

Inhalt

Abstract | 11

Danksagung | 13

Einleitung | 15

TEIL 1: TERMINOLOGIE DES SOUNDBEGRIFFES UND DIE KATEGORISIERUNG VON SOUND

- 1 Vom Klang zum Sound** | 33
 - 1.1 Vom Begriff „Sound“ | 33
 - 1.2 Klang-Parameter | 34
 - 1.3 Visualisierung von Klang | 36
 - 1.4 Profilierung des Einzelklanges | 40
 - 1.5 Die Verwendung der Termini „Klang“, „Sound“, „Tone“
und „Timbre“ ab 1950 | 42
 - 1.6 Deutschsprachige allgemeine Klang-Termini und deren Bedeutung | 43
 - 1.6.1 Schall | 43
 - 1.6.2 Ton | 43
 - 1.6.3 Klang | 45
 - 1.6.4 Klangfarbe | 46
 - 1.6.5 Geräusch | 51
 - 1.7 Englischsprachige Termini | 53
 - 1.7.1 Clangor | 54
 - 1.7.2 Tone | 54
 - 1.7.3 Timbre | 54
 - 1.7.4 Sound | 54
 - 1.7.5 Noise | 56
 - 1.8 Rezeption von Klang und Sound: psychoakustische Aspekte | 57
 - 1.8.1 Identifikation von Klang | 58
 - 1.8.2 Konnotation | 59
 - 1.8.3 Ikonizität | 60
 - 1.9 Klangtypologie | 60

- 1.9.1 Schaeffers Lautobjekt und die Klangtypologie Schafers | 61
- 1.9.2 Die Klangordnung von Theo van Leeuwen | 63

2 Neuordnung der Sounds in populärer Musik | 67

- 2.1 Neue Methoden zur Klangkategorisierung | 67
- 2.2 Synthesizer | 68
- 2.3 General Midi (GM) | 73
- 2.4 Sampler und Sampleplayer | 77
- 2.5 Untersuchung von aktuellen Sample-Player Klanglisten | 81
- 2.5 Kategorisierung der 4300 Soundnamen | 83
- 2.6 Basiskategorisierung | 86
- 2.7 Differenzierte Klangkategorien poptypischer Sounds | 87
 - 2.7.1 Drums | 87
 - 2.7.2 Elektrische Gitarre | 90
 - 2.7.3 Elektrischer Bass | 93
 - 2.7.4 Elektrische Tasteninstrumente/Keyboards | 94
 - 2.7.5 Stimmen (vocals) | 101
 - 2.7.6 Studio-Effekte | 105
 - 2.7.7 Samples | 112

TEIL 2: SOUNDREFERENZEN UND DER KULTSOUNDBEGRIFF

3 Stichprobenuntersuchung/Kultsound als Arbeitsbegriff | 117

- 3.1 Stichproben | 117
 - 3.1.1 Der DX7 E-Piano Sound | 118
 - 3.1.2 Der Popcorn Sound | 119
 - 3.1.3 Das Orchestra Hit-Sample | 120
 - 3.1.4 Auto-Tune | 120
- 3.2 Terminologie: Kultsound und andere Begrifflichkeiten | 121
- 3.3 Kultsound in Abgrenzung zum Standardsound | 123

4 Soundreferenzen und Kodierungen | 127

- 4.1 Das Referenzmodell | 127
- 4.2 Soundkulturen: Wo entwickelt und bewegt sich Sound? | 129
 - 4.2.1 Avantgarde | 132
 - 4.2.2 Camp | 152
 - 4.2.3 Trash | 161
 - 4.2.4 Subkultur/Gegenkultur | 169
 - 4.2.5 Independent/Alternative | 182
 - 4.2.6 Mainstream | 186
 - 4.2.7 Kodierungen, Abgrenzungen und Überschneidungen | 195
- 4.3 Osmose, Transformation und Intertextualität | 200

TEIL 3: DIE TOP 40 DER BILLBOARD CHARTS 1960-2014 UNTERSUCHUNG VON KULTOSUNDS

5 Hauptuntersuchung/Theorie, Methoden und Korpus | 205

- 5.1 Die Science and Technology Studies (STS) | 206
- 5.2 Sound Studies | 209
- 5.3 Den ganzen Laden untersuchen | 210
 - 5.3.1 Der Übersetzungsstrom des *DX 7* E-Piano Patches | 212
 - 5.3.2 Die Verbreitung des Orchestra Hits | 216
 - 5.3.3 Die Verbreitung von Auto-Tune | 216
 - 5.3.4 Kombinerende Ansätze | 218
- 5.4 Die Billboard Charts als zentraler Korpus | 219
 - 5.4.1 Das Billboard System | 219
 - 5.4.2 Untersuchungen auf der Basis der Billboard Charts | 219
 - 5.4.3 Billboard Charts, populäre Musik und Technologie | 220
 - 5.4.4 Einschränkungen des Korpus | 220
 - 5.4.5 Bedeutung der Billboard Charts | 220

6 Billboard Top 40 Singles 1960-2014 | 221

- 6.1 Die Jahre 1960 bis 1970 | 222
 - 6.1.1 Zusammenfassung 1960-1970 | 239
- 6.2 Die Jahre 1971 bis 1980 | 240
 - 6.2.1 Zusammenfassung 1971-1980 | 253
- 6.3 Die Jahre 1981 bis 1990 | 254
 - 6.3.1 Zusammenfassung 1981-1990 | 268
- 6.4 Die Jahre 1991 bis 2000 | 269
 - 6.4.1 Zusammenfassung 1991-2000 | 283
- 6.5 Die Jahre 2001 bis 2010 | 284
 - 6.5.1 Zusammenfassung 2001-2010 | 298
- 6.6 Die Jahre 2011 bis 2014 | 299

7 Auswertung der Billboard Untersuchung | 305

- 7.1 Auswertungskriterien | 305
- 7.2 Basissounds | 306
- 7.3 Vocals | 306
- 7.4 Drums | 308
- 7.5 Gitarre | 310
- 7.6 Bass | 311
- 7.7 Keyboards | 312
- 7.8 Samples | 314
- 7.9 Studioeffekte | 315
- 7.10 Herausragende Sounds | 317
- 7.11 Vergleich mit dem Referenzmodell | 317
- 7.12 Prägende Sounds und Kultsounds | 319

- 8 Kultsounds | 321**
- 8.1 Double Tracking | 321
 - 8.1.1 Technischer Hintergrund | 321
 - 8.1.2 Beispiele und Analysen | 324
 - 8.1.3 Innovativer Einsatz von DT | 324
 - 8.1.4 Double Tracking in der Studiopraxis | 325
- 8.2 Die *Stratocaster*-Gitarre | 326
 - 8.2.1 Musikalischer Einsatz und Grundsound | 326
 - 8.2.2 Beispiele markanter *Stratocaster* Anwendungen | 327
 - 8.2.3 Die *Stratocaster* im Produktionsumfeld – zentrale Akteure | 328
 - 8.2.4 Die Zukunft der *Stratocaster* | 329
- 8.3 Das Synthesizer-Pad | 330
 - 8.3.1 Entstehung und Entwicklung | 330
 - 8.3.2 Pad Kategorien | 331
 - 8.3.3 Beispiele für Synthesizer Pad Anwendungen | 331
 - 8.3.4 Pad Sounds in der Anwendung | 332
 - 8.3.2 Sound Angebot | 332
- 8.4 Der Synthesizer Bell Sound | 333
 - 8.4.1 Ursprung und musikalische Funktion | 333
 - 8.4.2 Klangerzeugung | 334
 - 8.4.3 Beispiele für Synthesizer Bells | 335
 - 8.4.4 Retro Bells | 335
- 8.5 Der Scratch Sound | 335
 - 8.5.1 Entstehung | 335
 - 8.5.2 Turntablism und Scratching | 336
 - 8.5.3 Scratching in den Charts | 336
 - 8.5.4 The Art of Scratching | 337
 - 8.5.5 Virtual Scratching | 338
 - 8.5.6 Performance | 338
- 8.6 Der Tape Slow-Down Effekt | 339
 - 8.6.1 Technische Mängel | 339
 - 8.6.2 Digitaler Tape Stop | 340
 - 8.6.3 Historische Beispiele | 340
 - 8.6.4 Tape Stop in den Charts – kreativer Einsatz? | 341
 - 8.6.5 Vom Glitch zum Artefakt | 341
- 8.7 Der Stutter Effekt | 342
 - 8.7.1 Stottern – ‚Man-Made‘ | 342
 - 8.7.2 Max Headroom | 342
 - 8.7.3 Slicing | 343
 - 8.7.4 Virtuelles Stottern in den Charts | 344
 - 8.7.5 Haltungen der Entwickler | 344
- 8.8 Sidechain Compression | 345
 - 8.8.1 Ducking und Kompression | 345
 - 8.8.2 Komplexe Verkettungen | 346
 - 8.8.3 Produzenten und Sidechain Compression | 346
 - 8.8.4 Sidechain Compression in den Charts | 347

- 8.8.5 Entwickler und automatisches Sidechaining | 348
- 8.9 Filtering | 349
 - 8.9.1 Filtering in der Audiotechnik | 350
 - 8.9.2 Filter in der Produktion | 350
 - 8.9.3 Filterästhetik in Beispielen | 351
- 8.10 Der männliche Falsett Gesang | 352
 - 8.10.1 Der ganz normale Fake | 352
 - 8.10.2 Protagonisten, Beeinflussungen und Spezifika | 354
 - 8.10.3 Gruppierungen des männlichen Falsettgesanges | 360
 - 8.10.4 Stellenwert des Falsettgesanges | 360
- 8.11 Der Hand Clap Sound | 360
 - 8.11.1 Ursprünge | 361
 - 8.11.2 Hand Claps | 362
 - 8.11.3 Clap Sounds in den Maschinen | 363
 - 8.11.4 Klangerzeugung | 364
 - 8.11.5 Weitere Anwendungen von elektronischen Clap Sounds | 365
 - 8.11.6 Claps in der Produktion | 366
- 8.12 Der Bass-Synthesizer | 367
 - 8.12.1 Der Bass-Synthesizer und sein Vorgänger | 367
 - 8.12.2 Die Konkurrenz zum E-Bass | 367
 - 8.12.3 Klangcharakteristik | 368
 - 8.12.4 Spielweise | 368
 - 8.12.5 Bass-Synthesizer Spieler und Beispiele | 368
 - 8.12.6 Eigene Erfahrungen mit dem Moog Modular | 370
 - 8.12.7 Spezielle Anwendungen | 371
- 8.13 Der DX 7 E-Piano Sound | 372
 - 8.13.1 Entstehung | 372
 - 8.13.2 Der DX 7 als prototypischer FM-Synthesizer | 373
 - 8.13.3 Klangerzeugung | 374
 - 8.13.4 Klangcharakteristik | 374
 - 8.13.5 Spielweise | 377
 - 8.13.6 Kategorisierung | 377
 - 8.13.7 Entwicklung und Wirkung | 377
 - 8.13.8 Das Abbild eines manipulierten Fender *Rhodes* | 380
 - 8.13.9 Die Netzwerkstruktur des DX 7 E-Pianos | 381
 - 8.13.10 Zukunft der DX 7 E-Pianos | 385
- 8.14 Das Orchestra Hit Sample | 386
 - 8.14.1 Häufigkeit | 386
 - 8.14.2 Entstehung | 387
 - 8.14.3 Entwicklung | 387
 - 8.14.4 Kategorisierung | 388
 - 8.14.5 Spielweise | 388
 - 8.14.6 Klangerzeugung | 388
 - 8.14.7 Klangcharakteristika | 389
 - 8.14.8 Populäre Anwender | 389
 - 8.14.9 Hörbeispiele | 391

- 8.14.10 Quellmaterial und Rezeption | 392
- 8.15 *Auto-Tune* | 393
 - 8.15.1 Entstehung | 393
 - 8.15.2 Ähnliche Sounds: Voder, Sonovox, Vocoder, Talk Box | 395
 - 8.15.3 Kategorisierung | 396
 - 8.15.4 Anwendung | 396
 - 8.15.5 Klangerzeugung | 396
 - 8.15.6 Klangcharakter | 396
 - 8.15.7 Eigene Erfahrungen | 397
 - 8.15.8 Popularitätsentwicklung und Anwendungsbeispiele | 399
 - 8.15.9 Studios und Toningenieure | 401
 - 8.15.10 Die Ästhetik von *Auto-Tune* | 401
 - 8.15.11 *Auto-Tune* 2017 | 402
 - 8.15.12 *Auto-Tune* im globalen Kontext und ästhetischen Diskurs | 402

9 Schlussbetrachtung und Ausblick | 403

- 9.1 Zusammenfassung der Ergebnisse | 403
- 9.2 Ausblick – Sound in der Zukunft | 407

Bibliographie | 411

Internetquellen | 421

Abbildungsverzeichnis | 431

Tabellenverzeichnis | 435

Glossar | 437