173 - Interview mit Jonne "Purple Motion" Valtonen (.de)

Bobic, Thu 02 Apr 2009

Als Purple Motion hat er bereits die Demoszene mit seinen famosen Synthie-Kl ängen aufgemischt. Beim letztj ährigen H ülsbeck-Konzert "Symphonic Shades" war er f ür die meisten Arrangements verantwortlich und hat die Chip-Sounds von damals orchestertauglich gemacht. Auch bei "Symphonic Fantasies" jongliert Jonne Valtonen mit den Noten und hat sogar eine Er öfffnungs-Fanfare komponiert. Wir waren bei der Aufnahme-Session in K öln dabei und haben dem sympathischen Finnen ein paar Fragen über sich, seine Arbeit und Musik gestellt...
4Players: Hallo Jonne! Erinnerst du dich eigentlich noch an die erste Platte, die du dir zugelegt hast?

Jonne Valtonen: Uff...[überlegt]. Ich kann mich dunkel an die erste Kassette erinnern, die ich mir gekauft habe. Das war das Album "Time" vom Electric Lights Orchestra. Da steckte schon sehr viel f ür mich drin. Ich habe mich also schon recht fr üh f ür orchestrale Musik interessiert.

4Players: Und welcher Musik lauschst du heute so?

Jonne Valtonen: Ich h öre eigentlich alles. Ich mag klassische Musik und ich h öre mir sehr viele Film-Soundtracks an. Dann auch Pop-Musik. Alles. Wenn sich irgendwas toll anh ört, bin ich zur Stelle. Dabei spielt es f ür mich keine Rolle, ob es sich dabei um einen modernen oder klassischen Komponisten oder eine bestimmte Gruppe handelt.

4Players: Wann und warum hast du dich dazu entschlossen, deine eigene Musik zu machen?

Jonne Valtonen: So lange ich mich erinnern kann. Als ich klein war, habe ich schon damit angefangen, auf dem Klavier zu spielen und meine eigenen Sachen zu komponieren. Ich habe mir dann nach einem eigenen System Notizen gemacht, die so etwas wie Noten f ür mich waren.

4Players: Hattest du einen Lehrer?

Jonne Valtonen: Ja, ich hatte verschiedene Lehrer. Ich glaube, ich habe so mit acht oder neun Jahren am Klavier angefangen.

4Players: Bei Symphonic Shades hast du Orchester-Arrangements zu Melodien geschrieben, die urspr ünglich aus Soundchips mit wenigen Stimmen oder Kan älen stammen. Die Musik von Final Fantasy wird dagegen schon seit geraumer Zeit von Orchestern aufgef ührt und zumindest die Soundtracks der j üngsten Spiele aus dieser Serie werden gleich von Anfang an mit einem Orchester eingespielt. Macht das deine Arbeit f ür das anstehende Konzert leichter oder schwieriger?

Jonne Valtonen: Beides. Es ist einfacher, weil ich bereits einen Eindruck davon bekomme, welche Besetzung und Notation dem

Original-Komponisten vorschwebt. Ich muss also nicht so viel erraten. Schwierig wird es deshalb, weil wir ja auch etwas Neues machen wollen, ohne dabei das Original aus den Augen zu verlieren. Es ist also beides. Es ist nicht schwierig, etwas Neues einzuf ügen und trotzdem das Alte beizubehalten. Dahinter steckt die ganze Idee hinter dem Konzert, aber ich darf noch nicht mehr dar über verraten. Aber es geht unter anderem darum, die einzelnen St ücke und Teile von ihnen so miteinander zu verbinden, dass sich die Überg äng gut anh ören.

4Players: Welcher Teil beim Arrangieren f ällt dir denn am schwersten und welcher am leichtesten?

Jonne Valtonen: Wenn die Melodie sehr stark bzw. gut ist und man von Anfang an wei ß, wie man sie und das Thema in den Vordergrund r ückt, macht das die Arbeit deutlich leichter. Das ist nicht bei allen St ücken der Fall, denn manchmal wei ß man nicht so recht, worum es eigentlich geht. Da fragt man sich, ob es dieser Rhythmus, dieser Sound oder diese Melodie ist, die eigentlich gar keine richtige Melodie ist. Manchmal ist es schwierig zu erraten, was das Wesentliche in einem bestimmten St ück ausmacht. Ich versuche nat ürlich, mich mit den Leuten abzusprechen und frage sie, was sie m ögen und als Haupt-Thema ansehen. Manchmal ist es aber schwierig.

4Players: F ür "Symphonic Fantasies" hast du eigens eine Fanfare komponiert. Was macht dir mehr Spa ß: Das Komponieren von eigenen Werken oder das Arrangieren von St ücken anderer Komponisten?

Jonne Valtonen: Meiner Meinung nach ist das Arrangieren deutlich schwieriger als eigene Musik zu komponieren, weil man dort nicht machen kann, was man will. Beim Arrangieren macht man nat ürlich auch das, was man mag, aber muss sich an die Ideen des urspr ünglichen Komponisten halten. Man versucht, sich den Stil anzueignen, wof ür man viel Zeit investieren muss. Komponieren f ällt da sehr viel leichter, weil man sich an nichts orientieren muss. Beim Arrangieren von Symphonic Shades habe ich enorm viel gelernt und mich intensiv mit der Musik von Chris H ülsbeck befasst. Und jeder hat diese Eigenheit - also Dinge, die bei den Leuten gut ankommen und ihnen gefallen. Und die wollte ich finden. Das ist das Schwere daran, da man es nat ürlich m öglichst gut machen will. Und wenn man etwas gut machen will, dann braucht man Zeit. Ist einem das Ergebnis egal, wird es schlecht. Das trifft nicht nur beim Arrangieren zu, sondern eigentlich auch in vielen anderen Berufen und T ätigkeiten.

4Players: Film- und Spiele-Soundtracks gleichen sich heutzutage h äufig, was die Orchestrierung angeht. Gibt es irgendwelche Klangexperimente, die du gerne mal versuchen w ürdest?

Jonne Valtonen: In Symphonic Fantasies wird es diesbez üglich einiges zu h ören geben, aber viel darf ich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht dazu sagen. Es ist ein recht moderner Ansatz und es werden insgesamt viele Solo-Instrumente zum Einsatz kommen, die auch etwas ungew öhnlich sind. Aber die Pl äne sind noch nicht ganz abgeschlossen. Ich habe eine ziemlich aufregende Idee, aber die bleibt noch mein Geheimnis. Wir machen das nat ürlich nicht, um irgendwas Verr ücktes zu machen, sondern wollen eine

interessante Erfahrung f ür die H örer liefern. Man darf die Perspektive nie aus den Augen verlieren, denn selbst wenn man etwas Ungew öhnliches versucht, muss man den Zweck dahinter erkennen k önnen.

4Players: Was ist das Wichtigste f ür dich, wenn du einen Soundtrack arrangierst?

Jonne Valtonen: Das Wichtigste...[überlegt] ist eigentlich, wenn das Orchester gut ist. Ich glaube, das ist am wichtigsten. Denn wenn das Arrangement gro ßartig ist, aber sich das Orchester keine M ühe gibt und ihm eigentlich alles egal ist - und ja, das haben wir auch schon mal erlebt -, dann ist es auch egal, wie gut das St ück eigentlich ist. Das Wichtigste ist also, ein gro ßartiges Orchester zu haben. Ebenfalls wichtig sind ein gro ßartiger Dirigent und nat ürlich auch eine gro ßartige Musik, die man arrangiert und ausgepr ägte Melodien beinhaltet.

4Players: Hast du irgendwelche Vorbilder, was deinen Stil angeht?

Jonne Valtonen: Ja, da gibt es einige. Ich schaue mir viele Orchestrierungen verschiedener K ünstler an - vor allem die von Filmkomponisten. Diese benutzen heute oft moderne Techniken, aber bleiben dabei der urspr ünglichen Harmonie treu. Ich h öre mir vor allem viele moderne Komponisten an. Von den Filmkomponisten halte ich sehr viel von Don Davis, der z.B. den Soundtrack zu "The Matrix" geschrieben hat. Nat ürlich geh ört auch John Williams mit dazu, dessen Orchestrierungen immer au ßergew öhnlich und clever sind. Sie klingen immer recht simpel, aber es passieren so viele Dinge bez üglich der Harmonie. Von den klassischen Komponisten mag ich Richard Strauss sowie einige Vertreter des Impressionismus, die mit wenigen Elementen Unglaubliches leisten. Wenn man die Sachen auf dem Papier sieht, fragt man sich noch "Was soll das denn?", doch wenn man sie h ört, ist es der Hammer. Manchmal besch äftigt man sich intensiver mit dem einen oder anderen Komponisten und ich versuche dann herauszufinden, wie er manche Passagen umgesetzt hat. Ich transkribiere das dann und versuche, dahinter zu kommen.

4Players: Was macht die Musik von Final Fantasy und Nobuo Uematsu so besonders f ür dich?

Jonne Valtonen: Es ist eigentlich ganz einfach: Die Musik ist gut. Und das macht sie zu etwas Besonderem. Manchmal ist Musik das nicht: Es ist einfach, viele T öne zusammenzustellen und ein gro ßes Tamm-Tamm zu veranstalten, aber die Musik von Final Fantasy besticht durch ihre gro ße Variation und jeder Teil ist enorm gut durchdacht. Sie hat dieses gewisse Etwas, das sich nur schwer beschreiben l ässt. Und das ist bei Spiele-Soundtracks nicht immer der Fall.

4Players: Welchen Film oder welches Videospiel aus der Vergangenheit h ättest du gerne selbst vertont?

Jonne Valtonen: An Spielen h ätte ich super gerne Fallout gemacht. Ich liebe dieses Spiel und es hat mich einiges an Zeit gekostet. Ich habe mir sogar extra eine PlayStation 3 daf ür gekauft. Und bei den Filmen...das wird schwierig...ich h ätte mich gerne als der

Komponist von Space Odyssey 2001 gesehen. Und "The Matrix" w äre sicher auch ganz interessant gewesen. Zumindest der erste Teil. Es w äre sicherlich cool gewesen, die Musik daf ür zu komponieren. Ich w äre sie vielleicht nicht so angegangen wie Don Davis, aber wer wei ß? Die Frage ist nicht leicht zu beantworten.

4Players: Welche anderen Spiele neben Fallout zockst du sonst noch privat?

Jonne Valtonen: Die Sache ist die: Wenn ich z.B. ein Buch lese, dann lese ich es gleich in einem Rutsch durch. Am besten schon alles an einem Tag. Wenn ich einmal anfange, dann kann ich nicht mehr aufh ören. Bei Spielen ist das auch so. Wenn ich ein Spiel habe, dann will ich es auch sofort durchspielen. Deshalb bin ich extrem vorsichtig mit dem, was ich spiele. Sie nehmen einfach zu viel Zeit in Anspruch. Ich habe fr üher immer gerne Rollenspiele gespielt, so z.B. Oblivion. Oder Civilization.

4Players: Hast du denn auch die Final Fantasy-Spiele gespielt? Sind ja ebenfalls Rollenspiele...

Jonne Valtonen: Nein, tats ächlich nicht. Ich wei ß selbst nicht so genau, wieso eigentlich nicht. Ich hab die Soundtracks. Und ich kenne die Musik. Aber die Spiele habe ich nicht gespielt. Allerdings schauen wir uns z.B. auf Youtube Videos von Spielern an und bekommen so eine ganz gute Vorstellung, worum es in den einzelnen Teilen geht. Wenn ich komponiere, benutze ich z.B. zwei Monitore, wo ich mir Spielszenen ansehe. Die ganzen Spiele selbst zu spielen, w ürde einfach zu viel Zeit in Anspruch nehmen, wobei das Recherchieren schon sehr viel Arbeit ist. Aber es geht ja haupts ächlich um die Musik. Deshalb konzentriere ich mich haupts ächlich auf den Komponisten anstatt auf das eigentliche Spiel. Denn der Komponist wei ß bereits, was genau er mit seiner Musik bewirken will.

4Players: Deine Wurzeln liegen ja in der Demoszene. Denkst du manchmal dar über nach, auch noch mal Musik f ür eine Demo zu komponieren?

Jonne Valtonen: Manchmal habe ich noch Lust, Musik f ür Demos geschrieben, aber das ist heute nicht mehr das Gleiche wie fr üher, weil es keine Beschr änkungen mehr gibt. Alles ist erlaubt. Es ist nat ürlich interessant, sich dar über keine Gedanken mehr machen zu m üssen, aber fr üher ging es darum, mit einem minimalen Speicherplatz von wenigen Kilobytes Musik zu erschaffen und Samples unterzubringen. Und jeder war auf gleicher H öhe. Das war einfach Spa ß. Eine spezielle Art von Kunst.

4Players: Du suchst also die Herausforderung...

Jonne Valtonen: Ja, ganz genau. Und das war die Herausforderung. Auch beim Arrangieren werde ich mit Grenzen konfrontiert, genau wie jeder andere auch. Das ist die neue Herausforderung...

4Players: Vielen Dank f ür das Gespr ächl

(Michael Krosta, 02.04.2009)