

Geräuschemacher

Englisch: Foley Artist

TON/BEGRIFFE

Erstellt live zur Filmwiedergabe Alltagsgeräusche wie Schritte, Kleidungsrascheln oder Objektberührungen.

Technische Details Das Foley-Studio verfügt über austauschbare Bodenmodule (Holz, Kies, Metall, Sand) sowie spezialisierte Props: Kokosnusshälften für Pferdegetrappel, Zellophanfolie für Feuergeräusche oder Lederhandschuhe für Flügelschlag. Standardmikrofonierung umfasst ein Sennheiser MKH 416 als Hauptmikrofon plus Neumann U87 für Raumanteil. Die Synchronisation erfolgt über Timecode mit einer Toleranz von ± 2 Frames. Drei Hauptkategorien definieren die Arbeit: Footsteps (Schritte), Props (Objektgeräusche) und Cloth (Textilien), wobei ein erfahrener Foley Artist 8-12 Minuten fertigen Materials pro Studiotag produziert. Geschichte & Entwicklung Jack Foley entwickelte die Technik 1927 bei Universal Studios für den Übergang zum Tonfilm, als "The Jazz Singer" live synchronisierte Geräusche benötigte. 1930 etablierte sich das Verfahren industrieweit, da Originalton oft unbrauchbar war. Der Begriff "Foley" setzte sich erst ab den 1960er Jahren durch. Digitale Workstations ab 1990 ermöglichten eine grundlegend veränderte Nachbearbeitung, Motion-Capture-Systeme seit 2010 präzisere Synchronisation. Moderne KI-gestützte Tools wie Adobe's Project VoCo experimentieren seit 2018 mit automatischer Geräuscherzeugung. Praxiseinsatz im Film "Terminator 2" verwendete zerknüllte Röntgenbilder für das Geräusch morphender Metallstrukturen. Ben Burtt kreierte für "Star Wars" Lichtschwert-Sounds durch Kombination von Röhrenfernsehern und Filmprojektoren im Foley-Studio. Typischer Workflow: Spotting Session (Szenenanalyse), Recording (3-5 Takes pro Element), Editing und Final Mix. Eine 90-Minuten-Produktion benötigt 15-20 Studiotage für komplettes Foley. Vorteil gegenüber Soundbibliotheken: perfekte Bildsynchronisation und kontrollierte Raumakustik. Vergleich & Alternativen Foley unterscheidet sich von SFX (Sound Effects) durch Live-Performance statt digitaler Manipulation und von ADR (Automated Dialogue Replacement) durch Fokus auf Geräusche statt Sprache. Soundbibliotheken bieten kostengünstige Alternative bei 0,1-0,5% der Foley-Kosten, jedoch ohne individuelle Anpassung. Prozedural generierte Sounds durch Middleware wie Wwise ersetzen zunehmend Standard-Footsteps in Videospielen. High-End-Produktionen kombinieren alle Methoden: Foley für Hauptcharaktere, Bibliotheken für Hintergrund, digitale Synthese für fantastische Elemente.