

Predub

TON/BEGRIFFE

Erste Tonmischung einzelner Tonspuren vor der finalen Mischung — reduziert Spuranzahl und schafft Vorab-Balance.

Technische Details Ein typischer Predub gliedert sich in drei bis sechs Hauptgruppen: Dialog/ADR (meist 8-16 Spuren), Musik (4-8 Spuren), Atmosphären/Ambiances (6-12 Spuren), Hart-Effekte/SFX (12-24 Spuren), Foley (4-8 Spuren) und gelegentlich eine separate Gruppe für Low-Frequency-Effects (LFE). Jeder Predub wird auf separaten Ausgängen der Digital Audio Workstation (Pro Tools, Nuendo) ausgegeben und als 48kHz/24Bit-Dateien gerendert. Die Stems behalten dabei ihre ursprüngliche Kanalaufteilung bei – ein 5.1-Predub erzeugt also sechs diskrete Mono-Dateien pro Gruppe.

Geschichte & Entwicklung Das Predub-Verfahren etablierte sich in den 1940er Jahren mit der Einführung des Magnettonverfahrens in Hollywood-Studios. Zuvor mussten alle Tonspuren in einem einzigen Durchgang live gemischt werden. MGM und Warner Bros. perfektionierten ab 1952 das dreistufige Mischverfahren: Predub – Temp Dub – Final Mix. Mit der Digitalisierung ab den 1980er Jahren ermöglichten Systemes wie der Fairlight CMI eine präzisere Bearbeitung der Predubs durch Non-destruktive Automation und Recall-Funktionen. **Praxiseinsatz im Film** Bei "Mad Max: Fury Road" (2015) erstellte Sound Designer Mark Mangini über 40 separate Predubs allein für die Fahrzeuggeräusche, um jedes Auto individuell kontrollierbar zu halten. Christopher Nolans Filme nutzen systematisch Dialog-Predubs mit verschiedenen Raumhall-Varianten, die erst im Final Mix je nach Schnitt-Tempo ausgewählt werden. Der Workflow spart in komplexen Produktionen bis zu 30% der Mischzeit, da Korrekturen nur in der betroffenen Predub-Gruppe vorgenommen werden müssen, ohne die gesamte Mischung zu beeinträchtigen. **Vergleich & Alternativen** Predubs unterscheiden sich von Submixes durch ihre finale, render-basierte Natur – ein Submix bleibt editierbar, ein Predub ist festgeschrieben. Track-Layering arbeitet mit ungruppierten Einzelspuren und erfordert mehr Rechenleistung im Final Mix. Moderne Object-based Audio-Systeme wie Dolby Atmos reduzieren den Predub-Aufwand, da Objekte individuell positionierbar bleiben. Kleinere Produktionen verzichten oft auf Predubs und arbeiten direkt mit Submix-Gruppen, verlieren dabei aber die Möglichkeit des präzisen Stem-Mastering für verschiedene Auswertungsformate.