

Inhalt

Intro	7
Voll digital!	9
Die Zukunft rief	11
Graffiti – das Cracker-Intro	14
Visuelle und auditive Wow-Effekte	20
Von der Cracker- zur Demoszene	22
Conventions – Events als Orte analoger Kommunikation	25
Von Crackern zu Game Developern	34
Praxis zweier Kulturen: Graffiti vs. Cracking	35
Alles Code – die Perspektive der Cracker- und Demoentwickler	40
Der Virus – ein sich selbst verteilendes digitales Graffiti	52
Digitale Kultur in den 80er-Jahren	57
Rebellion	58
Sich vor dem digitalen Besprayen schützen	61
Gegenspieler oder Mitspieler?	64
Motivation hinter Crackintros	66
Schrift und Ästhetik als Grundlage von Graffitis, Cracktros und Games	69
Worte und Buchstaben befreien	74
Schriftfilme	76
Graffitis	78
Digitale Schrift und ihre Befreiung vom Raster	82
Der endlose kybernetische Text	87
Sprites und ihre Nutzung mit Buchstaben	88
Vom Text- zum Grafikmodus	89
Grafikmode only – Schrift als (Bitmap-)Grafik	91

Die Computermaus als neues Zeichentool	91
Bitmap-Schriftzugkreation:	
Spraydosen und Airbrush in Grafikprogrammen oder die Praxis des Zeichnens	94
Digitale Spraydose in der Anwendung: zufällige Gestensteuerung	98
Logo in Motion oder lebendes Graffiti	99
Scrollschrift – endlose Botschaften mit Graffitischriften	100
Multimedia der Schriften	109
Metallische Chrom-Designs in Schriftzügen von Games	110
Echtzeitschriften in 3D	127
Kontext	130
Politischer Kontext	130
Jugendunruhen, Digitalisierung und ihre Neukonstruktionen – die digitalen Welten	132
Architektur der Macht	133
Der neu konstruierte Ort und seine Bewohner:innen	138
Cracken: Digitalisieren	141
Fazit	153
Literatur	157
Autoren	166