

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 Kombinierende 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 <i>Rhodes</i> 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 Klangcharakterika 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