

Foley-Bühne

Englisch: Foley Stage

TON/BEGRIFFE

Schallisoliertes Studio mit verschiedenen Oberflächen und Requisiten zur Geräuscheerzeugung.

Technische Details Die akustische Isolation erreicht Dämpfungswerte von 65-75 dB durch doppelwandige Konstruktionen mit Mineralwolle-Füllung. Der charakteristische modulare Boden besteht aus austauschbaren Segmenten: Holzdielen, Steinplatten, Metallgitter, Sand, Kies, Gras und Betonplatten in standardisierten 2x2-Meter-Feldern. Professionelle Foley-Bühnen nutzen Neumann U87 oder Schoeps CMIT-Mikrofone in 1,5-3 Meter Abstand zu den Künstlern. Die Nachhalldauer liegt kontrolliert bei 0,4-0,8 Sekunden. Sichtfenster zur Regie ermöglichen direkten Kontakt, während Projektionsflächen oder Monitore das Filmmaterial für die Synchronisation anzeigen. Geschichte & Entwicklung Jack Foley entwickelte 1927 bei Universal Studios die Live-Vertonung für den ersten Tonfilm "Show Boat". Seine Technik ersetzte die bis dahin üblichen Geräusch-Bibliotheken durch individuell produzierte Sounds. 1962 entstand die erste speziell konstruierte Foley-Bühne bei Samuel Goldwyn Studios in Hollywood. Skywalker Sound etablierte 1987 mit der Ausstattung für "Indiana Jones" den Standard für modulare Bodensysteme. Digitale Aufzeichnung löste ab 1995 die analoge Mehrspurtechnik ab, wodurch bis zu 48 separate Tonspuren simultan aufgenommen werden können. Praxiseinsatz im Film "Jurassic Park" (1993) nutzte eine 120-Quadratmeter-Foley-Bühne bei Skywalker Sound für Dinosaurier-Bewegungen durch Kombination verschiedener Materialien. Für "Lord of the Rings" entstanden spezielle Kettenhemd-Geräusche durch präparierte Metallketten auf Steinuntergrund. Der Workflow folgt dem "Cue Sheet"-System: Foley-Künstler arbeiten Szene für Szene ab, während der Mixer bis zu acht Mikrofonspuren gleichzeitig aufzeichnet. Eine 90-minütige Spielfilmvertonung erfordert 15-25 Studiotage bei Tagessätzen zwischen 800-1.500 Euro pro Künstler-Team. Vergleich & Alternativen Foley-Bühnen unterscheiden sich von ADR-Studios durch die physischen Bodenbeläge und größeren Bewegungsraum. Sample-Bibliotheken wie "Sound Ideas" bieten 50.000+ Geräusche, erreichen aber nicht die natürliche Synchronität handgemachter Foley-Arbeit. Moderne "Virtual Foley"-Systeme mit Motion-Capture-Technologie experimentieren bei Pixar und DreamWorks mit automatisierter Geräuschgenerierung. Klassische Foley-Arbeit bleibt jedoch für organische Bewegungsgeräusche, Kleidungsrascheln und Schritte unersetzlich, da digitale Alternativen die mikroskopischen Timing-Variationen menschlicher Bewegungen nicht reproduzieren können.