

Jakub Argasiński, Mikołaj Spodaryk

**NA POCZĄTKU WYSYŁANO
PLIKI POCZTĄ. NA DYSKIETCE,
W KOPERCIE**

Mikołaj Spodaryk: Wyjaśnić postronnej osobie, czym jest demo, z pozoru jest łatwo. Więc w wielkim skrócie, upraszczając: demo to program, który w czasie rzeczywistym generuje animacje lub muzykę. Dema kojarzone są najczęściej z pierwszymi komputerami osobistymi o małej mocy obliczeniowej. Urządzenia te miały bardzo niedużo pamięci operacyjnej. Cały kunszt tworzącego demo objawiał się w napisaniu kodu, który jest w stanie stworzyć atrakcyjną wizualnie animację w ramach ograniczonej architektury 8-bitowego procesora.

Trudno jest wytłumaczyć równie krótko, czym jest fenomen demosceny. Jej dzieje to historia (nieraz bardzo dziwnych) spotkań różnych grup rozsianych po całym kraju – począwszy od piratów gier komputerowych, osób z rodzącej się branży IT, przez redaktorów czasopism komputerowych, rozproszonych po politechnikach studentów, ludzi związanych z kierunkami informatyczno-technicznymi, po – co chyba najważniejsze – posiadających dostęp do komputerów osobistych.

Należysz do młodszego pokolenia demosceny. Czy pamiętasz czasy „początków”?

Jakub Argasiński: Jeśli chodzi o mój „staż”, to jestem może nie z tego najmłodszego pokolenia demoscenowców, ale też nie z tego pierwszego. Chciałbym przy tym zastrzec, że mówić będę o polskiej demoscenie – myśląc w szerszej perspektywie, będziemy musieli próbować demoscenę jakoś „uśrednić”. Na Zachodzie bowiem wyglądało to troszeczkę inaczej niż w Polsce.

Pierwsze produkcje, które odkryłem, nie były *stricte* demoscenowe, bo były to dzieła powstałe w ramach *crack-sceny* (i nie chodzi tu o narkotyki). *Crack-scena* to podziemie, które zajmuje się *crackowaniem* oprogramowania. Jest to proces obchodzenia tzw. zabezpieczeń antypirackich, które w zamyśle twórców oprogramowania miały uniemożliwić lub utrudnić jego kopiowanie. W tamtych czasach oprogramowanie było sprzedawane na fizycznych nośnikach, na przykład na dyskietkach, jednak ze względu na jego cyfrową naturę zabezpieczenia przed nieautoryzowanym kopiowaniem i dystrybuowaniem były szczególnie istotne z perspektywy ich twórców.

Jest to historia o tyle ciekawa, że przez bardzo długi czas w Polsce nikt nie przejmował się prawami autorskimi; będąc jeszcze w objęciach poprzedniego ustroju, mieliśmy embargo na import zachodnich technologii. Siłą rzeczy – zarówno komputerów, jak i oprogramowania – brakowało, toteż znakomita większość software’u, która docierała do Polski w latach 80. i 90., to były nielegalne, nielicencjonowane kopie. W taki sposób docierały do nas oczywiście też gry wideo czy też raczej „gry kompu-

terowe” – jako że konsole nie były u nas tak powszechne jak na Zachodzie. Zresztą – jedna z najpopularniejszych konsol w Polsce, czyli Pegasus, też była, o ironio, produktem pirackim.

Obecnie, gdy ściągamy ze strony jakiś program lub grę, wymagają one aktywacji przez Internet. Kiedyś (właściwie – nawet przed dekadą) wpisywało się unikalny kod z jakiejś karteczki dołączanej do fizycznej kopii. Gra najczęściej przychodziła z jakąś ładnie zaprojektowaną, *fancy* książeczką, a gdy komputer poprosił nas „przepisz piąte słowo z 16 strony”, spisywało się z niej ten kod-klucz. W przypadku nielicencjonowanych kopii nie było oczywiście mowy o żadnych książeczkach. Dlatego też, aby móc uruchomić grę lub program, *crackerzy* modyfikowali kod tej gry, aby to zabezpieczenie ominąć. Istotne: nie *kod źródłowy* – czyli ten, który piszą programiści – tylko tzw. *kod wynikowy*, binarny, ten zrozumiały dla procesora komputera. Było to zadanie trudne, wymagające określonych umiejętności: tak zwanej inżynierii wstecznej. Stosując ją, *crackerzy* znajdowali miejsce w programie, gdzie komputer sprawdzał zabezpieczenie, i starannie je omijając, często doklejali swój dodatkowy kod wynikowy. Jego rolą było w zasadzie pochwalenie się „ha, ha, jesteśmy lepsi od twórców oprogramowania, bo przełamaliśmy wasze superzabezpieczenie”. W ten sposób narodził się wyścig między *crackerami* i twórcami oprogramowania, bo ci drudzy zaczęli stosować coraz to bardziej wymyślne zabezpieczenia. Tymczasem *crackerzy*, którzy początkowo działali indywidualnie, zaczęli utrzymywać ze sobą kontakt i gromadzić się w małe społeczności, tzw. *grupy* crackerskie. Najślynniejsze z nich, takie jak Paradox czy Razor 1911, w pewnym momencie zaczęły rywalizować ze sobą: kto scrackuje jak najwięcej tego oprogramowania czy gier.

Mamy więc *crackerów*, piratów oprogramowania. Gdzie w tym wszystkim pojawia się demoscena?

Korzenie demosceny zdecydowanie tkwią w tej społeczności crackersko-pirackiej (ba, nawet część osób, które działały niegdyś na crackscenie, jest częścią demosceny obecnie). Wracając jednak do *crackerów* i *cracków*: gdy uruchamiano grę, to często przed jej uruchomieniem wyświetlało się tak zwane intro. Było ono dodatkkiem, który członkowie grup crackerskich umieszczali przed właściwą grą w charakterze podpisu: żeby pochwalić się, że udało im się

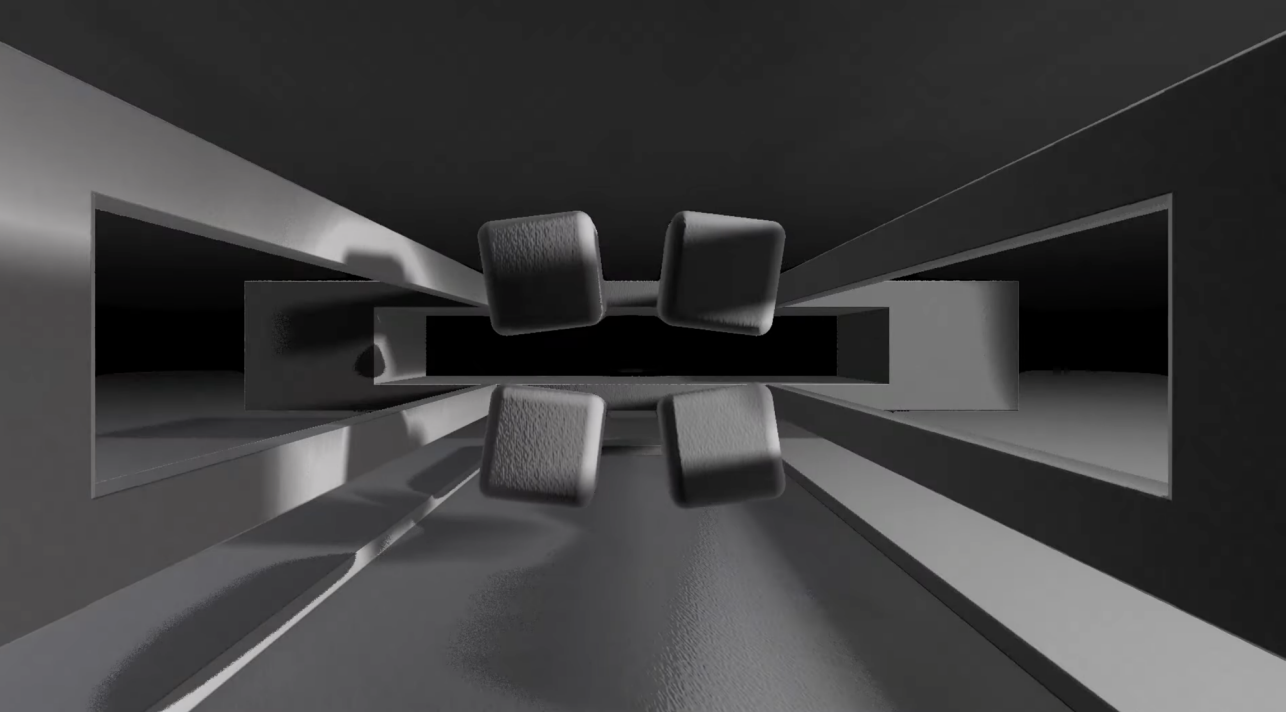
złamać zabezpieczenie. Używano oczywiście pseudonimów; nikt nie wiedział, kim faktycznie są ci ludzie.

Intra te w pewnym momencie przestały być już tylko informacjami w stylu: „Hej, tę grę scrackowała grupa taka a taka”. Zaczęły przyjmować formę graficzną, z prostymi animacjami, a nawet muzyką. Z biegiem czasu intra stawały się coraz bardziej wymyślne: często bardziej niż to, co można było później zobaczyć w trakcie gry. Część ludzi z cracksceny zaczęła robić wyścigi: kto zrobi fajniejsze intro i w końcu doszli do wniosku: „hej, może w ogóle chrzanić to crackowanie – proceder trudny i niebezpieczny. Skupmy się na robieniu intr”. I tak narodziło się demo, czyli takie duże, „odczepione” od swojego programu czy gry, intro (intro było bowiem, z założenia, czymś małym, przyczepionym do swojego pierwotnego organizmu). Te rozmiarowo większe intra zaczęły żyć własnym życiem, a nazwano je demami od *demonstration* – chodziło tu bowiem o popis umiejętności kodera (programisty), muzyka, grafika...

Jeśli chodzi o polską demoscenę, mamy już kilka solidnych opracowań skupiających się na perspektywie historyczno-kulturowej, myślę tu przede wszystkim o książkach redagowanych przez Piotra Mareckiego, przy których współpracują członkowie Sceny. Wiele w nich napisano o obiegach, w jakich dokonywała się wymiana informacji między twórcami dem. Postacie, jak Tomasz „TDC” Cieślíkiewicz, Bartek „Voyager” Dramczyk były związane z redakcjami oficjalnie wychodzących czasopism, takich jak: „Bajtek”, „Moje Atari”, „Top Secret”, „Secret Service” i innych, poświęconych grom i komputerom. Na ile te pisma były główną platformą wymiany informacji? Mówimy o obiegu przedinternetowym, o końcówce lat 80. i początku 90.

Jeżeli chodzi o moją perspektywę, to szczerze mówiąc, nigdy nie byłem w tym kręgu – osób, które w tych czasopismach publikowały czy wysyłały listy do redakcji. Miałem oczywiście świadomość istnienia tych gazet i wiedziałem, że znajdują się tam relacje z imprez demoscenowych. Bartek Dramczyk, czyli Voyager, miał w to ogromny wkład.

Natomiast jeżeli chodzi o polską demoscenę, a przynajmniej tę część, którą dobrze kojarzę – związaną z komputerami PC, to narodziła się ona stosunkowo późno. Osoby z większym stażem, które wówczas poznałem, były związane z Amigą; ta grupa skupiała się wokół czasopisma „Commodore & Amiga”.

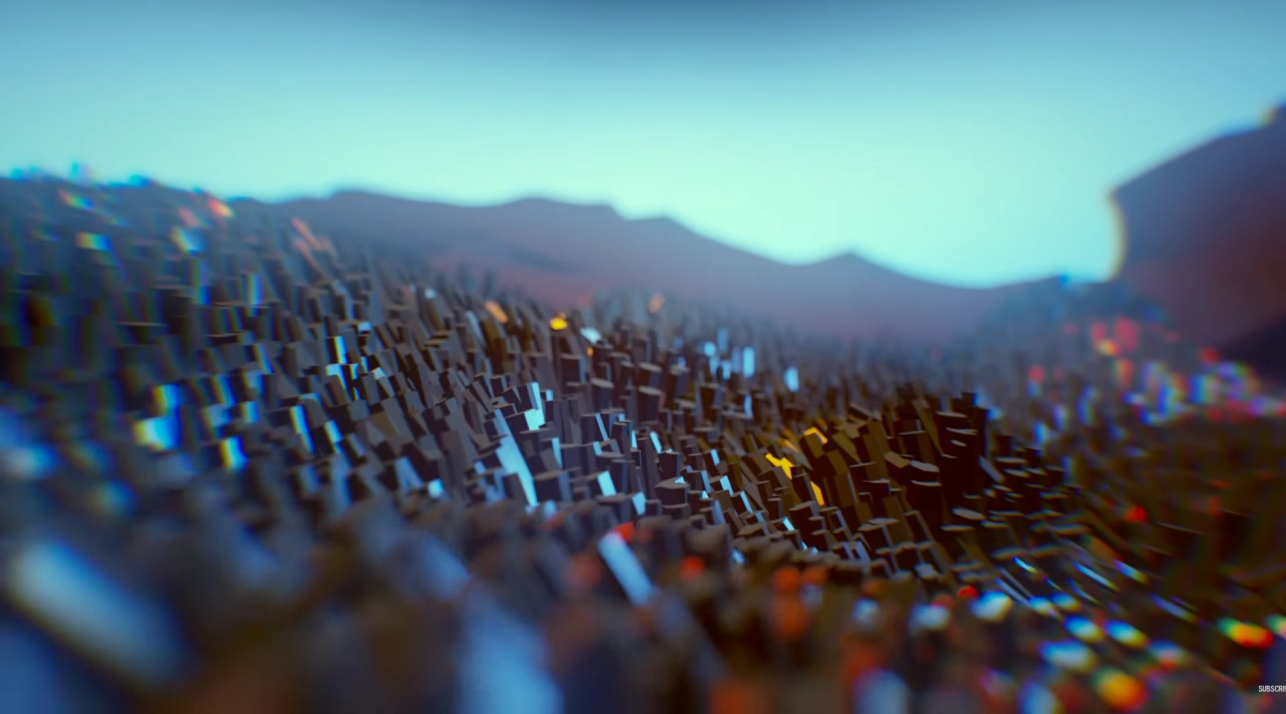


A String of Bad Decisions, Intro 4KB, 2021

Jeżeli chodzi o komunikację, którą ja skuteczniałem w czasach – jak to ładnie ująłeś – przedinternetowych, była prowadzona tzw. pocztą pantoflową, czy też mówiąc wprost – Poczta Polska. Zaczynało się od tego, aby zdobyć kontakt do kogoś z demosceny; najczęściej do osoby, która pełniła funkcję *swappera* – profesję dzisiaj już wymarłą, właśnie ze względu na obecność internetu. Była to osoba, która w danej grupie demoscenowej dbała o wszystkie kwestie komunikacyjne i dystrybucję dem (bo skądś te dema trzeba było brać). Można było je oczywiście zdobyć, jadąc na imprezę, ale żeby na nią pojechać, trzeba było wiedzieć, że ona gdzieś się odbywa – i kiedy.

Były jeszcze giełdy. Takie jak legendarna giełda elektroniczna na Grzybowskiej.

Tak, można było tam spotkać scenowców, choć ja nie miałem takiej możliwości ze względu na to, że odbywały się one w dużych miastach. Ja, jako że pochodzę z małej miejscowości ze wschodu kraju, mogłem liczyć tylko na kółko osób „żywotnie zainteresowanych”, z mojej własnej miejscowości, i to właściwie tyle. Aczkolwiek na pewno duża część ludzi pozyskiwała swoje kontakty właśnie na giełdach czy w klubach komputerowych.



Rise and Shine, demo, 2016

Natomiast ja swój pierwszy kontakt scenowy złapałem na konkursie informatycznym w Przemysłu. Poznałem tam Łukasza Szałankiewicza (Zeniala), z którym przypadkowo zaczęliśmy rozmawiać o demoscenie.

Te różne alternatywne sieci komunikacji, wymiany i dystrybucji przypominają obieg zinyowy.

Bardzo. Myślę, że ta paralela jest jak najbardziej uzasadniona; może tylko z tą różnicą, że dla demosceny tym podstawowym nośnikiem był nośnik cyfrowy; tej komunikacji w sposób *stricte* papierowy odbywało się mniej. (Co nie oznacza że go nie było: znam osobę, która zajmuje po dziś dzień archiwizacją scenowej papierowej twórczości i korespondencji). Zasadniczo jednak dystrybucja dem odbywała się cyfrowo, choć w sensie fizycznym były to oczywiście dyskietki pakowane do koperty.

Skoro jesteśmy przy historii, proponowałbym małą dygresję. Cały czas odnosimy do naszego lokalnego kontekstu. Mam wrażenie, że w badaniach demosceny – przynajmniej tych zorientowanych kulturowo – pokutuje mit (tu stawiam znak zapytania), że demoscena była zjawiskiem typowo kontynentalnym, a konkretnie środkowo- i wschodnioeuro-

pejskim zahaczającym jeszcze o kawałek północy, mam na myśli Danię. Do tego dochodzi Rosja ze swoją sceną oraz swoimi klonami i podróbkami sprzętów. Z drugiej strony nawet badacze ze Stanów Zjednoczonych czy z Kanady piszą o demoscenie i demoparty jako czymś typowo europejskim. Tymczasem, gdy mówimy o połowie lat 80., to zagłębiam *home computing* i *creative computing* są USA i Kanada, przodujące w dostępie do mikrokomputerów. Samych demoparties znajdziemy co najmniej kilka w tych dwóch krajach.

Częściowo zgadzam się z tym, co powiedziałaś. Demoscena jest tak właśnie postrzegana, bo jest to uzasadnione historycznie. Wyjaśnić to można na przykładzie USA: w Stanach żyje wielka rzesza fanów muzyki *chiptune*. Powstaje ona za pomocą takich urządzeń jak stare komputery i konsole, które miały bardzo prymitywne – jak na dzisiejsze czasy – układy dźwiękowe. To *chiptune*’owe brzmienie jest bardzo charakterystyczne, ostre. Dla przygodnego słuchacza brzmi to jak jakieś „piski” i „bulgoty” – albo mówi on „o, to muzyka z SuperMario!”. Tymczasem wiele z kompozycji *chiptune*’owych jest bardzo wyrafinowanych; jej twórcy niejednokrotnie mają solidne kompozytorskie zaplecze. W *chiptune music* istotą jest oczywiście konieczność poruszania się w ramach ograniczeń sprzętowych: wspomniane czipy dźwiękowe wymuszają pewien określony styl, pewne określone brzmienie. Współcześni twórcy nawet uciekają się do tego, że próbują to brzmienie naśladować za pomocą nowoczesnego oprogramowania czy syntezyatorów. I tutaj dochodzimy do sedna różnic między kontynentami: o ile w Europie muzyka *chiptune* kojarzy się właśnie z demosceną i z niej się wywodzi, o tyle w Stanach Zjednoczonych ma swoje źródło i *fanbase* w grach wideo. Innymi słowy, startowaliśmy w zupełnie różnych punktach. W Ameryce wynika to z ogromnej popularności konsol do gier wideo, której – jak wspomnieliśmy – w Polsce czy w Europie nie było. Oni kojarzą *chiptune* z gier wideo, my natomiast znamy go z gier komputerowych i dem na Commodore, Atari itd.

Czytając pobieżnie o demoscenie – a pisze się coraz więcej o jej historii, historii samych platform – można odnieść mylne wrażenie, że zjawisko to dotyczy głównie pokolenia koderów nie pierwszej już młodości, którzy wyciągają ze strychu swoje stare Atari, Commodore, ZX Spectrum, by ocalić dawną sztukę od zapomnienia. Że demoscena żyje archeologią mediów. A są na demoparty i nowe platformy, i twórcy w każdym wieku. Jak wygląda party? I jak wygląda scena współcześnie?

Bardzo różnie, w zależności od tego, jakie jest to demoparty! Zależy to na przykład od tego, czy jest to tzw. party multiplatformowe czy impreza poświęcona konkretnej platformie. Ale może najpierw dwa słowa o samym terminie „demoparty”: jest to impreza, na której spotykają się demoscenowcy, prezentując dema i inne produkcje, które stworzyli. Po prezentacji w ramach tzw. *competitions (compos)* głosują na nie. Ponieważ demoparties miały swoje narodziny w czasach, kiedy królowały komputery 8-bitowe, takie jak Commodore 64 czy ZX Spectrum, część z osób, które tworzyły dema na te platformy podówczas, nadal lubi to robić hobbystycznie. Co więcej, osoby te co rusz starają się odkryć coś nowego w tych maszynach – które dziś są przecież technologicznie martwe. Grupa ich posiadaczy jest jednak duża, w związku z tym nadal organizuje się demoparties, na których wystawia się dema, na przykład tylko na Commodore 64. W tym sensie możemy powiedzieć, że jest to swego rodzaju archeologia, bo wykorzystujemy sprzęty z minionej epoki. Mógłbym to porównać do zlotów miłośników starych samochodów, którzy po prostu lubią grzebać w tym warsztacie, wymienić oleje i pucować karoserie.

Stereotypem jest jednak zakładanie z automatu, że wszyscy twórcy i twórczynie, którzy robią dema, muzykę, czy grafiki na tego rodzaju komputery, są osobami w wieku 50+. Nic bardziej mylnego: są na demoscenie osoby, które odnoszą sukcesy i wygrywają *competitions*, mając mniej niż 20 lat! Oczywiście, grono to nie jest bardzo duże; nie będę ukrywał, że średnia wieku demoscenowca dzisiaj znajduje się gdzieś pomiędzy 30 a 40 latami, co nie znaczy, że tych młodych uczestniczek i uczestników nie ma. Wiele z nich używa nowych platform, przede wszystkim komputerów PC; na PC-scenie zdecydowanie więcej się dzieje, jeżeli chodzi o młodsze pokolenie, bo też troszeczkę niższy jest tzw. próg wejścia. Umówmy się: samo dotarcie do tej specjalistycznej, fachowej wiedzy na temat starego sprzętu, która jest potrzebna, aby stworzyć – już nawet nie demo, ale zwykłą grafikę – na komputer sprzed 40 lat, nie jest rzeczą prostą i wymaga aktywnego zgłębiania tematu. I przede wszystkim, w moim odczuciu, wymaga to fascynacji samą tą platformą, tym komputerem i chęcią podjęcia się wyzwania pod tytułem „OK, mam rzucone kłody pod nogi, ale dam radę!”.

Współczesne komputery mają dziś bajeczne możliwości i kolejne pokolenie ludzi na demoscenie podejmuje ten wyścig. Trzeba zdać sobie jednak sprawę z tego, że za rezultatem,

który oglądamy, stoi ogromne wyzwanie. To jest nadal walka z technologią, przy czym w przypadku starych komputerów ta technologia nam nie pomaga, ale wręcz przeszkadza. W tym jest cały urok.

Ten urok, ta walka, jest mitem założycielskim demosceny. Wspomniałeś również o drugiej równie ważnej rzeczy – aspekcie kompetytywnym. Kto zrobi lepiej, kto znajdzie bardziej atrakcyjne i eleganckie rozwiązanie. Jak wygląda ocena pracy wewnątrz demosceny? Dominują kryteria estetyczne czy jednak skupiamy się na tym, jak ktoś napisał kod? A może wprawne oko od razu wychwyci tajemnicę warsztatu?

Powiem tak: jak wiemy, IT to branża, która rozwija się nieustannie i w ogromnym tempie. Dzisiaj, gdy próbujemy sobie odpowiedzieć na pytanie „Ale jak to się właściwie dzieje, że wpisujemy coś w AI-prompta, a on generuje fantastyczną grafikę?”, odpowiedź brzmi: „Nie wiemy”. Nie mamy błędnego pojęcia jako tzw. użytkownicy nietechniczni. Mogę skromnie przyznać, że jestem użytkownikiem technicznym, doświadczonym programistą, i co z tego? Nadal mam dość blade pojęcie w kwestii tego, co tam dzieje się pod spodem.

Wracając do demosceny: osoby, które tworzą dzisiaj dema na współczesne sprzęty, wykorzystujące potężne karty graficzne, te nowoczesne graficzne API, działają w podobny sposób jak twórcy gier wideo. Cały czas staram się być na bieżąco, by w oparciu o wiedzę techniczną móc choćby zadawać odpowiednie pytania, by zrozumieć, co ja właściwie zobaczyłem. Ale nawet z moim technicznym zapleczem gdybyś zapytał, czy mam pomysł, jak napisać algorytm, który wyświetla na ekranie to, co widzę w demach, to mogę najwyżej powiedzieć: być może...

Na demoparty każda osoba głosująca na daną produkcję ma swoje bardzo indywidualne kryteria oceny. Prawdopodobnie na demoscenie nie ma nikogo na tyle kompetentnego (albo jest to bardzo wąskie grono osób), by mógł docenić aspekt techniczny dzieł powstających na każdej z możliwych platform i prezentowanych w każdej możliwej kategorii. Osobście, oglądając dziś jakieś współczesne demo na platformę PC, najbardziej skupiam się na aspekcie wizualnym, na samym *flow*, na „reżyserii”, że tak powiem, na kolorystyce. W pewnym sensie stosuję kryteria, których użyłbym, oceniając na przykład teledysk czy produkcję filmową.

Natomiast jeśli chodzi o – dajmy na to – konkursy muzyczne (bo na demoparties mamy *music compos*), gdy mam do czynienia z utworami stworzonymi przy pomocy współczesnych narzędzi, to mogę już dokonać jakiejś obiektywnej oceny, bo po pierwsze sam jestem „sypialnianym producentem”, ale i zdarzyło mi się wygrać kilka nagród na party. Innymi słowy: mam jakieś kompetencje w kwestii nie tylko znajomości muzyki jako takiej, ale też procesu jej kompozycji i produkcji muzycznej (miksu itd.). Umiem więc stwierdzić, czy dane brzmienie jest faktycznie nowatorskie, czy utwór jest ciekawy w sensie instrumentarium, wykorzystania wirtualnych syntezatorów itp. Staram się uwzględnić to w ocenie, nawet jeśli styl prezentowanej muzyki nie trafia w mój gust; doceniam to, jak utwór jest zrobiony technicznie, dostrzegam pracę, która została w to włożona. Myślę, że bardzo podobne kryteria oceny stosują inni twórcy. Inaczej jest w przypadku demoparties skupionych na jednej platformie; osoby, które w nich uczestniczą, przeważnie znają konkretny sprzęt od podszewki i mają duże kompetencje, żeby ocenić daną pracę pod kątem technicznym, a nie tylko czysto estetycznym, wizualnym.

Właśnie wspomniałeś o tych bardziej wyspecjalizowanych demoparties. Zrzeszają one miłośników konkretnej platformy. Myślę, że nie będziemy wracać do historycznych zaszłości, które widać na przykład w prasie komputerowej z tamtych czasów. Mam na myśli spory, a może i nawet „wojny” między miłośnikami i użytkownikami różnych komputerów, Amigi, Atari, Commodore czy ZX Spectrum o to, która platforma jest najlepsza. Myślę, że to taki historyczny smaczek, który chyba nie ma dziś już dużego znaczenia.

To prawda, dzisiaj to już folklor. Nawet ten element kompetytywny, tak istotny dla demosceny, można uznać za swoistą tradycję: dzisiaj większość osób, które spotykają się na różnych demoparties, zna się ze sobą lepiej lub gorzej i przyjaźni. Kiedyś to rzeczywiście była rywalizacja, próba pokazania innym: „Hej, jestem najlepszym koderem, najfajniejszą graficzką!”. Dziś natomiast jest to takie bardzo *friendly competition*. Jest tu oczywiście chęć pokazania swoich umiejętności, jasne, ale myślę że *crowd pleasing* to istotniejszy aspekt tej rywalizacji niż walka na noże.

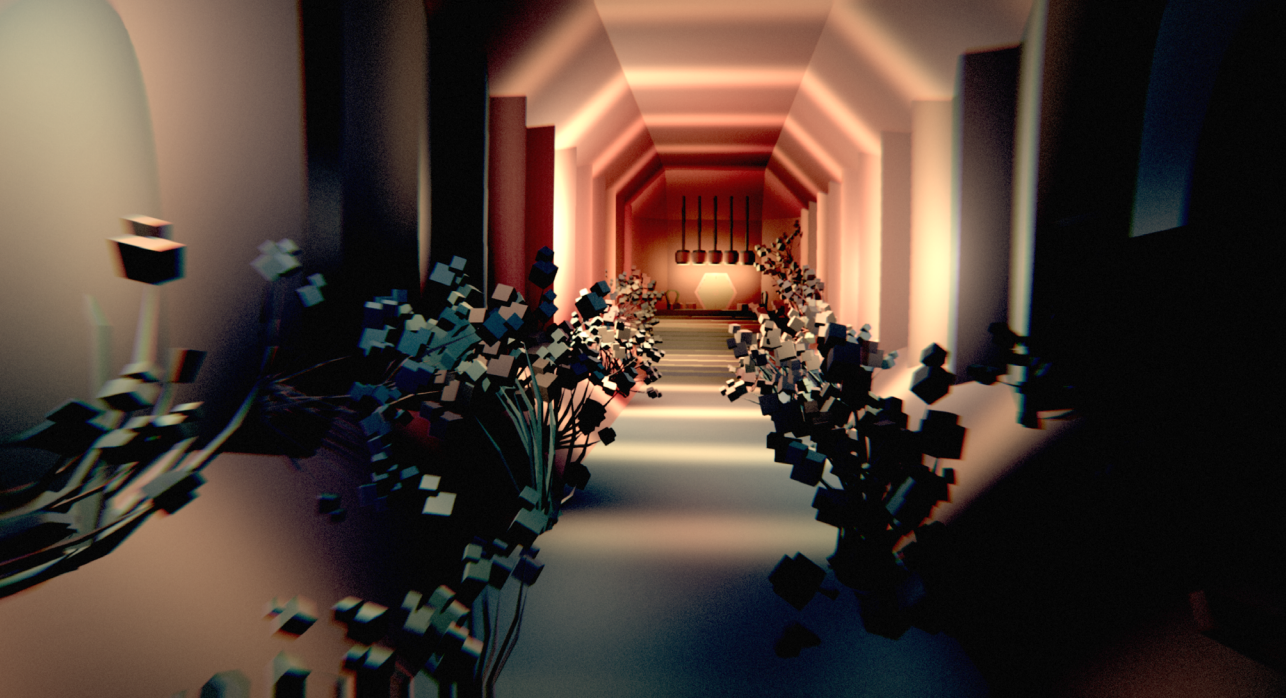
Demoscena to od początku całkowicie oddolny, autonomiczny obieg, autonomiczne pole produkcji kulturowej, rządzące się własnymi zasa-

dami. Jeśli chodzi o dawne demoparties – upraszczam oczywiście – to spotykały się na nich głównie osoby będące „w temacie”, programujące. Zresztą schemat „siadamy, programujemy 24 godziny na dobę, przez trzy dni, świetnie się przy tym bawimy, kolektywnie oglądamy i oceniamy produkcje” pozostawiał niedużo miejsca dla osób postronnych, które zresztą miały marną szansę na taką imprezę trafić, nie będąc wyposażone w odpowiednie kontakty. Jak obecnie wygląda demoparty?

Dawniej trzeba było mieć po prostu trochę szczęścia, aby zdobyć kontakt do kogoś ze sceny. Dzisiaj mamy dostęp do Internetu, mówiąc żartobliwie, w każdym domu i zagrodzie; demoscena przestała być enklawą, zamkniętą tajemniczą „masonerią”. Obecnie każda osoba, która o niej usłyszy, ma możliwość jej doświadczenia; znakomita część obecnych demoparties to imprezy o charakterze otwartym (są od tej reguły wyjątki, rzecz jasna). W zasadzie każda osoba, która zakupi wejściówkę, może sobie na taką imprezę przyjechać i wziąć w niej udział.

Jeżeli chodzi o otwartość na nowe osoby, to również jest ona większa, chociażby z tego względu, że zmienia się podejście twórców i organizatorów demoparties. Mówię to z perspektywy współorganizatora kilku różnych imprez; bardzo zależy nam, by tradycja demoscenowa była kontynuowana przez nowe twórczynie i twórców, by te osoby się na demoparties pojawiały i prezentowały swoje talenty, a przede wszystkim – świetnie się bawiły. Bo jakkolwiek by patrzeć, „demo-” to to tylko jeden człon nazwy „demoparty”; bardzo ważny, ale równie istotny jest ten drugi. Party!

W ostatnich latach sporą popularność zyskała kategoria *photo competition*. Opinia części demoscenowców brzmi: „Ale to przecież okropne, to w ogóle nie jest zgodne z ideą sceny, to pstrykanie zdjęć komórką!”. Jednak większość osób zdaje sobie sprawę, że tego rodzaju konkursy właśnie po to mają niski próg wejścia, by pozwolić nawet postronnej osobie doświadczyć demoparty. A zwłaszcza już, gdy nikogo się nie zna: nie każdy jest ekstrawertykiem, nie każda jest w stanie podejść i zagadać. To jest jakaś szansa: wszyscy biorący udział w konkursach wyczekują, kiedy ich imiona czy ksywy pojawiają się na tak zwanym *big screenie*. Oczywiście, poddawani są wtedy ocenie; zawsze jest głosowanie na prace. I być może ich praca, zdjęcie wylądować gdzieś na spodzie; ale nie szkodzi: wszyscy i wszystkie kiedyś tak zaczynaliśmy, zaczynałyśmy.



solitude00

Kontrowersji jest więcej; nie ukrywam, że na przykład w tej chwili przetacza się przez demoscenę dyskusja, czy dopuścić prace stworzone za pomocą narzędzi AI, oczywiście w osobnych kategoriach. Bo kto zrobił tę pracę: człowiek czy prompt?

W ostatnich latach na party pojawiły się też animacje tworzone w oparciu o silniki gier, Machinima itd.

Zgadza się. Mamy kategorię, która nazywa się po prostu *animation/video*, w której aspekt *real-time*'owy (jakże istotny w demach) jest całkowicie pominięty. W jej ramach możemy zaprezentować film krótkometrażowy albo produkcję z użyciem jakiegoś gotowego silnika 3D, narzędzi typu Unity, Unreal Engine itp. Trzeba mieć jednak świadomość, że nawet jeśli w procesie tworzenia takiej produkcji nie uczestniczy programista, to nadal nie oznacza, że jest to robota na dwa kliknięcia, które sprawiają, że samo się to produkuje. To wciąż duże wyzwanie, choć na pewno jest nieco łatwiej.

Z ciekawych spostrzeżeń: VR na przykład niespecjalnie zainteresował scenowców, bo jednak oglądanie dem jest zjawiskiem kolektywnym. To jest bardzo istotne: wszyscy wspólnie oglądają, co zrobiłeś. W przypadku VR korzystasz z gogli, hełmu – to doświadczenie bardzo indywidualne.

Demoparties często gęsto trwają dwie czy trzy doby i obfitują w atrakcje. Mamy bloki warsztatowo-prezentacyjne, gdzie możemy posłuchać osób, które opowiadają o jakiejś nowej technologii w kodzie, o procesie komponowania. Ci ludzie pokazują mnóstwo różnych ciekawych rzeczy, pozwalających zdobyć jakieś doświadczenie, ale i dobrze się bawić. Ale często jest coś i dla mniej technicznie obytych uczestników; na przykład w ubiegłym roku na Xenium dla osób, które były pierwszy raz na demoparty, moi znajomi poprowadzili warsztaty tworzenia rzeźb z dyskietek. Więc nawet jeżeli ktoś absolutnie nie ma zdolności IT, może znaleźć coś fajnego dla siebie.

Skąd czerpać wiedzę?

Nie ma jednego miejsca. Commodorowcy siedzą na swoim csdb.dk, ogólnoscenowe jest pouet.net, scene.org czy demozoo.org, jest też sporo różnych forów. Duża część moich znajomych siedzi na discordowych serwerach (a tych też jest kilka). Wszystko to jest dość rozproszone; nie ma jakiegось takiego centralnego portalu jak onet.pl czy kafeteria demoscenowa. Ale mamy na przykład demoparty.net – to taka strona, na której znajduje się lista wszystkich demoparties wraz z terminami. Są jeszcze oczywiście media społecznościowe.

Wcześniej, w trakcie rozmowy, wywołaliśmy Łukasza „Zeniala”, który działa w Komitecie Społecznym Kroniki Polskiej Demosceny, obecnie zabiegającym, by demoscena została uznana za część niematerialnego dziedzictwa UNESCO. Demoscena staje się widoczna! Widoczne są też kobiety, które dotychczas były mało obecne na „starej” demoscenie.

Jesteśmy bardzo blisko tego. Proces ten wymaga od przedstawicieli demosceny z różnych krajów otrzymania najpierw statusu lokalnego dziedzictwa. Jako Polska jesteśmy trzecim krajem (po Finlandii i Niemczech), który taki status uzyskał i z tego, co wiem, jest co najmniej kilka dalszych krajów, w których trwają prace nad tym.

A taki glejt ma moc! Ta moc jest bardzo istotna w tym procesie ogólnościowym, o którym wspominałem. Nie ukrywam, że dzień przybicia na tym dokumencie pieczętki był chyba jednym z najszcześniejszych momentów w moim życiu. Autentycznie. To był taki moment, w którym z bardzo wielu źródeł przyszło potwierdzenie, że to, co robimy, ma sens; że jest wartościowe, że ma aspekt artystyczny (bo dyskusja o tym,

czy demoscena to sztuka, przewija się właściwie od kiedy istnieje sama Scena). Oczywiście, nie spoczęliśmy na laurach i dalej robimy to, co robimy, nie dlatego, że urzędnik przybił swoją pieczęć, ale nie ukrywam, że działa to jako dodatkowy motywator.

Uznanie demosceny za niematerialne dziedzictwo kultury to dużo formalnej, trochę dziennikarskiej, trochę bibliotekarskiej i archiwizacyjno-archeologicznej pracy. Nie chcę się wypowiadać zbyt wiele na ten temat, bo są osoby dużo bardziej kompetentne ode mnie, chociażby wspomniany Łukasz. Kaja „Kya” Mikoszewska też zrobiła tutaj fenomenalną pracę, gorąco pozdrawiam! Zresztą Kaja jest członkinią ekipy demoparty Xenium, które również mam przyjemność współorganizować. Pań i dziewczyn na demoscenie jest oczywiście więcej, i na pewno więcej niż w latach 90. Jako organizatorzy Xenium stawiamy na inkluzywność, docenianie zaangażowania i pasji, a nie hołdowanie jakimś „dziaderskim” odruchom, co jest po prostu niczym więcej jak duchem naszych czasów.

Na jakim najbliższym demoparty będzie można cię zobaczyć? Takim, na którym można by zakosztować atmosfery imprezy i zobaczyć akcje związane nie tylko z kodowaniem?

Jeżeli chodzi o mnie, to wybieram się w tym roku na Revision, które odbywa się w Niemczech – jest to największa impreza tego typu. Gromadzi co roku około 1000 osób z całego świata; przylatują na nią ludzie ze Stanów Zjednoczonych czy nawet z Japonii, tak więc jest to taka demoscenowa mekka. Jeżeli chodzi o polskie imprezy, myślę że po zniesieniu ograniczeń pandemicznych będę starał się być obecny na absolutnie każdej, czy to w roli uczestnika, czy organizatora. Z racji mojej funkcji na sto procent będę obecny na tegorocznym Xenium. Data jeszcze nie została ustalona; w tej chwili rozważamy różne opcje lokalowe i terminowe (większość demoparties ma charakter cykliczny; my staramy się trzymać terminu przełomu sierpnia i września). Nie są te wydarzenia, które są w jakiś sposób finansowane, nie mają one charakteru komercyjnego przedsięwzięcia (jak i cała twórczość demoscenowa w ogóle). Najczęściej nie mają też żadnych sponsorów, więc wszystko to jest podyktowane oczywiście możliwościami samych organizatorów i uczestników. Jesteśmy trochę starsi i nieco już poważniejsi, ale myślę że wciąż nienudni, i mamy mnóstwo fajnych rzeczy do zaoferowania.

Wybrana bibliografia przedmiotu:

Książki:

- *Hacking Europe From Computer Cultures to Demoscenes*, red. G. Alberts, R. Oldenziel, Amsterdam 2014.
- Maher J., *The Future Was Here: The Commodore Amiga*, Cambridge 2012.
- Marecki P., Cieśliewicz T., *Oni migają tymi kolorami w sposób profesjonalny: narodził się gamedevu z ducha demosceny w Polsce (wywiad rzeka)*, transkrypcja i redakcja M. Syrwid, Kraków 2020.
- Marecki P., Yerzmyey, Straka R., *Demoscena zX Spectrum*, Kraków 2019.
- McAlpine K.B., *Bits and Pieces: A History of Chiptunes*, New York 2018.

Rozdziały w książkach, publikacje w czasopismach, varia:

- Aptacy P., *Wolność, kreatywność, kompetencja: idee na cyfrowym wygnaniu*, w: *W przestrzeniach kultury: studia interdyscyplinarne, Media i Kultura*, red. B. Gontarz et al., Katowice 2020, s. 221–238.
- Banks T., *The Wrong Tool for the Right Job: Composition on 8-Bit Machines*, „INSAM Journal of Contemporary Music, Art and Technology” 2019, No. 3, Vol. 11, December, s. 69–81.
- Garda, M.B., Grabarczyk P., *Technologiczna wzniosłość demosceny*, w: *Sztuka ma znaczenie*, red. M. Ożóg et al., Łódź 2020, s. 269–280.
- „Ha!art – Demoscena” 2014, 3 (47), red. A. Ladziński, E. Sasin.
- Heikkilä V.M., *Putting the demoscene in a context*, https://www.academia.edu/2719288/Putting_the_demoscene_in_a_context [dostęp: 28.02.2023].
- Harwood T., *Towards a Manifesto for Machinima*, „Journal of Visual Culture”, 2011 Vol. 10, Issue 1, s. 6–12.
- Stachniak Z., *Red Clones: the Soviet Computer Hobby Movement of the 1980s*, „IEEE Annals of the History of Computing”, 2015, Vol. 37, Issue 1, Jan.-Mar., s. 12–23.
- Tyni H., Sotamaa O., *Assembling a Game Development Scene? Uncovering Finland's Largest Demo Party*, „Game, Journal of Game Studies”, 2014, Issue 03, https://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2014/04/GAME_3_Subcultures_Journal_Tyni-Sotamaa.pdf [dostęp: 28.02.2023].