

Schritte

Englisch: Footsteps

TON/BEGRIFFE

Schrittgeräusche, die synchron zum Bild von Foley-Artists mit verschiedenen Schuhen und Böden erstellt werden.

Technische Details Schritte werden standardmäßig bei 48 kHz/24 Bit aufgenommen, um die feinen Obertonstrukturen zu erfassen. Hartlederschuhe auf Parkett erzeugen einen Peak bei 200-300 Hz mit ausgeprägten Obertönen bis 4 kHz, während Turnschuhe auf Teppich hauptsächlich Frequenzen unter 150 Hz produzieren. Die Aufnahme erfolgt mit Kondensatormikrofonen im Abstand von 30-50 cm zum Boden, oft ergänzt durch Kontaktmikrofone für tieffrequente Vibrationen. Varianten umfassen Einzelschritte (Single Footsteps), Gehsequenzen (Walking Passes) und Laufgeräusche (Running Sequences) mit unterschiedlichen Dynamikverläufen von 6-12 dB Pegelunterschied zwischen Aufsetzen und Abrollen. Geschichte & Entwicklung Die systematische Aufzeichnung von Schritten begann 1927 in den Warner Bros. Studios mit der Einführung des Vitaphone-Systems. Jack Foley entwickelte 1929 die ersten standardisierten Techniken zur Live-Synchronisation von Schrittgeräuschen, die bis heute als "Foley Walking" bezeichnet werden. 1935 führte RKO die ersten Schrittbibliotheken ein, 1962 folgte die Stereophonie-Aufnahme bei MGM. Digitale Schrittsammlungen entstanden ab 1987, moderne KI-basierte Schrittgenerierung seit 2019. Praxiseinsatz im Film In "The Godfather" (1972) verstärkten die Schritte von Marlon Brando seine Autorität durch betonte 200-Hz-Komponenten. "A Quiet Place" (2018) nutzte extrem leise Schritte mit -40 dB Pegel für Spannungsaufbau. Der Workflow umfasst Aufnahme während der ADR-Session oder separate Foley-Sessions mit 10-15 verschiedenen Schuhtypen auf 8-12 Oberflächenmaterialien. Vorteile: präzise Charakterisierung, emotionale Verstärkung. Nachteile: zeitaufwendige Synchronisation, hoher Speicherbedarf bei umfangreichen Bibliotheken. Vergleich & Alternativen Schritte unterscheiden sich von allgemeinen Bewegungsgeräuschen durch ihre rhythmische Struktur und charakteristische Attack-Decay-Hüllkurve. Kleidungsrascheln überlagert meist das Frequenzspektrum ab 2 kHz aufwärts. Moderne Alternativen umfassen Sample-Libraries wie "Pro Tools Foley Collection" mit 2.400 Variationen oder KI-Tools wie "AudioGen Footsteps", die aus Bildmaterial automatisch passende Schrittgeräusche generieren. Live-Foley wird bei Budget über 500.000 Euro eingesetzt, Sample-basierte Lösungen bei kleineren Produktionen.