

Messebericht NAB2003: Trends

Mehr Neuheiten für weniger Besucher

Trends von der NAB, einer Messe, die sich selbst als »the world's largest electronic media show« bezeichnet und die sich schon längst nicht mehr als reines Broadcast-Event sieht.

TEXT: C. GEBHARD, G. VOIGT-MÜLLER

BILDER: NONKONFORM, ARCHIV

Wenn es überhaupt so etwas wie ein beherrschendes Thema während der NAB2003 gab, dann war das wohl der Wettstreit zwischen Scheibe und Festspeicher, den Sony und Panasonic zelebrierten. Die beiden Hersteller-Antipoden der Broadcast-Branche nutzten die NAB2003 zur offiziellen Vorstellung ihrer jeweiligen neuen Systeme, mit denen sie die Band-



Ob die 4K-Kamera von Dalsa ...



... oder das 101fach-Zoom von Fujinon ...



... oder Nitris von Avid: die NAB2003 hatte viele Highlights aus verschiedensten Bereichen zu bieten.

Technologie in der Akquisition ablösen wollen.

Man könnte aber auch problemlos und mit einiger Berechtigung ganz andere Topthemen der NAB2003 benennen und an einzelnen Produkten festmachen, je nach individuellem Fokus: Eine 4K-Kamera und viele weitere Neuheiten aus dem Bereich Digital Cinematography und Digital Film etwa; oder umfangreiches HD-Equipment aus praktisch allen Sektoren der



Endlich an einem, wenn auch sehr weitläufigen Messeeort vereint: Die NAB2003 kam ...

Produktion und Postproduktion; ein 101fach-Zoomobjektiv von Fujinon sticht ins Auge; aber auch die völlig neuen Postpro-Systeme bei Avid; selbst massive Neuheiten aus den Bereichen Modular und Studioteknik, die sonst meist im Grundrauschen einer Mega-Messe untergehen, haben in diesem Jahr das Zeug zum individuellen Messehit.

Kurzum: Es gab im Jahr 2003 noch mehr und auch größere, umwälzendere Neuheiten während der NAB zu sehen, als in den Jahren zuvor. Schade eigentlich, dass deutlich weniger Besucher diese Neuheiten in persönlichen Augenschein nahmen als früher: Die offizielle, vom Veranstalter ermittelte Gesamtbesucherzahl sank erneut, auf nun 89.000 Besucher (weitere Details hierzu finden Sie im Kasten »NAB2003: Besucher«).



... mit den verschiedenen Hallen des Las Vegas Convention Centers aus.

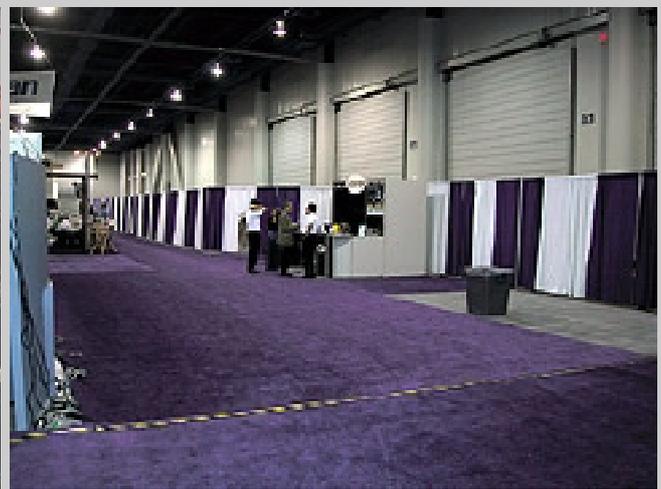
NAB2003: Besucher

Die Gesamtbesucherzahl der NAB2003 gibt der Veranstalter mit 89.000 an. Das ist ein erneuter Rückgang von den einst mehr als 110.000 und den 95.000 im Vorjahr.

Im Unterschied zu früheren Jahren gab der Veranstalter bei den publizierten Zahlen keine separate »international attendance« bekannt, wohl aus gutem Grund: Besonders die Besucher von außerhalb der USA waren in diesem Jahr offenbar nicht so zahlreich zur NAB nach Las Vegas gereist. Dass aus Europa lediglich die Briten in der üblichen Stärke teilnahmen, das war der Tenor in den Gesprächen mit den deutschen Standmannschaften verschiedener Aussteller und so war auch der persönliche Eindruck der Autoren.

Sparzwang, Irak-Krieg und die Lungenkrankheit SARS sorgten dafür, dass viele potenzielle Besucher die NAB2003 von ihrem Dienstreiseplan strichen.

Stärkt das die Position der europäischen Messe IBC? Manche glauben das und es könnte tatsächlich passieren, dass wieder mehr Besucher aus Europa im Herbst nach Amsterdam reisen, besonders auch von den in Las Vegas recht schwach vertretenen deutschen Broadcastern.



Zwei Bilder vom gleichen Messtag: Beide Bilder sind authentisch, wurden also nicht arrangiert, sondern ganz normal während der regulären Messezeit aufgenommen. Aber beide Bilder sagen nur einen Teil der Wahrheit: Weder war es während der NAB2003 immer so voll wie das linke Bild suggeriert, noch so leer, wie an dem extrem ungünstig positionierten Stand rechts.

Panasonic überrascht mit Solid-State-Camcorder

Die Überraschung war perfekt: Während der NAB-Presskonferenz gab Panasonic bekannt, man werde im professionellen Markt keinen Optical-Disc-Camcorder anbieten, sondern in der Akquisition gleich auf ein Festspeicher-Medium setzen. So plant Panasonic eine Profi-Produktlinie auf Basis der SD-Memory-Card und zeigte schon zwei Camcorder-Prototypen.

Der SD-Speicherchip soll im Pro-

Der Prototyp des Panasonic-Camcorders: Ohne Band oder Disc, nur mit Slots für Speicherchips.



fimarkt aber anders eingesetzt werden, als das derzeit bei Handheld-PCs und digitalen Fotoapparaten der Fall ist: Vier SD-Chips werden in einer Karte mit PCMCIA-Abmessungen untergebracht. Panasonic reagierte damit überdeutlich

auf Sonys Ankündigungen eines neuen Optical-Disc-Systems für den Profimarkt. Kommt damit nach dem Formatkrieg nun der Kampf der Speichermedien?

Der Wettstreit der Systeme ist mindestens so alt wie die Videotechnik, Sony und Panasonic be-

harken sich schon jahrzehntelang mit weitgehend inkompatiblen Formaten und Systemen. Diese Tradition begleitet die Broadcast-Branche, seit die ersten Bandmaschinen verfügbar sind.

Die Logik dahinter ist klar: Wer als Hersteller den größten Teil des Marktes mit seinem Format besetzen kann, verschafft sich die besten Voraussetzungen, um über Jahre gut im Geschäft zu sein. Wie perfekt das funktioniert, hat Sony mit dem Betacam-Format bewiesen, das noch heute als optimale Eintrittskarte fürs IMX-Format funktioniert.

Ob nun insgesamt das ständige Ringen der Großen den Markt eher behindert hat oder durch den permanenten Wettbewerb der Ingenieure die technische Entwicklung beflügelt wurde, darüber gehen die Meinungen auseinander. So oder so: Eine Änderung ist nicht in Sicht und beim Kampf um die Vorherrschaft im Markt wird mit harten Bandagen gekämpft. Das dürfte sich auch bei der Frage nach dem Speichermedium der Zukunft nicht ändern.

Zwar werden Sony wie auch Panasonic nicht müde, darauf zu verweisen, dass das Band auch weiterhin existieren und über Jahre hinaus noch im Großteil der Fälle eingesetzt werde, dass die angekündigten Produkte mit den neuen Speichermedien lediglich als Ergänzung zum bestehenden Equipment zu sehen seien. Integration in bestehende Architekturen wird groß geschrieben, der Übergang von der einen zur anderen Speichertechnologie soll offenbar so

schmerzfrei wie möglich gestaltet werden. Zudem gehe es ja nicht um ein neues Format, sondern lediglich um ein neues Speichermedium.

Dennoch: Die Zielrichtung ist klar. Wer es schon jetzt schafft, die Kunden auf das eine oder andere Medium einzu schwören, bringt sich in die Pole-Position, aus der man beruhigt starten kann, wenn das Rennen »richtig« losgeht.

Viele Faktoren prägen den Wettkampf zwischen Optical Disc und Speicherchip

Etlichen kritischen Fragen werden sich die Hersteller aber stellen müssen, bevor sich irgend ein Anwender auf die neuen Speichermedien einlässt: Wie viel Einsparpotenzial bringt es mit? Wie teuer und zuverlässig ist das einzelne Medium? Wie lange hält es? Welche Vorteile bringt es für den Arbeitsablauf? Welche Datenraten lassen sich damit realisieren? Wie steht es ganz generell um die Zukunftsfähigkeit?

Wie so oft wird es dabei nicht nur darum gehen, die bessere Technologie zu haben, sondern auch darum, das beste Konzept für die Integration der neuen Technologie zu liefern.

Panasonic wagt mit dem Speicherchip den größeren Sprung, hat das innovativere Konzept zu bieten. Der Verzicht auf ein Laufwerk mit bewegten Teilen bringt viele Vorteile, das kompakte Medium erlaubt kleine, handlichere Geräte, jeder Zuwachs an Speicherkapazität kann sofort genutzt werden, an den Speicherchips entwickelt nicht nur Panasonic, sondern es gibt auch



Panasonic-Boss Katsuhiko Yamamoto präsentiert den Speicherchip-Camcorder. Das Gerät kann mit mehreren Slots für die Speicherkarten bestückt werden.



andere Hersteller. Aber wird es Panasonic auch gelingen, den eigenen Zeitplan ein zu halten?

Ist Sony auf der sicheren Seite, nicht obwohl, sondern gerade weil man technologisch den kleineren Sprung wagt? Hat Sony allein schon wegen der früheren Verfügbarkeit die Nase vorn? Wird sich die Disk im harten Alltagsinsatz bewähren?

Ein wichtiger Punkt für den Erfolg könnte im eher emotionalen Bereich liegen: Welchem Medium vertrauen die Anwender mehr?

Hier fordert der größere technologische Sprung, den Panasonic wagt, auch von den Anwendern einen größeren Schritt: Letztlich gibt es keinen festen Informationsträger mehr, denn die Speicherchips werden bis auf absehbare Zeit teuer sein, so dass man nicht Unmengen davon vorhalten kann. So etwas wie ein Originalband, das man bespielt und zumindest solange aufbewahrt, bis die Produktion vollendet und gesichert ist, gibt es beim Panasonic-System nicht mehr. Das kann man durch geänderte, neue Arbeitsabläufe auffangen, aber es ist eben doch eine gefühlsmäßige Umstellung. Vielleicht verlagert der Einsatz von Speicherchips in der Akquisition den Einsatz von Bändern und/oder Scheiben einfach nur aus der Akquisition ins Studio, weil dort sofort Sicherheitskopien hergestellt werden?



Sonys Optical-Disc-System stellt technologisch gesehen den kleineren Sprung dar, kommt aber früher auf den Markt und lässt sich leicht in vorhandene Abläufe integrieren.



Bei Sony bleibt der prinzipielle Ablauf eher traditionell: Statt eines Bandes wird eben eine Disk eingesetzt. Bei einem geplanten Preis von 30 Euro pro Scheibe kann man aufnehmen und

den Datenträger dann erstmal ins Regal legen, bevor er irgendwann gelöscht und neu bespielt wird. Dennoch bietet die Scheibe gegenüber dem Band schon viele Vorteile beim Kopieren und in der gesamten Funktionalität. So bleibt alles offen: Wer will, kann damit genau so weiter arbeiten, wie er es vom Band gewohnt ist. Wer will, kann die zusätzlichen Möglichkeiten der Disk nutzen.

Vielleicht ist es aber den Anwendern ja letztlich sogar gleichgültig, ob auf Scheibe oder Chip gespeichert wird, solange das nur im jeweils für richtig gehaltenen Format geschieht und solange der nonlineare Zugriff schnell und unkompliziert ist? Werden letztlich die einzelnen Produkte und deren Funktionalität entscheiden und gar nicht das Medium? Fragen, die in diesem Wettstreit eine wichtige Rolle spielen und den Markt wohl noch eine ganze Weile beschäftigen, wenn nicht sogar verunsichern werden.

WDR ordert 100 Disc-Camcorder

Der WDR hat all diese Fragen offenbar schon für sich beantwortet und platzierte zur

NAB2003 einen ersten Großauftrag bei Sony: Schon zur IBC1999 vereinbarten Sony und der WDR ja eine strategische Partnerschaft zur Entwicklung und Einführung von IMX. Auch in die Entwicklung des neuen Optical-Disc-Systems von Sony war der WDR eingebunden. Nun wurde der Sender erster offizieller Kunde für das disc-basierte Sony-System und orderte 100 Camcorder und weiteres Equipment aus der neuen Optical-Disc-Familie von Sony. Die Auslieferung der ersten Disc-Seriengeräte an den WDR soll im Oktober 2003 beginnen. Auch der BR hat schon sein Interesse an der Optical Disc von Sony signalisiert und plant die Einführung, ohne jedoch genauere Zahlen zu nennen.

Mit der Entscheidung für das Optical-Disc-System befinden sich die deutschen Broadcaster von WDR und BR in guter Gesellschaft: In den USA hat sich CNN ebenfalls dafür entschieden, in großem Umfang in das neue Disc-System zu investieren.

Kommt HD mit Macht nach Europa?

Dass HD zur NAB2003 ein großes Thema war, überrascht wohl niemanden, hatte doch Sony schon lange im Vorfeld seine Neuheiten in diesem Marktsektor angekündigt. Aber jenseits der Kameras und Recorder füllen nun auch viele andere Produkte, auch von kleineren Firmen, die Lücken in der Produktionskette, die bislang noch offen blieben. Sie machen also mit ihren Produkten das Arbeiten mit HD handlicher, einfacher und komfortabler. Besonders auffällig: Hohe Aktivität herrscht bei den Displays, wobei es hier natürlich nicht um Endgeräte geht, sondern um Monitore, die professionellen Ansprüchen genügen und sich in der Produktion und Postproduktion einsetzen lassen. Damit schließt sich eine klaffende Lücke, die im Angebot an HD-Equipment noch offen stand. Aber auch in anderen Produktbereichen, angefangen beim Kamerazubehör über Konverter und Wandler bis

zu Mischern und Postproduction-Systemen, überall schießen HD-Lösungen aus dem Boden, werden Produkte angeboten, die zwischen SD und HD Brücken schlagen. Beispiele hierfür finden Sie bei den Produkt-Highlights von der NAB2003.

HD wird also langsam rund und es wird auch immer bezahlbarer. Kosteten etwa HD-Kameras früher nahezu doppelt so viel wie SD-Kameras, hat sich der Aufpreis für HD mittlerweile in der Praxis schon bei rund 20 % eingependelt. Allerdings weisen viele Produzenten immer wieder darauf hin, dass beim Schritt von SD zu HD nicht nur das Equipment die Kosten erhöhe, sondern viele weitere Folgekosten und Einzel-

punkte sich addierten. Gern angesprochenes, plastisches Beispiel: Man braucht für HD eben auch höherwertige Studio-Deko, damit diese in HD-Auflösung nicht schäbig wirkt. Dass HD besonders in den USA für viele Anwender zumindest gedanklich schon tägliche Realität und somit auch für Sony interessant ist, machten Firmensprecher in der Pressekonferenz des Unternehmens mit einigen Beispielen deutlich: 40 TV-Produktionen wurden und werden demnach in den USA mit 24P auf HDCAM produziert. Drei aktuelle Kinofilme ebenfalls: »The Company« von Robert Altman, »Ghosts of the Abyss« von James Cameron und »Spy Kids 2«. Auch beim mit einem Oscar ausgezeichneten Dokumentarfilm »Bowling for Columbine« wurde HDCAM mit 24 Bildern pro Sekunde eingesetzt.

Als »Killer-Applikation« für HD-Produktionen in 24P bezeichnete der von Sony eingeladene Touchstone-Produzent Barry Jossen aber ein ganz anderes Feld: Sitcoms. Davon werden laut Jossen in den USA schon etliche mit 24P auf HD produziert (und nicht nur dort, sondern auch in Deutschland). Der Grund dafür: Bei Sitcoms dreht man unter vollkommen kontrollierten Bedingungen im Studio, kann also für HD problemati-



Ob Studio-Flachbildschirm von Sony, ...



... portabler Panasonic-LC-Schirm, ...



... oder neuer HD-Sucher von Accuscene: Bei den HD-tauglichen Displays gab es viele Neuheiten.

sche Bedingungen wie sehr hell beleuchtete Bildbereiche oder extreme Kontrastumfänge vermeiden.

Um neben den schon etablierten auch weitere Anwendungsfelder für die HD-Produktion zu erschließen, geht Sony nun auch technisch noch einen Schritt weiter als bisher: Für Ansprüche, denen das HDCAM-Format nicht genügt, stellt das Unternehmen zur NAB2003



HDCAM SR vor und kann mit George Lucas auch gleich einen prominenten Anwender nennen, der »Episode 3« aus der »Starwars«-Reihe in diesem neuen Format drehen will.

George Lucas will für den vorläufig letzten Teil seiner »Starwars«-Reihe das Sony-Format HDCAM SR nutzen.



Digital Cinematography, Digital Film, Digital Cinema

Noch oberhalb der Ansprüche aus dem HD-Bereich angesiedelt: Digital Film mit seinen noch höheren Auflösungen und vielen speziellen, aus langer Tradition gewachsenen Anforderungen. Was sich schon zur IBC2002 andeutete, wird bei der NAB2003 überdeutlich: Produkte, Konzepte und Technologien aus dem großen Themenbereich Digital Film entwickeln sich zum Topthema der früher mal reinen Broadcast-Messen. Mehr und mehr Hersteller wie Anwender erkennen, dass das enorme Potenzial, das in der Digitalisierung bestimmter Teile der Filmproduktion steckt, längst nicht mehr reine Zukunftsmusik ist. Mancher Hersteller versucht ja schon seit Jahren, die Filmwelt für die Vorteile dieser Arbeitsweise zu begeistern

und deren Nachteile zu reduzieren. Jetzt scheint der Zeitpunkt gekommen zu sein, wo die Früchte dieses Überzeugungsprozesses zumindest in Sichtweite geraten: Selten zuvor waren auf einer Messe so viele Produkte, Konzepte und Technologien aus dem großen Themenbereich Digital Film zu sehen, wie während der NAB2003.

Dabei ist die Bandbreite enorm: Sie reicht von hochauflösenden Kameras und Scannern hin zum Grading-System, geht weiter zu Echtzeit-Bearbeitungs- oder Filmrestaurierungssystemen und schließlich zu Projektions- und Rückbelichtungssystemen.

Eines ist dabei klar: Je ernsthafter sich die Filmwelt mit der digitalen Filmproduktion auseinandersetzt, desto mehr Eckpfeiler gibt es für Entwickler und Hersteller zu berücksichtigen. Dieser Prozess der Auseinandersetzung und auch der Annäherung dürfte wohl noch etliche Zeit andauern, denn nicht alles, was die Hersteller am Schreibtisch und in Labors entwickeln, ergibt in der Praxis tatsächlich Sinn. Die Schwierigkeit besteht für Entwickler wiederum darin, den kleinsten gemeinsamen Nenner zu finden und einerseits zwar auf die Wünsche der Filmwelt ein zu gehen, sich aber dennoch nicht darin zu verrennen und zu verlieren. Denn nicht jeder etablierte Produktionsprozess ist so sinnvoll und zwingend, dass er auch in neuen Entwicklungen 1:1 übernommen und damit zementiert werden müsste.

Auf der Akquisitionsseite brachte Thomson mit der Viper-Kamera als erster Hersteller einen Stein ins Rollen. Viper wird weiter entwickelt, einige Verbesserungen gab es auch zur NAB2003 zu sehen, da-

Viper wird weiter entwickelt: Per Adapter akzeptiert sie PL-Objektive und bietet einen optischen Sucher.

runter auch den Prototypen eines optischen Suchers, den Angenieux zusammen mit Thomson derzeit zur Serienreife bringt. Sony setzt mit seiner neuen 4:4:4-Kamera und dem HDCAM-SR-





Im HDCAM-SR-Format gibt es auch einen Fieldrecorder.

Format nach. Ein Knaller zur NAB2003 war natürlich auch die 4K-Kamera von Dalsa. (Weitere Infos hierzu im Digital-Film-Teil der NAB2003-Berichterstattung von www.film-tv-video.de.) Wie speichert man die Daten einer digitalen Kamera mit hoher Auflösung?

Dieses Thema belegte zuerst Director's Friend mit seiner HDRReel-Lösung. Nun kommen weitere Anbieter mit portablen Lösungen, etwa der japanische Anbieter Keisoku Giken, der bei Thomson am Stand sein System präsentierte. Auch der früher mit Director's Friend verbundene Hersteller DVS hat eine Speicherlösung für die digitale Cinematographie erarbeitet: die Steuereinheit CineControl im Zusammenspiel mit den portablen Speicherbausteinen CineReel.

Dass die Digitalisierung der Filmwelt mit

Cine-Control von DVS steuert die Aufnahme digitaler Filmdaten auf mobile Festplatten-Einheiten.



Ein Knaller zur NAB2003: 4K-Kamera Origin von Dalsa.



großen Schritten voranschreitet, ist nur konsequent. Wenn

man finanzielle und emotionale Aspekte beiseite lässt, kann man derzeit klar sagen: Film hat in der Aufnahme Vorteile, was Auflösung und Handling betrifft. In der Nachbearbeitung hat Film aber seit der Erfindung von NLE-Systemen und dem Erreichen von Echtzeitfunktionalität mit hoch aufgelösten Bildern eigentlich nur noch Nachteile. Bei der Archivierung geht die Sichtweise wieder auseinander. Daher ist klar: Die Film-Postproduktion wird mit Macht digital und nun werden endgültig alle Tools dafür geschaffen. Dass dieser Markt derzeit heiß ist, zeigte sich während der NAB2003 schon an der Zahl der Produkte, die präsentiert wurden.

Generell wird deutlich, dass sich jene Systeme, die Zeit und damit letztlich auch Geld im Produktionsprozess einsparen, sehr schnell verbreiten, vorausgesetzt, die Investition fürs neue System steht in einem vernünftigen Rahmen: Das 2K-Echtzeit-Preview- und Playback-System FrameCycler Digital Daily System (DDS) von Iridas etwa schaffte es innerhalb kürzester Zeit in alle großen Postproduktionshäuser Hollywoods. DVS zeigte mit Clipster ebenfalls ein Echtzeit-2K-System, das sogar als Editor ausgelegt ist, also Schnitt- und Effektfunktionalität bietet. Die Postproduction-Systeme von Quantel, Discreet und Avid buhlen am oberen Ende ihrer jeweiligen Produktskala um die Gunst der Digital-Film-Anwender.

Immer mehr Filme werden auch einem intensiven, digitalen Color Grading unterzogen, und auch das schlägt sich nun deutlich im Ange-

bot der Hersteller nieder: So zeigen etablierte Anbieter wie etwa Discreet mit Lustre neue Systeme und Software-Tools für diesen Bereich. Aber auch neue Hersteller drängen auf den Markt. Nucoda etwa stellt mit Film Master ein neues Grading-System vor. Damit lassen sich 2K/10-Bit-log-Files direkt bearbeiten.



Neue Hard- und Software für den wachsenden Bereich Color Grading: Bedienpult für Quantels QColor und Bedienoberfläche von Nucodas Film Master.



Ein wichtiges, aber bislang weitgehend ungelöstes Thema in der Digital-Film-Bearbeitung kreist um eine einzige Frage: Wie kann man sicher stellen, dass die Bilder bei der Bearbeitung am Computer-Monitor, in der Videoprojektion und in der Filmprojektion möglichst gleich aussehen?

Das Grundproblem dabei: die unterschiedliche Farbbild-Entstehung am Monitor und in der Filmprojektion. Im Monitor oder Videoprojektor werden die Grundfarben R, G, B additiv ge-

mischt, beim Film wird das weiße Licht der Lampe durch das Filmmaterial gefiltert, was einer multiplikativen Farbmischung entspricht. Man operiert dabei also in zwei unterschiedlichen Farbräumen, die nicht deckungsgleich sind: bestimmte Farben lassen sich mit Videosystemen nicht darstellen, andere mit Film nicht. Im Ergebnis weichen Video- und Filmbild voneinander ab. Da in der Filmproduktion viel Geld und Mühe darauf verwendet wird, einen bestimmten Look aus Farb- und Helligkeitsstimmungen zu erzeugen, der die atmosphärische Wirkung der Filmbilder unterstützt, ist dieses Auseinanderklaffen natürlich nicht akzeptabel.

Truelight ist ein Color Management-System von Filmlight. Am Stand zeigte das Unternehmen, wie man ein projiziertes Videobild (links) und ein Monitorbild an ein projiziertes Filmbild (rechts) angleichen kann.



Dieses Problemfeld sollen Color Management Systeme lösen. Truelight vom britischen Hersteller Filmlight ist ein solches System, das zur NAB2003 als Insider-Tip gehandelt wurde. Auch Arri stellt zur NAB erstmals ein Farbmanagement-System für seinen Belichter Arrilaser vor. Es lässt sich als zusätzlicher Image Processing Node in den Arrilaser-Workflow integrieren.

Ob man nun die digitalen Filmabtaster und Scanner zum Digital-Film-Bereich zählt oder nicht, was durchaus umstritten ist, so bleibt doch eines Fakt: Auch hier geht es mit großen Schrit-

ten weiter: Thomson steigert Leistungsfähigkeit und Effektivität seines Abtasters Spirit mit einem neuen Daten-Interface, einem offen(er)en File-System und mit einem 4K-Scanning-Modul, das sechs bis acht Bilder in 4K schafft.

Arri entwickelt ebenfalls an einem Scanner und zeigte in einer Demo-Suite abseits der Messe erste Ergebnisse und einen Prototypen.

Eine Vielzahl weiterer Neuheiten kommt aus dem Bereich der Filmrestaurierung: Discreet, DaVinci und Quantel thematisierten diesen Bereich, aber auch Firmen wie Imagica zeigten neue Lösungen für diesen Markt. Hier gibt es, wie viele Hersteller betonen, letztlich einen riesigen Bedarf. Allerdings scheitern viele Deals bislang noch daran, dass etliche Kunden zwar Restaurationsbedarf, aber nicht das notwendige Budget haben, mit dem sich solche Projekte realisieren ließen.

CineCure von Imagica ist nur eines von vielen Filmrestaurierungs-Systemen, die zur NAB2003 gezeigt wurden.



Neues »Mindset« verbreitet sich

Auch das, was die Amerikaner »Mindset« nennen, ändert sich in der Branche auf breiter Front und ist somit ein Messethema: »Wer heute noch erfolgreich sein will, muss dem Kunden mehr bieten, als ein einzelnes Produkt - die Zeit der Boxenschieber ist endgültig vorbei«. So und ähnlich tönte es während der NAB2003 immer wieder, nahezu schon unisono quer durch die verschiedenen Marktsektoren.

Zahllose Firmenstrategen wiederholen gebetsmühlenartig, wie wichtig es sei, den Kunden

zu beraten, ihn bei seinen Projekten langfristig zu begleiten und mehr denn je gemeinsam mit ihm Lösungen zu erarbeiten, mit denen sich sein Business vergrößern, optimieren oder erneuern lasse.

Im Klartext: Der Kunde braucht Lösungen, die sich rentieren, mit denen er Geld verdienen kann. Mal ehrlich: Ist das eine neue Erkenntnis? Und falls ja: Sollte das eine neue Erkenntnis sein?

In Zeiten sinkender Werbeeinnahmen scheint die Formel klar: Der Anwender braucht Lösungen, mit denen er in kürzerer Zeit und bei reduzierten Kosten mehr produzieren kann. Das soll unter anderem mit »optimierten Workflows« funktionieren.

Große Bedeutung wird in diesem Zusammenhang MXF beigemessen, dem kurz vor der Standardisierung stehenden file-basierten Programmaustauschformat und AAF, dem Advanced Authoring Format. Beide können Hand in Hand gehen und darin wird von Vielen die erste praktikable Möglichkeit gesehen, Produktionseinheiten effektiv zu vernetzen. Aufgrund der einheitlichen File-Formate und der Metadaten, die in MXF und AAF festgelegt sind, lassen sich aber nicht nur die Inhalte selbst austauschen, sondern auch Informationen über die Inhalte, die für die weiteren Bearbeitungs- oder Archivierungsstufen von Bedeutung sein können.

Die Vorteile, die sich daraus ergeben, erstrecken sich über den gesamten Produktionsprozess, auch wenn die tatsächliche Nutzung sicher ganz unterschiedliche Ausprägungen annehmen wird. Allen gemeinsam ist jedoch die Möglichkeit, Zeit zu sparen. Unnötige Arbeitsschritte können entfallen, wenn etwa beim Schnitt nicht nur EDLs, sondern auch detaillierte Informationen über Effekte oder Titel übernommen werden. Oder beim Einspielen oder Kopieren von Material in Bearbeitungs- und/oder Archivierungssysteme, wenn einerseits nur das wirklich relevante Material aus der Akquisition übernommen wird und dadurch andererseits das Material insgesamt schneller verarbeitet wird und zur Verfügung steht.

Mit MXF und AAF scheint Konvergenz schneller Realität zu werden, als vielfach erwartet. Vielleicht kommt auch hier einer der Impulse her, auf die die Branche wartet.