

Intervista a Chris Huelsbeck

(<http://www.retrogamingplanet.it/intervista/dal-c64-alliphone-chris-huelsbeck-ed-i-suoi-30-anni-di-musical>)



Squillino le trombe, rullino i tamburi!!

Questa volta Retrogaming Planet ha menato il suo colpo più duro, superato se stesso, un vero colpo gobbo: signore e signori ecco voi l'intervista a Chris Huelsbeck, storico Soundtracker Commodore 64 e Amiga nonché dotatissimo musicista!

RGP: Ciao Chris e grazie per aver accettato di realizzare questa intervista nonostante i tuoi impegni lavorativi! Cominciamo dall'inizio: come ti sei avvicinato alla musica e qual è stato il primo strumento sul quale hai messo le mani?

CH: Mia nonna, mia madre e mia zia erano insegnanti di pianoforte e la musica è stata sempre un ingrediente importante per la mia famiglia.

Di conseguenza è stato così che ho mosso i miei primi passi nell'utilizzo del pianoforte all'età di 5 anni, ma dopo due anni smisi d'imparare la musica scritta da altri perché capii che volevo comporre e suonare le mie melodie. Ho anche provato a imparare la batteria prendendo qualche lezione.

In seguito, durante l'adolescenza, cominciai a interessarmi seriamente di musica elettronica e sintetizzatori, ma questi ultimi erano troppo costosi, così costruii per me stesso un semplice sintetizzatore che chiamai "Zarg".

RGP: Ci racconti il tuo approccio con il PC e perché hai deciso di utilizzarlo per realizzare le tue composizioni invece di dedicarti all'attività di musicista "classico"?

CH: Questo si ricollega, in effetti, proprio con la domanda precedente.

Cominciai a programmare in BASIC sul computer che mio zio teneva in azienda, ma capii ben presto che avevo bisogno di un computer tutto mio. Non appena lessi che il Commodore 64 era dotato di un vero chip di sintesi per il suono mi entusiasmai, ma i soldi che avevo da parte non erano sufficienti per il C64 e stavo quasi per comprare un più economico Atari 800 perché non ce la facevo a resistere senza un computer.

Alla fine, mia nonna mi diede dei soldi che mi permisero di acquistare la macchina che veramente desideravo: un C64 tutto mio.

RGP: Se hai deciso di scrivere musica per videogiochi probabilmente hai avuto una macchina ed un videogame di riferimento che ti ha spinto in questa direzione... me lo confermi?

CH: Inizialmente volevo creare dei giochi, ma non avevo sufficienti conoscenze di programmazione e grafica al tempo, mentre un mio amico dell'epoca era molto più bravo di me in entrambe ma non lo era altrettanto con l'audio e la musica, quindi lo aiutai creando la mia prima opera musicale videoludica in assoluto, per un gioco chiamato **Planet of War**.

RGP: A 16 anni poi l'evento che ha fatto da trampolino di lancio per la tua fantastica carriera: un concorso organizzato dalla rivista tedesca "64er magazine"... Cosa ci puoi raccontare a riguardo?

CH: Dopo Planet of War stavo già facendo progressi nello sviluppo del mio player musicale in linguaggio macchina e quando lessi del concorso decisi che avrei fatto di tutto per farmi quantomeno notare mandando un bel pezzo musicale. Non mi sarei mai aspettato di vincere, ma naturalmente fui molto felice del premio e questo successo mi aiutò a iniziare la mia carriera.

RGP: ... e dopo poco tempo il tuo ingresso in Rainbow Arts! Cosa significava per te lavorare, a soli 18 anni, per una delle più famose software house dell'epoca?

CH: Fu un periodo entusiasmante perché mi diedero ampia libertà e uno stipendio discreto, cose di cui molti ragazzi agli inizi della loro carriera non possono godere. Ciò mi aiutò a sviluppare delle particolari abilità di programmazione che mi permisero di sfruttare sempre meglio il chip sonoro del C64 sviluppando speciali routine come quelle della batteria elettronica e dei campionamenti.



RGP: In quel periodo lavoravi solo su Commodore 64 e la tua produzione lo ha dimostrato chiaramente: R-Type, Turrican e Katakis sono solo alcuni dei titoli per i quali hai realizzato le tracce musicali dimostrando un'abilità ed una vena compositiva fuori dal comune! Un titolo in particolare però ti ha reso celebre e stiamo proprio parlando di quel The Great Giana Sisters che tante grane ha causato a Nintendo (a causa della somiglianza con il famosissimo Super Mario Bros)... per la creazione delle tracce di TGGs ti sei ispirato a qualcosa in particolare?

CH: La colonna sonora doveva somigliare un po' alla musica reggae, perché il capo di Rainbow Arts era un fan di Bob Marley e altri artisti di quel genere musicale, e la musica dei titoli di apertura (da non confondere con quella dei menu, che molti scambiano per la musica dei titoli) era un omaggio a True Blue di Madonna, anch'esso fra i brani preferiti del capo. Alla fine penso che, nonostante le ispirazioni, le musiche sviluppate per il gioco avessero una loro personalità e fossero l'unica parte del gioco non sfacciatamente ispirata a Super Mario Brothers, il che mi rende particolarmente orgoglioso.

RGP: Quale configurazione hardware utilizzavi per le tue produzioni e come si svolgeva la creazione di una soundtrack?

CH: Avevo due C64, uno con il codice sorgente del programma e uno per la creazione della musica vera a propria e la sua riproduzione.

Usavo un editor musicale di mia creazione, che avevo battezzato **Soundmonitor**, e in seguito ne utilizzai un altro (**TFMX Editor**) che mi permetteva d'inserire più comodamente i dati musicali, che erano composti da un sacco di valori in formato esadecimale. Per le note musicali mi servivo di una speciale rappresentazione che visualizzava quei dati esadecimali in un formato musicale più tradizionale e leggibile, per esempio come 'A-2' o 'G#3' (la notazione in formato anglosassone; infatti le classiche sette note DO-SI sono così chiamate solo in Italia! In tutto il resto del mondo si utilizza questa notazione che parte dalla C, corrispondente al nostro DO, fino alla G, corrispondente al SOL. Subito dopo abbiamo A e B rispettivamente i nostri LA e SI - NdRGP).

Altri programmi che utilizzai in seguito, come i tracker su Amiga, usavano un formato simile e potrebbero essere stati ispirati dai miei strumenti di allora. Con l'aiuto di un mio amico realizzai anch'io un piccolo campionatore hardware per il C64; per registrare e digitalizzare tutte quelle percussioni, suoni di basso ed effetti sonori (SFX) per **Jinks**, **Bad Cat**, **Antics**, **To Be On Top** e **Giana Sisters**. E Rainbow Arts mi fornì anche la mia prima tastiera sintetizzatore, l'**Ensoniq ESQ-1**, sponsorizzata dall'azienda, che usai per la composizione a l'ascolto preliminare delle mie musiche.

RGP: Dopo esserti fatto le ossa su Commodore 64 sei passato ad Amiga, grazie alla collaborazione con i Factor 5... il passaggio dal SID al Paula (rispettivamente i chip audio di C64 e Amiga) è stato indolore o hai incontrato qualche difficoltà (ricordiamo che la particolarità del Paula era essenzialmente la possibilità di gestire samples PCM a 8 bit a 32 KHz su 4 canali stereo...)?

CH: Per quanto amassi e ancora amo il suono del SID del C64, per me le quattro voci campionate dell'hardware Amiga furono un enorme passo avanti, dal momento che mi permettevano di utilizzare dei buoni campionamenti audio per creare la musica, come vere percussioni o persino campionamenti di interi accordi.

RGP: Ci parli del tool che hai sviluppato per Amiga che ti permetteva di ottenere risultati mai raggiunti da nessun altro autore di soundtrack?

CH: Il concetto di base del mio tool musicale **TFMX** derivò direttamente dalla versione per C64, soprattutto nel modo in cui veniva generato il singolo suono.

Avevo sviluppato un linguaggio di script semplice ma potente, che andava in esecuzione per ogni nota suonata. Spesso lo usavo per riprodurre percussioni molto brevi con un tono audio preciso prima di un tono di basso per esempio, e in quel

caso dava l'impressione d'utilizzare due canali nello stesso tempo, perché il cervello umano non riusciva a tenere separati due suoni riprodotti a distanza così ravvicinata.

Tempo dopo usai anche un mixer software per miscelare quattro canali Amiga simulati in uno dei canali hardware e ottenere così un totale di sette canali. Riuscii a ottenere ciò grazie all'aiuto di un collega, Jochen Hippel, che aveva programmato un emulatore sonoro Amiga per l'Atari ST.

RGP: I limiti tecnici di Amiga (che non permetteva l'utilizzo di 7 tracce contemporanee ingame ma solo sulle intro e sui titoli di coda) ed il poco spazio disponibile su floppy non ti ha impedito di creare splendide colonne sonore rimaste scolpite nella memoria di tutti noi! Quali titoli ricordi con maggior "affetto"?

CH: Sicuramente la serie di **Turrican**, ma anche i nostri giochi **KAIKO**, come **Apidya** e **GEM'X**.

Un altro dei miei preferiti da un punto di vista musicale è **Jim Power**. Alcuni dei pezzi in questo gioco usano solo 40kb e sarebbero stati a loro agio anche in un C64... 😊



Il software TFMX di Chris

RGP: La tua produzione però non si è limitata ai soli Home Computer Commodore, infatti ci risulta che tu abbia scritto alcune tracce anche per Sega Mega Drive, Super Nintendo e successivamente addirittura per Playstation passando per Nintendo 64 ed approdando infine al GameCube. Com'è cambiato il tuo approccio musicale di fronte a macchine così diverse fra loro sia in termini hardware che software?

CH: Dopo la fine dell'era Commodore continuai a sviluppare i miei tool per altre piattaforme. Ogni macchina aveva i suoi vantaggi e le sue sfide, ma generalmente mi ritrovavo con un numero sempre maggiore di canali e di funzionalità ad ogni nuova generazione.

RGP: Nel 1996 la Factor 5 entrò a far parte della Lucas Arts (storica software house di proprietà di George Lucas) e di conseguenza la tua produzione musicale si è legata ai giochi dedicati alla saga di Star Wars per i quali hai realizzato colonne sonore molto fedeli alle musiche originali di John Williams! Su Nintendo 64 (notoriamente poco adatto alle soundtracks di tipo orchestrale) hai utilizzato per le tue composizioni un software dedicato, il MusyX. Cosa ci puoi dire a riguardo?

CH: Sì, con l'aiuto di Factor 5 creammo questo nuovo tool audio (ampliando i concetti da me sviluppati in precedenza) di cui Nintendo acquistò in effetti la licenza successivamente trasformandolo nel tool ufficiale per il Nintendo 64.

La sfida per i giochi della serie Star Wars era di ricreare un'intera orchestra con solo 16-14 canali e una quantità di memoria comunque limitata per i campionamenti. Fu questa la ragione per cui mi chiesero di andare negli Stati Uniti per lavorare su quel progetto, dato che al tempo ancora non era facile trovare persone in grado di portarlo avanti. Non fu facile creare musica che potesse collocarsi bene nell'universo di Star Wars e per me John Williams è sempre stato un eroe, quindi cercai di non deludere nessuno.

RGP: Qualche anno fa i tuoi pezzi più famosi sono stati riarrangiati per orchestra e suonati in varie occasioni durante i Symphonic Game Music Concert di Lipsia. Esiste qualche registrazione di quei concerti?

CH: Avevano un'autorizzazione per riprodurre quei brani durante quel particolare evento, ma non quella per registrarlo a causa delle numerose licenze coinvolte. Ma lo stesso produttore, Thomas Boecker, organizzò un altro concerto nel 2008 intitolato Symphonic Shades che utilizzava ampiamente la mia musica ed è attualmente disponibile come album su iTunes e simili (cercate *Chris Huelsbeck: Symphonic Shades* su YouTube per ascoltare i successi di Chris Huelsbeck in versione sinfonica!! - NdRGP).

RGP: Da qualche tempo non si sente più il tuo nome legato ai videogames... di cosa ti occupi attualmente?

CH: Sono di nuovo un compositore freelance e offro i miei servizi tramite la Chris Huelsbeck Productions, fra i quali quelli di sound design. Recentemente ho terminato la musica e gli effetti speciali (SFX) per una serie di giochi dell'iPhone, come **ZombieSmash**, **R-Type**, **Kubrik** e **Subsolar**. Sto anche lavorando su un nuovo gioco Web intitolato **Star Trek – Infinite Space**, che dovrebbe essere pronto fra non molto.

Attualmente sto anche collaborando con **Sound of Games**, una band formatasi l'anno scorso per eseguire musica tratta

da videogiochi (tra cui la mia) durante le varie fiere ed altri eventi. Abbiamo parecchi concerti in programma per quest'anno... 😊

RGP: È possibile reperire in qualche modo tutta la tua discografia "videoludica"?

CH: Ho registrato molti dei miei lavori musicali in studio nel corso degli anni e pubblicato una serie di album su CD. La maggior parte sono ancora in vendita, ma si possono trovare anche in formato digitale su iTunes e altri canali di vendita ufficiale della musica via Internet (collegatevi a questo [indirizzo](#) per acquistare gli album di Chris Huelsbeck da iTunes!! - NdRGP).

RGP: Quale consiglio o suggerimento daresti ai musicisti che volessero intraprendere oggi la tua professione?

CH: Al di là dell'aver un certo talento, occorre molta determinazione e tanto tempo da dedicare per cominciare bene, quindi sicuramente non è per chi vuole raggiungere in fretta dei risultati. I lavori in questo settore si ottengono spesso attraverso collegamenti e conoscenze/referenze, quindi le doti sociali sono importanti quanto quelle artistiche.

È necessario incontrare personalmente e avviare relazioni con le persone che decidono quale musica andrà nei giochi, e un genere di eventi cui bisogna assolutamente partecipare sono le conferenze per sviluppatori di giochi (come la GDC; NdT) ed altri importanti come l'E3. È altrettanto importante avere un buon sito che si presenti in modo professionale, così come la presenza sui social network. Bisogna pubblicare i propri demo su Internet e far circolare l'indirizzo da cui ascoltarli e scaricarli, in modo che chi di dovere se ne ricordi al momento giusto.

Al giorno d'oggi una buona esperienza di studio musicale è un altro ottimo punto a favore. Ci sono anche molte risorse online come la famosa **Game Audio Network Guild (G.A.N.G.)**, un'organizzazione dedicata all'audio nei giochi.

AGGIORNAMENTO #1

RGP: Alcuni lettori, dopo un'attenta lettura dell'intervista, hanno richiesto quale fosse l'hardware attuale utilizzato da Chris... ovviamente Retrogaming Planet ha girato la domanda al diretto interessato che ha gentilmente risposto così:

CH: A metà degli anni '90 utilizzavo un setup da studio abbastanza grande con molti sintetizzatori, campionatori, mixer digitali, molti moduli rack ed una quantità enorme di cavi. Attualmente invece utilizzo praticamente solo strumenti virtuali... Tutta la produzione del suono avviene infatti con il computer grazie al programma **Steinberg Cubase** e molti plugin di fascia alta, come la East West QL Symphonic Orchestra, Stormdrum, RA, Spectrasonics Stylus RMX, Korg Legacy Collection, Native Instruments Pro-53, FM7, Nexus ReFX & QuadraSID e molti altri.

In realtà uso spesso 2 o 3 computer contemporaneamente (tutti collegati tramite **Vienna Ensemble Pro**), per poter disporre della più grande libreria di campioni orchestrali. L'unico strumento classico da studio che abitualmente uso ancora come Master Keyboard MIDI e controller è un **Kurzweil K2500!**

Per ottenere effetti e suoni dal computer utilizzo un sistema RME Hammerfall DSP & Multiface mentre il sistema di monitor (amplificatori) è composto da un Mackie 1402-Pro VLZ, Mackie Big Knob e speakers attivi con subwoofer!

AGGIORNAMENTO #2

Dopo la pubblicazione dell'intervista ho ricevuto due interessanti contatti! Il primo, direttamente dal creatore, riguarda lo sviluppo del seguito non ufficiale di The Great Giana Sisters per tutti i sistemi operativi esistenti (compreso Ubuntu 32/64 bit!!). Ulteriori informazioni sui sistemi operativi supportati, screenshots del gioco ed aggiornamenti in tempo reale sullo sviluppo, sono disponibili a questo [indirizzo](#). Il secondo contatto riguarda invece la pubblicazione di un E-magazine per ragazzi dove si parla di Rainbow Arts e del creatore di Turrican e The Great Giana Sister, Chris Huelsbeck. Ulteriori informazioni disponibili a questo [indirizzo](#).

RGP: Siamo purtroppo giunti alla conclusione di questa intervista che i lettori di Retrogaming Planet troveranno di sicuro interesse. Non mi resta quindi che ringraziare infinitamente Chris per il tempo concessomi e per tutte le splendide emozioni che ci ha regalato!

CH: Grazie a te per l'interesse dimostrato verso le mie opere musicali! 😊



Chris Huelsbeck
Composer / Sound designer

Chris Huelsbeck Productions
<http://www.huelsbeck.com/>

synSONIQ Records, Game Music Label
<http://www.synsoniq.com/>

Member of NARAS; IGDA; G.A.N.G.
Game Audio Network Guild Gold status with over 75 game projects

Febbraio 2011, Robert Grechi

Retrieved from <http://www.vincenzoscarpa.it/emuwiki/pmwiki/pmwiki.php?n=Interviste.Interviste,ChrisHuelsbeck&lng=it>
Page last modified on March 16, 2013 at 20:52