



Tomorrowland around the world

DE HUIDIGE REALITEIT VAN VIRTUELE INNOVATIE

Onze branche is onevenredig hard geraakt door Covid, waarvan de lange termijn gevolgen nog onbekend zijn. Innovatie is dan een must, maar die ligt misschien niet in de hoek die je verwacht.

Door Michel Buchner

Eind juli was er een streaming uitzending van Eventbranche.nl met als thema 'the New Live'. De Covid-crisis werd besproken met twee corporate event opdrachtgevers, een creative lead van een future center en een neurowetenschapper. Ieder had zijn eigen visie op de situatie, maar iedereen was het erover eens dat streaming van events een noodoplossing is. Presentator Sjoerd Weikamp omschreef het als 'roeien met de riemen die je hebt'. Martin de Munnik van Neurensic verwoordde het sterk: "Een video bekijken is een 'leaning back' ervaring, waarbij een event een 'leaning in' ervaring is."

Covid-19 overviel onze industrie en het kostte veel inspanning om over te scha-

kelen voor diegene die dat konden. Het is begrijpelijk dat we massaal terugvallen op streaming van events. Maar maak het interactief met polls en kijkerfeedback, dan heb je nog steeds (interactieve) televisie, een zeventig jaar oud medium. De inhoud neem je tot je vanachter de laptop, zonder een gevoel van verbondenheid met je medekijkers, zonder aanwezig te zijn. Als evenementenmakers willen we juist ruimtelijk bezig zijn met experience design en niet gehinderd worden door enige vorm van beeldkader.

VR

Dat beeldkader valt weg met Virtual Reality (VR), een medium in opkomst, maar voor velen nog onzichtbaar. Het is een alternatief dat we missen tussen een

streaming event en een fysiek event in en biedt nieuwe kansen voor onze industrie. Het is dichterbij dan we nu beseffen. Bij VR denken we vooral aan games en het dragen van een bril. Iedereen kent de teloorgang van de 3D stereobril, want 3D televisie is nooit aangeslagen. Waarom zou VR wel wat kunnen worden? Toch is die 3D bril in de bioscoop wel opgepakt. Bij een groot scherm heb je nu eenmaal het gevoel 'er in te zitten', iets wat thuis in de woonkamer lastig is. Dus voor een tijdelijke immersive ervaring is een bril blijkbaar geen obstakel.

Door Covid-19 is de ontwikkeling van VR in een stroomversnelling gekomen. VR meetingplatforms werden plots relevant en maakten een groeistuij door. Voor diegene die al een VR bril bezitten, zijn er vandaag een kleine honderd platforms waar je elkaar kan ontmoeten voor zakelijk overleg of grotere events. KLM experimenteert met het Engage platform en de Politie Haaglanden doet dat in het Glue platform. HTC Vive hield een mondiaal event voor 700 personen in Engage en in WaveXR worden DJ-sets en optredens gehouden waarbij John Legend optrad als avatar.

In een VR platform loop je rond als avatar (een representatie van jezelf) en heb je de vrije keuze om in de ruimte daar te gaan

waar je wilt en andere mensen aan te spreken en te converseren. Samen beleef je het event en heb je het gevoel daadwerkelijk aanwezig te zijn, ondanks dat de venue wordt gegenereerd door een 3D engine.

Hier zijn nog twee obstakels te overwinnen, want de VR bril is nog niet doorgebroken voor de consument en is professioneel niet in grote getallen beschikbaar. Het tweede punt is de avatar. Ondanks dat we al sinds de jaren '90 in 3D werelden gamen, is het als professional nog een drempel om als avatar digitaal te verschijnen. Dit is een kwestie van tijd en gewinning, maar ook hier is een ontwikkeling te zien.

VAN 3D NAAR VR

Als innovatieve event industrie zijn we al jaren bezig in digitaal 3D voor set design en content. We bezitten de skills en creativiteit om belevingen te creëren met de nieuwste technieken. De zijstap naar een medium als VR is makkelijker te maken dan we misschien denken, als we de toekomst maar willen zien.

Recent verscheen er een persbericht met de titel 'Extended Reality bij AED Studios'. Extended Reality (XR) is de verzamelnaam voor Augmented Reality, Mixed Reality en Virtual Reality. Navraag leerde dat er een high-end studio komt waarin met digitale scenografie een prachtige 3D set-up gemaakt kan worden. Dit wordt uiteindelijk weer gestreamd naar een 2D beeldkader. Hier ligt echter wel een enorme kans. Want als AED Studios inzet om de 3D



studio toegankelijk te maken voor VR op grote schaal, dan bieden ze hun publiek een ervaring aan, die voorbij streaming gaat en daarbij een volledige virtuele realiteit is. En wanneer zusterbedrijf AED Rent voorziet in een verhuurvoorraad van 2000 VR brillen, dan zijn ze feitelijk een venue voor 2000 bezoekers, broadcaster, studio, av-leverancier, content provider en community manager in één...

TOMORROWLAND

Ook Tomorrowland zou een dergelijke stap kunnen maken naar VR. Digitale

scenografie werd naar nieuwe hoogte getild door 'Tomorrowland around the world 2020'. Hier werd een compleet dance festival virtueel de huiskamer ingestreamd. Well done. De enige behoefte die ik zelf had, was om er echt in te zitten, weg van dat scherm. De Tomorrowland set-up is een mix van Unreal Engine, een game engine en Depence, een platform voor licht-, vuurwerk- en laservisualisaties. Maar vooral Unreal Engine als game engine is interessant, wat de ervaring schaalbaar maakt. Via Unreal ben je feitelijk al halverwege op weg om in VR om een groot publiek te ontvangen. De populaire game Fortnite draait ook op Unreal Engine en had 12,3 miljoen live viewers op het Sony Playstation platform tijdens een live avatar optreden van rapper Travis Scott. Voor Sony was dit een wake-up call, zeker met de aanstaande release van de Playstation 5 console, met optionele VR bril.

WaveXR, een VR platform voor optredens, heeft al 42 miljoen dollar aan investeringen opgehaald zonder betalende bezoekers. Tomorrowland heeft een betalend bezoekersbestand en was elk jaar uitverkocht. Daarom is de investering in een dergelijke digitale productie er een voor de langere termijn en met een waanzinnig potentieel. Het Burning Man Festival in Nevada heeft aangekondigd een aantal onderdelen in VR aan te gaan bieden als het festival online plaatsvindt. Deze 'Dusty multiverse' wordt volledig pro bono



ONDERHOUD OF REPARATIE?

ADD WOW AAN JOUW VARI-LITE



**LIVING
PROJECTS**[®]
ADD **WOW**

Distributeur van:

VARILITE***

VARI-LITE SERVICE CENTER

Livingprojects is distributeur en exclusief gecertificeerd Vari-Lite Service Center. Bel ons op **+31 (0)76 549 88 08** of mail **vari-lite@livingprojects.nl**.

livingprojects.nl/vari-lite



ontwikkeld door de eigen festivalcommunity. De VR festival entree gaat er dus zeker komen. Je nieuwe VR bril koop je binnenkort dan samen met je nieuwe telefoon en een 5G abonnement.

ONTWIKKELINGEN

Klein maar toch groot nieuws was in mei dat chipfabrikant Qualcomm een standaard is overeengekomen voor Mixed (MR) en Virtual Reality met OEM fabrikanten en de globale telecommaschappijen. Mixed reality is hierbij een transparante bril waarbij je de omgeving blijft zien, maar er 3D-objecten in de ruimte komen. De smartphone is dan het apparaat om MR/VR op te verwerken en door te geven naar een bril die weer door de telco's aangeboden gaat worden. Met de 5G-beloofte van bandbreedte en low latency kan een Tomorrowland via de cloud in VR, als high-end visual experience aangeboden worden.

Een andere ontwikkeling is die van het weergeven van mensen in VR en MR. Niet als avatar, maar zoals we gewend zijn van foto en video. Dit heet volumetrisch video, waar je dan ook echt virtueel en ruimtelijk om een persoon heen kan bewegen. De techniek is al een decennium in ontwikkeling voor televisie en heeft door VR/MR een impuls gekregen. Vandaag de dag zijn er wereldwijd meer dan 51 volumetrische studio's met verschillende technieken. In Nederland is er de 4DR Studios in Eindhoven, waar je tot drie personen tegelijk kan captureren en kan laten uitrenderen naar een 3D-bestand.

Ook 3D livestreaming van personen is al mogelijk. Mantis Vision uit Israël heeft een kiosk ontwikkeld om dit realtime te doen. Zet een persoon in de kiosk en deze kan live worden doorgezonden naar een VR/MR omgeving. De 3D persoon wordt dan on the fly gerenderd. Een scenario waarin Mark Rutte bij jou thuis levensgroot op de salontafel verschijnt voor de Covid persconferentie is een krankzinnige gedachte, maar volledig realistisch.

Van een hele andere grootte is het Canon Free Viewpoint systeem voor sportwedstrijden. Tijdens de Rugby World Cup werd er getest met 125 camera's die de wedstrijd opnemen. Hierdoor konden herhalingen vanuit elke hoek worden gegenereerd, waarbij de spelers bewegende 3D objecten werden. Een spin-off van het Free Viewpoint systeem is de Canon Volumetric Video Studio (VVS) in Kawasaki. In een ruimte van 20 x 14 meter is het mogelijk om een volume van 8 x 8 x 3,5 meter met 100 camera's te captureren. Dit is een behoorlijk speelveld, met vier meter in de breedte erbij heb je de gemiddelde theateropening.

Waarom is deze techniek van belang? Nederland is van oorsprong een televisiepionier en gevestigd theaterproducent. Een bedrijf als Stage Entertainment en gezelschappen als het NDT en de Nationale Opera en Ballet zouden nu serieus naar deze techniek moeten kijken. Een volumetrische voorstelling brengt de productie op een nieuwe en alternatieve

manier bij de bezoeker. Zou een familie met vier personen ervoor kiezen om een VR theater ervaring aan te gaan? Wie weet, zeker als het iets extra's brengt in een gedeelde ervaring.

Televisieproducenten zouden zich moeten afvragen wat het VR medium voor hen brengt als een dergelijk grote studio er in Nederland zou zijn. Wat brengt het nieuwe vrije viewpoint voor de kijker, die toeschouwer wordt en hoe werkt dan de beleving? Natuurlijk ga je niet elke avond als familie met een VR bril op de bank zitten. Maar er zijn scenario's te bedenken waarin mensen die stap wel willen maken. De realiteit is dat er nieuwe beeldtaal ontwikkeld moet worden die voorbij het kader gaat. Het kan ettelijke jaren duren voordat we dat onder de knie hebben.

HOE VERDER?

De komende maanden zijn er nog genoeg Covid-obstakels te overwinnen. Iedereen zal op zijn eigen manier het hoofd boven water proberen te houden. En als dat met het streamen van events werkt, blijf dat dan zeker volhouden. Maar kijk daarbij ook naar de VR ontwikkelingen die er al aan zaten te komen. Een aanrader is het boek 'Remote Collaboration and Virtual Conferencing' van Charlie Fink. Fink is redacteur van Forbes en leraar VR/MR aan de Chapman Universiteit in Orange (Californië). Samen met acht studenten heeft hij onderzoek gedaan naar het volledige spectrum van remote collaboration tijdens de Covid-lockdown in de Verenigde Staten. Van Zoom tot VR platforms wordt er besproken en er is een uitgebreid naslagwerk met 86 communicatieplatforms.

Mocht je in september weer last krijgen van Zoom-vermoeidheid met je collega's, koop of huur dan een aantal VR brillen en probeer intern de diverse platforms uit. Stel een avatar samen en ga aan de slag met je collega's. Lekker vergaderen op een tropisch eiland, gewoon omdat het kan.

Vragen?

Michel Buchner, schrijver van dit verhaal, is Creative Technologist en staat open voor vragen en opmerkingen. Zijn LinkedIn-profiel vind je hier: www.linkedin.com/in/michel-buchner/