



Porträt: youANDme Kunst gegen das Szene-Diktat

Die vollen Macher-Namen stehen im Netz, klar, sie stehen aber beim Ausgangs-Projekt youANDme, wie dem Teilzeit-Projekt youAND:THEMACHINES völlig im Hintergrund. Unser Interviewpartner Martin startet mit Daniel ab 2004 durch. Als Mitinhaber drei eigener Imprints mit beachtlicher Bandbreite und Releases auf Labels wie Cocoon, Desolat und Poker Flat steht er heute mit zig Standbeinen im Geschäft. Wobei ihn reines Business nur peripher interessiert. Im Beat-Interview erklärt Martin, wie er Kunst und Handwerk dem Szene-Diktat vorzieht! Keine Musik, die „klingt wie ...“, nichts, was er nicht selbst erzeugt. Das ist sein Anspruch, dem er standhält!

Interview: Frank Eckert, Fotos: Ina Nixdorf

Der heutige Wahl-Berliner kommt im Göttinger Umland der goer nicht zuletzt über den unweiten, legendären Kasseler Stammheim-Club zur elektronischen Musik. Der Club selbst wird noch 13 Jahre nach Schließung von maßgeblichen Produzenten und Fans in einem Atemzug mit Neuzeit-Techno-Tempeln wie dem „Berghain“ genannt. Die Wurzeln, der Geist dieser speziellen Zeit aus Techno und House, bestimmen in tief empfundener Sound-Ästhetik das Gesamtwerk bei Martin. Seine Sound-Matrix schießt nicht auf Style-Schubladen. Der elektronische Kreativprozess ist wichtigstes Momentum. Ob für flirrenden Dub-Techno, das Dunkel-Ambient affiner Soundskulpturen, mit den

Wurzeln des Chicago-House verwachsene Rhythmus-Tracks oder Downbeats.

Im Jahr 2013 treibt Martin das Projekt youAND:THEMACHINES voran. Nach vielen Releases und Remixen oder Edits (für Größen wie Radioslave, Timo Maas oder Moodymann) – bis dato unter dem bekannten Pseudonym, youANDme. Das Album „Behind“ spannt einen weiten Bogen: musikalisch, menschlich. Robert Owens oder Bajka steuern ihre individuellen Vocal-Talente zur elektronischen Stilvielfalt bei. „Behind“!? Hinter der bekannten ‚Fassade‘, tobt sich Martin solo samt geliebtem Studio-Arsenal voll aus. Er und die Maschinen, oder youAND:THEMACHINES eben.

Sein in Räumlichkeit und Ausstattung großzügiges Studio ist Keimzelle, Rückzugsort, daily operation, Heiliger Gral: Ein aufgeräumter Ort strenger Schönheit, der ebensolche Musik hervorbringt. 2014 lässt er, die unzähligen Kontakte zu namhaften Freunden und gleichgesinnten Künstler-Persönlichkeiten von Steve Bug zu Herbert oder XDB nutzend, das Remix-Album „Behind – Reshaped“ folgen. In Nächte-langer Handarbeit bemalt er die Cover der limitierten Ornaments Vinyl-Ausgabe (und 150 Kassetten, sic!) im Jackson Pollock-Stil selbst. Ganz klar: es sind die Projekte, die youAND-Mastermind Martin umtreiben, Erfüllung verschaffen. Und auf diesem Wege geht er 2015 mit großen Schritten weiter.

Beat / Wer ist youANDme?

Martin / youANDme ist ein Projekt von Daniel und mir. Unter diesem Namen legen wir seit 2008 zusammen auf und produzieren Platten, die unter anderem auf Ornaments, Cocoon, Desolat, Rekids oder Poker Flat veröffentlicht wurden. Wir betreiben die Labels Rotary Cocktail Recordings, Polymorph oder CUTZ#.

Beat / Wer ist dann youAND:THEMACHINES?

Martin / youAND:THEMACHINES ist mein Solo-Projekt mit den Maschinen in meiner dunklen Kammer (lacht). Weil ich nicht ganz von youANDme wegrücken wollte und fast alle Sounds mit alten Maschinen eingespielt habe, lag der Name youAND:THEMACHINES für dieses temporäre Albumprojekt nahe.

Beat / Gibt es Sound-Unterschiede bei den Projekten?

Martin / Die youAND:THEMACHINES-Produktionen sind ein bisschen deeper und dubbiger als unsere gemeinsamen Sachen und eignen sich sowohl für den Club als auch für zu Hause. Bei youANDme ist das mehr eine Symbiose aus unseren Einflüssen und Vorlieben. Eine Mischung aus Techno (Daniel), Detroit-orientierten und dubbigen Einflüssen (Martin).

Beat / Skizziere in ein paar Sätzen deinen Anfahrtsweg zur elektronischen Musik!

Martin / Angefangen mit elektronischer Musik habe ich in früher Jugend durch das Mitschneiden von Radiosendungen. Da ich vom Land komme, war im Zeitalter vor dem Internet eine der wenigen Quellen die Radio-Sendung „HR3 Clubnight“. Dort haben mich vor allem der Stammheim-Macher DJ Pierre (R.I.P.) und Sven Väth begeistert. Von jeder Show hat man die Kassetten unzählige Mal gehört, bis sich am Ende die Höhen in Rauschen auflösten. Durch diese frühe Faszination wollte ich immer tiefer eintauchen. Das wenige Geld, welches ich als Schüler mit Zeitungen austragen verdiente, wurde komplett in Schallplatten investiert. Die Leidenschaft hält bis heute an. Auch wenn Vinyl als DJ-Medium leider nicht mehr so einen Stellenwert hat wie damals, kaufe ich noch die meisten Sachen zum Sammeln auf Platte.

Beat / Welche Geräte in deinem Studio bedeuteten (oder bedeuten heute noch) den Eintritt in neue Producer-Sphären für dich persönlich?

Martin // Als ich damals meine erste UAD-Karte bekommen habe, hat das sofort auch positiv meinen Sound beeinflusst. Was zum Beispiel das Studer A800 Tape Recorder Plug-in macht, begeistert mich auch heute noch.

Beat / Wie sieht der Durchschnitts-Arbeitstag bei dir aus?

Martin / Tagsüber programmiere ich im Moment eine App, mit der man durch die Bewegungen aller 10 Finger in der Luft seine Instrumente spielen und steuern kann. Das ist ein schöner Ausgleich zum Studioalltag und schafft wieder neue Kreativität für



meine eigenen Produktionen. Abends freu ich mich, wenn ich zur Entspannung in meinen Kisten versinke. Mit Musik kann man wunderbar dem Alltag entfliehen.

Beat / Was ist für dich persönlich das schönste am Leben als elektronischer Musiker?

Martin / Schön ist auf jeden Fall, dass man das Privileg hat, weltweit an unterschiedliche Orte zu reisen und dabei die verschiedensten Kulturen, Menschen und Lebensentwürfe zu erleben. Dafür bin ich sehr dankbar.

Beat / Du bist Produzent, DJ, mehrfacher Labelmacher, Cover-Gestalter – woher kommt die ganze Energie?

Martin / Die kommt definitiv aus der Leidenschaft und Liebe zur Musik, denn ohne sie würde ich nicht so brennen für das Ganze.

Beat / Stichwort analog vs. digital: Wie setzt du die verschiedenen Möglichkeiten im Studio ein?

Martin / Ich versuche das Beste aus beiden Welten zu vereinen. Seit vielen Jahren sammle ich alte Drum Machines, Synthesizer und Effektgeräte. Für mich ist ein großer Vorteil, dass die Interaktion mit einem „richtigen“ Instrument viel direkter ist, als wenn man alles mit der Computermaus macht. Außerdem haben die alten Kisten schon einen sehr warmen Grundklang, einen eigenen Groove, für den man im Rechner viel rumklicken muss, um ein ähnliches Resultat zu erreichen. Ich nehme meistens lange Jams mit dem Computer auf und verwende diesen eigentlich nur für das Arrangement und um den Klängen finalen Schriff zu geben. Weil mein Raum leider nicht perfekt ist, gehe ich mit den fertigen Spuren noch in ein eingemessenes Studio, und mache den finalen Mixdown auf einem analogen Pult





»Viele Demos sind oft Kopien von Tracks, die gerade erfolgreich waren. Da fehlt einfach die Persönlichkeit des Künstlers.«

Beat / Nenne ein paar deiner Lieblingsgeräte, sag, warum du mit ihnen so gerne arbeitest bzw. für welchen Teil deines Sounds sie wichtig sind.

Martin / Eines meiner liebsten Geräte ist der Moog Voyager, da man mit dem immer irgendwas Brauchbares hinbekommt. Außerdem klingt er fantastisch und hat von meinen Synths den besten Grundklang. Neben der Klangerzeugung haben für mich auch bestimmte Effekte eine wichtige Rolle, denn damit kann man den Sounds nochmal einen eigenen Charakter geben. Meine Favoriten sind da zum Beispiel von Jomox der Moonwind und der T-Resonator, einige Moogerfooger, der Oto Biscuit, das Roland Space Echo 201, Roland Dimension D, der Vermona 2010 EQ, der Electrodyne 511 EQ, ein alter Moog EQ oder der Kush Audio Clariphonic.

Beat / Kaufst du heute immer noch analoge Hardware oder ist dein Studio voll?

Martin / Ich bin ziemlich zufrieden mit dem, was ich habe und soviel Platz ist in den aktuellen Räumlichkeiten auch nicht mehr. Wenn man aber sieht, welche tollen Sachen auf der NAMM vorgestellt wurden, wird man schon wieder schwach. Aktuell stehen der Moog Sub 37 oder der Prophet 6 auf der Wunschliste.

Beat / Was wären deine drei Tipps an Produktions-Einsteiger?

Martin / Man sollte versuchen fast jedes Element selbst zu machen und keine Samples oder Presets zu benutzen. Das dauert natürlich länger, ist schwieriger, als mal eben ein paar fertige Loops aus der neuesten Sample-Library zusammenzuschieben, aber man bekommt einen viel persönlicheren Sound, kann eine eigene Handschrift entwickeln, was nicht ganz unwichtig ist in der heutigen Flut an Veröffentlichungen.

Mein zweiter Ratschlag wäre, sich am Anfang auf eins, zwei gute Geräte zu beschränken und die dann wirklich zu erlernen, als sich ständig etwas Neues hinzustellen und da nur an der Oberfläche zu kratzen. Wenn man einmal die Klangsynthese verstanden hat, kann man viel leichter seine Ideen umsetzen und ist nicht nur auf Try & Error angewiesen. Außerdem sind ein paar musikalische Grundkenntnisse von Vorteil. Warum gibt es einen Tune-Regler, wie bekomme ich meine Sounds so hin, dass sie in die Tonart des Tracks passen. Auch ich habe ganz anfangs darauf nicht wirklich geachtet und musste lernen, der Schlüssel zu einem „fetten“ Sound liegt nicht nur in teuren Geräten, sondern vor allem darin, wie man Frequenzen richtig aufteilt, Sounds (auch perkussive) in der richtigen Tonart spielt.

Mein letzter Tipp ist, nicht immer alles sofort rauszuhauen, wenn die Maschinen noch warm sind. Auch ich kenne die Euphorie, wenn man tagelang an einer Nummer gearbeitet hat und

die dann endlich fertig ist. Manchmal schadet es nicht, wenn man einen Track ein paar Wochen oder Monate liegenlässt und ihn sich nochmal mit frischen Ohren, relativ neutral anhört, ob er wirklich so toll ist oder nicht.

Beat / Wenn dir jemand Demos schickt, dann ...

Martin // ... höre ich da rein und in den meisten Fällen ist es leider nicht so interessant. Viele Demos sind oft Kopien von Tracks, die gerade erfolgreich waren und dann fehlt einfach die Persönlichkeit des Künstlers.

Beat / Was kommt in nächster Zeit an Releases?

Martin // Bald kommt auf Loco Dice Label Desolat eine Platte von youANDme mit Vocals von Black Soda aus Südafrika. Eine Nummer für Studio R hab ich gerade abgegeben, bei der XDB dabei ist. Als Nächstes stehen die CUTZ#5 und CUTZ#6 an, die beide im Frühjahr veröffentlicht werden. Mit Steve Bug produziere ich auch gerade zusammen, und das macht sehr viel Spaß, weil sein Studio nochmal eine andere Liga ist. Da bin ich gespannt, wann wir was fertig haben. ■

www.soundcloud.com/youandme-martin
www.facebook.com/cutzyouandme
www.we-are-youandme.com