

Double Bande

Englisch: Double Band

TON

Zwei separate Tonspuren bei der Nachsynchronisation — eine für Dialoge, eine für Atmos und Effekte. Gibt dem ADR-Team mehr Kontrolle und Flexibilität im Mix.

Im Schnitt stehen zwei verschiedene Anforderungen gleichzeitig an — die Schauspieler müssen ihre Dialoge neu sprechen, parallel werden aber auch präziser Raumklang, Atmung und subtile Effekte benötigt, die mit den Lippen synchron gehen. Double Bande löst das durch Aufteilung der Nachsynchronisation auf zwei voneinander unabhängige Tonspuren. Eine trägt ausschließlich die Dialoge — sauber, fokussiert, ohne Ablenkung. Die zweite Spur sammelt Atmosphäre, Atemgeräusche, Bewegungsakzente und raumgebundene Effekte. Der praktische Vorteil liegt in der Kontrolle und der zeitlichen Flexibilität. Der ADR-Supervisor kann sich auf die Schauspieler-Performance konzentrieren, ohne gleichzeitig die Foley-Künstler im selben Take koordinieren zu müssen. Jede Spur wird separat aufgebaut und kann unabhängig korrigiert werden — sitzt ein Dialog perfekt, die Atemgeräusche aber nicht, wird nur an Spur zwei weitergearbeitet. Im Mix bietet das maximale Kontrolle: Die Dialogspur lässt sich isoliert komprimieren und EQen, während die Atmos-Spur ihre eigene Dynamik und ihren eigenen Hall behält. Das ist besonders bei Synchronisationen in andere Sprachen wertvoll, wo sich Timing und Sprechmelodien verschieben — die zweite Bande bleibt flexibel anpassbar. Technisch aufgenommen werden beide Spuren in einem Session-Setup, oft mit parallelen Mikrofonen oder in schneller Abfolge. Manche Teams arbeiten mit einem fest kalibrierten Abstand zwischen beiden Takes; andere bevorzugen echte Simultanaufnahmen auf zwei separaten Kanälen, um die natürliche Timing-Konsistenz zu bewahren. Bei Mehrkanal-Sessions (5.1, Atmos) wird die Atmos-Bande oft direkt im räumlich gewünschten Format aufgebaut — die Dialoge landen später im Center, die Atmosphäre verteilt sich in die Surrounds oder Height-Kanäle. Der Workflow spart Zeit im finalen Mix-Prozess und reduziert das Risiko von Kompromissen. Masking-Filter zum Freilegen von Dialogen entfallen ebenso wie eine künstliche Trennung im Nachhinein. Besonders bei hochauflöstem Mixing (Dolby Atmos, objektbasiert) ist Double Bande ein Standard-Verfahren — es garantiert, dass Dialoge kristallklar bleiben, während die immersive Ebene vollständig eigenständig bearbeitet wird.