



LUDWIG-
MAXIMILIANS-
UNIVERSITÄT
MÜNCHEN

KOMMUNIKATION UND PRESSE



F-54-11 • 2 Seiten

21.07.2011

Kommunikation und Presse

PRESSEINFORMATION

FORSCHUNG

„Kunst, Code und Maschine“ – Ein Buch zur Ästhetik der Computer-Demoszene

Luise Dirscherl (Leitung)

Telefon +49 (0)89 2180 - 2706
Telefax +49 (0)89 2180 - 3656
dirscherl@lmu.de

Infoservice:
+49 (0)89 2180 - 3423

Geschwister-Scholl-Platz 1
80539 München
presse@lmu.de
www.lmu.de

München, 21. Juli 2011 – Verlötnungen von Mikrochips, Steckverbindungen und bunte Flachbandkabel auf grünen Platinen in muschelgrauen Gehäusen mit integrierter oder abgesetzter Tastatur: Selten kommen Computer in der geisteswissenschaftlichen Forschung als tatsächliche Geräte vor, sondern werden meist als eher abstraktes Phänomen beschrieben. Anders die Computer-Demoszene, die die konkrete Hardware mit all ihren Möglichkeiten wie auch technischen Grenzen als gestalterisches Material auffasst – und so die künstlerische Idee nicht trennt von der Maschine, von der sie ausgeführt wird. Mit „Kunst, Code und Maschine. Die Ästhetik der Computer-Demoszene“ legt der LMU-Kunstwissenschaftler Dr. Daniel Botz nun das erste deutschsprachige Buch zu diesem Thema vor und gibt damit einen Einblick in die Motivationen, Produktionsweisen und „Spielregeln“ der Demoszene, die die schnell veraltenden Computer als künstlerisches Material nutzt. Im Mittelpunkt dieser kreativen Subkultur – getragen von einem Netzwerk von Computer-Enthusiasten – stehen die Produktion und der Austausch audiovisueller Präsentationen, der „Demos“, die auf handelsüblichen PCs oder aber auf antiquierten Homecomputern in Echtzeit ausgeführt werden. „Die Maschine Computer wird hier zum künstlerischen Ausgangspunkt, weil sie als Material erst eine digitale Gestaltung möglich und die digitale Ästhetik erfahrbar macht“, sagt Botz, der zusammen mit Peter Becker das Medienlabor für elektronische Bild- und Klangforschung am Institut für Kunstpädagogik der Ludwig-Maximilians-Universität (LMU) München leitet. Hier entstehen aus der Zusammenarbeit von Lehrenden und Studierenden unter anderem visuelle Kunstformen wie das VJ'ing und Live Visuals, bei denen Video- und Computerzuspielungen in Echtzeit gemischt und projiziert werden. Die VJane oder der VJ reagieren dabei unmittelbar auf Musik, Ambiente und Publikum. „Die Echtzeit-Ausführung ist immer noch ein Eckpfeiler der Demo-Definition“, so Botz. „Ansonsten aber gibt es natürlich auch hier Wandlungen. Eine Prognose über die weitere Entwicklung dieser Kunstform ist deshalb kaum möglich. Vorerst aber sind die Produkte der Demoszene zweifelsohne immer noch ein

Gradmesser für die kreative, audiovisuelle Grenzauslotung von Computertechnologie.“ (suwe)

Publikation:

Kunst, Code und Maschine. Die Ästhetik der Computer-Demoszene
Daniel Botz
Transcript Verlag, 428 Seiten, Juni 2011
ISBN: 978-3837617498

Ansprechpartner:

Dr. Daniel Botz
Institut für Kunstpädagogik der Ludwig-Maximilians-Universität (LMU)
München
Tel.: 089 / 2180-5958
Fax: 089 / 2180-5281
E-Mail: daniel.botz@lmu.de

Kommunikation und Presse

Telefon +49 (0)89 2180 - 2706
Telefax +49 (0)89 2180 - 3656
[dirtscherl@lmu.de](mailto:dirscherl@lmu.de)

Infoservice:
+49 (0)89 2180 - 3423