



Kunst, Code und Maschine – Die Ästhetik der Computer-Demoszene

Description

Zur Demoszene, welche ihren Ursprung in den 1980er Jahren hat, gibt es mittlerweile ein paar Bücher. Diese beschreiben die Szene und ihren Dunstkreis meist mehr oder weniger aus persönlicher Perspektive. Doch nur das vorliegende Buch versucht, dieses Randgebiet der digitalen Kunst und ihre Subkultur auf einem wissenschaftlichen Niveau zu erklären.

Es ist wahrlich eine große Herausforderung, eine über Jahrzehnte gewachsene, eingeschworene Szene als Außenseiter zu verstehen, zumal sich diese Szene nicht nur um ein Ding dreht. Unterschiedliche Maschinen und verschiedenen Versionen dienten als Grundlage für das, was wir heute allgemein als digitale Kunst bezeichnen. Bilder, Musik, Animationen, kleinere Spiele und vor allem Echtzeitanimationen waren und sind bis heute das Zentrum der Demoszene, die zwar vorwiegend in Europa, aber auch weit darüber hinaus am Leben erhalten wird.

Daniel Botz nahm diese Herausforderung an und veröffentlichte bereits 2011 dieses 428 Seiten umfassende Werk. Dabei versucht er nicht nur viele verschiedene Blickwinkel und Epochen zu betrachten, sondern gräbt zahlreiche Hintergrundinformationen aus, die sich dem heutigen Zuschauer der Kunstwerke ansonsten verschließen.

Den Hardware-Schwerpunkt bilden vor allem der legendäre C64, Amiga und der IBM-PC. Dabei wird auf technische und ästhetische Besonderheiten der jeweiligen Zeit eingegangen und der Leser somit direkt in die entsprechende Zeit katapultiert.

U. a. ist der Abschnitt über Schriften und deren Bewegung auf dem Bildschirm hoch interessant, war es doch die Demoszene, welche diese Kunst in allen Farben und Formen durchexerzierte und diesbezüglich ihresgleichen sucht.

Doch bei aller Begeisterung: Nur die wenigsten werden das Buch von Anfang bis Ende komplett durchlesen. Dafür ist der Zugang zu sperrig, teils zu hochtrabend und stellenweise langatmig. Als Nachschlagewerk hingegen stellt sich das Werk mit vielen, leider nur schwarzweißen Abbildungen, als eine Goldgrube heraus. Schließlich orientiert sich die deutschsprachige Dokumentation „Die Demoszene – Digitale Unendlichkeiten“ am Buch und dessen Inhalt. Hier gibt der Autor außerdem zu

vielen Themen seine Einschätzungen ab.

Fazit: Das Buch kann grundsätzlich allen empfohlen werden, die sich für digitale Kunst interessieren und einen tieferen Einblick in die Demoszene suchen. Am besten lässt es sich genießen, wenn man die Klassiker dieser Subkultur auf YouTube, Emulatoren oder gar der Originalhardware anschaut und das Buch für zusätzliche Informationen herzieht.

Informationen

Buchtitel: Kunst, Code und Maschine – Die Ästhetik der Computer-Demoszene

Autor: Daniel Botz

Verlag: transcript Verlag

Format: Print

Umfang: 428 Seiten



Date Created

1. Februar 2022

Author

sven