XTD (grudzień 2009)

Benedykt Dziubałtowski

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

Po dosyć długim czasie, jaki upłynął od wszczęcia poszukiwań sławnego, amigowego muzyka, wreszcie się udało. Proszę na wstępie powiedzieć, kim prywatnie jest Piotr Bendyk i czym się zajmuje w chwili obecnej?

Kim jest ta osoba prywatnie? Niekiedy widuję gościa, gdy spoglądam w lustro. Muszę przyznać, że widywałem już milsze osoby, ale chyba da się przeżyć i tę przelotną znajomość. :) A tak poważnie - jestem prywatnie zupełnie zwyczajnym człowiekiem, bo kim niby miałbym być? Znanym politykiem? Sławnym aktorem? Demo scena to nie jest coś, co można wpisać w CV i wykorzystać w karierze, więc to, że kiedyś byłem znany pewnej grupie ludzi, w żaden sposób mnie nie wyróżnia ani nie pomaga w życiu. Jedyne co zyskałem na "scenowaniu" to niekonwencjonalne spojrzenie na komputery i trochę ciekawych spostrzeżeń dotyczących grupy fanatyków, jaką byli scenowi amigowcy. :) Pozwala mi to dzisiaj inaczej patrzeć również na innych maniaków - linuksowców, "wyznawców" w3c itd. :)

Skąd wzięła się ksywa XTD? Co oznacza XTD? Coś związanego z Marsem albo PSX? W końcu tam też jest X. W TAXI też jest X, co nie znaczy, że wymyśliłem moją ksywę jadąc taksówką. Skąd się wzięła? Pewnie z głowy, jak to często z ksywami bywa. W odróżnieniu jednak od ludzi idących po linii najmniejszego oporu, moja ksywa nie była po prostu jakimś tam zdrobnieniem od nazwiska czy imienia. Historia ksywy XTD (Extend) jest równie długa jak nudna, więc myślę, że można ją spokojnie pominąć (równie interesujące byłoby pokazywanie zdjęć małego dziecka przez godzinę obcym osobom).

Jaki był Twój pierwszy komputer?

Atari 800 XL. Świetna maszyna, zwłaszcza gdy się pomyśli, że w tamtych czasach 15 minut wczytywała się z kasety gra zajmująca ok. 60 kB. Obecnie zdjęcie zajmujące 60 kB pobiera się z internetu w ciągu ułamka sekundy.

Kiedy zainteresowałeś się tworzeniem muzyki?

W wieku 3 lat waliłem kredkami w odwrócone garnki (niestety, nikt tego nie nagrywał), więc można liczyć od tamtego momentu. Można też liczyć od czasu Atari 800 XL, na którym próbowałem tworzyć muzykę w BASIC-u albo w programie Musica (o ile dobrze pamiętam nazwę). Potem było Atari ST (przez bardzo krótki czas - u znajomych). Potem była już Amiga 500 (również u znajomych) i pierwszy program z serii trackerów - Noise Tracker. Potem była Amiga 500 u innego znajomego (bliżej mieszkał). A po około roku kombinowania "z doskoku" na tej ostatniej, dało się już przeżyć odsłuchane kompozycje bez zatykania uszu i specjalnego zmęczenia.

Opowiedz o swoim pierwszym kontakcie z komputerem Amiga. Czy pamiętasz kiedy to było?

Jasne. Było to na giełdzie komputerowej, gdzie zobaczyłem Amigę 500 i jakąś grę uruchomioną na niej. Fajne doznanie - coś jakby teraz zagorzały fan Amigi 500 zobaczył grę na najnowszym PC wyposażonym w dobrego GeForce'a. :)

Jak wszedłeś w posiadania Amigi? Jaki to był model? Czy miała w ROM-ie Protrackera? ;)

Tak, miała w ROM-ie ProTrackera i był to model zrobiony na specjalne zamówienie. Posiadała dysk twardy 5 TB i przejściówkę do magnetofonu Atari z Turbo. :) A poważnie - była to oczywiście Amiga 500 z 1.8 MB pamięci (a może 2.3 MB, to była jakaś dziwna konstrukcja) i tyle. Do tego zielony monitor produkcji polskiej o przekątnej bodajże 12 cali.

Kiedy zacząłeś układać pierwsze patterny?

Zacząłem zapewne około 1989 roku, ale pewności nie mam. Mam słabą pamięć do dat.

To, co mnie ciekawi chyba najbardziej, skąd pozyskiwałeś sample? Tworzyłeś je sam czy też wolałeś korzystać z gotowców?

To nie była kwestia tego, czy wolałem, tylko jakie były możliwości. A możliwości były skromne na tyle, że miałem możliwość jedynie wykorzystywania zdobytych sampli (od znajomych, którzy zdobywali je od swoich znajomych albo samplowali samodzielnie - ja tej ostatniej możliwości nie miałem, nie posiadając instrumentu ani dobrego samplera).

Ile czasu zajmowało Ci stworzenie utworu?

XTD (grudzień 2009)

Benedykt Dziubałtowski

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

Od jednego dnia do tygodnia - w czasach 4-kanałowego ProTrackera.

Jesteś w stanie zliczyć lub oszacować liczbę stworzonych przez Ciebie kompozycji?
Będzie pewnie coś koło 400-500 ukończonych, z czego zatwierdzonych około 100 mniej. Nie liczę takich rozgrzebanych, których były setki.

Jak trafiłeś na scenę? Pamiętasz nazwę swojej pierwszej grupy?
Jasne. Grupa nazywała się HAZE i szykowała się do zrobienia swojego pierwszego dema. Na szykowaniu się skończyło, ale grupę wspominam miło. Nawet jakieś intro wypuścili z drucianymi wektorami i moją muzyką. Z tego co wiem, każdy z członków grupy do dzisiaj zajmuje się mniej lub bardziej komputerami.
Przez ile grup się "przewinąłeś"?
Pomyślmy... Haze, Suspect, Action Direct, Mystic, TRSI, Lamers. I tylko tyle (albo aż tyle).

Jak trafiłeś do grupy Suspect?
Szczerze? Nie pamiętam. Bodajże Coza mnie wciągnął. :)

Chłopaki we czterech, pod szyldem Virual Design, zrobili "Cytadelę". Nie chciałeś uczestniczyć w tym projekcie?
I tu również muszę zasłonić się niepamięcią. Raczej chłopaki mieli po prostu wybranego innego muzyka do projektu. "Cytadelę" posiadam i leży jakieś pół metra ode mnie. :) Nie pamiętam jednak, żebym w nią jakoś zawzięcie grał.

Które wydarzenie ze sceny wspominasz najlepiej?
Chyba zwycięstwo na music compo w Żywcu - pewnie dlatego, że byłem wówczas o wiele młodszy, było to moje pierwsze zwycięstwo itd.

Jak trafiłeś do Magazynu Amiga? Ukazało się w nim dosyć sporo Twoich artykułów.
Dosyć sporo? Bodajże 3 czy 4, to wcale nie taka wielka ilość. Do MA trafiłem poprzez znajomość z Markiem Pampuchem, którego poznałem przy okazji... hmmm..., gdy po raz pierwszy się mu przedstawiłem i uścisnąłem dłoń. :)

Czy u szczytu swej sławy byleś rozpoznawalny na ulicy? Laski piszczały na Twój widok, a babcie żałowały, że nie są o 50 lat młodsze?
W życiu na ulicy rozpoznały mnie jakieś 3 osoby, oczywiście nie licząc moich znajomych. W dwóch przypadkach skłamałem, że to pomyłka, w jednej mi się to rozpoznanie przydało, więc przyznałem się. :) Co do piszczących lasek i żałujących babć... Nie przypominam sobie, żebym grał na fujarkach (piszczące laski) albo uczestniczył w moherowych nabożeństwach żałobnych (żałujące babcie). :)
Stworzyłeś muzykę do gry "Kajko i Kokosz". Opowiedz proszę o tym projekcie. W jaki sposób zostałeś do niego zwerbowany?

Do projektu zostałem zwerbowany zapewne dlatego, że mieszkałem blisko, a autorom gry nie chciałoby się szukać daleko. Któż to wie. Pamiętam jedynie, że musiałem się zmieścić w iluś tam kilobajtach, bo "zostało tylko xxx kB miejsca na dyskietce". Pamiętam też, że nawet w czasach świetności Amigi i wielkiej sprzedaży gier amigowych, gdy wszyscy myśleli, że firmy typu L.K. Avalon wspierają Amigę i są jej fanami, twórcy gry pracowali w swojej firmie na PC, a Amigę traktowali jako fajną platformę do stworzenia dobrze sprzedającego się produktu. I to też przejściową na zasadzie "wycisnąć co się da z Amigi 500 i uciekać z tonącego okrętu". :)

Były jakieś jeszcze komercyjne propozycje poza "Kajko i Kokoszem"? Czy próbowałeś żyć z pisania muzyki?
Propozycje były - raczej słabe, niewiele na tym zarobiłem. Nigdy nie myślałem, żeby żyć z pisania muzyki. Wydawało mi się, że nie byłoby to ciekawe (hobby przestaje być czymś przyjemnym, gdy zamienia się w pracę). Żyć to można z

wydawania muzyki innych wykonawców. Pasożyty zawsze mają lepiej niż żywiciele.

Pamiętam, że swego czasu ostro pojechałeś na łamach Magazynu Amiga program muzyczny DigiBooster 2. Wywołało to ostry wysuw kontrargumentów ze strony twórców tego programu. Naprawdę według Ciebie ta wersja była taka słaba?

To było jedno wielkie nieporozumienie. Cała sprawa z DigiBoosterem jest tylko i wyłącznie efektem tego, co obecnie określa się mianem wtórnego analfabetyzmu. Wówczas jeszcze nie wiedziałem, że ludzie nie rozumieją tego, co czytają. I padłem ofiarą ataku amigowych bezmyślnych fanatyków. Tekst o DigiBoosterze nie mówił o tym, że program jest zły. Wyśmiewałem w nim jedynie amigowców, którzy pieją z zachwytu nad programem, którego nikt z nich nie potrafi w pełni wykorzystać z powodu tego, że DigiBoosterPro był dedykowany do wykorzystania z kartami muzycznymi, których nie posiadał nikt z wychwalających go recenzentów. Nikt więc tak naprawdę nie słyszał, jak program brzmi. Każdy zajeżdżał beznadziejną Paulę, starając się z niej wycisnąć coś ponad 4 kanały 8 bitowe. I na takim sprzęcie ludzie piszący recenzje uruchamiali 128-kanałowy, 16-bitowy program muzyczny. Ja również nie posiadałem karty muzycznej ale przynajmniej nie pisałem peanów na cześć DigiBoostera, tylko spokojnie go używałem, wiedząc jak wiele tracę nie posiadając odpowiedniego sprzętu.

Czy wiesz o tym, że trwają prace nad trzecią odsłoną tego programu?

Jak sądzę - na PC? Byłoby fajnie. Mam nadzieję, że będzie importował pliki starej wersji. Jednak jak w przypadku innych przedsięwzięć amigowych (nawet jeżeli chodzi o wersję na PC) - uwierzę dopiero jak zobaczę.

Zdziwię Cię, ale Digibooster 3 powstaje na Amigę. Zarówno na te nowsze Amigi, jak i klasyczne. Tworzy go znany w amigowym światku Polak o ksywce Krashan, który jest jednym z redaktorów PPA.

O, to świetnie! Rzadko się zdarza, żeby komuś się chciało robić soft dla paru osób. Wybacz, ale robienie czegoś na Amigę ma obecnie taki sens jak robienie czegoś pod Windowsa 3.1.

Czy z punktu widzenia muzyka, Amiga spełniała twoje oczekiwania pod względem możliwości muzyczno-dźwiękowych?

Nie bardzo. W pewnym okresie Amiga miała najlepszy dźwięk, jeżeli chodzi o komputery. Naprawdę ludzie "robili karpia", gdy słyszeli naturalny (mniej lub bardziej) dźwięk zamiast piszczenia i trzasków rodem z 8-bitówek. Ale cztery 8-bitowe kanały nigdy nie były tym, co pozwalałoby na "rozwinięcie skrzydeł".

Dorobiłeś się kiedyś karty muzycznej do Amigi?

Niestety, nie. Być może wynikało to też z faktu, że o ile wszyscy krzyczeli "Amiga rulez", to tak naprawdę nikt niczego konkretnego do Amigi nie produkował. Jakoś nie pociągało mnie to maniakalne szaleństwo, żeby kupić coś "wprawdzie 5 razy drożej, ale za to 5 razy gorzej". O wiele lepszy sprzęt do PC kosztował kilkukrotnie mniej, niż amigowy, a ja nie mam w zwyczaju nabijania kasy cwaniakom. Bzdury typu "płacenie za prestiż" albo "markowy sprzęt kosztuje", wymyślane przez tych, którzy od maniaków chcieli wyciągnąć ile się tylko dało, zanim Amiga upadnie, nie przekonywały mnie w najmniejszym stopniu.

Kiedy dla Ciebie zakończyła się epoka Amigi?

O wiele za późno. Amiga skończyła się na wiele lat przed tym zanim zauważyli to jej zwolennicy. Chociaż zapewne podświadomie wielu z nich widziało upadek na wiele lat zanim przesiedli się na PC. Wystarczy spojrzeć na to, w jakim kierunku rozbudowywane były Amigi - większe dyski twarde, więcej pamięci, karta turbo (ale niezbyt szybka, żeby tylko była tania) i czekanie na to, co się wydarzy. A Amidze przytrafiało się wiele złego. Przytrafił się jej np. pan Tyschenko i kilka podobnych kataklizmów. Pamiętam, że na AmigaShow w Warszawie, gdy rozradowany pan Tyschenko snuł swoje

XTD (grudzień 2009)

Benedykt Dziubałtowski

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

huraoptymistyczne wizje, które nigdy nie miały się zrealizować, na sali targowej firma sprzedająca TurboCalca miała odpalonego... Excela na pececie, na którym podliczała zyski. I na zwróconą przeze mnie uwagę, że jest to chyba lekkie nieporozumienie, sprzedawca zaczął coś gadać o przyzwyczajeniu, wygodzie czy czymś tam jeszcze. Jeżeli firma produkująca najlepszy amigowy arkusz kalkulacyjny nie potrafi przeszkolić pracowników odnośnie tego, jakich programów mają używać na targach, to znaczy, że mamy do czynienia z totalną amatorką. I Amiga takim amatorskim zbiorowiskiem maniaków-oszołomów pod koniec się stała. A to z kolei wykorzystywały Tyschenki wyciskające z fanatycznych zwolenników ostatnie pieniądze na produkty, których sami nie chcieliby używać za darmo (i nie używali - pan Tyschenko z tego co wiem, a co nie było jakąś wielką tajemnicą, nigdy Amigi nie posiadał). Całkiem niedawno widziałem stronę poświęconą projektowi stworzenia Firefoxa na Amidze. Na stronie już tradycyjnie - apel o dotacje, wsparcie itd. Innymi słowy - Amiga w końcowej fazie swojego istnienia stała się tylko i wyłącznie środkiem do wyciągania kasy od frajerów (proszę wybaczyć mocne słowa).

Czy nadal się zajmujesz tworzeniem muzyki?
W zasadzie już nie. Mam kilka zaczętych utworów, ale nie mam ani ochoty, ani czasu na ich skończenie.

Tworzyłeś także muzykę na PC. Jakiego programu używałeś?
Wbrew temu co wielu myśli, nikt nie ma ani jednego mojego utworu stworzonego na pececie. :) Moje utwory mp3 zawarte na stronie www.xtd.evil.pl są stworzone na amigowym DigiBoosterze Pro.

Posiadasz jeszcze Amigę?
Tak, kurzy się. Ostatnio podpiąłem dysk 17 GB z Amigi do PC i przy pomocy WinUAE przegrałem całą zawartość. O dziwo zamountowałem go bez problemu, mimo że od wielu lat miałem PFS-a jako filesystem (przy okazji - teraz, po latach, chciałoby się powiedzieć tym, którzy ostrzegali mnie przed tym "jakże niebezpiecznym" filesystemem - "no widzicie? myliliście się, tyle lat i żadnej awarii, a Wy naprawialiście swoje FFS-y co tydzień").
Czy miałeś ProTrackera w wersji legalnej?
Każdy miał. ProTracker był bezpłatny. Gdyby był płatny, to pewnie i tak bym go nie kupił. Swapperzy znaczki "fake'owali", demo scena miała bliskie kontakty ze sceną crackerską, a scenowcy mieliby niby oryginały kupować? Wolne żarty! :) Te teksty typu "trzeba kupować oryginały i wspierać Amigę" były wymyślone przez tych, którzy chcieli dostawać kasę za byle co (np. płatne przeglądarki, których odpowiedniki na PC były o wiele lepsze i tańsze albo nawet darmowe). Wiesz - to nie jest też kwestia "prestiżu" - Rolex to nie jest zegarek kupiony na dworcu i wsadzony do lepszej koperty - marka zobowiązuje nie tylko kupującego.

Jakie piwo najchętniej pije XTD?
Rzadko pijam piwo. Ostatnio, jeśli już, to Heineken.
Wiesz, prywatnie Ci powiem, że fajnie jest zrobić wywiad z XTD :) Chyba to powtórzę za jakiś czas.

To fajnie. Będziesz mógł skopiować te same odpowiedzi i zyskasz na czasie.

Czy chciałbyś coś powiedzieć na zakończenie? Kogoś pozdrowić, obrazić albo inne?
Obrazić? Nie ma problemu. Niech się smażą (niekoniecznie w piekle) wszyscy Ci, którzy wykorzystywali biednych amigowców wmawiając im, że "już za chwilę będzie rewolucja, tylko jeszcze kupcie od nas...". W sumie to niech też zdrowo walną się w głowę frajerzy, którzy dawali się na to nabierać. Mam nadzieję, że wyciągnęli z tego wnioski i teraz mają w życiu łatwiej. :)

Czy są jakiś sprawy, które warto by poruszyć a ja o nie nie zapytałem?
Nie, raczej nie. Twoje pytania wyczerpują wszystkie możliwe tematy oprócz hodowli trzody chlewnej, ale akurat na tym się nie znam. :) Dzięki za wywiad.

XTD (grudzień 2009)

Benedykt Dziubałtowski

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

Dziękuję.

www.ppa.pl