



## **Interview mit PIERRE BRAND**

**Toningenieur – Primetime Studio GmbH**

### **Herr Brand, was ist das Besondere an Kopfhörer-Hörspielen?**

Pierre Brand: Es ist immersives Audio, also der Versuch aus dem klassischen Stereosound auszubrechen und zusätzliche Ebenen zu schaffen. So z.B. einen Effekt zu kreieren, dass der Ton sich signifikant entfernt.



### **Warum funktionieren die Kopfhörer-Hörspiele eben nur mit Kopfhörern und nicht über Lautsprecher?**

PB: Viele Kopfhörer-Hörspiele wurden mittels eines Kunstkopfes hergestellt. Hierbei wird ein Kopfdummy mit zwei Mikrofonen in den Ohren verwendet. Kunstkopfaufnahmen werden nach der Aufnahme nicht mehr gemischt, sondern sind quasi fertig. Unsere Kopfhörer-Hörspiel-Produktionen werden durchproduziert und dann in einem aufwendigen Verfahren gemischt. Dafür setzen wir entsprechende Tools ein. Bei dieser Vorgehensweise entfallen die sogenannten Laufzeiten zwischen den Ohren. Vereinfacht gesagt, hören wir mit beiden Ohren das gleiche, aber das eine Ohr fast immer mit zeitlicher Verzögerung. Diese bewirkt, dass wir räumlich hören. Wenn man immersiv produziert, muss man auch mit Kopfhörer zurück hören. Sonst funktioniert das nicht. Zudem sind Kopfhörer auch wegen des Eintauchens in das Hörspiel sinnvoller, da man sich mit ihrer Hilfe besser von der Umwelt abkoppeln kann.

### **Ist die Umsetzung der Hörspiele sehr aufwendig?**

PB: Es gibt eigentlich keinen großen Unterschied zu „normalen“ Hörspielen. Das bedeutet: Buch, Aufnahmen, Tongestaltung, Musikauswahl, Mischung. Man benötigt jedoch eine gute und umfangreichere Tongestaltung sowie Imagination bezüglich der Verortung. Die Mischung dauert länger und ist komplexer. Die Produktion von Hörspielen ist auch wesentlich diffiziler als die der so genannten 8D-Musik, da wir im Hörspielbereich quasi neu mischen müssen. Viele der auf YouTube gestellten ‚8D-Songs‘ bedienen sich schon fertiger Mischungen und werden „aufgeblasen“. Die meisten Tontechniker und Produzenten benutzen dafür ein spezielles Panorama Tool was ansatzweise funktioniert, aber auch zu redundant eingesetzt wird.

### **Welche Programme haben Sie bei Primetime für EUROPA benutzt?**

PB: So einige. Unter anderem DearVR und Spezial Audio Designer. Das wichtigste ist und bleibt aber der Content und die gestalterische Umsetzung.



**Bleibt das Soundkonzept – also von wo der Hörer welchen Sound wahrnimmt – allein der Software überlassen oder kann man auch manuell entsprechende Räume gestalten?**

PB: Unbedingt, wir haben unsere eigenen Räume gebaut, denn ohne Raumreflexionen ist eine immersive Darstellung kaum möglich. Auch der Reverb oder Nachhall spielt eine recht große Rolle für die räumliche Darstellung.

**Welches sind für Sie die eindrucksvollsten Sounds oder Geräusche in den Hörspielen?**

PB: Das muss letztlich der Hörer selbst entscheiden. Das Konzept war nicht, den Hörer mit Sounds zu überfordern sondern ein immersives Umfeld zu schaffen. Natürlich auch mit entsprechenden Effekten. Es geht generell nicht darum, dass möglichst viele Effekte um den Hörer herum fliegen.

#### **Presseservice- und kontakt**

Als Ergänzung ihrer Berichterstattung bieten wir Ihnen im EUROPA-Downloadbereich bei Kühl PR:

- Ein druckfähiges Foto Toningenieur Pierre Brand (plus Foto)
- Druckfähige Fotos der CDs sowie von Kindern mit Kopfhörern

[kuehlpr.de/download/cat/europa](http://kuehlpr.de/download/cat/europa)

Michael Tschiggerl  
Kühl PR  
Meister-Francke-Straße 11a – 22309 Hamburg  
Mobil: 0172/427 82 46  
E-Mail: michael.tschiggerl@kuehlpr.de