



First Look: Soundcraft goes digital!

Mit dem neuen Mischpultmodell Vi6 gibt das englische Traditionsunternehmen Soundcraft sein lange erwartetes Statement zum Thema „digitale Live-Konsole“ ab. Im englischen Soundcraft-Hauptquartier konnte PRODUCTION PARTNER exklusiv einen ersten Blick auf das neue Pult werfen.

Potters Bar ist eine Kleinstadt in der englischen Grafschaft Hertfordshire nahe der Grenze zu Greater London. In einem Gewerbegebiet an der Cranborne Road schlägt hier in einem mehrstöckigen, erst kürzlich aufwändig renovierten Fabrikgebäude das Herz von Soundcraft: Hunderte Mitarbeiter arbeiten emsig an der Entwicklung und Fertigung von Mischpulten sowie der Produktion komplexer Audioelektronik für die Marken Soundcraft und Studer – bei einem Rundgang durch die weitläufigen Hallen wird dem Besucher angesichts ultramoderner Fertigungsprozesse und ausgetüftelter Qualitätskontrollen rasch klar, dass er es mit einem der „big players“ in der Proaudio-Industrie zu tun hat. Soundcraft gehört bereits seit 1988 zur „Harman Pro Group“, in der Firmen wie AKG, BSS, Crown, DBX, Digitech, JBL, Lexicon, Studer und andere mehr beheimatet sind.

Grund unseres eintägigen Besuchs im Vereinigten Königreich war die neue Digitalkonsole für den professionellen Live-Einsatz, die zur kommenden Pro Light + Sound 2006 in Frankfurt offiziell vorgestellt werden soll. Das lange erwartete Digitalpult aus dem Hause Soundcraft vereint das Know-how von Soundcraft und Studer in einem von Ingenieuren beider Marken entwickelten Produkt. Unter Vorbehalt wurde bei unserem Besuch in Potters Bar ein Preis von ca. 70.000 Euro für ein komplettes Pultsystem mit 64 Kanälen (Basisversion ohne optionale DSP-Karten) genannt, womit sowohl die Zielgruppe als auch die Konkurrenzprodukte eingekreist sein sollten. Bitte beachten Sie, dass sämtliche nachfolgend aufgeführten Ausstattungsmerkmale auf ersten Eindrücken eines Vorserienmodells beruhen, welches noch nicht mit der endgültigen Software-Version versehen war – es mag sich daher bis zur offiziellen

Auslieferung noch das eine oder andere Detail ändern. Nichtsdestotrotz dürfte aber deutlich werden, wohin die Reise geht; weiterführende Fragen lassen sich sicher in einem persönlichen Gespräch auf der Pro Light + Sound am Stand der Harman-Gruppe klären. Kurz vor Redaktionsschluss erhielten wir allerdings noch das „Go!“ zur Veröffentlichung des genauen Namens bzw. der Produktbezeichnung der Konsole, weil die z. Z. des Besuchs noch ungeklärte Rechtslage für die Namensidee nicht mehr besteht: „The Soundcraft Vi6“.

Systemaufbau

Das neue Mischpultsystem gliedert sich in drei Bestandteile: Ins Auge fällt zunächst die Bedienoberfläche, welche hinsichtlich ihrer Gestaltung sofort Assoziationen zu den „Vista“-Pulten von Studer hervorruft, was Fans des klassischen Soundcraft-



Designs im ersten Moment überraschen mag. Optisch weniger spektakulär, dennoch aber von zentraler Bedeutung ist das „Local I/O“-Rack (Weiterentwicklung des Digital-Core für das Studer „OnAir 3000“, arbeitet mit neu entwickelten DSP-Karten), das per Cat.5-Kabel und Bridge-Karte an die Bedienoberfläche angebunden wird und die DSP-Ressourcen zur Bearbeitung der Audiosignale bereithält.

Das Local I/O-Rack ist modular bestückbar und stellt dem Engineer Ein- und Ausgänge direkt an seinem Arbeitsplatz zur Verfügung (z. B. für externe Effekte und Zuspüler); physikalisch werden die analogen Anschlüsse derzeit über ein ab Werk fest belegtes Patch-Panel (16 × Analog-In/Out, 16 × AES/EBU-In/Out) nach außen geführt. Optional wird es künftig dem Vernehmen nach eine MADI-Karte mit 64 digitalen I/Os geben, welche speziell für digitale Multitrack-Livemitschnitte (Direct-Outs!) interessant sein dürfte.

Abgerundet wird das neue Soundcraft-Mischpultsystem durch eine mit Achter-

Karten bestückte Stagebox (basiert auf dem Studer I/O-System D21m) mit 64 Mic/Line-Inputs und 32 Line-Outputs, welche über MADI-Kabel an das Local I/O-Rack angeschlossen wird. Neben analogen Anschlüssen soll in Kürze eine AES/EBU-Karte für die Stagebox zur Verfügung stehen, welche sich mit Blick auf aktuelle Entwicklungen im Live-Markt schon bald größerer Nachfrage erfreuen könnte. Bei Bedarf können zwei jeweils mit einem eigenen Local I/O-Rack ausgestattete Bedienoberflächen des Mischpultsystems gemeinsam auf eine Stagebox zugreifen.

Innere Werte

Bis zu 64 Mono-Eingangskanäle können mit dem neuen Mischpultsystem gleichzeitig bearbeitet werden; die Konsole ist fest mit 32 + 8 + 3 Fadern ausgestattet, sodass man in der Regel mit zwei Layern hantieren wird. Die physikalisch vorhandenen Eingänge lassen sich mit Hilfe einer übersichtlichen Matrix frei über das Pult

patchen, wobei in den per QUERTY-Bildschirmastatur beliebig benennbaren Kanalzügen stets auch die jeweilige physikalische Eingangsbuchse angezeigt wird, was möglichen Fehlzuordnungen wirkungsvoll vorbeugt. Das Pult stellt insgesamt 32 Busse zur Verfügung und hält drei Master-Ausgänge (Left/Right/Center) bereit.

Ebenso wie die meisten Wettbewerber möchte Soundcraft das neue Pult mit Effekten ausrüsten, und so wurde bei unserem Besuch in Potters Bar eine Grundausrüstung mit acht Effekt-Einheiten von Lexicon angekündigt, deren Einbindung bis zur Erstausslieferung allerdings voraussichtlich noch nicht fertig gestellt sein wird. Weiterhin zur Basis-Ausstattung sollen 31-bändige grafische Equalizer für die Outputs gehören, welche erwartungsgemäß auf Algorithmen von BSS beruhen werden. Man darf vermuten, dass zu einem späteren Zeitpunkt weitere Algorithmen aus dem Pool der zur Harman-Gruppe gehörenden Firmen ihren Weg in die Konsole finden werden. DBX dürfte in diesem Zusammenhang ein heißer Kandidat sein, allerdings sollten auch die im neuen Soundcraft-Flaggschiff ab Werk implementierten Onboard-Dynamics (Studer) einen guten Job machen.

Die für neue Harman-Produkte der gehobenen Preisklasse obligatorische Unterstützung des konzerneigenen HiQnet-Protokolls ist in das neue Digitalpult bereits rudimentär implementiert; ein „Venue Change“ wird unterstützt, und auch der Status angeschlossener HiQnet-Geräte (beispielsweise die Übertemperatur eines Amps) lässt sich auf einem Touchscreen anzeigen. Recht bald soll eine Editor-Software zur Verfügung stehen, welche sich mit einiger Wahrscheinlichkeit in den als Shell fungierenden „Harman System Architect“ einbinden lässt; eine Standalone-Applikation dürfte darüber hinaus den Wünschen vieler Anwender entgegenkommen.

Bedienoberfläche

Die Bedienoberfläche des neuen Mischpultsystems präsentiert sich sachlich und aufgeräumt, ohne dabei übermäßig „nüchtern“ oder außergewöhnlich „sexy“ zu wirken; generell lässt sich über gestalterischen

„Unsere Strategie ist es, in absehbarer Zeit zu 100 Prozent Digitalkonsolen herzustellen!“

Gespräch mit Andy Trott, President Soundcraft & Studer, und seinem Team

Spricht man mit den Menschen, die maßgeblich für die Entwicklung der neuen Soundcraft-Digitalkonsole verantwortlich zeichnen, spürt man vor allem eines: aufrichtige Begeisterung, die weit über die normalen Emotionen beim Launch eines neuen Produktes hinausgeht. Mit dem digitalen Flaggschiff möchte Soundcraft ein neues Kapitel in der mehr als drei Dekaden umfassenden Firmengeschichte aufschlagen, und in der Cranborne Road ist man voller Zuversicht, dass der neue Passus den Prolog einer Erfolgsstory bilden wird.

Mitte Februar 2006 unterhielten wir uns in der englischen Firmenzentrale mit Andrew Trott (President, Soundcraft & Studer), Keith Watson (Vice-President Marketing & Communications, Soundcraft & Studer), Dave Neal (Director Marketing & Communications, Soundcraft & Studer), Andy Brown (Product-Manager neue Konsole, Soundcraft Pro Live Sound) sowie Robert Huber (Project-Manager neue Konsole, R&D

Department Studer Professional); die wichtigsten Passagen des Gesprächs lesen Sie nachfolgend in komprimierter Form.

Production Partner: Andy, Sie sind seit etwas mehr als drei Jahren Geschäftsführer bei Soundcraft. Mit welchen Zielen haben Sie Ihre Aufgabe angetreten?

Andy Trott: Mein erklärtes Ziel war es von Anfang an, in Absprache mit Mark Terry (*Senior-Executive der Harman Pro Group, Anm. d. Red.*) Studer und Soundcraft in einer gemeinsamen Managementstruktur zusammenzuführen und die Soundcraft-Fabrik in Potters Bar derart zu erneuern, dass der Weg in das digitale Zeitalter geebnet ist.

PP: Es war also schon vor drei Jahren klar, dass Soundcraft auf Digitalkurs gehen würde?

Andy Trott: Zu diesem Zeitpunkt konnte noch niemand genau einschätzen, wie sehr digitale Konsolen den Markt prägen würden, aber es war bereits klar ersichtlich, dass die digitale Technik einen star-

ken Einfluss ausüben würde. Wir haben uns daher überlegt, wie wir die Marke Soundcraft in die obere Digitalliga katalapultieren können. Innerhalb der Harman-Gruppe verfügt die Firma Studer über mehr als 15 Jahre Erfahrung mit Digitalkonsolen, und mit „Vistonics“ haben die Schweizer ein fantastisches User-Interface entwickelt.

PP: Beim Neuzugang trifft also die Schweiz auf England?

Andy Trott: Wir haben die besten Technologien von Soundcraft und von Studer vereint und die verfügbaren Ressourcen gebündelt – glauben Sie mir bitte, dass das ein tougher Job war! Es galt viele Barrieren zu überwinden, aber das Engagement von Studer-Mitarbeitern wie Robert Huber hat bei dieser Aufgabe eine positive Wirkung entfaltet; Robert war einer der ersten, der genau verstanden hat, was wir durch den Zusammenschluss der beiden Firmen erreichen können. Die Marke Soundcraft genießt einen ausgezeichneten

Geschmack bekanntermaßen trefflich streiten. Fakt ist, dass man sich auf der Oberfläche auf Anhieb sehr gut zurechtfindet, was durchaus nicht bei jedem Digitalpult der Fall ist. Für die gute Übersicht mit verantwortlich ist eine Aufteilung in so genannte „Bays“, die man sich zum besseren Verständnis erst einmal ganz profan als Achterblöcke vorstellen darf. Insgesamt fünf Achterblöcke formen die Bedienoberfläche, wobei in der Regel vier Bays den Eingängen zugeordnet sind und die fünfte Bay (zur räumlichen Orientierung: der zweite Achterblock von rechts) der Ausgangssection vorbehalten ist; alternativ lässt sich eine Konfiguration 3+2 (etwa als Monitor-Setup mit 16 Aux-Sends auf Fadern im direkten Zugriff) einstellen.

Dass ein Touchscreen etwas Feines ist, wird sicher jeder Toningenieur gerne bestätigen, der schon einmal an einer Vista-Kon-

sole oder der neuesten Pultkreation eines bekannten japanischen Herstellers gesessen hat; auch die Fabrikanten im amerikanischen Woodinville sowie im britischen Cornwall haben die Vorteile eines berührungsempfindlichen Bildschirms bereits erkannt. Soundcraft lässt sich daher nicht lumpen und hat dem neuesten Spross des Hauses gleich fünf (!) Touchscreens spendiert, die bei genauerem Hinsehen mit einer Besonderheit aufwarten können: Jeder Screen ist zweigeteilt, wobei der untere Teil mit 16 Endlosdrehgebern und 16 Schaltern versehen ist, deren individuelle Funktion je nach Display-Anzeige variiert. Das Prinzip ist den Vista-Pulten von Studer entnommen, wurde jedoch überarbeitet, leicht abgespeckt (bei der originalen Vista-Konsole gibt es 40 Potis pro Touchscreen), von 15 Zoll auf 12 Zoll verkleinert sowie mit der trefflich gewählten Bezeichnung

„Vistonics 2“ versehen. Die Qualität der verwendeten Sharp-Displays hinterlässt einen sehr guten Eindruck; der Einblickwinkel der knackscharfen Anzeige ist für ein komfortables Arbeiten ausreichend weit. Die Helligkeit der Displays ist einstellbar, was auch für die generelle Pultbeleuchtung mit verdeckt montierten weißen LEDs am oberen Rand des Gehäuses gilt – auf zusätzliche Schwanenhalslampen kann man getrost verzichten.

Viel Aufsehen erregen sollte eine neue Ausstattungsidee namens „Fader Glow“: Entlang des Regelweges der motorisierten 100-mm-Fader (ALPS) verlaufen schmale Lightpipes, deren Farbe sich gemäß der aktuell selektierten Faderfunktion (z. B. Gruppen in Grün, Aux-Sends in Orange) ändert. Unter der Bedienoberfläche arbeitet dabei nahe an jedem Fader eine helle RGB-LED – man fragt sich angesichts dieses

wirklich nützlichen Features spontan, warum eigentlich noch niemand vorher auf eine derart praktische Idee gekommen ist! Das Farbschema ist pultübergreifend festgelegt und entspricht den Konventionen der Vista-Pulte.

Channel-Bay

Schaut man sich einzelne Kanalzüge der Bays genauer an, stellt sich trotz Touchscreen und vergleichbar weniger Bedienelemente kein Befremden ein – ganz im Gegenteil: Auf dem Touchscreen sind die einzelnen Funktionsblöcke (Preamp, EQ, Dynamics etc.) in einer Darstellung „von oben nach unten“ zu sehen, wobei die Anordnung im Wesentlichen dem tatsächlichen Signalfluss entspricht, was ein intuitives Arbeiten begünstigt – die Kombination aus berührungsempfindlichem Display und zugeordneten Endlosdrehgebern fasziniert! Man tippt mit dem Finger auf einen Funktionsblock, und schon hat man die entsprechenden Parameter im Zugriff – und zwar nicht an einem zentralen Bedienfeld irgendwo auf der Pultoberfläche, sondern direkt in der Anzeige!

Die Preamps der neuen Konsole haben ihren Platz in der Stagebox, wurden von Soundcraft-Gründer Graham Blyth entwickelt und setzen auf einen aktuellen Standard-IC von Burr-Brown. „Wir haben diesen Chip ausgiebig getestet und für exzellent befunden“, berichtet Produktmanager Andy Brown; vergleichbare Lösungen kommen auch bei Wettbewerbern zum Einsatz. Die A/D-Wandlung erfolgt mit 24 Bit bei einer Samplingfrequenz von 48 kHz; nach dem Einbau zweier zusätzlicher DSP-Karten soll künftig auch ein Betrieb mit einer Abtastrate von 96 kHz möglich sein. Pult-Entwickler Robert Huber stellt im Gespräch heraus, dass die interne Signalverarbeitung mit Fließkomma-Arithmetik erfolgt, sodass nach einer sauberen A/D-Wandlung keine Übersteuerungen zu befürchten sind. Noch auf analoger Ebene greifen auf Wunsch ein Trittschallfilter und ein Pad (-20 dB) ins Geschehen ein; Phantompower ist individuell pro Kanal zuschaltbar. Die Steuerung der Vorverstärkung erfolgt selbstverständlich abgesetzt an der Bedienoberfläche, wobei zwei Pegelsteller zum Zuge kommen: „Gain“ regelt die analoge Vorverstär-



Das Team hinter der neuen Soundcraft-Digitalkonsole: Jörg ter Veer, Andy Brown, Andy Trott, Robert Huber und Keith Watson (von links)

ten Ruf, und Studer verfügt – nicht nur meiner persönlichen Meinung nach – über die weltweit beste Technologie für digitale Mischpulte. Wenn man Soundcraft und Studer verbindet, hat man theoretisch das perfekte Rezept für Erfolg!

Keith Watson: Die beiden Firmen ergänzen sich einfach bestens; man muss sowohl das führende technische Know-how von Studer wie auch die Fertigungskapazitäten und die effizienten Herstellungsprozesse bei Soundcraft in Betracht

und Tiefpassfilter ermöglichen eine Frequenzengrenzung des Nutzsignals, bevor die pultinterne EQ-Sektion mit vier vollparametrischen Bändern (Randbänder auf Shelving-Charakteristik umstellbar) zur kreativen Klangformung herangezogen werden kann. Die Bedienung des EQs gestaltet sich dank „Vistonics 2“-Screen sehr übersichtlich (L-förmige Anordnung der einzelnen Bänder). Die aus den Einstellungen resultierende EQ-Kurve wird in einem kleinen Displayfenster im oberen Teil des Touchscreens visualisiert, wobei beim Berühren eines EQ-Potis das entsprechende Band eingefärbt wird. Alle Bearbeitungssektionen sind mit eigenen Farben gekennzeichnet (Blau = Preamp, Grün = Dynamics, Rot = EQ etc.), was eine rasche Orientierung begünstigt.

Die Elemente der internen Dynamik-Sektion werden auf vielfach geäußerten Wunsch gemeinsam visualisiert; im realen Signalfluss ist das Noise-Gate (mit Sidechain-Funktionalität) jedoch direkt hinter der Eingangsstufe zu finden, während Kompression und Limiting post-EQ angeordnet sind. Alle drei Algorithmen stehen gleichzeitig zur Verfügung; alternativ zum Gate kann ein De-Esser gewählt werden, der wie die anderen Dynamikalgorithmen erschöpfend parametrisiert ist. Die Akti-

einer Monitorkonfiguration die Aux-Wege komfortabel per Fader fahren. In diesem Zusammenhang fällt erneut das „Fader Glow“-Feature positiv auf; für Überblick sorgt weiterhin eine kleine Grafik mit 2 × 16 Balken in der Control-Bay, wobei sich die 32 Busse hier in ihrer Darstellung gemäß der jeweils aktuellen Funktion in Farbe und Form unterscheiden. Jenseits der Busse lässt sich das Kanalsignal den Master-Ausgängen zuordnen, die als L/R+C oder L/C/R (mit Divergenz) konfiguriert sein können; die üblichen Panning-Features sind selbstverständlich implementiert.

Externe Peripherie kann über 24 Inserts (Send und Return pegelbar) eingeschleift werden. Die Outboard-Geräte werden zu diesem Zweck in Form eines Pools organisiert, aus dessen einmal festgelegter Hardware-Verdrahtung heraus sie beliebig digital in Kanäle, Busse oder die Summe gepatcht werden können; verschiedene Insert-Positionen innerhalb des Signalweges stehen zur Disposition.

Unterhalb der „Vistonics 2“-Screens sind mehrere Hardware-Bedienelemente und Anzeigen zu finden: Pro Kanal steht ein Endlosdrehgeber mit zugeordnetem LED-Kranz bereit, der je nach Gusto des Anwenders verschiedene Parameter steuern kann, wobei jeder Achter-Bay unterschied-

ziehen. Es ist fast wie bei zwei Teilen eines Puzzles, die perfekt zusammenpassen!

PP: An welchen Studer-Produkten haben sie sich konkret orientiert?

Andy Trott: Wir haben uns die „Vista 8“ und die „OnAir 3000“ besonders intensiv angeschaut. Es war klar, dass die neue Soundcraft-Konsole bestens ausgestattet, in puncto Preis aber konkurrenzfähig sein

Basis-Konzept der Vista übernommen und uns um eine Kostenreduzierung bemüht – kleinere Displays, weniger Drehgeber und dergleichen mehr.

PP: Soll das Pult in England produziert werden?

Andy Trott: Die neue Konsole wird komplett in Potters Bar gefertigt, wobei unsere hauseigene „Genesis-Line“ (eine der mo-

die Studer-Produkte werden anschließend in Regensdorf zusammengesetzt. 50 Prozent unserer Produkte werden allerdings bereits jetzt in China produziert, was vorrangig die preisgünstigen Produktlinien betrifft. Wir müssen uns als Anbieter den wirtschaftlichen Realitäten stellen: Wenn es Sinn ergibt, fertigen wir in England oder in der Schweiz;

»Es wird sowohl noch größere als auch kompaktere Modelle geben wird. Wir planen außerdem zwei vollständig anders geartete Digitalpult-Familien.« Keith Watson

sollte. Nach Abschluss aller Betrachtungen war offensichtlich, dass die Technologie der „Vista 8“ derart überragend ist, dass wir diesen Ansatz geradezu zwangsläufig nutzen mussten – allerdings in bezahlbarer Form! Wir haben daher das

dernten SMD-Bestückungsstraßen in Europa, Anm. d. Red.) zum Zuge kommt.

PP: Sie gehen also nicht nach China?

Andy Trott: Wir fahren zweigleisig: Wir fertigen hochwertige Komponenten und aufwändige Produkte hier in Potters Bar;

wenn wir durch diesen Umstand jedoch unsere Wettbewerbsfähigkeit verlieren sollten, verlagern wir die Produktion nach China, wie es bereits jetzt bei Niedrigpreisprodukten in großen Stückzahlen der Fall ist.

liche Funktionalitäten zugewiesen werden können. Es folgen zwei Taster („ISO“ isoliert einen einzelnen Kanal oder definierte Funktionsgruppen aus der Snapshot-Automation, „F“ kann einen Kanal u. a. „einfrieren“, sodass er bei einem Layer-Wechsel weiterhin zur Verfügung steht) und das Channel-Metering. Soundcraft hat sich für eine schnelle PPM-Anzeige entschieden, deren „Overload“-LED nur dann aufleuchtet, wenn der Eingang übersteuert wird; ein Wert von 0 dB auf der Anzeige entspricht hier einem Pegel von 18 dB unterhalb der Vollaussteuerung von 0 dBFS. Neben einem „Channel on/off“-Taster fällt ein weiterer beleuchteter Taster auf, der sowohl die Solo-Schiene als auch eine „Select“-Funktion für die Zuordnung zu den jeweils 16 Mute- und DCA-Gruppen aktivieren kann. Acht kleine LEDs sowie „Mute safe“-Leuchtdioden dokumentieren Zuweisung und Mute-Status eines Kanals. Die Solo-Funktionen sind umfangreich und sollten sämtliche in der Praxis auftauchenden Wünsche befriedigen. Blau leuchtende LC-Displays mit sechs Stellen zeigen eine (eventuell abgekürzte) Kanalbezeichnung, sodass man mit den Augen nicht unbedingt vom Bedienfeld zu den darüber angeordneten Touchscreens wandern muss.

Die Fader und beliebige andere Bedienelemente des Pultes lassen sich per „Gangging“ verbinden: Kanäle sind jederzeit nebeneinander („horizontal“) oder Layerübergreifend („vertikal“) verkoppelbar, ohne dass selbiges in den generellen Pultinstellungen verankert werden muss.

Control-Bay

Die Control-Bay ist ähnlich wie die Channel-Bays gestaltet, kommt allerdings ohne deren Rotary-Encoder aus. Dafür gibt es u. a. sechs „user definable“-Tasten, eine Umschaltmöglichkeit für die Faderpages (A–E) sowie Zugriff auf das generelle Pult-Setup. Der Touchscreen stellt eine Meter-Anzeige für die 2 × 32 Kanäle beider Layer bereit; die Visualisierung der Busse wurde bereits erwähnt. Alle Busse sowie die L/C/R-Ausgänge verfügen über die gleiche Processing-Ausstattung und werden mit Entzerrer, Kompressor/Limiter, Low-Cut-Filter, Phasenbeeinflussung und Output-Delay (bis 2 s) aufwarten können.

Sämtliche Pultinstellungen lassen sich in Snapshots ablegen und mit Hilfe einer Key-List organisieren, wobei sich Cues über MIDI-Programchanges oder manuell am Pult triggern lassen. Eine dynamische

Automation ist nicht mit an Bord, die Snapshots können aber per definierbarem Crossfade weich überblendet werden. Eine robuste 30-GB-Harddisk bietet reichlich Platz für die Pult-Snapshots; externe Speichermedien lassen sich über drei USB-Ports anschließen.

Abschließend sei noch kurz erwähnt, dass Talkback-Funktionen vorhanden sind und auch der Schutz gegen eine unbefugte Bedienung nicht zu kurz kommt: Neben einem „Configuration Lock“ ist ein kompletter „Freeze“ möglich, bei dem sich ohne die Eingabe eines Passwortes rein gar nichts mehr an den Pultinstellungen ändern lässt.

Fehdehandschuh

Bei unserem Besuch in Potters Bar wurde noch kräftig an der Software des neuen Digitalpultes gefeilt; in vollem Umfang wird die reguläre Produktion laut Soundcraft-Präsident Andy Trott im Mai 2006 anlaufen. Jörg ter Veer, beim deutschen Vertrieb Audio Pro (Heilbronn) für die Konsolen des englischen Hersteller zuständig, gab sich zuversichtlich, dass bei den Events rund um die in Kürze anstehende Fußball-WM bereits digitale Soundcraft-Pulte im praktischen Live-Einsatz zu erleben sein werden.

„Vistonics 2“ bindet die Bedienregler direkt in die berührungsempfindlichen Anzeigen ein, um die Interaktion zwischen Toningenieur und Mischpult zu optimieren



Fasst man die ersten Eindrücke zum neuen Soundcraft-Pult zusammen, resultiert daraus die Erkenntnis, dass ein „one knob, one function“-Layout nicht unbedingt das alleine glückselig machende Bedienungsprinzip eines Mischpultes sein muss und dass digitale Lösungen nicht zwangsweise mit

einem hohen Abstraktionsfaktor und einer langen Einarbeitungszeit behaftet sein müssen. Um es ein wenig prägnanter zu formulieren: Das neue Modell mit „Vistonics 2“ ist in Sachen Bedienung ein echter Knaller! Mit der neuen Digitalkonsole Vi6 betritt Soundcraft zu einem relativ späten Zeit-

punkt ein vermeintlich bereits besetztes Terrain und wirft den aus Anwenderperspektive sicher recht klar definierbaren Mitbewerbern selbstbewusst den Fehdehandschuh entgegen. Wie sich der von einem mächtigen Mutterkonzern gestützte Herausforderer bei dem sich

PP: In einem Satz: Welcher zentrale Aspekt unterscheidet Ihr neues Digitalpult von den etablierten Wettbewerbern?

Andy Trott: Das User-Interface! Alle Digitalkonsolen verarbeiten lediglich Nullen und Einsen und dürfen in gewisser Weise als spezialisierte Computer betrachtet werden. Die Unterschiede resultieren zu einem wesentlichen Teil daraus, wie einfach ein solches Gerät zu bedienen ist.

Andy Brown: Wir sind mit Pultentwürfen an viele bekannte Engineers in Europa und den USA herangetreten und haben sie zu ihren Meinungen und Wünschen befragt. Wir fühlen uns jetzt stark genug, um mit unserer neuen Digitalkonsole *jede* Herausforderung anzunehmen. Bei keinem anderen Digitalpult auf dieser Welt wird sich ein Engineer so rasch zurechtfinden wie an unserer neuen Konsole mit „Vistonics 2“-Bedienung. Alle Leute, die an den Prototypen gesessen haben, bewerteten das Interface als überaus intuitiv – das ist der Schlüssel zum Erfolg!

Andy Trott: Großer Wert wurde bei der Entwicklung auch auf absolute Zuverlässigkeit im Live-Betrieb gelegt. Viele Ihrer Leser mögen vielleicht denken, dass es sich um die erste Digitalgeneration von Soundcraft handelt – tatsächlich ist es jedoch bereits die dritte Generation von Digitalpulten aus der Entwicklung von Studer. Die Studer-Technologie ist zentraler Bestandteil des neuen Pultes, und Studer und Soundcraft sind *eine* Firma.

PP: Darf man in Zukunft mit weiteren Früchten aus dieser Kooperation rechnen?

Keith Watson: Wir haben zahlreiche Produktideen in der Schublade; auch unter dem Markennamen Studer wird es Neuheiten geben. Das Portfolio von Studer und

Soundcraft wird künftig stärker strukturiert sein und sich nahtlos ergänzen.

PP: Können Sie ein wenig konkreter werden?

»Es ist die erste Digitalgeneration von Soundcraft – jedoch bereits die dritte Generation aus der Entwicklung von Studer.« Andy Trott

Keith Watson: Wir sehen das Pult als erstes Mitglied einer neuen Soundcraft-Produktfamilie, von welcher wir derzeit noch nicht exakt wissen, wie viele Angehörige sie haben wird. Klar ist jedoch, dass es sowohl noch größere als auch deutlich kompaktere Modelle geben wird. Wir planen außerdem noch zwei vollständig anders geartete Digitalpult-Familien, zu denen ich im Moment keine genaueren Angaben machen möchte.

PP: Darf man unterstellen, dass die Firma Soundcraft ihre Anstrengungen künftig vollständig auf digitale Lösungen fokussieren wird?

Andy Trott: Ja! Unsere Strategie ist es, in absehbarer Zeit zu 100 Prozent Digitalkonsolen herzustellen!

PP: Trifft das auch auf die Low-Budget-Segmente zu?

Keith Watson: Ja, allerdings wird es noch ein wenig dauern, bis der Preis der Digitaltechnologie in für diese Segmente angemessene Regionen rutscht.

PP: Ihr erklärtes Ziel als Firma?

Andy Trott: Wir werden in Zukunft einer der zwei oder drei großen Hersteller von Digitalkonsolen auf dem Markt sein!

Andy Brown: Bei den Analogpulten gab es auch immer nur wenige Marken, die das

professionelle Live-Segment erfolgreich bedienen, und genau so wird es sich in wenigen Jahren mit den digitalen Konsolen verhalten: Zwei oder drei Key-Player

werden den Markt unter sich aufteilen, und Soundcraft wird einer von ihnen sein!

PP: Das ist eine recht forsche Prognose wenn man bedenkt, dass Sie erst relativ spät antreten und Digitalpulte anderer Hersteller bereits seit Jahren erfolgreich „on the road“ sind.

Keith Watson: Wir hatten vorhin darüber gesprochen, dass es sich bei digitalen Pulten prinzipiell um spezialisierte Computer handelt. In der Computerbranche findet alle sechs bis neun Monate ein Generationswechsel statt, und im Lauf dieses Jahres werden wir vermutlich noch die eine oder andere Neuvorstellung konkurrierender Hersteller sehen. Wir werden zu diesem Zeitpunkt präsent sein und auf den Wunschlisten der Anwender sicherlich ganz oben stehen. Letzteres soll nicht arrogant klingen, sondern resultiert als Aussage aus dem Feedback, das wir bereits jetzt aus der Branche erhalten.

Andy Trott: Keith hat Recht! Wir sind keineswegs überheblich, sondern absolut positiv gestimmt, was die neue Konsole anbetrifft. Wir glauben schlicht und ergreifend, dass wir etwas ganz Besonderes geschaffen haben!

PP: Meine Herren, vielen Dank für das informative Gespräch!

anbahnenden Wettstreit um die Gunst der Käufer schlägt, wird die nähere Zukunft zeigen; bei unserem Besuch in Potters Bar jedenfalls gab sich das Soundcraft-Team zuversichtlich und sprühte förmlich vor Enthusiasmus (siehe Interview).

Zwei gesicherte Erkenntnisse jenseits jeglicher Spekulation noch zum Abschluss dieses Artikels:

a) Wer immer noch glaubt, dass analoge Konsolen im Live-Segment eine Zukunft haben, dürfte spätestens auf der diesjährigen Pro Light + Sound – nicht nur am Stand

von Soundcraft! – eines Besseren belehrt werden.

b) Es bleibt spannend!

 **Text: Jörg Küster**
Fotos: Soundcraft, Jörg Küster (1)