

Robert Henke, интервью для Create Digital Music (об альбоме Silence, февраль 2010 г.)

Перевод, адаптация: Телегин И.А. а.к.а. Lekktro Flight Project (<http://LFP.pdj.ru>).

Оригинальная статья: <http://www.monolake.de/interviews/silence.html>.

Оригинальный английский текст выделен курсивом, в тексте используются следующие сокращения (Q/B — Question/Вопрос, A/O — Answer/Ответ).

This is an interview centered around the Silence album. Questions by Peter Kern for Create Digital Music, February 2010.

Данное интервью, в основном, затрагивает альбом Silence. Вопросы задает Peter Kern, для Create Digital Music, февраль 2010 г.

Q: It seems that you've always had a really particular approach to timbre, and that it's especially focused and evolved on this record. There's a certain purity of tone to which you tend to gravitate, as I hear it. Can you talk a bit about how you approach timbral color?

В: Кажется, у Вас всегда был особый подход к тембру, и это особенно заметно в этом альбоме (Silence). В звуке присутствует особая чистота, к которой Вы часто тяготеете, по крайней мере мне так кажется. Могли бы Вы рассказать о том, как достигается подобный тембральный окрас?

A: I can only nail it down to personal taste. I enjoy timbres with inharmonic content, and I like the contrast between very sharp transients and very lush, airy sounds.

О: Думаю, что вопрос тембрального окраса звуков, во многом, сводится к личному вкусу. Мне нравятся тембры, содержащие негармоничные компоненты, еще мне нравится контраст между четкими (sharp transients – короткие резкие «атаки») и насыщенными (lush – плотными, сочными) «воздушными» звуками.

Q: I know that Silence, as with your other work, combines synthesized and found sounds. There is a sense that you get to an almost atomic level with each, however, that the synthesized are becoming organic and the recorded sounds are deconstructed to the point that become almost primitive and synthesized. Is there a different approach to each of these, or is that something that happens naturally?

В: Я знаю, что в альбоме Silence, как и в других Ваших работах, используется сочетание синтезированных и записанных звуков. Кажется, что в их обработке Вы идете практически до «атомного» (микро) уровня, преобразая звучание таким образом, что синтезированные звуки кажутся практически естественными, а записанные – обретают некую, почти синтетическую, примитивность. Скажите, Вы принципиально используете разные подходы для обработки синтезированных и записанных звуков? Или результат не зависит от подходов и достигается «естественным» образом?

A: The ambiguity of sonic events always fascinates me. That border between 'real' and 'synthetic' is a quite interesting one, not only in sound design, but also in visual arts. Working with synthetic sound generation sharpens my senses for the real sounds around me, and often I am surprised by how much they can blend. We are not talking anymore of sound generation with a single square wave oscillator and a lowpass filter, but methods that are capable of creating highly complex and rich timbres. Those method's sonic definition matches the complexity of real sounds and this is where the fun starts. I like to place a recording of a metal thing next to a physical model of a metal thing next to a processed sample next to an FM timbre and see how they become a nice ensemble of similar sounds.

О: Меня всегда восхищает некоторая неопределенность, двусмысленность звуков. Граница между «естественным» и «синтетическим» очень интересна не только с точки зрения саунд-дизайна, но и с точки зрения, к примеру, изобразительных искусств. Работа над созданием синтезированных звуков обостряет мое внимание к реальным звукам – звукам, которые меня окружают. И я часто бываю удивлен тем, насколько синтезированные и реальные звуки могут смешиваться. Сегодня уже не идет речи о создании звука с использованием одного генератора «квадратной» волны и ФНЧ (lowpass filter, фильтр низких частот), мы говорим об использовании методов синтеза, при помощи которых можно получить очень сложные и насыщенные тембры. Звуки, полученные этими методами могут вполне сравниться со сложными «естественными» звуками, здесь и начинается «веселье»: я вполне могу смешать запись «металлического» звука с физической моделью этого же «металлического» объекта, вместе с обработанным семплом записи и каким-нибудь FM-тембром. Вместе все эти звуковые оттенки образуют весьма интересное сочетание похожих звуков.

Q: What's your workflow like now in Ableton Live ? On some level, it's a tool that does things that you have conceived or asked for, or that reworks things you've created. On another, of course, it's also this commercial tool that has been adapted to a generalized audience. Are there areas of it that you tend to work in most? Are there areas or features you tend to ignore or even avoid?

В: На что похож процесс Вашей работы с Ableton Live? Возможно Live выполняет те функции, о которых вы «мечтали», или наоборот, реализует то, что Вы уже сделали самостоятельно? С другой стороны, Live – это продукт, адаптированный для широкой аудитории. Есть ли в Live функции, которые Вы используете чаще остальных? Или наоборот, есть ли какие-либо функциональные возможности, которые вы склонны игнорировать, или даже избегать?

A: I try to avoid 'content'. I am not interested in 'throwing beat loops together'. I do not use presets from other people when it comes to synthesis, this all is just not my way of thinking. Why should I leave that great part of composition which is coming up with interesting timbres, to someone else? I am also not using time stretching / warping as a tool to match beats. I don't like time-stretch artefacts, unless I drive it in the very extreme as a special effect. I don't need factory groove templates, in fact I never use groove at all, if i want to achieve it, I move notes by hand. Apart from that, I'd say I use everything Live has to offer. There is no typical workflow, it highly depends on what I want to do. The most significant difference to the old pre-Live times is to me, that I can make lots of sketches without any special idea in mind, just let go,

and save the result once I am bored with it. And much later I can open all those sketches, and see if anything in there is of interest. Then I grab that element and continue working on the basis of this. I have a lot of complex tree structures of fragments on my hard-disk, and this a great source of material and inspiration.

О: Я стараюсь избегать «контента». Мне не интересно «собирать конструкторы из лупов». Если говорить о синтезе, то я не использую пресеты, сделанные другими людьми – просто это противоречит моему образу мышления. Почему я должен усугублять эту интереснейшую часть процесса создания композиции, наполненную удивительными тембрами, кому-то другому? Также я не использую тайм-стретчинг и варпинг в качестве инструментов для «подгона» битов. Мне не нравятся артефакты, возникающие при тайм-стретчинге, хотя я могу использовать их как эффекты (SFX, special effects). Меня не интересуют groove-микшеры и пресеты - если я хочу добиться определенного грува, я «сдвигаю ноты вручную». Однако, я использую все остальные (помимо перечисленных) функции Live. Не существует понятия «процесса работы в Live». Процесс очень зависит от результата, который мне хочется получить. Пожалуй, самым значительным отличием от времени, когда Live не существовало, является то, что теперь я могу делать множество набросков без какой-либо конкретной идеи в голове – можно просто отпустить разум и творить, творить до тех пор пока тот или иной набросок мне не наскучит, после этого я просто сохраняю его на жестком диске. Позже, бывает, я вновь открываю свои наброски и смотрю, «понаделал ли я чего интересного» =). На моем диске хранится огромное множество таких набросков, разложенных по различным папкам моего жесткого диска. Этот архив – отличный источник звукового материала и вдохновения.

Q: Recently, you shared some of your early, personal Max patches as Max for Live creations. Were any of these patches used on Silence? Max for Live has really become part of your workflow, yes? I don't mean to focus exclusively on the technology, but it seems that these Max patches - even more than any element of Live - really embody some of your aesthetic and taste, yes? They're a bit like experiencing a Monolake album interactively. Do you conceive them in that way, as a sort of compositional thought formed into a tool?

В: Недавно Вы поделились некоторыми из своих MAX разработок в качестве патчей для MAX for Live. Использовались ли какие-то из этих патчей для создания Silence? Стал ли MAX for Live значимой частью вашего рабочего процесса? В этом интервью я не хотел бы останавливаться на сугубо технических вопросах, однако эти MAX-патчи, даже больше чем любая другая часть Live, несут в себе оттенок ваших звуковых пристрастий и музыкального вкуса, так ли это? Работа с ними напоминает «интерактивный режим прослушивания» альбома

Monolake? Можно ли говорить об этих устройствах, как о «композиционном замысле, заключенном в технических инструментах»?

A: The tools have a strong influence on the result. Take the Monolake PX-18 sequencer. Its way of expanding a one bar loop into something that repeats in longer cycles is based on such a rigid concept, that it enforces a quite specific rhythmical approach. Some patterns are simply not possible, some are very easy to achieve. This is exciting and this is very musical; a piano is an instrument which makes it very easy to treat all twelve notes of a well tempered scale the same. And it is an instrument which makes it impossible to play with any notes that do not fit in such a scale. This is exactly the same interesting tension between enabling and inhibiting expression as with the rhythmical limitation of the PX-18.

There is an interesting interaction going on between developing tools and achieving musical results. The whole process is far from being linear and entirely result orientated. The idea at the beginning is shaped by first results and experiences gained from playing with a simple prototype of a part of the functionality, this drives the further development of the tool, but also influences the musical idea. If I try to build a granular time freezer, and after initial tests I figure out that I need a lot of overlapping grains to get the sound I want, I can also start thinking in swarms of particles, and this might lead to musical ideas that shape how I try to improve the grain thing. Working this way often provides far more interesting results than sticking to an initial plan. As an interesting side note, this way of thinking also finds its way more and more into general software/hardware development and interface/functionality design. The tools of the future need to feel right. One cannot design a multi touch screen application on a piece of paper, implement it and think it will work. It would, technically, but it might not be inspiring to use and therefore most likely not a success in a competitive market.

О: Инструменты оказывают значительное влияние на результат. Возьмем, к примеру секвенсер Monolake PX-18 (входит в комплект поставки MaxForLive). Способ развития «однотактной» ритмической петли (one bar loop) в нечто многократно повторяющееся, используемый в PX-18, является настолько «жестким – негибким», что PX буквально навязывает особый подход к построению ритмических рисунков. Некоторые рисунки просто невозможно реализовать с помощью PX-18, другие получить очень просто. Всё это очень захватывает, кроме того этот подход весьма «музыкален». Фортепиано, к примеру – инструмент, позволяющий четко различать ноты равнотемперированного строя. Но сыграть интервалы с иной темперацией на фортепиано не представляется возможным – это и характеризует некоторую напряженность, возникающую в связи с возможностью/невозможностью тех или иных действий при использовании конкретного инструмента (ситуация аналогична и с «ритмическими ограничениями» PX-18).

Между процессами разработки технических инструментов и создания той или иной композиции существует интересная взаимосвязь. Нельзя сказать, что эти процессы вкуче являются линейными, или строго ориентированы на результат. Вначале идея формируется на базе опыта работы с упрощенным прототипом технического инструмента, по мере развития инструмента изменяется и музыкальная составляющая. К примеру, мне хочется сделать гранулярный тайм-фризер (устройство повторяющее петлю из grain'ов – кратковременных

отрезков, взятых из исходного сигнала, прим. ред.). После предварительного тестирования устройства я понимаю, что мне необходимо множество перекрывающихся зерен (grain) для получения нужного звука, таким образом я начинаю думать не о единичных зернах, а об «облаках», составленных из множества звуковых частиц, а вот процесс формирования таких «облаков» будет во многом зависеть от музыкальной составляющей идеи. Такой рабочий процесс дает куда больше интересных результатов, чем жесткое следование какому-то плану. Кроме того, такой способ мышления позволяет все глубже и глубже проникать в суть работы музыкальных программ и оборудования, а также интерфейсов для их контроля. С инструментами будущего должно быть приятно и удобно работать. Невозможно разработать приложение для multitouch-экрана на листке бумаги. Технически, оно даже может работать, но не будет обладать теми «вдохновляющими» особенностями, которые так ценятся сегодня на рынке.

Q: A few years ago, when you were in New York, you made a couple of comments that stuck with me. One was that you thought that the tech press sometimes wasn't critical enough of technology, that, for instance, they weren't saying critical things about Ableton Live. Another was that you felt like there was less need for Max partly because of what Live itself does. I'm curious if you have any new thoughts on either of those –

В: Пару лет назад, в Нью-Йорке, вы сделали два замечания, которые мне особенно запомнились. Одно из них касалось того, что технические издания не были достаточно критичны по отношению к Ableton Live – в должной степени не освещали недостатки продукта. Другое замечание относилось к MAX. Вы сказали, что в нем нет особой нужды, частично из-за того, что в Live и так реализовано огромное множество функций. Любопытно, как бы Вы сегодня прокомментировали эти замечания?

A: I find myself doing a lot of things in MAX these days, since the integration in Live made it so easy and rewarding. When I made that MAX statement in NYC, I felt that coding is a trap when it comes to actually creating music. One simply does spend too much time with non musical problems. In many ways, MAX5 and MaxForLive reduced the time needed to get results. And this makes the whole package very attractive again. I started teaching sound design at the Berlin University of Arts a year ago. I can show my students how to create a simple two-operator FM synthesizer with an interesting random modulation within fifteen minutes and the result is a Live set including the MaxForLive part, which I can save and send it to the students as an email so they can open it again and continue working on it. If stuff can be done that fast, it leaves enough headroom to actually use it in a musical context. In retrospective a lot of 90s IDM music was way too much driven by exploring technology. At some point one has to step back and say: okay, now let's actually have a look at the composition and not only at the technical complexity of the algorithm.

So, what's the role of the press in this? One experience I gain from reading the Ableton user forum and from talking with students is that there is a great amount of insecurity about which technology to use. It's the abundance paradox. Which software sounds best? Which compressor do I need to use? Which plugins do I need for mastering housy dub music with a hint of pop and some acoustic guitar? Having the choice between 5000 compressor plugins whilst not understanding what makes a compressor really sound the way it does, it pretty much my idea of hell. So often I have that impulse telling the world:

hey, you can use the sidechain input of the compressor you already have in Live, and you can feed that sidechain with a slightly delayed version of the original signal. You could also apply saturation, filtering, or even reverb or again an instance of the compressor in that side chain signal to shape its timing and response to its input. This will have a result of the compression curve, and this means you can build anything from a very normal compressor up to the most exotic effect you can imagine. And you can store those structures for later re-use. You can automate every single aspect of it. You can use ten or twenty instances of it in a song. Are you guys aware that you have more power right in front of you than the best music producers and hardware designers just ten years ago would have dreamed off? I simply do not want to read any more articles about a new compressor, be it hardware or software, unless it provides insight into the amazing possibilities we already have. I don't want to read anymore sound quality discussions that deal with the last bit of a 24 bit file in a world where people listen to mp3 over mobile phones and enjoy those artefacts. The most exciting new music comes from young kids guys running some audio software in a bedroom, listening to the result over a shitty hi-fi and use Melodyne 'all the way wrong'. Those folks do not read gear magazines, they could not care less about yet another mastering EQ, but create the most stunning beauty. If people talk too much about gear I usually do not expect too much good music. I am often trapped in this twilight zone between engineer and composer too, so I know what I am talking about here...

О: Сегодня я многое делаю в MAX, особенно с учетом успешной интеграции последнего с Live. Тогда, в Нью-Йорке, когда я говорил о MAX мне казалось, что программирование – это своеобразная ловушка при создании музыки. Порой приходится слишком много времени уделять совсем не музыкальным вопросам. Во многом, выпуск MAX5 и MaxForLive позволил сократить время, требуемое для воплощения конкретных идей. Таким образом, тандем MaxForLive, на сегодняшний день, является весьма привлекательным продуктом. Год назад я начал обучать саунд-дизайну в Берлинском Университете. За пятнадцать минут я могу показать студентам как создать простой FM-синтезатор с двумя генераторами и интересной случайной модуляцией, причем этот синтезатор будет сохранен в Live-сети с применением одного MaxForLive патча. Это позволяет легко отправить проект студентам для дальнейшей работы с ним. Реализация технических идей становится такой быстрой, что «остается время и на музыку». Множество IDM музыки 90-х находилось в прямой зависимости от чисто технического развития. В какой-то момент IDM музыканту того времени приходилось сказать себе: «Так, хватит, пора бы заняться композицией а не филигранностью алгоритмов».

Следует сказать, что во всем этом пресса также играет немаловажную роль. Одной важной вещью, которую я почерпнул на форумах Ableton и при общении со студентами является наличие неуверенности в том, какие технические инструменты следует использовать. Это можно охарактеризовать как «парадокс избыточности» (abundance paradox). «Какая программа лучше звучит?». «Какой компрессор следует использовать?». «Какие плагины мне использовать для мастеринга музыки в стиле house+dub с легким оттенком попсы и партиями акустической гитары?». Выбирая из 5000 различных компрессоров, не

понимая при этом как работает компрессор – всё это в некотором роде характеризует мое представление об «аде». Так часто мне хочется сказать миру что-то вроде: «Эй, вы можете просто использовать вход side-chain обычного компрессора встроенного в Live, а управляющий (side-chain) сигнал можно предварительно обработать различными эффектами, фильтрами, сатураторами, или, в конце концов, дополнительным компрессором для изменения динамики». Результатом будет side-chain компрессия с использованием огибающей практически любой формы, что позволит достичь как привычной компрессии, так и самых невообразимых эффектов. Кроме того, все патчи можно сохранить и использовать когда-либо в будущем. Можно использовать автоматизацию любых параметров, или применить такой компрессор двадцать раз в одном треке. Вы вообще понимаете, что число инструментов и средств, доступных сегодняшнему электронному музыканту настолько велико, что о нем и не могли мечтать музыканты всего лишь одно десятилетие назад. Я просто не хочу больше читать статей о «новом замечательном компрессоре», если только он не переворачивает с ног на голову наши представления о концепции компрессора вообще. Я не жажду больше слушать разглагольствований на тему качества звука, касающихся последнего бита 24-битного файла – сегодня большинство людей слушает музыку в lossless форматах, и с применением мобильных устройств. Самые уникальные музыкальные идеи сегодня исходят от тех, кто занимается музыкой где-нибудь в спальне, используя «дурацкие» hi-fi колонки и неправильно применяя melodyne. Эти люди не читают журналов об аппаратных новинках, не выбирают «лучший мастеринговый эквалайзер», но тем не менее создают самую красивую музыку. Если люди много говорят о «железках», я редко жду от них хорошей музыки. Я и сам бываю часто зажат между двумя мирами «инжиниринга» и «композиторства», поэтому я знаю, о чем говорю.

Q: As far as your own music, do you find you need some critical distance from a tool as an artist? Or does that fall away once you're in the process of actually making the record? (It seems, after all, we're all a bit spoiled by the various excellent tools we have at our disposal.)

В: Касательно Вашей собственной музыки, необходима ли вам какая-либо «критическая дистанция» от технических инструментов? Или технология становится не такой важной, когда дело касается непосредственной работы над композицией? (В конечном счете все мы немного «испорчены» обилием различных технических «примочек»).

A: Deadlines help. If I know that a project needs to be finished, I simply stop investing time in technology at some point, and instead use what's there. It's a question of discipline and experience too. I try to teach my students that if they are working on a technically challenging project they need to define a deadline for the technical side. If not, they might work till the very last moment on technical stuff and lose focus on the artistic part. At the end, the result counts, not the beautiful MAX patch, which could possibly create a nice result.

О: Помогают только сроки. Если я понимаю, что проект должен быть завершен, я просто перестаю тратить время на развитие технологии, просто использую готовые к этому моменту наработки. Я думаю, что это вопрос как дисциплины, так и опыта. Я стараюсь научить своих студентов тому, что если они работают над технически сложным проектом, им необходимо определить срок выполнения его технической части. Иначе они рискуют большинство времени потратить на техническую часть идеи, от чего страдает её музыкальная составляющая. В конечном счете важен результат – законченная композиция, а не «замечательный» MAX-патч, который в теории мог бы дать хороший результат.

Q: And have you ever considered trying to return to just building something simple in, say, Max, and limiting yourself to that? Or are you able to find necessary formal limitations in the tools you have?

В: Случалось ли Вам задуматься о возвращении к более простым способам создания музыки? Например, просто сделать несложный MAX-патч? Способны ли вы выявить самостоятельно ограничить себя в использовании всего многообразия технических инструментов?

A: I am constantly limiting myself. I set up a multi dimensional network of constraints and bounce off its walls. Exhausting but it helps getting stuff done. A typical constraint: No more patching in Max till that project is finished, or try to get all Melodyne processing done in one afternoon and use those results.

О: Я постоянно ограничиваю себя. У меня сложилась целая многомерная сеть различных «принуждающих» аргументов, и я всегда нахожусь где-нибудь на их распутье. Примерами моих самовнушений могут быть фразы: «Никакого больше создания патчей для MAX пока проект не закончен», или «Попробуй завершить всю обработку в melodyne за один день».

Q: I'm particularly interested in how you conceive rhythm. It seems like some of the ideas about sequencing rhythm in Atom are also present here. Some of these rhythms are relatively symmetrical, pulse-like. Then you have these stuttering rhythms, as though a vibration has been set in motion and is naturally playing itself out in space. How do you work rhythmically?

В: Мне в значительной степени интересно ваше восприятие ритма. Кажется, что некоторые идеи ритмических рисунков из Atom присутствуют и в этом альбоме. Некоторые ритмы являются относительно симметричными,

пульсирующими. Другие насыщены сбивками, которые как будто дополняют сами себя. Как вы работаете с ритмом?

A: I contrast totally straight 16th grooves with material that itself constitutes a rhythmical quality off that grid. In 'Silence' obviously I often used gravity driven processes with their inherent accelerations. Or I played notes with an arpeggiator that is not synced to song time but where I control its rate with a slider. Something Gerhard already did on the very first Monolake track 'Cyan' in 1995. Silence offers quite a few hidden connections to Monolake history. My general approach to groove is simple: I change things in time till it feels right.

О: Я работаю с контрастом между «прямыми» ритмами, составленными из звуков длительностью в 1/16 долю, и звуковым материалом изначально отличающимся по ритмическому строению, находящимся «вне 1/16 сетки». Для альбома Silence я записывал звуки природных процессов, движущей силой которых является гравитация с присущим ей ускорением. Либо я использовал арпеджиатор без синхронизации с темпом композиции, меняя частоту воспроизводимых нот с использованием автоматизации параметра Rate. Похожий подход был реализован в первом треке Monolake – Cyan, 1995. Вообще в альбоме Silence поддерживаются некоторые «звуковые традиции» Monolake. В общем мой подход к ритму довольно прост: «я верчу ручки до тех пор пока что-то мне не понравится».

Q: What was your compositional process like, generally, for these works? Did they start with some of those sounds? With a rhythmic motive?

В: Каким был процесс создания композиций для Silence? С чего все началось: с какого-нибудь звука, ритма?

A: There is no general rule. I often just open Live to explore an idea, and end up doing something else because I found an interesting detail along the way. Or I have to work on a highly specific project, and have to discard a lot of the results because they do not work in a given context. Instead of throwing them away, I keep them and this might form the basis for another composition.

О: Не существует какого-то обобщающего правила. Часто я просто открываю Live для того, чтобы поработать с возникшей идеей, часто это заканчивается работой в абсолютно противоположном направлении потому, что в процессе работы обнаруживаются все более и более интересные детали. Либо бывает так, что я работаю над каким-то специфичным проектом и мне приходится отказываться от множества полученных результатов, поскольку они не вписываются в мою работу. Вместо того, чтобы просто отбрасывать их, я храню их, и впоследствии они могут стать основой новой композиции.

Q: The title, "Silence," certainly recalls Cage. Was that intentional? Were there other meanings here? In an album that's not silent, what is the role of silence?

В: Название Silence пробуждает в памяти работу Кейджа (John Cage, композитор, в 1952 г. выступление которого вызвало скандал. Его работа под названием 4'33", также известная как silent piece – фактически тишина, приглашенные люди слушали окружающие звуки в сочетании со звуками леса, к которому был обращен театр). Скажите, Вы назвали так альбом намеренно? Есть ли какие-то другие значения этого названия? В альбоме, который отличается от тишины Кейджа, какова роль этой тишины?

A: Silence is such a great concept. There is no silence, unless in a vacuum, it's that great mystic world which cannot exist in our world. Also, in music the time between the musical events is as important as the events itself. But I really leave it up to the associations of the listener to make sense of the title. And of the liner notes and the photographs and the music. I think there is a lot of room for all sorts of connections and connotations.

О: Тишина — это великая концепция. Абсолютная тишина существует только в вакууме — мистическом мире, который невозможен в привычных для нас условиях. Кроме того, в музыке, тишина — интервалы между звуками важны не менее чем сами звуки. Но на самом деле я отдаю интерпретацию названия во власть слушателя (наряду с пониманием аннотаций на конверте «пластинки», фотографий и прочего). Я думаю, в контексте этого альбома существует множество возможностей для поиска «скрытых связей» и подтекста.

Q: When we talked at the end of last year, we got to reflect a bit about winter. I'm about to spend the week in Amsterdam and Stockholm, so I'm definitely going to be experiencing wintry climes myself! It seems that winter is again a thread on this record. How did winter play into the album?

В: Когда мы с Вами разговаривали в конце прошлого года, мы немного затронули тему зимы. Я собираюсь провести неделю в Амстердаме и Стокгольме, поэтому мне в буквальном смысле придется испытать на себе «все радости» холодного климата. Чувствуется, что зима является одной из тем этого альбома. Каково её место в Silence?

A: I grew up in the bavarian countryside. Winter there equals silence, introversion, deep thinking, and general inwards focus. I like this.

О: Я вырос в сельской местности Баварии. Зима там может быть отождествлена с тишиной, интровертностью, глубиной мысли, и общей «внутренней» направленностью личности. Мне это нравится.

Благодарю за внимание.