160 - Noise-Demos: geliebt und gehasst (.de)

Bobic, Tue 22 Apr 2008

Einst waren es Halcyon, die mit ihrem Chimera eine neue Art von Demo erschufen. Drei Jahre sp äter legten MFX ihren Ballet Dancer nach. 2007 schlie ßlich gelang den "Noise Demos" mit ihrer be ängstigenden Atmosph äre der Sprung ins Rampenlicht. Gleich mehrere Vertreter dieser Gattung erblickten in den letzten Monaten das Licht der Welt, lehrten uns das F ürchten, rissen die Einen zu Begeisterungsst ürmen hin, w ährend die Anderen mit den oft verst örend anmutenden Kreationen wenig anfangen k önnen. Wir haben uns ein wenig umgeh ört und sind auf Stimmenfang gegangen. Etabliert sich die neue Kategorie als fester Bestandteil der Demoszene, oder werden wir auch in Zukunft nur vereinzelt auf die seltsamen Besucher aus einer fremdartigen Welt treffen?

Geburtsstunde der Noise-Demos:

Chimera

Die Bilder haben sich fest in meinem Ged ächtnis verankert, auch wenn es bereits im August 2006 passierte. Famou$, Spielejournalist bei 4Players.de und begeisterter Freizeit-Demo-Gucker, startete auf seinem Arbeits-PC die Demo 1995 der Kewlers/MFX und drehte den Lautst ärkeregler auf. Little Bitchards pr ämierter Soundtrack wummerte aus den Boxen und schickte seine Melodie in Richtung der Kollegen - die sich dessen Bann einfach nicht entziehen konnte. W ährend der eine, beschwingt von der Musik, durch das B üro tanzte, hatte sich innerhalb kurzer Zeit eine kleine Menschtraube um den Demo-Rechner versammelt um zu sehen, was da so tolle Melodien verursacht.

Ger äusche statt Musik

Ein ganz anderes Bild zeigte sich in den ersten Wochen des Jahres 2007. Ein Trend schien zu entstehen, der sich zuletzt schon abgezeichnet hatte. Statt spritziger Melodien oder elektronischer Musik t önte pl ötzlich vermehrt ein Kratzen, ein Rauschen oder wabernde Sounds aus den Lautsprechern. Eine Art von Soundtrack, die bekannte Scener wie PS oder Nosfe schon seit langer Zeit bevorzugen. Die Noise-Demos waren pl ötzlich ganz dick im Gesch äft. Die Tanzbeine mussten still halten.

Den Anfang machten Farbrausch mit ihrem aufw ändigen fr-055: 828 (the drone experience), das den Demo-Wettbewerb der Icons 2007 gewann. Kurz darauf legten die Lords of Liquor Crypton nach, das ebenfalls in die gleiche Sound-Kerbe schlug. Sp äter entdeckte man dann auch noch das extreme Asmodai von MFX, die schon lange ein Faible f ür solch ungew öhnliche Shows

haben, wie etwas Golem, arise oder das brachiale The Ballet Dancer zeigen. Farbrausch, erneut in Person von Extremk ünstler Visualice, packten noch fr-056: Gravity of the moon drauf. Und das war beileibe nicht alles, was das Demojahr 2007 an schaurigen Kl ängen und verst örenden Bildern zu bieten hatte. Der Aussto ß der "Scary Movies" stieg gegen über den Jahren zuvor deutlich an.

Brachial, abstrakt, verst örend und g änzlich anders: MFX'
The Ballet Dancer *erhitzt die Gem üter*
.

Aufholjagd

Fast scheint es also, dass die Noise-Demos f ünf Jahre nach Chimera in der Szene angekommen sind, einer Bewegung, die schon immer offen f ür Andersartiges, k ünstlerisch wertvolles war, abseits des Mainstreams. Doch wie die auf Hochglanz polierten Echtzeitwerke, die mit normaleren Soundtracks aufwarten, so erzeugen auch die Ger äuschdemos kontroverse Diskussionen. Wohl sogar etwas mehr als die anderen.

Schon den Organisatoren der Assembly 2002 blieb die Kunst und Faszination von Chimera verborgen, zeigten sie diese Demo nicht einmal w ährend der offiziellen Demo-Competition. Dennoch genie ßt sie heute Kultstatus, weil Halcyon damit etwas Einzigartiges geschaffen haben, etwas so Ungew öhnliches, an das man sich erst nach einiger Zeit gew öhnt. Der Mensch bricht nun mal nur schwer mit ihm lieb gewonnenen Traditionen.

Liebe und Hass

Diese These kann D-Funk nur best ätigen. Ihm gef ällt dieser Trend nicht sonderlich, denn f ür ihn geht nichts über einen guten, abwechslungsreichen Soundtrack. Nema schl ägt in dieselbe Richtung, sieht die Verwendung von Ger äuschen jedoch im Mangel an guten Musikern. "Wo sind die Skavens und Purple Motions von heute?", fragt er mit Wehklang in der Stimme. Ein echter Anh änger der Noise-Shows ist hingegen Tomek, der sich schon lange f ür die Demoszene interessiert, jedoch nur als Konsument. "Ich finde diesen Trend interessant", erz ählt er uns. "Endlich gibt es etwas Neues! So wie es Chill-out-Demos gibt, kommen nun eben die Scare-out-Demos." Die Langeweile aufgrund zu vieler, ähnlicher Demos, die ihn f ür einige Zeit gepackt hatte, ist nun verflogen. Die perfekte Symbiose aus Noise-, bzw. Scare-Demo und bekannten Echtzeitshows sieht Independent hingegen in Chromosphere von Sqny. F ür ihn hat dieses Werk nicht nur die n ötige Abstraktion um ein mulmiges Gef ühl zu erzeugen, vielmehr vermittelt es mit seinem minimalistischen Soundtrack, der dennoch die musikalischen Einfl üsse nicht verbergen kann und perfekt auf die Effekte abgestimmt ist, genau den richtigen Mittelweg aus beiden Demo-Welten. "Darauf l ässt sich aufbauen!", merkt er an.

Ein Meisterwerk abseits des Massengeschmacks:

fr-055: 828 (the drone experience) *von Farbrausch*

.

Was die Zukunft bringen wird ist nat ürlich ungewiss. Bestimmt werden wir auch 2008 wieder viele unterschiedliche Demostile sehen, die von den einen umjubelt, und von den anderen verdammt werden. Doch genau das ist das Sch öne an der Demoszene: sie ist kreativ in allen Bereichen, überspringt gerne Grenzen, polarisiert und begeistert. Und wie sagt ein Sprichwort so sch ön: "Allen Menschen Recht getan, ist eine Kunst die niemand kann." Genau das trifft auch auf die Demomacher zu. Sowohl den Noise-Experten, als auch dem ganzen Rest.