Wer Computer für langweilig oder unkreativ hält, liegt dabei falsch. Die Demoscene beweist das Gegenteil. Als die Demoscene entstand, waren die ersten Personalcomputer noch langweilig und das Softwareangebot sehr minimal. Wenn man seinen Computer einschaltete, stand auf dem Bildschirm im günstigsten Fall ein „READY“. Der Speicherplatz war begrenzt und so mussten Programmierer mit nur wenigen Kilobytes auskommen.

Bis in die späten 50er war die Ansicht weit verbreitet, dass ein Computer nur eine Industriemaschine war. Gleichzeitig gab es jedoch eine kleine Gruppe von Menschen, die sich aus Neugier intensiver mit der Technologie beschäftigten. Die Demoscene hat dabei eine eigene digitale Kunstform geschaffen. Für den Demoscener ist der Computer das, was ein Meißel für den Bildhauer ist. Für jeden Bereich gibt es Spezialisten, die ihre Arbeit in das Gesamtwerk einbringen.

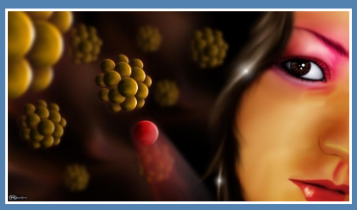
Programmierer, Grafiker und Musiker arbeiten im Teamwork zusammen. Dazu werden fiktive Pseudonym- und Gruppennamen benutzt. Oft kommen einzelne Gruppenmitglieder aus verschiedenen Ländern. So ist es dann auch nicht ungewöhnlich, wenn die Grafik einer Demo aus Deutschland kommt, die Musik aus Schweden und die 3D-Effekte aus Frankreich. Die Demoscene ist überschaubar und besteht derzeit weltweit aus ca. 12.000 Mitglieder.

Führende Länder sind Finnland, Norwegen, Schweden, Frankreich und Deutschland. Vereinzelt gute Gruppen existieren auch in Ungarn, Polen, Holland und Griechenland. Jährlich treffen sich Demoscener auf verschiedenen kleinen, wie auch auf grossen so genannten Demopartys. Auf einer solchen Party werden meist über ein Dutzend verschiedener Wettbewerbe ausgetragen - von der besten Demo mit nur 4kb bis zur besten Handzeichnung. Selbst Geräte die sich nicht ohne weiteres programmieren lassen, werden gern gesehen.

Demos sind kurz erklärt, computerberechnete Filme die in vielerlei Hinsicht vergleichbar wie Musikvideos sind. Sie führen den Betrachter in verschiedene Fantasiewelten. Es gilt dabei die Fähigkeiten des Computers auszureizen. Die Bilder werden live erzeugt. Das Endprodukt wird stilvoll aufeinander abgestimmt und synchron mit der Musik, Grafik und natürlich atemberaubenden Effekten kombiniert. Von der Hardware wird dabei das Äußerste abverlangt. Die Programmierer entwickeln dazu immer neue Techniken, die teilweise dann auch in die Spieleentwicklung übernommen werden.

Die Breakpoint 2008 fand (wie immer) an Ostern in Bingen am Rhein statt: 1000 Leute, Party, Demos, Fun. Die größte reine Demo-Party der Welt. Ein perfekter Live-Stream erlaubte es 1000 User gleichzeitig die Party im Internet zu verfolgen. Ein volles Programm mit fast 24h und das 3 Tage lang voll mit verschiedenen Wettbewerben, wie Ansi-Art, Grafix, Music, Intros, Demos, Animation bis zu Wild, C64 & Amiga Entrys. Erlaubt ist was Kunst ist und Spass macht. Auf der Neuen gigantischen Leinwand im 16:9 Format und einem HD-Beamer war es möglich, erstmals eine Framerate von 60 Bilder pro Sekunde darzustellen. Die Qualität der Produktionen war dementsprechend hoch. Hier ein paar Auszüge von den Compos:

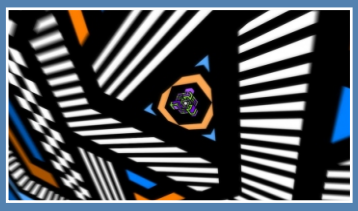
In der Kategorie Pixel Graphics gewann „Sex, Monster, Detail 5" von helge^still & haujobb.



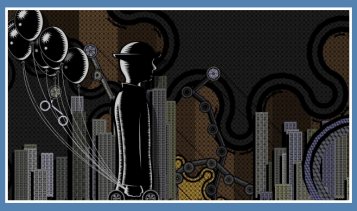
Für Grafiken dieser Art braucht man das nötige Know-How, ein wenig feingefühl und etwas kreativität. Bild aus der Nuance PC Demo „Local Warming" von Raven.

Live-Konzert von dem C=64 Urgestein und Spielekomponist Reyn Ouwehand (Last Ninja 3). Er spielte Schlagzeug, Gitarre, Bass und Keyboard alleine und lieferte eine brillante Show.

„Linger in Shadows" - ein PlayStation 3 Demo von der Gruppe „Plastic". Es demonstriert die technischen Fähigkeiten der Konsole - in Echtzeit!



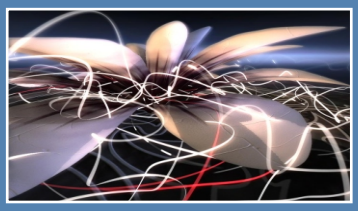
Verschiedene Stile, Farben werden durchgemixt und abwechslungsreiche Musik machen es ungewöhnlich wertvoll. PC Demo „Masagin" von Farbrausch/Neuro.



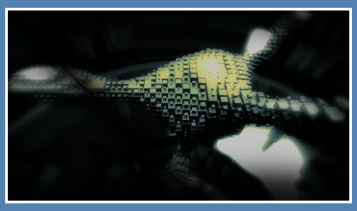
2D Scherenschnitt mit schrägem 70er-Jahre Muster und dem durchgeknallten Zeichenstil von Monty Python. PC Demo „Metamorphosis" von ASD.

Der Detailgrad mit sehr hohem Anspruch lehrt einem das Fürchten. Musik mit harten Gitarrenriffs und Breakbeats. PC Demo „Shad 3 - Whitecoma" von Cocoon.

Graue Farben dominieren, erhalten jedoch durch bunte Bänder und Graffiti gelgentliche Farbtupfer. PC Demo „Falling Down" von UKscene Allstars.



Erst eine zauberhafte Blüte, dann ein Pod-Racer-Rennen durch einen Canyon. Zuletzt eine außerirdische Lebensform und ein Meer aus Bändern. PC Demo „TheBeauty" von einklang.net.



Würfel, Scheinwerfer, alles blitzt und dreht sich im Rhythmus zu den brachialen Beats. Eine Lehrstunde der Synchronisation. PC Demo „Regus Ademordna" von Excess.

Ein einsames Raumschiff im Weltraum schwebt mit seinem Piloten im Weltraum. Dann ein Systemabstürz! Da hilft nur eine Tasse Kaffee. Mindestens genauso witzig wie die Kurzfilme von Pixar. Wild Demo „ETA" von Junk.

Ein quadratischenPlatz, um den Hochhäuser aus dem Boden fahren. Treppen, Geländer und Verbindungswege werden erbaut wärend ein rotes Band durch das turbulente Treiben bahnt. 4k Intro „Atrium" von Loonies/TBC.

Auf der Breakpoint findent jährlich die Verleihung des „Scene.org Awards" statt, was der Oskar der Demoscene ist, wo die Besten Produktionen in verschiedenen Kategorien prämiert werden. Dies ist ein immer wider kehrender Anreiz besser zu werden. Wer mehr erfahren möchte oder das eine oder andere Demo downloaden möchte, wird auf diesen Seiten fündig:

www.scene.org // www.pouet.net // www.digitalekultur.org // www.slengpung.com // breakpoint.untergrund.net