



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.98

Page 1/4

Assign (Tokyo Dawn Records) (00.00.1999) musician (.de)

Ghandy, Mon 30 Apr 2007

Interview with Assign

Publication: Amiga plus papermag

<http://www.amigaos.de/>

in 1999

Marc Wallowy war einer der führenden Personen und Pioniere der Netlabelszene, sowohl in Deutschland aber auch für den Rest der Szene. Tokyo Dawn Records (TDR) war lange Zeit eines der angesagtesten Labels und hat vielen anderen Netlabels den Weg gewiesen. Leider wurde der Betrieb von TDR mittlerweile eingestellt, auch deren Website wurde vom Netz genommen. Er war früher aktiv an der Organisation der Evoke beteiligt, hat sich aber bezogen auf die Szene sehr zurück genommen. Aber noch heute ist er jedes Jahr dort als Gast oder DJ anzutreffen.

left to right: Mentz, Krii and Prymer at Evoke 2004

photo by Dipswitch for slengpung.com

Ghandy: Als erstes, wie könnte es anders sein - bitte stell' Dich mal den Lesern vor. (Name/Alter/Beruf etc.)

Assign: marc wallowy, 20, ich mache gerade meinen zivildienst hier in heidelberg zu ende (schwerstbehindertenbetreuung) und fange bald mein studium zum medieningenieur an.. ansonsten jobb(t)e ich nebenher ein bisschen als programmierer, kümmere mich um tokyo dawn, meine platten- veröffentlichungen sowie meine bandprojekte (jungle/triphop)..

Ghandy: Wie bist Du dazu gekommen Musik auf dem PC zu machen, oder hast Du vielleicht sogar (wie viele andere) mit vier



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.98

Page 2/4

Kann man auf dem Amiga angefangen?

Assign: c64 etc. habe ich zwar alles mitgemacht, aber mit dem whackertracker (pc) hat es bei mir eigentlich erst angefangen das unterscheidet mich tatsächlich von vielen meiner kollegen, die ja schon sehr früh auf dem amiga damit anfangen (und stellenweise immer noch noch damit arbeiten)..

Ghandy: Es gibt ja endlos viele Musikgruppen, die im Internet ihre Werke präsentieren. Was muss eine Gruppe tun, um zu diesem Kreis dazuzugehören? Welche Regeln gibt es da. (Musikrichtungen, Formate (mod.it.xml.mp3) oder was?)

Assign: im grunde genommen gibt es keine regeln.. die musikrichtung bleibt jedem natürlich selbst überlassen, die formate auch.. es gibt kein druck und keine vorgaben - in dem rahmen kann jeder das umsetzen, was ihm am herzen liegt, da er nicht auf verkaufszahlen oder vertriebe angewiesen ist und man kein startkapital braucht wie bei einer plattenveröffentlichung.. natürlich gibt es methoden, sich mehr aufmerksamkeit zu beschaffen : eine gut designte homepage, mp3-versionen der jeweiligen trackerstücke (denn die werden merkwürdigerweise öfters gezogen als die dazugehörigen module), die richtigen stichworte für die suchmaschinen usw.. aber was soll das alles, im endeffekt geht es doch wirklich nur um -musik- oder ? alles andere drumherum ist am ende des tages doch nebensächlich.. wenn die musik nicht interessant genug ist, nutzt alles nichts..

Ghandy: Vielleicht kannst Du uns ja mal die Scene ein bisschen vorstellen. Welche Gruppen bzw. Musiker sind für Dich (oder die Scene im Allgemeinen) wichtig?

Assign: mono211 (www.mono211.com - auch wenn sie mittlerweile von module auf mp3s umgestiegen sind), league of kaoz (www.loknet.demon.co.uk - die erste dnb crew im netz), disciples of ageema (pigforce.warande.net/bgirl), dope (www.bentdesign.com/chill/dope - house/speedgarage label), rebound (www.dlc.fi/~eeka/rebound - von krii/tdr geführtes breakbeat label), usw.. es gibt zahlreiche gruppen, die nennenswert sind ! und alle tragen zur bewegung bei.. deshalb möchte mir auch bitte niemand böse sein, wenn der eine oder andere name hier nicht fällt..

Ghandy: Ist es bei der Unmenge an Musikgruppen nicht fast unmöglich bekannt zu werden, egal wie gut man ist?

Assign: wie schon gesagt, es geht hierbei bestimmt nicht um fame, geld, sexdrugs&rock'n'roll oder sonstwas, sondern um -musik-.. das ist unsere hauptantriebskraft

Ghandy: Wie ist es zur Gründung von Tokyo Dawn Records gekommen? Erzähl mal bitte was zu Eurer Geschichte...

Assign: wir kannten uns alle schon seit einer weile dank scene-parties und internet, der gegenseitige respekt war da und desweiteren verstanden wir uns prima.. die grundidee existierte also schon eine ganze weile in unseren köpfen, bis es september97 endlich so weit war.. auch wenn es damals zugegebenermassen eher ein pool von freundschaftlich verbundenen musikern als ein label mit 100%iger inhaltlicher konzeption darstellte.. unsere besetzung hat sich im laufe der zeit ein wenig verändert, aber sonst ist das meiste noch beim alten - bisher haben wir alle kommerziellen angebote die wir bekamen abgelehnt..



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.98

Page 3/4

Ghandy: Vielleicht kannst Du uns ja auch mal Eure Musiker pr äsentieren. Wer ist alles bei TDR dabei, bzw. auf welchen Musikstil haben die sich spezialisiert?

Assign: da h ätten wir krii (der gerade seinen wehrdienst in finnland antrat), mentz (psychologie-student aus holland), optic (der gerade von norwegen nach england umzog um bei einer gr ö ßeren computerspielfirma zu arbeiten), falcon (polen), sowie den deutschen teil der gruppe mit paniq (ffm), keith303 (castrop-rauxel), velvet (ahaus - stop castor!), a-move (ahaus) und mich (heidelberg).. jeder von uns hat seine eigene musikalische handschrift.. aber im endeffekt geht es bei tokyo dawn um breakbeats (triphop, hiphop und v.a. drum'n'bass).. die meisten von uns kommen aber eigentlich aus einer anderen ecke als aus der reinen trackerszene (gruppen wie pulse/trsi/ dsc/amable etc. fallen mir ein) und waren auch schon vor jahren auf dem amiga szenem ä ßig aktiv..

Ghandy: Was sagst Du zu MP3 Musik in Demos? Hat das MP3 Format überhaupt was mit Scene zu tun? Wird es eine Mp3 compo auf der Evoke geben?

Assign: ja eine mp3 compo wird es auf der evoke'99 geben.. das tr ägt zur verschmelzung der versch. 'musikszene' im netz bei.. zum einen diejenigen, die mit tracker/softsynths/etc arbeiten, zum anderen die, die cubase vst+midikram bevorzugen.. inhalt statt form also.. auch wenn ich absolut nicht einverstanden bin mit der grundidee hinter diesen musik- compos.. wie will man musik, oder kunst überhaupt, nach objektiven gesichtspunkten bewerten ? und v.a. -warum-, das macht doch keinen sinn, eigentlich.. im endeffekt laufen solche compos ja eh nur auf kl üngel und unn ötiges konkurrenz-denken hinaus.. das kanns ja nicht sein.. zum thema mp3s in demos : meiner meinung nach sind sie dort genauso fehl am platz wie z.b. videoanimationen.. vielleicht bin ich in der hinsicht aber auch nur zu oldschoool..

Ghandy: In den vergangenen 10 Jahren waren deutsche Sceneparties bis auf Mekka&Symposium, Cologne Conference oder Radwar/Rainbow alles andere als erfolgreich. Wieso noch eine Party in Deutschland? Welche Pl äne habt Ihr f ür die Evoke' 99? Werden auch f ür andere Systeme als PC competitions organisiert? (z.B. Amiga)

Assign: die evoke unterscheidet sich von anderen scene-parties dadurch, da ß die leute selbst im vordergrund stehen und nicht das party-netzwerk oder die compos das ma ß aller dinge sind.. es hat insofern immer viel spa ß gemacht.. auf der evoke wird man auch nicht die sterile, langweilige nerd-atmosphäre wie auf gr ö ßeren parties vorfinden.. insofern zieht die party auch mal andere leute hin (z.b. will evosonic von der evoke aus übertragen).. spezielle amiga-compos wird es übrighens nicht geben, sorry..

Ghandy: Wenn man in die MusikScene/Demoscene reinriechen möchte, welche homepages sollte man besuchen, um einen Einstieg zu bekommen?

Assign: trackerszene: mono211 - www.mono211.com disciples of ageema - pigforce.warande.net/bgirl therallite - therallite.avalon.hr rebound - www.dlc.fi/~eeka/rebound dope - www.bentdesign.com/chill/dope noise - www.noisemusic.org maz-sound (f ür die n ötige software) - www.maz-sound.com webpages zum thema 'freie musik': "free music philosophy" - www.ram.org/ramblings/philosophy/fmp.html transhumanismus - www.primenet.com/~flexeon das manifest der italienischen futuristen



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.98

Page 4/4

1910 - www.tdr.scene.org demoszene: www.scene.org, www.hornet.org, www.trebel.org, pc demos explained
(www.oldskool.org/demos/explained)

Interview performed by Ghandy