



We are **WhatWeAre**.

WhatWeAre è un collettivo di consulenti specializzati nella progettazione e realizzazione di ambienti immersivi.

WhatWeAre è una squadra di professionisti provenienti da diversi settori e con competenze specifiche: user experience, system integration, mapping architeturale, creazione di contenuti, fotogrammetria, sviluppo software per applicazioni interattive, realtà aumentata e virtuale.

Partiamo dall'esperienza di chi vivrà gli ambienti, curando ogni dettaglio, dall'allestimento tecnologico all'impatto visivo. Che si tratti di arricchire un percorso espositivo o di dare nuova vita a uno spazio tradizionale, il nostro approccio integrato assicura un risultato armonioso e di grande impatto.

Troviamo il giusto equilibrio tra tecnologia ed esperienza per offrire progetti che superano le aspettative, sia nostre che dei nostri clienti.

Il **core team**, composto da Andrea Nadalini (*Art Director*), Michele Fucci (*AV Engineer*) e Enzo d'Annibale (*Virtual Reality Designer*) viene affiancato nei diversi progetti da una rodada rete di aziende e professionisti.

Andrea Nadalini  Art Director

Audio Video Engineer  **Michele Fucci**

Enzo d'Annibale  VR Designer

WhatWeAre nasce nel 2019 dall'unione di esperienze professionali eterogenee, portando a una visione progettuale ampia e completa.

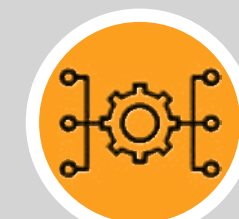
La nostra indipendenza è un tratto distintivo: scegliamo le soluzioni tecnologiche migliori per ogni progetto, senza vincoli o modelli predefiniti. Questo ci permette di creare soluzioni su misura, con un team di specialisti costruito ad hoc per rispondere al meglio alle esigenze di ogni cliente.

This is **what we do**.

WhatWeAre realizza exhibit museali, mapping architeturali, installazioni immersive, eventi virtuali, progettazioni di ingegneria audio/video, applicazioni di realtà virtuale e aumentata.



SPAZI
IMMERSIVI



SYSTEM
INTEGRATION



PROGETTI
MUSEALI



ARTE E
DESIGN



SPAZI
VIRTUALI



RESTAURO
DIGITALE

WhatWeAre accompagna la realizzazione dei progetti in maniera trasversale: dal concept alla progettazione, dalla posa in opera alla realizzazione dei contenuti, passando per servizi di project management, identificazioni fornitori, supporto agli ordini e scouting di soluzioni innovative.

Uno dei principali vantaggi di **WhatWeAre** sono infatti le numerose collaborazioni nazionali e internazionali con rivenditori, allestitori, ditte edili e aziende tech, che rendono possibile seguire tutto il processo e offrire soluzioni all'avanguardia relative alle experience interattive, al mapping ludico e all'olografia.

This is **how we do it**.

Una selezione degli ultimi progetti realizzati da **WhatWeAre**.



MOTUS HYPERCUBUS



Motus Hypercubus è una scultura interattiva ideata da **WhatWeAre** e realizzata in collaborazione con **CNR ISPC**, **Istituto Modartech** e **Museo Piaggio**.

Motus Hypercubus, scultura sospesa sul suo contenitore, è un invito al contatto e all'osservazione attiva, in dialogo con il pubblico del **Museo Piaggio** attraverso gli artefatti che la circondano.

Partendo dall'interazione tattile con outfit progettati e realizzati dagli studenti dell'istituto **Modartech** e con veicoli Piaggio, provenienti dal passato e dal futuro prossimo, ed entrando sempre più in profondità verso il vanishing point al centro dell'ipercubo, *Motus Hypercubus* accompagna alla scoperta di un Universo in continua evoluzione.

Il contatto con gli oggetti di design ci accompagna in un salto a ritroso verso il punto di fuga nel quale convergono creatività, ricerca e tecnica.



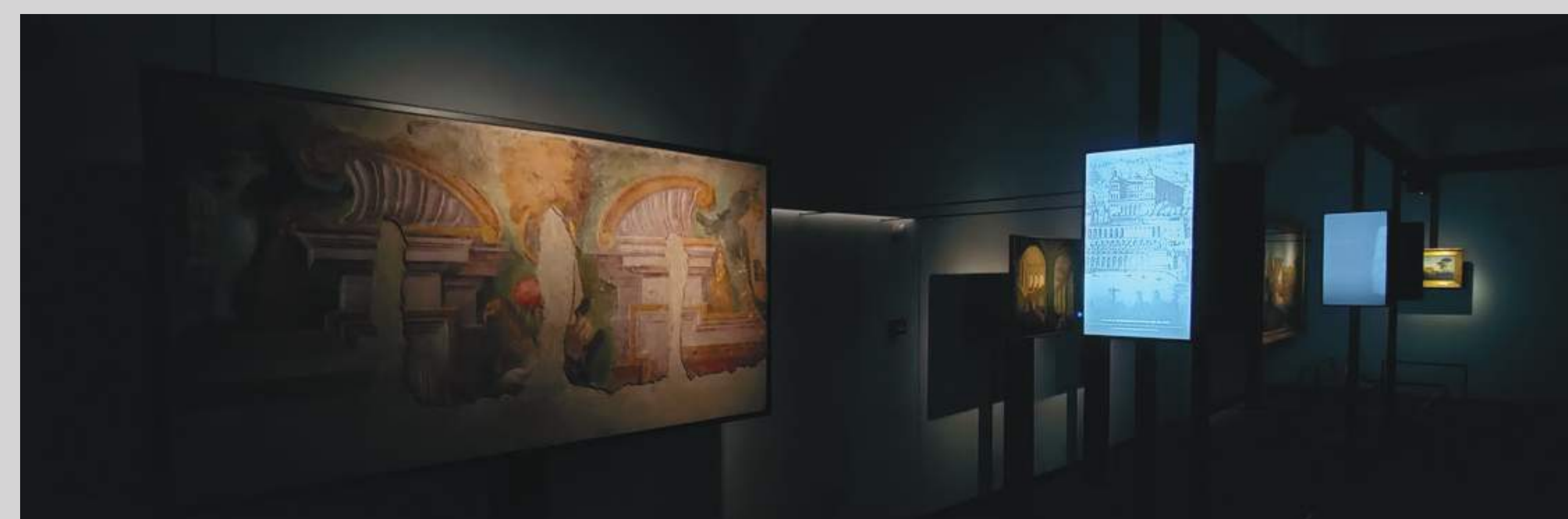
Percepriamo istintivamente tre dimensioni spaziali. Sappiamo come sottrarre dimensioni allo spazio, semplificare e rappresentare oggetti e concetti. Ci risulta facile interpretare figure su un piano o sequenze di linee e punti. Ma immaginare una dimensione in più è una sfida quasi impossibile.

L'ipercubo è la proiezione nello spazio tridimensionale, naturale per la nostra percezione, di una figura quadridimensionale. È la rappresentazione nello spazio di un fenomeno che sfugge alla nostra percezione, un volume che chiudendosi su se stesso ci ricorda i confini della nostra comprensione e ci invita ad uno sguardo più ampio.

MUSEO DI PALAZZO REALE



WhatWeAre ha collaborato con **ARTLED** e lo studio di architettura **Giovanni Francesco Frascino** per la progettazione multimediale del nuovo **Museo della Fabbrica di Palazzo Reale** a Napoli.



L'installazione permanente si inserisce in una location unica, dove soluzioni architettoniche minimali si integrano armoniosamente con uno spazio dalle caratteristiche forti. Questo approccio valorizza sia gli ambienti che le opere e i modelli esposti, accompagnando il visitatore attraverso una narrazione fluida e coinvolgente.

Tutti i video lungo il percorso sono sincronizzati per creare un'esperienza coesa, mentre un sistema di illuminazione puntuale mette in risalto i dettagli dei modelli architettonici ottocenteschi in esposizione. La narrazione audio, diffusa nelle diverse aree del museo, si integra perfettamente con gli elementi visivi e luminosi, mantenendo un delicato equilibrio tra tecnologia e spazio espositivo.

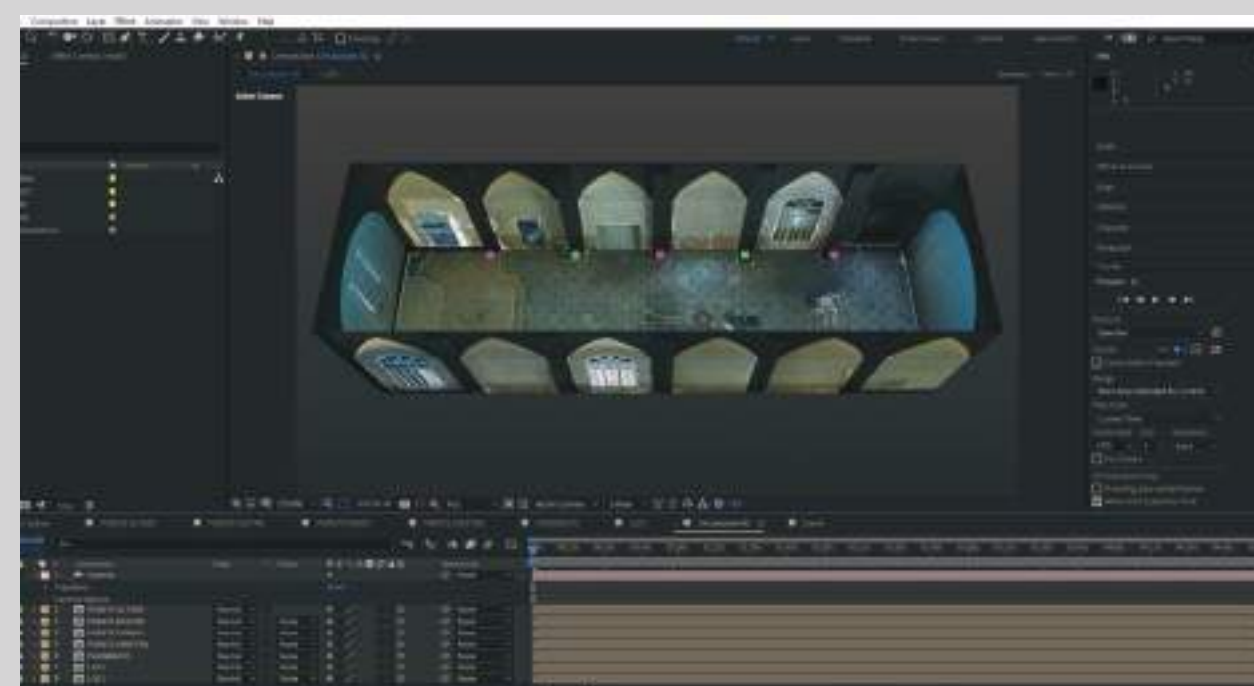
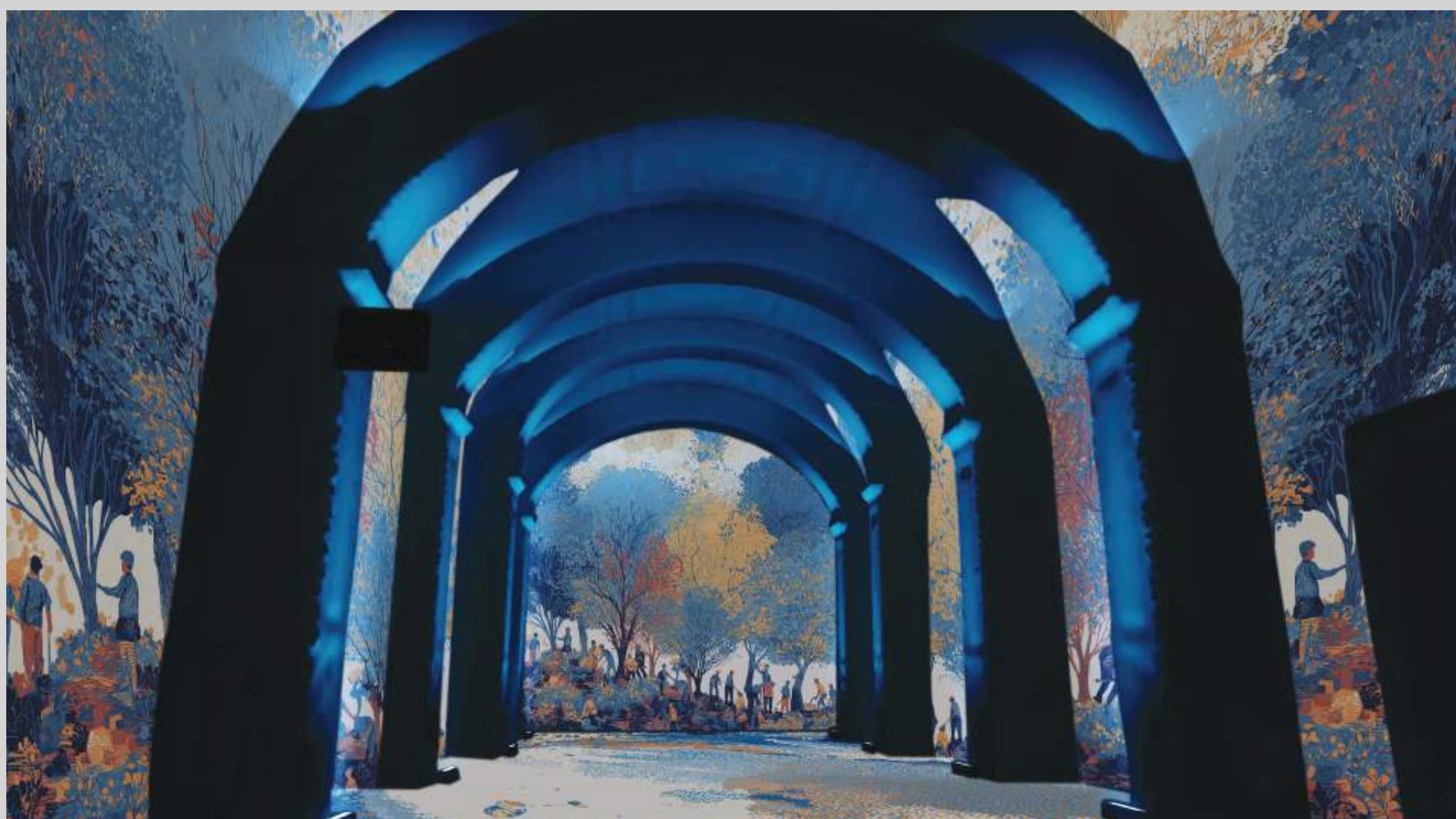
Una regia centralizzata consente di monitorare e gestire sia le singole aree che l'intero percorso di visita, tramite una postazione touchscreen intuitiva e avanzata.



IMMERSIVE SPACES @ FOQUS



WhatWeAre partecipa alla progettazione e l'implementazione di un'installazione multimediale permanente, immersiva e interattiva, concepita per trasformare uno spazio architettonico storico in un ambiente dinamico e avvolgente. Il progetto nasce con l'obiettivo di creare un'esperienza che superi la tradizionale modalità espositiva, offrendo ai visitatori la possibilità di immergersi completamente in narrazioni visive e sonore che rispondono attivamente alla loro presenza e ai loro movimenti.



Lo spazio è stato progettato con una forte enfasi sulla componente interattiva e ludica, rendendolo ideale per una molteplicità di utilizzi: dalle esposizioni narrative complesse alle attività ludico-didattiche rivolte a gruppi scolastici, fino alla configurazione come spazio conferenza evoluto. Questa versatilità funzionale rappresenta uno dei pilastri fondamentali del progetto, consentendo all'installazione di adattarsi rapidamente a esigenze diverse senza richiedere interventi tecnici complessi.

L'esperienza di fruizione è stata meticolosamente progettata per essere sensoriale e partecipativa, trasformando i visitatori da osservatori passivi a creatori attivi del contenuto che li circonda. L'immersione è garantita dalla proiezione continua su pareti laterali, pareti di fondo e pavimentazione.

Il progetto pone l'accessibilità e la versatilità funzionale come pilastri operativi irrinunciabili. L'eliminazione completa degli ostacoli fisici è stata ottenuta attraverso l'uso di strutture sospese per il fissaggio dei proiettori e dei sensori, garantendo la libera fruizione dello spazio per utenti in carrozzina, famiglie con passeggini e gruppi numerosi come le classi scolastiche. Il piano di calpestio è stato uniformato tramite un pavimento flottante modulare che nasconde i cablaggi e supera le irregolarità del suolo storico, assicurando al contempo un passaggio sicuro e confortevole in ogni punto dell'installazione.

MUSEO LUXARDO



WhatWeAre ha collaborato con *Studio Architetti Mar*, *Gruppo Fallani* e *Sesto Senso* per la progettazione degli spazi immersivi e la produzione dei contenuti del nuovo *Museo d'Impresa Luxardo*.



Una grande multiproiezione immersiva apre il percorso immersivo, raccontando la storia della famiglia Luxardo partendo dalla lavorazione delle marasche fino al tragico esodo Giuliano-Dalmata, dal dramma di una famiglia alla volontà di ripartire.

Il media server sviluppato da **WhatWeAre** interactive studio ha permesso di avere simulazioni in tempo reale dell'ambiente per testare l'efficacia dei contenuti, di realizzare warping e blending in tempi record, e di esportare direttamente i contenuti per payout su BrightSign.

Il racconto della produzione del Sangue Morlacco è affidato ad un indoor projection mapping, che accompagna il visitatore alla scoperta delle fasi di produzione, dalla raccolta e spremitura fino all'esportazione del prodotto.

Un grande corridoio/documentario immerge il visitatore negli anni finali della Seconda Guerra Mondiale con una multiproiezione di 8 metri di lunghezza, raccontando il dramma delle foibe e dell'esodo Giuliano-Dalmata attraverso documenti e testimonianze, narrate in prima persona da Franco Luxardo.

WhatWeAre ha inoltre progettato e programmato la regia centralizzata per il controllo e la gestione di tutti gli apparati del Museo.



BRIGATA AEROMOBILE FRIULI



WhatWeAre ha progettato e realizzato la sala controllo e di addestramento per la *Brigata Aereomobile Friuli* di Bologna.

Lo spazio è operativo 24/7, con un presidio operativo fisso operato da personale in rotazione. La facilità d'uso delle funzionalità è stata una priorità progettuale tanto quanto la solidità dei sistemi, vista la quantità di funzioni integrate, dal monitoraggio remoto di operazioni all'addestramento, alle conference multiutente.

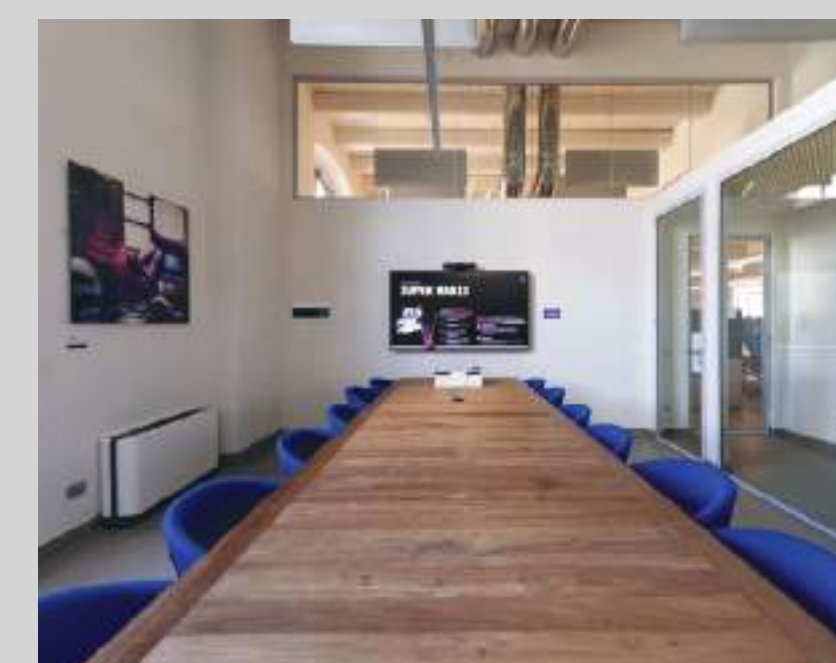
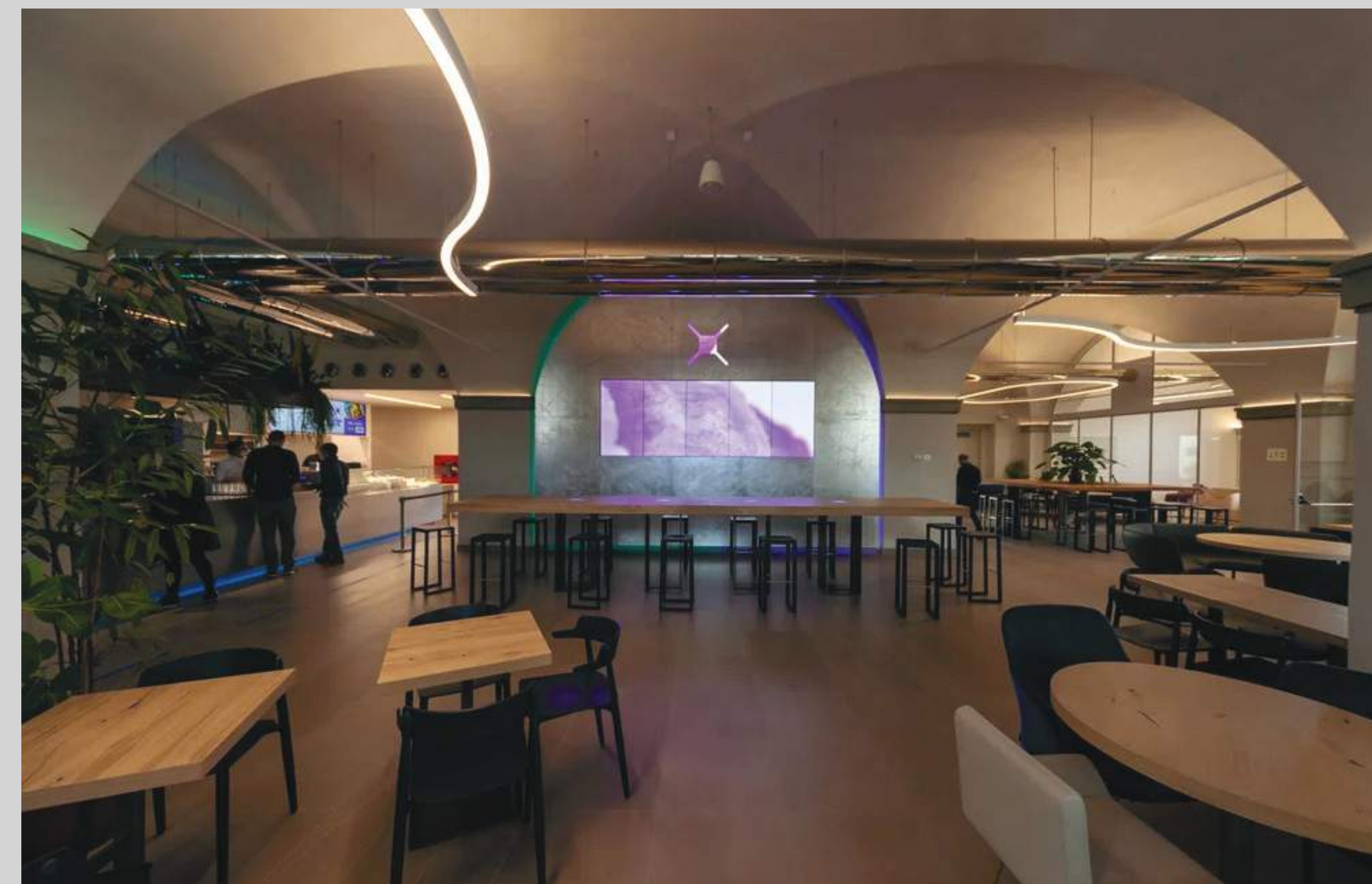


La sala è studiata per il monitoraggio e la visualizzazione in tempo reale delle postazioni di addestramento, attraverso una regia di derivazione broadcast che consente l'indirizzamento di tutte le sorgenti video ai videoproiettori, ai monitor a scomparsa sul tavolo centrale e agli schermi di controllo rack-mounted, sia attraverso l'uso di configurazioni preset che con il routing manuale delle sorgenti.

INNOVATION CENTER / NANA BIANCA



WhatWeAre, in collaborazione con *Copyworld*, ha progettato e realizzato i sistemi audiovisivi per *Innovation Center* presso il *Granaio dell'Abbondanza* a Firenze.



Gli spazi dell'ex granaio di Piazza del Cestello ospitano spazi di coworking, aule di alta formazione e sale conferenza polifunzionali, oltre alle sedi delle startup di *Nana Bianca*, all'*Auditorium* da 210 posti e al ristorante *The Stellar*.



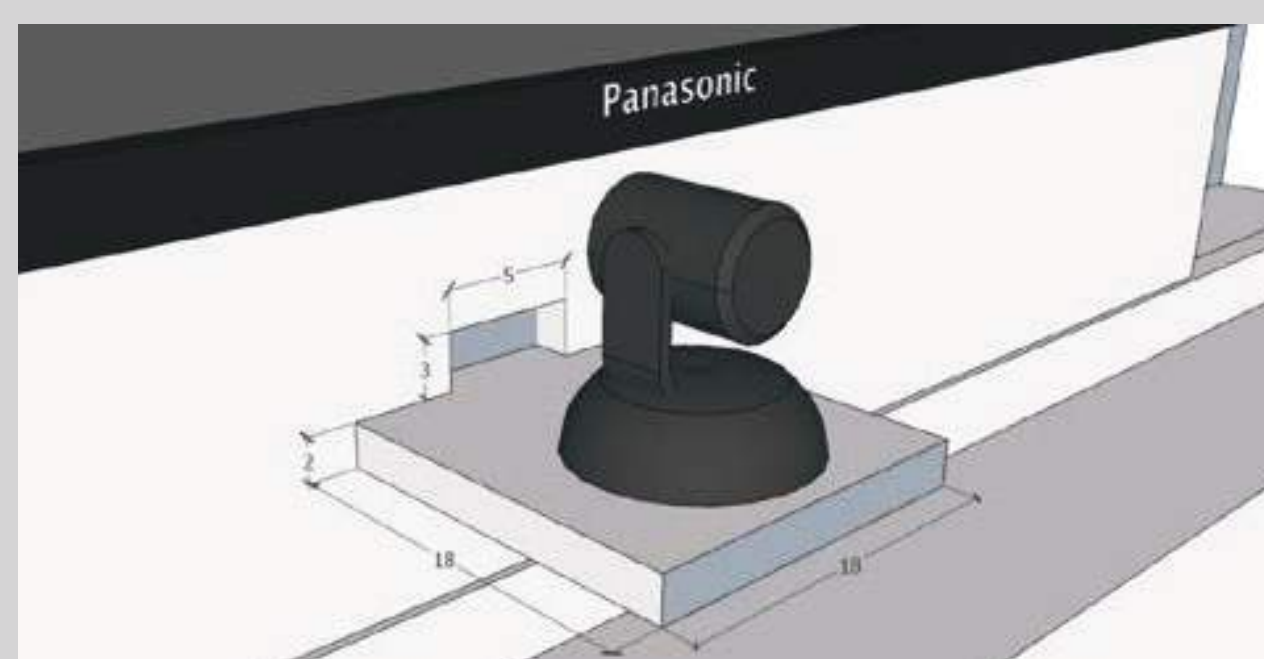
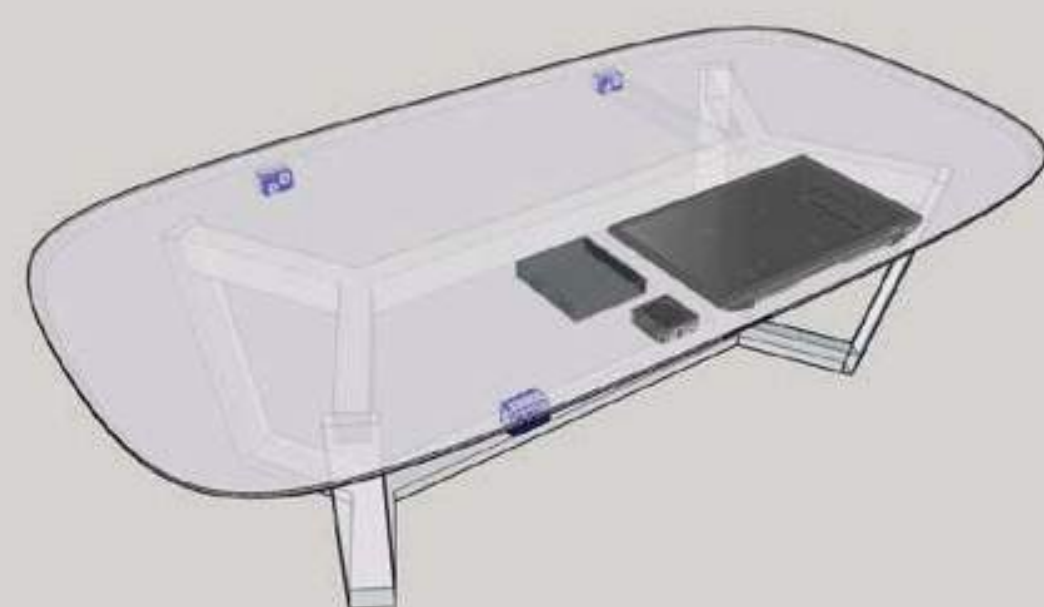
INTERMODA FIRENZE



WhatWeAre ha progettato lo showroom virtuale per *Intermoda Firenze*, allestendo un sistema di regia automatica finalizzato alla gestione di videoconferenze per la presentazione dei prodotti all'interno degli spazi del cliente.



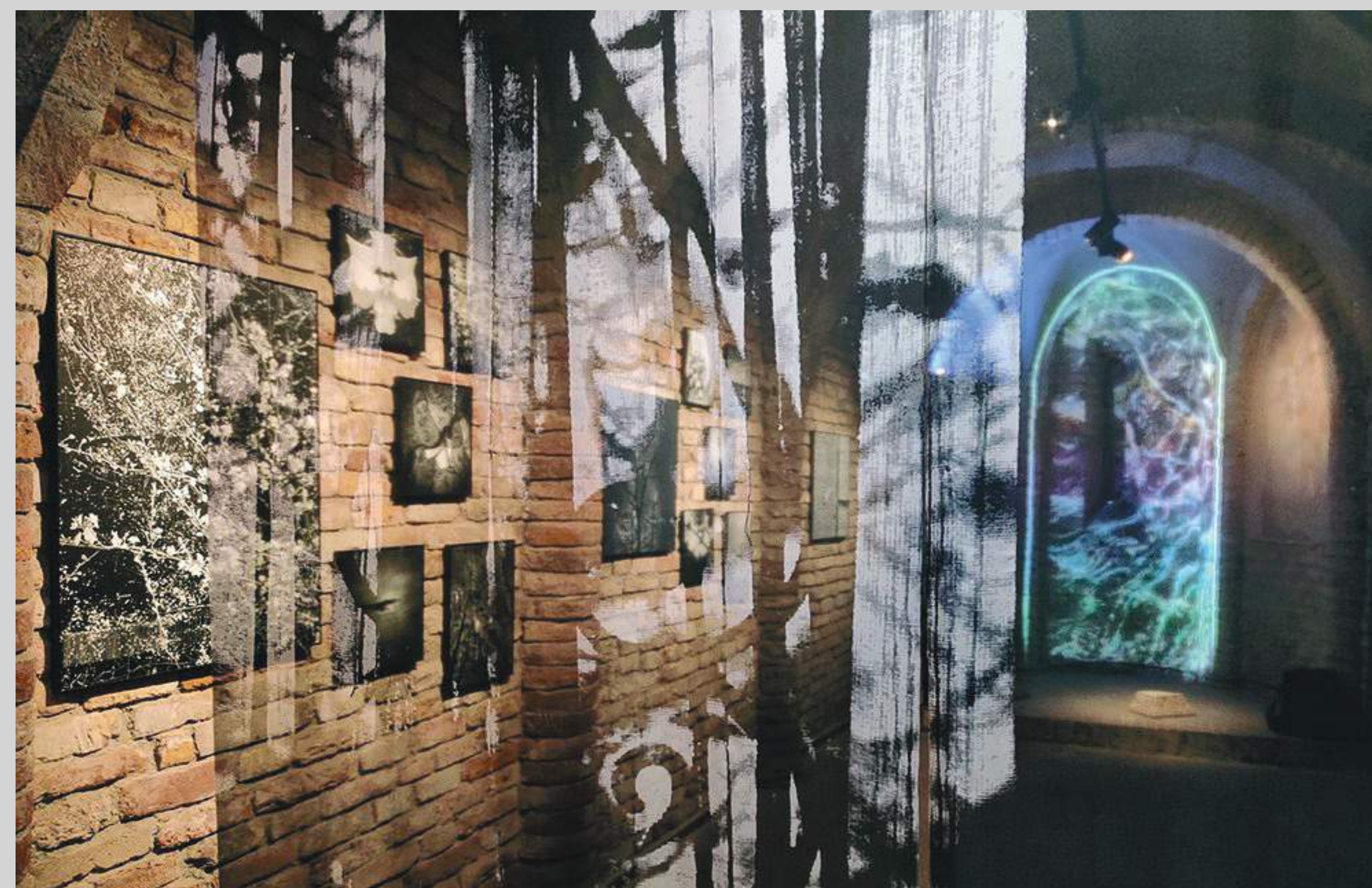
La soluzione ibrida permette, attraverso una gestione estremamente semplice, di presentare le collezioni da remoto attraverso una regia multicamera in autotracking.



A SINGLE MOMENT



WhatWeAre collabora alla realizzazione della mostra *A Single Moment* di Anna Caterina Masotti, in occasione di *ArteFiera/ArtCity 2024*.



Il progetto ha previsto la realizzazione di un percorso espositivo nello spazio dell'antica cripta di San Zama, a Bologna, in una delle sue prime riaperture al pubblico.

Il design illuminotecnico/scenico complessivo e i due interventi di projection mapping nelle nicchie hanno accompagnato i visitatori nel percorso espositivo, valorizzando un luogo storico. La pavimentazione di epoca romana e gli affreschi seicenteschi sono stati messi in dialogo con l'opera di Masotti, in uno scambio tra architettura, fotografia ed ampi panneggi trasparenti a svelare immagini e spazi.

