



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1396

Page 1/2

174 - Demoszene-Doktorarbeit (.de)

Bobic, Sat 11 Apr 2009

Demoszene-Doktorarbeit

Daniel Botz, Dozent für Mediengestaltung am Institut für Kunstpädagogik der LMU München hat im vergangenen Jahr mit einer Arbeit über Computerdemos promoviert. Es ist die erste ausführliche wissenschaftliche Darstellung des Phänomens Demoszene in deutscher Sprache, basierend auf einer mehrjährigen Bestandsaufnahme zahlreicher Szene-Produktionen von den Anfängen der Cracker-Kultur bis zu den 4k-Intros der letzten Jahre. Der Medienpädagoge richtet sich mit dieser Schrift vor allem an Leser, die an Medienkunst und digitaler Kultur interessiert sind und widmet sich zahlreichen Fragen dieser bislang wenig erforschten Disziplin.

Zum Beispiel warum Demo-Künstler in einer Zeit expandierender Technologien auf selbstgewählte Restriktionen und ausgediente Hardware schwören. Warum man als Demo-Betrachter kein Informatikprofi sein muss. Warum Geschichtsbewusstsein genauso wichtig ist wie Up-to-Date-Sein. Warum Streit über Ästhetik zu den wichtigsten Kommunikationsinhalten gehört. Warum Megademos eigentlich revolutionärer als Trackmos sind. Warum jedes Darstellungsprinzip erst einmal an einem Würfel ausprobiert werden muss. Warum viele Computernutzer in den 80er Jahren dachten, Triad sei eine Software-Firma. Warum eine Laufschrift durch den Bildschirmrand ein paar holländische Teenager berühmt machte. Warum glänzende Asteroiden und Stachelbälle jahrelang zu den beliebtesten Hauptdarstellern in Demos gehörten. Warum Scrolltexte nicht lesbar sein müssen. Warum kreisende Polyeder und leichtbekleidete Kriegerinnen problemlos zueinander passen. Was Demoprogrammierer und Zirkuszauberer gemeinsam haben. Ob Skandinavien die meisten Bobs hat oder Großbritannien. Ob Demogruppen eher mit Fußballvereinen oder mit Rockbands vergleichbar sind. Und warum die Demoszene-Programmierer scheinbar die einzigen Künstler sind, die den Computer als gestalterisches Material ernst nehmen.

Daniel Botz misstraut dem gängigen Bild des Demoprogrammierers als reinem Freak, der Demoprogrammierung als exzentrischen Extremsport betreibt. Vielmehr handelt es sich bei den ästhetischen Diskursen und Praktiken dieser mehr als 20 Jahre alten Subkultur um souveräne Formen der gestalterischen Arbeit an Bewältigungsstrategien für unseren täglichen Umgang mit Technologien. Demos sind Kunstwerke, die den Computer nicht als Allzweck-Werkzeug, sondern als formbares Material begreifen, sind Liebeserklärungen an längst ausgemusterte Schaltkreise und Zeugnisse einer produktiven Kultur auf Geräten, die zunehmend als Reproduktionsgeräte genutzt werden. Indem sie Technologie und Ästhetik stets in Bezug zueinander setzt, vertritt die Demoszene eine der emanzipiertesten und progressivsten Medienkunstformen unserer Zeit.

Die Arbeit wird voraussichtlich noch in diesem Jahr als Buch erscheinen.

Über den Autor: Daniel Botz wuchs mit einem C-64 auf, hatte als Soundtracker-Composer auf dem Amiga Ende der 1980er Jahre selbst Szene-Luft geschnuppert und unterrichtet seit Ende der 1990er Jahre Medienkunst und Mediengestaltung an der LMU München.



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1396

Page 2/2
