Wywiad z Yerzmyeyem, twórcą albumu RetroBeat (październik

MarX

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Nie często zdarza się, żeby ktokolwiek nagrywał album muzyczny na prawie gołej Amidze 1200. Jeszcze rzadziej takich płyt da się w ogóle słuchać, a już zupełnie nie ma mowy o tym, żeby zrobił to nasz rodak z Polski. A jednak - na początku października 2012 r. światło dzienne ujrzał album RetroBeat autorstwa wyjątkowo utalentowanego muzyka kryjącego się pod pseudonimem Yerzmyey. Album został w całości przygotowany na Amidze, słucha się go z niebywałą przyjemnością, a sam Yerzmyey to bardzo ciekawa postać "zamieszana" w nie jedną produkcję muzyczną w klimacie retro-komputerowym. Przy okazji wydania RetroBeat nadarzyła się świetna okazja do tego, żeby prześwietlić "Yerza" i dowiedzieć się nieco więcej o nim samym, jak i o jego pracy kompozytorskiej. Życzę miłej lektury (aha... słuchanie RetroBeat w czasie czytania tego wywiadu wysoce wskazane).

Na początek może kilka słów o sobie. Co robisz, gdzie mieszkasz i czy to prawda, że masz w domu tony gradobicia retro-komputerowego? Niewiele chyba do opowiadania. Mieszkam w Krakowie, jestem Panem Kierownikiem Biura (hahaha) i prawdą jest, że mam w mieszkaniu stosy komputerów. Głównie różnych modeli ZX Spectrum, Amig i Atari 16/32bit plus pojedyncze egzemplarze innych, bardziej egzotycznych maszyn, takich jak np. Commodore 116, parę ZX81 i inne. Wszystkich ich używam głównie do muzyki (tak, nawet ZX81, bo ma na pokładzie dwa chipy YM2149) oraz do dem i do grania w gry. Głównie robię chiptune'y - ale od czasu, gdy kupiłem swoją pierwszą Amigę 500 (1994 rok), fascynuje mnie również muzyka digitalna na retro-maszynach. Zmuszam więc ZX Spectrum do grania samplami (3 do 4 kanałów z AY), Atari XL/XE (4 kanały z Pokeya) oraz Atari ST/STe. Te ostatnie wyciągają do 16 kanałów, ale sens słuchania takich wytworów kończy się gdzieś około kanałów dwunastu, toteż zazwyczaj poprzestaję po prostu na czterech dla ST i ośmiu dla STe. Jako że Amigę 1200 kupiłem dopiero w roku 2012, to - jadąc niezmiennie na A500 i A500Plus - najczęściej używałem standardowych 4 kanałów. Sporadycznie zamęczaliśmy "pięćsetkę" sześcioma i ośmioma kanałami z OctaMEDa, ale minus tego engine'u jest taki, że pomimo dostępnych 8 kanałów, cały czas mamy do dyspozycji tylko 4 głośności, tj. zmiana głośności w jednym kanale powoduje taką samą zmianę w innym kanale. Dlatego tak naprawdę używanie głośności w tym przypadku w ogóle mija się z celem. Mimo to mam wciąż taki podejrzany plan, by podłączyć kiedyś A500+ (bo ma 2 MB pamięci), przygotować jakieś zestawy sampli głośniejszych i cichszych i w ten sposób nagrać jakiś 8-kanałowy album na A500/A500+. Wiem, że jest to wykonalne, bo podobnie robię digitalną muzykę na Spectrum 48 (główny edytor - SampleTracker - nie posiada w ogóle komendy głośności, toteż wszelkie delay'e itp. osiąga się właśnie poprzez powielanie tych samych sampli w głośniejszej i cichszej wersji).

Opowiedz o swoich muzycznych zainteresowaniach. Czego słuchasz na co dzień? Głównie słucham metalu (black w ostatnich latach) oraz elektroniki. Do tej klasycznej dochodzi industrial, synthpop itp. Jedyny zespół, który nie pasuje do tego zestawu, a mimo to bardzo go lubię, to Electric Light Orchestra. Nie mam pojęcia, czemu mi się to podoba. Kiedyś kupiłem jedną kasetę (jeszcze za czasów pirackich), bo myślałem, że to właśnie muzyka elektroniczna. Okazało się, że wcale nie, aaaale... posłuchałem tak jakoś parę razy, skoro już się te 12 tysięcy złotych wydało i tak już jakoś zostało.

Kiedy i w jakich okolicznościach zetknąłeś się po raz pierwszy z Amigą i programami do tworzenia muzyki na tym komputerze? Większość spectrumowców, myśląc, że scena sinclairowa już nie żyje (bo było to w czasach "przed-internetowych"), przesiadała się powoli na Amigi właśnie. Musiałem widywać te komputery u znajomych, bo we wspomnianym roku 1994 nie miałem raczej żadnych wątpliwości i poszukując komputera 16-bitowego, zakupiłem właśnie A500 (1 MB oczywiście). Nie pamiętam już, kto przytaszczył do nas OctaMEDa, prawdopodobnie nasz ówczesny spectrumowski koder, Mr Hangman, pracujący później w Chaos Works u Janusza Pelca. No i nie da się ukryć, że OctaMED to była "miłość od pierwszego wejrzenia". Zamęczaliśmy ten program chyba przez dwa lata (z Hangmanem właśnie), jak również z innymi znajomymi, którzy przychodzili do mnie tylko po to, by wytwarzać na Amidze coraz to dziwniejsze, debilne kawałki. Nawet udało mi się ostatnio te bzdety pozgrywać z dyskietek na twardziela (i zarchiwizować na PC), korzystając z tego, że w A1200 mam już twardy dysk i kartę CF. Straszne te nasze kawałki były. Na początku dlatego, że sample brało się oczywiście z wyświechtanych dyskietek ST-XX. Później zaczęliśmy masowo kraść sample z utworów innych osób, więc czasami po pierwszych sekwencjach trudno było stwierdzić, czyj to jest właściwie kawałek. Na szczęście w końcu udało mi się kupić sampler do mojej A500 (którego zresztą używam do dzisiaj) i wtedy dopiero zaczęły powstawać jakieś w miarę sensowne utwory, bo miałem syntezator Yamahy, z którego samplowałem sobie własne instrumenty.

Opowiedz o swojej przygodzie z amigową demosceną. Ponoć wchodziłeś w skład grupy Floppy? Z demoscenąamigową w sensie aktywnym, miałem kontakt raczej dosyć nikły. Oczywiście

Wywiad z Yerzmyeyem, twórcą albumu RetroBeat (październik

MarX

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

chciałem należeć do jakieś grupy, ale na miejscu jakoś nikogo takiego nie było. Wychodziły wtedy ogłoszenia w czasopismach komputerowych, gdzie ludzie wrzucali zapytania o grafików, muzyków, koderów itp. W którymś z takich czasopism musiałem zapewne zauważyć ogłoszenie człowieka, podpisującego się jako Aldarion, który poszukiwał muzyków do swojej nowo powstałej amigowej grupy o nazwie Emptiness. Musiało to być jakoś z końcem roku 1994 (nie wiem dokładnie, bo chociaż do dzisiaj mam tę korespondencję, to z większości kopert znaczki zostały wycięte, w celu ich późniejszego "fakowania". Wysłałem swoje kawałki na dyskietkach i otrzymałem od Aldariona pozytywną odpowiedź. Korespondowałem z nim potem jeszcze chyba ze dwa lata, jeśli nie dłużej. W międzyczasie poinformował mnie, że zdążył zmienić swoją xywę na Thorus, a nazwę grupy na Floppy, co z resztą - pamiętam - średnio mi się podobało, bo uważałem, że nazwa Emptiness brzmiała znacznie lepiej. I tak sobie korespondowaliśmy, wymieniając dyskietki z różnymi rzeczami, jakieś ich pierwsze intra, moje wczesne kawałki, które niby to miały się ukazać w "następnych produkcjach" itp. Nawet została mi do dzisiaj jedna taka dyskietka z podpisem "Thorus/Floppy". Pomimo tego, że w którymś liście z 1994 roku napisał mi "P.S.1: Pamiętaj, że jesteś członkiem Floppy", to prawda jest taka, że żaden mój numer nigdy nie ukazał się pod szyldem tej grupy. Thorus wielokrotnie podkreślał, że słuchał głównie metalu (rozwodził się nad zespołami typu White Zombie, Slayer itp.). Interesowały go raczej tego typu klimaty, ewentualnie jakieś numery bluesowe czy reggae, a mnie podówczas kręciła tylko i wyłącznie muzyka elektroniczna. Wydawało mi się, że wszystko inne to "obmierzła komercja". Gdy dołączałem do grupy Floppy, był tam już Arg (później: White) oraz jeszcze jeden gościu, którego ksywki nie mogę doczytać (pismo ręczne oczywiście), ale może to i lepiej, bo został przez Thorusa określony jako "cienki koder", którego wykopano z grupy. Potem pojawił się drugi koder o pseudonimie Zig (dawniej: Phil) - ponoć wcześniej działał na scenie ZX Spectrum, gdzie zrobił parę dem, ale przyznam, że jakoś nie miałem okazji się z nim zetknąć. Thorus narzekał też, że nie może znaleźć odpowiedniego playera do modułów OctaMEDa, który to program stanowił moje główne i właściwie jedyne narzędzie kompozytorskie (jakoś nie mogłem się przekonać do ProTrackera). Któregoś dnia dostałem list z informacją: "Tak się składa, że będziemy mieli dwóch muzyków: Ciebie, z twoim stylem i JazzCata ze stylem bluesowym. Fajnie - nie? Będzie przynajmniej różnorodność". Wiadomo więc było, że powoli zmierzamy w dwie różne strony - oni coraz bardziej w kierunku "scenowania", a ja jednak konsekwentnie w stronę wydawania własnej muzyki. W tym czasie oczekiwałem już na swój debiut w jednej z polskich firm wydających elektronikę, o czym prawdopodobnie musiałem pisać Thourusowi. Mimo tego jeszcze z rok korespondowaliśmy ze sobą. Raz przysłał mi tylko pustą kopertę, potem tłumaczył: "Faktycznie zapomniałem włożyć listu do koperty. Po dwóch dniach znalazłem go pod komputerem, ale wylądował w śmietniku, dlatego piszę od początku". Niezłe. Opisywał swoje "przygody" z parties, narzekał, że ludzie kserowali votki, żeby wielokrotnie głosować na samych siebie. Wspominał, że chciałby napisać jakąś grę (nie wiem, czy mu się to w końcu udało). Pytał, czy "fakuję stampy" klejem do tapet, bo nijak nie da się tego zeskrobać. Pewnego razu ostrzegał mnie tymi słowami: "Drogi Yerzmyeyu, za żadną cenę nie fakuj znaczków, bo mam na poczcie przej****e. Jeszcze raz dorwą list do mnie z takimi stampami, to albo ja, albo któryś z nadawców będzie miał proces o fałszerstwo. Teraz już w Zawierciu na poczcie sprawdzają każdy grubszy list, bo się pokapowali, o co chodzi. Wszystko przez ludzi, którzy klajstrowali bardzo świecącym klejem." Dzisiaj się zastanawiam, czy to mój klej do tapet mógł być tego przyczyną. Potem kontakt jakoś się urwał, a jakiś czas później dowiedziałem się, że Thorus niestety nie żyje. Nie podejmowałem już potem żadnych kolejnych prób "zahaczenia się" w innej amigowej grupie. Zająłem się muzyką "poza-demoscenową", a dema robiliśmy już tylko na ZX Spectrum, które przeżywało na przełomie lat dziewięćdziesiątych i dwutysięcznych prawdziwy renesans (który w sumie trwa do dzisiaj).

Retrobeat to nie pierwszy Twój album utrzymany w klimatach oldschoolowych (wcześniej nagrywałeś na ZX Spectrum i Atari). Skąd w ogóle pomysł na tworzenie muzyki za pomocą retro komputerów? No wiesz, wtedy to nie były żadne retro, tylko skrajnie wypasione maszyny. Jak dokupiłem interface AY do Timexa 2048, to ludzie przychodzili specjalnie tylko po to, by muzyczek posłuchać. Nawiasem mówiąc, potem było tak samo z Amigą. Na początku to wyglądało jak "standardowa podróż poprzez sprzęt". Interesowało mnie tworzenie muzyki (a konkretnie - muzyki elektronicznej), więc używałem tego, co akurat było dostępne w sklepach. Po ośmiobitowcach nadszedł czas maszyn 16 bitowych, ale wciąż nie dało się na tym wydać płyty (chociaż przykład Pawła Zgrzebnickiego mógłby temu przeczyć, ale to był raczej jednostkowy przypadek). W końcu do Amigi "dokooptowałem" syntezator, oczywiście kupując do niej interface MIDI. No i to już miało sens. Tegoż właśnie nieszczęsnego OctaMEDa torturowaliśmy całymi dniami, tym razem używając go jako

Wywiad z Yerzmyeyem, twórcą albumu RetroBeat (październik

MarX

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

16-kanałowego sequencera MIDI. Bardzo fajne rzeczy potrafiły z tego wychodzić, ale jednak na łączeniach patternów cały ten zestaw zwalniał w sposób przykry. W 1995 roku kupiłem Atari 1040 ST i przez dłuższy czas "jechałem" jednocześnie na A500 i ST, aby w końcu jak większość (wszyscy?) wylądować na PC. Swoje Pentium 100 nabyłem bodajże w 1996 roku. No i tak się już później ten pecet ciągnął, używany jako instrument, wraz z syntezatorami. Gdy w drugiej połowie lat 90 Internet stał się łatwiej dostępny, okazało się, że miłośnicy starych (czyli już wtedy faktycznie "retro") platform wciąż są aktywni, chociaż rozrzuceni po kraju i świecie. Podjąłem więc przerwaną działalność spectrumową (chyba właśnie w 1996), najpierw po tym jak odkryłem emulator o nazwie "Z80" na PC, a później właśnie pod wpływem sieci. Okazało się, że nadal są użytkownicy, więc jest sens wciąż tworzyć na platformy retro. Powróciłem do ZX Spectrum i do Amigi, a po jakimś czasie zwróciłem się także w stronę Atari ST, którego do tej pory używałem wyłącznie do pracy. Koledzy z forum AtariArea uzmysłowili mi, że to jednak nie jest monochromatyczny i niemy komputer. I tak z początkiem lat dwutysięcznych jakoś coraz szybciej zaczynało się to kręcić. Pojawiały się portale skupiające fanów muzyki chiptune oraz - jeśli tak można powiedzieć - muzyki MOD. W okolicach 2002 roku założyłem spectrumowy zespół AY-RIDERS grający muzykę na różnych modelach ZX-a i koncertujący tu i ówdzie na świecie. Potem wypuszczałem też różne solowe kompilacje. A pierwszy pomysł na jakiś poważniejszy album amigowy zajaśniał mi w głowie około roku 2007, gdy zebrałem co bardziej "słuchalne" kawałki skomponowane przez te lata na OctaMEDzie. W roku 2008 wypuściłem set "Oldschool MODe" (muzyka napisana głównie na A500, chociaż z przeznaczeniem także na inne docelowe platformy). Pojawiały się też inne albumy, stworzone na różnych platformach, ale powstające także przy pomocy Amigi 500. Tak więc nawet gdy używam DigiComposera na ST, Excellent-Trackera na ZX Spectrum czy NeoTrackera na XL/XE, to i tak zawsze muszę powrócić do Amigi, żeby podstroić, przyciąć lub przynajmniej coś przetestować. Jeszcze inaczej miała się sprawa z tworzeniem muzyki na retro-komputerach potraktowanych, jako instrumenty i sequencery w studiu nagrań, czyli z albumem "Strange Light Under My Bed" opublikowanym przez UBIKTune, gdzie znajdują się kawałki ambient/trance zrobione przy użyciu ZX Spectrum, Amigi i Atari. Album ten stanowi chyba jakąś syntezę obu moich zainteresowań, czyli retro-maszyn i muzyki elektronicznej. Po latach komponowania elektroniki, jak już się człek nasłucha i naogląda tych wszystkich syntezatorów, samplerów, analogów, virtuali i Bóg wie czego jeszcze, to nagle przychodzi nieoczekiwane pytanie - a może dałoby się zrobić profesjonalną elektronikę bez tych wszystkich wielgachnych klawiatur? No więc podłączyłem Spectrum 48K, Atari 520ST, Amigę 500, Spectrum 128K i Atari Falcon do masy rozlicznych efektów studyjnych (filtry, phasery, chorusy/flangery, delay'e, kompresory/limitery itp), żeby sprawdzić, czy te urządzenia mogłyby znaleźć zastosowanie w profesjonalnej produkcji muzycznej. No i mogą. Oczywiście cokolwiek się podłączy pod taki zestaw - będzie brzmiało dobrze. Wiadomo, że w latach 70 syntezatory używane przez Jarre'a, czy Tangerine Dream były w większości, szczerze mówiąc, dość proste w porównaniu do dzisiejszych "kombajnów". Mimo tego brzmienie tych płyt pozostaje do dziś niezapomniane. Okazuje się więc, że to samo można zrobić również na retro-komputerach. Jak określiłbyś muzykę składającą się na Retrobeat? Tam jest w sumie wszystko. Jest rave, są jakieś elementy electro, są elektroniczne "ballady", jest ethno itp. Starałem się tam zawrzeć możliwie szerokie spektrum (hehe) muzyki elektronicznej, aby sprawdzić, co da się zrobić na standardowej Amidze 1200. Wiele dobrego słyszałem o programie DigiBooster i (położywszy w końcu swe brudne łapska na A1200) chciałem wypróbować wszystkie rozliczne możliwości, które ten komputer oferuje. Jakbym miał pod ręką dobrego gitarzystę, to pewnie dorzuciłbym jakiś kawałek metalowy. Ile czasu trwało nagrywanie albumu? A ze dwa miesiące, może nawet trzy. Codziennie przychodziłem z pracy do domu i po parę godzin robiłem kolejne numery. Z wielką przyjemnością, zresztą. Jak wyglądał proces komponowania przy użyciu Amigi? Trzeba przyznać, że jest to komputer bardzo wygodny w użyciu, nawiasem mówiąc to samo tyczy się też softu. Rozsądny interfejs użytkownika, nie trzeba mieć doktoratu, żeby dojść przeznaczenia wszystkich opcji itp. Bardzo pomocny okazał się portal ppa.pl oraz Forum PPA. Gdyby nie uwagi i pomoc członków tej społeczności, bez wątpienia album na A1200 by się nie ukazał. Wszelkie uwagi były bardzo cenne, wliczając nieocenioną wręcz informację, że aby uruchomić samopowtarzalną klawiaturę w DigiBoosterze, należy wcisnąć... caps-lock. Niezwykłym ułatwieniem okazał się mój poczciwy sampler - ten sam, który kupiłem prawie 20 lat temu do A500. Odkryłem, że nadal bardzo dobrze działa. Co prawda po tylu latach padł potencjometr głośności, więc musiałem po prostu dać na maxa, ale potem wystarczyło tylko odpowiednio sterować głośnością w syntezatorze. A jak syntezator to kolejna Yamaha. To już u mnie

Wywiad z Yerzmyeyem, twórcą albumu RetroBeat (październik

MarX

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

chyba jakiś trwały zestaw - niezmienny przez lata - Amiga z Yamahą i Atari ST. Zmieniają się tylko modele. Pominięcie w znacznym stopniu peceta było tu niezwykle wygodne. Na zawołanie mogłem sobie stworzyć dowolny instrument lub jakąś jego wariację (np. różne rodzaje pianin, bo tego faktycznie sporo pojawia się na rzeczonej kompilacji, itp.). Uzyskałem to wszystko bez męczącego łażenia do peceta i z powrotem, z kartą CF w ręku. Chociaż i to się oczywiście zdarzało. Używałeś jakiegoś dodatkowego sprzętu do mixowania nagrań? Oprócz Amigi 1200 używałem mixera Behringer oraz Yamahy E423, Cosmic Synthesizer Casio CZ i Rolanda TB-303, jako bazy instrumentów/sampli/loopów. Tak czy inaczej, brzmienie Amigi 1200 nie jest tu niczym zmieniane. Jedyne, czego nie pozostawiłem w oryginale, to panorama stereo. Została nieco złagodzona, co z resztą zawsze sugerował SLL (muzyk grupy Kefrens), z którym w ostatnich latach mam przyjemność korespondować. Swoją drogą jest to taki mój "amigowy guru". Co inspirowało Cię w czasie komponowania utworów na Retrobeat? Przede wszystkim dyskusje na Forum PPA, podczas których doszliśmy do wniosku, że niewątpliwie da się na czystej A1200 napisać taką muzykę, która mogłaby wyje*ać klubowych małolatów z kapci w kosmos na jakiejś imprezie. Na ośmiu kanałach można już sobie poszaleć. Nie zauważyłem też jakichś szczególnych ograniczeń rozmiaru sampli w DigiBoosterze (co jest baaaaaaaaaaardzo wygodną cechą). Co prawda przez to moduły miewają po 2 MB, ale i tak nie spodziewam się, by ktokolwiek chciał ich używać w demach (teraz to już się chyba do demek wrzuca muzykę w MP3. Generalnie, jako się rzekło, są to kawałki inspirowane szeroko pojętą muzyką elektroniczną. Z drugiej strony nie pozostaję bez wpływu ze strony najbardziej znanych kompozytorów amigowych, bo amigowej muzyki słuchałem - i słucham - bardzo dużo. Z tym że raczej głównie demoscenowych. Muzyka z gier jakoś mnie nie rusza (na żadnej chyba platformie). Są oczywiście doskonałe soundtracki z gier, ale jakichś wybitnych, to mógłbym wymienić zaledwie kilka. Np. "Gods", seria "Turrican", "Jim Power" i może seria "Pinball". Muzyki z "Death Mask" też słuchaliśmy nałogowo. Tak czy inaczej, zdecydowanie wolę muzykę z dem. Aha, no i każdy kolejny kawałek z albumu dostawał do przesłuchania Janusz Dąbrowski (z dawnego L.K. Avalon), żeby zjechać lub pochwalić w ramach tzw. opinii zwykłego, szarego słuchacza. Napisz trochę o Amidze, której używałeś w czasie nagrań. Jest to w miarę standardowa konfiguracja (bez tzw. szaleństw), czyli standardowy procek, 10 MB pamięci, dysk twardy, CF. I na taką właśnie polowałem (całe lata zresztą). No cóż, gotówka na drzewach nie rośnie, nie wiedzieć czemu. Poszukiwałem jakiejś Amigi 1200 w możliwie najlepszym stanie technicznym i wizualnym, a w końcu i tak udało mi się zdobyć więcej, niż to, na co miałem nadzieję. Chodziło mi o standardowy procesor - 020 - a "upolowałem" egzemplarz z rozszerzeniem pamięci 8 MB, dużym twardym dyskiem (nie wiem, ile tam jest - 8 czy 12 GB) oraz z kartą CF 1 GB, głównie do przenoszenia danych z PC. Żadnych dopałek, żadnych kart dźwiękowych, czyli "czysta Paula", że tak powiem. Wspomniałeś, że posiadasz interfejs MIDI w swojej Amidze. Korzystałeś z niego w czasie tworzenia RetroBeats? Interfejs MIDI cały czas posiadam i zapewne działa, ale chciałem, by na albumie znalazło się czyste amigowskie brzmienie, bez MIDI itp. Jak Ci się pracowało na amigowym DigiBoosterze? Wszystko wskazywało na to, że na mojej konfiguracji pójdzie jeno podstawowy DigiBooster (a więc 1.7), toteż tej właśnie wersji programu użyłem. Nie narzekam na niego, a wręcz bardzo polubiłem ten edytor, chociaż nie da się ukryć, że trochę bugów to on jednak ma. Potrafi trochę gubić się przy pełnej liczbie kanałów i "gęstej" kompozycji, także jego engine 8ch czasami dość kiepsko miksuje software'owo. Ale chyba nauczyłem się jakoś te bugi omijać. Chociaż gdyby ktoś się uparł, to może wyłapać na płycie parę... "podejrzanych" momentów. Gdzieś tam DigiBooster hi-hata zgubił, gdzie indziej walnął jakieś poważniejsze trzaski podczas miksowania 8 kanałów. No ale to już uroki zabawy ze sprzętem z dawnych epok. Najciekawsze, że na standardowej A1200 ośmiokanałowy kawałek puszczony na silniku DigiBoostera za każdym razem idzie inaczej. Musiałem nagrywać dany utwór po kilka razy i sprawdzać, w którym nagraniu engine narobił najmniej błędów. Musicie pamiętać, że w przypadku 8 kanałów rolę odgrywa nie tylko hardware, ale i napisany przez programistę silnik. Ogólnie DigiBooster to naprawdę bardzo wygodny i przejrzysty program, skoro nawet ja go ogarnąłem. Cały album komponowałem na komputerze podłączonym do telewizora, przez modulator i nie miałem żadnych w sumie problemów z dopatrzeniem się, co też to tam na tym ekranie może być napisane. Oprócz uwag zawartych powyżej, można ewentualnie dodać, że wersja 1.7 ma pewne problemy z prawidłowym zaznaczaniem obszarów myszką w edytorze sampli. To może być irytujące dla osób, które nawykły do współczesnych programów pecetowych, ale da się do tego przyzwyczaić i jakoś to jednak "obejść". Bardzo myląca na początku jest też ta nieszczęsna konieczność każdorazowego uruchomienia samopowtarzalnej klawiatury poprzez caps-lock, ale jak już się o tym wie, to problemu nie

Wywiad z Yerzmyeyem, twórcą albumu RetroBeat (październik

MarX

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

ma. W każdym razie jeśli ktoś ma standardową Amigę 1200 i chce sobie trochę pokomponować, to DigiBoostera zdecydowanie polecam. Skąd czerpałeś sample? Ripowałeś ze starych modułów muzycznych czy tworzyłeś samodzielnie? W sumie 99% instrumentów jest moja. W sensie - przeze mnie przesamplowana z syntezatorów. Do jednego z kawałków kradłem chyba tylko crash, z najnowszego utworu h0ffmana. No i w numerze ethno jest wokal, który nagrał MoonSlayer i udostępnił w sieci "do wykorzystania". Prawdopodobnie w kawałku rave'owym jest najwięcej sampli znalezionych na sieci, bo nie mam dobrego sprzętu do tego typu instrumentów i od lat zbieram je w Internecie. Komputery 8- i 16-bitowe stają się powoli rarytasami kolekcjonerskimi. Jak sądzisz, czy muzyka tworzona na tym sprzęcie też ma szansę na swoisty "renesans" zainteresowania? Muzyka chiptune już dawno stała się bardzo popularna i funkcjonuje już nawet w oderwaniu od samego sprzętu. Są muzycy, którzy jedynie samplują instrumenty z oryginalnych komputerów i resztę robią na pececie. Inni używają wielu różnych retro-maszyn na raz. Jeszcze inni łączą klasyczne urządzenia z całkowicie nowym sprzętem, tworząc swoje kompozycje. Tak więc na scenie chiptune jakiegoś "patriotyzmu platformowego" chyba nie ma. Również w muzyce komercyjnej już od kilku lat pojawiają się elementy chiptune/micromusic. Więc można powiedzieć, że renesans jest. Trochę inaczej ma się sprawa z "muzyką MOD". Tu chyba jeszcze takie zjawisko nie zaistniało, chociaż pojawiają się kompilacje nowych modów z Amigi, niektórzy na Amigach grają koncerty (np. C-Trix - sprawdźcie sobie na YouTube), więc być może idzie to właśnie w tym kierunku. Bardzo by mnie to cieszyło, bo naprawdę bardzo lubię muzykę digitalną z klasycznych platform 16/32 bit i uważam, że powinna być ona odpowiednio doceniona. Inna sprawa, że to się niestety samo nie stanie. Nie wszyscy mają Amigi, dlatego jeśli ktoś robi muzykę na tym sprzęcie, warto jest zgrać całość do MP3, opisać specyfikację sprzętu i wrzucić ludziom do słuchania. Udało się to z innymi komputerami, można więc w ten sam sposób zwiększyć zainteresowanie Amigą. Czy widzisz miejsce klasycznych Commodorków, Atarynek i Amig w nowoczesnym studiu nagraniowym? Jaką rolę mogłyby tam odgrywać (poza tym, że świetnie nadawałyby się jako przyciski do papieru)? Hehe, ponoć Trent Reznor z Nine Inch Nails używa do swoich numerów zabawkowego samplera Casio SK-1. Myślę, że są ludzie, którzy dodają jakieś sekwencje - prawdopodobnie głównie z Commodore 64 - do swoich profesjonalnych produkcji. Jeśli chodzi o mnie, to - jak już wspomniałem - poczyniłem raz taki eksperyment i wynik był pozytywny. Da się to robić i ma to sens. Chociaż zgaduję, że większość osób traktuje takie urządzenia jako banki sampli lub rżnie na SidStation. Co wyjątkowego lub ponadczasowego jest Twoim zdaniem w Amidze? Co sprawia, że w 2012 roku warto spędzać przy niej czas (mając wokół różne "coolPhone'y" i komputery z wielordzeniowymi procesorami)? Eee, ja tam żadnego "X"-phone'a nie mam, a nawet nie wiedziałbym, jak tego cholerstwa używać. Na pececie w gry nie gram - nie ciągnie mnie to zupełnie. Stary sprzęt jest dobry, bo jest dobry i jest stary. No i dzieci należy zamęczać maszynami retro, żeby wiedziały, co to takiego. Bratanica, jak była mała, to miała nakazane grać w "Superfroga" i bardzo sobie chwaliła. Potem poszła do gimnazjum i gościu na informatyce snuje jakieś farmazony o "historii informatyki", że 386 i Pentium 90, a ona rękę do góry podnosi i woła: "Ale co pan mówi, a gdzie w tym Amiga?" - no i piątkę dostała. Za aktywność. Druga siostrzenica jest jeszcze za mała, żeby grać w gry, ale puściłem jej raz spectrumowskie demo "The Cats" (drugie miejsce z DiHalt 2010). No i teraz ciągle przychodzi do mnie, żeby jej "kotki" puścić. Ogląda to, niczym kreskówkę, tylko że tutaj spacją może sobie części przewijać. Masz już jakieś kolejne plany wydawnicze? Może teraz album nagrany na C64? Na C64 to nie. Niestety obsługa SID-a jest dla mnie nazbyt skomplikowana. Chociaż kto wie, może się w końcu zmuszę, bo ostatnio kupiłem sobie w końcu Sid-Card do mojego C=Plus/4 i C=116. Więc w którymś momencie chyba będę musiał się za to wziąć. Co do pozostałych, to zawsze są jakieś pomysły. Co z tego wyjdzie, to nigdy nie wiadomo. Chciałem zrobić w pełni digitalny albumik na Spectrum 48 (3 kanały, 4 bit). Ale wciąż brakuje jednego kawałka i jakoś nie mogę się zmobilizować, aby to dokończyć. No i myślałem o tej kompilacji 8ch dla A500. Zobaczymy, co z tego wyjdzie. Czy planujesz zagrać ten materiał na żywo na jakiejś (niekoniecznie komputerowej) imprezie? To byłby bardzo fajny pomysł - te oraz jakieś dodatkowe kawałki czterokanałowe. Jak ktoś zaprosi, to się zagra. Chociaż w Polsce to takich imprez raczej nie ma. A szkoda. Chciałbyś coś jeszcze dodać na zakończenie? Dzięki dla osób, które pomogły mi podczas tworzenia albumu - Amiga 1200 to był dla mnie komputer zupełnie nowy (zresztą nadal nie wiem wielu rzeczy), więc bez pomocy nic by z tego nie wyszło. A jo żem prosty chłop - całe życie: dyskietkę wetknąć do A500 - i jakoś to było ;). Jeśli kogoś zainteresowała powyższa tematyka, to mogę też zaproponować kilka odnośników "różnoplatformowych" do obczajenia: http://yerzmyey.i-demo.pl/ http://www.8bitpeoples.com/discography/8BP084

Wywiad z Yerzmyeyem, twórcą albumu RetroBeat (październik

MarX

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

http://ay-riders.speccy.cz/ http://zxspectrum48.i-demo.pl/ http://z80.i-demo.pl/ http://ubiktune.org/releases/ubi051-yerzmyey-strange-light-under-my-bed http://ym-digital.i-demo.pl/ Dzięki za wywiad i czekamy na kolejne, tłuste retro beaty spod Twojej ręki.

Artykuł oryginalnie pojawił się w dziesiątym numerze Polskiego Pisma Amigowego.

www.ppa.pl