

Конференции NAB 2023 – теория и практика

Екатерина Петухова, британский корреспондент MediaVision

Апрельская выставка и конференция NAB 2023 дала много материала для размышлений о тенденциях развития индустрии, а богатейшая палитра выступлений ставила перед непростым выбором – куда идти и что послушать. Как обычно, была платная часть, закрытая для посетителей выставки, и пять тематических «театров» в выставочных павильонах, а также главная сцена, где проводились ключевые лекции. В отличие от прошлогодней IBC, которая сократила деловую программу, NAB 2023, наоборот, ее расширила.

Начну с того, что за два дня до открытия выставки начались практические обучающие семинары для производителей контента, которые пользовались огромным спросом у молодых специалистов, особенно фрилансеров. Это были тематические занятия для операторов, мастеров видеографики, специалистов аудио. По итогам практических семинаров участники получили не только реальные знания, но и дипломы от фирм-организаторов: Adobe, Apple и других.

На другом конце карьерного спектра – руководители телекомпаний и производящих контент студий, люди, принимающие решения. Для них также до открытия выставки прошли два мероприятия – стратегическая сессия маркетинговой и аналитической компании Devoncroft и встреча на тему «Будущее кинематографа», проведенная SMPTE.

Devoncroft & Partners, как обычно, представили статистические данные по развитию вещательной отрасли, которые показывают значительное восстановление показателей по сравнению с периодом пандемии. В то же время отрасль переживает период структурной трансформации,

связанной с влиянием новых тенденций, в частности, с внедрением элементов глубокой автоматизации. На круглом столе «Трансформация рабочих процессов – повышение производительности и стоимости бизнеса через автоматизацию. Машинное обучение и использование искусственного интеллекта» докладчиками были старший вице-президент Warner Brothers Discovery Ренард Дженкинс, старший вице-президент NBC News Свати Каркун и вице-президент Fox Sports Дэвид Собель. Эти признанные мэтры индустрии убедительно показали, что роботизация и информатизация индустрии уже вышла из лабораторий, внедрена и стала приносить реальную прибыль.

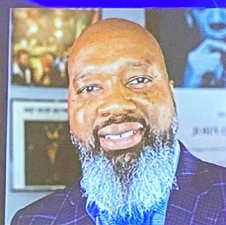
Ренард Дженкинс вообще был «звездой сцены» этого года. NAB 2023 стала первой выставкой, которую он посетил в новой общественной роли. В конце прошлого года Дженкинс был избран президентом SMPTE, причем оказался первым афроамериканцем на этом посту. В момент своего избрания он сказал: *«Для меня большая честь быть избранным следующим президентом SMPTE. Я с нетерпением жду возможности, уважая прошлое Общества, работать вместе с моими коллегами над построением его устойчивого будущего. Мы сосредоточим внимание на передовых технологиях, на инновационных инструментах, разнообразных точках зрения и подходах, мы создадим прогрессивную организацию для расширения участия и нашего влияния в индустрии СМИ и развлечений. Партнерство с нашими коллегами в секторах технологий и стандартов, участие разнообразных групп общества в международном сотрудничестве закладывают прочную основу для будущего».*

С разницей в один час Дженкинс выступил и на встрече «Будущее кинематографа», и на открытии инженерно-технической части конференции, где он сделал ключевой доклад, и где был вручен приз за лучшую научную работу. А уже ближе к обеду Дженкинс проводил круглый стол у Devoncroft. Его работоспособности стоит позавидовать, SMPTE сделала хороший выбор.

На встрече «Будущее кинематографа» одной из основных была тема дальнейшего совершенствования алгоритмов HD/HDR и UltraHD, но не только она. Повышение разрешения и улучшение цветопередачи, несомненно, важны, но есть и более современные направления развития, например, создание технологий для объемного показа и производство

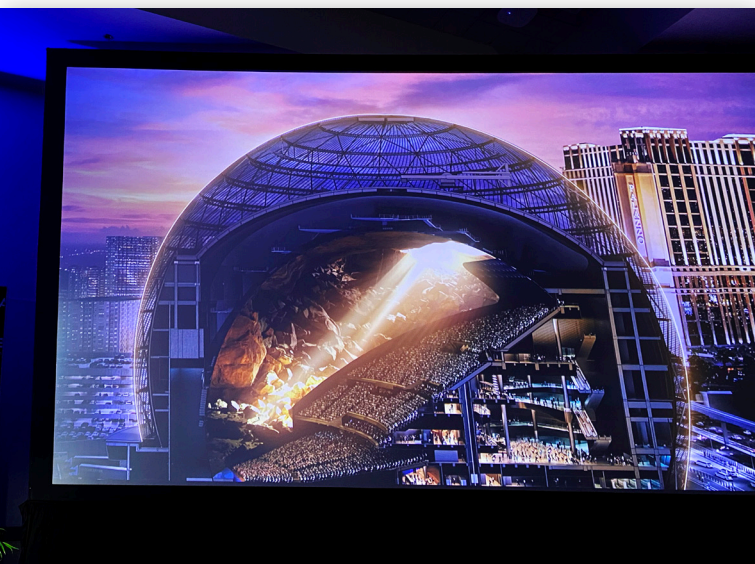


Keynote Address:
New Tools, New
Opportunities: Preparing
Engineers and
Technologists for Longevity



Renard Jenkins
SVP, Production Integration & Creative Technology Services
Warner Bros. Discovery
and
President
SMPTE

Новый президент SMPTE Рейнард Дженкинс



Проект интерактивного театра Sphere – задумка и реальность

оригинального контента с использованием технологий виртуальной реальности. Конечно, была надежда, что анонсированный на прошлой NAB комплекс Sphere откроет свои двери хотя бы в режиме индустриального показа, но нет. Целый год строили-строили, да так и не построили. Как мне сказали коллеги, которые непосредственно участвовали в проекте, самой большой сложностью стали не высокие технологии, а обычная, ну то есть необычная, прокладка кабелей, которая заняла существенно больше времени и потребовала дополнительных усилий. А вот в области высоких технологий великолепный доклад сделал генеральный директор компании Holoplots Роман Сик. Эта компания создала и внедрила новую технологию объемного звука специально для этого грандиозного соору-



Виктория Боузи представляет свой интерактивный V-фильм «Живи, сын мой»

жения. Подробности данной технологии ждут читателей журнала во второй части обзора конференции, который будет посвящен прицельно аудио.

Пример успешного применения технологий виртуальной реальности представила великолепная Виктория Боузи в своем фильме «Живи, сын мой» (Stay Alive, My Son). Это адаптация книги, которую написал один из немногих выживших и сумевших убежать камбоджийцев, спасшихся от безжалостного коммунизма красных кхмеров. Виктория была впечатлена этой книгой, что привело к созданию VR-игры адаптации, которая позволяет испытать эффект соучастия в этом опасном побеге. Виктория, в частности, сказала: «Я пришла к этому новому подходу после 12 лет работы в кино в первую очередь в качестве креативного продюсера, хотя я всегда интересовалась новыми технологиями. Используя метод объемной съемки, мы сняли Ятая, его жену Ани и двух их сыновей, ускользающих от бдительного ока предводителя красных кхмеров. С помощью интерактивной механики и кинематографических приемов герой вдыхает жизнь в каждое воспоминание по мере того, как разворачивается захватывающее визуальное и эмоциональное путешествие. Цель этого фильма не просто рассказать о прошлом, но и поддержать тех, кто не может найти пропавших без вести членов своих семей в странах, обезумевших от войны или пострадавших от климатического или экономического кризиса». Фильм получил высокую оценку кинофестиваля в Венеции. Прототип героя фильма и автор книги Ятай уверен, что проект не только расскажет историю его жизни большому количеству людей, особенно молодежи, которая активнее увлекается передовыми технологиями, такими как виртуальная реальность, но и поможет людям не терять надежду.

В рамках выставки проходил традиционный Streaming Forum, на котором рассматривался весь спектр вопросов стриминга. Судя по фактам, которые прозвучали в докладах, около 88% домохозяйств в США так или иначе получают контент не только из эфира и по кабелю, но и через широкополосный доступ. Пока это в основном подписки платного телевидения, но не только. Последние годы активно наступают каналы FAST – стриминг, поддерживаемый рекламой. Поскольку лучше всего внимание зрителя удерживает спортивное вещание, есть смысл остановиться на нем чуть подробнее.

Основные права на вещание спортивных состязаний, в том числе NFL и чемпионатов мира, принадлежат вещательным сетям. При этом, следуя спросу аудитории, особенно молодой, вещательные сети, опасаясь конкуренции со стороны Apple TV и Amazon, вынуждены добавлять стриминг как обязательный метод доставки в свою систему распространения контента. Ну а между вещательной сетью и зрителями есть еще и компании-синдикаты, которые действуют как структуры многоканального распространения видеопрограмм – MVPD (Multichannel Video Programming Distributor). MVPD — это служба, которая распространяет или предоставляет несколько телевизионных каналов. Например, провайдеры в США – это Comcast, DISH, DirecTV или Verizon, AT&T. Думаю, что по пути синдикатов мы скоро услышим много нового. Таким образом, очевидно, что стриминг прочно утвердился, как система распространения контента и обрел твердую модель монетизации.

Очень удобной формой восприятия контента оказались деловые завтраки, на которых кроме полезной информации можно было получить кофе и что-нибудь действительно питательное, хотя, частенько, чересчур сладкое.

Завтрак Международной ассоциации производителей оборудования IABM, кроме деловой информации о развитии индустрии, принес и грустную новость: с кол-

легами попрощался генеральный директор IABM Питер Уайт. Последние семь лет он успешно руководил ассоциацией и добился значительных успехов в ее расширении и повышении влияния в индустрии. Выходит, что вслед за SMPTE ассоциация IABM также решила выйти на новый виток своего развития. Пока в ходе переходного периода подбирается новый руководитель, сменился менеджер, ответственный за расширение клиентской базы. Теперь это Саймон Булл. А в помощь блистательному аналитику Лоренцо Занни были наняты сотрудники в аналитическую группу. Доклад Лоренцо, как обычно, был очень обстоятельным и подробным. Наиболее полезный вывод для наших читателей состоит в том, что кадровый голод для многих производящих компаний сохраняется.

А вот завтрак EVS оказался не столь «питательным». Хотя задумка была очень правильная – разобрать практический пример сотрудничества хорошо известной компании EVS и относительно новой американской [Arista](#) – облачного провайдера – для организации рабочих процессов, которые Fox Sport использует для прямых трансляций матчей чемпионата NFL. Пример интересный и полезный, а вот подача была довольно скучная.

Замечательный завтрак был устроен специально для немногочисленных представительниц прекрасного пола, которых в индустрии все еще существенно меньше, чем мужчин. Положение женщин – зарплаты и карьерные перспективы в индустрии – к сожалению, все еще далеки от равноправия и это, конечно, непорядок. Вдумчивый читатель скажет: «Не отклоняйся от темы – давай про технологии!». Так о них и пойдет речь. Одна из ярких представительниц прекрасного пола – генеральный директор Eluvio Мишель Мансон – продолжает развивать свою инновационную технологию Content-Fabrics с применением принципов блокчейна. Мишель приняла участие не только в сессии Devoncroft, но и в дискус-



Завтрак для прекрасных дам. Их все еще очень мало в индустрии



Бретт Голдстейн и Ашли Николь Блэк собрали полный зал – самое популярное событие конференции

сии по вопросам защиты контента, которая проходила 17 апреля одновременно с основной конференцией, но была вынесена из конференц-центра в демо-театр отеля Sahara. На 16 спикеров мужчин на конгрессе было только две дамы – сама Мишель Мансон и президент Trusted Partner Network Терри Дэвис.

К сожалению, временные ограничения не позволили прослушать все выступления этого интереснейшего и очень полезного форума, организованного международной ассоциацией по защите контента [CDSA](#) и компанией [Fortinet](#).

Надо признать, что вопросы защиты контента актуализируются по мере того, как рабочие процессы уходят в облака и развивается дистанционное производство. Думается, этой теме нужно посвятить отдельный материал.

А пока надо вернуться на основную экспозицию и рассказать, что происходило на Главной сцене в Северном павильоне, равно как и на других площадках для общедоступных докладов. Для меня лично наиболее интересной была сессия с участием Бретта Голдстейна и Ашли Николь Блэк, посвященная производству сериалов, в частности, ставшего культовым *Ted Lasso*. Но, вероятно, самыми важными с точки зрения новых тенденций были сессии «Каналы FAST – стремительный рост» и «Immersive Storytelling: расширение аудитории путем применения игровых технологий, участия в создании обучающего контента и создания развлекательных комплексов дополненной реальности XR». Содержание первой сессии вполне отражает ее название – стриминг, поддерживаемый рекламой, начинает пожирать доходы



Сессия «Каналы FAST – растут как на дрожжах»



Демо-театр disguise

платного телевидения. Достаточно сказать, что за последние 5 лет только в США доходы FAST перевалили за 5 млрд долларов.

А вот на содержании второй сессии надо остановиться чуть подробнее. В ней приняли участие Тэд Шиловиц (специалист по перспективному развитию Paramount Global), Жак Зим (старший вице-президент по VR в Sony Picture Entertainment) и Аарон Гроски (президент и генеральный директор Dreamscape Immersive, генеральный директор Dreamscape Learn). Все эти эксперты работают в области VR/AR/XR с добрый десяток лет и стоят у истоков самых свежих тенденций. Разумеется, совершенствование аппаратуры захвата изображения играет здесь решающую роль, но затем включается воображение творческих людей – «режиссеров-визионеров», которые идут дальше и открывают новые жанры развлекательного и обучающего контента, то есть создают новый спрос. И уже под него могут быть созданы аудиовизуальные пространства и тематические парки, в которых появится новый фантастический контент.

Отличную практическую демонстрацию содержания этой ключевой сессии представила компания disguise на своем стенде в Центральном павильоне, где у них был свой театр. Disguise показала результаты своего партнерства с поставщиком технологии безмаркерного захвата движения Move.ai. Disguise и Move.ai разработали специальную технологию на базе искусственного интеллекта, основанную на программном обеспечении Invisible для безмаркерного захвата движения в реальном масшта-

бе времени. Вот что сказал мне генеральный менеджер disguise по телерадиовещанию Григорий Миндлин: «Мы выводим производство XR на новый уровень, используя технологию искусственного интеллекта. Интеграция Invisible направлена на то, чтобы переопределить захват движения в режиме реального времени, устранив необходимость в ограничительных и дорогостоящих костюмах Mo-Cap. Технология работает путем извлечения векторов естественного человеческого движения из видео с использованием передового искусственного интеллекта, компьютерного зрения, биомеханики и физики для автоматического перенацеливания данных на образ персонажа и создания виртуального персонажа, который может отражать движения человека в реальном масштабе времени».

Демонстрационные театральные площадки отдельных компаний-производителей тоже стали источниками получения важных знаний о последних достижениях и новых тенденциях. И все же главной именно для США на NAB 2023 была тема ATSC 3.0. Не буду на этом останавливаться – достаточно пройти по ссылке <https://www.atsc.org/events/nab-show-las-vegas-2023/>, чтобы понять, какое место занимала эта тема на выставке. Осталось порадоваться за бразильских коллег, которые выбрали эту технологию как дальнейший вектор своего развития. На этом первую часть можно считать завершенной. Вторая часть следует, и она будет посвящена звуку.

Продолжение следует