

Das Sounddesign im deutschen Spielfilm

Psychoakustische Verfahren der Geräuschkonzeption von der Nachkriegs- bis zur Neuzeit

von
Mario Brauch

1. Auflage

Das Sounddesign im deutschen Spielfilm – Brauch

schnell und portofrei erhältlich bei beck-shop.de DIE FACHBUCHHANDLUNG

Thematische Gliederung:

Musikalische Akustik, Tontechnik, Musikaufnahme

Tectum 2012

Verlag C.H. Beck im Internet:

www.beck.de

ISBN 978 3 8288 2992 3

Mario Brauch

Das Sounddesign im deutschen Spielfilm

**Psychoakustische Verfahren der
Geräuschkonzeption von der Nachkriegs-
bis zur Neuzeit**

Tectum Verlag

Mario Brauch

**Das Sounddesign im deutschen Spielfilm. Psychoakustische
Verfahren der Geräuschkonzeption von der Nachkriegs- bis zur
Neuzeit**

© Tectum Verlag Marburg, 2012

Zugl. Diss. Pädagogische Hochschule Karlsruhe 2011

ISBN: 978-3-8288-2992-3

Umschlagabbildung: Fotolia.com © rare

Druck und Bindung: CPI buchbücher.de, Birkach

Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten

Besuchen Sie uns im Internet

www.tectum-verlag.de



Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT.....	IX
EINLEITUNG.....	1
ZIELSETZUNG UND VORGEHENSWEISE.....	5
I GRUNDLAGEN ZUR ENTSTEHUNG UND WAHRNEHMUNG VON SOUNDEREIGNISSEN	7
1. Die Entwicklung der elektronischen Klangerzeugung	7
1.1 Frühe Anfänge – Das Dynamophon	8
1.2 Wege geistig-ästhetischer Rückbesinnung	9
1.3 Klangsynthese durch Hochfrequenzoszillatoren – elektronische Instrumentalentwicklungen in Deutschland	11
1.3.1 Internationale Entwicklungen.....	11
1.3.2 Jörg Mager – Elektrophon.....	13
1.3.3 Friedrich Trautwein – Trautonium.....	15
1.4 Der Weg zum Tonfilm – Das fotoelektrische Prinzip.....	16
1.5 Analoge Synthesizer.....	17
1.6 Digitale Klangsynthese	20
2. Sounds im Fokus der Kulturanthropologie.....	23
2.1 Elektrifizierung der Kunstmusik.....	23
2.2 Sounddesign im Film	31
2.3 Entwicklung filmischer Tontechnik.....	41
2.3.1 Analoges Mehrkanalton	42
2.3.2 Dolby Digital, DTS und SDDS.....	44

3. Der Klang und seine Wahrnehmung.....	47
3.1 Funktionen des Hörsystems.....	47
3.2 Übertragung des Schalls	48
3.3 Schwingungsmuster und Geräuschfrequenzen	49
3.4 Aufbau des Gehörs.....	52
3.5 Interpretation komplexer Schallereignisse	54
3.5.1 Die Wahrnehmung der Lautstärke	54
3.5.2 Frequenz und Periodizität.....	60
3.5.3 Zeit und Raum.....	62
3.5.4 Klangfarbe	66
II DAS SOUNDDSIGN IM DEUTSCHEN FILM.....	69
4. Filmentwicklung in Deutschland	69
4.1 Geschichte.....	69
4.2 Entwicklung der Filmmusik.....	73
4.3 Beispiele vergleichender Filmwerke – musikdramaturgische Interpretationen.....	75
4.3.1 Das doppelte Lottchen	75
4.3.2 Canaris.....	77
4.3.3 Nachts, wenn der Teufel kam.....	77
4.3.4 Die Brücke	78
4.3.5 Filme von Alexander Kluge	80
4.3.6 Das Schaffen von Rainer Werner Fassbinder	83
4.3.7 Das Werk von Wim Wenders.....	85
4.4 Modellanalysen.....	88
4.4.1. Die Blechtrommel	88
4.4.2 Schtonk!.....	89
4.4.3 Lola rennt.....	90
5. Psychoakustische Wirkung von Sounddesign im deutschen Nachkriegsfilm	93
5.1 Sounddesign im Bedingungsgefüge deutscher Filmdramaturgie	95
5.1.1 Prämissen.....	95

5.1.2 Magnetisierung von Sounddesign und Filmbild.....	97
5.1.3 Klang und Geräusch – die Verbindung von Sounddesign und Filmmusik.....	105
5.1.4 Modellanalyse: Erbsen auf halb 6	112
5.2 Reproduzierbarkeit von Lautereignissen	115
5.3 Lärm und Stille.....	118
6. Sounddesign im funktionalen Bezug.....	123
6.1 Syntax	124
6.2 Expressivität	127
6.3 Dramaturgie	131
6.3.1 Sounddesign als Mittel der Spannungserzeugung.....	132
6.3.2 Szenische Interpretation/Kommentar.....	137
6.3.3 Akustische Ankündigung von Filminhalten	139
7. Die Typologie von Lautereignissen im Kontext des Bedingungsgefüges.....	143
7.1 Organisierte Sounds.....	145
7.1.1 Schritte	148
7.1.2 Türen	155
7.1.3 Signale.....	164
7.1.4 Uhren.....	168
7.1.5 Glocken	174
7.2 Organische Sounds	178
7.2.1 Herz- und Atemgeräusche	180
7.2.2 Sprachkommentare	186
7.2.3 Tierlaute	190
7.3 Opake Sounds	193
7.3.1 Elektronische Cluster	195
7.3.2 Elektronisches Summen	198
7.3.3 Rauschen.....	199
7.3.4 Partikulär unbestimmbare Sounds	203
8. Typisierung von Geräuschwirkungen	205

III EMPIRISCHE STUDIE	209
9. Fragestellungen und Hypothesen	209
10. Methode	215
10.1 Studiendurchführung	215
10.2 Fragebogenentwicklung und Operationalisierung	216
10.2.1 Konzeption und Überprüfung des Fragebogens	216
10.2.2 Erhobene Variablen	217
10.3 Statistische Analysen	220
11. Ergebnisse	221
11.1 Beschreibung der Stichprobe	221
11.2 Reproduzierbarkeit von bekannten Lautereignissen	225
11.3 Reproduzierbarkeit von opaken Lautereignissen	226
11.4 Frequenzabhängige Geräuschwirkungen	228
11.5 Manipulationen des Geräuscheinflusses	231
11.6. Interaktion von Sounddesign und Filmbild	234
11.7. Auswirkungen der Geräuschlautstärke	234
12. Diskussion	237
12.1 Forschungsfrage und Zusammenfassung der Ergebnisse	237
12.2 Diskussion der Befunde	237
12.2.1 Soziokulturelle Einflüsse auf die Geräuschrezeption	237
12.2.2 Psychophysische Eigenschaften von Geräuschwirkungen	239
12.2.3 Audiovisuelle Interaktionen	244
12.3 Limitationen der Studie	244
13. Zusammenfassung und Ausblick	247
IV Anhang	251
Darstellungsverzeichnis	268
Abkürzungsverzeichnis	271
Literaturverzeichnis	273