

Frank Schätzlein

Sound und Sounddesign in Medien und Forschung¹

Auszug aus der Druckfassung, erscheint in: Harro Segeberg und Frank Schätzlein (Hrsg.): Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Marburg: Schüren 2005 = Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft. Bd. 13 (im Druck).

Inhalt der Druckfassung (erscheint im Sommer 2005):

1. Einleitung
2. Definitionen des Sound-Begriffs
3. Sound in der Wissenschaft
4. Sound und Hören in der Diskussion
5. Hören im Alltag - Hören des Alltags
6. Sound und Audiotechnik
7. Arbeitsfeld Sounddesign
8. Sounddesign bei Hörfunk und Fernsehen
9. Sound in der Medienwissenschaft
10. Anhang
- 10.1 Weiterführende Literatur
- 10.2 Internetressourcen

1. Einleitung

Die Rede vom ‚Sound‘ ist heute alltäglich. Jugendliche sprechen begeistert vom Sound des neuesten Charthits ihres Popidols, der Abspann des TATORT-Fernsehkrimis gibt – wie beim großen Kinofilm – Auskunft über den an der Produktion beteiligten ‚Sounddesigner‘ und Marketingexperten basteln gemeinsam mit Ingenieuren, Tontechnikern oder Komponisten am charakteristischen Sound einer Ware, eines Logos oder eines Rundfunkprogramms. So widmete das deutsch-französische Fernsehprogramm ARTE dem Phänomen Sound bereits Mitte der neunziger Jahre einen ganzen Themenabend, der zahlreiche Aspekte des hier vorhandenen großen Bedeutungsspielraums behandelte.² Allerdings: Ein wichtiger (selbstreferentieller) Aspekt blieb bemerkenswerterweise unberücksichtigt – der Sound und die Arbeit am Sound in den elektronischen Medien selbst.

Was aber meint eigentlich das Wort ‚Sound‘? Die meisten medienwissenschaftlichen Publikationen zum Akustischen in den Medien vermeiden eine explizite Definition des Begriffs. Oft werden innerhalb eines Textes unterschiedliche Begriffsbestimmungen

¹ Bei dem vorliegenden Beitrag handelt es sich um eine überarbeitete und erweiterte Fassung von „Sound-Variationen: Vom ‚typischen Klang‘ zum ‚Sound-Design‘“. In: *Medienwissenschaft. Mitteilungen der Gesellschaft für Medienwissenschaft* (2003). H. 1. S. 4–11.

² SOUNDS. DIE WELT IM OHR (ARTE/ZDF – Das kleine Fernsehspiel 1996), zusammengestellt von Sabine Bubeck und Christoph Potting; darin: Theo Roos: SOUND. ESSAY (ZDF 1993), Gerd Conradt: GANZ OHR (ZDF/ARTE 1996), Manfred Waffender: DIE OHRENZEUGEN (ZDF 1996), Karin Malwitz: SINN LOS (HfG Offenbach 1993) und Nicolas Humbert/Werner Penzel: STEP ACROSS THE BORDER (Deutschland/Schweiz 1990).

nebeneinander verwendet – ohne die Definitionsproblematik und das vorhandene Bedeutungsspektrum zu thematisieren. Hier lassen sich zum einen historisch unterschiedliche Ansätze beschreiben, zum anderen haben sich in den einzelnen Fachbereichen auch unterschiedliche Perspektiven auf das Thema Sound entwickelt.

Der folgende Beitrag zeichnet zunächst die Begriffsgeschichte und Verwendung des Wortes ‚Sound‘ in der Musik, der Alltagssprache und in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen nach; ergänzend gibt er einen Einblick in ausgewählte Diskussionszusammenhänge (Hören als Thema, Stellenwert der akustischen Wahrnehmung, Sound und Audiotechnik). Im Weiteren wird das Arbeitsfeld Sounddesign umrissen und die Bedeutung des Sounddesigns für den Rundfunk erläutert. Im letzten Abschnitt möchte ich schließlich in knapper Form die Perspektiven für die medienwissenschaftliche Forschung aufzeigen und Ressourcen für eine weiterführende Auseinandersetzung mit dem Themenbereich vorstellen.

2. Definitionen des Sound-Begriffs

Im deutschsprachigen Raum hat die Verwendung des Wortes ‚Sound‘ ihren Ursprung in der Fachsprache des Jazz. Zunächst wurde damit (ausgehend vom *Stil* des ‚Swing‘) der „typische *Klang*“ einer Band oder eines Solisten bezeichnet, im engeren Sinne die charakteristischen Klangeigenschaften des Arrangements, der Instrumentation und der Tonbildung: „Duke-Ellington-Sound“, „Count-Basie-Sound“ oder der „Four-Brothers-Sound“ der Tenorsaxophone in der Band Woody Hermans. Der individuelle Sound galt damit als musikalisches Ziel und Qualitätsmerkmal eines Musikers, eines Komponisten oder einer ganzen Band. Eine frühe Quelle für diese Verwendung des Begriffs ist *Das Jazzbuch* von Joachim Ernst Berendt, der ihn 1953 in sein kurzes Glossar „Die Sprache des Jazz“ aufnahm.³

Eine weitreichendere Bedeutung bekam der Sound dann seit den sechziger Jahren in der Rock- und später in der elektronischen Popmusik.⁴ Durch die Möglichkeiten der neuen elektronischen Musikinstrumente, der tontechnischen Geräte und Verfahren im Studio steht der Sound nun im Zentrum der Musikproduktion und -rezeption. Der Stellenwert von Interpretation, Komposition und Notation (im konventionellen Sinne) rückt gegenüber der Technik in den Hintergrund – der durch den Umgang mit der Tonstudioteknik erzeugte charakteristische Klang wird zum musikalischen Markenzeichen. Und es geht nicht mehr nur um den Sound des Musikers oder der Band, sondern auch um den des Produzenten und des Labels/Studios.⁵ „Dabei bedeutet das Wort allerdings längst nicht mehr nur Klang oder – im

³ Joachim Ernst Berendt: *Das Jazzbuch. Entwicklung und Bedeutung der Jazzmusik*. Frankfurt am Main 1953. S. 210, vgl. auch S. 193. In der Neubearbeitung dieser Publikation (unter dem Titel *Das neue Jazzbuch. Entwicklung und Bedeutung der Jazzmusik*. Frankfurt am Main 1959) gehört die Vokabel „Sound“ zu den zentralen Begriffen und wird mit dem Wort „Klangbildung“ übersetzt.

⁴ Im Bereich der elektronischen und elektroakustischen Musik beginnt die Auseinandersetzung mit der Sound-Gestaltung bereits in den fünfziger Jahren.

⁵ Vgl. Helmut Rösing: „Klangfarbe und Sound in der ‚westlichen‘ Musik“. In: Ludwig Finscher (Hg.): *MGG. Die Musik in Geschichte und Gegenwart*. Sachteil. Bd. 5: Kas–Mein. 2, neubearb. Ausg. Kassel/Stuttgart 1996. S. 156–159, hier: S. 158. Zum Verhältnis des Sounds zur Tonstudioteknik und der Arbeit der Produzenten siehe Alfred Smudits: „A Journey into Sound. Zur Geschichte der Musikproduktion, der Produzenten und der

akustischen wie psychologische Sinne – Klangfarbe. Sound meint die Totalität aller den Gesamteindruck der Musik bestimmender oder vermeintlich bestimmender Elemente [...].“⁶

1973 findet sich das Wort Sound zum ersten Mal im DUDEN und wird dort als „Klang(wirkung, -richtung)“ verstanden.⁷ Seit den siebziger Jahren bekommt das Phänomen Sound von mancher Seite jedoch auch eine kritische Bewertung als „relativ kurzlebige Tonbildungs- oder Instrumentationstricks“ und „Warenzeichen“⁸, als fetischhaft verehrte[s] Markenzeichen“ und „wichtigste[s] Element der Werbemusik“⁹ mit einer „Schlüsselfunktion in der kommerziellen Verbreitung“¹⁰ – „ein Sound nutzt sich ab, und dann muss eine neuer her!“¹¹

In Wörterbüchern, Lexika und Enzyklopädien hält sich die Definition als „Klangfarbe“, „Klangqualität“ oder „charakteristischer Klang“ in der Jazz-, Rock und Popmusik bis heute. Dennoch hat sich die Bandbreite dessen, was in der Alltags- und Fachsprache heute unter Sound verstanden wird, stark vergrößert: Neben seiner musikalischen Definition als „typischer Klang“ wird Sound auch definiert als

- Schall allgemein (alles auditiv Wahrnehmbare),
- Tonebene der elektronischen Medien (beispielsweise die Gesamtheit aller Schallereignisse auf der Film-Tonspur oder die auditive Ebene eines Fernsehprogramms oder Computerspiels),
- Geräusch oder Klangeffekt (Sounds als zumeist unidentifizierbare und nicht konkret benennbare Geräusche oder Schallereignisse: ‚Sound Effects‘ bzw. ‚SFX‘),
- charakteristischer Klang einer Ware/eines Industrieprodukts (Sounddesign als akustisches Produktdesign, z. B. für Fahrzeuge, Haushaltsgeräte, Telefone oder sogar Lebensmittel¹²),
- charakteristischer Klang einer Marke oder eines Unternehmens (Corporate Sound als akustischer Teil des Corporate Design-Gesamtkonzepts, z. B. bei Großunternehmen und Fernsehprogrammen wie ‚Das Erste‘¹³ oder ‚ProSieben‘¹⁴),
- „Erläuterung technischer Verfahrensweisen“ der Musikproduktion (Röhren-Sound oder Moog-Sound),
- „Umschreibung musikalischer Grundstimmungen (softer, knackiger Sound)“;

Sounds“: In: Thomas Phleps/Ralf von Appen (Hg.): *Pop Sounds. Klangtexturen in der Pop- und Rockmusik. Basics – Stories – Tracks*. Bielefeld 2003 (= Texte zur Populären Musik. Bd. 1). S. 65–94.

⁶ Wolfgang Sandner: „Sound & Equipment“: In: Wolfgang Sandner (Hg.): *Rockmusik. Aspekte zur Geschichte, Ästhetik, Produktion*. Mainz 1977. S. 81–99, hier: S. 83.

⁷ *DUDEN Rechtschreibung*. 17., neubearb. und erw. Aufl. Mannheim 1973, S. 639.

⁸ *Meyers Neues Lexikon*. Bd. 12. 2., völlig neu erarb. Aufl. Leipzig 1975, S. 631.

⁹ *Brockhaus Riemann Musiklexikon*. Bd. 4. 2., überarb. und erw. Aufl. Mainz/München 1995. S. 176.

¹⁰ *Das neue Lexikon der Musik*. Bd. 4. Stuttgart 1996.

¹¹ *Das große Lexikon der Unterhaltungsmusik*. Berlin 2000, S. 498.

¹² Vgl. Joseph Scheppach: „Akustik-Design & Marktstrategie. Cornflakes müssen fröhlich klingen“: In: *PM* (1997). H. 12. S. 70–75.

¹³ Vgl. Regina Tamm: „ARD Corporate Design und Markenstrategie. Haltung und Image“: In: *ARD-Jahrbuch* 03. 35. Jg. (2003). S. 82–87, hier: S. 83.

- „Mittel der qualitativen Bewertung (origineller, abgestandener Sound).“¹⁵

In diesem Beitrag wird Sound im Folgenden als charakteristischer (zumeist gestalteter) Klang definiert – hingegen nicht als Schall jeglicher Art, als Geräusch oder Klangeffekt.

[...]

9. Sound in der Medienwissenschaft

In vielen Bereichen der elektronischen Medien (Moderation, Trailer, Werbung, einzelne Sendungen und Beiträge, Programmverbindungen, Corporate Sound von Rundfunkprogrammen, Audioelemente von Software und Online-Angeboten usw.) gehört die Arbeit am Sound zu den zentralen Aspekten von Technik und Dramaturgie. Die Medienwissenschaft, Medienpädagogik und Medienkritik sollten sich darauf einlassen. So könnte das übergreifende Ziel medienpädagogischer Bemühungen die Verbesserung der Hörkultur bzw. der ‚auditiven Medienrezeptionskompetenz‘ der Zuschauer/Zuhörer sein: „Die Förderung einer ‚Hörkultur‘ (im Sinne von kompetenter Nutzung) ist [...] ebenso notwendig wie die Förderung von Lesekultur bzw. allgemeiner Medienkultur.“¹⁶

Abschließend seien einige Forderungen formuliert: Medienwissenschaftliche Forschung sollte

- die tontechnische, akustische und klangästhetische Ebene der Medien nicht weiter vernachlässigen, sondern ganz selbstverständlich in zukünftige Untersuchungen mit einbeziehen (dies gilt nicht nur für die akustischen Medien Hörfunk und Tonträger, sondern ebenso für Film, Fernsehen, Computer, Multimedia-Produkte und Netzmedien);
- sich nicht nur ausschließlich auf die Beschäftigung mit Sprache (Figurendialoge) und Musik in den Medien einlassen, sondern auch auf die Analyse von Atmo, Geräusch, O-Ton und Stille sowie auf die Auseinandersetzung mit Arbeitsprozessen der Tongestaltung (Mikrofonierung, Aufzeichnung, Speicherung, Schnitt, Sampling, Montage, Signalbearbeitung, Mischung);
- eindeutige Definitionen des der jeweiligen Untersuchung zugrundeliegenden Sound-Begriffs liefern;

¹⁴ Vgl. Andi Gleichmann: „Sounddesign beim Fernsehen am Beispiel des Senders ProSieben“. In: Jan Neubauer/Silke Wenzel (Hg.): *Nebensache Musik. Beiträge zur Musik in Film und Fernsehen*. Hamburg 2001. S. 61–82.

¹⁵ Helmut Rösing: „Klangfarbe und Sound in der ‚westlichen‘ Musik“ (siehe oben), S. 158. Ergänzend zu diesem Kapitel sei auf einige Erläuterungen des ‚Sound‘-Begriffs aus musikwissenschaftlicher Perspektive verwiesen: Harald Schwarz: *Sound und Lautsprechermusik. Ein Beitrag zu den unterrichtlichen Möglichkeiten musikalischen Hörens*. Saarbrücken 2002, hier: S. 10–20; Martin Pfeleiderer: „Sound. Anmerkungen zu einem populären Begriff“. In: Thomas Phleps/Ralf von Appen (Hg.): *Pop Sounds. Klangtexturen in der Pop- und Rockmusik. Basics – Stories – Tracks*. Bielefeld 2003 (= Texte zur Populären Musik. Bd. 1). S. 19–29; Dietrich Helms: „Aus der Suche nach einem neuen Paradigma: Vom System Ton zum System Sound“. In: ebd. S. 197–228.

¹⁶ Uli Gleich: „Hörfunkforschung in der Bundesrepublik. Methodischer Überblick, Defizite und Perspektiven“. In: *Media Perspektiven* (1995). H. 2. S. 554–561, hier: S. 560.

- an die Ergebnisse bestehender Sound-Forschung in anderen Disziplinen anschließen und den transdisziplinären Austausch suchen;
- Fragen der Sound-Gestaltung als neue Kategorien in die Medienproduktanalyse integrieren;
- das offenbar zum Teil verschüttete Wissen um das narrative Potential der akustischen Gestaltung/Gestaltungselemente wiederentdecken und nutzen (der narrative Aspekt visueller Kategorien wie Kameraarbeit, Schnitt, Montage und Bildmischung ist in der Film- und Fernsehanalyse dagegen präsent);
- die Historizität sowie die technischen, gesellschaftlichen und kulturellen Bezüge von Sound untersuchen;
- dazu beitragen, Sound und Sounddesign (z. B. einerseits Strategien der Aufmerksamkeitssteuerung und andererseits Formen der künstlerischen Arbeit mit Sound) als wichtige Elemente der Medien (öffentlich) bewusst zu machen und
- die von den Medien geforderte und erzeugte Hör(un)kultur analysieren und kritisch hinterfragen.

Wie dieser Beitrag zeigen sollte, ist die Variationsbreite der Definition und Anwendung des Sound-Begriffs groß. Die medienübergreifende Konzeption der Tagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft setzte deshalb zunächst bei einem weiten Verständnis von Sound als der akustischen Ebene unterschiedlicher Medien (Film, Fernsehen, Hörfunk, Tonträger und Computer/Internet) an. Mit den einzelnen Vorträgen wurden dann in den verschiedenen Sektionen Ausflüge in Richtung ganz unterschiedlicher Sound-Definitionen und -Themen unternommen:

Die Erforschung vergangener Medien-Sounds; historische Entwicklung der Sound-Technik und des medienspezifischen Sounds; Sound-Übertragung und -Archivierung; Funktion und Gestaltung von Sound in verschiedenen Medien; Sound-Techniken wie Aufzeichnung, Schnitt, Sampling, Montage, Collage, Effekte/Signalbearbeitung, Raumgestaltung/Akustik, Blende und Mischung; Fragen der Sound-Analyse.

Ein weites Feld für zukünftige medienwissenschaftliche Forschung.

10. Anhang

10.1 Weiterführende Literatur

- Martin Büsser/Jochen Kleinhenz/Johannes Ullmaier (Hg.): *Sound*. 2. Aufl. Mainz 2002 (= Testcard – Beiträge zur Popgeschichte. Bd. 3).
- Barbara Flückiger: *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg 2001.
- Tomlinson Holman: *Sound for film and television*. 2. Ed. Boston 2002.
- Marcus S. Kleiner/Achim Szepanski (Hg.): *Soundcultures. Über elektronische und digitale Musik*. Frankfurt am Main 2003 (= Edition Suhrkamp. Bd. 2303).

- Josef Kloppenburg (Hg.): *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*. Laaber 2000 (= Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert. Bd. 11).
- Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland (Hg.): *Welt auf tönernen Füßen. Die Töne und das Hören*. Red.: Uta Brandes. Göttingen 1994 (= Schriftenreihe Forum. Bd. 2).
- Arnica-Verena Langenmaier (Hg.): *Der Klang der Dinge. Akustik – eine Aufgabe des Design*. München 1993 (= Schriftenreihe des Design Zentrums München. Bd. 1).
- Thomas Phleps/Ralf von Appen (Hg.): *Pop Sounds. Klangtexturen in der Pop- und Rockmusik. Basics – Stories – Tracks*. Bielefeld 2003 (= Texte zur Populären Musik. Bd. 1).
- Harald Schwarz: *Sound und Lautsprechermusik. Ein Beitrag zu den unterrichtlichen Möglichkeiten musikalischen Hörens*. Saarbrücken 2002.
- Hans U. Werner (Hg.): *SoundScapeDesign. KlangWelten. HörZeichen*. Basel 1997.

10.2 Internetressourcen (Stand: 14.12.2004)

- Sven E. Carlsson: *FilmSound.org. Film Sound Design – Film Sound Theory*
<http://www.filmsound.org/>
- Jörg Lensing: *Film-Sound-Design*
<http://www.film-sound-design.de/>
- Rainer Hirt: *Audio-Branding.de – Das Corporate Sound-Portal*
<http://audio-branding.de/>
- *Soundsite. The Online Journal of Sound Theory, Philosophy of Sound and Sound Art*
<http://www.sysx.org/soundsite/>
- *World Forum for Acoustic Ecology (WFAE)*
<http://interact.uoregon.edu/medialit/wfae/home/>
- *Forum Klanglandschaft (FKL): Interdisziplinäre Bibliographie „Klanglandschaft“*
http://www.klanglandschaft.org/html_d/biblio.htm
- *Acoustic Ecology Research Group (AERG)*
<http://webapps1.ucalgary.ca/~acoustic/>
- *Verband Deutscher Tonmeister (VDT)*
<http://www.tonmeister.de/>
- *Audio Engineering Society (AES)*
<http://www.aes.org/>