

# IBC 2022 – выставка и конференция здорового человека

Екатерина Петухова

Прошедшие недавно выставка и конференция IBC 2022 стали первыми «очными» после трехлетнего перерыва. Две попытки провести событие в режиме онлайн, так, чтобы оно привлекло столько же внимания и дало индустрии такую же встряску, не удались. Мы, конечно, были благодарны организаторам за их усилия в сложные пандемические годы, и даже делали обзоры, но, по правде, получалось не привычное IBC, а то, что описывается словом из шести букв и обозначает крушение всех надежд – фиаско. Поэтому реального события все ждали с некоторым волнением – а вдруг опять будет ерунда какая-то? Вдруг никто не придет? И вообще, может, выставкам, как явлению, пришел конец?

Но нет. Получилось очень здорово, емко, по-деловому, хотя отличий от прежних выставок и конференций IBC было много. Во-первых, программа конференции существенно сократилась: весь блок докладов, который традиционно проходил в большом кинематографическом зале и был посвящен кинематографу – съемкам, спецэффектам, звуку в кино – просто не собрался. Большой зал простоял тихим и пустым – ни тебе презентаций, ни встреч с мейджорами, ни премьер фильмов. И даже победители премии IBC Award – а она всегда проходила в Большом зале – были объявлены до начала основного события – 5 сентября на онлайн-трансляции, а вот на выставке состоялась неформальная встреча победителей всех номинаций с журналистами, сопровождаемая чисто символическим «выпить и закусить».

Как обычно, призы были вручены за инновационные решения по созданию и доставке контента, за лучшую научную работу, по уже сложившейся традиции за социальный вклад ТВ в решение тех или иных общественно значимых проблем – экологии, гендерной и расовой дискриминации и т. д.

В номинации Content Creation победила компания Fox Alternative Entertainment с шоу Alter Ego. Это не совсем обычное соревнование певцов, в котором участники выступают как собственные аватары. Поющие аватары выступали на сцене с реальными и виртуальными световыми эффектами перед публикой и судьями. Каждый исполнитель сам выбирал свой собственный внешний вид и гардероб и мог иметь до четырех аватаров, а захват движения (в студии) и отображение их (на сцене) происходило в реальном масштабе времени.

В номинации Content Distribution выиграл Музей Первой Мировой (Imperial War Museum) из Лондона. Специалисты смогли визуализировать практически всю свою коллекцию и сделать ее доступной в любой точке мира.

В номинации Content Everywhere награда досталась 5G Edge-XR BT Sport. Технологическими партнерами выступили компании Condense, The Grid factory, DanceEast, Salsa Sound и Bristol Uni. Об этой технологии был и лучший научный доклад. Она заключается в том, что с использованием обычных повседневных устройств, таких как смартфоны, планшеты и телевизоры, а также новейших гарнитур дополненной реальности (AR), такая трансляция позволяет пользователям самим стать режиссерами и активно участвовать в мероприятии, рассматривая его под любым углом по своему выбору и получая дополнительные данные. Например, любители регби с помощью данных дополненной реальности в режиме реального времени смогут оценить траекторию полета мяча и дистанцию удара. Поклонники бокса смогут перенести бои в свою гостиную с помощью захватывающих голографических видеороликов, в которых они находятся рядом со спортсменами во время боя. Технология базируется на новом стандарте 5G, который обеспечивает быстрый сбор и передачу большого объема видеоданных. Технология позволяет «сшивать» данные по запросу индивидуального потребителя и включать инструменты дополненной реальности, делая просмотр более интересным и осмысленным. По большому счету данная технология предназначена не только для спорта, но, как известно, спорт задает планку.

Как обычно, призы вручались и за лучший стенд. Мой личный выбор на этот раз совпал с выбором жюри: Atomos использовал для дизайна полностью перерабатываемый материал: легкие алюминиевые рамы, которые можно ис-



Объявление лауреата в номинации Innovation in Content Creation

пользовать повторно, и ткань с подсветкой (с силиконовой окантовкой), пригодную для вторичной переработки. Почетный приз Honor of excellence получила компания BBC, которая уже 100 лет (в ноябре этого года будет официальный юбилей) работает в радио- и телеэфире на благо граждан Соединенного Королевства и Содружества наций, да и практически сегодня – на весь мир. К сожалению, все представители BBC были отозваны с выставки для подготовки трансляции похорон Ее Величества Королевы Елизаветы II, но теперь уже можно засвидетельствовать, что трансляция получилась наивысшего уровня и приз, несомненно, заслуженный.

Также в этом году появилась и совсем особенная награда: IBC отметила совместные усилия более четырехсот вещательных и медийных компаний и отдельных лиц, которые предоставили ресурсы, решения и оборудование украинским телеканалам и СМИ, чтобы те могли оставаться в эфире в условиях продолжающейся войны. IBC объявила специальную награду группе коллег, которые объединились через социальную сеть LinkedIn. Эта группа, созданная Соней Чакаровой из компании PlayBox Neo и Даниэлой Вейнер из Cinegy при содействии консультанта Филиппа Ковелла, помогала беженцам из Украины найти работу в СМИ по всей Европе, обустраивала не только непосредственно коллег, но и их семьи.

Спортивному вещанию на конференции IBC всегда уделялось пристальное внимание, частенько даже выделялся отдельный день «на спорт». В этом году отдельного дня, конечно, не было, потому что конференция вообще длилась всего два дня, а не четыре, как до пандемии, но издание SVG Europe (<https://www.svg-europe.org>) взяло на себя сложную миссию донести до специалистов максимум информации и представить все достижения и новинки на эту тему на отдельном Sport Production Forum, который прошел 8 сентября в театральном комплексе De La Mer накануне открытия выставки IBC 2022. Кроме того, параллельно в

кулуарах форума всегда есть маленькая тематическая экспозиция производителей оборудования для спортивного вещания. Генеральным спонсором форума этого года выступила компания Panasonic. Директор европейского подразделения профессиональных видеосистем этой компании Андре Митеран (Andre Meterian) сказал: «*Kairos ([https://pro-av.panasonic.net/en/products/it\\_ip\\_platform/](https://pro-av.panasonic.net/en/products/it_ip_platform/)) уже зрелая платформа, которая имеет широкую базу внедрения, причем не только в вещательном секторе, но и в развлекательном для обеспечения больших событий, а также в сфере корпоративных СМИ и в коммуникациях*».

В этом году Panasonic отказалась от выставочного стенда в основной экспозиции, поэтому послушать о возможностях IP/IT-системы Kairos и о других новинках можно было только здесь, на форуме, ну и ознакомиться с оборудованием некоторых других производителей, которые на основной выставке участвовали только на партнерских стендах.

В содержательной части форума особое внимание привлекли два доклада. Первый из них – это [Case study: NHL pre-game playoff and Stanley Cup coverage on Twitter live](#) (пример из практики дополнительного вещания через твиттер), который сделал Роберт Сабо-Роуи (**Robert Szabo-Rowe**, The Switch, SVP of Product Management). Он описал уникальный опыт, позволяющий привлечь в интерактивном режиме новое поколение спортивных болельщиков. А второй доклад имеет отношение к подготовке к предстоящему чемпионату по футболу в Катаре. Ключевые руководители – Флорин Миту (Florin Mitu, FIFA, Head of Host Broadcast Production) и Дэн Мидовник (Dan Miodownik, HBS, Chief Executive), организующие подготовку предстоящего чемпионата мира по футболу, обсудили планы по съемке событий в Катаре и поделились своими мыслями о проблемах, связанных с освещением самого популярного спортивного события в мире. Кажется, нас ждет много нового и интересного в освещении этого чемпионата, особенно в части дополненной реальности и объемных технологий.



Sports Production Summit: Андре Митеран демонстрируют базу внедрения системы Panasonic Kairos

В конце дня были вручены награды за достижения в области спортивного вещания в 2022 году (<https://www.svg-europe.org/blog/headlines/svg-europe-sports-tv-awards-2022-winners-announced/>). Спонсором награждения выступила фирма Canon. По ссылке <https://www.svg-europe.org/sports-tv-awards-2022/> можно почитать обо всех номинациях и претендентах, но я бы выделила особо организацию съемок экстремальных гонок Extreem E альянсом Aurora Media/NEP и внедрение OBS объемного звука во время трансляций Олимпийских игр в Пекине. Специальную награду за выдающиеся достижения получила Величка Недялкова (<https://www.svg-europe.org/blog/headlines/epic-career-velitchka-nedialkova-presented-with-the-svg-europe-2021-outstanding->

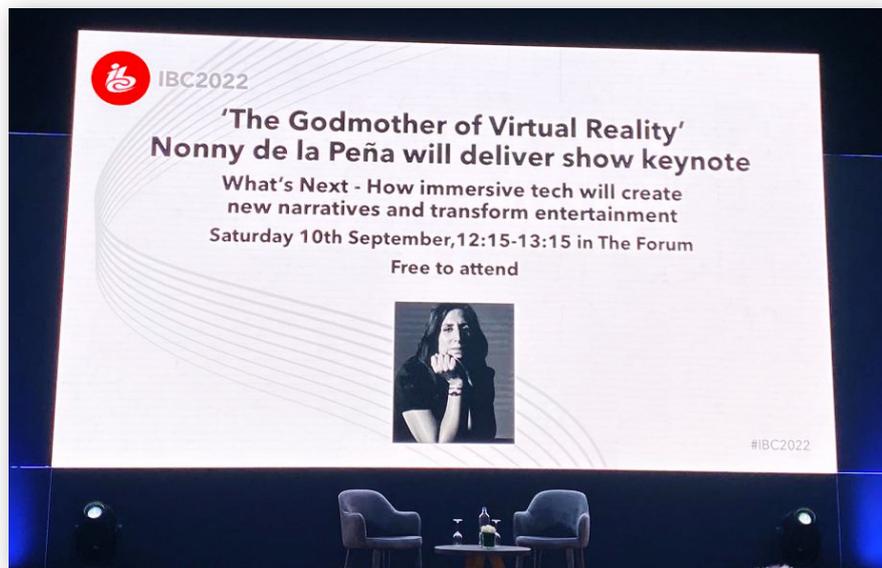
мира по легкой атлетике и во многих других мероприятиях за последние несколько десятилетий. Возвращаясь к конференции, надо отметить, что и кинопроизводство, и спорт заняли в ней свое законное место. В первый день огромное впечатление на профессиональную аудиторию произвела презентация Маркуса Гросса (Markus Gross), руководителя исследовательского отдела студии Disney (Disney Research). Презентация называлась Bringing Disney to life with AI, что можно перевести как «Использование искусственного интеллекта для оживления Disney». И здесь речь идет как о персонажах фильмов, так и о бизнес-процессе. В Disney Research Studios (DRS) в настоящее время рабо-



Презентация Маркуса Гросса и ее обсуждение

[contribution-european-sports-broadcasting-award/](#)), чья карьера в спортивном вещании началась еще в 1975 году на Болгарском государственном телевидении, а завершилась на ZDF.

Кроме того, непосредственно в рамках выставки SVG провела еще и два содержательных мероприятия для специалистов, вовлеченных в спортивное вещание. SVG ведет постоянную клубную программу для женщин и одно из них было сделано специально для представительниц прекрасного пола, которых в спортивном вещании по-прежнему до обидного мало. Величка Недялкова, которая теперь вошла в координационный совет клуба, выступила на этом собрании с рассказом о своем жизненном успехе. И действительно, карьеру Недялковой можно смело назвать эпической. Она приняла участие в освещении 20 летних и зимних Олимпийских игр, 11 Паралимпийских игр, 11 чемпионатов мира по футболу, 10 чемпионатов



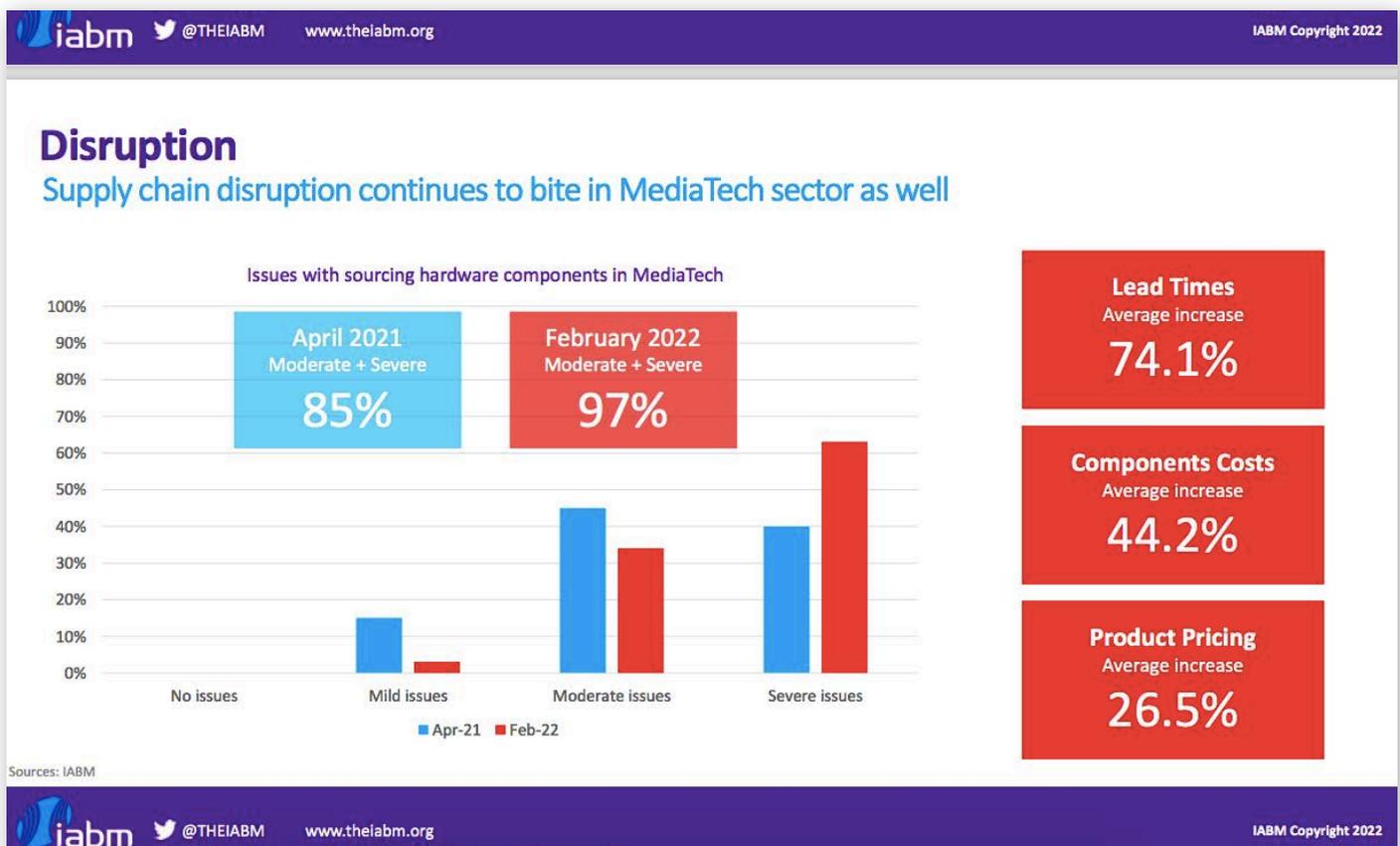
Нонна де ла Пена – крестная мать виртуальной реальности

тают более 50 исследователей, которые совершенствуют конвейер производства и распространения фильмов с помощью AI, чтобы повысить эффективность производства и стимулировать творческий персонал. Для выполнения своей миссии DRS тесно согласовывает свое портфолио с потребностями в технологических инновациях шести основных киностудий компании и постоянно внедряет новые методики в кинопроизводство Disney. AI открывает широчайшие возможности для кинопроизводства, включая создание цифровых людей, технологии виртуального производства, рендеринг и анимацию, улучшение качества изображения и многое другое.

Этой же теме уже на следующий день была посвящена ключевая лекция профессионала виртуального кинопроизводства – гуру технологий и журналистки Нонни де ла Пены (Nonny de la Peña), основательницы и руководительницы Emblematic Group (<https://emblematicgroup.com/about/>). Ее лекция «Что дальше: как объемные технологии приведут к рождению новых нарративов и изменят индустрию развлечений» очертила четыре основных технологических компонента – AI, AR, виртуальное производство и метавселенную, которые в корне изменят подход к созданию аудиовизуального произведения. Докладчица привела ряд примеров того, как они революционизируют весь производственный процесс. Откровенно говоря, на прошедшей в апреле конференции NAV 2022 мы уже ознакомились и с цифровыми декорациями, и с цифровыми людьми, и с виртуализацией всего и вся в кинопроизводстве. Тем не менее Нонни дала обобщенный взгляд, затронув в комплексе и творческие, и экологические, и морально-этические аспекты описанной трансформации.

А по спортивной теме в основном блоке докладов конференции надо отметить блестящую техническую презентацию The immersive Olympics, сделанную при поддержке Dolby, на которой опытом инновационных трансляций поделились Нуно Дуарте (Nuno Duarte) – главный менеджер OBS по звуку и Фабрисио Лоренцу (Fabrice Lorenceau) – вице-президент компании Cosm по прямым трансляциям и видеотехнологиям (<https://www.cosm.com/cosm-worked-with-comcast-nbcuniversal-to-deliver-the-worlds-first-8k-live-immersive-vr-application-nbc-olympics-vr-by-xfinity/>).

И все же главным событием конференции бесспорно следует признать доклад, которым открылась конференция, с последовавшим за ним обсуждением. Подготовила его Ассоциация производителей оборудования для медиаиндустрии (IABM) – один из системообразующих партнеров IBC. Последние годы эта организация взяла на себя активную роль связующего звена между технологиями и их внедрением, между разработчиками и бизнесом. И доклад ее руководителя Питера Уайта (Peter White, CEO) содержал подробнейший разбор тенденций, вызовов и определяющих моментов развития, характерных для сегодняшнего дня. С полным содержанием доклада можно ознакомиться, перейдя по ссылке по видимому здесь QR-коду.



Слайд, демонстрирующий дефицит электронных компонентов

В продолжение доклада Питера состоялось обсуждение с участием авторитетных руководителей фирм-производителей Backlight (Бен Каплан), Ateme (Мишель Артьерес), Digital Solution Diversified (Лиз Дэвис), а модератором выступил Лоренцо Занни. Здесь подробно обсудили ключевые тенденции в области медиатехнологий, выявленные исследованием IABM. Было отмечено, что в 2022 году вспышка военного конфликта вызвала некоторые тенденции, напоминающие о проблемах давно забытых времен, включая дефицит компонентов и инфляцию. В том числе цифровые бизнес-модели, такие как потоковая передача, оказались под ударом. Однако есть много причин полагать, что будущее отрасли будет существенно отличаться от прошлого, прогресс не удастся свернуть или

остановить полностью. На вызовы сегодняшнего дня будет найден адекватный коллективный ответ. Дискуссия сосредоточилась на стратегиях, принятых компаниями сектора MediaTek для преодоления сбоев и планирования в неопределенном постпандемическом мире, к тому же втянутом в военное противостояние.

Два дня основной конференции не исчерпали ни технологическую, ни бизнес-повестку. Но приятным сюрпризом для участников и посетителей стали следующие два дня, наполненные бесплатными для прослушивания и просмотра докладами и презентациями на самые актуальные темы. О них речь пойдет в следующей статье.

Окончание следует

## НОВОСТИ

### Pixellot – официальный партнер NFHS

Национальная федерация ассоциаций старших школ США NFHS (National Federation of State High School Associations) и компания Pixellot подписали соглашение о многолетнем партнерстве, в соответствии с которым Pixellot как один из главных поставщиков автоматизированных AI-решений для спортивной видеосъемки и аналитики становится официальным аналитическим партнером NFHS.

В рамках партнерства NFHS и входящие в нее школы получают специальные условия и доступ к аналитической платформе Pixellot VidSwap. С помощью этой платформы тренеры школ-участниц могут детально изучать статистику игр, просматривать видео, повторять горячих моментов, получать глубокий анализ и полный видеоразбор, включая данные о нанесенных ударах и активности на поле.

*«Инновации Pixellot помогают кардинально изменить работу тренеров школьных спортивных команд, – сказала генеральный директор NFHS д-р Карисса Нихифф. – Аналитическая платформа VidSwap позволяет тренерам использовать свое время более эффективно, что ведет к улучшению подготовки игроков и помогает школьникам-спортсменам извлекать больше пользы из уроков, полученных за счет участия в учебной деятельности».*

В дополнение к функционалу VidSwap, позволяющему экономить время, платформа Pixellot предоставляет тренерам старших школ возможность использовать технологии, применяемые профессиональными и университетскими командами. В результате спортсмены-школьники получают хороший шанс привлечь внимание тренеров более высокого уровня.

*«Получение статуса официального аналитического партнера NFHS точно соответствует нашей миссии по демократизации спорта, трансформирует тренерскую ра-*



Рабочий интерфейс VidSwap

*боту и развитие талантливых спортсменов в старших школах, – отметил президент Pixellot в Северной Америке Дэвид Шапиро. – Игроки больше не должны ждать шанса быть замеченными, поскольку наша техно-*

*логия помогает выявлять талантливых людей, а также улучшать их подготовку в выбранном ими виде спорта».*

Соглашением предусмотрено, что ассоциация штата Индиана, входящие в NFHS, получают доступ к интегрированной мобильной системе Pixellot Air, выполняющей запись, просмотр и анализ видео. Это легкое портативное устройство содержит массив из двух камер и функцию прямой загрузки материала в облако. Устройство быстро и легко приводится в рабочее состояние и способно снимать

и записывать до 12 часов видеоматериала.

В настоящее время камеры Pixellot установлены почти в 9 тыс. школ, аффилированных с сетью NFHS Network.



Съемочная система Pixellot Air