



HIGH-END EN LAAGDREMPELIG

STUDIO XNL MAAKT VIRTUAL PRODUCTION BEREIKBAAR

Op het Media Park in Hilversum is uit een samenwerking tussen Jasper Vis (Headcandy), MHB AV en EMG afgelopen maand Studio XNL ontstaan. Een hagelnieuwe (vaste) extended reality (XR) en virtual production studio op het hoogste niveau. Dat biedt oneindige mogelijkheden voor creatieve makers.

Jasper Vis is de man achter Headcandy, een vooraanstaand bedrijf als het gaat om digitale storytelling. Boeiende inhoud creëren en het juiste verhaal vertellen, daar gaat het om bij Vis. De sleutel daarbij is om de juiste technologie te gebruiken voor boodschap én doelgroep. Vis is goed in het maken van Digital Experiences en dat maakt dat namen als NASA, Microsoft en de Nederlandse Luchtmacht op zijn portfolio prijken. "Ik heb het altijd erg leuk gevonden om te kijken naar nieuwe technologie. Hoe kun je dat toepassen op een

manier die waarde toevoegt aan de business van een opdrachtgever? Op dat vlak heb ik veel mogen doen. Elke uitdaging was weer anders, maar er was altijd die scheidslijn tussen technologie enerzijds en je user interface anderzijds. Dat heb ik altijd heel tof gevonden", legt hij uit.

DRIE-EENHEID

Enige tijd geleden zat Vis ook weer na te denken. 'Hoe kan je online andere content brengen dan puur iets op camera vangen en dat als video online zetten?'

zo vroeg hij zich af. "Ik wilde kijken hoe je daar bijvoorbeeld gametechnologie in kan toepassen en hoe je daar vervolgens de breedte in kan gaan opzoeken. Uiteindelijk kwam ik toen op het idee van een studio voor virtual production", vertelt hij als we op bezoek zijn in Studio XNL, het eindresultaat dat nu is gerealiseerd op het Media Park in Hilversum. Het balletje ging rollen toen Vis naar aanleiding van bovenstaande gedachten onderzoek ging doen in de markt. "Ik sprak onder andere met René Delwel van EMG. Hij vond het direct interessant, aangezien het heel erg complementair was aan waar EMG zelf heen wil op het gebied van innovatie. En via EMG kwam ik terecht bij Marten Hylkema (MHB AV, red.). MHB AV is niet alleen leverancier van de LED-schermen die het virtuele decor weergeven, maar heeft ook heel erg meegedacht over hoe we het technisch gezien allemaal werkend konden krijgen. Zij waren in het begin echt de missing link in wat uiteindelijk een drie-eenheid is geworden."

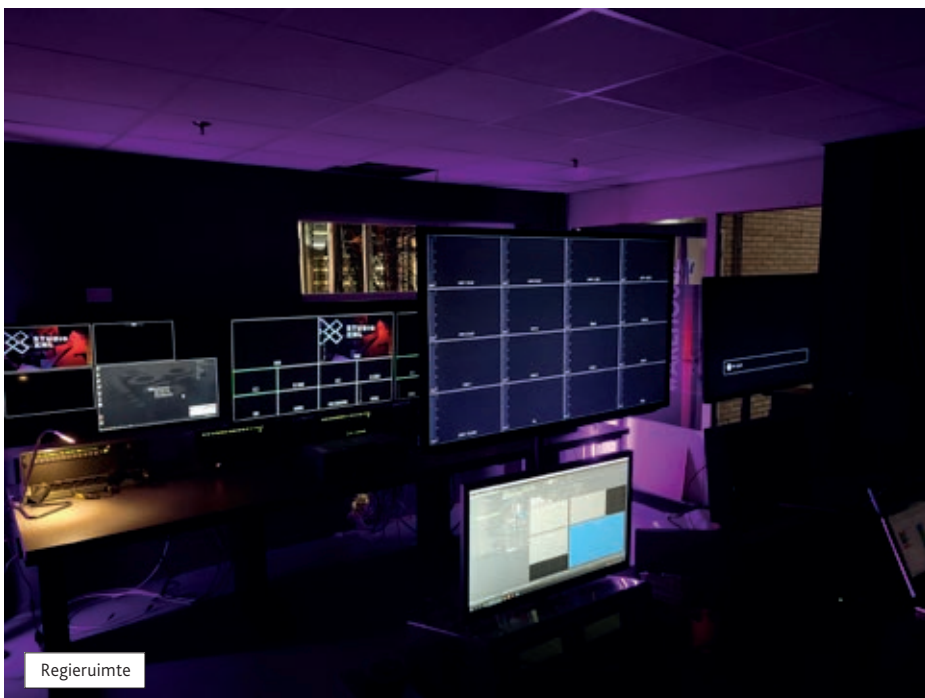
NIEUW

Studio XNL is dus een partnership tussen drie bedrijven. Jasper Vis (Headcandy) als bedenker en creatief/inhoudelijk brein, MHB AV voor belichting en als LED-leverancier met een karrevracht aan knowhow op dat vlak en EMG met alle kennis en materialen op het gebied van



Marten Hylkema (MHB AV): "Laagdrempelig, maar echt high-end"

Marten Hylkema werd enthousiast toen Jasper Vis en EMG bij hem aanklopten met de plannen voor Studio XNL. Met MHB AV levert hij alle LED-schermen en bijbehorende techniek én de verlichting in de studio. "Kijk, heel veel partijen willen gebruik maken van virtuele studio's, aangezien er nogal wat voordelen aan zitten. Maar het nadeel is op dit moment nog dat de producenten nog moeten thuis raken in de materie. Het is best een kostbaar iets. Wij hebben nu een laagdrempelige studio gecreëerd. Eenvoudig, maar zeer compleet. Ook niet heel groot, maar wel echt high-end. Op deze manier maken we het veel bereikbaarder." Televisieopnamen, commercials, corporates, een kledingshoot....Hylkema ziet volop mogelijkheden voor Studio XNL: "Het is echt een multifunctionele laagdrempelige virtuele studio. En dat op een ideale locatie, in het hart van het Media Park, zodat het ook voor de gevestigde orde daar een mooie toevoeging is."



cameratechnologie, engines en verdere facilitaire zaken. In de studio op het Media Park is een set-up gecreëerd die al bij binnenkomst tot de verbeelding spreekt. Op LED-wanden en een LED-vloer wordt elk willekeurig decor gerealiseerd, of het nou iets abstracts of juist fotorealistisch is. Daarbij wordt gebruikgemaakt van de befaamde Unreal Engine en de onuitputtelijke libraries die daar bij horen. Vanuit de vaste regieruimte is er optimale controle over het geheel. "Kijk, de losse technieken zijn natuurlijk niet allemaal nieuw", vertelt Jasper Vis over hoe de studio uiteindelijk tot stand kwam. "De gametechnologie die we gebruiken bestond al. De cameratracking die we hier toepassen is dat ook niet, net zoals het LED. Maar dat we het hier allemaal samen kunnen laten werken in een vaste setting, dat is wel nieuw. We heb- ➤

NEW

COLORADO PXL CURVE
12

PASSION

in every PXL



Seamless symmetry, intense volumetric looks and IP65 versatility that rolls with anything.



DARE TO DANCE

CHAUVET
PROFESSIONAL



ben het eerst allemaal op een andere locatie getest in een kleinere set-up. Toen dat allemaal werkte zoals we wilden, konden we het hier op het Media Park uiteindelijk in deze vorm opbouwen.”

MEDIA INNOVATION HUB

De plek op het Media Park is uiteraard niet zomaar gekozen. Jasper Vis wilde per se in het hart van Europa's grootste mediacluster gaan zitten. “Voor de partijen die hier verder zitten is het natuurlijk heel prettig om een vaste opstelling als deze in de buurt te hebben. Bovendien participeren we in de Media Innovation Hub. Bedrijven, overheden en onderwijs werken hier samen aan innovaties op het gebied van bijvoorbeeld AI, virtual reality en échte 5G-toepassingen.” De Media Innovation Hub werd officieel geopend op de eerste dag van de Dutch Media Week en is (naast Studio XNL) een initiatief van de gemeente Hilversum, de Regionale Ontwikkelings Maatschappij Regio Utrecht (ROM), Beeld & Geluid, Metaverse Werkplaats, de Nederlandse Vereniging voor Content Producenten en VodafoneZiggo.

DECOR

In Studio XNL kan een persoon (presenterator/artiest etc.) plaatsnemen in de set die is opgebouwd uit topkwaliteit

LED-schermen van ROE Visual. Op die schermen kan elk denkbaar decor levensecht virtueel gecreëerd worden. Een surrealistische achtergrond met allerhande gekleurde blokken (zie foto's) bijvoorbeeld, maar net zo makkelijk sta je in een hyperrealistische jungle of op de Noordpool. Vis toont beelden waarbij in de set gebruik is gemaakt van een fysiek aanwezige plant die op de LED-vloer was geplaatst én van een virtuele 3D-plant uit de libraries van Unreal Engine. Zelfs bij inzoomen tot op de bladnerven is het verschil met het blote oog niet te ontwaren, zo blijkt bij nadere inspectie. “We maken gebruik van hoogwaardige PC-systemen met 3D engines en kunnen daarmee echt elke denkbare achtergrond creëren”, vertelt Vis. “Dat scheelt je bijvoorbeeld veel tijd en geld in vergelijking met kostbare setbouw. Wil je die roze en paarse blokken liever toch in het blauw? Dat kan nu in een handomdraai. Ook hoeft je geen locaties te scouten en af te huren. Je haalt zo'n locatie gewoon in huis. En met behulp van camera-tracking beweegt de 3D-wereld op het scherm altijd perfect mee met de camera.” Ook de belichting op de set is eenvoudig live aan te passen, waardoor makers een extra hulpmiddel hebben om tijdens opnamen meeslepende scènes te kunnen maken. “Het eindresultaat wordt in-camera gevangen en behoeft

weinig tot geen post-productie. Nog een prettige bijkomstigheid”, lacht Vis.

RAPID PROTOTYPING

Een andere toepassingsvorm voor het team achter Studio XNL is 'rapid prototyping'. Jasper Vis: “Je kan potentiële klanten op basis van AI heel snel laten zien hoe iets er ongeveer uit zou komen te zien. Hoe zou het eruitzien als we deze wereld creëren en dat we die bijna op basis van een prompt direct hier in een 3D volume kunnen neerzetten? Dat de tracking daar ook direct in klopt, we daar een talent in kunnen zetten en op die manier kunnen visualiseren van 'zo zou jouw film of serie er uit kunnen gaan zien'? Dan ga je 'moving image' verkopen in plaats van statisch beeld, wat nu veel gebeurt. Dat zie ik echt wel gebeuren.”

TOEGANKELIJK

De set die nu in Studio XNL staat is eenvoudig uit te breiden als dat eens nodig mocht zijn. “Maar met deze set kun je al echt heel veel doen”, vertelt Vis. “Dat zorgt ook voor toegankelijkheid vanuit de markt. Er zijn veel partijen die heel graag iets met deze technologie zouden willen doen, maar zelf niet over de middelen beschikken. Dat kan nu dus hier. AI is het maar om een keer iets uit te proberen. Dat ga je zelf niet doen als je dan eerst zelf zo'n hele set moet gaan bouwen en vervolgens ook weer moet afbreken. Nu kunnen zulke partijen bij ons aankloppen, of het nu voor film, televisie, commercials, YouTube of fotografie is. Ze kunnen daarbij compleet ontzorgd worden en de content door ons laten maken, maar kunnen ook enkel de ruimte en faciliteiten huren en het zelf doen.”

Rondkijkend in Studio XNL kan het niet anders dan dat de deelnemende partijen trots zijn op wat er is neergezet. “Zeker, maar ik kan vooral niet wachten tot we hier ook echt de eerste productie aan het draaien zijn, dan ben ik wellicht nóg wat trotser”, lacht Vis. ◀