

# becanne

número 01

febrero 2004

## Especial BCN'11

¡Papá, la escena corre por mis venas!

Reportaje especial de la party

Entrevista con Jamque

## ¡Sole flasheada!

Encontramos a  
Mac-Batman Group

# Dust Inc.

¡Nos pintamos las uñas con la revelación del año!

002 ::	editorial
003 ::	en portada
007 ::	noticias
009 ::	especial flashquiz
014 ::	opinión
015 ::	top secret
020 ::	opinión
021 ::	becanne on tour
026 ::	el badulake
026 ::	agenda
027 ::	qué pasó con...

becanne es una publicación sin ánimo de lucro. Queda totalmente prohibida la venta de la publicación o la reproducción de los artículos y comentarios de la revista sin permiso de sus autores o de los editores.

Si quieres colaborar con la revista, realizar un artículo, reportaje, ponte en contacto con nosotros antes de realizar el artículo en nuestro e-mail. Igualmente, si quieres comentarnos tus opiniones o sugerencias, mandanos un e-mail a [info@becanne.net](mailto:info@becanne.net) y recibirás muy pronto noticias nuestras.

La edición de becanne quiere dar las gracias por su colaboración y apoyo y comprensión a:  
David Domingo, Manuel Sagall, Diana Fernández, Esther Sánchez Gallego, Abraham Sánchez Gallego, Sergio Martínez y Chris, Fernando López Ostenero, Rafael Pérez y Angel Hidalgo, Ricardo Cabello, Soledad Penades, Josep Llodrá, Marco Antonio del Campo, a todo Dust Inc., Francisco González, Luis Fernández, David Poves, Eneko Lacunza, Javier Loureiro y Thais Doris, Marcos Ramos y Nuria, Alejandra Cubos, Elena Fernández, José Acebes, Jonás DaCruz, Manuel Martín Vivaldi, Oscar Hernández Castellano y M<sup>a</sup> Angeles Díaz Urbanos.

Fecha final de Recepción de Artículos para el próximo número: 18 de Abril de 2004.



## El reto queda lanzado

por José Antonio Díaz [Humphrey Centolos]

Casi no recuerdo la última vez que colaboré para una revista. Han pasado ya 2 o 3 años desde el fallido intento de lanzar el cuarto número de Ceibe cuando dejamos de editarla el equipo original y todos sabemos lo que pasó con ese número. Así pues, mucho ha transcurrido desde la última vez que se lanzó un medio de información que no fuera un portal de internet para la escena (o demoscene) en España, y tampoco es que haya muchos intentos fuera de nuestras fronteras.

Todo este tiempo lo hemos pasado viviendo (y no mal) de portales de noticias como Orange Juice, o nuestro querido escena.org. Las pocas diskmagazines que seguían intentándolo como Hugi o Pain en PC o las reencarnaciones de algunas antiguas provenientes del mundo de Amiga me hacían recordar viejos tiempos, pero está claro que nos hemos acostumbrado en esta época marcada por las comunicaciones a la información rápida.

Mucha gente cree defenestrada las antiguas revistas, antes publicadas en disquette, posteriormente lanzadas en un cómodo fichero comprimido que te podías bajar e instalar en tu ordenador cómodamente para leer los artículos sin tener que andar esperando o cambiando disquettes.

Aquellas antiguas producciones, entre los que se encuentra el que escribe estas líneas, les hicieron subir al carro de las demos, los gráficos pixelados o los módulos de 4 canales. Aquellas revistas en las cuales nos enterábamos de los resultados de las parties, de las novedades de los grupos, de quienes los dejaban y los abandonaban, de los reports, de los tutoriales y por que no, para muchos, de las charts también... pero sobre todo, que servían como fuente de contacto para toda la escena.

Aquellas revistas tenían "feeling". Hoy todos nos hemos acostumbrado a la "comida rápida" de los portales de internet. Todo es inmediato, todo lo tenemos al instante, a un solo click. Pero también sabemos que la comida rápida no es buena si estás todo el día tragando hamburguesas o pizzas. En la escena ha pasado un poco eso. Nos hemos acostumbrado tanto a que nos lo den todo hecho en cuanto a la información, que nos movemos muy poco (movemos, porque me incluyo en el grupo).

Para recuperar aquello, quería resucitar una diskmagz en España. No para sustituir a escena.org o Proyecto Euler, sino como complemento. Sigo creyendo que las diskmagz tienen mucho que decir. Nadie puede cambiar la tranquilidad de leer un artículo en un interface bien cuidado y con música exclusiva de fondo, pero eso hoy ya se puede hacer en Internet. Por eso pensé en darle una vuelta de tuerca al asunto.

Como podéis apreciar, el producto final se ha lanzado en PDF, formato que puede leerse con casi cualquier plataforma o Sistema Operativo. Claro que si se hubiera usado Flash por ejemplo, podría haber quedado más espectacular, por que no, pero he pensado que este formato de "revista de quiosco", de revista sería os sorprendería y os gustaría.

Aquí tenéis el resultado de 3 meses de trabajo y colaboraciones. Y prestar mucha atención a esa palabra: COLABORACIONES. Una diskmagz anteriormente no era nada sin ellas. Un portal hoy en día, no es nada si la gente no envía noticias, sube producciones o interviene en los foros. Evidentemente, este proyecto es igual, ya que si la gente no colabora,

"becanne nace abierta a todos. Ninguna sección es fija y ni ningún colaborador tiene la sartén por el mango."

los números no saldrán a la calle y nos quedaremos de nuevo sin un bonito intento de comunicación entre todos.

becanne nace abierta a todo el mundo. Ninguna sección es fija. Ningún colaborador tiene la sartén por el mango y desde luego, el editor no tiene intención de perpetuarse haciendo la revista, ya que una diskmagz, una revista, la hacemos todos. Siempre decíamos en Fanzine: "Escribe algo, lo que sea. Verás como no te lleva más de 10 minutos, te va a gustar y lo vamos a publicar" Esa es la idea de becanne.

Si os gusta la revista, o no, y queréis ver otras cosas, mandar un e-mail. Si vuestra idea merece la pena, se publicará con toda seguridad, y así la revista continuará saliendo. Sino, acabará en el baúl de los recuerdos, como tantos otros proyectos a lo largo de nuestra pequeña historia informática. ¡El reto queda lanzado!

"No tenemos problemas en ayudar a la gente, igual que nos han ayudado a nosotros"

# Dust Inc.

Después de ganar su primera competición durante la Durango IV con Infusion y alcanzar la tercera posición de la Euskal 11 con Obscenity, Dust Inc. se han convertido en la sorpresa de 2003.

Son las 7 de la tarde. La deadline de la BCN 2003 ha llegado. Los chicos me recuerdan la cita que teníamos y después de entregar sus producciones a la organización, nos juntamos en las mesas que forman el bar que todos los años se monta en el pasillo anexo al party place.

Están un poquito nerviosos... expectantes. Sólo es una charla de colegas. A mí alrededor se ponen Sergeeo (Music), Gip (Code), D0up (Gfx), Firebite (Code) y Golinski (Moral Support). Les conozco solo de cara, en la Euskal, haciendo una especie de Wild con Ayame, vestidos con gorritos jamaicanos, divirtiéndose con las colchonetas y las cámaras de video. Son muy simpáticos y abiertos.

¿Por qué? Así sin más. Por qué este mundillo y no otro. Qué les atrajo de la escena para que se fijaran en ella. Gip me comenta como su "primera party fue la Euskal 8 donde no nos enteramos de las demos. Pensábamos como habían hecho eso con el Mac y tal..." D0up añade como "luego nos encontramos a gente como JCL por ejemplo, que no dan la espalda y les puedes preguntar cosas que luego te explican sin ningún problema".

Ahí fue donde comenzaron. "Yo (D0up) me metí en Unknown... pero realmente ¡no hice a hacer nada!" comenta con una gran carcajada. "Llegué a hacer una textura en una de sus demos o algo así. Luego formé con Gip el grupo Vasik\* y que hicimos?...". "¡¡¡Nada!!!" responde de nuevo riéndose Gip "Fuimos a presentar algo, pero al final... Después de eso, se unió Firebite y más tarde Sergeeo que somos los que formamos el grupo con Golinski. Entonces hicimos unas cuantas Wilds, la primera en la BCN 2002... ¡Y la descalificaron!" acaban riéndose de nuevo.

A Dust Inc. todavía les cuesta asimilar su tercera posición en la Euskal de este año. Al preguntarles que sintieron al enterarse del premio a su intro de 64k, Obscenity, Firebite abre mucho los ojos demostrando lo que comenta Gip: "Nos hizo una ilusión tremenda conocer el resultado" Realmente se les nota en la cara, más cuando D0up añade: "¡Temblor! El disco duro petó con la copia de la intro unas horas antes de entregarla. Menos mal que veníamos con la intro muy avanzada".

Les preguntó si ahora, después de ese tercer puesto, han sentido una mayor atención hacia ellos dentro de este mundillo. D0up lo confirma, con un tono de voz que demuestra mucha humildad. Gip ➤

►... me dice como ahora "suelen acercarse a vernos y preguntarnos cosas gente de otros grupos, como nosotros hacíamos hace muy poco." Firebite afirma como "No tenemos problemas en ayudar a la gente igual que nos han ayudado a nosotros y seguimos viendo lo que hacen otros grupos (espiando :D)".

Infusion, su producción para la Durango IV, acaba con el tradicional "Party Coding Sucks". Firebite me asegura como "siempre te divierte y está bien programar en la party, sentir la presión de la deadline. Pero preferimos traer el trabajo acabado, o al menos preparado". "Nos da más tranquilidad para acabar la producción, arreglar los bugs y darle los toques finales al diseño" complementa D0up que también ayuda en las labores de programación. "No hay producciones de la ostia, si no hay preparación", apunta Gip.

La verdad es que Dust Inc. no se ciñen solo a los concursos grandes. Suelen participar en muchas de las compos que se organizan en la party, como así demostraron en la Euskal 11. D0up acabó segundo en Fast 2D y tercero en Fast 3D. También fueron quintos con Eat me, una pequeña intro de 4k con unos peces muy simpáticos, parecía como el típico salvapantallas que tiene la gente instalado en el windows que parece una pecera, pero en 4k y con un estilo más de dibujos animados.

Sergeeo, es el parece el más serio del grupo, o al menos, el más tímido. El también quedó en buenas posiciones este verano (ganó la Chiptune, tercero en Fast Music y séptimo en la Multicanal). A el le pregunto en que gente o en que cosas se suelen fijar en las producciones: "Me fijo más en las producciones que en los grupos, como la de Peke. En cosas que podemos llegar a hacer o que son visualmente atractivas. Nos llama mucho más la atención el diseño en las producciones". Gip me comenta como les han gustado mucho "lo último de Spontz. Me gustan mucho las 4Kb, lo que hace Necrostudios..."

**Dust Inc. son:**  
Sergio de Prado (**Sergeeo**)  
Gorka Lertxundi (**Gip**)  
Asier Ilarramendi (**D0up**)  
Enric Ruiz (**Firebite**)  
Eneko Ilarramendi (**Golinski**)



**"Estamos muy a gusto tal y como somos ahora mismo y no aspiramos a hacer el grupo más grande"**

... ¿Y de gente de hace tiempo? "Rebels, las chiptunes, Estrayk..." comenta Sergeeo. "El sistema de escenas de Split de Unknown que nos gustó y lo utilizamos como modelo de sistema de escenas para nuestro introsys" sonríe D0up.

¿Euskal o BCN? "BCN por el ambiente, porque es más familiar... estamos aquí a nuestra bola, nos conocemos todos..." responde D0up. "Incluso Durango antes que la Euskal. Me lo pasé muy bien en la Euskal. Me reí mucho, pero a nivel de escena, aquí" añade Gip. La pregunta la formulo a raíz de que a determinada gente en la Euskal le molestase como algunas personas en la zona de juegos, silbaran durante la proyección de las producciones en la Euskal. Incido un poco más en el tema usando la solución que daban esas personas.

¿Os gustaría más que estuviésemos separados, como se hizo este año con la gente de la GameGune? "No nos importa estar con la gente que solo viene a jugar o a bajarse cosas, pero nos gustaría estar separados, siempre y cuando las condiciones de las pantalla y del audio fueran buenas" responde D0up.



Me interesa saber donde se ven dentro de corto período de tiempo. Todos me miran sorprendidos. Quiero conocer si de verdad les atrae la escena o si están más centrados en la vida real, los estudios, las novias... "Mejorando, haciendo algo cuando haya tiempo, intros de 64k, 4k, hacer herramientas, asistiendo a las partys, visitando alguna extranjera, que tenemos muchas ganas." responde Firebite, mientras D0up complementa: "Es una ilusión".

¿Tenéis previsto aumentar el número de miembros en el grupo? "No, realmente no. Estamos muy a gusto tal y como somos ahora mismo y no aspiramos a hacer el grupo más grande. Dr. Jekyll comenzó con nosotros, pero luego se fue a Italia y como ya lleva tiempo fuera de España y no se movía, decidimos dejar de incluirlo en la lista del grupo" responde Gip.

Me he dejado la grabadora, y mi mano ya me duele de apuntar a toda velocidad sus respuestas, así que por último, les pregunto acerca de lo que más les gustaría cambiar de la escena española. "Que la gente se mueva más fuera de España. Que salga a parties de fuera, que no estemos tan encerrados. Solo viajan los de siempre" responde

D0up. "Y también que hubiese más producciones fuera de las parties" añade Firebite.

Están a punto de proyectar algunas demos en la pantalla de la party para hacer tiempo hasta tener listas las producciones. Mientras se huele el humo que desprende la parrilla de los bocatas del bar y se escucha de fondo la música del second stage. Sergeeo me deja su e-mail de contacto mientras dejamos la mesa y quedamos para tirar algunas fotos la mañana siguiente. Se van con la misma ilusión que llegaron a la mesa... al fin y al cabo, son sangre nueva para la escena y eso siempre ha hecho falta.

PD. Después de la entrevista, Dust Inc. ganó la Wild compo además de volver a quedar en posiciones de podium en múltiples competiciones individuales de la BCN 2003.

Texto y Fotos: **José Antonio Díaz**  
[Humphrey/Centolos]

# Flashquiz: 25 preguntas al azar... ¿O no?

Paralelamente a la revista que tenéis ahora frente a vuestros ojos, había varios proyectos después de la BCN Party. Como siempre, tras un acontecimiento de este tipo, la gente se queda con ganas de producir y salen a la luz ideas, que muchas veces no salen a la luz finalmente.

Afortunadamente, este año parece ser un poco diferente y algunos de estos proyectos se han hecho realidad en poco tiempo. Uno de ellos ha sido el lanzamiento de los FlashQuiz en escena.org. Un "tete a tete" compuesto de una pequeña colección de 25 preguntas a 2 personajes de la escena a cargo de SML^Fuzzion.

**Becanne:** ¿Cómo se te ocurrió la idea y por qué decidiste dar el paso adelante para realizarla?

**SML:** Pues siempre me ha gustado leer entrevistas y quería hacer algunas para **escena.org**, pero no me decidía a que persona, ya que quería hacérselas a todo el mundo. Además tenía ciertos contactos con gente retirada que tenían cosas que decir en la escena y creía que los más nuevos no podían perderse estos interesantes conocimientos.

La idea final vino al leer alguna revista donde hacen este tipo de mini-entrevistas rápidas con preguntas fijas y respuestas de una frase. Una vez ya estaba en marcha en **escena.org** internamente se me ocurrió lo de "enfrentar" a retirados contra activos, porque quería hacer dos a la semana y que mejor forma de presentarlas que en un duelo.

**B:** ¿Cómo está realizada la aplicación y en que consiste?

**S:** El procedimiento que sigo es escoger subjetivamente a un activo y a un retirado que pueda ponerme en contacto con él y les realizó las entrevistas por e-mail unas dos semanas antes de su publicación. Una vez completadas las edito a mano en archivos de texto separados y luego programamos a medias entre CCM y yo el script en php que monta el esquema básico de **escena.org** e incrusta las dos entrevistas. La tecnología de detrás no es nada compleja. Preferí no usar base de datos porque para mí era más cómodo editar en archivos de texto.

**B:** ¿Qué éxito está teniendo?, ¿Te sientes contento del respaldo?, ¿Qué esperas en el futuro?

**S:** Pues de momento a la gente le gusta, tanto a los entrevistados como a los lectores. Hay algunas entrevistas más flojas que otras, pero cada una muestra una cara "diferente" de la persona entrevistada, que es lo que buscaba. Hay gente que me ha dado nuevas ideas y aspectos que he modificado en el número #3 y muchos me han dado nombres de personas que quieren ver en el FlashQuiz. Incluso alguno se ha ofrecido para hacer el FlashQuiz.

Le veo bastante futuro porque a la gente le gusta y entretiene. Como todo el trabajo para que salga adelante lo tengo que hacer yo, mientras pueda y me guste, continuaré. De momento ningún entrevistado ha rechazado participar y mientras haya personas por entrevistar, habrá FlashQuiz para publicar.

**b** Para más información:  
[www.escena.org](http://www.escena.org)

Noticias de la demoscene hispana

Miércoles 24 de Diciembre del 2003

**FlashQuiz**

FlashQuiz es una iniciativa de escena.org para dar a conocer la otra cara de los sceners españoles. A través de 25 preguntas cortas, entrevistamos en cada issue a dos miembros de nuestra escena, uno en activo actualmente y otro inactivo o retirado. No se trata de una lucha sino de comprender las diferencias entre las diferentes generaciones y conocer a las personas que hay detrás de los sceners :)

En esta edición tenemos a:

**r3Drgb VS MadKnight/Savage**

**r3d**

r3D, finalmente conocido como Reality3D, es uno de los grafistas de rgb. Entró en la demoscene activa en 1996 y ha pasado por varios grupos hasta mantenerse estable en rgb. Sus funciones abarcan labores de escenas3D, texturado y scripting, pasando por coordinar al trabajo de coders y grafistas. Sus demos más conocidas pueden ser R.E.D. o Kaptah, que han quedado entre las ganadoras de la Bcnparty y Bstkal, además de conseguir buenos puestos de vez en cuando en categorías de gráficos2D/3D.

**8) Nombre real y ciudad de procedencia**  
Borja Morales, San Sebastián.

**1) A que te dedicas?**  
Estudio informática en la Universidad del País Vasco

**2) El mejor momento de la escena ya ha pasado, esta pasando o esta por llegar?**  
Supongo que depende del punto de vista y de la forma de entender la escena. Si en retrospectiva valoramos la escena como producciones, diría que la calidad de las producciones a nivel nacional apenas ha aumentado, y que en algunos casos puntuales se acerca a un buen nivel. De forma resumida: Los grupos buenos son mejores que los antes y los "menos buenos" siguen en la misma línea (eso sí, hardware acelerated :)). Si en retrospectiva valoramos la escena como algo más...

**madknight**

MadKnight entró hace mucho tiempo fundando Crystal Shade con Smash!, aunque luego pasó por Quad para acabar en Savage, siempre rodeado de la misma gente. Básicamente se dedicó a los gráficos 2d y 3d y participó en la mayoría de demos de su grupo de cada época, aunque no fue muy dado a presentar gráficos en concursos individuales. En las demos le gustaba participar en las más alucadas y extrañas, como la Spirit of Psychodelia o la Men Machine, donde salían unos fantasmas paranoicos que no se olvidaban fácilmente :)

**8) Nombre real y ciudad de procedencia**  
Oriol Galera, Barga (Barcelona)

**1) A que te dedicas?**  
Actualmente estoy trabajando en el WITC, en Castelldefels (Barcelona), desarrollando aplicaciones multimedia.

**2) El mejor momento de la escena ya ha pasado, esta pasando o esta por llegar?**  
Actualmente estoy muy desconectado... a no ser que sea por el Dr. Pain, Smash!, BP... no me entero de nada. Así que no puedo opinar.

**3) Qué te metió en todo esto?**  
Me introdujo y di los primeros pasos con Smash!. Recuerdo que quedamos un sábado por la mañana y decidimos hacer una demo... de eso salió Crystal Shade y su primera producción: una...

registro · login · ayuda · reports · enlaces

[ REPORTS: Hay 14 reports ] pag. [0] [1]

**FOTOS DE LA FIESTA DE PRESENTACIÓN**

Party: ifparty 04  
Fecha de la Party: 12-03-2004  
Lugar: Valencia

Fecha del Report: 18-12-2003  
Autor: sole  
Fotos: 22  
Comentarios: 69

Descripción: El 18 de diciembre de 2003 se presentó en la Facultad de Informática de Valencia la ifparty04. Pase de intros (heaven7/avceed, the product/farbrausch, poem to a horse/farbrausch), demos (red/rgba, broken minds/tl0tb) mientras la gente entraba; lo mejor de la ifparty03 (6:do/mecrostudios, insert coin/3px+fuzzion, reborn/sp0ntz), luego candytron/farbrausch, vip2/p0psy team y the.popular.demo/farbrausch y wild demos durante el picoteo posterior (this guay/sole, project kerosene, cellulose/tapir, 2001 back to basics...) y un experimento que todos deseábamos hacer: Second Reality vs Second Reality. ¡Vivan los salones de actos con dos proyectores!

**BCNParty11 BY PIXEL**

Party: BCN party 11  
Fecha del Report: 26-11-2003  
Autor: pixel  
Fotos: 72  
Comentarios: 55

la locura de NecroStudios...

**BCNParty 11 Fotos de TLOTB**

Party: BCN party 11  
Fecha del Report: 25-11-2003  
Autor: Liso  
Fotos: 34  
Comentarios: 76

Aquí tengo unas afoticos para la peña del royo :P. Estas fotos son desde la zona TLOTB.

## SRS: Spanish Report System

Cada vez que tiene lugar una party en España, solemos subir las fotos a diversos servidores, páginas y portales de internet para que el resto de los usuarios puedan verlas, descargarlas e incluso, comentarlas. Pero bien es cierto que cada uno se servía de publicarlas en el lugar que más cómodo le resultaba a pesar de tener portales dedicados internacionalmente como Slengpung a esta tarea.

Desde mediados del mes de noviembre apareció en **escena.org** un nuevo satélite dedicado a esta tarea. Los creadores del sistema han sido **Yero** y **Wizard**, dos buenos conocidos dentro de nuestro mundillo. En unas pequeñas palabras, Yero nos explica en que consiste SRS y que podemos esperar de él.

**Becanne:** ¿Por qué se os ocurrió hacer la herramienta y cuando dais ese paso adelante para publicarla?

**Yero:** De un tiempo hasta ahora la escena española parece que ha crecido en comunicación, desde hace unos pocos años se hacían reports de las parties que tenían que ser programados de prisa y corriendo especialmente para atender al evento. Normalmente (siempre) se publicaba bastante después de la party, y tras un gran trabajo de unas pocas personas (**TeKno** sobretodo). Y fue un hecho que vieron algunas personas, entre ellas **Wizard**, **Becanne** y **TeKno**, y yo mismo. Yo tenía pensado ponerme a trabajar en un report system para finales del verano, y tenerlo preparado para la BCN11. Pero un día

...Wizard me comentó exactamente la misma idea, que él había pensado por su cuenta, y decidimos hacerlo juntos.

Empezamos en septiembre, y aunque teníamos pensado acabarlo para la misma BCN, está claro que el party-coding sin deadlines fijadas no es muy eficiente, así que lo publicamos sobre mediados de noviembre.

**B:** ¿Cómo está realizada la aplicación y en que consiste básicamente?

**Y:** La aplicación está hecha en php, con una base de datos en mysql por detrás, y un proyectito mío para manejar ficheros en servidores remotos por php (**omega file explorer**) para gestionar rápidamente los archivos del servidor desde web.

**B:** ¿Qué éxito está teniendo y como estáis de satisfechos?

**Y:** Pues la aceptación ha sido muy buena, decidimos darnos prisa en sacarlo cuanto antes, sin que pasara demasiado tiempo desde la última BCN'11, para que la gente subiese cuantas más fotos mejor.

Ahora mismo hay **14 reportajes**, el último de la fiesta de presentación de **Ifparty 2004**, y aunque en periodos sin acontecimientos la cosa va un poco más lenta, esperamos que con nuevas mejoras en el futuro, incluso en temporadas sin parties el portal esté muy activo.

**b** Para más información:  
<http://reports.scenesp.org>

Sole trackea desde 1996 pero no es hasta 2002 cuando entro de lleno en la escena activa. En tan poco tiempo ha sido capaz de demostrar su desempeño en todas las tareas de la demoscene desde programar hasta dibujar, aunque su trabajo principal se concentra en la música. Ha pasado por varios grupos pero sus obras más importantes las ha realizado dentro de TLOTB. Algunas de sus producciones más conocidas han sido el remake *This Guay* y la demo *Scene of the Girls*, la primera demo de la escena española realizada completamente por chicas. Además, esta involucrada en el portal musical *modulez.org* y es organizadora de la *ifparty*.

# sole

Powerpuff Girls+TLOTB  
+Unknown Prods

# especial flashquiz

flashQuiz es una iniciativa de *escena.org* para dar a conocer la otra cara de los sceners españoles. A través de **25 preguntas cortas**, entrevistamos en cada número a dos miembros de nuestra escena, uno en activo actualmente y otro inactivo o retirado. No se trata de una lucha sino de comprender las diferencias entre las diferentes generaciones y conocer a las personas que hay detrás de los sceners

En esta edición especial para *becanne* tenemos a: Sole^TLOTB+Powerpuff Girls+Unknown Prods.

**b** Textos: David Domingo  
(SML^Fuzzion)

## 0) Nombre real y ciudad de procedencia

Soledad Penades, ¡Desde Valencia para el mundo!

## 1) ¿A que te dedicas?

Estoy acabando ingeniería informática superior y estoy trabajando en una multinacional bastante conocida de informática (Nada de servir cafés o hacer fotocopias).

## 2) ¿El mejor momento de la escena ya ha pasado, esta pasando o esta por llegar?

Creo que la escena está siempre en marcha, únicamente hay etapas de transición en las que aparecen nuevas tecnologías y se duda un poco en abandonar "los viejos usos" o echarle morro y tirar hacia lo nuevo. Pero en cuanto se le *pilla* el tranquillo digamos que empiezan "nuevas buenas épocas" en que "todo mola" y es una pasada. Hasta que nos aburrimos/se aburren de lo que hay y nos entra el rollo depresivo otra vez ("scene is dead, todo está ya inventado, somos una mierda de grupo, los buenos sí que eran Future Crew...").

De todas maneras, creo que es más una cuestión de diseño hoy en día que de tecnología "clásica", en el sentido de que muchas tarjetas gráficas son una verdadera salvajada para las tareas típicas de las demos (es decir, tirar polígonos como descosidas), y ahora es el momento de crear (o introducir en la escena) algoritmos de esos enrevesados que producen efectos insólitos, de esos que los ves y dices: ¿Qué Es Esto? ¿Cómo lo han hecho?

Y acompañarlo de un bonito diseño que permita

ver el efecto en toda su complejidad. Porque muchos efectos son muy cañeros pero no se aprecian por problemas varios, como una disposición deplorable, falta de sincronización o simplemente los famosos "coder colors" ;-)

## 3) ¿Quién te metió en todo esto?

Pues no me acuerdo si fue buscando información de cómo programar videojuegos y efectos gráficos en Pascal o en la PC Manía. Optaría por la segunda opción, tras medio recordar haber visto una invtro para la Euskal. Años antes había visto el vangelis player y un par de canciones que venía de demostración con un disquete de audio de PC Actual (o algo similar), traté de modificarlas (sí, con el editor hexadecimal) pensando que era el único modo. Pero además de cargarme todas las canciones, no asocié trackers con escena, más bien pensaba que se trataba de algún tipo de herramienta shareware.

## 4) ¿Cual es la primera demo que viste?

Yo creo que fue la invitation de la Euskal 4 o 5... no recuerdo qué número :) El caso es que el concepto "bueno" de party lo aprendí de allí... Luego solía verme las demos del especial Euskal que solía publicar PC Manía, y algunos números en que el Dr.Pain nos traía "¡Lo mejor de la Assembly 95!". Cuando el Pentium 120 era el último grito, sí señor. Digamos que las primeras demos en serio que vi fueron en la Fallas Party 2000. Y lo que recuerdo fue la Second Reality para C64. La vimos en un emulador, y el dueño del ordenador (no recuerdo quien era) se quejaba de que en emulador era cutre, que lo suyo era verlo en el original. Yo estaba alucinada (sobre todo cuando ►

## sole

►...descubrí a qué se dedicaban los autores de aquella demo... KB & company)

## 5) Una demo

No tengo una única demo en mente, pero voy a desmarcarme de todos los anteriores y apostaré por **Insane Elements^Anaconda**. Ritmo, gráficos y código. Otras que también me gustan son del estilo **Medium^Einklang.net**

## 6) Un nombre de la escena

Me pasa igual que con las demos, no tengo una preferencia por alguien en concreto, digamos que tengo **"pequeñas admiraciones"** por todas y cada una de las personas que forman parte de la escena. Cada una aporta cosas diferentes y de su propia cosecha. Pero lo que a mí me asombra más, desde luego, es el extremado nivel de productividad al que pueden llegar algunas

personas, y manteniendo la calidad en el 80% de producciones (cuando no el 90 o el 100). Así ahora mismo se me ocurren nombres como **Farbrausch**, **Wonder**, **Josss**, **Reed Richards**, **Sergeo**... no sé... me han salido un montón de nombres de músicos, quizá es porque es lo que supuestamente soy.

## 7) ¿Saint / Kromiset / Medium o State of Mind / Shad2 / VIP2?

Indudablemente lo primero, considero que la sincronización es super importante. Y odio los 3d fly-bys!! Pero la **Vip2** y **State of Mind** me gustan mucho también. No así el estilo de música, pero para el caso en cuestión pegan y no sabría imaginarlas con otro estilo :) ¿Qué hay de **State of the Art**?

## 8) Una party

Dudo entre la **BCNparty11**, en la que las chicas nos revelamos como entes autosuficientes y batí mi récord de participación, y la **Euskal11**, porque es la primera en la que gané algo y conseguí subir al podium :) En fin, todas las parties tienen algo guay, hasta la más cutre. Aunque sea el contacto con la gente, hacer vida social, todo eso. Siempre aprendes algo. ¡Pero para eso hay que llevar las producciones ya acabadas desde casa!

## 9) Que quitarías de la escena y que pondrías

Quitaría el exceso de alcohol, y pondría más gente de buen rollo con ganas de hacer cosas productivas en lugar de dedicarse a hacer polémicas estúpidas, meter cizaña y en general tocar las narices y estorbar. Con respecto al tema del alcohol, me parece fantástico que la gente se quiera hacer un cubatilla en plan **"en familia"** y con relajo, pero creo que hay que respetar un poco a los demás y al trabajo de los demás.

Esto se concreta en que no me parece serio ni que la gente realice las votaciones en estado etílico, ni que se dejen la mierda por doquier y aquello de un aspecto absolutamente lamentable, como ocurrió el sábado por la mañana en la **BCN 11**. A mí se me caería la cara de vergüenza si hubiera dejado toda esa basura esparcida en mi casa.

Hay que tener un poco de miramiento y consideración con los organizadores, que son los que luego tienen que dar la cara y vigilar que las cosas no se vayan de madre. Pero ahora con la excusa de que **"en Europa la gente va aún más borracha"**, se están llegando a extremos un poco exagerados (y que además me parecen injustificados).

## 10) ¿Que páginas visitas diariamente?

Las noticias, a ser posible de varias facciones políticas, y luego **escena.org**, **modulez.org**, **ojuice**, **pouet**... páginas aquí y allí de diseños, tipo deviantart. Aparte, por supuesto, me toca visitar **google**... esa sí es de visita obligada :)

## 11) Un buen recuerdo que tengas de la escena

Cuando presenté **This Guay** y nadie me tiró tomates ni huevos a la cabeza por hereje y profanar una de las vacas sagradas de la escena española (ya que últimamente siempre aparece en todos los demoshows).

Además me aplaudieron, me moría de la vergüenza escénica pero estaba a reventar de alegría. Me encantó que **Stravaganza** me felicitara, pero lo más cañero fue lo de **"Te ha quedado mejor que la nuestra"**, en fin, increíble. :D

**"Ahora es el momento de crear o introducir en la escena, algoritmos insólitos de esos que los ves y dices ¿Qué es esto? ¿Cómo lo han hecho?"**

## 12) ¿Que le falta a la escena española para estar al nivel de la europea?

En general, menos **"party coding"** y más **"house coding"** me parece a mí. Demasiado de dejar las cosas para última hora. Y quizá le sobre demasiado buen tiempo, a veces apetece más irse a dar una vuelta que quedarse en casa haciendo **"loquesea"**.

Aparte, creo que en España aún queda el síndrome de **"Usar ordenador = Persona rara = Marginado"**, y como la gente no quiere marginarse, intentan no **"engancharse"** demasiado. Hay mala fama en torno a los ordenadores, y demasiado miedo al qué dirán...

## 13) Un sueño

Ganar con una demo que tumbe patas abajo a grupos consagrados. Ganar con una canción ídem de lo mismo. Superarse. Ah y a ver si algún día acabo un pseudo-engine de 3D en flash antes de que lo saque Macromedia en la versión Macromedia Flash Ultra (o algo así).

## 14) ¿Haujobb o Farbrausch?

El logo de Haujobb estaba muy chulo e hicieron cosas muy buenas pero **Farbrausch** son demasiado. **Farbrausch**... ¡Fuzzion y Stravaganza!

## 15) ¿Lo de la Overdose^Centosis fué tongo?

No sé porque no lo viví pero chungo sí que debió ser. Ah y además sólo vi la otra demo, la de **Cimedia**. Así que no puedo juzgar apropiadamente, pero la de **Cimedia** estaba chula.

## 16) ¿Por qué dejarías la escena?

Por aburrimiento (aunque sería raro) o por falta de tiempo (lo más probable). Pero me sabría muy mal y supongo que procuraría estar enterada de una manera u otra.

Pondría **"inactive"** en **Orange Juice** y me

**"Cuando presenté This Guay nadie me tiró tomates ni huevos a la cabeza por hereje y profanar una de las vacas sagradas de la escena."**

dedicaría a ir a las parties a presentar canciones inéditas y a presumir de traer todas las prods acabadas desde casa y chinchar a los que están haciendo **"party coding"** :)

## 17) ¿Finland o Germany?

Finland por tradición, fue la glamorosa **"Meca"** scener pero veo que Germany también pisa fuerte (o al menos últimamente). Dejémoslo en Portugal, para que nadie se enfade :)

## 18) ¿Cual ha sido tu mayor RIP?

Tal vez un trocito de un loop fragmentado, lo copie y lo pegué descaradamente. Pero la canción nunca salió a la luz. Así que no sé si le podría llamar rip. Desde luego he rippeado un montón de samples. Aunque supongo que también habrán ►

## This Guay [Wild] [Release: Jul.2003]

Una de las producciones más divertidas presentadas durante el Euskal Encounter 11 que tuvo lugar este verano en Bilbao. Producción realizada completamente en Flash, parodiando a la ganadora del concurso de Demos de la anterior edición (**This Way^Stravaganza**). La producción muestra unos efectos muy parecidos a los originales, haciéndola al mismo tiempo tremendamente amena y divertida de ver. La música es la original de **Wonder^Stravaganza** (aunque comprimida).

Ganó la Wild Compo de la Party con total merecimiento.



this guay



## el gran paso

por Paco González [Wally Tlotb]



Todos recordamos nuestros inicios en esto de la escena. Sorpresa y curiosidad primero, posiblemente un gran deseo de formar parte de ella poco tiempo después. No voy a preguntar qué fue aquello que nos hizo interesarnos por la escena, ni la primera demo que nos enganchó a cada uno, aquella que recordamos con más cariño. Ya hemos charlado mucho todos sobre eso.

Me gustaría preguntar por aquel momento en el que alguien o algo nos hicieron pasar de la simple admiración por la escena a intentar formar parte más o menos activa de ella. Para unos fue una persona, un amigo que estaba más metido en el mundillo y nos animó a participar de alguna manera. Para otros quizá fue un tutorial, un artículo para principiantes en alguna diskmag o incluso fuentes demostrando que todo aquello que hacía nuestro ordenador no era magia negra sino que estaba creado herramientas que podíamos utilizar. Es el haber sido capaz de superar ese momento y crear algo por nosotros mismos lo que hace que todavía sigamos aquí, ahora, leyendo artículos en esta revista. Y personalmente pienso que no lo hubiéramos conseguido ninguno sin cierto tipo de ayuda.

Ha llovido mucho desde aquellos tiempos en los que un campo de estrellas, un modulo chip y un pequeño logo a 16 colores servían de primer paso para poner nuestro "handle" en ellos y pasar meros espectadores a considerarnos dentro del mundillo. ¿Cuál es la situación ahora? ¿Qué es lo que podemos hacer hoy para pasar del interés por escena a considerarnos "dentro"? ¿Volar por una escena 3D, un mp3 y un gráfico Truecolor? ¿Qué pensaríamos ahora una persona que está empezando presentara a concurso un campo de estrellas, un MOD con instrumentos del SoundTracker o un gráfico con la paleta por defecto del Deluxe Paint? Apuesto a que habría como mínimo sonrisas, incluso puede que silbidos. ¿Será que acaso es más difícil hoy en día "empezar" en la escena? Personalmente creo que sí.

Es por eso por lo que me gustaría volver a recordar aquel empujón que recibimos en su día y preguntar si, cada uno a su modo, lo está dando. Porque ese empujón tiene que ser más fuerte en la actualidad, dada la complicación que va tomando la cosa. Alguno de vosotros ya se estará riendo con la coña del empujón viene y el empujón va. A lo mejor el término produce guasa, pero el asunto intenta ser serio. ¿Cuántas veces hemos ayudado a alguien que estaba empezando? Escribiendo un artículo para principiantes, en IRC, publicando fuentes, escribiendo tutoriales, en la propia party... ¿O es que no nos interesa que se una más gente a esto de la escena? ¿Acaso queremos seguir siendo los mismos?

Posiblemente sea un problema de tiempo. Posiblemente las personas que más podrían ayudar son las que menos tiempo tienen para dedicar a la escena y el poco tiempo que se permiten es para disfrutar de ella.

ella. Es por ello que la colaboración con la gente que lo necesita queda en un segundo plano, a pesar de reconocer que cada vez se hace más necesaria para que los simples interesados puedan llegar a ser participantes. Es por ello que os quiero hablar sobre algo que me sorprendió y que considero debería ser una obligación en cualquier party. "Guided compo".

La cuarta edición fue la primera Durango Party a la que asistía. Por razones de fechas y otras más puramente geográficas no me había sido posible asistir con anterioridad, y espero repetir el año que viene. En el programa había una serie de competiciones "guiadas" que consistían en (si no me equivoco en algo) que las personas que tuvieran interés en conocer la escena y realizar su primera producción contaran con la ayuda de otros más experimentados. La idea me pareció genial, y quise ver el resultado.

Hubo competiciones guiadas de música y gráficos, pero recuerdo especialmente la de código. Allí estaban dos personas, con el Borland Pascal que utilizaban para las prácticas en la Universidad, intentando hacer algo que se pareciera a una demo. Para eso contaban con otra bastante más acostumbrada aunque también sudó lo suyo para ada desarrollo. ¿Cómo se definía un puntero en Pascal? ¿Y los valores en "hexa"? ¿Como se escribía en los cuales estaba la paleta? ¿Alguno tiene los tutoriales de Denthor? Más y más de los "veteranos" involucraron en la compo, que era "fast" de cara introducir un pequeño y necesario componente de adrenalina. Poco a poco se iba creando, y aunque parte experimentada de la competición guiada tomaba prácticamente los mandos por completo, pienso que la parte novel podía comprobar que la magia negra no existe y que es perfectamente posible hacer producciones con un poco de esfuerzo e interés. El resultado creo recordar que fue una demo "conceptual", con tres efectos encontrados un hilo conductor entre tres efectos. Pero yo lo hice e incluso creo recordar que puse mi pequeño granito de arena con el acento circunflejo.

¿No os parece una forma fácil y divertida de prestar ayuda a alguien que está empezando y la solista? Eso no quiere decir que no sigamos colaborando de las maneras pero lo de las competiciones guiadas es algo que daría mucha vidilla a las parties y animaría muchísimos niños y mayores. No voy a pararme a discutir las reglas para participar en este tipo de competiciones, ni muchísimo menos qué tipo de premios deberían recibir ganadores, no entro siquiera en si debe ser una competición en sí misma, concepto de "guiado" es lo que la hace totalmente diferente. ¿No creéis?

Por mi parte ya va siendo hora de volver al lado de la estufita, que es tarde y empieza a refrescar...

►...ripped samples hechos por mí. Es sano tener samples nuevos (pero a ser posible citando la procedencia, claro) ;)

### 19) ¿Las demos en proyector o en monitor?

El proyector es lo mejor, cuanto más nítido y grande mejor. Y no olvidemos el equipo de sonido! Ecuilizado, por favor! Que se puedan apreciar los detalles tanto del código como de los gráficos y la música :)

### 20) The real party is outside?

A veces sí pero a veces no. ¿Dónde quedan entonces esas risas fruto de la histeria pre-deadline? Y la verdad es que ahora que lo pienso no entiendo muy bien a qué se refiere la gente con esta frase. :-D

### 21) ¿Diskmag o portal en Internet?

La diskmag queda para la posteridad, el portal está "a la orden del día". Creo que son complementarios. Al menos hoy en día, en que las páginas aparecen y desaparecen como por arte de magia, y cuando vas a buscar alguna cosa no sabes donde está o si aún está en algún lugar :)

### 22) ¿A cuantas parties has ido en el último año?

Pues la xplanada5, ifparty03 (que también organicé), euskal11 y bcn11. Es el año en que he visitado más parties. Quedadas para hacer demos aparte, que se acaban convirtiendo en mini-parties ;)

### 23) ¿Tienes algún otro hobby además de la escena? ¿Cuál es?

Muchos. Escribir artículos y relatos, leer (compulsivamente), dibujar (en mi estilo), tocar la guitarra, no sé... todo lo que sea crear...

A parte me gusta salir por ahí, ver sitios nuevos (a ser posible fashion-fashion, jejeje), descansar (pero no demasiado, que si no me malacostumbro)... Lo típico.

### 24) ¿Donsi o vodma?

Entre una magdalena mojada en vodka (demasiado cañero) o un donsi de brick (buuurrgh qué olor a vinaco!) casi que prefiero algo más tipo second reality (receta de la Sardú), sofisticado, elaborado y superfashion - como las buenas demos :-)

### 25) ¿Cuántos Gbs/Mbs de pr0n tienes en el disco duro?

Ninguno. ¿quién quiere eso teniendo la realidad?

### Nota del Editor

Por falta de acuerdo a última hora con la persona que debía aparecer en el flashquiz, sólo aparece la entrevista con Sole en esta edición de becanne.

Más información: <http://www.escena.org/>

### Scene of the Girls^Powerpuff Girls [Demo] [Release: Nov.2003]

Presentada durante la BCN'11, es la primera demo, como tal, realizada al completo por un grupo de chicas. El código y la música corren a cargo de Sole, los gráficos son de Ayame, el diseño y coordinación está realizado por Sardú y el ascii que podemos ver en el file\_id.diz está hecho por Diamondie.

Al final de la party consigue el 7º puesto y el reconocimiento de los asistentes a la misma.



## scene of the girls

# JamQue

Este joven barcelonés con cara de no haber roto un plato es uno de los personajes más influyentes de la escena española en estos momentos. Presente en Threepixels, TPM, Zon@Neutra y cara visible de la organización de la BCN Party, JamQue (Rafael Pérez) nos abrió las puertas virtuales de su



**H**ola JamQue, buenas noches, ¿Dónde te encuentras ahora?  
Pues en mi casa relajadamente, después de cenar.

¿Ya te has puesto el pijama?  
No, ¡Pero si la bata por encima!

JamQue, ¿A que se debe tu apodo?

Pues es una historia que viene de hace años... durante 1990 o 1991 creo recordar. Yo iba a la hora del recreo a casa de un amigo del instituto, mayor que yo. Se dedicaba a piratear. Sabía hacer cracks, incluso había realizado alguno para Micromanía... ¡Cuando era gigante!

Este chaval siempre me pasaba juegos en disquette o en CD y aprovechaba las horas del patio para ir a su casa. A esa hora, siempre me presentaba con el mismo bocado. Un día le pedí que me enseñara a piratear juegos, descubrir las claves... y claro, tuve que buscarme un nick. Así que usé aquello que siempre me decía: "¿Qué, otra vez JAMón y QUEso?". De ahí viene JamQue.

Ese chico se hacía llamar Darksoft. ¡Ah! y también me enseñó una de mis primeras demos... **State of the Art** en Amiga.

Divertida historia. ¿Cuántos años tenías por entonces?  
Andaba por los 14 o 15 años... más bien 15.

"La escena es afición y diversión y estamos aquí para pasarlo bien y aprender"



Así que tus primeras demos fueron de Amiga. ¿Llegaste a tener a alguno?

No, nunca he tenido un Amiga. Por entonces estaba con el MSX y tenía también un 8088 con CGA para hacer los trabajos del colegio.

Recuerdo que le pedí a otro colega del instituto que me grabara canciones de cracktros (aun no sabía que eran los cargadores de vidas infinitas), ya que me gustaba su música. También me grabaron algún que otro módulo de los clásicos music disk sin saberlo. Recuerdo la canción de la C-O-M-A.

Eres la cara visible de la BCN Party. Tal vez, como a otros miembros de la escena, se te acabe conociendo más por estar dentro de la organización, que por las producciones en las que has participado. ¿Te molestaría que fuese así?

No, no tengo temor a eso. Me gustaría ser recordado por los grupos a los que he pertenecido más que por la Party. Más que nada, porque la BCN no es solo cosa mía. Hay mucha gente detrás que la hace posible. Yo solo la coordino, hago el papeleo y hablo con las instituciones. Pero la party en sí, es un trabajo de muchos, bien coordinados.

¿Dónde y cómo surgió la idea de organizar la BCN?

**"Otros buscan la calidad gráfica y sonora. Zon@n se lo pasa bien y se divierte, que es lo que debe ser."**

Pues digamos que me "hicieron la videncia"... Camino de la Arroutada 7, con Dr.Kami y su hermano Trace, hablábamos de parties. Kami me dijo: **"Yo a ti te veo montando una party en Barcelona"**. Quizás me impactó esa frase. Nos fijamos mucho en aquella Arroutada para hacer la primera BCN. Desde el regreso de A Coruña, comenzamos a dar vueltas al tema todo el grupo, Fuzzion, recién creado.

Así que se podría decir que es por aquella visión de Dr.Kami el que comenzara la BCN Party. Yo moví, el pensó.

**En aquella Arroutada presentais DaCube 2, ¿No?**

Sí, en aquella misma. Esa intro fué el principio de Fuzzion... SML que venía de DSK, Trace de MCD y BP de Savage... aunque se presentó bajo el sello de Savage, es una de las primeras colaboraciones, ya que había prevista otra demo para aquella party, pero nunca salió a la luz. Problemas con el engine y escenas 3D no terminadas. Se llamaba Fruits.

Recuerdo mucho aquello. Estaba metido en la organización y nos impactó sobremanera DaCube 2 a Barman, Matrix y a mí. Recuerdo que comentamos mucho acerca del futuro y la calidad que había en aquella producción. De ahí salió Fuzzion, un grupo bastante importante de gente. Pero sin embargo, no tardasteis mucho en volver a separar vuestros caminos. Aquella ruptura supuso un gran revuelo en la escena española. ¿Que ocurrió?

Que las "fusiones" nunca son buenas (comenta sonriendo). El Fuzzion original aguantó hasta el 2000, sólo un año. Había todo tipo de personas. Más trabajadoras, menos... más creadoras, más ➤

➤...quietas... y claro, todo aquello formaba un desequilibrio en el grupo. Algunos eran más "radicales" de la escena. Otros no, claro. Creó conflictos.

Problemas habituales en los grupos con muchos miembros. Sin embargo, no se perdió la calidad en las producciones de Fuzzion, ni de su inmediato satélite, Threepixels, que tuvo una muy buena acogida. Eso demuestra que había mucho nivel en el conjunto original.

¡Ojo, que el actual Fuzzion sigue teniendo un altísimo nivel! Pero si distingues cada grupo, Threepixels, Fuzzion y Zon@n, que son los componentes de Fuzzion en sus inicios, tienen estilos muy claros y diferentes. Si te fijas bien, te darás cuenta de que no combinan demasiado bien (sonríe).

**¿Los mismos estilos que pudieron tener MCD, Savage y DSK, tal vez?**

No, eso es un error. Los miembros de MCD se retiraron, excepto Trace. Luego hay gente de DSK tanto en ➤



JamQue en su estado habitual durante la BCN Party 2003

➤...Fuzzion como en Threepixels y la gente de Savage está en Fuzzion.

El actual Fuzzion es un grupo muy dedicado a las intros, Threepixels son más demomakers y Zon@n en la época de Fuzzion, se podría decir que fueron casi expulsados. No vivían el mismo momento de aprendizaje que los demás, ni tenían el mismo rodaje.

**¡Parece una especie de centrifugadora de ideas! Zon@ Neutra es un grupo menos conocido, pero aporta muchas cosas a la BCN, ¿Verdad?**

Zon@n es como los demás. Forma parte del núcleo de la BCN. Quizás no son los más elitistas, pero somos (¡Ojo que yo estoy en Zon@n también!) los que tenemos la filosofía más clara de que la escena es afición y diversión y que estamos aquí para pasarlo bien y aprender, eso sí, a nuestro ritmo. Zon@n cuando quiere, resalta. Saca algo tremendamente original. Recuerda la **Wild de la Second Reality**... ¡Un puntazo en BCN 01!

Si. ¡Todavía se me caen las lágrimas de la risa! Se nota esa filosofía dentro del grupo y en sus producciones. La escena siempre ha necesitado de grupos divertidos y muchas veces de ellos han salido producciones muy buenas a medio-largo plazo.

**"¿XPLSV? Son Trace y Mac que por fuertes discusiones internas lo crearon para continuar su engine."**

Otros buscan la calidad gráfica y sonora. Zon@n se lo pasa bien y se divierte, que es lo que debe ser. Sin sufrimientos y con espíritu de superación. Como anécdota, de forma cariñosa, una vez les dije a Zon@n, antes de entrar en el grupo: **"Sois los payasos de la escena"**... ¡No les hizo mucha gracia! Pero lo decía con toda la alegría porque hacían reír y que te lo pasaras bien. Lo dije con toda mi buena fe y dándoles ánimos (sonríe).

**¿Y ese "Cuarto satélite" (por decirlo de alguna manera) llamado XPLSV?**

¿XPLSV?. Son Trace y Mac, que por fuertes discusiones internas y hacia mi personalmente, han creado ese grupo para continuar con su engine.

Quien más, quien menos, sospechaba el tema de las disputas internas en el grupo. Pero, ¿tan fuertes fueron?

Todas las producciones de Threepixels pasaron por manos de Trace. Shine estaba fuera de todo, ya que se encontraba trabajando en Madrid para Pyro Studios. Pasop terminaba la carrera, Acidbeat estaba muy atareado con las obras de su nuevo piso... así que Mac y Trace se encargaban de sacar todo.

Ellos tenían la sartén por el mango. Hablo después del lanzamiento de BlackMatters y Nature. Para aquellas producciones, Acidbeat aún les hizo la música. El problema vino cuando los demás quisimos volver a hacer cosas y les pedimos ayuda para crearlas con el engine. Aquella ayuda no fue proporcionada y tanto Acidbeat como yo, no queríamos que Trace hiciera "retoques" a las producciones. Así que como ya no teníamos el control y si añadimos algunas pequeñas disputas, Trace decidió irse del grupo. Si te fijas, es la misma historia de la separación de Fuzzion. Hacer lo que le diera la gana sin hablar con nadie. Aquella fricción en Fuzzion surgió entre SML y Trace.





De todas formas, y como bien dijiste en alguna ocasión, XPLSV no es Threepixels, ni este grupo ha muerto con la marcha de esos miembros, como habéis demostrado en producciones posteriores. 27 años dan para mucho. ¿Qué tienes pensado hacer ahora en la escena? Me refiero a que te gustaría hacer o dejar de hacer, o tal vez, si te ves fuera de todo esto dentro de poco.

Recuerdo que me estrené en la escena con un multicanal en 1999 durante la Euskal 7. Ahora quiero seguir con la BCN. Mientras me lo pase bien, seguiré allí. También continuar con Threepixels... ¡¡¡Vamos a arasar!!! Divertirme programando de vez en cuando en TPM, pasármelo bien con Zon@n y nuestras divertidas producciones y finalmente hacer alguna cosilla nostálgica en el MSX que tengo en mente. Como ves, tengo las dos vertientes: Elitista y divertida. ¡Ser lo más y pasarlo bien sin dolor! Sinceramente, mi fin no lo veo.

Y fuera de la escena, ¿Qué podemos saber de JamQue? ... trabajo, aficiones, gustos, pareja, hipoteca....

Terminé la carrera de Ingeniero Técnico Electrónico en julio de 2002. En enero encontré un trabajo fijo, en una empresa de software CAD, como asesor técnico y contacto con el cliente, aquí en Barcelona.

Actualmente vivo a 30m. de donde tiene lugar todos los años la BCN, compartiendo piso con dos sceners más: Sardu y Pasop. Ya sabes... piso en Alquiler. ¿Qué me gusta?...

Si. Salir por ahí de marcha, prefieres la tranquilidad, viajar, hacer el vago en casa... los polos de fresa con salsa de moras...

Pues la scene. Me paso todo el día con esto al salir del curro. Si no es BCN, es pensando en alguna producción. Me encanta la música electrónica, mi MSX y la PlayStation. No soporto la tele mierda. Viajar me chifla. Tengo pensado ir a Finlandia en agosto... ¿Ves como todo ha de ser scene?

Hombre... todo, todo...

No tengo hipoteca estable, pero si pareja a plazo fijo... ¿Me dejo algo?

Hmm... No, creo que no. No consiste en convertir esto en Salsa Rosa. Volviendo a la BCN, la estructura de la party es pequeña, pero fuerte. Como dijiste este año, mientras asista la gente y nos lo pasemos bien, seguiremos teniendo BCN. ¿Os cuesta mucho organizar el tema en cuanto a temas institucionales y demás rollos "burrocráticos"?

La verdad es que somos los niños mimados del distrito. Nos dieron mucha confianza. Demostraron tener mucha fe, porque abrazaron algo que no sabían lo que era. Han comprobado como nos lo curramos mucho y que siempre sale bien. Nos miman. La BCN es ya una actividad casi de la ciudad. Ya están esperando a que hagamos otra sin preguntar si seguimos o no.

Y la verdad es que siempre sale bien, al menos en lo que a la parte de asistente que me toca. No me extraña nada que estén contentos con vosotros.

¡Gracias! La de cosas que no veis o que se quedan en el tintero...

Me las imagino un poquito. Bueno JamQue, con esto llegamos al final de la entrevista... si quieres saludar a mama y a papa, ¡Este es el momento!

- A los que dicen que la escena ha muerto: Se equivocan. Evoluciona y se renueva de gente.

- A los que dicen que han ido a la BCN: Si os sigue gustando, ¡Seguid viniendo y producid!

- A los que no han ido nunca: No dejéis que os influya lo que os digan. Hay que vivirla. La escena somos todos. Sea como sea: Creatividad, por favor.

¡Esto parecen los cinco mandamientos!

¡No era mi intención ser profeta!

No, pero desde luego, formas parte de la receta de la party perfecta. ¡Nos vemos en la BCN!

¡Sólo pongo la olla! ¡Nos vemos!

Texto: José Antonio Díaz  
[Humphrey^Centolos]

Fotos: Angel Hidalgo  
[Atreyu^TPM]



## ¡La escena está muerta!... ¡Larga vida a la escena!

por Luis Fernández [SIN^Concept & escena.org]

Si hiciésemos caso de todos los profetas, que repiten año tras año que la escena esta muerta, a estas alturas la escena llevaría sin pulso bastantes años. No hay mejor forma de tomarle el pulso a la escena que acudiendo a una party. Y teniendo en cuenta lo visto en la BCNParty '11 creo que es más apropiado brindar por una larga vida a la escena, que por una muerte prematura.

Esto depende, claramente, del prisma con que se mire a la escena. Los hay que creen a pies juntillas que la escena no es más que el reto constante de exprimir el hardware al máximo, olvidándose del resto. Los mismos que declararon muerta a la escena el día que se dejaron de hacer demos 100% en ASM. En mi opinión se trata tan solo de un problema de percepción por su parte. No es que esté muerta si no que ya no la ven como ellos la recuerdan.

Lo cierto es que las cosas han cambiado mucho. Y es que todo cambia, es un proceso natural. Las plataformas que están ahora al alcance de la gente no son las mismas que hace unos años. Los modelos de producción han cambiado. Las máquinas son diferentes y se programan de manera diferente. Las demos hace ya bastante tiempo que han de cohabitar con un OS que ya no les cede el 100% de los recursos. El PC medio, que es donde se mueve el grueso de las producciones, es una maquina abierta, con configuraciones muy dispares. No se puede asumir que tal o cual hardware estará presente. Así que la forma de programar estas máquinas es más defensiva, ha cambiado para acomodar esta diversidad. Ya no tiene sentido luchar por cada ciclo de reloj o por cada color de la paleta. La escena se ha ido adaptando a los cambios de las plataformas para las que produce, así que es normal que las cosas cambien.

Viendo la escena desde un prisma más humano, en el que se valore la actitud, el aprendizaje, la voluntad, la amistad y la producción, la verdad es que las cosas no han cambiado casi nada. Contabilizando tan solo los grupos nuevos, las últimas ediciones de la BCNParty han sido el "escenario" de presentación de grupos

como Boah, Serial Numbers, Powerpuff Girls, Collapse, Sector Omega y otros que seguramente me deje por el camino. Y en cierto modo la nueva "configuración" de la cuadrilla de threepixels.

Surgen caras nuevas todos los años y las caras que ya conocíamos se reagrupan, cambian o siguen ahí al pie del cañón. La escena esta viva, tan viva como lo ha estado siempre y no veo motivos para pronunciar su muerte. Salvo que la extremaunción se la dé un insensible ignorante que no acuda a sus parties, pontificando los resultados de su "biopsia" en una sesión de IRC desde el confort de su casa.

Yero de Sector Omega, siendo músico, programó e hizo los gráficos de Miracle^Sector Omega atreviéndose con dos disciplinas que son diferentes a lo que hace habitualmente, mostrando voluntad y coraje. No es desde luego un caso único, pero el hecho de que no sea único, no le quita mérito. Algo parecido ocurrió el año pasado con Interface y Petroleo^Boah. Y este año con S0le y Scene of the Girls^Powerpuff Girls.

"La escena está viva, tan viva como lo ha estado siempre y no veo motivos para pronunciar su muerte."

Es evidente que hay interés, que la gente saca las producciones adelante, porque lo disfruta. Gente que tiene "ganas", que pone interés y que muestran que los valores que "definen" a un scener están tan vivos como lo han estado siempre.

Quizás son aquellos que declaran con tanta avidez la muerte de la escena, a los que ya les falla la voluntad. Los que ya no producen, ni participan con el mismo interés, a los que les faltan ganas y el empuje. A los que ya solamente les quedan energías para criticar. Quizás sean ellos los que están "muertos" y no la escena.

La escena está aquí para quedarse, así que: ¡LARGA VIDA A LA ESCENA!

# BCN<sub>party</sub> 11

En los primeros días de Noviembre pudimos disfrutar de una nueva edición de BCN party en el ya habitual Cassinet, cerca de la estación de Sants. 3 días de escena pura. Dejamos a SOle a los mandos del report y este es el resultado.

llegamos a la party y saludamos a esa gente a la que hacía "tanto tiempo" que no veía: Drumu, Xphere, Atreyu, Jamque, AMB. Dejé mis trastos y me senté mientras pensaba qué poner en el campo reservado a mi ocupación en la tarjeta de identificación. Finalmente opté por dejar un par de interrogaciones en el hueco. AMB me ayudó a arrastrar la maleta a los gritos de "¡¡Convoy Sole Convoy Sole!!" Estaban poniendo demos antiguas. Saludé al resto de gente: Alicante Zone, Dust Inc. No recuerdo mucho más de aquel instante...

Conseguí convencer a TLOTB de que no hacía falta McDonald's el primer día y cenamos en la party con la gente de Valencia y Alicante, comentando anécdotas de la Euskal. Desde el pan de molde con moho a los efectos que tiene el Burn sobre la música de las demos (esos samples de "subidón-subidón" en las canciones...)

A las 12 llegaron MadGoblin y Sardú. Sardú y yo nos fuimos a un lugar secreto para organizar **Scene of the Girls** (SOTG en adelante). La gente estaba intrigada, pero no soltamos ni prenda. Continué haciendo cosillas para **Broken Minds**, ajustando con 4nt4r3x texturas, pero dejándole el protagonismo, que para algo es el grafista. Al rato, decidí salir a dar una vuelta con Sardú, Silenci y MadGoblin. Fuimos a un sitio al que volveríamos al día siguiente. Unas bravas con Coca Cola, charla, anécdotas, y de vuelta, despejadas, con ganas de currar a tope.

## Gothic scene

Era Halloween, así que Ayame, Gilka, Adler y Sergeeo, entre otros se disfrazaron. Nosotras seguimos con nuestra dura tarea, recluyéndonos en las mesas de GP32 (se habían ido a dormir), para que no pudiera vernos nadie. A las 5 de la mañana y tras las carcajadas provocadas por la lectura de los comentarios del código fuente, Sardú fue a dormir. Yo seguí con **Broken Minds**. En momentos de desquicio me fui otra vez a hacer SOTG por ahí. Dust Inc. me cedió un sitio. En el mío tenía las patas de las mesas en medio de mis piernas, y además el portátil "bailaba" ya que una era más alta que la otra.

## Butano

Se rompió una bombona en la cafetería. Enlar y Newalpha huyeron como nenas en lugar de quedarse para ver un verdadero "efecto fuego". Fuera, nos sentamos los pocos que quedábamos: Astharoth, Liso, Corsario, Rufes y yo, en una mesa del pasillo. Astharoth tenía ocurrencias cafres. Yo también me sentía ingeniosa, así que antes de pegarnos, fuimos todos a desayunar.

## Atrapada en el tiempo

Parecía que no íbamos a acabar nunca. No me quería preocupar. Pero aún me quedaba preparar las producciones de música, y convencer a Liso para ➤

►...que me grabara un sample "a lo Steve Urlel" para mi chiptune. Me sobraban 28k. Queríamos subir las chiptunes a su directorio correspondiente en el FTP pero no teníamos permiso de escritura. Al final se optó por la solución de emergencia: subir las chiptunes a Fast-music. Como ya había subido todas mis canciones al FTP, fui a ducharme para despejarme.

### ¡SuperSole strikes back (for a while)!

La ducha fue un remedio fantástico y me sentí pletórica otra vez. Lástima que el Second Stage fuera tan relajante... En la segunda tanda de votaciones me dormía. Aunque con los cojines que tiraba Sergeeo era difícil.

### Viaje a la cercana China de Sants

Fui con Sardu y MadGoblin a un restaurante chino que había por allí cerca. La animada conversación no consiguió quitarme de la cabeza que **SOTG estaba llena de bugs y sin acabar**. La camarera no traía la cuenta, induciéndonos a hacer un "sinpa". Al final salimos para la party, eso sí, previo pago.

### Prórroga

Se retrasó la deadline, pero nos daba igual, especialmente a mis manos, que no me respondían y a mis ojos (entrecerrados). Rellenamos la lista de greetings a carcajada limpia; Sardu veía demasiado restrictivas mis limitaciones: Sólo letras, sin números, puntos ni comas... ¿Con qué nombre presentamos esto? Network, Zonan (¿Y Tpm?), Sole^Unknown & Tlotb ... demasiados grupos para ser un versus. Gilka dio una idea: **Powerpuff Girls**. Apropiado para una demo "just-for-fun". Me llamaron para la votación de High Quality. Así que dejamos la versión tal y como estaba, y la subimos al FTP. ¡La suerte estaba echada! Mientras, Yero estaba histérico porque su demo no funcionaba en el ordenador de Shash.

### Concierto 64

No podía ir a dormir porque aún había que hacer votaciones. Nos hicimos un par de fotos y charlamos un poco con los demás. Anunciaron la actuación de Level 64, al tiempo que las votaciones de demos. Nos fuimos a la sala de arriba a realizar las votaciones.

Por desgracia para Shash (que tuvo que subir los ordenadores arriba, sin ascensor) el TFT sólo lo podían ver los que estaban sentados justo frente a él. Así que decidimos esperarnos a que acabara el concierto, para votar en el Second Stage.

### Demos ¡Al fin!

Nadie sabía muy bien cómo votar. No recuerdo exactamente en qué orden se proyectaron las demos. La primera fue la de Sector Omega. Red^RGBA empezaba muy bien, de una forma muy cinematográfica, pero la música daba un tanto de bajón. Por lo demás, impresionante. Spontz en su estilo propio. Sólo recuerdo la foto ►

Silenci al cargar. La de D-lirium no sé si llegaría a considerarla como demo, aunque tenía su gracia. **Threepixels nos dejó un poco chafados a todos**. Supongo que será una demo transitoria. Con SOTG, Yero me echó la bronca por reutilizar canciones antiguas. Claro, como él tenía a Josss... Nos dimos cuenta de bugs que anteriormente no habíamos visto. Con Cafre^Stravaganza, nos giramos hacia lthaqua, y dijimos algo como **¿Pero qué diablos...?** De Broken Minds^TLOTB, el motor subyacente (XSystem) es la caña, no hay más que ver las luces del pasillo. Sin embargo, también faltó mejorar el inconsistente diseño en algunas escenas; otras quedan prácticamente perfectas. La música de Ana Remix^Minimal Artifact mejoró desde la última vez, pero creo que me falta entender algo o a ellos explicarse un poco mejor para que me guste ese estilo de demos.

### La tentación fue más fuerte

Cenamos comida del McDonald's en la entrada, mientras Spite realizaba las votaciones de las Wild en el único sitio que quedaba, pues en el **Second Stage estaba el Live de Nork+Trace**. Nos sentamos en el pasillo y al momento empezó a sentarse más gente. Mankind amenizó la espera con un anuncio de Commodore 64 y otras cosas. ¡**De repente un bocinazo!!** Era Ayame, que se había traído bocinas como las que se usan en los estadios de fútbol.

### Que empiece ya, que el público se va...

Impaciencia por doquier. Gente dándose al vicio para olvidar las penas. Otros con un muñeco que le metían mano y decía palabrotas. Individuos haciendo Wicked Photos de los demás. ¡**Cómo son las parties!** Al fin empezó todo. En las intros, un nivel bastante bueno en las cuatro producciones que se presentaron. Especialmente me alegró que Concept volviera, que Asynkro siga con sus idas de olla, que Shash se atreviera con Dacube y por supuesto, que Mankind viniera desde Francia para presentar.

**Mi momento crítico fue cuando pusieron la SOTG.** Yo estaba pensando en una huida de forma que nadie pudiera atraparme, pero la imagen Strawberry powered causó impacto, y cuando menos se lo esperaban, entra la música sin avisar, ¡Ayame toca la bocina!... ►

01.Gilka y Mascota 02.La merienda 03.Adler y Mascota 04.Herotyc y SML 05.JamQue 06.Wonder 07.Halloween Night: Yero, Adler, Sergeeo, Gilka, Irbatxo, Ayame y Firebite 08.Gothic scene 09.Tekno sobando 10.Ibartxo dibujando 11.Ayame, Dr.Pain y Gilka 12.BP enchufado 13.Nork y Trace Visual Session 14.SiN y Dr.Pain 15.Bocinazo Ayame 16.Sole y Sardu 17.Krabob visuals 18.MindCandy DVD 19.Party Place 20.Second Stage 21.Jak y Spite 22.Phornee, Leunam y Akuma 23.lthaqua, JCL y SiN en el Second Stage



causó impacto, y cuando menos se lo esperaban, entra la música sin avisar. Ayame toca la bocina. ¡Human demo! Súmale a eso el cague con Broken Minds, y los bailes de Wonder (que luego se escondió) al empezar la Cafre, y valió la pena haber ido a la BCN. Acabó todo bien, estábamos alegres y felices, mensajes de amor en pantalla gigante... ¡Flowerpower total!

### La noche es joven

Unas se arreglaban para salir y otros veían las human de la Decathlon. Otros se dedicaban a comentar las producciones, hacer fotos al azar o tararear la canción de la SOTG de manera espontánea... La escena se separó en dos grupos. El "apalanque", al cual pertenecía yo, que acogía a todos aquellos que querían tomarse algo e ir a dormir puesto que no lo habían conseguido aún, y el "a-saco", que pilló el metro y se fue al Razzmatazz.

Al volver aún había gente en pie. Estaban bailando en el Second Stage con el juego de la play. Sardu De-Jota +SuperSole uVe Jota colaboramos con algunas demos y luego nos piramos. Amablemente, Sardu me dejó alojarme en el "Hotel Scener".

### Get back!

En unas horas estábamos de nuevo en la party, mi cerebro volvía a funcionar casi al 100%. Empezó el momento fotográfico, quizá por la inminencia de la despedida. Fotos de la escena levantina, de Modulez, de las reinas de la fiesta, porque sí...

Se convoca una Beethoven improvisada. La gente fue a por pizzas. Yo me quedé porque no había participado en ninguna Fast. La gente se asustaba cuando les decía, repantigada y sin auriculares, que estaba haciendo una canción. Llegan con la pizza; con las prisas del hambre, me equivoco y subo una versión equivocada al FTP.

### Lanzamiento de disquete

Se convoca el lanzamiento de disquete. Continué en mi línea de apatía, y seguí atacando a un trozo de pizza. Con impaciencia fuimos al Party place. MadGoblin me había grabado unos discos para el Amiga, eran mi pequeño tesoro, así que corrí a guardarlos... Estaban poniendo la invitación de la Xplanada 6, ¡Felicidades Afa!

### Haciendo tiempo...

Para hacer tiempo pusieron unas demos. Mientras, JCL se acercó e inspeccionó el código de la SOTG. Risas aparte por los comentarios, me gustó que algunas técnicas que yo había descubierto por mí misma eran las que también usaba JCL. Me dijo que sería su heredera y que me cedería sus conocimientos scener. ¡Temblad!

### ¡Y al fin, los premios!

El programa de presentación de resultados no se veía. Tampoco ponían las producciones en pantalla.

Afortunadamente, el conjunto Jamque+Spite+Sardu consiguió arreglarlo un poquito. Otro detalle desagradable, el "Null@BCN11" que ponía en las camisetas que se regalaron. Llamadme orgullosa, pero quitar "Null@" habría quedado mejor. Me decepcionó la entrega de premios, y los resultados de algunas competiciones me parecieron anómalos. No sé de quién es la culpa. Pero mejor os bajáis las producciones y juzgáis por vosotros mismos.

### Mi conclusión

Tenía muchas ganas de que llegara la party, pues contaba con bastantes novedades. Lamentablemente, sin un equipo de gente que dé a basto, sólo sirven para perder fuerza en aquello que hace guay la BCN: Las cosas cuando toca y bien hechas. A eso súmale que este año era un día menos de party.

El Second Stage era una gran idea. Por desgracia hubo gente que lo confundió, dedicándose a dormir la mona en él, y cortándose el rollo si querías dedicar el escenario a su verdadero fin.

Por otra parte, hay que pensar alguna manera de redistribuir los sitios. Pese a lo que digan, el espacio no es infinito.

Respecto a las votaciones, la idea de que los jurados se reúnan en una sala para juzgar las producciones todos juntos está bien, pero quizá sería conveniente que se dé acceso por FTP a los jurados antes de las votaciones, para que puedan prejuzgar, y en la sala se intercambien opiniones. Tampoco me gustó que las canciones se reprodujeran con XMPlay, en lugar del tracker original. Algunos chips sonaban mal, la multicanal de JCL y mía no se vio bien (cuando la gracia habría sido reproducirla con el tracker y que se vieran los efectos de ir hacia atrás), etc.

En cuanto a la parte positiva, me gustó el ambiente que había de interés por la escena, cordialidad, ganas de charlar sin complejos, gente nueva, fresca en definitiva. También estuvo bien la presencia de sceners europeos, aunque no pude hablar mucho con ellos. Fue muy interesante, creo que deberíamos ir todos a parties de fuera. Pese a todo, considero esta party como una de las mejores a las que he ido. ¡Os queremos!

Texto: Soledad Penades  
[S0le^TLOTB+Powerpuff Girls]  
Report completo en: [www.soledadpenades.com](http://www.soledadpenades.com)

Fotos: Spanish Report System  
[<http://reports.scenesp.org/>]

Nota del Editor  
becanne quiere dar las gracias a Josep Llodrà [Herotyc^Asyncro] por su desinteresada colaboración en la realización de este artículo realizando un reportaje que por falta de espacio no hemos podido publicar a última hora.

# La Pregunta

¿Crees que si al Rey le pidieran la identidad, podría enseñar una moneda?

Pregunta: Esther Sánchez  
(Ayame^Network)



### Sole

No. No se porqué no lleva un número con el que puedan consultar huella dactilar que tienen de el pueda aportar, por ejemplo... XDDDDDD



### Trace

¿Es un chiste?... Creo que el Rey no iría a ningún club desconocido. Si fuera a un club, sería un acto preparado con 2 meses de antelación. Y en el caso de que se le fuese la chavola y fuese un acto de hermanamiento para meterse cuatro rallas y probar la homosexual-

portero yo creo que le reconocería



### Herotyc

¡Ufffff, que mal estamos! :P. La verdad, creo que sí. ¿Pero únicamente si es una moneda de 1 euro, verdad?



### Sergeeo

¡Jaaaaaaa! Dice otro: ¡Oye, ponme un café!... ¿Toma!... ¿Perdona, tienes

de los re... no. No es un documento oficial

### Próximas Parties

Estas son algunas de las parties más importantes con presencia scener tanto en el territorio nacional, como en Europa.

#### Nacional

##### IfParty 04

Del 12 al 14 de Marzo de 2004 en la Casa del Alumno. Universidad Politécnica de Valencia. <http://ifparty.scenesp.org/>

##### Durango Party 5

Del 15 al 18 de abril de 2004 en el Pabellón Multiusos Landako de Durango (Bizkaia). <http://www.durangoparty.org/>

##### Xuventude Galicia Net

Del 2 al 4 de Abril de 2004 en Santiago de Compostela (A Coruña). <http://www.xuventudegalicia.net/>

#### Internacional

##### BreakPoint 2004

Del 9 al 12 de Abril de 2004. 155411 Bingen am Rhein, Alemania <http://breakpoint.untergrund.net/>

##### The Gathering 2004

Del 7 al 11 de Abril de 2004. Hamar, Norway <http://www.gathering.org/>

### Más Información

Podéis encontrar información actualizada acerca de la escena, producciones, noticias y próximos acontecimientos en las siguientes direcciones:

#### Noticias

<http://www.escena.org/>  
<http://www.partypain.org/>  
<http://www.ojuice.net/>

#### Producciones

<http://www.pouet.net/>  
<http://www.scene.org/>  
<http://www.scenesp.org/euler/>

#### Otros Portales

<http://gfxzone.planet-d.net/>  
<http://modulez.org/>  
<http://www.codepixel.com/>  
<http://www.slengpung.com/>  
<http://reports.scenesp.org/>

# Qué pasó con...

## MAC BATMAN GROUP

A pesar de su corta estancia dentro de la demoscene Mac se convirtió en uno de los pilares importantes de Batman Group a lo largo de sus producciones manteniendo la marcada estética del grupo y llegando a ser al mismo tiempo, en uno de los mejores grafistas españoles.



Texto y Fotos: Manuel Sagall  
[Leunam^Network]



¿Cuándo conociste la demoscene?

Creo que fue en 1992 cuando **Spanish Archer^Darkness** llegó a la tienda de Rafael (RPC en la escena) con la primera **Fanzine**. Estoy hablando de la escena en España, porque supongo que ya había visto antes demos de Crionics, Budbrain y grupos de la época.

¿Cuales fueron tus comienzos? Cuéntanos algo acerca de la historia de Batman Group, Cómo surgió, cuántos erais, vuestra filosofía, tu papel, objetivos...

Recuerdo que nos unimos yo y mis hermanos Rhino y Johnny a lo que era en esos momentos el germen de Batman Group, es decir, los **Batman Brothers** (Manolo y Serafín). Por aquel entonces, yo ya había hecho algunos gráficos del tema Batman (era la época de la Batmanía, que se produjo por las películas de Tim Burton) y cuando ya formamos un grupo considerable (con RPC, DJ Uno y Dredd).

Todos estuvimos de acuerdo en llamar al grupo **Batman Group**. A mí me pareció buena idea seguir con la temática Batman, pues fue un momento en el que me aficioné bastante al cómic, y estéticamente daba mucho juego, de modo que esto se convirtió un poco en nuestra filosofía: **Intentar hacer buenas producciones en base a la estética del personaje de Batman**. Lo cierto es que resulta un poco complicado decirte cuantos éramos, porque la cosa era muy variable. Siempre estaban los fijos, el núcleo digamos y luego, la gente que se iba "agregando", de tal modo que a veces incluso no quedaba muy claro quien era y quien no del grupo. Los que trabajábamos en las producciones sí éramos siempre los mismos: **Rhino, Shuby, Dredd, DJ Uno y yo**, que era el único grafista.

¿Qué recuerdas con más cariño de esa época?

Sobre todo la emoción de los concursos en las parties, la rivalidad entre grupos y que era una época en que hacías las cosas con mucha ilusión, y sólo por afición. Supongo que la edad también influye. No se piensa de la misma forma a los 19 años que a los 30. También recuerdo con nostalgia el Amiga, el Dpaint y los ratos que pasaba pixelando.

¿Cómo y cuando comenzaste a pixelar?

No creo que copiar un muñeco del juego Dustin a base de sentencias CIRCLE del Basic del Spectrum pueda considerarse pixelar, de modo que tendré que pasar a cuando me pasaron el Art Studio. Hice un montón de gráficos en el Spectrum, (incluyendo un juego conversacional sobre Súper López) por lo que pasar a utilizar el Dpaint 2 fue como un regalo del cielo ¡32 colores!... ¡Y sin limitación ninguna! Esto fue a principios del 90.

## qué pasó con... **b**

Cuéntanos que pasó con el famoso gráfico de la Southern Party que fue descalificado y que aun hoy, mucha gente se pregunta porqué no ganó.

En realidad no fue descalificado, quedó el cuarto Lo que al parecer ocurrió es que **suscitó dudas entre algunos votantes sobre si era o no pixelado al 100% o si había partido de una digitalización**. Aunque se presentaron muy buenos gráficos en esa competición, sobre todo los de **Reliant y God**, por lo que tampoco tendría por qué haber ganado.

¿Recuerdas alguna otra polémica?

Hubo una cierta polémica cuando presentamos nuestra primera demo, **"Killing Joke"**, en la Southern Party del 93, porque no se dejó ver el gráfico que aparecía al final del scroll con los créditos.

¿Sigues en contacto con gente de la época?

Bueno, contigo por supuesto (trabajamos en la misma empresa). Por el mismo motivo con **Sirius**, y hasta hace poco con **Tony Stuvo Aky!** y **Xele**. Ya más de vez en cuando con **Nork** y con **Wind**. En cuanto a la gente de mi grupo, sólo veo regularmente a Manolo (Batman), que es mi futuro cuñado. Los demás han tirado cada uno por su lado. La verdad es que **me fui olvidando bastante de la demoscene conforme me fui embarcando en otros proyectos**, en videojuegos que hice con mi hermano y con los trabajos, y a estas alturas lo veo todo como muy lejano... Es que han pasado 8 años, que se dice pronto.

¿Crees que mereció la pena tanto esfuerzo o podrías haber empleado "mejor" tu tiempo?

Sin duda **mereció la pena**. Por esos buenos momentos en las parties, los nervios por conocer los resultados de las competiciones, y por qué no decirlo, ese orgullo al ver las listas del **Vote or Die** de la **Fanzine**. Guardo muy buenos recuerdos de esos 3 años y medio en la demoscene, pero viéndolo desde ahora, creo que fue positivo para mí que no haya sido un periodo demasiado largo.

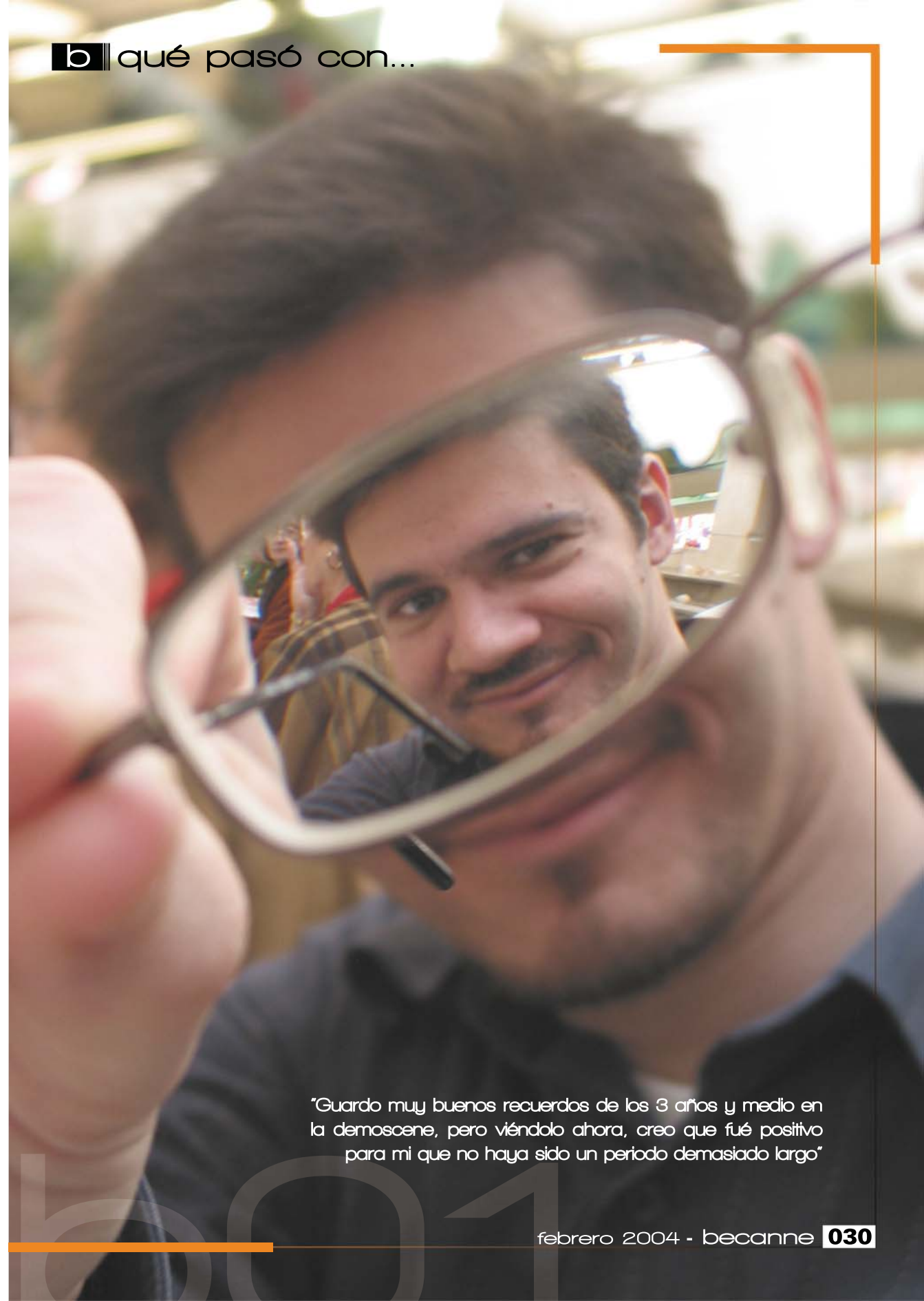
En una frase: ¿Qué te ha dado la demoscene?

Pienso que fue un periodo clave en cuanto a inquietudes estéticas y en cuanto a la experiencia de trabajar con ordenadores en equipo, en un ambiente muy activo, donde la gente se conocía sin haberse visto. También creo que la experiencia me ha servido para seguir trabajando con ordenadores.

¿Alguna vez te has preguntado qué hubiera sido de ti si no la hubieras conocido?

No, pero ahora supongo que hubiera seguido utilizando el ordenador para proyectos creativos, como diseño gráfico o ilustración y sobre todo, ...➤

## **b** qué pasó con...



"Guardo muy buenos recuerdos de los 3 años y medio en la demoscene, pero viéndolo ahora, creo que fué positivo para mí que no haya sido un periodo demasiado largo"

## ficha técnica



**Handle y Grupo:**  
MAC^Batman Group

**Nombre y Apellidos:**  
Marco Antonio  
del Campo Gómez

**Fecha de Nacimiento:**  
01.01.1974

**Comienzo en la Demoscene:**  
En 1992, cuando se formó Batman Group.

**Aficiones:**  
El dibujo y la ilustración (tanto manual como usando técnicas digitales). También los cómics y la música de Wagner.

**Música favorita**  
¡Wagner! y después Beethoven, Bach, Tchaikovsky, Vivaldi y otros. En cuanto a otro tipo de música, Dire Straits y mucho de los 80, más que nada por los recuerdos :)

**Película favorita**  
No tengo una favorita, ni 10. Serían demasiadas.

**Artista favorito**  
Wagner otra vez. Bueno, también Leonardo, Velázquez, Bogueureau, Sorolla, Muchá, Hokusai, Norman Rockwell, Frazetta, Moebius...

**Musa**  
Hubo un tiempo en que al dibujar mujeres me salían parecidas a Michelle Pfeiffer :)

**Videojuego**  
Terra Cresta, Rygar, Bomb Jack, Ninja Emaki y en general los grandes clásicos de recreativa de los 80.

**Comida favorita**  
Salmón ahumado y canelones.

**Bebida favorita**  
Agua, Zumo de melocotón y cerveza Coronita.

"Durante los días previos a la Southern del 93, me alternaba con Rhino para coger el ordenador, hasta el punto de hacer relevos nocturnos donde uno dormía las primeras 4 horas de la noche, mientras otro trabajaba hasta coger el relevo."

## qué pasó con... b

►...hubiera seguido haciendo algo en el mundillo de los videojuegos que empecé con el Súper López, antes de la época de la demoscene y que continué con el Astro Assembler justo después.

¿Y si nunca hubieras tocado un ordenador, habría eso sido posible por otro lado?

¡Uff! Eso es mucho más difícil de imaginar. Tuve mi Spectrum a los 13 años, y desde entonces muchas de mis aficiones y los sitios donde he trabajado, tienen relación con ordenadores. Haciendo un ejercicio de imaginación posiblemente hubiera sido un estudiante de Bellas Artes en plan bohemio

De manera rápida y directa dinos el primer nombre que te venga a la cabeza de estas cosas: demo, intro, party, coder, grafista, músico, grupo.

Batman Vuelve. Xele, Posadas, Spy, God, Nork, Batman Group (se nota que barro para casa... :D)

Mucha gente no lo sabe pero Rhino (el coder por excelencia de Batman Group) era tu hermano... Trabajar con tu hermano en la demoscene te hace verlo desde una perspectiva diferente. Cuéntanos algo más acerca de cómo trabajabais...

Si, fue toda una ventaja, porque trabajábamos juntos en casa y hubiera sido todo más lento si hubiéramos tenido que quedar o trabajar a distancia. Normalmente nos alternábamos para coger el Amiga. Esto era así hasta el punto de hacer relevos nocturnos los días previos a la Southern Party del 93 donde uno dormía las primeras 4 horas de la noche mientras el otro trabajaba para luego coger el relevo. Trabajar con tu hermano también hacía que te sintieras más orgulloso cuando en la escena se reconocía el mérito de tal o cual producción.

¿Qué pasó con Batman Group? ¿Sigue alguien en activo? ¿Alguna anécdota de algún ex-miembro?

El grupo fue perdiendo fuerza justo después de la party de Posadas en el 95. Aunque hablábamos de seguir haciendo cosas para las máquinas AGA, la verdad era que cada vez nos reuníamos con menos frecuencia, y se produjo una especie de apatía en muchos de nosotros. Mi hermano Rhino y yo empezamos a dirigir nuestra atención a la programación de juegos, y Frank fue el que siguió por más tiempo metido en el mundillo, asistiendo a otras parties, pero ya con el grupo disuelto. Y alguna anécdota... bueno, me han contado que uno de nuestros "agregados" (¡no desvelaré el nombre!) se cambió de sexo XD

## b qué pasó con...

Y siguiendo con la demoscene, pero ahora en el presente... ¿Conoces algo de cómo va todo hoy en día? ¿Ves demos o has ido a alguna party?

Como te he dicho antes, estoy ya muy desconectado. A veces veo algunas demos, pero no conozco a los grupos de ahora, ni he asistido a ninguna party desde Posadas.

¿Como ves la demoscene de hoy en día? ¿Crees que se mantiene el feeling de entonces?

Lo cierto es que me sorprende ver como el movimiento sigue activo (lo cual es toda una prueba de la fuerza que tuvo desde sus comienzos), pero no puedo decirte si es lo mismo que antes. Por lo poco que sé de la escena ahora, he podido comprobar cómo ha cambiado el tiempo, como ha evolucionado el concepto de una demo, condicionado, en parte por la nueva tecnología y en parte por las nuevas concepciones de diseño visual

¿Y las demos actuales? ¿Siguen teniendo sentido para ti cuando hoy en día son muy poco los límites y barreras?

Desde luego ha cambiado la forma de hacer las cosas. En aquellos tiempos la limitación de la máquina era un factor más a tener en cuenta, de forma que era un reto para el coder. Ahora, al no haber prácticamente limitaciones, hay muchas mas libertad creativa, con lo cual aspectos puramente visuales ganan importancia en una demo frente a cuestiones más técnicas. Este mismo fenómeno se ha producido con los gráficos y con los juegos de ordenador, pues han dependido de una tecnología en constante evolución.

Nunca es tarde si... ¿Para cuando un gráfico para una party?... Si no lo haces, te robaré un boceto un día y lo haré yo a medias ;)

¡No lo descarto! pero necesito una motivación, como cuando me enseñas gráficos de competiciones recientes.

Justo después del éxito de Batman Vuelve en 1995, te dedicaste junto a tu hermano al desarrollo de un videojuego: Astroassembler. Cuéntanos alguna anécdota de este proyecto y si mereció la pena tanto tiempo de desarrollo.



Con Astro Assembler quisimos meternos en el mundo de los videojuegos con un género que siempre me gustó: El de naves espaciales. Aunque éramos conscientes de que se trataba de un concepto algo desfasado para aquel tiempo, nos decidimos a intentar publicarlo. Así, nos fuimos a la aventura a Madrid en el verano del 98, con el juego bajo el brazo, a hablar con 4 compañías de juegos: Hammer, Topware, Proein y Dinamic. Víctor Ruiz nos mostró su interés en el juego, aunque finalmente el juego se publicó gracias a Stratos, la asociación de desarrolladores, y estuvo a la venta como un año o así en El Corte Inglés. A pesar de no haber sido nada rentable, por el tiempo que tardamos (unos 3 años) y lo poco que ganamos con él, creo que la experiencia me ayudó a abrirme las puertas a otros trabajos.

Y después de esto, no has abandonado la línea de los videojuegos. Coméntanos un poco tu trayectoria y a qué te dedicas actualmente.

Si, teníamos un proyecto y una demo jugable del PC Fútbol de Dinamic para Gameboy Color, y aunque se mostró mucho interés en lanzarlo, coincidió en una época en la que Dinamic ya estaba en declive, por lo que no se atrevió a entrar en el mercado de las consolas portátiles. Después de esto entré a trabajar en el 2000 en Level 51, empresa dedicada a juegos online. También seguí haciendo juegos con mi hermano por nuestra cuenta, esta vez juegos sencillos para Internet que publicamos en el portal Hastajuego.com. Lo último que intentamos juntos fueron juegos para móviles, pero la cosa no acabó de cuajar. También trabajé en una empresa de diseño web y ahora, me dedico a hacer gráficos en una empresa de recreativas.

¿Donde te ves dentro de unos cuantos años?

A decir verdad no tengo ni idea, pues en los últimos años he estado cambiando continuamente de trabajo.

Y para terminar... Si mañana toda la oldschool volviera activamente a la demoscene, ¿Te apuntarías?

¡Jeje! Seguro que me picaría el gusanillo...

becanne  
número 01 - febrero 2004