

Lotek 64 (11/2004)

Interview geführt von Volker Rust

Als Chris Hülsbeck in den frühen 90er Jahren seine Erstlings-CD "Shades" herausbrachte, konnte er kaum ahnen, dass sich eines Tages ein Heer von Musikern der Neuinterpretation von alten C64-Melodien widmen würde. Alexander Ney alias Taxim veröffentlichte schon 1997 als einer der ersten eigene Synthesizer-Adaptionen von SID-Songs.

Lotek64: Du hast schon zu Zeiten mit C64-Remixen begonnen, in denen sie noch als rares Gut gehandelt wurden. Siehst du dich als eine der Mitbegründer der Remix-Welle oder wäre das zu viel gesagt?

Ich bin froh, dass du mir diese Frage stellst - Selbstbeweihräucherung ist schließlich voll mein Ding. Aber im Ernst: Ich denke nicht, dass es zu viel gesagt wäre, mich als Mitbegründer der Remixwelle zu sehen.

Lotek64: Wie kam es zu den ersten neuen Versionen von Commodore 64-Klassikern? Wolltest du es besser machen als andere vergleichbare Remixer damals? Es gab ja viele Kritiker, die Hülsbecks Synthie-Adaptionen seiner C64- Stücke etwas zu seicht fanden.

Als ich damit anfang, Synthie-Versionen kultiger C64-Tunes zu arrangieren, wusste ich überhaupt nicht, dass schon andere diese Idee aufgegriffen hatten. Ich habe im Nachhinein nur von Chris Abott's "Back in Time 1" gehört. Wie auch immer - selbst wenn ich um die Existenz anderer Remixer gewusst hätte: Es besser machen zu wollen als andere, nein, sowas war nie mein Motiv. Wettbewerbsdenken ist mir fremd. Ich habe die ersten Synthie-Adaptionen für mich selbst arrangiert, da ich wissen wollte, wie sich meine Lieblings-Tunes ordentlich aufgebauscht anhören würden. Später machte ich sie aufgrund der positiven Resonanz der Öffentlichkeit zugänglich (die von einigen "Contacts" kam, denen ich von meinem Projekt erzählt hatte und die daraufhin mal eine Hörprobe haben wollten). Übrigens zähle ich zu jenen Hülsbeck-Kritikern, wenngleich er in technischer Hinsicht mein Vorbild war. Ein hoffnungslos überbewerteter Musiker, der meiner Meinung nach nicht in einem Atemzug mit wahren Größen wie Hubbard, Galway, Daglish & Co genannt werden sollte.

Lotek64: Was macht deiner Meinung nach den Zauber der SID-Musik aus?

Na ja - es ist wohl nicht von der Hand zu weisen, dass man auf dem C64 verdammt viele gute Melodien zu hören bekam und immer noch bekommt. Da hinken Soundtracks zu aktuellen PC- und Konsolenspielen oftmals hinterher. Das Problem ist lediglich der Sound: Du kannst den SID-Sound nur lieben oder hassen. Ich hörte diese Sounds vor etwa 20 Jahren zum ersten Mal und liebte sie eben.

Lotek64: Wie stehst du generell zur heutigen C64-Remix-Szene?

Es mag sich witzig anhören, dass gerade ich das sage, aber C64-Remixe interessieren mich schon lange nicht mehr. Wäre damals (also 1997) die Nachfrage diesbezüglich nicht so groß gewesen, hätte es die Serie "SynthieTrax 64" nie gegeben.

Lotek64: "SynthieTrax 3" war die erste Veröffentlichung, die gleich auf CD erschien und für ein breiteres Publikum zugänglich war. Hat sich dieser Schritt in einer breitere Öffentlichkeit gelohnt?

Allerdings. Die Scheibe bescherte mir auf Szene-Ebene einen internationalen Bekanntheitsgrad, wie mir Post aus aller Herren Länder zeigte. Ferner wurde ich von Synsoniq Records kontaktiert, die den Vertrieb der "ST 64 Vol.3" übernehmen wollten. Dies geschah jedoch reichlich spät und ich hielt die Geschichte für wenig lukrativ. Wo ich Post erwähnt habe: Am meisten freute ich mich über einen Brief aus Australien, in dem mir ein Vater schrieb, dass sein Sohn seine ersten Tanzschritte auf die "ST 64 Vol.3" gemacht habe. Sowas geht natürlich runter wie Öl.

Lotek64: Deine Version von Holger Gehrman's "Hollywood Poker"-Titelmusik endet mit dem Sample "Ich kann's, ich werd reich!". Wie genau ist das zu verstehen? Geht es da etwa um deine Pokerkünste?

Tatsächlich beherrsche ich dieses Spiel sehr gut, bzw. das Bescheißen. Ich bin jedenfalls noch nie aufgefliegen und wäre dementsprechend im Wilden Westen wohl nicht erschossen worden... Oder vielleicht doch? Die Jungs sollen ja schlechte Verlierer gewesen sein. Nein, ich habe "Hollywood Poker" in sehr kurzer Zeit arrangiert (habe am selben Tag noch eine andere Adaption auf die Beine gestellt) und konnte mir diesen Scherz nicht verkneifen. Wirklich erbärmlich, wie schnell ein "professioneller" Dancefloor-/Techno-Track produziert ist.

Lotek64: Du hast im Herbst letzten Jahres die C64-Kompilation "Dromaeomania #1" veröffentlicht, die eine Auswahl deiner C64-Musiken versammelt, die ohne Digis entstanden sind. Wie kam es zu diesem "Unplugged"-Album?

Ich habe es programmiert. Mehr oder weniger bekanntermaßen habe ich in Sachen C64-Musik zwei Seiten: Meine Musik mit Samples ist fast ausschließlich düster und aggressiv, teils schon echt "krank"; ohne Samples lebe ich meine ruhige, melancholische Seite aus. Nach sieben "Deinonychus"-Collections, welche ja Musik mit Samples beinhalten, wollte ich einmal etwas anderes veröffentlichen... Angesichts der Resonanz tat ich gut daran, wobei mir aber auch zu Ohren gekommen ist, dass eine neue "Deinonychus"-Collection sehnsüchtigst erwartet wird. Keine Sorge, "Deinonychus #8" wird mein nächstes Release sein.

Lotek64: Beim Hören deiner Synthesizer-Eigenkompositionen fallen vor allem die faszinierenden Klangwelten auf, wie sie z.B. in "Worlds of Water" oder "Cosmic Journey" ausgestaltet sind. Solche Stücke würden einen perfekten Soundtrack - auch für aktuelle Videospiele - abgeben. Hast du in dieser Richtung schon einmal Versuche unternommen oder Interesse, in diesem Bereich zu arbeiten?

Vor vielen Jahren spielte ich "Tomb Raider" auf der PS1. Da hast du viele Unterwasser-Szenarien und aus Jux ließ ich während eines Tauchganges einmal meinen Track "Worlds of Water" im Hintergrund laufen. Just perfect. So wandte ich mich auch an einige Softwarefirmen, die mir auch Aufträge versprochen. Daraus wurde dann aber nichts (aus vielerlei Gründen, die ich jetzt nicht alle aufzählen will). Vor kurzem hatte ich aber endlich Erfolg: Eine Softwarefirma beauftragte mich damit, die Titelmusik für ein Mech-RPG zu arrangieren. An diesem Track arbeite ich noch.

Lotek64: Auf welche Tracks können wir uns denn bei den SynthieTrax 64 Vol.4 freuen? Werden noch Vorschläge entgegengenommen?

Das scheint mir eine gute Gelegenheit zu sein, publik zu machen, dass keine weiteren Synthie-Versionen von C64-Tunes zu erwarten sind. Mittlerweile wird man mit diesen "Remixen" ja förmlich bombardiert - eine CD namens "SynthieTrax 64 Vol.4" wäre nun also nichts Besonderes mehr. Und etwas, das nichts Besonderes ist, passt wohl nicht so wirklich zu mir...

Lotek64: Du bist zeitweise auch im Spielbereich tätig gewesen. Woran ist das vielversprechende "Kaiser 3"-Projekt gescheitert oder gibt es noch Hoffnung?

Ich hatte einfach keine Zeit mehr, mich diesem Projekt zu widmen. Was sehr schade ist, zumal Kaiser 3 ja schon zu etwa 80% fertiggestellt war, wenn ich mich recht entsinne. Neben Kaiser 3 traf es übrigens auch mein Text-Adventure "Aliens - Der Anfang"; hier lag der Entwicklungsstand bei 30%. Sehr ärgerlich, da hätte was draus werden können. Das Konzept und vor allem der Parser waren meiner Meinung nach ziemlich gut. Überhaupt blicke ich auf einige gescheiterte Projekte zurück - ich hatte auch mal mit einem sehr komplexen Weltraum-Handelsspiel angefangen, das ich ebenfalls aus Zeitgründen ad acta legen musste. Na ja: Immerhin zwei Spiele habe ich released: "The Nightmare Game" und "Wizard II - Escape from Wuehlfred's Castle". Um auf Kaiser 3 zurückzukommen: Ich würde das Spiel auf jeden Fall gerne fertigstellen, aber im Moment (und auch schon länger) habe ich noch viel mehr um die Ohren als damals; es sieht also schlecht aus. Wobei ich aber nicht ganz aus dem Spielbereich raus bin: Zur Zeit arbeite ich an einem Soundtrack für ein C64-Spiel der Gruppe Out Of Order, der ich seit kurzem abgehöre. Das Spiel heißt "Hotspot" und ist sozusagen ein "funny Space-Adventure".

Lotek64: In der Szene kursieren Gerüchte, dass du einen Plattenvertrag unterschrieben hast. Wie hoch ist der Wahrheitsgehalt?

Hoch. Anfang 2005 wird mein neues Album "Kosmische Ordnung" (später "Ecclesiophobia") veröffentlicht - ferner werden zwei Singles nachgeschoben ("Inkompatibel" und "Genetisches Material - In der Option geirrt"). Bei allen Scheiben handelt es sich um recht harte, düstere EBM-/Industrial-Kost.

Lotek64: Wo siehst du den C64 in fünf Jahren?

Aufgrund einer Hornhautverkrümmung wohl noch verschwommener auf meinem Computertisch. ;) Nun, in fünf Jahren kann und wird natürlich eine Menge passieren. Ich bin mir aber ganz sicher, dass der C64 auch dann noch genügend Anhänger haben wird. Er hat 20 Jahre überdauert... Warum sollte er die 25 nicht schaffen?

Lotek64: Danke für das Interview!