

COMPANY

We are **WhatWeAre**.

**WhatWeAre** è uno studio di consulenza specializzato 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.

TEAM

Il **core team** è presente sul territorio italiano ed europeo: Andrea Nadalini (Bologna), Michele Fucci (Padova) ed Enzo D'Annibale (Stoccolma) vengono affiancati nei diversi progetti da una rodata rete di professionisti specializzati:

**Andrea Nadalini**



Art Director

**Michele Fucci**



Audio Video Engineer

**Enzo D'Annibale**



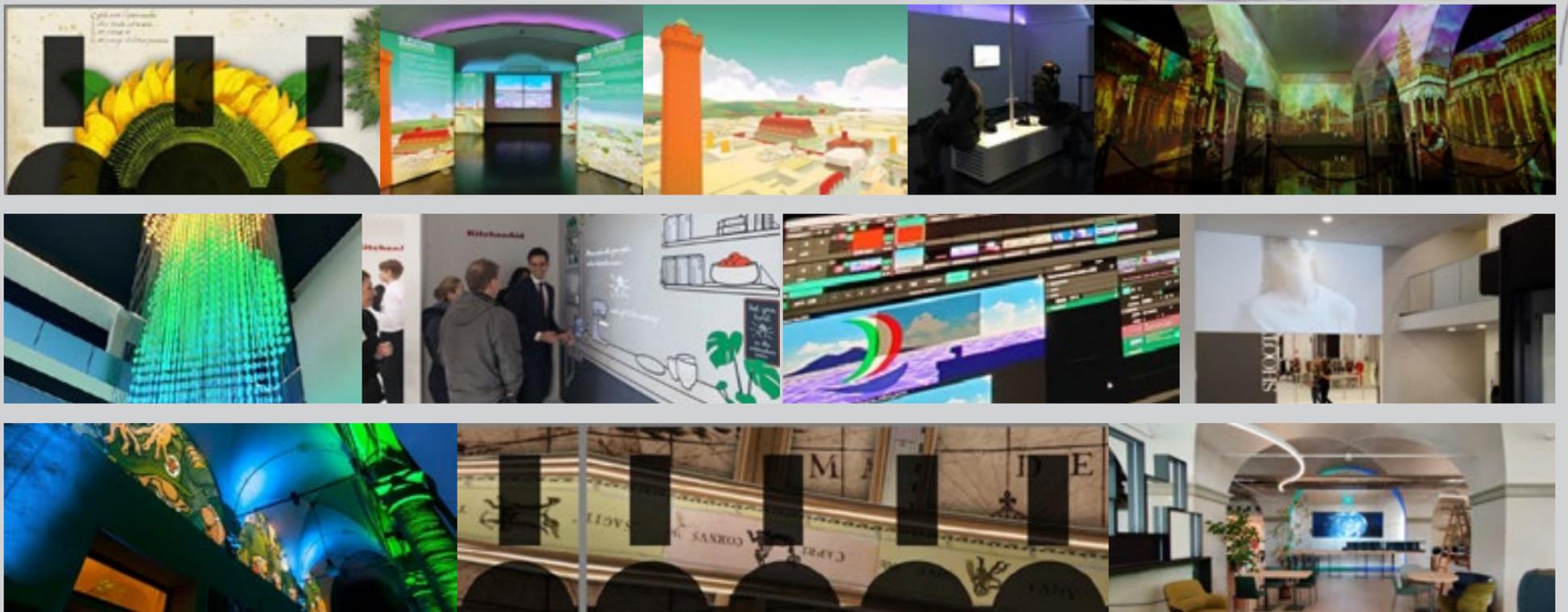
Virtual Reality Designer

CORE

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.

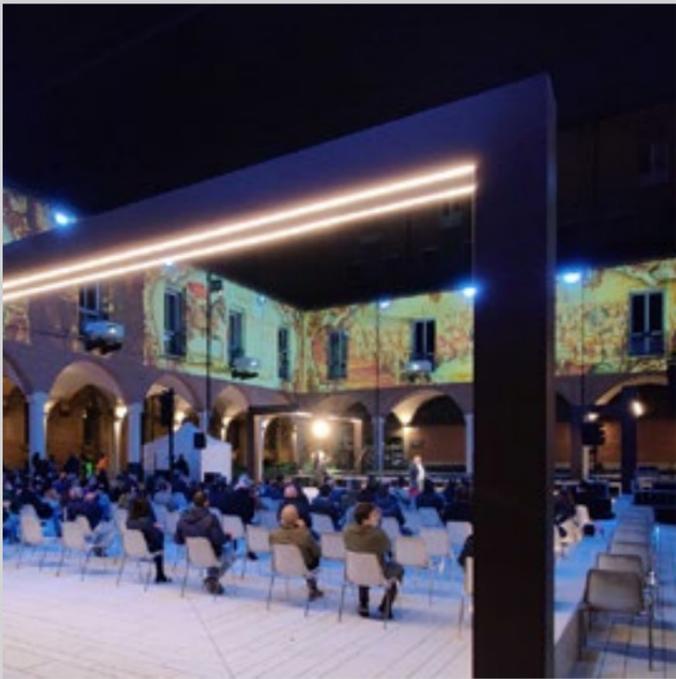
WhatWeAre accompagna la realizzazione dei progetti in maniera trasversale: dal concept alla progettazione, dalla posa in opera alla realizzazione dei contenuti.



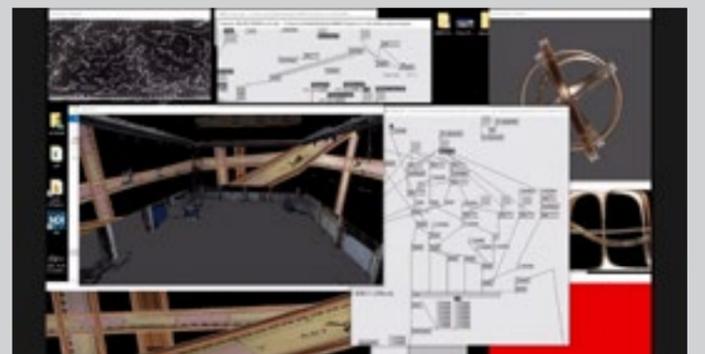
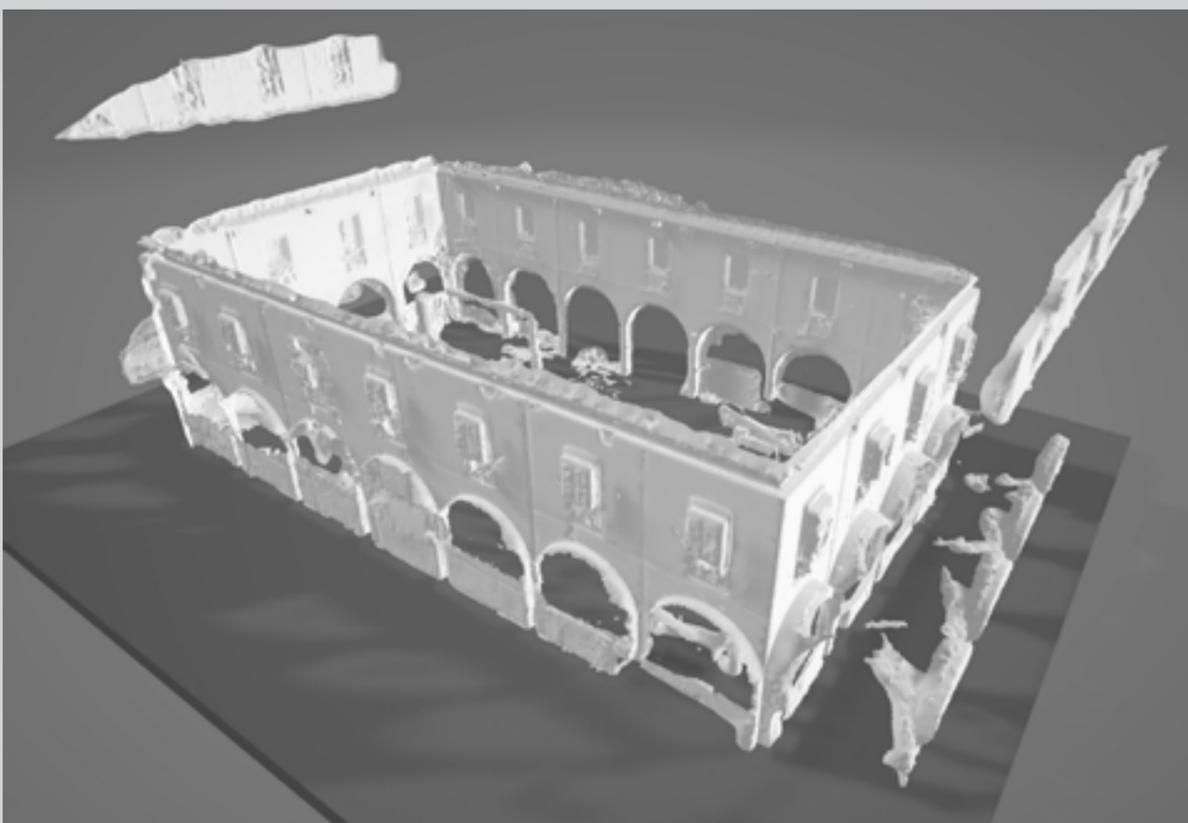
## UNIBO / Piazza Scaravilli

WhatWeAre interactive studio, in collaborazione con Onde, ha realizzato il mapping permanente per la rinnovata piazza Scaravilli, nel cuore dell'Università di Bologna.

Progettato e realizzato con tecniche di fotogrammetria e simulazione 3D, con una particolare attenzione alla ricerca ed alla resa dei materiali grafici d'archivio, il progetto racconta la storia e gli spazi dell'Università e delle persone che la compongono.



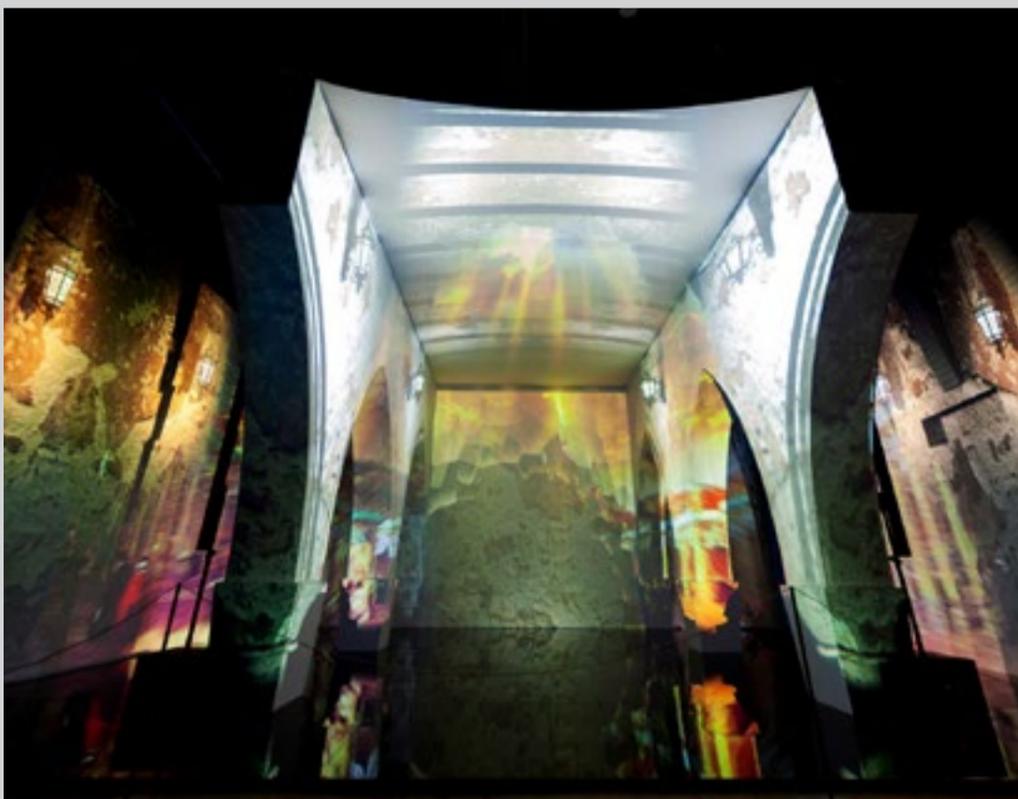
WhatWeAre ha inoltre curato la ricostruzione con tecniche di fotogrammetria e la visualizzazione in realtà virtuale degli ambienti, come supporto alla fase progettuale.



## Vivaldi. La mia vita, la mia musica.

“Vivaldi. La mia vita, la mia musica” è la mostra-show che intende raccontare Antonio Vivaldi ad un vasto pubblico, sia agli appassionati di musica classica sia a quelli che vorranno esplorare la vicenda umana ed artistica dell'autore de “Le Quattro Stagioni”.

Un percorso immersivo in musica, parole, immagini e spettacolari videomapping che porta lo spettatore dentro la straordinaria vicenda artistica ed umana del Prete Rosso, che parla al pubblico con la voce del grande Giancarlo Giannini.



## Granaio dell'Abbondanza / Nana Bianca

Il Granaio dell'Abbondanza è l'edificio storico che ospita la nuova sede di Nana Bianca. È uno spazio multifunzionale situato nel cuore di Firenze, un polo d'innovazione per un nuovo rinascimento digitale.

WhatWeAre si è occupata della progettazione, ingegnerizzazione e della direzione di messa in opera degli impianti audiovisivi e multimediali dell'intero edificio: sale conference, impianti di diffusione audio e auditorium.

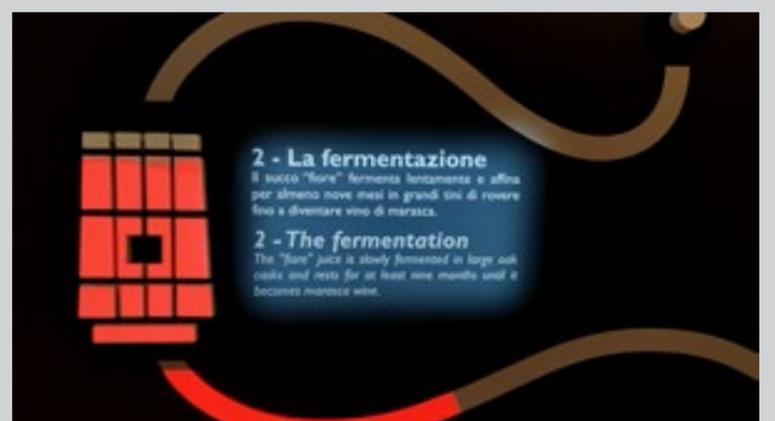
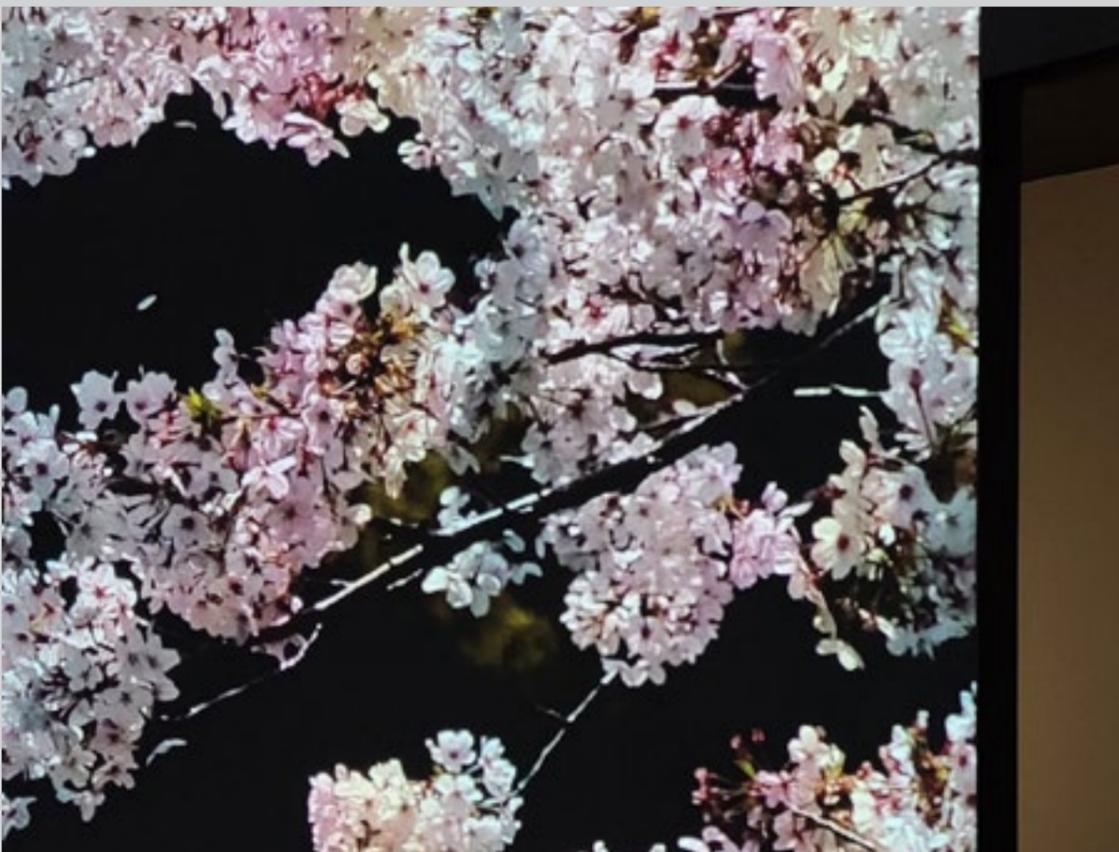
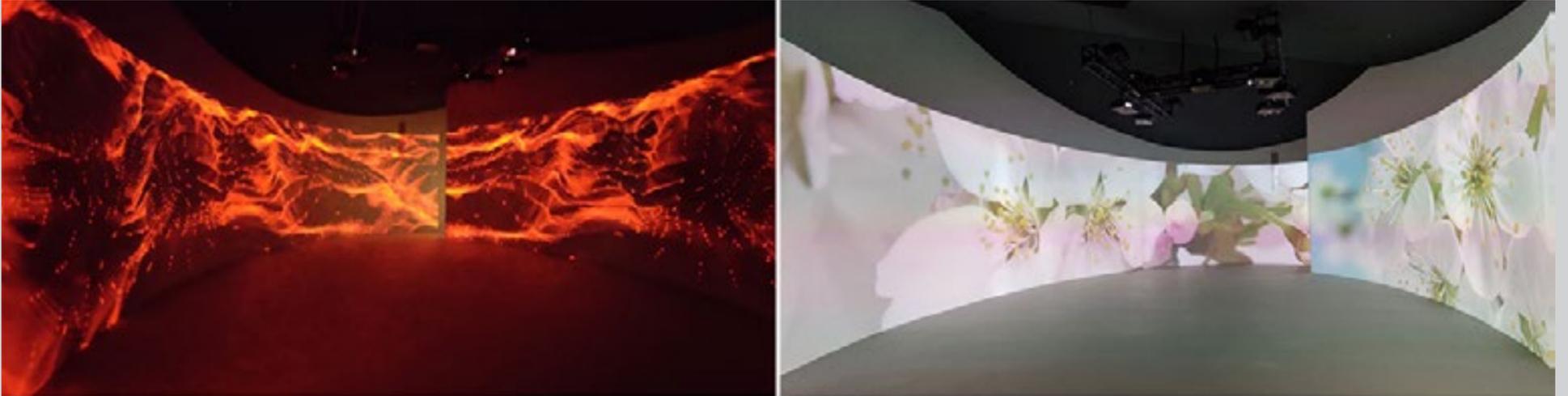


WhatWeAre ha inoltre curato la ricostruzione e visualizzazione in realtà virtuale degli ambienti, come supporto alla fase progettuale.



## Museo Luxardo

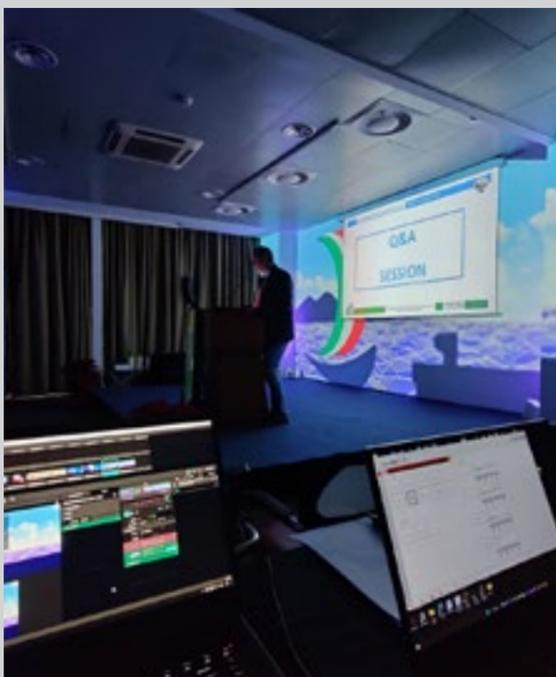
WhatWeAre interactive studio ha collaborato con Studio Architetti Mar, GruppoFallani e Sesto Senso per la progettazione degli spazi immersivi e la produzione dei contenuti del nuovo Museo d'Impresa Luxardo.



## Virtual stage mapping

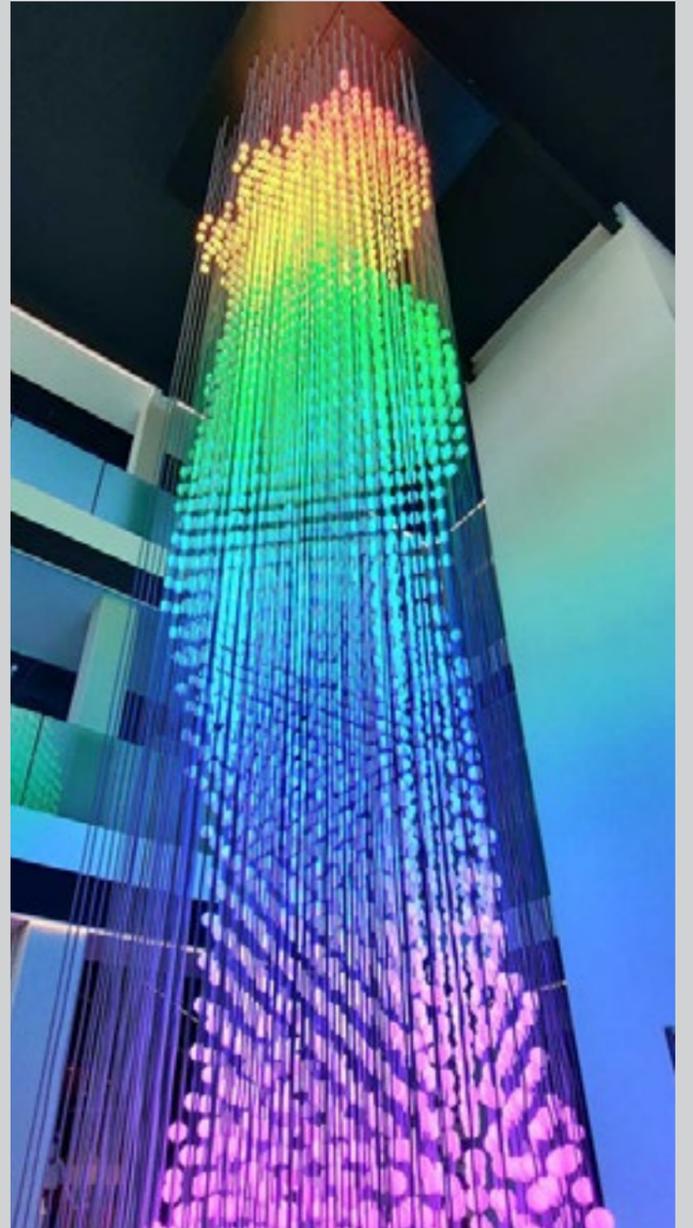
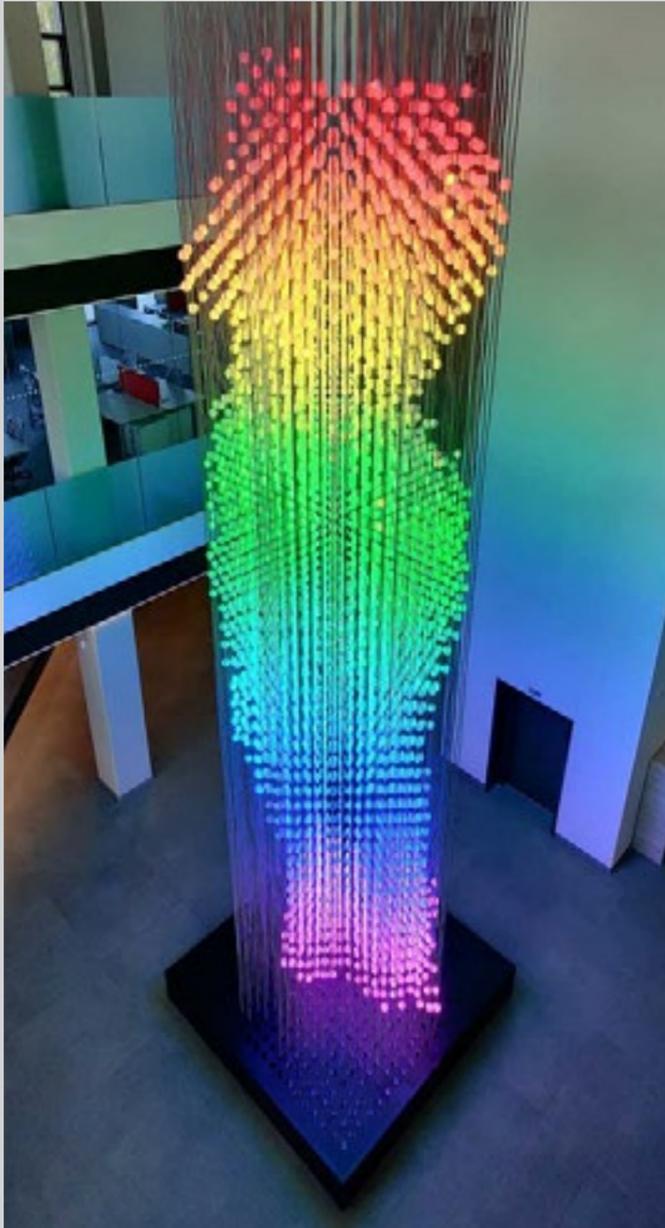
Virtual Stage realizzato in collaborazione con Center Comunicazione e Congerssi per un simposio specialistico in ambito medicale, presso l'hotel Royal-Continental di Napoli.

Il palco e la sala si trasformano durante gli interventi, introducendo e sottolineando i temi discussi dai relatori in tempo reale, attraverso interventi di projection mapping e lighting design.



## Fashion Research Italy / Icona di Donna

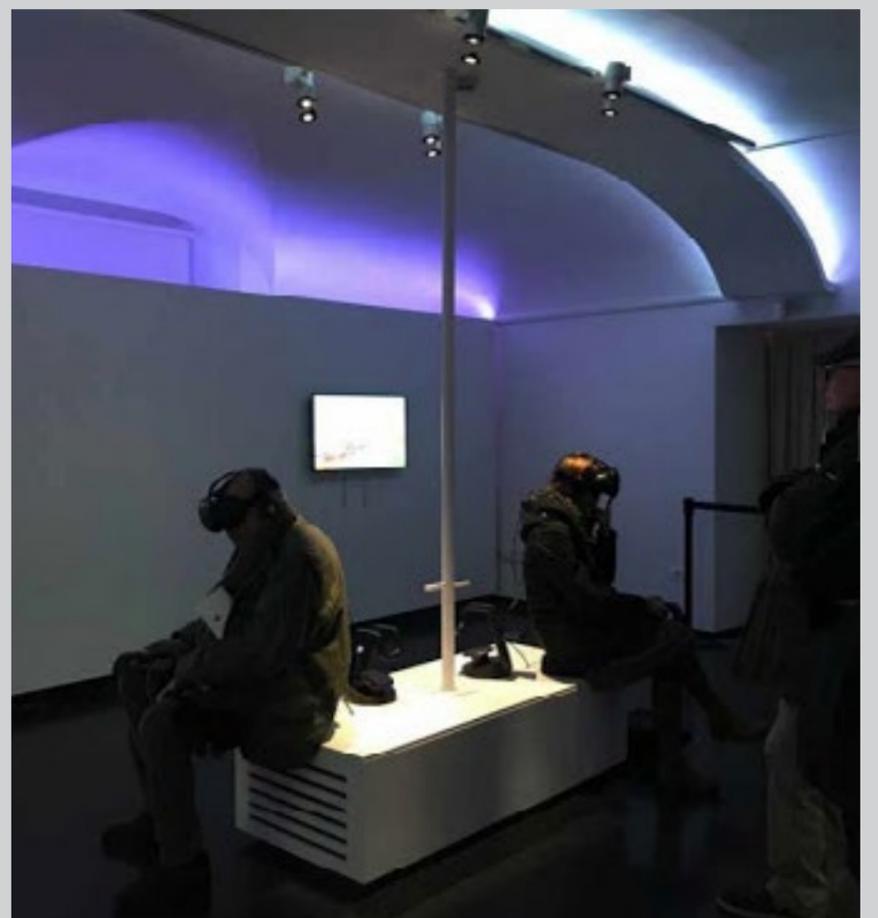
WhatWeAre interactive studio, in collaborazione con VideoWorks, ha partecipato al restauro della scultura Icona di Donna, ideata da Senso Immersive per Fondazione FRI.



## Il Futuro Dimenticato / Forgotten Future

IL FUTURO DIMENTICATO, installazione permanente presso Palazzo Pepoli, Museo della città di Bologna, è un viaggio in realtà virtuale alla scoperta dei progetti urbanistici che hanno modellato e trasformato la città di Bologna.

Perché il futuro è una dimensione che si può - e si deve - immaginare e progettare nel presente, ma tenendo conto del passato; senza trascurare o dimenticare le esperienze vissute. Siediti, rilassati e lasciati guidare in volo.



## KitchenAid Touch Wall

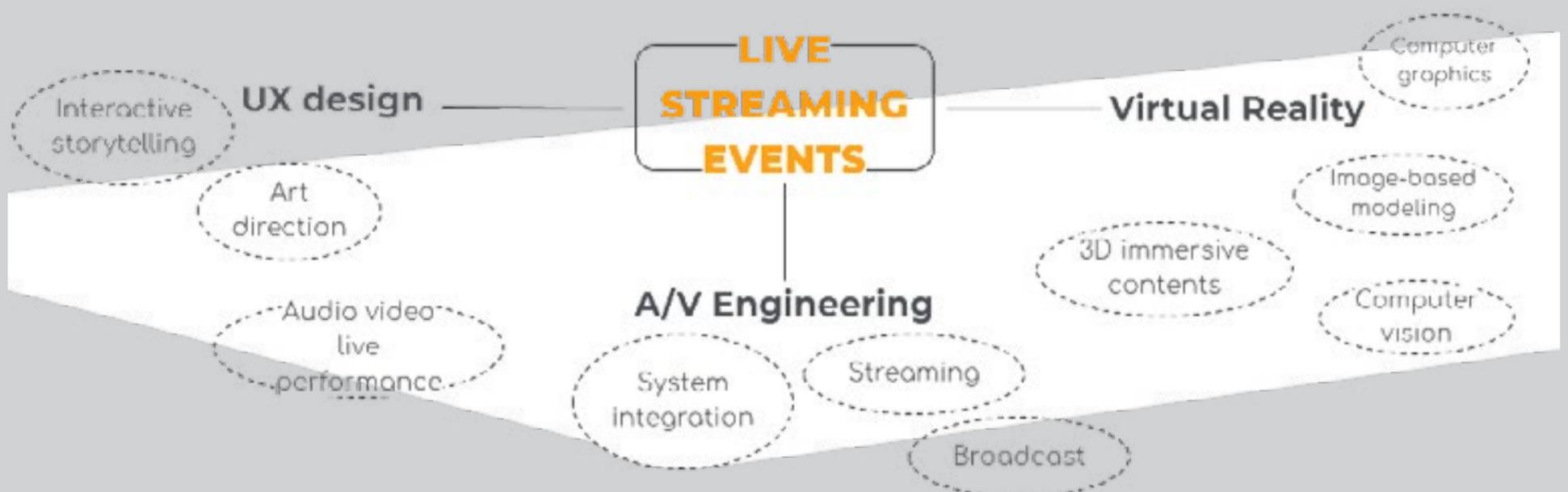
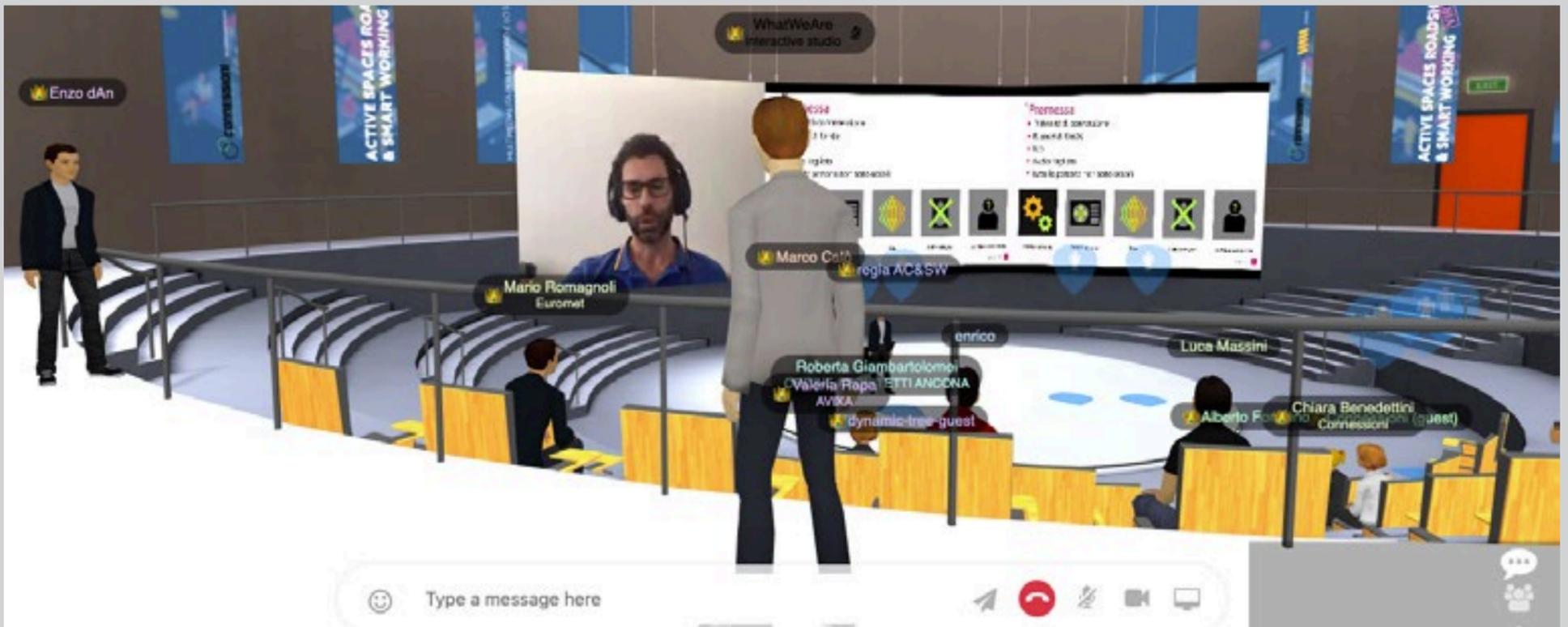
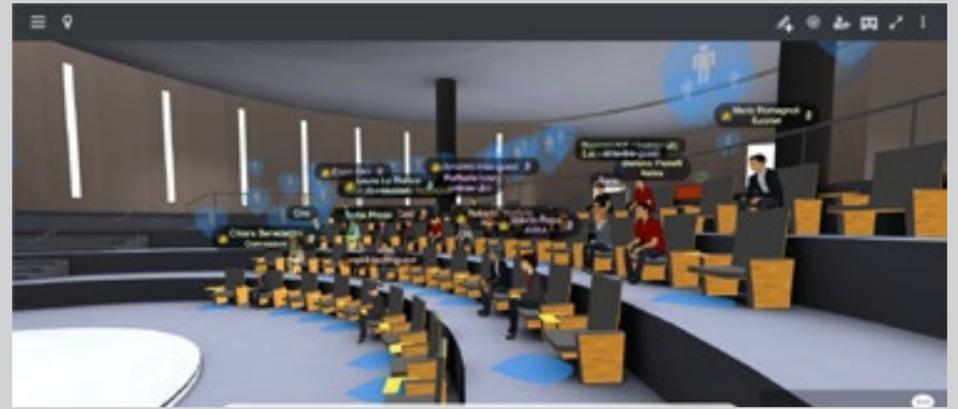
Touchwall interattivo realizzato da WhatWeAre in collaborazione con Xilos GMBH per lo stand Kitchen Aid, in occasione della fiera internazionale Ambiente 2020, Francoforte.

Aree sensibili di una parete tessile si animano in videomapping al tocco degli ospiti, svelando le possibili combinazioni degli accessori e il loro uso in ricette animate.



## Live Streaming Events

WhatWeAre realizza eventi e meeting virtuali: incontri multiutente in scenari virtuali ad alta accessibilità, fruibili da smartphone, tablet, personal computer e visori per realtà virtuale, senza necessità di installare software.



## ART CITY White Night 2019: Sturmtruppen Reloaded

Intervento di projection mapping interattivo realizzato presso il piano terra e il portico di Palazzo Fava in occasione di "Sturmtruppen reloaded", evento performance di disegno live con il fumettista Tuono Pettinato e Sofia Bonvicini.

L'intervento di projection mapping e luci puntuali dinamiche ha interessato il portico di Palazzo Fava, mentre all'interno è stato realizzato un mapping sull'opera "Battaglia" di Lucio Fontana, con contenuti realizzati in collaborazione con l'Archivio Bonvicini.



whatweare.it



CONTACTS

---