

La televisión *immersiva* ¿Cuarta dimensión de lo audiovisual?

Con el término “televisión inmersiva” (*immersivTV*) se quiere denominar el desarrollo de ofertas audiovisuales que van más allá de la alta definición y del 3D, complementando estos desarrollos con otros como el sonido envolvente o la integración del usuario en el contenido a través de sensores que captan su movimiento y lo proyectan en un escenario virtual, respondiendo a los mismos con estímulos visuales, auditivos y táctiles.

Básicamente, la idea es involucrar, “sumergir” al espectador en la acción del mensaje audiovisual, sintiéndose como parte de la misma gracias a un ámbito espacial en el que se ubica y en el que puede interactuar con el transmisor. Ese espacio o “cueva”, en su actual diseño, rodea al espectador con cinco pantallas en las que se recrea un mundo virtual, creado a partir de imágenes procesadas en ordenador y que en algún momento podría nutrirse de imágenes en directo.

En principio, se busca diseñar un prototipo de sistema inmersivo orientado al mercado de consumo, que permitirá al espectador integrarse en el escenario del contenido transmitido y formar parte de la acción desde su hogar.

Aparte del mundo del ocio y del entretenimiento, existirían otros posibles ámbitos de aplicación de los resultados que se esperan obtener al término del proyecto, como la inmersión cognitiva para ayudar a personas con necesidades especiales; sistemas de guiado para cirugía o telecirugía; iniciativas de marketing y comercio electrónico que incluyan tours o pruebas virtuales de productos; sistemas de realidad aumentada que faciliten la comprensión del espectador en eventos, o sistemas de videoconferencia inmersiva para equipos de trabajo distanciados geográficamente.

El Ministerio de Industria, Turismo y Comercio está cofinanciando un proyecto de I+D+I en el marco del plan Avanza Competitividad en este campo, cuyo objetivo es crear un prototipo que permita al espectador integrarse en el escenario del contenido transmitido y formar parte de la acción desde su hogar. Para ello, se apoya en una 'cueva' virtual de cinco pantallas en 3D en las que se recrea un mundo virtual creado a partir de imágenes procesadas por ordenador y con las que el espectador puede interactuar.

En el proyecto participan, entre otros socios, Indra, Ericsson y las Universidades Politécnicas de Madrid y Valencia.

Los interesados pueden ampliar la información en: www.immersivetv.es