

Roland Bader

Elektronische Graffiti

Vor einigen Jahren tauchte in den trostlosen grauen Großstädten Graffiti auf. Fast gleichzeitig mit den manchmal rätselhaften und oft persönlichen Zeichen an Häusern begannen, allerdings weit weniger öffentlich, Raubkopien von Computerspielen die Runde zu machen. Auf den Disketten mit gecrackten Spielen fanden sich Intros: kleine Textvorspanne, in denen die Gruppe sich vorstellte, die die Allgemeinheit in den Genuss des kostenlosen Spiels gebracht hatte. Wie die Graffiti Anspruch auf die Stadt erhebt und Liebeserklärung an den Beton ist, so formulieren Intros das Recht auf kostenlose Computernutzung – auf die Programme – und die Liebeserklärung an den Rechner. Bei der Graffiti und bei den Intros geht es darum, in einer unwirtlichen Umgebung Spuren zu hinterlassen und sich dabei geschickt zu verstecken, um den witzigen und listigen Kampf einer Szene gegen die Polizei. Und wie die Besten der Sprayer mittlerweile zu hochdotierten Künstlern avanciert sind, lassen sich gute Demoprogrammierer nun von der Softwareindustrie anwerben. Graffiti und Intros sind Spuren flüchtiger Anwesenheiten: in den leeren Straßen der Städte und im elektronischen Dorf (Mc Luhan), zu dem die Welt durch die Computer geschrumpft ist. Mit dem Intro zusammen war bis vor kurzer Zeit immer ein Spiel auf der Diskette, um dessen Verbreitung es ja eigentlich geht. Von einem Originalspiel wurde der Kopierschutz entfernt (gecrack), so dass es fortan für jedermann kopierbar war. Das Intro der Cracker erschien auf dem Bildschirm, bevor das Spiel geladen wurde und tat kund, wem man das Programm zu verdanken hatte. Mittlerweile können sich viele Intros von der Idee, der Programmierung, der Grafik und der Musik durchaus neben Spielen sehen lassen, so dass sie ganz für sich allein stehen können. Von liebevollen Sammlern werden sie auf Compaction Disks zusammengestellt, die frei kopierbar sind.

Selbstdarstellungen

Intros enthalten als wichtigste Elemente das Logo der Gruppe, eine Grafik, Musik und eine Laufschrift, in der Bedeutungsvolles und Aufschlussreiches zur Gruppe und deren Freunden gesagt wird. Eine lange Liste von Grüßen an befreundete Cracker ist immer im Laufertext eingebaut. Das alles kann mehr oder weniger aufwändig sein. Das Logo der Gruppe steht still oder es bewegt sich, dreht sich um die eigene Achse, wird verzerrt, gespiegelt, verschwimmt und erscheint wieder. Es verändert seine Farbe, seine Gestalt, geht in ein anderes Logo über. Es fällt in sich zusammen, wird transparent, verdoppelt sich, erhält seine ursprüngliche Gestalt wieder. Es umkreist ein unsichtbares Zentrum, schwingt über den Bildschirm. Es schwebt und rotiert, bricht auseinander



und taucht aus dem Nichts wieder auf. Schattierte Farbbalken und -blöcke mit raffinierten Licht- und Schatteneffekten scrollen über den Bildschirm. Eine Kette von Bällen oder Kugeln taucht auf, schlängelt sich übers Bild, windet sich um das Logo, tanzt auseinander und schließt sich wieder. Das Logo löst sich in die einzelnen Bestandteile auf, Buchstaben beginnen im Rhythmus der Musik zu tanzen. Sie erhalten scheinbar ein Eigenleben, werden zu Soldaten, die in Reih' und Glied antreten, marschieren, oder zu hüpfenden Tänzern, die sich in Squaredance- oder Menuett-Formationen treffen und wieder trennen. An Gummibändern gezogen wirbeln sie schwerelos durch einen Raum, der von unerschließbaren Kraftfeldern durchzogen ist. In wellenförmigen Bewegungen löst sich das Logo auf, beginnt zu pulsieren und zu wabern, leuchtet auf, verschwindet und taucht unvermittelt wieder auf. Dazu läuft an Musik so ziemlich jede denkbare Richtung. Rap bietet sich eindeutig an, denn im Stakkato abgehackter Rhythmuskelette und rasanten Max-Headroom-Gestotter liegt die eigentliche Qualität von Computern. Doch zarte Sphärenklänge sind ebenso häufig wie mystisch-düstere Filmmusik oder Heavy Metal und Acid. Vieles an Musik ist aus Computerspielen herausgebastelt, oft auch aus der gängigen Popmusik gesampelt. Manchmal werden Sprachfetzen in fetzige Schlagzeugpatterns eingebaut, „I love you“ von Yello, Texte aus dem Film TRON, Stücke aus Computerspielen.

Greetings in alphabetical order

Laufschrift zieht übers Bild, windet sich in Spiralen, fliegt los, stoppt unvermittelt und beginnt in einer Sinuswelle zu scrollen. Ein Dreieck auf der einen Seite des Bildschirms spuckt den Text aus, ein anderes saugt die wirbelnden und schwingenden Buchstaben wie ein Staubsauger wieder auf. Die großen metallisch schimmernden Zeichen hüpfen und tanzen, ergießen sich aus einem Feuerwerk aus Farben auf eine imaginäre Wasserfläche. Die Schrift selbst, ständig in Bewegung, rast in einem Kreisbogen über den Bildschirm und weil es trotz permanent sich ändernder Farben immer noch zu langweilig ist, donnern die Buchstaben an das Gehäuse des Bildschirms wie an die Wände einer Gummizelle. Perfekte Illusion eines zweidimensionalen Raums: nicht die Tiefe des Bildschirms erzeugt die Illusion, sondern die Begrenzungen der Fläche, links und rechts, oben und unten. Gummibänder halten die Schrift zusammen.

„If you can read the following text you are an Alien.“ (RED SECTOR, eine Crackergruppe). Am Text ist lediglich wichtig, wer darin genannt und begrüßt wird, romanthafte Erzählungen oder sinnige Aussagen sollte man nicht unbedingt erwarten. Die Schriftgestaltung spielt aber eine wichtige Rolle. Wer es kann, gestaltet sich einen eigenen Zeichensatz, das sind allerdings die wenigsten. Die Mehrheit hat jedoch die Fähigkeit, einen Zeichensatz, der in etwa das Gewünschte ausdrückt, aus einem Spiel



oder einem anderen Demo herauszubasteln. Der Text fungiert als Träger von Typografie, weniger als Träger von Sinn. So grenzenlos wie die Musik ist die Typografie, es dominieren jedoch viele Schrifttypen (Fonts) im Metallicstil; massive schimmernde Buchstaben in metallischen Farben (blau, silber, gold), auf deren harten Kanten sich das Licht bricht. Es gibt auch jede Menge Smileys und weichen Acidstil, aber auch ganz avantgardistische Zeichen, Runen an der Grenze der Lesbarkeit. Die laufende Schrift wird in der Schnelligkeit der Bewegung, in hüpfendem Auf und Ab, in Spiegelungen und Verzerrungen oft unleserlich, so dass SUBWAY AND DREAM TEAM (ebenfalls zwei Gruppen) in ihrem Demo den Service bieten, die Schrift zusätzlich ohne Effekte einzublenden. Die Texte nennen die Autoren von Grafik, Sound und Programm. So wie Demos als ganzes eine Szene von Computernutzern schaffen, die in enger Kommunikation steht, stellt ein einzelnes Demo durch Namensnennung die Identität der Gruppe her: wer genannt wird, gehört dazu. Die Laufschrift enthält weiterhin eine Liste von Grüßen an alle befreundeten Computergruppen, wichtige Gruppen und Personen werden in einer kleinen persönlichen Notiz zusätzlich bedacht. Oft steht im Text der Wunsch, neue Kontakte zur Szene zu knüpfen und mit Originalsoftware versorgt zu werden. Manche Texte grenzen aus: vor allem die Lamers und Losers (etwa: „Lahmärsche“), die in die Szene hineindrängen, ohne neue Ideen oder gute Software zu bringen. Das „LAMER JOURNAL“, ein Demo in der Form einer Zeitungsseite, wendet sich an die Lamer, um sie zu beschimpfen. Manchmal sagt der Text etwas über die lange nächtliche Programmierarbeit, („it is four a.m. ...“, sorry for the bugs but I had no time ...“), manchmal etwas über vergangene und zukünftige Copyfeten, auf denen man sich trifft, auf denen Demos entstehen.

A girl's speaking: „Hello great boys. Here I am Mandy girl. I have not much to say but what I say is cool. You're right, I visit lots of parties not to copy the last stuff, but to see my great friends like VISION FACTORY AND THE BEYONDERS, THE BEASTYS, DEREK of WOW ...“ (SUBWAY AND DREAM TEAM).

Piraten in den populären Kulturen

Zerlegt und neu zusammengesetzt tummelt sich die ganze Welt der populären Mythen in den Demos, von der Popmusik jeden Stils über düstere Iron Maiden-Gestalten bis zu den Smileys der Acid-Kultur. Oft tauchen Monstergestalten der Metal-Ästhetik auf, Friedhöfe und Totenköpfe, Werwölfe, Fantasy-Figuren aus Computer- und Rollenspielen.

Blitze zucken über nächtliche Grabhügel (DEVILS GRAVEYARD DEMO von PHALANX), über die Fledermäuse huschen (REBELS). CHAOS COOPERATION stellt sich in violetter Spinnwebeschrift zu düster-mystischer Musik vor. Am Boden liegt eine tote, junge



Frau. Bei ATOMICTEAM kreist ein Totenkopf mit klapperndem Unterkiefer um einen anderen. Kreuze tanzen im Reigen um die skurrile Szenerie und den Untergrund dafür bildet ein Meer von Totenköpfen. Gigersche Technokörper, deren röhrenartige Eingeweide aus der offenen Bauchdecke hängen und metallische Farbverläufe schließen sich keineswegs aus (Metal Demo).

„Insert disk 2“ fordert bei RED SECTOR ein Totenschädel mit Polizeimütze aus Barbarian. Im Monsterdemo drohen Drachen und Schädel eines Widders und umkreisen sich. Demos bedienen sich, jedenfalls dort, wo sie Bekanntes aufgreifen und darstellen, jeder beliebigen Bilderwelt, vorzugsweise natürlich aus den Kulturen, die den Jugendlichen vertraut sind. Im CHANNEL-42 Demo sieht man das Testbild eines Fernsehenders. Eine kleine Maus öffnet eine der Farbflächen, schaut heraus, schimpft energisch und unverständlich und wirft die Tür schließlich hinter sich zu.

Im AFL-LOSER-Demo betrachtet man das Schwarzweißfoto eines Jungen. Der Scrolltext beschimpft ihn als Lamer und Loser, der sich unter neuem Namen in die Szene zu drängen versucht, bis schließlich ein Stempel „LOSER“ auf das Foto knallt.

In „GURU PANIC“ lädt KONGOMAN ein Zeichenprogramm, das stürzt nach einer Zeit harter Arbeit plötzlich ab und der GURU meldet sich. Voll Wut zertrümmert KONGOMAN seinen AMIGA (authentisch).

In „SUBWAY“ fährt die U-Bahn vor der nächtlichen Kulisse von New York ein und enthält die Laufschrift als Graffiti. Wolken ziehen zwischen den Wolkenkratzer-Equalizern vorbei, ein Ufo blinkt am Himmel und King Kong klettert über die Häuser.

„Gib ACID KEINE CHANCE“ erzählt die definitive Wahrheit über die Herkunft und Verbreitung von ACID.

Reagan kommt ebensowenig ungeschoren davon wie der Papst oder der Jongleur, der in Computergeschäften vor Jahren über die Bildschirme von AMIGAs flimmerte, um dessen Grafikfähigkeiten unter Beweis zu stellen. Präsident Reagan nimmt, ebenso wie seine Frau und ein zufälliger Passant, in Liedform Stellung zu den Fragen eines Reporters zu SAFE SEX. Das geht dann ungefähr so: „Mrs. President, since no sex is the safest, what should you do instead? – O lalalalala bamba“ (pikanterweise mit frei regelbarer Abspielgeschwindigkeit!).

Der rennende OTTIFANT, der an Straßenschildern quietschend haltmacht und in Löcher kotzt, rief zu seiner Zeit wahre Begeisterungstürme hervor (von THURST).



In der Regel wird in Demos aber keine Geschichte erzählt, die Aufbau, Spannung oder eine Pointe hat. Es wird auch wenig bildhaft dargestellt und wenn, dann ist es überzeichnet, verfremdet, karikiert: ein Baum mit einem Känguruh, einem Buggy, einer Rakete und piepsenden Vögeln darin („... Sounds a little bit like a Harley Davidson ...?“, ANTTTRAX).

Der eine Grund für das Fehlen von „Realität“ oder besser „Repräsentation“ liegt darin, dass der große Anreiz der Demogestaltung in der Programmierarbeit liegt. Gute Grafik ist zwar wichtig, aber für ein gutes Demo ist ein neuer und origineller Programmteil, der für weichere Bewegung, schönere Schatten oder kuriose Vektorgrafik sorgt, wichtiger als ein gut gemaltes Bild. Daher liegt ein Schwerpunkt auf der Perfektionierung des Programms, das mittels Algorithmen (und nicht Pixelgrafik, also Zeichnung) das erzeugt, was ein Computer eben vorzüglich beherrscht: regelmäßige Gestalten. Man erlebt deshalb eine ungeheure Menge von Kugeln und Rechtecken, Schattierungen und Farbverläufen, grafische Umsetzungen der Musik in Equalizerformen. Einige der beschriebenen witzigen Trickfilmgeschichten sind nur Einleitungen zu den eigentlichen Demos, die dann mit Programmierkunst aufwarten. Wenn eine „Auseinandersetzung“ mit der „Realität“ stattfindet, dann ist daran der spöttische Humor wichtiger als das, was man andernorts „Betroffenheit“ nennt. Bruder (1988, S. 66) hat den jugendlichen Umgang mit Computern als „Aneignung, Provokation und Witz“ gekennzeichnet. Bedeutsam ist, dass das Subjekt-Objekt-Verhältnis (zwischen Mensch und Welt), das der Rede in Begriffen von „Auseinandersetzung“ und „Betroffenheit“ zugrundeliegt, beim Wildern in den populären Bilderwelten der Comics, Science Fiction, TV und Computerspielen zusammenbricht, ebenso wie der Reibungswiderstand beim Programmieren in der Interaktion Mensch-Maschine auf Null schrumpft. An die Stelle eines dialektischen Verhältnisses zwischen dem Künstler und seiner Umwelt ist die Collage getreten, die Verfügung *right now* über alle disparaten Bild- und Tonelemente, die beliebige Kulturen zur Verfügung stellen.

Rohmaterial für die Montage gibt es zuhauf. Ähnlich wie sich Seeblen und Rost die Computerspiele als Ablagerungen alltäglicher Mythen vorstellen, die „im Sinne eines Baukastensystems“ (1984, S. 190) in immer neuen Permutationen zusammengesetzt werden, beschreibt Virilio das visuelle und akustische Material, mit dem wir permanent beschallt werden, als bloßen „Sehrohstoff“:

„Die rasante Kommerzialisierung der audiovisuellen Techniken antwortet auf dasselbe Bedürfnis; Video und Walkman dienen nicht mehr dazu, Bilder anzuschauen oder Musik zu hören: sie liefern Bildstreifen und Tonstreifen, auf dass jeder seine eigene Realität inszeniere“ (1986, S. 146).



Der Spiegel

Einziger fester Bezugspunkt im Fluss der Bilder und Töne und der vielen tausend Programme, die es für die verschiedenen Computer gibt, bleibt die Hardware, der Computer selbst. Er ist das Maß für die eigenen Fähigkeiten in einem unendlichen Raum von Möglichkeiten. Er stellt die Aufgaben und grenzt sie zugleich ein, er steckt das Feld ab, in dem man sich an die Montage einer anderen Welt machen kann. Der Bildschirm ist Spiegel der eigenen Persönlichkeit für den Programmierer, aber nicht nur in dem psychologischen Sinn, dass jedes Programm die Persönlichkeit seines Autors enthält, ausdrückt und repräsentiert (Sherry Turkle 1986). Der Bildschirm zeichnet sich als Spiegel auch dadurch aus, dass er jeden Blick, der hinter der Oberfläche nach Bedeutung, nach Tiefe sucht, gnadenlos abweist. So lässt sich der Computer nicht hermeneutisch fassen, nicht „verstehen“ und auf der tanzenden Oberfläche betreibt jedes Demo dieses Spiel mit beliebigen Zeichen ohne Tiefe und Sinn: jede Kombinatorik ist erlaubt und produziert vielleicht „Sinn“ im Kopf der Betrachter, vielleicht aber auch nicht. Das häufigste Thema der Demos ist der Rechner selbst, die Elektronik und die Erfahrungen, die damit zusammenhängen, sowohl in der Grafik, als auch im Text.

„RESET“ von WILD COPPER: der GURU, das berüchtigte schwarz-rote Rechteck, das auf einen Absturz des Rechners hinweist, meldet sich bei WILD COPPER mit zerfresenen Kanten und einem veränderten Text. Nach dem Reset bläkt ein französisches Kinderlied. Die Betriebssystemmeldung „Software Error. Task held...“ wird bei den REBELS gelungen zersprengt: vorläufiger Sieg über die vertrackten Fehler. FASHIONATING wandeln den AMIGA spaßeshalber in einen C64 um, der das kommende Demo von alleine lädt. Die meisten Texte handeln vom Kampf gegen die Fehler, von der Programmierarbeit, von den guten neuen Ideen und von den Problemen: „... sorry for the bugs, but I had no time ...“

THURST ließ dem erfolgreichen Ottfantendemo gleich ein weiteres (Small...) folgen, in dem der Ottfant auf dem Monitor eines Computers läuft. Der GURU (KONGOMAN lässt grüßen) fehlt natürlich auch hier nicht.

WILD COPPER – I love you

Demoprogrammierer gehen mit ihren Rechnern auf eine persönliche und individuelle Art um, wie andere Computernutzer/innen und Programmierer auch. Es ist sicher nicht möglich, einen einzigen Nutzungsstil zu beschreiben, dazu sind allein schon die Daten, die Sherry Turkle (1986) zusammengetragen hat, zu unterschiedlich. Eine Möglichkeit, zu einem eigenen Demo zu kommen, besteht natürlich darin, Spiele und an-



dere Demos auseinanderzunehmen und zu verändern. Das AMIGA SPECIAL 2, 1987 belegt diese Methode, die „im höchsten Maß geschmacklos!“ (S. 11) ist, mit beißendem Spott. Wenn diese Technik vor zwei Jahren vielleicht noch geläufig war, es möglicherweise auch jetzt noch ist, so lässt sich damit in der Szene der Computerfans sicher kein Blumentopf mehr gewinnen. Die besseren Demos sind wirklich selbstprogrammiert, wenn auch oft der Zeichensatz, die Musikinstrumente oder gar die ganze Musik und einzelne Programmroutinen aus Spielen und anderen Demos geklaut sind. Im Programmieren selbst liegt ja gerade der Reiz, seine Fähigkeiten kennenzulernen und ein Programm ist weit davon entfernt, etwas Stupidies zu sein.

Ein gutes Programm verbindet „ein absolutes Maximum an Klarheit mit der unverkennbar persönlichen Note einer großen künstlerischen Kreation“ (Molzberger 1988, S. 212) und hat viel mit Intuition, „einem inneren Bedürfnis nach Wahrheit“, (S. 207) und im Traum erscheinenden Lösungen zu tun. Bei Demos stellt der Computer selbst die Probleme. In der direkten Interaktion mit der Maschine entstehen die Ideen für neue Gestaltungen, die die Grenzen des technisch Machbaren ausloten.

Man kann seine eigenen Körperreaktionen beobachten und diese Beobachtung schulen und sensibilisieren. Ebenso kann man auch Sensibilität für Abläufe eines Programms im Innern der Maschine, für die Chips und Speicherzellen ausbilden. Wichtig für Computerfans beim Programmieren ist ein direkter Bezug zur Hardware ohne den Umweg über eine (höhere oder abstrakte) Programmiersprache. Daher programmieren sie in der Regel in Assembler, einer maschinennahen Programmiersprache. Elementarer als eine höhere Programmiersprache gibt diese „maschinennahe“ Sprache das Gefühl von Materialität des Rechners. Alle höheren Programmiersprachen enthalten wie auch alle Anwendungsprogramme Konventionen und damit gesellschaftlich Ideologie, sie sind von Menschen für bestimmte Zwecke entworfene Software. Sie verstellen den Weg zum Körper der Maschine. Während die Arbeitsteilung im industriellen Programmieren schon genauso weit fortgeschritten ist wie in anderen industriellen Produktionsformen, Programmiersprache und Zeittakte vorgeschrieben sind, Programme wegen der Wartbarkeit durch Andere überschaubar und verständlich sein müssen, tobt sich in Demos die ungehemmte Lust am Programmieren aus. Nicht umsonst erzählen so viele Scrolltexte von den langen Nächten mit dem Computer, in denen man die Maschine bis in die letzte Speicherstelle kennen lernt. Demos sind in Assembler programmiert, das ist schneller, eleganter, weicher als alle anderen Sprachen. Der Lohn für die Mühe ist die Nähe zur Maschine und (wie bei jeder Liebesbeziehung) das Kennenlernen, das Gefühl für den Körper des Anderen. Nichts schiebt sich dazwischen, kein Achtstundentag, kein Auftrag, keine Firma, die einem das gestaltete Programm wegnimmt. Assembler-Programmierer sind die Freaks und die Creme der Computernutzer, weil sie nicht eine Programmiersprache aus „sinnhaften“



und sprechenden Anweisungen beherrschen, sondern weil sie den Computer selbst kennen. Es ist unfein, so sagt ein Programmierer, beim Programmieren auf das Betriebssystem zurückzugreifen. Schon allein der Name einer Gruppe, die sich WILD COPPER nennt, ist Programm: der aus den Fugen geratene Coprozessor des AMIGA. Und häufig taucht in den Texten der Copper auf, der Prozessor, der die schnellen Wisch-, Roll- und Wabereffekte ermöglicht: „Thanks to AGNUS, PAULA and DENISE especially to the great COPPER ...“ (PHR-Intro), gemeint sind die drei Coprozessoren des AMIGA. Wie ein Akupunkteur entwickelt ein Assembler-Freak ein körperhaftes Gedächtnis für die Speicherstellen des Computers und das Programmieren kommt einer Tätowierung, einer Einschreibung in den Maschinenkörper, gleich. In der Beschriftung veranlasst man den Körper zu Reaktionen, testet, prüft und lernt ihn kennen. Das Gefühl, das ein schlechtes oder ein gutes Programm verursacht, ist ein körperliches.

In musikalischen Metaphern beschreibt Peter Glaser (1988, S. 132 ff.) den Rhythmus und den Assoziationsgehalt der verschiedenen Programmiersprachen: „In BASIC singen sie ihre Kinderlieder. [...] LOGO codieren nur Neulinge über 35, die irgendwo gehört haben, dass das eine Programmiersprache für Kinder ist [...] C-Programmierer hören gewöhnlich gute, elegante Popmusik, die mindestens so sophisticated ist wie ihr Code. [...] LISP ist eine Sprache [...], in der [...] der Versuch unternommen wird, Tschaikowskis 1. Klavierkonzert auf einer Bongotrommel nachzuspielen.[...] FORTRAN ist etwas für anständige Bürger – solide, borniert und langweilig wie deutsche Schlager. FORTRAN ist kein bisschen hip [...]. COBOL ist fast noch schlimmer. Wie Marschmusik. [...] Code in Assembler ist extrem maschinennah und liest sich wie ein Gitarrenstück für John McLaughlin, das ein Astrophysiker geschrieben hat: karg, superfrickelig, irgendwie witzig und konsequent unverständlich; Tempo Furioso.“

Das elektronische Dorf

Wenn eine Diskette auf der Hülle nicht beschriftet ist, ist es ohne Computer nicht möglich, den Inhalt zu bestimmen. Das ist trivial, aber wichtig. Dem ersten Schritt von Codierung, nämlich nichts oder eine unverständliche Kombination aus Zahlen und Buchstaben auf die Diskette zu schreiben, können beliebig viele weitere folgen, bis hinein in ein rätselhaftes Labyrinth der Kryptographie, in den Umbau des eigenen Rechners, der dann nur noch verschlüsselte Disketten annimmt. Aus der Kryptographie ist überhaupt erst der Computer geboren (vgl. Alan Turing: Intelligence Service, hrsg. v. Dotzler und Kittler 1987). Daraus folgt, dass man die Diskette mit dem eigenen Demo nur dort zeigt, wo man sich sicher fühlt, voll Stolz auf die geleistete Arbeit zwar, doch nie ganz ohne die Angst, an einen Falschen geraten zu sein. Die Orte, an denen Computer zugänglich sind, sind meist Privaträume, die durch Demos mit Grü-



Ben aus der ganzen Welt schon fast zu öffentlichen Räumen werden. So nichtssagend oft das Äußere einer Diskette ist, so vielsagend ist der Inhalt, der die Identität der Programmierer preisgibt, selbstverständlich in Deck- und Codenamen. Ihre echten Namen verwenden nur die Programmierer (zunehmend mehr), die sich von Raubkopien verabschiedet haben und damit auch nichts von der Polizei zu befürchten haben. In den Decknamen bilden sich neue phantastische Identitäten, jenseits der gesellschaftlichen Existenz. Auf Copyfeten und Crackerparties trifft sich die Szene, und so entsteht ein Netz von Bekanntschaften, das weit über Ländergrenzen hinausreicht. Copyfeten haben den Ruch des Geheimnisvollen und Illegalen, von Insidern gegen Fremde abgeschotteten Geheimzirkeln; und die Diskette mit dem eigenen Demo ist die elektronische Codekarte, die Zugang zur Szene verschafft. Copyfeten schaffen die Öffentlichkeit, die Demos benötigen um diskutiert, bewertet, gewürdigt zu werden. Hier werden Standards festgelegt. Von den Verbreitungsmöglichkeiten und der Schnelligkeit der Verbreitung von Demos, Raubkopien und Informationen können viele andere Medien nur träumen. Wichtig ist dabei nicht nur, was verbreitet wird, sondern dass diese informelle Vertriebsstruktur überhaupt technisch machbar ist, oft auch unter Zuhilfenahme halb- oder illegaler Methoden wie Telefonkonferenzen in Übersee, Gebrauch US-amerikanischer calling cards etc. (vgl. die engagierten Berichte von Thomas Bätzler in der AMIGA SPECIAL).

Der schlaue und listige Kampf gegen die Polizei, bei dem man die besseren technischen Tricks auf seiner Seite weiß, wird oft aufgegriffen, z. B. in der wunderschönen Asterix-Persiflage bei SUBWAY AND DREAM TEAM: „Once upon a time there lives ... with these words all fairy tales begin and of course this fairy tale starts with the same words ... Yeaaaaaahhhh ... once upon a time in a time where (seeming) the scene is ruined by lamers and losers and the fucking police. The whole scene? No! There lived about thousand and one freaks and still didn't stop to fight. And as every fairy tale has an happy end, this one has an happy end, too. Hopefully. Welcome warriors and fighters!“

Cracker- und Demoprogrammierer sind immer Gruppen und eine ganze Reihe von Freunden und Bekannten nimmt direkt oder indirekt durch Tipps, Vorschläge und Anregungen Anteil an der Entstehung eines Demos. Einige der Demos sind auf Copyfeten entstanden, was sicher ein Hinweis auf die Bedeutung von Öffentlichkeit und Beteiligung einer großen Zahl von Bekannten ist. Letztendlich entsteht das Demo dann meist in der Arbeitsteilung in Grafik (schließt Schrift, Bilder und das Logo mit ein), Musik (das ist die Suche und Zusammenstellung, evtl. das Samplen von Musikinstrumenten, und die Erstellung der Musik), Coding (Programmieren der Grafik- und Animationseffekte, Scrollroutinen für den Text). Die Arbeit, ein Demo zu erstellen, zieht sich oft lange, über Wochen und Monate hin. Es ist wichtig, dass sich ein Demo



von anderen unterscheidet und wenn man eine Scrollroutine von anderen übernommen hat, ist das ein Anlass, den Programmierer zu erwähnen und ihm zu danken. Jedenfalls für die Leute in der Szene, die Ehrgefühl haben. Gegen das Copyright zu verstoßen und sich mit fremden Federn zu schmücken, bringt auf Dauer keinen Erfolg, da es mit Demos ja nichts zu verdienen gibt (allenfalls einen Job, aber dann auch nur für originelle Leistung), der Gewinn besteht in der Anerkennung durch die Computer-Öffentlichkeit. Intern in der Gruppe steigern die Fähigkeiten zu programmieren, Grafik, Fonts (Typografie) und Musik gestalten zu können, das Ansehen und den Einfluss. Die Programmierer entscheiden schon allein von ihrer technischen Kompetenz über das letztendliche Aussehen des Demos. Das eigene Demo tragen die Gruppenmitglieder mit sich, zeigen kann man es nur in den (meist privaten) Räumen und in der Öffentlichkeit, die durch Copyparties hergestellt wird. Demos sind nicht für eine anonyme Öffentlichkeit gemacht, aber für eine Öffentlichkeit, nach der Computernutzer sehr häufig auf der Suche sind. Würdigen kann sie nur jemand, der von den Programmierproblemen eine Ahnung hat. Außenstehende, die Demos nach ästhetischen, inhaltlichen oder filmischen Mitteln anschauen, finden sie oft gleich, arm an Abwechslung und leer an Inhalt. Ihnen entgehen die Feinheiten, die gute von mittelmäßigen Programmen unterscheiden, die Neuerungen, die in der Herausforderung an den Grenzen der Geräte entstanden sind: mehr Farben, weicherer Fluss der Bewegungen, klarerer Sound, Steuermöglichkeiten mit der Maus, Optionen, die dem Betrachter eigene Eingriffsmöglichkeiten in den Ablauf geben.

Technoimaginäres an der Grenze des Sinns

Hinter dem Verschwinden der Welt als widerständiges Objekt eines Aneignungsprozesses, im beliebigen Wildern in Bilderwelten, die raum-(schwerkrafts)- und zeit-(geschichts-)los durchstößt werden, taucht ein neuer Gesichtspunkt auf, den Florian Rötzer als „Technoimaginäres“ kennzeichnet: „Das bewegte Bild, das in jedem Pixel veränderbare Bild, das wirklich musikalisch gewordene Bild ist die Kondensation der Geschwindigkeit, die das Imaginäre benützt, um in gleichbleibender Erregung nirgendwo mehr anzukommen. Alle technischen Innovationen laufen darauf hinaus, das Wirkliche zu verdrängen, den Zufall auszuschalten und das Unmögliche zu realisieren. [...] Die totale Kommunikation, das vollkommene Recycling, [...] die Beschleunigung des Denk-, Wahrnehmungs- und Erfahrungsraums durch die Synergie mit Maschinen, der automatische Krieg, in dem die Menschen, weil sie zu langsam sind, zu Zuschauern werden – alles greift ineinander, gleich einem Prozess gegen die Dinge, die Materie, die Wahrnehmung, die Welt“ (1989, S. 55).

Die Geschwindigkeit der Bild- und Tonfolgen steigert sich in ungeahntem Maß in allen Bereichen der Mediennutzung, nicht nur im Videoclip für Werbung oder Musik,



im „zipping“ mit der Fernbedienung an verkabelten Fernsehgeräten, sondern auch in der Datenfernübertragung, wo Hunderte von Zeichen pro Sekunde über den Bildschirm flimmern, im Rap, wo Musik zum Rhythmus skelett zerlegt und mit skandierten Sprachfetzen zu einem neuen Takt zusammengesetzt wird. Acid oder Computerspiele zeigen am deutlichsten, dass sich auf den herausgebrochenen Fetzen von Material Montagen von Realität zusammenstückeln lassen, deren Abfolge und Zusammenhang subjektiven Assoziationsgesetzen gehorcht. In manchen Computerdemos wird die Ausleerung des Sinns bis an die Schmerzgrenze getrieben, an der die Simultaneität vollkommen unterschiedlicher Versatzstücke konsequent bis zum Nullpunkt von Bildhaftigkeit und Darstellung, zum Weißen Rauschen führt.

Musik ist nicht Musik, sondern Muzak, sinnentleertes Hintergrundrauschen, das in den Kaufhäusern zur Verkaufssteigerung eingesetzt wird, ohne irgendwelche musikalische Botschaften zu transportieren. Im TRIANGLEDEMO montiert sich dadaistisch wild die Karibik mit Palmen und einem drastischen Sonnenuntergang mit Tabletenschachtel, Raumschiffen, einem unspielbaren Computerspiel („Game over“), einem Schiff aus „Ports of Call“, einem Angriff von Monstern. Im MEGASCROLL von SPREAD-POINT verschwindet Text als Transportmittel für Sinn in einer überwältigenden Zahl von 60 Scrolltexten, die in verschiedener Geschwindigkeit und Farbe gleichzeitig über den Bildschirm laufen. Im Bootintro von SUNRIDERS steuert der Betrachter das Schaukeln von rot-blau-schwarzen Balken, die in gleichmäßig ruhiger, meditativer Rollbewegung über den Bildschirm schaukeln und sich perspektivisch in der Unendlichkeit verlieren. RANDOM ACCESS beschießen in RANDOM HUMANOID ACCESS den/die Betrachter/in mit einem Feuerwerk greller geometrischer Figuren, die in einer Geschwindigkeit von 25 vollkommen unterschiedlichen Bildern über den Bildschirm gejagt werden und ein intensives Flackern bei klarer Erkennbarkeit der Einzelbilder erzeugen. Die 24 Bilder pro Sekunde des Films, bei denen jedes dem jeweils vorhergehenden und dem folgenden ähnelt und die Illusionen von Realität produzieren („Film, das ist Wahrheit - 24 mal pro Sekunde“, Godard), werden zerhackt und vorwärtsgetrieben zum Rohmaterial fotografischer oder elektronischer Bilder: zum reinen Licht. Was die tachistoskopischen Experimente in der Wahrnehmungspsychologie schon vor 30 Jahren gezeigt haben, nämlich dass ein Bild, das nur eine 50stel Sekunde gesehen wird, sehr wohl erinnert wird, belegen und nutzen die Computerfreaks. Zusammenhang und Sinn werden denunziert als aufgesetzt, zweitrangig. Was interessiert, ist das Rohe der Bilder: Licht, Farben, Bewegung. Reines Licht schließlich, Weißes Rauschen, farbige Stäbe und Ketten von Kugeln, die sich schwerkraftlos im engen Raum von 320 X 256 Pixeln des Bildschirms bewegen und leuchten, entziehen sich der Ideologie von „Realität“, mit der die Gesellschaft alle Bilder in Beschlag nimmt. Gigantische Rohrkonstruktionen, Feuerwerke (LEODEMO von QUADLITE), auf den Betrachter zufliegende Sterne und Kugeln (SCOOTEX), Gewitterblitze und schrille, prasselnde Reizein-



drücke erinnern an die Intensität der Geschwindigkeit und die Ästhetik von Bildern und Filmen des Zweiten Weltkriegs: an die schaurig-faszinierenden Lichtbündel und -blitze bei einem Luftangriff, „Christbäume“ aus Licht, die Strahlen der Flaks, die bei Feuerwerken in zivilisierter Form immer noch gefallen und die sicher nicht zufällig ein großer amerikanischer Filmproduzent zu seinem Markenzeichen gemacht hat.

Und im „Wahnsinnsvergnügen an der Geschwindigkeit, die noch über das Unendliche der Träume hinausgeht“ (Marinetti) jagt der still in der Nacht vor seinem Rechner sitzende Programmierer Millionen von Operationen pro Sekunde durch den Prozessor, bis hin zum meditativen Endpunkt reiner Bewegung, reinen Lichts, wo sich die Schwingungen der Elektronik und die Schwingungen des Gehirns kurzschließen: Zen.

Literatur

T. Schein und Sein. In AMIGA SPECIAL 2. 1987, S. 11

Bruder, K.-J.: Selbstfindung am Computer. In Psychologie heute 7, 1988

Dotzler, B. und Kittler, F. (Hrsg.): Alan Turing - Intelligence Service. Berlin, Brinkmann und Bose, 1987

Glaser, P.: Das Kolumbus-Gefühl. Entdeckungen in einer virtuellen Welt. In: Chaos Computer Club und J. Wieckmann (Hrsg.): Das Chaos Computer Buch, Reinbek, Rowohlt 1988, S. 108 - 153

Molzberger, P.: Und Programmieren ist doch eine Kunst. In: Krafft, A. und Ortman, G.: Computer und Psyche. Angstlust am Computer, Frankfurt am Main, Nexus 1988, S. 185 - 216

Rötzer, F.: Technoimaginäres - Ende des Imaginären? In Kunstforum International 98. 1989, S. 54 - 59

Seeblen, G. und Rost, Ch. PacMan & Co.: Die Welt der Computerspiele. Reinbek, Rowohlt 1984

Turkle, S.: Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich. Reinbek, Rowohlt 1984

Virilio, P.: Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung. München Wien, Hanser 1986

Erstveröffentlichung in: W. Schindler (Hrsg.): Spieglein, Spieglein, in der Hand ... kritische Texte zur Aneignung persönlicher Computer, edition aej, Stuttgart 1990

