

EDUARDO TARILONTE

Fantastische Klanglandschaften



Hattest Du für Epic World k Filmszenen im Kopf?
Tarilonte: Ja, auf jeden Fall. Daher Untertitel der Library auch „Cin Landscapes“. Mein Ziel ist es, da beim Spielen dieser Sounds eine schließt. Ich bin vielleicht ein bisschen geeky (lacht), aber ich für mich finde, man durch Musik die schönsten, mächtigsten und fantastischsten Reisen überhaupt machen kann.

Wie viel passiert beim Sounddesign solcher komplexen Ambiences durch Zufall, wie viel ist konkret geplant?
Tarilonte: Das Verhältnis ist wirklich Fünfzig-Fünfzig. Wenn ich zum Beispiel einen Sound für eine Berglandschaft möchte und mir ein Gebirge vorstelle, schraube ich natürlich an Sounds, die in diese Richtung gehen. Aber wenn ich dabei vielleicht auf einmal etwas höre und merke, dass dieser Sound zu einer ganz anderen Landschaft passen würde, dann nehme ich das mit davor. I wenn sic nen ande

Epic World ist sehr umfangreich. Wie lange hast Du daran gearbeitet?
Tarilonte: Ich habe insgesamt etwas über ein Jahr gebraucht. Am schwierigsten war es dabei, das Konzept zu finden. Ich habe zu Anfang sehr viel ausprobiert, war aber mit den Ergebnissen nicht zufrieden. Es klang noch zu Synthesizer-lastig. Ich musste erst herausfinden, welche Klangquellen für meinen gewünschten Sound gut geeignet waren und ...



Die Seele des Spielers einzufangen ist wichtiger als das Instrument, die Mikrofone und alles andere.

Tagtäglich setzen wir sie ein, oft ohne darüber nachzudenken: Sample-Libraries sind ein fester Bestandteil in der Musikproduktion geworden. Doch wie entstehen diese mitunter riesigen virtuellen Instrumente? KEYS traf den spanischen Sounddesigner Eduardo Tarilonte zum Interview über Klanglandschaften und Monsterschreie.

Wie wird man überhaupt Sounddesigner für Sample-Libraries?
Eduardo Tarilonte: Mit etwa acht Jahren habe ich Akkordeon gelernt, mich ab ungefähr 14 dann aber auch mit Synthesizern beschäftigt. Ich habe damals ein sehr großes Interesse an New Age entwickelt, hauptsächlich wegen der Sounds. Das hat mein Verständnis von Musik sehr verändert, weil dabei die Sounds und synthetischen Soundscapes sehr wichtig sind. Anschließend habe ich mich mit der keltischen Harfe beschäftigt und unter anderem in einer Celtic Band gespielt.

Wie unterscheidet sich die Best Service Engine in Sachen Programmierung von Kontakt?
Tarilonte: Kontakt hat viele Scripting-Features, die auch wirklich gut sind. Yellow Tools Independence oder die darauf basierende Best Service Engine hat aber sehr viele coole Funktionen, für die man keine Scripting-Kenntnisse braucht. Beispielsweise um ein echtes Legato zu erzeugen. Man kann alles machen, ohne wirklich programmieren zu müssen. Es ist für mich ein sehr guter und stabiler Sample-Player.

brary veröffentlichen. Wirklich ... hat es dann damit, dass sie mich gefragt haben, ob ich interessiert sei selbst eine Sample-Library zu entwickeln. Da ich mich schon immer für Sampling interessiert habe, dachte ich: Warum nicht? Ich wollte etwas in dem Bereich machen, den ich ohnehin sehr mag. So habe ich Celtic Wind entwickelt, danach kamen Spiritual Wind Retro Flute und Sampled Landscape ...

Mittlerweile arbeitest Du mit Best Service zusammen. Warum hast Du dich für diesen Vertrieb entschieden?
Tarilonte: Best Service ist einfach eine Firma, die mir schon immer ein Begriff war, noch aus meiner Jugend. Es spricht für ein Unternehmen, wenn es so lange am Markt ist. Außerdem habe ich immer sehr viel Gutes über sie und ihren Support gehört. Ich habe sie kontaktiert und wenig später war Accordions die erste Library, die wir zusammen veröffentlicht haben. Es ist

Mein Ziel ist es, dass Du als Nutzer beim Spielen dieser Library-Sounds eine Landschaft vor Dir siehst, wenn Du die Augen schließt.

Deine Library The Whistler simuliert menschliches Pfeifen. Wie kommt man auf diese abgedrehte Idee?
Tarilonte: (lacht) Ich habe eines Tages mit einem guten Freund von mir, einem älteren Mann, zu Abend gegessen. Danach legten wir ein wenig Musik auf und ich hörte ihn dazu pfeifen. Ich war völlig überrascht, weil ich noch nie jemanden so gut hatte pfeifen hören. Daraufhin habe ich ihm gesagt, dass er unbedingt ins Studio kommen muss. Er wusste gar nicht, was Sampling ist. Ich habe ihm dann erklärt, dass er alle Noten einzeln pfeifen muss.

In der Whistler-Library gibt es auch einen Vogel, der über das Keyboard tonal zum Singen gebracht werden kann. Wie hast Du das realisiert?
Tarilonte: Ich habe die Aufnahmen dazu auf einer Reise gemacht. Wir waren an einem Ort, wo es sehr viel Wald gab. Und als alle anderen noch geschlafen haben, bin ich mit meinem Mikrophon nach draußen,



Mit Desert Winds erscheint wieder eine neue Library von Dir. Wie unterscheidet sie sich von den Vorgängern Epic World und Forest Kingdom?