



EVS:

SECOND SCREEN ALS MIKPUNT

EVS is vooral bekend vanwege de slow-motion apparatuur die tijdens registratie van grote sportevenementen gebruikt wordt in TV registratiewagens. Met naar schatting 90% van de slow-motion sportmarkt wereldwijd is EVS toonaangevend op dit gebied. Het Belgische bedrijf is een van de grote spelers in de professionele video-industrie, met een jaarlijkse omzet van bijna 140 miljoen euro. Met als nieuwe CEO de Nederlander Joop Janssen gaat het Luikse bedrijf nog intensiever opereren in andere markten dan sport. Ik sprak in Luik en op de NAB in Las Vegas met marketing manager Sebastien Verlaine over nieuwe producten en veranderingen in de broadcastmarkt.  Lucas Vroemen, onafhankelijk mediaconsulent bij MediaManage BV (www.mediamanage.nl)

In Las Vegas werd onder andere bekendgemaakt dat in navolging van Canal Plus, ook Eredivisie Live C-Cast (het second screen systeem van EVS) heeft aangeschaft. Eredivisie Live gaat het systeem gebruiken als multimediale ondersteuning voor, tijdens en na voetbalwedstrijden in Nederland. Het bijzondere is dat het niet alleen als ondersteuning van de TV uitzendingen wordt gebruikt, maar ook ingezet wordt tijdens de wedstrijden in het stadion. De supporters op de tribune kunnen er via een WiFi verbinding in het

stadion gebruik van gaan maken. Second screens worden steeds populairder omdat extra informatie kan worden getoond op tablets en smartphones e.d. die synchroon loopt met een lineair kanaal zoals live TV kanaal of een evenement. Met behulp van de video-signalen die via C-Cast aan het nieuwe Eredivisie Live platform worden aangeboden, kunnen kijkers diverse camerastandpunten kiezen op hun tablet of smartphone, maar worden ook wedstrijd-statistieken getoond en kan het publiek ook kijken naar herhalin-

gen van doelpunten en andere interessante gebeurtenissen op het veld. Ik ben overigens benieuwd wat de Fifa er van gaat vinden als het publiek op de tribune een beter zicht heeft op overtredingen dan de scheidsrechter.

EXTRA INFORMATIE

Van de beelden van tientallen camera's die worden gemaakt tijdens een wedstrijd, wordt een schamele 10% gebruikt in de TV uitzendingen. Dat is voor kostbare producties als registratie en opname van sportevenementen nogal inefficiënt. Door beelden ook in andere omgevingen aan te bieden, halen producenten meer uit hun investeringen en ontstaan er nieuwe businessmodellen. Met C-Cast kunnen tijdens een evenement door de operator in een videoregistratiewagen speciale videofragmenten naar tweede schermen gestuurd worden, zodat het publiek ook in het stadion met een tablet kan kijken naar extra informatie. Op die manier wordt het publiek een nieuwe beleving in het stadion geboden. Dat kan op basis van betaalde abonnementen of via advertenties extra revenuen opleveren.

BANDBREEDTE

Mocht het gebruik van C-Cast tijdens sportevenementen een succes worden en een aanzienlijk percentage van de aanwezige toeschouwers bij grote evenementen gebruik maken van de toepassing, dan ontstaat er wel een uitdaging qua beschikbare bandbreedte en servercapaciteit in het stadion. Al helemaal als content niet lokaal wordt gehost. EVS' partner Cisco probeert dat op te lossen door zoveel mogelijk multicast technologie te gebruiken via hun wifi-access points in de stadions. Multicast is een technologie die het mogelijk maakt om datasignalen te delen met anderen door op een live stream in te haken, waardoor een veel lagere bandbreedte nodig is. Deze techniek wordt ook gebruikt bij IPTV. Deze technologie maakt het mogelijk dat duizenden gebruikers kunnen kijken naar dezelfde live stream. Als video-on-demand wordt aangeboden, bijvoorbeeld interviews die opgenomen zijn voor de wedstrijd, wordt het een uitdaging om duizenden mensen toegang te verschaffen tot die beelden. Die beelden kunnen namelijk enkel via unicast worden aangeboden, hetgeen betekent dat iedere kijker een eigen datastream veroorzaakt en daarmee extra bandbreedte vraagt. Bij het inhaken op live streams via multicast is de aanslag op de bandbreedte naar de videoservers veel minder.

4K SLOMO

EVS liet ook de nieuwe 4K slomo zien. 4K heeft twee maal zo veel resolutie als bij full HD. Met gebruik van de Multicam-LSM bedienpanelen en de XT3 Server liet EVS tijdens een preview voor genodigden zien dat het mogelijk is om tevens 4K slomo's te kunnen maken tijdens de registratie van evenementen. Behalve een mooie marketingstunt om te laten zien wat de EVS apparatuur aankan, zie ik de toepassing van het systeem op dit moment nog niet. In broadcasting is het momenteel niet eens mogelijk om 1080P video te laten zien via de televisie-infrastructuur, omdat er te weinig capaciteit op de kabel is. Bovendien hebben de schermen die 4K aankunnen (nog) niet echt de weg naar de consument gevonden. Leuk en indrukwekkend om te zien, maar de kijker heeft er momenteel niets aan bij het kijken naar live-uitzendingen.

VAN PRODUCT-BASED NAAR SERVICE-BASED

De industrie is langzaam aan het veranderen van een product-model, naar een dienstenmodel. EVS herkent die transitie en probeert op die veranderingen in te spelen door te beginnen met niet het product centraal te stellen, maar juist de doelgroep 'sport-nieuws-entertainment'. Ook de introductie van C-Cast als ondersteunend systeem geeft aan dat er op de wensen van de klant ingespeeld wordt als add-on op hun bestaande business. Klanten vragen steeds minder om een doos met een strik er om heen die al hun wensen kan vervullen, ze vragen om een oplossing van hun probleem. De 'IT-isering' vindt momenteel volop plaats in de broadcastindustrie, hetgeen resulteert in een file-based workflow. Dat betekent dat apparaten niet meer enkel met elkaar verbonden worden op videoniveau, maar ingewikkelde IT-plattformen worden gebouwd om het productieproces te ondersteunen. Workflows worden steeds ingewikkelder door bijvoorbeeld het ontstaan van meerdere platformen waarop media kan worden uitgespeeld en oplossingen van leveranciers zijn meestal een onderdeel van uitgebreide workflow-ondersteunende systemen. Dus geen eiland meer zoals dat enkele jaren geleden was. Zonder een uitgebreide API, of uitwisselingsmogelijkheden gebaseerd op standaard formaten als XML, MOS en MXF waardoor andere systemen gekoppeld kunnen worden of gegevens uitgewisseld kunnen worden kan er nauwelijks een optimale situatie voor de klant worden gerealiseerd. Voor de van oudsher hardware fabrikant als EVS ligt hier een grote uitdaging.

COMPONENT-BASED

Leveranciers moeten open staan voor een bijdrage aan een component-based systeem in een multi-vendor omgeving en dat de interne organisatie van zowel de klant als de leverancier bereid moet zijn om mee te denken en te investeren in een voortdurende onderhouden relatie. Dat heeft ook voordelen; naast de inspanningen van de verkoper om na de afschrijvingsperiode weer die doos met strik te proberen te verkopen, wordt nu gebouwd aan een relatie waarbij vertrouwen belangrijk is en zorgt voor een hechtere relatie tussen klant en leverancier. Door de complexiteit van de geïntegreerde omgeving en het opgebouwde vertrouwen tussen klant en leverancier zal daarom minder snel overgestapt worden naar een andere leverancier. Overstappen betekent namelijk het herzien van de totale workflow en zal enkel worden gedaan als de klant erg ontevreden is over de diensten of de workflow ingrijpend veranderd wordt, waardoor aanpassingen moeten worden uitgevoerd waarin de leverancier geen rol meer kan spelen.

Voor veel bedrijven die opereren in de broadcastindustrie is die transitie nog moeilijk. Met een constant uitbreidende infrastructuur zullen we waarschijnlijk over een paar jaar niet meer spreken over 'cloud-based' oplossingen, maar dat vanzelfsprekend vinden. Dat betekent dat er nog minder 'dozen' verkocht worden, maar meer producten zullen evolueren naar diensten en er minder druk komt op de IT afdelingen van de klanten, die daardoor meer tijd kunnen besteden aan hun core business. Traditionele op een hardware-businessmodel gebaseerde bedrijven als EVS zullen daarop in moeten spelen, willen ze hun huidig marktaandeel veilig stellen. ■