen und regelmäßig Demopartys besuchen. Hierzulande verzeichnen die größten ‚reinen‘ Demopartys jährlich an die 1000 Besucher. Der ‚Szenekern‘ umfasst einige hundert Personen. Auf der größten News-Website der Demoszene, ojuice.net, waren im Februar 2006 freilich mehr als 23.000 Benutzer registriert. Man kann also davon ausgehen, dass es weltweit mindestens ebenso viele Personen gibt, die sich mit der Demoszene identifizieren.

Historisch hatte die Demoszene ihren Schwerpunkt immer schon in Europa, während sie in den USA oder Kanada zahlenmäßig stark unterrepräsentiert war. Stark vertreten ist die Demoszene in den skandinavischen Ländern und dort vor allem in Finnland. In Kontinentaleuropa dürften Deutschland, Frankreich und Polen zahlenmäßig die größten Anteile haben. Seit Anfang bis Mitte der 1990er Jahre lässt sich dabei nicht länger ein Unterschied zwischen West- und Osteuropa feststellen. Auch in Russland gibt es eine ziemlich aktive Demoszene. Außerhalb Europas und Nordamerikas gibt es auch in Australien und Israel eine aktive Szene; davon abgesehen, finden sich eher vereinzelte Aktivitäten in Japan und in einigen arabischen Ländern.

Aktive Demoszenener verfügen meist über einen relativ hohen Bildungsgrad. Viele streben ein Hochschulstudium an, studieren oder haben ihr Studium bereits abgeschlossen. Ein großer Teil der erfahreneren Demoprogrammierer ist beruflich in der Informationstechnologiebranche tätig. Auffallend ist die Tendenz, eine Karriere in der Computerspieleindustrie anzustreben; dies gilt auch für Grafiker und Musiker. Das Alter der

Demoszener liegt meist zwischen 14 und 40 Jahren, wobei der Durchschnitt bei etwas über 20 Jahren liegen dürfte.

Männliche Szenegänger stellen in der Demoszene die Mehrzahl. Nur relativ selten sind weibliche Demointeressierte auf Partys anzutreffen, weshalb es sich mittlerweile etabliert hat, Mädchen und Frauen ‚freien Eintritt‘ zu Demopartys zu gewähren. Nur wenige weibliche Szenegängerinnen sind ‚aktiv‘ und für diese ‚Aktiven‘ lässt sich feststellen, dass sich unter ihnen weit mehr Grafikerinnen und Musikerinnen finden als etwa Programmiererinnen. Der geringe Anteil weiblicher Szenezugehöriger in der Demoszene ist aber nicht etwa auf ‚diskriminierende Praktiken‘ zurückzuführen: In Crews finden sich durchaus auch Mädchen und Frauen. Es existieren sogar einige wenige ‚rein‘ weibliche Democrews.

fokus

Das zentrale Thema der Demoszene ist Computerkunst. Die wichtigste Kunstform ist die "Demo", ein Gesamtkunstwerk in Form eines ausführbaren Programms, welches Grafikeffekte und Animationen unterlegt mit Musik darstellt. Wichtig ist, dass in Demos die Effekte in Echtzeit berechnet werden. Dies unterscheidet sie von "vorerenderten" Animationen, wie sie z.B. in Form von mpeg-Dateien verbreitet werden. Eine Demo hat meist eine Dauer von mehreren Minuten bis zu einer Viertelstunde und ist zwischen einem und zwanzig Megabyte groß. Darüberhinaus gibt es "Intros": Das sind Demos mit einer Größenbeschränkung auf 64 Kbyte, 4 Kbyte oder noch kleiner, z.B. 256 Byte.

Einzelne Künstler veröffentlichen auch unabhängig von Demos und Intros Grafiken und Musik. Manchmal werden diese in Form von "Slideshows", "Musicdisks" oder "Artpacks" zusammengefasst.

Eine weitere Kunstform, die in der Szene verbreitet ist, sind die "Wild-Demos", worunter in der Regel künstlerische Videos zu verstehen sind. Manchmal handelt es sich dabei aber auch um Animationen, die mit einem Renderprogramm wie etwa 3D Studio Max erstellt worden sind.

Bei vielen Demos geht es um rein ästhetischen Genuss bzw. um die Präsentation programmiertechnischer Fähigkeiten. Manche Demos beschäftigen sich mit philosophischen oder historischen Themen, und einige enthalten selbst geschriebene Poesie. Es gibt einige Demos, in denen Kritik an der Gesellschaft geübt wird, aber die meisten Demos enthalten keine politischen Botschaften.

einstellung

Demoszener betrachten sich selbst als Künstler und sind der Meinung, sich durch ihre Kreativität von anderen (jugendlichen) Computerfreaks - besonders von Computerspielern - abzuheben.

Die Demoszene ist nicht kommerziell; alle Kunstwerke werden kostenlos über das Internet vertrieben. Früher war in der Demoszene auch "Mailswapping" verbreitet, das Austauschen von neuen Kunstwerken auf Diskette per Post. Das ist freilich heutzutage, wo fast ‚jeder‘ einen Internetzugang hat, nicht mehr aktuell.

Innerhalb der Szene herrscht ein kompetitiver Geist, was daran liegt, dass Demos in der Regel auf Demo-Partys im Rahmen von Wettbewerben ("Compos") präsentiert werden. Dadurch spornen die aktiven Szenezugehörigen einander ständig zu neuen Leistungen an.

lifestyle

Demoszener investieren einen beträchtlichen Teil ihrer Freizeit in die Arbeit an einer neuen Demo, welche oft mehrere Wochen bis Monate in Anspruch nimmt. Dabei muss Kontakt mit den übrigen an der Entwicklung beteiligten Personen aufrechterhalten werden, was meist über E-Mail und Internet Relay Chat (IRC) geschieht. Manche Szener sitzen an Wochenenden oder während der Ferientage- und nächtelang arbeitend vor dem Computer. Das von der Hollywood-Filmindustrie verbreitete ‚Image‘ des von Fast-Food und koffeinhaltigen Getränken lebenden ‚Computerfreaks‘ scheint auf die Mehrzahl der Szenezugehörigen zuzutreffen.

Die Aneignung der Fähigkeiten, welche für die Entwicklung von Demos benötigt werden, erfordert natürlich auch einen beträchtlichen Zeitaufwand. Durch die ständige technische Weiterentwicklung der Computer ist es vor allem für Programmierer notwendig, sich stets (eigenständig) weiterzubilden. Viel relevantes Wissen ist heutzutage im Internet zu finden, zum Teil auf Seiten, die von Szenegängern erstellt worden sind. Auf Bücher und wissenschaftliche Publikationen wird zur Erweiterung des Kenntnisstandes und der Programmierfähigkeiten ebenfalls zurückgegriffen.

symbole

Die Demoszene teilt einige ästhetische Vorlieben mit anderen Computerszenen wie etwa der Warez-Szene, zum Beispiel die Gestaltung der file_id.diz- und nfo-Dateien mit Verwendung von "Ascii-Grafiken". Die "Eleet-Sprache" der Warez-Szene ist auch unter Demoszenen gebräuchlich. Es gibt auch spezifisch-originäre Ausdrücke der Demoszene, wie z.B. "Foliba", ein Akronym für "falscher Oberlippenbart" (ursprünglich ein Partygag: Mitglieder der deutsch-österreichischen Demogruppe "Speckdrumm" trugen solche Bärte einmal auf einer Demoparty). Dazu kommen freilich Logos und Symbole, die zu den "Corporate Identities" einzelner Demogruppen gehören, wie etwa das "Haujobb"-Männchen, der "Farbrausch"-Warenkorb oder das "Scoopex"-Pentagramm.

Bei Benutzern von Nicht-PC-Plattformen wie dem Amiga waren früher Sticker mit der Beschriftung "Intel outside" öfter zu sehen. Inzwischen ist die Ablehnung gegenüber dem PC jedoch deutlich zurückgegangen, weil sich die meisten Benutzer anderer Plattformen aus praktischen Gründen auch einen PC zugelegt haben.

rituale

Das wichtigste Ritual sind die Wettbewerbe ("Compos"), in denen die Künstler ihre neuesten Werke präsentieren. Meistens finden Compos auf Demopartys statt, manchmal aber auch im Internet.

Ein weiteres szenetypisches Ritual sind die "Greetings": Es ist üblich, dass Demogruppen einander in ihren Werken Grüße ausrichten bzw. Respekt erweisen. Dadurch wird die Verbundenheit der Szene trotz des Wettbewerbsgeists demonstriert.

events

Das zentrale Event der Demoszene sind die so genannten "Demopartys": Das Event mit dem größten Prestige weltweit ist "Breakpoint", das seit einigen Jahren jedes Jahr zu Ostern in Bingen am Rhein stattfindet.

Für Demopartys geeignete und daher übliche Veranstaltungsorte sind große Hallen, denn viele Szenegänger nehmen ihre Computer mit, zum Teil um noch vor Ort an den Werken zu arbeiten, die bei den Wettbewerben vorgestellt werden sollen. Wettbewerbe stellen die zentrale Komponente der Partys dar. Demopartys dauern mindestens zwei bis vier Tage, und die Wettbewerbe beginnen in der Regel am zweiten Tag. Die Beurteilung ("Voting") erfolgt durch das Publikum. Früher wurden auf Partys dazu "Votesheets" unter den Besuchern ausgeteilt, heutzutage erfolgt die Abstimmung per Local Area Network. Am Ende jeder Party steht die Siegerehrung mit Preisverleihung ("Prizegiving"), bei der die Organisatoren der Party die Gewinner aufs Podium bitten. Zum Rahmenprogramm von Demopartys kann auch die Unterhaltung durch Liveacts von Bands gehören, die sich manchmal (sogar) teilweise aus Mitgliedern der Szene rekrutieren. In warmen Jahreszeiten finden häufig auch "Neben-Partys" an der ‚freien Luft‘ statt.

treffpunkte

Die Szenemitglieder treffen einander ganzjährig im Internet. Es gibt einige zentrale Websites mit Nachrichtenportalen und Diskussionsforen, wie etwa ojuice.net oder pouet.net, die von sehr vielen an der Szene Interessierten frequentiert werden. Die Kunstwerke der Szene werden über Server wie scene.org weitergegeben. Sehr beliebt ist auch Internet Relay Chat (IRC).

Außerdem gibt es in einigen größeren Städten Szene-Stammtische: Stammtische haben sich jedoch (verglichen mit den virtuellen Treffpunkten im Netz) noch nicht ‚flächendeckend‘ als gängige bzw. szenetypische Form des Zusammentreffens etabliert.

medien

Die Demoszene hat eine eigene, neue Art von Medien hervorgebracht, die Diskmags, elektronische Zeitschriften, welche ursprünglich auf Diskette weitergegeben wurden. Genauso wie Demos sind Diskmags ausführbare Programme, welche ihre Inhalte in einer kunstvoll gestalteten grafischen Oberfläche mit Musikbegleitung präsentieren. Früher waren die Diskmags von großer Bedeutung, um Nachrichten auf überregionaler bzw. internationaler Ebene zu verbreiten. Heutzutage hat das Internet diese Funktion übernommen. Diskmags erscheinen nun seltener und widmen sich anspruchsvolleren Reportagen, Interviews, Tutorials und Reflexionen.

strukturen

Es ist üblich, dass sich Demoszener zu Gruppen zusammenschließen, um ihre Kunstwerke unter einer gemeinsamen Bezeichnung zu veröffentlichen. Da der Wettbewerbsgeist in der Demoszene stark verankert ist, lässt sich eine relativ deutliche vertikale Differenzierung beobachten. Die "Elite" besteht aus Leuten, die auf ihrem Gebiet hoch talentiert und erfahren sind; viele von ihnen haben ihr Hobby zum Beruf gemacht. Mit wenig Respekt wird Leuten begegnet, die bestimmte informelle Regeln verstoßen, wie z.B. das Verbot des "Ripping" (Verwenden von Elementen von Werken anderer Künstler ohne deren Zustimmung). Man nennt diese Leute "Lamer"; das ist in der Szene das am meisten verbreitete Schimpfwort.

Was die horizontale Differenzierung betrifft, so lässt sich zwischen Szenegängern unterscheiden, die auf verschiedenen Geräten programmieren oder verschiedene Dateiformate bevorzugen.

Insgesamt ist die Szene in technischer Hinsicht toleranter und - nicht zuletzt durch das Internet - für Neulinge leichter zugänglicher geworden, wobei aber die ästhetisch-künstlerischen Erwartungen an Demos gestiegen sind.

relations

Es gibt Überschneidungen mit anderen Computerszenen, wie etwa der ASCII-Kunst-Szene, der Netlabel-Szene oder der Hacker-Szene. LAN-Gamer, die mitunter auch auf Demopartys zu finden sind, werden von Demoszenern wenig geschätzt, weil sie als un kreativ gelten und meist wenig Interesse an den Demo-Compos zeigen. Manche größere Demoparty ist im Laufe der Jahre zur LAN-Party ,verkommen': Je mehr Gamer die Party besuchten, desto mehr Demoszener blieben fern. Andere Demopartys haben hingegen konsequent Gamer ferngehalten ("Wer spielt, wird hinausgeworfen") und dadurch Sympathie unter den Demoszenern gewonnen.

Eher von geringer Bedeutung sind Überschneidungen mit musikorientierten Jugendszenen: Zwar sind auf Demopartys in der Masse der Teilnehmer und Besucher vereinzelt Mitglieder der Gothic- oder der Goa-Szene zu erkennen - allerdings ist davon auszugehen, dass dieser Umstand weniger aus inhaltlichen oder stilistischen Gemeinsamkeiten dieser Szenen mit der Demoszene als vielmehr aus individuellen Vorlieben einzelner Szenegänger resultiert.

literatur&links

<http://www.hugi.scene.org/>
<http://www.demoscene.info/>
<http://www.scene.org/>
<http://www.pouet.net/>
<http://www.ojuice.net/>
<http://www.demoscenebook.com/>
<http://www.freax.hu/>