



Analog Thrills



Zwischen DJ-Jetlag, Clubleben und modularen Strippen hat Ellen Allien die Ruhe gefunden, mit dem neuen Album „Thrills“ Geschichten voller zeitloser Elektro-Romantik zu erzählen.

Wenn man sich als junge Frau auf der Suche nach einem echten ARP2600 begibt, muss schon was Besonderes im Busch sein. Man könnte ja durchaus auch ein Plugin der Firma Arturia auf sein iBook laden, das galant in die Designer-Tragetasche hineingleiten kann. Doch so etwas passt nicht zur erfahrenen DJane und Produzentin Ellen Allien, die sich ganz nebenbei noch um das Label BPitch Control kümmert.

Auf ihrem neuesten Longplayer sucht sie in bewährter Teamarbeit mit Smash-TV-Produzent Holger Zieske den Nervenkitzel analoger Maschinenmusik, um mit dieser Grenzerfahrung raue Wogen in das ruhige Fahrwasser steriler Computerproduktionen zu bringen. Jene nicht-digitale Sinnlichkeit lässt einen das Producer-Duo auf dem Album „Thrills“ spüren. Es unterscheidet sich deutlich von dem eher Clicks'n'Cuts-geprägten

Vorgänger. „Thrills“ scheint zeitlos und rastlos zugleich zu sein, man merkt, dass bewusst einzigartige Klangmomente eingefangen wurden, die in dieser Form wohl niemals wieder rekonstruiert werden können. Bei Elektro-Tracks wie „The Brain Is Lost“ und „Washing Machine Is“ krallen sich die Bass-Pulswellen ungezügelt in der Vollaussteuerung fest, während wunderschöne schlichte Ambient-Songs wie „Naked Rain“ die Clubheimfahrt zu einem rauschenden Roadmovie machen. Miss Allien selber hat sich mit den Vocal-Lines ein wenig zurückgenommen, dafür glühen ihre Synthfreunde auf Zimmertemperatur – schöner und rauer als jemals zuvor, als hätten diese ein wundersames Eigenleben.

KEYS wollte von Ellen Allien und Holger Zieske Genaueres über die Beziehung zu ihrem Equipment und zur Produktion erfahren.

Worauf lag Euer Fokus bei der Produktion von „Thrills“?

Ellen Allien: Es sollte ein rohes Album werden. Wir wollten die Vocals reduzieren und dafür den Synthlines mehr Raum zur Entwicklung geben. Zusätzlich haben wir darauf geachtet, dass wir bei den Spuren nicht so viele Schnitte ansetzen wie beim Vorgänger. Dass man beim Produzieren von Computermusik immer nur einen einzelnen Rechner bedienen kann, hatte uns gestört. Wir wollten eine Herangehensweise wählen, bei der wir beide an den Maschinen stehen und aktiv unser Equipment erfahren können. Dadurch hat man einfach mehr Spaß und man bekommt auch eine gewisse Roughness in die Tracks.

Habt Ihr Euch deswegen den ARP2600 zugelegt?

Allien: Nach dem ARP habe ich 3 Monate gesucht, er ist zu einem unersetzlichen Tool für die Platte geworden. Auch eine TR-808 habe ich mir extra noch zugelegt. Mit dem ARP wollten wir vor allem mehr Wärme in unseren Sound bringen, da uns aufgefallen ist, dass im Gegensatz zu alten Produktionen die aktuellen deutschen Elektronik-Veröffentlichungen sehr kühl klingen. Bei „Thrills“ wollten wir nicht einfach nur mit zwei Mausclicks ein Plugin installieren, sondern bewusst Hardware-Geräte von Grund auf erfahren und uns eine neue Herausforderung suchen.

Ein halbmodulareres Monster wie der ARP2600 ist kein alltäglicher Synth. Wie bist Du darauf gekommen, Dir einen zu kaufen?

Allien: Jedes mal wenn ich in verschiedenen Städten auflege, hole ich mir Tipps, wo man die besten Vintage-Synthesizer kaufen kann. In Tokio besuche ich dafür immer einen kleinen Laden im Stadtteil Shibuya, um mir dort Inspiration für neue Geräte zu holen. Der Laden ist fantastisch, an jeden Synthesizer sind Aktivboxen angeschlossen, so dass man sie sofort ausprobieren kann. Neben einem Oberheim Four Voice habe ich mich dort sofort in den ARP2600 verliebt. Zuhause ging dann die Suche auf Ebay los.

Darf ich fragen, was Du bezahlt hast?

Allien: Nein, darfst Du nicht (lacht). Sagen wir's so – der Preis war okay, weil auch der Stepsequencer dabei war. Nach der intensiven Arbeit sind nur leider ein paar Regler schon etwas mitgenommen.

Wie kann man sich Eure Studio-Sessions vorstellen?

Allien: Es sieht zu Beginn meistens so aus, dass ich mich an den ARP setze und Holger irgendein anderes Gerät bedient und wir zu Beats der Elektron Machedrum oder der TR-808 verschiedene Lines ausprobieren und improvisieren.

Holger Zieske: Uns war uns enorm wichtig, dass wir bei Klangerzeugern hauptsächlich auf Hardware gesetzt haben. Unsere wichtigsten

Instrumente waren der ARP2600 und mein Oberheim Xpander. Weiterhin haben wir häufig die Roland SH-101, den Waldorf Mircowave und den Clavia Micro Modular sowie alte Samples vom Ensoniq ASR-10 eingesetzt. Unser Ziel war es, die Tracks wie aus einem Guss klingen zu lassen. Dafür haben uns kontinuierlich vier, fünf mal in der Woche getroffen, um beim Recording nicht den Flow zu verlieren.

Allien: Es macht einfach mehr Spaß, wenn man zwischendurch nicht aus der Produktion herausgerissen wird. An „Berlinette“ haben wir über eineinhalb Jahre gearbeitet, an „Thrills“ dagegen nur einen Monat. Damit kommt man in eine Art Produzier-Trip hinein. Dazu kam noch das neue Equipment, mit dem man beim Erfahren und Herumspielen viel unbeschwerter umgeht.

Zieske: Das sind wohl mit die Gründe, warum „Thrills“ homogener anmutet, als die Alben davor.

Was stört Euch an Plugins?

Zieske: Bei Plugins bekommt man dieses Durchstep-Feeling. Man probiert und probiert und bleibt bei einem Presetsound hängen, den man dann nur noch ein wenig optimiert. Bei einem schönen Analogsynthesizer muss man bei Null anfangen, baut alles genau so, wie man es sich vorstellt und hat einen Bezug zum Sound – keine Kompromisslösungen. Hier muss man auch keine Effekte mehr auf den Sound schichten, da die Klänge schon Charakter haben.

Allien: Bei Plugins glaubt man immer, es fehlt etwas und schraubt im Endeffekt meistens die Deepness weg.

Habt Ihr denn gar keine Software-Klangerzeuger eingesetzt?

Zieske: Wir haben ganz selten NI Reaktor benutzt, aber eher für Drumsounds und kleinere Loops.

Allien: Auch hier ist uns die Klangästhetik der Synths meist ein wenig zu unterkühlt.

Welche älteren Geräte kämern noch in Frage?

Allien: Ein Roland Jupiter oder ein Moog

wären nicht schlecht. Ich werde auf jeden Fall wieder nach Tokio fahren und mich inspirieren lassen (lacht).

Zieske: Mich würde der Moog Voyager reizen, besonders in Verbindung mit einem Stepsequencer. Man denkt ja immer, man braucht so etwas wie einen Analogsequencer nicht, da man mit seiner Software und seinem Cubase-Sequencer alles machen kann. Stattdessen entstehen gerade durch diese Kombination die innovativsten Lines.

Hat der Stepsequencer des ARP2600 auch bei „Thrills“ seine eigene Magie im Spiel gehabt?

Allien: Durch den Sequencer entsteht binnen Sekunden ein Techno-Feeling. Man baut damit die erste Bass-Line, legt ein paar zusätzliche Sounds vom Oberheim drüber, fügt einen Beat von der 808 hinzu – und schon kommt man sich vor wie im Club. Darum ging es auch auf der Platte, wir wollten ein bewegtes elektronisches Live-Feeling erzeugen.

Hat der Sequencer auch die Impulse für den unglaublich modulierten Bass in „The Brain Is Lost“ gesetzt?

HZ: Ja, da hat der Sequencer ziemlich rumgeieert und die Bass-Noten vom ARP gepitcht. Ich habe dann das ganze aufgenommen und so umgeschnitten, dass diese ungewöhnliche Bassline entstanden ist. Bei vielen Stücken haben wir alle anderen Spuren vom Timing an die Sequenzen vom Stepsequencer angepasst. Dadurch ist nicht immer alles hundertprozentig tight, aber es entstehen diese fließende Grooves.

Insgesamt klingt das Album ein wenig düsterer als der Vorgänger...

Allien: Es liegt wohl zum Teil an unserem ARP-Liebling mit seiner schrägen Soundästhetik und daran, dass wir im Januar in einem Kellerstudio produziert haben. Im Prinzip repräsentiert es ein wenig die Berliner Stadtgefühle, während die ersten Schneeflocken heranschwirren.

das Interview führte Jan Bruhnke/as//



ELLEN ALLIEN UND HOLGER ZIESKE ÜBER DIE WIEDERENTDECKTE LIEBE ZUR HARDWARE

WIR WOLLTEN NICHT EINFACH NUR MIT ZWEI MAUSCLICKS EIN PLUGIN INSTALLIEREN, SONDERN BEWUSST HARDWARE-GERÄTE VON GRUND AUF ERFAHREN UND UNS