

Interview mit AndYpsilon, Stuttgart 04.12.2015

Kürzel: AndYpsilon [AY], Immanuel Brockhaus [IB],

[IB]: Ja, also die erste Frage wäre tatsächlich: Was reizt dich an elektronischer Musik?

[AY]: Ja, also als ich mit elektronischer Musik angefangen habe, das war ja schon in den Kindertagen, das fand ich besonders interessant, dass man unerhörte oder unGEhörte Klänge, dass man die damit hören...hörbar machen kann. Also mich hat von vornherein ... die Hörerfahrungen standen im Vordergrund. Darum habe ich als 12-jähriger einen Korg MS20 Synthesizer angeschafft, was gleichzeitig so das Ende meiner Klavierunterrichtskarriere dargestellt hat. Ja ... äh ... Elektronik ist für mich immer mit Forschung verbunden, für mich war das jetzt nie ... die ... die grundlegende Idee war nicht, schon vorhandene Klänge nachzubilden, also irgendwie nachgemachte Pianos oder sonstige Instrumente finde ich uninteressant, dafür braucht man nicht zwingend Elektronik. Ist natürlich schön, dass wir jetzt heute im Studio alle möglichen Echtklänge simulieren können und man einen Haufen Klänge parat hat, das ist schön auf der einen Seite aber auch ein bisschen inflationär auf der anderen Seite.

[IB]: Die nächste Frage, da hatten wir ja vorher schon ausgiebig drüber gesprochen, wie hast du den Wandel von der analogen in die digitale Technologie und insbesondere eben Sampling auch wahrgenommen?

[AY]: Ok, ja... Als die digitale Technologie auftauchte, das war für mich ein bewusstes Novum, da war ich grade so im Teenager-Alter, da hörte ich von der Möglichkeit des Samplings, nicht zuletzt auch ein bisschen durch die Hiphop-Platten die ich damals emsig im Importladen gekauft habe. Aber auch schon ... ich bin mit nicht ganz sicher ob ich auch unabhängig davon durch mein Interesse an New-Age-Musik, da trat Sampling nämlich auch schnell oder frühzeitig auf ... ähm ... das Label New-Age-Musik das gabs erst später für diese ganze Musiksparte als alles ein bisschen abgekitscht ist, da hiess es dann New-Age-Musik. Das ist nicht ganz das was ich meine (leises Lachen). Jedenfalls, da gabs auch extreme Sampling-Pionier-Taten, ich darf an dieser Stelle mal Burgner-Meier und Zuschrader aus Österreich erwähnen, die auf dem Erdenklang-Label wirkliche Pioniertaten in ... was in der Musik als Sampling als Instrument für sich, Sampling mit Naturklängen, das haben die

frühzeitig betrieben, das hat mich sehr fasziniert und inspiriert weil das natürlich die Idee von Sampling war, dass man Klänge mit Eigenschaften wie sie nur natürlich vorkommende Klänge haben, in die elektronische Sphäre reinziehen kann und damit dann wie mit anderen elektronischen Klängen eben auch umgehen kann. Das war für mich als Elektroniker ein totales Faszinosum, diese natürlichen nennen wir es mal Features die diese Sounds haben, mitzuverarbeiten. Natürlich kann man das nach wie vor mit traditioneller Elektronik kombinieren und auch so bearbeiten, dass man sich ästhetisch eher wieder in eine abstraktere Richtung begibt mit den Klängen, aber trotzdem das Arbeiten mit natürlichen Gefühlskomponenten dabei, das fand ich das ganz Spannende... Dann im weiteren Verlauf kamen natürlich die Loop-Sampling-Technik im Hiphop dazu und diese Technik ... äh ... war für mich so eine Art, ja, man kann schon sagen es ging damals um das Recyceln von bereits vorhandener Musik die älter ist, die natürlichen, ich nenne sie gerne physikalische Instrumente, die mit physikalischen Instrumenten gemacht wurden ... oder physikalisch-akustischen Instrumenten, die akustischen sind eine Subgruppe der physikalischen Instrumente Musik und diese ganzen Grooves der Black Music, das drohte in dieser Zeit unterzugehen. Kein Mensch kannte das mehr, mein Generation kannte das nicht mehr aus den direkten Quellen, aber die DJ-Experten und Plattensammler, die kannten das noch und gleichzeitig war diese Gruppe von Menschen sehr wichtig um auszufiltern aus dem riesigen Angebot was es gab, was die wirklichen immer noch brauchbaren Highlights dieser Musik waren. Die dann zu sampeln und zu loopen, also in den streng repetitiven Kontext zu setzen, das fand ich ästhetisch absolut das Richtige und dass ich das mit Sampling, also mit Computertechnik im Allgemeinen, dass ich das machen konnte, das fand ich das Spannende. Weil die Computertechnik an sich war gerade so am aufkeimen, aus heutiger Sicht muss man das immer noch sagen, das war noch gar nicht so mächtig wie jetzt, darum brauchte man überhaupt Sampler als externe Geräte, also Computer selber konnten damals noch nicht sampeln, das überstieg die Rechenleistung dieser Maschinen. Naja, jedenfalls die Sampletechnik im Loopsinne vom Hiphop war eine schöne Recycling-Methode und das Aufeinandertreffen von verschiedenen Samples, das Umgehen mit den organischen Komponenten der Samples, das war für mich besonders spannend, wie moderiere ich zwischen verschiedenen Quellen, wie bringe ich programmiertes Zeug und handgespieltes Zeug zusammen. Dabei habe ich natürlich viel über handgespieltes Zeug gelernt, indem ich mein Programming-Zeug dagegen gehalten habe und dann musste ich mal gucken, wo der Hase lang läuft.

[IB]: Wie stehst du zu Presets?

[AY]: Presets... Ich würde sagen – Speicherbarkeit von Sounds, was ja dann zu Presets führt, ist natürlich ein Segen, aber auch Fluch gleichzeitig. Also klar ist es für mich auch ein Segen, wenn jetzt während eines musikalischen Schaffens ein Sound gebraucht wird, dass ich schnell mal einen aus der Tasche zaubern kann. Allerdings bin ich dann schnell verleitet zu sagen, ich brauche aber jetzt einen besonders passenden Streichersound und da geht die Katastrophe los, da fange ich nämlich an 1000 Presets durchzuhören, aber nach eigentlich 20 Presets bin ich schon emotional taub, kann gar nicht mehr wirklich beurteilen was wirklich gebraucht wird für diese Musik die ich grade mache. Dieses Durchsuchen von Presets ist also gefährlich für den Schaffensprozess. Ich kann gut verstehen wenn einer sagt: Ok, ich hab jetzt hier meine 10 Lieblings-Streichersounds, die müssen reichen – Das halte ich für ein vernünftiges Vorgehen, also eigentlich muss man mit Presets sehr viel arbeiten, bis man zu einer persönlichen Preset-Sammlung kommt, die dann für die eigenen Zwecke wirklich funktioniert und die einen dann nicht mehr verwirrt. Ich selber bin ein bisschen zu faul für die Arbeit mit riesigen Presets-Bänken, da mir welche rauszusuchen, selbst bei Drum-Sounds tu ich mir schon schwer. Tausende von Bass-Drums durchzusuchen nach meinen 10-20 Favoriten ... ist ein bisschen blöd. Ich hab mich deshalb jetzt wieder der Modular- ... was heisst wieder ... im verstärkten Masse der Modularernte zugewandt, hier kann man überhaupt nichts speichern, ich schaffe die Sounds nur für den Augenblick und für die Musik die ich grade mache. Darin liegt für mich ein gewisser Reiz. Ich würde jetzt die zwar gern speichern können die Sounds, aber es ist nicht der Knackpunkt, also es verhindert nicht, dass ich auf diese Art Musik mache und auf diese Art inspirierte Musik machen kann, weil lasse Sounds tatsächlich gern wachsen, in die Form hineinwachsen, die sie in dem musikalischen Kontext der grade anliegt einfach brauchen. Und das gelingt mir mit dem Modular-Synthesizer eben schon, da kann ich zu Beispiel eine Bassdrum designen, wie sie in diesem Groove einfach am allerschönsten funktioniert, und das dauert auch nicht länger als 100 Bassdrums durchzusuchen. Dann ist es erfahrungsgemäss natürlich immer so, dann finde ich in meiner Bassdrum-Library, die auch durchaus personalisiert ist, find ich natürlich eine Bassdrum die ganz gut passt, aber nach einer Stunde mit dieser Bassdrum schleicht sich das Gefühl ein, die passt nicht. Und dann fängt man an, daran herumzuschrauben, mit tontechnischen Mitteln – Equalizern, Kompressoren usw. – Ich bin da handwerklich durchaus versiert, darum geht mir so schnell nicht die Luft aus was ich alles mit einem Basissound machen kann, auf tontechnische Art und Weise. Es ist trotzdem blöd, weil man dann eine Stunde lang an der Bassdrum

rumschraubt, bis ich das Gefühl habe, dass sie mir jetzt genügt, dass sie mir gefällt oder sogar super ist, aber das war die Stunde zu viel. Dann bin ich raus aus dem eigentlichen musikalischen Flow.

[IB]: Was zeichnet eigentlich deinen individuellen Sound aus?

[AY]: Was zeichnet meinen individuellen Sound aus... Eine unglaubliche AndYpsilonigkeit natürlich, das kann ich nicht näher erklären (lacht)... Vielleicht kann ich es doch ... Also ich bin sehr bemüht darum, organisches Gefühl auch in der abstraktesten Elektronik, es darf ganz abstrakt sein, das hindert mich nicht, das was ich als organisch und damit in gewisser Weise als natürlich empfinde, diese Empfindung soll da als Brücke zu dieser abstrakten Welt auch vorhanden sein. Natürlich ist lange nicht alles was ich gemacht habe abstrakt-elektronisch, aber eigentlich komme ich von der abstrakten Elektronik mit dem Umweg über das Loop-sampeln und auch über die Arbeit mit unseren Bandmusikern, ich habe dann angefangen mit ganz vielen Musikern zu arbeiten und ich weiss was da alles toll daran ist, dieses Tolle möchte ich gerne auch in der abstrakten Elektronik haben, das möchte ich generell immer haben. Es ist eine funktionale Qualität der Musik, wenn sie sich in gewisser Weise vertraut und auch für den Körper verständlich anfühlt. Materialeigenschaften sind wichtig, oder auch physikalische Eigenschaften. Ich habe mal gesagt, dass eine Trommel, eine Bassdrum oder eine Snaredrum aus dem Computer, manche Digitale davon, die sagen nur ‚Bumm‘ aber die machen nicht ‚Bumm‘ ... also das muss ‚Bumm‘ machen, etwas was der Körper auch fühlen kann und der Körper fühlt ständig mit beim Musik hören, selbst wenn er physikalisch nicht betroffen ist. Auch wenn ich nur über Kopfhörer Musik höre, ist meine Erfahrung mit Materialeigenschaften, mit physikalischen Klangereignissen – diese ganze Hörerfahrung, die der Mensch sein Leben lang macht, die sitzt immer mit im Boot und über diese Hörerfahrung kann man ihn ansprechen. Oder man kanns auch sein lassen, dann verpasst man aber die Möglichkeit, tiefgreifende Emotionen im Körper zu provozieren und das Hervorrufen von Emotionen finde ich aber ist so die Grundmechanik der Musik, das macht Musik ja eigentlich aus, dass es Emotionen hervorruft. Wenn man das Physikalische, das Körperliche auslöst, verpasst man eine grosse Gelegenheit die Emotionen des Menschen zu erreichen, also mein Grundanliegen.

[IB]: Jetzt bleibts auch gerade konkret: Wie kombinierst du eigentlich deine eigenen Sounds? Gibt es da ein inneres Regelwerk wie du vorgehst, gibt es ein System oder ist das rein intuitiv?

[AY]: Ich würde sagen, die Art wie ich meine Sounds kombiniere ... Ich habe jetzt kein Regelwerk, das ich abstrakt formulieren könnte, aber es hat für mich etwas mit Architektur zu tun. In meiner inneren Welt, wenn ich Klänge höre, haben die schon auch eine graphische Dimension für mich. Also ich könnte es jetzt mal so vereinfacht sagen als Form, Farbe, Bewegung. Diese Eigenschaften tauchen vor meinem inneren Auge auf meiner Abstraktionsebene auf, wenn ich Klänge höre. Wenn ich viele Klänge höre, stehen die in einem Zusammenhang und die Ästhetik und Harmonie zeigt sich dann für mich in einer Geometrie, die ich innerlich wahrnehmen kann. Und so fallen die Dinge quasi dieser inneren Ordnung folgend an ihren Platz, wo sie scheinbar für mich eben hingehören. Und wenn ich das für mich scharf genug formuliere, dann schafft das einen Ausdruck, den jemand Anderes auch wahrnehmen kann. (16:40)

[IB]: Architektur finde ich ein spannendes Stichwort ...

[AY]: Ist es auch, also gerade in der Elektronik, siehe Kraftwerk - dieses ganze Designmässige, was mit Kraftwerk ja erst so wirklich in die elektronische Musik kam, die aufkeimende Elektro- und später auch Technomusik, da ist Architektur, geometrische Zusammenhänge, sind da ganz essenziell. Denn wenn diese Zusammenhänge nicht auftauchen, dann hat die Musik keine Kraft und das hat wiederum physikalische ... physikalische und geometrische Zusammenhänge drücken das Gleiche aus, also das wird jeder Physiker sagen, dass in der Harmonik, in der Wellenlehre, die Zusammenhänge sind basismässig ja ganz einfach, die kann man geometrisch oder auch zahlenmässig ausdrücken. Oberwellenreihen haben ein ganzzahliges Verhältnis zur Grundwelle, das ist ein ganz einfacher Zusammenhang, der sich geometrisch auch ausdrücken lässt.

...[unwichtiger Teil]... Da bin ich irgendwann drauf gekommen, dass man diese Empfindung eben am besten mit Architektur vergleichen kann. Der Architekt hat diese Empfindung auch, es ist auch eine persönliche Harmonie die er ausdrückt in einem Gebäude, in Proportionen, wie Proportionen zueinander stehen, das ist das Gleiche. Und das Schaffen der Architekten hat mich dann am meisten daran erinnert.

...

[IB]: Wie wichtig ist für dich in deinem Schaffen das Element des Zufalls, des Experimentes, des Unfalls, auch des Nicht-funktionierens?

[AY]: Also ... Im Lauf der Zeit habe ich durch aus schätzen gelernt, die zufälligen Elemente oder die Unfälle oder alles das was die Unperfektion [bedeutet], als was positives zu begreifen weil die mich immer auf Wege geführt hat, die ich mir nie ausdenken oder hätte herbeileiten können ... (längere Denkpause) ... Wenn etwas Zufälliges passiert oder etwas Unvorhergesehenes, dann bin ich immer besonders wachsam, ich schätze diese Momente sehr. Man spricht ja auch in Fachkreisen gerne vom ‚happy accident‘, dem glücklichen Unfall. Wenn ein happy accident passiert, dann nehme ich den erstmal sehr dankbar auf und prüfe ihn ob er denn wirklich so happy ist, ob mir der happy accident was bringt und es ist ein tiefer Glaube in mir das die happy accident die wahren Geschenke sind, weil sie etwas bringen, das ich mir nicht hätte ausdenken können. Ich komme wieder durch denken, VIELLEICHT durch Intuition dahinter, vielleicht aber auch nicht, vielleicht wäre ich niemals dorthin gekommen, also solche Momente sind besonders wertvolle Inspirationsquellen gleichzeitig. Ich nehme die ganz bewusst und ganz sorgsam wahr, denn diese Momente sind grösser als ich, das ist das Wichtige.

[IB]: Aber man kann sie praktisch nie evozieren.

[AY]: Ich kann einen happy accident nicht provozieren, aber ich kann natürlich mit Unsicherheiten spielen, das schon, ich gehe gerne mit Maschinen in Grenzbereiche, egal ob digital oder analog, also auch im Digitalen gehe ich sofort an die Grenzen des Algoritmusses oder versuche ihn zu missbrauchen, sodass er seine Bauart outet, dass er zugeben muss was er ist sozusagen, dieser Klang des Algoritmusses, dass er sein Holz offenbart, das finde ich spannender. Es gab mal eine Band, leider, es ist unglaublich, habe ich gerade den Namen vergessen, eine sehr massgebende Elektronik-Band, fällt mir vielleicht später ein ... die haben in den 90er Jahren ein Album rausgebracht, das hat den Titel gehabt ‚Worship The Glitch‘ und ich habe sehr genau verstanden, was sie damit meinen wenn ich die Musik auch noch ein bisschen gewöhnungsbedürftig fand, die diesem Gedanken gefolgt ist – das waren sehr viele digitale glitches, womit sie Musik gemacht haben...

([IB]: ... Oval war das, oder? ... [AY]: ... Ne ...)

[AY]: Ich bringe gerne Musik in Grenzbereiche, die digitalen, um sie so ein bisschen zu outen, aber gleichzeitig ist es auch die Chance ... wenn ich das wirklich Funktionsprinzip offenlege, dann bin ich auch bei der wirklichen Kraft. Auch ein Algorithmus kann eine Kraft verkörpern, er ist ja auch aus einer Idee heraus geboren und diese Idee kann ihre Kraft am besten outen, wenn der Algorithmus nicht so schön tönen muss wie er gedacht worden ist, dass er es schön tun soll. Darum sind Echogeräte, die am Limit ihrer Sampling-Rate arbeiten und dann irgendwelche Kracher [verursachen] und sonstiges ... das sind authentische Geräusche, die ein Algorithmus hervorbringen kann. Genauso analoge Geräte da ist es im Grenzbereich spannend ... analoge Geräte lassen sich im Grenzbereich genauer navigieren als digitale Geräte, sodass man in ein zwar chaotisches aber durchaus noch begrenztes Verhalten reinkommt und da wird's mit Analog-Synthesizern oder sonstigen Geräten, da wird's dann spannend wenn sie einerseits chaotische, scheinbar zufällige Eigenschaften schon bringen, aber noch in einem Rahmen bleiben, den ich musikalisch platzieren kann. Also totales Chaos ist nicht das Interessante, aber ein moderates Chaos, das können die analogen Kisten eben im Grenzbereich fabrizieren und ... ja, man kann eine ganz einfache Sequenz im Sequenzer haben und auf einen Modular-Synthesizer loslassen und es kann zu Einstellungen kommen, wo diese Sequenz mehr Musik spielt, als die Sequenz eigentlich beinhaltet und das ist dann ... wenn man das in diesen chaotischen Bereich reinsteuert, aber die Geräte noch in ihren musikalisch gedachten Parametern, die der Konstrukteur ja auch gedacht hat, noch gerade so drinbleibt, dann kommt mehr Musik heraus als ich durch die Sequenz quasi kommandierend reinstecke.

[IB]: Du befasst dich aktuell besonders mit modularen Systemen – Was bedeuten sie für dich genau?

[AY]: Ja, derzeit arbeite ich wieder verstärkt mit analoger Elektronik, im speziellen das Modulare System, was ich mir erst dieses Jahr zugelegt habe. Es war auch ein grosses Projekt, ich habe schon ein paar Anläufe unternommen und die sind gescheitert weil es einfach so viele Informationen gibt, so viele Module die es gibt von so vielen Herstellern. Und andererseits sind meine Ansprüche ziemlich hoch und meine Erfahrung mit analoger Elektronik eben auch, darum kauf ich nicht irgendwas, das mich dann so halb abturnt, das wäre schade. Das wollte ich eben vermeiden und darum habe ich schon sehr intensiv recherchiert, was interessante Module für mich sind und der Zweck hinter dem Ganzen ist:

Das Sounddesign, was man mit einem Modular-Synthesizer machen kann, das ist dem Instrumentenbau nicht unähnlich, das ist verwandt. Eigentlich baut man sich erst das Instrument, mit dem man dann Musik macht, das Instrument muss man sich erst zusammen bauen. Darum habe ich auch durchaus viele gleichartige Module, ich habe über 20 Filter, ich habe 6,7 verschiedene VCA, weil die alle Klangformen sind und sich verschieden verhalten und meine Arbeit im Moment besteht eher darin, diese verschiedenen Module kennen zu lernen, ihre Charakteristika wirklich zu erfahren, sie emotional aufzunehmen so dass ich die Module dann umso intuitiver kombinieren kann, wenn es darauf ankommt Musik zu machen, dass ich dann in dem Moment möglichst nicht forsche und in dem Moment dann möglichst Zack-Zack-Zack irgendeine Maschine zusammen-konstruiere aus diesen Modulen, die dann eine ganz einzigartige Musik für den Moment macht. Also die nicht vorhandene Speicherbarkeit zwingt einen auch dazu, Musik für den Moment zu machen, das heisst ich trenne das schon in diese zwei Abteilungen – In Forschung und freies Spiel. Wenn ich mit Leuten zusammen arbeite, und eine Sequenz mache für einen Song den es vielleicht schon gibt, dann sollte das intuitiver geschehen. Wenn ich den Forschungszweig gehen darf, kann ich auch in einem vorhandenen Stück, wenn die Zeit dafür da ist, dann kann es schon sein, dass ich mit einem Stück und einer Sequenz eine Woche zubringe und verschiedene Ansätze ausprobiere. Das kann dann auch zu was ganz Tollem führen, auf jeden Fall, aber man braucht auch die Hartnäckigkeit, um den Willen ... um wirklich auch länger als gedacht dranzubleiben. Manchmal muss man da so manches Tal durchschreiten, nicht alle Dinge funktionieren gleich so musikalisch befriedigend wie man das vorhat. Kann sein dass man sich da durchkämpfen muss durch ein Tal. (... ad astra Diskussion...) Jedenfalls ist es in der Studioarbeit typisch – Entweder gelingt etwas schnell, oder wenn das nicht der Fall ist dann gerät man in eine Wiederholung rein und dann wird man erstmal ziemlich uninspirierte Sachen machen. Durch dieses Tal muss man sich durcharbeiten, ob das bei einer Gesangsaufnahme oder bei einer Instrumentenaufnahme ist, es ist immer das Gleiche. Die Erste Würfe sind besonders beachtenswert, aber sind die nicht zufriedenstellend, muss man daran arbeiten und dann muss man wirklich auch Zeit investieren, dranbleiben und Arbeit investieren, bis einen das wieder wohin führt wo man noch nicht war. Und dann wird's gut, dann hat man was Besonderes.

[IB]: Das Soundangebot von virtuellen Synthesizern, mit denen du sicher auch gearbeitet hast, ist fast überschaubar und ich habe im Spex eben gelesen, dass das Mitglied von ‚New Order‘ sagt: Wer braucht eigentlich 25'000 Pad-Sounds?

[AY]: Völlig richtig.

[IB]: Ja, wie siehst du das Angebot von virtuellen Synthesizern?

[AY]: Das Angebot von virtuellen Instrumenten, von virtuellen Synthesizern, physical modelling, alles Mögliche was es gibt – Das sind tolle Sachen, aber es ist nur ein bisschen inflationär. Es braucht irrsinnig viel Zeit sich damit auseinanderzusetzen wenn man es ernst nimmt und es wirklich wissen will: Was sind die guten virtuellen Instrumente, welche bringen mich weiter?, dann muss man sehr viel Geld und Zeit investieren. Ich finde das sehr schwierig, ich erlahme da immer auf halber Strecke. Ich bin froh, dass ich ein paar virtuelle Synthesizer für mich gefunden habe, von denen ich etwas halte, die mich ansprechen und die mir Spass machen, aber sehr viele sind das eigentlich nicht. Tastsächlich, da ich nur synthetische Musik mache, fehlt mir da auch ein bisschen die Zeit in der nötigen Tiefe das Feld zu beackern. Ich arbeite auch viel mit Musikern. Das ist mir mittlerweile lieber als alles nur synthetisch zu machen - ich brauche auch den Input und eine andere musikalische Sicht, die zwischenmenschliche Arbeit bringt die Produktion eben auch auf ein anderes Niveau - das bevorzuge ich. Ich staune manchmal, was die jüngere Generation, die jetzt mit den virtuellen Synthesizern gross geworden ist, die beherrschen meisterlich. Also was da für Sounds kreierte werden, was da für Powergranaten – Alles super, grossartig, aber ich kann das nicht tun, nicht auf diese Art. Powergranaten mach ich damit (deutet auf das Modularsystem).

[AY]: aber das ist auch das Ziel aller Exkursionen: Am Ende muss man eine nachvollziehbare Aussage treffen können, sonst ist die Forschung nichts wert, wenn sie zu nichts führt, und das Ergebnis muss nicht kompliziert sein.

[IB]: [...]

[AY]: Dafür forsche ich halt schon. Was bringt es und was bringt es nicht, was kann es und was kann es nicht heissen? Welches Vorgehen inspiriert mich? Ich kann auch zu kopfig werden mit dem Gerät, dann komme ich auch innerhalb der Energiespann die ich zur Verfügung habe nicht zum Punkt. Das könnte passieren.

[IB]: Wenn wir gerade bei dem Thema Klangforschung sind wie du sie gerade betreibst, mit einer sehr grossen Akribie, wie du es ja gerade auch beschreibst... Was sind deine aktuellen Pläne und Projekte?

[AY]: Der Antrieb ist, gerade auch weil ich gerade in der Band bin: Ich möchte neue Sachen für die Band erfinden, am allerliebsten. Darüber hinaus gibt es natürlich das weite Feld der Klangforschung, was ich schon immer beackere, seit ich eben mit 12 Jahren den MS20-Synthesizer habe. Das wird mir natürlich nicht langweilig. Aber am Ende freut es mich natürlich, wenn diese Forschungsarbeit zu irgendeiner Inspiration, zu irgendeinem Sound führt, der vielleicht auch nur als Inspiration dient für eine neue Musik. Wenn ich das meinen Bandkollegen das vorspiele und das bringt ein wirklich kräftiges, ortbares Gefühl, dann kann das tatsächlich eine Inspiration oder die Grundlage für einen ganzen Song sein. Da können dann noch andere Musiker etwas dazu machen, das darf dann durchaus grösser werden, das muss nicht alles nur auf meinem Mist gewachsen sein. Das Prinzip verfolgen wir schon lange bei den Fantastischen 4 so. Dass wir alles nur selber im kleinsten Kreise gemacht haben, die Zeit ist schon so seit streng genommen 10 Jahren ist diese Ära längst Geschichte. Wir arbeiten im Grossen Verbund mit einem Haufen hammer Musikern zusammen, um einfach das Bestmöglich rauszukriegen. Lustig, dass am Ende eigentlich ganz normale Musik rauskommt.

[IB]: Die erste Frage geht um den Clapsound, der kommt in deinen Produktionen ab und zu vor... was hat der für eine ...

[AY]: ... aber wo hast du das aufgeschnappt? Ich bin zwar ein Freund des Clapsounds, ja, aber es würde mich mal interessieren, wie dir das aufgefallen ist.

[IB]: Ich hab ja all die Fanta-Sachen durchgehört und da hab ich mir gemerkt, welche Sounds bevorzugt vorkommen, aber ich hatte jetzt nicht das gefühlt, dass ihr den Clapsound zu einer Signatur gemacht habt, dass der immer drin sein muss. Ich hab eher genau das Gegenteil bemerkt, dass ihr Sounds praktisch nicht wiederholen lasst. Das ist sehr auffällig, dass ihr immer frische Sounds mit reinbringt, neue Ideen. Aber der Clapsound ist ja so ein Sound, den man gerade in dem Bereich, jetzt zum Beispiel Hip-Hop, wirklich präferiert einsetzt.

[AY]: Also mittlerweile zeitgemäss in der Hip-Hop-Musik sind Clapsounds ziemlich oft, das stimmt. Ich mag auch Clapsounds, zweifellos. Es ist ein sehr emotionaler Sound, Clap hat immer das Gefühl von Mitmachen, der funktioniert einfach, ein Partysound, der Clapsound. Aber... naja, so... vorhin habe ich mal kurz was angespielt, das war ein Clap-artiger Sound, den fand ich ziemlich gut, bin ich nur mit Hilfe der Synthese drauf gekommen und sowas mag ich schon so emotionale Sounds, die dann aber auch so abstrakt sein dürfen wie ein Clapsound. Der lässt sich unendlich abstrahieren, funktioniert emotional trotzdem immer noch genau so.

[IB]: Die ersten 808-Clapsounds, das sind ja Rauschgeneratoren und die sind eigentlich schon sehr abstrakt gemacht, das heisst du könntest eigentlich von irgendeinem Rauschen relativ einfach einen Clapsound machen. Oder ist es doch nicht so einfach?

[AY]: Das ist richtig, es gibt aber auch verschiedene Bauweisen von Clapsounds. Also ich kenne am besten das Clap von meinem ersten Dr. Rhythm, meinem ersten Drumcomputer, das ist ein Burst-Clapsound, der hat 3 kurze Rauschblöcke, wo dazwischen aber still ist [2:27: simuliert das Geräusch] und dann eine Rauschfahne die ausklingt, was so ein hallartiges Gefühl gibt. Es sind nicht alle Claps so, manche Claps sind auch nur so eine Hallfahne. Ich hab hier auch ein Modul, das Muted Clap, was sich speziell der Clap-Synthese widmet, und da ist auch immer erstaunlich, diese Bursttechnik, die ich so ... ich glaub das 808-Clap hat die auch, ich muss das mal genauer untersuchen, ich weiss es gar nicht, aber ich denk mal es ist auch so beim 808-Clap. Wir können das erforschen, ich hab hier zufällig ein 808-Clap parat...

[AY]: (4:50: Zum 808-Clap): Das ist härter „geburstet“, also da ist wirklich Stille dazwischen, was AUCH gut ist. Aber vom Prinzip her funktioniert das so.

[IB]: Was heisst Burst genau?

[AY]: Burst ist eine Abfolge von kurzen Blöcken von Signalen, AN-AUS-AN-AUS, aber ein Signalinhalt dazwischen. Also drei Impulse würde ich nicht als Burst bezeichnen. Vielleicht kursiert es aber auch als Burst, die exakte Definition müsste mal jemand Anderes übernehmen. (7:40) Aber auch das, was kein Burst ist, nur Rauschen enthält, kann ein Clap assoziieren. (8:05) Aber die Basis dieser Schaltung ist schon auch das 808-Clap, da sind die

Bursts wieder. Aber alles ist erlaubt, ich finde das tatsächlich interessant beim Clap, dass es so verschiedene Arten gibt.

[IB]:) [...] ... den DX7, den du ja nie in einer Produktion verwendet hast.

[AY]: Den ich nie hatte, ja. In meiner ganz frühen Schaffensphase mit Smudo zusammen, wir hatten einen gemeinsamen Freund, Ralf Grüne hiess der, der hatte einen DX7 und auch tausende DX7-Sounds, eine grosse Raumbank mit 1024 Sounds. Von daher kannte ich die Maschine schon und natürlich von den Plattenproduktionen. Das war ja schon eine neue Sounddimension. Ich will das jetzt nicht so abwerten als Cliché, nur weil es jeder gerne verwendet hat. Es war ja wirklich was neues, die FM-Synthese die hat so metallische Klänge gebracht, das kannte man noch nicht von der elektronischen Musik, also von daher kann ich es niemandem verübeln, wenn jemand sagt: Das ist DER neue Sound, den will ich auch haben. Ich fand den auch geil. Dieses Tubular-Bell so „Däng“ hat man ja schon überall gehört, aber ansonsten gab es die davor ja nur bei Mike Oldfield. Ich habe ihn nie gehabt, ne, mir war das dann schnell zu abgedroschen, weil es dann soweit verbreitet war, es hat mich dann nicht weiter gereizt.

[IB]: Es gibt ja so Sounds, die jeder sehr oft benutzt, dazu gehören auch Bass- und Pad-Sounds. Wie wichtig sind die für dich?

[AY]: Bass-Sounds sind natürlich ganz essenziell und eigentlich habe ich angefangen aktiv Musik zu machen wegen der Liebe zum Bass. Also ich bin so ein Bass-Mensch, Anderen bedeutet das weniger, die sind mehr in den Mitten zu Hause, ich bin aber sehr bass-fundiert kann man sagen.

[IB]: Und Synth-Bass speziell?

[AY]: Wunderbar. Synth-Bässe aller Art finde ich wunderbar. Erstaunlich wie man manchmal auch mit Synth-Bässen doch auch realistische Bässe hinkriegt, die auch so organisch sind, dass es auch von einer Bass-Gitarre sein KÖNNTE. Finde ich sehr interessant, dass das in dem Bereich sehr gut geht.

[IB]: Und Pads?

[AY]: Pads fand ich seit jeher faszinierend. Ob die jetzt wirklich streicherartig sind oder nicht, eigentlich egal. Also das Schwebende von Pad-Sounds find ich einfach schön, das kann ich mir auch stundenlang anhören, das find ich faszinierend. Es gab mal so einen Synthesizer JX8P, dessen Sound ‚Aura‘ hat mich wahnsinnig fasziniert, weil es ein abstraktes Pad ist, es klingt nicht wie Streicher, es klingt nicht wie Chor, es ist irgendwo dazwischen und für mich so ein Prototyp von einem faszinierenden elektronischen Sound, der einfach nur schön ist. Auch ein Sound der sehr unauffällig ist, man kann ihn addieren in ein Stück rein. Wenn da viel lost ist, dann hört man den Aura-Sound nicht mehr raus, aber das Gefühl das er macht, das ist dann da.

[IB]: Jetzt gehen wir mal zu Fanta 4 – Habt ihr dort auch Scratch-Samples verwendet, oder habt ihr da so einen gewissen Berufsethos gehabt, dass das nur echte Scratches sein sollten?

[AY]: Also was die Scratch-Sounds bei Fanta 4 angeht, da muss ich sagen: Was? Scratch-Samples – PAH! Natürlich nicht, wir haben DJ-Hausmarke, unseren Haus- und Hofkratzer. Ich habe nie an Scratch-Samples gedacht, das ist ja nur ein Notbehelf, wenn man keinen scratch-fähigen DJ hat und Scratch-Sounds waren schon modern ... ich vermisse die heute eigentlich, ich finde es gehört mehr gescratcht, weil man damit auch viel Groove machen kann.

[IB]: (14:05) Es gibt so ein paar gehypte Sounds im Moment, das sind zwei, zum Beispiel den Tape-Stop- und den Stutter-Effekt - die sind sehr prominent. Wie stehst du zu solchen Effekten?

[AY]: Tape-Stop finde ich durchaus eine gute Sache, es ist einfach schnell verstanden und dadurch greift er sich natürlich auch schnell ab. Stutter-Effekte ... ja ... gabs ganz viel früher schon mal, wenn natürlich nicht in der hochkomplexen Form wie heute, aber in den 80er-Jahren in der sehr elektronischen Hip-Hop-Musik damals mit dem Einzug der Sampling-Technik war das Allererste was damals damals damit gemacht worden ist, dass man ganze Blöcke von Stücken sampelt und wie wenn man ganz viele Tape-Schnipsel macht, aber mit dem Sampler halt viel einfacher, gab es da massive Wiederholungseffekte, die schon die Ästhetik von den Stutter-Effekten von heute sind. Wenns auch ein bisschen fortgeschrittener eingesetzt wird. Aber wen es interessiert, der kann sich mal Arthur Baker anhören.

[IB]: (17:05) Jetzt kommen wir zu einem Effekt, bei dessen Entwicklung du ja sehr stark beteiligt warst, wie du vorher gesagt hast: Die Sidechain-Compression. Das ist auch ein zentrales Thema deiner Klangbearbeitung. Wie hast du das entdeckt und was für Perspektiven hat es dir eröffnet?

[AY]: Sidechain-Compression habe ich dadurch entdeckt, dass ich eine Bassdrum und eine Bassline hatte, die nicht so wirklich geil miteinander funktionierten und die ich im Mix zum besser funktionieren bringen wollte und dann die Idee hatte, ich muss die ducken. Aber den Begriff kannte ich nicht, ich kannte auch die Technik nicht. Ich wusste, dass ein Compressor einen Sidechain-Eingang hat, aber in dem Moment in dem ich es brauchte, hatte ich keine Idee davon, überhaupt Kompression war für mich noch relativ neu. Am Anfang habe ich mich ziemlich ferngehalten von Kompressoren, weil man damit auch so viel ramponieren kann und ich einfach nicht wusste, wie das funktioniert. Ich hatte einfach zuerst noch andere Themen zu bearbeiten. Aber da zu dem Zeitpunkt, das war so gegen Ende der 90er-Jahre, ne so 97 ungefähr, da habe ich das Sidechaining für mich entdeckt und habe diese Basedrum unter der Baseline sehr erfolgreich geduckt und war ganz ganz von den Socken, dass ich die nicht nur zu funktionieren kriegen kann sondern auch groove-mässig beeinflussen kann und den Groove wirklich substanziell verbessern kann dadurch dass die Bassline halt diesen Schwung mitkriegt und das Timing von der Bassdrum sich auch da abbildet in diesem Schwung, den ich da reinbringen kann und da so elastische, federnde Grooves machen konnte, das war ein grosses Hallo. Das hat mich dann weiterbegleitet, ich hab das auf viele Arten vervollkommnet, bis hin zu der Arbeit mit phasenlinearen Vocodern, die ich quasi als Multiband-Duckingkompressor benutzt hab. Man kann Multiband ducken, man kann aber auch das Gegenteil machen.

Also als Sidechaining wahrnehmbar wurde für den End-user, da wurde es ja quasi in einer sehr plakativen Form durchgeführt, was dann dazu geführt hat weil es oft bei Tanzmusik ist und $\frac{1}{4}$ -Basedrums als Sidechain-Trigger fungieren, dass es immer eine $\frac{1}{4}$ -mässige Wellenbewegung gibt, was natürlich groovt im Kontext mit dem $\frac{1}{4}$ -Bassdrum-Stück sowieso, es groovt aber auch so, man kann auch den Rhythmus ändern und hat trotzdem eine groovige Bewegung durch dieses Pumpen. Also das Pumpen als Ästhetik, das kam eben durch Überkompression von normalen Tracks, da hat man auch das Pumpen als Ästhetik schon gelernt vorher, dann kam Sidechaining als Art, wie man das besser steuern kann und auch noch übertreiben kann. Wenn also so ein Keyboardfläche pumpt, dann pumpt die viel mehr als die Summenkompression von dem Stück das machen würde, das würde einen viel

geringeren Effekt ausmachen. Ist natürlich schon eine ganz konsequente Entwicklung und fand ich auch sehr lustig, habe ich sehr begrüßt, allerdings kann Sidechaining auch viel dezenter eingesetzt werden, das hört dann keiner raus. Das gibt nur Groove und Raumeigenschaften von dem Track lassen sich damit sozusagen im Verborgenen auch sehr gute steuern.