



Marco Borsato

AR-extase - groots in De Kuip

Marco Borsato in De Kuip (MBDK) is veel meer dan een pakkend concertoptreden van een meesterperformer. Het gaat om een compleet 'circus' in een immense entertainmenttempel compleet met een imponerende lichtshow en Augmented Reality videobeelden op het decor achter de Borsatoband.

Foto's Jorrit Lousberg

Met tegen de 250.000 bezoekers, ruim duizend vierkante meter aan ROE CB5 LED-schermen en vier kilometer aan ROE LED-strips en 21 camera's van Faber Audiovisuals werd De Kuip een evenementenstage van het formaat Rolling Stones en U2. In opdracht van Musica è en Mojo Concerts leverde Faber Audiovisuals de LED-schermen, play-out, camera- en overige videofaciliteiten. Voor de AR-realisatie en 3D-video-ontwerpen, en d3 programmatie tekenden Jo Pauly (Visual Solutions) en Michael A-Far (Malfmedia).

EXTASE

Hoe bereik je nu een gevoel van visuele concertextase met pixels op de decorscreens? Dat is nu net de specialiteit van de talentvolle Set designer Carlo Saenen in samenwerking met Ben Augenbroe (Projectmanager Video MBDK) van Faber. De hele show van Marco Borsato speelt zich af op een resolutie van 15808 x 1872 pixels voor de gehele achterwand. Dat is 14,27 maal een HD-signaal! Op het achtergrond-decorscreen zie je een complexe content bestaande uit de background layer(s) aangevuld met geanimeerde Luma mattes. Die zorgen voor de dynamische live feed-maskers, de vele animatie overlays en Notch grading effects. Om de MBDK-set vloeiend en stabiel te houden zette Faber-AV haar nieuwe mediaserver-vlaggenschip bestaande uit zesmaal Disguise VX4-units in. Songs zoals 'Rood' bestonden uit meer dan honderd videolagen die afzonderlijk werden aangestuurd. De DMX lighting desk van Visual Solutions (Jo Pauly) zorgde voor synchroniciteit tussen de beelden en het showlicht.

PERFECTE INTEGRATIE

Geen enkel live beeld werd onbewerkt getoond. Altijd werd er een grading masker of realtime texture-effect op aangebracht. De – grotendeels in het bijzijn van Marco Borsato geschoten - content speelde smooth op 50 fps af. Een extra zware belasting aan content voor de mediaserver VX4 machines. Met 2,7 TeraByte showcontent, gemaakt door contentteams die verdeeld zijn over geheel Europa, ontcom je niet aan een krachtig en flexibel Data Management. By Lex Concept Design Control GmbH leverde daarvoor een speciaal op deze productie toegesneden infrastructuur. Deze bestond uit een vaste NAS server, geïnstalleerd in een datacenter met een grote internetbandbreedte en een lokale NAS server die in realtime sync liep op de diverse locaties tijdens de ontwikkeling van de show als ook in de Kuip waar alles uiteindelijk bij elkaar kwam. Het lokale 10 Gigabit netwerk tussen de lokale NAS en de Disguise Mediaservers bewees zich met kopieersnelheden van gemiddeld 1,2Gps als een echte timesaver. Zo snel dat zelfs op de laatste minuten nog snel nieuwe versies van grote contentfiles snel naar alle zes Disguise servers konden worden gekopieerd. In dezelfde infrastructuur werden ook alle Disguise Mediaservers via een Adder KVM over IP systeem gecontroleerd en was de distributie van content vanaf elke server toegankelijk.

De volledige show op Disguise bestond uit vier transportmodules, 37 tracks, externe besturing via TC, midi en dmx. De d3 show-control triggerde ook alle aansturing van de matrixen en E2 in de backstage eindregie. De set bestond uit vier actieve en twee back-up-



machines. Deze stonden paraat, maar waren niet nodig. Gedurende de preproductie periode was het heel erg interessant om samen met Marco Borsato in de wysiswyg-studio van LD Company via NDI de realtime combinatie van licht en video te kunnen beoordelen. Dit gebeurde samen met Leon Driessen (light operator) en Carlo Zaenen (set design).

VISUELE POËZIE

Om op een canvas van 85 meter breed en 15 meter hoog een contentverhaal voor een AR-show neer te zetten vormt een echte uitdaging. Bovendien was de wens van Marco Borsato dat de bezoekers bij binnenkomst al onder de indruk zouden zijn van het videodecor en zich zouden verheugen op wat er komen ging. Het was echt visuele poëzie van de keyvisual tot de op maat gemaakte screencontent. De hele visuele aankleding, per song, werd op voorhand heel minutieus opgetekend in het Content Book, gemaakt door Malfmedia.

AUGMENTED REALITY

Malfmedia en Marco Borsato zelf zagen een prima kans om in deze show realtime content, Augmented Reality, cameratracking en perspectief mapping te realiseren. In de praktijk video-technisch 'De Kuip in vuur en vlam zetten' werd ineens mogelijk door de beschikbare technologie van het moment! De Augmented Reality beelden werden gemixt met de lineaire content van de grote achterwand LED. Toeschouwers zagen tijdens vier songs zichzelf in een virtuele grote spiegel genietend van het concert omringd door het virtuele vuur, planeten, UFO's of duizenden lampjes. De AR-effecten moesten geen trucagefeestje worden, maar juist de desbetreffende song en act een effectieve 'immersive experience' meerwaarde geven. Tijdens de opening wandelde een virtuele Marco Borsato over de dakrand van de Kuip om middels een stagedive naar het podium te gaan! Tijdens 'Ik leef niet meer voor jou' sloegen er vlammen over de dakrand en werd het hele stadion in virtuele lichterlaaie gezet!

HOOGSTANDJE

De AR-technologie bestond in preproductie onder meer uit het Noitom Perception Neuron-suite met 3D data-meshes, en realtime uit een Fluid Head voor de dollycamera en 2D AR-camera, 3D renders, cameratracking en uv mapping en dynamic Live Feed. Om bovenop de lineaire- en AR-beelden de Live Feed nog een extra 'touch' te geven, werd gebruik gemaakt van een dedicated 'Image grading designer'. Het geheel van deze show was zowel een technisch als creatief hoogstandje waaraan een heel groot team heeft samengewerkt.

