

Requisiten-Foley

Englisch: Props Foley

TON/BEGRIFFE

Geräusche von Requisiten und Objekten, die in der Foley-Nachvertonung künstlich erzeugt werden — Türklinken, Gläser, Papier.

Technische Details Requisiten-Foley-Studios verwenden schallisolierte Kabinen mit Nachhallzeiten zwischen 0,2-0,4 Sekunden bei 1 kHz. Standard-Mikrofonierung erfolgt über Kondensatormikrofone (Neumann U87, Schoeps CMT 5U) in 30-60 cm Abstand zu den Props. Die Aufnahme läuft synchron zur Bildwiedergabe bei 48 kHz/24 Bit, wobei Frame-genaue Synchronisation über Timecode gewährleistet wird. Typische Requisiten-Sammlungen umfassen 200-500 kategorisierte Objekte: Schlüsselbünde verschiedener Größen, Geldmünzen unterschiedlicher Währungen, Papiertypen von Zeitungen bis Karton, Geschirr aus verschiedenen Materialien und Waffen-Dummys. Geschichte & Entwicklung Jack Foley entwickelte bereits in den 1930er Jahren erste Prop-Techniken, doch die systematische Trennung von Requisiten-Sounds entstand erst 1982 in den Skywalker Sound Studios. George Lucas' Team kategorisierte erstmals Foley-Arbeiten nach Schallerzeugung: Footsteps, Movement und Props. 1987 führte Lucasfilm die "Prop Bible" ein – einen 400-seitigen Katalog standardisierter Gegenstände für wiederkehrende Sounds. Die Digitalisierung ab 1995 ermöglichte Sample-Libraries, wodurch häufig verwendete Prop-Sounds vorproduziert und bei Bedarf abgerufen werden können. Praxiseinsatz im Film In "Indiana Jones" entstanden die ikonischen Münz- und Schatzgeräusche durch echte Goldmünzen-Repliken und Edelsteine in Lederbeuteln. "John Wick" verwendete authentische Waffenprops aus Metall für Reload-Geräusche, wobei jede Pistole individuell aufgenommen wurde. Der Workflow beginnt mit der Prop-Spotting-Session, in der jeder benötigte Sound zeitlich markiert wird. Anschließend erfolgt die Aufnahme in 3-5 Takes pro Sound, wobei Mikroplatzierung und Objektmaterial variiert werden. Nachbearbeitung umfasst EQing (typisch: Hochpass bei 80 Hz, Präsenzhebung um 2-4 kHz) und zeitliche Feinjustierung. Vergleich & Alternativen Requisiten-Foley unterscheidet sich von Movement-Foley durch die Objektfokussierung statt Körperbewegungen und von Environment-Foley durch die Handhabbarkeit der Schallquellen. Sound-Libraries bieten zwar kostengünstige Alternativen, erreichen jedoch nicht die spezifische Synchronität zu Schauspielerbewegungen. Procedural Audio Tools wie AudioKinetic Wwise generieren seit 2010 Props-Sounds über Parameter, bleiben aber bei organischen Bewegungsabläufen künstlich. Requisiten-Foley bleibt Standard bei Budgets über 5 Millionen Dollar, während kleinere Produktionen auf Hybrid-Lösungen aus 60% Library-Material und 40% Live-Recording setzen.