

RELEASE TIME

INTERVIEW: THORSTEN SUDLER MAINZ VON ART OF INFINITY / DEEP IMAGINATION

27. Januar 2013 // 0 Kommentare



Das im Jahre 1996 gegründete deutsche elektronische Musikprojekt Art Of Infinity hat 2012 sein viertes Album mit dem klangvollen Namen "Raumwerk" veröffentlicht. Die Ambient-Popreise, die teilweise den geneigten Hörer durchaus an Schiller oder Vangelis erinnern dürfte, glänzt durch eine große Vielfalt verschiedener Stilelemente und entführt rein klangtechnisch in andere Elektrowelten – dafür sorgen Thorsten Sudler Mainz und Thorsten Rentsch. Der Erstgenannte hat sich gerne bereit erklärt, uns einmal die Band und deren Sounds im Interview näher zu bringen.

SE: Hallo Thorsten, erstmal herzlichen Dank für das Exemplar Eurer neuen CD "Raum-

werk" der Hauptband Art Of Infinity und der EP von Deinem zweiten Projekt Deep Imagination. Vorab für die Leser: Wie kommst Du zur EM-Musikszene oder die Szene zu Dir – wer weiß – und welche Gründe gab es für Dich, diese Ambientprojekte ins Leben zu rufen?

Hi Sven, erstmal Dankeschön dafür, dass Du mich zu diesem Interview auserkoren hast. Ja, das war wirklich so, dass die EM-Szene zu mir kam. Nachdem wir 2004 mit Art Of Infinity einen Plattendeal für unser zweites Album "Dimension Universe" bei BSC Music unterschrieben hatten, kam ich mit Lothar Lubitz vom Syngate Label in Kontakt, der von dem Album begeistert war. Wir sprachen über sein Festival Satzvey Castle und die Möglichkeit, dort live zu spielen. Doch waren wir mit Art Of Infinity noch nicht soweit, auf die Bühne zu gehen und suchten nach einem kleineren, machbareren Konzept. Daraufhin kam mir die Idee zu meinem Soloprojekt Deep Imagination. Ich produzierte das Album "Scapes", Syngate brachte es heraus und wir spielten in einer kleinen Dreierbesetzung mit Deep Imagination beim Festival Satzvey Castle 2005.

Bei diesem Gig haben wir auch instrumentale Stücke von Art Of Infinity gespielt. Zu diesem Zeitpunkt bestand Art Of Infinity schon 9 Jahre, denn ich habe mein Band-Projekt bereits 1996 zusammen mit meinem Freund und musikalischen Partner Thorsten Rentsch gegründet. Wir kannten uns schon seit Mitte der 80er, hatten uns in ein Haus an der holländischen Küste eingemietet und ein Tonstudio dabei, um Musik zu machen und aufzunehmen. Dabei entstand die Vision für ein Projekt, das mit elektronischer Musik als Basis arbeitet, aber auch für jegliche weiteren Instrumente und Gesang offen ist. Wir wollten etwas machen, das groß und symphonisch klingen, aber auch nach Pop oder Ambient klingen darf. Genauso ist das heute immer noch und wir haben mittlerweile vier Alben veröffentlicht, die wir zusammen mit vielen befreundeten und, wenn ich das so sagen darf, begnadeten Gastmusikern und Sängerinnen eingespielt haben.

SE: Welche Bedeutung verbirgt sich hinter Eurem Gruppennamen Art Of Infinity oder Deep Imagination – was soll den differenzierten Unterschied in den beiden Projekten ausmachen?

Bei Art Of Infinity suchte ich nach einem Namen, der die vorgenannte Vision zum Ausdruck bringt. Es sollte nach etwas größerem, offeneren und unendlichen klingen und gleichzeitig Virtuosität und kunstvolle Musikalität widerspiegeln. Als ich Thorsten Rentsch damals anrief und ihm den Namen Art Of Infinity vorschlug, war er sofort davon begeistert.

Für Art Of Infinity komponieren wir beide mit Hilfe von Logic meist jeder für sich die Basisstücke und produzieren dann gemeinsam im Team die Musik. Es ist ein Genuss mit Thorsten Rentsch zusammenzuarbeiten. Obwohl wir in unseren musikalischen Vorlieben zum Teil sehr unterschiedlich sind, existiert zwischen uns eine Seelenverwandtschaft, die mit der Musik von Art Of Infinity einen Ausdruck findet. Oftmals haben wir gleichzeitig die gleiche Idee, wie es mit einem Stück weitergehen soll. Das ist sehr magisch. Es geht mir beim Musikmachen um den wundervollen Moment, in dem du gemeinsam oder auch alleine eine musikalische Idee geboren hast. Die Entstehung eines Musikstücks von Art Of Infinity oder Deep Imagination besteht für mich immer aus vielen dieser magischen Momente. Das ist es, warum ich Musik mache.

Der differenzierte Hauptunterschied zwischen meinen beiden Projekten ist, dass mein Soloprojekt Deep Imagination ein instrumentales und rein elektronisches Projekt ist. Wenn man so will, kann man die Musik von Deep Imagination im weitesten Sinne als EM bezeichnen. Und natürlich auch, dass ich dort als Produzent und Komponist allein verantwortlich bin. Konzeptionell geht es mir dabei mehr um das Innere, die Tiefe der Seele und darum, durch Musik einen tranceartigen Zustand zu erreichen. Im Namen Deep Imagination soll sich unsere einzigartige Vorstellungskraft widerspiegeln, die uns Menschen zu dem machen, was wir sind. Vor allem auf meinem aktuellen Studioalbum "Awareness", was soviel wie Bewusstsein oder Bewusstheit bedeutet, habe ich versucht, diesen Ansatz musikalisch umzusetzen.

SE: Was für musikalische Einflüsse und Inspirationen motivieren Dich zum Musikmachen?

Da muss ich etwas weiter ausholen. Schon vor einigen Jahren kam ich zu dem Schluss, dass die mich am stärksten prägenden Einflüsse im Artrock der 70er Jahre liegen. Mit 15 Jahren war ich der größte Pink-Floyd-Fan des Planeten und habe die Musik der Alben "Meddle", "The Dark Side Of The Moon", "Wish You Were Here" und "Animals" geradezu aufgesaugt. Damals habe ich selbst noch keine Musik gemacht, mein erstes Musikprojekt mit 13 Jahren scheiterte leider schon in der Anfangsphase, doch hat mich die Musik von Pink Floyd dauerhaft geprägt und begeistert mich mit ihrer unerreichten Magie auch heute noch.

Anfang der 80er Jahre nahm ich dann Schlagzeugunterricht und gründete mit 19 meine erste Band, die zu dieser Zeit natürlich Neue Deutsche Welle spielte. Parallel dazu spielte ich Drums in einem instrumentalen Artrock-Trio. Dann kam mit einer Strat meine erste Gitarre und Mitte der 80er hatte ich eine Gothic-Rock-Band. Als Gitarrist und Sänger war ich auch für die Programmierung des Drumcomputers Yamaha RX 11 zuständig und besaß mein erstes Keyboard, einen Roland alphaJuno-1. Beides waren damals modernste digitale Geräte und später Bausteine meines ersten kleinen Tonstudios, in dem ich dann Anfang der 90er Songs meines ersten Soloprojekts produzierte. Ich habe damals alles komplett selbst eingespielt und auf eine 8-Spur-Bandmaschine Tascam 38 aufgenommen. Mitte der 90er kam dann durch Thorsten Rentsch, mit dem ich zu dieser Zeit bereits musizierte, ein Kurzweil-K2000-Keyboard in mein Leben. Dieses wunderbare Teil verwendete ich für meine Musikprojekte als Workstation, was damals für mich einen produktionstechnischen Quantensprung bedeutete. Die Geschichte von Art Of Infinity begann.

Das ist die Vorgeschichte, aber zurück zu Deiner Frage. Die Inspiration und Motivation lag für mich immer in der Faszination der Musik selbst; eine höhere Ausdrucksform, die es mir ermöglicht, Werke schaffen zu können, die für mich einen dauerhaften Wert, eine gewisse Qualität haben.

SE: Wie viele Mitglieder sind überhaupt in den Gruppen tätig?

Da sind eigentlich nur zwei Mitglieder, Art Of Infinity sind Thorsten Rentsch und Thorsten Sudler-Mainz. Deep Imagination ist Thorsten Sudler-Mainz. Aber es gibt auch Gastmusiker, die konstant vor allem bei Art Of Infinity mitwirken. Von Anfang an dabei ist Matthias Krauss, mit dem wir unter anderem unsere stilprägenden Keyboardsoli produzieren. Matthias ist ein unglaublich guter und erfolgreicher Musiker, der für

Leute wie Jon Lord oder die Scorpions gespielt hat. Er komponiert Musik für weltweite Großveranstaltungen und das Fernsehen und arbeitete kürzlich mit dem Filmorchester Babelsberg zusammen. Er ist auf allen Alben von Art Of Infinity zu hören und war auch bei unserem Gig im Planetarium Bochum dabei.

Unsere Gastsängerin Eva Wolf ist eine weitere große Konstante, die seit dem ersten Album und bis zum Gig im Bochum dabei ist. Eva hat viele Chöre bei uns komponiert und auch einige Texte geschrieben. Sie hat das Fach Musical in New York studiert und daher natürlich auch eine Gesangsausbildung genossen. Es ist für uns ein großes Glück, sie mit ihrer tollen und gewaltigen Stimme in der "Art Of Infinity"-Familie zu haben. Auch wenn sie auf dem neuen Album "Raumwerk" nicht mitgewirkt hat, ist sie für mich so gut wie immer eine Idealbesetzung.

Bei den Solisten, die bei uns mitwirken, ist unser Saxophonist Stefan Höllering ebenso eine wichtige Konstante. Er hat auf den ersten drei Alben von Art Of Infinity mitgewirkt und spielt auch bei Deep Imagination Elektro-Saxophon, im Studio und live. Sein Stil wird in der Presse gerne auch mal als "Dark Side Of The Moon"-Saxophon bezeichnet.

Thorsten Rentsch kennt als Besitzer und Engineer des Renaissance Studio Cologne und Musikproduzent natürlich viele Musiker. Er hat etliche weitere Gastmusiker in unsere aufwändigen Produktionen integriert. Ich kann gar nicht alle aufzählen, sie werden aber übrigens allesamt auf unserer Website vorgestellt. Natürlich ist Gitarrist Klaus Major Heuser einer der wichtigsten, Violinist Thomas Kagermann und der US-amerikanische Percussionist Byron Metcalf sind auch keine Unbekannten. Antje Schulz von Chandeen hat eines unserer kommerziell erfolgreichsten Stücke "Cosmic Rain" eingesungen, die Sängerin Alquimia aus London war auf dem dritten Album "Endless Future" bei drei Stücken dabei und auf "Raumwerk" haben wir mit der Kölner Sängerin Ilona Gerulat zusammen gearbeitet. Es ist so, dass unsere Gäste unheimlich gerne bei Art Of Infinity spielen und sie sich freuen, Teil der Familie zu sein.

SE: Wer ist bei Euch für die künstlerische Gestaltung der Platten zuständig, wie z. B. die tollen Frontcoverfotos von "Dimension Universe" oder "Surroundings"?

Das ist Anton Zinkl, der Grafiker unserer Plattenfirma BSC Music. Die Grundidee für ein CD-Cover arbeiten wir zunächst selbst aus, wir wissen immer ziemlich genau, was wir wollen. Danach gestaltet Anton in enger Zusammenarbeit mit uns das Cover. Unser Label-Manager Christoph Bührung-Uhle lässt uns da vollkommene Freiheit, genauso wie bei der Musik.





SE: Hat sich Euer Musikstil über die Jahre seit der Gründung weiter entwickelt und verändert? Wie läuft bei Art Of Infinity und Deep Imagination die Studioarbeit ab?

Bei Art Of Infinity haben wir von Anfang an einen ziemlich hohen Anspruch an die Musik und die Produktion gehabt. Vor allem Thorsten Rentsch, der in den Neunzigern als Toningenieur mit Leuten wie Eric Woolfson von Alan Parsons Project zusammengearbeitet hat, setzte da von vorneherein den höchst möglichen Level an. Unseren ersten Longtrack "Evolution", einer musikalischen Reise durch die Erdzeitalter, haben wir aus mehreren Einzelteilen zusammengesetzt. Jeder Teil benötigte den Produktionsaufwand eines einzelnen Titels. Vor allem die Longtracks, auf jedem unserer Alben sind welche zu finden, waren sehr aufwändig in der Produktion. Du musst immer das Gesamtstück im Auge behalten und brauchst die Vorstellungskraft, wie es am Ende einmal klingen wird. "Drift Upon The Sky", von unserem Break-Through-Album "Dimension Universe" wird immer wieder als Space Opera bezeichnet. Für dieses Stück haben wir einen großen Chor produziert und mit Klaus Major Heuser sehr floydige Slide-Gitarren aufgenommen. Auf unserem dritten Album "Endless Future" haben wir den Fokus mehr auf das Songwriting gelegt und auch mit einem echten Schlagzeuger gearbeitet. Für unsere erste Single "The Flow Of Time" haben wir einen 60-Mann-Chor aufgenommen. Auf diesem Album sind mit "Utopia", "Warm Waterfalls" und "The Wide End" gleich drei Longtracks; es war unsere aufwändigste Produktion bisher. Wir haben unsere Musik und die Produktionsweise weiterentwickelt, aber vieles von dem, was wir von Anfang an gemacht haben, funktioniert für uns auch heute noch so.

Die Studioarbeit läuft so ab, dass wir an unseren Basics und den Arrangements solange arbeiten, bis wir beide damit zufrieden sind. Wir spielen unsere Ideen immer dem anderen vor und der bringt dann seine Vorschläge und Ideen ein. Im Prinzip beginnt an dieser Stelle schon die gemeinsame Produktion. Manche Tracks sind in diesem ersten Stadium schon so gut wie fertig, bei anderen Stücken geht die Arbeit dann aber erst richtig los. Während der verschiedenen Entwicklungsstufen eines Songs, zum Beispiel nachdem wir ein Synth-Solo aufgenommen haben oder einen Drummer, arbeiten wir dann meist auch wieder am Basic weiter und optimieren solange, bis wir mit dem Ergebnis zufrieden sind. Das ist der kreative aber auch sehr arbeitsintensive Prozess, wie wir Stücke entwickeln. Das Übereinanderlegen mehrerer Ebenen, angefangen vom programmierten elektronischen Arrangement über die Virtuosität eines Solisten bis hin zu einem Chorgesang, macht dann schlussendlich die von uns gewollte Vielschichtigkeit, Lebendigkeit und,

wenn du so willst, auch die Magie aus.

Für den fertigen Mix und den Gesamtsound von Art Of Infinity ist Thorsten Rentsch verantwortlich und auch die Alben "Scapes" und "Awareness" von Deep Imagination hat er in seinem Studio in Köln abgemischt.

SE: Erkläre uns doch bitte das Konzept der neusten Veröffentlichung "Raumwerk". Wieviel Arbeitszeit wurde für dieses gelungene Werk eingesetzt?

Die ersten drei Alben von Art Of Infinity bilden mit den Themen Ursprung, Weltraumreise und der Frage nach einer endlosen Zukunft so etwas wie eine abgeschlossene Trilogie.

Auf "Raumwerk", das im November 2012 erschienen ist, haben wir neue Sachen ausprobiert und ausgelebt. Wir wollten uns nicht wiederholen. Es geht dort konzeptionell mehr um irdische Räume und Träume und wir haben da zum ersten Mal auch mit deutschen Texten gearbeitet. Das hat mir persönlich unglaublichen Spaß gemacht, denn es ist schließlich meine Muttersprache. Ich schreibe auch gerne englische Texte sowie Laute und deren Phrasierungen in Fantasiesprache, aber die deutschen Texte zu schreiben hatte wirklich etwas ganz Besonderes. Einige Stücke wie "Die Zeit" vom neuen Album klingen darum auch völlig anders als alles andere, was wir vorher gemacht haben. Aber nicht nur, denn du findest auf "Raumwerk" auch wieder bombastische Sachen wie "Das Tor" und mit dem Stück "Zur zweiten Welt" auch wieder einen typischen "Art Of Infinity"-Longtrack, der sehr floydige Elemente beinhaltet. Bei diesem Stück spielt auch der amerikanische Percussionist Byron Metcalf, mit dem wir eine Long-Distance-Collaboration gemacht haben. Ich liebe sein Spiel, es ist wunderbar. In den Besprechungen zu "Raumwerk" werden auch immer wieder Vergleiche mit Kraftwerk gezogen, was mir als Vergleich auch gut gefällt, denn wir haben ja mit unserer neuen Single "Raum und Zeit" auch Musik auf dem neuen Album, die rein elektronisch und mit den prägnanten deutschen Texten als Elektro-Pop oder besser noch als Ambient-Pop bezeichnet werden kann.

Bisher haben wir uns mit einem Album immer viel Zeit gelassen. Nu ja, der Faktor Zeit spielt schon eine sehr große Rolle bei uns. Für jedes Album haben wir vier Jahre benötigt. Manchmal kann alles sehr schnell gehen. Aber wenn wir für einen Song einen bestimmten Musiker oder eine bestimmte Sängerin haben wollen, dann kann das schon mal dauern, bis zeitlich alles passt. Oder wir arbeiten einmal länger auch an anderen Produktionen.

SE: Ich habe gerade Euren Clip aus dem Jahr 2010 vom Electronic Circus Festival mit Deep Imagination gesehen und die Aufnahmen aus 2012 mit Art Of Infinity vom Planetarium-Gig. Bringt es Vorteile, in diesen audiovisuellen und medialen Zeiten ein Video zu erstellen?

Video ist ein klasse Medium, mit dem du als Band nicht nur Bilder, sondern eben auch deine Musik transportieren kannst. YouTube ist zwar im Bezug mit der aktuellen GEMA-YouTube-Diskussion eine umstrittene Plattform, aber ich finde, dass das auch ein neues Kulturgut ist. Die meisten Musikfans schauen sich in YouTube um, um alte und neue Sachen zu finden. Das mache ich auch so. Für mich am besten sind Vi-

deos über Musik dann, wenn sie authentisch sind. Das ist natürlich vor allem bei Live-Videos oder Dokumentationen der Fall. Da ist es dann gar nicht so wichtig, ob das eine teure Produktion ist oder nicht. Wichtig ist dabei für mich aber immer, dass die Klangqualität stimmt.



SE: Wie bewertest Du den Einsatz von Licht und Lasereffekten bei Euren Konzerten? Dient es rein als Visualisierung der Musik und wie hat Dir Euer toller Planetarium-Auftritt 2012 gefallen, der für mich einer Ambient-Oper glich?

Mit unserem Konzert im Planetarium Bochum bin ich sehr zufrieden. Ambient Oper? Wow, klingt gar nicht schlecht, ist aber vielleicht etwas übertrieben. Wir wollten ja schon länger auf die Bühne, aber es hat nicht geklappt, weil wir es zu groß machen wollten. Für den Gig im Planetarium wollten wir es dann schaffen, Art Of Infinity mit einem kleinstmöglichen Line-up und dabei so überzeugend wie nur möglich auf die Bühne zu bringen. Wir haben dann Stücke aus allen vier bisherigen Alben so zusammengestellt, dass sie sich in diesem Rahmen live umsetzen lassen.

Wie unsere Gäste Eva Wolf, Matthias Krauss, Stefan Höllering und unsere neue Live-Sängerin Lenka J dann mitgezogen haben, das war einfach nur sensationell und vor allem sehr professionell. Das alles zusammen hat unser erstes "Art Of Infinity"-Konzert zu einem Erfolg für uns werden lassen.

Die Visualisierung ist für die Präsentation von atmosphärischer elektronischer Musik sehr wichtig und im Planetarium ist das natürlich von den Begebenheiten her schon mal perfekt. Von daher liegt die Idee einer Planetariums-Tour eigentlich sehr nahe.



SE: Seid Ihr auch im europäischen Ausland oder gar noch weiter um den Globus erfolgreich und bekannt?

Unser Label BSC Music ist auch in den USA ziemlich bekannt und hat gute Kontakte und dadurch erreichst du dann als Band auch eine gewisse Aufmerksamkeit. Was die legalen Downloads betrifft, läuft es dort ganz gut. Wenn ich die Reaktionen im Netz so verfolge, erhalten wir in einigen europäischen Ländern wie UK, Spanien, Italien oder Frankreich auch immer eine ziemlich gute Presse und hatten in den Ländern auch schon Stücke auf CD-Samplern am Start, die mit Printmedien erschienen sind. Wir arbeiten ständig daran, dass auch im Ausland mehr Leute auf die Musik von Art Of Infinity aufmerksam werden. Kontinuität spielt da eine wichtige Rolle. Übrigens sind wir immer wieder im deutschen Eclipsed-Rock-Magazin präsent, das ist wichtig für uns, denn wir erhalten dadurch eine relativ große bundesweite Aufmerksamkeit. Im kommenden Frühjahr wird mit "Zur zweiten Welt" voraussichtlich auch wieder ein Track vom neuen Album "Raumwerk" auf dem Eclipsed-Sampler erscheinen.

Vielleicht interessiert Dich auch diese kleine Geschichte: Als ich 2011 mit einem Flugzeug einer großen deutschen Fluglinie unterwegs war, hörte ich in deren Lounge-Radio plötzlich ein Stück von Deep Imagination. Das war in dem Moment völlig überraschend und ich habe mich dann sehr gefreut, dass meine Musik in Flugzeugen um die Welt fliegt.

SE: Welche Synthesizer hast Du früher für Deine Klänge eingesetzt und welche Instrumente sind heute Deine Lieblinge? Nehmt Ihr zudem auch eigene Samples auf und wie setzt Ihr

diese ein?

Mein momentaner Liebling und mein Masterkeyboard ist ein KORG Triton Extreme 88. Die zuschaltbare eingebaute Röhre finde ich klasse und auch vor allem die Bass-Sounds sind hervorragend. Ansonsten verwende ich vor allem Software-Synthesizer und bin immer auf der Suche nach neuen inspirierenden Klängen.

Eine "Art Of Infinity"-Produktion lebt auch immer von vielen verschiedenen Klangquellen. Wir nehmen oft perkussive Klänge von irgendwelchen Gongs oder Becken oder was auch immer auf, die du niemals mit einem Synth-Sound so hinkriegst. Vor allem Thorsten Rentsch ist da sehr experimentierfreudig. Für das Stück "Tunnellichter" vom neuen Album ist er mit einem Field Recorder in einen Bahnhof gegangen und hat einen einfahrenden Zug aufgenommen und dieses Sample dann in das Intro des Stücks eingebaut, was wahnsinnig gut funktioniert hat.

Auf dem neuen Album kommt auch der Bechstein-Flügel des Renaissance Studios viel zum Einsatz. Matthias Krauss hat auch einen alten analogen Original-Moog eingesetzt oder auch auf vorherigen Alben einen analogen Oberheim. Das sind alte Teile, die einfach wunderbar klingen.

SE: Wo bekommt Ihr eure Synthesizer normalerweise her – z. B. online – und welche Musikinstrumente im allgemeinen formen den voluminösen Komplettsound eurer Projekte?

Ein voluminöser Sound entsteht durch verschiedene Klangquellen, durch die du verschiedene Klangebenen erzeugen kannst. Wir setzen auch gerne mehrstimmige Chöre ein und erzeugen mit E-Gitarren lang anhaltende Soundscapes, die ähnlich wie Keyboardflächen klingen und auch wieder Ebenen erzeugen. Und natürlich sind uns Soloinstrumente wichtig. Wir lieben dieses progressive Element in der Musik, das durch ein großartiges und erzählerisches Solo von E-Gitarre, Synth, Violine oder Saxophon und so weiter unterstrichen werden kann. Aber nicht jeder Song braucht ein Solo. Wir arbeiten meist mit programmierten Drums oder Drumloops, die wir aber auch mal mit dem Spiel eines echten Schlagzeugers und Percussionisten vermengen oder eben auch mal ganz ohne Drums. Immer je nachdem, an was für einem Stück wir gerade arbeiten und wie wir es vom Gesamtsound her klingen lassen wollen.

SE: Einige Musiker arbeiten auch in diesen Zeiten mit analogen Synthies anstatt mit digitalen Computern und Software. Bist Du auch der Meinung, dass analoge Sounds wärmer klingen und somit durchaus eine wichtige, emotionale Komponente in der elektronischen Musik darstellen?

Ich finde, analoge Synthies können gut klingen, aber digitale eben auch. Wir arbeiten mit beidem gerne und schauen nur danach, ob uns ein Klang gefällt. Für unseren, wie ich finde, warmen Gesamtsound ist aber das große analoge SSL-Mischpult im Studio von Thorsten Rentsch von großer Wichtigkeit. Ich staune immer wieder, was passiert, wenn du einen Klang durch dieses Pult schickst. Das ist verblüffend, wie groß und samtig das SSL-Pult klingt. Es gibt nicht mehr so viele Studios, die ein analoges Pult einsetzen. Thors-

ten Rentsch hat mit diesem Pult in Verbund mit einem Pro-Tools-System sein Studio so konzipiert, dass man das Beste aus beiden Welten bekommt. Nicht zu vergessen die vielen edlen Outboard-Geräte wie den wunderbaren alten EMT-Plattenhall.



SE: Was sind Deine "All Time Heroes" in den heimatlichen Plattenregalen? Was war die erste und letzte Scheibe, die Du gekauft hast?

Meine "All Time Heroes" sind ganz klar Pink Floyd. Natürlich gibt es da auch noch viele mehr, aber da weiß ich gar nicht, wo ich anfangen und vor allem wieder aufhören soll. Mein erstes Album, das ich gekauft habe, war "A Night At The Opera" von Queen. Aktuell gefallen mir sehr viele unterschiedliche Sachen. Wenn ich allerdings selbst in einer Produktion stecke, was meist der Fall ist, bleibt nur sehr wenig Zeit zum Musikhören.

SE: Was willst Du in der nahen oder späteren Zukunft noch mit den zwei Projekten verwirklichen und erreichen, wie steht es z.B. mit Filmmusik zu einem imaginären Trailer der Zukunft?

Das ist eine gute Frage. Wenn ich jetzt zurückblicke, dann bin ich sehr zufrieden, denn ich habe als Musiker viele meiner Träume verwirklicht. Ob ich Filmmusik machen würde, weiß ich nicht. Das hat mich eigentlich noch nie so wirklich gereizt, aber wer weiß schon, was kommt.

Mit Deep Imagination waren echte Highlights der Auftritt beim Electronic Circus Festival 2010 oder auch die Tatsache, dass ich auch mit meinem Soloprojekt ein Album über BSC Music veröffentlichen durfte. Neben der Promotion-Arbeit für meine Projekte werde ich in naher Zukunft erst einmal in Ruhe neue musikalische Ideen und Themen entwickeln und dann weiter schauen.

Was die Live-Umsetzung von Art Of Infinity betrifft, würde es mich sehr reizen, eines Tages mit einem größeren Line-up auf die Bühne zu gehen. Mit einer Besetzung, die es uns erlauben würde, auch einige unserer Longtracks live zu präsentieren.

SE: Vielen Dank für das Gespräch!

Das Interview wurde geführt von:

Sven Ericksen

Fotos:

Stephan Schelle, Ann Kareen Mainz, Hans Hermann Hess

Ergänzende Links

- Webseite: [Art Of Infinity](#) (Thorsten Sudler Mainz und Thorsten Rentsch)
- Webseite: [Deep Imagination](#) (Thorsten Sudler Mainz' Soloprojekt)
- Webseite: [BSC Music](#) (Label)

Twittern  1



KATEGORIE: [Interviews](#)

SCHLAGWORT: [Interview](#)

HINTERLASSE EINE ANTWORT

Pflichtfelder sind mit * markiert.

Name *

E-Mail-Adresse *

Website

Nachricht *

Senden

[« VORHERIGER ARTIKEL](#)

[↑ Nach oben ↑](#)

ReleaseTime ist Teil der [alpendeich-Plattform](#)

© [2013](#) ReleaseTime