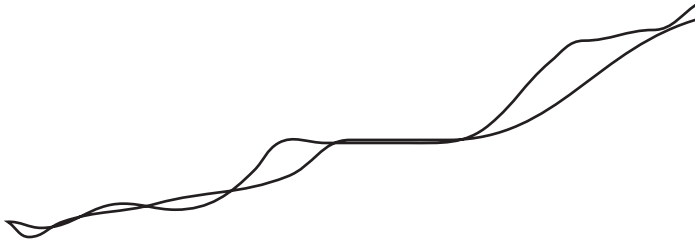
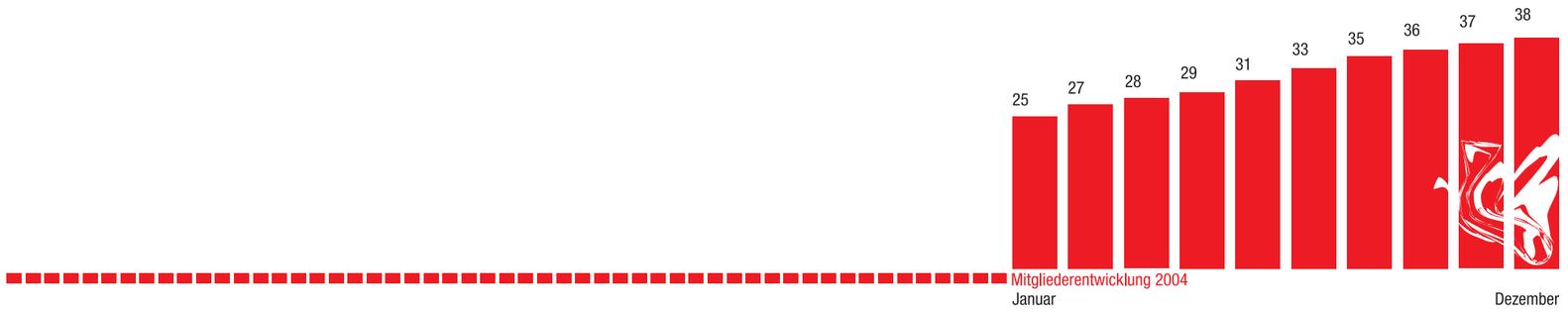
2004 JAHRES BERICHT



digitalekultur e.V.



31/12/2004 23:59

VORWORT

In der jungen Geschichte des Digitale Kultur e.V. wird einem die besondere Dynamik des Geschehens wohl vor allem im Rückblick bewusst. Beim Zusammentragen der Informationen zu diesem Jahresbericht ist uns nochmals vor Augen gehalten worden welche Lücke wir mit dem Verein gefüllt haben. Dieser Erfolg wäre ohne die besondere Bereitschaft der Mitglieder nicht möglich gewesen. Ausserdem freuen wir uns über die gestiegene Akzeptanz des Vereins innerhalb der Demoszene und blicken dem Jahr 2005 erwartungsvoll entgegen.

digitale**kultur e.V.**

JANUAR

Slengpung, ein Online-Photoarchiv der Demoszene, wird nach einem Serverausfall vom Digitale Kultur e.V. beim Kauf neuer Festplatten unterstützt.

FEBRUAR

I Der Verein wird Unterstützer der Stadt Köln bei der Bewerbung zur Kulturhauptstadt 2010.

II In der Wochenendbeilage „Moderne Zeiten“ des Kölner Stadtanzeigers (14./15. Februar) erscheint ein Bericht über die Evoke 2003. Der Titel des Berichts lautet „Träume in Echtzeit“.

MÄRZ

I Unter dem Stichwort „Computer´s new realm“ präsentiert der Digitale Kultur e.V. die Demoszene mit einem eigenen Stand auf der weltgrößten Computermesse CeBIT in Hannover. Unterstützt wird der Messestand durch die Advanced Cyber Entertainment GmbH sowie der Intel GmbH.

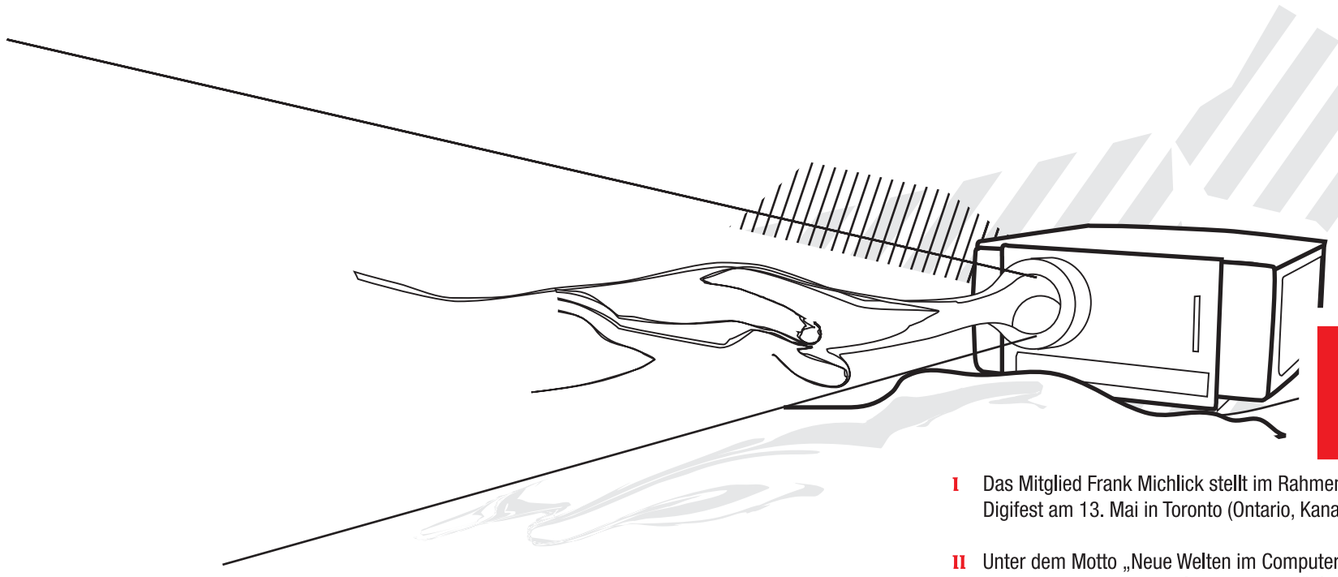
II Zeitgleich wird das Informationsportal „demoscene.info“ gestartet.

III Am 27. März findet die erste Mitgliederversammlung des Vereins in der Alten Feuerwache in Köln statt.

digitale**kultur e.V.**

JUNI

Die Ausgabe 08/2004 des Magazins
Neon befasst sich mit der Demoszene.



APRIL

I Die Ausrichtung der Breakpoint 2004 wird von einzelnen Mitgliedern des Vereins unterstützt. Durch die Hilfe von ATI wird zur Finanzierung des Events beigetragen.

II Der Verein ist offizieller Sponsor der zweiten Verleihung der scene.org Awards auf der Breakpoint 2004. Dabei werden die besten Produktionen der Demoszene in verschiedenen Kategorien prämiert.

MAI

I Das Mitglied Frank Michlick stellt im Rahmen der Veranstaltung Digifest am 13. Mai in Toronto (Ontario, Kanada) die Demoszene vor.

II Unter dem Motto „Neue Welten im Computer“ zeigen Tobias Heim und Eva Pohlkamp ausgewählte Werke der Demoszene im Chemnitzer Museum Wasserschloss Klaffenbach. Die Ausstellung findet im Rahmen des vom Deutschen Spielemuseum e.V. veranstalteten „Virtuellen Familienfest“ statt.

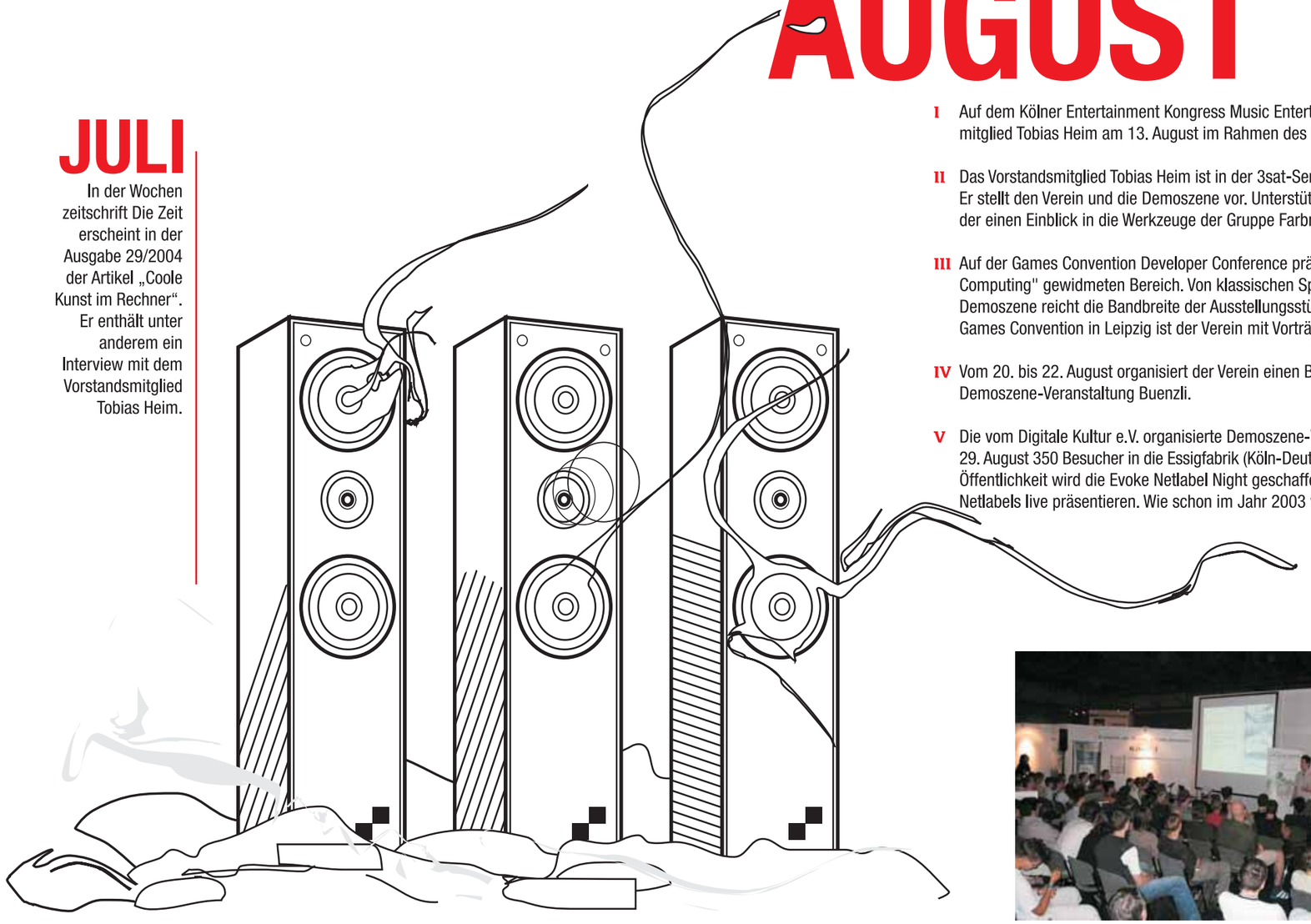
III In Kooperation mit Turtle Entertainment kann der Digitale Kultur e.V. die Demoszene auf der Jugendmesse YOU in Essen vor 270 000 Besuchern präsentieren. Das Vorstandsmitglied Timo Eismar wird dazu auf dem Stand der Electronic Sports League interviewt.

IV Wie schon im Jahr 2003 wurde der Verein vom Chaos Computer Club Cologne e.V. eingeladen einen Vortrag im Rahmen der Veranstaltungsreihe „OpenChaos“ zu halten. Am 27. Mai wurden die besten Produktionen der Breakpoint 2004 vorgestellt und Hintergrundinformationen zu den Machern präsentiert.

digitale**kultur e.V.**

JULI

In der Wochenzeitschrift Die Zeit erscheint in der Ausgabe 29/2004 der Artikel „Coole Kunst im Rechner“. Er enthält unter anderem ein Interview mit dem Vorstandsmitglied Tobias Heim.



AUGUST

I Auf dem Kölner Entertainment Kongress Music Entertainment Media referiert das Vorstandsmitglied Tobias Heim am 13. August im Rahmen des Panels „Technologiepark: Platform-Demo“.

II Das Vorstandsmitglied Tobias Heim ist in der 3sat-Sendung „Neues“ vom 14. August eingeladen. Er stellt den Verein und die Demoszene vor. Unterstützt wird er dabei von Fabian „Ryg“ Giessen der einen Einblick in die Werkzeuge der Gruppe Farbrausch gibt.

III Auf der Games Convention Developer Conference präsentiert der Verein ein dem "Retro Computing" gewidmeten Bereich. Von klassischen Spielen bis hin zu aktuellen Werken der Demoszene reicht die Bandbreite der Ausstellungsstücke. Auf der anschließenden Spielemesse Games Convention in Leipzig ist der Verein mit Vorträgen zur Demoszene vertreten.

IV Vom 20. bis 22. August organisiert der Verein einen Bustrip zur schweizerischen Demoszene-Veranstaltung Buenzli.

V Die vom Digitale Kultur e.V. organisierte Demoszene-Veranstaltung *Evoke* kann vom 27. bis 29. August 350 Besucher in die Essigfabrik (Köln-Deutz) locken. Als Schnittstelle zur interessierten Öffentlichkeit wird die Evoke Netlabel Night geschaffen, bei der sich die angesagtesten Netlabels live präsentieren. Wie schon im Jahr 2003 wird ein Nachwuchspreis verliehen.

SEPTEMBER

Mit Vincent Rasigni aus Frankreich tritt das erste Mitglied ohne Deutschkenntnisse dem Verein bei. Im folgenden wird die Kommunikation weitestgehend auf Englisch umgestellt.

OKTOBER

I Am 2. Oktober erscheint in der taz ein Artikel unter der Überschrift „Von der Raubkopie zur Kunstform“.

II Im Rahmen des Grazer Festivals Steirischer Herbst - Das Festival der Neuen Kunst präsentiert Stefan Zelazny am 16. Oktober die Demoszene.

III Am 30. Oktober moderiert Stefan Zelazny auf der Messe Hobby & Elektronik in Stuttgart ein Forum unter dem Thema "Entstehung und Entwicklung der Demoszene".

NOVEMBER

Der Digitale Kultur e.V. unterstützt das Hamburger Bitfilm Festival bei der Installation der neu geschaffenen Kategorie "Demoshow". Dabei handelt es sich um das erste deutsche Filmfestival, welches Demoszene-Produktionen in einem Wettbewerb vorstellt. Am 6. und 7. November werden die Beiträge vorgestellt und anschliessend prämiert. Daneben stellt Ekkehard Brüggemann in einem Kurzvortrag die Demoszene vor.

DEZEMBER

I Der Vortrag "Die Kunst zu programmieren und computergenerierte Kunst" am 2. Dezember an der Universität Ulm wird vom Digitale Kultur e.V. mit Informationsmaterial unterstützt.

II Der Verein organisiert einen Bus-Trip zur Veranstaltung tUM - the Ultimate Meeting. 12 Mitglieder und Interessierte nehmen an der Fahrt von Köln nach Hemsbach (bei Mannheim) teil.

III In Kooperation mit NetCologne errichtet der Verein den ersten deutschen Spiegel-Server der virtuellen Galerie scene.org.

2004

2005

digitalekultur e.V.

Wir danken unseren Partnern für ihre Unterstützung:
ACE GmbH, Aruba Studios, ATI Technologies Inc., Bitfilm Festival, Breakpoint, Buenzli, Chaos Computer Club Cologne e.V, de:bug, Deutsches Spielemuseum e.V., Intel GmbH, LANG Audiovision AG, Leipziger Messe GmbH, mem cologne congress, NetCologne GmbH, phlow.net, PNY Technologies Europe, Satis&Fy AG, Sensor Club, Stadt Köln Kulturamt, The International Scene Organization ry, tUM, Turtle Entertainment, Tropen Verlag

digitale**kultur e.V.**

Telefon: +49 221 4696220
Telefax: +49 221 93729035
vorstand@digitalekultur.org
www.digitalekultur.org

Vertretungsberechtigter Vorstand:
Timo Eismar, Tobias Heim,
Stefan Keßeler (Vorsitzender)