

IAN solutions und Immersive Audio

Interview mit Stefan Bock vom Mastering Studio München



Die MSM studio group ist ein Full-Service Dienstleister im Audio- und auch im Video-Bereich. Hier entstehen Musikproduktion und es werden Mischungen bis hin zu 9.1.4

Immersive-Audio-Formate durchgeführt. Auch Video-Editing und Colour Grading gehört zu den Dienstleistungen. Seit Oktober 2018 ist die MSM studio group auch als Dolby Atmos Home Studio zertifiziert, übrigens auch als erstes in Europa.

proaudio.de Chefredakteur Peter Kaminski hat MSM in München besucht und ein Interview mit Inhaber Stefan Bock geführt und zwar zum Thema Immersive Audio, bei dem sich die MSM studio group im Projekt IAN solutions besonders engagiert.



[Foto: Das Immersive Audio Studio/Kino bei MSM in München]

proaudio.de: Welche Rolle spielt 3D-Audio bei MSM?

S. Bock: 3D Audio spielt bei uns eine sehr große Rolle. Wir beschäftigen uns seit 2012 mit 3D Audio. Damals haben wir die erste Musik Blu-ray (Pure Audio mit einem Auro 3D Stream hergestellt) Mittlerweile bedienen wir alle gängigen immersiven

Formate wie Dolby Atmos, Auro 3D, DTS:X und Fraunhofer MPEG-H. Unser Studio wurde als erstes in Europa für Dolby Atmos Home zertifiziert.

proaudio.de: Wie siehst Du die Bedeutung von 3D-Audio jetzt und in der Zukunft?

S. Bock: 3D-Audio ist nicht mehr wegzudiskutieren. In den Kinos hat es seinen festen Platz gefunden. Die nächste Herausforderung ist die Verbreitung in den Wohnzimmern. Es gibt mittlerweile eine große Zahl von Immersiven Audio Systemen, von der 3D-Soundbar bis zum ausgewachsenen Heimkino. Es gibt immer mehr Filme, die auf Blu-ray oder per Streaming-Dienst immersiv bereitgestellt werden. Das wird noch weiter zunehmen. Meiner Einschätzung nach wird das nächste große Ding das Musikproduktion immersiv sein werden.



[Foto: MSM Studio B]

proaudio.de: Ihr habt ja auch ein neues Projekt das sich mit dem Thema 3D-Audio beschäftigt und zwar "IAN solutions". Was steht dahinter?

S. Bock: Das Thema Immersive Audio ist sehr komplex und die Möglichkeiten der Anwendung sehr vielfältig. Wir haben uns daher bereits vor ein paar Jahren mit verschiedenen Kollegen zusammengeschlossen, um das Thema umfassend voranzubringen. Im Netzwerk stehen Experten aus unterschiedlichen Bereichen zur Verfügung. Jeder der Kollegen ist ein absoluter Experte auf seinem Gebiet. Mit IAN solutions erarbeiten wir - meinem Geschäftspartner Stefan Zaradic - Lösungen in den verschiedensten Bereichen von Immersive Audio. Das reicht von der immersiven Aufnahme, Beschallung, Installation, Mischung und Codierung bis hin

zur kreativen Produktion von immersiven Inhalten in den unterschiedlichsten Bereichen. Wir arbeiten mit allen Herstellern zusammen und sind in die Entwicklung der Werkzeuge mit eingebunden. So sind wir beispielsweise Lizenzpartner des Fraunhofer IDMT und verfügen auch über ein Fraunhofer Spatial Sound Wave System. Damit lassen sich Installationen mit unterschiedlichen und unregelmäßigen Lautsprecher-Setups realisieren. Gerade bei größeren Installationen ist das enorm wichtig.

proaudio.de: Wo sind bei der Produktion die größten Hürden? Eine Herausforderung sind sicherlich doch die unterschiedlichsten Formate oder?

S. Bock: Ja, das Schöne an Standards ist doch, dass es so viele davon gibt. Gerade in unserem Bereich sind wir gefordert, formatunabhängig zu produzieren. Es gibt die verschiedensten Anwendungs- und Auswertungsformen. Wir haben uns zum Ziel gesetzt, dass wir für jede Anwendung das ideale System verwenden. Dabei ist es unumgänglich, dass wir dieselbe Produktion in verschiedenen Formaten ausliefern können.

Eine viel größere Hürde ist aber, die Auftraggeber und Produzenten von den Möglichkeiten von Immersive Audio zu überzeugen. Wir halten es für unsere Verantwortung am Produkt und am Künstler zu jedem Zeitpunkt das maximale Ergebnis zu erzielen. Heutzutage nicht in immersiv zu produzieren halte ich für kurzsichtig und verantwortungslos dem Künstler gegenüber. Die Neuproduktion von heute ist der Back-Katalog von morgen. Und ich habe noch niemand erlebt, der nach einem Besuch bei uns im Studio nicht restlos von Immersive Audio überzeugt war.



[Foto: zentraler Maschinenraum der MSM Studios]

proaudio.de: Welche Bedeutung und Probleme bereiten denn 3D-Audio-Produktionen für binaurales Hören/Kopfhörerwiedergabe?

S. Bock: Eine gute binaurale Kopfhörerwiedergabe ist der Schlüssel zum

Massenmarkt. Die Hauptschwierigkeit liegt aber darin, dass nun mal jeder Mensch anders hört und eine angepasste Kopfhörerwiedergabe benötigen würde. Die meisten mir bekannten Systeme liefern einen allgemeinen Mittelweg, der aber immer noch keine vergleichbaren Erlebnisse schafft, wie das über Lautsprecher möglich ist. Ich hoffe, dass sich hier in der Entwicklung bald Einiges tut. Das würde das gesamte Thema unglaublich befeuern.

proaudio.de: Ich habe gesehen Ihr habt ja auch eine Soundbar in einem extra kleinen Abhörraum platziert. Das hat sicherlich auch seinen Grund.

S. Bock: Natürlich. Wir wollen ja auch wissen, wie eine Produktion auf einer Soundbar funktioniert.



[Foto: Qualitätskontrolle mit BD- und DVD-Player sowie Soundbar]

proaudio.de: Was für 3D-Audio-Produktionen habt Ihr in der letzten Zeit produziert?

S. Bock: wir sind gerade dabei eine Blu-ray für Sarah Brightman fertig zu stellen. Hier haben wir neben der Dolby Atmos Mischung auch die Aufnahme, Videoschnitt- und Videopostproduktion gemacht. Dazu kommen etliche Produktionen im

Klassikbereich.

proaudio.de: Was kann man den dem Tonmeister oder Studioinhaber der sich mit 3D-Audio beschäftigen möchte, mit auf dem Weg geben?

Ich denke es ist wichtig, sich rechtzeitig mit den neuen Möglichkeiten auseinander zu setzen. 3D-Audio ist mehr als nur ein paar Wiedergabekanäle mehr. Es geht um ein neues Verständnis von Räumlichkeit und Kreativität.

www.msm-studios.com