

2006

**Jahresbericht**  
**Annual Report**



## Vorwort / Preamble

Das Jahr 2006 war ein erfolgreiches Jahr, klare Ziele bestimmten die Aktivitäten des Vereins. Die Evoke im Sommer war hierbei unser größtes Projekt. Darüber hinaus konnten wir mit der Breakpoint und der tUM zwei weitere Demoparties in Deutschland unterstützen. Auch das Echtzeit Film Festival setzte wieder auf unsere Kompetenz in Sachen Demoszene. Gefragt war unsere Erfahrung zudem bei einem Vortrag über die Demoszene in New York. Ganz neue Wege gingen wir mit einem reinen Online-Wettbewerb, der Intel Demo Trailer Competition, an der einige der besten Demogruppen teilnahmen. Unsere Aktivitäten sorgten 2006 für ein großes Medienecho, der Verein war an Beiträgen über die Demoszene in Print, Radio und Fernsehen beteiligt.

Für den Vorstand,  
Stefan Keßeler

03

2006 was a successful year, clearly defined objectives specified the associations activities. This summers edition of Evoke proved to be the biggest project. Additional support was given to two other demoparties, Breakpoint and tUM. The Echtzeit Film Festival once again relied on our expertise in all things demoscene. Also useful was our experience at a presentation about the demoscene in New York. A whole new direction was taken in an online only competition, the Intel Demo Trailer Competition, featuring some of the best demogroups around. Our activities during 2006 garnered a lot of media appearances, the association was involved in print, radio and TV segments about the demoscene.

For the executive committee,  
Stefan Keßeler

## Page

„Eine kleine, sehr lebendige Szene von Programmierern, Designern und Musikern befasst sich seit Jahren nahezu unbemerkt mit der Entwicklung ganz besonderer digitaler Artworks in Form von Echtzeitprogrammen – von Demos.“

Das führende Magazin für kreatives Mediendesign, Publishing und Trends widmet sich in der ersten Ausgabe 2006 der Demoszene. Unter der Überschrift „Art Programming“ betrachtet der Artikel auf fünf Seiten verschiedene Aspekte der Szene, so auch alternative Plattformen. Insbesondere geht Page auf Handys als Plattform für Demos ein.

Ekkehard Brüggemann vom Digitale Kultur e.V. unterstützt Page-Redakteurin Ilona Koglin bei der Recherche.

jan

”Almost unnoticed by the public, a small and very active scene of programmers, designers and musicians has been dealing with the development of very special pieces of digital art in the form of programs calculated in real time – demos.”

Leading in creative media design, publishing and trendsetting, Page dedicates its first issue of 2006 to the demoscene. On five pages and under the headline of ”Art Programming”, the article contemplates various aspects of the scene, e. g. alternative platforms. Special focus is put on mobile phones as a platform for demos.

Ekkehard Brüggemann of Digitale Kultur e.V. supports Page journalist Ilona Koglin in her research.

04

apr



## 14-17 Breakpoint

Unter dem Motto „Rumble in the jungle“ treffen sich knapp 1.000 Demoscener aus über 30 Ländern zu den Osterfeierlichkeiten der Demoszene in Bingen am Rhein. Die weltgrößte reine Demoparty Breakpoint wird vom Digitale Kultur e.V. unterstützt, insbesondere bei der Sponsorsuche und der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit.

Im Vorfeld der Breakpoint konnte Intel erneut als Hauptsponsor gewonnen werden. Die Betreuung der angereisten Journalisten oblag ebenfalls dem Digitale Kultur e.V..

Auf der Breakpoint werden die Oscars der Demoszene, die Scene.org Awards verliehen. Der Verein unterstützt die mehrstündige Show, die von demoscene.tv live im Internet übertragen wurde. Als Gastgeber der Awards tritt Frank Stiegler vom Digitale Kultur e.V. auf.

Under the theme of "Rumble in the jungle", almost 1.000 demosceners from over 30 countries gather in Bingen at the Rhine for a very special Easter weekend demoscene celebration. The biggest pure demoparty Breakpoint is supported by Digitale Kultur e.V. especially in finding sponsors and in public relations.

Prior to Breakpoint, Intel could again be acquired as main sponsor, and Digitale Kultur e.V. supported the journalists on location.

At Breakpoint, the Oscars of the demoscene, the Scene.org Awards are presented by Frank Stiegler of Digitale Kultur e.V. as their host. The association supports the show that is filmed and broadcast by demoscene.tv live on the internet.

<http://breakpoint.untergrund.net/2006/sponsors.php>

## 27 OpenChaos

Schon eine kleine Tradition: Seit dem ersten Jahr des Bestehens schaut der Digitale Kultur e.V. im Rahmen der Vortragsreihe OpenChaos des Chaos Computer Club Cologne hinter die Kulissen der Demoszene und präsentiert eine Auswahl der besten Demos von der Breakpoint. Im Rahmen dieser Breakpoint-Nachlese spricht Tobias Heim von Digitale Kultur e.V. auch über die Wurzeln der Demoszene in den 1980er Jahren und über aktuelle Entwicklungstendenzen.

It has become a small tradition already: Since its first year of existence, Digitale Kultur e.V. has provided a yearly look behind the scenes of the demoscene during OpenChaos organized by the Chaos Computer Club Cologne, and again presents a selection of the best demos published at Breakpoint. As part of it, Tobias Heim of Digitale Kultur e.V. also presents the roots of the demoscene in the 1980s, and current developments.

### 3-6 fmx



Die fmx/06 ist eine der weltweit führenden Konferenzen für Computer-Animationen, Effekte und Echtzeit-Inhalte. Vom 3. bis 6. Mai 2006 treffen sich im Stuttgarter Haus der Wirtschaft Künstler und Wissenschaftler, Experten und Anwender, um über ihre Erfahrungen zu berichten und ihre neusten Arbeiten vorzustellen.



Im Rahmen der fmx/06 findet wieder das Echtzeit Film Festival statt, das auch in diesem Jahr der Digitale Kultur e.V. bei Präsentationen und Screenings zur Demoszene unterstützt.

Bei den Echtzeit Sessions am 3. und 4. Mai tragen internationale Referenten zu Demos, Flash-Animationen und weiteren Themen vor.

Den Höhepunkt des Festivals markiert der Echtzeit Award am 4. Mai. Eine Jury prämiert die besten eingereichten Arbeiten in den Kategorien Demos, Machinimas, CutScenes, Flash Filme und Visuals. Ekkehard Brüggemann vom Digitale Kultur e.V. ist auch in diesem Jahr Mitglied der international besetzten Jury.

## may

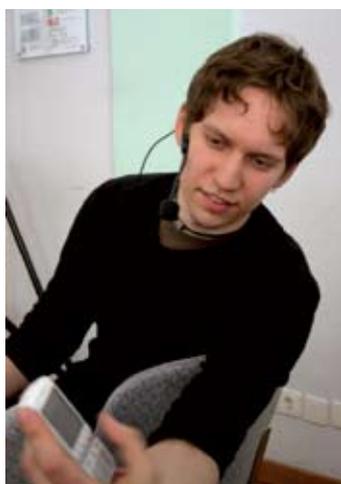
06

fmx/06 is one of the leading conferences for animation, effects, real-time calculation and content. From May 3rd to 6th 2006, artists and scientists, experts and users meet in at the Wirtschaftshaus in Stuttgart to report on their experiences, and to present their newest work.

Part of fmx/06 is the Echtzeit Film Festival (Real-Time Movie Festival) whose presentations and screenings of the demoscene are again supported by Digitale Kultur e.V.

During the Echtzeit Sessions (Real-Time Sessions) on May 3rd and 4th, international experts hold speeches on demos, Flash animations and other topics.

Climax of the festival is the Echtzeit Awards (Real-Time Award) on May 4th. A jury crowns the best entries in the categories of Demos, Machinimas, CutScenes, Flash films and Visuals. Ekkehard Brüggemann of Digitale Kultur e.V. is member of the international jury again this year.



### 13 Mitglieder- versammlung / General Meeting

Mit 22 anwesenden Mitgliedern findet die dritte Mitgliederversammlung des Digitale Kultur e.V. statt.

Nach dem Rücktritt von Timo Eismar als Finanzvorstand wird Frank Stiegler zu seinem Nachfolger gewählt. Eine Entlastung des Vorstands findet aufgrund des fehlenden Kassenberichtes nicht statt. Es werden Satzungsänderungen beschlossen, vor allem in Bezug auf die Beschlussfähigkeit der Mitgliederversammlung.

Die Mitgliederversammlung endet mit einem Ausblick auf mögliche zukünftige Projekte des Vereins.

With 22 present members, the third general meeting of Digitale Kultur e.V. is held.

After Timo Eismars resignation as Treasurer of the Executive Board, Frank Stiegler is elected to replace him. The Executive Board is not disburdened due to the missing finance report.

Amendments to the statutes of the association are resolved, mainly relating to the quorum of the general meeting.

The meeting ends with an outlook on possible future projects of the association.

## 21 New Computer Art from Europe

Ethan Vogt von Furnacemedia hält im Kunstzentrum The Tank in New York einen Vortrag über die Demoszene. Der Digitale Kultur e.V. unterstützt Vogt mit der Bereitstellung von Informationsmaterial und informiert die internationale Presse über die Veranstaltung.

jul

## 31 Evoke 2006: Digitale Kultur e.V. im Interview

Die erste Ausgabe der Podcast-Reihe digital Phlow widmet sich der Demoszene. Tobias Heim und Stefan Keßeler werden als Vorstandsmitglieder des Digitale Kultur e.V. interviewt. Im Zentrum des Gesprächs stehen die Ziele des Vereins und natürlich die Demoparty Evoke.

Ethan Vogt of Furnacemedia holds a speech about the demoscene at the Art Centre The Tank in New York. Digitale Kultur e.V. supports Vogt by providing information and by having the international press announce the event.

The first issue of the podcast series digital Phlow is dedicated to the demoscene. Executive Board members Tobias Heim and Stefan Keßeler are invited for an interview. Center of attention in this talk are the goals of the association and, of course, the demoparty Evoke.

[http://phlow.net/mag/podcast/evoke\\_2006/digitale\\_kultur\\_ev\\_interview.php](http://phlow.net/mag/podcast/evoke_2006/digitale_kultur_ev_interview.php)

## 11-13 Evoke

Die Evoke wird bereits im vierten Jahr vom Digitale Kultur e.V. veranstaltet. Wie im Vorjahr findet Deutschlands zweitgrößte Demoparty wieder in der Köln-Ehrenfelder Vulkanhalle statt. Dort treffen sich rund 400 Demoscener aus dem In- und Ausland, um sich in zwölf verschiedenen Wettbewerben zu messen.



Neben den Wettbewerben wird ein reichhaltiges Rahmenprogramm geboten: ein Live-Act der Drum-and-Bass-DJs mo. und Sudio, die Fotostation Evoke Express von Matthias H. Risse sowie ein Vortrag von Intels Softwareentwickler Jonathan P. Story zum Thema Multithreading. Für Daheimgebliebene wird die Party von demoscene.tv live im Internet übertragen.



In der Reihe der Sponsoren der Party feiert Intel Jubiläum: Seit fünf Jahren ist der führende Halbleiterhersteller Hauptsponsor der Evoke.

An der Vorbereitung und Durchführung der Demoparty sind zwölf Mitglieder des Vereins beteiligt. Insgesamt stellen knapp 30 Freiwillige eine erfolgreiche Evoke auf die Beine.

Evoke is organized and held by Digitale Kultur e.V. already for the fourth time. Just like the year before, the second biggest demoparty in Germany takes place at the Vulkanhalle in Cologne-Ehrenfeld.

Around 400 demosceners from Germany and abroad gather to compete in twelve different categories.

Aside of the competitions, a lush entertainment program is offered: a live act of the drum'n'bass DJs mo. and Sudio, the photo station Evoke Express developed by Matthias H. Risse, and a speech on multithreading held by the software developer Jonathan P. Story of Intel. For those who cannot make it to Evoke, the party is broadcast live on the internet by demoscene.tv.

In the group of sponsors, Intel is celebrating an anniversary: For five years, the leading manufacturer of semiconductors has been the main sponsor of Evoke.

Twelve members of the association participate in the preparation and organisation of the demoparty. All in all, almost 30 volunteers make Evoke a successful event again.

## 18 3sat „neues“: Evoke 2006

Das 3sat Computer-Magazin neues berichtet unter dem Titel „News von der Demoscene“ ausführlich über die Demoparty Evoke. Besonders hervorgehoben werden dabei alternative Plattformen für Demos, wie z. B. mobile Spielekonsolen.

Für den Report von der Veranstaltung führt der 3sat-Journalist Ralph Benz ein Interview mit Tobias Heim vom Digitale Kultur e.V.

Headlined by "News von der Demoscene" (News from the Demoscene), the 3sat computer show neues reports on the demoparty Evoke. Special emphasis is put on alternative platforms for demos, e. g. mobile gaming consoles.

For this report on the event, the 3sat journalist Ralph Benz leads an interview with Tobias Heim of Digitale Kultur e.V.

<http://www.3sat.de/3sat.php?http://www.3sat.de/neues/sendungen/magazin/96118/index.html>

## GEE

„Für die Demoszene sind Computer vor allem ein Spielplatz. Das Ziel: Die Grenzen der Hardware auszuloten. Das Ergebnis: Demos – wunderschön anzusehende Filme, die sich inzwischen zu einer eigenen Kunstform entwickelt haben.“

Die sechsstufige, reich bebilderte Reportage „Malen nach Zahlen“ im Computer-Spiele Magazin GEE widmet sich ausführlich der Demoszene. GEE-Autor Moses Grohé stellt dabei die erfolgreiche Demogruppe Farbrausch in den Mittelpunkt seines Szeneporträts.

Ekkehard Brüggemann vom Digitale Kultur e.V. betreut Grohé bei der Recherche.

sep

03

"For the demoscene, computer are most of all a playground. The goal: to come as close as possible to the borders of the hardware. The result: demos, beautiful movies that have developed to an art form of their own."

The richly illustrated and lush six-pages documentary "Malen nach Zahlen" published in the computer games magazine GEE is dedicated to the demoscene. GEE author Moses Grohé puts the successful demogroup Farbrausch into the stagelight of his scene portrait.

Ekkehard Brüggemann of Digitale Kultur e.V. supports Grohé for his research.

## 20 FTD: Weight Watchers

In der Freitags-Beilage Weekend widmet sich die Wirtschaftszeitung Financial Times Deutschland der Demoszene. Der Bericht mit dem Titel "Weight Watchers" von Tim Farin erklärt die Demoszene und beleuchtet ihre Geschichte und Entwicklung. Der Text basiert unter anderem auf einem Interview mit Stefan Keßeler und Christian Brand von Digitale Kultur e.V..

oct

In the Friday addon Weekend, the economy newspaper Financial Times Deutschland reports on the demoscene. The documentary by Tim Farin, called "Weight Watchers", explains the demoscene and illuminates its history and development. The text partly bases on an interview with Stefan Keßeler and Christian Brand of Digitale Kultur e.V..

## <sup>2</sup> Intel Demo Trailer Competition

Zusammen mit Intel, ASUS und DJ Hell startet der Digitale Kultur e.V. die Intel Demo Trailer Competition. Für die fünf ausgewählten Demogruppen gilt es, auf einem ASUS-Notebook mit Intel Centrino Duo-Technologie einen 30-sekündigen Track von DJ Hell zu visualisieren. Nach zehn Wochen Entwicklungszeit werden die Trailer auf der Webseite der Intel Demo Trailer Competition zum öffentlichen Voting präsentiert.

**nov**

Alongside with Intel, ASUS and DJ Hell, Digitale Kultur e.V. starts the Intel Demo Trailer Competition. For the five selected demogroups, the goal is to visualize a 30-seconds track by DJ Hell on an ASUS notebook with Intel Centrino Duo technology. After ten weeks of development, the trailers are presented on the website of the Intel Demo Trailer Competition for public voting.

[http://intel-demoscene.de/2006/?lang=EN&deep\\_var=DEMOTEAMS](http://intel-demoscene.de/2006/?lang=EN&deep_var=DEMOTEAMS)



## 7 Intel Demo Trailer Compo: Party

Im Münchner Club Ampere werden die Gewinner der Intel Demo Trailer Competition bekannt gegeben. Die Gruppe Fairlight gewinnt die öffentliche Abstimmung und erhält zwei ASUS-Notebooks auf Basis von Intel Centrino Duo-Technologie. Die Preisverleihung findet im Rahmen der Bavarian Gigolo Night mit DJ Hell statt. Als Gast geben Deichkind ein Live-Konzert.

**dec**

In Munichs Club Ampere, the winners of the Intel Demo Trailer Competition are announced. The group Fairlight wins the public voting and is awarded two ASUS notebooks with Intel Centrino Duo technology. The prizegiving is part of the Bavarian Gigolo Night with DJ Hell. As guest lineup, Deichkind have a live concert.

**27-29  
tUM**

Der Digitale Kultur e.V. organisiert einen Bustrip zur Demoparty the Ultimate Meeting. Sechzehn Demoscener fahren mit dem Verein von Köln nach Karlsruhe-Durlach.

Zum ersten Mal ist der Verein Mitveranstalter von the Ultimate Meeting.

Digitale Kultur e.V. organizes a bus trip to the demoparty the Ultimate Meeting. Sixteen demosceners tour from Cologne to Karlsruhe-Durlach with the association.

For the first time, the association is part of the organization team of the Ultimate Meeting”.



Seit Dezember 2004 betreibt der Digitale Kultur e.V. zusammen mit NetCologne einen sehr erfolgreichen Mirror des Demoszene-Archivs Scene.org. de.scene.org gehörte auch 2006 zu den wichtigsten Servern im Scene.org-Netzwerk.

Über 12.000 Gigabyte Daten wurden bewegt, mit leicht steigender Tendenz zum Jahresende. Allein im Dezember 2006 betrug der Umfang des Datentransfers bereits über zwei Terrabyte. Mehr als 1,2 Millionen Zugriffe verzeichnete de.scene.org, das sind über 3.300 am Tag. Der Server läuft dabei stabil und erfordert kaum Wartungseingriffe.



**scene.org**

13

Since December 2004 Digitale Kultur, in cooperation with NetCologne, operates a very successful mirror site of the Demoscene archive Scene.org. The server de.scene.org retained its position as one of the most important in the scene.org network.

More than 12000 Gigabyte of data were transferred, with a slightly rising rate towards years end. December 2006 alone accounted for more than 2 terrabytes of transferred data. More than 1,2 million downloads were recorded, more than 3300 a day. With all this the server is running very stable and requires little to no administration and maintenance.

## **greetings**

ATI Technologies INC.  
Bitfilm Festival  
Breakpoint  
Broich Catering  
Buenzli  
Chaos Computer Club Cologne e.V.  
demoscene.tv  
Echtzeit - Digitale Kultur  
fmx  
Häberlein & Maurerer  
Intel GmbH  
LANG Audiovision AG  
mem cologne congress  
Netcologne GmbH  
phlow.net  
The International Scene Organization ry  
the Ultimate Meeting  
Turtle Entertainment GmbH  
Agentur zum goldenen Hirschen  
Verlagswerft

Photo Credits:  
page 6 by Bent "Gloom" Stammes  
page 12 "Intel Demo Trailer Compo" by Häberlein & Maurerer  
all other photos taken from Slengpung





Telefon: +49 221 4696220  
Telefax: +49 221 93729035

[vorstand@digitalekultur.org](mailto:vorstand@digitalekultur.org)  
[www.digitalekultur.org](http://www.digitalekultur.org)

Vertretungsberechtigter  
Vorstand:  
Stefan Keßeler  
Tobias Heim  
Frank Stiegler