

Geräuschemacher / Foley Artist

Englisch: Foley

TON/BEGRIFFE

Kunst und Handwerk der synchronisierten Geräusch-Produktion in der Post-Production. Ein Foley Artist erzeugt Schallartefakte wie Tritte, Schritte, Kleidungsgeräusche, Türschläge durch Nachspielen mit physischen Materialien und Objekten im Tonstudio. Essentiell für realistische, immersive Sound-Design.

Technische Grundlagen Foley ist eine spezialisierte Audio-Produktions-Disziplin, bei der ein Foley Artist physische Geräusche nachspielt und mit Filmbildern synchronisiert. Das Ziel ist die realistische Aufnahme alltäglicher Geräusche in perfekter Synchronisation mit der visuellen Action. Warum ist Foley nötig? Szenario ohne Foley: Eine Szene: Ein Schauspieler geht durch ein Zimmer, öffnet eine Schublade, nimmt einen Gegenstand heraus und setzt sich hin. Mit nur Dialog + Musik + Room Tone: Der Raum ist akustisch anwesend, aber... Die Schritte sind silent (kein Trittklanghall) Das Schublade-Öffnen ist silent (kein Reibungs- oder Quietsch-Geräusch) Die Stuhl-Bewegung ist silent Das Ergebnis: Eine visuell aktive Szene, die akustisch merkwürdig leblos wirkt. Mit Foley: Die Schritte sind deutlich hörbar (synchronisiert mit der Bewegung des Schauspielers) Die Schublade macht realistische Geräusche (Metall-Schienen, Reibung) Der Stuhl knarrt, wenn der Schauspieler sich setzt Das Ergebnis: Eine Szene, die visuell und akustisch überzeugend wirkt. Technische Standards für Foley-Aufnahmen Aspekt Standard-Wert Grund Peak Pegel -3 bis -2 dBFS Maximum Headroom Durchschnitt -12 bis -10 dBFS Komfortable Aufnahmelautstärke Noise Floor -70 bis -65 dBFS Studio sehr sauber Signal-to-Noise Ratio 60+ dB Professionelle Qualität Frequenzbereich 20 Hz - 20 kHz Full-spectrum, keine Rolloffs Sample Rate 48 kHz Broadcast/Film-Standard Bit-Tiefe 24-Bit Maximum Flexibilität für Mixing Foley-Studio Layout Ein professioneller Foley-Raum besteht aus: Foley-Bühne (Aufnahmerraum) Kleine bis mittlere Bühne (5m x 8m x 3,5m hoch ist typisch) Mehrere verschiedene Bodenbeläge : Holzdielen (für Schritte in Häusern) Kies/Schotter (für Außen-Schritte) Beton (für harte Schritte) Teppich (für stille oder gedämpfte Bewegung) Materialien-Regal : Hunderte von Objekten (Türen, Fenster, Gegenstände, Stoffe) Minimal Hall (Schaumstoff-Behandlung, aber nicht zu viel Echo) Kontroll-Raum (nebenan) Video-Playback-System Foley-Mischpult (2-4 Mikrofone Eingänge) Recorder (Backup) Kopfhörer für Foley Artist Mikrofone Typischerweise 2-4 Mikrofone gleichzeitig Stereo-Paar für breite Fußschritte Nähe-Mikrofon für kleinere Effekte (Türe, Gegenstände) Kondensator-Mikrofone (Neumann U81, Shure SM137) Kopfhörer und Video-Monitoring Foley Artist hört Film mit Timecode Sieht Video-Playback auf großem Monitor (27"+) Kopfhörer erlauben Click-Track (3 Pieps vor Sync-Punkt) Praktisches Foley-Workflow Phase 1: Foley-Analyse (Tonschnitter/Sound Designer) Vor der Foley-Session: Szene-Analyse : Welche Bewegungen benötigen Foley? Beispiel Szene 5: Schauspieler geht 2 Schritte, öffnet Schublade, greift nach Wasser-Glas Foley-Liste erstellen : FOLEY LIST - Scene 5 (30 Sekunden) 1. Schritte: 2 Tritte auf Holzboden (männlich, schwer) [Timecode 00:05:30:15 - 00:05:31:10] 2. Schublade öffnen: Metallic-Rutsch, Quietsch [Timecode 00:05:31:10 - 00:05:31:20] 3. Hand-Griff auf Wasser-Glas: Leichte Bewegungs-Reibung [Timecode 00:05:31:20 - 00:05:31:23] 4. Glas-Heben: Subtile Kristall-Vibrationen [Timecode 00:05:31:23 - 00:05:31:25] Video-Schneiden : Szene wird aus Film exportiert Starts und Ends mit Timecode markiert Phase 2: Foley-Aufnahme (im

Studio) Pre-Session Brief (15 Minuten): Sound Mixer erklärt Setup Foley Artist schaut Video-Szene einmal komplett (ohne zu spielen) Diskussion über Charakter: "Diese Schritte sollten auf Holz sein", "Das Schublade-Öffnen sollte schnell und aggressiv sein" Aufnahme-Prozess: Für jedes Foley-Element: Setup : Video ist gecued zur richtigen Stelle Click-Track : 3 Pieps vor Sync-Punkt (Foley Artist hört das im Kopfhörer) Countdown : Sound Mixer sagt "Rolling... Action!" Foley Artist spielt : Führt Bewegungen durch, während Video läuft Beispiel Schritte: Läuft über Holzboden synchronisiert mit der Bewegung des Schauspielers Beispiel Schublade: Öffnet physische Schublade synchronisiert mit visueller Bewegung Video-Playback läuft : Foley Artist schaut Monitor kontinuierlich Take Review : Sound Mixer prüft Timing Pegel und Qualität werden überprüft Feedback : "Timing war gut, aber etwas zu laut", "Nochmal, die Schritte waren zu schnell" Typische Session-Struktur: Eine 5-10 Minuten Film-Sequenz erfordert etwa 30-45 Minuten Studio-Zeit Foley Artist macht normalerweise 2-3 Takes pro Element Phase 3: Foley-Mixing (Post-Production) Der Tonmischer erhält Foley-Audio: Timing-Anpassung : Foley kann sich zeitlich um wenige Frames unterscheiden Tonmischer shiftet Foley, um perfekt mit visuellem Timing zu synchronisieren Pegel und Balancierung : Foley wird auf Niveau mit Dialog und Musik abgestimmt Typisch: -6 bis -12 dB unter Dialog (Foley ist sekundär) Raumton-Anpassung : Foley wurde im Foley-Studio aufgenommen Die Film-Szene hat eine andere Raumakustik Tonmischer nutzt Hall/EQ, um Foley näher an die Set-Akustik anzupassen Kreative Bearbeitung : Manchmal layert Sound Designer mehrere Foley-Takes Zeitliche Verzögerung hinzufügen (Echo-Effekt) Zusätzliche Effekte (Verzerrung, Kompression für Dramatik) Häufige Foley-Effekte und deren Aufnahme 1. Schritte/Fußtritte (Footsteps) Material und Technik: Verschiedene Bodenbeläge : Holz: Echte Holzdielen im Studio Beton: Hartgummi-Sohlen auf Beton-Bühne Kies: Echte Schottersteine in Sandbox Gras: Künstliche Rasen-Matte oder Schaumstoff Timing : Foley Artist läuft synchronisiert mit der Bewegung des Schauspielers Footstep bei jedem visuellen Fuß-Kontakt auf Boden Variation : Mann vs. Frau (unterschiedliche Schuh-Größe, Gang-Weise) Schnell vs. langsam (Tempo der Schritte) Mit vs. ohne Last (unterschiedliches Gewicht) 2. Kleidungsgeräusche (Clothing Rustle) Material und Technik: Verschiedene Stoffe : Baumwolle/Leinen (Hemd): Sanftes Rauschen Denim (Jeans): Härteres, knisterndes Geräusch Seide/Nylon (Jacke): Höherfrequentes Rauschen Leder: Krach bei Bewegung Aufnahme-Methode : Foley Artist trägt ähnliche Kleidung wie Schauspieler Bewegt sich synchronisiert mit visueller Bewegung Oder: Reißt/verreibt Stoff direkt am Mikrofon für intensivere Geräusche Timing : Subtil bei statischen Posen Intensiver bei schnellen Bewegungen 3. Türen und Fenster Material und Technik: Verschiedene Türtypen : Holztür (klassisch): Tiefes, resonantes Knallen Metalltür: Höhere Frequenzen, aggressiver Klang Glasschiebetür: Sanfterer Klang mit Hall Mikrofon-Positionierung : Nähe-Mikrofon für Türgriff-Geräusch Stereo-Paar für Türflügel-Bewegung und Latch-Sound Timing : Türöffnen: Übergang von geschlossen zu offen (1-2 Sekunden) Türschließen: Umgekehrt (1-2 Sekunden) Türklopfen: Punch-Geräusch (100ms) 4. Gegenstände und Interaktionen Beispiele: Glas-Griff : Leichtes Klirren, Kristall-Vibrationen Metall-Gegenstand : Hochfrequente "Pinging"-Geräusche Papier : Rascheln, Knistern Stoff : Weiche Reibung, Falten-Geräusche Mikrofon-Technik: Sehr nahe am Objekt (5-10 cm) Oft mit zusätzlichem Popschutz (um Plosive-Geräusche durch Mikrofon-Nähe zu reduzieren) Foley-Künstler Anforderungen Ein professioneller Foley Artist braucht: Timing-Fähigkeit Perfekte Synchronisation mit Videoplayback Verständnis für Timing und Rhythmus Körper-Kontrolle Koordination (Hände und Füße gleichzeitig) Ausdauer (lange Recording-Sessions) Schauspielische Fähigkeiten (Emotion in Geräusche bringen) Material-Kenntnis Wissen über hunderte verschiedene Gegenstände Verständnis für akustische Eigenschaften Kreativität bei Improvisationen

Technisches Verständnis Mikrofon-Platzierung Timing und Synchronisation Arbeitsweise mit Sound Mixer Kosten für Foley-Sessions Parameter Kosten (Deutschland/EU) Foley-Studio (Stunde) 200-400€ Foley Artist (Stunde) 100-200€ Sound Mixer (Stunde) 80-120€ Overhead (Material, Verwaltung) +15% auf Gesamtbudget Kostenbeispiel: 2 Minuten Film (130 Takes à 30 Sekunden) Mit Revision und Editing: 8 Stunden Studio-Zeit Kosten: $8 \times (300\text{€ Studio} + 150\text{€ Artist} + 100\text{€ Mixer}) = 5.600\text{€}$ Zum Vergleich: Ein Hollywood-Blockbuster mit 100 Minuten könnte bis zu 50.000€+ in Foley-Kosten haben. Zusammenfassung Foley ist das handwerkliche Herzstück der Audio-Production. Ein gut aufgenommener Foley-Track macht den Unterschied zwischen einem Film, der sich „video“ anfühlt (visuell interessant), und einem Film, der sich „real“ anfühlt (visuell und akustisch überzeugend). Best Practice: Gutes Foley sollte unsichtbar sein (nachträglich aufgenommene Geräusche fallen als solche nicht auf) Budget für Foley : Mindestens 10-15% des Audio-Post-Production-Budgets Gute Foley Artists sind spezialisierte Künstler, die viel Praxis brauchen Synchronisation ist kritisch : Schlecht getimtes Foley ist wertlos Ein großer Film ohne hochwertiges Foley wirkt wie ein Video-Spiel. Mit Foley entsteht der Klang von Kino . Aktuelles In Online-Communities wie Reddit wird das Berufsbild des Foley Artists regelmäßig diskutiert – von Erklärvideos zur Arbeitsweise bis zu Fragen nach Berufsaussichten in der Tonbranche. Die Diskussionen verweisen darauf, dass sich die Berufsbezeichnung direkt von Jack Foley ableitet, dessen Name damit zum Gattungsbegriff für ein ganzes Handwerk wurde. Trotz zunehmender Digitalisierung der Postproduktion bleibt die manuelle Geräuscherzeugung ein gefragtes Spezialgebiet. Aktuelles In Diskussionen unter Sounddesignern, etwa in einschlägigen Fachforen, wird die Position von Foley im Postproduktionsworkflow immer wieder thematisiert. Üblich ist folgende Reihenfolge: zunächst Bereinigung der Originaltonspur, dann Foley- und SFX-Aufnahmen sowie ADR, anschließend die Musikkomposition und zuletzt der finale Mix. Diese Abfolge stellt sicher, dass die Filmmusik auf ein bereits fertiges Klangbild reagieren kann, statt umgekehrt Rücksicht auf spätere Geräuschebenen nehmen zu müssen.