

„Type-Demos“:

Die Rolle der Schrift in der Demoscene

Anja Hartmann

Inhalt

1. Einleitung: Das Demo als vernachlässigte Kunstform.....	1
2. Was ist ein(e) Demo? Entstehung, Definition und Organisation der Demoszene.....	2
3. Schrift im Demo?.....	6
4. Beispiele der Verwendung von Schrift in Demos.....	7
4.1. Neuro, <i>Die Ewigkeit schmerzt</i> : Schrift als Kommunikation.....	7
4.2. Exceed, <i>Heaven Seven</i> : Schrift als Teil der Balance.....	11
4.3. Still, <i>Angelic</i> : Schrift als Reflexion von Fragmenz und Unvollständigkeit.....	13
4.4. Kakiarts, <i>Rastro</i> : Schrift als selbstreferenzieller Informationsträger.....	15
4.5. Farbrausch, <i>Human Sources</i> : Schrift als Form der kommentierenden Ironisierung.....	17
5. Konklusion: das Typo-Demo als postmoderne Adaption der Schrift.....	19
6. Anhang.....	21
7. Bibliographie.....	2

1. Einleitung: Das Demo als vernachlässigte Kunstform

„Demo or Die!“ (Beck 2005b) lautet eine dreiteilige DVD-Reihe der Gruppe Abyss, die es ermöglicht, auch „einige Schwergewichte, die moderne Grafikkarten an ihre Grenzen zwingen und somit wohl nicht auf jedem PC funktionieren würden“ (ebd.) von jedem handelsüblichen DVD-Player abzuspielen. Die Rede ist von Demos, einer speziellen Erscheinungsform digitaler Kunst, die, entgegen der oben angeführten schlagwortartigen Aufforderung, außerhalb ihrer Szene noch relativ unbekannt und unerforscht ist. Trotz des wachsenden Interesses der Forschung für Hybridkultur und digitale Medienkultur findet man schriftliche Erläuterungen und Abhandlungen über Demos nur im Internet, dem bevorzugten Medium der Szene. Monographien, Sachbücher oder einzelne Artikel hingegen sucht man in gedruckter Form vergeblich: die traditionellen Formen der Schriftmedien scheinen dem Demo kein Interesse entgegenzubringen. Die diesbezügliche Forschungslücke und fehlende Aufmerksamkeit ist insofern unverständlich, als Demos durch die Kombination und Integration verschiedener Medien- und Kunstformen äußerst vielfältige Ansatzmöglichkeiten zur Untersuchung bieten.

Die folgende Arbeit soll den ersten Schritt einer wissenschaftlichen Untersuchung dieser von der Wissenschaft bis dato weitgehend unbeachteten Kunstform darstellen. Zunächst soll aus gegebenem Anlass ein Überblick über Definition, Entstehung und Organisation der Demoszene im Allgemeinen vermittelt werden. Im Anschluss daran liegt das Hauptaugenmerk der Untersuchung auf den im Folgenden als „Typo-Demos“ bezeichneten digitalen Kunstwerken, in denen (animierte) Schrift eine tragende Rolle spielt. Thesen zu Arten und Gründen der Schriftverwendung sollen an Hand verschiedener theoretischer Überlegungen und praktischer Beispiele untersucht und verifiziert werden. Insgesamt soll der Text somit primär Erkenntnisse zu Verwendung, Form und Funktion von Schrift in Demos liefern und diesbezüglich generelle Strukturen und Vorgehensweisen herausarbeiten, um so allgemeine Muster der Verwendung von Typo-Demos sichtbar machen zu können.

2. Was ist ein(e) Demo? Definition, Entstehung und Organisation der Demoszene

Die Demoszene bezeichnet die Gemeinschaft aller Verfasser von Demos. Das¹ Demo ist eine Erscheinungsform digitaler Kunst: durch die Verbindung von Grafik, Musik und Animation entstehen audiovisuelle Kompositionen unterschiedlichster Art, ähnlich kleinen Filmen. Im Gegensatz zu diesen werden Demos jedoch nicht abgespielt, sondern, wie auch Computerspiele, in Echtzeit generiert: „The concept of *realtime visualization* has been fundamental to the demoscene since its very beginning“ (Burger, Hasan u. Paulovic 2002). Von Computerspielen wiederum unterscheiden sich Demos schon insofern, als sie keine Interaktivität ermöglichen². Ihre Intention ist es ausschließlich, ein „audio-visual eye-candy“ (Eyal u. Shore 2002) zu kreieren, sie „wollen bis dato ungesehene Effekte zeigen, ein audiovisuelles Feuerwerk entfachen und damit immer aufs Neue die Vorstellung des technisch Machbaren revolutionieren“ (Digitalcraft1³). Die Echtzeit-Animationen werden auf Basis reiner Programmcodes und nicht mit Hilfe gewöhnlicher Bildbearbeitungs- oder Videosoftware erstellt; profunde Informatik-Kenntnisse sind somit zur Generierung unabdingbar. Abspielmöglichkeiten für die so erstellten Kunstwerke eröffnen neben Computern auch Handys, Gameboys oder X-Boxes; der Fantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt: „Als Plattformen kommen sämtliche elektronischen Geräte in Frage, die eine Möglichkeit zur Ausgabe von Grafik und Musik haben. Dazu gehört im weitesten Sinne sogar ein Overhead-Projektor.“ (Joos 2007a)

Der Anfang der Demoszene lässt sich allerdings auf eine Zeit datieren, als die technischen Möglichkeiten noch weitaus beschränkter waren⁴. Als zu Beginn der Achtziger Jahre die Verbreitung der Homecomputer wie etwa des Commodore 64

¹ Im Folgenden wird der neutrale Artikel gebraucht; es sei jedoch darauf hingewiesen, dass auch der feminine Begleiter häufig verwendet wird.

² Zum besseren Verständnis definiert Waldt Demos somit als „kulturelle[n] Hybrid, irgendwo zwischen Computerspiel und Kurzfilm“ (Waldt 2007); eine relativ schwammige Begriffsbestimmung, die jedoch einen ersten Eindruck über Form, Aussehen und Inhalte der Demos verschaffen kann.

³ Nachdem die Seite digitalcraft.com leider keine genauen Verfasser- und Datumsangaben enthält, werden diesbezüglich im Folgenden Abkürzungen verwendet, die in der Bibliographie S. 25f. genauer aufgeschlüsselt sind.

⁴ Vgl. hierfür: Digitalcraft2.

stetig zunahm, kam es zur Ausbildung der sogenannten Warez-Szene, einer Gemeinschaft von Personen, die den Kopierschutz von Softwareprogrammen entfernten und somit Raubkopien in Umlauf brachten: die Cracker. Um die eigene Leistung zu dokumentieren, versahen die Cracker die geknackten Programme mit einer Art Signatur, welche anfangs aus einfachen Grafik- oder Textelementen bestand:

Hier hatte der Cracker dann Raum, um in einer kleinen Freestyle-Übung möglichst eindrucksvoll die eigenen Fähigkeiten zu illustrieren und Grüße an andere befreundete oder bekannte Cracker richten, um so selbst einen klangvollen Namen und den Respekt der Szene zu gewinnen (Digitalcraft2).

Die Bedeutung und Ausgefeiltheit der „Intros“⁵ oder auch „Cracktros“ (vgl. Burger, Hasan u. Paulovic 2002) nahm stetig zu, bis sich ihr Zweck schließlich von dem einstmaligen illegalen Cracker-Autogramm löste und eine eigene Szene entstand, die sich voll und ganz der Erstellung der damit geborenen „Demos“ widmete. Die stetig wachsende Elaboriertheit und Komplexität der Kunstform führte dazu, dass Demos heute zumeist nicht mehr von einzelnen Personen, sondern von mehreren Spezialisten unterschiedlicher Bereiche hergestellt werden, die sich zu Demogruppen zusammenschließen: „Es bedarf zumindest eines Grafikers, eines Musikers und eines Programmierers (Coders), um ein solches Großprojekt zu realisieren“ (Digitalcraft3). Gruppen wie Farbrausch bestehen beispielsweise aus 21 Mitgliedern (vgl. ebd.): Die Vereinigung von Experten aus verschiedenen Gebieten soll zur stetigen Perfektionierung der Demos beitragen. Diesbezüglich spielen zwei primäre Ziele eine Rolle. Der Zweck der Kunstform besteht zunächst natürlich im Ausdruck einer gewissen Gestaltungskraft. Der Name des Demos lässt sich auf das lateinische Verb „demonstrare“ zurückführen: „Jeder Künstler will sich zeigen“, erklärt Dierk Ohlerich“ (Zschunke 2003), Mitglied der oben beschriebenen Demogruppe Farbrausch und einer der Köpfe der deutschen Demoszene. Es geht prinzipiell darum, die eigenen Fähigkeiten darzulegen: „Their [i.e. The Demos'] purpose is to demonstrate the abilities of its programmers, graphic designers, and musicians“ (Volko 2000). Neben Kreativität wird hierbei jedoch auch technisches Wissen bewiesen: die zu Zeiten der „Intros“ noch faktische Begrenzung des Speicherplatzes der frühen PC-Systeme setzt sich bis

⁵ Die Bezeichnung „Intro“ existiert auch heute noch; im Unterschied zu Demos sind Intros grundsätzlich begrenzt hinsichtlich ihres Speicherplatzes: „man unterscheidet zwischen 64kb-intros und 4kb-intros. 64kb respektive 4kb beziehen sich auf die maximale programmgröße der ausführbaren datei“ (Joos 2007b).

heute in der Maxime der Demoszene fort, möglichst große Leistungen trotz der Auferlegung verschiedener Einschränkungen, in der Szene „Restrictions“ genannt (vgl. Digitalcraft4), zu erzielen. „Die verfügbaren Ressourcen bis aufs äußerste ausreizen“ sowie „[n]eue Effekte [...] durch phantasievolles eigenes Tun zu befördern – und nicht etwa durch moderne Programme, leistungsstärkere Rechner oder höhere Speicherkapazitäten“ (ebd.), so lauten die diesbezüglichen Herausforderungen: die kleinsten Demos benötigen weniger Speicherplatz als eine leere Worddatei (vgl. Warncke 2007). Diese Grundsätze führen zur Einteilung der Demos in unterschiedliche Kategorien, die sich etwa durch die Größe des Speicherplatzes, der verwendeten Hilfsprogramme oder der benutzten Plattformen definieren. Im Rahmen sogenannter Demo-Partys, bei denen sich Mitglieder der Szene zum gemeinsamen Austausch und zur Pflege der sozialen Kontakte treffen, treten die demgemäß klassifizierten Werke dann in Wettbewerben, „Compos“, gegeneinander an:

Die Spannweite der einzelnen Disziplinen reicht von 1 KByte-, 4 KByte-, etc.-Compos bis hin zu 4-Kanal-Mod- oder Hand-Drawn-Wettbewerben. Zudem wird in der Regel klar zwischen den sogenannten Oldschool-Compos⁶ und dem restlichen Wettkampfgeschehen unterschieden. Zu reinen Demo-Wettbewerben kommen im Normalfall weitere Disziplinen hinzu, etwa Grafik-, Sound-, Musik- und Animation-Compos, oder auch Wettkämpfe, in denen es darum geht, in besonders kurzer Zeit etwa ein Spiel zu programmieren. (Digitalcraft5)

Die Demopartys gelten als wichtigstes Event der Demoszene. Abgesehen von dem dort möglichen persönlichen Austausch kommunizieren die Mitglieder der Demoszene hauptsächlich über sogenannte „Diskmags“, elektronische Nachrichtenmagazine, die zur Entstehungszeit der Demos noch auf Disketten per Postweg verbreitet wurden und heute frei zugänglich im Internet abrufbar sind. Hier werden Neuigkeiten aus der Szene verbreitet, Diskussionsforen eröffnet, Termine und Veranstaltungen bekannt gegeben, aber auch Anleitungen und Tutorials zum Programmieren bereitgestellt. Diese Möglichkeit ist von immenser Relevanz für Kommunikation, Erhalt und Ausbau der Szene:

Für den Aufbau und die stetige Aktualisierung des subkultureigenen Normen- und Wertigkeitssystems (sowohl in ästhetischer als auch in technologischer o-

⁶ Die Oldschool ist eine Subszene der Demoszene, deren Mitglieder sich ausschließlich der Hard- und Software bedienen, die zu Zeiten der ersten Demos oder damaligen „Intros“ verwendet wurden. Die Oldschool-Demos können somit als Musterbeispiel für die in der Szene verwendeten „Restrictions“ und den freiwilligen Verzicht auf technische Neuerungen zur Erleichterung der Produktion angeführt werden.

der ethischerer Hinsicht) der Demo-Szene sind Diskmags ein zentraler Baustein, der bis heute nicht wegzudenken ist. (Digitalcraft6)

Die Diskmags werden hauptsächlich auf Englisch verfasst, da die ca. 15 000 Mitglieder der Demoszene (vgl. Zschunke 2003 sowie Joos 2007a) aus unterschiedlichen Ländern kommen: „Schwerpunkte der Szene sind Skandinavien, Deutschland, die Niederlande, Frankreich, Ungarn, Polen und die Schweiz“ (Zschunke 2003); neben Europa als Zentrum findet die Szene aber auch in anderen Teilen der Welt Beachtung⁷. Die Demoszene kann somit als eigenständige internationale Subkultur (vgl. Digitalcraft2) bezeichnet werden, deren Mitglieder sich nicht nur durch ihre Tätigkeit, sondern auch durch die Verwendung eines bestimmten Soziolekts oder „Scene Slang“ (vgl. Volko 2000) auszeichnen. Diese Subkultur, die sich ursprünglich „von ihrer Herkunft her [...] als Teil der nichtkommerziellen Internet-Kultur“ verstand (Zschunke 2003), unterhält mittlerweile durchaus Verbindungen zur kommerziellen Internet-Kultur. Verschiedene Firmen erkennen und nutzen das Potential der Demo-Autoren, indem sie beispielsweise bei Demo-Partys als eine Art Headhunter agieren (vgl. Järvinen 2000) und besonders talentierte Demo-Autoren unter Vertrag nehmen:

Sie sitzen bei Lionhead in England und arbeiten an aufwändigen 3D-Routinen; in Schweden bei Digital Illusions, wo sie der Multiplayer-Hoffnung Battlefield 2 den nötigen Feinschliff geben; oder bei 49 Games in Deutschland, um das nächste Skispringen noch ein Stück realistischer zu machen. Die Rede ist von hochtalentierten Programmierern, Grafikern und Sounddesignern, die ihr Handwerk in der Demoszene gelernt haben. (Beck 2005a)

Es ist ein reziproker Vorteil: Die Unternehmen können die Kompetenz der Scener für ihre eigenen Zwecke einsetzen, die Mitarbeiter verdienen Geld mit ihrer Leidenschaft.

Dennoch kann die Arbeit bei derartigen Unternehmen nicht mit der Erstellung eines Kunstwerks verglichen werden: „Demos are about passion. They are about getting a computer to do the coolest thing you've ever seen a computer do.“ (Scheib o.J.). Hierfür bedienen sich die Demogruppen unterschiedlichster Effekte, Bilder, Grafiken und Animationen: ein wesentliches Merkmal der Kunstform ist ihre Freiheit und Unbegrenztheit bezüglich der nutzbaren Medien, Plattformen und Vermittlungsarten. Auch die Verwendung von Schrift spielt diesbezüglich, wie die Arbeit

⁷ siehe Anhang 1, Weltkarte der Demoszene.

zeigen wird, eine unerwartet große Rolle und nimmt eine Vielzahl von Funktionen ein. Im Folgenden sollen Art, Gebrauch und Zweck animierter Buchstaben und Texte in Demos genauer untersucht werden, um so generelle Muster von Typodemos sichtbar zu machen.

3. Schrift im Demo?

Das Demo ist zunächst primär als audiovisuelle Komposition definiert; die grafischen Möglichkeiten sind äußerst vielfältig. Natürlich operieren die meisten Demos mit 3D-Animationen, Fotografien oder Bildern, diese Arbeit soll jedoch in erster Linie eine Untersuchung der besonderen Verwendung von Schrift in Demos liefern⁸.

Bei genauerer Betrachtung lässt sich eine Vielzahl an Beispielen für mehr oder weniger stark typografisch geprägte Demos finden. Die Rolle der Schrift ist hierbei unterschiedlich groß: Es existieren digitale Kunstwerke, deren Grafik ausschließlich aus Schriftzeichen, Linien und Symbolen besteht wie etwa *Die Ewigkeit schmerzt* von Neuro⁹, daneben gibt es Kompositionen, in denen Schrift eine verdeutlichende Rolle der audiovisuellen Sequenzen übernimmt, wie es beispielsweise in dem Exceed-Intro *Heaven Seven* der Fall ist, und schließlich findet man auch Demos, in denen die Buchstaben eine deutlich untergeordnete Funktion einnehmen (vgl. *8-bit Wonderland* von Kakiarts).

Die generellen Gründe für die Verwendung von Schrift in Demos sind zunächst relativ einfach. Zum einen entstanden Demos aus Intros¹⁰, dem eingefügten „Autogramm“ vor gecrackten Spielen oder Programmen:

Um ihre Arbeit gebührend anzupreisen, wurde mit der Einbindung eines kleinen Vorspanns vor dem eigentlichen Spiel begonnen. Dieser Vorspann enthielt zu Beginn nur einfache Nachrichten in Textform, sowie den Namen des Crackers -

⁸ Aus Platzgründen kann im Folgenden auf die nicht-schriftlichen visuellen, musikalischen und grafischen Bestandteile der untersuchten Demos leider nur am Rande eingegangen werden.

⁹ Quellenangaben zu sämtlichen genannten Demos finden sich im bibliographischen Teil der Arbeit.

¹⁰ Siehe S. 2f.

schließlich wollte man auf sich aufmerksam machen. Dies war die Geburtsstunde des so genannten Crack-Intros. (Beck 2005a)

Es handelte sich, weniger freundlich ausgedrückt, bei der ursprünglichen Form der Demos um „endless, boring scroller texts“ (Volko 2000), deren Gestaltung mit der Zeit immer ansprechender und kreativer wurde. Die Schrift ist in gewisser Weise also das Medium, auf dem die Kunstform des Demos basiert.

Darüber hinaus versucht ein Demo grundsätzlich, verschiedene Sinne anzusprechen und Botschaften sowohl auf auditive wie auch visuelle Art und Weise zu vermitteln. Es liegt dementsprechend nahe, bei einer derart intermedialen Kunstform auch auf das Medium der Schrift zurückzugreifen: Buchstaben können Botschaften auf optische Weise vermitteln, darüber hinaus animiert werden und in einen kontrastierenden oder komplementären Zusammenhang mit der auditiven Vermittlung des Werks gesetzt werden; sie können somit die anderen grafischen und akustischen Wirkungselemente des Demos unterstützen, ergänzen oder unterlaufen.

Im Folgenden sollen nun verschiedene Demos, in denen Typografie eine unterschiedlich hohe Relevanz einnimmt, genauer betrachtet werden und die Schriftverwendung an Hand praktischer Beispiele untersucht werden.

4. Beispiele der Verwendung von Schrift in Demos

4.1. Neuro, *Die Ewigkeit schmerzt*: Schrift als Kommunikation

Das auf der Evoke 2006, der zweitgrößten deutschen Demo-Party, mit dem ersten Preis in der Kategorie PC-Demo ausgezeichnete Werk *Die Ewigkeit schmerzt* von Neuro besteht gänzlich aus Schriftzeichen, Linien und Symbolen und ist durchgehend in schwarz, weiß und (wenig) rot gehalten. Im Gegensatz zu vielen anderen digitalen Kunstwerken versucht es nicht, durch extreme 3D-Animationen oder Farbspiele zu beeindrucken, sondern liefert auffallend minimalistische Bilder, wie auch eine Kritik in einem Demoszene-Portals betont (vgl. Beck 2006). *Die Ewigkeit*

schmerzt kann in drei Teile gegliedert werden¹¹: der erste Abschnitt (bis 01:54¹²) ist beinahe durchgehend in Blockbuchstaben gehalten und könnte mit dem Thema „Ich-Auflösung“ beschrieben werden, daraufhin folgt eine Sequenz aus Sätzen, welche die Motive von Gegenwart, Vergänglichkeit und Ewigkeit aufgreift und in einer sich selbst aufbauenden Konturenschrift gehalten ist, und der letzte Teil besteht aus verschiedenen Symbolen, Logos und Piktogrammen. Sowohl Art und Farbe der Buchstaben als auch Animation der Schrift unterstreichen die Aussage der Sätze und tragen zur starken Wirkung des Demos bei: Die Blockbuchstaben des ersten Teils wirken solide, gewaltig und stark, sie vermitteln insgesamt die erdrückende Macht, die das lyrische Ich in seiner Umgebung spürt. Die im Text beschriebene angstvolle Überwältigung wird auch grafisch widergespiegelt: die Buchstaben beziehungsweise Satzteile sind ineinander verschachtelt angeordnet, wodurch der Eindruck einer sogartigen Wirkung oder Anziehung entsteht. Diese Rekursion nach innen (00:00 – 01:09) kann als Reflexion des Gefühls der Ausweglosigkeit, des unwillkürlichen Hineingleitens oder auch der Komplexität gedeutet werden, welche der Text beschreibt; es entsteht der Eindruck eines Stream of Consciousness (vergleiche Anhang 2, „Angstvolle Ich-Auflösung“). Die nicht-lineare, räumliche Leseweise verstärkt den Eindruck der Unmittelbarkeit zusätzlich und ruft beim Rezipienten die Illusion hervor, am Aufbau beziehungsweise der Entstehung des Textes teilzuhaben. Die Übereinstimmung von Inhalt und Form des Texts setzt sich in einzelnen Worten oder Elementen offensichtlich fort: so sticht der Begriff „heimatlos“ (00:48) neben der ironisch wirkenden roten Färbung zusätzlich durch seine altdeutsche Schreibung hervor, welche auch als Andeutung auf die negative Prägung des Wortes während der Zeit des dritten Reiches interpretiert werden könnte. Die schwarzen und weißen Linien, die die einzelnen Lettern immer wieder mit Muster durchziehen, können als Hinweis auf das Gefühl der Zerfressenheit des lyrischen Ichs gedeutet werden. Der Ausdruck „vergiftet“ wiederum wird ebenfalls grafisch umgesetzt (00:32 – 00:38): das Wort erscheint in unterschiedlichen Größen mehrmals auf dem Bildschirm, im i-Punktchen wiederum entsteht eine neue Version des Bildes, die sich von der alten

¹¹ Zum genauen Text beziehungsweise der exakten Symbol-Abfolge siehe Anhang 2.

¹² Die Zeitangaben beziehen sich, soweit nichts anderes genannt, jeweils auf das in der Überschrift genannte Demo.

leidlich durch die umgekehrte Farbgebung unterscheidet; hier wird eindeutig die Ausbreitung und Allgegenwart des Giftes visualisiert. Auch die Schriftwahl für das Wort „Auflösung“ (01:00) reflektiert die Aussage: Neuro verwendet hier keine Blockbuchstaben, sondern fragile, fast zittrig oder wie geschnitzt wirkende Lettern. Das Wort „allein“ schließlich steht als einziges in der gesamten ersten Sequenz auch tatsächlich einzeln und ohne Verbindung zu anderen Buchstaben oder Wörtern; darüber hinaus verschwindet es parallel zum Verhalten der Klaviermusik. Der Klimax des ersten Teils findet sich jedoch in der Sequenz „Ich will nicht sterben“: diese konkrete Angst und die Flucht vor der Auseinandersetzung damit wird graphisch in der darauf folgenden Rekursion nach außen umgesetzt, in der der Rezipient den Eindruck hat, bei einer Kamerafahrt aus den vormals ihn einsaugenden Buchstaben herauszufahren: alle vorhergehenden Aussagen werden somit noch einmal aufgegriffen und die Furcht vor dem Tod als Höhepunkt der Verwicklung dargestellt.

Dem ersten Teil folgt ein Abschnitt, der sich sowohl durch die textuell, grafisch und auditiv vermittelte Atmosphäre als auch durch die Schriftart von den ersten Sequenzen unterscheidet. Im Gegensatz zur Egozentrität des vorangehenden Abschnittes und der Beschreibung subjektiver Gefühle versucht der zweite Teil des Demos, eine generelle Beschreibung des Gegenwärtigen und der enthaltenen Antinomien und Ambiguitäten zu liefern (vgl. Anhang 2, „Vergänglichkeit und Ewigkeit“). Darüber hinaus werden hier Aussagen zur Vergänglichkeit, besonders auch in einem künstlerischen Kontext, getroffen: „Große Werke zerfallen zu Staub, große Worte verhallen ungehört. Die Ewigkeit schmerzt.“ (02:43 – 03:03). Das dabei verwendete Schriftbild unterscheidet sich deutlich von dem des ersten Teils: die dort eingesetzte Blockschrift weicht nun Lettern, die gänzlich aus weißen Konturen auf schwarzem Untergrund bestehen, sich vor dem Auge des Betrachters aufbauen und so quasi selbst entstehen. Zusätzlich werden die Buchstaben durch parallel verlaufende, ebenfalls weiße, geschwungene Linien umrahmt. Diese Art der Animation verdeutlicht zum einen graphisch das Motiv der Entstehung, das auch im Text enthalten ist. Auch die Thematik der Vergänglichkeit wird reflektiert, indem die Schrift immer weiterläuft und nicht als Ganzes im Bildschirm zu lesen ist. Die Form des Textes kann somit als Spiegelung der inhaltlichen Zeitlichkeits-Thematik gelesen werden; die bogenförmigen Linien und Konturen sowie der generelle Schriftverlauf

greifen des Weiteren verwendete Adjektive wie „sanft“ und „formbar“ auf. Eine zusätzliche Möglichkeit der Interpretation wäre es, das „Wandern“ der Schrift als Ausdruck des geistigen Durchwanderns der Inhalte und die bogenförmige Textanordnung als Reflexion des „Um die Ecke“-Denkens des lyrischen Ichs zu verstehen. Der zweite Teil versucht insgesamt, die anfangs beschriebenen subjektiven Emotionen mit einer objektiven und allgemeingültigen Aussage zum Kosmos zu verbinden.

In den den zweiten Abschnitt beendenden Punkt, in welchem sich Text und Linien verbinden (03:04), ist wiederum eine Sequenz ineinander liegender Symbole und Logos integriert, deren Ablauf, ähnlich dem Textfluss des ersten Teils, den Eindruck einer Kamerafahrt nach innen vermittelt. Neuro verwendet im letzten Abschnitt keine Wörter mehr, sondern Zeichen und Piktogramme. Zum einen ist dies dadurch erklärbar, dass das Demo-Publikum ein internationales ist: im Gegensatz zu den beiden poetischen Teilen auf Deutsch erreicht die sprachlose Botschaft als universelle Vermittlungsform somit weitaus mehr Rezipienten. Darüber hinaus ist die Aussage des Symbolabschnittes relativ deutlich und weniger ambivalent als etwa der mittlere Abschnitt des Werks: durch die Aneinanderreihung verschiedener Symbole (vgl. Anhang 2, „Gegenwartskritik“) drückt der Autor vor allem Kapitalismus-, Monopolismus-, USA- und Globalisierungskritik aus. Insgesamt können die Zeichen als Spiegelung der politischen und religiösen Anstrengungen und Machtkämpfe verstanden werden: nach den lyrischen, abstrakten Teilen liefert Neuro hier eine deutliche Gegenwartskritik der Realität. Neben der offensichtlichen industriekritischen linkspolitischen Ansichten wird durch die Abbildung verschiedener Revolutions- oder Arbeitersymbole (Che Guevara 03:11, oder die zur Faust geballte Hand 03:20) sowie religiöser Zeichen (etwa des Islams 03:21, des Judentums 03:22, des Hinduismus 03:23) auch eine gewisse Kritik am absoluten Willen zur Macht geübt. Als persönlichen Lösungsvorschlag, eingeleitet durch das „detour“-Symbol (03:33), liefert das Demo eine Erinnerung an die von alten Kulturen überlieferten Werte und Vorstellungen durch Symbole wie den Ganeshaelefant (03:36), das Auge des Horus (03:39), den chinesische Drachen (03:42) und das Yin-Yang-Zeichen (03:45), welche positive Eigenschaften wie Glück, Schutz, Gelassenheit, Kraft, Schutz, Aktivität, Intelligenz, Gleichgewicht etc. verkörpern.

Die Schrift ist insgesamt für die Wirkung des Demos entscheidend: zum einen ist sie (zumindest zu zwei Dritteln) das Medium der Aussage des Werkes, zum anderen fungiert ihre bestimmte Form und Animation als Katalysator des Inhalts der Worte. Die animierten Buchstaben sind hier primär Übermittler einer poetischen und emotionalen Botschaft; zur Formulierung der Gegenwartskritik nutzt Neuro hauptsächlich Symbole oder Piktogramme, die zwar teils auch aus Buchstaben bestehen, jedoch formal nicht als animierte Schrift bezeichnet werden können. Neuro schafft insgesamt eine aufeinander abgestimmte Vereinigung von Bild, Schrift und Ton beziehungsweise Form und Inhalt, die durch die spezifische Verwendung von Schrift in Zusammenhang mit Musik¹³ und Aussage entsteht und durch die Simplizität der Formen, Konturen und Farben noch an Bedeutung gewinnt. Die Gesamtwirkung aller beteiligten Medienformen ist harmonisch; dennoch ist deutlich, dass der Effekt des Demos vor allem durch Text, Animation und graphische Realisierung der Buchstaben entsteht und so dem Element der Schrift die größte Bedeutung zukommt.

4.2. Exceed, *Heaven Seven*: Schrift als Teil der Balance

Im Gegensatz zu *Die Ewigkeit Schmerz* ist bei der Text des Demos *Heaven Seven* der Gruppe Exceed in englischer Sprache verfasst. Darüber hinaus finden sich auch in der grafischen Gestaltung deutliche Unterschiede: *Heaven Seven* besteht nicht primär aus Lettern bzw. Symbolen und ist farblich abwechslungsreicher; die Bilder zeigen Lichteffekte, animierte Kugeln und Flächen und spielen mit changierenden Farbeffekten. Der Text steht auf Grund der stärkeren Betonung der Grafik somit weniger im Vordergrund als bei der Komposition Neuros; Exceed realisiert eine vollkommene Balance der schriftlichen, visuellen und auditiven Medien: „Diese so

¹³ So beginnt der Sound beispielsweise mit einem langsamen Aufbau, der parallel zur Entwicklung des Bildes verläuft. Auch an anderen Stellen, wie etwa am Ende des ersten Teils greift ein Tonartwechsel und ein Klaviermotiv in Moll die depressive, sanfte und verhallende Stimmung der schriftlichen Aussage auf („Ich bin [...] unendlich allein“ 00:40). Im zweiten Teil des Demos setzt sich das am Ende des ersten Teils einsetzende Klaviermotiv setzt fort, wird aber im Laufe der Zeit wieder mit dem ursprünglichen Beat unterlegt, dessen Lautstärke und Rhythmus auch diesmal auf einen Höhepunkt zulaufen, der am Ende des Textes deutlich wird, als sich die bogenförmigen Umrandungslinien in einem Punkt vereinigen (03:04). Der letzte Abschnitt des Demos greift erneut die Musik des ersten Teils auf: auch dadurch wird der Zusammenhang zwischen den beschriebenen negativen Emotionen des lyrischen Ichs am Anfang und der Gegenwartskritik des dritten Teils deutlich.

genannte 64k Intro entführt in eine unglaubliche Welt der Poesie. Man muss dieses Werk selbst gesehen haben, um das perfekte Zusammenspiel der Farben, der Effekte und insbesondere der Musik zu begreifen.“ (Beck 2005) So nehmen die Buchstaben hier weniger die Funktion einer konkreten Botschaft oder Aufforderung wie bei *Die Ewigkeit schmerzt* ein, sondern sind vielmehr Teil der allgemeinen phantastischen und traumhaften Atmosphäre. Es ist die Mischung aus Grafik, Sound und Text, die eine Stimmung des Traums, der Entspannung und des Floatens oder Wegdriftens erzeugt. Die Rundheit und Vollkommenheit der Kugeln als primäres geometrisches Motiv schafft mit der blau, grün und silbern geprägten Farbwelt sowie den Lichtpünktchen, den Wasser- und Wolkensequenzen und den Spiegelementen den Eindruck einer anderen Sphäre, in der fließende, fliegende und schwimmende Bewegungen vorherrschen. Diese traumartige Stimmung wird durch sanfte, elektronische Musik, die mit hallenden und verschwimmenden Effekten arbeitet, intensiviert. Der Text schließlich verstärkt mit Sätzen wie etwa „Just questions... ...dreams / About a place far away“ (01:56 – 02:10) genau diese Assoziationen: es ist eine Art fließender Gedankengang, der keine konkrete Aussage beinhaltet, sondern genau den sphärischen, flüssigen, jedoch auch unbestimmten Eindruck reflektiert (vgl. Anhang 3). Nicht nur der Inhalt der Lyrics, auch ihre Form spiegeln einen Gedankenfluss wider: der Verzicht auf Groß- und Kleinschreibung etwa ebnet die Buchstaben optisch ein. Auch die Satzzeichensetzung vermittelt den Eindruck eines assoziativen Denkens: der Verzicht auf einzelne Punkte als Zeichen eines Satzendes könnte als Ausdruck eines Negierens einer endgültigen Aussage gelesen werden; Fragezeichen und dreifache Punktsetzung hingegen erzeugen einen fließenden, wellenartigen Rhythmus. Die Atmosphäre eines Bewusstseinsstroms wird durch das langsame Erscheinen und Erlöschen der Buchstaben zusätzlich verstärkt.

Insgesamt erzeugt das Demo eine Stimmung wie aus einer anderen Sphäre, was graphisch durch die Anlehnung an Unterwasserszenarien, das Spiel mit Lichtreflexen und die fließenden Bewegungen, musikalisch durch die gedämpften, nachhallenden Töne, und textuell durch Form und Inhalt der Buchstaben realisiert wird.

Im Gegensatz zu *Die Ewigkeit schmerzt* vermittelt dieses Demo somit eine sanfte und weitgehend positive, wenn auch mit melancholischen Anklängen durchsetzte Atmosphäre. Dennoch lassen sich interessanterweise Gemeinsamkeiten zwi-

schen den schriftlich formulierten Aussagen der beiden Werke finden: auch der Text in *Heaven Seven* befasst sich mit dem Motiv der Vergänglichkeit und dem Tod („we used [...] to exist / [...] the newborn / died right after / he was born [...] the elderly / going through irreversible / changes / losing his memories / losing himself / will he ever regain his lost abilities?“ 00:08 – 01:28); außerdem könnte man die Zeilen „Being born / growing / living / rising shouting collapsing / without any meaning / The newborn / died right after / he was born / never had the chance / to make a choice of / his belief“ (00:36 – 01:07) als Gegenwartskritik und Hinweis auf die Unfreiheit der Individuen (ganz im Sinne Neuros) werten.

Die Schrift spielt im Typo-Demo von Exceed zweifellos eine weniger große Rolle als in *Die Ewigkeit schmerzt*; in erster Linie fungiert sie als Stimmungsverstärker und atmosphärisches Stilmittel. Dennoch ist auch hier bei näherem Hinsehen eine konkrete Referenz auf die Themen Leben, Veränderung, Alter und Tod festzustellen: auch in diesem digitalen Kunstwerk werden Buchstaben also verwendet, um Gefühle auszudrücken, zum Nachdenken anzuregen und den Individuen ihre durch das Leben und die Umwelt auferlegte Unfreiheit vor Augen zu führen. Ähnlich wie in dem Demo Neuros wird Schrift folglich auch in *Heaven Seven* eingesetzt, um eine emotionale Botschaft zu vermitteln; zugleich finden sich auch inhaltlich Anklänge an die in *Die Ewigkeit schmerzt* durch Symbole ausgedrückte Gegenwartskritik.

4.3. Still, *Angelic*: Schrift als Reflexion von Fragmentarizität und Unvollständigkeit

Das Demo *Angelic* der Gruppe Still wirkt auf den ersten Blick ähnlich wie *Heaven Seven*: auch hier erscheinen sphärische, blau- und grünlastige Bilder und elektronische Kompositionen zu langsamen Schriftbildern. Dennoch wirkt die Sequenz deutlich härter und weniger harmonisch als *Heaven Seven*: das Werk erscheint weniger flüssig, da sowohl Schrifteinblendung, Musik als auch Bildwechsel abgehackter und stockender erscheinen als im letzten Beispiel. Neben der geringen Speicherplatzgröße von 4 Kilobyte ist dies auch auf die Verwendung bestimmter Formen zurückzuführen, die weniger rund, sanft und gleichmäßig als die von Exceed hauptsächlich

benutzten Kugeln wirken: Raster (00:15), Rechtecke (00:35), spitze Ausdehnungen (vgl. 01:03), Strahlen (vgl. 01:41) und unruhige Oberflächen (vgl. 02:10) erwecken einen Eindruck der Kantigkeit. Das Demo spielt weiterhin mit Klarheit und Schärfe, indem in den bewegten Bildern Helligkeit und Kontrast ständig verändert werden. Es entsteht der Eindruck von Gebrochenheit und Fragmentarizität, welcher durch Inhalt und Form der Schrift weiter verstärkt wird: so handelt es sich bei dem Text nicht um vollständige Sätze, sondern um einzelne, aneinander gefügte Begriffe (vgl. Anhang 4). Darüber hinaus sind die Buchstaben selbst ebenfalls „gebrochen“: alle Wörter außer „heaven still around“¹⁴, sind mit einer Trennlinie im oberen Drittel der Buchstaben versehen¹⁵. Diese Kontur ist in der Farbe des zugehörigen Bildhintergrunds gehalten, sie beinhaltet also neben ihrer Funktion der Brechung der Schrift auch eine Art Verbindung zwischen Aussage und Bild. Auch die Tatsache, dass jeweils einzelne Worte groß im Vordergrund erscheinen, während in ihrem Hintergrund teilweise bereits die im nächsten Bild dann folgenden Ausdrücke klein als eine Art „Schatten“ mitlaufen¹⁶, hat sowohl eine konnexe als auch eine fragmentierende Funktion: Die Etablierung einer lokalen Beziehung zwischen den einzelnen Ausdrücken erinnert an das Demo von *Neuro*, in dem Rekursionen verwendet werden, um einen auch räumlichen Zusammenhang zwischen den einzelnen Worten oder Satzteilen herzustellen; andererseits werden die klein eingeblendeten Wörter ohne Abstände und teils nicht vollständig abgebildet, was wiederum einen Eindruck der Brechung entstehen lässt. Inhalt und Form der Schrift in *Angelic* vermitteln insgesamt primär einen Effekt der Fragmentarizität und Unvollständigkeit, welcher jedoch durch die teils vorhandene Verbindung der einzelnen Wörter im Bild und die Vorwegnahme des Folgenden abgeschwächt wird.

Nicht nur formale, auch inhaltliche Aspekte von *Angelic* greifen bereits untersuchte Phänomene der Schrift in Demos auf: so werden wie bei *Die Ewigkeit schmerzt* Momente der Einsamkeit und Leere deutlich (vgl. „voids“ 00:46, „alone“ 01:22, „seeking“ 01:49) und wie in *Heaven Seven* wird die Frage nach Rolle und

¹⁴ Durch den Namen der Demogruppe „Still“ entsteht an dieser Stelle außerdem ein Wortspiel.

¹⁵ Zudem erscheinen diese Wörter im Gegensatz zu den anderen Textteilen nicht am unteren Rand, sondern im oberen Drittel des Bildes.

¹⁶ Eine Ausnahme stellen die allein stehenden Ausdrücke „angelic“, „still“, „EVOKE“, „earth“, „night“, „heaven“ und erneut „still“ dar. Das hinter „still“ klein geschriebene letzte Wort „around“ (vgl. 02:07 – 02:16) wird nicht mehr in Großaufnahme eingeblendet.

Bedeutung des Himmels aufgeworfen. Ähnlich der Aufforderung Neuros, eine Alternative in von alten Kulturen überlieferten Werte und Vorstellungen zu suchen, wird hier die Bemühung deutlich gemacht, an einem von Mythen geprägten und Erlösung versprechenden Ort Freiheit zu erlangen: der Himmel erscheint nicht wie bei Exceed als „place far away“, sondern als der Ort der Suche und möglicherweise auch Vollendung: die Ausdrücke „heaven“ (02:03), „still“ (02:07) und „around“ (02:06) enthalten im Gegensatz zu den anderen Wörtern keine Trennlinie. Auch die generelle Vermittlung des Gefühls von Bruchstückhaftigkeit im Demo reflektiert eine bereits bei Neuro deutlich gewordene in der Gegenwart erfahrene Leere, welche das Individuum in den verschiedenen Elementen und Situationen („nature water [...] earth night“ 00:27 – 01:20) erfährt.

Die Demos von Neuro, Exceed und Still erscheinen auf den ersten Blick sehr unterschiedlich. Abgesehen von der generellen Funktion der Schrift, die vermittelte Botschaft oder Wirkung der Demos zu verstärken, wird durch die genauere Untersuchung von Inhalt und Form der Schrift klar, dass bei allen drei Kunstwerken Buchstaben eingesetzt werden, um gewisse wiederkehrende Motive wie Einsamkeit, Leere, Angst und Unzufriedenheit zu vermitteln, deren Problematik darüber hinaus durch Befreiungselemente mythologischer oder religiöser Art gelöst werden soll. Der Inhalt der Texte ist somit trotz der offensichtlichen Unterschiede in der Machart der Werke bei allen drei Beispielen subjektiv, poetisch und emotional geprägt. Es erscheint auffällig, dass gerade eine derart neue Form der Kunst auf die traditionellen Funktionen des Schriftmediums zurückgreift¹⁷.

4.4. Kakiarts, *Rastro*: Schrift als selbstreferenzieller Informationsträger

Es wäre trotz dieser offensichtlichen Parallelen falsch zu schlussfolgern, dass Schrift in Demos grundsätzlich zur Emotionalisierung und Poetisierung verschiedener Botschaften eingesetzt wird. Zur Demonstration der Spannweite von Funktion und Wirkung von Typo-Demos sollen im Folgenden noch zwei weitere digitale Kunstwerke

¹⁷ Hier sei auf Estermann verwiesen, der den Unterschied zwischen Film und Schrift wie folgt beschreibt: „Wortbilder sind ‚Innen-Bilder‘ par excellence, optische Filmbilder sind ebenso sehr ‚Außenbilder‘“ (Estermann 1965: 416).

genauer untersucht werden, deren Einsatz von Schrift sich deutlich von den vorher genannten unterscheidet.

Das Demo *Rastro* der Gruppe Kakiarts spielt, wie bereits der Name vermuten lässt, mit Visualisierungen durch Rastergrafik: das gesamte Werk ist in unbunten Farben gehalten und erweckt durch die konstante Verwendung von schwarzen und weißen Bildpunkten einen „verpixelten“ Eindruck. Die Animation dieser Punkte ist rhythmisch absolut synchron zur Musik gestaltet, wie besonders der Anfang demonstriert (00:08 – 00:29). Das Demo zeigt insgesamt verschiedene Bewegungen geometrischer Figuren, die in unregelmäßigen Abständen mit Textausschnitten durchzogen werden, welche sachliche Informationen zu Art, Verwendung und Handhabung verschiedener Raster und Matrixanzeigen liefern, jedoch (wiederum auf Grund der Verwendung von Pixeln) nicht immer vollkommen lesbar erscheinen (vgl. Anhang 5). So heißt es etwa unter der Überschrift „Single Threshold“:

The most simple method of rastering is rendering all pixels lighter than 50° gray as white and all pixels darker than 50° as black. This method is very fast, but the results are usually not satisfactory for half-tone images. Because of that, simple threshold rastering is almost exclusively used for artistic purposes.
(01:43 – 02:06)

Verschiedene Bilder (vgl. 00:40; 01:00; 02:26) ergänzen den Eindruck eines fachliterarischen Textes. Die Schrift erfüllt in diesem Kunstwerk somit sowohl eine informative als auch selbstreferentielle Funktion: die Thematisierung der verwendeten Technik verweist den Rezipienten auf den Produktionsvorgang des Werkes und somit auf seinen Konstruktcharakter. Diese These wird weiter durch die Visualisierung des Druckvorgangs der Wörter „the ‚rastro‘ is an intro“ (02:45 – 03:08) untermauert, während welchem erneut mit der Veränderung der Schwarz-Weiß-Kontraste gespielt wird (vgl. 02:55) und zugleich ein weiterer Textabschnitt eingeblendet wird, der jedoch keine fachliterarischen Inhalte enthält, sondern andere Demogruppen respektvoll oder aber auch abwertend erwähnt. Das Demo agiert durch die Integration des Textes über seine Entstehung und sein Genre auf einer Metaebene: Inhalt und Form der Schrift vermitteln hier nicht subjektiv-emotionale Aussagen, sondern verweisen in einer spielerisch-ironischen Form der Selbstreferenz auf den technischen Hintergrund; sie erfüllen so exakt das ursprünglich namengebende Kriterium des *demonstrare*.

4.5. Farbrausch, *Human Sources*: Schrift als Form der kommentierenden Ironisierung

Der bei *Rastro* bereits äußerst subtil vorhandene Gebrauch der Schrift als Form der Ironisierung wird im Demo *Human Sources* der Gruppe Farbrausch zur primären Funktion der Typographie. Die audiovisuelle Sequenz, die bei der Demoparty The Ultimate Meeting (TUM) 2007 den dritten Platz in der Kategorie High-End-Demo belegte, wirbt vordergründig für ein Stellenangebot im Internetbusiness.

Ein Job-Angebot der ganz ungewöhnlichen Art haben Farbrausch für uns. Sie wollen uns für ihr Online-Investment-Unternehmen gewinnen - natürlich nur zum Spaß. Hierzu präsentieren sie uns eine Werbedemo, die wieder einmal das gesamte kreative Potential dieser Gruppe aufzeigt. In verrückten Retro-Bildern präsentieren 'Mitarbeiter' die gesprochenen und zugleich gezeigten Botschaften, während im Hintergrund ein Würfelchaos losbricht und uns hämmernder Technosound beschallt. Krass für die Ohren, krass präsentiert und völlig krass designed. (Beck 2007)

Die Stimmung ist insgesamt durch Widersprüche geprägt: Das aus comic-artig stilisierten Werbepersonen und durch Explosionen, starke Rottöne und die Verwendung harter Beats aggressiv wirkende Animationen entstehende Missverhältnis wird in der Diskrepanz von Schrift und Sprache fortgesetzt und ist in diesem Fall ausschlaggebend für die ironische Brechung: Ein eindeutig deutscher Muttersprachler verbalisiert eine grammatikalisch mangelhafte Botschaft, die abschnittsweise in leuchtenden, eckigen, tiefroten Lettern auf dem Bildschirm erscheint, während weiße Untertitel die Mitteilungen in einem grammatikalisch ebenso fehlerhaften Englisch anzeigen, sich jedoch stellenweise komplett von dem deutschen Text entfernen (vgl. Anhang 6). Die Widersprüchlichkeit von schriftlichem und gesprochenem Text, welche durch die einwandfreie Artikulation falsch formulierter Inhalte entsteht, setzt sich in der Abweichung der englischen Untertitel von den deutschen Aussagen fort: bei häufig wiederholten Statements wendet sich der Untertitel nach mehrmaliger Übersetzung teils ironisch-kritisierend direkt an den Rezipienten („Now you still reading subtitles?!?“ 01:54). Diese kommentierende Funktion der Untertitel wird auch in den schriftlichen Anmerkungen zum Sound deutlich: Auch hier weichen die Bemerkungen „(traditional chinese marching music) [...] (more glorious marching) [...] (oh, the heroic hordes!) [...] (virtuosic sitar solo) [...] (the percussion section is victorious)“ (00:36 – 04:12) durchaus von dem gehörten harten Techno ab und

erzeugen so Komik. Die Widersprüche zwischen deutschem und englischem Text dienen jedoch nicht nur der Erheiterung, sondern beinhalten auch kritische Anmerkungen: so wird die Website des beworbenen Unternehmens „www.online-investments.cn“ im Untertitel zu www.google.com (04:54) und die angegebene Informationsadresse von Online Investments verwandelt sich im Englischen zu „`url{http://www.wikipedia.cn}`“ (05:05). Die Gleichsetzung von Online Investments, Google und Wikipedia verweist kritisch auf den ökonomischen Hintergrund der Suchmaschinen. Ebenfalls polemische Anklänge weisen die mehrfach wiederholten Zeilen „antworten sie bitte [auf diesen brief] nicht / einfach besuchen sie uns im internet“ (z.B. 04:24 – 04:28) auf: hier wird auf automatisch generierte Botschaften verwiesen, ihre Künstlichkeit und Einseitigkeit der Kommunikation kritisiert und indirekt auch eine Parallele zu Spam-Mails hergestellt. In diesem Kontext kann auch der grammatikalisch mangelhafte Text als kritischer Hinweis auf Text-Übersetzungsprogramme im Internet verstanden werden. Das beständig wiederkehrende Schlagwort „menschenquellen“ (bzw. „human sources“, z.B. 04:37) schließlich verdeutlicht noch einmal die Botschaft der Ausbeutung des menschlichen Individuums durch die Verbindung von Kapitalismus, Globalisierung und Internet.

Neben dem primären Ziel der Polemisierung zur Unterhaltung (welche besonders auch in dem letzten Untertitel „Closed captioning by People’s Liberation Subtitlers Jan Liai-Xing“, 05:21 offensichtlich ist) lassen sich zwei Funktionen der Schriftverwendung finden, die bereits in anderen Demos deutlich wurden: ähnlich wie Neuro versucht Farbrausch, vor allem die Wirtschaft betreffende Gegenwartskritik zu üben; darüber hinaus beinhaltet das Kunstwerk, wie auch die Sequenz von Kakiarts, metareflexive und selbstbezügliche Elemente, indem indirekt die generellen Unterschiede der unterschiedlichen Formen von Sprache thematisiert werden: die Abweichungen zwischen gesprochenem, geschriebenem und übersetztem Text verweisen auf die generelle Veränderung, welcher die Sprache durch zeitliche und mediale Transformationen grundsätzlich unterworfen ist. Die Schrift nimmt in diesem Demo somit insgesamt eine kritische, ironisierende, kommentierende und metasprachliche Funktion ein, die hauptsächlich aus der zeitweiligen Diskrepanz zwischen beziehungsweise dem Zusammenspiel von Sprache, schriftlicher Visualisierung des Gesprochenen und verwendeten Untertiteln entsteht.

5. Konklusion: das Typo-Demo als postmoderne Adaption der Schrift

Das Demo als eine der neuesten Kunstformen unserer Zeit verzichtet, wie die vorgelegte Arbeit zeigt, mitnichten auf Schrift als Medium. Im Gegenteil: die Verwendung von Schrift wird in den audiovisuellen Kompositionen mit variablen Funktionen und zur Erzeugung unterschiedlicher Effekte eingesetzt. Die verschiedenen Werke haben gezeigt, wie vielfältig die Möglichkeiten von Text und Buchstaben gerade in Verbindung mit Bild, Sound und Animation sind. Auffallend erscheint, dass trotz der zunächst sehr unterschiedlichen Wirkung und Aussage der Typo-Demos die Verwendung von Schrift entweder eine sehr traditionelle Funktion der Emotionalisierung und Darstellung subjektiver und innerer Vorgänge einnimmt oder aber konkrete Elemente der Postmoderne wie Ironisierung, Fragmentarisierung oder Selbstreflexivität aufgreift. Die Untersuchung hat weiterhin demonstriert, dass Inhalt und Form der animierten Texte häufig spezifische Themen, Ansichten oder Anschauungen der Demoszene aufgreifen: die kritische Haltung gegenüber Kapitalismus und Globalisierung kann etwa als Relikt der ursprünglichen Entstehung der Demos in der Warez-Szene gedeutet werden. Darüber hinaus stellt sich die Frage, inwiefern in den Werken wiederkehrende Motive wie Einsamkeit, Leere, Angst und Unzufriedenheit sowie die Kompensation dieser Gefühle durch religiöse oder mythologische Erklärungen einen Hinweis auf vorherrschende Themen in der Demoszene darstellen¹⁸. Die somit aufgeworfenen Elemente der Instabilität menschlicher Identität, einer pessimistischen und von Massenmedien geprägten Weltanschauung sowie einer Renaissance der Emotionalisierung erinnern an postmoderne Theorien; der Einsatz der Schrift als Element der Metatextualität, Selbstreflexivität, Fragmentarizität und Ironisierung verstärkt diesen Eindruck.

Man könnte somit die These aufstellen, dass die Bedeutung des Mediums der Schrift keinesfalls generell abnimmt, sondern eher einer Transformation und Adaption an die neuen technischen Möglichkeiten im Sinne der Postmoderne erfolgt: es

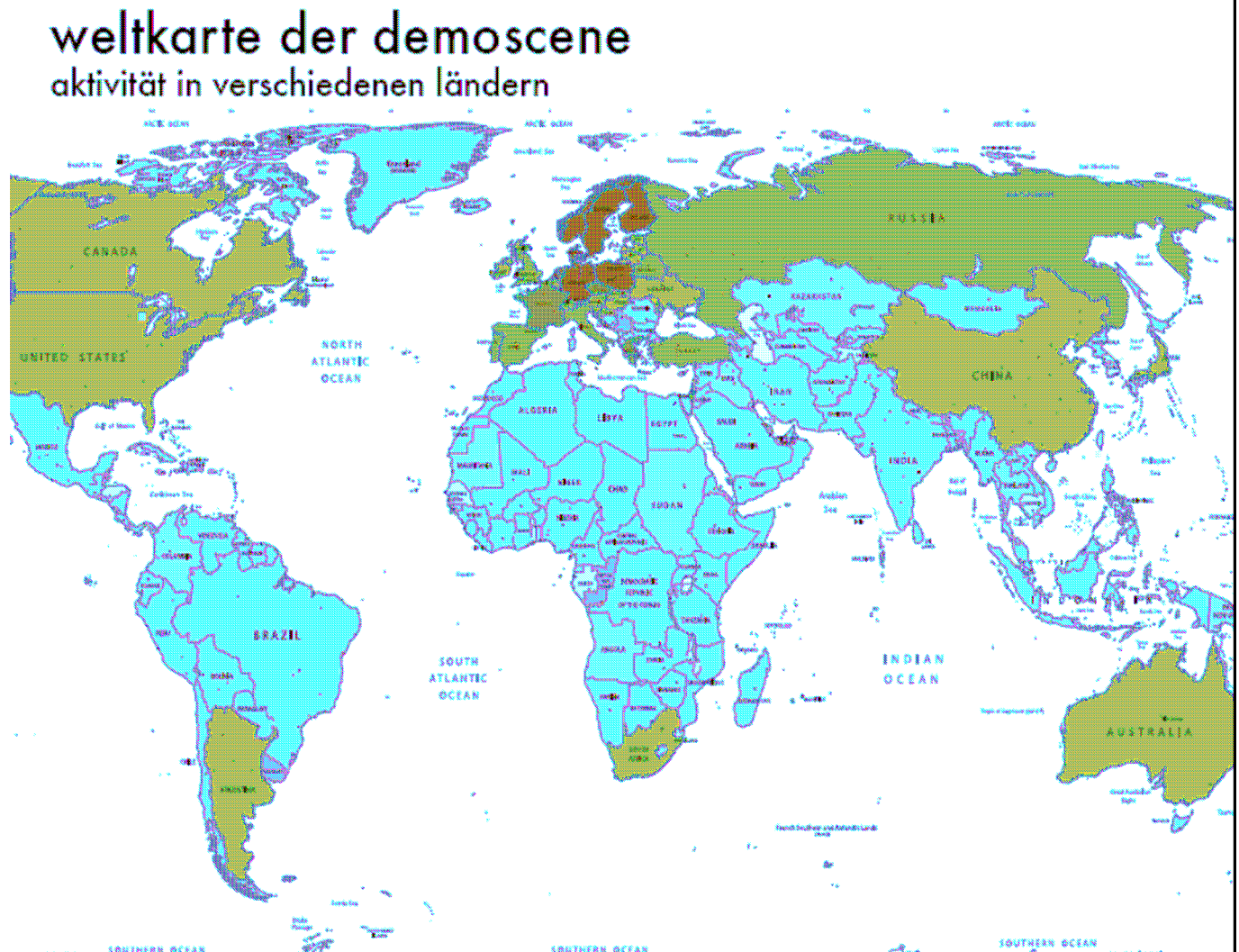
¹⁸ Psychologisch gesehen wäre vermutlich auch eine diesbezügliche Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Subkultur, Mitgliedern und Inhalten der Werke interessant.

kommt zu einer Innovation im Sinne einer neuen Kombination bereits vorhandener Medien. Obwohl das Demo definitionsgemäß auf die Integration von Buchstaben oder Schrift leicht verzichten könnte, entscheiden sich die Künstler mehrerer Werke, auf das alte Medium zurückzugreifen, es in einen neuen Kontext einzufügen und so für die eigenen Zwecke zu nutzen. Es kommt zu einer Fusion der alten Medien Bild und Schrift im neuen Medium Computer: selbst in einer so neuen und technikbetonten Kunstform wie dem Demo spielt die Schrift also in manchen Fällen noch eine überaus tragende Rolle. Dies zeigt zum einen die zunehmende Hybridisierung von Medien und Kunstformen an und verweist zum anderen auf die Wandlung und Neukontextualisierung der Vermittlung von Schrift. Das Typo-Demo stellt somit sowohl inhaltlich als auch formal in mehreren Punkten eine Realisierung postmoderner Ideen, Inhalte und Vorstellungen dar, welche unter anderem durch die Infragestellung „dominante[r] Wertmaßstäbe und Konzepte“ durch eine „Vielzahl von Minderheiten und Subkulturen“, die nahtlose Verwebung von „Politik und *performance* [...] von den omnipräsenten Medien’ [...] durch fragmentarische und vorläufige Wissensmodelle“, die „Mittel von Parodie, Plagiat, Pastiche und Collage“ sowie „metafiktionale Verweise [...], absurde Sprachspiele und Genre-Brüche (hybride Genres)“ (Mayer 2001: 522f.) definiert werden.

Inwiefern diese These generalisiert werden kann, müsste eine genauere und umfassendere Untersuchung weiterer elektronischer Kunstwerke leisten, die darüber hinaus die längst fällige Auseinandersetzung der Forschung mit dem Medium des Demos anstoßen könnte.

6. Anhang

Anhang 1: Weltkarte der Demoscene (Joos: 2007b).



Anhang 2: Text von Neuro, *Die Ewigkeit schmerzt*¹⁹

- Blockschrift: „Angstvolle Ich-Auflösung“
Warum fühle ich / mich so unwohl? / Meine Hände schwitzen / Ich zittere
unkontrolliert / Schlieren ziehen durch das Bild / Ich habe mich vergiftet/

¹⁹ Das Slash-Symbol wird im Folgenden verwendet, um die Einblendung eines neuen Bildes kennzuzeichnen. Kommentare in eckigen Klammern sind hier nicht Teil des Textes im Werk, sondern wurden zum besseren Verständnis eingefügt.

Quälend langsam / vergeht die Zeit / Ich bin / verzweifelt / und / heimatlos /
Mein Leben entfaltet sich / und / entgleitet mir / Angstvolle / Ich / Auflösung
/ Ich / will / nicht / sterben / Die / Enge / zermalmt / mich / Der / Raum / frisst
/ mich / auf / Ich / bin / Garnichts / Niemand / hoffnungslos / verloren / taub /
blind / stumm / und / unendlich / allein

➤ Konturenschrift: „Vergänglichkeit und Ewigkeit“

Die Ewigkeit ist hier und jetzt. Frage und Antwort im selben Atemzug. Sanft und stürmisch, vollendet und formbar, neugeboren und nackt, uralte und unergründlich, liebevoll und grausam, bringt hervor und zerstört sich selbst. Große Werke zerfallen zu Staub, große Worte verhallen ungehört. Die Ewigkeit schmerzt.

➤ Symbolteil „Gegenwartskritik“

Weltkarte – One Way – Microsoft – Acid inside – MTV – disc compact –
Copy Right – Che Guevara – Texas Instruments – GM – CNN – Euro –
Pfund – Yen – Dollar [alle Währungszeichen in einem Kreuz, an der unteren
Spitze der Dollar] – Paragraph – Reichsadler – zu Faust geballter Hand –
Halbmond mit Stern [Symbol des Islam] – Judensterne – OM [Symbol des
Hinduismus] – Recycling – Totenkopf bzw. Giftsymbol – Shell – leicht entzündlich –
BASF – Biohazard – Warnzeichen an Maschinen [„Verletzungsgefahr bei Eingriff ins
Getriebe“] – Dead End – Stop – Wrong Way – Detour – Ganesha-Elfant [hinduistische
Gottheit: Er wird angebetet, wenn man Glück für den Weg oder eine Unternehmung
braucht, er steht für Beginn und Veränderung, verbunden mit Schutz und Gelassenheit,
er verkörpert Weisheit und Intelligenz. Zu seinen Angelegenheiten gehören die Poesie,
Musik und Tanz und er ist der Herr über die Wissenschaften.] – Auge des Horus
[ägyptisches Symbol: Schutz gegen den „bösen Blick“ und vor Unfällen, außerdem
soll es Kraft und Fruchtbarkeit bringen] – Lóng: chinesischer Drache [Symbol für
Glück, Aktivität, Dynamik, Güte, Intelligenz und Reichtum] – Yin und Yang
[Gegensatz, Ergänzung, Komplementarität, Gleichgewicht]

Anhang 3: Text von Exceed, *Heaven Seven*

- we used to dream / used to exist / asking about places / like / heaven / heaven
seven / being born / growing / living / rising shouting collapsing / without any
meaning / the newborn / died right after / he was born / never had the chance /
to make a choice of / his belief / the elderly / going through irreversible /
changes / losing his memories / losing himself / will he ever regain his lost
abilities? / what about people who never had those abilities? / just
questions... ...dreams / about a place far away

Anhang 4: Text von Angelic, *Still*²⁰

- angelic / still / EVOKE / nature (naturewatervoi) / water (watervoidseart) /
voids (voidsearthnigh) / earth / night / alone (alonehereseeki) here

²⁰ Im Demo erscheinen die in runden Klammern gefassten Satzteile unter dem jeweils davor stehenden Wort im Vergleich kleiner und undeutlicher; sie laufen als eine Art Schatten oder Vorausdeutung mit.

(hereseekinghe) / seeking (seekingheaven) / heaven / heaven / still
(stillaround) / still

Anhang 5: Text von Kakiarts, *Rastro*²¹

- Rational Tangent Screening [Überschrift] an 8x8 threshold matrix is used to simulate conventional screening with a 45° raster angle [Bild] Fig.37:
Rational Tangent Screening
- 4x4 Threshold Matrix [Überschrift] the 4x4 threshold matrix is a typical frequency modulated raster also known as „ordered dithering“ in computer graphic applications [Bild] Fig. 42: 4x4 Threshold Matrix
- Random Threshold [Überschrift] Assigning a random threshold [...] pixel generates a type of [...] both amplitude and frequency [...]
- Single Threshold [Überschrift] The most simple method of rastering is rendering all pixels lighter than 50° gray as white and all pixels darker than 50° as black. This method is very fast, but the results are usually not satisfactory for half-tone images. Because of that, simple threshold rastering is almost exclusively used for artistic purposes.
- Error Diffusing Differing [Überschrift] Very high quality for non-artificial continuous tone-images can be achieved with error diffusing differing. The method distributes the error term of the threshold computation to the surrounding pixels changing the pixel values of the image while processing [Bild] Fig. 23 Floyd Steinberg Error Diffusion
- [...] ample, the ‚rastro‘ is an intro [...]
- groups we respect [Überschrift] we owe respect to the following groups (in no particular order) deranged – Metalvotze – Farbrausch – MFX – Moppi Productions – Plastic – The Black Lotus / Oh, and well Kewlers suck ☺

Anhang 6: Text von Farbrausch, *fr-minus-09: human resources*

- Deutscher Text²²:
begrüssen sie! / erlauben sie uns [ihnen] über neues angebot / [von] online investments / [zu informieren] / [es ist eine] beste partnerprogramm [für einen] mensch / [der einen] nebedienst im internet [sucht] / erlauben sie bitte [uns ihnen] ein paar besonderheiten zu erklären / [und] eine interessante information / ihnen zu geben / dass sie keine notwendigkeit haben [um] / eine andere arbeit im internet / zu suchen / sie können unser angebot / sehr interessant und nützlich [finden] / [wenn sie] ein paar freie stunde pro tag / und minimale computerfertigkeiten [haben] / dann sie ein mensch sind / [der] sehr nützlich als mitarbeiter [für uns ist] / momentan arbeiten viele leute / [mit uns] im lau-

²¹ Die eckigen Klammern liefern hier Hintergrundwissen zur graphischen Darstellung oder zeigen nicht lesbare Leerstellen des Textes an.

²² Die in eckigen Klammern angegebenen Satzteile werden im Demo nur gesprochen, der Rest erscheint geschrieben.

fe von lange dauer [mit] / [und] ist diese arbeit / für ihnen / hauptarbeit im internet / jetzt haben sie [auch] die[se] chance das zu machen / jetzt haben sie [auch] die[se] chance das zu machen / jetzt haben sie [auch] die[se] chance das zu machen / erlauben sie bitte ein paar wörter / über online-investments sagen / wir haben mit neue entscheidungen im business von internet zu tun / zur zeit haben wir schon internationales niveau erreicht [und arbeiten wir mit vielen länder] / jetzt arbeiten wir mit folgenden hauptangelegenheiten / investitionen / informationstechnologie / menschenquellen / wir hoffen dass sie die bedeutung unserer mission verstehen / [und unser] mitglied in großes kollektiv [von unserem großen kollektiv sein wollen] / stellen sie bitte / ein paar fragen für sie: wollen sie ihres leben verändern? / wollen sie vom nächsten tag überzeugt sein? / [wollen sie] ein nützliches teil von wichtige gesellschaft [sein]?! / wenn JA / erlauben sie uns sie zu gratulieren / alles was sie brauchen / mit uns in verbindung treten / sie können antworte / auf ihre frage bekommen / und uns ihre résumé / per unsere werbsite / www.online-investments.cn [senden] / [danach] als wir ihre résumé bekommen / und es erörtern / [wir werden froh sein] sie in unsere gesellschaft [zu sehen] / wir hoffen dass sie [für unseres angebot] interessiert sind / [und wir sie] zwischen unsere beste mitarbeiter [sehen werden] / menschenquellen / antworten sie bitte [auf diesen brief] nicht / einfach besuchen sie uns im internet / antworten sie bitte [auf diesen brief] nicht / einfach besuchen sie uns im internet / menschenquellen / menschenquellen / menschenquellen / menschenquellen / menschenquellen / menschenquellen / menschenquellen / menschenquellen / antworten sie bitte [auf diesen brief] nicht / einfach besuchen sie uns im internet / www.online-investments.cn / [um eine neue information zu bekommen / [registrationsformen gibt es an dieser adresse] music + visuals: JCO ... / [www.online-investments.cn/de/dreck] created with werkzeug 3 .../ aufrichtig ihre d.webb online-investments /

➤ Englischer Text:

salute you! / allow us to inform you / about new offer / by online-investments. / It is best partner program / for human / looking for side service on internets. / Please allow us / explain you few specials / and present interesting information / to you / so you have no necessity / searching another work / on the internets. / (traditional chinese marching music) / You may find our offer / very interesting and useful. / (more glorious marching) / If you have a few free hours per day/ and minimal computer ableities [sic!] / then you human / very useful as employee to us. / A lot of people currently / work during long time / and this work is / for them / main job on the internets. / (oh, the heroic hordes!) / Now you have chance doing this! / Now you have chance doing this! / Now you have chance doing this! / Now you still reading subtitles?!? / Allow us say few words about online-investments. / We work with new decisions in business of internets. / Currently we've reached international level / and working with many countries. / Now we working in following main concerns / Investments / Information Technology / Human Sources / (virtuosic sitar solo) / We hope / you understand meaning / of our mission / and wanting to be member of great collective! / Please ask yourself / a few questions: / Do YOU

want to change life of yours? / Do YOU want to be convinced of next day? / Do YOU want to be useful member of important society? / If YES / Allow us to congratulate you! / All you need contact us! / You can get answer yours question / and give us your / r`esum`e per our website / www.google.com/ Afterwards, as we get r`esum`e of yours / we discuss it / and will be happy to welcome you in our company! / We hope / YOU are interested in our offer / and find you among our best employees! / Human Sources / (the percussion section is victorious) / Please do NOT answer this letter! / Simply visit us on internets! / Please do NOT answer this letter! / Simply visit us on internets! / Human Sources / Human Sources / Human Sources / Human Sources / Human Sources / Human Sources / Human Sources / Human Sources / Please do NOT answer this letter! / Simply visit us on internets! / www.google.com/ to get new information. / Registration form available at address / [\url{http://www.wikipedia.cn}](http://www.wikipedia.cn) / Sincerely, your d.webb online-investments. / Closed captioning by People's Liberation Subtitlers Jan Liai-Xing

7. Bibliographie

Primärwerke

- Exceed, „Heaven Seven“ (04.01.07), in: *Youtube*, URL: de.youtube.com/watch?v=tCMo-bJQC8A (09.12.08).
- Farbrausch, „Human Resources - fr-minus-09“ (29.12.07), in: *Youtube*, URL: www.youtube.com/watch?v=Ou-VAZE2gvk (15.12.08).
- Neuro, „Die Ewigkeit schmerzt“ (16.08.06), in: *Youtube*, URL: de.youtube.com/watch?v=x06nS3rtxuI (09.12.08).
- Kakiarts, „8 Bit Wonderland“ (12.08.07), in: *Youtube*, URL: de.youtube.com/watch?v=hkWR_iWJXE4 (09.12.08).
- Still, „Angelic“ (11.08.08), in: *Youtube*, URL: www.youtube.com/watch?v=kQjUNdLZfU8 (15.12.08).

Sekundärwerke

- Beck, Jürgen: „Die Demoszene“ (29.06.05a), in: *4players.de - Das Spielmagazin*, URL: www.4players.de/4players.php/dispbericht/Spielkultur/Special/4888/3724/0/Spielkultur.html (30.11.08).
- Beck, Jürgen: o.T. (13.10.05b), in: *4Sceners.de - das deutschsprachige Demoszene-Portal*, URL: www.4players.de/4sceners.php/dispbericht/-/3975/0/index.html (09.12.08).
- Beck, Jürgen: „Siegerdemo der Evoke'06“ (17.08.06), in: *4Sceners.de - das deutschsprachige Demoszene-Portal*, URL: www.4players.de/4sceners.php/dispnews/-/56435/index.html (09.12.08).
- Beck, Jürgen: o.T. (29.12.07), in: *4Sceners.de - das deutschsprachige Demoszene-Portal*, URL: www.4players.de/4sceners.php/dispbericht/-/6643/0/index.html (06.12.08).

- Burger, Boris, Hasan, Milos u. Paulovic, Ondrej: „Realtime Visualization Methods in the Demoszene“ (21.03.02), in: *Central European Seminar on Computer Graphics for students*, URL: www.cescg.org/CESCG-2002/BBurger/ (22.11.08).
- *Digitalcraft*
 - Digitalcraft1, für: Anon.: „Origami digital - Demos without Restrictions“ (o.J.), in: *digitalcraft.org – Kunst im Zeitalter digitaler Medien*, URL: www.digitalcraft.org/index.php?artikel_id=395 (16.12.08).
 - Digitalcraft2, für: Anon.: „History“ (o.J.), in: *digitalcraft.org – Kunst im Zeitalter digitaler Medien*, URL: www.digitalcraft.org/index.php?artikel_id=396 (16.12.08).
 - Digitalcraft3, für: Anon.: „Die Demo-Szene heute“ (o.J.), in: *digitalcraft.org – Kunst im Zeitalter digitaler Medien*, URL: www.digitalcraft.org/index.php?artikel_id=398 (16.12.08).
 - Digitalcraft4, für: Anon.: „Restrictions“ (o.J.), in: *digitalcraft.org – Kunst im Zeitalter digitaler Medien*, URL: www.digitalcraft.org/index.php?artikel_id=399 (16.12.08).
 - Digitalcraft5, für: Anon.: „Demo-Parties“ (o.J.), in: *digitalcraft.org – Kunst im Zeitalter digitaler Medien*, URL: www.digitalcraft.org/index.php?artikel_id=401 (16.12.08).
 - Digitalcraft6, für: Anon.: „Diskmags – das Medium der Demo-Szene“ (o.J.), in: *digitalcraft.org – Kunst im Zeitalter digitaler Medien*, URL: www.digitalcraft.org/index.php?artikel_id=402 (16.12.08).
- Estermann, Alfred: *Die Verfilmung literarischer Werke*, Bonn: Bouvier 1965 (= Abhandlungen zur Kunst-, Musik- und Literaturwissenschaft, Bd. 33).
- Eyal, Aviv u. Shor, Shirley: „DEMOing – An Emerging Art Form Or Just Another Digital Craft?“ (2002), in: *ACiD Productions*, URL: www.acid.org/images/sfdemo04/IA4_1Demoszeneshoreval.pdf (27.11.08).
- Järvinen, Aki: „The Demo Scene. Sub or Pop?“ (24.11.2000), in: *kameli.net*, URL: www.kameli.net/demoresearch/digital_subcultures.pdf (27.11.08).
- Joos, Andry: „Die Demoszene“ (01.08.07a), in: *Echtzeit – Digitale Kultur*, URL: www.echtzeitkultur.org/blog/de/Demoszene.html (27.11.08).
- Joos, Andry: „Die Demoszene – Internationale Autorschaft“, Vortrag in der Ringvorlesung „AUTORSCHAFT“ (*Selbstbestimmung oder Selbstbetrug*) an der Zürcher Hochschule der Künste am 26.06.07b [PDF-Datei per email erhalten].
- Mayer, Ruth: „Postmoderne/Postmodernismus“, in: *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*, hg. v. Ansgar Nünning, 2. Aufl. Stuttgart u. Weimar: Verlag J.B. Metzler 2001, S.522f.
- Scheib, Vincent: „Demos Explained; What are Demos? What is a Demo?“ (o.J.), in: *www.scheib.net – The homepages of Vincent Scheib*, URL: www.scheib.net/play/demos/what/index.html (27.11.08).
- Volko, Claus-Dieter: „Introduction to the Demoszene“ (09.11.00), in: *Hugi – World of Zine*, URL: www.hugi.scene.org/main.php?page=intro (23.11.08).
- Waldt, Anton: „Demo-Szene. Nerds machen Kunst“ (10.02.07), in: *De:Bug. Elektronische Lebensaspekte*, URL: www.de-bug.de/mag/4605.html (22.11.08).

- Warncke, Kathrin: „Kunst auf vier Kilobyte“ (19.07.07), in: *Stern.de*, URL: www.stern.de/computer-technik/computer/:Demoszene-Kunst-Kilobyte/593208.html (27.11.08).
- Zschunke, Peter: „Crack wird Kunst“ (23.09.03), in: *Spiegel Online*, URL: www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,266792,00.html (23.11.08).