

Absynth ist tot. Lang lebe Absynth.

Category: Musik,Software

24. Juli 2026



Wie Native Instruments das Konzept „Überraschung“ neu synthetisiert

Es gibt Momente in der Musiksoftware-Geschichte, da lehnt man sich zurück, nippt am längst kalten Kaffee und denkt: „Ja, genau so hatte ich mir den Fortschritt vorgestellt: erst beerdigen, dann mit neuer Benutzeroberfläche wieder auferstehen lassen.“

Native Instruments hatte 2022 beschlossen, Absynth 5 nicht mehr in Komplete 14 aufzunehmen, den Einzelverkauf einzustellen und alle Verkaufs- sowie Entwicklungsaktivitäten zu stoppen – offiziell, weil der Aufwand, das Produkt an moderne Standards anzupassen, zu groß geworden sei. Bestehende Nutzer sollten Absynth 5 weiterhin verwenden können. Es sei denn, man nutzt einen Mac mit Apple Silicon-Prozessor – da gingen die Lichter aus, es sei denn man arbeitet in der Rosetta-Umgebung. Kann man machen, muss man nicht. Es dient dann lediglich der Erinnerung, wie ineffizient Intel-Prozessoren mit derartiger Software umgegangen sind. [1]

Und dann, als hätte jemand im Marketing versehentlich den „Undo“-Button für Produktentscheidungen gefunden, kam 2025 die Wiederauferstehung:

Absynth 6, angekündigt als Rückkehr des klassischen semi-modularen Softsynths. [2]

Kapitel 1: Das unwürdige Ende eines Klassikers

Absynth 5 war nie einfach nur ein Synthesizer. Absynth war ein Zustand. Ein Ort. Ein Geräusch, das klang, als hätte ein Außerirdischer im Wald beschlossen, ein Ambient-Album aufzunehmen.

Dann kam das Ende. Mit einem Knall, in Form eines offiziellen Statements, das sinngemäß sagte: Wir lieben Dich, aber moderne Standards sind anstrengend.

Eine Formulierung, die jeder kennt, der schon einmal versucht hat, ein altes Plug-in auf einem neuen macOS zu starten und dabei mehr über Gatekeeper gelernt hat als über Sounddesign.

Natürlich war die Community traurig. Schließlich war Absynth nicht irgendein Preset-Schleuderbrett, sondern ein Labor für Pads, Drones,

Texturen und all diese wunderbaren Sounds, bei denen man nach zehn Minuten nicht mehr weiß, ob man gerade Musik macht oder Kontakt mit einer feuchten Höhle im Orionnebel aufgenommen hat.

Kapitel 2: Native Instruments entdeckt die Archäologie

Und dann: Absynth 6.

Native Instruments beschreibt Absynth 6 als Rückkehr eines legendären semi-modularen Synthesizers, gebaut für atmende, sich verwandelnde Texturen, mit hybrider Engine aus granularer, FM-, Wavetable- und subtraktiver Synthese.

[3]

Mit anderen Worten: Absynth darf wieder das tun, was Absynth immer getan hat – nur diesmal hoffentlich ohne das Gefühl, dass die Benutzeroberfläche heimlich auf einem Bernsteinfossil kompiliert wurde.

Völlig unerwartet. Also wirklich völlig. Niemand hätte damit gerechnet – außer vielleicht alle, die irgendwann gelernt haben, dass in der Softwarebranche „eingestellt“ gelegentlich nur bedeutet: Bitte jetzt emotional investieren, damit die Rückkehr später dramatischer wirkt.

Kapitel 3: „*Weird by Design*“ – endlich ein ehrliches Produktversprechen
Der schönste Teil: Absynth 6 kommt offiziell mit dem Motto „Weird by Design“. [3]

Das ist mutig. Nicht etwa, weil Absynth jemals normal gewesen wäre. Sondern weil hier endlich ausgesprochen wird, was Nutzer seit Jahrzehnten wussten: Dieses Instrument war nie dafür da, eine brave EDM-Bassline in 14 Sekunden zu liefern. Es war dafür da, dass man um 2:37 Uhr morgens einen Klang baut, ihn „*Breathing Glass Lung Cathedral In Space 04*“ nennt und sich fragt, ob man noch Produzent ist oder schon wabernder Nebel.

Absynth 6 bringt außerdem unter anderem einen visuellen Preset Explorer, ein 68-Punkt-Hüllkurvensystem und den Mutator zurück beziehungsweise weiter. [3]

Das ist großartig, denn nichts sagt „*kontrollierte Kreativität*“ so sehr wie ein Mutator, der einem Sounddesign-Vorschläge macht, die klingen, als hätte ein modularer Synthesizer einen ansteckenden Fiebertraum.

Kapitel 4: Die Industrie lernt Wiederbelebung

Man muss Native Instruments fast bewundern. Erst erklärt man, dass Absynth 5 zu viel Aufwand sei. Dann bringt man Absynth 6 zurück – moderner, hübscher, kompatibler, expressiver. Laut DJ Mag wurde die neue Version mit Absynths ursprünglichem Designer Brian Clevinger erstellt und für moderne Kompatibilität sowie mehr Ausdruckskraft neu aufgebaut. [2]

Das ist natürlich erfreulich. Wirklich. Aber es ist auch ein bisschen so, als würde ein Restaurant Dein Lieblingsgericht von der Karte nehmen, Dir erklären, dass Kartoffeln leider zu komplex geworden sind, und drei Jahre später mit „*Potato 2.0 – now with feelings*“ zurückkommen.

Kapitel 5: Wir vergeben. Aber wir speichern das Preset.

Am Ende ist die Sache klar: Absynth 6 ist eine gute Nachricht. Eine sehr gute sogar. Der Synth war zu eigenartig, zu wichtig und zu klanglich

seltsam, um dauerhaft in der Software-Mottenkiste zu verschwinden. Aber natürlich darf man ein wenig sarkastisch applaudieren. Denn die Wiederauferstehung eines eingestellten Klassikers ist immer auch ein kleines Theaterstück in drei Akten:

Akt eins: „Dieses Produkt hat leider keine Zukunft.“

Akt zwei: Nutzer trauern, diskutieren, frieren Installer ein.

Akt drei: „Überraschung! Die Zukunft kostet 199 Euro.“

Absynth ist also zurück. Die Hüllkurven atmen wieder. Die Texturen wabern. Der Mutator mutiert. Und irgendwo sitzt ein alter Absynth-5-Nutzer, startet sein DAW-Template von 2011 und flüstert:

„Ich wusste, Du würdest zurückkommen. Ich habe nur nie gedacht, dass Du skalierbare Fenster mitbringst.“

Willkommen zurück, Absynth. Wir haben Dich vermisst. Und ja, wir tun jetzt so, als wäre das alles vollkommen normal.

Hier ein Stück, „*Lost In The Fog*“, welches ich vor ein paar Jahren ausschließlich mit Absynth 5 eingespielt habe: