

Kunstkopfmikrofon

Englisch: Dummy Head Microphone

TON

Stereo-Aufnahme in künstlichem Kopf mit Nieren in beiden Ohren — erzeugt räumliche Illusion beim Kopfhörer-Hören. Dokumentation und experimentelles Sound Design.

Die Kunstkopf-Stereophonie arbeitet mit zwei hochempfindlichen Mikrofonen, die exakt in den Ohrkanälen eines künstlichen Schädels — meist aus Kunststoff oder Gips — montiert sind. Der Kopf hat die physikalischen Dimensionen eines menschlichen Schädels und fungiert als natürliche Diffusionsfläche. Damit entsteht bei der Wiedergabe über Kopfhörer eine räumliche Illusion, die das binaurale Hören simuliert: Der Hörer sitzt förmlich im Original-Aufnahmeraum, nicht nur links und rechts vom Sound, sondern mit echter Tiefenlokalisation. In der Praxis kommt das Kunstkopfmikrofon vor allem in der Dokumentation zur Anwendung — Hörspiele, Reportagen, Naturaufnahmen — wo diese unmittelbare räumliche Präsenz den Hörer direkt ins Geschehen zieht. Anders als bei klassischen XY- oder AB-Stereo-Techniken entsteht hier keine abstrakte räumliche Bühne, sondern eine physisch nachvollziehbare Umgebung. Am Set platziert man das Kunstkopf-Mikrofon wie einen unsichtbaren Zuhörer: bei Interviews sitzt der Kopf der Person gegenüber, bei Umgebungsaufnahmen an der Position, wo man den Hörer haben möchte. Das ist aufwendiger als Mono-Arbeit, verlangt aber weniger Positioning-Flexibilität als echte Surround-Aufnahmen. Technisch hat das Kunstkopfmikrofon Schwächen: Die räumliche Genauigkeit hängt stark von Kopfgröße und Ohrmorphologie ab — nicht alle Ohren sind gleich. Manche Hörer mit breiterem Kopf nehmen die Lokalisation verzerrt wahr. Außerdem funktioniert das Verfahren optimal nur über Kopfhörer; auf Lautsprechern kollabiert die Illusion. Experimentelle Sound-Designer nutzen das bewusst: Sie arbeiten mit dem Kunstkopf, um absichtlich unheimliche oder hyperreale Raumatmosphären zu schaffen — denk an immersive Horror-Hörbücher oder Künstler-Installationen mit räumlichem Audio. Im Schnitt muss man beachten, dass Kunstkopf-Material an andere Tonquellen schwer anpassbar ist; es hat einen charakteristischen, unverkennbaren Klang-Fingerabdruck, der nicht wegmischt. Für klassische Filmproduktion spielt das Kunstkopfmikrofon eine untergeordnete Rolle — zu speziell, zu wenig flexibel. Aber in VR-Produktionen, immersiven Dokumentationen und hochwertigem Podcast-Design ist es wieder im Kommen. Wer damit arbeitet, sollte die Kopfhörer-Abhängigkeit akzeptieren und die räumliche Charakter als kreatives Merkmal, nicht als Manko, verstehen.