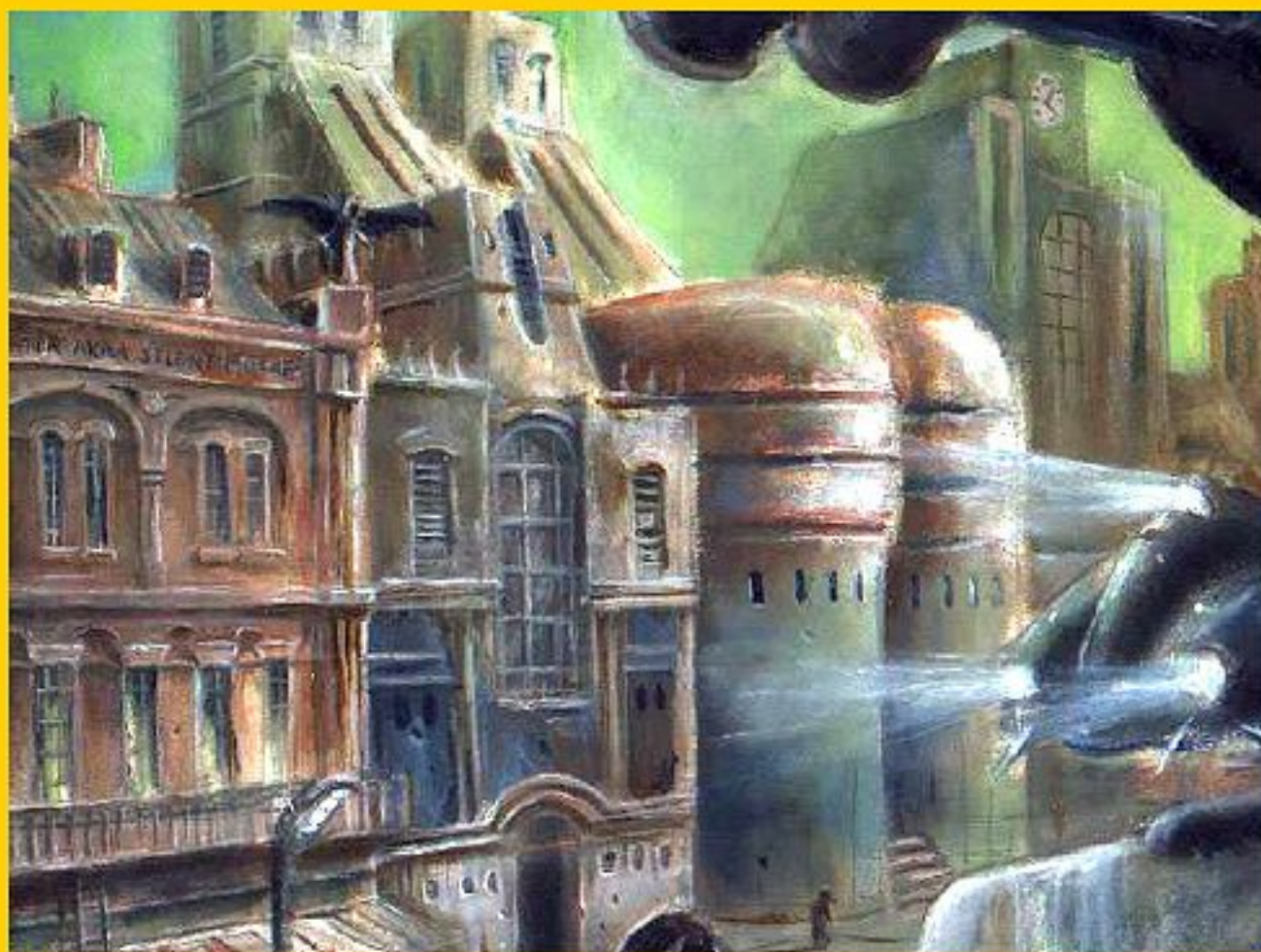


Aber bitte mit Musik!



Musik aus der Szene – ein Hörgenuss der Extraklasse

Die Tracker-Generation

Als Karsten Obarski 1987 das Musikprogramm „Ultimate Soundtracker“ für den Amiga entwickelte, konnte er noch nicht ahnen, welche Revolution er damit auslösen würde. Plötzlich war es für den Heimwerker möglich, auf einfache Art und Weise ohne teures Equipment Musik zu komponieren. Eine Vielzahl ähnlicher Programme wurde entwickelt und die „Tracker“ hielten auch auf anderen Systemen Einzug. Natürlich griff auch die Szene darauf zurück. Verborgene Talente kamen zum Vorschein und begeisterten mit hochwertigen Kompositionen. Es dauerte nicht lange, bis Spielehersteller auf den ein oder anderen Künstler aufmerksam wurden – immerhin fehlte es so manchem Spiel am guten Ton.

Polnischer Musikus

Einer, der es geschafft hat, ist Adam „Scorpik“ Skorupa. In seiner Heimat Polen gilt er schon lange als einer der besten Szene-Musiker und hat zu vielen Demos die Musik geliefert. Auf dem Mac findet man eines seiner frühen Stücke im Intro „The Fish!“. Heutzutage komponiert er für Metropolis Software House (<http://www.metropolis.com.pl>) und war u.a. für die Vertonung des kommenden Mac-Spiels „Gorky 17“ verantwortlich. Grund genug für uns, um mit Adam über seine Anfänge in der Szene, seine aktuellen Projekte und Zukunftspläne zu sprechen.

mac life: Hallo Adam. Kannst du uns denn verraten, warum du damals angefangen hast, Musik auf Homecomputern zu komponieren? Welche Idee steckte dahinter?

Scorpik: Ihr wollt also tatsächlich diese verrückte Geschichte hören? Also gut: Vor 12 Jahren entdeckte ich meine große Leidenschaft für die Musik. Eigentlich war es gar nicht meine Absicht, ein Musiker zu werden. Damals wusste ich nichts über Computer, außer wie man Joysticks zerstörte. Einige Freunde belächelten dies und zeigten mir etwas, das sie „Demo“ nannten. Trotz hässlicher Grafik und schrecklicher Musik war ich fasziniert und wollte sofort mitmachen. Sie hatten schon Grafiker und Coder, also wollte ich mich um die Musik kümmern. Ich verbrachte viel Zeit mit dem „Noise Tracker“. Drei Wochen später hatte ich meinen ersten Song fertig, der nur knappe 30 Sekunden lang war! Die Gruppe war begeistert! Mein Leben änderte sich daraufhin völlig ... Musik zu komponieren gibt mir ein Gefühl der Zufriedenheit und ich fand viele Freunde in der Szene. Es hat mich wirklich überrascht, dass Leuten meine Musik gefällt, dass sie meine Songs für eigene Demos verwenden wollen. Motivation pur!

mac life: Gab es denn auch irgendwelche Vorbilder, die dich besonders inspiriert haben?

Scorpik: Natürlich gab es die! Keine Ahnung, ob ihr euch noch an all die Stars wie Nuke/, Heatbeat/CNCD, Shorty, Jojeir Liljedahl oder Lizardking erinnern könnt. Alle waren und sind exzellente Musiker und durch ihre Komposition bemerkte ich, wie gut Musik sein kann!

mac life: Auch du warst einmal ein Neuling in der Szene. Wie kommt man eigentlich auf die Idee, ausgerechnet für Szene-Demos Musik zu schreiben? Was ist das Faszinierende daran?

Scorpik: Musik ist eine Form von Kunst und Kunst ist immer faszinierend. Du machst etwas Originelles für die Szene und kannst wirklich günstige Hardware verwenden. Demos geben dir die Möglichkeit, deine Arbeit einem breiten Publikum in einer Art „Videoclip“ zu präsentieren – etwas, wovon jeder Musiker träumt! Musik, die in der Schublade verschwindet, gehört der Vergangenheit an. Es ist ein großartiges Gefühl, festzustellen, dass man etwas abseits des Massenmarktes macht und trotzdem Beachtung erhält. Bei „Demo Parties“ und deren Wettbewerbe steht man in unmittelbarer Konkurrenz zu anderen Musikern. Der Zuhörer entscheidet, ob deine Stücke gut sind oder nicht. Du versuchst, immer besser zu werden, weil du etwas hast, das dich motiviert!

mac life: Du arbeitest mittlerweile für Metropolis Software House und komponierst Musik für Computerspiele. Wie kam es denn zu diesem Karrieresprung?

Scorpik: Jeder träumt davon, sein Hobby zum Beruf zu machen. Ich bin einer der Glücklichen, die diese Chance bekommen haben. Schon früher konnte ich für ein paar unbekannte Spiele die Musik beisteuern und zum Glück wurde man bei Metropolis auf meine Arbeit aufmerksam. Es war das erste Mal, dass ich an einem großen Projekt mitarbeiten durfte. Um so motivierter war ich, die bestmögliche Musik zu komponieren.

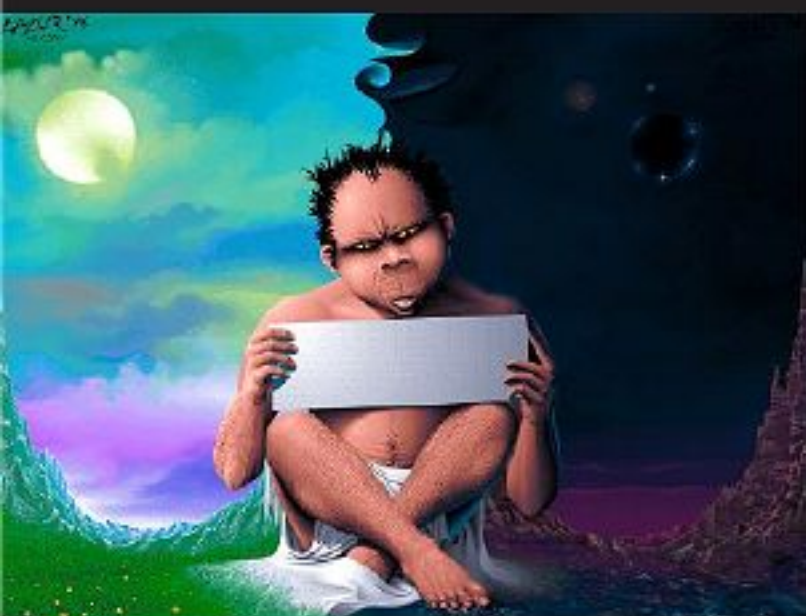
Szenereport



Spannung durch Musik: Gorky 17



Adam „Scorpik“ Skorupa



PC-Music-Disk von Scorpik: Ambrozia



Sieht viel versprechend aus: Two Worlds

Dank Metropolis habe ich mich enorm weiter entwickelt.

mac life: Dein bisher größtes Projekt war die Vertonung von „Gorky 17“. Sagen dir eigentlich die Designer, welche Musik du für ein Spiel verwenden musst oder kannst du darüber frei entscheiden.

Scorpik: Nicht ganz... Sie zeigten mir Screenshots und Skizzen zum Spiel, erklärten mir auch das Grundkonzept. Danach durfte ich einen Probesong erstellen, der meiner Meinung nach am besten zur Atmosphäre des Spiels passt. Da ich gerne Science-Fiction und Horrorfilme ansehe, wusste ich, wie man die Atmosphäre gut einfängt. Ich wollte dem Spieler mit meiner Musik Spannung vermitteln. Meinem Chef gefiel das Stück, also durfte ich ohne Vorgaben den kompletten Soundtrack erstellen. Es war einfach klasse die Musik für Gorky zu schreiben, weil ich das volle Vertrauen von unserem Team hatte.

Mac life: An was für einem Projekt arbeitest du gerade?

Scorpik: Unser aktuelles Projekt „Two Worlds“ wird völlig anders sein als Gorky. Deshalb wird sich auch die Musik unterscheiden. Dieses Mal versuche ich, der Musik nicht diesen Horro-Touch zu geben, sondern eher mystisch anzuhauchen. Die Story spielt in der Zukunft und entführt den Spieler in technologisch hochentwickelte Städte. Die verwendete Architektur ist dabei eher dem Mittelalter angepasst, wobei die Bewohner und deren Religion stark an den Hinduismus erinnern. Deshalb muss die Musik eine ganz besondere Stilrichtung haben - eine Mixtur aus indischer Musik und düsteren orchestralen Sounds aus dem Mittelalter. Verwendet werden auch moderne Beats. Außerdem wurden Opersängerinnen engagiert, um nicht nur instrumentale Stücke zu verwenden. Noch dazu konnte ich das Spielen von Conga, Flöte und Didgerido (ein Instrument der australischen Ureinwohner) lernen. Ich hoffe, dass den Käufern dieses Experiment gefällt.

Mac life: Neben deiner Arbeit für Metropolis hast du zusammen mit Freunden das „Aural Planet“-Projekt aus der Taufe gehoben. Kannst du uns darüber etwas erzählen?

Scorpik: Aural Planet (<http://www.auralplanet.com>) wurde 1997 von Jacek „Falcon“ Dojwa, Konrad „KeyG“ Gmurek und mir gegründet. Seit 1999 sind wir vier Musiker, nachdem Radoslaw „Raiden“ Kochman hinzu kam. Wir sind schon seit langem gute Freunde. Bisher haben wir zwei CDs veröffentlicht: Lightflow - Unser Debüt-Album. Die Musik ist langsam, ruhig, entspannend und sehr atmosphärisch. Elektronische Musik, die mit Hilfe von tiefen, „spacigen“ Sounds Emotionen weckt.

Part:Second - Musikalisch unterscheidet sich unser zweites Album völlig von Lightflow. Wir haben die Welt des Goa/Trance entdeckt, mit all den schnellen und dynamischen Rhythmen. Perfekt geeignet für Techno-Parties!

Mac life: Und wann kann man mit eurem nächsten Album rechnen? Wird es wieder einen Stilwechsel geben?

Scorpik: Ich würde diese Frage gerne beantworten, aber ich kenne die Antwort selber noch nicht. Unser größtes Problem ist derzeit, dass wir einfach keinen Publisher finden. Die ersten beiden Alben haben wir aus eigener Tasche bezahlt und wir haben leider kein Geld, um ein weiteres Album zu finanzieren. Wenn wir neue Songs komponieren, dann bieten wir diese in der Regel auf unserer Website kostenlos als mp3s an. Auch wenn wir viele gute Ideen für ein neues Album hätten, macht die Tatsache, dass wir keinen Produzenten haben, eine Planung momentan unmöglich.

Mac life: Danke für das äußerst interessante Gespräch. Wir wünschen dir und deinem Team auf jeden Fall noch viel Erfolg.

Jürgen Beck