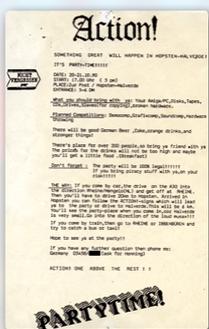


ART OF CODING

■ EIN BERICHT VON DR. ANDRÉ KUDRA

Art of Coding – abgekürzt als AoC – ist eine Initiative der Demoszene. AoC hat zum Ziel, die Demoszene bei der UNESCO als erste echte digitale Kultur im Sinne eines immateriellen Weltkulturerbes zu verankern.



Einladung Action Autumn Conference 1990 (Quelle: Got Papers? <https://got-papers.scene.org>)

Eine seltene Demo-Plattform – Vectrex aus der Sammlung eines Demoszeners (Foto: A. Kudra).



Die Demoszene hat ihre Wurzeln in der Heimcomputer-Revolution: Die Szene produziert Demos als digitale Kunstwerke. Sie stimuliert Können und Kreativität, die immer wieder und nachhaltig in einer digitalen kulturellen Praxis ausgelebt werden. Ihre Techniken und kreative Grundhaltung beeinflussen und gestalten den digitalen Wandel dynamisch und lebhaft mit.

Sieben Jahrzehnte nach der Erfindung von Computern beschließen die Demoszenener nun gemeinsam, dass es Zeit für den nächsten großen Schritt ist: Die aus der digitalen Wiege entstandene Kultur hat es verdient, als Weltkulturerbe anerkannt zu werden. Die mehrjährige Reise ist seit 2019 in vollem Gange und glänzt bereits mit beeindruckenden Zwischenerfolgen. Alle Demoszenener und alle, die sich dieser Mission zugehörig fühlen, sind eingeladen und aufgerufen, auf den rasanten Demo-Zug aufzuspringen.

Der Wettbewerbs-Reiz der Demoszene

Demos sind zu einem Großteil in Echtzeit errechnete Computerpräsentationen, die aus der als Demoszene bekannten Computer-Subkultur hervorgehen. Sie stellen Kenntnisse und Fähigkeiten ihrer Macher eindrucksvoll zur Schau: Visuelle Effekte, Grafiken sowie Soundeffekte und Musik werden geschickt kombiniert

und dabei häufig auf äußerst geringen Speicherplatz komprimiert. Um Bild und Ton zu erzeugen, kommen oft mathematische Formeln und optimierte Algorithmen zum Einsatz, anstelle der reinen Wiedergabe gespeicherter Daten. Die internationale aktive Community der Demoszenener widmet sich mit Enthusiasmus und Hingabe der Schöpfung ihrer Werke und betrachtet sich explizit als nicht-kommerzielle digitale Kultur. Kernbestandteil ist die Live-Zurschau-stellung der selbst kreierten Demos durch die Teilnahme an Wettbewerben, bekannt als Competitions oder auch Compos – typische Bestandteile der Szene-Events, der sogenannten Demopartys. Eine bewusst auferlegte Selbstbeschränkung treibt dabei häufig erst die Kreativität an:



Demo Live-Präsentation vom Kontrollpult auf der Evoke 2017 (Foto: T. Kopka)



Vorführung des PC-Demos „Register“ von Satori (oben) und Partystimmung (unten) auf der Evoke 2019 (Fotos: D. Gulyamova).



Die eingereichten Programme messen sich in definierten Kategorien, von Größenbeschränkungen für ausführbare Dateien als Size Coding über Hardwarevorgaben für moderne (PC-) Systeme bis hin zu historischem Computerequipment wie Commodore 64, Amiga oder Atari ST als verbindliche Old-School-Plattformen. Die Echtzeitwiedergabe auf den passenden Gerätschaften einer Compo ist auf einer Demoparty die Norm. Neben den Programmierkategorien existieren auch solche mit Fokus auf akustischen Re-

leases (wie Streamed oder Tracked Music) für musikalisch orientierte Demoszener oder visuellen Werke auf verschiedenen Plattformen (ggf. auch nur durch Text erzeugt als ASCII bzw. ANSI Art) für Grafikspezialisten.

Die Ursprünge der Demoszene

Ihre Ursprünge hat die Demoszene in der Crackerkultur bzw. Cracking-Szene der 1980er Jahre. Da Software rechtlich weitgehend ungeschützt war, griffen Hersteller auf Kopierschutzmechanismen zurück. Gruppen von autodidaktisch bewanderten jugendlichen Computerfans „knackten“ und entfernten diese jedoch häufig und verbreiteten das so „befreite“ Spiel unter einem spezifischen sceneinternen Gruppennamen. Als Beweis hinterließen sie auf engstem Raum ihre digitalen Visitenkarten mit Pseudonymen in Form von Crack-Intros vor den „raubkopierten“ Spielen. Neue Software-Releases eröffneten stets den Wettbewerb, welche Cracker-Gruppe zuerst den Kopierschutz eines Programms aushebeln und dieses modifiziert in Umlauf bringen konnte. Die Szene hat sich dabei von Anfang an als eine internationale Community betrachtet, in der Eng-

DIE DEMOSZENE HAT IHRE URSPRÜNGE IN DER CRACKING-SZENE DER 1980ER JAHRE. DAMALS WAR ES ÜBLICH, VOR RAUBKOPIERTE VIDEOSPIELE CRACK-INTROS ALS EINE ART DIGITALE VISITENKARTE ZU SETZEN... ■

lisch als Lingua Franca benutzt wird. Crack-Intros wurden mit der Zeit immer ambitionierter, bevor sie als alleinstehende audiovisuelle Kunstwerke entwickelt wurden. Mit Ende der 80er starteten manche Intro-Macher in die Unabhängigkeit; einerseits, um mehr die technischen und künstlerischen Aspekte der Programmierung ausleben zu können, andererseits, um dem juristischen Verfolgungsdruck zu entgehen. Stark erweitert und technisch aufgewertet wurden die Intros immer aufwändiger und schließlich zu eigenständigen Demos, die bald ganze oder gleich mehrere Disketten – das damals gängige Speichermedium – einnahmen.

Demoszene heute: Meisterwerke der neuesten Generation

Die Demoszene unterliegt einer ständigen Evolution: Die Kreativen haben den unbändigen Ansporn, ihre künstlerischen Fähigkeiten weiterzuentwickeln und die Anerkennung der Community zu steigern. Insbesondere das Size Coding zieht talentierte Demoszener an, was sich in massiven Sprüngen in der Qualität der Releases manifestiert: Diese Coder reduzieren bereits winzige Algorithmen einfach weiter. Dieser Trend erreichte auf der legendären Demoparty Revision an Ostern 2020 einen vorübergehenden Höhepunkt: Hell-Mood von DESiRE reichte sein Werk Memories in der Kategorie „PC 256b Intro“ ein. In einem bisher nie dagewesenen mathematischen Kunstwerk brachte er sieben Effekte mit Überblendung und Musik in spärlichen 256 Bytes – weniger Platz als in zwei SMS oder einem Twitter-Post – unter. Das Release hat sich damit seinen Untertitel „the tiny megademo“ redlich verdient, die beeindruckten Zuschauer wählten es auf den ersten Rang und kürten es als Party-Favoriten. ▶

Coder voll konzentriert während des „Live Shader Competition“ auf der Revision in Saarbrücken 2019 (Foto: Z. Uptis).



Ein Gewinner im Shader-Showdown, doch beide vereint als Demoszener (Foto: Z. Uptis).

DIE INITIATOREN DER INITIATIVE ART OF CODING... ■

Das Hauptziel der Initiatoren ist es, das Gespräch in Gang zu bringen und es zu behüten – inzwischen gibt es eine stattliche Anzahl von Unterstützern, Partnern und Freunden. Auf der Homepage der Initiative findet man Informationen über die Unterstützer und die Möglichkeit, selbst Teil des Projektes zu werden (www.bit.ly/ret43h08).



TOBIAS HOPKA

Co-Initiator Art of Coding

■ TOBIAS HOPKA ist Festivaldirektor des Ludicrous Zürich Game Festival und Leiter der Developer Relations bei Reboot Develop in Kroatien und Kanada. Davor hat er das Konferenzprogramm zahlreicher anderer Spieleentwickler-Veranstaltungen wie Quo Vadis, Respawn oder devcom geleitet. Seit fast 30 Jahren aktiv in der Demoszene und einem breiten Interesse an allem, was mit Spielen, Technik, Kunst, Kultur und Community zu tun hat, ist es heute sein Ziel, die Demoszene als erste digitale Kultur in das Weltkulturerbe der UNESCO aufzunehmen.



ANDREAS LANGE

Co-Initiator Art of Coding, Koordinator für internationale Bewerbungen, Institutionelle Beziehungen

■ ANDREAS LANGE ist Gründungsdirektor des Computerspielmuseums in Berlin und war dessen Kurator bis August 2018. Er ist Präsident von EFGAMP (Europäischer Verband der Spielarchivmuseen und Konservierungsprojekte) und fungiert darüber hinaus als Experte für die Europäische Union und die deutsche UNESCO-Kommission im Bereich der Spielkultur, des digitalen Erbes und der kulturellen Vielfalt.





ZIELE DES UNESCO-ÜBEREINKOMMEN...

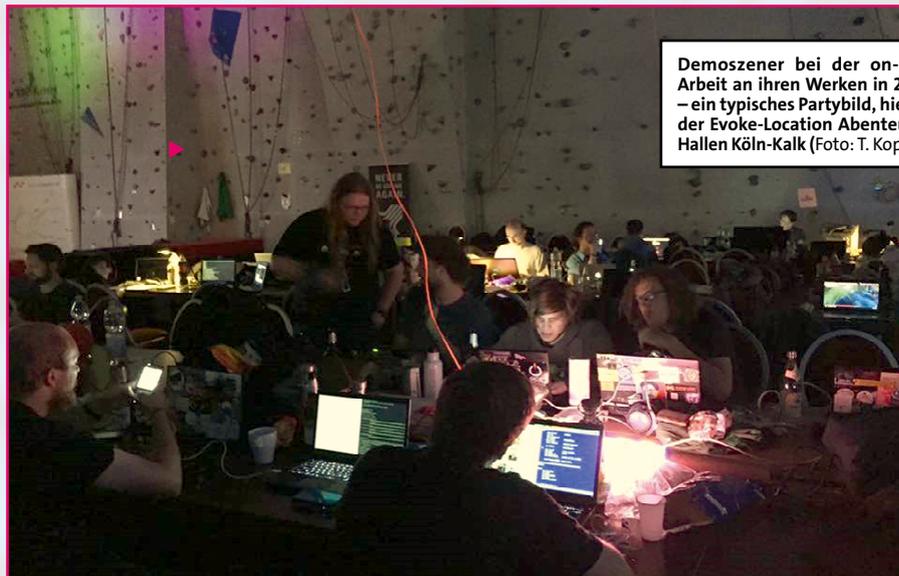
Ziele des UNESCO-Übereinkommen zur Erhaltung des Immateriellen Kulturerbes:

■ **ERHALTUNG DES IMMATERIELLEN KULTURERBES AUF NATIONALER EBENE** durch Erstellung von regionalen und/oder nationalen Verzeichnissen.

■ **ERHALTUNG DES IMMATERIELLEN KULTURERBES AUF INTERNATIONALER EBENE** durch eine Repräsentative Liste des Immateriellen Kulturerbes der Menschheit, eine Liste des dringend erhaltungsbedürftigen Immateriellen Kulturerbes und ein Register guter Praxisbeispiele mit Programmen, Projekten und Aktivitäten zur Erhaltung des Immateriellen Kulturerbes.

■ **FÖRDERUNG DES BEWUSSTSEINS FÜR DIE BEDEUTUNG DES IMMATERIELLEN KULTURERBES** und seiner Wertschätzung auf lokaler, nationaler und internationaler Ebene.

■ **FÖRDERUNG DER INTERNATIONALEN ZUSAMMENARBEIT** und Unterstützung (u. a. durch länderübergreifende UNESCO-Nominierungen, Erhaltungsmaßnahmen, Informations- und Erfahrungsaustausch, Bereitstellung von Personal, Capacity Building-Maßnahmen).



Demoszener bei der on-site Arbeit an ihren Werken in 2014 – ein typisches Partybild, hier in der Evoke-Location Abenteuer-Hallen Köln-Kalk (Foto: T. Kopka).

► Auch die „klassischen“ Plattformen aus dem Commodore-, Atari-, Amstrad-, Sinclair-, Acorn-, Sega- oder Nintendo-Lager haben ihre überzeugte Anhängerschaft, Beiträge in den einschlägigen Compo-Kategorien sind daher zahlreich und gerne gesehen. Ein besonderes musikalisches Highlight wurde im August 2020 auf der Novoque, dem Online-Ersatz der berühmten Demoparty Evoke in Köln, dargeboten: Alle beeindruckend starken Musikeinreichungen wurden von Musiker-DJ Ronny Pries in der Kategorie „Dance Music in the Mix“ als gemischtes Set eingespielt. In diesem Wettbewerb begeisterten die Künstler Netpoet, jco, bitch und bod (letztere beiden Mitglieder von AttentionWhore) die Massen als Top-3-Lieferanten nachhaltig.

Die Einzigartigkeit der Demoszene als Digitalkultur

Geboren im Herzen der Heimcomputer-Revolution zeigt die Demoszene beständig, wie Können und Kreativität stimuliert und im digitalen Kontext in einer dynamischen kulturellen Praxis manifestiert werden. Die ihr zugrunde liegenden Techniken und die inhärente kreative Grundüberzeugung gestalten den digitalen Wandel dynamisch, lebhaft und täglich fühlbar mit. Sie ist der Prototyp einer eindeutigen Digitalkul-

tur, ein Schmelztiegel für digital-technologische Freidenker und Künstler, mit einem Wirkungsreich, in dem Wissen geteilt und Traditionen praktiziert und bewahrt werden. Obwohl sie während ihrer Existenz bereits mehrfach für „tot“ erklärt wurde, ist sie immer noch auf dem Vormarsch und mehr als 30 Jahre nach ihren Anfängen äußerst aktiv. Sie betrachtet sich selbst als eine „digital geborene“ Kultur, die es verdient, als solcher erkannt zu werden, und zwar als signifikanter Bestandteil des allgemeinen Weltkulturerbes. Auch wenn sie zu anderen digitalen Kulturen in Beziehung steht, mit ihnen verbunden oder sogar vermischt ist, so sind ihre charakteristischen Faktoren doch stets eindeutig, die sie zudem von anderen Strömungen abgrenzen: Die Internetkultur, auch Cyberkultur genannt, braucht zwingend technische Vernetzung, E-Sports stehen für die Konsumierung eines Softwareproduktes, nicht den kreativen Ausdruck, und Branchen wie die Spieleindustrie oder Filmproduktion sind zwar kreativitätsgetrieben, aber gewinnorientiert und damit oft nur berufliche Heimat für Demoszener. Enger Bezug besteht natürlich zum Retro-Computing, das „obsoletere“ Computer-Maschinerie zelebriert und konserviert, sind doch Retro-Plattformen oft im Demoeinsatz.

Die glücklichen Gewinner des „PC 4K-Intro“-Awards auf der Evoke 2019 (links, Foto: D. Gulyamova)
 Demoszene-Jockeys in großer Aktion auf der Evoke 2019 in Köln – Konzerte sind immer mit im Programm der Demopartys (rechts, Foto: D. Gulyamova).





Full House bei der Assembly Winter 2019 (links) und Live-Show von der Back in Time 2019 mit SLAY Radio (rechts, Fotos: A. Kudra)

Art of Coding – Demoszene trifft UNESCO

Die UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) bewahrt kulturelles Welterbe, sie ist somit ein prädestinierter Bezugspunkt für die Demoszene. Die UNESCO-Mission umfasst auch die Bewahrung des immateriellen kulturellen Erbes und verwaltet die entsprechende Liste dazu. Art of Coding (AoC, <http://demoscene-the-art-of-coding.net>) ist eine transnationale Initiative mit der Zielsetzung, die Demoszene auf diese Liste zu bekommen. Denn die Demoszene ist ein globales Phänomen, die Anerkennung der jeweils lokalen Kultur eines Landes zu beantragen ist typisch für den schrittweisen Ablauf des transnationalen Verfahrens. Mit ihrem Aufnahmeantrag für eine authentische Digitalkultur stellt AoC die UNESCO vor eine neue Herausforderung – es ist der erste Antrag dieser Art. Möglicherweise ist die Demoszene damit ein Türöffner für weitere digitale Kulturen, deren prozedurale Natur zur UNESCO-Definition für immaterielle Kulturformen passt. Die Hacker-Attitüde der Demoszene und die persönlichen Szene-Treffen als fundamentaler Bestandteil sind inzwischen allgemein als Kernmethoden für Innovationen im digitalen Kontext anerkannt. Damit fungiert sie als Leuchtturm für digitale, hybride Kulturen. Auch wenn

die Demoszene sehr gut ohne „offizielle“ Anerkennung der UNESCO oder anderer Institutionen funktioniert, würde sie davon profitieren: Eine generell erhöhte Sensibilisierung für die Erhaltung digitaler Kulturen und die Adaption existierender Wertschemata an die Anforderungen der Szene-Akteure wären ein guter Anfang. Mit der Annäherung an derartige Strukturen schafft die Demoszene eine Gelegenheit für die konkrete Diskussion aller Aspekte von digitalen Welterben. In Abwägung von Implikationen und Nutzenpotenzialen können angemessene Grundsätze für „gute Praxis“ und eine diversifizierte, nachhaltige Zukunftsentwicklung der Kultur vereinbart werden.



Die finnische Assembly ist im Sommer Demoszene-Treff, im Winter E-Sports-Mekka, wie hier im Februar 2019 in Helsinki (Foto: A. Kudra)



Remix-Rock-Experience mit den FastLoaders auf dem Musikevent Back in Time im Oktober 2019 in Bergen, Norwegen (Foto: A. Kudra)

AoC – Status Quo und ein Beteiligungsaufwurf

AoC steht unter der Leitung von EFGAMP (European Federation of Game Archives Museums and Preservation Projects) als internationalem Antragskoordinator und Digitale Kultur e.V. als Link zur Demoszene. AoC wird stark unterstützt von Szene-Initiativen, zahlreichen Demoszene-Gruppen, befreundeten Organisationen und vielen individuellen Unterstützern. Nach einer intensiven Community-Rally 2019 hat AoC schnell die ersten Zwischenziele erreicht: Die formellen UNESCO-Anträge wurden von deutschen und finnischen Szene-Organisationen eingereicht, begleitet von historischen Materialien, Veranstaltungsvideos und einer Auswahl von Releases. Die Aktivitäten wurden unmittelbar im April 2020 belohnt: Zuerst akzeptierte Finnland die Demoszene für seine nationale UNESCO-Welterbe-Liste, dann nominierte die UNESCO im Bundesland Nordrhein-Westfalen die Demoszene für die deutsche Liste. Dies beflügelte das AoC-Momentum noch einmal deutlich und die Strahlkraft in die Community führte zu Antragsprojekten in weiteren Ländern: Die Schweiz ist über die Vereinigung „Echtzeit – Digitale Kultur“ bereits aktiv, Polen, Italien, Frankreich und andere sind ebenfalls gestartet. AoC nimmt jegliche Unterstützung für die mehrjährige und ambitionierte Initiative sehr gerne an: Alle, die sich der AoC-Mission zugehörig fühlen, sind eingeladen!



EPILOG: DIE DEMOSZENE IN CORONA-ZEITEN ERLEBEN... ■

Die unvermeidliche Corona-Referenz kommt erst zum Schluss: Eine der Besonderheiten der Demoszene ist, dass jedes Demo auf einer Demoparty Premiere feiert – und danach an keinem Wettbewerb mehr teilnehmen kann. Normalerweise findet nahezu jede Woche irgendwo auf der Welt eine Demoparty statt; in Europa gibt es viermal jährlich größere Events mit über 400 Besuchern, in Deutschland sind die größten

Veranstaltungen aktuell im Saarland (Revision, ca. 1.000 Besucher) und seit 20 Jahren in Nordrhein-Westfalen (Evoke, ca. 500 Besucher). Derzeit ist vom bekannten Normal jedoch nichts übrig und konsequenterweise werden die Demoszene-Präsenzveranstaltungen reihenweise verschoben oder auf ein Online-Format umgestellt. Es ist daher keinesfalls übertrieben zu behaupten, dass die Szene extrem unter den Umständen leidet: Demo-

szener lieben ihre physischen Treffen, für viele kommt die Demoszene ihrer Familie gleich, und ohne On-Site-Demopartys fehlt ein wesentlicher Lebensinhalt. Treffen in kleinerer Runde und virtualisierte Events sind derzeit alles, was zu bekommen ist. Die diversen Orga-Komitees kämpfen beherzt und unermüdlich darum, mit ausgefeilten Konzepten die Partys wieder möglich zu machen, ohne die Gesundheit von allen Beteiligten zu gefährden.