

Ars Electronica Futurelab:

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

(LINZ / POZNAŃ / BERLIN / CANNES / NORRKÖPING, 1.7.2020) Virtual-Reality-Anwendungen versprechen im Gegensatz zu Video, Fernsehen oder Kino interaktive, individuelle und besonders intensive Erlebnisse. Um sich auf einem breiten Markt aber etablieren zu können, braucht es zunächst viel Entwicklungsarbeit. Genau hier setzte das europaweite Forschungsprojekt Immersify, gefördert durch das EU-Programm „Horizon 2020“ an und beschäftigte sich 2017 intensiv mit der Thematik. Die Immersify-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) geht nun zu Ende. Einige Projektergebnisse wurden im Juni im Rahmen eines Live-Streams von Polen nach Österreich im Deep Space 8K des Ars Electronica Center präsentiert. Offiziell beendet wurde Immersify mit einem Panel bei Cannes XR – Marché du Film des Festival de Cannes, das dieses Jahr aufgrund der Coronavirus-Pandemie virtuell stattfand. Und bereits jetzt forschen die ProjektpartnerInnen schon wieder an zukünftigen Entwicklungen im Bereich immersiver Medien weiter.

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 breiteres Publikum greifbar. Immersify wurde bei mehreren Festivals, kulturellen Events, Technologiemesen und Konferenzen vorgestellt.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Darüber hinaus wurden 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 zeigte das Projektteam einige der entwickelten Inhalte und Technologien ein letztes Mal bei einer abschließenden Live-Präsentation. 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.

Teil davon war auch einen 8K-Live-Stream vom PSNC-Labor in Poznan, Polen, in den Deep Space 8K des Ars Electronica Center in Linz, Österreich, sowie ein 360°-Live-Videostream von PSNC, der die Technologie hinter dem Stream und die Ambisonic-Tonproduktion zeigte.

Live-Demonstrationen zweier produzierter Inhalte wurden im Rahmen von Ars Electronica Home Delivery live auf YouTube übertragen: The Great Pyramid in 3D und The Translucent St. Stephen's Cathedral. Beide 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 Einblicke in den Projektprozess und diskutierten die in diesem Rahmen erstellten Inhalte, die Hindernisse, mit denen das Team konfrontiert war und die Zukunft immersiver 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 Teilnahme 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://ars.electronica.art/futurelab/>

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

PSNC plant weitere Verbesserungen an seinem 360°-Multikamera-Rig, das aus mehreren 4K-Kameras besteht, 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>

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press



Immersify: www.immersify.eu

Ars Electronica Futurelab: <https://ars.electronica.art/homedelivery/de>


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

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

Marché du Film: <http://www.marchedufilm.com/en/>

Visualization Center C: <http://visualiseringscenter.se/en>

Horizon 2020: <https://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/en>

Folgen Sie uns auf: 

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press