Blick in die Studios der Stars

Die Welt des R

Stommeln. Oder 5024 Puhlheim 3. Vor den Toren Kölns. Ein Dorf. Pampa.

„Zu den Studios? Hier die Straße runter, dann rechts, 30, 40 Meter, dann sehen Sie schon die Lkw." Die Studios, die ich suche, sind die berühmten Dierks-Studios. Die Lkw die nicht weniger berühmten Recording-Mobiles, mobile Studios, mit denen unzählige Konzerte mitgeschnitten wurden, von Rockpalast bis Tina Turner, von Blasmusik bis WAAhnsinnsfestival in Wackersdorf. Gemäß dem Firmen-Motto: „Wherever you play – we follow you. High Technology on tour in Europe."

Man glaubt es kaum. Ringsrum Gegend, ländliche Idylle. Aufenthaltsort für Fuchs, Hase und Konsorten. Aber Rockstars? Hier?

Auf dem Parkplatz ein roter Sportwagen. Die Welt des Rock'n'Roll – wie man sie träumt. Die Wirklichkeit sieht anders aus. Glitzerwelt gaukeln nur die Marmorstufen der Kantine vor. Und die Namen der Stars, die sie beschritten. Fast sämtliche Größen der Musikwelt haben hier aufgenommen. Bap, Wolf Maahn, Grönemeyer, Hardrocker wie Accept und – natürlich – die Scorpions. Harry Belafonte war hier, Howard Carpendale, Miles Davis. Falco, Peter Maffay, René Kollo, Peter Hofmann, Eros Ramazotti, Stewie Wonder, Queen und die Toten Hosen nennt das Unternehmen als „charakteristische Produktionen". Und die Reihe ließe sich mühelos fortsetzen. In der Kantine haben sie sich vom Studio-Stress erholt. Im Ledersofa neben dem Kamin gesessen und Videos gesehen.

Das nimmt sich aus wie der American Dream auf deutsch. Denn am Anfang war ein Dachboden. Vor mehr als 20 Jahren experimentiert Dieter Dierks, Eigentümer der Soundschmiede, im elterlichen Haus unterm Dach. Irgendwann in den Sixties landet er seinen ersten Coup. J. Busters heißt der längst vergessene Interpret, und seine Platte wird zunächst in Holland, dann in ganz Europa ein Hit. Produzent Dierks nimmt anstatt des nicht vorhandenen Schlagzeugs Telefonbücher als Trommeln. Heute leistet den Job der gelben Bände ein Drumcomputer „Linn 9000".

Stevie Wonder (großes Bild), Mischpult und Sound-Maschine bei Dierks (unten rechts). Rockstars, made in Pulheim 3: Scorpions, René Kollo, Eros Ramazotti, Peter Maffay, Harry Belafonte, Falco, Peter Hofmann (rechte Seite von oben).

Mitte der 70er Jahre entdeckt Dieter Dierks die bis dato wenig bekannten Scorpions. 1975 produziert er ihre dritte Lp „In Trance". Seither zeichnet er für den unverkennbaren Scorpions-Sound verantwortlich. Erfolgreich, denn die Scorps genießen Weltruhm. Zahlreiche „Goldene" sind der Beweis. Und Qualität spricht sich rum. Die Dierks-Studios sind gefragt und fast immer ausgebucht.

„Musik ist ein Mosaik, das im Studio Stück für Stück zusammengesetzt wird", erklärt Harry Braun, der Studiomanager. Dabei kommt es nicht nur auf die Musiker an, sondern auch auf die Leute hinter dem Mischpult. „Produced by" steht auf jeder Platte. „Ein guter Produzent ist schon die halbe Miete", meint Harry. Der Produzent ist unverzichtbar. Er „findet" oder kreiert den Sound einer Band, indem er das für sie Typische herausarbeitet. „Das ist eine künstlerische Arbeit."

JS-Das Magazin für junge Soldaten 09/90

ock in Puhlheim 3

Der Produzent ist das unsichtbare Mitglied einer Gruppe. Zur Seite stehen ihm die Techniker, die seine Ideen und Vorstellungen umsetzen. Sie bedienen die Maschinen, bauen Mikrophone auf. Dabei geht es um Zentimeter. Näher ran an Box oder Schlagzeug – der Sound ist sofort ein anderer. Alle Instrumente werden einzeln aufgenommen und anschließend ins gewünschte Verhältnis zueinander gebracht. Dazu braucht's mehr als Aufnahme- und Pausentaste. Der Anblick eines Mischpults DIN A Doppelbett flößt Respekt ein. „Drei Mann", ist Harrys Antwort auf die Frage, wie viele Leute nötig sind, um so ein Monstrum vollständig zu bedienen. Das in Studio I hört auf den Namen „Westec LT 3000" und hat 56 Kanäle. Wenn's sein muß, kann die Anlage mühelos auf das Doppelte erweitert werden. Das sind dann satte 112 Kanäle. Aufgenommen wird entweder live, alle Musiker versammeln sich im Studio und legen los: 1-2-3-4-Rock'n'Roll., oder „stückweise". Hierbei werden zuerst die „Basic Tracks", das Fundament, aufgezeichnet. Schlagzeug, Baß, Rhythmusgitarre, vielleicht eine Spur von Gesang. Darauf folgen die „Oberdubs", Melodie, Gesang, Soli, bis das letzte Steinchen im Mosaik an seinem Platz ist. Hier kommt natürlich auch die Trickkiste des Studios zum Einsatz.

In einem kleinen Raum sitzen zwei Jungs vor einer Batterie von Keyboards und Computern. Dieses Mini-Studio ist mit allen drei Aufnahme-Studios verbunden und kann mit ihnen kommunizieren. Jeder gewünschte Klang aus der hier gespeicherten „Sound-Bibliothek" kann in Sekundenschnelle abgerufen und in das betreffende Studio geschickt werden. Sampling heißt das Zauberwort. Darunter versteht man das Digitalisieren von Klängen und Geräuschen. Derart elektronisch bearbeitet und gespeichert sind sie ewig haltbar und beliebig verfügbar. In den Dierks-Studios ist jeder gewünschte Klang vorhanden. Notfalls kann er aus den Bausteinen vorhandener Sounds neu zusammengesetzt werden. Der vorbeirasende Schnellzug muß jedenfalls nicht mehr wie früher vor Ort aufgezeichnet werden. „Alles, was zur Zeit technisch machbar ist, können wir hier machen. Und wenn es etwas Neues gibt, dann dauert es nicht lange und Dieter Dierks hat es auch." Erneuert werden muß ständig, denn die Konkurrenz schläft nicht.

Wer im Studio sinnvoll arbeiten will, braucht mehr als ein tolles Image. Man sollte wissen, was man will, bevor man als Musiker ein Studio betritt. Harry erzählt von jungen Bands, die von der Technik erschlagen werden. Denen steht das Unternehmen mit Rat und Tat zur Seite. „Wir sind ein Dienstleistungsbetrieb", betont Harry. Hardrokker oder Egerländer, Superstar oder Schülerband, alle erhalten den gleichen Service. Der persönliche Musikgeschmack der Studio-Crew bleibt außen vor. Tag für Tag. Nacht für Nacht. Denn auch dann wird gearbeitet. Zeit ist Geld, und Studiozeit ist noch teurer. Tausend Mark pro Tag, und eine Woche ist kurz. Die Techniker sind wie Notärzte mit Euro-Call ausgestattet und müssen notfalls auf ihren Schlaf verzichten. „Eine 35-Stunden-Woche gibt es bei uns nicht, Feiertage und geregelte Arbeitszeit kennen wir nicht. Aber geh' mal ins Dorf und frag' die Leute, was sie meinen, was hier läuft", schlägt Harry vor. Unausrottbar hält sich die Vorstellung von orgienfeiernden Rockstars. Aber Rock'n'Roll ist Schwerstarbeit, 24 Stunden täglich. Wie beim Landwirt gegenüber, in 5024 Puhlheim 3.

Amir Shaheen