



Einladung zur 5. Demoshow

Demo or Die!

Die Kunst zu programmieren und computergenerierte Kunst

an der Universität Ulm

am Montag, dem 19. Dezember 2005, 18:00 Uhr s.t., Oberer Eselsberg Geb. O28, H22

Organisation: Dipl.-Inf. Carsten Wächter, Dipl.-Inf. Martin Claus und Prof. Dr. A. Keller

Homepage: <http://ainc.de>

<http://ihlaid.de>

<http://squoquo.de>

Kontakt: carsten.waechter@uni-ulm.de

Von der Raubkopie ins Museum



Die Geschichte der sogenannten Demoszene reicht bis in die frühen 80er Jahre zurück. Damals gab es noch keine Gigahertz-Rechner und 3D-Grafikkarten: Der Commodore 64 war gerade erst herausgekommen. Angefangen hatte es mit Raubkopien. Damit jeder wusste, wer bei einem Spiel zuerst den Kopierschutz entfernt hatte, schalteten die Raubkopierer kurze Intros vor die Spiele. Es war eine hohe Kunst: Der Platz war begrenzt und die Grafikfähigkeiten der Computer bescheiden. Aber um zu imponieren, musste das Intro gut aussehen. Und das tat es denn auch, oft sogar besser als die raubkopierten Programme. Diese wilden Zeiten sind inzwischen vorbei: Wer heute Intros und Demos sehen will, braucht keine Raubkopien mehr. Man kann sie kostenlos aus dem Internet laden, man findet sie auf Messen und sogar in Kunstmuseen. Die Szene hat mit der Entwicklung der Computer Schritt gehalten. Längst gibt es auch Demos auf Spielekonsolen, auf Gameboys und Handies. Es geht um die technische Herausforderung.



Demos und Intros als digitale Kunstwerke in Echtzeit

Die Demoszene hat neue digitale Kunstformen geschaffen. Demos sind Computeranimationen mit mitreißender Musik und atemberaubenden Effekten. Sie heißen so, weil die Szenegruppen damit ihr gesamtes Können demonstrieren. Demos laufen in Echtzeit ab, werden also im Vergleich zu Filmen live auf dem Computer berechnet und nicht nur abgespielt. So wird auch moderner Computerhardware das Äußerste abverlangt. Die Programmierung ist Teamwork. Für jeden Bereich gibt es Spezialisten, die ihre Arbeit in das Gesamtkunstwerk einbringen. Oft kommen die einzelnen Gruppenmitglieder aus verschiedenen Ländern. So ist es nicht ungewöhnlich, wenn die Graphik eines Demos aus Deutschland kommt, die Musik dazu aus Schweden und die 3D-Effekte aus Kanada. Intros ähneln Demos, dürfen allerdings nur 64 oder gar nur 4 Kilobyte groß sein. Das ist weniger Speicherplatz, als ein leeres Word-Dokument benötigt.

