

#entwickler #nachruf

RUHE IN FRIEDEN, DAVE SMITH



Dave Smith am
14. Mai auf der
Superbooth 2022

„I'll be at Superbooth every day. How about 1:00 on Saturday? Cheers, Dave“, bestätigt mir eine Email das SynMag-Interview mit Dave Smith für Samstag, den 14. Mai, dem letzten Tag der Superbooth. Was für eine Freude! Im dritten Anlauf kann ich endlich mit dem Mann sprechen, der die Synthesizer-Geschichte entscheidend mitgeprägt hat. Mit dem legendären Prophet-5 entwickelte er nicht nur den ersten mikroprozessorbasierter, polyphonen Synthesizer, sondern erfand gemeinsam mit Roland-Gründer Ikutarō Kakehashi ganz „nebenbei“ den MIDI-Standard, und brachte den ersten Softwaresynthesizer in den PC. | Text: Elmar von Cramon

Als ich 2019 im Urlaub in San Francisco weilte, entschloss ich mich, dem Sequential-Office einen spontanen Besuch abzustatten. Mit ein paar SynMags im Gepäck mache ich mich auf den Weg in die Stockton Street, wo an einem relativ unscheinbaren Gebäude das Sequential-Firmenschild prangt und im dritten Stock die begehrten Klangerzeuger entwickelt werden. Nachdem ich von Sequential-Mitarbeiter Andy Lambert herzlich empfangen werde, weicht die Enttäuschung über die urlaubsbedingte Abwesenheit des Firmengründers schnell einer Mischung aus Neugier und Freude über die Tatsache, dass ich mich trotzdem ein wenig umschauen darf. Während der Führung durch die heiligen Sequential-Hallen realisiere ich, wie hoch der Wirkungsgrad von Dave Smith innerhalb der Synthesizer-Geschichte eigentlich gewesen ist. Eine ebenso zahlreiche wie beeindruckende Sammlung von Synthesizern, Synth-Memorabilia und Poster bekannter Musik-Acts mit dankbaren Widmungen und nicht zuletzt Daves Grammy Award erfreuen Synthesizerherz und Augen und lassen mich nach einer Stunde Nerdtalk dankbar wieder von dannen ziehen. Natürlich nicht ohne in Erfahrung zu bringen, ob irgendwann ein persönliches Interview mit Dave möglich wäre: „Klar, würde Dave das machen!“, versichert mir Andy beim „Goodbye“. Nur wenige Monate später folgt die Ernüchterung: Corona! An Reisen in oder aus den USA ist ab März 2020 kaum noch zu denken. Die zuvor als Interviewort angedachte Superbooth findet digital statt und kehrt erst im Herbst 2021, pandemiegerecht und abgespeckt, zurück. Andy ist für Sequential zwar dabei, Dave bedauerlicherweise aber nicht. Ich überreiche ihm ein Exemplar der Ausgabe 87, in der mein geschätzter Kollege und Synth-Experte Moogulator die Reissue-Version des Prophet-5 unter die Lupe genommen hat und bitte Andy darum, sie Dave zu zeigen. Ein paar Tage später bekomme ich eine E-Mail von ihm: „You guys have put together a great looking magazine!“, Dave Smith in CC, um die Interviewmodalitäten mit ihm selbst abzusprechen – große Freude meinerseits!

Es folgt Recherchearbeit, bei der mir klar wird, dass Leben und Wirken von Dave jeden halbwegs vertretbaren Interviewrahmen sprengen würde, sodass einige Themen außen vor bleiben müssen. Außerdem soll der „Prophet-5“ nicht überrepräsentiert werden um niemanden auszuschließen, der die Eckdaten des Kultsynthesizers nicht gleich nach dem kleinen Einmaleins gelernt hat.

Nach zwei hektischen Tagen Superbooth steht am dritten Tag endlich das Interview an, zu dem ich nicht ohne eine gewisse Nervosität fahre. „Dave Smith ist ein Genie, hoffentlich langweilen ihn meine Fragen nicht“, gehen mir leichte Selbstzweifel durch den Kopf. Als ich zur verabredeten Zeit von Andy und Dave herzlich empfangen werde, wird schnell klar, dass die Sorge wohl unbegründet ist. Man spürt, dass in Dave trotz seines fortgeschrittenen Alters und seinem Gehstock ein junger Geist innewohnt, der voller Enthusiasmus und Elan steckt und lieber nach vorne blickt, als zurückzuschauen. Der „Messestress“ scheint ihm nichts anhaben zu können. Begeistert erzählt mir davon, wie schön er es findet, wieder in Berlin zu sein, Freunde auf der Superbooth zu treffen und den beginnenden Frühling in der Stadt zu genießen, in der er sich, so berichtet er stolz, „immer besser auskennt.“ Nachdem wir im eher unspektakulären FEZ-Restaurant mit Mensa-Feeling Platz genommen haben, beginnt ein spannendes Interview mit dem Synthesizer-Pionier, der auf der Superbooth den gemeinsam mit Tom Oberheim und Marcus Ryle entwickelten Oberheim OB-X8 präsentiert – ein spektakuläres Statement in Sachen Synth-Design! Während einer kurzen Interviewpause treffe ich beim Getränke holen auf meinen Freund Magnus, Synthesizer-Nerd und Musikproduzent aus Schweden, darüber hinaus stolzer Besitzer eines Prophet-5 in der begehrten Dreier-Revision: „Hey Elmar, schön dich zu sehen!“, sagt er freundlich, bevor ich ihm



schnell ins Wort falle: „Sorry, kann gerade nicht, habe ein Interview mit Dave Smith!“ Seinem verwundert-belustigten Gesichtsausdruck setzte ich eine zeigende Handbewegung in Richtung der Fensterfront entgegen, wo Dave gerade allein an unserem Tisch sitzt. Sein Gesichtsausdruck ist nun voller Überraschung: „Oh, dann bis später, ich will euch nicht stören.“ Zum Platz zurückgekehrt, beenden wir das Interview in relaxter Atmosphäre. Auf dem weg zurück zum Sequential/Oberheim-Stand berichtet Dave mir über seine Vorfreude auf das Movement-Festival in Detroit knapp zwei Wochen später, bevor wir uns noch über einige der bahnbrechenden musikalischen Innovationen, die ihren Weg von der „Motor City“ aus in die Welt fanden. Danach steht Dave geduldig für ein paar Fotos zur Verfügung, bevor er sich wieder den zahlreichen Synth-Enthusiasten zuwendet, die sich ebenso wie ich ein Erinnerungsfoto mit dem „Father of MIDI“ sichern wollen. „Vielen Dank für das Interview! Wenn du noch Fragen hast, schick mir eine E-Mail!“, sagt Dave mir zum Abschied.

Gerne hätte ich mit Dave noch über so viel mehr gesprochen, eine E-Mail mit einigen weiteren Fragen war bereits vorbereitet, doch nun ist es dafür zu spät – unfassbar! Am 31. Mai starb Dave Smith an den Folgen einer Herzattacke in einem Krankenhaus

Eine beeindruckende Auswahl von Synthesizer-Innovationen im Sequential Office (1527 Stockton Street, San Francisco, Kalifornien)

in Detroit, einen Tag nach dem das Movement Festival zu Ende gegangen war. Als die Todesnachricht in der Nacht vom 1. zum 2. Juni von Sequential veröffentlicht wird, bin ich wie so viele andere Synthesizerenthusiasten am Boden zerstört.

Und wie alle, die Dave auf der Superbooth begegnet sind, fällt es mir ganz schwer zu glauben, dass er nicht mehr unter uns weilt. Als „Genie zum Anfassen“ hatte er sich dort präsentiert, stand bereitwillig für Fotos zur Verfügung und signierte für einen Berliner Synthesizerfanatiker sogar einen mitgebrachten Sequential Circuits Pro One. Als sich die Superbooth am Samstag langsam ihrem Ende zuneigte, feierte er mit Superbooth-Veranstalter Andreas Schneider und Techno-Pionier Richie Hawtin bei dessen DJ-Set, bevor er sich, als die Stimmung am Kochen war, ins Hotel verabschiedete. Den Weg zum Taxi hielt „Herr Schneider“ in einem persönlichen Nachruf fest. Nach

dessen Lektüre ist man versucht zu glauben, dass der 72-jährige geahnt hat, dass ihm nicht mehr viel Zeit bleibt und er seine Passion für Synthesizer in den finalen Wochen seines Lebens ein letztes Mal mit Gleichgesinnten teilen wollte. Meine Hoffnung ist, dass er glücklich gestorben ist, sofern so etwas überhaupt möglich ist. Die Worte seiner Frau Denise lassen Vermutungen in diese Richtung jedenfalls zu. Sie war bei ihm, als er starb, genau wie seine erwachsenen Kinder Haley und Campbell, die dem seit 1989 verheirateten Ehepaar vierfaches Großeltern Glück beschert hatten.

Dave Smith war ein Mensch, der in seinem Leben Bahnbrechendes erschaffen hat. Seine Lebensleistung ist geprägt von Einfallsreichtum, Pioniergeist, Risikofreude und dem Glauben an die eigene Vision. Sein Wirken hat uns alle mit einem großen Stück Fortschritt, einer Menge guter Musik und einer bestimmten Lebensfreude bereichert, die Synthesizer-Enthusiasten beim Spielen seiner Instrumente und dem Fachsimpeln darüber weiterhin empfinden werden und das Andenken an ihn weiterhin lebendig gestalten. Darüber hinaus habe ich ihn als sehr herzlichen, freundlichen und humorvollen Menschen kennengelernt. Danke Dave, ruhe in Frieden! //

Wie hat es sich 2018 für dich angefühlt, die Rechte an deinen alten Markennamen Sequential Circuits zurückzubekommen?

Ich habe dieses neue Unternehmen, Dave Smith Instruments, gegründet und nie wirklich über den anderen Namen nachgedacht. Nachdem ich und Ikutarō Kakehashi 2013 unseren Grammy für MIDI erhalten hatten, schrieb er einen Brief an den Präsidenten von Yamaha und sagte: „Wissen Sie, es wäre schön, wenn Sie die Rechte an Dave zurückgeben würden.“ Yamaha hat den Namen nie verwendet und irgendwann bekam ich einen Anruf und es hieß: „Du hast den Namen Sequential Circuits zurück.“ Ich fand das sehr, sehr nett von Yamaha, weil sie nicht dazu verpflichtet gewesen wären. Wir arbeiteten damals am Prophet 6 und beschlossen, ihn dann Sequential Prophet 6 zu nennen. Später haben wir auch den Firmennamen geändert, weil Sequential ein schöner und kürzerer Name ist als Dave Smith Instruments.

Hat es deiner persönlichen Arbeit oder den Projekten deiner Firma einen zusätzlichen Kreativitätsschub gegeben?

Es war schön, hat unsere Firmenpolitik oder Kreativität aber nicht wirklich beeinflusst. Nach dem Prophet 6 haben wir den OB-6 gebaut, der nicht wirklich etwas mit der Geschichte von Sequential zu tun hatte. Als sich der Firmenname geändert hatte, bauten wir den Pro 3, der wiederum etwas Neues war. Der neue Prophet-5 entstand ebenfalls aus der Erwägung heraus, dass es vielleicht an der Zeit wäre, so etwas zu machen und nicht, weil wir uns endlich wieder Sequential nennen konnten.

Nachdem du und Tom Oberheim zusammen in einem Video mit Marcus Ryle zu sehen gewesen wart, gab es natürlich Spekulationen, dass ein neuer Synthesizer in der Pipeline ist. Mit dem OB-X8 ist euch nun ein spektakulärer Wurf gelungen, wie habt ihr den neuen Oberheim zusammen realisiert?

Sequential hat einen großen Teil der Design-Arbeit geleistet wie Platine und Software, aber Marcus war sehr stark involviert. Obwohl ich schon sehr lange Instrumente baue, hätte ich es ohne ihn nicht geschafft, da er alle Details kennt. It's the real thing!

Man baut nicht einfach „mal so“ einen Oberheim, das kann man nicht seriös hinbekommen, zumal wir mit dem OB-X8 die drei klassischen Oberheim-Modelle OB-X, OB-Xa und OB-8 realisiert haben. Sie sind alle zu 100 % drin, inklusive der originalen Werks-presets. Sogar der OB-SX ist dabei, den viele Leute gar nicht kennen. Das war eine Preset-Version des OB-X. Übrigens: Wenn man eine Backup-Kassette mit Sounds aus den Geräten von damals besitzt, kann man sie in den OB-X8 laden und wird feststellen, dass sie authentisch klingen.

Hat es so viel Spaß gemacht, dass ihr weitere Pläne habt?

Da Tom seinen Namen ebenfalls zurückbekommen hat und mit Oberheim.com neu startet, wird es sicher nicht das letzte Produkt gewesen sein. Es soll mehr geben; alle Pläne, vor allem das Was und Wann kenne ich aber nicht. Der Plan ist jedoch, das Re-Branding von Oberheim fortzusetzen. Ich glaube, der OB-X8 ist erst der Anfang.

Wie sieht der kreative Prozess von der ersten Idee bis zum fertigen Produkt, in das du involviert bist, meistens aus?

Das ist je nach Produkt unterschiedlich. Beim OB-X8 und beim Prophet 5 haben wir ja ganz konkret ein altes Gerät neu gestaltet. Das ist ein ganz anderer Prozess als beim Sequential Take Five oder einem Pro 3, wo man mit einem Konzept beginnt, daran arbeitet und darauf aufbaut. Es hat Spaß gemacht, den OB-X8 und den neuen Prophet 5 zu bauen, aber noch mehr Spaß macht es mir, neue Instrumente zu entwickeln. Der Prozess ist bei allen Neuentwicklungen ähnlich. Wir bauen ein Instrument nach dem anderen, und wenn eins fertig ist, fragen wir uns:

„Was kommt als nächstes?“ Normalerweise hat einer von uns die Idee, ein Gerät zu bauen, das auf einer bestimmten Art von Oszillator oder Filter basiert. Dann überlegen wir uns, wie viele Stimmen es haben soll, welche Tastaturgröße, wie das Panel aussehen soll und was das Besondere daran ist. Der Take Five zum Beispiel sollte portabel sein und ein recht einfach zu bedienendes Layout besitzen, trotzdem aber „groß“ und anders als unsere anderen Produkte klingen. Beim Pro 3, der einen monophonen Ansatz darstellt, haben wir uns gefragt: „Was ist das Besondere am Konzept?“, und sagten: „Lasst uns den Prophet-Filter, den SEM-Filter und den Ladder-Filter einbauen“, drei klassische Filterdesigns. Außerdem dachten wir: „Ok, er besitzt schon zwei VCOs, fügen wir einen einzigartigen und leistungsstarken Wave-table-Oszillator hinzu.“ Da es sich um eine Art Nachfolger des Pro 2 handelt, wollten wir auch einen verbesserten und einfach zu bedienenden Sequenzer haben. Daneben gibt es die zuweisbare CV-In/Out-Funktionalität, was ihn insgesamt zu einem sehr leistungsfähigen Monosynth macht. Wenn wir also so grob über alles gesprochen haben, ist der nächste Schritt das Zeichnen des Frontpanels. Wir setzen uns also an ein großes Whiteboard und sagen: „Ok, das ist die VCO-Sektion, wir brauchen also einen Frequenz-

Dave mit seinem Lieblingssynthesizer. „The Prophet 12 is my favorite. No question. It sounds different than my other designs, yet it retains the Prophet vibe. There's something magical about the combination of a digital front end followed with analog filters and electronics per voice. The Prophet 12 has a sound, a soul of its own, unlike any other instrument. I love it!“





Dave Smith über den OB-X8, der auf der Superbooth 2022 präsentiert wurde: „Man baut nicht einfach ‚mal so‘ einen Oberheim, das kann man nicht seriös hinbekommen, zumal wir mit dem OB-X8 die drei klassischen Oberheim-Modelle OBX, OBXa und OB8 realisiert haben.“

regler, einen Shape-Regler, vielleicht einen Pulsweitenregler, die wir einzeichnen und dann zur Filter-Sektion übergehen, um zu sehen, wie diese aussehen könnte. Natürlich verbringen wir viel Zeit damit und führen viele Diskussionen über die Funktionen wie zum Beispiel: „Wollen wir dies oder das wirklich?“ Das Schwierigste am Design ist nicht das, was man einbaut, sondern das, was man weglässt. Ich mag es, wenn meine Entwürfe sehr knapp und prägnant sind. Ich glaube, zu viele Leute lassen sich dazu hinreißen, zu viele Funktionen hinzuzufügen. Das ist auch ein häufiges Problem bei Software-Synthesizern, weil es kein wirkliches Ende gibt. Anstelle von 100 Filtern möchte ich in meinem Produkt doch lieber eins haben, das wirklich gut klingt. Auch von den Leuten will sich niemand eines von diesen 100 Filtern aussuchen. Sie möchten ein prägnantes Musikinstrument, auf das jeder zugehen und es spielen kann, Knöpfe, von denen man weiß, was passiert, wenn man sie dreht und einen richtig guten Klang. Die wichtigsten Diskussionspunkte sind also meistens solche: „Dieser Regler wäre cool, aber ist er wirklich cool genug? Wollen wir wirklich so viel Platz auf dem Panel für ihn hergeben?“ Nach langen Diskussionen wird es am Ende dann vielleicht ein Schalter statt eines Knopfes. Sobald wir weit genug fortgeschritten sind und eine allgemeine Vorstellung von den einzelnen Baugruppen haben, zeichnen wir sie am Computer auf und fangen an, die Platzierung der Knöpfe und die Art und Weise, wie die Baugruppen interagieren und wie sie physisch passen, genauer zu bestimmen. Etwa zu diesem Zeitpunkt beginnen wir auch mit der Arbeit an den Schaltplänen und dem internen Design. Dann wenden wir uns der Software zu, die natürlich einen großen Teil des Projekts ausmacht.

Wie lange dauert die Entwicklung ungefähr?
Normalerweise neun bis zwölf Monate. Wir sind mittlerweile relativ effizient. Bis vor kurzem waren wir nur 15 Mitarbeiter, die die Leiterplatten, die Elektronik und die Software entwerfen und ein neues Produkt fertigstellen konnten, denn das machen wir schon seit fast 50 Jahren. Wir arbeiten nicht mit Lochrasterplatinen, sondern gehen direkt zu den Leiterplatten über und arbeiten zu 100 % mit dem kompletten Design. Dann bauen wir vielleicht den ersten Prototypen, testen ihn, machen einen zweiten, bevor wir direkt in die Produktion gehen. Ich denke, wir sind mittlerweile ganz gut darin.

Was macht für dich aus deiner Sichtweise als User einen guten Synthesizer aus?
Ich mag es, wenn er einfach zu verstehen und zu benutzen ist und einen guten Sound mit einer eigenen „Klangpersönlichkeit“ hat. Wenn alles gleich klingt, finde ich das albern. Alle unsere Produkte besitzen deshalb ihre eigene Persönlichkeit und ihren eigenen Sound; auch kann die Interaktion mit ihnen durchaus auf unterschiedliche Art und Weise erfolgen. Ich möchte einfach etwas bauen, das dem Musiker ein Lächeln entlockt, wenn er ein Programm auf einem Synthesizer auswählt und anfängt zu spielen. Das passiert hier auf der Superbooth sehr oft: Ich liebe es, das dann zu beobachten, denn ich möchte den Musikern ja Inspiration verschaffen. Es ist irgendwie

faszinierend, dass es im Prinzip darum geht, ein elektronisches Gerät in ein echtes Musikinstrument zu verwandeln. Es hat lange gedauert, bis die Leute verstanden haben, dass etwas, nur weil es elektronisch ist, nicht bedeutet, dass es keinen eigenen Klang haben kann. Deshalb haben viele in den letzten 10 bis 15 Jahren wieder angefangen, viele dieser alten Produkte aus den 70er- und 80er-Jahren zu kaufen. Eine Weile wurden Synthesizer ja wie Mobiltelefone betrachtet, bei denen man denkt, dass nur das Neueste das Beste ist, weil es sich „nur“ um Elektronik handelt. Dann begannen die Leute zu erkennen: „Oh, da gibt es dieses Instrument von 1982 von dieser Firma, das einen Klang hat, den wir noch nicht kannten, den wir jetzt aber haben wollen, weil er großartig klingt.“ Jetzt schätzen die Leute diese Geräte als Musikinstrumente für genau das, was sie können.

Der Korg-Entwickler Tatsuya Takahashi beschreibt seine Instrumente als einen „Brief“, den er an den Musiker schreibt, und sieht das musikalische Produkt dieses Künstlers als Antwort auf diesen Brief. Das Ganze klingt fast, als sei auf dem Weg dahin eine gewisse Magie zu spüren, die dem musikalischen Kreativprozess nicht unähnlich zu sein scheint.
Auf dem Weg dorthin ist sicher eine Menge Magie anwesend. Man kann nie sagen: „Dieses Instrument wird so klingen und die Leute werden es mögen“, da wir keine Instrumente für ein bestimmtes Musikgenre bauen. Es gibt keine Techno-, EDM-, Soundtrack- oder Rock-Maschine, auch wenn einige von ihnen so klingen, aber ich bevorzuge es, wenn unsere Instrumente jedem User für genau die Musik nützlich sind, die er machen will. Manchmal sagen einem die Instrumente auch, was sie sein wollen. Als wir den OB-6 entwarfen, war ich ein wenig besorgt, dass er dem Prophet 6 zu ähnlich sein würde, aber als wir ihn zum ersten Mal

spielten, sahen wir uns an und sagten: „Das ist ein Oberheim, er klingt anders!“ Wir wussten, dass es wahrscheinlich so passieren würde, aber garantieren kann man das nie. Auch der Take Five war ein gutes Beispiel: Wenn man ihn sich mit seinen zwei VCOs, Filter und Hüllkurven anschaut, denkt man: „Was ist daran jetzt das Neue“, bevor man entdeckt, dass bestimmte Sachen anders gelöst haben. Zum Beispiel haben wir eine Sinuswelle und ein unterschiedliches Filter eingebaut, und plötzlich hat er all diese neuen Sounds produziert. Wir wussten, dass er „anders sein würde“. Es ist faszinierend zu realisieren, wie ein Instrument dir sagt, was es sein soll, nachdem du es gebaut hast, und du denkst: „Oh, das ist cool!“

Den neuen Prophet-5 hatten wir hingegen mit Aftertouch und Velocity ausgestattet. Als ich einige der alten Sounds mit Velocity hörte, dachte ich: „Wow!“ Der Prophet-5 ist sehr gut für elektronische Pianoklänge und Ähnliches geeignet und wenn man Velocity hinzufügt, werden diese noch viel lebendiger. Wenn ich heutzutage darüber nachdenke, macht es natürlich Sinn. Allerdings hatte ich nie darüber nachgedacht, bevor wir das Ganze umgesetzt haben. Das sind solche Momente, die wirklich Spaß machen.

Der „glückliche Zufall“ besteht also nicht nur bei Musikern, sondern auch bei Entwicklern während des Designprozesses?

Ja, absolut. Ein Grund dafür könnte sein, dass wir niemanden um Feedback bitten, während wir unsere Instrumente bauen. Natürlich sind wir mit Musikern im ständigen Austausch, aber sobald wir mit dem Bau unserer Instrumente beginnen, gibt es keine Marketing- oder Vertriebsabteilung, die sagt: „Das ist aktuell angesagt, das müssen wir bauen und es muss diese Funktionen haben!“ Wir entscheiden einfach, was wir tun wollen, unabhängig davon, was gerade auf dem Markt passiert. Das ist auch einer der Gründe, warum wir diese Dinge so schnell umsetzen können. Normalerweise würde man erst den Prototypen an andere Leute

Sequential Office Teil 2:
Der an Dave Smith verliehene Grammy thront über dem ersten Sequential Circuits Prophet 5. Rechts der Moog Minimoog, mit dem Daves eigene Faszination für Synthesizer begann.

schicken, die testen ihn dann, man bekommt Feedback, ändert Dinge und hat am Ende diesen sehr langen und spezifischen Prozess. Das alles machen wir nicht. Bei einigen Instrumenten auf dem Markt merkt man, dass sie „By Committee“ entwickelt wurden und die Ingenieure all das berücksichtigen mussten, was die Vertriebs- und Marketingleute zu sagen hatten. Am Ende bekommt man dann ein Instrument, das vielleicht ganz gut klingt, aber keinen klaren Fokus hat und mit dem man vielleicht nicht wie ein Musiker interagiert. Stattdessen versuchen wir, als Team unseren eigenen Fokus zu behalten. Ich mache das ja nicht alleine, wir sind alle Synthesizer-Nerds und wissen, was wir zu tun haben. In den 20 Jahren seit der Gründung von Dave Smith Instruments hat übrigens nur eine Person gekündigt.

Was wäre aus deiner Sicht eine echte „Kreativbremse“ auf dem Weg zum Ziel?
Jemanden zu fragen: „Sollen wir dieses Feature einbauen?“. Denn was ist dann die Antwort? „Ja, natürlich, jederzeit!“ Aber genau das sollte man nicht tun, denn dann hätte man am Ende all die Funktionen, die nicht unbedingt in das Konzept des Instruments passen. Je weniger Leute beteiligt sind, desto besser. Natürlich sind unsere





Gut gelaunt auf der Super-booth 2022. Dave Smith mit den Reissues von Prophet 5 und Prophet 10 (Rack).

Sachen nicht immer perfekt und wenn uns jemand sagt: „Diese Funktion hätten ihr vielleicht noch einbauen sollen!“, müssen wir auch manchmal sagen: „Da hast du wahrscheinlich recht!“ Aber am Ende des Tages müssen die Leute auch erkennen, dass es kein perfektes Musikinstrument gibt und manchmal gerade die „Fehler“ das Interessante sind. Ich strebe nie nach Perfektion, selbst wenn wir kurz davor sind, ein Instrument auszuliefern, denken wir: „Oh, vielleicht hätten wir dies oder jenes machen sollen.“ Das ist dann aber vollkommen in Ordnung.

Stell dir vor, es hätte bis jetzt noch keine Gitarre gegeben und jemand würde sie jetzt auf den Markt bringen; was wären wohl die Reaktionen? „Hm, nur sechs Saiten? Was, ich muss sie zwischen den Songs stimmen? Was ist mit diesem Bundgeräusch und diesem schnarrenden Sound, ich kann das Ding nicht spielen!“ Das liegt daran, dass es ein unvollkommenes Instrument ist, genau wie alle Instrumente, und das ist in meinen Augen eine gute Sache.

Inwieweit beeinflussen dich Künstler, die dir selbst gefallen oder Künstler, die eure Instrumente benutzen? Gibt es z. B. Künstler aus der Bay Area, die es dir besonders angetan haben?

Ich habe nie einen bestimmten Künstler oder ein bestimmtes Genre aus der Bay Area

verfolgt. Natürlich gibt es Einflüsse, auch gehe ich gerne aus und höre mir Live-Musik an, was während der Pandemie leider nicht möglich war. Wenn ich mir eine Band oder einen Künstler ansehe, der live spielt, egal ob er unsere Instrumente benutzt oder nicht, dann hat das etwas Magisches. Das macht mir wirklich Spaß, auch wenn ich manchmal denke, dass ich mir diese Art von Musik zu Hause wahrscheinlich nicht anhören würde. Geht es um Livemusik, ist mein Musikgeschmack viel breiter gefächert als der fürs Wohnzimmer. Ich bin ein großer Fan von Bands wie Radiohead und Arcade Fire, die zum Beispiel unsere Synthesizer benutzen. Mein eigener Musikgeschmack hat zwar nichts mit den Produkten zu tun, die ich entwerfe, dennoch freue ich mich sehr, wenn Künstler, die mir gefallen, meine Instrumente in ihren Produktionen oder auf der Bühne einsetzen. Das dann zu sehen ist für mich als Instrumentenbauer ein richtiger „Payoff-Moment“. Demnächst reise ich zum Detroit Movement Festival, wo ich seit drei Jahren nicht mehr gewesen bin. Da wir dort viele Freunde haben, ist das eine meiner Lieblingsveranstaltungen. Wir bringen immer ein paar Synthesizer mit, damit die Künstler sie dort ausprobieren können. Es macht einfach

Spaß, dort dabei zu sein, auch wenn ich inzwischen ein bisschen zu alt bin, um mich richtig in die Crowd zu stürzen und stattdessen lieber hinter der Bühne zuschaue.

Da du schon dein ganzes Leben lang Fragen zum Prophet-5 beantwortest, nur eine kurze Frage dazu. Hastest du jemals einen Moment, in dem dir klar wurde: „Wir haben etwas Revolutionäres aufgebaut“, oder ist es normal, dass ein Instrument erfolgreicher ist als das andere?

Man denkt immer, dass man das Richtige macht und hofft, dass die Leute das Resultat mögen. Aber damals, als ich in meinen Zwanzigern war, wusste ich nicht wirklich, was ich tat. Mein beruflicher Hintergrund waren Mikroprozessoren, ich lebte im Silicon Valley und kannte die Leute, die die Solid-State-Musikchips entwickelten. Für mich war es eine naheliegende Idee, diese Chips mit einem Mikroprozessor zu kombinieren, um einen polyphonen, programmierbaren Synthesizer zu bauen. Da es niemand anderes tat, beschloss ich, es nach ein paar Monaten selbst zu tun. In diesem Fall habe ich zunächst eine einstimmige Version gebaut, bevor ich begann, die Platinen anzufertigen. Die Einzelstimme klang ziemlich gut und ich wusste, wenn ich fünf davon gleichzeitig spielen könnte, wäre das ziemlich cool. Wir haben also einige Prototypen gebaut und sie auf der NAMM Show im Januar 1978 vorgestellt.



Sequential Office die Dritte: Ein kleiner Teil der vielen Awards für Sequential und DSI Produkte

Wir wussten sofort, dass wir auf dem richtigen Weg waren, denn jeder fand, dass der Prophet-5 gut klang und als polyphoner programmierbarer Synthesizer ja auch der erste seiner Art war. Wie gesagt, ich dachte nicht wirklich: „Das wird das beste Gerät aller Zeiten“, aber im Nachhinein betrachtet war es sicherlich ein bahnbrechendes Produkt.

Man denkt anschließend auch nicht mehr so viel darüber nach. Das Gleiche gilt übrigens auch für die ganze MIDI-Geschichte. Es ist einfach etwas, an dessen Entwicklung ich vor langer Zeit beteiligt gewesen bin. Normalerweise bin ich mehr daran interessiert, was ich als nächstes mache.

Es war damals eine spannende Zeit. Unser größtes Problem war, die Prophets zu bauen, da wir nur eine kleine Firma waren und am Anfang viele Fehler gemacht haben.

Hat sich das Ganze für dich jemals wie Arbeit angefühlt oder war es immer Berufung statt Beruf?

Damals hatte ich mehr Energie als heute. Allerdings ist es immer mein Hobby geblieben. Manchmal war es Arbeit, weil ich die Firma leiten musste, aber das hat mich auch angetrieben. Es war schon etwas Tolles,

damals mit nichts anzufangen und ein Jahr später ein brandneues Musikinstrument zu haben, das es vorher nicht gegeben hatte. Jetzt wo ich Sequential verkauft habe, muss ich mich nicht mehr um die ganzen Sachen kümmern, die das Betreiben einer Firma mit sich bringen, die aber weniger Spaß machen. Viele Leute fragen mich: „Willst du dich jetzt zur Ruhe setzen?“ und ich sage: „Nein, denn, wenn ich mich zur Ruhe setzen würde, was würde ich dann tun? Mein Job ist es, Synthesizer zu entwerfen und das macht mir Spaß.“

Im Gegensatz zum letztjährigen Verkauf deiner Firma an Focusrite, musset ihr den Betrieb von Sequential Circuits in den späten Achtzigern aus finanziellen Gründen unfreiwillig einstellen. Wie hast du die Zeit bis 2002 erlebt, als du begonnen hast mit deiner Firma Dave Smith Instruments wieder eigene Geräte herzustellen?

Ein Teil des Problems war damals, dass wir aus irgendeinem Grund anfangen, billigere Instrumente zu bauen, anstatt bei den professionellen zu bleiben. Irgendwann beschlossen wir auch noch, in den Bereich Computer-Audio einzusteigen. Wir haben eine Menge Geld ausgegeben, um in diesen Markt zu kommen, waren aber viel zu früh dran. Als wir dann wieder professionelle Instrumente wie den Prophet VS, Studio 440 und den Prophet 3000 herstellten, war es zu spät. Das mag seltsam klingen, aber es war irgendwie auch eine Art Erleichterung für mich, da wir insgesamt über 170 Mitarbeiter hatten, was natürlich auch eine große Verantwortung bedeutete. Da es meine eigene Firma war, hätte ich natürlich auch nicht kündigen können. Nachdem ich also

diesen ganzen Stress erlebt hatte, dachte ich: „Ich möchte nie wieder eine andere Firma und nie wieder Leute einstellen.“

Als ich 2002 Dave Smith Instruments gründete, habe ich fünf Jahre lang quasi alles alleine gemacht. Zuvor hatte ich ja für Yamaha gearbeitet und für Korg die Wavestation gebaut. Mitte der 90er Jahre hatte ich dann auch Software-Synthesizer entwickelt, aber festgestellt, dass das für mich persönlich nicht das Richtige war. Ich wollte wieder Hardware herstellen. Nachdem ich den Desktop Evolver, den Poly Evolver und einige weitere Instrumente entwickelt hatte, wurde mir beim Design des Prophet 08 klar, dass die Arbeit für mich alleine zu viel sein würde. Also stellte ich erst eine Person ein, dann eine zweite, und nach zehn Jahren waren es schließlich 10–15 Leute. Jedesmal, wenn ein neues Instrument auf den Markt kam, verkauften wir mehr davon und benötigten deshalb weitere Mitarbeiter. Ich wollte immer, dass der Kundenservice wirklich erstklassig ist, also haben wir immer dafür gesorgt, genug Leute zu haben, die sich um die Produkte kümmern und unseren Kunden helfen.

Was hast du aus der ganzen Situation mit Sequential Circuits gelernt?

Weil wir damals die gesamte Produktion selbst in der Hand hatten und auch die gesamte Ausrüstung besaßen, brauchten wir ganz viele Mitarbeiter, denn damals wurden die Dinge im Vergleich zu heute noch viel mehr von Hand gemacht. Ich beschloss deshalb, die Sachen von einem anderen Unternehmen bei uns in San Francisco herstellen zu lassen. Ich wollte immer, dass sie bei uns in der Nähe gebaut werden, damit wir sicherstellen können, dass die Qualität hoch ist. Daneben habe ich gelernt, dass das Ziel nie darin bestehen sollte, nur das Unternehmen zu vergrößern, sondern coole Sachen zu machen und zu sehen, ob sie jemandem gefallen. Wir sind zwar immer gewachsen und haben Gewinne gemacht, aber das lag nur daran, dass wir uns in erster Linie auf die Produkte konzentriert haben und nicht auf das Marketing.

Nochmal zurück zur Software: Mit Reality habt ihr damals den ersten Softsynth entwickelt, habt das Ganze dann aber nicht mehr weiterverfolgt. Was waren die Gründe und wie ordnest du dein Engagement in Anbetracht der Tatsache ein, dass Softsynths heutzutage überall zu finden sind, andererseits aber auch analoge und modulare Synthesizer ein gewaltiges Comeback gefeiert haben?

Ich sage immer, dass ich der erste war, der mit Software-Synths anfing und auch der erste war, der wieder damit aufgehört

hat (lacht). Es war eine seltsame Zeit. Alle fingen an, Sampler und Rompler zu kaufen, während niemand mehr analoge Synthesizer wollte. Mit unserer Software-Firma Seer hatten wir den Claim: „Zukunft der Musiksynthese“ und leider hatten wir recht – zumindest für eine gewisse Zeit. Reality besaß Subtraktive- und FM-Synthese, Physical Modeling und Sampling, alles in einer Software, aber es fühlte sich für mich einfach nicht richtig an. Als ich Dave Smith Instruments gründete, hätte ich nie erwartet, dass analoge Synthies so zurückkommen würden, wie es schließlich geschah. Als ich den Evolver entwickelte, dachte ich, es sollte etwas Neues sein und eine clevere Interaktion zwischen den beiden Welten mit DCOs, analogen Filtern, Feedback und dieser Art von Physical Modelling. Das Ziel hatte aber nie darin bestanden, das Analoge zurückzubringen. Als wir das Ganze 2002 angingen, brachte Bob Moog auch den Moog Voyager heraus. Deshalb markiert das Jahr für mich eine Art Startpunkt für das Comeback von Analog. Es hat lange gedauert, bis die Leute wieder mit den alten Instrumenten anfangen; mir wurde es klar, als ich sah, wie gut Geräte wie der Prophet 08 ankamen. Und hier sind wir nun, 20 Jahre später.

Es ist faszinierend zu sehen, wie solche Sachen passieren, denn viel hat auch mit einer Art „Modebewusstsein“ zu tun. Lange Zeit haben die Leute über bestimmte Instrumente gelacht und gesagt: „Japanische Instrumente klingen wirklich dünn und nicht so gut wie die Amerikanischen.“ Aber später sagten die Leute: „Wir mögen diesen Sound irgendwie“, und kauften Geräte wie die Roland TB 303, ein zuvor völlig ignoriertes Gerät. Dadurch, dass Leute in Detroit, Frankfurt und anderswo anfangen, mit diesen Geräten zu arbeiten, entstand eine völlig neue Musikrichtung mit Synthies, die vorher niemand mochte. Musik kann sehr „modisch“ sein, deshalb ist es spannend, das Comeback der Analogtechnik zu erleben, mit dem ich selbst nie gerechnet hätte. Das Gleiche gilt für die modulare Synthese, für die sich niemand zu interessieren schien, bis die Erfindung von Eurorack durch Dieter Doepfer ein Comeback-Moment war. Wer hätte jemals gedacht, dass es ein Comeback geben würde und alles so groß bleiben würde, wie es ist. Hier auf der Superbooth erscheint uns das Ganze ja noch viel offensichtlicher.

Wie siehst du die Entwicklung im Allgemeinen? Vor 20 Jahren gab es nur Software und Hardware. Heute gibt es Software, Hardware, modulare Systeme, und sogar Dinge wie iPhones und iPads halten Einzug in die Welt der Musikproduktion. Das Tolle an Software ist, dass sie billig oder sogar kostenlos ist. Sie befindet sich wahrscheinlich auf jedem Computer, den die Leute zu Hause haben. Schon Kinder entde-

cken diese Möglichkeiten also früher oder später. Was oft passiert, ist, dass sie, wenn ein Interesse für Musikproduktion bleibt, früher oder später auch Hardware entdecken. Ich sehe das oft auf Messen. Kinder setzen ihre Kopfhörer auf und spielen auf einem Synthesizer. Nach ein paar Minuten sagen sie: „Ok, now I got it, das macht mehr Spaß, ist unmittelbarer und klingt besser.“ Es gibt trotzdem viele Bereiche, in denen

Granular-Hardware-Instrument wäre nicht wirklich flexibel. Es muss also heute nicht mehr entweder „analog und modular“ oder „digital und Software“ heißen. Es ist ja nicht vergleichbar mit einer Herangehensweise, bei der man nur 20 Stück in seinem Wohnzimmer herstellt und verkauft, sodass es keine größere Rolle spielt, wenn nicht gleich alles perfekt ist. Bei eher „einfachen“ Modulen sieht das manchmal nicht so aus, aber es erfordert wirklich eine Menge Arbeit, ein richtig gutes Modul hinzubekommen. Wir haben gemerkt, dass es für uns mehr



Sequential Office IV: Berühmte Sequential-User verewigen sich voller Dankbarkeit

Software gut ist. Es ist praktisch alles „In-the-Box“ zu haben. Software ist preiswert, flexibel und bietet viele Funktionen, die für Standard-Hardware nicht unbedingt Sinn machen würden. Dinge wie Granularsynthese zum Beispiel. Ein großartiger Sound und viele coole Sachen, die man damit machen kann, aber ein reines

Sinn macht, mit überschaubarem Mehraufwand fertige Instrumente herzustellen. Sicher hätten wir auch Leute einstellen können, um eine komplette Reihe von Modulen zu entwickeln. Module zu bauen macht zwar Spaß, aber ich bin selbst mehr daran interessiert, komplette Instrumente zu bauen. Meine persönliche Frustration mit modularen Instrumenten war immer, dass man nicht einfach einen Knopf drücken und eine Note spielen konnte und dass man alles viermal besitzen musste, um vierstimmige Polyphonie zu erreichen. Andererseits ist modulares Equipment wirklich cool. Es ist



Dave Smith mit seinem Grammy in den Straßen von San Francisco

toll zu sehen, wie die Leute damit herumspielen und sich für Musik begeistern. Wenn man modular arbeitet, muss man tatsächlich verstehen, was man tut. Man könnte mit einem unserer Synthesizer herumspielen ohne Ahnung zu haben, was ein Synthesizer macht. Natürlich weiß mittlerweile jeder, was der Cutoff-Regler macht, aber weiß auch jeder, wie man Modulationen und all diese Dinge auf modularer Ebene steuert?

Welchen Rat würdest du jemandem geben, der sich damit beschäftigt, eigene Instrumente zu bauen?

Tut es nicht, ich will keine Konkurrenz (lacht). Als ich 1974 bei Sequential Circuits anfang, hatte ich noch einen Tagesjob, den ich erst 1977 aufgab, als ich mit der Entwicklung des Prophet 5 begann. Davor konnte ich nur nachts und an den Wochenenden arbeiten. Es könnte also tatsächlich eine gute Idee sein, mit Modulen anzufangen und erst einmal eine oder zwei Ideen nach Feierabend von zu Hause aus umzusetzen, wenn man Spaß daran hat.

Ein komplettes Instrument zu entwickeln, ist nochmal ein viel größerer Schritt, andererseits war es noch nie so einfach. Die Entwicklungswerkzeuge sind vorhanden, die Teile sind preiswerter und die Prozessoren arbeiten viel schneller als zu der Zeit, in der ich begonnen habe. Als ich mit Dave Smith Instruments begann, hatte ich zuvor 15 Jahre lang keine Hardware mehr entwickelt und

musste tatsächlich erst wieder lernen, wie alles funktioniert. Es fiel mir aber ziemlich leicht, weil die Teile und die Entwicklungswerkzeuge schon damals viel besser waren als vor 45 Jahren. Heutzutage sind die Dinge natürlich noch weiter vorangeschritten.

Wie siehst du die heutige Marktentwicklung bei Synthesizern? Gibt es Trends, die dir aufgefallen sind?

Ich bin nicht sehr gut darin, Trends zu erkennen. Für mich geht es darum, etwas zu bauen, das wir bauen wollen, das Spaß macht, anders ist und gut klingt. Sobald man anfängt, Trends zu folgen, ist man nicht mehr führend.

Fällt dir spontan irgendeines deiner Geräte ein, bei dem du gerne etwas anders gemacht hättest und gibt es ein Gerät, bei dem dir ein oder mehrere Funktionen besonders gut gefallen?

Es gibt immer etwas, das einem weniger gut gefällt, und manchmal fügen wir dann Funktionen über Software-Updates hinzu. Manchmal haben wir ein bestimmtes Feature für ein neues Produkt entwickelt, versuchen, es dann aber auch noch für ältere Instrumente verfügbar zu machen, falls das möglich ist. Generell sehe ich unsere Geräte aber in dem Moment als vollständig an, in

dem wir sie ausliefern. Es ist dann das, was es ist, ohne dass wir das Gefühl bekämen, immer „alles“ machen zu müssen.

Besonders gut gefällt mir zum Beispiel das „Easter Egg“ im OB-6 und Prophet-6: Wenn man das Spring Reverb auswählt und auf das Holzseitenteil des Geräts schlägt, verhält er sich tatsächlich wie eine echte Feder und macht das charakteristische Geräusch eines Federhalls. Wir haben einen Beschleunigungsmesser auf der Platine eingebaut, ohne jemandem davon zu erzählen. Je härter man schlägt, umso lauter ist das Geräusch. Ein anderes Feature in einigen unserer Instrumente ist das „Tuned Feedback“. Ich habe beim Evolver damit angefangen, auch beim Prophet 12 und dem Pro 3 ist die Funktionalität verfügbar. Wenn man dem Klang nur ein wenig davon hinzumischt, entsteht ein sehr charakteristischer Sound, und wenn man es voll aufdreht, wird es auf eine gute Art und Weise verrückt und chaotisch. Ich mag solche Sounds, die man scheinbar kaum unter Kontrolle bekommt. Es gibt nur zwei Regler, Frequency und Amount, das Ganze ist ein Konzept aus dem Physical Modelling, mit dem ich mich in den späten 80ern und frühen 90ern viel beschäftigt habe, weil ich es immer für eine vielversprechende Technologie hielt. Der Schlüssel dazu ist, das getunte Feedback durch ein analoges Filter laufen zu lassen, denn das übliche Physical Modelling ist komplett digital. Das Ergebnis ist ein sehr chaotischer, interessanter, einzigartiger und manchmal sehr nützlicher Klang. Definitiv einer meiner Lieblingsounds.

Deine Firma gehört jetzt zu Focusrite. Was bedeutet das für Sequential?

Es hat sich eigentlich nichts geändert. Ich habe meinen Mitarbeitern nach dem Verkauf gesagt, dass wir morgen das Gleiche tun werden wie gestern. Focusrite ist ein großartiges Unternehmen, deshalb habe ich mich für sie entschieden, nachdem ich mit einer Reihe von Firmen gesprochen hatte. Die Unternehmenskultur passt perfekt und wir machen einfach so weiter, wie wir es bislang getan haben. Ich denke, wir werden uns weiterhin positiv entwickeln, auch hat bislang niemand unser Unternehmen verlassen. Langfristig gibt mir die Sache ein sehr gutes Gefühl, weil ich jetzt weiß, dass es das Unternehmen mit unseren Produkten für immer geben wird und wir weiterhin neue, spannende Ideen realisieren werden. Was das im Einzelfall bedeutet, vermag ich heute aber noch nicht zu sagen. I just want to do the fun stuff (lacht)!. //

Dave Smith

- ✉ E-Mail für Kondolenzbekundungen: RememberingDave@sequential.com
- 🔗 sequential.com