BERUFSBILD

GERÄUSCHEMACHER:IN

français	*Bruiteur.euse*
italiano	*Rumorista*
english	*Foley artist*

Allgemeiner Aufgabenbereich

Filmtonpostproduktion, dessen zentrale Tätigkeit darin besteht, nicht-sprachliche Geräusche für Filme mit dem eigenen Körper sowie mit unterschiedlichsten Requisiten und Materialien zu erzeugen und klanglich lebendig zu gestalten.

- Schritte und Bewegungen aller relevanten Personen als Interaktion der handelnden Figuren mit ihrer Umgebung
- Effekt-Geräusche als “Futter” für das Sound Design

Geräusche sind das bindende Glied zwischen den verschiedenen Elementen der Tongestaltung. Im Zusammenspiel mit den Dialogen verleihen sie der filmischen Klangwelt eine spürbare Präsenz. Darüber hinaus liefern sie klangliche Elemente, die in der atmosphärischen Vertonung sowie in der Gestaltung von Toneffekten weiterverarbeitet werden. Geräusche machen die Handlungen und Geschehnisse im Spiel der Akteure real erlebbar, bringen sie so physisch auf die Erde.

So wie die Schauspieler:innen ihre Figuren anlegen, so sind auch Geräuschemacher:innen für den Moment Eins mit der Figur, um deren innere Verfassung akustisch zum Ausdruck zu bringen. Ein fröhlicher Mensch klingt anders als ein trauriger. Dabei wählt der/die Geräuschemacher:in den passenden Boden, den richtigen Schuh oder das perfekte Plop. – Und diese Entscheidungen gehen weit über eine reine Abbildung des Sichtbaren hinaus. Sie sind künstlerische Ausdrucksmittel, die sowohl die realistische Wahrnehmung stärken als auch den Charakter der Figur auf subtile, akustische Weise hervorheben. Auch im Dokumentarfilm übernehmen Geräusche eine vergleichbare Funktion: Sie fokussieren den Blick, schaffen emotionale Nähe und verleihen der Erzählung Tiefe. Wenn das gesprochene Wort zurücktritt, geben Klänge der Realität Struktur – sie machen das Gezeigte sinnlich erfahrbar und ermöglichen eine intime Verbindung zu den Menschen und Momenten auf der Leinwand.

Geräuschemacher:innen bedienen sich dabei verschiedenster Requisiten aus dem Alltag, wie etwa Geschirr, Papier und vielerlei weitere Gegenstände. Entscheidend für die Wahl des jeweiligen Materials sind dessen Beschaffenheit und Klangfarbe. Häufig entsteht ein einzelnes Geräusch im Film durch die Kombination mehrerer Tonelemente.

Schritte und Bewegungen aller relevanten Personen im Film: In jedem Film bewegen sich Menschen oder Tiere. Schritt- und Bewegungsgeräusche, die während der Setaufnahmen vermieden oder kaum wahrnehmbar sind, werden von den Geräuschemacher:innen neu geschaffen. Geräusche, die in Kulissen falsch oder unpassend sind, werden ersetzt, während bei computergenerierten Landschaften fehlende Geräusche neu geschaffen werden müssen. So wird beispielsweise das Filmset-Matterhorn aus Pappmaché akustisch wieder zu einem imposanten Felsmassiv. Dabei richtet der/die Geräuschemacher:in seine Aufmerksamkeit gezielt auf dramaturgisch bedeutende Figuren und atmosphärisch prägende Ereignisse.

Interaktion der handelnden Figuren mit ihrer Umgebung: Das Blättern in einem Buch, das vor den Karren spannen des Pferdes, Schwimmen im See, Gartenarbeit oder Essen – jede menschliche Tätigkeit hinterlässt hörbare Spuren und trägt dazu bei, die filmische Welt glaubhaft und sinnlich erfahrbar zu machen. Die Auswahl, Intensität und Ausarbeitungstiefe aller Geräusche orientiert sich dabei stets am Stil des Films.

Effekt-Geräusche als "Futter" für das Sound Design: Es kann sich um additives Blätterrascheln im Wind handeln, oder um ein Spooky-Knarren im Geisterhaus. Je nach Filmgenre kann es sich um ergänzende Geräusche von Maschinen oder SciFi-Tools handeln oder atmosphärische Ergänzungen wie das Reifenknirschen eines langsam einparkenden E-Autos oder das flubbernde Wasser unter dem morschen Steg, die der Sounddesigner in sein Sounddesign einbaut.

Tätigkeits- und Verantwortungsbereich

Die Arbeit beginnt mit einer frühzeitigen Abstimmung mit Produktion und Regie, um sich über den Stil des Films sowie besondere Geräusche abzusprechen. Aufgrund dieser Überlegungen kann das vorgegebenen Budgets überprüft und gegebenenfalls eine intensivere Vorbereitung eingeplant werden. Geräuschemacher:innen arbeiten eng mit Geräuschtonmeister:innen zusammen. Während erstere die Klänge physisch erzeugen, zeichnen letztere sie mithilfe mehrerer im Raum platzierter Mikrofone so auf, dass sie in Räumlichkeit, Perspektive und klanglicher Tiefe zur jeweiligen Filmszene passen. Beide agieren als eingespieltes Team.

Ihre gemeinsame Verantwortung besteht darin, die durch das Bild vorgegebenen Erfordernisse – in Bezug auf Rhythmus, Stimmung, Distanz und Dynamik – sensibel wahrzunehmen und klanglich umzusetzen. Ihre Entscheidungen folgen dabei keinem starren Schema, sondern beruhen auf Erfahrung, künstlerischem Feingefühl und einem präzisen Gespür für das Zusammenspiel von Bild und Ton.
Gleichzeitig ist auf technischer Ebene eine strukturierte und übersichtliche Arbeitsweise unerlässlich, damit die aufgenommenen Geräusche in den folgenden Produktionsschritten effizient weiterverarbeitet und eindeutig zugeordnet werden können.

Voraussetzungen und Qualifikationen

- Ausgeprägtes Hörvermögen: Ein gutes Gehör sowie ein aufmerksames, differenziertes Hören der Umwelt sind die Grundlage jeder Geräuschgestaltung.

- Kreativität, Musikalität und Rhythmusgefühl: Sinn für Timing, Tempo und die harmonische Einbettung von Geräuschen in das Gesamtbild des Films.

- Körperbewusstsein: Präzise, kontrollierte Bewegungen und ein Gespür für den eigenen Körper als akustisches Werkzeug.

- Teamfähigkeit: Enges, abgestimmtes Arbeiten mit den Kolleg:innen der Aufnahme, des Schnitt und des Sounddesigns erfordert Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit.

- Struktur und Übersicht: Organisierte Arbeitsweise zur sauberen Durchführung und Dokumentation komplexer Aufnahmesessions.

Zugangswege zum Beruf

Der Beruf des Geräuschemachers wird traditionell nicht über eine schulische oder akademische Ausbildung vermittelt, sondern im direkten praktischen Arbeiten weitergegeben – im klassischen Meister-Schüler Verhältnis. Eine fundierte Assistenzzeit ist dabei unerlässlich. Sie sollte so lange andauern, bis der oder die Lernende das nötige handwerkliche Können, die künstlerische Sicherheit und die eigenständige Arbeitsweise entwickelt hat, um sich im freien Markt zu behaupten.

Eine vorhergehende Ausbildung im Bereich Ton, Audio oder Musikproduktion kann hilfreich sein, ist aber keine Voraussetzung. Entscheidend ist das Zusammenspiel von Neugier, Sensibilität für Klang und eine ausgeprägte Bereitschaft zum intensiven Lernen in der Praxis.

Anmerkungen/Spezielles

Im deutschsprachigen Raum sind für die Berufe des Geräuscheteams folgende Bezeichnungen üblich:

- Geräuschemacher:in
- Geräuschtonmeister:in
- Geräuscheditor:in

In englischen Abspännen finden sich häufig folgende Bezeichnungen:

- Foley artist (Geräuschemacher)
- Footstep artist oder Footstep walker (seltener)
- Foley mixer (Geräuschtonmeister)
- Foley editor (Geräuscheditor)

In europäischen Koproduktionen werden oft englische Titel verwendet, um die internationale Verständlichkeit und Einheitlichkeit der Credits zu gewährleisten.
Dabei ist „Foley artist“ weltweit der am weitesten verbreitete Begriff.