




MEDIAASSIST

KOMPAS IN HET DIGITALE OERWOUD

De digitalisering in de AV-wereld heeft de werkwijze van mediaorganisaties enorm veranderd. De omslag behelst meer dan de techniek alleen en gaat ook over een andere benadering van processen. MediaAssist ondersteunt bedrijven al 13 jaar lang in deze omslag.  Elwin Flik

Dertien jaar geleden werd MediaAssist opgericht met als doel omroepen, instituten en instellingen te ondersteunen op het gebied van mediatechnologie. Digitale processen worden door het bedrijf bijvoorbeeld vertaald in praktische werkwijzen voor editors, verslaggevers, mediamanagers en producers. Lange tijd

werkte MediaAssist samen met Avid als dealer en service provider. Zo ontwikkelde het bedrijf montage trainingen, voor zowel de beginnende verslaggever als de ervaren editor. Voor Ciris (tegenwoordig DutchView) werd een compleet nieuwe lichting editors gerekruteerd en opgeleid, er werden audiovisuele omgevingen ingericht voor

TeleacNOT en edit omgevingen opgebouwd voor Icare, MTNL en veel middelkleine productiemaatschappijen. Bij de oprichting van Parkpost is MediaAssist opleidingspartner geworden en heeft het als eerste opleidingsmodules ontwikkeld voor Avid Interplay. Hiermee heeft het bedrijf grote delen van de publieke omroep opgeleid, van regisseur tot aan het certificeren van de Avid editors. Op dit moment geeft MediaAssist nog steeds trainingen op gebied van Avid applicaties voor de omroepen en producenten. Ook vinden verschillende detacheringen plaats, zoals facilitaire begeleiding bij de VPRO en postproductieplanning bij de NTR en zijn ze betrokken bij een grootschalig implementatie van een digitale montage omgeving bij een grote producent.

REVOLUTIE

Het afgelopen decennium heeft een revolutie plaatsgevonden in de productie van audiovisuele media. Zelfs het woord audiovisueel begint op zich al ouderwets te worden. De term 'audiovisuele media' dekt de lading al lang niet meer en tegenwoordig hebben we het over content. Contentcreatie, contentverwerking, contentmanagement en sinds enige jaren hebben we het ook over de content life cycle. Want elk stukje media kan een geheel eigen leven leiden vanaf het allereerste moment dat het ergens op een systeem wordt geladen. De techniek is veranderd, maar dat geldt ook voor de mogelijkheden en daarmee de toepassingen. We kunnen nu zoveel meer dan toen, het is zelfs zo dat de consument op dit moment op bepaalde vlakken de professional heeft ingehaald. Aan het eind van de jaren '90 zagen we de opkomst van DV (Digital Video), waardoor met eenvoudige middelen door semiprofessionals al kon worden gefilmd. In tegenstelling tot weg alternatieve systemen zoals VHS, sVHS en Betamax, was het systeem goed genoeg om uiteindelijk een professioneel eindresultaat te bereiken.

Een belangrijke eigenschap was de mogelijkheid om via een firewire verbinding de media in te laden op een computer. De eind jaren '80 geïntroduceerde manier om via harddisks te kunnen monteren combineerde daar perfect mee. Hoewel menig technicus de firewireconnectie heeft verfoeid, garandeerde een goed werkende verbinding een digitale overdracht van de media. De grote professionals werkten nog analoog of op het kostbare SDI protocol en de jaren erna zouden de analoge opnamesystemen zoals Betacam-SP voorlopig nog de norm bepalen voor de echte broadcastkwaliteit. Langzaam kwam toen een kentering naar Digital Betacam.

Met de intrede van DV konden camera's worden gekocht die nog geen tien procent kostten van wat een Betacam camera kostte. De bediening was vereenvoudigd en er kwamen betaalbare montagesystemen op de markt die met firewire en DV konden werken. Ook de investering in deze systemen werd in het einde van de vorige eeuw een tiende van de aanschafwaarde van de grote componentsystemen. Avid bracht eind jaren '90 Xpress DV uit en bij Macromedia ontwikkelde men Final Cut Pro, wat in 1998 werd gelanceerd en dat al snel door Apple werd overgenomen.

NIEUW WERKVELD

Door deze introducties ontstond een heel nieuw werkveld. Producenten die voorheen specialisten zoals cameramensen, geluidstechnici en editors inhuurden, konden nu zelf een camera en montagesysteem aanschaffen en programmamakers zelf opnames laten maken.

Dat deze mensen meestal niet hetzelfde resultaat konden bereiken als de specialisten ondervonden sommige producenten in de praktijk. Dat de producenten techniek in huis namen en zelf behalve het verhaal ook daadwerkelijk de media gingen produceren, betekende dat men ook bepaalde kennis in huis moest halen. Maar de techniek kan dan nog zo laagdrempelig zijn en weinig kosten, je zal toch ergens water bij de wijn moeten doen. Als je het camerawerk, licht en geluid zelf doet, dan ligt het in de lijn der verwachting dat er concessies worden gedaan. Hierbij noem ik nog niet eens het oorspronkelijke werk van de journalist, het stellen van vragen, produceren en regie voeren van het item. Afgezien van wat niet kon, werd er een scala aan mogelijkheden ontsloten waar eerder geen tijd en geld voor was. Met het ontsluiten van de techniek voor de wat algemenere specialisten onder de programmamakers, groeiden ook de opleidingen mee. Mensen die in de loop van de nieuwe eeuw van de opleidingen kwamen hadden allemaal wel eens de camera gehanteerd of gemonteerd.

DIGITAAL TIJDPERK

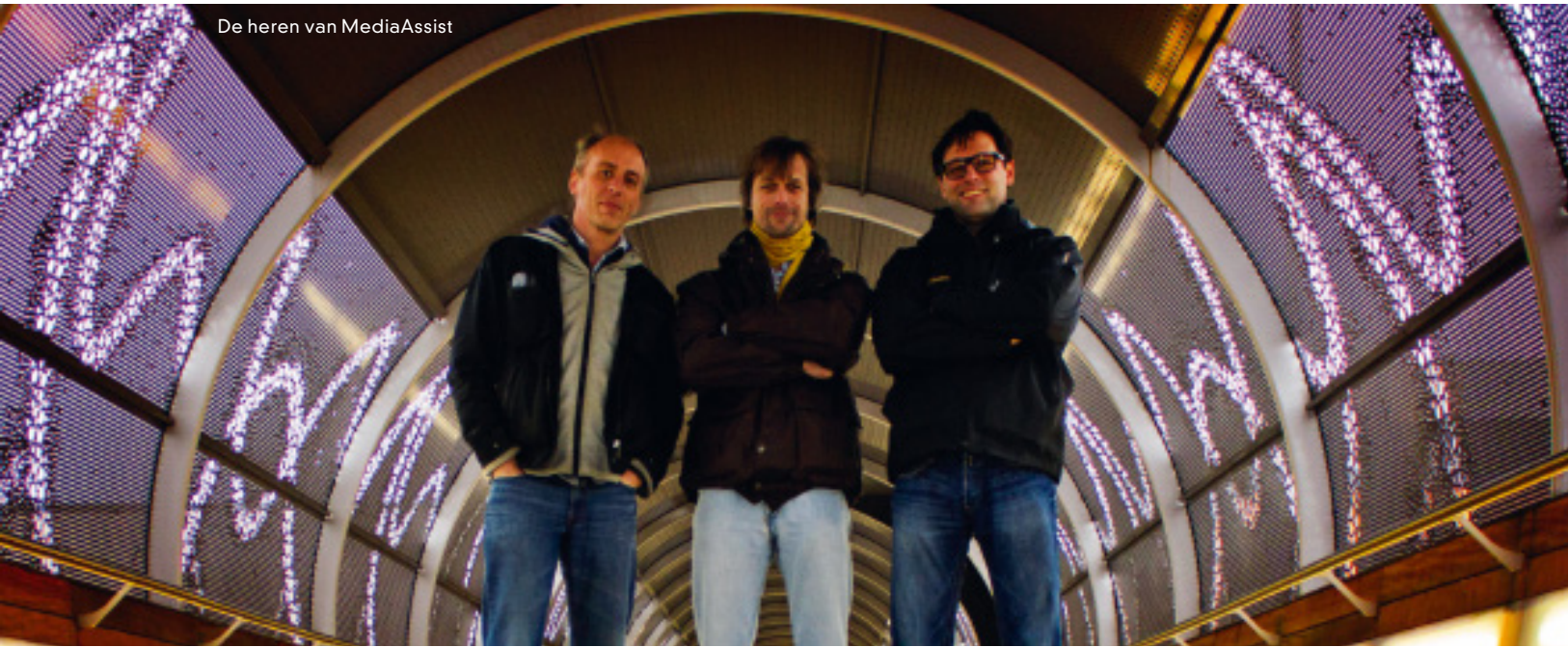
Eind jaren negentig waren de productiemaatschappij van John de Mol en de kleine business-to-business producenten de eersten die begonnen te experimenteren met DV als norm voor het nieuwe televisie maken. Het brengen van meer lokaal nieuws en vooral reality-achtige concepten kwam binnen handbereik. De laagdrempelige techniek zorgde er niet alleen voor dat ook niet-specialisten onderwerpen konden opleveren, maar het kon ook worden gerealiseerd over minder schakels. Snelheid, overzichtelijke techniek, lagere kosten; de camjo was een feit. De camjo heeft zich ontwikkeld als een niet meer weg te denken onderdeel in het leveren van media. Dat het niet voor elk programmaformaat in valt te zetten moge duidelijk zijn. De digitalisering van de opname apparatuur en het groeiend gebruik van computers voor montage bracht de video-productie einde vorige eeuw in het digitale tijdperk. Het verbinden van computers tot netwerken waarop kon worden geproduceerd zorgde voor een enorme omslag in de media-industrie.

SIMULTAAN WERKEN

Als je redelijk eenvoudig een camera digitaal kan koppelen aan een computer dan moet het ook mogelijk zijn om verschillende computers aan elkaar te koppelen. Voor de mensen die het misschien al zijn vergeten of niet hebben meegemaakt; vroeger werd er opgenomen op tape en ook de montage gebeurde op tape. De tape moest in een player worden gestopt die vervolgens in fragmenten werd gekopieerd naar een master-tape. De computer hield de tijdcodes bij. Een lineair proces waarbij het lastig was om bijvoorbeeld meerdere versies te maken. Daarna volgde de harddiskmontage, waardoor het mogelijk was meerdere variaties te maken in een tijdlijn en door de tijdlijn te springen. Een werkwijze die afkomstig was uit de filmindustrie en die meer non-lineair werken mogelijk maakt. Zo werd het ook mogelijk om gedigitaliseerde media op servers te zetten en ze vanaf de edit-computer te benaderen via het netwerk. Dit opende ook de mogelijkheid om verschillende processen onderling uit te wisselen, zoals het maken van graphics, muziek, audionabewerking en kleurcorrectie. Simultaan werken met verschillende editors aan bijvoorbeeld een dramaserie werd efficiënter omdat de media kon worden gedeeld.

Hieruit volgde uitwisseling op afstand met speciale netwerkverbindingen, vaak over glas. En als laatste is er nu ook brede integratie mogelijk

De heren van MediaAssist



met internet. Niet alleen de manier van digitaal produceren is met een vaart de 21e eeuw in gegaan, ook de mediaconsumptie is behoorlijk gewijzigd. De consument bekijkt de programma's voor een belangrijk deel al lang niet altijd lineair, neemt het op harddisk op, kijkt via Uitzending Gemist of haalt fragmenten via allerlei andere internetportals binnen. De mediaconsumptie is onvoorspelbaarder en vooral minder traditioneel geworden.

MINDER TASTBAAR

De mediaconsumptie heeft dus een verandering ondergaan, maar daarnaast zijn omroepen en producenten steeds meer eigenaar geworden van de belangrijkste digitale processen die nodig zijn om te produceren. De tape is ingewisseld voor een digitale file en heeft daarmee een 'onzichtbare status' verkregen. De file wordt ergens het systeem ingestopt en reist langs de netwerken tot aan de publicatie. Dus hoewel de producer meer eigenaar is van het proces, is de media een stuk minder tastbaar geworden. De digitalisering heeft gezorgd voor een enorme sprong voorwaarts in het creëren van content. Het geeft de mogelijkheid media onderling te delen en over een breder netwerk te verspreiden, terwijl tegelijkertijd diezelfde verspreiding en 'onzichtbaarheid van de bestanden' nieuwe vragen oproept.

BOUWSTENEN

Werkwijzen en kennis zullen steeds meer op elkaar afgestemd moeten worden om de voordelen uit het netwerkgericht produceren te optimaliseren. De programmamaker wil over het algemeen gewoon een mooi programma maken en het maximale eruit halen, de producent wil het proces kunnen bewaken en zo efficiënt mogelijk werken. Daarnaast zijn er, door de mogelijkheden tot crossmedialer werken, meer mogelijkheden te halen uit de content. Het gebruik van het gedigitaliseerde materiaal voor meer dan alleen één programma biedt perspectieven, maar vraagt additionele expertise. Kennis, kennisoverdacht, inzicht in processen en mensen, technische knowhow en betrokkenheid van mensen zijn bouwstenen in dit veranderende landschap. Verschillende werelden moeten met elkaar verbonden worden, waarbij de taal die zij spreken zo

helder mogelijk moet worden. Dat is bijna een randvoorwaarde geworden voor succesvolle implementatie en realisatie van digitale plannen. Techniek zal ondersteunend moeten zijn aan de mensen, maar tegelijkertijd is het de techniek die ons de schijnbare hemel belooft. Zowel de techniek als de menselijke component moeten beiden meegenomen worden in de ontwikkelingen die zich aandoen.

NIEUWE FUNCTIES

We zijn snel geneigd om de techniek te volgen en omarmen nieuwe mogelijkheden zonder al te veel vragen te stellen. Die vragen manifesteren zich dan tijdens de consolidatie van een project en zorgen voor veel stress bij het uiteindelijk opleveren van een bruikbare file of programma. Het is mede daarom dat er de afgelopen jaren nieuwe functies zijn ontstaan binnen de media. Van een 'mediamanager' hadden we tien jaar geleden nog nooit gehoord. Het zelfde gaat op voor de 'content managers'. Functies die zijn ontstaan door de onmogelijkheid om alle techniek bij te houden voor het individu. Ooit kozen we voor twee type camera's, waar we tegenwoordig moeten kiezen uit minimaal twintig typen camera's met allemaal verschillende opnameformaten, SD of HD en nemen we dan 720 of full HD? Gaan we progressive of interlaced draaien en hoe krijgen we de bestanden verliesloos van de camera naar een montage omgeving? Kortom, het speelveld is veranderd. We hebben nieuwe standaarden (MXF), die een aantal problemen oplossen maar evenveel problemen veroorzaken omdat de implementatie van standaarden door fabrikanten geïnterpreteerd worden.

De lang gekoesterde wens om eenheid en uniformiteit te creëren heeft uiteindelijk geresulteerd in meer mogelijkheden, meer keuzes en meer momenten waar zaken fout kunnen gaan. Helder management en up-to-date kennis zijn onontbeerlijk in het huidige oerwoud van digitale verwerking van content. MediaAssist heeft zich gespecialiseerd in deze procesbegeleiding die zo specifiek is voor de audiovisuele industrie anno 2013. Allemaal onder het adagium 'geen heden zonder verleden'. ■