



Bachelorarbeit im Studiengang Audiovisuelle Medien

Cueing im Workflow von Geräuschemachern – Eine Qualitative Analyse

Vorgelegt von Henrike Sommer

an der Hochschule der Medien

am 24. Juli 2019

zur Erlangung des akademischen Grades eines Bachelor of Engineering

Erster Prüfer: Prof. Oliver Curdt

Zweiter Prüfer: Dipl.-Ing. (FH) Heiko Schulz

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, Henrike Sommer, an Eides statt, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel „Cueing im Workflow von Geräuschemachern – Eine Qualitative Analyse“ selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinne 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 eidesstattlichen Versicherung und prüfungsrechtlichen Folgen (§ 26 Abs. 2 Bachelor-SPO bzw. § 17 Abs. 5 Master-SPO der Hochschule der Medien Stuttgart) sowie die strafrechtlichen Folgen (siehe unten) einer unrichtigen oder unvollständigen eidesstattlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.

Auszug aus dem Strafgesetzbuch (StGB)

§ 156 StGB Falsche Versicherung an Eides Statt

Wer von einer zur Abnahme einer Versicherung an Eides Statt zuständigen Behörde eine solche Versicherung falsch abgibt oder unter Berufung auf eine solche Versicherung falsch aussagt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft

Ort, Datum

Henrike Sommer

Kurzfassung

Die Nachvertonung von Filmen in der Postproduktion ist heutzutage gang und gebe. Dabei sehen sich Geräuschemacher der Herausforderung gegenüber unter hohem Zeitdruck technisch und künstlerisch hochwertige Arbeit zu leisten.

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich daher mit der Frage, wie die Arbeit mit Zeitmarkern, sogenannten Cues, den Workflow von Geräuschemachern verbessern kann. Die Methode des Cueings zeichnet sich dadurch aus, dass alle für die Geräuschaufnahme relevanten Stellen im Vorfeld der Aufnahme bekannt sind und anhand der Timeline des Filmes markiert werden. Dadurch ist es möglich, wie beim Dreh, nicht-chronologisch vorzugehen, indem gleiche Elemente am Stück aufgenommen werden.

In dieser Arbeit werden Vor- und Nachteile der Methode dargestellt und auf deren Basis Strategien für die Praxiseinbindung erarbeitet. Dabei geht es um das Offenlegen von Formalien, die bei der Umsetzung zu beachten sind.

Zum Beantworten der Forschungsfrage wurden Experteninterviews mit Geräuschemachern aus Deutschland sowie schriftliche Befragungen mit Foley Artists aus den USA und Dänemark durchgeführt. Sämtliche Antworten wurden mit Hilfe der Qualitativen Inhaltsanalyse ausgewertet.

Die Ergebnisse zeigen, dass Cueing geeignet ist, den Workflow von Geräuschemachern effektiver zu gestalten. Die Methode hilft bei der Vorbereitung der Aufnahme, wodurch Geräuschemacher sich während der Aufnahme verstärkt auf ihr Handwerk fokussieren können. Darüber hinaus strukturiert sie die Vertonung von Filmen, sodass weniger Umbauten nötig sind. Um effektiv mit Cues arbeiten zu können bedarf es jedoch einer Systematik beim Erstellen der Aufnahmesession. Dies bedeutet, dass bei der Organisation der Spuren ein Layout verwendet wird, in welchem die Cues nach Kategorien und Prioritäten geordnet sind. Zudem ist eine gleichbleibende Namensgebung der Marker essentiell.

Abstract

The dubbing of films in postproduction is common nowadays. The foley artists are faced with the challenge of doing technically and artistically high-quality work under great time pressure.

This thesis therefore deals with the question of how working with time markers, so-called cues, can improve the workflow of foley artists. The cueing method is characterized by the fact that all relevant places for the foley recording are known in advance of the recording and are marked on the basis of the timeline of the film. This makes it possible, as with filming, to proceed non-chronologically by recording identical elements in one piece.

In this thesis, the advantages and disadvantages of the method are presented and strategies for practical integration are developed on the basis of these. This involves the disclosure of formalities to be observed during the implementation.

To answer the research question, expert interviews were conducted with foley artists from Germany as well as written interviews with foley artists from the USA and Denmark. All answers were evaluated with the help of qualitative content analysis.

The results show that cueing is suitable for making the workflow of foley artists more efficient. The method helps in the preparation of the recording, which allows sound makers to focus more on their craft during the recording. It also structures the dubbing of films so that fewer modifications are required. In order to be able to work effectively with cues, however, a systematic approach is required when creating the recording session. This means that a layout is used to organize the tracks in which the cues are arranged according to categories and priorities. In addition, a consistent naming of the markers is essential.

Vorwort

Die vorliegende Abschlussarbeit beschreibt ausführlich unterschiedliche Arbeitsweisen von Geräuschemachern. Der Beruf des Geräuschemachers hat mich schon lange vor meinem Studium fasziniert. Dieses Interesse ist durch kleinere Erfahrungen im Bereich der Hörspielproduktion und Filmvertonung weitergewachsen. Im Frühjahr 2019 konnte ich zwei Wochen bei dem Geräuschemacher Martin Langenbach in Hamburg hospitieren. Dabei erhielt ich einen kleinen Einblick in die Berufspraxis von Geräuschemachern und es festigte sich der Wunsch in diesem Bereich meine Abschlussarbeit zu schreiben. Ziel war es mein Wissen auf diesem Gebiet zu vertiefen und eine kleine Hilfestellung für die Vertonung von Filmen zu erarbeiten.

Rückblickend kann ich sagen, dass es die richtige Entscheidung war dieses Thema zu verfolgen. An dieser Stelle möchte ich mich ganz herzlich bei Martin Langenbach für die Idee zu dieser Thesis und die entgegengebrachte Unterstützung bedanken. Im Verlauf der letzten drei Monate habe ich sehr viel über die Arbeit von Geräuschemachern gelernt und danke allen Interviewpartnern, die sich die Zeit genommen haben meine Fragen zu beantworten und mir ihre Studios zu zeigen.

Henrike Sommer

Stuttgart, 22. Juli 2019

Inhaltsverzeichnis

3.3	Empirische Untersuchung.....	29
3.3.1	Untersuchungsgruppe	29
3.3.2	Vorbereitung – Entwicklung des Leitfadens.....	30
3.3.3	Datenerhebung – Durchführung der Interviews.....	32
3.3.4	Aufbereitung und Auswertung der Daten	33
3.4	Kritische Methodenreflexion	34
4	Darstellung und Interpretation der Ergebnisse	37
4.1	Vorteile von Cueing	37
4.2	Nachteile von Cueing	41
4.3	Berührungspunkte mit angrenzenden Berufsfeldern	43
4.4	Anforderungen an Cues	45
4.5	Zusammenfassende Handlungsempfehlung.....	46
5	Zusammenfassung und Ausblick	53
6	Literaturverzeichnis.....	IX
	Anhangsverzeichnis der beigelegten DVD.....	XI
	Anhang.....	XII

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Benennungsregeln für Cues	50
Tabelle 2: Vorteile von Cueing	XV
Tabelle 3: Nachteile von Cueing	XV
Tabelle 4: Hinweise zur Benennung von Cues	XVI
Tabelle 5: Allgemeine Workflow Beschreibungen	XVI
Tabelle 6: Wie sollten Cues gesetzt werden?	XVI
Tabelle 7: Allgemeine Informationen.....	XVII

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Beispiel für ein Spurenlayout	48
--	----

Abkürzungsverzeichnis

ADR	Additional Dialogue Recording/Automatic Dialogue Replacement
DAW	Digitale Audio Workstation
IT.....	Internationaler Track

Gender Erklärung

Aus Gründen der leichten Lesbarkeit wird in der vorliegenden Bachelorarbeit die männliche Sprachform bei personenbezogenen Substantiven und Pronomen verwendet. Dies bedingt jedoch keine Benachteiligung der weiteren Geschlechter, sondern soll als geschlechtsneutral zu verstehen sein.

1 Einleitung

1.1 Aktualität und Relevanz

Der Beruf des Geräuschemachers ist in Deutschland nicht sehr weit verbreitet. Bei gut drei Dutzend Geräuschemachern hierzulande¹ überrascht es daher nicht, dass die Literatur über diesen Beruf überschaubar ist und er in keiner Statistik über die Filmbranche auftaucht. Dabei ist die Nachvertonung von Filmen durch Geräuschemacher ein wichtiger Bestandteil der Postproduktion, der maßgeblich zur Qualität eines Films beiträgt. Bei sinkenden Produktionszeiten² stellt sich die Frage wie man wirtschaftlichen Interessen und künstlerischem Anspruch gerecht werden kann, ohne dass einer der beiden Faktoren zu kurz kommt. In diesem Zusammenhang ist es sinnvoll über Methoden nachzudenken, mit denen Abläufe besser strukturiert werden, sodass bei gleichem Zeitaufwand mehr oder hochwertigerer Output generiert werden kann.

¹ Vgl. M. BAUER.

² E2-116

Die aus den USA stammende Technik des Cueings³ kann eine solche Methode darstellen. Es hat sich jedoch gezeigt, dass diese Arbeitsweise in Deutschland bisher relativ wenig bekannt⁴ ist und es an einheitlichen Kriterien zu ihrer Anwendung fehlt. Dies führt in der Praxis dazu, dass aufgrund fehlerhafter Umsetzung nicht das volle Potential der Methode ausgeschöpft wird. Vor diesem Hintergrund scheint es sinnvoll, eine Art Anleitung zu erarbeiten, die Empfehlungen ausspricht, wie Cueing in den Workflow eingebunden werden kann. Von einer solchen Darstellung können Geräuschemacher, Geräushtonmeister, Foley-Editoren und möglicherweise sogar Sounddesigner sowohl in professionellen, als auch studentischen Produktionen profitieren.

1.2 Zielsetzung und Aufbau der Arbeit

In der vorliegenden Arbeit soll die Methode des Foley-Cueings untersucht werden. Ziel ist dabei die Vor- und Nachteile ihrer Anwendung darzustellen und aufzuzeigen, wie die Methode in der Praxis umgesetzt werden kann, um einen Benefit für Geräuschemachern zu erzielen. Dafür sollen formale Kriterien erarbeitet werden, die zu einer erfolgreichen Umsetzung der Methode beitragen können. Die gewählte Forschungsfrage lautet dabei: „Wie kann die Arbeit mit Cueing den Workflow von Geräuschemachern verbessern?“ Die Grundlage für das Beantworten der Forschungsfrage bilden die Ergebnisse aus mündlich und schriftlich geführten Experteninterviews. Diese werden unter Anwendung der Qualitativen Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring ausgewertet.

Die vorliegende Arbeit gliedert sich in einen Theorie- und einen Forschungsteil. Zunächst werden in Kapitel 2 die theoretischen Grundlagen beschrieben und die wichtigsten Begriffe definiert. Dabei wird als erstes der Ausdruck „Foley“ geklärt, woher er kommt, was damit bezeichnet wird und in welchem Rahmen Geräusche bzw. Foley Verwendung finden in Filmen. Im weiteren Verlauf der Arbeit wird auf den Beruf des Geräuschemachers eingegangen und dessen Arbeitsweise beschrieben. In Kapitel 2.4 findet eine Vorstellung der Cueing-Methode statt. Dabei wird eine Begriffsbestimmung vorgenommen und die Fachausdrücke Spotting, Cueing und Taking voneinander

³ E1-84

⁴ E1-47

abgegrenzt. Anschließend werden das Prinzip und die Idee hinter der Cueing-Methode beschrieben.

Im Forschungsteil Teil, unter Kapitel 3, werden die verwendeten wissenschaftlichen Methoden vorgestellt. Daran anknüpfend folgt eine Beschreibung der Forschungspraxis, die dieser Arbeit zugrunde liegt. Im Kapitel 4 werden die gesammelten Ergebnisse anhand verschiedener Teilfragen dargestellt und interpretiert. Daran schließen sich Handlungsempfehlungen für die Umsetzung der untersuchten Methode an. Am Ende der Arbeit werden die gesammelten Informationen nochmal zusammengefasst und ein Ausblick für weitere Forschungsprojekte gegeben.

2 Theoretische Grundlagen

2.1 Foley – Herkunft und Bedeutung des Begriffs

In nahezu allen Filmen findet man heutzutage im Abspann die Bezeichnungen „Foley“ oder „Foley-Artist“.⁵ Auch in dieser Arbeit werden diese Begriffe aufgegriffen, sodass in diesem Kapitel zunächst ihre Herkunft und Bedeutung geklärt werden sollen.

Bei Jörg U. Lensing heißt es: „Jack Foley war ein amerikanischer Tonmann der ersten Stunde um 1928, als der Tonfilm eingeführt wurde.“⁶ Er war Mitglied des Theaters in Bishop, Kalifornien. Dort war er als Schauspieler, Autor und Regisseur tätig.⁷ Als Warner Brothers 1927 mit "The Jazz Singer" den ersten Tonfilm in die Kinos brachten, stand Universal Pictures kurz vor der Veröffentlichung des Stummfilmmusicals "Show Boat". Mit der Einführung des Tonfilms verlor der Stummfilm seine Daseinsberechtigung, sodass nach Lösungen gesucht wurde "Show Boat" nachträglich zu vertonen. Jack Foley gehörte zu einer kleinen Gruppe von Menschen die parallel zu den Orchesteraufnahmen, in einem

⁵ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 112.

⁶ J. U. LENSING (2018), S. 35.

⁷ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 5f.

separaten Bereich der Bühne, Geräusche aufnehmen. Während auf einer Leinwand der Film lief, erzeugten sie Massengeräusche wie Applaus und Gelächter. Diese Technik war so erfolgreich, dass Universal weitere Stummfilme auf diese Art und Weise vertonen ließ.⁸ Die Arbeit von Jack Foley wurde von Universal lange geheim gehalten und erst nach seinem Ruhestand in der Branche bekannt.⁹

Eine weitere Anekdote verdeutlicht, wie neu Foleys Arbeit war und welche Auswirkungen sie auf die Filmbranche hatte. In Stanley Kubricks Film "Spartakus" (1960) gelangen beim Dreh die Tonaufnahmen einer Massenszene nicht so, wie es sich der Regisseur vorgestellt hatte. Kubrick plante bereits, die Szene mit dem ganzen Set in Italien nachzudrehen und dabei die Tonaufnahmen neuzumachen. Jack Foley erfuhr von dem Projekt und vertonte mit Hilfe von rhythmischen Kettenschlägen und Fußstapfen die marschierenden Sklaven im Studio.¹⁰

Aufgrund der technischen Beschränkungen auf eine Tonspur, bei der Aufnahme, mussten damals alle Geräusche gleichzeitig erzeugt werden. Um dies zu gewährleisten, bewegte Jack Foley diverse Kleidungsstücke und Requisiten mit den Händen, während er die Schritte performte. Mit einem Gehstock versuchte er dabei beispielsweise die Illusion von mehreren gehenden Menschen zu erzeugen.¹¹

Diese Art der Filmvertonung war zu Foleys Zeiten so neu, dass es noch keinen Namen dafür gab. Jack Foley selbst wurde im Abspann von Filmen als „Soundmen“ bezeichnet. Erst später setzte sich in Gedenken an ihn die Bezeichnung „Foley Artist“ durch.¹²

Der Begriff „Foley“ wird in Deutschland oft als Synonym für Synchrongeräusche verwendet. Mit dieser Bedeutung ist auch der Plural „Foleys“ verbreitet. In Bezug auf die Herkunft des Begriffs ist diese Verwendung eigentlich nicht korrekt, da es keine Pluralform eines Namens gibt. Man kann jedoch argumentieren, dass die Bezeichnung „Foley“ mittlerweile so weit verbreitet ist, dass sich deren Bedeutung erweitert hat und

⁸ D. L. YEW DALL (2007), S. 403.

⁹ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 8.

¹⁰ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 112.

¹¹ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 7.

¹² Vgl. V. THEME AMENT (2014), 7; 10.

sowohl die Art und Weise der Nachvertonung mit Geräuschen, als auch die Synchrongeräusche selbst miteinschließt.

Mit der Internationalisierung der Filmbranche finden zunehmend auch in Deutschland englische Fachausdrücke Einzug in den alltäglichen Sprachgebrauch. Der Begriff „Foley Artist“ wird hierzulande jedoch hauptsächlich im Kontext der Filmindustrie verwendet. Den Beruf des Geräuschemachers, so die deutsche Bezeichnung, gab es im Theater jedoch schon lange vor der Entstehung des Films.¹³

2.2 Geräusche

2.2.1 Geräusche – Begriffsklärung

Bevor es um den Einsatz von Geräuschen bei der Erstellung eines Sounddesigns geht, soll eine kurze Klärung der Begrifflichkeit vorgenommen werden.

Hannes Raffaseder definiert ein Geräusch als ein akustisches Ereignis, dem nur der Parameter Lautstärke zu jedem Zeitpunkt zugeordnet werden kann. Damit grenzt es sich von einem „Klang“ ab, bei dem zusätzlich noch Tonhöhe und Klangfarbe klar erkennbar sind.¹⁴ Für Raffaseder fällt auch ein Signal, das nur ein Rauschen enthält unter die Kategorie „Geräusch“.¹⁵

In Bezug auf die Tonspur im Film hat das Wort „Geräusch“ eine weniger freilassende Bedeutung. Hier unterscheidet Lensing zwischen Musik, Sprache, Geräusch, Atmosphären (Atmos) und Effekten. Zu den Geräuschen gehört damit alles, was nicht Musik, Sprache, Atmo oder Effekt ist. Dies sind folglich Schritte, Bewegungsgeräusche und andere Handhabungen mit Requisiten.¹⁶ Wenn in dieser Arbeit von einem Geräusch die Rede ist, so ist dies immer im Sinne der bei Lensing vorgenommenen Unterteilung zu verstehen.

¹³ Vgl. M. BAUER / A. KILIAN / B. JUGEL (BR 2017), 3:50 min.

¹⁴ Vgl. H. RAFFASEDER (2010), S. 35f.

¹⁵ Vgl. H. RAFFASEDER (2010), S. 61.

¹⁶ Vgl. D. MORAT / H. ZIEMER (2018), S. 85.

2.2.2 Einsatz von Geräuschen im Film

In diesem Kapitel soll die Frage behandelt werden, in welchem Umfang Nachvertonungen durch Geräuschemacher stattfinden und weshalb dieser Arbeitsschritt erforderlich ist.

Für den Laien mag die Nachvertonung von Filmen durch Geräuschemacher als optionaler Zusatzaufwand erscheinen, schließlich wurde am Set beim Dreh schon Originalton (O-Ton) aufgenommen. Kennt man jedoch die Rahmenbedingungen an Filmsets und damit die Grenzen bei der Erstellung von O-Tönen, so wird klar, dass dem nicht so ist. So wie das Bildmaterial in der Postproduktion im Color Grading überarbeitet und veredelt wird, so ist auch die Tonspur nach dem Dreh nicht fertig, sondern wird in der Postproduktion ergänzt und bearbeitet.

„Im Bild gezeigte Vorgänge wirken mit einem dazu passenden Geräusch glaubhafter, als ohne dasselbe.“¹⁷ Ein wichtiges Kriterium für die Notwendigkeit von Nachvertonungen ist daher die Beschaffenheit des O-Tons. Das oberste Ziel bei der Erstellung von O-Tönen ist es, den Dialog der Schauspieler so gut wie möglich einzufangen, da ADR-Aufnahmen zusätzlichen Aufwand und Kosten verursachen.¹⁸ Dies bedeutet, dass der Fokus am Set stärker darauf liegt die Sprache und damit Emotionen der Schauspieler einzufangen, als die Geräusche. Dazu kommt, dass der Boom-Operator immer mit der Tonangel außerhalb des Bildes bleiben muss und damit besonders bei feineren Geräuschen der Abstand zum Mikrofon zu groß ist, um ausreichend Pegel zu erzeugen.¹⁹ Dies kommt besonders dann zum Tragen, wenn aus Zeitgründen mit mehreren Kameras gedreht wird. In diesem Fall richtet sich der Abstand zwischen Mikrofon und Aktion nach der größeren Einstellung oder es muss auf Ansteckmikrofone zurückgegriffen werden.²⁰ Die Folge ist, dass auf der O-Tonspur viele Geräusche nicht so prägnant zu hören sind, wie es für die Dramaturgie wünschenswert wäre. Verstärkt wird dieser Effekt zudem durch die Tatsache, dass an Filmsets immer ein gewisses Grundrauschen herrscht. Dies kann zum Beispiel bei Außendrehn an der Beschaffenheit des Drehortes liegen, am Summen der zahlreichen

¹⁷ F. BARTEL / K. BARM (2006), S. 33.

¹⁸ Vgl. J. U. LENSING (2018), 60; 67.

¹⁹ Vgl. H. RAFFASEDER (2010), S. 287.

²⁰ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 74.

Scheinwerfer am Set oder der Filmcrew selbst.²¹ Dabei können auch leise Hintergrundgeräusche wie zum Beispiel das Rauschen eines Computers in der Nähe des Mikrofons die Aufnahme negativ beeinflussen, obwohl solche Nebengeräusche im Alltag schnell vom Gehirn ausgeblendet werden.²²

Im Tonstudio besteht dagegen die Möglichkeit, die Geräusche einzeln in einer ruhigen Umgebung aufzunehmen. Der Vorteil dabei ist außerdem, dass die Geräusche in der Mischung flexibler dazu oder zurückgefahren und somit verstärkt als Stilmittel verwendet werden können. Da auch das Kino selbst, durch das Rascheln des Publikums, kein ruhiger Ort ist, hilft es dem Zuschauer besser in den Film einzutauchen, wenn die Geräusche im Soundtrack überhöht werden. Des Weiteren ist die Exaktheit und Detailgetreue von Geräuschemachern mittlerweile so gut, dass sich die Konsumenten an diese Präsenz der Geräusche gewöhnt haben und eine solche Überhöhung bei Kinofilmen erwarten.²³

Doch selbst wenn ein O-Ton unter Idealbedingungen erstellt wurde, schließt das nicht die weitere Geräuschaufnahmen aus. Ein Grund dafür ist die internationale Auswertung von Filmen.²⁴ Dafür wird ein internationaler Track (IT) erstellt, der alle Elemente des Soundtracks, außer der Sprache, enthält. Wird die Sprache des Films ausgetauscht, muss jedes Geräusch, das nicht vom Dialog getrennt werden kann, ersetzt werden.²⁵ Für die Produktion eines ITs ist es daher notwendig, alle Geräusche nachzuvertonen, die während eines Dialoges vorkommen. Daher müssen für einen IT-Mix deutlich mehr Geräusche aufgenommen werden, als für eine nationale Auswertung des Films nötig wären.²⁶

Wie bereits beschrieben, ist das Hauptziel beim Erstellen des O-Tons den Dialog so sauber wie möglich aufzunehmen. Dies bedeutet, dass am Set versucht wird, möglichst viele Geräusche, sei es von Kostüm, Requisiten oder den Schuhen der Schauspieler, zu vermeiden, indem zum Beispiel auf geräuscharme Materialien zurückgegriffen wird.²⁷ Wir sind es im Alltag gewohnt Geräusche zu hören, deren Klangquelle wir nicht sehen.

²¹ Vgl. H. RAFFASEDER (2010), S. 288.

²² Vgl. H. RAFFASEDER (2010), S. 285. und vgl. J. U. LENSING (2018), S. 69.

²³ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 117.

²⁴ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 114.

²⁵ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 38.

²⁶ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 87. und vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 38.

²⁷ Vgl. H. RAFFASEDER (2010), S. 285.

Geräusche

Insofern empfinden wir es nicht zwingend als unnatürlich, wenn die Quelle eines Geräusches im Bild nicht zu sehen ist. Anders verhält es sich jedoch, wenn ein Geräusch fehlt, dessen Klangquelle im Bild gezeigt wird. Dies fällt direkt als störend auf.²⁸ Deshalb werden fehlende Geräusche später in der Postproduktion ergänzt, nicht zuletzt, um damit auch eine gewisse Erwartungshaltung des Publikums zu bedienen.

Ein weiterer Aspekt, der die Nachvertonung durch Geräuschemacher nötig macht, ist der Klang des Sets oder der Requisiten selbst. So kann es vorkommen, dass Requisiten zwar im Bild schön aussehen, aber keinen guten Klang haben. Beispielsweise bei Waffen ist dies denkbar: Diese passen vielleicht optisch gut in den Film, machen jedoch kein metallisches „Kling“ beim Kreuzen zweier Klingen, da sie nicht aus massivem Metall bestehen. Bei Setbauten wiederum besteht die Möglichkeit, dass ein falsches Geräusch erzeugt wird, zum Beispiel, wenn der Boden aus Holz gebaut wurde, im Film jedoch Beton oder Stein erzählt werden soll.²⁹

Abgesehen von den genannten Punkten, können Geräusche von Foley Artists einen Mehrwert bei der Erstellung des Sounddesigns darstellen. Als Mehrwert wird dabei der Ausdrucks- und Informationsgehalt bezeichnet, mit dem ein Ton bzw. ein Geräusch, ein Bild anreichert. Wenn beispielsweise im Bild ein Hahn zu sehen ist und man diesen auch im Film hört, stellt dies keinen Mehrwert dar. Wenn dagegen ein gewöhnlicher Gegenstand, wie ein Ring, mit einem Geräusch versehen wird, so kann damit die zusätzliche Bedeutung transportiert werden, dass dieser Ring gefährlich ist.³⁰ Geräusche können im Film auch zu dramaturgischen Zwecken eingesetzt werden. Ein Schuss, dessen Klangquelle im Bild nicht zu sehen ist, kann trotzdem Reaktionen und Handlungen der Charaktere auslösen.³¹ Dieser Einsatz der Geräusche ist entweder schon von Anfang an im Drehbuch verankert oder er wird in der Postproduktion entwickelt, um das Verhalten der Charaktere besser zu erklären.

Je nach Budget und Projekt kann der Umfang der Nachvertonung stark variieren. So wird bei einem vollständigen IT alles nachvertont, was im Bild zu sehen ist und potentiell eine

²⁸ Vgl. F. BARTEL / K. BARM (2006), S. 33.

²⁹ E2-19

³⁰ Vgl. B. FLÜCKIGER (2017), S. 142.

³¹ Vgl. F. BARTEL / K. BARM (2006), S. 34.

Klangquelle darstellt. Dazu gehören in jedem Fall Handlungsgeräusche wie Schritte, Bewegungsgeräusche und Requisiten. Wie umfangreich Requisiten von den Geräuschemachern vertont werden und was ggf. durch das Sounddesign abgedeckt wird, erfolgt jeweils in Absprache zwischen beiden Parteien. So können beispielsweise Türgeräusche sowohl vom Sounddesigner aus Archivmaterial eingefügt als auch im Studio des Geräuschemachers aufgenommen werden. Dies ist unter Umständen auch eine Frage der zeitlichen und budgetären Ressourcen, da die Aufnahme im Studio zwar schnell und effektiv ist, jedoch auch mehr kostet, da mit Geräuschemacher und Geräushtonmeister zwei Menschen bezahlt werden müssen.

Soll der Film nicht international ausgewertet werden und ist damit kein IT erforderlich, so werden lediglich Lücken im O-Ton gefüllt bzw. dieser ergänzt, wenn das gewünscht ist. Dies kommt zum Beispiel bei Dokumentarfilmen vor, die in der Regel über wenig Budget für Geräuschaufnahmen verfügen. Bei diesen Filmen werden dann oft nur in einzelnen Szenen Geräusche für Schritte oder Requisiten ergänzt, die für das Verständnis des Films wichtig sind.

Bei größeren Produktionen ist es dagegen üblich, eine vollständige Nachvertonung im Studio zu machen. Geräuschemacher liefern dabei nicht nur Material zum Ersetzen oder Ergänzen des O-Tons, sondern mitunter auch Geräusche, die mit in die Atmo einer Szene gemischt werden oder als Ausgangsmaterial zum Erstellen von Soundeffekten dienen.

2.3 Geräuschemacher

2.3.1 Berufsbild

Auf der Webseite des Berufsverband Filmtone wird der Beruf des Geräuschemachers als „künstlerischer Filmtoneberuf“ bezeichnet.³² Im englischsprachigen Raum heißt der Beruf „Foley Artist“, was einen weiteren Hinweis auf die künstlerische Tätigkeit von Geräuschemachern liefert.³³ Der Beruf des Geräuschemachers lässt sich in gewisser Hinsicht mit dem von Puppenspielern vergleichen. In beiden Berufen werden Figuren oder Gegenstände gespielt, nur geht es bei der Arbeit von Geräuschemachern nicht um den visuellen Aspekt des Spiels, sondern um die akustische Dimension. Bei ihrer Arbeit an Filmen, versuchen Geräuschemacher die Bewegungen und Handlungen der Figuren möglichst gut nachzuempfinden, indem sie diese mit Händen, Füßen oder dem ganzen Körper nachspielen.

Der Beruf des Geräuschemachers erfordert jedoch nicht nur Fantasie bei der Erzeugung neuer Klänge und Einfühlungsvermögen in die Figuren, deren Handlungen nachvertont werden soll. Ein handwerkliches Geschick bei der Ausübung dieses Berufes ist außerdem hilfreich, da sich die meisten Geräuschemacher ihre Studios den eigenen Anforderungen entsprechend umbauen. Auch zahlreiche Requisiten werden selbst gebastelt, beispielsweise Handschuhe mit Knöpfen oder Scherben zum Vertonen von Hundeschritten.³⁴

Die Nachvertonung von Filmen gehört zu dem Arbeitsschwerpunkt vieler Geräuschemacher. Der Beruf ist jedoch älter als die Filmindustrie. Schon in der Antike gab es Geräuschemacher, die im Theater arbeiteten und dort Donner- und Windmaschinen bedienten.³⁵ Während der Stummfilmzeit standen Geräuschemacher hinter der Leinwand und erzeugten mit allerlei Requisiten Geräusche um die Wirkung des Films zu verstärken.³⁶ Heute liefern Geräuschemacher auch Töne für Radiofeatures, Werbung, Games, Konzerte, Shows und Theaterstücke. Manche Geräuschemacher, treten selbst

³² BERUFSVEREINIGUNG FILMTONE.

³³ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 117.

³⁴ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 119.

³⁵ Vgl. M. BAUER / A. KILIAN / B. JUGEL (BR 2017), 3:50 min.

³⁶ Vgl. M. BAUER / A. KILIAN / B. JUGEL (BR 2017), 22:24 min.

regelmäßig mit eigenen Bühnenprogrammen auf.³⁷ Auch für zahlreiche Hörspielproduktionen nehmen Geräuschemacher geeignete Töne auf oder erzeugen sie bei Live-Hörspielen direkt während der Vorstellung.

In Deutschland gibt es momentan ca. 40 Geräuschemacher.³⁸ Der Grund für diese geringe Zahl ist möglicherweise die Tatsache, dass es für den Beruf des Geräuschemachers bisher keine offizielle Ausbildung gibt.³⁹ Der Einstieg in diesen Beruf kann durch die Mitarbeit und „Lehre“ bei einem bestehenden Geräuschemacher erfolgen.⁴⁰ Dieser Weg ist jedoch kaum üblich, da die Finanzierung der Ausbildung dabei nicht gewährleistet ist. Dadurch besteht die Gefahr, dass alte Geräuschemachertricks und Fertigkeiten verloren gehen, da es keinen organisierten Wissenstransfer in die nächste Generation gibt. Viele Geräuschemacher kommen heute über die technische Arbeit im Tonstudio zu diesem Beruf und erarbeiten sich die Techniken durch Ausprobieren und Üben.

2.3.2 Arbeitsweise

Der Grund dafür, weshalb es immer noch Geräuschemacher gibt und nicht alle Töne aus Archiven kommen, lässt sich durch ihre Arbeitsweise erklären. Durch das Nachspielen der Szenen passend zum Bild klingen die Geräusche oftmals authentischer als Archivmaterial und sie werden schneller produziert als in Sound Libraries gefunden. Dazu kommt, dass der Aufwand des Editierens bei Geräuschen, die speziell für die Bewegungen eines Filmes aufgenommen wurden, viel kleiner ist, als wenn sie aus allgemeinem Archivmaterial zusammengeschnitten werden müssen.

Geräuschemacher arbeiten in der Regel in eigens dafür eingerichteten Studios bzw. Studios mit einer sogenannten Foley Stage. Diese sind mit unterschiedlichen Bodenbelägen und einer Vielzahl an Requisiten ausgestattet, um möglichst individuell auf die verschiedenen Handlungen im Film eingehen zu können.⁴¹ Außerdem verfügen Geräuschemacher über eine Auswahl an Schuhen aus unterschiedlichen Materialien, mit

³⁷ E2-70

³⁸ Vgl. M. BAUER.

³⁹ E2-30

⁴⁰ E2-28-30

⁴¹ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 118f.

unterschiedlichen Sohlen und Absätzen.⁴² Dies ist nötig, um bei der Vertonung von Schrittgeräuschen möglichst nah an den Originalklang des Schuhwerks heranzukommen. Eine große Auswahl an unterschiedlich klingenden Schuhen hilft dabei, auch die Schritte einer Gruppe im Bild individuell zu vertonen. Dabei ist das Aussehen der Schuhe unwichtig, es zählt lediglich der Klang, den der Geräuschemacher damit erzeugt.

Aufgrund der technischen Beschränkung auf eine bestimmte Anzahl an Spuren, wurden zur Zeit der analogen Tontechnik mehrere Geräusche zeitgleich von den Geräuschemachern gespielt und aufgenommen. Dabei war es teilweise üblich, dass zwei Geräuschemacher zusammenarbeiteten, um noch mehr Geräusche in derselben Zeit erzeugen zu können. In Zeiten der Digitalen Audio Workstations besteht diese Limitierung in der Zahl der Spuren nicht mehr, sodass die Geräusche ohne Probleme auf einzelnen Spuren aufgenommen werden können. Damit erhält man mehr Transparenz zwischen den einzelnen Tönen und mehr Flexibilität in der Mischung.⁴³

Die Herangehensweise an eine Filmvertonung kann von Person zu Person und mitunter auch von Projekt zu Projekt variieren. Dennoch hat sich im Verlauf der Recherche für die vorliegende Arbeit eine Methode als sehr verbreitet herausgestellt, zumindest was die Arbeit der Geräuschemacher in Deutschland betrifft. Dieses Vorgehen soll hier nun beschrieben werden.

Grundsätzlich lässt sich sagen, dass Geräuschemacher bei der Vertonung mehrere Male durch eine Szene durchgehen, sich jedes Mal auf ein anderes Element konzentrieren, das sie vertonen wollen und damit die Geräusche Stück für Stück immer detaillierter werden. Um in eine Szene eintauchen zu können, wird zunächst mit der Vertonung der Bewegungsgeräusche begonnen. Dies sind in erster Linie Geräusche von Kleidung, können aber auch von Gegenständen kommen, die die Figuren im Bild dabei haben, beispielsweise von Taschen oder Rucksäcken. Bei diesem ersten Durchlauf bekommen die Geräuschemacher ein Gefühl für den Inhalt und Rhythmus einer Szene. Bei der Vertonung wird normalerweise mit der Hauptfigur des Films begonnen und danach die Nebenfiguren vertont. Bei den Gesprächen mit den Geräuschemachern wurde klar, dass

⁴² Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 118.

⁴³ Vgl. BERUFSVEREINIGUNG FILMTON.

es für das Spiel der Kleidung unterschiedliche Strategien gibt: Der Eine Geräuschemacher nimmt seine Utensilien für die Aufnahme in die Hände und bewegt sie damit im Rhythmus zum Bild. Der Andere zieht die Sachen selbst an und agiert auf diese Art und Weise ähnlich, wie es die Schauspieler am Set tun.⁴⁴

Nach den Geräuschen für die Bewegung der Figuren werden in der Regel die Schritte nachsynchronisiert, wobei auch hier mit dem Hauptcharakter begonnen wird. Anschließend folgen die Schrittgeräusche der Nebenfiguren und zum Schluss die von eventuellen Personen im Hintergrund. Dabei geht es nicht immer darum, die Schritte ganz exakt zum Bild zu platzieren. Häufig gibt es im Bewegungsablauf von Schritten Schnittfehler, die durch eine bildsynchrone Vertonung hervorgehoben werden würden. Geräuschemacher haben jedoch die Möglichkeit durch geschicktes Spiel einen natürlichen Schrittrhythmus nachzuahmen und dadurch Fehler im Schnitt zu kaschieren.⁴⁵ In diesen Fällen ist es ein großer Vorteil, dass Geräuschemacher alle Aktionen selbst nachspielen, die sie vertonen, da damit die Glaubhaftigkeit der Bewegungsabläufe erhalten bleibt. Ein bildsynchrone Schnitt mit Archivmaterial wäre dagegen mit einem deutlich größeren Zeitaufwand verbunden, ohne dabei dieselbe Qualität zu liefern.

Um Aufnahmezeit zu sparen, werden Schritte und Bewegungsgeräusche manchmal auch zeitgleich aufgenommen.⁴⁶ Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn zahlreiche Personen im Hintergrund vertont werden sollen, bei denen die akustische Trennung der zwei Signale weniger wichtig ist. Auch bei der Vertonung der Schritte gibt es unter Geräuschemachern verschiedene Methoden. So arbeitet der Eine im Stehen, während der Andere bei der Aufnahme sitzt und auf diese Art und Weise die Wege „abläuft“.⁴⁷ Läuft eine Figur in einer Szene über verschiedene Untergründe, so muss dies bei der Aufnahme im Studio berücksichtigt werden. In größeren Foley Studios, in denen viele verschiedenen Bodenmaterialien nebeneinander aufgebaut sind, können komplexere Abläufe am Stück

⁴⁴ E2-105

⁴⁵ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 115.

⁴⁶ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 116.

⁴⁷ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 117.

aufgenommen werden. Häufig muss jedoch beim Wechsel unterschiedlicher Bodenbelege im Studio zwischen den Takes umgebaut werden.⁴⁸

Als weitere Handlungsgeräusche können beispielsweise ein Kratzen am Kopf oder die Berührung von Händen auf der Haut aufgenommen werden.⁴⁹ Es liegt in der Freiheit der Geräuschemacher bei der Vertonung kreativ zu werden, wenn nicht alle Handlungen naturalistisch nachgestellt werden können. Ein Beispiel hierfür sind Gewaltszenen. Brechende Knochen und eine schmatzende Fleischwunde lassen sich jedoch auch mit Hilfe von Gemüse und einem nassen Ledertuch glaubhaft vertonen.

Damit sich die Geräusche im späteren Soundtrack gut durchsetzen können, wenn Atmos, Sprache und Musik dazu kommen, werden sie in der Regel etwas lauter und direkter aufgenommen, als man es aus dem Alltag gewohnt ist. Geräuschemacher führen daher Bewegungen im Studio deutlich größer und unter Umständen auch energischer aus, als sie auf der Leinwand zu sehen sind, um diese Klarheit im Klang zu erreichen. Es ist immer leichter, bei Bedarf in der Postproduktion die Lautstärke oder Präsenz der Geräusche zu verringern, als sie zu erhöhen, da beim Verstärken auch das Grundrauschen des Raumes mit angehoben wird.⁵⁰

Nach der Aufnahme der Bewegungs- und Schrittgeräusche werden die Requisiten vertont. Auch dabei ist der Klang der entstehenden Geräusche wichtiger, als ihn mit einem authentischen Gegenstand zu erzeugen.⁵¹ So muss bei der Vertonung nicht zwingend der Gegenstand verwendet werden, der im Bild zu sehen ist, solange das Geräusch gut zum Bild passt und das gewünschte Gefühl transportiert. Die Studios der Geräuschemacher sind in der Regel mit einer großen Auswahl an Geschirr, Papier, Werkzeug, Besteck, Kisten, Taschen und anderen Utensilien ausgestattet, aus denen sich die Geräuschemacher je nach Szene bedienen können.

⁴⁸ E2-72; E2-104

⁴⁹ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 116.

⁵⁰ Vgl. H. RAFFASEDER (2010), S. 187.

⁵¹ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 119.

Für einen guten Klang der Geräusche ist ein Resonanzboden, ähnlich wie bei Musikinstrumenten, wichtig. Im Studio wird dies beispielsweise mit einer hölzernen Arbeitsplatte oder einem Tisch umgesetzt.⁵²

Je nach Projektumfang und Genre des Films werden im Foley Studio auch Töne für Sound Effekte aufgenommen. Diese werden später vom Sounddesigner bearbeitet und ergänzt. Ein typisches Beispiel dafür sind Body Falls, also Szenen, in denen Körper (hin)fallen, wie bei einem Boxkampf. Dafür nehmen Geräuschemacher das dumpfe Aufschlagen des Körpers auf dem gewünschten Untergrund auf. Der Sounddesigner kann später noch Effekte darüberlegen, die verdeutlichen, wie stark und schmerzhaft der Fall war.⁵³

Manchmal werden Geräuschemacher auch angefragt, eine Serie von Geräuschen und Soundeffekten zu produzieren, die später geschnitten und in Sound Archiven abgelegt werden. Im Prinzip wurde fast alles Material in Tonarchiven, früher oder später durch Field Recording oder Geräuschemacher aufgenommen.⁵⁴

Es gibt Geräuschemacher, die bei der Vertonung allein arbeiten und dabei sowohl die Technik bedienen, als auch die Materialien bespielen. Im Normalfall arbeiten Geräuschemacher bei der Aufnahme jedoch mit einem Geräushtonmeister zusammen.⁵⁵ Dieser kann dem Geräuschemacher direkt Feedback zur Qualität der aufgenommenen Töne geben und selbst im Prozess der Aufnahme gestaltend eingreifen. Während sich der Geräuschemacher bei der Aufnahme auf das Nachahmen der Bewegung und das Nachempfinden der Klangquellen konzentriert, kann der Geräushtonmeister mit Hilfe von Effektgeräten den Klang der Geräusche mitgestalten. So können bereits während der Aufnahme durch das Zusammenmischen von mehreren Mikrofonsignalen Perspektiven eingestellt⁵⁶ und Geräusche mit Equalizer und Transienten Designer manipuliert werden. Dadurch wird erreicht, dass der Klang der

⁵² Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 118.

⁵³ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 36.

⁵⁴ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 38.

⁵⁵ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 117.

⁵⁶ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 119.

Cueing

Geräusche noch präsenter wird und noch etwas mehr hervorsticht, als es in der Realität der Fall wäre.⁵⁷

Werden die Geräusche, wie in diesem Kapitel beschrieben, chronologisch aufgenommen, so kommt es zwischendrin immer wieder zu kleinen Pausen, in denen die Geräuschemacher sich umziehen, Requisiten zusammensuchen oder umbauen müssen. Im folgenden Kapitel soll eine Methode vorgestellt werden, bei der nicht chronologisch gearbeitet wird und damit die Umbaupausen reduziert werden sollen.

2.4 Cueing

2.4.1 Spotting/Cueing/Taking – Begriffsklärung

Bevor im nächsten Abschnitt die eigentliche Beschreibung von Cueing erfolgt, sollen hier zunächst wesentliche Begriffe im Zusammenhang mit diesem Thema geklärt werden. Im Verlauf der Recherche für diese Arbeit zeigte sich, dass im Sprachgebrauch der Geräuschemacher und in der Literatur verschiedene Begriffe kursieren, die zum Teil synonym oder inkonsistent verwendet werden, sich aber von ihrer Ursprungsbedeutung unterscheiden. Hier soll daher eine kurze Abgrenzung der Begriffe vorgenommen werden.

Spotting

Der Begriff „Spotting“ kommt aus dem Englischen und lässt sich mit „Auskundschaften“ oder „Fleckenbildung“ übersetzen. In der Filmbranche bezeichnet der Ausdruck im US-Amerikanischen Sprachraum die Besprechung zwischen Regie, Produktion, Schnitt und der Leitung des Tondepartment. Diese Besprechung findet vor der Erstellung des Soundtracks statt. In dieser sogenannten Spotting-Session wird der Film gemeinsam gesichtet und Szene für Szene besprochen, was an den jeweiligen Stellen auf der Tonebene passieren soll.⁵⁸ Für jeden Spot, jede Stelle, wird festgelegt, wie die Wirkung sein und mit welchen Mitteln diese erreicht werden soll. Dabei werden Entscheidungen über Atmos, Geräusche und zu verwendende Effekte getroffen und der Einsatz von Musik diskutiert. Das Ergebnis dieses Treffens, welches in Deutschland als Tonbesprechung

⁵⁷ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 116.

⁵⁸ J. U. LENSING (2018), S. 87.

bezeichnet wird, ist eine Spottingliste. In dieser Liste werden alle Spots festgehalten und beschrieben, die für die Tonpostproduktion relevant sind. Die Spottingliste wird von dem Supervising Sound Editor an die einzelnen Gewerke verteilt, sodass der Informationsfluss aus der Spotting-Session sichergestellt ist.⁵⁹

Lensing empfiehlt solche Tonbesprechungen oder Spotting-Sessions auch während des Postproduktionsprozesses in regelmäßigen Abständen durchzuführen, um sicherzustellen, dass alle Beteiligten in dieselbe Richtung denken und arbeiten und größere Diskussionen im Mischungprozess zu vermeiden.⁶⁰

Gleichzeitig wird bei Lensing der Begriff Spotting mehrdeutig verwendet und taucht auch dann auf, wenn es um die Methode geht, die in den USA als Cueing bezeichnet wird.⁶¹

Cueing

Der Begriff „Cue“ kommt aus dem Englischen und heißt so viel wie Hinweis oder Stichwort. Cueing bezeichnet einen Arbeitsschritt, der häufig vom Foley-Editor durchgeführt wird und bei dem eine Aufnahmesession als Vorbereitung auf die Geräuschaufnahme erstellt wird. Beim Cueing wird in der DAW entlang der Timeline an jeder Stelle, an der ein Geräusch nachträglich aufgenommen werden soll, ein Bereichsmarker oder „Cue“ gesetzt. Als Grundlage dafür dienen die Notizen aus der Spotting-Session.⁶² Diese Marker beginnen immer mit der Aktion und enden, sobald die Aktion vorbei ist. Ein typisches Beispiel dafür sind Schritte: In diesem Fall beginnt ein Cue, sobald sich Person A in Bewegung setzt. Bleibt Person A stehen, endet der Cue. Geht Person A nach ein paar Minuten weiter, beginnt ein neuer Cue. Früher wurden alle Cues im sogenannten Cue Sheet festgehalten und an die Foley Artists weitergegeben. Heute dient die Session, in der die Cues hinterlegt sind, als Basis für die Aufnahme.⁶³

⁵⁹ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 60.

⁶⁰ J. U. LENSING (2018), 89; 190.

⁶¹ J. U. LENSING (2018), 114; 190.

⁶² Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 60.

⁶³ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 60f.

Taking

Sowohl bei Lensing, als auch im Sprachgebrauch der Geräuschemacher wird hin und wieder der Ausdruck „Taking“ oder „Foley-Taking“ verwendet. Lensing bezeichnet mit Foley-Taking die Organisation der einzelnen Takes während des Aufnahmeprozesses. Wird immer auf der gleichen Spur aufgenommen, gehört zum Taking das Benennen und Ablegen jeder Aufnahme auf vorbereiteten Spuren in der Aufnahme-Session.⁶⁴ Gleichzeitig bezeichnet Lensing den gesamten Vorgang der Geräuschsynchronaufnahme als Foley-Taking.⁶⁵

Während des Forschungsprozesses fiel auf, dass der Begriff Taking zum Teil synonym benutzt wird, wenn Cueing gemeint ist. Dies lässt sich darauf zurückführen, dass in Deutschland der Begriff „Take“ als Einzelelement bei der Aufnahme verbreiteter ist, als der Ausdruck „Cue“.

2.4.2 Theoretischer Hintergrund und Beschreibung der Methode

Cueing ist eine Arbeitsweise, die in den USA als Folge der Industrialisierung der Filmbranche entstanden ist.⁶⁶ Der Grundgedanke der Methode besteht darin, dass bei der Aufnahme von Geräuschen Zeit gespart werden kann, wenn gleiche oder ähnliche Elemente zusammengefasst werden. Wie beim Dreh wird dabei nicht-chronologisch vorgegangen. Dies ist ein entscheidender Unterschied zur Arbeitsweise, wie sie in Kapitel 2.3.2 beschrieben wurde. Gleich bleibt hingegen die Reihenfolge, in der die verschiedenen Geräuschebenen aufgenommen werden: Es wird mit Schritten und Bewegung begonnen, dann folgen Requisiten und ggf. Effekte.

Das Ziel bei der Arbeit mit Cues besteht darin, Umbau- bzw. Umziehpausen zu reduzieren und die Vorbereitung der Requisiten zu verbessern.⁶⁷ Dafür wird vor der Aufnahme eine Session⁶⁸ erstellt, die für jedes aufzunehmende Geräusch im Film einen Zeitmarker enthält. Diese Zeitmarker werden als Cue bezeichnet (siehe dazu Kapitel 2.4.1) und markieren den exakten Anfangs- und Endpunkt des Geräusches entlang der Timeline.

⁶⁴ Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 118.

⁶⁵ J. U. LENSING (2018).

⁶⁶ E1-84

⁶⁷ ALCHEMIE POST SOUND (2010).

⁶⁸ Als Session bezeichnet man ein Projekt innerhalb einer DAW.

Während der Aufnahme werden die Cues nach und nach abgearbeitet. Dabei können beispielsweise alle Schritte einer Figur hintereinander aufgenommen werden, sodass der Geräuschemacher sich auf eine Rolle konzentrieren und deren Spielweise für die gesamte Performance beibehalten kann.⁶⁹ Gleichzeitig werden Pausen reduziert, wenn der Foley Artist alle Stellen mit einem bestimmten Schuh am Stück „laufen“ kann und nicht immer wieder Schuhe wechseln muss.

Das Prinzip des Zusammenfassens von gleichen Geräuschen bei der Aufnahme kann nach verschiedenen Kriterien erfolgen. In Bezug auf die Schritte sind folgende Kategorien denkbar: Figur, Untergrundmaterial, Schuh. Die Entscheidung darüber, nach welchen Eigenschaften Cues abgearbeitet werden, kann dabei individuell getroffen werden und sowohl künstlerische als auch organisatorische Aspekte berücksichtigen.

Dieses Konzept, das anhand der Aufnahme von Schritten beschrieben wurde, ist auf anderen Geräuschgruppen übertragbar. Requisiten werden zum Beispiel in Klanggruppen zusammengefasst und nach diesen sortiert auf Spuren verteilt.⁷⁰ Bei der Aufnahme können dann beispielsweise alle Cues gebündelt werden, in denen ein bestimmtes Werkzeug vorkommt.

Für das Erstellen der Cues ist normalerweise der Foley-Editor zuständig. Manchmal wird diese Aufgabe jedoch von den Geräuschemachern selbst übernommen.⁷¹ Die Cues werden im Vorfeld der Aufnahme erstellt und dienen als Dummies, die den Geräuschemachern Orientierung für das geben, was aufgenommen werden soll. Zu diesem Zweck werden sie als Regionenmarker oder "leere" Audiodateien angelegt, die wenig Speicherplatz benötigen.⁷²

Wichtig ist, dass die Cues so gesetzt werden, dass sie den Geräuschemacher unterstützen und nicht aus dem Fluss bringen. Wird in einer Szene zwischen zwei Personen schnell hin und her geschnitten, ist es besser die Figuren im Ganzen zu betrachten. Dadurch kann der Geräuschemacher die Bewegung am Stück aufnehmen und sie wirkt natürlicher.⁷³

⁶⁹ ALCHEMIE POST SOUND (2010).

⁷⁰ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 62.

⁷¹ F1-7

⁷² Vgl. J. U. LENSING (2018), S. 122.

⁷³ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 61.

Dabei hilft es, wenn die Cues einen kleinen Moment vor der Aktion im Bild beginnen, damit Foley Artists der Einstieg in die Bewegung erleichtert wird.⁷⁴

Um den Überblick über alle Cues zu behalten werden diese auf mehrere Spuren aufgeteilt. So sind beispielsweise auf Spur 1 alle Cues für die Schritte der Hauptfigur. Auf den weiteren Spuren folgen die Schritte der Nebencharaktere und Hintergrundfiguren. Daran schließen sich verschiedene Spuren für Requisiten und Bewegungsgeräusche an.⁷⁵

Bei der Benennung der Cues ist zu beachten, dass sie einerseits aussagekräftig sind und andererseits der Name so kurz wie möglich gehalten wird, um die Übersichtlichkeit zu gewährleisten.⁷⁶ Aufnahmezeit im Studio ist ein großer Kostenfaktor, daher ist der Zeitdruck bei Geräuschemachern in der Regel groß. Durch eine gute Organisation der Cues kann jedoch Zeit gespart werden, die als Backup bei technischen Problemen oder für Zusatzaufnahmen verwendet werden kann.⁷⁷ Da die Zahl der Aufnahmetage oft schon vor der Spotting-Session festgelegt wird, ist es wichtig beim Setzen der Cues auf das vorhandene Budget zu achten. Dabei sollten Cues nur für Geräusche erstellt werden, die unbedingt aufgenommen werden müssen. Stellen, bei denen geplant ist, auf Material aus einer Sound Library zurückzugreifen, können ausgelassen werden. Andernfalls wird doppelt gearbeitet oder die Studiozeit wird knapp, da die Menge der Cues den vorhandenen Zeitrahmen sprengt. Sollten optionale Cues erstellt werden, so können diese entsprechend als Zusatz bzw. "wish" gekennzeichnet werden.⁷⁸

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich die Arbeitsweise mit Cues dadurch auszeichnet, dass im Vorfeld entschieden wird, welche Geräusche an welcher Stelle im Film aufgenommen werden sollen. Damit kann schon vor der Aufnahme festgelegt werden, welche Geräusche von Foley Artist geliefert werden und welche aus Sound Libraries kommen sollen. Dieses Vorgehen verhindert, dass doppelt gearbeitet oder ein Geräusch vergessen wird, da die Zuständigkeiten vorab klar definiert werden. Durch das Zusammenfassen gleicher Klänge werden zudem Umbauzeiten gespart, sodass mehr Zeit

⁷⁴ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 61.

⁷⁵ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 61. und vgl. D. L. YEWDALE (2007), S. 426.

⁷⁶ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 62.

⁷⁷ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 62f.

⁷⁸ Vgl. V. THEME AMENT (2014), S. 63.

für Änderungen oder weitere Aufnahmen bleibt. Unter Berücksichtigung der hier aufgeführten Argumente wird deutlich, dass Cueing dazu beiträgt den Workflow von Geräuschemachern effizienter zu gestalten. Im nachfolgenden Forschungsteil sollen nun Berichte aus der beruflichen Praxis von Geräuschemachern herangezogen werden um die Methode zu bewerten und Handlungsempfehlungen zu erarbeiten.

3 Forschungsteil

3.1 Ableitung der Forschungsfrage

Im Theorieteil wurde dargestellt, dass es bei der Erstellung von Geräuschaufnahmen unterschiedliche Vorgehensweisen gibt. Während es in Deutschland üblich ist, die Geräusche szenenweise aufzunehmen, hat sich in den USA mit Cueing eine Methode entwickelt, die das Ziel verfolgt, den Aufnahmeprozess nach bestimmten Kriterien zu strukturieren. Daraus ergibt sich folgende Forschungsfrage:

- Wie kann die Arbeit mit Cueing den Workflow von Geräuschemachern verbessern?

Die Forschungsfrage bezieht sich auf die Art der Umsetzung und Integration der Methode in den Workflow. Dabei besteht die Grundannahme, dass die Arbeit mit Cueing tatsächlich einen Mehrwert im Vergleich zur herkömmlichen Arbeitsweise bietet. Diese Annahme gründet auf den unter Kapitel 2.4.2 aufgeführten Argumenten. Sie soll ebenfalls überprüft und in den folgenden Kapiteln untermauert oder widerlegt werden. Zur Beantwortung der Forschungsfrage wurden daher folgende Subfragen formuliert:

- Was sind die Vor- und Nachteile bei der Arbeit mit Cueing im Gegensatz zur chronologischen Arbeitsweise?
- Wie sollten Cues gesetzt und benannt werden?

In den nachfolgenden Kapiteln werden die verwendeten Methoden und Vorgehensweisen zur Beantwortung dieser Fragen beschrieben.

3.2 Methodologie

3.2.1 Experteninterview und schriftliche Befragung

Das Ziel der Untersuchung war die Vor- und Nachteile von Cueing herauszuarbeiten, um daraus resultierend eine Empfehlung für eine sinnvolle Einbindung in den Workflow von Geräuschemachern zu erarbeiten. Um die gewählte Forschungsfrage zu beantworten, wurde qualitativ vorgegangen, da es um das Ergründen der aktuellen Arbeitsabläufe von Geräuschemachern ging. Ziel war dabei, aus den gesammelten Erkenntnissen Handlungsvorschläge für die Zukunft abzuleiten. Mit quantitativen Methoden ließen sich zwar auch Daten zum Arbeitsalltag von Geräuschemachern erheben, allerdings wären diese in Bezug auf die gewählte Forschungsfrage weniger aussagekräftig. Aus diesem Grund wurde die Methode des Experteninterviews als Spezialform des semi-strukturierten Leitfadeninterviews angewandt.⁷⁹ Diese Methode ermöglichte es der Forschenden, Vertreter der betroffenen Berufsgruppe direkt zu befragen und damit Einblick in deren Arbeitswelt zu erhalten. Dieser starke Fokus auf das Subjekt, in diesem Fall die Gruppe der Geräuschemacher, ist eine wesentliche Säule qualitativen Denkens.⁸⁰

Nach Jan Kruse wurden die Interviews als "exploratives Experteninterview" geführt, welches dadurch geprägt ist, dass es ein neues Wissensfeld erkundet, einen ausgeprägten monologartigen Charakter aufweist und in dem der Interviewende die Rolle des wissbegierigen Unwissenden annimmt.⁸¹

Das Leitfadeninterview ist eine übergeordnete Kategorie qualitativer Interviewformen. Dabei bezeichnet das semi-strukturierte Leitfadeninterview solche Interviews, bei denen

⁷⁹ Vgl. S. MISOCH (2015), S. 120.

⁸⁰ Vgl. P. MAYRING (2016), S. 20.

⁸¹ Vgl. J. KRUSE u. a. (2015), S. 167.

zwar ein Leitfaden den Verlauf des Gesprächs strukturiert, jedoch nicht an einer streng festgelegten Abfolge von Fragen festgehalten wird. Stattdessen kann flexibel auf die Situation eingegangen werden.⁸² Das Experteninterview ist eine besondere Form des Leitfadeninterviews, bei der die Abgrenzung zu anderen Interviewformen weniger durch die Methodik erfolgt, sondern vor allem durch den Fokus auf eine bestimmte Personengruppe, die befragt wird.⁸³

Die Interviews wurden als offene Interviews geführt, das heißt, die Experten konnten frei antworten, ohne auf vorgegebene Antworten beschränkt zu sein.⁸⁴ Diese Form der Interviewführung ist besonders geeignet, um neue Erkenntnisse aus Befragungen abzuleiten und nicht nur bestehende Vermutungen zu evaluieren. Dadurch ist es möglich, dass auch Aspekte angesprochen werden, die im Vorfeld nicht bekannt sind.

Zusätzlich zu den Interviews wurden schriftliche Befragungen mit Geräuschemachern anderer Länder durchgeführt, um zusätzliche Informationen zu sammeln und einen größeren Blick auf die Thematik zu erhalten. Diese Befragung wurde mit einem Fragebogen per Mail durchgeführt, da Face-to-Face Interviews mit den entsprechenden Experten aus logistischen und monetären Gründen nicht möglich waren.

3.2.2 Qualitative Inhaltsanalyse

In der vorliegenden Arbeit wurde die Arbeitsweise von Geräuschemachern analysiert. Da es sich dabei um Prozesse handelt, die von Fall zu Fall individuell ablaufen können, wurde wie bei der Erhebung der Daten qualitativ vorgegangen.⁸⁵ Nach Philipp Mayring muss eine Qualitative Inhaltsanalyse folgende Grundsätze einhalten: Eine Untersuchung des Materials und deren Entstehung (siehe Kapitel Datenerhebung), die Darlegung von Fragestellungen und Vorwissen des Forschers (siehe Kapitel 3.1) sowie die Überprüfung der Quellen auf tiefergehende Sinngehalte.⁸⁶ Dabei spielt das Verstehen und Interpretieren von Texten eine wesentliche Rolle.⁸⁷ Es gibt verschiedene Techniken, mit

⁸² Vgl. P. MAYRING (2016), S. 66.

⁸³ Vgl. S. MISOCH (2015), S. 120.

⁸⁴ Vgl. P. MAYRING (2016), S. 66.

⁸⁵ P. MAYRING (2015), S. 24.

⁸⁶ Vgl. P. MAYRING (2015), S. 32.

⁸⁷ Vgl. U. KUCKARTZ (2014), S. 39.

denen die Qualitative Inhaltsanalyse durchgeführt werden kann. In der vorliegenden Arbeit wurde die Zusammenfassung verwendet. Dies bedeutet, dass die Kerninhalte aus den gesammelten Daten durch Anwendung von Reduktionsoperatoren erarbeitet wurden.⁸⁸

Bei der zusammenfassenden Inhaltsanalyse wird der Text zunächst paraphrasiert, indem nichtssagende Elemente gestrichen werden. Diese Paraphrasen werden im nächsten Schritt abstrahiert, indem allgemeine Aussagen abgeleitet werden. Dieser Schritt wird als Generalisierung bezeichnet. Im weiteren Verlauf der Analyse können die aufgestellten Paraphrasen reduziert werden. Dies ist sinnvoll, wenn sich Paraphrasen inhaltlichen überschneiden und zusammengefasst werden können oder wenn ihre Aussage als weniger wichtig für die Analyse eingeschätzt wird. Bei großen Datenmengen kann das Abstraktionsniveau mehrfach erhöht werden, um die Menge der Paraphrasen auf die wesentlichen Kernaussagen zu reduzieren.⁸⁹ In der hier beschriebenen Untersuchung war dieser letzte Schritt nicht erforderlich, da bereits bei der Paraphrasierung eine Generalisierung durchgeführt wurde, um die Menge des Materials zu reduzieren.

Für die Qualitative Inhaltsanalyse ist die Bildung von Kategorien zur Beschreibung des Materials wesentlich. Diese werden bei der hier angewandten Methode induktiv aus dem Text abgeleitet, ohne dabei vorher aufgestellte Thesen zu berücksichtigen. Das hat den Vorteil, dass die Bildung der Kategorien nicht durch Vorannahmen verzerrt wird. Dies wäre der Fall, wenn wichtige Aspekte im Vorfeld nicht feststehen und somit bei der Analyse übergangen werden.⁹⁰ Dennoch muss auch die induktive Kategoriendefinition theoriegeleitet erfolgen, indem das Material in Hinblick auf die im Vorfeld erarbeiteten Forschungsfragen untersucht wird.⁹¹

⁸⁸ Vgl. P. MAYRING (2015), S. 69.

⁸⁹ P. MAYRING (2015), S. 72.

⁹⁰ Vgl. P. MAYRING (2015), S. 85f.

⁹¹ Vgl. P. MAYRING (2015), S. 86f.

3.3 Empirische Untersuchung

3.3.1 Untersuchungsgruppe

Bei den gewählten Interviewpartnern handelt es sich um die Geräuschemacher Max Bauer, Martin Langenbach und Luis Schöffend. Während Max Bauer und Martin Langenbach schon seit vielen Jahren in diesem Beruf arbeiten, gehört Luis Schöffend einer jüngeren Generation von Geräuschemachern an und wurde deshalb als Vertreter des Nachwuchses für diese Arbeit ausgewählt. Der Kontakt zu Martin Langenbach bestand bereits durch ein Kurzpraktikum der Autorin in dessen Studio. Die beiden anderen Interviewpartner konnten durch die Initiative der Verfasserin für diese Untersuchung gewonnen werden. Zwei der drei Befragten gaben im Vorfeld der Interviews an, mit Cueing zu arbeiten. Der Dritte sagte, dass er diese Methode bewusst nicht verwende. Die Motivation für diese unterschiedlichen Vorgehensweisen zu ergründen, war damit von Anfang an Teil der Untersuchung.

Zusätzlich zu den genannten Experten wurden für eine schriftliche Befragung Kontakte genutzt, die Martin Langenbach aus seinem beruflichen Netzwerk zur Verfügung stellte. Dabei handelte es sich um jeweils einen Foley Artist in Dänemark, Schweden und Singapur, sowie zwei in den USA. Nicht alle kontaktierten Experten schickten einen ausgefüllten Fragebogen zurück. In die Auswertung flossen daher nur die Antworten folgender Personen mit ein:

- Tobias Hellkvist, Komponist, Sound Designer und Foley Artist, Kopenhagen⁹²
- Joanna Fang, Foley Artist bei Alchemy Post, New York⁹³
- Shelley Roden, Foley Artist bei Skywalker Sound, Kalifornien⁹⁴

Bei Meuser und Nagel wird als Experte bezeichnet, wer in einem Gebiet über Wissen verfügt, welches sich "vom Alltagswissen unterscheidet" und nicht für jeden zugänglich ist. Des Weiteren wird bei ihnen eine Verbindung zwischen Expertenbegriff und Beruf als sinnvoll erachtet, da mit dem Erlangen und Ausüben eines Berufs umfangreiches Wissen

⁹² TOBIAS HELLKVIST (2019).

⁹³ ALCHEMIE POST SOUND (2019).

⁹⁴ IMDB.

erworben wird.⁹⁵ Dieser Definition folgend können alle befragten Personen als Experten bezeichnet werden. Damit ist ihre Eignung für die Methode des Experteninterviews in mündlicher bzw. schriftlicher Form gewährleistet.

3.3.2 Vorbereitung – Entwicklung des Leitfadens

Als Vorbereitung auf die Interviews wurde ein Leitfragen entwickelt, in dem alle Fragen und Themen festgehalten wurden, die im Vorfeld als wichtig erachtet wurden.

Nach Misoch fungiert der Interviewleitfaden als "rote[r] Faden für die Erhebung der qualitativen, verbalen Daten". Er erfüllt damit folgende Funktionen:

„- Thematische Rahmung und Fokussierung

- Auflistung aller relevanten Themenkomplexe, die im Interview angesprochen werden müssen

- Bessere Vergleichbarkeit der Daten durch thematische Rahmung

- Strukturierung des gesamten Kommunikationsprozesses⁹⁶

Ein Interviewleitfaden hat die Aufgabe, neben den geplanten Inhalten auch den Verlauf des Gesprächs zu strukturieren. Daraus ergibt sich, dass er selbst eine bestimmte Gliederung aufweisen muss, um diese Struktur später auf das Gespräch übertragen zu können. In der vorliegenden Untersuchung wurden nach Misoch vier verschiedene Phasen unterschieden, die innerhalb des Interviews voneinander getrennt werden können und nach denen sich der Aufbau des Leitfadens richtete:

1. Informationsphase

2. Aufwärm- und Einstiegsphase (Warm-up)

3. Hauptphase

4. Ausklang- und Abschlussphase.⁹⁷

In der Informationsphase wird der Interviewte über das Ziel des Forschungsprojektes aufgeklärt. Im vorliegenden Fall wurde darauf hingewiesen, dass die Befragung im Rahmen einer Bachelorarbeit stattfindet. Darüber hinaus wurde in dieser Phase über die

⁹⁵ Vgl. M. MEUSER / U. NAGEL (2009), 37-38.

⁹⁶ S. MISOCH (2015), S. 66.

⁹⁷ S. MISOCH (2015), S. 68.

Verwendung der erhobenen Daten informiert und das Einverständnis der Befragten zur Erhebung der Daten eingeholt.⁹⁸

Die Aufwärmphase soll den Befragten an die Interviewsituation gewöhnen und in das Gespräch einführen. Ziel war es dabei, eine möglichst vertrauensvolle Gesprächsatmosphäre herzustellen und Hemmungen des Interviewten, zum Beispiel vor der Tonaufnahme, abzubauen. Dafür sollte eine möglichst offene Frage gestellt werden, um dem Befragten den Einstieg in das Thema zu erleichtern und zum Erzählen zu animieren.⁹⁹ Für diese Phase waren stets ein bis zwei Fragen zum beruflichen Hintergrund und Arbeitsalltag der Experten vorgesehen.

In der Hauptphase werden die eigentlichen Fragen gestellt. Im Leitfaden wurden diese nach Themen zusammengefasst und strukturiert. Während des Interviews konnten die Themenblöcke dann je nach Gesprächsverlauf aufgegriffen und ggf. Zusatzfragen gestellt werden.¹⁰⁰

In der Abschlussphase wird der Befragte wieder aus der Interviewsituation hinausgeleitet. Gleichzeitig besteht in dieser Phase die Möglichkeit beim Interviewten nachzufragen, ob er zusätzliche Informationen ergänzen möchte, die im Verlauf des Interviews nicht thematisiert wurden.¹⁰¹ Diese Zusatzfrage hat sich als sehr hilfreich erwiesen, da dabei Aspekte angesprochen wurden, die im Vorfeld nicht bedacht worden waren.

Die Detaillierung eines Leitfadens kann von einfachen Stichworten und Themenfeldern zu vollständig ausgearbeiteten Fragen variieren.¹⁰² Zu Beginn der hier beschriebene Forschungspraxis wurde mit einem sehr ausführlichen Leitfaden gearbeitet, der überwiegend ausformulierte Fragen enthielt. Da die Durchführung qualitativer Interviews neu für die Autorin dieser Arbeit war, sorgten die konkreten Fragen für mehr Souveränität bei der Befragung und gaben ihr Sicherheit in der Interviewsituation.

⁹⁸ S. MISOCH (2015), 68;71.

⁹⁹ S. MISOCH (2015), 68; 71.

¹⁰⁰ S. MISOCH (2015), 68-69;.

¹⁰¹ S. MISOCH (2015), 69;71.

¹⁰² Vgl. S. MISOCH (2015), S. 66.

Im Laufe der Datenerhebung wurde die Form des Leitfadens jedoch leicht adaptiert und zunehmend flexibel mit den Fragen umgegangen. So erwies es sich als hilfreich, lediglich Formulierungsvorschläge für Einstiegsfragen zu entwerfen und ansonsten mit Stichworten zu arbeiten. Dies erleichterte das Nachfragen bei den Interviews und bot mehr Freiheit, auf das vorher Gesagte einzugehen.

Auf Grundlage des Interviewleitfadens wurde zusätzlich ein englischsprachiger Fragebogen verfasst, der überwiegend offen formulierte Fragen enthielt und für die schriftliche Befragung der internationalen Experten benutzt wurde. Sowohl der Interviewleitfaden, als auch der Fragebogen sind im Anhang dieser Arbeit zu finden.

3.3.3 Datenerhebung – Durchführung der Interviews

Die Interviews wurden Mitte Mai 2019 von der Autorin dieser Arbeit persönlich durchgeführt. Die Interviews fanden dabei als Face-to-Face Interviews an den jeweiligen Arbeitsorten der Befragten statt. Dies hatte den Vorteil, dass sich die Befragten in einer gewohnten Umgebung befanden, was für die Qualität der Daten entscheidend ist.¹⁰³ Der Ort der Interviews stand gleichzeitig eng mit dem Alltag der Befragten und dem Thema der Untersuchung in Zusammenhang. Dadurch konnten die Interviewten an Ort und Stelle Bezug auf ihre Arbeit nehmen und der Einstieg in die Thematik war unmittelbar gegeben. Diese Nähe zum „natürlichen, alltäglichen Umfeld“ ist nach Mayring ein wichtiger Aspekt qualitativer Forschung.¹⁰⁴

Durch die Anwesenheit der Forschenden war es zudem leichter, einen Zugang zu den Interviewpartnern herzustellen und eine lockere Gesprächsatmosphäre zu erzielen. Dabei war das Ziel, durch die Art der Sprache und Verständlichkeit der Fragen, eine möglichst große Nähe zu einem Alltagsgespräch herzustellen. Die Fragen wurden in der Regel offen formuliert, um zu vermeiden, dass nur einfache Ja/Nein Antworten gegeben werden. Außerdem wurde während der Interviews darauf geachtet, dass immer nur eine Frage auf einmal gestellt wurde. Im Idealfall ergaben sich aus dem Gespräch weitere Themen, die im Leitfaden verankert waren und aufgegriffen werden konnten.¹⁰⁵ Die

¹⁰³ Vgl. S. MISOCH (2015), S. 208f.

¹⁰⁴ Vgl. P. MAYRING (2016), S. 22.

¹⁰⁵ Vgl. S. MISOCH (2015), S. 67f.

Schwierigkeit bestand darin, das Gespräch so zu lenken, dass die Befragten nicht zu stark von den Themen des Leitfadens abwichen. Gleichzeitig sollten die Experten ausführlich berichten können. Dabei musste die Interviewende aufmerksam für relevante Aspekte sein, die nicht im Leitfaden enthalten waren, jedoch im Interview angesprochen wurden. Bei diesen Themen wurden bei Bedarf Nachfragen gestellt. Diese Flexibilität im Umgang mit dem Leitfaden und den angeschnittenen Themen entspricht dem Grundsatz der Offenheit in der qualitativen Forschung.¹⁰⁶

Von allen drei Interviews wurden Audioaufnahmen gemacht, die anschließend von der Forschenden transkribiert wurden. Die Interviewdauer schwankte zwischen einer halben und einer vollen Stunde.

Für die schriftliche Befragung wurde der Fragebogen an fünf Foley Artists in Dänemark, Schweden, Singapur und den USA verschickt. Von diesen fünf Kontakten haben drei den Fragebogen mindestens teilweise ausgefüllt und zurückgeschickt, sodass zusätzlich zu den drei Interviews drei schriftliche Befragungen ausgewertet wurden.

3.3.4 Aufbereitung und Auswertung der Daten

Um die gesammelten Daten auswerten zu können, mussten diese aufbereitet werden. Dafür wurden die bei den Interviews gewonnenen verbalen Daten transkribiert, das heißt verschriftlicht.¹⁰⁷ Die Übertragung der Daten erfolgte dabei nach folgenden Kriterien: Zunächst wurde Wort für Wort transkribiert. Füllwörter, beispielsweise „Ähms“, wurden bereits in diesem Schritt weggelassen, wenn dadurch inhaltlich nichts verändert wurde. Des Weiteren wurden Passagen gestrichen, die nichts mit dem Thema des Interviews zu tun hatten. Dabei handelte es sich zum Beispiel um Kommentare zur Umgebung. Für die bessere Lesbarkeit wurde zudem eine leichte Glättung vorgenommen. Unter Glättung versteht man „die im Rahmen der Transkription vollzogene Annäherung der gesprochenen Sprache an die Schriftsprache.“¹⁰⁸ Im vorliegenden Fall wurden kleinere Fehler im Satzbau angeglichen, sofern dadurch kein größerer Eingriff in die Ausdrucksweise der Befragten erfolgte. Vereinzelt wurden Wörter ergänzt, wenn aus dem

¹⁰⁶ Vgl. P. MAYRING (2016), S. 27f.

¹⁰⁷ Vgl. S. FUß / U. KARBACH (2019), S. 17.

¹⁰⁸ S. FUß / U. KARBACH (2019), S. 41.

Zusammenhang eindeutig hervor ging, welche Wörter an der entsprechenden Stelle fehlten. Größere Lücken bzw. abgebrochenen Sätzen wurden mit drei Punkten gekennzeichnet. Zudem wurden Dialektausdrücke ins Hochdeutsche übertragen. Die Zeichensetzung erfolgte nach dem Sprachrhythmus der Interviewten. Darüber hinaus wurden zum Schutz der Persönlichkeitsrechte Hinweise auf Dritte, nicht am Interview beteiligte Personen, durch allgemeine Ausdrücke ersetzt.

Bei den Antworten auf den Fragebogen wurden keine Änderungen vorgenommen, da die Daten schon in Schriftform vorlagen.

Die Auswertung der Interviews und Fragebögen wurde mit Hilfe des Online-Tools QCAmap erstellt, welches speziell für die qualitative Inhaltsanalyse entwickelt wurde. Dabei wurden die Texte nach dem in Kapitel 3.2.2 beschriebenen Verfahren, hinsichtlich der gewählten Forschungsfrage und Subfragen untersucht. Die dabei aus dem Text abgeleiteten Kategorien befinden sich im Anhang dieser Arbeit. Für die Auswertung wurden sowohl die Transkripte, als auch die schriftlichen Antworten der Interviews codiert. Jeder Code besteht dabei aus einer Buchstaben-Ziffern -Kombination, die bei jedem Probanden individuell ist. Daran schließt sich eine Zahl an, die der Absatznummer innerhalb des Interviews entspricht. Beispielsweise steht der Code E2-15 für den 15. Absatz im Fall E2.

3.4 Kritische Methodenreflexion

In diesem Kapitel sollen Einschränkungen der vorliegenden Untersuchung sowie deren Auswirkungen auf die Ergebnisse dargestellt werden.

Rückblickend lässt sich sagen, dass der Fragebogen eine gute Möglichkeit war, Experten aus anderen Ländern und Kontinenten zu befragen, da die Beantwortung ortsunabhängig und zeitlich flexibel erfolgen kann. Der Nachteil der Methode ist jedoch, dass bei dieser Interviewform keine Rückfragen möglich sind. Dabei hat sich gezeigt, dass nicht alle Fragen so verständlich formuliert waren, dass sie von allen Foley Artists beantwortet werden konnten. Im Gegensatz zu den mündlich durchgeführten Interviews bestand jedoch keine Möglichkeit dies während der Befragung zu erkennen und zusätzliche Erklärungen abzugeben. Dennoch kann das Hinzuziehen der Fragebögen, als zielführend bewertet werden, da die erhaltenen Antworten viele hilfreiche Informationen lieferten.

Bei der Durchführung der Interviews fiel auf, dass die Methode des Cueings in Deutschland weniger verbreitet ist, als zuvor angenommen. Einer der interviewten Geräuschemacher sprach zwar davon, Cueing zu nutzen, bei genauerer Nachfrage stellte sich jedoch heraus, dass er nur mit einem relativ groben Markersystem arbeitet und bei der Vertonung trotzdem Szenenweise vorgeht. Aus diesem Interview konnten daher weniger brauchbare Informationen abgeleitet werden. Dennoch war es möglich aus der Beschreibung der Defizite von Aufnahmesessions Schlussfolgerungen darüber zu treffen, wie der Aufbau sein *sollte*, um eine Verbesserung zu erzielen. Dafür mussten die getroffenen Aussagen entsprechend abstrahiert, sofern möglich verallgemeinert und interpretiert werden.

Wie im Theorieteil beschrieben konnte bei der Durchführung der Interviews eine unterschiedliche Terminologie beobachtet werden. So wurde mal von Spotting, Cueing oder Taking gesprochen. Diese inkonsequente Nutzung der Begriffe wurde von der Interviewenden teilweise bewusst, teilweise unbewusst übernommen, um den Gedankenfluss der Befragten nicht zu durchbrechen. Durch den Zusammenhang war jedoch zu jedem Zeitpunkt klar, dass beide Parteien von derselben Sache sprachen, sodass sich die Wortwahl nicht auf den Inhalt auswirkte.

Abschließend kann gesagt werden, dass die gewählte Stichprobe zwar gering ist, jedoch aufgrund des Zeit- und Arbeitsumfangs keine weiteren Interviews möglich waren. Da alle Befragten einen unterschiedlichen beruflichen Werdegang haben, ergab dies einen Querschnitt vieler verschiedener Aspekte und Perspektiven zum Thema Cueing. Trotz zum Teil gegensätzlicher Ansichten und unterschiedlicher Arbeitsweisen gab es viele Punkte, in denen sich die Aussagen der Experten überschneiden. Auf diese soll in den folgenden Kapiteln eingegangen werden.

4 Darstellung und Interpretation der Ergebnisse

In diesem Kapitel sollen die Ergebnisse der Analyse anhand der gestellten Teilfragen präsentiert werden. Daran schließen sich Handlungsempfehlung an, die darauf abzielen, den Workflow von Geräuschemachern effizienter und angenehmer zu gestalten.

4.1 Vorteile von Cueing

Bereits im Theorieteil dieser Arbeit hat sich herauskristallisiert, dass die Arbeit mit Cueing Vorteile mit sich bringt. Daher soll nun als erstes diese Annahme überprüft und die Ergebnisse hier dargelegt werden.

Von den befragten Experten wurde am häufigsten der Zeitgewinn als Vorteil genannt, den die Arbeit mit Cueing mit sich bringt.¹⁰⁹ Dies kann als wichtigster Punkt in der Debatte um Cueing gewertet werden, schließlich ist Zeit „der größte Faktor“ bei Geräuschaufnahmen.¹¹⁰ Die zur Verfügung stehende Zeit wirkt sich unmittelbar auf die

¹⁰⁹ E1-9; E2-34; E3-12; F1-1; F2-12; F3-2

¹¹⁰ E2-116

Qualität der Aufnahmen, aber auch auf die Kosten für die Nachvertonung aus. Die Zeiteinsparung durch Cueing kann durch verschiedene Aspekte erklärt werden. Zum einen sind zu Beginn der Aufnahmesession alle Ein- und Ausstiegszeiten für die einzelnen Takes definiert. Dadurch wird Zeit gespart, die sonst für die Suche nach dem richtigen Einstiegspunkt verwendet werden würde. Dieser Vorteil kommt besonders dann zum Tragen, wenn der Beginn eines Geräusches im Bild nicht eindeutig erkennbar ist, beispielsweise weil eine Person erst in das Bild hineinkommt. Bei der Aufnahme muss lediglich in der Session von Marker zu Marker gesprungen werden, um die vordefinierten Aufnahmestellen zu finden. Dies geht erheblich schneller, als wenn jedes Mal der Beginn einer Handlung gesucht und ein passender Einstiegspunkt gefunden werden muss.¹¹¹

Zum anderen führt das bereits beschriebene Prinzip der Zusammenfassung gleicher Töne zu einem erheblichen Zeitgewinn, da Umbauzeiten deutlich reduziert werden. Dies lässt sich anhand eines einfachen Beispiels verdeutlichen: Man stelle sich einen Film vor, in dem mehrere Waldszenen über die Spielzeit verteilt vorkommen. Würde man diesen Film chronologisch Szene für Szene vertonen, müsste der Boden für den Wald immer wieder auf- und abgebaut werden, da der Platz im Studio zwischendurch zum Beispiel für einen Feldweg benötigt wird. Stehen schon zu Beginn der Aufnahmezeit alle Waldszenen fest und sind entsprechend markiert, so können diese hintereinander aufgenommen werden und die Umbaupausen werden deutlich reduziert. Das gleiche gilt für häufig vorkommende Schuhe, Kleidung und Requisiten. Dieser Zeitgewinn kann sich in zweierlei Formen positiv auf das Projekt auswirken: Entweder werden dadurch Aufnahmetage im Studio gespart, was mit einem finanziellen Vorteil einhergeht.¹¹² Oder die verbleibende Zeit wird für Zusatzaufnahmen und Korrekturen verwendet, was einen Qualitätsgewinn mit sich bringt.¹¹³ Das Reduzieren der Auf- und Umbauten hat zudem den positiven Effekt, dass Geräuschemacher im Laufe des Tages weniger Material bewegen müssen, da sie einzelne Elemente nur einmal auf- und abbauen und nicht mehrmals.¹¹⁴ Dadurch wird ihre physische Belastung reduziert.

¹¹¹ F1-6

¹¹² E1-88; E3-12

¹¹³ E1-90; E-116-117

¹¹⁴ E2-11

Werden gleiche Elemente am Stück vertont, so bringt dies einen weiteren Vorteil mit sich, da der Klang mehr Kontinuität bekommt.¹¹⁵ Daher ist besonders bei Spezial Effekten wichtig ist, dass für einen bestimmten Sound immer derselbe Aufbau benutzt wird. Bezogen auf das Waldbeispiel bedeutet dies, dass der Wald nicht in einer Szene stärker knackt und raschelt, als in einer anderen Szene, da sich die Menge der Blätter und Äste beim Umbau geändert hat. Natürlich kann dieser klangliche Unterschied gewünscht sein, wenn er dramaturgisch Sinn ergibt. Es hilft jedoch auch den Geräuschemachern, wenn sie beispielsweise die Schritte einer Figur am Stück laufen können. Dabei haben sie die Möglichkeit, die individuelle Gangart eines Charakters besonders herauszuarbeiten und für den gesamten Film beizubehalten.¹¹⁶

Ein weiterer Vorteil ist, dass sich mit Hilfe der Cues der Umfang eines Projektes in Bezug auf Komplexität und benötigte Zeit einschätzen lässt. So kann einerseits die Zahl der Cues helfen, um den Zeitaufwand abzuschätzen. Andererseits geben die Namen der Cues Auskunft über benötigte Sounds.¹¹⁷ Damit trägt Cueing zu einer guten Vorbereitung der Aufnahme bei, da benötigte Requisiten im Vorfeld feststehen und entsprechend bereitgelegt werden können.¹¹⁸ Gleichzeitig besteht mit Cueing im Gegensatz zur chronologischen Arbeitsweise die Möglichkeit, Szenen zurückzustellen, wenn dafür spezielle Requisiten verwendet werden sollen, die extra angeschafft werden müssen. Dadurch ist der Geräuschemacher flexibler bei der Vertonung, weil er nicht nur auf Materialien zurückgreifen kann, die in dem Moment im Studio verfügbar sind.¹¹⁹ Ein guter Überblick über benötigte Requisiten ist darüber hinaus wichtig, wenn Geräuschemacher in externen Studios aufnehmen und dafür die Requisiten mitbringen müssen. Zudem besteht für Geräuschemacher die Möglichkeit schwierige Töne im Vorfeld gedanklich zu üben, da diese einerseits bekannt und andererseits durch die Marker leicht in der Session zu finden sind.¹²⁰

¹¹⁵ E1-29; E2-41

¹¹⁶ E1-27

¹¹⁷ F1-1

¹¹⁸ F1-1

¹¹⁹ E1-56

¹²⁰ F1-7

Mit Hilfe der Cues lässt sich auch der Arbeitsfortschritt überwachen. Zwar gibt die Zahl der Cues keine Auskunft über deren Länge oder Komplexität, sie bietet jedoch eine gute Orientierung dafür, ob das Material in der verfügbaren Zeit machbar ist oder nicht.¹²¹

Die Arbeit mit Cues bietet jedoch nicht nur organisatorische Vorteile. Wie bereits beschrieben, wird beim Cueing ein Bereich markiert und somit Anfang und Ende einer Aktion festgelegt. Dies kann helfen, die Geräusche besonders präzise zum Bild aufzunehmen, da Einstieg und Zeitrahmen genau definiert sind und nicht von den Geräuschemachern abgeschätzt werden müssen. Im Gegensatz dazu wäre das „normale“ Vorgehen, die Aufnahme zu starten und der Geräuschemacher macht die Aktion dann, wenn er sie im Bild vermutet. Je nach Erfahrung ist diese Schätzung mehr oder weniger exakt. Gerade bei Close-ups, bei denen Dinge visuell hervorgehoben werden, ist es schön, wenn diese auch akustisch besonders betont werden. Cues helfen dabei, diese Präzision zu erreichen und damit auch die Dynamik auf der Geräuschebene zu erhöhen.¹²²

Eine weitere Stärke von Cues ist, dass sie Auskunft über Dinge geben können, die im Bild nicht zu sehen, aber für die Vertonung entscheidend sind. Beispielsweise kann im Namen des Cues das Material des Bodens beschrieben werden, auf dem sich die Figuren bewegen, auch wenn dies aufgrund der Einstellung nicht zu sehen ist. Für den Klang der Schritte macht es einen Unterschied, ob die Personen über Linoleum, Holz- oder Teppichboden laufen. Daher ist diese Information entscheidend, um die Glaubhaftigkeit der Geräusche zu gewährleisten. Damit wird verhindert, dass im Studio aufgrund falscher Vorannahmen fehlerhafte Aufnahmen gemacht werden.¹²³ Gleichzeitig entspannt sich der gesamte Aufnahmeprozess dadurch, dass im Vorfeld geprüft und festgelegt wird, was in der jeweiligen Szene passiert, sodass dies nicht mehr unter Zeitdruck während der Aufnahmesession passieren muss.¹²⁴

Da die Videobearbeitung in der Regel parallel zur Tonpostproduktion stattfindet, ist das Bild zum Zeitpunkt der Geräuschaufnahmen noch nicht final. Die Benennung der Cues kann jedoch Auskunft geben über geplante Videoeffekte, wenn diese die Geräusche

¹²¹ E1-61

¹²² E1-21; E1-54

¹²³ F1-8

¹²⁴ F1-7

betreffen.¹²⁵ Auch dabei geht es darum, dass für den richtigen Klang das Material feststehen muss. Wird also in der Bildbearbeitung ein Untergrund verändert, so ist es für den Geräuschemacher essentiell, diese Information zum Zeitpunkt der Aufnahme zu haben, um Korrekturen im Nachhinein zu vermeiden.¹²⁶

Mit Hilfe von Cues kann die Priorität bestimmter Geräusche angegeben werden. So können beispielsweise besondere Wünsche der Regie oder des Sounddesigners extra gekennzeichnet werden. Da der Zeitdruck bei Geräuschaufnahmen in der Regel hoch ist, hilft es zu wissen, was auf jeden Fall gemacht werden muss und was lediglich „nice-to-have“ ist.¹²⁷

4.2 Nachteile von Cueing

Wie jedes System bringt auch die Arbeit mit Cueing Risiken bzw. Nachteile mit sich. Diese sollen im Folgenden beschrieben und wenn möglich, Lösungsansätze zu ihrer Reduktion aufgezeigt werden.

Ein negativer Aspekt bei Cueing ist, dass in Deutschland die Vorbereitung der Cues in der Regel nicht extra bezahlt wird. Dies ist zumindest dann der Fall, wenn die Cues von den Geräuschemachern selbst vorbereitet werden, da dieser Arbeitsschritt bei den Auftraggebern nicht bekannt ist. Ob dies bei großen Postproduktionshäusern anders ist, kann an dieser Stelle aus Mangel an Daten nicht beurteilt werden. Um dennoch wirtschaftlich zu arbeiten, ist es erforderlich, dass die Arbeit mit der Methode einen Zeitgewinn mit sich bringt, um auf diese Weise die Kosten für die Vorarbeiten zu decken.¹²⁸

Für einen authentischen Klang ist es gut, wenn Geräuschemacher Handlungen nicht nur bildsynchron vertonen. Die innere Haltung der Charaktere beeinflusst beispielsweise die Art der Schritte und muss daher von den Geräuschemachern erfasst werden.¹²⁹ Dieses Eintauchen in die Geschichte ist jedoch leichter, wenn die Geräusche chronologisch

¹²⁵ E1-104

¹²⁶ E1-101

¹²⁷ E3-17; E3-74

¹²⁸ E1-89

¹²⁹ E2-35

aufgenommen werden und damit ein besserer Überblick über die Entwicklung der Figuren besteht.¹³⁰ Dieser Aspekt wurde von den befragten Geräuschemachern unterschiedlich stark gewichtet. Daraus lässt sich ableiten, dass es eine Typfrage ist, inwiefern man diesen Sprung zwischen den Szenen gedanklich mitmachen kann bzw. für wie relevant man die Einordnung in den Gesamtkontext einschätzt.

Cueing birgt auch Risiken durch mangelnde Erfahrung oder schlechte Umsetzung. So können beispielsweise unpräzise oder falsch benannte Cues zu Fehlern und Verzögerungen bei der Aufnahme führen. Damit sinkt gleichzeitig die Motivation und Stimmung im Team, was nicht im Sinne des Projekterfolges ist.¹³¹ Mit fehlerhaft benannten Cues sind sowohl Cues mit falscher Orthographie, als auch solche mit inhaltlichen Fehlern gemeint zum Beispiel, wenn ein falscher Untergrund ausgewiesen wird. Dies lässt sich mit einer gewissenhaften Vorbereitung der Cues vermeiden.

Die Bündelung gleicher Töne führt bei der Aufnahme zu weniger Abwechslung, weil zum Beispiel alle Türstellen hintereinander aufgenommen werden, anstatt über den Aufnahmezeitraum verteilt. Dies kann bei bestimmten Geräuschen ermüdend sein.¹³² Betrachtet man im Vergleich dazu jedoch die Vorteile, die das Arbeiten mit Cues mit sich bringt, so ist dieser Nebeneffekt vernachlässigbar.

Eine andere Gefahr bei Cueing ist, dass die Darstellung der Cues dazu verleitet, alle zu vertonenden Elemente als gleich wichtig aufzufassen. Dies kann dazu führen, dass sehr beiläufige Geräusche, beispielsweise die Berührungen von Händen, überbetont werden. Im Gegenzug dazu besteht die Möglichkeit, dass besonders wichtige Geräusche nicht als solche erkannt werden und deshalb nicht die erforderliche Aufmerksamkeit bekommen.¹³³ Um diese Problematik zu vermeiden, ist es sinnvoll, in der Cueing-Session eine Gewichtung vorzunehmen. Dies kann durch die Organisation der Spuren sowie die Benennung oder Farbe der Cues erfolgen.

¹³⁰ E3-23

¹³¹ F2-12

¹³² E1-39

¹³³ E1-50; E1-92

Die Befragten, welche angaben, nicht mit Cueing zu arbeiten, begründeten dies im ersten Schritt damit, dass sie es so gelernt hätten.¹³⁴ Dies mag ein vernachlässigbares Argument sein, jedoch folgt die Arbeit mit Cueing einer anderen Logik, als die chronologische Arbeitsweise. Dies erfordert eine Umstellung der Denkmuster und ist ein Zusatzaufwand, der betrieben werden muss. Je nachdem, wie effizient der aktuelle Workflow der Geräuschemacher ist und wie lange sie diesen Beruf noch ausüben, ist abzuwägen, ob sich eine Umstellung lohnt.

Vergleicht man die genannten Vor- und Nachteile, so fällt auf, dass die Vorteile von Cueing deutlich überwiegen. Zudem handelt es sich bei den Vorteilen um stärker messbare Größen in Bezug auf Zeit, Geld und Arbeitsabläufe. Im Gegensatz dazu werden die negativen Aspekte zum Großteil durch die Art der Umsetzung verursacht und sind weniger gut greifbar.

4.3 Berührungspunkte mit angrenzenden Berufsfeldern

Die Arbeit mit Cueing hat nicht nur Auswirkungen auf den Workflow von Geräuschemachern, sondern auch auf andere Berufsgruppen innerhalb des Foley-Workflows. Natürlich ist die Erstellung der Cues Arbeit, die zusätzlich anfällt. Diese Tätigkeit ist jedoch eine gute Möglichkeit, den Film kennenzulernen, wovon die spätere Arbeit profitiert, da klar ist, was wann passiert.¹³⁵ Der Vorgang des Cueings kann also als besonders intensive Form der Filmsichtung aufgefasst werden.

Für Geräushtonmeister bietet die Methode folgende Vorteile: Wenn beispielsweise die gleiche Raumsituation mehrmals an verschiedenen Stellen im Film vorkommt, ist es hilfreich, diese Stellen am Stück aufzunehmen, um die gleichen Einstellungen verwenden zu können und damit dem Raumklang Kontinuität zu geben. Geräushtonmeister können mit Hilfe der Cues jedoch auch schon im Vorfeld Pult-Presets und Effekte für besondere Geräusche vorbereiten, sodass diese nicht mehr während des Aufnahmeprozesses eingestellt werden müssen.¹³⁶

¹³⁴ F3-2; E2-34

¹³⁵ F1-11

¹³⁶ F1-6; E2-66

Editoren profitieren ebenfalls von der Arbeit mit Cues. Zum Einen muss weniger editiert werden, wenn die Aufnahmen aufgrund der Arbeit mit Cues präziser zum Bild passen.¹³⁷ Zum Anderen lässt sich sowohl beim Erstellen der Cues, als auch beim späteren Editieren eine Arbeitsteilung nach Geräuschgruppen durchführen. So kann beispielsweise ein Editor alle Schritte bearbeiten und ein anderer alle Requisiten.¹³⁸ Durch diese Arbeitsteilung besteht die Möglichkeit schneller mit dem Schritt des Editierens fertig zu sein. Wenn die Spuren mit den Cues nach der Aufnahme in der Session verbleiben, stellen sie gleichzeitig eine Kontrollmöglichkeit dar. Mit ihrer Hilfe kann überprüft werden, ob Lücken auf der Foleyspur von Anfang an beabsichtigt waren oder ggf. Material verloren gegangen ist.¹³⁹

Je konkreter die Geräusche nach dem Editing sind, desto besser ist dies für den Mischtonmeister, da im Prinzip schon eine Art „Vormischung“ existiert.¹⁴⁰ Besonders im Hinblick auf die knappe Zeit im Mischprozess ist es daher hilfreich, wenn Akzente und Geräusche mit mehreren Layern¹⁴¹ schon bei der Aufnahme oder im Editing ausgearbeitet werden.¹⁴² Insofern profitiert die Mischung indirekt davon, wenn mit Cueing gearbeitet wird und dadurch mehr Präzision erzielt wird.

Cueing kann auch bei der Ausbildung zukünftiger Sounddesigner und Geräuschemacher eingesetzt werden, da es den Blick für Elemente schult, die nachvertont werden müssen. Die Person, die Cues setzt entscheidet mit darüber, was am Ende im Film zu hören ist und was nicht. Da nur Cues sinnvoll sind für Geräusche, die nicht vom Sounddesign abgedeckt werden und sich auch in der Mischung durchsetzen können, ist Cueing eine gute Möglichkeit, Nachwuchs an die Thematik heran zu führen.¹⁴³

¹³⁷ E1-13-14

¹³⁸ F1-3

¹³⁹ E3-46

¹⁴⁰ E1-54

¹⁴¹ Layer bedeutet Ebene. Geräusche bestehen oft aus mehreren einzelnen Elementen bzw. Layern.

¹⁴² E2-84

¹⁴³ E1-95; E1-99

4.4 Anforderungen an Cues

Damit Cueing effektiv genutzt werden kann, müssen Cues bestimmte Anforderungen erfüllen. Allgemein gilt, je genauer die Cues gesetzt und benannt sind, desto mehr helfen sie bei der Aufnahme im Studio.¹⁴⁴ Dabei ist es sinnvoll, ein System bzw. bestimmte Regeln für die Benennung der Cues anzuwenden, um Filter- und Suchfunktionen innerhalb der Session verwenden zu können.¹⁴⁵ Es hilft wenig, wenn die Cues kreativ benannt sind, weil zum Beispiel alle möglichen Synonyme für „Dose“ verwendet wurden. Dadurch sind sie nicht mehr ohne weiteres in der Session auffindbar, wenn nach dem Stichwort „Dose“ gesucht wird.¹⁴⁶ Um Sprachschwierigkeiten bei internationalen Projekten zu vermeiden, ist es ratsam, die Cues durchgehend in Englisch zu benennen.¹⁴⁷

Die Benennung der Cues sollte möglichst aussagekräftig sein, ohne dabei ausschweifend zu werden.¹⁴⁸ Dafür ist die Nutzung von Abkürzungen zielführend. Klanggruppen können zum Beispiel mit einheitlichen Präfixen versehen werden, beispielsweise „fs“ für „footsteps“. Damit bleibt einerseits die Länge des Namens überschaubar, andererseits kann bei der Aufnahme später nach allen Schritten, also Cues mit dem Präfix „fs“ gesucht werden. Weitere mögliche Klanggruppen wären „paper“, für alles, was mit Büro zu tun hat oder „dish“, für jede Form von Geschirr. Diese Klanggruppen können mit den Präfixen „ppr“ für „paper“ und „dsh“ für „dish“ abgekürzt werden.¹⁴⁹ Auch ein Präfix für Geräusche, die im Raum bzw. im Freien spielen ist denkbar, da diese Information wichtig für die Einstellung der Raumperspektive ist. In diesem Fall lassen sich dann alle Schritte für innen bzw. außen hintereinander abarbeiten.¹⁵⁰

Nach den Präfixen sollte im Namen der Cues stets eine Information über die Person bzw. den betreffenden Gegenstand enthalten sein. Weitere wichtige Informationen bei Schritten sind Schuh und Untergrundmaterial.¹⁵¹ Bei Requisiten ist es nützlich, wenn eine

¹⁴⁴ E3-70

¹⁴⁵ E1-26

¹⁴⁶ E1-28

¹⁴⁷ E-26

¹⁴⁸ F2-5

¹⁴⁹ E1-32

¹⁵⁰ F1-4

¹⁵¹ F2-7

Zusammenfassende Handlungsempfehlung

kurze Beschreibung der Aktion und ebenfalls das Untergrundmaterial genannt wird. Ein mögliches Beispiel wäre folgender Name: „dsh_spoon_slide into ceramic bowl“.¹⁵²

Zusatzinformationen am Ende des Namens geben Auskunft über Besonderheiten.¹⁵³ Dabei kann es sich um geplante Videoeffekte, off-screen Aktionen oder dramaturgische Hinweise handeln, die für die Erstellung der Geräusche wichtig sind.

Auf Grundlage der gesammelten Daten und der hier beschriebenen Benennungskriterien, wurden Vorschläge für Benennungsregeln erarbeitet, die im nachfolgenden Kapitel aufgelistet sind.

4.5 Zusammenfassende Handlungsempfehlung

Vergleicht man die Ergebnisse aus dem Theorieteil mit denen aus der empirischen Untersuchung, so fällt auf, dass sie viele Überschneidungen aufweisen. Dies ist insofern nicht verwunderlich, wenn man berücksichtigt, dass die verwendete Literatur von Foley Artists geschrieben wurde. Somit ist die Perspektive auf das Thema ähnlich. Aus den gewonnenen Erkenntnissen lassen sich folgende Empfehlungen für eine Verbesserung des Workflows ableiten:

Durch die Bauweise und Einrichtung des Studios kann bei der Aufnahme Zeit gespart werden. Wenn beispielsweise in einem Studio viele Arbeitsplätze parallel aufgebaut sind, erfordert dies weniger Umbauzeiten, da der Geräuschemacher schnell zwischen den Stationen wechseln kann.¹⁵⁴ Des Weiteren können Wege zur Bereitstellung der Requisiten gespart werden. Dafür sollten die häufigsten Utensilien griffbereit am Arbeitsplatz verfügbar sein, sodass nur für speziellere Gegenstände das Lager aufgesucht werden muss.¹⁵⁵

Für kleinere Studios, in denen diese Möglichkeiten nicht bestehen oder für komplexe Sounds, die eine Kontinuität über den ganzen Film erfordern, ist die Arbeit mit Cueing sinnvoll. Dies muss mit einer gewissen Systematik erfolgen, die von allen Beteiligten

¹⁵² F2-9

¹⁵³ E1-34

¹⁵⁴ E2-104

¹⁵⁵ E2-109

verinnerlicht werden sollte.¹⁵⁶ Da der Umgang mit Cues unterschiedlich gehandhabt werden kann, ist es wichtig, sich innerhalb des Teams auf eine Arbeitsweise zu einigen. Andernfalls sind Missverständnisse und Reibungen nicht ausgeschlossen.¹⁵⁷

Steht nur wenig Zeit für die Vorbereitung der Cues zur Verfügung, so ist es möglich lediglich für alle Schritte exakte Cues zu setzen und die Requisiten nur grob nach Klanggruppen und Szenen zu markieren. Dieses Vorgehen kann einen kleinen Zeitgewinn bei der Vertonung der Schritte erzielen und erfordert weniger Zeit im Vorfeld. Ist die Postproduktionszeit so knapp bemessen, dass gar keine Zeit für die Erstellung von Cues bleibt, so ist „Cueing on the fly“ eine Möglichkeit. Dabei werden zunächst chronologisch Bewegungs- und Schrittgeräusche aufgenommen und währenddessen Spezialtöne und Requisiten markiert.

Für die Umsetzung in einer DAW ist es wichtig, ein klares Spurenlayout zu verwenden. So sollten zum Beispiel Schritte nach Charakteren getrennt auf unterschiedliche Spuren verteilt werden. Dabei ist es sinnvoll, wenn Marker für wichtige Geräusche in den oberen Spuren platziert werden, sodass durch die Reihenfolge der Spuren eine gewisse Gewichtung erkennbar wird. Zusätzlich zu den Spuren für alle Schritte, Requisiten und Bewegungsgeräusche, sind weitere Spuren mit Szenenmarkern, Anmerkungen oder Wünschen sinnvoll. Die Szenenmarker sind dabei für die bessere Orientierung hilfreich, in welcher Szene die Handlung stattfindet. Bei den Anmerkungen kann auf Besonderheiten hingewiesen werden. Ein Beispiel dafür wäre, dass bei Flashbacks nicht die Bilder aus der Vergangenheit vertont werden, sondern sich die Geräusche aus der Gegenwart fortsetzen sollen. Dies wäre eine gestalterische Entscheidung, die ohne diesen Zusatzhinweis nicht aus der Session hervorgehen würde. Um solche gestalterischen Fragen zu klären, empfiehlt es sich, zusätzlich im Vorfeld der Geräuschaufnahmen eine Tonbesprechung durchzuführen. Darüber hinaus ist es in jedem Fall zu empfehlen, dass der Film vor Beginn der Geräuschaufnahmen von Tonmeister und Foley Artist gesichtet wird. Abbildung 1 zeigt wie ein mögliches Spurenlayout in Pro Tools aussehen kann. Zur besseren Übersicht wurden dafür nur für zwei Hauptfiguren Schritte und

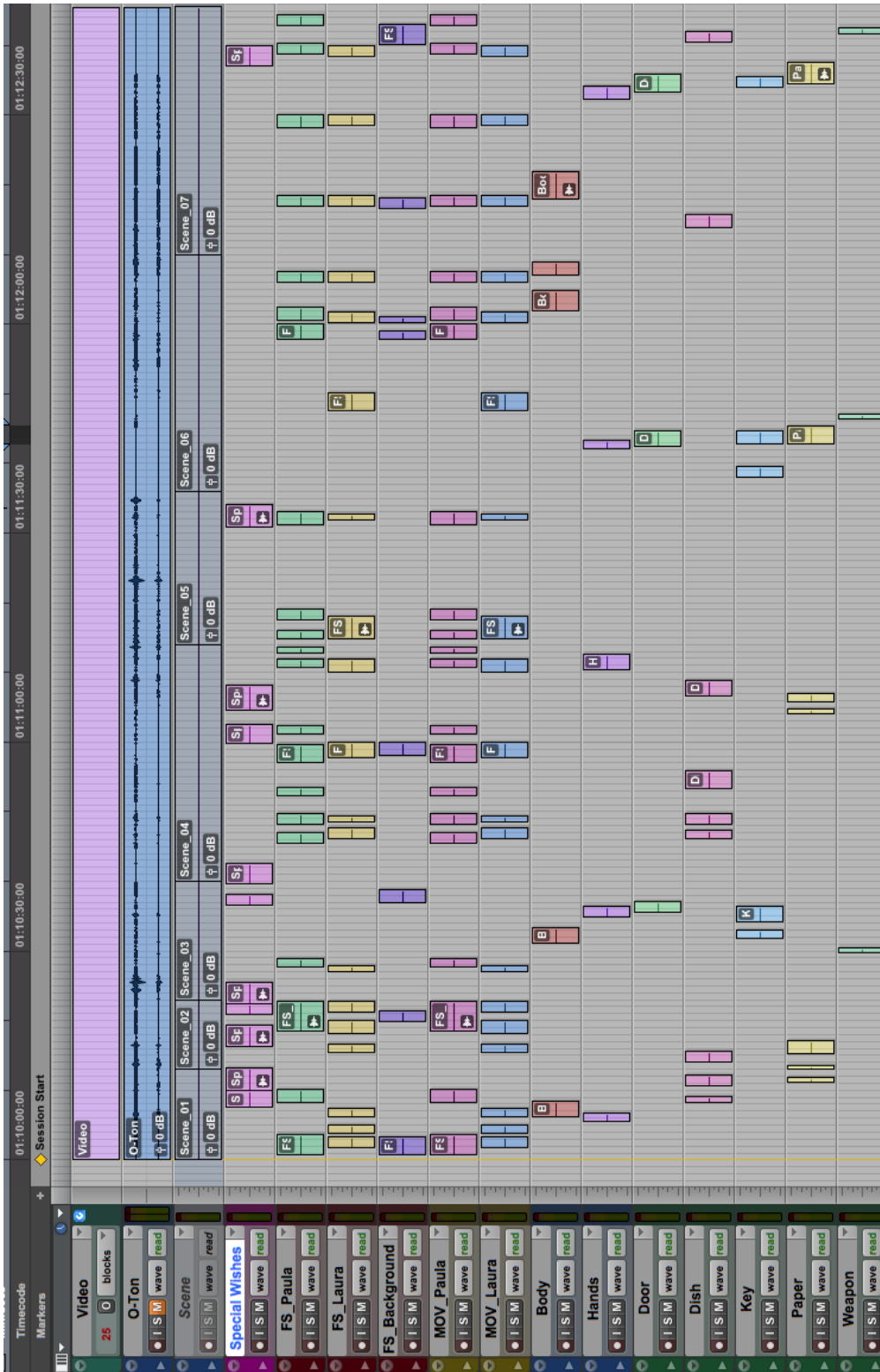
¹⁵⁶ F1-12

¹⁵⁷ E1-38

Zusammenfassende Handlungsempfehlung

Bewegungsspuren angelegt und nur beispielhaft Requisitenspuren erstellt. Die Bewegungsspuren sind mit dem Präfix „mov“ für „movement“ gekennzeichnet.

Abbildung 1: Beispiel für ein Spurenlayout



Quelle: Eigene Darstellung, 2019

Beim Erstellen der Cues muss das vorhandene Budget für die Geräuschaufnahmen berücksichtigt werden. Es sollten nur Geräusche aufgenommen werden, die sinnvoll sind, also nicht durch das Sounddesign abgedeckt werden oder so fein sind, dass sie in der Mischung untergehen. Ist von Anfang an absehbar, dass in der zur Verfügung stehenden Zeit nicht alle Geräusche aufgenommen werden können, muss bei der Vorbereitung der Marker eine Beschränkung auf die wichtigsten Elemente erfolgen.¹⁵⁸

Um Geräuschemachern bei der Aufnahme den Einstieg in die Bewegung zu erleichtern, ist es hilfreich, wenn die Cues eine Atempause vorher einsetzen und nicht erst mit dem ersten Frame beginnen, in dem die Bewegung zu sehen ist. Beginnen die Handlungen außerhalb des Bildes, ist ein längerer Vorlauf nötig. In manchen DAWs wird durch das Anwählen der Cues ein Vorzähler aktiviert, sodass der Einsatz für den Geräuschemacher noch leichter zu erkennen ist.¹⁵⁹

Für die Benennung der Cues sind folgende Grundregeln sinnvoll:

1. Die Namen der Cues sind aussagekräftig, aber nicht ausschweifend.
2. Die Benennung erfolgt auf Englisch.
3. Die Namensgebung ist konsequent, das heißt, gleiche Objekte werden durchgehend gleich benannt. Es werden keine Variation in Bezug auf Groß- und Kleinschreibung vorgenommen.

Tabelle 1 zeigt mögliche Regeln, wie Cues der häufigsten Geräuschkategorien benannt werden können. Zum Verdeutlichen der Regeln sind jeweils Beispiele aufgeführt. Die Angabe der kursiv gestellten Aspekte ist nicht zwingend erforderlich, kann aber bei der Aufnahme nützlich sein. So hilft beispielsweise das Benennen der Bewegungsrichtung bei Hintergrundpersonen diese spezifisch zu identifizieren, wenn viele Menschen im Hintergrund zu sehen sind. Hinter der Ergänzungsregel für die Benennung von Schrittemarkern steckt der Gedanke, dass sich die Eigenschaften innerhalb einer Sequenz selten unterscheiden, sodass man sich bei der Benennung Dopplungen sparen kann. Wenn alle

¹⁵⁸ F1-10

¹⁵⁹ E1-70

Zusammenfassende Handlungsempfehlung

Materialien gleich bleiben werden somit nur die wichtigsten Stichworte wie Person und Untergrund genannt und damit der Cuename so kurz wie möglich gehalten.

Tabelle 1: Benennungsregeln für Cues

Kategorie		Regel
1	Schritte	Prefix_ <i>Innen/Außen</i> _Person_Untergrund_Schuh_ <i>Erklärung</i>
	Beispiel 1	fs_Paul_concrete_boots
	Beispiel 2	fs_IN_Paul_carpet_sneakers_walks out the door and up the stairs
1.b	Ergänzung Schritte (Optional)	Der erste Cue einer Szene enthält alle nötigen Informationen. Alle weiteren Cues innerhalb der Szene enthalten nur dann alle Informationen, wenn sich etwas ändert. Bleiben alle Eigenschaften gleich, werden sie nach folgendem Schema benannt: Prefix_Person_Untergrund
	Beispiel Cue 1	fs_EX_Toni_snow_boots
	Beispiel Cue 2	fs_Toni_snow
	Beispiel Cue 3	fs_Toni_snow_barefoot
2	Hintergrundfiguren	Prefix_spezifische Beschreibung_ <i>Bewegungsrichtung</i> _Untergrund (wenn er von der Hauptperson abweicht)_Schuh
	Beispiel 1	fs_jogger green jersey_sports shoes
	Beispiel 2	fs_women with red bag_L to R_grass_sneakers
3	Requisiten	Prefix_Objekt_Aktion_Untergrund
	Beispiel 1	ppr_book_open and scroll_oak table

Quelle: Eigene Tabelle, 2019

Für das Monitoring über den Arbeitsfortschritt während der Aufnahme gibt es unterschiedliche Lösungsansätze, die alle ihre Berechtigung haben. Es besteht die Möglichkeit Cues mit einer bestimmten Farbe zu versehen, um sie einerseits von Aufnahmen zu unterscheiden und andererseits die Farbe ändern zu können, wenn ein Cue abgearbeitet wurde.¹⁶⁰ Cues können jedoch auch nach der Aufnahme aus der Session gelöscht werden, sodass anhand der verbliebenen Cues sichtbar wird, wie viel noch aufgenommen werden muss.

¹⁶⁰ E1-64; E3-34-36

Die durchgeführte Untersuchung hat gezeigt, dass vor allem erfahrenere Geräuschemacher einen individuellen Workflow entwickelt haben, mit dem sie erfolgreich arbeiten. In diesen Fällen stellt eine Abweichung von eingespielten Vorgängen ein Risiko dar. Die hier dargestellten Handlungsempfehlungen richten sich somit vor allem an Berufseinsteiger bzw. Geräuschemacher, die Anregungen für eine Optimierung ihrer Arbeitsweise suchen. Sie sind nicht als Allheilmittel oder einziger Weg zum Erfolg zu verstehen.

5 Zusammenfassung und Ausblick

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich ausführlich mit dem Workflow von Geräuschemachern. Dabei wird geschildert, inwieweit die Methode des Cueings geeignet ist, diesen Workflow bei der Aufnahme zu verbessern.

Zunächst lässt sich sagen, dass Geräusche einen wichtigen Bestandteil eines Filmsoundtracks bilden, da sie sowohl zum Verständnis, als auch zur emotionalen Wirkung eines Films beitragen. Wenn die Geräusche im O-Ton nicht präsent genug sind oder eine internationale Auswertung des Films angestrebt wird, ist eine Nachvertonung der Filme in der Postproduktion erforderlich. Da ins Besondere für Handlungs- und Bewegungsgeräusche das Material in Sound Archiven qualitativ nicht ausreicht, werden diese Geräusche von Foley Artists im Studio nachträglich erzeugt.

In der vorliegenden Arbeit werden Vor- und Nachteile von Cueing im Vergleich zu einem chronologischen Vorgehen bei der Nachvertonung dargestellt. Dabei zeigt sich, dass die ermittelten Vorteile deutlich überwiegen und greifbarer sind, da sie sich auf messbare Größen wie zum Beispiel Zeit und Geld beziehen. Dagegen handelt es sich bei den Nachteilen um überwiegend weiche Faktoren, die durch mangelhafte Erfahrung mit Cueing oder fehlerhafte Umsetzung der Methode verursacht werden.

Zusammenfassende Handlungsempfehlung

Wie diese Untersuchung zeigt, können die vorhandenen Ressourcen effektiver genutzt werden, wenn Wert auf eine gute Vorbereitung der Aufnahmesession gelegt wird. Dabei geht es darum vor der Aufnahme möglichst viel Klarheit über das zu erstellende Material zu schaffen. Cues sind dafür ein geeignetes Mittel, da sie Hinweise darauf geben, *was an welcher* Stelle im Film nachvertont werden soll. Durch aussagekräftige Namen und eine genaue Platzierung in der Timeline bieten Cues sowohl inhaltliche als auch organisatorische Unterstützung bei der Aufnahme. Mit ihrer Hilfe ist eine Zusammenfassung und Strukturierung der Geräusche nach Klanggruppen möglich.

Zwar ist das Erstellen der Cues zunächst ein Zusatzaufwand, der betrieben werden muss, jedoch macht sich dies später durch verbesserte Arbeitsabläufe bei der Aufnahme bezahlt. Die dabei gewonnene Zeit trägt zu einer Qualitätssteigerung bei, da zusätzliche Aufnahmen möglich sind.

Die gewählte Forschungsfrage kann dahingehend beantwortet werden, dass Cueing ein geeignetes Mittel ist, um den Workflow bei Geräuschaufnahmen zu verbessern. Dafür ist ein systematisches Vorgehen bei der Erstellung und Benennung der Cues erforderlich, sowie eine Strukturierung und Gewichtung innerhalb der Cueingsession. Die bei der Benennung der Cues angewandte Systematik sollte nachvollziehbar sein und bei der Aufnahme zum Auffinden der Cues aufgegriffen werden.

Auch wenn der Fokus der durchgeführten Befragung auf der Arbeit von Geräuschemachern lag, hat sie ergeben, dass Cueing sich auch positiv auf andere Gewerke auswirkt, beispielsweise auf die Arbeit von Editoren und Geräushtonmeistern. Zudem ist Cueing eine gute Ausbildungsmethode um angehende Sounddesigner und Geräuschemacher für die Frage zu sensibilisieren, welche Geräusche in einem Soundtrack sinnvoll und hörenswert sind.

In dieser Arbeit lag der Fokus auf der Workflow-Analyse bei Filmvertonungen. Interessant wäre nun zu untersuchen, in wieweit die Methode des Cueings auch bei der Geräuschaufnahmen für Hörspiele und Games sinnvoll ist. Dabei könnte geprüft werden ob sich bei einer Übertragung der Methode auf andere Medien ggf. die Arbeitsabläufe und Anforderungen an die Umsetzung unterscheiden.

6 Literaturverzeichnis

ALCHEMIE POST SOUND: How to Cue a Foley Session, Alchemie Post Sound, 2010, letzter Zugriff 6. Juni 2019

– : Foley. Talent. New York, 2019, letzter Zugriff 2. Juli 2019, URL:
<http://www.alchemypostsound.com/talent/>

BARTEL, Frank / Klaus BARM (Hrsg.): Tonkunst. Filmkunst und Sound Design ; der Studiengang Ton der Hochschule für Film und Fernsehen "Konrad Wolf" Potsdam-Babelsberg auf dem Weg vom Fachschulstudiengang zum Kunsthochschulstudiengang. Berlin 2006 (Edition Kunst und Medien; 1).

BAUER, Max: Der Geräuschemacher im Film, letzter Zugriff 18. Juni 2019, URL:
<http://www.der-geraeuschemacher.de/de/geraeuschemacher/der-geraeuschemacher-im-film>

BAUER, Max / Andrea KILIAN / Bernhard JUGEL: Donnerschacht und Frösche in Schnapsgläsern. Die Kunst des Geräuschemachens BR 2017.

BERUFSVEREINIGUNG FILMTON: Berufsbild Geräuschemacher*in, letzter Zugriff 18. Juni 2019, URL: <https://www.bvft.de/info/berufsbilder/geraeuschemacher/>

FLÜCKIGER, Barbara: Sound Design. Dissertation 2017.

FUß, Susanne / Ute KARBACH: Grundlagen der Transkription. Eine praktische Einführung. 2. Auflage 2019 (utb Sozialwissenschaften).

IMDB: Shelly Roden, IMDB, letzter Zugriff 2. Juli 2019, URL:
https://www.imdb.com/name/nm1400864/?ref_=nmbio_bio_nm

KRUSE, Jan u. a.: Qualitative Interviewforschung. Ein integrativer Ansatz. 2., überarbeitete und ergänzte Auflage, Weinheim, Basel 2015 (Grundlagentexte Methoden).

KUCKARTZ, Udo: Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung. 2., durchgesehene Auflage, Weinheim, Basel 2014 (Grundlagentexte Methoden).

LENSING, Jörg U.: Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition. 3. Auflage, Berlin 2018.

MAYRING, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 12., überarb. Aufl., Weinheim 2015 (Beltz Pädagogik).

– : Einführung in die qualitative Sozialforschung. Eine Anleitung zu qualitativem Denken. 6., überarbeitete Auflage, Weinheim, Basel 2016.

MEUSER, Michael / Ulrike NAGEL: Experteninterview und der Wandel der Wissensproduktion: Experteninterviews : Theorien, Methoden, Anwendungsfelder. Wiesbaden 2009, S. 35–60.

MISOCH, Sabina: Qualitative Interviews. Berlin, München, Boston 2015.

MORAT, Daniel / Hansjakob ZIEMER (Hrsg.): Handbuch Sound. Geschichte - Begriffe - Ansätze. Stuttgart 2018.

RAFFASEDER, Hannes: Audiodesign. Kommunikationskette, Schall, Klangsynthese, Effektbearbeitung, Akustische Gestaltung. 2. Aufl., s.l. 2010.

THEME AMENT, Vanessa: The Foley Grail. The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. 2nd ed., Hoboken 2014.

TOBIAS HELLKVIST: Tobias Hellkvist. About, 2019, letzter Zugriff 2. Juli 2019, URL: <http://www.tobiashellkvist.com/about>

YEW DALL, David Lewis: The Practical Art of Motion Picture Sound. 3rd ed., Burlington 2007.

Anhangsverzeichnis der beigelegten DVD

1. Bachelorarbeit als pdf
2. Audiodateien der Interviews
3. Transkripte der Interviews
4. Antworten auf den Fragebogen
5. Auswertung – Qualitative Inhaltsanalyse: Exceltabellen mit allen Kategorien

Anhang

A.	Anhang: Interview Leitfaden	XIII
B.	Anhang: Questionnaire.....	XIV
C.	Anhang: Finale Kategorien nach Teilfragen	XV

A. Interview Leitfaden

I. Informationsphase

- Vielen Dank für die Zeit und die Bereitschaft zum Interview
- Informieren über das Forschungsprojekt: Teil meiner Bachelorarbeit zum Thema Spotting
- Vereinbarung unterschreiben lassen, dass Tonaufnahmen erlaubt sind und Daten verwendet werden dürfen

II. Einstieg/Warm-up

- Ich kann mir vorstellen, dass in deinem Beruf sich die Projekte sehr stark unterscheiden. Trotzdem würde ich gerne wissen, wie ein „typischer“ Arbeitstag bei Dir aussieht?
- *Wenn Du den Auftrag bekommst, die Geräusche für einen Film zu machen, wie gehst Du an so ein Projekt heran?*

III. Hauptphase

Vorbereitung

- Wie bereitest Du dich auf Geräuschaufnahmen vor?

Cueing

- Warum arbeitest Du mit Cueing? (Warum nicht?)
 - In welchem Kontext?
 - Was sind Vorteile?
 - Was sind Nachteile?
 - Welche Anforderungen muss die Methode erfüllen, damit du sie anwenden kannst/willst? Was muss man bei der Umsetzung beachten?
- Wie schätz Du die Bedeutung/Relevanz der Methode für Dein Berufsfeld ein?
- Siehst Du weitere Anwendungsgebiete? Schnittstellen/Vorteil mit/für anderen Bereiche in der Postproduktion?

Abschluss

- Gibt es noch weitere Aspekte, die Du gerne hinzufügen möchtest und die bisher nicht angesprochen wurden?
- Vielen Dank für das Interview!

B. Questionnaire

I. General Information

This questionnaire is part of my bachelor-thesis in Audiovisual Media at University of Media Stuttgart. The thesis is about the advantages and disadvantages of cueing in view of the workflow of foley artists. This questionnaire is part of my research and the answers may be published in my paper. By answering these questions, I understand, that you are agreeing to these terms.

II. Questions

1. Do you work with cueing? Why or why not?

If you work with cueing:

2. Who makes the cueing session?
3. How is your workflow during recording?
4. How detailed are the cues? Are there cues for everything (footsteps, props, movement, special effects) or sometimes just for a layer?
5. Are there projects, for which cueing doesn't make sense?
6. What are the advantages and maybe disadvantages concerning cueing?
7. Does the work with cueing influence other steps in the postprocessing workflow?
8. Are there other aspects you want to add?

C. Finale Kategorien nach Teilfragen

Tabelle 2: Vorteile von Cueing

Category	Title
B-R1	Cueing spart Zeit: - Zusammenfassen gleicher Töne = weniger Umbauzeit/Umziehzeit; - schnelles Finden der Einstiegsstellen;
B-R2	Cueing sorgt für Präzision und Dynamik.
B-R3	Hilft dem Editor durch: - präzise Aufnahmen; - Cues als Kontrollmöglichkeit; - Arbeitsteilung möglich; - Cueing als Einstieg in den Film;
B-R4	Sorgt für Kontinuität: - bei der Gangart; - bei komplexen Sounds; - bei Böden;
B-R5	Hilft bei der Vorbereitung: - der Requisiten; - Pulteinstellungen, Effekte etc.;
B-R6	Priorisierung: - Wünsche der Regie/Sounddesign; - vorab benötigt; - nice to have;
B-R7	Hilft in der Mischung
B-R8	Gibt Überblick über: Projektumfang und Zeitaufwand; - erforderlichen Sounds;
B-R9	Zeit sparen = Geld sparen
B-R10	Ausbildungsmethode
B-R11	Schwierige Töne können vorab geübt werden
B-R12	Cues können Interpretationsfehler vermeiden
B-R13	Liefert Zusatzinformationen zu Videoeffekten

Quelle: Eigene Tabelle, 2019

Tabelle 3: Nachteile von Cueing

Category	Title
C-R1	Unpräzise Cues: - sind Fehlerquellen; - verschlechtern die Stimmung; - sorgen für Verzögerungen;
C-R2	Oberflächlichkeit der Performance: - Eintauchen in die Szene gelingt nicht; - schlechterer Überblick über Gesamtdramaturgie;
C-R3	Bündelung gleicher Töne ist ermüdend.
C-R4	Erfordert Übung mit diesem System: - beim Setzen der Cues; - bei der Aufnahme;
C-R5	Bei fehlender Gewichtung: - wichtige Dinge können untergehen; - Details werden überbetont;
C-R6	Vorbereiten der Cues wird nicht bezahlt.

Quelle: Eigene Tabelle, 2019

Tabelle 4: Hinweise zur Benennung von Cues

Category	Title
D-R1	Konsequente Benennung: - reduziert Fehlerquellen; - ermöglicht Filterfunktion;
D-R2	Englische Namen sind sinnvoll.
D-R3	Schreibfehler vermeiden
D-R4	Klanggruppen mit einheitlichen Präfixen abkürzen
D-R7	Zusatzinformationen geben Auskunft über: - Off-screen Aktionen/Dinge; - besondere Wünsche; - geplante Videobearbeitungen/Effekte; - Fragen an die Szene;
D-R8	Detailliert, aber nicht ausschweifend
D-R9	Benennungsregel Requisiten: Klanggruppe_Objekt_Aktion_Untergrund
D-R10	Benennungsregel Schritte: Präfix_(Innen/Außen)_Person_Untergrund_Schuh
D-R11	Ergänzungsregel Schritte: Cues innerhalb einer Szene enthalten nur alle Infos, wenn sie vom ersten Cue abweichen, sonst: Person_Untergrund
D-R12	Benennungsregel Hintergrundfiguren: Präfix_spezifische Beschreibung inkl. Bewegungsrichtung_(Untergrund), wenn anders, als Maincharakter_Schuh

Quelle: Eigene Tabelle, 2019

Tabelle 5: Allgemeine Workflow Beschreibungen

Category	Title
E-R1	Unterschiedlicher Umgang mit Cues möglich
E-R2	Beim Dreh wird nicht chronologisch gearbeitet, also kann man das bei der Geräuschaufnahme auch so machen
E-R3	Cueing on the fly
E-R4	Monitoring des Arbeitsfortschritts durch: - Farbe der Cues/ Clips; - Art des Cues; - Löschen von erledigten Cues;
E-R5	Cueing nicht nötig, wenn wenig Umbauten erforderlich sind durch: - wenig wechselnde Orte/Handlungen; - Bauart des Studios (parallele Aufbauten, schnelle Zugriffe);
E-R6	Arbeitsteilung beim Cuen möglich für unterschiedliche Kategorien.
E-R7	Nur Sachen cunen, die nicht offensichtlich sind

Quelle: Eigene Tabelle, 2019

Tabelle 6: Wie sollten Cues gesetzt werden?

Category	Title
F-R1	Je präziser die Cues sind, desto besser
F-R2	So detailliert wie nötig, so detailliert wie möglich
F-R3	Layout für Cueingspuren

Quelle: Eigene Tabelle, 2019

Tabelle 7: Allgemeine Informationen

Category	Title
G-R1	Ein eingespieltes Team ist wichtig
G-R2	Je mehr Zeit es gibt, desto besser werden die Aufnahmen
G-R3	Produktionsfirmen wollen sparen.
G-R4	Effizienz durch räumliche Begebenheiten.
G-R5	Cueing erfordert ein gutes System und dafür ausgebildete Leute.
G-R6	Cueing wird manchmal auch als Spotting bezeichnet
G-R7	Cueing kommt aus den USA und ist eine Folge der Industrialisierung der Filmbranche.

Quelle: Eigene Tabelle, 2019