

# DEMO ART & DEMOPARTY

Di Federico "Parsec" Cito  
[parsec@energy.it](mailto:parsec@energy.it)



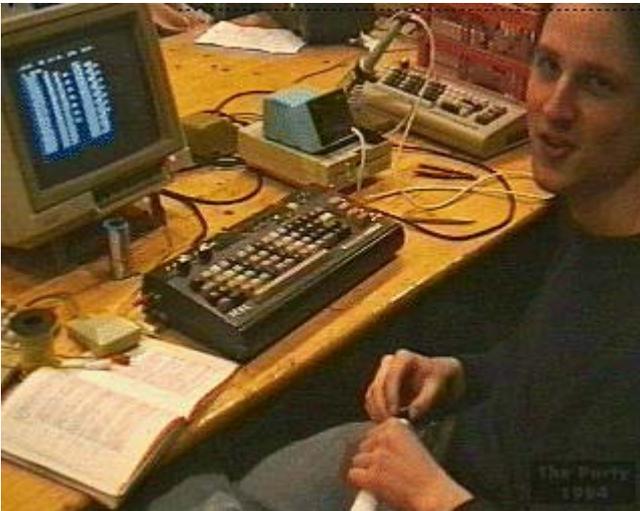
## **Premessa:**

Da che il computer ha cominciato ad abitare le case della gente, le persone hanno preso ad esplorare il computer.

Fino dall'epoca del Commodore 64, infatti, c'è stato chi ha esplorato il computer, più che per usufruire di quei servizi già disponibili, per controllarne le possibilità inesprese (le potenzialità) e quindi creare nella macchina servizi nuovi.

Questo tipo di persone potremmo chiamarle “i primi hackers dell'informatica”.

Persone che non si limitano all'utilizzo di ciò che è preconfezionato e pronto ma, con uno “scarto laterale” riprogrammano la macchina per costringerla al proprio volere, inventando così ciò che non era stato ancora concepito, ognuno secondo le proprie esigenze.



“HACKER” non significa, come molti credono “Criminale Informatico esperto in sicurezza di rete” ma semplicemente “Persona che aggira i limiti inventando nuove soluzioni”.

Queste persone esistono da sempre ed era quindi naturale che si avvalessero del computer nel momento in cui questo diventava possibile estensione delle loro volontà.

### **La scena demo:**

Oggi il computer è diffuso nel mondo sotto un certo tono di serietà e professionalità, eppure ci sono persone che vedono nel computer un mezzo per esprimersi ed individuarsi in maniera indipendente dal mondo del lavoro e dell'arte ufficiale. Forse proprio per questo motivo, per questa passione, alcune persone imparano a considerare il proprio schermo come "la stanza dei giochi" più che "il posto dove si lavora".

Una tale spigliatezza nella comunicazione con la macchina non poteva che sfociare in un tipo di creatività molto più vera e vicina al digitale di quella "imparata" negli appositi, serissimi, corsi di computer grafica, musica elettronica e programmazione, per quanto accuratamente seguiti.



Presto queste persone hanno cominciato a stringere dei contatti tra loro e a creare nella stessa direzione convogliando e coordinando i loro sforzi.

Intorno a queste persone e intorno alle cose che fanno si è creata una vera e propria "scena" con tanto di personaggi leggendari, organi di informazione ufficiali, scener contestati, produzioni e, naturalmente, ritrovi.

## Cosa è una demo?

Una demo è la più avanzata forma d'arte su computer.

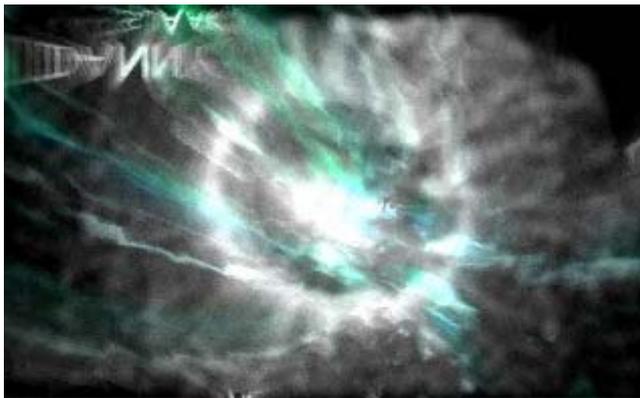
Appare come un video-clip musicale accompagnato da relativa colonna sonora ma è molto di più.

Ciò che si vede in una demo è generato in real-time dal computer –mentre- lo stiamo vedendo.

Non è una semplice animazione, registrata fotogramma per fotogramma e poi eseguita ma il frutto di calcoli che sono eseguiti dal computer –mentre- stiamo eseguendo il programma, così come fa un videogioco.



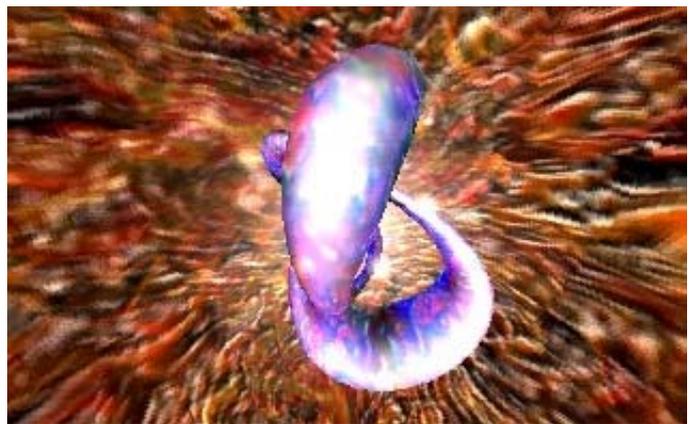
Quello che si sente di una demo non è una registrazione di una performance musicale,



come su un CD o su un vinile, ma un'esecuzione in tempo reale di un insieme di campioni musicali: come la melodia di un carillon viene eseguita ogni volta, in modo prefisso, dalle tacche incise sul tamburo, così il computer “suona” i campioni musicali e ci fa sentire direttamente il risultato –mentre- esegue il brano.

La programmazione in linguaggio macchina è la trama sulla quale tessere, incastrando ad arte secondo i limiti della macchina, tutte le altre componenti.

Infatti è il programmatore che costruisce, ad esempio, i motori di gestione dei poligoni tridimensionali, è sempre lui che programma il computer perché sulle facce dei poligoni appaiano le textures che i



grafici hanno realizzato ed è ancora lui che si occupa di coordinare fino alla sincronia perfetta i movimenti dei poligoni con la colonna sonora composta dal musicista, secondo uno Storyboard preciso.

La programmazione di una demo, quindi, è da considerare, di fatto, un'arte anch'essa. Ecco perché le demo possono essere considerate la più completa forma d'arte su computer.

## **Breve storia delle demo**

Può sembrare paradossale ma la demoart affonda le sue radici nella pirateria informatica, al tempo in cui forse questo termine non esisteva neppure.

Possiamo immaginare una storia di questo genere:

- 1) Una casa di sviluppo videogiochi produce un gioco e lo distribuisce per negozi.
- 2) Un ragazzo entra nel negozio e compra una copia del gioco con i soldi di una immane colletta.
- 3) Il ragazzo, arrivato a casa, copia il dischetto a tutti i suoi amici. Sa come farlo, è un hacker.
- 4) Risultato: il negoziante ha venduto una copia sola ma tutti hanno il gioco ugualmente.

A questo punto la casa di sviluppo software decide di proteggersi da questa situazione e chiede ai suoi programmatori di fare in modo che non sia possibile copiare il gioco da un dischetto all'altro.

- 1) La software house fa un nuovo gioco, questa volta proteggendolo dalla copia.
- 2) Il ragazzo entra nel negozio, compra il gioco e va a casa a copiarlo agli amici.
- 3) Il ragazzo trova la protezione e rimane bloccato: Ora diventa una questione d'onore riuscire a copiare il dischetto.
- 4) Dopo mesi di lavoro, il ragazzo disassembla il programma: trova e disattiva la protezione. Da hacker è appena diventato "cracker". Questa volta si tratta proprio di "spezzare" una protezione e penetrare nel sistema.
- 5) Risultato: il negozio ha sempre venduto un solo gioco e tutti ugualmente ci stanno giocando.

A questo punto il Cracker, chiamiamolo "Silver", si rende conto di quanto ha faticato per sprotteggere il gioco e di quanto poco i suoi amici si ricordino del suo lavoro mentre a loro volta si copiano il dischetto.

Attende quindi paziente che la software house produca un altro gioco, puntualmente protetto, e lo compra come sempre.

Questa volta, dopo aver "crackato" il gioco, già che è all'interno del programma, modifica una riga dei titoli iniziali.

Se qualcuno ha programmato il computer per fargli scrivere sullo schermo "MUSIC BY FREDDY" lui può modificare il programma per fare apparire "CRACKED BY SILVER".

Quando il dischetto viene copiato tutti vedono la scritta e Silver comincia a godere di un certo rispetto presso i suoi amici e presso chiunque altro giochi a quel gioco.

Possiamo immaginare come questa storia sia accaduta in più parti contemporaneamente e possiamo quindi immaginare la faccia di Silver quando vede per la prima volta un gioco sprotetto da qualcuno che non è lui.

La vecchia questione di orgoglio torna a bruciare, la competizione si accende ed ecco che Silver si premura di dedicare a se stesso, sul gioco successivo, non più una riga, ma una intera schermata.

Si fa aiutare da uno degli amici, cui era solito copiare i suoi dischetti, commissionandogli la grafica di una schermata che rappresenti il suo nome, ad un

altro chiede di realizzare un breve motivetto ed infine mixa il tutto incastrandolo negli spazi liberi sul dischetto che non sono occupati dal resto del programma. Nasce la prima “INTRO” e insieme a questa, nasce il primo “Demo-group”.

La sfida è aperta: tutti i gruppi si sforzano di realizzare Intro sempre più sfarzose, complesse, difficili, fino al punto in cui la Intro stessa si sgancia dal programma “crackato” e vive di vita propria, come pura dimostrazione di abilità, diventando a tutti gli effetti una “Demo”.

Liberate dalla mancanza di spazio, le Demo accolgono non più semplici righe di parole ma veri fiumi di saluti, insulti, accenni alla grandezza di questo gruppo o alla meschinità di quel tal altro gruppo. La musica e la grafica diventano ricercate, grandiose e la programmazione degli effetti prende a sottolineare la bravura del programmatore che compete con gli altri nel cercare effetti sempre nuovi e sempre più difficili da ottenere.

Oggi le demo sono a pieno titolo delle opere d’arte digitali. Dalle parole alla musica, tutto è studiato secondo i canoni di un design preciso. Note solo a quelli “della scena”, le demo rappresentano per varietà di contenuti e spettacolarità, una vera miniera.



## ***Cos'è un Demoparty?***

Se l'arte di creare Demo fosse considerata uno "sport", come sono solito considerarla io, allora i Demoparty potrebbero essere tranquillamente considerati come le Olimpiadi ufficiali.

Sono raduni titanici di programmatori, grafici e musicisti che partecipano a particolari competizioni basate tutte sulla creazione digitale di demo e competizioni relative alle singole componenti delle demo.



I partecipanti portano le loro opere realizzate appositamente per l'occasione ma è più frequente vederli terminare la loro demo sul posto, fino a poco prima della deadline, lo stesso dicasi per tutti gli altri artisti.

Di norma i Demoparty si svolgono in arene sportive appositamente allestite per

l'occasione e durano circa tre giorni, durante i quali si susseguono i vari eventi, alternati a concerti di musica elettronica.



Qualunque cosa sia possibile generare con il computer viene presa in considerazione per le competizioni.

Le gare più comuni sono:

- 1) **Demo compo**: il grande spettacolo. Divisa nelle varie categorie secondo il computer usato (PC-AMIGA e addirittura C64)
- 2) **40k compo**: una gara di microdemo. Il file presentato deve essere non più lungo di 40 kilobytes. Una chiara reminiscenza delle origini della Demo come “Intro”. La competizione in questa gara è più incentrata sul design e sulla programmazione di effetti che prendano poco spazio su computer restituendo la più alta spettacolarità.
- 3) **4 channels e Multichannel mod compo**: un'altra delle grandi competizioni. Si tratta di composizioni musicali in vari formati secondo il computer usato. La competizione Multichannel sforna, generalmente, musica d'altissima qualità sonora.
- 4) **2d & 3d Gfx compo**: come terza componente di una demo, quella grafica viene considerata, giustamente, una competizione abbastanza importante. La spettacolarità delle immagini fa spesso dimenticare a chi osserva che tutte le opere sono realizzate a mano su computer, spesso pixel per pixel.



- 5) **Wild compo**: qualsiasi cosa non rientri nelle categorie elencate è spesso compresa nelle wild-compos. Le animazioni realizzate in raytracing che tanto spopolano in televisione ultimamente, sono solo una delle opzioni contemplate in questa categoria che può contenere le cose più disparate, persino Demo realizzate su computer ormai estinti ma rispolverati per l'occasione, giusto per vantarsi della capacità di programmare anche questi fossili.



- 6) **Fast compo**: una interessante competizione basata sulla “velocità di creazione”. Viene assegnato un “tema” e i partecipanti devono svilupparlo con il loro gruppo.

Tutte queste competizioni vengono seguite dal pubblico grazie ad uno schermo cinematografico sul quale vengono proiettate le demo (e qualunque altra immagine) e ad un robusto impianto di diffusione per la colonna sonora e le competizioni musicali.

La votazione, infatti, non è fatta da una giuria ma dal pubblico stesso, verso il termine del Demoparty, quando i voti sono raccolti scrupolosamente ed elaborati per formare la classifica che determinerà i vincitori delle varie competizioni.

L'unica regola in comune con tutti i party è che non è possibile votare per un membro del proprio "gruppo" e che non è possibile votare due volte, per il resto le varie modalità cambiano a seconda del contesto.

In tutta Europa i Demoparty sono discretamente conosciuti e supportati spesso dalle emittenti locali. I partecipanti totali si aggirano mediamente intorno alle due, tremila persone e questo non manca di richiamare l'attenzione di grossi sponsor che vogliono mostrarsi sensibili ai cambiamenti del contesto in cui agiscono.

Tra i moltissimi cito solo **DIGITAL** (Che non credo abbia bisogno di presentazioni), **CREATIVE LABS** (Quelli della Sound Blaster, per intenderci), **SHARP** e perfino la leggendaria **SILICON GRAPHICS**.

## **Conclusioni:**

Da che è cominciato tutto, la scena demo ha allungato le sue estremità fino a toccare il nostro quotidiano.

I migliori programmatori, oggi, sono scelti dalle software-house di tutto il mondo proprio tra i più bravi “coders” di demo e lo stesso dicasi per grafici e musicisti. Le demo, però, contengono troppa creatività perché spariscano o rimangano retaggio dei soli “addetti ai lavori”.

Molti “Scene-writers”, giornalisti della scena che si occupano di rendere cronaca e commentare gli avvenimenti interni alla scena, sono arrivati a suggerire per la sopravvivenza stessa della scena demo, la sua “commercializzazione”, arrivando addirittura a teorizzare dei futuri “Sponsor” per ogni gruppo partecipante come avviene oggi nel calcio.

Tuttosommato la differenza tra “scene” diverse consiste solo nella loro diffusione presso il grande pubblico e questa scena, al pubblico, ha molto da dare.