



Urs Greutmann, Industrial Designer **Musikbilder**

Ich sample. Am Computer arrangiere ich Töne, Klänge und Geräusche zu einem digitalen Klangteppich. Was ich da mache, würde ich als Noise-Musik oder Desktop-Musik bezeichnen. Ich betrachte mich keinesfalls als Musiker, sondern bin ein völliger Amateur und dazu noch amusikalisch. Wenn wir am Abend nichts vorhaben, setze ich mich nach dem Nachtessen an den Computer und beginne mit dem Samplen. Das kann bis tief in die Nacht hinein dauern, denn ich verliere dabei jegliches Zeitgefühl. Ich denke an nichts anderes mehr, tauche ab in die Welt der Töne und Rhythmen; ich verändere dies und probiere jenes aus. Immer wieder entdecke ich neue Tricks und Möglichkeiten, um dem Klangbild in meinem Kopf etwas näher zu kommen. Meistens beginne ich mit dem Rhythmus. Das gibt dem Ganzen Struktur. Dann arrangiere ich die Bässe, füge ein Piano ein oder selbst kreierte Töne und Geräusche. Den Anfang und den Schluss einer Komposition habe ich jeweils im Kopf. Was dazwischen liegt, füllt viele Abende. Seit gut 15 Jahren mache ich auf diese Weise Musik. Als Jugendlicher habe ich Schlagzeug gespielt, später in der Guggenmusik mitgewirkt. Ansonsten habe ich überhaupt keine musikalische Erfahrung. Aber ich höre selbst gerne Musik: Elektronische Musik, Avantgarde-Jazz und elektronischen Jazz. Es ist aber nicht nur die Musik, die mich zu meinen Kreationen inspiriert. Aufgrund meines fehlenden Fachwissens bin ich sehr langsam im Komponieren. Das stört mich aber keineswegs, im Gegenteil. Mein Ziel besteht nicht darin, möglichst viele Stücke zu produzieren, sondern mich ständig zu verbessern. Am Samplen genieße ich vor allem das Machen; elektronische Geräusche in Verbindung mit bestehenden Klangstrukturen zu verändern und weiterzuentwickeln. Hin und wieder entstehen Stücke, die mir besonders gut gefallen. Das liegt daran, dass sie eine Melodie besitzen. Einen Rhythmus zu erzeugen, finde ich nichts Besonderes, eine Melodie zu finden, hingegen schon. Wenn ich ganz mutig bin, brenne ich eine CD. Meine Frau ist meine grösste Kritikerin. Auch die Meinung von Freunden interessiert mich. Besonders wenn sie beruflich mit Musik zu tun haben. Ihr Feedback bringt mich immer etwas weiter. Musik hat etwas ausgesprochen Visuelles. Einerseits zeichne ich die Struktur eines Stückes auf, bevor ich mit dem Samplen beginne, indem ich versuche, die Musik grafisch zu visualisieren. Oftmals sind es starke Bilder von Naturlandschaften, die mich zu einer Komposition anregen. Umgekehrt helfen mir visuelle Eindrücke dabei, eine Klangfolge weiterzuentwickeln. Nicht nur im Visuellen, sondern auch in ihrer Struktur sind sich Musik und Industriedesign ähnlich. Beide sind aus Grundformen – Tönen und Formen – aufgebaut, die sich nicht neu erfinden, dafür aber auf unendlich viele Arten zu neuen Kombinationen arrangieren lassen. Das Überraschende, das Neuartige zu finden, das ist das Spannende – im Design wie in der Musik.

FOTOS: SABINE DREHER
INTERVIEW: CHRISTINA SONDEREGGER

Jahrgang 1959. Studium für Produkt- und Raumgestaltung an der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Zürich. 1984 Diplom als Industrial Designer und Gründung einer eigenen Firma für Produktgestaltung und Innenarchitektur zusammen mit Carmen Greutmann-Bolzern. Schwerpunkte: Industriedesign und Möbel mit Spezialisierung auf Bürokonzepte. Entwürfe für Belux, Dietiker, Denz & Co., Längle & Hagspiel, Lista, Röthlisberger und Wogg. Zahlreiche Preise und Auszeichnungen: 2003 Gewinner des Wettbewerbs für das Ausstellungskonzept im UNO-Gebäude in Genf sowie Gewinner «red dot best of the best» des Designzentrums Nordrhein Westfalen für das Wandsystem «skin & structure» (Mabeg). Seit 2003 Lehrstuhl für Möbel, Geräte und Funktionsobjekte an der Akademie der Bildenden Künste München, zusammen mit seiner Frau.

