

## PACOU – BIO DEUTSCH:

Pacou (32 Jahre) lebt und arbeitet in Berlin als Musikproduzent und DJ. Nach einer kaufmännischen Ausbildung entschloss er sich 1998, entgültig vom normalen Leben der deutschen Durchschnittsgesellschaft mit 8 Stunden Job, Frau, 2 Kindern und Hund Abschied zu nehmen und stattdessen, genau das zum Beruf zu machen, was seit Mitte der Neunziger Jahre sein Leben mehr und mehr beeinflusste.

Mit dem Aufstieg von "Technomusike" zum Mainstream - Allgemeingut wurde "DJ" für viele zum Rollen- Traummodell, ähnlich, wie vorher, Rocksänger oder Astronaut zu werden...Leider ist es für junge Leute oft nahezu unmöglich, die wirklichen Strukturen dieser Subkultur-Szene zu erkennen. In ihr entstand ein weltweit funktionierendes Netz von Produzenten und Labels, die in kleinen Studios ihre "tracks" aufnehmen, um sie ein paar Wochen später als Vinylsingle über unabhängige Vertriebe zu veröffentlichen. Dieses System funktioniert im Vergleich zur auf Profit in Grössenordnungen hinarbeitenden Musikindustrie geradezu mit Lichtgeschwindigkeit und nach verhältnismässig einfachen Regeln. Genau aus diesem Grund existiert diese "Spartenmusik" auch noch nach 10 Jahren und ist weiterhin erfolgreich.

Allerdings muss man sagen, dass die Budgets meist minimal sind, die Auflagen einer Veröffentlichung zwischen 2000 und 10000 Singles schon als "Hit" gelten können (in der kommerziellen Musikindustrie gelten 80000 verkaufte Singles als untere Wahrnehmbarkeitsgrenze und Vinyl wird -mal abgesehen von Kommerz-HipHop- als "Promotiongimmick" eingesetzt ...), und mit Sicherheit letztlich "gemachte" Millionäre unter Musikproduzenten an einer Hand abzuzählen sind.

Demzufolge kann man jemanden, der in heutzutage sagt "Ich werde jetzt mal DJ im Club oder schmeisse meinen Job hin, um Musik zu produzieren" nur äusserst skeptisch sehen. Die Chancen in einem besetzten/etablierten Markt sind minimal, Talent alleine nützt wenig, und wenn man nicht schon von vornherein Hunderttausende auf der Kante hat, sollte man vielleicht lieber mal "Webdesigner", "Hackerabwehr bei Siemens" oder ähnliches als Berufsziel ins Auge fassen.

Pacou:

"Nichtsdestotrotz gelang mir mitte der Neunziger über eine Newcomer "Talentschmiede" im Tresor Club Berlin, einer der weltweiten Top 3 Technokulttempel, der Einstieg ins DJ Leben, natürlich zunächst als Hobby, doch schon bald darauf begann ich erste selbstproduzierte "tracks" zu veröffentlichen. Als wesentlich für den Erfolg damals sehe ich kompromisslos "stures" Beharren auf einem bestimmten Stil, instinktives Folgen einer Richtung, die mir in den Jahren vorher in Clubs und bei allen events als Besucher am besten gefallen hatte. Vielleicht interessant ist, das ich erst 2001 eigene Plattenspieler gekauft habe - genau das wird doch von Medien und Industrie vorgegaukelt, "...Jungs Ihr braucht zuerst unseren Schrott, dann werdet Ihr den Einstieg schaffen..." - ohne ganz genaue Vorstellung über den eigenen Stil und wohin man will, wen man ansprechen will, erreicht man wenig oder gar nix.

Nach 2 Jahren Basisarbeit mit Tonnen von Idealismus konnte ich anno 97 die ersten bescheidenen Erfolge verbuchen, und reiste im Sommer nach Detroit, der Urschmiede des Technosounds und gleichzeitigem Hauptsitz von "Ford" und "GM". Die Idee war, einfach den Leuten mal persönlich zu begegnen, die bei uns als nicht greifbares Phänomen seltsamerweise stilbildend wirkten. Nach Öl- und Nixon- Schock wirkt Detroit City eher wie eine moderne Geisterstadt, da die Bewohner meist in bequemere Vororte gezogen sind. In der Innenstadt trifft man überwiegend Schwarze aus unteren und mittleren Schichten, gleichzeitig gibt es ein unübersehbares Problem mit Crack, das bei deutschen Durchschnittstouristen wahrscheinlich eher Fluchtreaktionen auslöst. Genau in diesem Viertel trafen wir auch die Leute von UR, Transmat, 430 West, Direct Beat und anderen Technolabels, offenbar wird durch die für uns haarsträubenden Verhältnisse unbändiges Kreativpotential frei. Wer sich je als Anhänger des Detroit Technosounds bezeichnet, sollte auf

jeden Fall einmal dort hinfahren und sich einige Tage mit den Zuständen auseinandersetzen. Übrigens fand dort im Mai 2000 ein recht erfolgreiches "Techno Festival" statt, normalerweise wurden die meisten Producer von Stadt und Behörden weitgehend unbeachtet sich selbst überlassen.

Nach dieser Reise begann sich auch meine Art Musik aufzunehmen zu ändern, ich produzierte ein minimal-experimentelles Album für Tresor Records (Tresor 99 "No computer involved") und arbeitete mit ein paar Freunden an kleineren Projekten ("X-Men", co-production mit "Sender Berlin"...1998 fuhren wir zusammen für 3 Wochen nach Japan, und erlebten dort einen aberwitzigen Kulturschock mit vergleichsweise zivilem Preisniveau (Asienkrise, niedriger Yen), Galt Japan doch immer (leider jetzt wieder) als teures Pflaster für Reisende. Im September flog ich nach Australien um die dortige "Technohauptstadt" Melbourne zu besuchen. Trotzdem viele aktuelle acts regelmässig in Australien spielen (sogar Raves mit 15000 Leuten waren bis vor kurzem die Regel), erinnerte viel an deutsche Zustände 1993 oder 94. Hinzu kommt, das die australische Szene geradezu sklavisch allen Trends aus dem "Mutterland" England folgt, das geht leider bis hin zu irrationalen Mode- und Ecstasy -Konsum. Nach der Rückkehr gründete ich mein Label "LL" ("Linear Logic"), um für zukünftige Projekte Freiraum zu schaffen.

1999 stand musikalisch für mich die Aufnahme der dritten LP im Vordergrund, die schliesslich im Februar 2000 erschien. (Tresor 138 "State of mind") Reisen führten nach Japan (März) Brasilien (Mai) Spanien (Madrid, Barcelona...), Australien (November) und ansonsten quer durch Mittel- und Westeuropa.

In 2000 nahm ich einige Titel für das bekannte "Djax" Label aus Holland auf. Diese Titel entstanden komplett im PC und sollen demonstrieren, das man heute fast überhaupt keine externe Hardware (Mischpulte, Synthesizer, Sampler etc.) benötigt, um konkurrenzfähiges Topmaterial zu erstellen. Mittlerweile ist die Technik einfach so weit, das jeder mit geringem Aufwand und GUTEN IDEEN ausgezeichnete Resultate erzielen kann.

Leuten, die versuchen, selbst erfolgreich elektronische Musik zu produzieren, rate ich erstmal Ruhe zu bewahren, nicht zuviel Geld für falsches Equipment rauszuwerfen, stattdessen vielleicht mal den PC aufrüsten (PC mit Digital-Audiokarte, flexible Software (keine einfachen Sampleplayer)), ein oder zwei Midigeräte (kleine Drummachine, ein Synthesizer) reichen völlig aus, damit sollte man mal probieren ein paar Songs auf CDR zu bringen. Es ist auch eine gute Idee, am Anfang Titel nachzuprogrammieren, die man gut findet, um ein Gefühl fürs Handwerk zu bekommen. Letztlich entscheidet dann die eigene Idee, hört Euch aktuelle Produktion an und vergleicht kritisch. Bevor man seinen Stil entwickelt, vergehen mit Sicherheit mindestens zwei Jahre. Meistens ist der Erfolg dann grösser, als gleich die allerersten Blindflüge auf den Markt zu werfen oder an überlastete Labelmensen als Demo zu versenden."