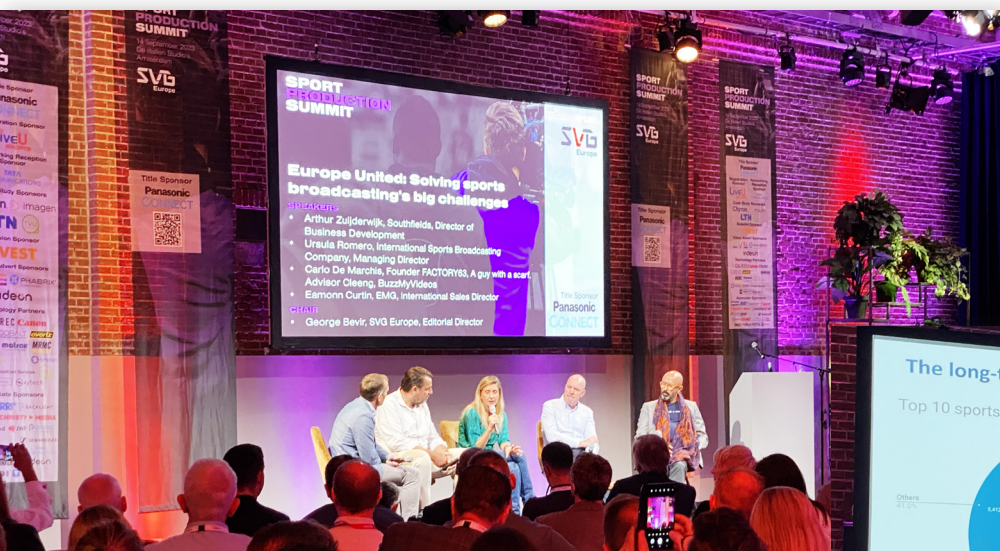


Конференция IBC 2023 – концентрация новых знаний и форматов

Екатерина Петухова, британский корреспондент MediaVision

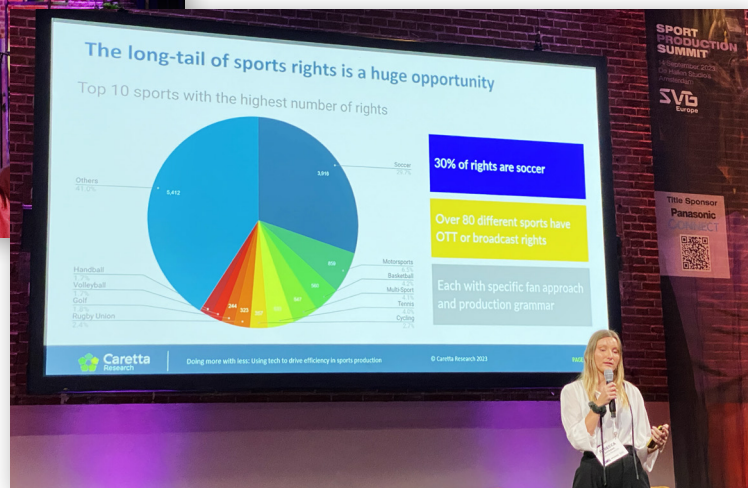
Прошедшие недавно выставка и конференция IBC 2023 стали мероприятием высокого уровня. Можно с уверенностью сказать, что последствия пандемии были в этом году полностью преодолены и конференция вернула себе достойный международный статус, хотя кинематографическая ее часть (Digital Cinema) так и не восстановилась пока, что жаль. Конференция проходила в бесплатном, платном обычном и платном дорогом форматах, ее содержательная часть была достаточно сильной и интересной.

эффективности в производстве спортивных программ» и был посвящен тенденциям спортивного вещания с точки зрения распределения прибыли и финансирования в этой отрасли. Доклад сделала исследователь Ребекка Джексон (Rebecca Jackson). Она рассказала, что рынок технологий для спортивного вещания оценивается в 2,1 млрд долларов США в год, причем доля финансирования различных секторов колеблется от 1,4 млрд на приобретение прав, вовлечение болельщиков и организацию приема игровых ставок до 41 млн на защиту контента. На 10 видов спорта приходится около двух третей инвестиций, а наибольшая доля (30%) принадлежит футболу. Ребекка выделила три типа вещательных компаний, которые применяют различные технологические подходы. И если решения для Premium-сервисов известны и понятны, то решения для компаний-правообладателей среднего



На форуме SVG «Производство спортивных программ»

По традиции, в день накануне открытия IBC 2023 вне рамок конференции прошли два важных форума: «Производство спортивных программ» (Sport Production Summit), который организует SVG (Sports Video Group) при поддержке Panasonic и других крупных компаний-производителей, и конференция Devoncroft для руководителей (Devoncroft Executive Summit by Devoncroft partners), проводимая компанией Devoncroft. Форум, посвященный спортивному производству и вещанию, переехал в этом году из театра De La Mer на более демократичную площадку Amsterdam De Hallen, но это совсем не снизило его уровень, а даже наоборот, интерес посетителей и спонсоров был огромным, а зал – переполненным. В этом году, кроме обычных для этого мероприятия докладов с описанием инновационных достижений (case study) в сфере спортивных трансляций, прозвучал блестящий аналитический доклад от [Caretta research](#). Он назывался «Сделать больше меньшими средствами – как применить технологии, чтобы добиться



Ребекка Джексон рассказывает о технологиях для повышения эффективности производства спортивного контента

и нижнего звена являются более гибкими и менее структурированными, и этот рынок, хоть и является высококонкурентным, но сохраняет и доходность. Выводы доклада очень оптимистичны – рынок спортивного вещания показывает значительный рост, и в нем существует большая потребность в решениях, оптимизированных для вещателей второго-третьего звена.

Встреча Devoncroft для руководителей компаний проходила в самом центре Амстердама – в Театре Тушинского.

Это мероприятие традиционно предназначено для руководителей высшего звена компаний, которые являются потребителями медиатехнологий и соответствующих сервисов, а также для поставщиков медиатехнологий и для финансовых учреждений. Вероятно, такой высокий уровень площадки и был оправдан, но подача материалов сессий оказалась откровенно скучной. Мое внимание привлек достаточно важный круглый стол на тему роста отрасли аутсорсинга вещательных услуг, где высказались представители ключевых вещательных сервисов: Биван Гибсон (Bevan Gibson, Group COO, EMG), Питер Хоттерн (Peter Hothorn, CEO, QVEST), Барт Спрайстер (Bart Spriester, SVP&GM, Streaming, Broadcast and Advertising, Comcast Technology Solution), Брэд Уолл (Brad Wall, CTO, LTN). Модератором дискуссии выступил Джош Стайнаур (Josh Stinehour, Principal Analyst Devoncroft). Надо признать, очерченное темой круглого стола направление бизнеса бурно развивается, и сообщения практиков на данной панели хорошо согласуются с результатами теоретического исследования Caretta Research.



Круглый стол Devoncroft

реклама

ТЕЛЕСУФЛЕРЫ

TELEVIEW

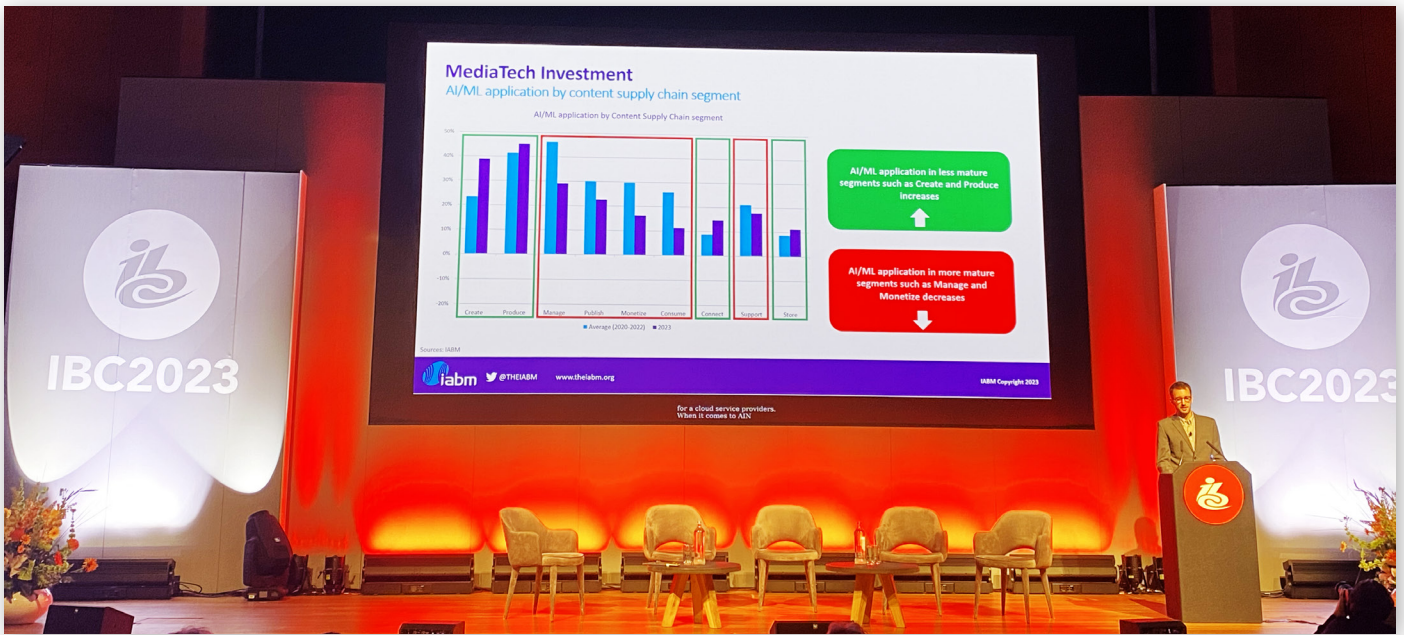
«ПОРТАТИВНЫЙ»

«СТУДИЙНЫЙ»

TLW-Reporter
Репортажный телесуфлер:

- На плечевом упоре или крепление на 15мм рельсы
- Для работы с компьютерами iPad или Android размером 7-11"
- Беспроводной пульт ДУ управления воспроизведением текста

Москва
Телефон: +7 495 900-10-71
E-mail: info@television.ru
Web: www.television.ru

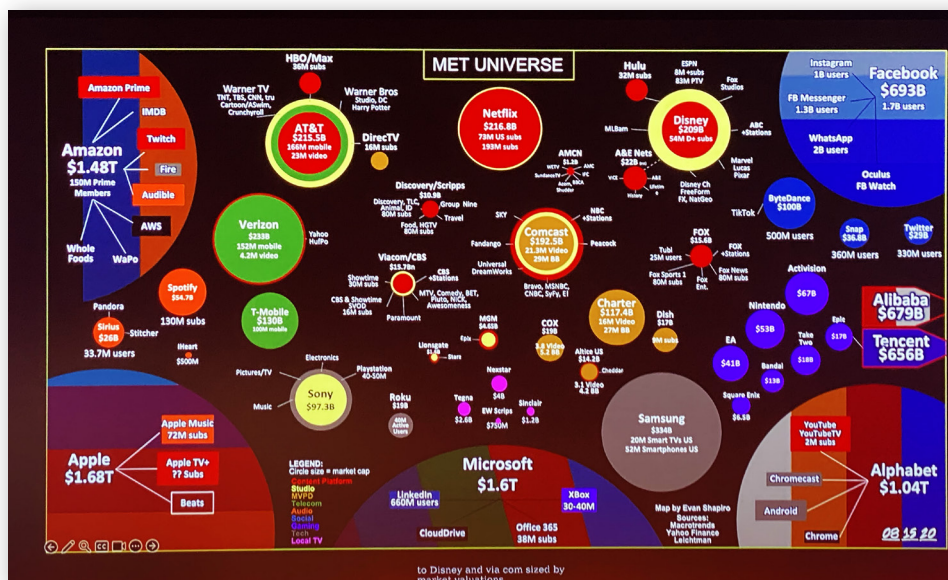


Лоренцо Занни выступает с докладом

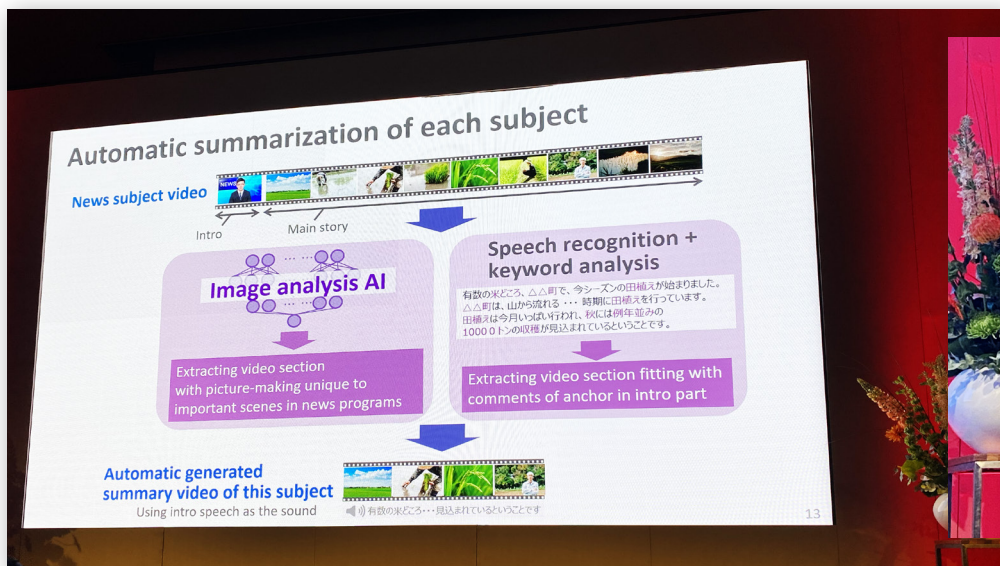
Непосредственно в день открытия выставки старт конференции был дан сессией одного из ее организаторов – IABM (Международной Ассоциации производителей вещательного оборудования), где руководитель аналитического отдела Лоренцо Занни (Lorenzo Zanni) представил свое свежее исследование ключевых факторов изменений в MediaTech, включая анализ влияния макроэкономических факторов на рынок. Редакция внимательно следит за обновлением данного исследования, и сохраняющаяся группа факторов, которую Лоренцо называет Head Wind (встречный ветер) и куда входят инфляция, недостаток компонентов, дефицит рабочей силы, по-прежнему оказывают большое давление на MediaTech, но наметился и прогресс в появлении новых инвестиционных и бизнес-моделей. После презентации исследования к Лоренцо присоединилась группа руководителей, включая Кишора Кришнамурти (Kishore Krishnamurty, CTO, ZEE5), Аллена Бруми (Allen Broome, CEO, MediaKind), Джейда Курана (Jade Kuran, сооснователь Itakoo) и Адити Пэнди (Aditi Pandey, Head of Vendor Management and Partnership NRK), которые детально обсудили его доклад. В целом результатом этой панели стал сдержанный оптимизм относительно ближайшего восстановления и дальнейшего роста.

Первый яркий ключевой доклад конференции сделал эксперт-визионер Эван Шапиро (Evan Shapiro), который сообщил пренеприятнейшее известие: «В сегодняшнем медиа-ландшафте единственной константой являются переменные, и принятие культуры адаптивности имеет решающее значение для выживания и процветания». Однако Эван не оставил собравшихся в тоске и отчаянии, а попытался объяснить, к каким будущим

тенденциям должна подготовиться отрасль, чтобы сохранить темп развития и избежать коллапса. Сдвиг в сторону больших цифровых гигантов, таких как Google, Apple и Amazon, в глобальной медиа-экосистеме все же оставляет и небольшим компаниям шанс найти свою нишу в этом изменчивом новом мире, стоит только проявить решительность и смелость. Шапиро предлагает заменить прежнюю корпоративную культуру, построенную на решениях узкого круга, находящегося на вершине пирамиды под управлением генерального директора (CEO) на гибкую структуру, сосредоточенную на конечном пользователе, проще говоря – на зрителе. Интенсивность и качество обратной связи с потребителем и рынком обеспечат процветание за счет поиска и обретения новых способов привлечения и удержания аудитории и клиентов в целом.



Медиа вселенная Эвана Шапиро



Момоко Маэзава (NHK) и слайд из ее презентации

В первый день конференции – и на форуме, и на технических сессиях, и на открытых площадках (театрах) в выставочных павильонах – было много докладов на тему искусственного интеллекта и машинного обучения (AI/ML). Этот предмет вообще занимал одну из доминирующих позиций и на конференции, и на выставке. Можно смело сказать, что переход свершился – из научного курьеза методики AI/ML превратились в инструмент, приносящий прибыль. Одну из наиболее ярких презентаций с названием «Анализ видео при помощи AI в эру востребованности коротких клипов» сделала молодой исследователь из NHK (Япония) Момоко Маэзава (Momoko Maehara). Она описала рабочее решение на базе AI, внедренное в корпорации для автоматической сборки и выдачи новостной программы. И это было совершенно новое слово в производстве новостей.

Другая важная тема – хранение и передача метаданных для видео и аудио – была раскрыта на «Сцене инноваций» (Innovation stage) на примере проекта Responsive Narrative

Factory. Новый алгоритм сборки-пересборки любой программы без рендеринга за счет удаления или вставки фрагментов по меткам метаданных может сэкономить миллиарды долларов при практически мгновенном создании различных версий контента, вплоть до отдельной версии для каждого индивидуума. В проекте участвовало несколько инновационных компаний, в том числе Infuse Video, Metarex, Cuvo.io, JPB Media Solutions, EZDRM, а также Би-би-си, которая предложила солидную базу и свой контент для данного экспериментального решения.

На следующий день на этой же площадке состоялась еще одна лекция с завлекательным названием «Синтетические люди». В этом проекте IBC Accelerator участвовали большие организации и маленькие компании: RAI, EBU, ITV, VRT, YLE, BBC, BT, Verizon Business, Kings College London, University of Southampton, UNREAL / Epic Games, а также Signly, Pluxbox, D&B Solutions, V-Nova, HAND, 4DR Studios и Respeecher. Цель проекта заключалась в том, чтобы пред-

Новые улучшенные экраны Unilumin культовых серий COB Micro/Mini

Автоматизированный ремонт модулей за **3** минуты, моментальное обслуживание, запуск локализованного сервиса

Креативный дизайн - гибкий COB экран, изогнутый дисплей, угол **90°**, расширенный форм-фактор

Уличный экран COB - яркость **7000** нит, самый яркий в мире COB LED дисплей, ультраконтрастный экран **≥ 15,000:1**, наивысшая степень защиты

Для получения более подробной информации, посетите наш веб-сайт ru.unilumin.com
Электронная почта: sales@unilumin.com



Дискуссия на тему синтетических людей

ставить два различных варианта использования синтетических людей (сгенерированных силами искусственного интеллекта образов на основе реальных прототипов). Первый пример – это воссоздание образа и голоса Марии Каллас, а второй – фотореалистичный сурдопереводчик на основе образа ныне живущего актера сурдоперевода для решения важных аспектов доступности контента для слабослышащих людей. Эти два варианта использования синтетических людей – только первые капли грядущей Ниагары новых подходов в создании контента.

В своей ключевой лекции Марко Темпест (Marco Tempest) раскрыл впечатляющую новую технологию, имеющую большое значение для виртуального производства и метавселенной, причем сделал это прямо-таки в метавселенной, появившись на форуме виртуально. Марко не смог прилететь на выставку лично, потому что его тест на Covid оказался положительным, и ему пришлось представить технологию,



Марко Темпест

которую можно назвать «Метавселенная в ручной клади», непосредственно воспользовавшись ею. В этой компактной технологии сочетаются искусство презентации на основе генеративного искусственного интеллекта, смешанная реальность, распознавание жестов и роевая робототехника, и она позволяет бросить взгляд на дополненные возможности нового поколения.

Сам Марко – исполнительный директор научного консорциума NYC Magic Lab, исследующего иллюзии и цифровые технологии. Он глубоко погружен в технологическую индустрию и регулярно в качестве консультанта взаимодействует с разработчиками различных устройств, а также зачастую играет роль не только консультанта, но и разработчика прототипов потребительских технологий. Он является научным советником директора Медиалаборатории Массачусетского технологического института и креативным консультантом Лаборатории реактивного движения НАСА.

На лекции он продемонстрировал связь между социальной эволюцией и технологиями, которой он дал название «техномагия», что создает новый впечатляющий опыт беспрецедентного масштаба. По сути, эта новая технология достаточно проста и не требует привлечения специально обученных «технологов», она интуитивно понятна и именно поэтому способна произвести для следующих поколений революцию в ландшафте метавселенной. Метавселенная не только растет в корпоративном секторе, но и становится ключевым пространством для обмена знаниями, впечатлениями и даже рабочими инструментами. Коль скоро нам необходимо продолжать способствовать инклюзивности и доступности, чтобы у всех нас была возможность формировать этот новый мир, подробности этого инструментария, видимо, пора преподавать в школе.

К сожалению, в рамках данной статьи невозможно разобрать все доклады, но еще на одном направлении я бы хотела остановиться. Речь идет о киберспортивном вещании, аудитория которого растет экспоненциально. В киберспортивной зоне выставки прошла серия презентаций и панелей, посвященных главным игровым тенденциям, новым способам объединения технологий игр и кино, а также внутриигровой рекламе. В ходе специально организованных туров киберспортивным организациям были показаны основные элементы производства и доставки по всей технологической цепочке, такие как дистрибуция, программное обеспечение для потоковой передачи и студийная графика. Искусство спортивного вещания, как мы видим, доступно для региональных вещателей. Цены на права на киберспортивные чемпионаты еще не достигли таких заоблачных значений, как в реальном спорте, а рекламодатели уже весьма и весьма заинтересованы, потому что аудитория киберспорта молода и платежеспособна. Это направление вещания продолжит свой бурный рост вне всякого сомнения.

На конференции был так же большой блок социальных докладов и круглых столов, но, думаю, что это должна быть тема отдельной статьи.

Как обычно, на третий день состоялось вручение наград IBC за инновационные решения по созданию и доставке контента, за лучшую научную работу и, ставшие уже традиционными, призы за вклад ТВ в решение тех или иных общественно значимых проблем.

В номинации Content Creation главный приз получила корпорация Би-би-си и ее партнеры – Neutral Wireless, StrathSDR (Университет Стратклайда), BBC R&D, BBC News, LiveU, Sony, Haivision, Amarisoft, AW2S, Alpha Wireless, которые создали крупнейшую в мире временную автономную закрытую сеть 5G для прямой трансляции с использованием общего спектра частот, развернутую во время коронации Его Величества короля Карла III.

Председатель жюри IBC Innovation Awards Фергал Рингроуз сказал: «Честно говоря, уже с самого начала это была выдающаяся заявка на главный приз, вследствие прорывного уровня инноваций в процессе развертывания крупномасштабной автономной закрытой сети при такой высокой плотности спроса. Это был самый амбициозный, самый выдающийся в отрасли проект инноваций и сотрудничества».

В номинации Content Distribution награду получила облачная программная платформа Sky Group для создания телеканалов с линейным контентом на территории Европы. Партнеры: Sky Group Content and Experience, Sky Group Content Technology and Innovation, BCNEXXT, Techex, Squared Paper. Это очень современный проект по переносу вещания Sky Group в Германии, Италии и Великобритании на реальную облачную программную платформу с уникальным подходом к воспроизведению трансляции и с управлением сложностью на этапе сборки программы. Жюри отметило стремление Sky Group к инновациям и сотрудничеству с технологическими партнерами, что напрямую ведет к увеличению скорости выхода на рынок, повышению безопасности и устойчивости, а также созданию более экономичной и менее стрессовой операционной среды.

В номинации Content Everywhere награду получил канал KAN из Израиля, который изменил способ просмотра чемпионата мира по футболу в Катаре 2022 года и Евровидения 2023 года для израильских зрителей с помощью интерактивного взаимодействия Sport BUFF в реальном масштабе времени.

Председатель жюри премии IBC Innovation Awards Фергал Рингроуз сказал: «Оглядываясь на свои рукописные заметки того дня, когда я впервые увидел этот проект, я нашел краткое изложение, состоящее из одного слова: «идеально!». Это пример «идеального» сотрудничества между KAN и Sport BUFF, которое позволило произвести революцию в том, как зрители вовлекаются в прямые трансляции и студийные дискуссии на FIFA Qatar 22 и Eurovision 23. На обоих мероприятиях KAN предоставил инновационный увлекательный опыт в более чем 18 миллионов зрительских сеансов для 950 000 уникальных зрителей с помощью BUFF, напрямую увеличивая время просмотра контента аудиторией до 298%. Это совместное и инновационное путешествие изменило правила игры».

IBC также объявил победителя «Специальной премии за инновации 2023 года». Им стал немецкий пилотный проект DVB-I – инициатива, объединяющая множество заинтересованных сторон немецкой медиаиндустрии, включая вещательные компании, производителей устройств, поставщиков программного обеспечения и исследовательские институты. Проект направлен на продвижение стандарта DVB-I, чтобы обеспечить постоянное использование программ линейного телевидения на любых устройствах. В проекте участвовали ARD (Association of Public Broadcasting Corporations in the Federal Republic of Germany), Bayerische Medien Technik, Dolby Laboratories, DVB Project, European Broadcasting Union, Fraunhofer FOKUS, LG, Media Broadcast, MIT-xperts, ProSiebenSat.1 Media, OnScreen Publishing, Rundfunk Berlin-Brandenburg (RBB), RTL Deutschland, SES, Sofia Digital, Sony Corporation, TARA Systems, TP Vision, Vestel, WDR (Westdeutscher Rundfunk) и ZDF (Zweites Deutsches Fernsehen).

Награда за лучшую научную статью досталась также Би-би-си, и это единственный случай, когда я не была согласна с выбором жюри, потому что

работа NHK по использованию искусственного интеллекта в создании новостного контента, о которой говорилось выше, мне показалась более серьезной, но это к слову.

Почетный приз Honor of excellence получила Warner Bros. Motion Picture Group, которая уже 100 лет создает аудиовизуальные произведения высочайшего класса и всегда отзывается на инновационные технологии производством все более интересного и увлекательного контента. Опять-таки жаль, что все вручения проходили в камерной обстановке VIP Lounge и никакого премьерного фильма от награжденной компании Warner Bros не показывали. И да, все победители были молодцы, а праздник инноваций, несомненно, состоялся. ■



Церемония вручения наград за инновации