

SYNmag

Das Synthesizer-Magazin

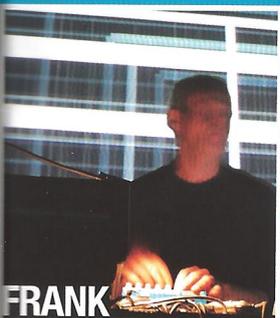
D: 6,90 € | A: 7,30 € | CH: 13,00 SFR



HOUSEMEISTER
Komplettes Album mit dem OP-1



KORG MS-SERIE
SQ10/MS50 vs. MS20 MINI



FRANK BRETSCHNEIDER
experimental minimal



SMASH TV
Neues Album: Noise & Girls

besser?
MOOG SUB PHATTY



klein und handlich
SPARKLE



MOOG SUB PHATTY



Art of Infinity

Interview mit Thorsten Sudler Mainz

Das im Jahre 1996 gegründete deutsche Elektronische Musikprojekt Art of Infinity hat in 2012 sein viertes Album mit dem klangvollen Namen Raumwerk veröffentlicht. Hinweis: EM-Szene bedeutet in diesem Artikel Musik im Stile oder Tradition instrumentaler Musik der Siebziger Jahre wie JM Jarre, Tangerine Dream etc., die einen eher in sich geschlossenen Szenezirkel darstellt. Die Ambient Popreise, die teilweise den geeigneten Hörer durchaus an Schiller oder Vangelis erinnern dürfte, glänzt durch eine große Vielfalt verschiedener Stilelemente und entführt rein klangtechnisch in andere Elektrowelten – dafür sorgen Thorsten Sudler Mainz und Thorsten Rentsch. Der Erstgenannte hat sich gerne bereit erklärt, uns einmal die Band und deren Sounds im Interview näher zu bringen.

Hallo Thorsten, erst mal herzlichen Dank für das Exemplar eurer neuen CD Raumwerk, der Hauptband Art Of Infinity und der EP von deinem zweiten Projekt, Deep Imagination. Vorab für die Leser, wie kommst du zur EM-Musikszene oder die Szene zu dir – wer weiß – und welche Gründe gab es für dich, diese Ambientprojekte ins Leben zu rufen?

Hi Sven, erst mal Dankeschön dafür, dass du mich zu diesem Interview auserkoren hast. Ja, das war

wirklich so, dass die EM-Szene zu mir kam. Nachdem wir 2004 mit Art Of Infinity einen Plattendeal für unser zweites Album *Dimension Universe* bei BSC Music unterschrieben hatten, kam ich mit Lothar Lubitz vom Syngate Label in Kontakt, der von dem Album begeistert war. Wir sprachen über sein Festival Satzvey Castle und die Möglichkeit, dort live zu spielen. Doch waren wir mit Art Of Infinity noch nicht so weit, auf die Bühne zu gehen und suchten nach einem kleineren, machbareren Konzept. Daraufhin kam mir die Idee zu meinem Soloprojekt Deep Imagination. Ich produzierte das Album *Scapes*, Syngate brachte es heraus und wir spielten in einer kleinen Dreier-Besetzung mit Deep Imagination beim Festival Satzvey Castle 2005. Bei diesem Gig haben wir auch instrumentale Stücke von Art Of Infinity gespielt.

Zu diesem Zeitpunkt bestand Art Of Infinity schon neun Jahre, denn ich habe mein Band-Projekt bereits 1996 zusammen mit meinem Freund und musikalischen Partner Thorsten Rentsch gegründet. Wir kannten uns schon seit Mitte der 80er, hatten uns in ein Haus an der holländischen Küste eingemietet und ein Tonstudio dabei, um Musik zu machen und aufzunehmen. Dabei entstand die Vision für ein Projekt, das mit Elektronischer Musik als Basis arbeitet, aber auch für jegliche weiteren Instrumente und Gesang offen ist. Wir wollten etwas machen, das groß und symphonisch klingen, aber auch nach Pop oder Ambient klingen darf. Genau so ist das heute immer noch und wir haben mittlerweile vier Alben veröffentlicht, die wir zusammen mit vielen befreundeten und, wenn ich das so sagen darf, begnadeten Gastmusikern und Sängerinnen eingespielt haben.

Was für musikalische Einflüsse und Inspirationen motivieren dich zum Musikmachen?

Da muss ich etwas weiter ausholen. Schon vor einigen Jahren kam ich zu dem Schluss, dass die mich am stärksten prägenden Einflüsse im Artrock der Siebziger liegen. Mit 15 Jahren war ich der größte Pink-Floyd-Fan des Planeten und habe die Musik der Alben *Meddle*, *The Dark Side Of The Moon*, *Whish*

haft geprägt und begeistert mich mit ihrer unerreichten Magie auch heute noch. Anfang der Achtziger Jahre nahm ich dann Schlagzeugunterricht und gründete mit 19 meine erste Band, die zu dieser Zeit natürlich *Neue Deutsche Welle* spielte. Parallel dazu spielte ich Drums in einem instrumentalen Artrock-Trio. Dann kam mit einer Strat meine erste Gitarre und Mitte der Achtziger hatte ich eine Gothic-Rock-Band. Als Gitarrist und Sänger war ich auch für die Programmierung des Yamaha RX 11 Drumcomputers zuständig und besaß mein erstes Keyboard, einen Roland AlphaJuno-1. Beides waren damals modernste digitale Geräte und später Bausteine meines ersten kleinen Tonstudios, in dem ich dann Anfang der Neunziger Songs meines ersten Soloprojekts produzierte. Ich habe damals alles komplett selbst eingespielt und auf eine 8-Spur-Bandmaschine Tascam 38 aufgenommen. Mitte der Neun-

ziger kam dann durch Thorsten Rentsch, mit dem ich zu dieser Zeit bereits musizierte, ein Kurzweil K2000 Keyboard in mein Leben. Dieses wunderbare Teil verwendete ich für meine Musikprojekte als Workstation, was damals für mich

You Where Here und *Animals* geradezu aufgesaugt. Damals habe ich selbst noch keine Musik gemacht, mein erstes Musikprojekt mit 13 Jahren scheiterte leider schon in der Anfangsphase, doch hat mich die Musik von Pink Floyd dauer-



einen produktionstechnischen Quantensprung bedeutete. Die Geschichte von Art Of Infinity begann. Das ist die Vorgeschichte, aber zurück zu deiner Frage. Die Inspiration und Motivation lag für mich immer in der Faszination der Musik selbst, eine höhere Ausdrucksform, die es mir ermöglicht, Werke schaffen zu können, die für mich einen dauerhaften Wert, eine gewisse Qualität haben.

Hat sich euer Musikstil über die Jahre seit der Gründung weiterentwickelt und verändert, wie läuft bei Art of Infinity und Deep Imagination die Studioarbeit ab?

Bei Art of Infinity haben wir von Anfang einen ziemlich hohen Anspruch an die Musik und die Produktion gehabt. Vor allem Thorsten Rentsch, der in den Neunzigern als Toningenieur mit Leuten wie Eric Woolfson von Alan Parsons Project zusammengearbeitet hat, setzte da von vornherein den höchst möglichen Level an. Unseren ersten Longtrack *Evolution*, einer musikalischen Reise durch die Erdzeitalter, haben wir aus mehreren Einzelteilen zusammengesetzt. Jeder Teil benötigte den Produktionsaufwand eines einzelnen Titels. Vor allem die Longtracks, auf jedem unserer Alben sind welche zu finden, waren sehr aufwendig in der Produktion. Du musst immer das Gesamtstück im Auge behalten und brauchst die Vorstellungskraft, wie es am Ende einmal klingen wird. *Drift Upon The Sky* von unserem Break-Through-Album *Dimension Universe* wird immer wieder als „Space Opera“ bezeichnet. Für dieses Stück haben wir einen großen Chor produziert und mit Klaus Major Heuser sehr floydige Slide-Gitarren aufgenommen. Auf unserem dritten Album *Endless Future* haben wir den Fokus mehr auf das Songwriting gelegt und auch mit einem echten Schlagzeuger gearbeitet. Für unsere erste Single *The Flow Of Time* haben wir einen 60-Mann-Chor aufgenommen. Auf diesem Album sind mit *Utopia*, *Warm Waterfalls* und *The Wide End* gleich drei Longtracks, es



war unsere aufwendigste Produktion bisher. Wir haben unsere Musik und die Produktionsweise weiterentwickelt, aber vieles von dem, was wir von Anfang an gemacht haben, funktioniert für uns auch heute noch so.

Die Studioarbeit läuft so ab, dass wir jeder an unseren Basics und den Arrangements so lange arbeiten, bis wir beide damit zufrieden sind. Wir spielen unsere Ideen immer dem anderen vor und der bringt dann seine Vorschläge und Ideen ein. Im Prinzip beginnt an dieser Stelle schon die gemeinsame Produktion. Manche Tracks sind in diesem ersten Stadium schon so gut wie fertig, bei anderen Stücken geht die Arbeit dann aber erst richtig los. Während der verschiedenen Entwicklungsstufen eines Songs, zum Beispiel nachdem wir ein Synth-Solo aufgenommen haben oder einen Drummer, arbeiten wir dann meist auch wieder am Basic weiter und optimieren so lange, bis wir mit dem Ergebnis zufrieden sind. Das ist der kreative aber auch sehr arbeitsintensive Prozess, wie wir Stücke entwickeln. Das Übereinanderlegen mehrerer Ebenen, angefangen vom programmierten elektronischen Arrangement über die Virtuosität eines Solisten bis hin zu einem Chorgesang, macht dann schlussendlich die von uns gewollte Vielschichtigkeit, Lebendigkeit und, wenn du so willst, auch die Magie aus. Für den fertigen Mix und den Gesamtsound von Art of Infinity ist Thorsten Rentsch verantwortlich und auch die Alben *Scapes* und *Awareness* von Deep Imagination hat er in seinem Studio in Köln abgemischt.

Erkläre uns doch bitte das Konzept der neusten Veröffentlichung *Raumwerk* – wie viel Arbeitszeit wurde für das gelungene Werk eingesetzt?

Die ersten drei Alben von Art of Infinity bilden mit den Themen Ursprung, Weltraumreise und der Frage nach einer endlosen Zukunft so etwas wie eine abgeschlossene Trilogie. Auf *Raumwerk*, das im November 2012 erschienen ist, haben wir neue Sachen

ausprobiert und ausgelebt. Wir wollten uns nicht wiederholen. Es geht dort konzeptionell mehr um irdische Räume und Träume und wir haben da zum ersten Mal auch mit deutschen Texten gearbeitet. Das hat mir persönlich unglaublichen Spaß gemacht, denn es ist schließlich meine Muttersprache. Ich schreibe auch gerne englische Texte sowie Laute und deren Phrasierungen in Fantasiensprache, aber die deutschen Texte zu schreiben hatte wirklich etwas ganz Besonderes. Einige Stücke wie *Die Zeit* vom neuen Album klingen darum auch völlig anders als alles andere, was wir vorher gemacht haben. Aber nicht nur, denn du findest auf *Raumwerk* auch wieder bombastische Sachen wie *Das To* und mit dem Stück *Zur zweiten Welt* auch wieder einen typischen Art of Infinity Longtrack, der sehr floydige Elemente beinhaltet. Bei diesem Stück spielt auch der amerikanische Percussionist Byron Metcalf, mit dem wir eine Long-Distance-Collaboration gemacht haben. Ich liebe sein Spiel, es ist wunderbar. In den Besprechungen zu *Raumwerk* werden auch immer wieder Vergleiche mit Kraftwerk gezogen, was mir als Vergleich auch gut gefällt, denn wir haben ja mit unserer neuen Single *Raum und Zeit* auch Musik auf dem neuen Album, die rein elektronisch und mit den prägnanten deutschen Texten als Elektro-Pop oder besser noch als Ambient-Pop bezeichnet werden kann. Bisher haben wir uns mit einem Album immer viel Zeit gelassen. Nun ja, der Faktor Zeit spielt schon eine sehr große Rolle bei uns. Für jedes Album haben wir vier Jah-

re benötigt. Manchmal kann alles sehr schnell gehen. Aber wenn wir für einen Song einen bestimmten Musiker oder eine bestimmte Sängerin haben wollen, dann kann das schon mal dauern, bis zeitlich alles passt. Oder wir arbeiten einmal länger auch an anderen Produktionen.

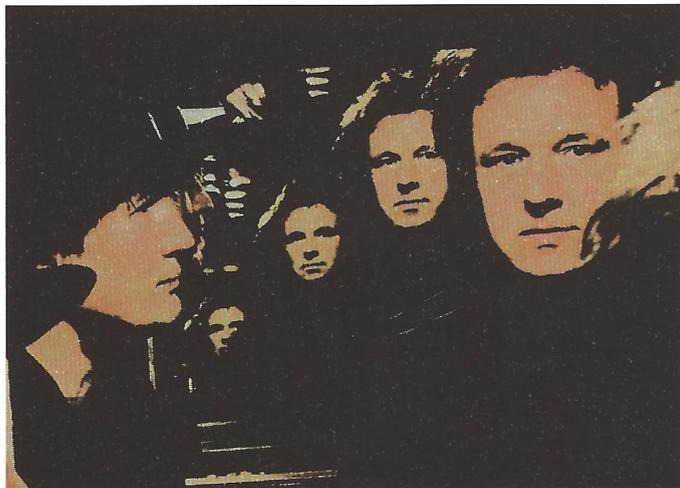
Welche Synthesizer hast du früher für deine Klänge eingesetzt und welche Instrumente sind heute deine Lieblinge, nehmt ihr zudem auch eigene Samples auf und wie setzt ihr diese ein?

Mein momentaner Liebling und mein Masterkeyboard ist ein Korg Triton Extreme 88. Die zuschaltbare eingebaute Röhre finde ich klasse und auch vor allem die Bass-Sounds sind hervorragend. Ansonsten verwende ich vor allem Software-Synthesizer und bin immer auf der Suche nach neuen inspirierenden Klängen. Eine Art-of-Infinity-Produktion lebt auch immer von vielen verschiedenen Klangquellen. Wir nehmen oft perkussive Klänge von irgendwelchen Gongs oder Becken oder was auch immer auf, die du niemals mit einem Synth-Sound so hinkriegst. Vor allem Thorsten Rentsch ist da sehr experimentierfreudig. Für das Stück *Tunnellichter* vom neuen Album ist er mit einem Field-Recorder in einem Bahnhof gegangen und hat einen einfahrenden Zug aufgenommen und dieses Sample dann in das Intro des Stücks eingebaut, was wahnsinnig gut funktioniert hat. Auf dem neuen Album kommt auch der Bechstein-Flügel des Renaissance-Studios viel zum Einsatz. Matthias Krauss hat auch einen alten analogen Original-Moog eingesetzt oder auch auf vorherigen Alben einen analogen Oberheim. Das sind alte Teile, die einfach wunderbar klingen.

Wo bekommt ihr eure Synthesizer normalerweise her – z. B. online – und welche Musikinst-

rumente im allgemeinen formen den voluminösen Komplettsound eurer Projekte?

Ein voluminöser Sound entsteht durch verschiedene Klangquellen, durch die du verschiedene Klangebenen erzeugen kannst. Wir setzen auch gerne mehrstimmige Chöre ein und erzeugen mit E-Gitarren lang anhaltende Soundscapes, die ähnlich wie Keyboardflächen klingen und auch wieder Ebenen erzeugen. Und natürlich sind uns Soloinstrumente wichtig. Wir lieben dieses progressive Element in der Musik, das durch ein großartiges und erzählerisches Solo von E-Gitarre, Synth, Violine oder Saxophon und so weiter unterstrichen werden kann. Aber nicht jeder Song braucht ein Solo. Wir arbeiten meist mit programmierten Drums oder Drumloops, die wir aber auch mal mit dem Spiel eines echten Schlagzeugers und Percussionisten vermengen oder eben auch mal ganz ohne Drums. Immer je nachdem, an was für einem Stück wir gerade arbeiten und wie wir es vom Gesamtsound her klingen lassen wollen.



Einige Musiker arbeiten auch in diesen Zeiten mit analogen Synthies anstatt mit digitalen Computern und Software. Bist du auch der Meinung, dass analoge Sounds wärmer klingen und somit durchaus eine wichtige, emotionale Komponente in der Elektronischen Musik darstellen? Ich finde, analoge Synthies können gut klingen, aber digitale eben

auch. Wir arbeiten mit beidem gerne und schauen nur danach, ob uns ein Klang gefällt. Für unseren, wie ich finde, warmen Gesamtsound ist aber das große analoge SSL-Mischpult im Studio von Thorsten Rentsch von großer Wichtigkeit. Ich staune immer wieder, was passiert, wenn du einen Klang durch dieses Pult schickst. Das ist verblüffend, wie groß und samtig das SSL-Pult klingt. Es gibt nicht mehr so viele Studios, die ein analoges Pult einsetzen. Thorsten Rentsch hat mit diesem Pult in Verbund mit einem Pro-Tools-System sein Studio so konzipiert, dass man das Beste aus beiden Welten bekommt. Nicht zu vergessen die vielen edlen Outboard Geräte, wie den wunderbaren alten EMT-Plattenhall.

Was willst du in der nahen oder späteren Zukunft noch mit den zwei Projekten verwirklichen und erreichen, wie steht es z. B. mit Filmmusik zu einem imaginären Trailer der Zukunft?

Das ist eine gute Frage. Wenn ich jetzt zurückblicke, dann bin ich sehr zufrieden, denn ich habe als Musiker viele meiner Träume verwirklicht. Ob ich Filmmusik machen würde, weiß ich nicht, das hat mich eigentlich noch nie so wirklich gereizt, aber wer weiß schon, was kommt. Mit *Deep Imagination* waren echte Highlights der Auftritt beim Electronic Circus Festival 2010 oder auch die Tatsache, dass ich auch mit meinem Soloprojekt ein Album über BSC Music veröffentlichen durfte. Neben der Promotion Arbeit für meine Projekte werde ich in naher Zukunft erst einmal in Ruhe neue musikalische Ideen und Themen entwickeln und dann weiterschauen. Was die Live-Umsetzung von Art of Infinity betrifft, würde es mich sehr reizen, eines Tages mit einem größeren Line-up auf die Bühne zu gehen. Mit einer Besetzung, die es uns erlauben würde, auch einige unserer Longtracks live zu präsentieren.