

ЦИФРОВОЕ КИНО: 2004

Август 2004

Светлана Мудрова
Невафильм DIGITAL™

Технология цифрового кино медленно, но верно завоевывает мировую киноиндустрию. Всё меньше препятствий остается у неё на пути. Голливудские киностудии спешат с принятием стандартов цифрового кино и разработкой финансовой модели для введения системы цифрового кино в жизнь, поскольку понимают, какие выгоды несет с собой эта новая технология.

Мировой дебют цифрового кино состоялся пять лет назад 18 июня 1999г. Это была первая коммерческая цифровая премьера цифрового фильма Джорджа Лукаса «Звёздные Войны: Эпизод I», которая прошла на четырех киноэкранах двух мультиплексов Нью-Джерси и Лос-Анджелеса.

Сегодня в мире используется более 400 систем цифровой проекции, и большую их часть составляют высококачественные системы стандарта DLP Cinema™, единственного стандарта, одобренного всеми ведущими киностудиями для демонстрации цифровых фильмов.

Кроме того, быстрыми темпами развивается электронное кино, подразумевающее использование систем цифровой проекции невысокого качества, или так называемое E-Cinema. Сегодня в мире более 8000 киноэкранов, на которых проводятся демонстрации рекламы и альтернативного контента. Соотношение D-Cinema и E-Cinema сейчас составляет 1:20.

Этот материал посвящен рассмотрению основных аспектов и перспектив цифрового кино:

- Технология цифрового кино
- Стандарты цифрового кино
- Распространение цифрового кино
- Цифровые фильмы
- Цифровая реклама и альтернативные сети
- Цифровое кино в России
- Перспективы цифрового кино

ТЕХНОЛОГИЯ ЦИФРОВОГО КИНО

Сегодня в мире наибольшую популярность получили два вида цифровой проекционной технологии – технология проекции изображения **DLP Cinema™**, разработанная американской компанией **Texas Instruments** и основанная на отражении света от панелей, на которых расположены микрзеркала **DMD™**. И технология проекции изображения **D-ILA™** разработанная японской компанией **JVC** и основанная на отражении светового луча от LCD-панели.



Технология DLP Cinema™ – единственная технология, одобренная всеми ведущими киностудиями для демонстрации цифровых фильмов. При этом существуют три подвида проекционной технологии DLP™ от Texas Instruments:

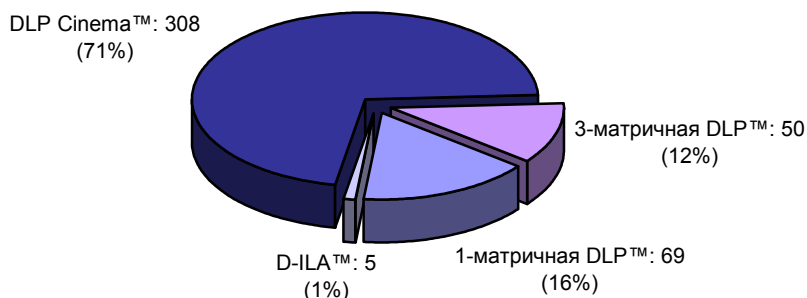
- высококачественная технология цифровой проекции DLP Cinema™ (2K, 1.2K);
- 3-матричная технология цифровой проекции DLP™;
- 1-матричная технология цифровой проекции DLP™.

Технология DLP Cinema™ начинает прочно утверждаться на международных рынках, чему способствуют компании-производители цифровых проекторов, заключившие лицензионные соглашения с компанией Texas Instruments на применение технологии DLP Cinema™ в цифровых кинопроекторах: **Barco**, **Christie Digital** и **NEC/Digital Projection International**. В марте 2004г. компания Texas Instruments объявила о 3-миллионной поставке DLP™ подсистемы, что отражает рост рынка и повысившийся спрос на DLP продукцию в различных сферах использования проекционной технологии. Компания продаёт свои технологии, начиная с 1996г. В августе 2003г. была осуществлена 2-миллионная поставка. То есть всего за 8 месяцев рост составил 50%. Более 50 производителей в мире производят продукты на основе технологии DLP™.

Популярность технологии DLP Cinema™ в секторе кинодемонстрации подтверждает и тот факт, что и голливудские киностудии начинают использовать её для цифровых демонстраций. Так, технология DLP Cinema™ использовалась для премьерной демонстрации фильма компании Universal Pictures «*Превосходство Борна*» («*The Bourne Supremacy*»), которая состоялась 15 июля в голливудском кинотеатре The ArcLight Cinema. Universal Pictures использовала эту технологию для премьеры фильма «*Ван Хельсинг*» 3 мая и будет использовать её для предстоящей премьеры своего нового фильма «*Птицы Грома*» (Thunderbirds). DLP Cinema™ также использовалась для благотворительной демонстрации фильма «*Превосходство Борна*» 7 июля в Loews Boston Common.

По данным на август 2004г. всего в мире установлено 432 системы цифровой проекции. Из них 71% (308 систем) приходится на высококачественные цифровые проекционные системы DLP Cinema™, 16% (69 систем) - 1-матричные DLP™, 12% (50 систем) - 3-матричные DLP™ и 1% (5 систем) - D-ILA™.

Технология цифровой проекции (август 2004г.)



Лидером по использованию технологий DLP™ Cinema являются США – 116 систем, на втором месте Китай – 67 системы, затем Япония – 24, Сингапур – 21. Большая часть 3-матричных DLP™ систем используется США (26), а также в Нидерландах (10) и Швеции (9). 1-матричные цифровые системы распространены только в Индии – 69 систем, где используются для демонстрации

индийских и не только цифровых фильмов. Технология D-ILA™ пока является редкостью – 4 установки в США и одна в Великобритании (post production).

Технология цифровой проекции в странах мира (по данным на август 2004г.)

Страна	DLP Cinema™ (2K +1.2K)	DLP Cinema™ (2K)	DLP Cinema™ (1.2K)	DLP™ (3 чипа)	DLP™ (1 чип)	D-ILA™	Всего
Австралия	2		2				2
Австрия	1		1				1
Бельгия	10	6	4				10
Бразилия	7		7				7
Великобритания	9	1	8	2		1	12
Венгрия	1		1				1
Германия	2		2				2
Гонконг	0			1			1
Дания	1	1					1
Израиль	1		1				1
Индия	1	1			69		70
Испания	3		3				3
Италия	3		3				3
Канада	6	1	5	2			8
Китай	67	6	61				67
Корея	6	3	3				6
Люксембург	1		1				1
Мексика	3		3				3
Нидерланды	0			10			10
Норвегия	2		2				2
Португалия	1		1				1
Россия	1		1				1
Сингапур	21	20	1				21
США	116	12	104	26		4	146
Таиланд	5	3	2				5
Тайвань	3	3					3
Франция	9	1	8				9
Республика Чехия	1		1				1
Швеция	1		1	9			10
Япония	24	2	22				24
Всего:	308	60	248	50	69	5	432

Невафильм DIGITAL™

Источник: www.dcinematoday.com

Высококачественные проекторы DLP Cinema™ почти на 80% используются в секторе коммерческой кинодемонстрации, на 14% в секторе Post Production и на 7% для прочих демонстраций.

При этом цифровые кинопроекторы на основе технологии 2K DLP Cinema™ (с разрешением изображения 2,048 x 1,080 и улучшенными параметрами контрастности, яркости и цветопередачи), составляют большую конкуренцию 1.2K DLP Cinema™ проекторами, несмотря на то, что соотношение используемых сегодня 2K и 1.2K проекторов составляет 1:5. Данная пропорция для коммерческих кинотеатров, где эти технологии находят основное применение, составляет 1:4.

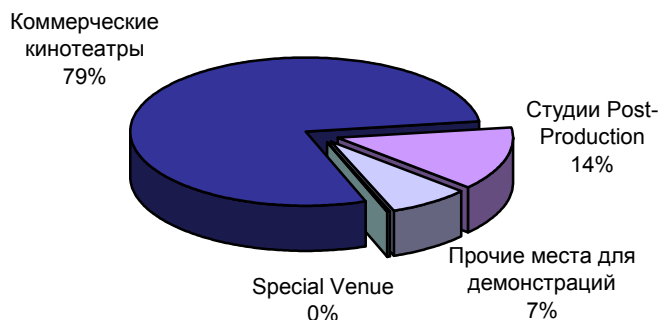
Технология цифровой проекции по сферам использования (по данным на август 2004г.)

Сфера использования	DLP Cinema™ (2K+1.2K)	DLP Cinema™ (2K)	DLP Cinema™ (1.2 K)	DLP™ (3 чипа)	DLP™ (1 чип)	D-ILA	Всего
Коммерческие кинотеатры	241	44	197	48	69	0	358
Студии Post-Production	43	9	34	1	0	5	49
Прочие места для демонстраций (Screening Rooms)	23	6	17	1	0	0	24
Special Venues	1	1	0	0	0	0	1
Всего:	308	60	248	50	69	5	432

Невафильм DIGITAL™

Источник: www.dcinematoday.com

Сферы использования технологии DLP Cinema™



Недавно компания **Sony** объявила о разработке системы цифровой проекции с разрешением, превышающим разрешение технологии DLP Cinema™ в 4 раза (4K или 4 096 x 2 160). Этот проектор пока не проверен в реальных условиях. Предполагается, что он будет выпущен на рынок не раньше января 2005г. Однако, качество изображения, которое сегодня обеспечивают самые лучшие 2K проекторы, созданные на основе технологии Texas Instruments, сегодня эквивалентно или превосходит качество пленочного изображения, они проверены временем и поддержаны ведущими студиями. К тому же, 4K проекторы Sony, несмотря на высокое разрешение, имеют проблемы с яркостью, контрастом и цветопередачей. Поэтому, существует вероятность, что 2K проекторы станут стандартом для экранов шириной больше 10 м, а 4K проекторы – для экранов шириной менее 10м. То есть, вряд ли Sony сможет составить конкуренцию Texas Instruments.

СТАНДАРТЫ ЦИФРОВОГО КИНО

В 2004г. отмечается прогресс в области разработки и принятия стандартов цифрового кино. Как известно, этой работой занимается объединение семи ведущих киностудий Голливуда **Digital Cinema Initiatives (DCI)** и **Society of Motion Picture and Television Engineers (SMPTE)**, при сотрудничестве с **National Association Of Theaters Owners (NATO)**, **American Society Of Cinematographers (ASC)** и других организаций. Свою работу DCI должны были завершить ещё в марте, но она была продлена до сентября.

Технические спецификации – главная цель DCI – были разработаны в конце прошлого года с выпуском Версии 3.0 Технические Спецификаций DCI. Все студии-члены DCI единогласно утвердили возможность применения подхода иерархической структуры для цифрового кино, устанавливающий 4K (4096 x 2160) систему доставки цифрового кино, которая будет совместима как с 4K проекторами – в ближайшем будущем, так и с 2K проекторами.

Работая с производителями и операторами кинотеатров, в этом DCI опубликовали четвертую версию стандартов цифрового кино, охватывающих всё – начиная от форматов файлов и заканчивая разрешения изображения и спецификаций проекции. DCI рассчитывает представить финальную версию в сентябре 2004г., после чего SMPTE должно будет принять её как официальный стандарт.

В марте 2004г. DCI, при сотрудничестве с ASC завершили работы над тест-материалом для цифрового кино «**StEM Mini-Movie**», который будет использоваться для широкого спектра программ тестирования и оценки технологий цифрового кино. Это тест-материал обеспечит единый способ оценки возможностей цифровых проекторов и сравнения их с возможностями аналоговых проекторов, а также оценки технологий компрессирования изображения, что важно для дистрибуции цифрового кино. Члены ASC искусственно создали и сняли “Mini-Movie” в августе прошлого года в павильоне Universal Studios. Более двух часов фильма было снято на 35 мм и 65 мм пленки. Этот материал содержит ряд сцен, снятых при разнообразных условиях окружающей среды, освещенности, в разной цветовой гамме. Во время тщательно подготовленного процесса post production, тысячи футов фильма были скомпонованы в 12-минутный мини-фильм, который затем был обработан и сканирован с 6K горизонтальным разрешением, чтобы сохранить богатство деталей киноизображения. Данный фильм имеется в форматах 4K, 2K, HD и 35 мм и доступен для всех компаний и организаций.

Недавно DCI выбрали формат **JPEG 2000** в качестве стандарта кодирования изображения при доставке цифровых фильмов. Он ждет своего принятия SMPTE. Преимущества данного формата – возможность извлекать небольшие файлы из больших мастер-файлов, в настоящее время он освобожден от уплаты лицензионных платежей.

DCI продолжает рассматривать **вопросы безопасности** цифрового кино. В декабре NATO, как представитель от кинодемонстраторов, подняла тревогу, отправив письмо DCI и SMPTE. Демонстраторы были серьёзно обеспокоены тем, что технологические нововведения и процедуры, связанные с безопасностью, позволят дистрибьюторам получить преимущества с точки зрения контроля и управления. На ShoWest 2004 глава DCI Чарльз Голдуотер отметил, что управление правами и борьба с пиратством – это важные вопросы цифрового кино, и несмотря на то, что киностудии и демонстраторы не сходятся по ряду вопросов, технические спецификации на самом деле – не лучший способ справиться с деловыми вопросами. Следовательно, DCI работает над созданием открытых спецификаций для обеспечения наибольшей гибкости для дистрибьюторов и демонстраторов.

Сегодня важным препятствием на пути широкого распространения цифрового кино, помимо отсутствия полного набора стандартов по технологиям, является отсутствие жизнеспособной **бизнес-модели**. Но и в этом направлении работа DCI начинает давать свои результаты.

Так, ведущие киностудии уже согласились субсидировать переход кинотеатров на цифровые технологии, поскольку известно, что именно киностудии/дистрибьюторы получают наибольшую выгоду от этого перехода. Киностудии ежегодно тратят около \$750 млн. на производство фильмокопий для американских кинотеатров, плюс ещё \$1,25 млрд. для кинотеатров по всему миру. Дистрибуция фильмов в виде компрессированных файлов по оптоволоконным линиям или через спутник может сократить эту сумму на половину.

Установка одной системы цифрового кино в среднем оценивается в \$100 000.

DCI намереваются создать финансовую организацию, которая откроет фонд для субсидирования владельцев кинотеатров. Владельцы кинотеатров будут использовать субсидии для покупки цифрового оборудования для своих кинотеатров. Демонстраторы сами будут решать, как использовать средства на обновление кинотеатров. При этом, вклад разных участников индустрии, включая дистрибьюторов и демонстраторов, в финансирование цифрового кино должен быть соизмеримым и пропорциональным, в зависимости от потенциальных выгод, которые появятся с переходом к цифровому кино. То есть, новый план строиться на четырех основным моментах:

- финансовые вложения будут пропорциональны достигнутым выгодам,
- будут эффективны в плане цены для всех сторон,
- распространение цифрового кино будет одинаково выгодным для всех конкурирующих сторон,
- должны уважаться существующие отношения купли/продажи между дистрибьюторами, демонстраторами и поставщиками оборудования.

Что касается владельцев независимых кинотеатров, то, возможно, они смогут объединиться в консорциум покупателей, чтобы конкурировать с крупными сетями кинотеатров при заключении сделок с поставщиками оборудования по конкурентоспособным ценам.

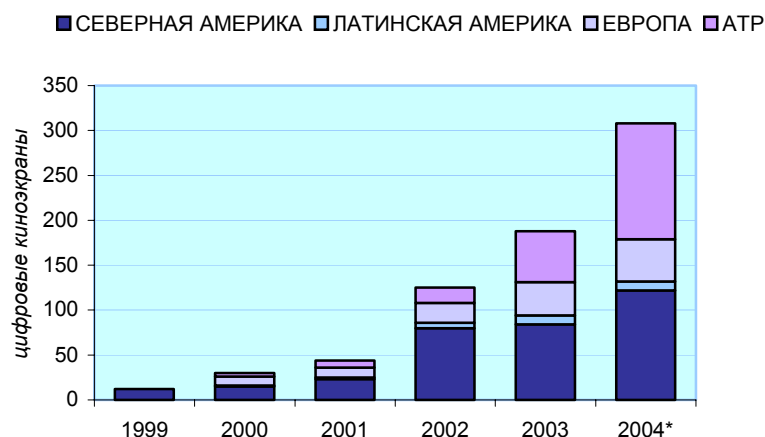
Но демонстраторы не знают, кому конкретно будет принадлежать новое оборудование, если оно по большей части будет субсидировано студиями. То есть, не решенным остается вопрос права владения. Важно то, что демонстраторы должны стать владельцами оборудования в конце периода окупаемости, а дистрибьюторы в это время будут вносить средства от экономии на копиях в общий фонд.

Результаты работы DCI будут представлены в сентябре.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ ЦИФРОВОГО КИНО

Что касается динамики роста количества цифровых киноэкранов в мире, только в первой половине 2004г. количество цифровых киноэкранов возросло в 1,6 раз. В данном случае речь идет о кинозалах, где используется технология DLP Cinema™.

Цифровые киноэкраны по регионам мира



* по данным на август 2004г.

Невафильм DIGITAL™

Источник: Screen Digest, DCinema Today

При этом наиболее динамично цифровое кино развивается в **Азии**, где, начиная с 2000г. количество цифровых киноэкранов каждый год увеличивается более чем в два раза, и эти темпы растут. В **Северной Америке** в 2002-2003гг. ситуация оставалась стабильной, а в 2004г. снова наблюдается ускорение темпов роста, благодаря США. До недавнего времени Азия значительно опережала Северную Америку в распространении цифрового кино. Теперь же в первой половине 2004г. доля Северной Америки и доля Азиатско-Тихоокеанского региона практически выровнялись. Но в Азии качественных цифровых установок на 2% больше. Одним из сдерживающих факторов развития цифрового кино в Северной Америке является DCI, которые не смогли во время завершить свою работу. В **Европе** не наблюдается резкого увеличения цифровых киноэкранов, в среднем каждый год появляется 10 новых установок. На первую половину 2004г. её доля в общем количестве установок цифрового кино составляла 15%. Доля **Латинской Америки** – 3%.

Количество цифровых киноэкранов DLP Cinema™ по странам

Страны	1999	2000	2001	2002	2003	2004*
Канада	2	2	4	4	7	6
США	10	13	19	76	77	116
СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА	12	15	23	80	84	122
Бразилия	0	0	1	3	7	7
Мексика	0	1	1	3	3	3
ЛАТИНСКАЯ АМЕРИКА	0	1	2	6	10	10
Австрия	0	0	1	2	2	1
Бельгия	0	1	1	1	8	10
Великобритания	0	3	3	3	8	9
Венгрия	0	0	0	1	1	1
Германия	0	3	2	2	2	2
Дания	0	0	0	0	0	1
Израиль	0	0	0	0	0	1
Испания	0	2	2	4	4	3
Италия	0	0	1	1	2	3
Люксембург	0	0	0	0	0	1
Норвегия	0	0	0	1	1	2
Португалия	0	0	0	0	1	1
Россия	0	0	0	0	1	1
Финляндия	0	0	0	1	0	0
Франция	0	1	1	3	3	9
Республика Чехия	0	0	0	1	1	1
Швеция	0	0	0	0	1	1
ЕВРОПА	0	10	11	22	37	47
Австралия	0	0	0	1	1	2
Гонконг	0	0	0	0	1	0
Индия	0	0	0	0	0	1
Китай	0	0	0	1	33	67
Южная Корея	0	1	1	0	1	6
Сингапур	0	0	0	0	1	21
Тайвань	0	0	0	0	0	3
Таиланд	0	0	0	1	2	5
Япония	0	3	7	14	18	24
АТР	0	4	8	17	57	129
ВСЕГО В МИРЕ	12	30	44	125	188	308

* по данным на август 2004г.

Невафильм DIGITAL™

Источник: Screen Digest, Dcinema Today

Наиболее высокими темпами развивается цифровое кино в **Азии**. Так в **Китае** в скором времени будет реализован план по оснащению высококачественными системами цифровой проекции 100 национальных кинозалов. Правительственная организация **China Film Group**, работающая под покровительством Государственного Министерства Радио, Кино и Телевидения, и являющаяся крупнейшим инвестором в цифровое кино в мире, подтвердила намерение в течение следующих пяти лет открыть в Китае около 2500 цифровых кинозалов. Сейчас ей принадлежат 55 цифровых киноэкранов, и имеются планы по открытию в 2004г. ещё 45 2К цифровых кинозалов, таким образом, их общее количество составит 100.

Также будут открыты цифровые мультиплексы в **Сингапуре**. Один полностью цифровой 5-ти залый 2К мультиплекс уже открыт в этой стране (компания **Eng Wah Organization**). Инициативы цифрового кино в Сингапуре являются частью правительственного плана, носящего название

Digital Exchange, цель которого – превратить Сингапур в центр управления, обработки и дистрибуции цифровых фильмов и прочих цифровых материалов в Азиатско-Тихоокеанском регионе. По количеству цифровых кинозалов Сингапур сегодня на одном уровне с **Японией**.

Крупнейшим оператором в Японии является компания **T-Joy** (11 киноэкранов в 7 мультиплексах) Также доминирующая на японском кинорынке компания **Xebex** (оснащение проекторами более 70% всех кинотеатров страны) планирует в течение двух-трех лет установить более 100 цифровых проекторов. В марте 2004г. в японском мультиплексе *109 Cinemas Minoh* был установлен цифровой проектор *Christie CP2000*.

Ведущие операторы цифрового кино 2004г.

Оператор	Страна	Кинотеатры	Киноэкраны
China Film Group	Китай	55	55
Technicolor Digital Cinema	США	30	34
AccessIT*	США	24	31
T-Joy	Япония	7	11
Arts Alliance	Великобритания	6	7
Teleimage	Бразилия	7	7

*Бывшая сеть *Boeing Digital Cinema*

Источник: *Screen Digest*

В США крупнейшим оператором остается **Technicolor Digital Cinema** (TDC) – 34 кинозала. Хотя компания давно не открывала новых кинозалов.

Компания **Access Integrated Technologies (Access IT)** - недавно закончила подготовку к вводу в эксплуатацию 21 из 28 систем цифрового кино, приобретенных у компании **Boeing Digital Cinema** в марте 2004г. Дополнительно будут установлены ещё 6 систем. Технической поддержкой инициативы AccessIT занимается **Christie Digital Systems, Inc.** Инициатива по введению в эксплуатацию систем цифрового кино – это основная цель плана компании по распространению технологий цифрового кино. Ей предшествовало создание в мае в Лос-Анджелесе системы спутниковой доставки цифрового кино.

Помимо Access IT, компания **Dolby** начала позиционировать себя как провайдера услуг для цифрового кино «третьего поколения», благодаря приобретению компании **Cinea** (шифрование) и **DemoGraFX** (видео компрессия), а также видео экспертизе THX. Недавно Dolby объявила об оснащении своих главных студийных кинозалов цифровым кинооборудованием от трех главных производителей DLP Cinema™: в центральной студии Dolby в Сан-Франциско установлен проектор *Barco DP100*, в кинозале Dolby в Лос-Анджелесе стоит 2K проектор от *Digital Projection*, а в кинозале Dolby в Великобритании – недавно приобретенный 2K проектор *Christie CP2000i*.

В **Европе** относительно сильный рост цифрового кино наблюдается в трех странах: Бельгии, Великобритании и Франции.

Бельгия - это страна базирования таких производителей как **Barco** и **EVS**. Там активно функционирует одна из крупнейших сетей цифровых кинотеатров **Kinopolis**, где установлено цифровое оборудование от бельгийских производителей. Цель компании **Kinopolis Group** – не только демонстрация голливудских фильмов, но и работа совместно со **Screenvision**, крупнейшей в Европе компанией, занимающейся рекламой в кинотеатрах, и со **Studio L'Equipe**, бельгийской студией post-production, над подготовкой полностью цифровых шоу. **Kinopolis** также планирует в будущем проводить демонстрации альтернативного контента, предлагаемого новой вещательной компанией Euro 1080 HDTV.

В **Великобритании** имеется сеть **City Screen** компании **Arts Alliance** – крупнейшая сеть арт-хаус кинотеатров в Великобритании с 7 кинозалами в 6 кинотеатрах. Кроме того, **Британский Совет Кино** имеет планы по оснащению 250 кинозалов страны качественными цифровыми проекторами.

Свои инициативы в области цифрового кино вводит в жизнь шведская сеть кинотеатров **Folkets Hus**, состоящая из 10 кинотеатров, расположенных в небольших городах. В них установлены

высококачественные DLP проекторы (не DLP Cinema), серверы EVS, используется шифрование Dolby Cinema. В основном там проводятся цифровые демонстрации фильмов местного производства, но недавно в мае в пяти кинотеатрах сети состоялась цифровая премьера голливудского фильма «Послезавтра». Сеть будет проводить демонстрации European Football Championship 2004 (Euro 2004), транслируемого в HD каналом Euro 1080 в восьми кинотеатрах, в четырех из которых будут временные установки.

В этом году на Каннском Кинофестивале был представлен частный проект **EVS Group – XDC**, предполагающий оснащение как минимум 500 европейских кинотеатров высококачественными системами цифровой проекции.

В **Латинской Америке** пока всего 10 цифровых кинозалов, в основном в **Бразилии** (7). Большая их часть была открыта компанией **TeleImage**, которая исполняет роль интегратора, оператора и поставщика контента для небольшой сети цифровых киноэкранов в мультиплексах трех кинооператоров Бразилии.

Среди международных демонстраторов можно выделить сеть **UCI**, цифровые кинозалы которой имеются в Великобритании, Венгрии, Германии, Словакии, Словении, а также в Бразилии, где компания выступает одним из партнеров TeleImage.

ЦИФРОВЫЕ ФИЛЬМЫ

Одной из важных причин замедления темпов распространения цифрового кино было отсутствие постоянного потока премьерных фильмов, доступных в цифровом формате для демонстрации в цифровых кинотеатрах. На выпуск цифровых фильмов сдерживающее влияние оказывает также отсутствие справедливой бизнес-модели цифрового кино и стандартов.

Так происходило за пределами США, где цифровые версии голливудских фильмов, выпущенные внутри стран, не показываются в цифровом формате из-за относительно высоких расходов на производство дублированных или субтитрированных оригинальных цифровых копий для небольшого количества экранов. Ситуация медленно меняется, так как всё больше фильмов внутреннего производства выпускается в цифровом формате по всему миру, после периода спада студии начинают медленно увеличивать объемы производства.

Сегодня наблюдается рост объемов производства цифровых фильмов. Если раньше это были в основном анимационные фильмы, то теперь всё больше художественных фильмов выпускается в цифровом формате и среди них много крупных проектов от ведущих киностудий.

В 2004 г. общее количество цифровых фильмов, выпущенных начиная с 1999г. составит около 160. В 2004г. общее количество выпущенных фильмов превысит 40.

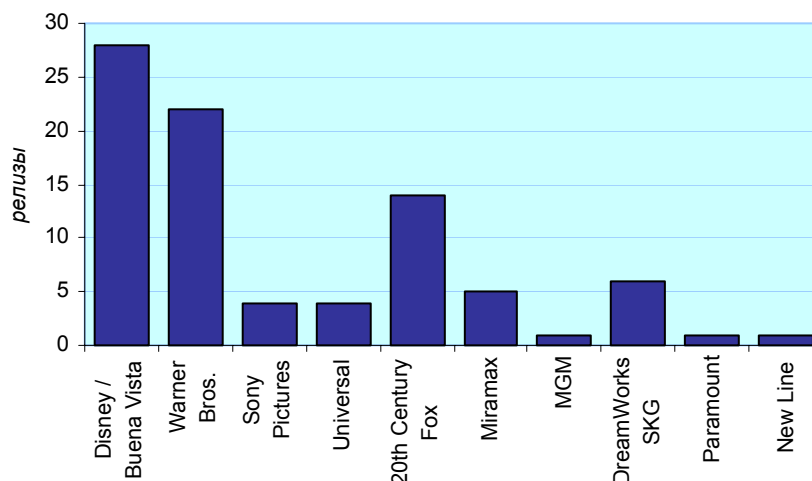
Динамика выпуска цифровых фильмов по киностудиям

	1999	2000	2001	2002	2003	2004*	Всего
Голливуд							
Disney / Buena Vista	3	5	2	4	6	8	28
Warner Bros.		3	4	5	6	4	22
Sony Pictures			2		2		4
Universal			1			3	4
20th Century Fox	1	1	1	3	4	4	14
Miramax		1	1	1	1	1	5
MGM				1			1
DreamWorks SKG			1	1	1	3	6
Paramount				1			1
New Line				1			1
Всего:	4	10	12	17	20	23	86
Прочие							
Независимые (США)		1		1		2	4
Япония		1	5	5	1		12
Европа		1			3	2	6
Китай / Гонконг				6	6	5	17
Бразилия			1	9	11	7	28
Канада				1			1
Корея					1	2	3
Всего:		3	6	22	23	18	72
ВСЕГО	4	13	18	39	43	41	158

Невафильм DIGITAL™

Источник: www.dcinematoday.com

Цифровые релизы голливудских киностудий



Источник: Screen Digest, DCinema Today



Среди голливудских киностудий по количеству выпущенных цифровых фильмов продолжает лидировать **Disney/Buena Vista**. Студия выпускает всё больше как художественных, так и анимационных фильмов в цифровом формате. Общее число цифровых релизов (с учетом запланированных на 2004г.): **28**. В 2004г. студией были выпущены такие фильмы как «Учительский Любимчик» («Teacher's Pet»), «Чудо» («The Miracle»), «Не Бей Копытом» («Home On the Range»), «Аламо» («The Alamo»), «Вокруг Света за 80 Дней» («Around the World In 80 Days»), «Король Артур» («King Arthur»), «Деревня» («The Village»). В этом году также выйдет фильм «Суперсемейка» («The Incredibles»). Два цифровых фильма студии запланированы к выпуску в 2005 – «Машины» («Cars») и «Цыпочка» («Chicken Little»).



Компания **Warner Bros** последние два года выпускала столько же цифровых фильмов, сколько и Disney, а в 2001г. даже превзошла её, но общее количество выпущенных студией фильмов меньше. Но можно считать работу WB с цифровым форматом равной по производительности работе Disney, и на сегодняшний день эти две студии остаются сильнейшими в цифровом кино Голливуда. Общее число цифровых релизов (с учетом запланированных на 2004г.): **23**. Среди фильмов, выпущенных компанией в 2004г. «Убойная Парочка: Старски и Хатч» («Starsky & Hutch»), «Скуби-Ду 2: Монстры На Свободе» («Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed»), «Троя» («Troy») и «Женщина-Кошка» («Catwoman»).

На третьем месте киностудия **20th Century Fox**. продолжает удерживать третье место среди киностудий. После выпуска «Звездных Войн: Эпизод II», студия выпустила ещё пять фильмов и имеет обширные планы на будущее. Хотя эта студия вряд ли достигнет уровня Disney или WB в ближайшее время, она опередила другие студии. Общее число цифровых релизов (с учетом запланированных на 2004г.): **14**. Среди релизов студии 2004г. «Послезавтра» («Day After Tomorrow»), «Гарфилд» («The Movie Garfield»), «Я, Робот» («I, Robot»), «Чужой Против Хищника» («Alien Vs. Predator»). На май 2005г. запланирован релиз «Звездных Войн: Эпизод III».



Miramax и **DreamWorks** в среднем выпускали по одному фильму в год, тогда как **Sony Pictures**, **Paramount** и **MGM** за последнее время выпустили совсем мало фильмов (Paramount только в Китае). **New Line** ограничила себя цифровой демонстрацией расширенной версии первой постановки «Властелина колец».

Miramax выпустила в 2004г. только один фильм «*Заколдованная Элла*» («*Ella Enchanted*»). Всего же у студии 9 цифровых релизов.

DreamWorks выпустила в 2004г. 3 фильма в цифровом формате: анимационный фильм «*Шрек 2*» («*Shrek 2*»), «*Collateral*» и «*Подводная Братва*» («*Shark Tale*»). Общее число цифровых релизов (с учетом запланированных на 2004г.): **6**. В 2005г. планируется к выпуску фильм «*За Оградой*» («*Over the Hedge*»).

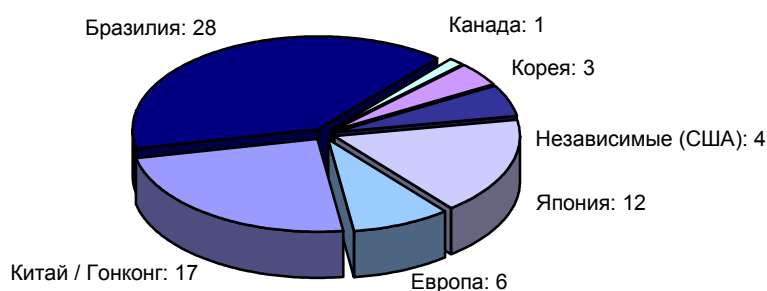


Universal в 2004г. выпустила лишь второй свой цифровой фильм «*Ван Хельсинг*» («*Van Helsing*»). Ещё два запланированы к выпуску в этом году. Общее число цифровых релизов (с учетом запланированных на 2004г.): **4**.

Темпы роста количества цифровых релизов придали операторам цифрового кино уверенность. Но, как и раньше, ситуация усложняется проблемой «яйцо или курица»: небольшое количество доступных цифровых фильмов не мотивирует на использование цифровых проекторов, тогда как небольшое количество установленных цифровых проекторов делает менее привлекательными дополнительные расходы на мастеринг и дистрибуцию цифровых фильмов.

Растет также количество цифровых фильмов, выпускаемых неголливудскими дистрибьюторами (в основном, за пределами США, но также и независимыми американскими). Были периоды, когда неголливудские цифровые релизы превышали голливудские. Категория неголливудских дистрибьюторов продемонстрировала даже более устойчивый годовой рост в выпуске цифровых фильмов.

Цифровые релизы неголливудских киностудий



Растет число азиатских релизов (Китай, Гонконг, Корея). Крупными дистрибьюторами в Азии являются **China Film Group Corporation (CFG)** – 12 цифровых фильмов и **Toei** – 6 фильмов.

Британская компания **Arts Alliance** готовит программу создания оригинальных цифровых копий для своей собственной сети цифровых проекторов в сети кинотеатров **City Screen**. Ни одна другая европейская страна не смогла достичь такого уровня производства.

Из всех неголливудских операторов бразильская компания **TeleImage** до недавнего времени была самой плодотворной в мастеринге и выпуске фильмов в цифровом формате. Общее количество выпущенных цифровых фильмов: 6. Несмотря на увеличение выпуска фильмов внутреннего производства – во многом благодаря растущей популярности бразильского кино – компания не медлила с созданием оригинальных цифровых копий голливудских блокбастеров («*Остин Пауэрс 2*») и европейских арт-хаус фильмов внутри страны. Это усложняет ведение последовательного подсчета выпущенных в стране цифровых фильмов.

Рассматривая выпуск цифровых фильмов по странам, можно заметить, что более половины цифровых фильмов выпускается в США (52%). На втором месте Бразилия (19%), затем следует Китай (10%), Япония (8%) и Великобритания (5%).

Цифровые фильмы по странам (по данным на август 2004г.)

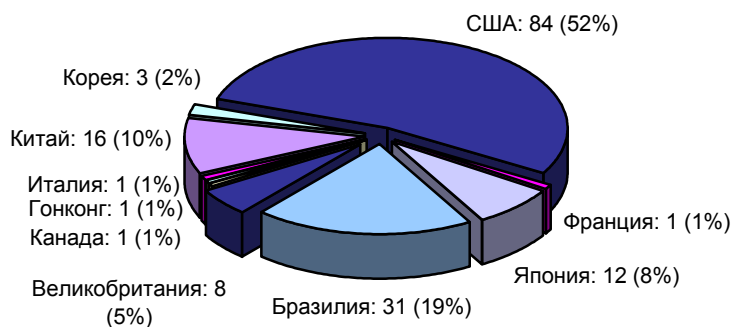
Страна	1999	2000	2001	2002	2003	2004*	Всего
Бразилия			1	11	12	7	31
Великобритания		1	2		3	2	8
Гонконг					1		1
Италия				1			1
Канада				1			1
Китай				6	5	5	16
Корея					1	2	3
США	4	10	10	15	20	25	84
Франция		1					1
Япония		1	5	5	1		12
Всего:	4	13	18	34	43	41	158

*с учетом запланированных релизов

Невафильм DIGITAL™

Источник: www.dcinematoday.com

Цифровые фильмы по странам (по данным на август 2004г.)



ЦИФРОВАЯ РЕКЛАМА И АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СЕТИ

Сильнейший рост цифровых киноэкранов последние два года наблюдался на фронте использования цифровой проекционной технологии невысокого качества, в основном для цифровой рекламы, но также и у альтернативных сетей.

Коммерческие сети, предлагающие дешевые цифровые проекторы и PC серверы как замену неподвижной слайдовой рекламы или rolling stock рекламы, существуют менее двух лет. Несмотря на это, сегодня в мире более 8 000 сетевых цифровых киноэкранов в 750 кинотеатрах и мультиплексах. Цифровая реклама имеет ряд преимуществ по сравнению с цифровым кино. Она дешевле, обеспечивает более быстрое возвращение инвестиций, обладает большей гибкостью при составлении расписания сеансов и выборе материала для демонстрации, отсутствуют проблемы пиратства. Несмотря на низкое качество используемых систем проекции, появляется всё больше кинотеатров, желающих показывать рекламу и альтернативный контент (в данном случае, вся другая информация для зрителя, кроме самого кинофильма – спортивные, музыкальные, образовательные программы, деловые презентации и т. д.)

Согласно информации **Совета по рекламе в кинотеатрах (Cinema Advertising Council (CAC))**, прибыль от рекламы в кинотеатрах США в 2003г. выросла на 37% и составила \$356 млн., тогда как (\$259 млн. в 2002г.). При этом прибыль от рекламы на киноэкранах в 2003г. составила чуть меньше \$305 млн. (\$227 млн. в 2002г.), а прибыль от рекламы в фойе кинотеатров - \$51 млн. (\$32 млн. в 2002г.)

Владельцы кинотеатров всё чаще и чаще продают место компаниям, стремящимся достичь целевых групп потребителей. На экранах кинотеатров можно увидеть рекламу кондитерских изделий, автомобилей, СМИ, сектора военной промышленности и моды.

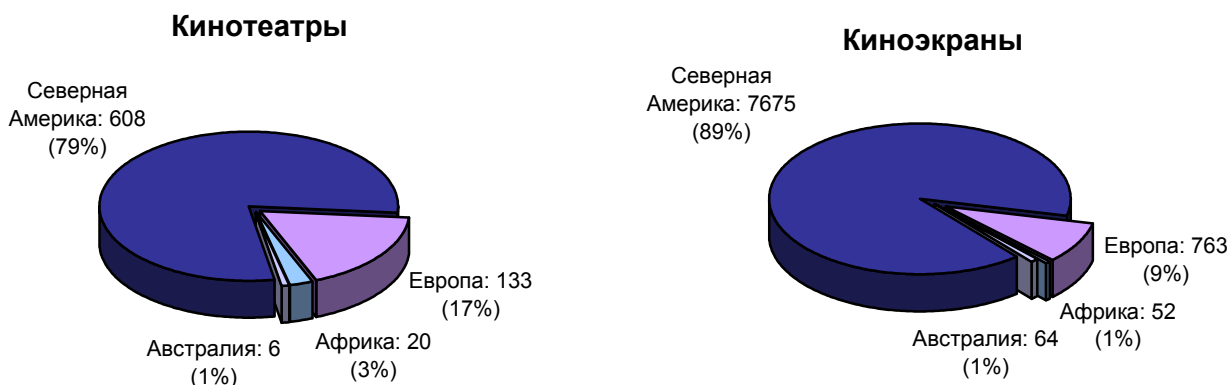
Цифровая реклама в кинотеатрах – прекрасная альтернатива слайдам и rolling stock-рекламе.

Как правило, подобные цифровые системы представляют собой персональные компьютеры, подключенные к недорогим кинопроекторами – обычно используются LCD-технология от таких производителей как Panasonic, Sanyo или Epson стоимостью пара тысяч долларов. Ключевым для таких систем является программное обеспечение для дистрибуции и программирования. Несмотря на то, что большинство рекламодателей разрабатывают свое собственное, такие компании как Kodak со своей Cinema Operation System, и Deutsche Telekom с Digital FACTS (Film and Clip Technology Solutions), пытаются продвигать свои версии программных средств.

Цифровая реклама в кинотеатрах по регионам

Регионы	Кинотеатры	Киноэкраны
Северная Америка	608	7 675
Европа	133	763
Африка	20	52
Австралия	6	64

Источник: Screen Digest



На ранних этапах было проведено множество испытаний и демонстраций. Первой компанией, которая взялась за это дело серьезно, была норвежская **САРА**, которая через свою дочернюю компанию **Unique Digital** в январе 2002г. оборудовала цифровыми системами все норвежские киноэкраны. Теперь два года спустя в САРА говорят, что переход на цифровые технологии не только значительно расширил их клиентскую базу, но также сократил время на сборку роликов для кинемехаников, а главное, повысил рентабельность.

Крупнейшие операторы цифровой рекламы в кинотеатрах

Оператор	Присутствие	Интегратор	Демонстратор	Цифровые кинотеатры	Цифровые киноэкраны
САРА	Норвегия	Unique Digital	разные	72	255
Cinemark	Южная Африка			20	52
Carlton Screen Advertising	Великобритания, Европа, США	Unique Digital	UCI	28	300
Cinecom	Австрия, Швейцария	Cinecom	разные	25	139
Cinema Screen Media (CSM)	США	Kodak Digital Cinema	Century Theatres	96	1 117
NCN Inc.	США	NCN	AMC	68	1 205
Ovation Interactive	США			14	78
Pearl & Dean	Великобритания, Ирландия			2	15
Regal CineMedia	США	Regal CineMedia	Regal	430	5 275
RoWo	Германия			6	54
Screenvision Europe*	Бельгия, Европа			0	0
Screenvision USA	США			0	0
Val Morgan	Австралия, США, Южная Африка, ОАЭ			6	64
ВСЕГО:				767	8 554

*бывшая RMB International

Источник: Screen Digest

Unique Promotions теперь делиться своим опытом с остальными европейскими странами. Первый последователь – британская компания **Carlton Screen Advertising**. Предполагается, что родственная компания Carlton – **Screen Vision Europe** – последует ее примеру. Такую же систему создала австрийская компания **Cinecom**, которая собирается расширять свою сеть, чтобы в третьем квартале этого года включить в неё Швейцарию. Важный игрок на европейском рынке сегодня - немецкая компания **RoWo**.

Regal CineMedia и **NCN AMC** – сети с самым большим в мире количеством цифровых киноэкранов.

Regal CineMedia принадлежит более ¼ всех установок цифровой рекламы в мире. Её Digital Content Network (DCN) (Сеть Цифрового Контента) стремительно пытается завоевать американский рынок рекламы в кинотеатрах с помощью «2wenty»– 20-минутной pre-show программы, состоящей из оригинальных короткометражных развлекательных роликов, созданных NBC, Turner Broadcasting Systems, Vivendi Universal Entertainment и Convex Group (*LidRock*), а также рекламных роликов. Реклама помогла увеличить «прочие» операционные доходы (т. е. доходы не от кассовых сборов или доходы от concession) в первой половине 2003г. на 60% по сравнению с аналогичным периодом 2002г.

Система DCN Regal также используется для доставки в кинотеатры через спутник альтернативного контента (концерты, спортивные матчи и специальные презентации) в режиме реального времени или записанного предварительно. Среди последних мероприятий – рок-



концерты и презентации альбомов таких музыкантов как Korn, Tom Petty, Beyonce, Kiss, Rush и Coldplay. Также состоялась «виртуальная премьера» фильма *“Maid in Manhattan”*; прямые HD трансляции футбольных матчей. Сеть недавно проводила «виртуальные занятия», на которых 3300 студентов в 13 городах страны обсуждали фильм «Призраки Бездны» с режиссером Джеймсом Камероном и актером Биллом Пакстоном.

Сетевая технология, на которой основана DCN Regal CineMedia, может работать как с современными цифровыми проекторами, так и с цифровым проекционным оборудованием следующего поколения.

Оборудование для цифровой сети Regal CineMedia включает цифровые проекторы L6 и плазменные экранные панели для холлов Christie Digital.

Regal DCN оснащена системой цифрового контента Digital Content System (DCS) 2.0, которая позволяет получать, готовить, воспроизводить и комбинировать широкое разнообразие мультимедийного контента в кинотеатре сети. Программное обеспечение DCS, разработанное Software Development Team (Миннеаполис, США), позволяет доставлять уникальный контент в определенные кинозалы и холлы.

Среди прочих технологий DCN технологии вещания стандартной четкости и высокой четкости, предназначенные для трансляции специальных мероприятий и для проведения деловых встреч.

Ещё два крупных оператора цифровой рекламы и альтернативного контента в США – это **NCN** (1 205 киноэкранов в 68 кинотеатрах) и **Cinema Screen Media (CSM)** (1 117 киноэкранов в 96 кинотеатрах).

Важный игрок в секторе цифровой рекламы в кинотеатрах – **Kodak**. Новая инициатива компании – Центр Управления Цифровым Кино (Digital Cinema Operations Center), открытый в Голливуде. Он используется Kodak в качестве места для подготовки и дистрибуции pre-show контента в сотни кинотеатров США. Контент разрабатывается и предоставляется рекламодателями с помощью систем Kodak Digital Cinema для получения более красочных, захватывающих и впечатляющих pre-show программ в кинотеатрах.

Компания добилась заключения сделки с CMS, по которой CSM приобрела около 900 систем Kodak Digital Cinema для демонстрации pre-show цифровых развлекательных программ CSM в кинотеатрах Century Theatres и CineArts Theatres. Сеть кинотеатров Century Theatres – это один из крупнейших демонстраторов в США с более 900 киноэкранами в 11 штатах; в течение следующих трех лет планируется открытие ещё 250. В ноябре 2003г. Cinema Screen Media приобрела более 225 систем цифрового кино Kodak. Каждый месяц примерно один миллион кинозрителей смотрит созданные CMS и доставленные Kodak pre-show программы. CMS разрабатывает контент и предоставляет аудио и видео материалы с метаданными, описывающими, что, когда, где и в какой последовательности показывать, Kodak через защищенный вебсайт. На каждом экране pre-show программа показывается в течение 20 минут.

Популярность систем Kodak растет. Так, рекламная мультимедиа компания Hatch Marketing, работающая в киноиндустрии, приобрела восемь систем цифрового кино Kodak для демонстрации pre-show программ, которые будут установлены в кинозалах The Great Texas Movie Company в Далласе, штат Техас. Компания Movie Tunes Inc. заключила соглашение с Kodak о еженедельной доставке в кинотеатры часовых музыкальных программ.

Компания **American Cinema Advertising Network (ACAN)** подписала соглашение по оснащению всех экранов сети UltraStar Cinemas (Сан-Диего, Калифорния) высококачественными DLP™ Cinema проекторами для демонстрации рекламы. Для реализации этого проекта ACAN привлекла ведущие компании индустрии цифрового кино - Texas Instruments, Digital Projection International, подразделение Vvux WilTel Communications и EVS, Inc. ACAN будет использовать DPI/TI DLP Cinema проекторы первоначально в 20 кинозалах – больше, чем у какого-либо другого демонстратора в Северной Америке. Все 81 кинозал предполагается оснастить цифровыми проекторами в течение года, что, вероятно, сделает UltraStar первым демонстратором в мире, каждый кинозал которого будет оснащен технологией DLP Cinema и серверами. В настоящее время в сети UltraStar имеются 6 цифровых проекторов Barco, которые будут заменены проекторами DPI.

Компания **Limelight Media Group, Inc.** (Мемфис, штат Теннесси, США), которая была создана для разработки, управления и поддержки цифровой рекламы и промо-сетей и является ведущим независимым поставщиком цифровой рекламы в кинотеатрах и интерактивного промо-материала в холлах американских кинотеатров в партнерстве с Pot O' Gold Productions разработала свою технологию цифровой сети для демонстрации рекламы и других программ в кинотеатрах. Сеть Limelight обеспечивает полное управление материалом для каждого киноэкрана внутри кинотеатра, что совершенно отличается от сетей, использующих техники трансляции контента; гибкость технологии позволяет владельцам кинотеатров использовать сеть для демонстрации альтернативного контента.

Интересно использует системы для демонстрации цифровой рекламы южноафриканская компания **Spectrum Visual Networks**, работающая с **Cinemark** и **Ster Kinekor**. Более 50 цифровых кинозалов стали местом проведения шести разных фестивалей цифрового кино. Одновременно в нескольких городах были продемонстрированы сотни часов фильмов. Spectrum также провела премьеру первого в Южной Африке HD документального фильма *Cosmic Africa* и организовала демонстрации спортивных матчей и прочего нефильмового контента.

Это подчеркивает рост других видов цифровых сетей, которые не отвечают голливудскому критерию качества, но, тем не менее, используются для дистрибуции премьерных фильмов, в основном независимых и сделанных за пределами США.

Альтернативные сети

	Страна	Экраны	Фильмы
Mukta Adlabs	Индия	120	39
Digital Cinema Solutions	США	25	28
DocuZone	Нидерланды	15	70
Folkets Hus	Швеция	10	23

Источник: Screen Digest

Самая большая и быстрорастущая сеть – индийская цифровая сеть **Mukta Adlabs**, у которой уже более 120 установок в так называемых 'B' и 'C' кинотеатрах в небольших деревнях, которые ранее должны были ожидать фильмокопию последнего индийского фильма недели или месяцы. Используя LCD или одночиповые стандартные DLP проекторы, они показывают фильмы нон-стоп, 39 фильмов за год. Сеть продолжает расти и планирует в будущем использовать спутниковую дистрибуцию. Конкуренция в Индии растет.

Широкой дистрибуцией независимых фильмов занималась компания **Digital Cinema Solutions**. Среди них фильмы от независимых подразделений голливудских дистрибьюторов, таких как Sony Picture Classics. Планы компании по расширению были задержаны приобретением Internet и HD предпринимателем Марком Кубаном крупнейшей сети арт-хаус кинотеатров США Landmark.

Шведский оператор **Folkets Hus** расширяет свою сеть кинотеатров «второго показа» Digital Hus, оборудованных цифровыми проекторами, а голландская **DocuZone** планирует применить свою концепцию цифровых документальных фильмов и прочего материала в 175 кинозалах шести европейских стран.

Бельгийская сеть кинотеатров **Kinopolis** воскресила идею старого кино в новой цифровой манере. Все мультитеатры сети, находящиеся в стране, оборудуются системами цифровой проекции (в мегатексах будет по две), поэтому зрители смогут в 19:00 смотреть новости канала VTM. Kinopolis будут также демонстрировать в качестве эксклюзивного предварительного показа сериал в стиле фильма ужасов с канала VTM. 40-50 лет назад новости и сериалы регулярно показывались в кинотеатрах всего мира.

Норвежский КиноИнститут разработал концепцию сети электронных кинотеатров. Кинотеатр **Kristiansand** – один из первых кинотеатров в Норвегии или в мире, - который доставляет фильмы по высокоскоростной кабельной сети, а не посредством фильмокопий. Также идет работа над проектом вместе с крупнейшей норвежской библиотекой Deichmanske bibliotek. Фильмы Filmarkivet будут демонстрироваться в небольших электронных кинотеатрах в библиотеках. Такую модель собираются внедрить вместе с Deichmanske во все 450 библиотек Норвегии. Aske Dam также вовлечен в проект под названием Kinoteket. Норвежский КиноИнститут работал над

финансированием, планированием и производством около 2 лет. Была создана компания в Kristiansand, которая будет заниматься маркетингом и поддержкой веб- и теле-сервиса NorgeFilm AS. Норвежский КиноИнститут продолжить конвертировать в цифровой формат фильмы, и работать над получением прав на их коммерческую и некоммерческую дистрибуцию в кинотеатры.

Shin Corporation и **EGV Entertainment** объединились для создания проекта "E-theatre", который позволит жителям провинции смотреть новые фильмы одновременно с жителями Бангкока. Это станет возможным благодаря использованию технологии вещания. Shin планирует модифицировать 400 своих магазинов телеком сервиса Telewiz в провинции под мини-кинотеатры, где зрители смогут смотреть самые последние фильмы, получаемые через высокоскоростной Интернет, предоставленный Shin Satellite.

Таким образом, оба решения – высококачественная цифровая технология DLP Cinema™ и дешёвые цифровые проекторы – имеют своих приверженцев. Многие считают, что эти альтернативные демонстрации замораживают их основной бизнес. Они не стремятся привлечь внимание зрителей к цифровому аспекту презентаций, и их не волнует лежащая в основе технология. Другие же считают использование разнообразных цифровых технологий способом расширения своего бизнеса, возможностью получения дополнительной прибыли от новых источников и новой ступенью развития.

ЦИФРОВОЕ КИНО В РОССИИ

Россия выглядит очень привлекательной территорией для развития систем цифровой доставки и демонстрации фильмов.

Основные преимущества развития цифровых технологий доставки и демонстрации фильмов в России: огромная территория страны, наличие общенациональных операторов спутниковой и оптоволоконной связи, наличие собственных технологических разработок ВПК, практическое отсутствие кинотеатров в удаленных малых городах и населенных пунктах страны, открытость российского рынка для передовых иностранных технологий в области цифрового кино и стремительное развитие цифровых технологий производства российских фильмов.

В настоящее время под патронажем государственных структур существуют два наиболее заметных проекта по доставке и демонстрации кинофильмов в кинотеатрах с применением цифровых технологий.

Первый проект, инициаторами которого выступили Министерство Связи РФ и государственный спутниковый оператор «Космическая Связь», назван **«Народный Экран»**. Проект предусматривает передачу российских фильмов в удаленные города России с помощью спутников «Экспресс 1А». В настоящее время проект находится в стадии технологических разработок, связанных с определением основных параметров передаваемого сигнала, разработкой методов компрессии и шифрования.

Этот проект поддержан рядом известных российских кинематографистов, но к недостаткам проекта можно отнести отсутствие механизма получения прав на трансляцию фильма.

Второй проект – это проект доставки и демонстрации фильмов в кинотеатрах Министерства Культуры РФ, названный **«Кино ComSat»**. Он базируется на использовании спутниковой группировки компании «Газпром». Техническое обеспечение проекта осуществляет Главный Информационно-вычислительный Центр Министерства Культуры РФ (ГИВЦ МК РФ).

Проект «Кино ComSat» предусматривает установку в кинотеатре приемного оборудования за счет средств федерального бюджета, установку компьютера с устройствами дешифрования, декодирования и хранения фильмов. Предусмотрена система управления правами на кинопоказ. Кодирование изображения осуществляется в формате MPEG-2.

В настоящее время трансляции фильмов ведутся с обычной DVD-копии с кодированным 5-ти канальным звуком, а в будущем предусмотрен переход на передачу изображения фильма в стандарте HDTV.

Из-за отсутствия реальной финансовой модели оба государственных проекта сегодня ориентированы на электронное кино. В основе обоих проектов идеология поддержки российского кинематографа, которая в настоящее время не имеет реальной перспективы бизнеса. Но учитывая, что задача поддержки кинематографа – одна из самых приоритетных задач Министерства Культуры, проект «Кино ComSat» имеет более определенное будущее.

В феврале 2003г. в московском мультиплексе «Формула Кино» состоялась первая презентация технологий цифровой демонстрации кинофильмов, одним из организаторов которой выступила компания «Невафильм». В декабре 2003г. в московском кинотеатре «Киносфера» было установлено оборудование для цифровой демонстрации, отвечающее всем современным требованиям цифрового кинопоказа. Оборудование было предоставлено компаниями Varco (проектор Varco D-Cine DP30, коммутатор альтернативного контента ACSAR), EVS (сервер Cine Store Solo). Компания EVS также обеспечила техническую поддержку демонстрации нескольких анимационных фильмов производства Walt Disney/Pixar («В Поисках Немо», «Братец Медвежонок») в цифровом виде.

Первые опыты наглядно показали все проблемы существования цифровой кинопроекции в единственном кинотеатре в большом городе. За исключением рекламного эффекта и эффекта «новизны технологии» зрителя трудно привлечь преимуществами цифровой кинодемонстрации.

Экспериментальная цифровая установка просуществовала до апреля 2004г.

Основная задача сегодня состоит в поиске контента, который не просто можно демонстрировать на большом киноэкране, но и который действительно дает зрителю ощущение «уникальности» события. В первую очередь, это могут быть концерты, записанные с многоканальным звуком, либо фильмы, снятые специально для показа в цифровом кинотеатре, и, в определенной мере, это могут быть спортивные программы (особенно прямые трансляции).

Перспективы цифрового кино в России:

- Развитие hi-end цифровых кинотеатров в главных городах - «миллионниках» России как возможность дать зрителю нечто большее, чем только кино в кинотеатре. В этих городах есть платежеспособное население, готовое заплатить за показ культурных и спортивных событий, которыми трудно удивить московского зрителя.
- Развитие low-end электронных кинотеатров в наиболее удаленных малых и наименее обеспеченных населенных пунктах и регионах, как часть федеральной поддержки российского кинематографа в рамках государственных проектов «Народный Экран» и «Кино ComSat»

ПЕРСПЕКТИВЫ ЦИФРОВОГО КИНО

Цифровое кино продолжает развиваться. Одни считают, что широкомасштабного распространения цифрового кино нужно ждать еще пять лет, другие оптимистично настроены на следующий год. В настоящее время проходят обсуждения и разрабатываются проекты, которые подтолкнут распространение цифрового кино к трехзначным цифрам для одной страны или региона, но большинство этих проектов ещё не официальные.

На первом месте планы Британского Совета Кино по оснащению цифровыми системами 250 кинозалов в 150 британских кинотеатрах для продвижения более широкой дистрибуции «специализированных» фильмов. Подрядчик этого проекта будет выбран в июне 2004г., а сеть будет подготовлена к открытию в 2005г.

Величина в 100 цифровых киноэкранов для одной стране становится необходимым минимум для создания критической массы, при этом необходимо наличие значительной доли премьерных фильмов, доступных в цифровом формате.

Согласно информации исследовательской компании Dodona Research, к 2005г. прибыль производителей цифрового проекционного оборудования составит более \$100 млн. По прогнозам к 2008г. число цифровых киноэкранов в мире превысит 5000 в результате появления стандартов индустрии и новых способов ведения бизнеса.

По прогнозам, в течение следующих пяти лет распространение цифровых проекторов в Азии будет расти самыми быстрыми темпами. К 2008г. более чем в 18% региональных кинозалах будут установлены цифровые проекторы. Вторым по темпам роста рынком будет Латинская Америка. Такие страны как Бразилия остаются относительно неразвитыми, и там имеется значительный потенциал для расширения сектора кинопоказа, в частности фильмов местного производства.

Очевидно то, что цифровое кино начинает оказывать влияние на ведение бизнеса на некоторых важных рынках.

Альтернативные сети продолжают активно развиваться. Альтернативный контент имеет высокую ценность как источник дополнительной прибыли для демонстраторов и как часть широкой маркетинговой стратегии. Цифровая реклама в кинотеатрах – это прекрасный способ для демонстраторов получать больше прибыли.

Технология цифрового кино продолжает совершенствоваться, в особенности это касается серверов. В 2004г. будет происходить дальнейший рост, но широкомасштабное распространение начнется в 2005 или 2006г.

В этом году DCI вынесут свое окончательное решение по универсальным стандартам технологии и бизнес-модели цифрового кино. Нужно надеется, что они смогут представить жизнеспособный план распространения цифрового кино.