Für kreative Musiker & Produzenten

6,90 € A: 7,50€ CH: 11,80 CHF L: 7,50€

2 - Februar 2016

professional audio

Aufnehmen · Abmischen · Produzieren



INTERVIEW MICHAEL „MITCH“ DÖRFLER

“Ambient-Musik ist wie das Erzeugen akustischer Standbilder.”

MASTERING-SUITE IZOTOPE OZONE 7 ADVANCED

Profi-Sound-Ästhetik zum kleinen Preis

AURATONE 5C SUPER SOUND CUBE

Wunderwaffe für den Real-Life-Soundcheck

MIKROFON SE ELECTRONICS X1R

Runder Bändchen-Sound für alle

SOUVERÄNER SOUND - LIVE + IM STUDIO

+ GROSSES LIVE-SPECIAL

Audio-Technica AT-One Systeme:
Wireless - weg mit der Stolperfalle

Workshop Mixing (live + Studio):
“Richtig mikrofonieren ist der halbe Mix!”

Reportage Heisskalt:
Das Live-Sound-Geheimnis der Newcomer

AUDIO-INTERFACE PRESONUS STUDIO 192

USB3 Komplett-Lösung fürs Projekt-Studio



sonic media

WINTERKÄLTE, DUB UND GENERATIVE MUSIC



Der umtriebige Produzent, Mixer, Sounddesigner und Komponist Michael „Mitch“ Dörfler legt mit „Ambient White“ ein Album vor, das nicht nur eine überaus interessante Entstehungsgeschichte besitzt. Abseits des Mainstreams setzte Dörfler beim Komponieren der Ambient-Musik kreative Techniken ein, die auch beim Realisieren klassischer elektronischer Musik zum Tragen kommen.



VON GEORG BERGER; FOTOS: MICHAEL DÖRFLER

Es gibt Musiker und Produzenten, die fest auf ein bestimmtes Musik-Genre abonniert sind, woran per se nichts auszusetzen ist. Daneben gibt es aber auch Musikschaffende, die in vielen Töpfen gleichsam erfolgreich rühren und dabei stets Großartiges schaffen. Der in Wien lebende Produzent, Mixer und Sounddesigner Michael „Mitch“ Dörfler gehört ohne Zweifel zur letztgenannten Gruppe (Portrait in Heft 01/2015). So hat der sympathische Österreicher vor kurzem mit „Ambient White“ sein erstes Album mit Ambient-Musik vorgelegt, bei dem nur in Ansätzen zu erahnen ist, was alles unter der Oberfläche dieser eigenwilligen Musik schlummert. Das wollten wir schließlich genauer wissen und haben Michael Dörfler zum Gespräch gebeten, in dem er nicht nur bereitwillig Auskunft über die ambitionierte Produktionsweise und die interessante Entstehungsgeschichte des Albums gibt, sondern gleichzeitig auch überaus interessante Aussagen zum Genre Ambient-Musik abgibt.

Hallo Michael. Wie bist Du als Produzent und Mixer, der meist ganz andere Sachen macht, darauf gekommen, ein Ambient-Album zu produzieren?

! Der Beginn meiner aktiven Beschäftigung mit Ambient-Musik liegt schon einige Jahre zurück, mal abgesehen davon, dass sie mir als Konsument immer gut gefallen hat. In der Zeit von 2004 bis 2006 hatte ich die Gelegenheit bei zwei Produktionen im Burgtheater in Wien als musikalischer Sounddesigner zu arbeiten und da ist Teil der Aufgabe, dass Du Klangskulpturen im ganzen Raum aufstellst. Das war das erste Mal, dass ich mich aktiv damit beschäftigt habe. Danach habe ich mich eher im Rahmen von Filmmusik-Projekten mit Ambient beschäftigt und herum experimentiert, dabei aber nie daran gedacht, einmal so etwas zu veröffentlichen.

Und wie kam es dann zur Produktion des „Ambient White“ Albums?

! Das Ganze hat damit begonnen, dass ich an einer Musik für einen Kurzfilm gearbeitet habe. Das war ein Film von Jenny Gand (siehe Kasten auf Seite 36). Nach Abschluss des Films wars aber so, dass mich diese Grundstimmung in dem Film, diese trostlose Kälte, die endlosen Schneelandschaften, aber auch das Wechselspiel zwischen den großen Hoffnungen und gleichzeitig der Angst und Verzweiflung der im Film dargestellten Flüchtlinge nicht mehr losgelassen haben. Und so hatte ich dann letzen Endes circa zwei Stunden Musikmaterial produziert, obwohl für den Film nur fünf bis sechs Minuten gebraucht wurden. Ich habe schließlich weiter an dem Material gearbeitet und ab einem gewissen Punkt entschieden, dass das ein eigenes Album ist. Die Musik auf „Ambient White“ ist zwar mit der Filmmusik verwandt, aber erstens ist auf dem Album viel mehr Musik drauf als im Film, allerdings auch in anderen Versionen. Deshalb habe ich das Album bewußt nicht als Soundtrack zum Film rausgebracht, sondern als eigenständiges, in sich geschlossenes Werk mit dem Verweis darauf, das Teile daraus auch im Film verwendet wurden.

In welchen Stücken auf dem Album ist denn noch die Filmmusik zu entdecken?

! Das ist tatsächlich schwer zu beantworten, weil ich es so gemacht habe, dass ich am Anfang sehr viele Einzelelemente produziert habe, die ich im Film schließlich anders kombiniert habe als auf dem Album. Deshalb kann ich nicht sagen, dass jetzt genau dieses eine Stück auch im Film zu hören ist. Es sind teils dieselben Bausteine drin, nur anders zusammengesetzt.

Bevor wir jetzt weiter in die Produktionsabläufe eintauchen, würde ich aber zuerst noch erfahren wollen, wer Dich in Sachen Ambient beeinflusst hat oder anders gesagt, ob es konkrete Vorbilder für Dich gibt.

! Natürlich gibt es da Werke die wichtig waren für die Entwicklung des Genre Ambient und die ich auch sehr gut finde. Aber es gibt jetzt nicht das eine Ambient-Album, wo ich sagen kann, dass mich das für meine eigene Arbeit nachhaltig geprägt hat. Ich bin ja der Meinung, dass man Ambient in den verschiedensten Zusammenhängen hören kann. Es ist ja nicht nur so, dass man Ambient nur dann hört, wenn man sich eine entsprechende Platte anhört. In vielen anderen Musik-Genres ist das zu finden, etwa mal da ein Intro in einer Popmusik-Nummer, mal dort eine Filmmusik. Selbst wenn ich zum Beispiel die



Michael Dörfler an seinem Arbeitsplatz.

Beats von RZA (Wu-Tang) höre, kann ich immer wieder Ambient-Elemente raushören. Zumindest so wie ich den Begriff definiere.

Das führt automatisch zu der Frage, was Ambient für Dich ist und wie es sich für Dich darstellt, nicht zuletzt, weil Ambient ja auch mit stereotypen Vorstellungen behaftet ist.

! Natürlich ist ein Brian Eno[1] ein Vordenker. Insofern ist er für mich schon ein Einfluss. Aber obs jetzt auch ein Aphex Twin oder Tim Hecker ist oder Pole (bürgerlich Stefan Betke), das höre ich mir alles sehr gerne an. Selbst ein Ryoji Ikeda, der sehr experimentell ist und nicht nur Ambient macht, beeindruckt mich. Ambient ist für mich eher eine Herangehensweise oder Denkweise wie man Musik gestaltet und produziert, als ein musikalischer Genre-Begriff, wo Du weißt, was Dich musikalisch erwartet. Im Blues etwa, wo Du weißt mit welchen Harmonieschemen und Sounds dort gearbeitet wird, so verhält es sich mit Ambient nicht. Der Begriff selbst ist von Brian Eno geprägt worden. Ich habe für mich aber eine etwas andere Definition von Ambient gefunden als die von Brian Eno, was ich am besten in Form eines Beispiels erläutern möchte:

Wenn Du eine DVD laufen lässt und dann auf Pause drückst, bleibt ein Standbild stehen, das Du Dir ganz genau anschauen kannst. Wenn Du bei einer CD auf Pause drückst, ist einfach Ruhe. Bei Musik kannst Du kein Standbild wie beim Film erzeugen, um eine musikalische Stimmung einzufrieren und sich ganz genau anzuhören. Für mich ist Ambient-Musik, insbesondere für meine Herangehensweise, aber genau das, nämlich das Erzeugen eines sozusagen akustischen Standbilds. Oder noch anders ausgedrückt: Stell Dir bei einem Film vor, dass Du bei einer bestimmten Szene auf Pause gehst, und einfach die dort dargestellten Haupt-Personen herausnimmst. Jetzt hast Du nur die Umgebung dieser Szenerie und kannst dann dort einfach hineinsteigen, wobei innerhalb dieser Szene noch alles funktioniert; etwa bei einer Markt-Szene sind die Verkäufer im Hintergrund immer noch geschäftig und sortieren und verkaufen ihre Waren. Und wenn Du jetzt in diese Szenerie einsteigst, kannst Du Dir jedes Detail in aller Ruhe anschauen. Oder Du steigst in die Szene ein, nimmst einen Sessel mit, setzt Dich damit hinein und liest inmitten dieser Szenerie ein Buch, wobei Du die Abläufe nur unbewußt registrierst. Der Aspekt und die Tatsache, dass Du Musik nicht festhalten kannst, ist einfach spannend und manchmal wünscht man sich diese Möglichkeit. Und genau das ist die Qualität, die ich an Ambient-Musik schätze, dass ich quasi die Option habe, als Zuhörer mir alles ganz genau anzuhören und es auf mich wirken zu lassen. Wie diese Szenerie letztlich ausschaut, ob das nun eine Noise-Kulisse ist oder eine Film noir Großstadt-Stimmung oder aber die endlose Weite und Kälte nebliger Winterlandschaften, wie in meinem Fall auf „Ambient White“, oder ob es eine komplett andere Stimmung ist, kann trotzdem alles für mich Ambient sein. Es ist nicht festgelegt, in welche thematische Richtung das geht. Ambient bedeutet ja „umgebend“ und das war es auch, was mir bei diesem Album wichtig war. Was zählt ist die Denk- und Herangehensweise an dieses Genre, sowohl aktiv als Ausführender, wie auch passiv als Konsument.

Setzt das aber nicht voraus, dass der Hörer sich dieser Musik stets mit einem besonders geschärften Gehör zu nähern hat?



Viele Klänge, vor allem die Drone-Sounds, haben ihren Ursprung in Field-Recordings, die Michael Dörfler eigenhändig anfertigt uns später in eigenen Sessions transformiert.

1 Mit dem Album „Ambient 01: Music for Airports“ begründete Brian Eno seinerzeit das Genre Ambient.

! Nein, Du kannst als Hörer auf zwei Arten an die Musik herangehen, was auch mein Anspruch ist. „Ambient White“ kann man sich sowohl ganz genau und konzentriert anhören, dabei beliebig auf Details achten, aber es muss ebenfalls möglich sein, diese Details zu ignorieren. Bei Ambient-Musik musst Du Dich nicht gezwungenermaßen mit Details auseinandersetzen, aber Du kannst es, wenn Du willst. Ambient muss beiden Qualitäten und Kriterien gerecht werden, was Brian Eno in seiner Definition von Ambient-Musik übrigens auch so postuliert hat. Sie muss gleichsam funktionieren wenn Du sie bewußt hörst, aber Du musst sie auch bewußt ignorieren können. In beiden Fällen soll sie trotzdem ihre Wirkung entfalten.

Mit Deinen Aussagen zu Ambient läufst Du aber ziemlich konträr zum allseits herrschenden Klischee über Ambient-Musik, das zumeist als harmonisch, süßlich-plätschernd und stets angenehm definiert wird. Ambient, und das ist auf Deinem Album ja auch hörbar, kann also auch etwas bedrohliches, beunruhigendes besitzen.

! Ja natürlich. Das Problem mit Ambient ist, dass sich nur wenige Leute damit intensiv auseinandersetzen und das vor alledem so viel an unterschiedlichen Musiken in dieses Genre hineingepackt wird. Du musst Dich da schon sehr genau umschauen, um Dir das herauszupicken, was Dir gefällt. Ambient ist eben nicht so fest umrissen wie etwa Rock oder Blues, es ist eben eine Herangehensweise. Mich selbst kannst Du auch mit Panflöten-Gedudel im Dampfbad jagen, was aber im weitesten Sinne auch Ambient-Musik ist, aber eine Variante darstellt, die mir einfach nicht gefällt.

Deshalb dann auch dieses Aufeinanderprallen von harmonisch-angenehmen Elementen mit beunruhigenden und bedrohlichen Klängen auf „Ambient White“.

! Richtig. Das ist letztlich die Grundstimmung auf „Ambient White“. Diese Gegensätze sind mir immer sehr wichtig. Da ist dieser wunderschöne, angenehme Klang eines akustischen Klaviers, der dann aber in seiner Schönheit nicht in Ruhe gelassen wird. Er wird verändert, zerschnitten, unterbrochen mit etwas, was dann Anspannung und Reibung erzeugt. Wie gesagt, das Album hat ja seinen Ursprung in der Musik zum Kurzfilm. Da ist die ganze Zeit diese Ambivalenz zwischen Hoffnung versus Verzweiflung.

Auffällig finde ich auch, dass einige Sachen auf dem Album eine Nähe zur Minimal Music haben. Du arbeitest darauf ja viel mit Wiederholungen, aber jede Wiederholung enthält kleinste Variationen.

! Ja auch. Aber Du sprichst da einen Themenkomplex an, der für mich sehr sehr wichtig ist, mit dem ich mich die ganze Zeit beschäftige, nicht nur wenns um Ambient-Musik geht, sondern bei Musik-Produktionen an und für sich, nämlich Komplexität. Das ganze Thema Komplexität ist beim Musik machen und Produzieren ganz wichtig. Erstens wie entsteht Komplexität, zweitens wie wirkt sie und drittens wie kannst Du das einsetzen. Ich beschäftige mich auch gerne mit „generative music“ und da ist das dann auch ein ganz wichtiges Thema. Das Interessante an Komplexität ist, dass es verschiedene Schwellen für den Zuhörer gibt, an denen er eine nächste Stufe an Komplexität wahrnimmt. Diese Schwellen sind zwar nicht für jeden immer gleich, aber wenn ich beispielsweise einen einfachen Loop oder eine Note staccato spiele, die permanent

Ambient White: Ambivalente Winterstimmung

Michael „Mitch“ Dörfler lädt den Hörer auf seinem Album „Ambient White“ zu einer akustischen Reise ein in teils vertraute Gebiete, teils ambivalente und mitunter auch eher befremdlich und unheimlich wirkende Stimmungen. Hauptinstrument auf dem Album ist der Flügel, der zusammen mit eher dahingetupften Gitarren- und Cello-Einsätzen sowie diversen Synthesizer-Stimmen das harmonische Fundament der Stücke liefert. Dörfler scheut sich dabei nicht, das zentrale Piano durch mehr oder weniger subtilen Einsatz von Effekten zu verfremden, was nicht nur für Aufmerksamkeit sorgt, sondern auch als dramaturgische Komponente Einfluss auf die Atmosphäre des Stücks nimmt. Auffällig in allen Stücken ist ein zwar durchweg harmonisches Gerüst, das sich zumeist aus Molltönen zusammensetzt und eine insgesamt melancholische Stimmung erzeugt, die ihrerseits – siehe oben - wiederum in mehrere Facetten aufgebrochen wird. Mal ist die Melancholie durchmischt mit Resignation, mal mit einer eher hoffnungsvollen Tendenz, die eher wie ein Schweif am Horizont erscheint. Zweites Hauptelement auf Ambient White, neben eher sporadischen Schlagzeug-Einsätzen, sind fortwährende Einsätze geräuschhafter Klänge in Form von Knacksern, Kratzern und ähnlicher impulshafter Ereignisse, die, zumeist subtil eingesetzt, dem harmonischen Fundament gleichzeitig eine rhythmische Komponente und eine weitere akustische Atmosphärenschicht hinzufügt. Beide Hauptelemente zusammen sorgen für ein mitunter ambivalentes Hörerlebnis: Während das Klavier eine ruhige, bedächtige Atmosphäre erzeugt, die behaglich wirkt, prallen mit den perkussiven Geräuschanteilen Störelemente auf dieses Fundament, was aufhorchen lässt und mitunter auch etwas Unbehagliches und Befremdliches besitzt, so etwa sehr stark im Stück „Return“ hörbar. Doch gerade diese Kontrastierung macht das Hören des Albums zu einer reizvollen Angelegenheit. Eher beiläufig gehört dominieren die Harmonien, doch wer konzentriert hört, wird durch die vielen kleinen, subtilen Geräusch- und Sounddesign-Spielereien ein reichhaltiges Feld an interessanten elektronisch klingenden Spektren entdecken.

Mitch „Ambient White“; Selbstverlag, www.tripbox.com





Dieter Kolbeck lieferte die Piano-Linien für „Ambient White“, die aus einer Improvisations-Session entstanden sind und später von Michael Dörfler entsprechend montiert wurden.

wiederholt wird, hat der Zuhörer nach kurzer Zeit den Ablauf und Vorgang verstanden, was in Konsequenz schnell langweilig wird, wenn sich nichts weiter daran ändert. Das Prinzip dahinter ist, dass das komplexeste Ereignis, das gerade stattfindet, stets die meiste Aufmerksamkeit erzeugt. Mit diesen beiden Dingen, also Wiederholung und Komplexität, kannst Du jetzt kreativ spielen. Wenn Du beispielsweise einen Loop wiederholst und dann kleinste Änderungen darin vornimmst, signalisierst Du dem Zuhörer immer wieder, „Vorsicht. Da muss man doch noch aufpassen“. Die Wiederholung kann man dann nicht ganz in den Hintergrund schieben. Schlussendlich kannst Du mit dem Mittel der Komplexität sehr stark die Aufmerksamkeit beim Zuhörer lenken. Wenn Du die Komplexität allerdings so stark steigerst, dass der Zuhörer das exakte Muster nicht mehr bewusst nachvollziehen kann, wird dies gerade deswegen auch sehr schnell in Sachen Aufmerksamkeit in den Hintergrund geschoben und etwa als Hintergrund-Pattern einsortiert. Es wird in unserer Wahrnehmung auf etwas Einfacheres heruntergekürzt, und die komplexen Variationen im Muster nehmen wir dann einfach als „organisch“ wahr. Das sind schließlich die beiden Eckpunkte, das ganz Einfache und das Organische und dazwischen existiert eine riesige Palette an Abstufungen mit denen sich musikalisch spielen lässt. Mit diesen beiden Polen beschäftige ich mich auch ständig bei Pop-Produktionen.

Auf Deiner Homepage bezeichnest Du Dich selbst als „Controllerist“, also jemand der ständig Zugriff auf Klänge und Abläufe haben möchte, was auf dem Album bei den vielen kleinen Geräusch-Details und den dynamischen Klangverläufen durchaus zu hören ist und das Experimentelle entsprechend unterstreicht.

! Controllerism bezeichnet ja eigentlich das Spielen von Hardware-Controllern als Musik-Instrument. Was ich ja live auch immer wieder mache. Hinzu kommt aber auch, dass ich mich persönlich sehr viel mit Dub beschäftigt habe, was seinen Ursprung ja im Reggae hat, etwa bei Mad Professor. Das ist seinerzeit ja nur deshalb entstanden, weil B-Seiten für die Platten gebraucht wurden und dafür mehrspurige Loops neu zusammengemischt und mit Effekten versehen wurden, woraus eine völlig andere Performance entstanden ist. Ich persönlich finde diese Arbeitsweise sehr spannend und inspirierend, weshalb ich das auch immer wieder praktiziere. Auch auf „Ambient White“ ist diese Produktions-Methode sehr stark eingesetzt worden, obwohl es sich auf dem Album nicht nach typischem Dub anhört. Ich habe auf meinem Mischpult alle möglichen Hardware-Effektgeräte auf Aux-Wege gelegt und kann damit die wüstesten Verschachtelungen bauen und ich lass dann ein Stück drei-, viermal durchlaufen und mache mit den Effekten beim Abspielen eine Live-Performance. Das nehme ich dann wieder auf, nehme es daher, schneide es und lasse nochmals Effekte darüber laufen und so weiter.

Dabei kamen dann auch die vielen Bodeneffekte zum Einsatz, die auf dem Bild an Deinem Arbeitsplatz zu sehen sind.

! Genau.

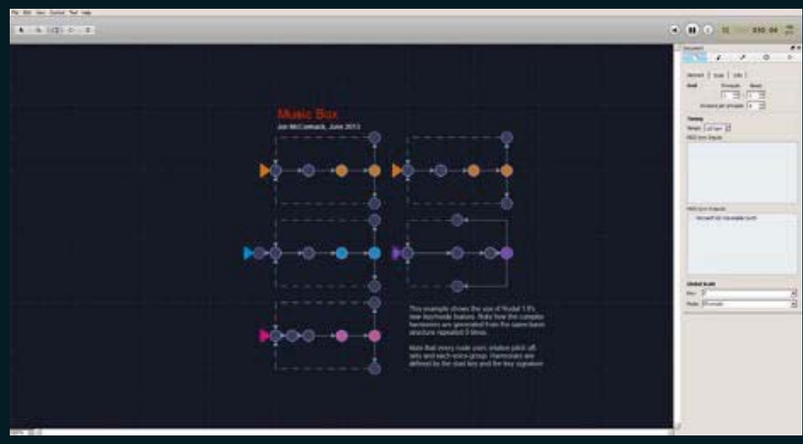
Lass uns als nächstes – Du hattest es ja bereits kurz erwähnt – zum Begriff der generative Music kommen. Was ist das und wie hast Du das auf „Ambient White“ eingesetzt?

! Auf dem Album ist das neben der Dub-Technik ein weiteres Werkzeug, das ich eingesetzt habe. Dafür habe ich die Nodal-Software genutzt, um weitere Elemente auf diesem Album damit zu erstellen (siehe Kasten auf Seite 35). Das ist für mich die bei weitem intuitivste Software um algorithmische Kompositio-



Viele Sounds und Linien sind mit Hilfe von Bodeneffekten, die via Aux-Wege ins Mischpult gehangen wurden, per Live-Performance im Klang verändert und verfeinert worden.

Generatives Komponieren mit Nodal



Die Nodal-Software wurde vom Centre for electronic media art (CEMA) an der Monash-Universität in Australien entwickelt. Das Programm leistet Hilfe bei der Komposition von Musik indem ein Netzwerk von Punkten, den sogenannten Nodes, erstellt wird. Die Punkte werden mittels Linien/Pfeilen, den sogenannten Edges, miteinander verbunden. Mit Hilfe dieser Edges wird sowohl ein Ablauf bestimmt und gleichzeitig auch das Tempo definiert. Je länger der Pfeil, desto länger dauert es, bis zum nächsten Node gewechselt wird. Jeder Punkt/Node kann schließlich mit unterschiedlichen Informationen und Anweisungen, etwa Sequenzen, Akkorde, Noten/Tonhöhen, Anschlagsdynamik sowie MIDI-Controller-Daten versehen werden. Zusätzlich ist es möglich, abseits vom linearen Ablauf, weitere Anweisungen zum Ansteuern der Nodes innerhalb des Netzwerks zu geben, wobei auch Zufallsoperationen einsetzbar sind. So kann beispielsweise ein Ablauf von drei hintereinander liegenden Punkten zufällig wiederholt werden, bevor es zum vierten und den nachfolgenden Punkten geht. Wer mag, kann auch gleich mehrere unabhängig voneinander ablaufende Netzwerke in einem Projekt definieren, die etwa die Rolle des Schlagzeugs, der Begleitung und der Oberstimme einnehmen. Die Stand-alone arbeitende Software – lauffähig auf Windows- und Mac-Systemen – sendet und empfängt gleichsam MIDI-Daten und lässt sich auch im Verbund mit DAWs wie etwa Ableton Live oder Apple Logic betreiben. Wer mag kann auch einfach die on-Board-Klangerzeugung nutzen. Die Vollversion ist online für 30 US-Dollar erhältlich unter http://www.csse.monash.edu.au/~cema/nodal/.

nen zu realisieren. Du schaffst Dir damit Systeme die selbstständig spielen, wobei Du die Systeme so feintunen kannst, das sie immer dieselbe Stimmung spielen, die wiedererkennbar ist, aber auch selbst nach dreistündigem Spielen sich niemals wiederholen wird, Stichwort Komplexität. Im dritten Stück auf dem Album „Generative Drops“ wird alles, was das Klavier und das Cello und die meisten Synths spielen von der Nodal-Software gesteuert. Darin verschwindet ja das Klavier und Cello irgendwann und wird von einem Synth-Sound abgelöst. Wann und wie das passiert, kannst Du mit Hilfe von Wahrscheinlichkeits- und Zufalls-Operationen in Nodal steuern. Das Stück könnte man auch zwei Stunden lang spielen lassen. Es wird zwar immer das gleiche Stück bleiben, aber nicht exakt dasselbe.

Abseits davon sind auf „Ambient White“ auch eine Reihe von Field-Recordings wie etwa Windrauschen, Wassergeräusche und auch Hundegebell zu hören. Was für eine Funktion haben diese Elemente auf dem Album?

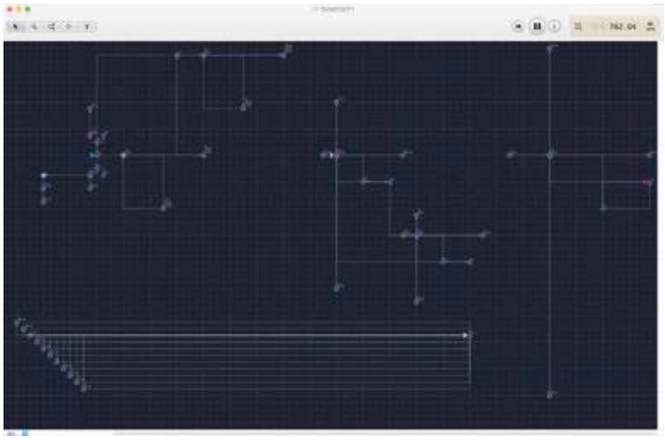
! Geräusche und Musik besitzen für mich die gleiche Wertigkeit. So wie andere etwa unterwegs eine Kamera dabei haben, habe ich oft einen Recorder bei mir, mit dem ich interessante akustische Ereignisse aufnehme und auch sammle. Dieses Material unterziehe ich ebenfalls teils umfangreichen Transformationen. Das geschieht in eigenen Sessions und unter Zuhilfenahme von Ableton Live und Max/MSP. Aber die konkret hörbaren Geräusche sind teils O-Ton-Aufnahmen aus dem Kurzfilm, etwa das Windrauschen. Da ich auch Sounddesign und Tonmischung für diesen Film gemacht habe, konnte ich auf das ganze Material zurückgreifen. So ist das Hundegebell im Film eine akustische Untermalung für die Bedrohlichkeit, der die Flüchtlinge ausgesetzt sind und für mich hat das einfach auf dem Album mit dazugehört. Abseits dessen sind viele Drone-Sounds auf dem Album aus prozessierten Field-Recordings generiert, mehr als man vielleicht denkt.

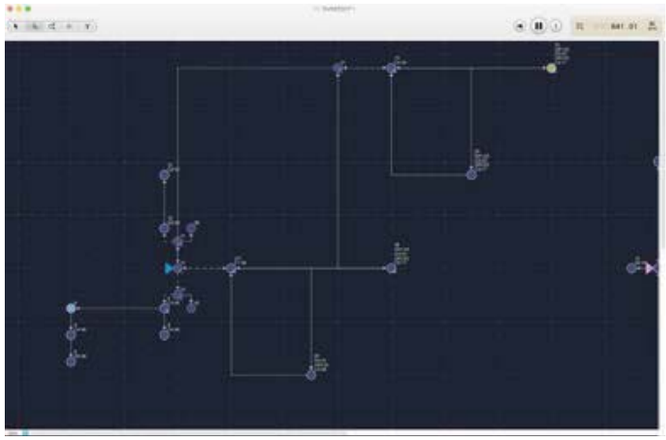


Ableton Live im Zusammenspiel mit dem Push-Controller ist die Kreativ-Zentrale in Dörflers Setup, wenn es ums Komponieren und Sounddesign (von Field-Recordings) geht.



Außer den Gitarren-Effekten kamen auch noch ein Sherman Restyler und ein Moog-Filter fürs Sounddesign zum Einsatz.





Mit Hilfe der hier dargestellten Netzwerke aus der Nodal-Software wurde das Stück „Generative Drops“ realisiert, wobei über die Punkte Klavier, Cello- und Synth-Sounds getriggert wurden.

Wie ist denn der Kompositions-Prozess bei den Stücken abgelaufen? Standen am Anfang zuerst die harmonischen Melodien und Akkorde, die anschließend mit den übrigen Elementen angereichert wurden?

! Das ist von Stück zu Stück unterschiedlich abgelaufen. Auf „Ambient White“ sind es die drei Stücke, „Amulet“, „Snowdrops“ und „Exchange/ Generative Drops“ wo das Klavier die Ausgangsbasis gebildet hat. Dazu bin ich zu meinem guten Freund Dieter Kolbeck in seine Wohnung gefahren, wo er einen wunderschön klingenden Schimmel-Flügel stehen hat und habe mit meinem Equipment (zwei Neumann UM57, Telefunken V676a-Preamps und UA Apollo-Wandler) eine Session von ihm aufgenommen. Dieter ist ein wahnsinnig guter und gefühlvoller Musiker, der Stimmungen souverän mit dem Klavier in Töne umsetzen kann. Ich hab ihm die Stimmung erläutert, teils auch Fotos vom Kurzfilm gezeigt und anschließend legte er los und improvisierte völlig frei. Diese Session lieferte rund eine Stunde Material aus dem ich mir dann via Editieren die Stellen herauspickte, die für mich interessant waren und hab sie in einen für mich stimmigen Ablauf gebracht, dabei auch weitere Bearbeitungen wie Umkehren der Aufnahme, weiteres Zerschneiden und so weiter unterzogen. Bei „Exchange“ kommt das Klavier allerdings aus dem Sampler, der über die Nodal-Software gesteuert wird.



Filmplakat zum Kurzfilm „Schneeglöckchen“ (Foto: Daniel Auer)

Schneeglöckchen (Snowdrop): Ein Kurzfilm von Jenny Gand

Der 2013 von Jenny Gand (Buch und Regie) produzierte, 15-minütige Kurzfilm „Schneeglöckchen“ feierte seine internationale Premiere 2014 auf dem 35. Filmfestival Max Ophüls Preis im Wettbewerb Kurzfilm. Im Film geht es um eine kleine Gruppe von Flüchtlingen, die versucht mit Hilfe von Schleppern die grüne Grenze zwischen der Ukraine und der Slowakei zu überwinden. „Schneeglöckchen" ist ein Film über Hoffnung und Träume, aber auch über die Härte des Lebens im modernen Europa. Im Mittelpunkt Kurzspielfilms steht das Thema Flucht und die Hoffnung auf ein neues, ein besseres Leben an einem sicheren Ort unserer Erde. Der Titel des Films trägt zudem eine besondere Konnotation, denn jedes Jahr nach der Schneeschmelze werden in den Wäldern von Slowakei und Ukraine, an der Außengrenze der EU, die Leichen erfrorener Flüchtlinge gefunden. Sie werden "Schneeglöckchen" genannt.
Mehr Infos: www.schneegloeckchen.at

Hast Du auch schon erste Reaktionen von Hörern erhalten?

! Ja und ich muss sagen, dass ich schon erstaunt bin, sehr positive Feedbacks von Leuten zu erhalten, die ansonsten mit so einer Art von Musik nichts zu tun haben. Ich hätte eher gedacht, dass „Ambient White“ mit manchen Hörgewohnheiten nicht kompatibel ist und dennoch habe ich bislang nur sehr positive Rückmeldungen erhalten.

Dann wünsche ich Dir noch viele weitere positive Rückmeldungen, viel Erfolg mit dem Album und ich danke für das überaus informative Gespräch.