



SCHEDA TECNICA

Il progetto prevede l'utilizzo di una **combinazione di strumenti hardware e software** per la fruizione di un percorso di scoperta e approfondimento dell'ARA PACIS basato su un'esperienza unica e innovativa di **Augmented Reality (Realtà Aumentata)** e di **Virtual Reality (Realtà Virtuale)**. All'ingresso i visitatori ricevono dei visori VR (Samsung GearVR) che consentono all'utente di vivere in prima persona un'esperienza immersiva e interattiva. Attraverso questo strumento e **grazie a un nuovo punto d'interesse (POI) in realtà virtuale che combina riprese cinematografiche dal vivo, ricostruzioni in 3D e computer grafica** i visitatori sono immersi in un ambiente a 360° e possono ammirare l'**Ara Pacis** mentre ritrova i **suoi colori originali**, osservare particolari aree della superficie del monumento prendere vita e assistere al sacrificio, compiuto da veri attori. La visita prosegue attraverso i **successivi POI** in cui colorazioni originali del monumento e informazioni aggiuntive sulle storie dei bassorilievi appaiono "ancorate" agli stessi grazie alla **realtà aumentata e alla realtà virtuale**.

Note sull'Hardware

Il visore **Samsung Gear VR** abbinato allo smartphone **Samsung S7**, è una soluzione progettata per la fruizione di Realtà Virtuale, ma anche per esperienze di Realtà Aumentata. Questo è possibile mostrando all'utente che indossa il visore quanto ripreso direttamente dalla fotocamera dello smartphone. Allo stato attuale, soltanto questa soluzione tecnologica, permette la reale fusione nel campo visivo dell'utente di elementi reali ed elementi virtuali.

Tracking 3d real-time

Per la realizzazione del progetto, ETT ha utilizzato un **sistema di tracking 3d** per l'esperienza in Realtà Aumentata che si avvale dei più avanzati algoritmi per la computer vision. Grazie a questa proprietà, l'intero sistema AR proposto è in grado di **riconoscere la tridimensionalità dei bassorilievi degli oggetti scultorei e di effettuare su di loro un tracking in tempo reale**. Questo sistema di riconoscimento fa apparire i contenuti aumentati come "ancorati" agli oggetti reali, contribuendo all'efficacia, all'immersività e al senso di magia dell'intera esperienza.

Caratteristiche dei supporti tecnologici multimediali

L'hardware prescelto per l'esperienza è il **Gear VR**, stato dell'arte per l'AR/VR, prodotto da Samsung, accompagnato da uno Smartphone di ultima generazione (**S7**) al suo interno.

*Il progetto, promosso da **Roma Capitale, Assessorato alla Crescita culturale - Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali** e organizzato da **Zètema Progetto Cultura**, è stato affidato ad **ETT SpA**. Il coordinamento, la direzione scientifica, i testi e la sceneggiatura sono a cura della **Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali**. L'interpretazione dei personaggi è affidata alle voci di **Luca Ward** e **Manuela Mandracchia**.*

ETT S.p.A. (www.ettsolutions.com) è una Industria Digitale Creativa internazionale con un'ampia gamma di esperienze e competenze in ambito New Media, Smart Government e Ricerca Scientifica. Nata nel 2000, impiega oggi oltre 100 persone distribuite tra la sede principale di Genova e le diverse sedi in Italia, a Roma, Milano, Napoli, Ancona, Pescara, Palermo. In Europa ETT è presente con una filiale nella Tech City di Londra e una nel Tecnopolo Ticino di Lugano. ETT unisce design innovativo, storytelling e tecnologie all'avanguardia per creare esperienze coinvolgenti per i musei, spazi aziendali e pubblici. Vanta oggi oltre 450 installazioni immersive in tutto il mondo, in più di 50 musei e clienti privati, per un totale di oltre 2 milioni di visitatori.