

# **Der Foley Artist – historische Entwicklung und heutige Arbeitsweise**

Studiengang Audiovisuelle Medien  
an der Hochschule der Medien Stuttgart

Vorgelegt von  
Lucy Duffner, Matrikelnummer 36787

Prüfer  
Prof. Oliver Curdt

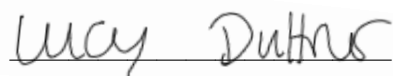
Im August 2020

Hiermit versichere ich, Lucy Duffner ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Seminararbeit mit dem Titel: „Der Foley Artist – historische Entwicklung und heutige Arbeitsweise“ selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Ich habe die Bedeutung der ehrenwörtlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§26 Abs. 2 Bachelor - SPO (6 Semester), § 2 4 Abs. 2 Bachelor - SPO (7 Semester) , § 23 Abs. 2 Master - SPO (3 Semester) bzw. § 19 Abs. 2 Master - SPO (4 Semester und berufsbegleitend) der HdM) einer unrichtigen oder unvollständigen ehrenwörtlichen Versicherung zur Kenntnis genommen."

Stuttgart, 30.08.2020

36787, Lucy Duffner

A handwritten signature in cursive script that reads "Lucy Duffner". The signature is written in dark ink on a light-colored background.

## **Abkürzungsverzeichnis**

ADR

Automatic Dialogue Replacement

## **Inhaltsverzeichnis**

1. Einleitung.....	S.4
2. Foley Artist.....	S.4
3. Historische Entwicklung.....	S.5
4. Arbeitsweise.....	S.7
4.1. Foley Studios.....	S.7
4.2. Vorgehensweise.....	S.8
4.3. Typische Praktiken.....	S.8
5. Fazit.....	S.9
Quellenverzeichnis.....	S.12

## 1. Einleitung

„No, we have not been replaced by computers or libraries, we have not been MIDI'd to death (...), and our art is still a necessity in modern digital sound – both narrative and experimental.“<sup>1</sup>

Rechtfertigungen, wie die der Foley Artistin und Emmy Gewinnerin Joanna Fang belegen, dass die historische Entwicklung und die daraus resultierende Arbeitsweise von Foley Artisten in der heutigen Welt einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung bedürfen. Es fällt einem Bruchteil des durchschnittlichen Publikums auf, dass Geräusche aus Produktionen in Unterhaltungsmedien nachträglich hinzugefügt werden. Nur die wenigsten stellen sich die Frage wie es dazu gekommen ist, sichtbares, aber nicht hörbares in der Postproduktion zu vertonen und wie man heutzutage bei der Geräuscherzeugung und –aufnahme vorgeht. Allerdings ist die Arbeit von Foley Artists von entscheidender Bedeutung für die Emotionalisierung audiovisueller Medien.

Aus diesem Grund thematisiert die folgende Arbeit die Frage, wobei es sich bei Foley Artists handelt, wie deren historische Entwicklung vorangeschritten ist und welche Arbeitsweise heute typisch für die eines Foley Artists ist. Sie gliedert sich in drei Teile:

Zunächst wird der Begriff Foley Artist erläutert. Dabei werden Gründe für die Notwendigkeit eines Foley Artists zugrunde gelegt.

Danach wird die historische Entwicklung der Foley Artists beleuchtet. Dieses Kapitel beschränkt sich auf den ersten schriftlichen Nachweis von Geräuschemachern, Geräuscherzeugung um Anfang des 20. Jahrhunderts und auf die Entstehung des Begriffs Foley.

Anschließend soll die heutige Arbeitsweise beim Nachvertonen von Geräuschen durch Foley Artists erklärt werden. Dieses Kapitel legt die Arbeit in Foley Studios, die Vorgehensweise der Geräuschevertoneung und typische Praktiken der Foley Artists dar.

Zum Schluss werden die Erkenntnisse der Arbeit im Hinblick auf die Forschungsfrage zusammengefasst.

## 2. Foley Artist

Man verbindet den Begriff Foley Artist, Geräuschemacher<sup>2</sup>, Footstep Artist oder Foley Walker mit Personen, dessen Beruf es ist Geräusche für audiovisuelle Medien handlich auszuüben und synchron zu einer visuellen Produktion zu erzeugen. Diese Geräusche werden unter anderem für Film, Fernsehen und Games in der Postproduktion aufgenommen und hinzugefügt<sup>3</sup>. In dieser wird heute nahezu jeder Sound nachträglich vertont<sup>4</sup>. Der Bedarf solch eines manuellen Berufs im digitalen Zeitalter wird durch verschiedene Aspekte begründet. Dabei sind technische und künstlerische Anliegen entscheidend<sup>5</sup>:

<sup>1</sup> Fang, Joanna: „The Other F Word: What is Foley in the 21st Century?“, in: Sound Effects, 14.08.2019, [online] <https://blog.prosoundeffects.com/the-other-f-word-what-is-foley-in-the-21st-century>, Abruf am 29.08.2020.

<sup>2</sup> Vgl. Zu Hünigen, James: „foley artist“, in: Lexikon der Filmbegriffe, 13.10.2012, [online] <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5529>, Abruf am 29.08.2020.

<sup>3</sup> Vgl. o.V.: „Geräuschemacher“, in: Wikipedia, 10.06.2020, [online] <https://de.wikipedia.org/wiki/Ger%C3%A4uschemacher>, Abruf am 20.08.2020.

<sup>4</sup> Vgl. Zu Hünigen, 13.10.2012, ebd.

<sup>5</sup> Vgl. Fang, 14.08.2019, ebd.

Es ist davon auszugehen, dass der Originalton einer Produktion in den meisten Fällen nur für den Dialog verwendbar ist. In Formaten wie Animationsfilmen und Hörspielen liegt gar kein O-Ton vor<sup>6</sup>. Folglich muss eine neue hörbare Umgebung geschaffen werden. Des Weiteren verstärken und vervollständigen von Foley Artists erzeugte Geräusche den Set Ton<sup>7</sup>. Wenn durch eine ungünstige Mikrofonierung nicht aufgenommene Geräusche fehlen, wird die auditive Zuschauererwartung nicht ausreichend erfüllt. Demnach wird durch Geräusche der Foley Artists das Uncanny Valley umgangen<sup>8</sup>. Außerdem helfen die den Foley Geräuschen versehenen Effekte dem Publikum Raumgrößen einzuschätzen. Somit tragen Foley Aufnahmen einen wichtigen Teil zur Bedeutung der Filmhandlung bei und verstärken das Einfühlvermögen des Publikums. Entscheidend ist hierbei, dass sich die Akustik der nachträglich eingefügten Geräusche nicht von der Akustik der Aufnahmen des Drehortes unterscheidet. Gute Foley Kunst ist deshalb Geräusche so zu erzeugen, dass sie dem Zuschauer beim Betrachten des Endproduktes nicht auffällt<sup>9</sup>. Zu erwähnen bleibt, dass Geräusche, die nicht durch Foley Artists individuell erzeugt werden, in einer Sound Library zu finden sind. Jedoch fällt auf, dass die Arbeit mit Geräuschemachern eine schnellere Postproduktion ermöglicht als das Suchen der gewünschten Geräusche in Soundlibraries<sup>10</sup>.

### 3. Historische Entwicklung

Der Wunsch Geräusche nachzuahmen existiert schon seit langer Zeit. Sei es im Theater des antiken Griechenlands oder der Auftritt eines Donnergottes im barocken Zeitalter, visuelle Unterhaltung bedarf immer einer auditiven Dimension. So benutzt man, vor allem zu Zeiten Mozarts, in der Bühnentechnik ein Bronteion um Donnergeräusche zu erzeugen<sup>11</sup>.

Der erste schriftliche Nachweis von Geräuschemachern wird von der Berliner Zeitschrift DER ARTIST im Jahre 1896 dokumentiert. Während am 1895 die Brüder Skladanowsky erste Stummfilme in Biskop zeigen und Louis Lumière seinen Kinematographen im indischen Salon des Grand Café in Paris vorführt, imitiert Madame Olikas Gatte Tierstimmen synchron zu einer Kinematographenvorstellung. Man liest, dass „Mr. Hubertus, der Gatte von Madame Olinka[als ein] hervorragende[r] Imitateur von Thierstimmen, die einzelnen Bilder unsichtbar durch Geräusche und Töne zu beleben weiss“<sup>12</sup>. Das Publikum bevorzugt die nachgeahmten Tierstimmen, während der improvisierende Klavierspieler, welcher die Geräusche gelegentlich musikalisch untermalt, als störend empfunden wird<sup>13</sup>.

<sup>6</sup> Vgl. Featured Redaktion: „The Foley Artist – So entstehen Soundeffekte für Filme, Games und Hörspiele“, in: featured Magazin für digitale Kultur, 15.11.2015, [online] <https://www.vodafone.de/featured/digital-life/the-foley-artist-so-entstehen-soundeffekte-fuer-filme-games-und-hoerspiele/>, Abruf am 29.08.2020.

<sup>7</sup> Vgl. Wikipedia, 10.06.2020.

<sup>8</sup> Vgl. o.V.: „Foley (filmmaking)“, in: Wikipedia, 27.06.2020, [online] [https://en.wikipedia.org/wiki/Foley\\_\(filmmaking\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Foley_(filmmaking)), Abruf am 20.08.2020.

<sup>9</sup> Vgl. Donaldson, Lucy Fife: „The work of an invisible body: the contribution of foley artists to onscreen effort“, in: Alphaville: Journal of Film and Screen Media, 2014, [online] <http://www.alphavillejournal.com/Issue7/HTML/ArticleFifeDonaldson.html>, Abruf am 29.08.2020.

<sup>10</sup> Vgl. Fang, 14.08.2019.

<sup>11</sup> Vgl. Bauer, Max: „Geschichte“, in: DER GERÄUSCHE MACHER, o.D., [online] <http://www.der-geraeuschemacher.de/de/history-of-foley-artistry>, Abruf am 29.08.2020.

<sup>12</sup> o.V. (20.09.1896), o.T., in: Berliner Zeitschrift DER ARTIST, o.S.

<sup>13</sup> Vgl. Bauer, o.D., ebd.

Eine ähnliche Entwicklung ist im Theater Venue in Vaudeville zu beobachten. Amerikanische Unterhaltungstheater arbeiten Ende des 19. Jahrhunderts bis zum Aufkommen des Tonfilms neben Bands, insbesondere Drummern, mit sogenannten „effect boys“ zusammen. Diese erzeugen kleine, handgemachte Toneffekte um Vorführungen zu untermalen. Autohupen für vorbeifahrende Wagen, Kokosnüsse für galoppierende Pferde und mit Erbsen gefüllte Schachteln für Regen oder Meeresrauschen zählen zu ihrem Werkzeugrepertoire. Es gibt keine Ausbildung für Geräuschemacher und Veranstalter fordern viele Effekte für wenig Geld. Dieses Anliegen lockt viele Leute in deren Shows. Gleichzeitig verschlechtert sich die Qualität der Geräusche. 1911 etabliert sich im Zuge dieser Entwicklung der durch den amerikanischen Kritiker Louis Reeves Harrison benutzte Begriff „Percy Peashaker“. Dieser beschreibt unsensible und unkreative Geräuschemacher, die Anfang des 20. Jahrhunderts auf Jahrmärkten und in Varietés Filmvorführungen begleiten. Ende der 1930er verlieren „Percy Peashakers“ mit dem Aufkommen von neuen technischen Medien für Sounderzeugung an Beliebtheit. Geräuschmaschinen wie die von A. H. Moorhouse entwickelte Alleflex Maschine, können nun 50 verschiedene Soundeffekte erzeugen. 1913 entwickelt Luigi Russolo analoge Geräuschmaschinen, um auch in Musik Geräuscheffekte einzubauen. Geräuschmaschinen und allerhand Effektmaschinen bereichern große Filmorchester für Live-Filmmusik in Stummfilmhäusern. Das Ende der Kinomusiker wird mit dem Anfang der Tonpostproduktion im Film eingeleitet<sup>14</sup>.

Auch im Broadcast Bereich und in Radio Hörspielen werden in den 1920er Jahren weltweit sprechende Bilder durch ausgeübte Soundeffekte erzeugt. Diese untermalen Gags und werden in geskripteten Sendungen live umgesetzt<sup>15</sup>. Sendungen wie „Back of the Mike“ aus dem Jahre 1937 dokumentieren, wie zunehmend Soundeffekte für eine auditive Erfahrung des Erzählten für die Zuhörer eingesetzt werden<sup>16</sup>. Sogenannte „Sound Effects Men“ vertonen Radio Plays live, da der Phonograph eine unzureichende Qualität und Flexibilität aufweist um Geräusche nachträglich einzufügen<sup>17</sup>.

Der erste Einsatz eines Geräuschemachers beim Tonfilm geht mit dem Übergang von Stummfilmen zu sprechenden Bildern einher. Als 1927 Warner Brothers‘ The Jazz Singer der erste große Tonfilmerfolg wird, erlangen Tonfilme immer mehr Beliebtheit. Gleichzeitig stellen die Warner Brothers zunehmend eine Konkurrenz für die Universal Studios dar. Aus diesem Grund werden Sound Effects Men, die beim Radio arbeiten, bei Universal eingestellt. Diese sollen fortan Geräusche für die Filmvertonung erzeugen und aufnehmen. Als 1929 die Stummfilmversion von dem Musical Show Boat gedreht und anschließend nachvertont wird, soll neben Sprache und Musik auch den Geräuschen ein hoher Stellenwert in der Postproduktion zugeordnet werden<sup>18</sup>. Zunächst versucht man die Geräusche gleichzeitig mit dem Orchester und den Sängern synchron für die Aufnahme auszuüben. Allerdings stellt sich heraus, dass es Probleme mit dem synchronen Ausführen der Sounds zu den Gesten im Film gibt.

<sup>14</sup> Vgl. Bauer, o.D.

<sup>15</sup> Vgl. Wikipedia, 27.06.2020.

<sup>16</sup> Vgl. o.V.: „Back of the Mike – Created 1937“, in: Old Radio World, 2020, [online] [https://www.olderadioworld.com/Back\\_of\\_the\\_Mike.php](https://www.olderadioworld.com/Back_of_the_Mike.php), Abruf am 29.08.2020.

<sup>17</sup> Vgl. Zu Hünigen, 13.10.2012.

<sup>18</sup> Vgl. ebd.

Jack Donovan Foley schlägt daher vor, während dem Recording den Film anzuschauen und synchron zum Handeln der Schauspieler Geräusche für die Tonaufnahme zu erzeugen<sup>19</sup>. Genau das prägt die Arbeit Foleys: Das Timing der Geräusche muss perfekt sein damit es mit den Bewegungen der Schauspieler übereinstimmt<sup>20</sup>. Der ehemalige Stuntman, Schauspieler und Assistant Director, welcher zunächst in Bishop nördlich von Los Angeles tätig war<sup>21</sup>, ist mit diesem Einfall so erfolgreich, dass er noch während der Fertigstellung von Show Boat weitere Aufträge erhält<sup>22</sup>. Es folgen die Filme Melody of Love und Arch Heath, welche durch Jack Foley neben Dialog und Musik mit Geräuschen versehen sind<sup>23</sup>. Durch die neue Art der Vertonung von Filmen erlangt Foley, der seit 1914 bei Universal arbeitete, großen Einfluss in Tonfilmproduktionen. Dennoch wird sein Name vorerst nicht mit der Vertonung von Geräuschen verbunden<sup>24</sup>. Der Begriff „Foley“ löst die zunächst gebräuchliche Bezeichnung „Direct-To-Picture“ ab als bei den Desilu TV Studios 1962 eine Bühne für Geräuschvertonung zur „The Foley Stage“ umbenannt wird<sup>25</sup>. Jack Foley kreiert Sounds bis zu seinem Tod 1967<sup>26</sup>. Obwohl er nie Soundfiles geschnitten hat, erhielt er 1997 den Lifetime Achievement Award der Motion Picture Artists. Seine Methoden werden bis heute verwendet<sup>27</sup>.

#### **4. Arbeitsweise**

Im Laufe der Zeit wurden die Räumlichkeiten und das Vorgehen bei der Geräuscherzeugung und –aufnahme optimiert. Gleichzeitig wurden ähnliche Praktiken bei der Arbeit eines Foley Artists hervorgebracht. In folgendem Kapitel sollen diese Aspekte beleuchtet werden.

##### **4.1 Foley Studios**

Ein Foley Studio besteht heutzutage aus einem großen Raum für Recording und Performance der Geräusche oder aus zwei getrennten Räumen. Bei letzterem wird ein Raum für die Aufnahme genutzt und ein anderer Raum, welcher für die Foley Bühne optimiert ist, für das Erzeugen der Geräusche. Eine Trennung von Foley Bühne, auch Stage genannt, und Aufnahmeraum ist zu empfehlen, wenn Foley Sounds folgenreich für die Aufnahmetechnik sind. Wenn auf der Foley Stage Geräusche ausgeübt werden, kann es unter anderem zu Wasserschäden kommen, wenn sich diese im gleichen Raum wie das Mischpult befindet. Es kann dennoch von Vorteil sein, einen Raum mit Foley Stage und Aufnahmetechnik zu konzipieren um eine bessere Kommunikation zwischen Foley Artist und Sound Engineer zu ermöglichen<sup>28</sup>. Foley Artists erzeugen die Sounds live zum Bildmaterial auf der Foley Stage. Diese umfasst eine Vielzahl verschiedener Objekte, auch Props oder Requisiten genannt<sup>29</sup>.

<sup>19</sup> Vgl. Bauer, o.D.

<sup>20</sup> Vgl. Wikipedia, 27.06.2020.

<sup>21</sup> Vgl. Wolf, Daphne: „Jack Foley and the Art of Sound“, in: IRISH AMERICA, 02.2012, [online] <https://irishamerica.com/2012/01/jack-foley-and-the-art-of-sound/>, Abruf am 29.08.2020.

<sup>22</sup> Vgl. Bauer, o.D., ebd.

<sup>23</sup> Vgl. Zu Hüningen, 13.10.2012.

<sup>24</sup> Vgl. Old Radio World, 2020.

<sup>25</sup> Vgl. Audio Academy: „FOLEY SOUND: THE HISTORY AND MAGIC“, in: AUDIO TRENDS & GEAR, 16.04.2016, [online] <https://audioacademy.in/the-history-and-magic-of-foley-sound/>, Abruf am 29.08.2020.

<sup>26</sup> Vgl. Wikipedia, 27.06.2020, ebd.

<sup>27</sup> Daphne, 02.2012, ebd.

<sup>28</sup> Vgl. Wikipedia, 10.06.2020.

<sup>29</sup> Vgl. Wikipedia, 27.06.2020, ebd.

Erwähnenswert ist, dass sich die Aufnahmetechnik durch den technischen Fortschritt verbessert hat, was das Aufnehmen von Foley Sounds erleichtert. Während man früher einen Take live<sup>30</sup> auf ein perforiertes 35mm-Magnetband aufnahm, nutzt man heute ein digitales Audio Tape<sup>31</sup> und nimmt in den meisten Fällen in Stereo auf. Das Pendant zur Bandmaschine von früher bildet die Digital Audio Workstation. Die Anzahl der verwendbaren Audiospuren vermehrt sich stetig und es ist, anders als in den Anfängen des Audio Recordings, möglich mehrere Takes miteinander zu kombinieren und beliebig auf einer Zeitachse zu verschieben<sup>32</sup>. Eine große Anzahl an digitalen Effekten lösen Effektgeräte zunehmend ab. Seit dem Beginn der Sound Effekte für Geräuschevertonung verbessern diese die akustische Anpassung der Geräusche und erweitern die künstlerische Abstahierung von aufgenommenen Foley Sounds<sup>33</sup>.

## **4.2 Vorgehensweise**

In einem Foleystudio arbeiten Techniker, in der Regel Foley Editors, Foley Mixers oder Foley Engineers genannt, mit den Foley Artists zusammen. Solch eine Foley Gruppe ist für das Nachsynchronisieren der Geräusche in der Postproduktion zuständig<sup>34</sup>. Dabei werden mehrere Durchgänge durchlaufen, wobei man sich auf verschiedene Bereiche konzentriert: Zuerst wird der Originalton im O-Ton Schnitt auf technische und künstlerische Verwendbarkeit geprüft und gegebenenfalls eine erste Synchronisation durchgeführt. Es wird ein Cue Sheet erstellt, welches eine grobe Auflistung der aufzunehmenden Foley Geräusche enthält. Dann werden in der Atmovertongung Umweltgeräusche und dramaturgische Atmosphären vertont. Anschließend werden in der Effektvertongung spezifische Geräusche aufgenommen<sup>35</sup>.

## **4.3 Typische Praktiken**

Foley Artists wissen welche Objekte sie brauchen und welche Bewegungen sie ausführen müssen um ein gewünschtes Geräusch zu erzeugen. Geräuschemacher üben Sounds mit den Requisiten indem sie das Bildmaterial anschauen und die Geräusche zeitgleich zur Handlung ausführen. Vergleichbar ist dieser Vorgang mit ADR. Soll ein neuer Sound entstehen müssen Foley Artists kreativ werden. Dabei mag es für den ein oder anderen komisch erscheinen, wenn Props für Geräusche im Endprodukt verwendet werden, die zunächst nichts mit dem gezeigten Inhalt zu tun haben. Oft müssen Geräusche erweitert oder verstärkt werden um den gewünschten Effekt beim Zuschauer zu erzielen. Deshalb werden mehrere Geräusche durch Layering, in manchen Fällen mit dem Set Ton, kombiniert<sup>36</sup>.

Der Prozess in dem Foley Artists Geräusche in Echtzeit zu einem visuellen Inhalt für eine Aufnahme ausüben, nennt sich Creation. Viele zunächst klein und unwichtig erscheinende Geräusche können einen großen Zeitaufwand beanspruchen.

<sup>30</sup> Vgl. Wikipedia 27.06.2020.

<sup>31</sup> Vgl. Wikipedia, 10.06.2020.

<sup>32</sup> Vgl. Wikipedia, 27.06.2020, ebd.

<sup>33</sup> Vgl. Audio Academy, 16.04.2016.

<sup>34</sup> Vgl. Zu Hünigen, 13.10.2012.

<sup>35</sup> Vgl. Wikipedia, 10.06.2020, ebd.

<sup>36</sup> Vgl. Wikipedia, 27.06.2020, ebd.



Die von Foley Artists erzeugten Geräusche lassen sich in drei Teilgruppen einteilen:

Eine der wichtigsten Geräusche sind die Feet. Es handelt sich hierbei um den Ton der durch Schritte entsteht<sup>37</sup>. Da Schritte einen Beitrag zur Beschaffenheit einer Figur leisten, liefern sie dem Zuschauer inhaltliche Information. Je nach Art eines Schrittes, der Beschaffenheit des Gehenden und des Untergrundes auf dem gegangen wird, werden individuelle Sounds kreiert<sup>38</sup>. Aus diesem Grund sind Foley Studios mit einer Vielzahl an Schuhen und Untergründen, welche Foley Pits genannt werden, ausgestattet. Arbeiten Foley Artists nur in diesem Bereich, werden sie als Foley Walkers oder Steppers bezeichnet.

Subtilere Sounds werden als Moves bezeichnet. Der Begriff beschreibt so das Aneinanderreiben zweier Stoffteile oder andere Materialien um das Berühren zweier Beine beim Gehen zu simulieren. Alle anderen Sounds werden Specifics genannt. Oft stammen diese Geräusche, wie das Quitschen von Türen, aus einer Soundlibrary<sup>39</sup>.

Unter Foley Artists haben sich im Laufe der Zeit ähnliche Praktiken etabliert wiederkehrende Geräusche für eine Aufnahme auszuüben. Es lässt sich sagen, dass meist eine möglichst realistische Tondarstellung gefordert ist. Art House Filme sind in der Regel dezenter vertont, was das Sounddesign angeht. Es zeigt sich jedoch, besonders in Action Sequenzen, dass Geräusche tendenziell übertriebener als sie in Wirklichkeit sind, dargestellt werden<sup>40</sup>.

Man zerquetscht verschiedene Gemüsesorten, um Knochenbrüche und Schlaggeräusche aus Kampfszenen nachzustellen. Ein schwerer Tacker in Kombination mit anderen metallischen Materialien simulieren jegliche Waffengeräusche. Halbierte und mit einer Polsterung gefüllte Kokosnussschalen werden aneinandergeschlagen um Pferdehufe zu vertonen. Das Bewegen von zerkleinerter Gelatine, Handseife oder Maisstärke in Säckchen gefüllt bringen Knirschgeräusche für Schneeszenen hervor. Aneinanderschlagende Lederhandschuhe werden genutzt, um flatternde Vögel zu vertonen. Walnüsse in gefüllten Gläsern dienen als Ersatz von Eiswürfeln für Barszenen. Um Donnergeräusche zu erzeugen werden große Metallplatten angeschlagen und bewegt. Manchmal befindet sich sogar ein ganzes Auto in einem Foley Studio um Fahrzeuge authentisch nachzuvertonen<sup>41</sup>.

## **5. Fazit**

Die vorliegende Arbeit hatte zum Ziel darzulegen, wie sich der Beruf eines Foley Artists historisch entwickelt hat und wie heutzutage die Geräuscherzeugung und –aufnahme erfolgt. Es wurde der Begriff Foley Artist erklärt, die Geschichte der Geräuschemacher beleuchtet und auf die heutige Arbeitsweise beim Nachsynchronisieren von Geräuschen eingegangen.

Zum Abschluss werden die im Rahmen der Arbeit erlangten Ergebnisse zusammengefasst.

Festzuhalten ist, dass es sich bei einem Foley Artist um eine Person handelt, welche Geräusche für

<sup>37</sup> Vgl. Wikipedia, 27.06.2020.

<sup>38</sup> Vgl. Daphne, 02.2012.

<sup>39</sup> Vgl. Wikipedia, 27.06.2020, ebd.

<sup>40</sup> Vgl. Zu Hüningen, 13.10.2012.

<sup>41</sup> Vgl. Wikipedia, 27.06.2020, ebd.

einen Bewegtbildinhalt synchron ausführt. Diese werden aufgenommen und in der Postproduktion eines Projekts eingefügt. Der Grund für die Nachvertonung geht aus künstlerischen und technischen Aspekten hervor: Wenn kein oder ein unzureichender Originalton vorliegt verbessern Foley Aufnahmen den auditiven Inhalt einer Produktion. Durch Geräuschaufnahmen kann die Zuschauererwartung zufrieden gestellt werden und dabei helfen Raumgrößen zu verdeutlichen. Ein Foley Artist trägt dazu bei, dass die Bedeutung einer Filmhandlung unterstützt wird und ermöglicht eine schnellere Postproduktion als bei der Arbeit mit einer Sound Library. Es kommt beim Beruf des Foley Artists darauf an Geräusche so auszuüben, dass sie dem Zuschauer nicht als nachträglich hinzugefügt auffallen.

Durch das anhaltende Anliegen der Menschheit visueller Unterhaltung eine auditive Dimension zu verleihen, generiert man im antiken Griechenland und zu Zeiten des Barocks Donnergeräusche mit einem Bronteion. Der Auftritt von Madame Olinkas Gatte Mr. Hubertus 1896 bringt den ersten schriftlichen Nachweis eines Geräuschenachahmers, welcher synchron zu einem visuellen Inhalt arbeitet, hervor. In amerikanischen Unterhaltungstheater arbeiten ab Ende des 19. Jahrhunderts „Effect Boys“, welche mit vielen handgemachten Toneffekte Vorführungen untermalen. Durch die Forderung viele Effekte für wenig Geld zu erzeugen verschlechtert sich die Qualität der Sound und der Begriff „Percy Peashaker“ etabliert sich. Geräuschmaschinen werden entwickelt und treiben das Ende der Kinomusiker voran. In den 1920er Jahren üben sogenannte „Sound Effects Men“ Geräusche live zu geskripteten Radio Sendungen aus, da die Aufnahmetechnik unzureichend für ein nachträgliches Einfügen der Geräusche ist. Als 1928 das als Stummfilm gedrehte Musical Show Boat von den Universal Studios vertont werden soll, möchte man neben dem Dialog und der Musik auch Geräusche für das Publikum hörbar machen. Jack Donovan Foley schlägt vor die Geräusche für die Aufnahme live zum Bild zu praktizieren damit sie synchron zum Bewegtbild sind. Sein Einfall trägt zum Erfolg des Films Show Boat bei und weitere Produktionen festigen die Errungenschaft des Pioniers im Bereich Geräuscherzeugung und -vertonung. Mit dem Umbenennen einer Bühne zur Geräuscherzeugung zur „The Foley Stage“, bildet sich der Begriff Foley Artist für die Geräusche erzeugende Person aus.

Heute arbeiten Foley Artists in einem Foley Studio, welches aus einem oder zwei Räumen besteht. Dabei sind ein Bereich für die Aufnahmetechnik und eine Foley Bühne zu finden. Die Foley Stage umfasst eine Vielzahl an Objekten für die Geräuscherzeugung. Durch den technischen Fortschritt wird die Arbeit des Foley Artists mit den Technikern erleichtert. So kann man heute mehrspurig aufnehmen, digital arbeiten, mehrere Takes kombinieren und zeitlich anpassen, sowie von unzählige Effekten profitieren.

Im Foley Studio arbeiten Foley Artists mit Technikern zusammen. Es werden für die Nachsynchronisation der Geräusche mehrere Durchgänge durchlaufen. Nach dem O-Ton Schnitt folgt die Atmovertonung und anschließend die Effektvertonung.

Foley Artists wissen welche Objekte sie für den gewünschten Sound brauchen und welche Bewegung

sie beim Geräuscherzeugen ausführen müssen. Sie üben Geräusche und sind kreativ wenn neue Sound erfunden und kombiniert werden müssen. Die Creation von Geräuschen lässt sich in drei Teilbereiche unterteilen: Feet, Moves und Specifics. Im Laufe der Zeit haben Foley Artists ähnlich Praktiken entwickelt wiederkehrende Geräusche umzusetzen. Je nach Genre ist eine realistische oder übertriebene Darstellung der Geräusche gefordert.

## Quellenverzeichnis

Audio Academy: „FOLEY SOUND: THE HISTORY AND MAGIC“, in: AUDIO TRENDS & GEAR, 16.04.2016, [online] <https://audioacademy.in/the-history-and-magic-of-foley-sound/>, Abruf am 29.08.2020.

Bauer, Max: „Geschichte“, in: DER GERÄUSCHE MACHER, o.D., [online] <http://www.der-geraueschemacher.de/de/history-of-foley-artistry>, Abruf am 29.08.2020.

Donaldson, Lucy Fife: „The work of an invisible body: the contribution of foley artists to onscreen effort“, in: Alphaville: Journal of Film and Screen Media, 2014, [online] <http://www.alphavillejournal.com/Issue7/HTML/ArticleFifeDonaldson.html>, Abruf am 29.08.2020.

Fang, Joanna: „The Other F Word: What is Foley in the 21st Century?“, in: Sound Effects, 14.08.2019, [online] <https://blog.prosoundeffects.com/the-other-f-word-what-is-foley-in-the-21st-century>, Abruf am 29.08.2020.

Featured Redaktion: „The Foley Artist – So entstehen Soundeffekte für Filme, Games und Hörspiele“, in: featured Magazin für digitale Kultur, 15.11.2015, [online] <https://www.vodafone.de/featured/digital-life/the-foley-artist-so-entstehen-soundeffekte-fuer-filme-games-und-hoerspiele/>, Abruf am 29.08.2020.

o.V.: „Back of the Mike – Created 1937“, in: Old Radio World, 2020, [online] [https://www.oldradioworld.com/Back\\_of\\_the\\_Mike.php](https://www.oldradioworld.com/Back_of_the_Mike.php), Abruf am 29.08.2020.

o.V.: „Foley (filmmaking)“, in: Wikipedia, 27.06.2020, [online] [https://en.wikipedia.org/wiki/Foley\\_\(filmmaking\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Foley_(filmmaking)), Abruf am 20.08.2020.

o.V.: „Geräuschemacher“, in: Wikipedia, 10.06.2020, [online] <https://de.wikipedia.org/wiki/Ger%C3%A4uschemacher>, Abruf am 20.08.2020.

o.V. (20.09.1896), o.T., in: Berliner Zeitschrift DER ARTIST, o.S.

Wolf, Daphne: „Jack Foley and the Art of Sound“, in: IRISH AMERICA, 02.2012, [online] <https://irishamerica.com/2012/01/jack-foley-and-the-art-of-sound/>, Abruf am 29.08.2020.

Zu Hünigen, James: „foley artist“, in: Lexikon der Filmbegriffe, 13.10.2012, [online] <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5529>, Abruf am 29.08.2020.