

NABShow Express 2020

Parte II

Na edição do mês de junho da Revista da SET continuamos a análise de alguns dos principais lançamentos da edição virtual da NAB

por Fernando Moura, em São Paulo



© Foto: Reprodução

Na sua edição online (<https://nabshow.com/express/>) a Nab Show Express movimentou o mercado audiovisual, e pelo que se percebeu, não será apenas uma iniciativa provocada pela pandemia do COVID-19, mas sem uma experiência que pode ganhar outros contornos. De fato, Chris Brown, VP Executivo de Convenções e Operações Comerciais da NAB (*National Association of Broadcast*), afirmou que “o NAB Show Express é apenas o começo, pois continuamos desenvolvendo nossos recursos e plataformas digitais para nos envolvermos melhor com a comunidade o ano todo. Vemos eventos ao vivo e digitais como grandes complementos um do outro e esperamos oferecer versões híbridas de nossos eventos daqui para frente, para melhor aten-

der toda a gama do setor de mídia e entretenimento”.

Das conferências realizadas, destaque para o 8K e a *Future Media Conference*, onde foram abordados diversos temas referentes a cadeia audiovisual e as suas perspectivas de futuro, em um mundo em convergência no qual o *Storytelling* é cada vez mais importante na construção de narrativas. Nesse ponto, a palestra “Estudo de caso da Netflix: trazendo 4K e HDR para o Anime”, ministrada por Haruka Miyagawa, Creative Technologies Engineer APAC/Netflix, mostrou como a história, cada vez mais, cruza os desenvolvimentos tecnológicos. De fato, Haruka, afirmou que embora a produção de conteúdo ao vivo ou ficcional se produza há vários anos em 4K/HDR, as produções de Anime japonesas têm-se esforçado para

atualizar seus *pipelines* de produção ou mudar para um modelo totalmente digital. “Procurando por eficiências de fluxo de trabalho que proporcionassem mais liberdade criativa e uma paleta criativa mais

ampla, a Netflix iniciou um projeto de Anime desenhado à mão em 2D para alavancar 4K e HDR da conceptualização ao fim”, explicou.

Assim, os Animes com tecnologia HDR mudaram a produção de este tipo de conteúdo, porque “todo o processo de produção teve que mudar para produzir imagens em 4K HDR” criando um novo workflow de trabalho que, desde a perspectiva da executiva, “muda completamente o *pipeline* de Anime no Japão”.

Finalmente, outro momento importante foi a exibição da conferência, “O futuro da produção ao vivo”, realizada pela Panasonic com estúdios produzidos em realidade virtual. Na apresentação, diferentes especialistas analisaram a produção ao vivo e o futuro dos grandes eventos, dando ênfase a relação de qualidade do conteúdo de vídeo e *streaming*, em tempos onde as emissoras procuram maneiras de transmitir ao vivo com operações flexíveis e econômicas. A empresa anunciou vários produtos na palestra, mas o mais interessante pareceu ser a forma como a apresentadora realizou as entrevistas e conversou com os executivos já que todos os objetos do estúdio eram digitais, até as luzes e telas do cenário. ■



© Foto: Reprodução