Конференция IBC 2024 – ретроспектива и перспектива, победители и награды

Екатерина Петухова, *британский корреспондент MediaVision*

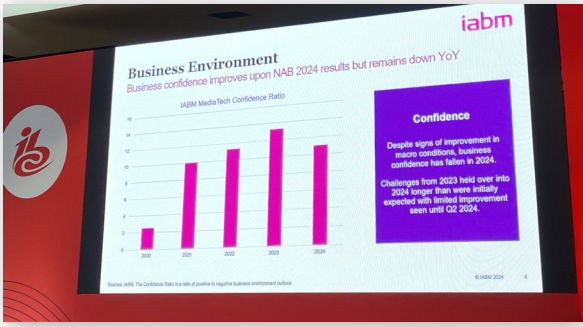
Этой осенью, продолжая добрую традицию, вместе с профессиональной выставкой состоялась очередная конференция IBC 2024, однако в этом году она прошла в новом формате, в других аудиториях, и, к слову сказать, с меньшим размахом. Ушли в прошлое ключевые лекции в аудитории «Форум» со звездами масштаба президента CTA Гари Шапиро (Gary Shapiro), круглые столы, которые собирали капитанов индустрии, и живые турниры по киберспорту.

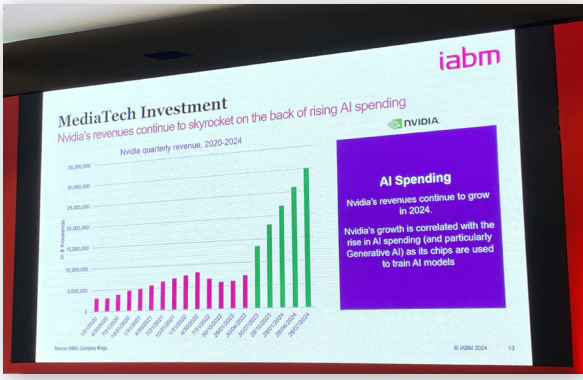
В центральной части комплекса RAI – Аудиториум, там, где до пандемии проходил обычно форум Digital Cinema, ныне окончательно, но незаслуженно забытый, была создана специальная «Зона для делегатов», очень удобная, приспособленная как для отдыха и общения, так и для работы. Она была оборудована быстрым Интернетом, переговорными пространствами, обеспечена отличным кофе и здоровым питанием. Организаторы увеличили стоимость делегатского взноса, делая ставку на высший управленческий и инженерный сегмент, но надо признать, что повысив планку входа, она так же обеспечила делегатам не только интересную и содержательную программу, но и достойный уровень комфорта, что немаловажно на таком мероприятии.

Доклады, круглые столы, презентации

В обзоре основной конференции мне хотелось остановиться на четырех сессиях, которые наиболее полно отражают ее спектр. Старт по традиции был дан утренней сессией Navigating a new Media Landscape: the Journey Starts Here, что можно перевести на русский как «Путешествие по обновленному медиаландшафту: дорога начинается здесь». Сессию организовала и провела IABM – Международная Ассоциация производителей вещательного оборудования. IABM как организация сама находится в процессе интенсивного обновления. Аналитическую группу теперь возглавил Крис Эванс (Chris Evans, Head of Knowledge), который ознакомил делегатов со своей новой командой и подготовленным ею докладом о тенденциях вещательной и медиаиндустрии. Крис представил аналитические данные, полученный методом новейшего отраслевого трекера

Обновленная зона конференции IBC 2024 удобная для работы делегатов и доступная для прессы





Крис Эванс открывает конференцию IBC 2024 презентацией IABM и представляет свою новую аналитическую команду (слева) и аналитические данные, представленные Эвансом: показатели отрасли не слишком оптимистичны, а лучше всего дела идут в сфере AI/ML

MediaTech от IABM. Согласно этому докладу, несмотря на субъективный рост оптимизма, объективное положение отрасли все еще остается неустойчивым, и решения об обновлении парка оборудования или перехода на новые технологии компаниями по-прежнему скорее откладываются, чем воплощаются в жизнь.

Вслед за Крисом, технический директор Стэн Мут (Stan Moote) представил обновление технологической дорожной карты IABM, в которой он оценил прогресс внедрения технологий в вещательных СМИ и индустрии развлечений. Представленная таблица стала результатом интенсивного опроса как разработчиков и производителей технологий, так и их пользователей. Ведущее место в пуле технологий теперь уже прочно заняли алгоритмы AI/ML, перейдя из состояния модной темы обсуждения до положения практических инструментов, которые позволяют оптимизировать рабочие процессы и текущие расходы вещательных компаний и стриминговых сервисов, а также помогают производителям оборудования оптимизировать разработку и производство. В завершение сессии Крис и Стэн пригласили на сцену членов Программы глобальных партнеров IABM (GEP) Ренарда Дженкинса (Renard Jenkins, President, SMPTE. President & CEO I2A2 Technologies at SMPTE) и Карлоса Октавио (Carlos Octavio, Head of Corporate Strategy and Architecture at TVGlobo), которые высказали свое мнение о состоянии отрасли, выступив один с позиции регулятора, а второй с позиции вещателя.

Некогда двухдневный и очень развернутый форум Digital Cinema, на котором в допандемийные годы разбирались видео- и аудиотехнологии в кинематографе, на конференции образца 2024 года съежился до одного, впрочем, весьма представительного круглого стола MovieLabs 2030 – A Step Closer to the Vision («MovieLabs 2030 – на шаг ближе к видению»). Здесь нужно пояснить читателям, кто такие MovieLabs и о каком «видении» идет речь. Motion Picture Laboratories – это некоммерческое совместное предприятие по исследованиям и разработкам, основанное ведущими голливудскими студиями Paramount Pictures Corporation, Sony Pictures Entertainment, Universal City Studios, Walt Disney Pictures и Warner Bros. Entertainment. Миссия ***MovieLabs*** состоит в том, чтобы находить инновационные решения для отраслевых задач, общих как для студий-учредителей, так и для более широкой экосистемы. «Видение 2030» – это попытка коллективно продумать и согласовать технологии следующего поколения, которые,

Круглый стол MovieLabs 2030

с одной стороны, помогут оптимизировать производство и автоматизировать цепочки дистрибуции, а с другой – защитить творческие активы, которые являются основным капиталом кинематографической отрасли. Оригинальная статья, положившая начало инициативе «Видение 2023» под названием «Эволюция создания медиа», доступная на их сайте для бесплатной загрузки, излагает 10 принципов более эффективного конвейера производства медиа с использованием облачной инфраструктуры при соблюдении максимальной защищенности контента и использовании программно-определяемых рабочих процессов.

На пресс-форуме Cisco

Модераторами этого самого представительного во всей конференции круглого стола выступили Леон Сильверман (Leon Silverman, Advisor, Strategy and Industry Relations at MovieLabs) и руководитель организации Ричард Бергер (Richard Berger), а участниками, которые работают над принятием и реализацией «Видения 2030», стали Баз Хейз (Buzz Hays, Google Cloud Strategic Industries at Global Lead Entertainment Industry Solutions), Крис Бланди (Chris Blandy, Director, Strategic Business Development, Media & Entertainment, Games & Sports, AWS), Эдди Дрейк (Eddie Drake, Head of Technology at Marvel Studios), Патти Хирш (Patty Hirsch, EVP Consumer Digital & Platforms at Warner Bros. Discovery), Фил Вайзер (Phil Wiser, Executive Vice President and Global Chief Technology Officer at Paramount), Саймон Крауншоу (Simon Crownshaw. Worldwide Lead for Media and Entertainment at Microsoft), Велфорд Диллард (Wellford Dillard, CEO & President at AVID) и Йоши Такашима (Yoshi Takashima, SVP, Advanced Technology at Sony Pictures). К сожалению, рамки данной статьи не позволяют представить все повороты этой в высшей степени содержательной дискуссии, но можно уверенно сказать, что для всех, кто вовлечен в кинематографический бизнес и планирует заниматься им до 2030 года включительно, надо обязательно следить за развитием инициативы MovieLabs, чтобы оставаться в тренде и не потерять связь с мировыми достижениями данной индустрии.

Сессия, посвященная спортивному вещанию, в рамках конференции была только одна, хотя в бесплатной программе, проходившей в выставочных залах, их состоялось еще 38, и это не считая прошедшего накануне открытия выставки форума The Sport Production Summit, организованного изданием SVG, проходившего в De Hallen Studios, и состоявшегося под эгидой Bubbles Agency пресс-форума компании Cisco, который прошел в первый день выставки. Как обычно, олимпийский год, а именно таким был 2024-й, это важный период для индустрии спортивного вещания, глобальная телевизионная аудитория которого составляет половину населения планеты – порядка 4 млрд человек. И все же субботняя сессия основной конференции, посвященная Олимпиаде в Париже (основным и паралимпийским играм), была наиболее емкой и основательной. Сессию модерировал директор SVG Europe Кен Кершбаумер (Ken Kerschbaumer, Editorial Director

Презентацию проводит Хума Лодхи

SVG Europe), а выступили на ней Исраэль Эстебан (Israel Esteban, CTO, BEIN Media), Джеймс Майлз (James D Miles, Senior Director, Live Event Workflows, NBC Sports & Olympics) и Марио Рейз (Mario Reis, Director, Olympic Broadcasting Services). Они подробно проанализировали использованные технологии и показали достоинства и сложности, а также обсудили извлеченные уроки. Они остановились на принципах внедрения инноваций в спортивном вещании, которые позволяют не только удовлетворить запрос аудитории, но и одновременно увеличивать прибыль вещателя.

Оставить без внимания сессию конференции, посвященную внедрению искусственного интеллекта, тоже нельзя. Том Боуэрс (Tom Bowers, Founder at Hypothesis Media), известный в отрасли как новатор и идейный лидер в сфере

визуальных инноваций с 25-летним опытом работы в медиаиндустрии, оказался превосходным модератором воскресной сессии AI in Action («Искусственный интеллект в действии»). Сессия была построена на выступлении трех специалистов, каждый из которых представил свой индивидуальный пример использования AI.

Первую презентацию – «Gen AI встречается со спортом, чтобы порадовать болельщиков» – представила Хума Лодхи (Huma Lodhi), главный инженер компании Sky по машинному обучению. В своей презентации она показала, как Sky, изучая предпочтения своих зрителей, повышает уровень привлечения их внимания. Вслед за нею свой пример представил Крис Джексон (Chris Jackson), глобальный руководитель по цифровым данным и аналитике Olympic Channel. Джексон рассказал, как Gen AI использовали на Олимпиаде в Париже. С миллиардами точек сбора данных, собранных в режиме реального времени на Олимпийских играх, возможности применения AI раскрылись по-новому – искусственный интеллект выступил «вторым пилотом» для выпускающего редактора, подбирая эмоционально окрашенные кадры. У Олимпийского канала получилась не только история о соревнованиях, о спорте, но и о болельщиках, о глобальной аудитории, то есть интересная комбинация глобальных и локальных историй, которые выдавались в эфир в режиме реального времени. Создание надежной базы данных для поддержки AI описал третий участник панели – Хардип Даливал (Hardeep Dhaliwal), руководитель отдела «продуктов данных» компании ITV. Он предложил принципы сбора данных для построения необходимой основы для продуктивной работы AI. В итоге участники этого круглого стола обсудили, чем могут быть полезны приведенные ими примеры, как можно применить их в более широких вещательных сценариях и при обработке предварительно снятого контента.

Конечно же, делая обзор конференции, невозможно оставить без внимания презентации и доклады, которые прошли на бесплатных площадках Content Everywhere (Stage 1 и 2), IBC Showcase Theatre в 8-м павильоне, IBC AI Zone Stage в 14-м павильоне, AWS&NVDIDA Innovation Village и, конечно, Innovation Stage в павильоне № 3 рядом с IBC Accelerators Zone. Из богатейшего контентного ассортимента сложно выбрать лучшее, особенно когда сессии идут параллельно в разных концах огромного выставочного пространства. Две важные сессии невозможно не отметить, обе они связаны с проблемой «прошлое – будущее, как перейти и не потерять».

На площадке Content Everywhere (Stage 1) состоялась панельная дискуссия «Движение в ногу со временем: преимущества и проблемы перехода с устаревших систем». Три ее участника поделились обширным опытом поддержки поставщиков услуг при переходе со старого оборудования на новое. Фредерик Андерсон (Fredrik Andersson, SVP Accedo SaaS Solutions) рассказал о тенденциях миграции вещателей с собственных аппаратных решений на инфраструктуру SaaS. Мэтью Вилкинсон (Matthew Wilkinson, CEO, Magine Pro) и Гэри Хэймер (Gary Hamer, Chief Commercial Officer, Smartlabs) поделились богатым разнообразным опытом в управлении переходами на новые технологии и практическими аспектами перевода клиентов с устаревших телекоммуникационных и IPTV-систем. Уроки эти важны и в равной степени актуальны для многих участников быстро меняющегося рынка стриминга, который делает акцент на прибыльность от абонентской платы. Многие поставщики видеоуслуг рассматривают плюсы, минусы и потенциальную экономию при переходе с индивидуальных локальных решений на SaaS. Переход от собственной разработки к сотрудничеству с опытными поставщиками платформ OTT открывает для существующих операторов стратегическую возможность, которая обеспечивает доступ к комплексным решениям, экспертным знаниям специалистов и сокращению расходов. Панель блестяще модерировала Офелия Букод (Ophélie Boucaud, Principal Analyst, Dataxis).

Николя Эрве (Nicolas Hervé) в своей презентации на площадке IBC AI Zone Stage на тему «Исследовательская деятельность в INA (Французский национальный аудиовизуальный архив): от AI до цифровых гуманитарных наук» рассмотрел различные исследовательские мероприятия, проводимые в INA, и возможности, которые они открывают, с точки зрения как совершенствования инфраструктурной информационной системы архива, так и повышения ценности собранных коллекций. Это в основном касалось областей анализа мультимедийного контента (видео, звук и текст), индексации и сохранения. Докладчик остановился на важности междисциплинарной работы и международного сотрудничества. Тема архивов, на мой взгляд, странным образом уходит в тень, и то, что делает INA в это области, несомненно заслуживает пристального внимания. Данной теме на основной конференции был посвящен всего один круглый стол «Мини-саммит по цифровому архивированию». Модератором его стал член Американской кинематографической академии Леон Сильверман из Movielabs, который также представил обзор Academy Digital Preservation Forum's mission (миссии Форума по цифровому сохранению архивов).

Круглый стол в зоне IBC Accelerators

Ну и наконец, пару слов о самой инновационной зоне выставки – IBC Accelerators. Как обычно, там были представлены проекты с «фантазией», которые только предлагаются к практическому применению. В понедельник – уже под занавес – состоялось рассмотрение примеров разработок на общую тему «Лаборатория производства медиаконтента на основе искусственного интеллекта», в которой участники представили ряд конкретных концепций применения искусственного интеллекта в трех уникальных сценариях производства. И этот последний круглый стол – интереснейший сплав молодости и опыта, в высшей степени интернациональный, с блестящей модерацией Муки Кулхан (Muki Kulhan, Innovation Co-Lead, IBC) – снискал аплодисменты зала. Джон Канинг (John Canning Director of Developer Relations- Creators at AMD) и Эрин Роз Вайднер (ErinRose Widner, Global Head of Business Strategy, Emerging and Creative Technologies | Media & Entertainment Verizon Business Group at Verizon Business) поддержали новаторов О'Джей Медину (O'Jay Medina, Data Engineer & AI Innovation Lead at Omroep ZWART) и Роберто Иаковелло (Roberto Iacoviello, Lead Research Engineer @ Rai | AI Video Compression & Virtual Production at RAI) в их дерзаниях по революционному применению AI в создании контента и его таргетировании. К слову, презентаций и круглых столов на тему AI состоялось в общей сложности целых 108, но этот, пожалуй, был самый веселый.

И немного о наградах. Ежедневно в течение всей выставки и конференции происходили церемонии вручения самых разных премий, различающихся спецификой и степенью важности. В предыдущие годы главным событием выставки была премия IBC Innovation Awards – масштабное событие под «глубокое декольте», когда на роль ведущих приглашались знаменитости, каждая номинация предварялась видеороликом, а вскрытие конверта с именем лауреата сопровождалось взрывом аплодисментов огромного зрительного зала. После разрешения интриги о победителе участники отправлялись на банкет, а зрители из числа посетителей и экспонентов могли насладиться премьерным показом какого-нибудь блокбастера. Но ныне не то, что ране. Победители престижной премии IBC Innovation Awards были объявлены в скромном зале делегатской зоны, где, помимо претендентов и сочувствующих, была только пресса. По правде говоря, я не вижу большой беды в смене формата, потому что достижения победителей были реально выдающимися и от отсутствия «помпы» при вручении менее значимыми они не стали.

Итак, премия за лучшую техническую статью была объявлена заранее и ее получили авторы работы Advancements in Radiance Field Techniques for Volumetric Video Generation: A Technical Overview Джошуа Мараваль, Николя Рамин и Лу Чжан (Joshua Maraval, Nicolas Ramin, and Lu Zhang). Они представляют Institut de Recherche Technologique\ и Institut d'Electronique et des Technologies du numérique. В статье рассматривается эффективное решение сложной проблемы захвата и рендеринга объемного видео для трехмерных VR-съемок.

В номинации «Создание контента» компания Olympic Broadcasting Services и ее партнеры получили награду за проведение прямых трансляций видео для церемонии открытия Олимпиады в Париже с использованием более чем двухсот смартфонов (тот самый пример, который рассматривался на сессии конференции, о чем сказано выше), и за использование прибрежной сети 5G в процессе трансляции парусной регаты в Марселе, о чем говорилось на презентации компании Cisco, организованной агентством Bubbles. Техническими партнерами трансляций выступили компании Haivision, Neutral Wireless, Cyan View, AMP VISUAL TV, Intel, Samsung, Cisco и Orange.

В категории «Распространение контента» награду получила Национальная хоккейная лига в партнерстве с Verizon, AWS, Zixi, Vizrt, Net Insight и Evertz за создание сети 5G и вычислительной платформы Edge для сборки, управления и доставки прямых трансляций.

Награда в категории «Контент повсюду» ушла в LaLiga за сотрудничество с Play Anywhere и Ease Live для обеспечения настоящей интерактивности болельщиков для себя и своих партнеров по трансляции и потоковой передаче по всему миру. Технические партнеры: Play Anywhere и Ease Live.

В категории «Социальный вклад» награду получила программа Sesame Workshop, созданная для центра распространения программ Watch-Play-Learn (смотри-играй-учись), который позволяет государственным учреждениям и благотворительным организациям создавать обучающее видео для детей со сложностями развития. Технические партнеры: Airtable, Frame.io и Telestream.

Победителем в номинации «Экология и устойчивое развитие» стала France Télévisions за сокращение выбросов CO_2 на 300 тонн с помощью новаторского облачного производства полностью «от света до света» и частной сети 5G, как раз-таки за трансляцию эстафеты доставки Олимпийского огня в Париже 2024 года. Технические партнеры: TVU Networks, TDF, Obvios и Paris 2024.

Престижная премия за выдающийся вклад в индустрию IBC International Honour for Excellence (IHFE), которую вручали по совокупности заслуг таким гигантам, как Дэвид Аттенборо, в этом году была присуждена молодому украинскому документалисту Мстиславу Чернову за его работу в качестве видеожурналиста и режиссера. Чернов снял фильм «20 дней в Мариуполе», рассказывающий об

Пресс-конференция с Мстиславом Черновым

осаде города российскими войсками в 2022 году, когда он и его команда Associated Press (AP) были там одними из последних журналистов. Ранее он освещал конфликты в Ираке, Сирии и Нагорном Карабахе (в Азербайджане), а также возвращение Талибана в Афганистан после вывода войск США. Его фильм получил много других престижных наград, но надо отдать должное организаторам выставки – они провели в рамках конференции интересную сессию с Мстиславом, обсуждая принципы и сложности военной видеожурналистики, важность редакционного надзора, но не в смысле цензуры, а для сохранения самой жизни стрингера, который может в какой-то момент потерять чувство самосохранения в погоне за уникальным кадром.

Победители премии BaM Awards образца IBC 2024 были объявлены на церемонии вручения премии BaM Awards IABM 14 сентября. Премией BaM Awards отмечают выдающиеся технологические инновации, которые дают реальные деловые и творческие преимущества. Победители в девяти категориях, описанных BaM Content Chain, а также в десятой категории, отмечающей выдающийся проект, сотрудничество, мероприятие или другую инновацию, были выбраны из более чем 140 заявок. Оценку проводила группа из 35 независимых экспертов-судей, каждый из которых обладал специальными знаниями в одной или нескольких категориях, где присуждались награды.

Стэн Мут, технический директор IABM, который возглавлял судейскую группу, сказал: «В этом году мы снова увидели, что инновации не просто живы и здоровы, но и процветают в сфере вещания, медиа и развлечений. Я говорю это от себя и от имени судей, поскольку им нравится знакомиться со всеми инновационными разработками, вышедшими в финал. Участие в BaM Awards также хорошо для продаж; как сказал один из судей в своей сопроводительной записке мне: «Все, судейство закончено, и там есть некоторые действительно исключительные инновации, и это добавлено в мой список для дальнейшего тестирования для IBC и NAB». Перечислять всех победителей и их конкурентные достижения в рамках данной статьи нет возможности. С ними можно ознакомиться на сайте Ассоциации. Хочется отметить лишь несколько наиболее интересных с точки зрения автора.

Бесспорный чемпион – это компания nxtedition, награжденная за проект XR/Mixed Reality Studio Gallery Control. Впервые я встретилась с этими отличными парнями в начале года в Барселоне на выставке ISE 2024, а разработанное ими решение, вне всякого сомнения, является инновационным до степени революционности. Многие годы люди пытались уменьшить аппаратную (Control Room) до размера листа бумаги. И вот появилось решение, позволяющее этого достичь.

На втором месте в списке Imaginario AI от одноименной компании. Это решение, опираясь на AI, обеспечивает интеграцию речи, видео и аудио в единую систему. Imaginario AI получил награду за свою инновационную мультимодальную платформу AI-администрирования видео, которая значительно ускоряет управление контентом, в том числе индексацию видео, поиск и курирование.

Третье место в списке моих предпочтений я отдала двум разным, но тоже весьма и весьма инновационным компаниям. Media Distillery заслужила это своей разработкой Topic Distillery for Sports, которая является прекрасным примером применения AI для увеличения зрительской аудитории и повышения потенциала VOD применительно к живому контенту, а GB Labs – за решение NebulaNAS Production Cloud Storage. Объединение гибкости и безопасности облачного хранилища с производительностью локальной NAS является постоянной проблемой для процессов вещания, монтажа и обработки. NebulaNAS от GB Labs решает эту проблему, особенно для команд, работающих в нескольких местах и с внешними партнерами.

Премия журнала CSI, учрежденная в 2003 году, является одной из самых престижных технологических наград в области стриминга. Она призвана отмечать и поощрять инновации и выдающиеся достижения в секторах кабельного, спутникового, эфирного телевидения, IPTV, телекоммуникаций, широкополосной доставки видео и OTT, мобильного ТВ и др. Внушительный список победителей во множестве номинаций есть на сайте издания (https://www.csimagazine.com/awards/winners24.php).

И последняя церемония, которую хочу упомянуть, это Corporate Star Awards. Она проходила в отеле Okura, ее золотыми спонсорами стали ***CUEZ*** и бразильская вещательная корпорация ***TVGlobo***. Награда «Корпоративная Звезда» присуждается компаниям, занимающимся разработкой и внедрением корпоративной социальной ответственности (ESG) в сфере вещания, СМИ и развлечений, а также тем, кто прокладывает путь к зеленому устойчивому будущему. Особо хочется поздравить коллектив Appear – компании, которая в этом году отпраздновала свое двадцатилетие и известна не только высокой социальной ответственностью и зеленой повесткой, но и эффективными технологиями.

На стенде nxtedition