



Jan Reetze

# **Medienwelten**

Schein und Wirklichkeit in Bild und Ton

Springer-Verlag  
Berlin Heidelberg New York  
London Paris Tokyo  
Hong Kong Barcelona  
Budapest

Mit 13 Abbildungen, davon 8 in Farbe

ISBN-13:978-3-540-56538-3

e-ISBN-13:978-3-642-84932-9

DOI: 10.1007/978-3-642-84932-9

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland vom 9. September 1965 in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtsgesetzes.

© Springer-Verlag Berlin Heidelberg 1993

Redaktion: Ilse Wittig, Heidelberg

Umschlaggestaltung: Bayerl & Ost, Frankfurt, unter Verwendung einer Illustration von Frédéric Voisin/Agentur Hubauer

Innengestaltung: Andreas Gösling, Bärbel Wehner, Heidelberg

Herstellung: Andreas Gösling, Heidelberg

Satz: Datenkonvertierung durch Springer-Verlag

67/3130 – 5 4 3 2 1 0 – Gedruckt auf säurefreiem Papier

# Inhaltsverzeichnis

---

<b>Die Medien</b> .....	1
<b>Klangfarben und Farbtöne: Frühe visuelle Musik</b> .....	5
<b>Agitation und Wahnsinn: Der Film</b> .....	14
Der frühe Film .....	14
Tonung und Virage .....	20
Farbfilm .....	24
Kinomusik .....	26
Filmerklärer, Zwischentitel, Inserts .....	30
Tonfilmsysteme .....	33
Stumme Synästhesie .....	36
Montage .....	38
Subjektives Objektiv .....	41
Animation und Tricks .....	46
<b>Der elektronische Tuschkasten:</b>	
<b>Video, audiovisuelle Kunst und Computer</b> .....	52
Magnetenaufzeichnung und Video .....	53
Fernsehen + Video = Videokunst? .....	55
Video, Mikroelektronik und Computer .....	67
Chroma-Key .....	68
Paintbox und Harry .....	71

Digitale Videoeffekte .....	74
Computeranimation .....	76
Post-Production .....	82
Video, Computer und Filme .....	84

### **Klänge aus Strom: Synthesizer**

<b>und andere elektronische Instrumente .....</b>	<b>88</b>
Elektroakustische Anfänge .....	89
Die Herren in Köln .....	91
Synthesizer .....	95
Schlagzeug aus der Dose: Peripheriegeräte .....	99
Speichermöglichkeiten und Programmierung .....	101
Neue Synthesemethoden auf Computersimulationsbasis .....	102
Sound Sampling, Drumcomputer, Effekte .....	105
Resynthese .....	107
MIDI und SMPTE .....	108
Workstations .....	111
Digitale Tonaufzeichnung .....	112

### **Musikalische Industriearchitektur:**

<b>Tendenzen in E und U .....</b>	<b>118</b>
Dreiklangsdimensionen: Elektro-Rock .....	122
Gebrauchs- und Popmusiker und ihre Arbeitswelt .....	130

### **Chip-Welten: Computer und Medien**

<b>.....</b>	<b>141</b>
Das Problem mit der künstlichen Intelligenz .....	142
Neurocomputer und Fuzzy-Logik .....	149
Computersimulation .....	154
Ansprachen halten, ohne anwesend zu sein .....	162
Guten Tag, hier spricht die Kasse: Interaktives Video .....	164
Mit Alice ins virtuelle Wunderland: Cyberspace .....	167
Hier komponiert für Sie: Kollege Computer .....	175

■ <b>Videoclips: Produktion,</b>	
<b>Marktbedeutung, Zuschauer</b> .....	179
Startschuß: Music Television (MTV) .....	181
Herstellung und Kosten .....	182
Kostendruck und Clip-Inhalte .....	185
Kunst und Innovation: Videoclips als Spielwiese	189
Clips und Musiker .....	193
Clips, Markt und Medien .....	194
■ <b>Flimmern und Rauschen:</b>	
<b>Die Medienlandschaft</b> .....	198
Fernsehen als Ware .....	200
Image-Design auf allen Kanälen .....	201
TV Globo: Diese Welle zieht! .....	204
Und was zieht in Europa? .....	211
Die Story der ARD-Eins .....	211
MTV-Europe: Augenpulver mit Stereoton .....	213
Computerdesign als Wirtschaftsfaktor .....	218
Der Ideen-Rangierbahnhof:	
Kunst und Medienwirtschaft .....	219
. . . und vergessen Sie nicht, Ihre Antenne	
zu erden: Das gute alte Dampfradio .....	220
Zeitansage zwischen Jingle und blauer Musik:	
Computer machen Formatradioprogramme .....	224
Radiomax im Mantel .....	231
■ <b>Die Mediensynthese</b> .....	235
■ <b>Literatur</b> .....	245
■ <b>Sachverzeichnis</b> .....	249
■ <b>Namensverzeichnis</b> .....	256
■ <b>Titelverzeichnis</b> .....	260