

Rozmowa z Tobiaszem Staniszewskim i Bartoszem Sierocińskim

Logan

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

Witam panów. Na "dzień dobry" proszę się przedstawić i opowiedzieć co nieco o sobie.

[TS]: Witam. Nazywam się Tobiasz Staniszewski, pseudonim z czasów działalności na scenie amigowej - Sixtus. Jestem muzykiem, a swoją przygodę z udźwiękowianiem zacząłem właśnie od Amigi i gry "Eskadra".

[BS]: Witam również. Nazywam się Bartosz Sierociński. Kiedyś pod ksywką Priest miałem obok Tobiasza mały wkład na scenie muzycznej Amigi jak i później koderskiej. Szczerze mówiąc nie myślałem, że wrócę do wspomnień z tamtych czasów. Dziękuję za zaproszenie.

Jak wiemy na początku był chaos a potem Amiga. Jak to było w Waszym przypadku? W jakich okolicznościach pozyskaliście swoje pierwsze Amigi, jakie to były modele?

[TS]: W moim przypadku na początku był Commodore 64, którego brat kupił za pieniądze zebrane przy okazji Pierwszej Komunii. Najpierw tradycyjnie - gry. Potem pojawiły się dema, które "Pan" sprzedawał w pobliskim sklepie komputerowym. Tak właśnie połąkłem bakcyła "demowego". Grałem już na klawiszach od paru lat, chodziłem do szkoły muzycznej... i chciałem już wtedy zacząć coś tworzyć przy pomocy komputera, ale edytory muzyczne były dla mnie za trudne, miały więcej wspólnego z kodowaniem muzyki, niż komponowaniem. Był to schylek szkoły podstawowej, kiedy poznałem Bartka, czyli Priestę i jego kuzyna Kubę, czyli SJG. Wszyscy byliśmy posiadaczami 8-bitowców i drogę "komputerową" przechodziliśmy wspólnie... W tym samym sklepie, w którym można było nabyć kasety do C64, stanęła pewnego dnia Amiga 500 podłączona do telewizora. Pierwszą rzeczą, którą zobaczyłem była gra "Pinball Fantasies" i totalnie "odpadłem". Szok był jeszcze większy, gdy u kolegi Pilesia (który potem zaangażował się jako programista w tworzenie "Pinballa", o którym później zobaczyłem Protrackera. To był kosmos - 4 kanały dla samplingu! Pierwszy moduł "napisałem" palcami Pilesia, który już wiedział mniej więcej jak ten edytor obsługiwać. Ja mu grałem sekwencje, a on je układał w patternach. Od tego czasu Amiga była obiektem westchnień i marzeń. Marzenie było starannie pielęgnowane i wreszcie, po dwóch czy trzech latach przyszedł dzień, gdy A500 stanęła na moim biurku. Były z nią niestety wielkie hece, bo nie chciała działać. Drugi egzemplarz też był awaryjny. Pewnie w sklepie mieli jakieś stare, zawilgotniałe zapasy, czy odrzuty z Niemiec. Zraziłem się do kolejnej A500, zaproponowano mi w sklepie A600, która wtedy była nowością. Nowy kickstart, sylwetka jakaś taka bardziej smukła, co z tego, że bez klawiatury numerycznej. Z A600 też były hece, ale tylko z kompatybilnością programów dla starszych kickstartów. Z biegiem czasu - A1200.

[BS]: U mnie było podobnie. Pierwszą fizyczną styczność z komputerem miałem jako 5-6 latek gdzieś w pokomunistycznej Polsce w Gminnym Ośrodku Kultury. Gumowe klawisze, 15 kolorów, tyle samo kilobajtów pamięci i ekran w rozdzielczości mniejszej niż obecnie mają wyświetlacze telefonów komórkowych - to był ZX Spectrum a na nim gra Commando. Dziękując Bogu za Pierwszą Komunię kupiłem Atari 800XL. Wtedy zaczął się właśnie chaos. Nieprzespane noce, połamane dżojstiki i ból kciuka przez rok czasu. Z Amigą poznawałem się przez tę samą szybę Baltony co Sixtus, na której było odpalone demko Enigma Phenomeny, o ile dobrze pamiętam, z 1991 roku. No i stało się. Pierwszą Amigą była A500, do której dołożył mi dziadek, a potem Amiga 1200, do której to podłączało się CD-ROM, twardy dysk i sampler.

Tworzyliście na nich muzykę. Domyślam się, że działaliście na scenie?

[TS]: Czas Amigi to dla mnie początek poważnej przygody z komponowaniem. Czym prędzej opanowałem obsługę ProTrackera 2.3a i tak oto zaczęły powstawać pierwsze "modulesy". Dema, które krążyły wśród amigowców na dyskietkach, ostatecznie zarażyły mnie i naszą zafascynowaną paczkę, sceną. Odtąd nazywaliśmy siebie grupą i usilnie dążyliśmy do zrealizowania własnego demka, czy w ogóle, choćby najmniejszej scenowej produkcji. Zaczęliśmy jeździć na copy party, często w tak odległe od Chełmna zakątki, jak Starachowice, tylko po to, aby spotkać takich jak my zapaleńców, zgrać sobie nowy tzw. "stuff". Wtedy nie oznaczało to nic nielegalnego. Imprezy tego typu były na wagę złota, bo pamiętać trzeba, że był to czas, gdy internet raczkował - w Polsce miały go nieliczne uczelnie... Pierwsze sukcesy, to także copy parties. Kilka dobrych notowań podczas konkursów na najlepszy moduł 4-kanałowy... Kiedy

Rozmowa z Tobiaszem Staniszewskim i Bartoszem Sierocińskim

Logan

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

akurat nie było żadnego copy party, organizowaliśmy sobie mini parties w domu, przy Amidze, demkach, zapiekankami z serem ryżu, hektolitrach Coca-Coli i kilogramach czipsów. Ogółem, czas wielkiej pasji, która - co może zabrzmieć pompatycznie, ale jest prawdą - ukierunkowała nas na resztę życia.

[BS]: Jasne. Tworzeniem muzyki zainteresowałem się już na Atari, gdzie dostałem od SJG program "Chaos Music Composer" pana Pelca z Avalonu. Ale prawdziwą rewolucją okazała się Amiga, gdzie jej barwa i możliwości dźwiękowe, a do tego wspierały Protracker, dawały niesamowite możliwości. Wtedy też, gdy już każdy nawzajem zachwycił się i gratulował drugiemu dobrego utworu, zdecydowaliśmy się wystawić coś na scenie, o której słyszeliśmy już jakieś pogłoski. Jeździliśmy po całej Polsce, wtedy były wspaniałe czasy, pełne emocji...

Tobiasz Staniszewski: Od lat jedno się nie zmieniło - pociąg do sceny.

Jak doszło do tego, że się poznaliście? Jak zostaliście członkami Sun Productions?

[TS]: Na długo przed stworzeniem "Eskadry" poznaliśmy Tomka Ośmiłowskiego, który był dla nas czymś w rodzaju guru - starszy od nas, niesamowity "mózg" matematyczny, doświadczony programista, czy koder - jak się "scenowo" mówiło. Również zafascynowany sceną, więc kopiowaliśmy od niego masę rzeczy. Był pierwszą i chyba jedyną osobą z naszego miasta, z którą mogliśmy się podzielić tym, co tworzyliśmy. I tak się złożyło, że z biegiem czasu zaczęliśmy coraz śmielej myśleć o współpracy... Napisałem chip-tune do intra Tomka, pt. "One Man", a potem już była "Eskadra".

[BS]: Z Sixtusem poznaliśmy się jeszcze w szkole podstawowej. Był w niej bardzo znany ze swoich muzycznych zainteresowań. Do Tomka wpadłem jakoś przy okazji z chłopakami. Co ciekawe Tomek był wtedy od nas dużo starszy i schlebiali nam, że tak doceniał to, co już robimy. Zresztą my też byliśmy pod wrażeniem tego, co widzieliśmy u niego.

Moim zdaniem oprawa muzyczna w "Eskadrze" stoi na bardzo wysokim poziomie. Muzyka pasuje do grafiki co łącznie stwarza bardzo dobry klimat. Skąd czerpaliście inspiracje? Czy aby stworzyć dany utwór musieliście zobaczyć grafikę, aby go do niej dopasować?

[TS]: Dzięki za miłe słowa. Założenia co do ścieżki muzycznej były bardzo proste, wręcz hasłowe. "Napisz spokojną muzykę pod menu, a Bartek zrobi coś poprzedzającego walkę." - tak to wyglądało. Pełna swoboda, wzajemna znajomość swoich możliwości i upodobań stylistycznych złożyła się na to, że pracę nad ścieżką dźwiękową do gry wspominam jako absolutnie komfortową.

[BS]: No tak. Ale było jeszcze jedno założenie, tworzące czasem poważne dylematy. Trzeba było dość oszczędnie podchodzić do wielkości utworu (kilobajty), aż tak bardzo szaleć nie mogliśmy.

Ciekawi mnie jak pracowaliście? W końcu przy "Eskadrze" było Was dwóch. Tworzyliście razem, czy też osobno, aby potem uzgodnić wynik? Pojawiały się między Wami sprzeczki?

[TS]: Wszyscy się wtedy szczerze przyjaźniliśmy, dzieliliśmy pasję. Sprzeczki to nie był raczej nasz klimat... Była ogromna ekscytacja i radość tworzenia. Lubiliśmy się zaskakiwać kolejnymi dokonaniem. Każdy pracował odrębnie, wyjątek to efekty dźwiękowe, które nagrywaliśmy razem u Bartka.

[BS]: Każdy pracował oddzielnie. Lubiliśmy sami ostro przysiąc i pokazać sobie na drugi dzień gotowy utwór. Sprzeczki, skąd! Każdy z nas wiedział i zdawał sobie doskonale z tego sprawę, że każda uwaga drugiej osoby jest cenna. W momencie gdy prezentowaliśmy sobie utwór, wymienialiśmy uwagi, wskazówki, np. "...tu dobry byłby fadeout", "o... a tu daj slide...".

Na jakim sprzęcie i w jakim programie powstawała muzyka i efekty dźwiękowe? Jeżeli można to określić - jaki był podział. Sixtus muzyka a Priest efekty, czy też może "na przemian"?

[TS]: Sprzęt to Amiga500 + sampler Elbox, pojemnościowy mikrofon marki Tonsil i jakiś wzmacniacz Diory. Jak widać, łańcuch audio - z wyjątkiem Amigi - produkcji krajowej. Dziś w budżetowych rozwiązaniach można przebierać i wybierać. Wtedy "szyliśmy" z tego, co było w domu... Nie było podziału na kompozytora i autora efektów dźwiękowych. I tak Bartek jest autorem dynamicznego utworu intro, razem stworzyliśmy efekty dźwiękowe, ja napisałem muzyczkę pod menu i zakończenie.

Rozmowa z Tobiaszem Staniszewskim i Bartoszem Sierocińskim

Logan

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

[BS]: Wszystko oczywiście na Protrackerze.

Czy sprzęt, który posiadaliście, spełniał Wasze wymagania? Jak oceniacie Amigę jako sprzęt do tworzenia muzyki?

[TS]: Na żadnym etapie nie czuliśmy ograniczenia sprzętowego. Amiga z 4 kanałami i 8-bitowym samplowaniem to naprawdę było w tamtych czasach sporo, jeśli chodzi o multimedia. Nikt nie myślał wtedy o tak popularnym dziś homerecordingu. Jakość sampli, muzyki w pełni nas wtedy satysfakcjonowała.

[BS]: Racja, problemy zaczynały się gdy trzeba było coś kompresować, skracać, ale to nie wina sprzętu. Zналиśmy już biegle Protrackera, widzieliśmy też tracki niesamowitych utworów, na których działały się kosmiczne rzeczy i grały całe orkiestry na 4 kanałach. Dlatego wiedzieliśmy jakie ma ten sprzęt możliwości i że możemy wycisnąć z niego jeszcze więcej.

Czy Tomek, programista, narzucał Wam spore ograniczenia? Czy w związku z tym lub jakimś problemem musieliście zrezygnować z danego pomysłu? Zadowalał Was efekt końcowy?

[TS]: Jeśli chodzi o moduły, czyli kompozycje, wszystko zostało w finalnej wersji gry w pierwotnej jakości. Efekty dźwiękowe trzeba było jednak "okroić" z objętości, zatem i z jakości - wymóg wydawcy był taki, że gra musi się zmieścić na 2 dyskietkach, więc specjalnie nie wybrzydzałyśmy.

[BS]: Jakość efektów dźwiękowych dla mnie niestety nie była zachwycająca. Tomek wykorzystał każdy wolny bajt pamięci, upychając wszystko jak tylko się dało. Dlatego wyjścia nie było.

Czy głos możemy usłyszeć w grze podczas zebrania bonusowych "monet"?

[TS]: Wszelkie "odgłosy paszcza" wydawaliśmy samodzielnie - Bartek i ja oraz, o ile mnie pamięć nie myli, kuzyn Bartek, Paweł, którego spontaniczne "Aj!" możemy usłyszeć w "Eskadrze", gdy nasz samolocik dostanie serię z działka kolegi.

[BS]: Kuzyn zgodził się użyczyć swojego głosu nieodpłatnie.

Jakub Głowacki w wywiadzie przybliżył nam historię "pepszych plał". Jak wspominacie to zdarzenie. Pamiętacie może inną zabawną sytuację?

[BS]: Tak, właśnie tak jak mówiłem kompresja, niestety. Całe szczęście, że samo tło gry jest dość humorystyczne, a gra wyzwala ogromne ilości uśmiechu i wesołej zabawy, dlatego sepleniące sample nawet w pewien sposób dodały jej uroku.

[TS]: Faktycznie, jakość finalna sampli sprawia, że wypowiedzane teksty są dosłownie na granicy czytelności, ale cóż, takie były możliwości. O dzisiaj stosowanych, wydajnych algorytmach kompresji można było wtedy pomarzyć. MP3 dopiero zaczynało się wychylać... Tomek, jak sądzę, mógłby na ten temat lektorat wygłosić. Nie mieliśmy więc żadnych pretensji do świata, czy do Tomka, że wyszło tak, a nie inaczej. Śmiałyśmy się trochę z "seplenienia", ale cóż...

Jak wspominacie prace nad "Eskadrą"? Co dziś sądzicie o tej produkcji?

[TS]: Z mojego punktu widzenia przygotowanie ścieżki dźwiękowej do gry to było zajęcie lekkie, łatwe i przyjemne. Dużo pisałem wtedy modułów na amigowej scenie, więc jeden, czy dwa więcej - żaden problem. Wtedy dosłownie żyłem ProTrackerem, jak i Bartek, zresztą... Co sądzę o tej produkcji dzisiaj? Jak na tamte czasy, spore osiągnięcie, zważywszy, że produkcja powstawała w warunkach domowych, nie tylko pomimo obowiązków wieku młodzieńczego, jak szkoła, czy tym podobne, ale często na przekór im. I tak sobie myślę - przez 12 lat technologia tak ogromnie poszła do przodu, że dzisiaj niebo lepsze gry typu "dogfight" powstają we Flashu jako gry website'owe...

[BS]: Ja podchwyciłem od Tomka wcześniej zainteresowanie assemblerem na Amigę, dlatego wiedziałem ile pracy w to włożył. Wyzwaniem było zrobienie tej gry na obie platformy - A500 i A1200 zarazem.

Oglądając demko kolejnej planowanej gry - "Pinballa" - widzę, że wystąpiliście we wprowadzeniu. Czy poza tym zajmowaliście się już muzyką do tej gry?

[TS]: Tak, pewnego dnia wzięliśmy kamerę, poszliśmy do pobliskiego lokalu, jedyne, który miał pinballa. Pamiętam,

Rozmowa z Tobiaszem Staniszewskim i Bartoszem Sierocińskim

Logan

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

że wspólnie myśleliśmy nad designem. Uważam, że efekt końcowy był całkiem nie najgorszy. Jeśli chodzi o samą grę - nie pamiętam, żeby cokolwiek powstało w sferze dźwiękowej. Prace utknęły zbyt szybko.

[BS]: Gra zapowiadała się naprawdę bardzo obiecująco, niestety została zepchnięta na daleki plan przez uczelniane obowiązki Tomka.

Zetknęliście się może z opiniami na temat gry po jej premierze? Jak na to zareagowali Wasi znajomi i najbliżsi?

[TS]: Była radość, satysfakcja... Zobaczyć własne dzieło wydane profesjonalnie to nie lada gratka. Niektórzy nie chcieli wierzyć, gdy się chwaliiliśmy, że to my. Na pewno był to dla nas wszystkich ważny sygnał, żeby pozostać przy tworzeniu, jako sposobie na życie.

[BS]: Rodzice byli dumni i pod ogromnym wrażeniem, znajomi oczywiście nie dowierzali. Sam za bardzo się nie chwaliłem - to był trochę różniący się świat od podwórka z dwoma bramkami i piłką.

Czy nadal posiadacie swoje "przyjaciółki"? Wasza ulubiona gra to... Gracie w ogóle w gry?

[BS]: Oddałem swoją na przechowanie wujkowi - nadal działa i jest gotowa do odebrania. Na Amidze, jeżeli pogrywałem, to w "lemmingi". Potem więcej przyjemności dawała mi optymalizacja zoom rotatorów i algorytmu tekstuowania. Dzisiaj: "Burnout Paradise", "GTA IV" i "MGS" na PS3.

[TS]: Moja Amiga 1200, z 420 MB twardzielem, leży sobie w szafie... W stanie nietkniętym od 1998 roku. Z całą ówczesną zawartością "twardziela". Poczekam jeszcze dziesięć lat i z synem to sobie pewnego dnia pooglądamy. Poglądowa lekcja historii... Jeśli chodzi o gry - na Amidze katowałem "Pinball Dreams" i "Pinball Fantasies" oraz "GOAL!", nie tak bardzo popularną piłkę nożną. Dzisiaj jestem fanem "Pro Evolution Soccer" i "Guitar Hero".

Zdradźcie czy macie może jakąś wyjątkowo cenioną postać w amigowym świecie.

[TS]: Oj, tak. Do dzisiaj cenię muzyków ówczesnej sceny: Jogeir Liljedahl, Juha Kujanpaa (Dizzy) - ten ostatni jest dzisiaj profesjonalnym kompozytorem. Niedawno trafiłem na jego profil na Myspace.com i, jak dawniej, podczas słuchania spadła mi szczeka.

[BS]: Cała masa, począwszy od Dreamera, Revisq i masy innych polskich muzyków poprzez Moby'ego, który przecież rozłożył nas na łopatki w Arte, Groo, który pokazał kompletnie inny wymiar... Można ich wymienić dziesiątkami.

Czy dziś po tylu latach nadal zajmujecie się muzyką? Jeżeli tak, opiszcie nam swój dorobek muzyczny.

[TS]: Nic innego nie robię, tylko żyję muzyką i z muzyki - niezmiennie od czasów "przedeszkadowych". Gram na organach Hammonda, komponuję, śpiewam. Na użytek różny: do reklam TV i radio, wydawnictw, itp. Piszę także do pisma dla muzyków i realizatorów "Estrada i Studio". Prywatnie - przygotowuję, wreszcie, materiał na swoją płytę solową.

[BS]: Tylko na użytek własny, już na bardziej namacalnym sprzęcie, obecnie Roland MC-303 w wolnej chwili. Obecnie żyję w stolicy z programowania.

Od czasów tworzenia gry do dzisiaj technologia tworzenia muzyki "nieco" się zmieniła. Jak wpłynęło to na Waszą twórczość?

[BS]: Zmieniła się, fakt... a wraz z nią pojawiły się nowe style. Wcześniej robiłem baaardzo dużo ostrej muzyki, pewno szukając gdzieś emocji. Dziś zaczynam doceniać wyciszenie i spokój, najlepiej święty spokój, dlatego obecnie delektuję się minimalistycznymi dźwiękami.

[TS]: Dzisiaj to już zupełnie inna rzeczywistość. Sprzęt, który dzisiaj można kupić od ręki za naprawdę niewielkie pieniądze, oferuje jakość, jaką jeszcze 10 lat temu chwaliły się renomowane studia nagraniowe. Ciągle, w moim przypadku, pozostał komputer, jako podstawowe narzędzie pracy, obok klawiatury fortepianowej. Możliwości kreowania, montażu dźwięku i obrazu są dzisiaj praktycznie ograniczone jedynie mocą procesora i zasobami pamięci. Co jednak niezmiennie od lat, i myślę, że tak zostanie, najważniejszy jest człowiek i jego pomysł.

Rozmowa z Tobiaszem Staniszewskim i Bartoszem Sierocińskim

Logan

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

Co jako "starzy wyjadacze" moglibyście poradzić osobom zaczynającym swą przygodę z muzyką?

[TS]: Wiercie w siebie, dużo grajcie, bądźcie otwarci na konstruktywną krytykę i doskonalcie warsztat.

[BS]: Nic nie jest niemożliwe. Słuchajcie dużo wszelkiej muzyki, starajcie się kończyć to, co zaczęliście, ale nie na siłę. Jeżeli nie macie pomysłu, zostawcie dokończenie utworu na później.

Na zakończenie, chcielibyście przekazać coś naszym czytelnikom, kogoś pozdrowić?

[TS]: Pozdrawiam starych scenowców, którym może coś tam, w tyle głowy powie ksywka Sixtus :)

[BS]: Miłej zabawy.

Dziękuję za rozmowę.