

QLab werd gemaakt als gratis oplossing voor een klein Amerikaans gezelschap. Nu is het wereldwijd gebruikte software om geluid en video af te spelen vanuit een cuelijst. Christopher Ashworth vertelt zijn verhaal. | DOOR: JORG SCHELLEKENS |



'Ik dacht niet dat veel mensen dit product zouden willen gebruiken.'

Interview met oprichter Christopher Ashworth

Het verhaal achter QLab

In mei van dit jaar kwam versie 3.0 van QLab uit. Op de website noemt fabrikant Figure53 het met enige trots een industriestandaard. En niet zonder reden. Ondanks de specialistische toepassing, het vanuit een cuelijst afspelen van geluid en video, heeft de QLab software duizenden gebruikers over de hele wereld. Ook in Nederland wordt het programma veel gebruikt, in producties van allerlei soorten en maten. Het verhaal van oprichter Christopher Ashworth lijkt een eigentijdse versie van de Amerikaanse droom, maar dan in de kleine wereld van de theatertechnologie. Ruim zeven jaar geleden had hij bachelor diploma's in theater en computertechnologie op zak. Tijdens zijn stage bij een theatergezelschap maakte hij vrienden met wie hij in contact bleef, ook toen hij naar Baltimore trok om er een master in computertechnologie te halen. Toen het gezelschap voor een productie een

programma zocht om het geluid op te draaien, mailden ze Chris. Ze hadden een Apple laptop, dus het programma zou op Mac moeten draaien. En het mocht vooral niets kosten. Ashworth schreef 'puur voor de lol' de allereerste versie van QLab. Die versie bracht hij uit vanuit Figure53, het bedrijfje waarvan hij zelf de enige medewerker was. Het succes kwam 'bijna per ongeluk', al ziet hij achteraf twee belangrijke factoren: het platform en de prijs. 'Er was duidelijk behoefte aan een Mac gebaseerd programma, al wist ik dat niet toen ik QLab schreef.' De tweede factor was de keuze om het pakket gratis te maken. 'Ik dacht niet dat veel mensen dit product zouden willen gebruiken, dus maakte ik het gratis. Zo konden allerlei mensen het uitproberen die dat anders misschien nooit gedaan zouden hebben.' Stiekem hoopte hij wel dat QLab zou aanslaan. 'Ik maakte een kleine rekensom: een paar gebruikers

QLab en versie 3

De hoofdfunctie van QLab is het afspelen van audio en video bestanden vanuit een cuelijst. De interface sluit aan bij hoe in het theater veel gewerkt wordt. Aan de afzonderlijke cues kunnen *fade in* en *fade out* tijden worden toegekend. Allerlei parameters van audio en video (routing, volume, transparantie) zijn per cue te manipuleren. De cues kunnen gestart worden met een centrale Go knop op de computer waarop QLab draait. Daarnaast zijn andere triggers mogelijk zoals tijdcode, of input vanuit een controller

of interface die MIDI uit kan sturen.

Audio

Het audiogedeelte van QLab was al goed ontwikkeld maar heeft twee veel gevraagde toevoegingen gekregen. Ten eerste kunnen er nu externe plug-ins gebruikt worden als audio-effect. Ten tweede kan er nu ook met live inputs gewerkt worden. Daarmee kan QLab ook gebruikt worden om tot 24 microfoons te mixen en routen.

Video

De belangrijkste vernieuwing in het videogedeelte heet

surfaces. Dit zijn virtuele schermen binnen een fysieke projectie of beeldscherm. Wanneer bijvoorbeeld twee beamers worden aangestuurd als één groot beeldscherm middels een DualHead2Go, kunnen hier met *surfaces* weer twee apart aanstuurbare projecties van gemaakt worden. Er is nu ook een *edge blending* functie ingebouwd en een vorm van *keystoning*.

OSC

Behalve MIDI wordt inmiddels ook OSC ondersteund. OSC commando's met cues kunnen worden uitgestuurd,

maar QLab is er ook mee te bedienen. 'Hiermee kunnen mensen de interface op allerlei nieuwe manieren manipuleren', zegt Ashworth. 'We horen allemaal coole dingen die mensen daarmee aan het doen zijn. Denk aan webserver die met QLab praten, of het scannen van een QR-code die vervolgens iets triggert. Dat zijn echt dingen die ik niet aan zag komen.'

iPad

Sinds versie 3 is ook een app beschikbaar om een iPad als afstandsbediening voor QLab te gebruiken.

in elke staat van de VS, dat zijn er ongeveer honderd. Dat zou te gek zijn. Nu zijn het er vele duizenden over de hele wereld. Dat had ik nooit verwacht.'

'Oh boy, dit is serieus'

QLab werd sneller opgepikt dan Ashworth had kunnen denken. Sommige momenten uit die beginperiode staan hem nog helder voor de geest. 'Ik herinner me dat iemand een e-mail stuurde met een foto van een autoshow. Het was de lancering van een nieuwe Mazda op een gigantisch podium, met veel techniek en veel mensen. Voor die show hadden ze QLab gebruikt. Ik schrok! Het programma was nog niet eens uit het stadium van de betatest en ik realiseerde me opeens de verantwoordelijkheid die ik had nu mensen de software daadwerkelijk gebruikten voor een echte, grote productie.' Een ander moment dat hij zich herinnert was toen iemand op internet de vraag stelde hoe je een bepaalde handeling kon uitvoeren in QLab. 'Ik moest helaas antwoorden dat dat nog niet mogelijk was. Waarop een andere gebruiker antwoordde: "Het kan wel hoor, dat doe je zus en zo". Toen dacht ik, *oh boy*, dit wordt serieus.' Een paar jaar later, in 2010, is QLab gebruikt bij de opening van de Olympische Spelen, qua podiumtechniek een van de meest prestigieuze evenementen ter wereld. Bij hoge uitzondering wist Figure53 dit van tevoren. 'Mensen komen ons niet vertellen dat ze

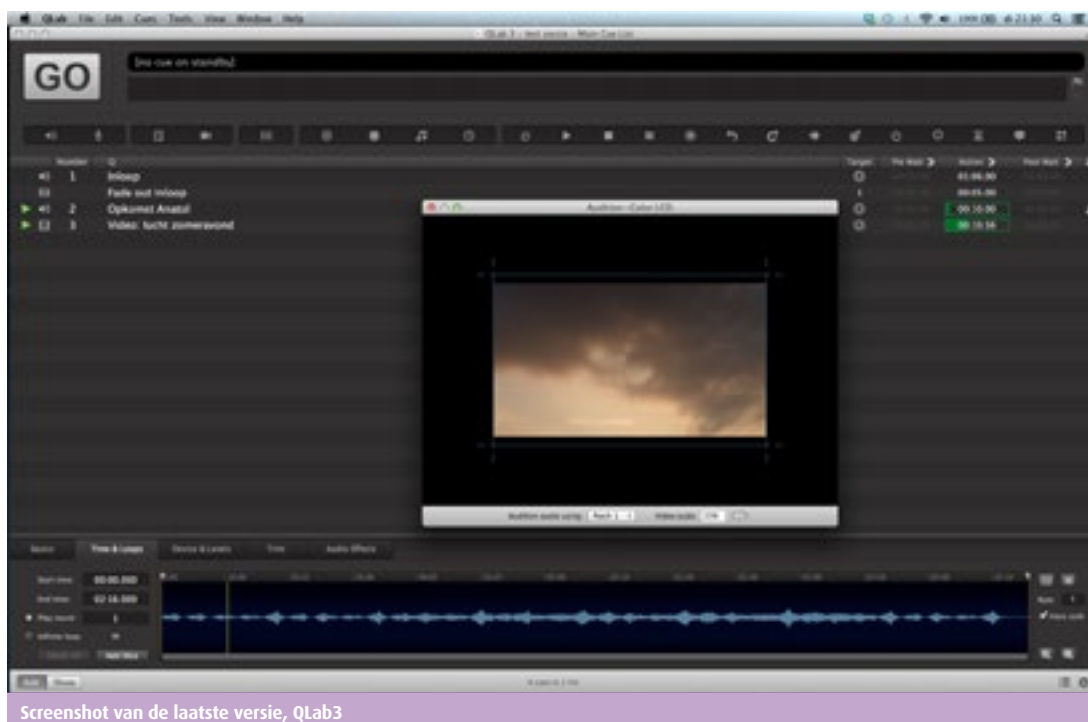
een productie met QLab gaan uitvoeren. Als we dat al horen is het kort ervoor of na afloop. Maar bij de Olympische Spelen heeft de gebruiker lang van tevoren contact met ons opgenomen, eigenlijk vooral om te checken of we bereikbaar zouden zijn wanneer dat nodig was.'

Kritische balans

Sinds het begin heeft de software een aanzienlijke ontwikkeling doorgemaakt. 'QLab begon simpel. Uit noodzaak. We maakten iets dat goed genoeg was en dat veel nieuwe mensen konden gebruiken. Van daaruit is het gegroeid tot een punt waarop het programma ook voor de veeleisende, ervaren professional krachtig genoeg is geworden. Voor ons blijft dat een kritische balans. We willen niet dat een jonge student het niet meer kan gebruiken of niet snapt. Dat is voor ons de uitdaging bij het ontwerpen van de software.' Aan de eerste versie werd al snel de mogelijkheid toegevoegd om behalve geluid ook video af te spelen. Chris Ashworth: 'QLab is begonnen als geluidsprogramma en veel mensen zien het nog steeds zo. Maar video is nu volledig geïntegreerd. In versie 3 is het helemaal gelijkwaardig. Dat vinden wij zelf in ieder geval.'

Geld verdienen

Ondertussen moest ook zakelijk de stap worden gezet van een uit de hand gelopen hobby naar ►



een volwaardig bedrijf dat een pakket voor de lange termijn zou kunnen onderhouden en ondersteunen. Op de eerste betaalde versie kwam regelmatig het merkwaardige commentaar dat de software te goedkoop was. 'De audiolicentie kostte 49 dollar. Maar mensen vertrouwden een pakket met een dusdanig laag prijskaartje niet. Sommige klanten vroegen zelfs "reken alsjeblieft meer". Dat waren mensen die blijkbaar toen al beseften dat we meer geld zouden moeten verdienen om als bedrijf te kunnen voortbestaan. Voor versie 2 hebben we de prijs aanzienlijk verhoogd, zodat we een stabielere basis kregen.' Die prijsverhoging leidde tevens tot de introductie van QLab licenties die te huur zijn in plaats van alleen te koop. Geen volstrekt uniek idee maar op dat moment en voor een dergelijk programma wel uitzonderlijk. Ashworth: 'Tot op dat moment boden wij een gereedschap aan mensen die praktisch geen budget hebben. Die mensen wilde ik niet kwijt. Toen ik ging nadenken hoe ik hen kon bedienen kwam ik op verhuur.' Voor een paar dollar per dag kun je een licentie huren die bepaalde functies (bijvoorbeeld de mogelijkheid om met meerkanaals audio te werken) van het programma voor een bepaalde tijd ontsluit. In de podiumtechniek is het gangbaar om dure apparatuur per productie te huren, voor software is dit veel minder gebruikelijk. 'We verdienen daar bijna niets aan', zegt Ashworth. 'Maar toch staan we erachter. We bouwen zo een relatie op met klanten. Ze kunnen bij ons terecht als ze weinig budget hebben. Later, soms jaren later, hebben ze meer budget en komen ze bij ons terug. Ik heb zelf in het theater gewerkt, ik beseft dat daar soms heel weinig geld is.' Zijn eigen theaterwerk beperkt zich niet alleen tot techniek, hij speelt nog altijd af en

toe toneel bij enkele gezelschappen. Nu het team van Figure53 is uitgebreid heeft hij ook meer tijd. 'Het is zo ongelooflijk veel beter om niet meer alles alleen te hoeven doen. Om een voorbeeld te geven; ik kon nooit op vakantie. Nu heb ik mensen die me kunnen vervangen, waardoor ik niet tegen een burnout hoef aan te lopen.'

Toekomstplannen

Figure53 heeft intussen ook andere softwarepakketten ontwikkeld, allemaal gericht op theater, evenementen en film. Hoe zit het met de toekomstplannen? Op die vraag komt Ashworth met een citaat van de baas van

'Ons strategische plan is elke dag aan het werk gaan en nieuwe dingen doen'

Southwest Airlines. Toen die gevraagd werd of zijn luchtvaartmaatschappij een strategisch plan had, antwoordde hij: 'Dat hebben we, het heet *doing stuff*.' Ashworth: 'Dat is ook ons strategische plan. Elke dag aan het werk gaan en nieuwe dingen doen.' Een van die dingen is het ondersteunen en verfijnen van de laatste versie van QLab. Ze werken hard om de snelle en persoonlijke support waarom ze bekend staan op niveau te houden, ook bij het groeiende aantal gebruikers. Ashworth: 'Je wordt 's ochtends wakker en je hebt vijftig nieuwe e-mails. Het is soms bijna niet bij te houden.' Maar als QLab 3 over een poosje wat minder tijd en aandacht vraagt kunnen we ongetwijfeld weer nieuwe ideeën verwachten uit Baltimore. ◀

www.figure53.com