

Inhalt

Vorwort	IX
1 Einleitung	1
2 Sounddesign: Wahrnehmung und qualitative Beurteilung	9
2.1 Audiotechnik, Audiopostproduktion und Sounddesign	10
2.2 Akustik, Psychoakustik und audiovisuelle Wahrnehmung	15
2.3 Musikpsychologie und Neurowissenschaften	24
2.4 Sounddesign in den audiovisuellen Medien	45
2.5 Sounddesign in der Industrie	50
2.6 Exkurs: Sounddesign und künstliche Intelligenz	56
2.7 Sounddesign: Wie kann man seine Wirkung messen?	69
3 Sounddesign in der Anwendung	73
3.1 Warum man Sounddesign in der Industrie und in den audiovisuellen Medien benötigt	73
3.2 Visuelle Rezeption versus auditive Rezeption: Beispiele aus der Praxis	80
3.3 Soundeffekte (Geräusche), Musik und Sprache	83
3.4 Die besondere Funktion der Sprache bei der Entstehung des Tonfilms	85
3.5 Diegetischer und nicht-diegetischer Ton	89
3.6 Exkurs: Die deutsche Sprache als Tonsprache	94
3.7 Eine mögliche Methodik zur Effizienzmessung von Sounddesign	98

4	Methode einer empirischen Untersuchung	101
4.1	Empfindungsgrößen Immersion und Spannung	101
4.2	Versuchsmethode	104
4.3	Inhalt der Testvideos	106
4.4	Produktion der Testvideos	110
4.5	Die emoTouch-Applikation	110
4.6	Der Fragebogen	113
4.7	Beschreibung und Auswahl der Probanden	114
4.8	Versuchsablauf	115
4.9	Rohdaten und deren statistische Auswertung	117
4.10	Nachbetrachtung	119
5	Interpretation der Ergebnisse des Hörversuchs	121
5.1	Auswertung der Hörversuche: Signifikanzprüfung	121
5.2	Visualisierung der Ergebnisse in Boxplots	124
5.2.1	Realfilm Katakomben mit Soundeffekten (F/X)	125
5.2.2	Realfilm Katakomben mit Musik	126
5.2.3	Realfilm Katakomben mit Musik und F/X	127
5.2.4	Animationsfilm Goldenberg mit F/X	128
5.2.5	Animationsfilm Goldenberg mit Musik	130
5.2.6	Animationsfilm Goldenberg mit Musik und F/X	131
5.3	Mittlerer Verlauf der Effekte über die Filmlaufzeit	132
5.4	Auswertung der Fragebögen	136
5.5	Visualisierung der Versuchsergebnisse im Vergleich zueinander	138
6	Diskussion	141
6.1	Diskussion der Ergebnisse der einzelnen Filmversionen	141
6.1.1	Realfilm Katakomben mit Soundeffekten (F/X)	145
6.1.2	Realfilm Katakomben mit Musik	145
6.1.3	Realfilm Katakomben mit Musik und F/X	146
6.1.4	Animationsfilm Goldenberg mit F/X	146
6.1.5	Animationsfilm Goldenberg mit Musik	147
6.1.6	Animationsfilm Goldenberg mit Musik und F/X	148
6.2	Diskussion der Ergebnisse der Fragebögen	148
6.3	Angemessenheit der Methode und praktische Relevanz der Studie	150
6.4	Vergleich der Ergebnisse mit denen anderer Studien	153
6.5	Zusammenfassung	155

7	Empirisch fundierte Grundsätze für die Audiogestaltung in der Anwendung	157
8	Glossar der verwendeten Fachbegriffe	167
9	Verzeichnisse	177
9.1	Literaturverzeichnis	177
9.2	Filmographie in alphabetischer Reihenfolge nach deutschen Titeln	182
9.3	Links zu den Versuchsvideos und zu den Hörbeispielen Psychoakustik und Sounddesign	183
Index		187