138 - Chiplandschaften: 8-bit meets 16-bit (.de)

Bobic, Tue 06 May 2008

Manchmal bringt es einen vorw ärts, einen Blick nach hinten zu werfen. Zumindest scheint das f ür Musiker JONSON funktioniert zu haben, als er ein komplettes Album auf einem Amiga 1200 komponiert hat. »Chiplandschaften «, auf der diesj ährigen Mikrolux ver öffentlicht, baut auf die kratzigen 8 Bit-Klang ästhetik einer veralteten Hardware - umgeben von einer wundervoll melodischen 16 Bit-H ülle. Eine Kombination, über die wir mehr erfahren wollten.

Text: Alexander Scholz (as@sceen.org)
Übersetzung: Paul Kautz (paul.kautz@4players.de)
Erstver öffentlichung (in Englisch) in SCEEN Issue 1.

Chiplandschaften basiert zu einem gro ßen Teil auf 8 Bit-Einfl üssen, die eine dahinter steckende Story vermuten lassen. Wie kam der Amiga ins Spiel?

Eher durch Zufall. Der Amiga hat mich vor ein paar Jahren gefesselt, zu einer Zeit, als die Plattform allgemein schon als tot galt. Ich erinnere mich überdeutlich, welchen irren Eindruck manche Demos auf mich hinterlassen haben: Ich durfte audiovisuelle Echtzeit-Produktionen auf dem Amiga bewundern, erschaffen von hochtalentierten Menschen ohne jegliche grafischen oder akustischen Hilfsmittel! Das war einfach faszinierend. Als ich kurz darauf die Gelegenheit hatte, einen Amiga 1200 g ünstig zu erstehen, habe ich zugegriffen.
Abgesehen von ein paar Experimenten mit Trackern habe ich mit dem Amiga nicht viel gemacht, bis ich es schaffte, simple Synthesizer-Sounds und einfache Sequenzen zu generieren, indem ich den Soundchip direkt programmierte. Ich habe mich ernsthaft in seinen kratzigen Charakter verliebt - der f ür mich, einen sonst ernsthaften Musiker, der nur gebr äuchliche Synthesizer gewohnt war, etwas v öllig Neues darstellte. Tats ächlich war es f ür mich der allererste Schritt in Richtung Sounderstellung mithilfe eines Computers (grinst).

Schwein gehabt, dass Commodore, unabh ängig von Markt- und User-Forderungen, niemals seine Audio-Hardware änderte. Dein Amiga 1200 hat also den gleichen Soundchip wie der erste Amiga von 1986.

Das wusste ich gar nicht. Da ich nie Teil der Amiga-Community war und auch nicht mit der Plattform aufwuchs, war ich nie wirklich mit den Hardware-Spezifikationen und seinen Wurzeln vertraut. Auf der anderen Seite h ätte eine HiFi-Version von Paula (dem

Amiga-Soundchip, Anm. d. Red.) sicherlich einen Einfluss auf meine Faszination des speziellen 8 Bit-Sounds gehabt - wer wei ß, ob ich dann überhaupt jemals damit angefangen h ätte?

Wie hast du den Amiga-Sound aufs Album bekommen?

Vor ungef ähr f ünf Jahren hat das Ganze als reines Experiment gestartet. Ich nutzte die SoftSynth-Software, um verschiedene Sounds auf dem Amiga zu programmieren, und nahm sie dann einfach mit meinem Yamaha A5000 auf. Die von dieser Stelle ausgehenden M öglichkeiten, wie polyphonische Sounds zu spielen oder Effekte und Filter zu nutzen, f ührten schlie ßlich zu meinem ersten Song, der nur auf diesen 8 Bit-Samples basierte. Und er hat mich weggeblasen (grinst)!

Welche Hard- und Software nutzt du?

Ich wei ß den Namen der Amiga-Software nicht mehr, aber der Sequenzer, um die Noten aufzunehmen, war wie üblich Logic. Die Soundhardware umfasste neben dem Amiga 1200 als Soundquelle schlicht einen (!) Yamaha A5000-Sampler als Instrument. Schlussendlich wanderten vier bis acht Kan äle in den analogen Mixer, um dort abgemischt, gefiltert und um einige Effekte erweitert zu werden. Speziell der Halleffekte kam nicht aus dem Sampler, aber die meisten anderen schon.
Mit diesen eher bescheidenen Mitteln konnte ich ein ganzes Album erstellen. Chiplandschaften nutzt nicht mal 15 MB an Sample-Daten! Ich h ätte nat ürlich mein gesamtes vorhandenes Studio-Equipment nutzen k önnen, doch die k ünstliche Beschr änkung auf die minimal ben ötigte Hardware war sehr spannend, und schlussendlich auch der Grund f ür den speziellen Klang des Albums.

Hast du auch andere Software-Synthesizer in Betracht gezogen, vielleicht sogar auf anderer Hardware?

Als ich am ersten Song arbeitete, erschien ein neuer Synthesizer namens »QuadraSID «, der den Sound des C64 verdammt gut emulierte. Obwohl ich sehr zufrieden mit ihm bin, blieb ich bei meinem urspr ünglichen Konzept und nutzte ihn nicht f ür Chiplandschaften.

Chiplandschaften by JONSON,
released at Mikrolux / Elektrolux in 2005.
www.jonson-music.com
www.mikrolux.com

Hast du auf dem Amiga nur einzelne Samples und Sounds verarbeitet, oder hast du ganze Pattern erstellt, bevor du sie aufgenommen hast?

Gr ö ßtenteils nur einzelne Sounds, doch ich habe auch kurze Sequenzen verwendet. Die waren eigentlich nicht geplant, ergaben sich aber aus Experimenten heraus. Da ist zum Beispiel der sich wiederholende »processor thinking «-Loop in Track neun - Elemente wie dieses finden sich auf dem ganzen Album. Ich habe sie speziell eingesetzt, um die nackten Sounds rauer klingen zu

lassen. Wenn du sie richtig zusammenschneidest, erh ältst du eine freundliche Mischung aus Flie ßen und Kratzen (grinst).

Verglichen mit anderen 8 Bit-Sounds (wie z.B. denen des C64 SID-Chips) arbeitet der Amiga auf einer viel subtileren Ebene. Ist es dir wichtig, mit dem Amiga identifiziert zu werden?

Ich mag es, wenn Leute die speziellen Amiga-Kl änge erkennen, aber das war sicherlich nicht die Absicht hinter dem Album. Ich nutzte diese speziellen 8 Bit-Kl änge von Anfang an f ür meine Vision von Chiplandschaften, wollte sie sanft mit HiFi-16 Bit-Sounds mischen - das war auch der Grund f ür die Unterzeile »8-bit meets 16-bit « in den Anfangstagen der Produktion. Dar über hinaus war ich w ährend der gesamten Entwicklungszeit wieder und wieder erstaunt, wie gut die Tracks wurden - und doch sowohl frisch klangen, als auch den typischen Soundtraditionen des Amiga treu blieben.

Was h ältst du von retrospektiven Musikbewegungen wie Chip- und Micromusic?

Obwohl ich nicht sehr vertraut mit ihnen bin, mag ich sie - einfach f ür die Tatsache, dass in diesen Subkulturen, die frei von kommerziellem Druck arbeiten, Musik auf Einstellung, Überzeugung und Passion basiert. Was am Ende daf ür sorgt, dass das sehr k ünstlerische Ergebnis viele frische Ideen ans Tageslicht bringt, von denen auch der Mainstream profitiert.

Chiplandschaften ist dein erstes Album unter dem Namen Jonson. Was hast du vorher gemacht?

Da ich seit mehr als 25 Jahren Musik mache, war da schon einiges. Sitilistisch habe ich so ziemlich alles produziert, au ßer klassischer Musik. Die fr ühe Arbeit in Studios und mit Musikern hat zu diversen Projekten gef ührt, von denen auch einige auf den Markt kamen. Doch seit ich etwa im Alter von zehn Jahren mit elektronischen Sounds in Kontakt kam, haben sie mich nicht mehr losgelassen - stattdessen entwickelte ich eine immer gr ö ßere Faszination daf ür. Diese Faszination f ührte zu Enthusiasmus und Inspiration, die wiederum in vielen elektronischen Tracks endeten - atmosph ärische, experimentelle, abstrakte. Und jetzt habe ich gerade Chiplandschaften abgeschlossen.

Wie kommt es, dass dein Album bei Mikrolux ver öffentlicht wurde?

Tats ächlich habe ich vor einigen Jahren mit Waldorf Records angefangen - ich machte einen Track f ür die Zeitlos 2-Compilation. Zu diesem Zeitpunkt machte mein Album gute Fortschritte, also sprach ich mit den Waldorf-Leuten dar über. Sie waren sehr neugierig und zeigten gro ßes Interesse an der finalen Version. Als ich damit fertig war, war ihr Feedback überw ältigend: »Das k önnte sogar etwas f ür Elektrolux/Mikrolux sein! « sagten sie. Von da an wurde eine recht normale Release-Story daraus: Ich kontaktierte Elektrolux und musste feststellen, dass sie keine Ahnung hatten, wovon ich redete - jedenfalls so lange nicht, bis sie mein Album aus ihrem Berg von Demotapes fischten und es sich anh örten. Ich blieb hartn äckig, und ein paar Wochen sp äter hatte ich meine Zusage.

Gibt es Pl äne f ür Jonson live?

Nein. Ich war schon immer mehr der Studiomusiker.

Was kommt jetzt nach Chiplandschaften?

Einiges, hoffe ich doch. Nachdem ich mit Chiplandschaften fertig war, immerhin hat das Album fast zwei Jahre gedauert, habe ich mit einem neuen Album namens p_composing begonnen - das mittlerweile ebenfalls fertig ist, und in K ürze bei Elektrolux ver öffentlicht wird. Gerade arbeite ich an meinem dritten Album, bin also ziemlich gut besch äftigt.

Dein Label bezeichnet dich als »Computer Fetischist « - wie viel Geek steckt in dir?

Tats ächlich mochte ich den Ausdruck »Fetischist « nie, und »Computer « ist etwas zu einseitig. Doch obgleich ich grunds ätzlich eher ein konventioneller Musiker bin und das Spielen auf Instrumenten liebe, bin ich auch verr ückt nach elektronischen Kl ängen. Die korrekte Frage m üsste also eigentlich lauten: Wie viel Geek steckt in dem Musiker? Die Antwort: Sehr viel!