

## Cryptic Trails (08/2014)

### Interview geführt von Robin Wilke

**Taxim sind ein Phänomen für sich. Die Band, aus dem Herzen des Ruhrpott, besteht seit Mitte der 90er und ist seit ihren Anfängen einen stets kompromisslosen Weg abseits des Mainstream gefolgt. Wo sonst popt der Electro Punk mit dem neoklassischen Bombast? Wo sonst treffen harte Metal-Riffs und Commodore Sid-Tunes auf jazzig-vertrackte Strukturen? Die Mädels und Bandleader Alex Ney tun alles dafür, um in ihrem eigenen Universum eine Konstante zu schaffen, welche Puristen jeglicher Couleur immer wieder vor Überraschungen stellen. Unberechenbar und doch mit starken eigenen Trademarks. Mastermind Alex, nicht nur durch Taxim sondern auch durch seine Arbeit in der Retrogaming und Remix-Szene bekannt, beantwortet uns in diesem Interview Fragen rund um das schräge Taxim-Universum.**

Alex, du bist quasi das Aushängeschild von Taxim und auch über deine Arbeit mit der Band hinaus bekannt. Magst du bitte mal für unsere Leser nennen, wer noch im weitesten Sinne in die Band involviert ist und wer welche Funktion innehat?

Da kommt es ganz drauf an, ob wir uns in unseren üblichen Genres (Dark Elektro/Wave, Neoklassik und Experimental) bewegen oder der Abwechslung halber mal wieder aufs Elektro-Punk Genre schießen. Wenn's düster wird, stehen die Damen Kat und Jigels eigentlich "nur" am Keyboard oder Bass und fragen mich, wann ich ihnen denn endlich mal graphische Noten liefern könne - meine alpha-numerischen werden stets nur kopfschüttelnd betrachtet. Ab und zu bekommen sie deshalb ein Mikro, damit auch ich mal Beschwerde einreichen kann. Sind wir jedoch diese "Elektro-Punks", bringt jeder von uns seine textlichen und auch musikalischen Ideen ein. Wir nennen das übrigens Semi-Anarchie. Man kann wohl sagen, daß ich unterm Strich der Maschinenraum des Ganzen bin. Ich komponiere, produziere, schreibe Texte und spiele ebenfalls Bass sowie Akustik- und E-Gitarre.

Bist du bei Taxim der knallharte Diktator, der seine Ideen durchpeitscht oder funktioniert ihr basisdemokratisch?

Eigentlich haben wir alle schicke Chefsessel. Bis aufs Keyboard- respektive Klavierspielen kann ich zwar alles am besten, doch sobald die Damen Ideen haben, machen sie mich prinzipiell zu ihrem Werkzeug. Ausgeglichenere könnte es demnach kaum sein.

Taxim ist klanglich nicht nur auf pure Elektronik ausgerichtet. Es finden sich immer wieder klassische und folkloristische Elemente in eurer Musik. In vielen Tracks geht es auch gerne mal metallisch zu. Sind das alles Einflüsse, die dich selber im Laufe der Jahre geprägt haben? Welche Bands oder Künstler würdest du als Haupteinfluß auf deine Arbeit nennen?

In punkto Neoklassik bin ich mir nicht ganz sicher, woher das kommt, aber ich tippe auf die eine oder andere Klassik-Platte im Schrank meines Vaters (Franz Liszt, Beethoven) und diverse Filmmusik wie z.B. "Dune". Metal, vor allem Thrash Metal der alten Schule, hat mich definitiv beeinflusst. Hier würde ich Sodom als Einfluß vermuten, denn es war die erste Thrash Band, die ich gehört habe. Sehr wichtig war aber auch meine musikalische Begegnung mit Paul Norman anno 1987 oder 88 auf dem Commodore 64. Er hat die nicht ganz unbekannteren "Forbidden Forest"-Spiele programmiert und vertont. Ohne ihn würde Taxim heute vielleicht ein wenig anders klingen. Ob mich diese Einflüsse persönlich geprägt haben? Ich schätze, daß das Leben über allem steht. Und genannte Leute haben mir Wege gezeigt, das Erlebte auszudrücken und zu verarbeiten.

Eure Musik ist in der Cybergoth-Szene teilweise sehr beliebt, vor allem die härteren Songs mit "Four-to-the-Floor"-Beats. Du stammst ja aus einer Zeit, in der die meisten Cybers noch nackig mit 'ner Trommel um den Weihnachtsbaum gelaufen sind. Kannst du diesem Trend etwas abgewinnen, oder nimmst du die Beliebtheit von Taxim in diesen Kreisen gar nicht wahr?

Haha, schön ausgedrückt! Nun, ich war mal eine gewisse Zeit als DJ aktiv (Club und Radio), sodaß ich diesen Trend sehr wohl wahrgenommen habe. Tatsächlich war es sogar ein Grund, wieso ich diese Tätigkeit an den Nagel hing und mich selbst mehr und mehr aus den Clubs zurückzog. Für mich war das damals ein mittelschwerer Kulturschock: Ich bin ja eigentlich in Clubs gegangen, um in eine dunkle und irgendwie faszinierende Welt abzutauchen, doch plötzlich war da nur noch ein von knicklichtwirbelnden und teils militanten Schlauchmedusen bevölkerter Luftschutzbunker. OK, aber im Grunde rede ich jetzt kaum anders als Opa Meier, der gerade sein schönes Stammbänklein im Park von saufenden Punks besetzt sieht. Da kommt der nämlich auch nicht mehr mit. Deshalb sag ich mir, daß sich unter diesen Gasmasken bestimmt auch sehr nette Leute verbergen können. Und wenn nun ein Mensch Taxim gut findet, find ich das auch gut.

Auf Wikipedia habe ich gelesen, daß eurem US-Release "Ecclesiophobia" - beschreibt die Angst vor Kirchen (ich dachte, die Angst vor Ernie Ecclestone - Herr Achim) - vom Label ein satanisches Image aufgedrückt wurde. Als ich das gelesen habe, mußte ich etwas schmunzeln. Wie muß ich mir das vorstellen? Taxim als Black Metal Band, oder wollte man damit die amerikanischen Bibelschwinger provozieren, und so den Absatz der Tonträger ankurbeln?

Vor allem natürlich Letzteres. Zudem wog ich "damals" noch 20 Kilo weniger, war schwarz geschminkt und à la Ruda frisiert, sodaß es ein stimmiges Gesamtbild ergab. "Ecclesiophobia" beinhaltet Samples vom Kultstreifen "Das Omen", in dem der gute Damien ja eine gewisse Angst vor Kirchen zeigt. Daher kam das also. Im Grunde war besagtes Album nicht mehr und nicht weniger als (m)eine Ode an den Horrorfilm und mein damaliges Label wußte dies zu nutzen. "Event Horizon" wurde übrigens auch verwurstet ("Hölle ist nur ein Wort").

Ihr habt in diesem Jahr auch wieder eine aktuelle Veröffentlichung am Start. Ich habe mir die Songs von "Full of Empty" zu einem Großteil jetzt schon mehrfach angehört und ich muß sagen: alle Achtung, du hast auf dem Album alles vereinigt, wofür Taxim bekannt ist. War es deine Intention, mit "Full Of Empty" eine kleine Werkschau zu erstellen und den Hörern zu zeigen, was ihr drauf habt? Oder war es eher so, daß ihr euren Stil gefunden habt und ihn jetzt auch konsequent auslebt?

Danke! Eine solche Werkschau stellt eher der Vorgänger "Monitoring" dar, denn diese Scheibe war beinahe schon ein Output Marke elf Stücke und elf Stile. Dennoch war es als "Ganzes" gemeint und wurde weitgehend auch als solches erkannt. Gegen Ende der Produktionsphase hatte ich dann wieder diesen Horrorfimmel und es entstanden Tracks wie "Das Augenproblem" (es geht hier nicht um Kurzsichtigkeit) und "How Happy You Are". Genau da setzt "Full Of Empty" an und bedient sich dabei verstärkt Streichinstrumenten und stellt die zuvor eher hintergründig verwendeten E-Gitarren in den Vordergrund. Das alles ist im Grunde eine Intensivierung des ganz ursprünglichen Taxim-Stils – salopp nenne ich das Ding immer "Taxim 1998 in gut". So ist z.B. "Things become eventual" dieses Taxim-typische, kurze Klavierstück mit unvollständigem Kammerorchester, während "Schizoid and Happy" zu "Dead but lucky" (1998) 'rüberzwinkert.

Das Cover von "Full Of Empty", mit der manischen Geigerin, ist ja etwas irreführend. Wenn man euch nicht kennt, könnte man glauben, man bekommt unsägliches Hupfdohlen-Gegege-meets-Dubstep-Geleier à la Lindsey Stirling zu hören. Wie ist das Cover entstanden und welche Idee steckt dahinter?

Echt? Ich finde, der Gesichtsausdruck der Geigerin läßt eher vermuten, daß sie gerade eben in eine Bärenfalle getreten ist. Dennoch bist du nun der Zweite, der sowas in der Art anmerkt. Das Cover sei zu brav für die dargebotene Musik, hieß es in der letzten Rezension, und langsam beginne ich zu glauben, daß ich kein glückliches Händchen bei der Auswahl von Covermotiven habe. Wie auch immer, tatsächlich strahlt das Bild für mich Schmerz aus (nicht etwa den Schmerz, den viele Leute beim Lauschen von Lindsey-Songs empfinden) und da "Full Of Empty" den Verfall bzw. die Vergänglichkeit zum Thema hat, hielt ich es - gerade in Kombination mit der Geige - für sehr passend. Das Originalphoto, das in stark verfremdeter Form übrigens auch schon eine Platte von Camelot zierte, stammt von einer bekannteren Photographin, Becky van Ommen. Üblicherweise knipst sie eher positive Momente des Lebens, doch vielleicht hat sie's ja auch in diesem Fall getan und ich merke es nur nicht? Die Bearbeitung ist von mir, denn vorher war der Hintergrund pink. BECKY!

Hier mal eine Frage von meiner Mitredakteurin Jessica, welche normalerweise bei uns die Interviews mit den Elektro-, Industrial- und EBM Künstlern übernimmt - die aber nicht mal 'ne "Freundin" von 'nem "Brotkasten" unterscheiden kann, hehe:

Es würde mich sehr interessieren, mit welchen Geräten die Musik von Taxim entsteht. Benutzt du größtenteils Hardware Synthies & Drummachines, oder arbeitest du eher mit Software à la Cubase, Cakewalk, Reason etc.? Welche Geräte bzw. welche Plug-Ins haben es dir am meisten angetan, wenn das nicht unter euer Betriebsgeheimnis fällt, versteht sich...?

Auch, wenn man's vielleicht nicht vermuten würde, geht's hier wahrscheinlich fast so "old school" zu wie bei Welle:Erdball. Ich hab von je her Hardwaresynths benutzt; früher Yamaha, heute eher Roland. Davon stell ich mir dann auch nicht fünf oder zehn hin, sondern begnüge mich mittlerweile mit einem einzigen. "Full Of Empty" entstand auf dem R-Juno G. Gemastert wird jedoch am PC.

Da muß ich direkt noch mal einhaken: Wenn du Acht-Bit-Klänge in deine Musik einbaust, trackst du die Spuren direkt am Commodore oder benutzt du Plug-Ins, die versuchen, den charakteristischen Klang zu imitieren? Es dürfte doch schwer sein, den Klang eines C64 so zu mischen, daß er druckvoll klingt und zwischen den anderen Elementen nicht deplaziert wirkt, oder?

Teils, teils. Der C64 ist offenbar so "kultig" geworden, daß viele Synthesizer standesgemäß über SID-Sound-Imitate verfügen. Mal benutze ich diese, mal sample ich direkt vom Commodore. Letzteres ist oftmals leichter, da es eine Weile dauern kann, bis man am Synth komplexere SID-Klänge einigermaßen originalgetreu nachgebildet hat. Es ist aber gar nicht so schwierig, alte Chip-Sounds in moderne Soundscapes einzubinden. Man kann sie doppeln bzw. verbreitern, ein oder zwei dickere und dumpfe Sounds daruntermischen, Equalizer drüber - fertig.

Du warst Ewigkeiten auch in der Retro Remix-Szene aktiv. Als du Mitte der 90er damit angefangen hast, muß es noch ziemlich exotisch angemetet haben, die alten Klänge in ein neues Gewand zu hüllen. Die Szene ist ja mittlerweile recht groß geworden und es existieren Formate wie Radio Parallax, Slay Radio und Remix64, die sich fast nur diesem Thema widmen. Bist du in dem Bereich, neben deiner Arbeit mit Taxim, eigentlich noch aktiv? Beschäftigst du dich auch mit neuen Remixen von Nachwuchsproduzenten? Gibt es da vielleicht ein paar Sachen, die du unseren Lesern empfehlen könntest?

Nicht Ewigkeiten aktiv... Vor Ewigkeiten aktiv. Nämlich, wie Du schon fast richtig gesagt hast, in den späten 90ern. Die letzten Remixe hatte ich im Juli 1999 gemacht, wobei ich 2012 noch eine Synth-Version eines eigenen C64-Stücks mit dem Titel "Pain Remains" nachgeschoben habe. Ja, als ich 1997 damit anfang, war diese Remix-Szene im wahrsten Sinne noch Zukunftsmusik und dementsprechend hoch war die Nachfrage nach solchen Synth-Adaptionen. Nach meiner aktiven (Remix-) Zeit hatte ich diesen Sektor eigentlich komplett aus den Augen verloren - bis ca. 2005 oder 2006, als ich die von dir genannten Seiten entdeckte. Ich kenne nur eine handvoll guter Neuinterpretationen, wie z.B. Machinae Supremacys'

Version der Giana Sisters-Titelmusik. Das heißt, eigentlich ist das auch der einzige Remix, der bei mir hängengeblieben ist.

Neben der Remixszene ist Retro-Gaming allgemein voll im Trend. Es gibt die britische und die deutsche "Retro Gamer" als gedruckte Zeitschrift, jede Spielezeitschrift enthält mittlerweile Artikel über und Rezensionen von Klassikern aus der Gründerzeit der Computerspiele, und im Indie-Bereich sind Spiele im pixeligen Retrolook sehr angesagt. Im Gespräch mit dir habe ich erfahren, daß du selber Redakteur beim "Return"-Magazin bist. Eine Publikation, die auch in die von mir erwähnte Kerbe schlägt und die ich vor kurzem via Facebook entdeckt habe. Die Druckmedien in der Spielebranche befinden sich seit einiger Zeit auf dem absteigenden Ast, was die Auflagen angeht, jedoch scheint es mittlerweile problemlos möglich zu sein, ein spezielles Nischenpublikum, in diesem Fall die Nostalgiker, zu bedienen. Möchtest du uns etwas über die Return, die Zielsetzung und Verfügbarkeit des Magazins und über deine Mitarbeit daran erzählen?

So schaut's aus, "Retro" ist "in". Aber (noch?) nicht in einem Maße, wo man problemlos ein Magazin aus dem Boden stampfen könnte. Zunächst mal muß man ja irgendwo anfangen – die Return hat das als reines C64-, sagen wir mal Fanzine getan. Damals hieß das Blatt noch "Cevi Aktuell" und war ausschließlich als PDF verfügbar. Mit der Zeit wuchs die Nachfrage nach einer Print-Version und irgendwann war diese wohl so groß, daß unser Chief Frank Erstling das Magazin ruhigen Gewissens professionell drucken lassen konnte. Jedenfalls nach der Öffnung gegenüber allen bekannten Acht-Bit-Systemen, also auch Konsolen. Als reines Acht-Bit-Magazin hat man aber trotz Retrowelle immer noch ein schweres Leben. Allein die Druckkosten betragen in unserem Fall mehrere tausend Euro pro Ausgabe, sodaß wir eine Öffnung bis 32-Bit beschlossen haben. Gleichzeitig werden wir ab Ausgabe 21 an den Kiosk gehen, denn anders steht man finanziell auf eher wackeligen Beinen. Bis dahin kann die Return online bestellt werden; wer Interesse hat, schaue einfach mal bei [www.return-magazin.de](http://www.return-magazin.de) vorbei. Ursprünglich bin ich, oh Wunder, als Musik-Redakteur bei der Return eingestiegen, doch mittlerweile bin ich sozusagen Mädchen für alles. Ich putze die Toiletten, schneide dem Leitenden die Haare und bespaße gelegentlich den alten Redaktionskater. Nein, aber ich mache so ziemlich alles von Spielrezensionen bis (Hilfs-)Lektorat.

Du arbeitest momentan an einem Spiel für den C64, wie ich gehört habe. Nach dem zu urteilen, was ich da sehen durfte, handelt es sich wohl um ein Horroradventure im Animelook. Womit haben wir da zu rechnen? "Maniac Mansion" meets "The Grudge"? Machst du nur die Musik oder bist du auch noch anderweitig involviert?

Ja, die Rede ist von "Mitsicku". Ich würde sagen, "Infocom" meets "The Grudge" träfe es besser, zumal es kein Point and Click-Adventure ist. Es liegt irgendwo zwischen Text- und Grafikadventure und bietet ein paar Sachen, die es auf dem C64 in diesen Genres noch nicht gab. Man kann bzw. muß mehrere Charaktere dirigieren (also ein Feature der Point and Clicks), es gibt Schockeffekte (ja, die krieg ich schon hin) und es wird automatisch gespeichert - was dann wohl ein eher modernes Feature wäre. Dazu gibt's massig Musik sowie einen Parser, der sogar Tippfehler verzeiht, sofern sie nicht allzu krass sind. "Hti dat btchi w/ sonet" würde er wahrscheinlich nicht verstehen. Ich bin übrigens voll und ganz involviert, denn ich programmiere das Spiel. (Mit Unterstützung von ein paar Vollprofis aus den Bereichen Grafik und Maschinensprache.)

Das Spiel soll ja tatsächlich ein kommerzielles Projekt sein. Das dürfte also bedeuten, daß es als 5,25-Floppydisk mit Packung und allem drum und dran erscheint? Wie bewerkstelligt man es, ein Spiel für einen Heimcomputer zu veröffentlichen, der 1982 in den Handel kam, und laßt ihr das irgendwie über "Kickstarter" oder einen anderen Crowdfunding-Anbieter laufen?

Genau, das Spiel wird als rundum-glücklich-Paket ausgeliefert werden: Bedruckte 5,25"-Diskette, schickes

Handbuch, Aufkleber und eine nicht minder schicke Box drumherum. Kann sogar sein, daß diese im Dunkeln leuchten wird - der Brüller, oder? Na ja, ein kommerzielles C64-Spiel ist heutzutage schon ein bißchen was anderes als in den 80ern; es kommt ja nicht in den regulären Handel. Es gibt aber noch einige Publisher wie z.B. Protovision, Psytronik Software und RGCD, die sich auf Spiele für, wie man jetzt sagt, "klassische Computer" spezialisiert haben und diese professionell herstellen lassen und vertreiben. Mein Spiel ist also alles andere als ein Einzelfall. Es gibt jede Menge neue, geboxte C64-Spiele auf Modul, Diskette und Tape zu kaufen. Und die Qualität dieser Spiele kann sich wahrlich sehen lassen. Ein paar heiße Tips? "Knight 'n' Grail", "Soulless", "Darkness", "Bomberland". Also nix Crowdfunding... Das ist eine ganz normale Geschichte.

Welche Spiele aus der "goldenen Zeit" spielst du heute noch ab und zu oder bist du der Meinung, daß man die Vergangenheit ruhen lassen sollte, um sie weiterhin in guter Erinnerung zu haben? Wenn ja, spielst du die Spiele auf der Original-Hardware oder benutzt du Emulatoren?

Mein Standpunkt ist so ziemlich der: Sich zu erinnern und die Vergangenheit gelegentlich hervorzukramen bzw. wieder etwas aufleben zu lassen – gern. Aber nicht in der Vergangenheit leben. Ja, ich fand die 80er eigentlich weitaus schicker als diese komischen 10er Jahre des, nicht mehr ganz so neuen, zweiten Jahrtausends, aber da sind wir nun mal. Und tatsächlich hat ja auch jede Zeit so ihre Vorzüge. Ich krame also gelegentlich gerne hervor: "Raid on Bungeling Bay", "Below the Root", "Alice in Wonderland", "Way of the Exploding Fist", "Fist 2", "Karateka", "Wizard", "Space Taxi", "Paradroid", "Moonmist", "Dig Dug" und ein paar andere Arcade Klassiker aus den frühen 80ern. Mittlerweile bin ich ausschließlich auf Emulatoren unterwegs, habe aber noch mehrere C64 und einen Amiga 500. So ein Emu ist halt sehr praktisch und man muß endlich nicht mehr alle fünf bis zehn Jahre tausende Disketten umkopieren, weil quasi alle jemals für Heimcomputer geschriebenen Spiele in irgendwelchen Online-Datenbanken 'rumfliegen.

Auf eurer Seite hast du folgenden Vermerk untergebracht:

"Die Musikpiraterie schadet Taxim erheblich. Bitte nehmt zur Kenntnis, daß wir viel Geld in die Produktion und die Veröffentlichung unserer Platten fließen lassen. Die Zeiten, in denen Labels für alles bezahlt haben, sind definitiv vorbei. Viele Bands zahlen für Mixing/Mastering, Artwork, Promotion, CD-Herstellung, Digitalvertrieb und sogar Gigs. Wenn ihr unsere Musik illegal herunterladet, werden wir die Veröffentlichung unserer Musik einstellen müssen... Früher oder später. Bitte unterstützt Taxim durch den Kauf unserer Veröffentlichungen. Vielen Dank."

Hast du zu seligen Commodore-Zeiten nie raubkopiert? Hehe, es soll ja Leute geben, die gar nicht wußten, daß man C64- und Amiga-Spiele auch im Laden erwerben konnte. Das fehlende Unrechtsbewußtsein in Bezug auf das geistige Eigentum von Künstlern scheint wohl seit damals keine großen Fortschritte gemacht zu haben. Wer ohne Sünde ist, darf ruhig mal den ersten Stein werfen...

Ja, solche Leute hat's tatsächlich gegeben und du sprichst übrigens gerade mit einem von ihnen. Kurios, oder? ...nicht? Eigentlich war das gar nicht mal so kurios, denn viele wußten nicht um die Existenz von Computerzeitschriften, geschweige denn einer Software-Industrie. Ich glaubte auch, daß diese Spiele halt von irgendwelchen Leuten alias Crackern programmiert wurden und nichts sprach für mich dagegen. Irgendwann wird mir mal jemand erzählt haben, was in diesem Sektor wirklich geschieht, aber zu der Zeit war die einst weiße Weste dann auch schon reichlich befleckt. Und das ist eben der Unterschied: Viele waren einfach nur jung und "dumm" oder haben sich nie wirklich Gedanken darüber gemacht, wo diese Spiele genau herkamen. Wieso auch? Schließlich stellten dir sogar Mama und Papa öfter mal einen Satz Raubkopien unter den Weihnachtsbaum.

Aber mal im Ernst, mir tun sich da jetzt ein paar Fragen auf: Fühlt man sich nicht wie Don Quijote im Kampf gegen die Windmühlen, wenn man schon an die Ehrlichkeit seiner Fans in dieser Art und Weise appellieren muß? Siehst du in der Szene, in der du dich bewegst, wirklich eine größere Bereitwilligkeit, für

Musik auch zu zahlen? Es gibt ja mittlerweile einen ganzen Rattenschwanz an Gruppen, die wirklich hochwertige Musik, z.B. in Form ganzer Alben, auf YouTube oder Bandcamp zur Verfügung stellen, um hinterher in anderer Form von ihrer Bekanntheit zu profitieren. Es erscheint mir manchmal so, als wäre das Album einer Band mittlerweile zum Marketingwerkzeug degradiert worden, um Touren, Konzerte, Merchandise usw. anzuschieben...

Genau so schaut's aus. Plattenverkäufe bringen nichts mehr ein, also muß man touren und Merch verkaufen. Was aber, wenn man nicht touren kann oder will? Das ist nämlich eine verdammt anstrengende Sache. Die Band auf der Bühne, die gerade für dich spielt, hat höchstwahrscheinlich schon gestern, vorgestern und vorgestern genau denselben Set in Dortmund, Dresden und Frankfurt gespielt. Mit etwas Glück waren sie vorvorgestern evtl. sogar noch in England. Also, ich persönlich würde mir sowas nicht antun können und wollen.

Ziehst du es wirklich in Erwägung, das Musikmachen zu beenden, wenn keine Einnahmen mehr durch Plattenverkäufe reinkommen? Verstehe mich nicht falsch, aber wir alle wissen, daß sich der Verkauf von Tonträgern seit Jahren kriselt. Ist es wirklich so, daß der Verkauf eines aktuellen Taxim-Albums die gesamten Produktionskosten, Promotion etc. nicht decken kann? Reich wird man mit Untergrundveröffentlichungen ja per se nicht und nur die wenigsten Künstler können heutzutage noch davon leben. Ich kann mir irgendwie nicht vorstellen, daß du mit dem Musikmachen einfach so aufhören würdest, wenn das Monetäre nicht mehr stimmt. Gerade Leute, die so lange Musik produzieren wie du, sind doch auch gewissen Idealen verhaftet und man merkt in vielen Belangen, daß du einer gewissen "DIY"-Attitüde folgst, es würde dir doch bestimmt was fehlen ohne die Musik, oder?

Na ja, nach "Monitoring" (2012) schrieb ich schon recht dicke, rote Zahlen. Das hat aber auch mit einem Plattenlabel zu tun, dessen ehemaliger Inhaber nun per Haftbefehl gesucht wird, sodaß das schon in Ordnung geht. Doch, mittlerweile bekomme ich die Kosten gedeckt und ein paar Bier drauf, aber rate mal, warum. Weil ich die Leute hab wissen lassen, wie's hier finanziell ausschaut. Und ich hab mich richtig darüber gefreut, wie manche Leute insbesondere "Full Of Empty" plötzlich völlig überbezahlt, weil sie Taxim unterstützen wollten. Und ein Musiker braucht gelegentlich seine Streicheleinheiten, sonst hat der irgendwann nämlich wirklich keinen Bock mehr, seine Musik zu veröffentlichen. Du schätzt mich jedenfalls richtig ein. Mit Musik würde ich niemals aufhören, aber diese schlechten Finanzen verordnen mir Zwangspausen. Normalerweise würde hier jetzt wohl schon am nächsten Album gewerkelt werden, doch der wichtigste Teil meiner Ausrüstung ist im Eimer und ich brauche Ersatz. Das Geld dafür ist aber nicht vorhanden und so werden die Leute nun ungefähr drei Jahre statt 15 Monate auf die nächste Platte warten müssen. Würde es also nur schlecht aussehen, hätte ich mir den von dir zitierten Hinweis gespart.

Du hast mal erwähnt, daß du in deiner Jugend schwer von Metal-Musik beeinflusst warst und auch den Umgang mit der Gitarre übstest, jedoch bald kein Interesse mehr hattest, eine Metaltruppe zu gründen und dich statt dessen der elektronischen Musik zuwandtest. Bei Taxim kommen die harten Gitarren und das schnelle Tempo jedoch immer wieder ins Klangbild zurück. Was, so glaube ich, auch der Grund ist, warum eure Musik so oft als "Elektro-Punk" bezeichnet wird. Mit deiner langen Matte gehe ich mal davon aus, daß für dich die Devise gilt "einmal Headbanger, immer Headbanger", oder?

Da ist echt was dran. Schon vor 20 und mehr Jahren bekamst du von deinen Heavy-Kollegen (wir waren ja noch "Heavys") prophezeit, daß du von dieser Art Musik nie mehr loskommen würdest und sie sollten recht behalten. Ich höre immer noch genau dieselben Bands von damals: Sodom, Kreator, Nuclear Assault, Massacra, Napalm Death, Tankard, Holy Moses, Megadeth, Slayer etc. pp. Mit den Jahren ist allerdings einiges dazugekommen, denn ich war, wie vorhin schon angedeutet, vor allem in den 90ern in der Gothic-Szene unterwegs. Mit dem, wofür die Gothic-Szene ursprünglich stand und später eher stehen wollte, kann ich mich persönlich auch am besten identifizieren, sodaß man mich wohl als Metal hörenden Goth mit imaginärem Iro und doofem Gesicht sehen könnte.

Was hältst du eigentlich von Bands wie Machinae Supremacy oder Press Play on Tape, welche in einer klassischen Bandbesetzung Retroklassiker covern? Machinae Supremacy spielen einen Melodic Metal Sound, übrigens fände ich es geil, wenn die ein Feature mit dir machen würden. Das würde wie der Arsch auf den Eimer passen. Die Jungs als klassische Metalcombo und ihr liefert die Synthie-Spuren und etwas klassischen Bombast. Würde dich sowas reizen?

Tja, nun hatte ich Machinae Supremacy sogar schon freiwillig erwähnt. Sehr wohl, ist eine coole Combo. Ich glaube, sie nennen ihr Zeug "SID-Metal"? Jedenfalls beherrschen sie ihre Instrumente sehr gut und sind vom Songwriting her ziemlich fit. Press Play on Tape kenne ich hingegen nur vom Namen, weil ich die meiste Zeit (OK, zur Zeit nicht) meine eigene Musik produziere und darüber hinaus meist eine generelle Musikpause brauche. "Ey, Alex, hör' mal den Song hier!" - "Och nö, ey." Doch zur letzten Frage: Mich reizt alles, was nach Spaß riecht. Kein Wunder also, daß ich auch schon E-Aldi-Songs remixt habe.

Jetzt mal abgesehen von allen Projekten, die du sonst noch verfolgst. Wohin wird der Weg von Taxim musikalisch noch führen? Was kommt als nächstes? Ein neues Album im Jahr 2015? Vielleicht mal ein Live-Album?

Ich glaube nicht, daß Taxim sich noch großartig verändern wird. Immerhin kann ich anno 2014 ja nach wie vor nach 1998 zurückzwickeln. Ich hab viele Ausflüge gemacht und bin letztlich doch immer wieder dorthin zurückgekehrt, woher ich kam. Mit irgendetwas im Gepäck, versteht sich. Wohl könnte ich mir vorstellen, daß ich irgendwann mal eine sehr experimentelle Scheibe machen werde, aber danach geht's wieder..? Zurück. 2015 ein neues Album, tja. Tatsächlich könnte ich dir jetzt und hier den Namen des nächsten Albums und dessen quasi-Titelsong nennen, aber unter den eben beschriebenen Umständen ist es wohl noch etwas zu früh dafür. Ich verrate nur so viel, daß es wieder etwas härter wird. Hinsichtlich Live-Album: Du wirst sicher gemerkt haben, daß ich kein allzu großer Fan von Bühnen bin, aber das Leben lehrt einen ja immer dasselbe: "Sag niemals nie". Also sag ich das auch nicht.

Zum Abschluß noch ein kleines Spielchen: Beantworte folgende Fragen und begründe deine Antwort jeweils mit einem "Weil":

Gianna Sisters oder Mario Brothers?

Mario Brothers, weil die beiden leckere Schildkrötensuppe kochen können.

Chris Hülsbeck oder Rob Hubbard?

Rob Hubbard, weil er nur die besten Melodien geklaut und sehr gekonnt zusammengefügt hat.

Amiga oder C64?

C64, weil der SID für mich interessanter ist als PAULA.

Tracker oder E-Gitarre?

Tracker, weil man dort E-Gitarren einbauen kann.

Larry Laffer oder Guybrush Threepwood?

Larry Laffer, weil wir ähnliche Interessen haben.

Iron Maiden oder Depeche Mode?

Depeche Mode, weil es meiner Meinung nach die besseren Musiker sind. Hättest du nach Megadeth gefragt, hätte sich die Antwort schon etwas schwieriger gestaltet.