



Il Progetto Hercules, grazie alle tecnologie NVIDIA, consentirà di rivivere in prima persona i luoghi e i grandi avvenimenti del passato

Il progetto Hercules di Ars Europa permetterà di effettuare vere e proprie immersioni percettive nella storia, per consentire di visitare i luoghi del passato così com'erano stati progettati e costruiti, grazie alla ricostruzione in realtà virtuale di ambienti di diverse aree archeologiche, ai visori VR di ultima generazione e alle prestazioni delle GPU NVIDIA.

Milano – 15 Maggio 2017 – [NVIDIA](#) annuncia che [Ars Europa](#), associazione impegnata a divulgare l'arte, la storia e le tradizioni europee attraverso le più moderne tecnologie, farà uso delle proprie schede grafiche [GeForce GTX](#) di ultima generazione nell'ambito del Progetto Hercules, con il quale si propone di far rivivere i grandi avvenimenti del passato attraverso la realtà virtuale.

Si tratta della ricostruzione tridimensionale di ambienti in Realtà Virtuale di aree archeologiche italiane che, grazie alla potenza delle schede grafiche GeForce GTX NVIDIA e ai visori VR di ultima generazione, potranno essere visitate così com'erano state progettate e costruite: una vera e propria immersione percettiva nella storia.

Il progetto Hercules inizierà con "Ambrogio Immortale", che sarà presentato a Milano il 7 dicembre 2017, in occasione del 1620esimo anniversario dalla morte del grande vescovo, che tanto si adoperò per la bellezza di Milano e per il bene dei milanesi, tanto da diventare patrono della città.

In Virtual Reality verranno, quindi, ricostruite delle aree della Milano romana dell'epoca imperiale, degli edifici dell'epoca di Sant'Ambrogio non più esistenti, per poi proseguire con altri antichi capolavori. Si sarà immersi in un video interattivo in tecnica mista, un ambiente virtuale in cui, mentre una voce fuori campo descriverà il monumento e il periodo storico in cui è ambientata la vicenda, girandosi a 360 gradi si potranno ascoltare, per esempio, i commenti dei lavoranti e vederli mentre erigono una delle antiche basiliche ambrosiane, pietra su pietra.

Sarà possibile interagire con il filmato, camminare nel cantiere e nelle strade adiacenti, visitare l'edificio, spostare oggetti, vivendo ogni attimo della visita in prima persona, in un fantastico viaggio nel tempo.

Il progetto sarà modulare e realizzato in differenti livelli di fruizione: sarà insomma possibile visionare il video interattivo da un computer, senza visore e spostandosi nella scena con il mouse, o da un telefonino, con un visore economico, ma naturalmente per vivere l'esperienza in modo totalizzante, dimenticando di appartenere al XXI secolo e diventando virtualmente e immersivamente un cittadino della Milano di 1600 anni fa, sarà necessario indossare in visore VR di ultima generazione.

Secondo Fausto Crepaldi, digital media director e regista del video interattivo: "Finalmente lo spettatore diventa il protagonista della rappresentazione, sceglie cosa vedere, con chi o che cosa interagire. Poter far rivivere il passato in prima persona è senza dubbio un traguardo molto affascinante."

"Ars Europa già utilizza le tecnologie NVIDIA per la realizzazione di VR per l'Industry 4.0. Adesso intende far vivere al grande pubblico l'immersività nelle bellezze storiche e artistiche", ha dichiarato Cinzia Ligas, responsabile del progetto Hercules per Ars Europa.

"Per poter essere davvero immersiva, un'esperienza con la VR deve poter fare affidamento su una considerevole potenza di calcolo, al punto che i più recenti visori per operare al meglio richiedono un impegno tre volte superiore rispetto a quello necessario per la riproduzione video ad alta risoluzione.", ha dichiarato Zvi Greenstein, NVIDIA General Manager & Head of Business Development for Virtual Reality, che ha poi proseguito: "GeForce GTX, grazie a GeForce Experience e GameWorks VR, rappresenta la piattaforma grafica definitiva per la realtà virtuale, poiché è in grado di mantenere i flussi video per visori alla velocità costante di 90 FPS (Frame per Second), evitando quei ritardi tra input e azione, che potrebbero compromettere l'esperienza di realtà virtuale, affaticare gli occhi e causare persino emicranie."

Dopo aver realizzato numerosi progetti culturali in video 3D, quali "Le vie della Fede in Lombardia", "Una giornata da Europarlamentare", "A.D. 1300, Pellegrinaggio sulla via Francigena", "Robert Schuman, spirito d'Europa" (presentato anche alla 65° mostra del Cinema di Venezia), "San Carlo Borromeo, lo splendore dell'Umiltà" in collaborazione con Parlamento Europeo, Commissione Europea, Regione Lombardia, Ars Europa ha, quindi, dato il via alla realizzazione di questo innovativo Progetto Hercules, per dimostrare che con la cultura è possibile giocare e divertirsi, come in un videogioco, e che le più

avanzate tecnologie possono essere efficaci per divulgare la bellezza dell'arte e della storia.

Per essere aggiornati su NVIDIA:

Segui su NVIDIA [Blog](#) , [Facebook](#) , [Google+ LinkedIn](#) , [Twitter](#) , [YouTube](#) , [Instagram](#) e [Flickr](#).

[NVIDIA](#) (NASDAQ: NVDA), con l'invenzione della GPU nel 1999 ha dato impulso alla crescita del mercato del PC gaming, ha ridefinito la moderna computer graphics e ha rivoluzionato il calcolo parallelo. Più di recente, con le GPU, ha dato il via alla moderna AI, la nuova era del computing, con la GPU nel ruolo di cervello dei computer, robot e automobili a guida autonoma in grado di percepire e comprendere il mondo. Oggi, NVIDIA è sempre più conosciuto come "l'AI computing company". Maggiori informazioni su <http://nvidianews.nvidia.com/>

Per essere aggiornati su Ars Europa:

www.arseuropa.org/hercules

informa@arseuropa.org

<https://www.facebook.com/ars.europa/>

<https://twitter.com/arseuropa>

###

Per ulteriori informazioni su NVIDIA, contattare:

Marzia Musati nvidia@previewitalia.com

Preview Public Relations
Piazzale Biancamano, 8
20121 Milano
Tel. + 39 02 87364012
Fax + 39 02 87364013
www.previewitalia.com