
Scena demo e creatività digitale



Demoparty MountainBytes, 2023 (© Johannes Schultz)

La scena demo è una comunità aperta e internazionale che fa parte della cultura digitale e ha fatto dell'uso creativo dei computer una tradizione. I suoi membri sviluppano programmi informatici (codici eseguibili) in grado di creare animazioni audiovisive. Le loro creazioni sono chiamate demo e, a seconda del punto di vista, sono considerate opere d'arte o artefatti digitali. Il fascino che ne deriva ha fatto nascere uno straordinario senso di comunità e ha fortemente contribuito a trasformare questa pratica in tradizione. Eventi estremamente importanti per la scena demo sono i cosiddetti demo party, veri e propri festival della creatività digitale in cui gli sviluppatori e le sviluppatrici competono in diverse categorie, chiamate compo, e presentano le loro ultime creazioni al pubblico giudicante.

I membri della scena demo in Svizzera hanno svolto un ruolo importante nel far emergere una scena internazionale che dagli anni Ottanta, con l'avvento dei personal computer a prezzi accessibili, non ha mai smesso di crescere. La comunità demo svizzera è tuttora molto attiva e contribuisce allo sviluppo di nuove forme di demo nonché alla diffusione delle conoscenze esistenti.

Diffusione	Svizzera
Ambiti	Arti dello spettacolo
Versione	Marzo 2024
Autori	Gleb Albert, Andry Joos, Andre Kudra, Shana Marinitsch, Yannick Wey

Lebendige traditionen
traditions vivantes
tradizioni viventi
tradiziuns vivas



La lista delle tradizioni viventi in Svizzera ha lo scopo di sensibilizzare alle pratiche culturali e alla loro mediazione. La Convenzione UNESCO per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale è alla base di questa lista elaborata e aggiornata in collaborazione con i servizi cantonali addetti alla cultura.

Un progetto di:



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Dipartimento federale dell'interno DFI
Ufficio federale della cultura UFC

La scena demo è una comunità aperta e internazionale che fa parte della cultura digitale. Nata alla fine degli anni Ottanta, ha fatto dell'uso creativo dei computer e di ogni tipo di hardware una tradizione con un'identità propria. I suoi membri sviluppano programmi per computer (codici eseguibili) in grado di creare animazioni audiovisive, chiamate demo. Eventi di grande importanza per la scena demo sono i demo party, veri e propri festival della creatività digitale a cui si partecipa dal vivo per competere in diverse categorie (compo) e presentare le ultime creazioni al pubblico giudicante.

La scena demo in Svizzera

La scena demo si considera un gruppo aperto non istituzionalizzato, una rete di relazioni flessibile e priva di centro. Dal 2002 esiste tuttavia l'associazione *Echtzeit – Digitale Kultur*, ossia «tempo reale: cultura digitale», che contando sul volontariato sostiene le attività creative, organizzative e finanziarie della scena demo. Propone incontri regolari (meet up), demo party, offerte formative e si occupa di pubbliche relazioni allo scopo di promuovere la scena demo. L'associazione è composta da un piccolo gruppo di membri attivi e da una trentina di sostenitori e sostenitrici, ma non è necessario essere iscritti per contribuire alla scena. I membri e il loro numero non sono rappresentativi di tutte le attività della comunità demo.

L'associazione Echtzeit stima che in Svizzera circa un centinaio di persone siano impegnate nella scena demo partecipando a eventi, fruendo o creando regolarmente demo oppure prendendo parte a discussioni sulle piattaforme online dedicate. Vi sono poi molte altre persone che conoscono la scena demo e vi aderiscono idealmente, come i veterani e le veterane della scena che, pur non essendo più attivi, continuano a seguirne gli sviluppi. A seconda del metodo di conteggio e dei dati utilizzati per le stime, i membri della scena demo nel mondo sono tra i 10 000 e i 50 000. Va detto che oggi, grazie allo streaming, agli emulatori e alla promozione attiva, è molto più facile accedere alle demo e quindi molte più persone entrano in contatto con la scena, comprese quelle che erano attive agli inizi ma poi, per qualsivoglia ragione, si sono ritirate.

Uno dei momenti clou della scena demo svizzera è il demo party «MountainBytes», una manifestazione di più giorni organizzata da Echtzeit con spettacoli, laboratori e concorsi in varie categorie. Frequentato anche da ospiti internazionali, l'evento è stato ideato come prosieguo dei demo party «Buenzli» e «Demodays», che si sono tenuti in varie località della Svizzera dal 1995 al 2014. Un altro importante ritrovo sono le cosiddette «Demonights», incontri serali che si svolgono fino a quattro volte l'anno in varie località della Svizzera e sono organizzati autonomamente dalle community locali. Offrono l'occasione di

presentare le ultime demo e di condurre serate tematiche e laboratori. Non va infine dimenticato il «Graffathon», un formato importato in Svizzera dalla Finlandia e aperto a persone di tutte le età interessate alla multimedialità e agli effetti visivi. Si tratta di un hackathon in cui partecipanti imparano in breve tempo a creare demo utilizzando, ad esempio, la generazione procedurale.

La scena demo partecipa regolarmente a diverse attività organizzate da comunità affini. Tra queste il «Vintage Computer Festival», che si svolge ogni anno a Zurigo e offre una piattaforma per presentare demo riprodotti su tecnologie storiche, il congresso invernale della società digitale (DigiGes) e il festival «PlayBern».

Come nella Svizzera tedesca, anche nella Svizzera francese la scena demo è attestata fin dalla seconda metà degli anni Ottanta, mentre in Ticino ha cominciato a espandersi al più tardi nei primi anni Novanta. Entrambe le regioni dimostrano la propria vitalità in diverse occasioni, come il demo show durante la notte dei musei di Losanna, la presentazione in Ticino di demo per Amiga da parte di membri della «European Society for Computer Preservation» (Esocop), il «Crazy / Stardom Party» dell'agosto 1989 a Le Locle, a cui hanno partecipato 150 persone, o le attività del gruppo «Calodox» di Losanna, che dalla fine degli anni Novanta è un attore importante della scena demo svizzera. In ragione della comunanza linguistica, la scena demo delle regioni latine della Svizzera si è spesso unita a quella italiana e francese. In particolare nella regione di Losanna, la comunità demo intrattiene una stretta collaborazione con spazi hacker e spazi maker, con i quali organizza anche piccoli eventi.

Nascita e sviluppo di una comunità

Il senso di comunità della scena demo nasce soprattutto dalla profonda solidarietà tra le persone che vi partecipano e dalla stretta correlazione tra le attività online e offline. Gli incontri di persona sono un fattore importante per l'identità della scena e sono strettamente connessi alla cultura online, che vive di competizioni virtuali, forum di discussione e trasmissioni su diverse piattaforme. I demo party, gli archivi e le attività di pubbliche relazioni di associazioni, gruppi e individui contribuiscono a conservare e diffondere l'arte prodotta dalla scena demo. Le mostre dedicate e il dibattito scientifico ne rafforzano l'identità comunitaria. La scena demo apre le porte a chiunque sia interessato. In quest'ottica organizza festival pubblici in cui anche persone con scarsa esperienza possono presentare le proprie demo e vincere concorsi grazie alle loro idee originali.

Le prime demo sono state create come prologhi di videogiochi dai quali era stata rimossa la protezione anticopia.

Gli artefici erano giovani «pirati informatici» che poi acquisivano il diritto d'autore sulle loro modifiche al software e ottenevano una certa fama tra i loro pari. Verso la fine degli anni Ottanta alcuni di loro, più interessati alla creatività digitale, hanno iniziato a sviluppare artefatti indipendenti a metà fra l'arte e la programmazione. Da quel momento la scena demo è diventata un crocevia tra programmazione di software, grafica, musica e arte, in cui persone provenienti da discipline diverse possono trovare molteplici forme di espressione, senza necessariamente produrre delle demo in prima persona. C'è infatti chi si occupa di organizzare eventi, animare serate come DJ, curare collezioni di demo e altro ancora.

Alcune pratiche culturali e tecniche dell'allora «scena pirata» sono rimaste: l'uso di pseudonimi, l'organizzazione in gruppi, l'inclinazione alla competizione interna e l'ambizione di creare programmi il più possibile compatti. Alcune categorie di demo, come le intro da 4kB e 64kB (che prendono il nome dalla dimensione massima consentita dei file) devono rispettare i limiti dello spazio di memoria, mentre altri formati, come i music disc, ne sono del tutto svincolati. Negli ultimi anni gli shader (programmi che vengono eseguiti direttamente dal processore grafico del computer) sono diventati una sorta di subcultura all'interno della scena demo. Sono oggetto di «code along» trasmessi in streaming e competizioni in cui programmatori e programmatrici si sfidano dal vivo sul palcoscenico per creare il migliore effetto in 25 minuti (shader showdown).

La scena demo ha anticipato molte cose che oggi sono considerate parte integrante della moderna cultura digitale: lo scambio illimitato di dati in tutto il mondo tramite reti paritarie, la creazione di musica e altri tipi di arte destinati principalmente o esclusivamente alla distribuzione digitale gratuita e non commerciale, o ancora l'utilizzo di elementi di videogiochi e altre opere digitali per nuove creazioni personali.

L'arte dell'autolimitazione e della creazione in tempo reale

I membri della scena demo ambiscono a creare la loro arte per mezzo di codici di programmazione altamente condensati. In passato questa era una necessità, dato che i processori di computer come il C64 o l'Amiga fornivano prestazioni minori rispetto a quelli odierni e che la memoria dei dischetti era limitata. Oggi, invece, la condensazione è voluta perché stimola la creatività e mette alla prova le abilità tecniche del programmatore o della programmatrice: in una disciplina sempre più complessa che offre possibilità sconfinite, l'autolimitazione diventa un principio creativo necessario per le competizioni. Queste si articolano in diverse categorie con un limite di 64 kB, 4 kB o addirittura 256 byte per un programma

eseguitabile che produce diversi minuti di grafica e musica. I limiti di memoria non impediscono tuttavia di sperimentare le possibilità offerte da nuove tecnologie, come la realtà virtuale o la stampa 3D. La grafica e i codici generati dall'apprendimento profondo (intelligenza artificiale), invece, non hanno finora suscitato grande interesse. Nelle poche competizioni in cui è stata ammessa la grafica generata automaticamente, le demo così prodotte sono state relegate agli ultimi posti della classifica.

Chi pubblica una demo è responsabile di garantire che il file possa essere eseguito direttamente sul sistema indicato. Una demo C64, ad esempio, deve funzionare su un vecchio computer Commodore non modificato, sebbene in alcune competizioni siano consentiti anche dispositivi modificati, ad esempio con l'aggiunta di memoria. Un'altra caratteristica essenziale delle demo per computer è che sono calcolate e visualizzate direttamente dall'hardware. Non si tratta cioè di video finiti o del risultato di una rielaborazione del codice livello per livello, ma di programmi in tempo reale che il computer esegue e visualizza contemporaneamente. Con «in tempo reale» si intende che i processi di calcolo sono svolti così rapidamente da rendere immediatamente visibile il risultato.

Territori virtuali, lingue e parole della scena demo

Se agli inizi la scena demo era una comunità piuttosto chiusa e restia a rivelare i propri «segreti commerciali», oggi vuole essere facilmente accessibile a chiunque. I siti Internet dove scambiare idee, pubblicare presentazioni e salvaguardare le opere artistiche sono da sempre elementi fondamentali. Piattaforme come Demozoo, Scene.org e Pouët.net sono al contempo archivi, forum di discussione, reti di contatti e portali di apprendimento. Le conoscenze sulle demo vengono diffuse e condivise in primis attraverso il digitale, che è anche il sostrato della creazione artistica. La principale lingua di comunicazione è l'inglese, ma esistono anche piattaforme regionali nelle lingue dei rispettivi Paesi.

Nel corso degli anni la scena demo ha creato il proprio gergo, coniando termini come «compo» (abbreviazione di «competition») e altri vocaboli usati per designare le categorie delle competizioni durante i demo party: «intro» indica ad esempio le demo di piccolo formato e trae origine dai prologhi per videogiochi creati dai primi «pirati» negli anni Ottanta; «graphician» è una parola inventata sulla falsa riga di «musician»; «diskmag», infine, indica un tipo di rivista digitale in origine distribuita su dischetto e molto popolare nella scena demo.

Le sfide della trasformazione tecnologica

Le demo sono la forma più datata di arte digitale, un'arte che vive dello scambio di conoscenze tra i suoi adepti. I frequenti cambiamenti tecnologici e sociali costituiscono una sfida a cui la scena demo risponde con la continuità, la creazione di reti e l'apertura verso potenziali neofiti provenienti da qualsiasi disciplina. Una forma d'arte che lavora con quantità di dati molto limitate può essere vista anche come critica all'uso smisurato della potenza di calcolo, ad esempio per schede grafiche sempre più potenti, con sistemi non trasparenti e un consumo esorbitante di risorse, energia e materie prime. In controtendenza con questo fenomeno, i programmatori e le programmatrici della scena demo ambiscono a creazioni in grado di funzionare su hardware diversi con codici ottimizzati che possono essere eseguiti senza sprecare tempo di calcolo.

L'uso, nei demo party e nelle competizioni, di hardware ormai obsoleti come i vecchi computer Commodore e Atari e l'atteggiamento generale della scena demo sono rivelatori di una spinta costante a confrontarsi consapevolmente con il patrimonio tecnologico. E mentre i vecchi hardware rimangono immutati, le creazioni a loro destinate cambiano nel tempo utilizzando nuovi linguaggi figurativi, adattando la velocità e innovando l'aspetto delle demo.

Interconnessione, mediazione e conservazione

Fin dall'inizio la scena demo ha dato importanza alla documentazione della propria attività e alla conservazione delle proprie testimonianze. Ben presto ha colto le opportunità offerte dalla diffusione di Internet e sfruttato strumenti come i forum di discussione, le mailing list, i file server come Scene.org o le banche dati online per l'archiviazione a lungo termine dei prodotti digitali. Attraverso l'uso di metadati queste produzioni vengono contestualizzate come contributi di singoli membri della scena demo e tramandate alla posterità. Grazie a questi progetti di gestione dei contenuti, realizzati con il lavoro partecipativo dalla community, la scena demo può essere considerata una pioniera nell'archiviazione di artefatti di natura digitale e dell'arte che rappresentano.

La scena demo ha incrementato la consapevolezza della propria tradizione anche grazie al progetto «Got Papers?», che ha contribuito a scriverne la decennale storia materiale e immateriale. Lanciato dall'università di Zurigo e realizzato in collaborazione con la community, questo progetto si propone di digitalizzare e archiviare a lungo termine volantini, manifesti e opuscoli, tra cui quelli dei demo party «Buenzli» e «Demodays», oltre agli archivi dei primi gruppi di «pirati» in Svizzera.

Una delle buone pratiche della scena demo è quella di pubblicare un resoconto per le demo più eccellenti, in modo da condividere con altri il proprio processo di lavoro

e di sviluppo. Inoltre, non è raro che vengano messi gratuitamente a disposizione della community vari strumenti open source per la creazione delle demo, come 4Klang (generatore di musica), Apex (creazione di demo), o Crinkler (compressione di file). Il processo di realizzazione richiede però ingenti risorse economiche e molte ore di lavoro volontario, indispensabile per la gestione tecnica delle piattaforme della community e per gli archivi. La scena demo rifiuta per sua natura qualsiasi forma di gestione e coordinamento centralizzati, che ritiene eccessivamente burocratici. Questo può comportare delle perdite di dati e una dispersione delle conoscenze, ma finora è sempre stato possibile trovare nuovi volontari che si occupassero dei progetti di archiviazione.

Negli ultimi anni le attività della scena demo si sono concentrate sempre più sull'apertura a potenziali neofiti e sulla promozione dei nuovi talenti. Alcuni demo party, come la manifestazione svizzera «MountainBytes», si sono dotati di programmi di mentorato, presentazioni conoscitive (outreach talks) e compo per esordienti al fine di facilitare l'accesso alla scena demo. La community svizzera partecipa a reti internazionali. Ed è anche grazie alla vicinanza con altre comunità digitali come «Shader Coding», che pubblica regolarmente i «code-along» su Twitch e YouTube, che la scena demo riesce a suscitare interesse. A questo scopo si serve inoltre di podcast, video su YouTube e canali streaming propri. Con il sostegno, tra le altre, della community svizzera sono organizzati ogni anno i «Meteoriks Awards», che premiano le migliori demo dell'anno. Anche qui ci sono diverse categorie, tra cui quelle riservate agli esordienti, alla migliore ideazione concettuale o alla migliore prestazione tecnica. A oggi (2023) la scena demo è riconosciuta come patrimonio culturale immateriale anche in Finlandia, Germania, Polonia e Paesi Bassi.

Finora la scena demo è stata in grado di adattarsi a tutti i cambiamenti del panorama tecnologico, di sfruttare le tendenze e, in alcuni casi, di ignorarle. Questo lascia presagire che in futuro potrà assorbire anche altre tematiche. Oggi non è più scontato che i creativi digitali gravitino attorno alla scena demo, perché possono trovare molte altre possibilità di esprimersi in altri ambiti della cultura digitale. Nonostante questa situazione di concorrenza, la scena demo ha dalla sua parte una lunga tradizione e una forte componente sociale accanto alla sua dimensione tecnologica. Si può quindi immaginare che continuerà ad affascinare e ad attrarre nuovi membri.

Informazioni

Gleb J. Albert: Computerkids als mimetische Unternehmer. Die „Cracker-Szene“ der 1980er Jahre zwischen Subkultur und Ökonomie. In: WerkstattGeschichte 25/3 (2017), pp. 49-68.

Daniel Botz: Kunst, Code und Maschine. Die Ästhetik der Computer-Demoszene. Bielefeld, 2011.

Filipe Cruz und weitere: «[Teach Yourself Demoscene in 14 Days](#)». Open Source Guidebook per tutti coloro che sono nuovi alla scena demo (inglese).

Anders Carlsson: The Forgotten Pioneers of Creative Hacking and Social Networking – Introducing the Demoscene. In: Re:live: Media Art Histories 2009 Conference Proceedings, Melbourne 2009, pp. 16-20.

Andre Kudra. «AoC | Art of Coding–The Demoscene as Intangible World Cultural Heritage» In Bridges 2020 Conference Proceedings, pp. 479–480. Tessellations Publishing, 2020.

Doreen Hartmann: Digital Art Natives. Praktiken, Artefakte und Strukturen der Computer-Demoszene. Berlin, 2017.

Andreas Lange: «Digitale Kultur ist Living Heritage. Eine Fallstudie zur Demoscene», Paragrana, Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie (in stampa).

Shana Marinitsch, Mario Spuler: «[Demoszene - Programmieren als Weltkulturerbe](#)». Digitale Gesellschaft, Winterkongress 2023.

Markku Reunanen: Times of Change in the Demoscene. A Creative Community and Its Relationship with Technology, Turku 2017.

Markku Reunanen: «[How Those Crackers Became Us Demosceners](#)». WiderScreen, Nr. 1–2, 2014.

Scene.org & Echtzeit - Digitale Kultur: «[Zine: The Radio Show](#)» Podcast della scena demo per la scena demo

Antti Silvast, Markku Reunanen, Gleb J. Albert: [Bibliografie der Demoscene-Literatur](#)

Patryk Wasiak: «'Illegal Guys': A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s». Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History 9, Nr. 2 (2012), pp. 257–76.

[CH Ludens - Researching Swiss GameCultures 1968–2000](#)

[Demoszoo](#) (elenco completo con metadati delle opere della scena demo)

[European Society for Computer Preservation](#)

[Scene.org](#) (organizzazione internazionale della scena demo con [ftp.scene.org](#) come archivio centrale e ampio con artefatti della scena demo).

Contatto

[Verein Echtzeit – Digitale Kultur](#)
info@echtzeitkultur.org