

Nachgefragt: Interview des Monats

PERCUSSA: „Mit den AudioCubes werden die Menschen auf neue Weise Musik machen!“

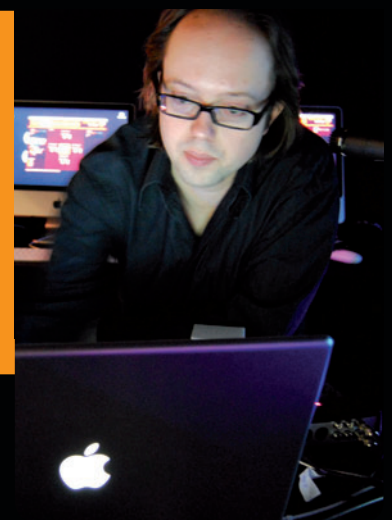
Aufbruchstimmung: Nachdem über Jahrzehnte die Erzeugung elektronischer Musik in erster Linie mit schwarzen und weißen Tasten, Knöpfen und Reglern assoziiert wurde, bricht der Markt endlich auf. Zahlreiche Hersteller entwickeln neue Konzepte für elektronische Instrumente. Thomas L. Raukamp unterhielt sich mit dem Belgier Bert Schiettecatte, dessen AudioCubes auf der diesjährigen Musikmesse für nicht wenig Aufsehen sorgten.

Beat: Bert, die AudioCubes haben mich auf der diesjährigen Musikmesse schwer beeindruckt. In unserem kurzen Gespräch sagtest du mir, dass das Projekt eigentlich auf der Universität begonnen hatte ...

Bert: Ich begann Benutzerschnittstellen für elektronische Musik während meiner Zeit beim „Stanford University's Center for Computer Research in Music and Acoustics“ (CCRMA) zu studieren und nahm an Vorlesungen von Bill Verplank, einem bekannten Schnittstellen- und Designexperten, sowie Max Mathews, dem Erfinder des „Radio Baton“ teil. Ich entwarf damals eine Laserharfe, die der von Jean Michel Jarre ziemlich ähnlich ist, allerdings die Distanz und den Winkel der Hände des Benutzers mit einbezieht und gleichzeitig zu einem erschwinglichen Preis verkauft werden sollte. Als ich dann nach Belgien zurückkehrte, wollte ich an einer gänzlich neuen Schnittstelle für elektronische Musik arbeiten. Eines Nachts träumte ich dann von einem Raumschiff, das gelenkt wurde, indem der Kommandant verschiedene Objekte in Relation zueinander bewegte. Ich wachte auf, aber dieses schräge Bild blieb in meinem Kopf haften. Ich kam dann auf die Idee, dieses Konzept für eine neue musikalische Schnittstelle zu nutzen – und die AudioCubes waren geboren.

Bert Schiettecatte ...

... wurde im belgischen Ghent geboren. Er führt einen Magister in Computerwissenschaften und arbeitete für ein amerikanisches Unternehmen, für das er Signal-processing-Software entwickelte. Nach seinem Studium in Brüssel wechselte er an das renommierte „Stanford University's Center for Computer Research in Music and Acoustics“, um hier seinen „Master of Arts in Music, Science and Technology“ zu erreichen. Er gründete das belgische Unternehmen Percussa.



Eine neue Art Musik zu machen

Beat: Auf der Percussa-Webseite schreibst du, dass du die Art und Weise verändern möchtest, in der Menschen in Zukunft Musik machen – ein wahrlich hochgestecktes Ziel

Bert: Ich habe eigentlich Klavierspielen gelernt und mich dabei mit klassischer Musik beschäftigt. Als ich 15 wurde, hing mir all das zum Hals heraus, und ich wollte elektronische Musikinstrumente erforschen. Zur der Zeit wurde elektronische Musik immer populärer. Während meiner Schulferien arbeitete ich für eine Webdesign-Agentur, und von dem verdienten Geld konnte ich mir meinen ersten Synthesizer leisten, eine Korg Wavestation. Als ich mehr und mehr Musik machte, störte mich die unkreative Handhabung einiger meiner Instrumente, zum Beispiel der frühen Akai-Sampler und des Roland JV-2080, die ich als wirklich benutzerunfreundlich empfand, auch nach dem Studium des Handbuchs. Ich verbrachte einfach viel mehr Zeit mit der Bedienung meines Equipments als mit dem eigentlichen Musikmachen. Ich denke zu der Zeit entwickelte sich in mir der Wunsch, ein Musikinstrument zu entwickeln, mit dem ich spielerischer umgehen konnte und das mir bei der Erzeugung elektronischer Musik einfach mehr Spaß machen würde. Ich hatte damals Zugang zu Musiksoftware und realisierte, dass ich mein Ziel zusammen mit meinen Computerkenntnissen aus meiner Unizeit umsetzen könnte.

„Natürlich kann man ein Keyboard für das Spielen eines Synthesizers einsetzen, jedoch bindet ihn das Instrument auch an eine bereits bestehende Kultur und deren Erwartungen.“

Beat: Ich habe mich vor einiger Zeit mit Toshio Iwai [1], dem Erfinder des Tenori-on, über die gleichen Themen unterhalten. Er sagte, dass elektronische Musik dringend ein eigenes Benutzerinterface benötige, denn schwarze und weiße Tasten seien letztlich nur vom Klavier „geliehen“.

Bert: Da stimme ich haargenau mit ihm überein. Natürlich kann man ein Keyboard für das Spielen eines Synthesizers einsetzen, jedoch bindet ihn das Instrument auch an eine bereits bestehende Kultur und deren Erwartungen. Für neue Musik benötigen wir jedoch neue Interfaces – das eine Element kann nicht ohne das andere existieren, denn es besteht ein Dialog zwischen ihnen.

Beat: Was sind denn die besonderen Erfordernisse elektronischer Musik, die mit Keyboards, Potis und Fadern nicht erschlossen werden können?

Bert: Ich denke, dass Technologie und die Art und Weise, wie sie gestaltet ist, die Musik beeinflusst, die du erzeugst. Keyboards, Potis und Regler bedingen also eine ganz bestimmte Art von Musik – und Leute, die ein anderes Interface nutzen, machen auch eine andere Musik. Die wahre Innovation liegt also in der Art und Weise begründet, wie Menschen Technologie nutzen um Musik zu machen und nicht so

sehr darin, welcher Sound mit einer bestimmten Technik erzeugt werden kann. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist, dass du einen ganz bestimmten Bewusstseinszustand hast, wenn du mit einem Computer, einer Maus oder einem Keyboard Musik machst – man arbeitet in einer bestimmten Art und Weise, und diese beeinflusst die Musik, die man erzeugt. Ein neues Interface vermittelt eine gänzlich neue Erfahrung – und somit eine neue Musik.

Denk zum Beispiel einmal daran, dass Hip-Hop-Musiker nicht in erster Linie mit Keyboards, sondern mit Pads arbeiten. Dies ist auch der Grund, warum es jungen Menschen sehr leicht fällt, Hip-Hop zu machen: Drum Pads sind ein einfaches Interface und vermitteln gleichzeitig viel Spaß. Selbst komplexe Instrumente wie Sampler sind damit recht unkompliziert zu bedienen.

Innovation Cube

Beat: Wie gehen nun die AudioCubes auf diese Bedürfnisse ein?

Bert: Ich persönlich höre jetzt sehr viel mehr von der Musik, die ich mache und erforsche viel mehr Variationen und die Möglichkeiten der Softwareinstrumente, die ich nutze. Außerdem lassen sie mich vergessen, was gerade im Computer passiert; ich bin nicht mehr so beschäftigt damit, mir um irgendwelche Synthparameter Gedanken zu machen. Und schließlich helfen mir auch die Farben der AudioCubes, in die richtige Stimmung für Musik zu kommen.

Beat: Das Interessante ist ja, dass man nicht einmal einen Computer braucht, um mit den AudioCubes Musik zu machen ...

Bert: Man kann die Cubes auf zwei verschiedene Arten nutzen: zunächst einmal im Controller-Modus, mit dem du MIDI-Software auf deinem Computer kontrollierst, und im „Generator/Processor“-Modus, bei dem der Computer nur genutzt wird, um das „Verhalten“ der AudioCubes vorab festzulegen. Danach trennst du die Verbindung zum Rechner, schließt die Cubes an dein Mischpult an und bist bereit, LoFi-Sounds zu erzeugen. Allerdings nutzen noch nicht viele Leute diese Möglichkeit.

Beat: Lass uns noch näher auf das „Spielen“ der AudioCubes eingehen. Die einzelnen Würfel können untereinander Daten austauschen?

Bert: Jeder einzelne Cube beherbergt einen eigenen Computer, wenn du so willst. Im Grunde handelt es sich je um ein vierkanaliges DSP-System mit Ein- und Ausgängen. Die Cubes tauschen darüber untereinander in vier verschiedenen Richtungen Daten und auch Klänge aus. Wenn du ein Modell besitzt, das analoge Daten verschickt und empfängt, kannst du sein Lichtsignal sogar mit den Händen beeinflussen.

Beat: Wow. Welche Software ist denn derzeit mit den AudioCubes einsetzbar? Auf der Messe habt ihr sie in erster Linie mit Reason vorgeführt ...

Bert: Alles, was irgendwie MIDI-kompatibel ist, wird unterstützt – es ist sogar möglich, MIDI-Informationen an ein Hardware-Interface zu senden, das an deinem Computer angeschlossen ist. Bisher haben wir die Cubes aber tatsächlich in erster Linie mit Reason und Ableton Live vorgeführt, denn ich halte beide Applikationen für die wichtigsten Entwicklungen im Bereich der Computermusik der letzten Jahre. Sie verbessern merklich das Erlebnis bei der Nutzung von Musiktechnologie und führen damit Menschen an die Musik heran, die sich sonst vielleicht nie damit auseinandergesetzt hätten.

Preise und Verfügbarkeit

Die AudioCubes sind bereits bei einigen Musikfachgeschäften und Versandhändlern zu beziehen. Außerdem können sie direkt über den Webshop von Percussa bestellt werden. Die Preise starten bei 399 Euro für ein Set aus zwei Cubes, komplett mit einer wiederaufladbaren Batterie und einem Softwarepaket für Windows und Mac OS X (inklusive Loops und einer Demoversion von Ableton Live). Ein Set aus vier AudioCubes kostet 649 Euro. Auf der Webseite von Percussa finden Sie auch zahlreiche Videos, die die Cubes in Aktion zeigen.

www.percussa.com

Beat: *Wie reagiert denn die Industrie allgemein? Ist man hier tatsächlich schon offen für derart neue Wege?*

Bert: Bisher hat jeder, mit dem ich gesprochen habe, wirklich enthusiastisch auf die AudioCubes reagiert. Die Herausforderung besteht derzeit eher darin, mit Partnern zusammenzuarbeiten, die das Konzept der Cubes wirklich verstehen und ihre Software soweit öffnen, dass es auf musikalische Ereignisse innerhalb des Programms anwendbar ist – und zwar mit einem maximalen Ergebnis. Softwarehersteller verfolgen aber auch ihre eigenen Prioritäten, was diese Aufgabe oft nicht einfach macht.

Beat: *Sprechen wir noch etwas über den berauschenden visuellen Aspekt der AudioCubes. Bisher war es nie besonders spannend, einem Performer hinter einer Keyboard-Burg oder gar einem Laptop zuzusehen. Die Cubes versprechen hier einige neue Aspekte für die Aufführung elektronischer Musik einzubringen ...*

Bert: Das stimmt! Du kannst sogar die Farben der einzelnen Würfel per MIDI kontrollieren. Und die AudioCubes fallen besonders auf dunklen Bühnen schon sehr ins Auge – besonders wenn sie zusätzlich per Video abgebildet werden. Sie sind einfach ein tolles Performance-Instrument – und da jeder Künstler anders arbeitet, wird auch jeder einzelne Auftritt etwas ganz Besonderes sein.

Trotzdem sind die AudioCubes noch viel mehr als „nur“ ein hübsches Werkzeug auf der Bühne – immerhin habe ich sie in erster Linie aufgrund meiner Frustration mit den bestehenden Werkzeugen entwickelt und nicht, um eine tolle Show zu machen! Ich wollte einfach nur einen netten und spaßigen Umgang mit Musiktechnologie haben und auf einfache Art und Weise Musik an den verschiedensten Orten machen. Es wäre toll, wenn damit Elektronikmusiker eine ähnlich enge Beziehung wie Gitarristen zu ihrem Instrument aufbauen könnten und einfach damit herumspielten, um ihre musikalischen Ideen zu erforschen.

Vertrieb & Zukunft

Beat: *Bisher sind die AudioCubes nur auf der Percussa-Webseite zu bestellen. Natürlich muss man sie aber real anfassen können, um ihre Innovation zu verstehen.*

Technische Daten der AudioCubes

- kompatibel zu Windows XP sowie Mac OS X (ab Version 10.4)
- Anschluss und Aufladen per USB
- USB-2-Interface in jedem Würfel
- eine Batterieladung reicht für knapp drei Stunden unabhängigen Betrieb
- jeder Würfel misst 75 Millimeter im Quadrat und wiegt 0.4 Kilo
- LoFi-Soundprocessing (32 kHz bei 9 Bit)
- 1/4-Zoll-Ausgang zum Anschluss an das Mischpult
- 1/4-Zoll-Eingang zum Einschleifen externer Signale

Ist dafür ein breiteres Händlernetz geplant?

Bert: Schon jetzt gibt es ein paar Händler, die die AudioCubes führen. In Deutschland und der Schweiz gehören dazu der Music Store, Touched by Sound, Musik Produktiv, Just Music, der DeeJayladen, der Rockshop, Perse Engineering, Studiosounds und Jackpoint. In Österreich sind sie bei KS Music zu sehen. Wir haben im vergangenen Jahr wirklich eine Menge Zeit darauf verwendet, ein Händlernetz aufzubauen.

Beat: *Was planst du denn für die Zukunft? Willst du die AudioCubes perfektionieren, oder denkst du schon über ein weiteres neues Instrument nach?*

Bert: Ich denke, es wird rund um die AudioCubes noch eine Menge passieren. Ich plane derzeit nicht, etwas komplett anderes zu machen. Vielmehr will ich unser Produkt weiterentwickeln, es besser, einfacher und leistungsfähiger machen. Das Schöne an den Cubes ist ja, das man jederzeit für gar nicht viel Geld weitere Würfel mit mehr Möglichkeiten hinzufügen kann.

Beat: *Bert, danke für deine Zeit. Ich wünsche dir alles Gute für die AudioCubes!*

Bert: Danke sehr!

[1] siehe Interview in Beat 06|2008, ab Seite 28

