



Sounddesign Film und Foley

Gerd Brohasga M.Eng., Dipl.-Ing. (FH) Medientechnik

The Secret World of Foley

<https://www.youtube.com/watch?v=7GGC6zpF-Qs&list=PLMmXGo098sCoHCZ2-FJlbJmZxt2bKoNq0&index=2>

SOUND - DESIGN

(<http://www.film-sound-design.de/SoundSet.html>)

SOUND - DESIGN steht in der Regel beim Film für die Gestaltung der gesamten Tonspur. Dazu gehören die drei klassischen Schichten Sprache, Musik, Geräusche. Diese differenzieren sich aber im modernen Sound-Design weitestgehend aus, so daß es mittlerweile für jede einzelne Schicht spezialisierte Sound-Designer gibt.

Da gerade im amerikanischen Filmgeschäft zunehmend Kreationen im Klang-Design gefragt sind (Special Effects, Creature Sounds), bezeichnen sich diese Tonleute auch als Sound-Designer, weswegen sich Sound-Designer im obigen Sinne schon wieder von diesem Begriff distanzieren. Von daher die inflationären Bezeichnungen in den Credits wie Sound-Editor, Sound-Mixer, Sound-Supervisor usw.

Arbeitsprozesse beim Ton

- O-Ton, welcher in der Regel Mono- und Stereoaufnahmen beim Dreh am Set beinhaltet und sowohl den mitgenommenen Ton zum jeweiligen Take, als eben auch sogenannte Nur-Töne beinhaltet.
- O-Ton / Nur-Ton-Editing bezeichnet den Prozess der Prüfung des O-Tons auf Brauchbarkeit und das Auswählen und synchrone Anlegen des brauchbaren Tons zum fertig montierten Film
- Soundediting, bezeichnet weitestgehend den Prozess des Anlegens von Atmos, Effekten und teilweise auch Geräuschen zum fertig geschnittenen Film im Postproduktionsprozeß, aber auch das Kreieren und Anlegen von Special Effects (SFX), sofern damit keine extra Sounddesigner beschäftigt werden
- Foleytaking und Foleyediting, (nach Jack Foley) bezeichnet den Prozeß der Aufnahme eines Geräuschemachers zum Bild und die anschließende bildgenaue Synchronisation dieser Einzelgeräusche zum fertig montierten Film

- ADR-Taking und ADR-Editing (Automatic Dialog Replacement oder Automated Dialog Recording) bezeichnet den Prozeß der Nachsynchronisation von Sprache zum Bild und das lippensynchrone Anlegen zum fertig montierten Film
- Musicediting wird in der Regel vom Filmkomponisten selber vorbereitet und bezeichnet in der Regel lediglich den Vorgang des Anlegens von Filmmusik, aber auch von Diegetic-Music an bestimmten Timecode spezifizierten Position im fertigen Filmschnitt. Der Musiceditor arbeitet dazu in der Regel eng mit dem Cutter und Regisseur zusammen, da diese in der Regel die Gesamtübersicht über alle im Film vorkommenden Musikfragmente haben.
- Endmischung, bezeichnet den Prozeß des Zusammenmischens aller Resultate aus den obig beschriebenen Arbeitsprozessen. Allerdings wird neben der dynamischen Abstufung der einzelnen Schichten zueinander auch die dramaturgisch bestimmte Tonperspektive durch weglassen oder unrealistisches in den Vordergrund bringen bestimmt, sowie das notwendige Raumgefühl im Bild durch Verhallung etc. erreicht und im Kino durch die Positionierung oder Bewegung der Ereignisse im Lautsprecherraum.

The Secret World of Foley II

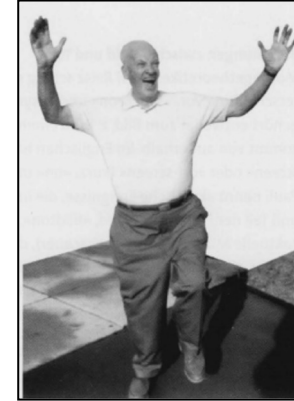
https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRIgX0&list=PLMmXGo098sCoHCZ2-FJlbJmZxt2bKoNq0

Jack Foley und seine Arbeiten: Die Kunst der Geräusche-, Atmo- und Effekte Erstellung

Jack Donovan Foley

(* 12. April 1891 in Yorkville, New York; † 9. November 1967
in Los Angeles, Kalifornien)

war Mitarbeiter der Universal Studios in Hollywood.
Nach ihm wurde ein ganzer Berufsstand benannt.



Am liebsten nahm Foley alle Geräusche gleichzeitig parallel zur Filmprojektion auf. Er stellte ein fantasievolles Arsenal an Geräuschinstrumenten zusammen. So bestehen die „Foley pits“ aus unterschiedlichen Bodenplatten und mit Materialien gefüllten Kästen, auf denen Schritte vertont werden. Foley soll gerüchteweise in 33 Jahren 5000 Meilen im Studio gelaufen sein!

Jack Foley und seine Arbeiten: Die Kunst der Geräusche-, Atmo- und Effekte Erstellung

Ganze „Soundscapes“, „Geräuschmusiken“ und „Klangwelten“, entstanden auf diese Weise - lange bevor beispielsweise die „Konkrete Musik“ das Ausgangsmaterial für ihre Kompositionen in der klingenden Umwelt fand. Welche Bedeutung gerade die „Geräuschdramaturgie“ für den Soundtrack besitzt, hat schon Siegfried Kracauer erkannt: „Allgemein gesprochen ruft jedes vertraute Geräusch innere Bilder seiner Quelle hervor.“

Der „Foley artist“ heute

Der Geräuschemacher betreibt meist die Kunst des Nachvertoneus von Geräuschen in Film und Fernsehen bei Szenen, deren O-Ton aus unterschiedlichen Gründen nicht verwendet werden kann, sei es in technischer (verzerrt, verrauscht) oder künstlerischer Hinsicht (falscher Ausdruck, zu lauter und unruhiger Hintergrund für die Intention einer Szene. Man denke auch an 3D und Trickfilme bei denen gar keine Atmo oder O-Ton vorhanden ist)

Des Weiteren werden Geräusche des Originaltons vom Geräuschemacher verstärkt, um deren Wichtigkeit für die Filmhandlung hervorzuheben.

Mit Geräuschen wird der Blick auf das Wesentliche im Film gelenkt (selektives Hören). Der Geräuschemacher bildet also alle Geräusche eines Filmes nach für das M&E-Spur (Music and Effects), auf dem alle Töne außer den Dialogen enthalten sind. Dieses „Band“ (früher 35 mm perforiertes Magnetband, mittlerweile Festplatten und bzw. digitale Dateien) wird für die Synchronisation in anderen Sprachen gebraucht.

Einige Beispiele:

Effekte/Events	Wie gemacht?
„Galoppierendes Pferd“	Zwei Kokosnussschalen aneinander schlagen
„Küssen“	Den eigenen Handrücken küssen
„Schläge“ (Punches)	Auf Wassermelonen klopfen
„High Heels“	Mit High Heels auf einer Holzplatte laufen
„Knochen brechen lassen“	Bambus oder Sellerie brechen, Salatkopf drehen
„Im Schnee laufen“	Eine Tüte Mehl oder Puderzucker drücken
„Flügelschläge eines Vogels“	Ein Paar Handschuhe in einer Hand gegeneinander schlagen
„Gras oder Blattwerk rascheln lassen“	Magnetband aus z.B. Kassette oder miniDV zusammenknüllen

Leslie Bloome - Foley Artist

<http://www.youtube.com/watch?v=wx32-L9tJcE&feature=related>

Foley Artist Gary Hecker

https://www.youtube.com/watch?v=CD_SVZYmXJI

Toy Story

https://www.youtube.com/watch?v=5VVg_gk2rsM

Star Wars - Lichtschwert

https://www.youtube.com/watch?v=Q_6VITJT0-w

Star Wars – Episode II

<https://www.youtube.com/watch?v=5ogCVi0WqrQ>

Art of Foley - Creating Sounds in Movies (Fun)

<http://www.youtube.com/watch?v=MHFMCFduZjo&feature=related>

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Fragen?



Die Weiterverbreitung des Skripts außerhalb des Vorlesungsbetriebs ist nicht erlaubt.