



www.immersify.eu

info@immersify.eu

EU-Projekt *Immersify* geht zu Ende, Forschung und Entwicklung wird fortgesetzt

LINZ / POZNAŃ / BERLIN / CANNES / NORRKÖPING, JULI 2020

Nach dreijähriger Zusammenarbeit geht das *Immersify*-Projekt zu Ende. Einige der Projektergebnisse wurden am 17. Juni ein letztes Mal in einem Live-Stream von Polen nach Österreich demonstriert und beendeten damit die Entwicklungsphase des Projekts. Während *Immersify* offiziell mit einem Panel im Rahmen von *Cannes XR – Marché du Film* des *Festival de Cannes*, das dieses Jahr aufgrund der Coronavirus-Pandemie virtuell stattfand, endete, forschen die ProjektpartnerInnen schon jetzt an zukünftigen Entwicklungen im Bereich immersiver Medien weiter.

Das *Immersify*-Projektteam blickt auf drei Jahre erfolgreicher Zusammenarbeit zurück

Das EU-geförderte Projekt *Immersify*, eine Kooperation zwischen [*PSNC – Poznan Supercomputing and Networking Center*](#) (Polen), [*Spin Digital Video Technologies GmbH*](#) (Deutschland), [*Marché du Film – Festival de Cannes*](#) (Frankreich), [*Visualiseringscenter C*](#) (Schweden) und [*Ars Electronica Futurelab*](#) (Österreich), widmet sich seit Herbst 2017 aktuellen und künftigen Herausforderungen, die immersive Medien mit sich bringen. Das Projekt untersucht unter anderem technische Möglichkeiten in Bezug auf Videokomprimierung immersiver Medien und wie die Nutzung immersiver Medieninhalte und -werkzeuge interaktiv gestaltet und in der Kreativ- und Medienbranche in Europa gefördert werden kann.

Im Rahmen des Projekts wurden rund 25 immersive Inhalte produziert, mittels derer die technischen Möglichkeiten der neuen Formate demonstriert und die im Projekt entwickelten Tools getestet, verbessert und bewertet wurden. Die rund 10 Demonstrationen, darunter auch 16K-Medienwiedergaben und 8K-Live-Streams, machten das Projekt nicht nur für den sich etablierenden Immersive-Medien-Markt, sondern auch für ein allgemeineres Publikum greifbar. *Immersify* wurde bei mehreren Festivals, kulturellen Events, Technologiemesen und Konferenzen vorgestellt. Darüber hinaus wurden mehrere Guidelines für Content-EntwicklerInnen gestaltet, mithilfe derer die Tools und Inhalte des Projekts nachahmbar gemacht werden sollen.

Projektergebnisse ein letztes Mal live gestreamt

Mitte Juni präsentierte das Projektteam einige der entwickelten Inhalte und Technologien ein letztes Mal bei einer abschließenden Live-Demonstration. Die Veranstaltung beinhaltete eine Demonstration hochgradig immersiver und interaktiver Medien,

bestehend aus der Wiedergabe neu erstellter Inhalte mit 16K-360°-Videos und räumlichem Audio, basierend auf High-order-Ambisonics.

Die Veranstaltung umfasste auch einen 8K-Live-Stream vom PSNC-Labor im polnischen Poznan zum [Deep Space 8K](#) des Ars Electronica Center in Linz, Österreich, sowie einen 360°-Live-Videostream von PSNC, der die Technologie hinter dem Stream und die Ambisonic-Tonproduktion zeigt.

Live-Demonstrationen zweier produzierter Inhalte wurden anschließend live auf YouTube im Rahmen von *Ars Electronica Home Delivery* übertragen: *The Great Pyramid in 3D* und *The Translucent St. Stephen's Cathedral*. Alle Streams können auf [YouTube auch nachträglich gesehen](#) werden.

Eindrücke und Erfahrungen im Rahmen von Cannes XR Virtual geteilt

Immersify wurde kürzlich im Rahmen des diesjährigen *Cannes XR* vorgestellt – einem Programm, das sich auf immersive Technologieprodukte konzentriert und im Rahmen des *Marché du Film* des *Festival de Cannes* angeboten wird. Aufgrund der Coronavirus-Pandemie wurde *Cannes XR* dieses Jahr zum ersten Mal virtuell abgehalten. Neben einem speziell geschaffenen VR-Bereich, über den VR-Werke zugänglich gemacht wurden, gab es einen Live-Videostream mit Konferenzen, Pitching-Sessions und Projektpräsentationen sowie ein 360°-Kino.

In einem Panel gaben die PartnerInnen einige Einblicke in den Projektprozess und diskutierten die in diesem Rahmen erstellten Inhalte, die Hindernisse, mit denen das Team konfrontiert war, und die Zukunft für immersive Medientechnologien. Die Aufzeichnung des Panels ist online auf der [Immersify-Projektwebsite verfügbar](#).

Forschung und Entwicklung werden trotz Projektende fortgesetzt

Für die ProjektpartnerInnen geht mit ihrer Teilhabe an *Cannes XR Virtual* zwar das Projekt zu Ende, nicht aber die Erforschung und Entwicklung immersiver Medien.

So arbeitet das *Ars Electronica Futurelab* kontinuierlich an der Weiterentwicklung des Deep Space 8K. Die Präsentation der neuesten Installation – eine interaktive Tour durch den Wiener Stephansdom – ist für das *Ars Electronica Festival* Anfang September 2020 geplant.

<https://www.aec.at/futurelab/en>

PSNC plant weitere Verbesserungen an seinem aus mehreren 4K-Kameras bestehenden 360°-Multikamera-Rig, um eine höhere Auflösung und bessere Qualität zu ermöglichen. Dies beinhaltet auch einen Live-Stitching-Prozess, der nötig ist, um Bilder von mehreren Kameras in Echtzeit zu kombinieren. Dadurch soll auch das zukünftige Streamen von 360°-Videos in 16K-Auflösung möglich werden. Ein weiteres Interessensgebiet ist die Qualitätsbewertung der Installationserfahrung von High-order-Ambisonics bei PSNC.

<http://www.man.poznan.pl/online/en/>

Spin Digital bereitet die Einführung eines neuen 8K-Live-Encoders und eines Medienplayers für hochauflösende 360°-Videos und Ambisonics-Audio basierend auf den Projektergebnissen vor und arbeitet weiterhin an Audio- und Videotechnologien für die nächste Generation immersiver Medien.

<http://spin-digital.com/>

Marché du Film befasst sich weiterhin mit immersiver Unterhaltung im Rahmen von *Cannes XR*, einem Programm, das sich immersiven Technologien widmet und die Kunst des Geschichtenerzählens mit der Filmindustrie verbindet. Die Aktivierung von

Fachgemeinschaften steht im Mittelpunkt des Engagements von *Marché du Film* und *Cannes XR* zielt darauf ab, eine Schnittstelle zwischen Filmindustrie und Fachleuten der immersiven Industrie zu schaffen.
<http://www.marchedufilm.com/en/>

Visualization Center C wird die interaktiven Shows weiterentwickeln, die während des *Immersify*-Projekts gestartet und verwendet wurden. Diese werden üblicherweise wöchentlich einem öffentlichen Publikum vorgeführt und können in einigen Fällen interaktiv oder in einer wirklich hochauflösenden Videowiedergabe ausgeführt werden. Dies alles steht im Einklang mit dem Ziel, immersive Inhalte zu erstellen, die sich sichtlich von regulären Kinoerlebnissen unterscheiden.
<http://visualiseringscenter.se/en>



Dieses Projekt wird vom Horizon 2020 Forschungs- und Innovationsprogramm der Europäischen Union unter dem Grant Agreement No 7620799 finanziert.

<https://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/en>



Live-Demonstration von The Translucent St. Stephen's Cathedral im Deep Space 8K, Ars Electronica Center | ©Robert Bauernhansl, Ars Electronica



360°-Videostreaming von PSNC | ©Maciej Glowiak/Maciej Strozyk, PSNC



Viewing der abschließenden Immersify-Demonstration bei Spin Digital | ©Mauricio Alvarez, Spin Digital



Live-Aufzeichnung des Immersify-Panels bei Cannes XR Virtual 2020 |
©Cécile Dumas, Marché du Film – Festival de Cannes