

# Partnerinformation «demodays 2011»

Unter dem Namen «demodays 2011» planen wir einen Event zum Thema Echtzeit-Animationen im August 2011 in Olten. Der Wortteil «demo» bezieht sich dabei auf das Wort «vorführen» und «demonstrieren von Fähigkeiten» - keinesfalls auf politische Aktivitäten. Wir danken Ihnen, dass Sie sich die Zeit nehmen, sich mit unserem Verein und unserer Veranstaltung auseinanderzusetzen. Falls Sie weitere Informationen benötigen oder Fragen zu unserer Partnerinformation haben, geben wir Ihnen sehr gerne Auskunft. Unsere Kontaktdaten finden Sie auf der letzten Seite dieser Dokumentation.

## Echtzeit – Digitale Kultur

Wir sind ein Verein nach Schweizerischem Recht mit dem Ziel, die Demoszene in der Schweiz zu fördern sowie alle Arten von «Digitaler Kultur» zu unterstützen und zusammenzuführen. Dazu bieten wir Plattformen und fördern Synergien in der digitalen Multimedia-Kunst und Kultur.

Entstanden ist «Echtzeit» aus den Reihen langjähriger Organisatoren des jährlichen Multimedia-Festivals «Buenzli». Wir bieten damit eine Schnittstelle zwischen der Demoszene und der Schweizerischen Digital-Kultur.

## «demodays 2011»

Nach 19 Ausgaben des «Buenzli»-Events wollen wir das Konzept des Events erweitern. Bisher als sogenannte «Demoparty» positioniert, möchten wir die Veranstaltung öffnen und für weitere Zielgruppen attraktiv machen. Die demodays sind, wie auch deren Vorgänger, eine jährlich stattfindende Veranstaltung der «Demoszene». Nach vielen Jahren in Winterthur wurde der Veranstaltungsort nach Olten verlegt, wo sich nun Programmierer, Musiker, Grafiker und Designer treffen. Ihr Ziel ist es, sich untereinander eigens für diese Veranstaltung produzierte Echtzeitanimationen, Musikkompositionen und Grafiken auf unterschiedlichsten Computerplattformen vorzuführen. Das Besucherspektrum reicht dabei vom Hobbykünstler bis hin zu erfahrenen Profis aus der IT-, Spiele-, und Werbebranche. Das Treffen geniesst international einen sehr guten Ruf und kann sich jedes Jahr aufs Neue über mehr als 100 Besucher aus dem gesamten europäischen Raum freuen.

Dieses Jahr finden die demodays vom 26. bis 28. August statt. Finanziert wird der Event durch Eintrittsgelder, Getränke- und Essensverkauf, Mitgliederbeiträge von Vereinsmitgliedern und nicht zuletzt durch Sponsorengelder von Unternehmen mit Bezug zur Digitalen Kultur.

## Der Wettbewerb und die Shows

Das Hauptaugenmerk der Veranstaltung liegt auf den Wettbewerben. Ähnlich wie bei Filmfestivals können Produzenten und Künstler ihre Werke in verschiedenen Kategorien der Jury, in unserem Falle dem Publikum, vorführen. Die Kategorien umfassen, neben den klassischen Video-Animationen, vor allem so genannte Demos und Intros. Diese unterscheiden sich vor allem wegen des technischen Hintergrunds von den bekannten Animationsarten (Rendering-Video, Trick-Video etc.).

Daneben werden während den demodays 2011 circa 12 Stunden nonstop bekannte Produktionen der Demoszene zu verschiedenen Themenblöcken gezeigt.

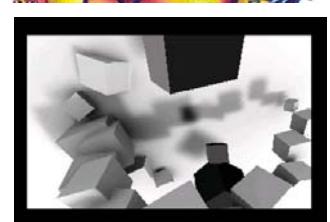
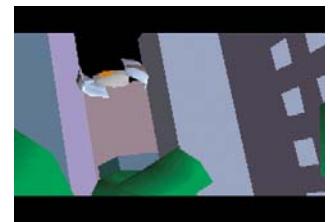
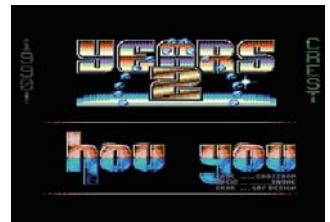


**ECHTZEIT**  
DIGITALE KULTUR

demodays<sub>2011</sub>

watch.create.compete

Commodore C64, Amiga und erste Produktionen auf IBM-kompatiblen Rechnern. Auch heute noch werden auf diesen Plattformen Demos und Intros produziert. Dabei wird die Hardware teilweise seit Jahrzehnten weder produziert noch verkauft.



## Echtzeitanimationen – die Namensgeber

Demos (diese geben dem Event den Namen) und Intros sind in Echtzeit berechnete audiovisuelle Kompositionen – in der Art der technischen Umsetzungen vergleichbar mit heutigen Computerspielen, jedoch mit einem fundamentalen Unterschied: dem Interaktionsfaktor. Diesen gibt es bei Intros und Demos – bis auf wenige «Exoten» – nicht. Viel mehr zählt die technische Herausforderung, das Programmieren auf höchstem Niveau, das Experimentieren mit den Faktoren Kreativität und Ästhetik, und - nicht zuletzt - die Arbeit im Team. Denn die hochkomplexen Werke erfordern das Know-How vieler kreativer Köpfe. Das Spektrum der Kunstwerke reicht von minimalistischen Experimenten bis hin zu 10-minütigen Kurzfilmen mit 3D-Charakteren und ausgeklügelten Storyboards.

Neben den Disziplinen für Demos und Intros werden auch diverse musikalische Wettbewerbe angeboten, welche rege von semiprofessionellen und professionellen Musikern genutzt werden. Dasselbe gilt für die grafischen Disziplinen, in denen klassische Pixelbilder (handgezeichnet und gerendert) vom Publikum bewertet werden.

## Kreativität ohne Grenzen

Als Plattformen kommen sämtliche elektronischen Geräte in Frage, die eine Ausgabe von Grafik und Musik unterstützen - aber auch Kreationen auf selbstgebauter Hardware sind keine Seltenheit. Während die Demoszene in der Blütezeit der 16-bit Homecomputer (Amiga/Atari) bekannt wurde, tauchte sie bereits erstmals zur Zeit der 8-bit-Ära auf Computern wie dem Commodore 64 oder ZX Spectrum auf. Gegenwärtig ist die Demoszene allerdings nicht mehr auf diese Systeme beschränkt sondern hat sich auf PCs und MACs, Spielekonsolen und sogar Mobiltelefone ausgeweitet. Ziel der Demoszene ist es, digitale Kunst auf jeder nur erdenklichen elektronischen Plattform zu erschaffen. Aber nicht nur die verwendeten Plattformen sind grenzenlos – auch das Publikum am Event und die Produzenten der Demos und Animationen sind international: In Europa und der gesamten Welt wurde diese Veranstaltungsform Mitte der 80er unter dem Begriff «Demoparty» bekannt. Die entstandene Subkultur, welche sich selbst als Demoszene bezeichnet, besteht aus den unterschiedlichsten Nationalitäten und Berufsgruppen.

## Kurzgeschichte der Demoszene

Die Ursprünge reichen in die 80er Jahre zurück – erstmals wurden Homecomputer massenmarktauglich. Mit dem Beginn dieser Ära entwickelte sich auch die Demoszene. Mit kleinen Animationen, die neben den damaligen Spielen auf Systemen wie dem Commodore 64 oder später dem Amiga liefen, gewannen die jungen Programmierer schnell hohes Ansehen. Schliesslich war ihre Arbeit eine hohe Kunst – die technischen Möglichkeiten waren durch den geringen Speicherplatz und die begrenzte Grafikfähigkeit der Computer enorm limitiert. Die Ergebnisse konnten sich dennoch sehen lassen – oft wiesen die vorgesetzten Programme eine höhere Qualität auf als die eigentlichen Spiele.

Bei den heutigen Computern gibt es kaum noch technische Limits – der Fokus liegt seit der Einführung sogenannter 3D-Beschleuniger und immer schnellerer Hardware mehr und mehr auf der optimalen Verknüpfung von beeindruckenden visuellen Effekten und einmaligem Sound, kurz: dem multimedialen Spektakel. Für die Designer bedeutet dies mehr kreative Möglichkeiten, für die Programmierer immer neue Herausforderungen.

PC-Demos der neuen Generation





## Sponsoring

Um unser Engagement bei der Förderung digitaler Computerkunst finanziert zu können, sind wir auf externe Unterstützung angewiesen. Sämtliche Sponsoringbeiträge werden ausschliesslich zur Kostendeckung der Veranstaltung verwendet. Eine Unterstützung muss nicht zwingend finanziell erfolgen – wir sind an jeglicher Zusammenarbeit sowie an Partnerschaften interessiert. Unser Ziel ist es, eine qualitativ hochwertige Veranstaltung kostendeckend durchzuführen.

Grundsätzlich gibt es mehrere Möglichkeiten, wie Sie uns schnell, direkt und unkompliziert unterstützen können. Wir stehen Ihnen selbstverständlich für weitere Fragen gerne zur Verfügung.

### Variante 1 — Premium Sponsor

Sie übernehmen einen Teil oder einen ganzen Posten unserer Auslagen und werden als Premium Sponsor geführt.

Ihr Vorteil: Wir platzieren Ihr Firmenlogo, mit dem entsprechenden Zusatz (z.B. «Hauptsponsor Location») auf sämtlichen Drucksachen, auf unserer Webseite und in den Leinwand-Rotationen. Zusätzlich können Sie uns Streumaterial zum Verteilen schicken und erhalten bis zu vier Gratis-Eintritte für die Dauer der dreitägigen Veranstaltung.

### Unsere Hauptsponsorenklassen

Hallenmiete	CHF 1800.-
Infrastruktur Video	CHF 600.-
Infrastruktur Ton	CHF 300.-
Aussenbereich	CHF 250.-
Reinigung	CHF 350.-
Netzwerk-Equipment	CHF 1000.-
Security	CHF 1500.-
Events/Auftritte	CHF 200.-

### Variante 2 — Sachpreis Sponsor

Die Gewinner der Wettbewerbe erhalten von uns üblicherweise Sach- und Geldpreise (z.B. Hardware, Bücher, CDs, DVDs etc.). Sie können uns entweder mit Sachpreisen oder Gutscheinen unterstützen und als Wettbewerbs-Sponsor auftreten. Wir werden Ihr Firmenlogo auf unserer Webseite und in den Leinwand-Rotationen prominent platzieren. Darüber hinaus erhalten Sie einen Gratis-Eintritt für die Dauer der dreitägigen Veranstaltung.

### Variante 3 — Supporter

Jeder Betrag ist für uns eine echte Chance. Je nach Höhe Ihres gewünschten Beitrages, erhalten Sie als Gegenleistung Gratis-Eintritte für unsere Veranstaltung. Zusätzlich wird Ihr Firmenlogo oder Ihr Name auf unserer Webseite promotet.

Falls Sie an einer längerfristigen Unterstützung interessiert sind, ist eine Fördermitgliedschaft in unserem Verein «Echtzeit – Digitale Kultur» ideal.

### Variante 4 — Ihre eigene Idee

Sie haben eine eigene Idee wie Sie uns unterstützen und gleichzeitig Ihre Marke oder Ihr Produkt präsentieren können? Wir sind für alle Arten von Partnerschaften offen und auch an unkonventionelle Aktionen interessiert.

Einige Beispiele:

- Produktpräsentationen auf der Bühne
- Verteilen von Give-Aways
- Essens- oder Getränkesponsoring
- Sponsoring von Liveacts

Impressionen von früheren Demoparties



## Budget

Anhand der folgenden Übersicht können Sie sich ein Bild über unsere Finanzierung machen. Wie Sie erkennen können, ist die kostendeckende Durchführung der Veranstaltung nur mit der Hilfe unserer Partner möglich.

Ausgaben	CHF	Einnahmen	CHF
Hallenmiete	1800.-	Eintritte	5600.-
Infrastruktur Schützi	1400.-	Catering	4500.-
Infrastruktur Andere	2200.-	Merchandising	600.-
Wettbewerbspreise	1500.-	Eigenkapital	1000.-
Werbung/Kommunikation	900.-	Sponsoringbeiträge	4090.-
Catering	3750.-		
Events/Auftritte Bands	200.-		
Reinigung	340.-		
Sonstiges (Vers., Security, Mobilität etc.)	3700.-		
	15790.-		15790.-

## Kommunikation

Für die Werbeaktivitäten rund um die Veranstaltung «demodays 2011» steht unsere Homepage ([www.demodays.org](http://www.demodays.org)) im Vordergrund: Über diese Plattform wird das Event propagiert und Neuigkeiten veröffentlicht. Die Webseite wird von Eventbesuchern aus dem In- und Ausland rege genutzt. Die Aktivitäten und Zugriffe werden sich, im Hinblick auf die Veranstaltung, im Juli und August 2011 vervielfachen.

[www.demodays.org](http://www.demodays.org)



Die Zielgruppe für unsere Veranstaltung, und somit auch für die entsprechende Werbung und Kommunikation, besteht aus Mitgliedern der Demoszene – 18- bis 40-jährige Computerenthusiasten. Viele der Besucher sind bereits heute Entscheider in wichtigen Positionen der IT-, Medien-, und Spielebranche. Hinzu kommt eine grosse Anzahl an Grafikern, Programmierern, Musikern und Digitalmedia-Interessierten.

## Ihre Plattformen

Vor, während und nach der Veranstaltung stehen folgende Werbemittel zur Verfügung und werden je nach Ihrem Unterstützungsbeitrag und Ihren Wünschen eingesetzt:

- Webseite
- Projektion auf unserer Grossleinwand
- Party-Booklet
- Banner und Aufsteller
- E-Mail-Newsletter
- Presseberichte
- Video-Reports nach dem Event

## Kontakt

Haben Sie Interesse an einem Sponsoring oder benötigen Sie weitere Informationen? Zögern Sie nicht, uns zu kontaktieren:

Echtzeit – Digitale Kultur

### Postadresse

Echtzeit – Digitale Kultur  
Andry Joos  
Talweg 9  
3013 Bern

### WWW / E-Mail

[www.echtzeitkultur.org](http://www.echtzeitkultur.org)  
[info@echtzeitkultur.org](mailto:info@echtzeitkultur.org)

### Telefon

+41 (0) 79 6599874

