



INVISIBLE CITIES



STARTUP INNOVATIVA 2021

www.invisiblecities.it

Tutti i contenuti di questo documento sono proprietà esclusiva del titolare e sono protetti dalle vigenti norme di tutela dei diritti di Proprietà Intellettuale.



**A volte, per vedere davvero il futuro
bisogna tornare indietro
di migliaia di anni.”**

– Antonio Maccario



L'idea

La Storia in Prima Persona

La Virtual Reality sta inesorabilmente avanzando. Invisible Cities prende parte a questo sviluppo, anzi, ne diventa artefice, e comincia da **Roma**.

La nostra idea è quella di rivoluzionare il modo in cui viviamo la storia e creare una nuova categoria che abbiamo chiamato "La Storia in prima persona".

Un modo di fare storytelling innovativo e fortemente emozionante.

Un'esperienza VR totalmente immersiva che permette letteralmente di far viaggiare nel tempo le persone e farle vivere per alcuni momenti in un'altra epoca.

Dimenticate la Storia da leggere: qui la Storia si vive davvero.



Abbiamo pensato di progettare soluzioni per la realizzazione di viaggi in realtà virtuale, viaggi capaci di svelarci le "Meraviglie Nascoste" del nostro paese e ci permettono di rivivere quei luoghi, nel periodo del loro massimo splendore. Un viaggio reso possibile da un'ibridazione unica di competenze: innovazione tecnologica, ricostruzioni 3d, realtà aumentata realtà virtuale e divulgazione scientifica.

Giorgio Capaci

— Giorgio Capaci | CEO

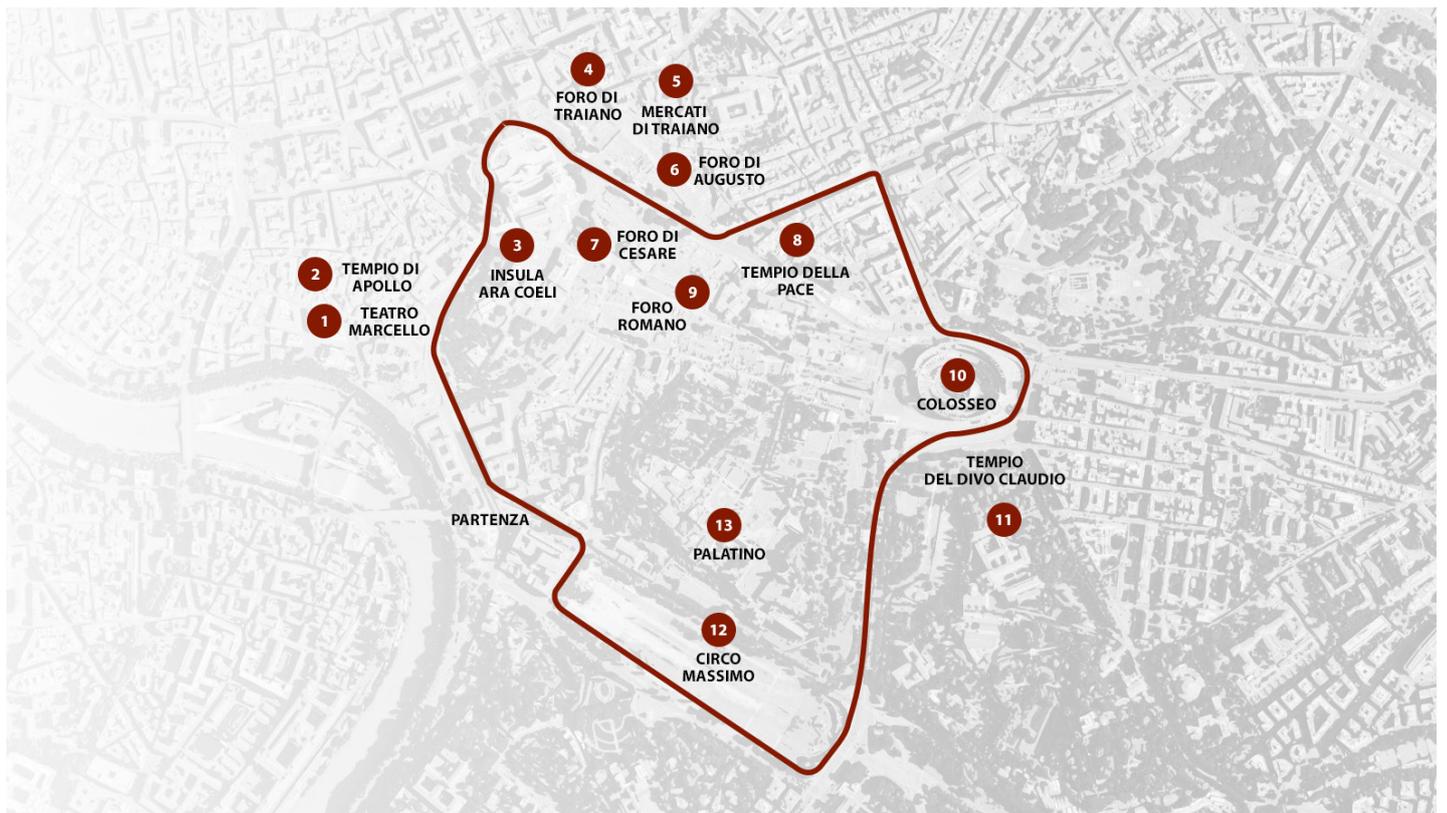
VR BUS

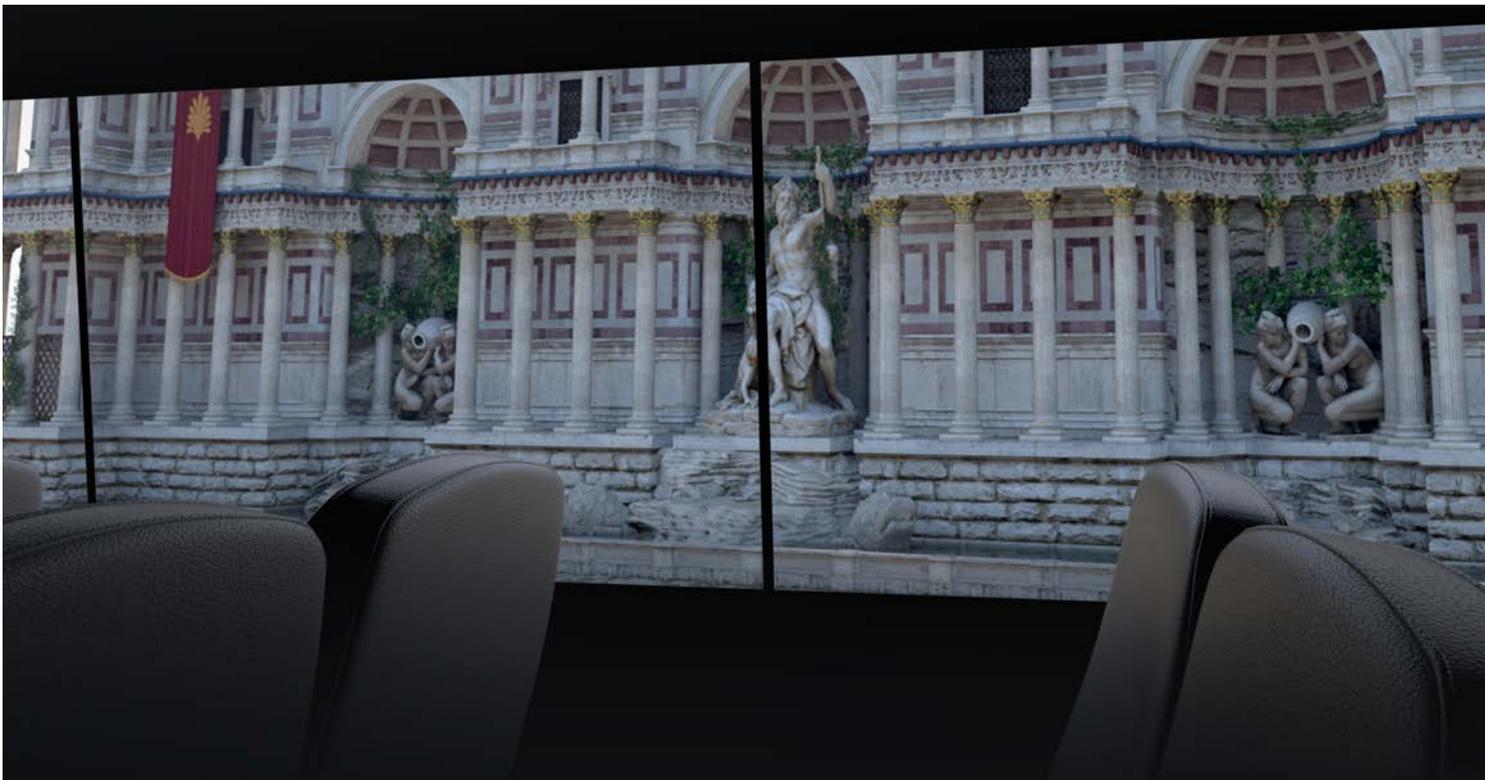
Prima Applicazione

Città: ROMA

Il Primo VR Bus che ti permetterà di muoverti nello spazio su un percorso prestabilito e viaggiare nel tempo.

Il percorso individuato è il luogo con la più alta densità di reperti archeologici al mondo.





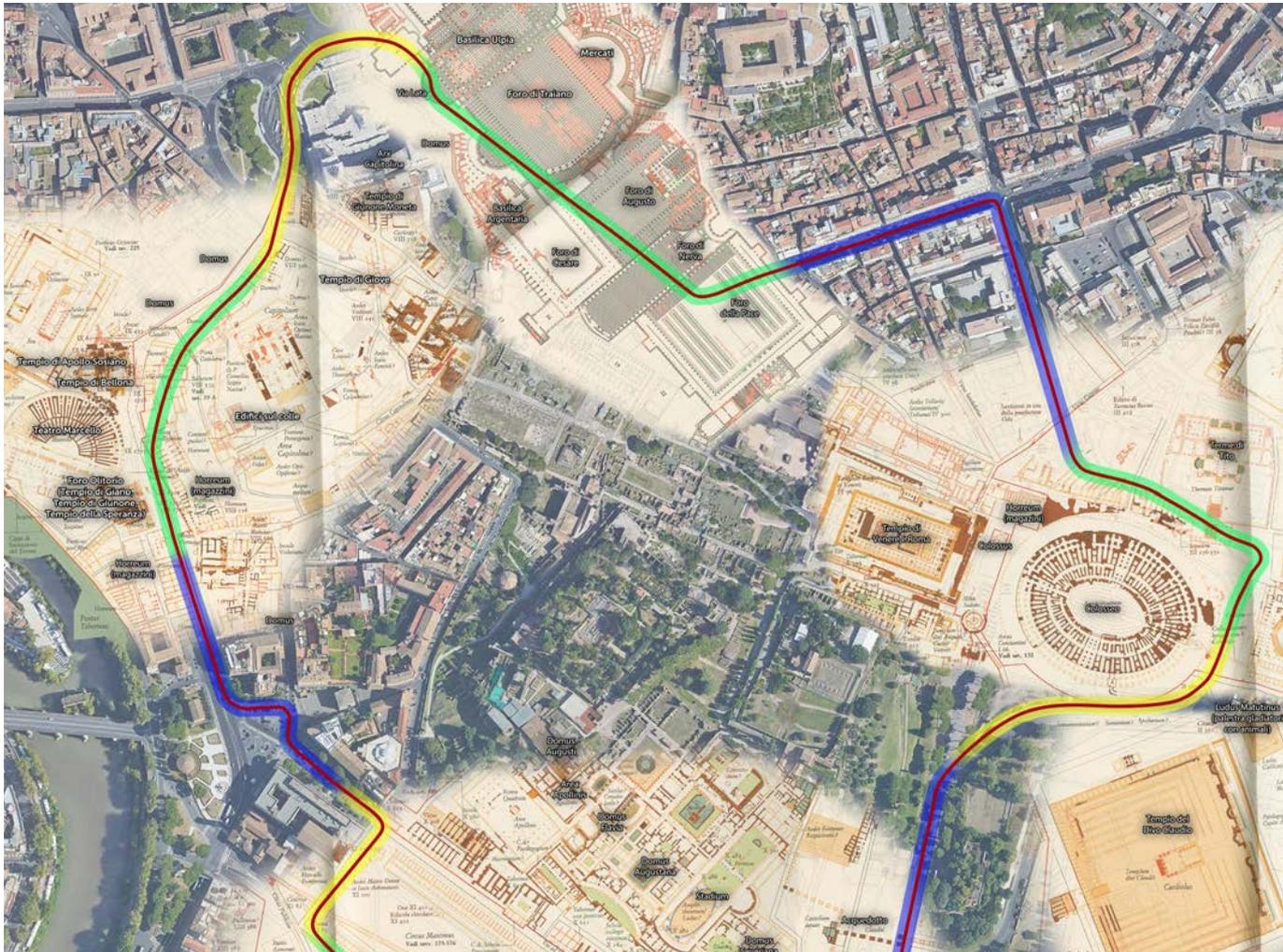


Ammirando la Roma Imperiale

Immagina di salire su una macchina del tempo e di ritrovarti a viaggiare indietro di 2000 anni attraverso la storia. Tutto quello che devi fare è guardare fuori dal finestrino e goderti un incredibile viaggio tra le antiche Domus, i fori imperiali, i meravigliosi mercati, i templi, le basiliche e le terme romane.

Durata : 20 minuti

Posti : 14 + 2 Accompagnatori / 10 + Carrozza disabili + 2 Accompagnatori



Un viaggio meraviglioso

Per creare questo incredibile effetto, davanti ad ogni vetro è stato messo un monitor 4k trasparente e una tendina automatizzata, tra il vetro e il monitor, che si chiuderà ogni volta che dal paesaggio esterno si passerà alla realtà virtuale. Un sofisticato ecosistema di connettività a banda larga 5G estende il funzionamento consentendo la perfetta geolocalizzazione del sistema in ogni istante e la sincronizzazione delle immagini ricostruite in 3D con i luoghi attraversati, nonché il delivery di contenuti premium in luoghi particolari.

Un brevetto unico al mondo

La velocità e la posizione saranno monitorate utilizzando un sistema brevettato che vede coinvolti 3 GPS, un accelerometro a tre assi, un magnetometro, un velocimetro e un laser di superficie.

Ogni movimento, curva, buca o dosso durante il tragitto viene registrato e riprodotto dal simulatore in tempo reale.

Una genialità italiana, un sistema, che ricostruisce ogni meraviglia esattamente nello stesso luogo, dove oggi resta un reperto, ma da dove brillava di bellezza 2000 anni fa.





Un sistema di OLED Trasparenti

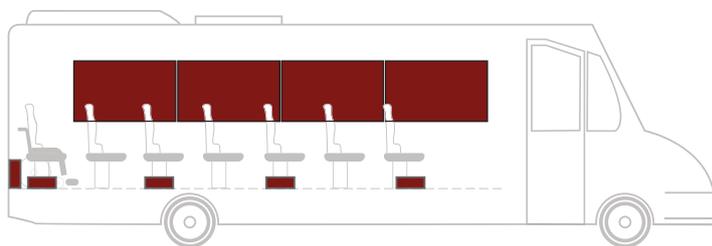
L'esperienza prevede differenti momenti di intrattenimento.

IMMERSIONE 3D viaggio nell'ambiente virtuale totalmente immersivo e sincronizzato con il movimento del bus.

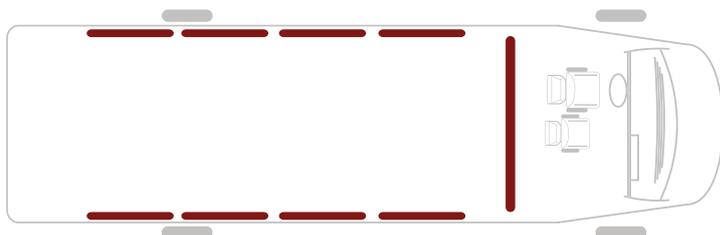
FICTION rivredremo le più belle immagini che hanno fatto la storia del luogo che stiamo visitando.

ROMA OGGI grazie alla presenza di monitor trasparenti, alzando le tendine possiamo ammirare le bellezze di oggi per confrontarle con quelle del passato.

Monitors



Tendine



Spatial Digital Sound



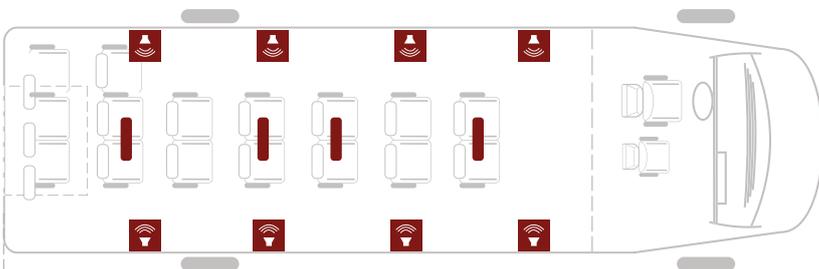
Esperienza audio totalmente immersiva, grazie ad un sistema 5.1 sarà possibile godere di un suono spaziale.

Un'esperienza immersiva e più ricca da un punto di vista di stimolazione sensoriale.

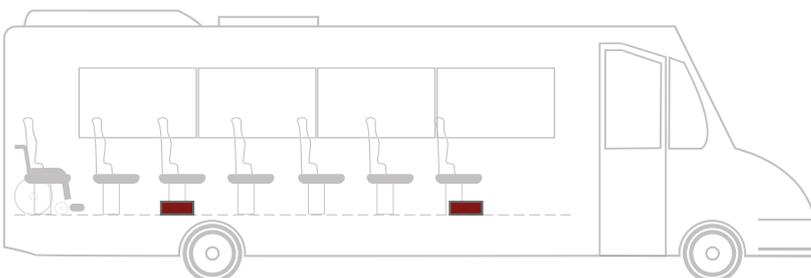


Un viaggio nel tempo e nello spazio dove il suono dell'epoca ti guiderà attraverso le ricostruzioni virtuali.

Speakers



Subwoofers



Fragranze in realtà aumentata

Gli Antichi Romani bruciavano essenze in sacrificio agli dei, per pregarli e renderli propizi. Amavano profumarsi tre volte al giorno e vedevano nel profumo un simbolo di buon auspicio.

Fin da allora il profumo è un elemento che fa stare bene con sé stessi e con gli altri.



Sistema integrato di emissione di fragranze sviluppato da Integra Fragrances

Azienda che progetta identità olfattive per i migliori marchi al mondo innescando la leva di branding più distintiva ed emozionale.

— integra-fragrances.com



Templi

Mirra e incenso, già allora considerati preziosi, erano le resine più utilizzate per essere bruciate nei bracieri, insieme al carbone.

Sacro, preghiera, divinità, Fato, spiritualità, religione, buon auspicio, bracieri, fumi divini. Materie prime: Incenso, mirra, resine, carbone (legni fumé), legno di guaiaco, legno di betulla, vetyver.

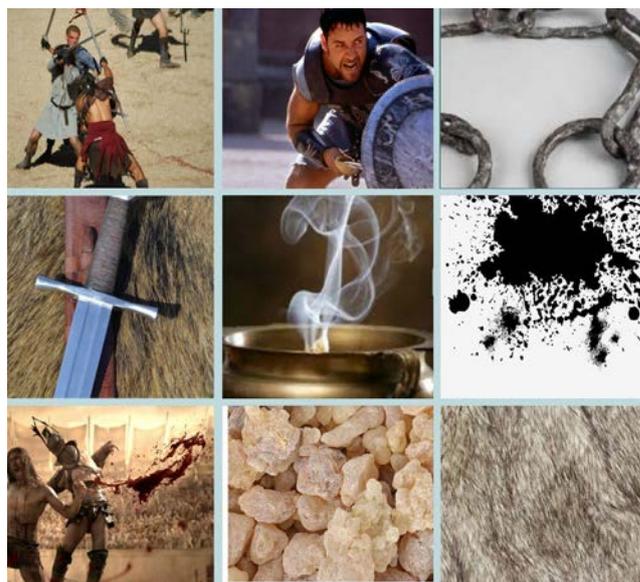
Colosseo

Teatralità, scenografia, violenza, adrenalina, traspirazione, battaglia, belve pericolose, schiavitù, guerra, sangue fresco, paura, terrore.

Materie prime: Note metalliche (aldeidi), note animali (zibetto, legno di guaiaco, legno di oud, costus, cisto labdano, oxane, acetato di paracresile), spezie calde (cumino).

Fori Imperiali

Potere, decisione, discussione, tessuti, toghe, oro, gioielli. Materie prime: Muschio di quercia, patchouli, legno di sandalo, note ambrate balsamiche.



Circo Massimo

Teatralità, scenografia, violenza, adrenalina, traspirazione, schiavitù, paura, terrore.

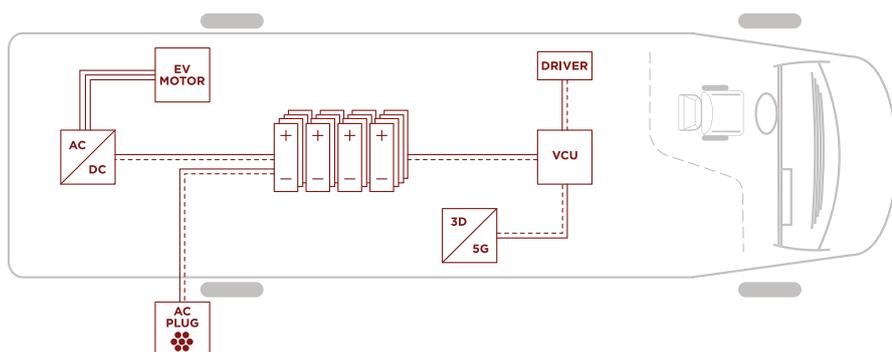
Materie prime: Note metalliche (aldeidi), note animali (zibetto, legno di guaiaco).



Full electric system

Il nostro VR Bus è totalmente elettrico, nel rispetto e la cura dell'ambiente. Piccolo nelle sue dimensioni e silenzioso. Con una velocità media uguale a quella di un monopattino, è un'icona del futuro a spasso nella città.

Sistema impianto batterie



Marketing del futuro

Il mondo digitale si sta evolvendo a un ritmo estremamente veloce e se non lo seguirai, perderai.

Welcome to 4E: **Engagement, Experience, Exclusivity and Emotion.**

La gente non compra più prodotti. Acquistano invece esperienze ed emozioni. I marchi di maggior successo non offrono prodotti o servizi materiali, ma esperienze ed emozioni reali, ecco perché la gente compra da loro. Il nostro progetto si concentra esattamente su queste esigenze del pubblico. Ma quali sono gli strumenti di marketing più efficienti nel prossimo futuro?

Tra i tanti vogliamo mettere l'accento sulla realtà aumentata dove "l'edutainment" moltiplica la sua efficacia.



AR PAVILLON

Seconda Applicazione

Città: ROMA

AR Pavillion nasce dall'esigenza di far rivivere il passato o essere proiettati verso il futuro, attraverso le ricostruzioni virtuali nei luoghi di maggiore interesse.

Una finestra digitale, grazie ai monitor trasparenti, che ci permetterà di viaggiare nel tempo, e vedere da quella stessa prospettiva scenari meravigliosi e racconti affascinanti.

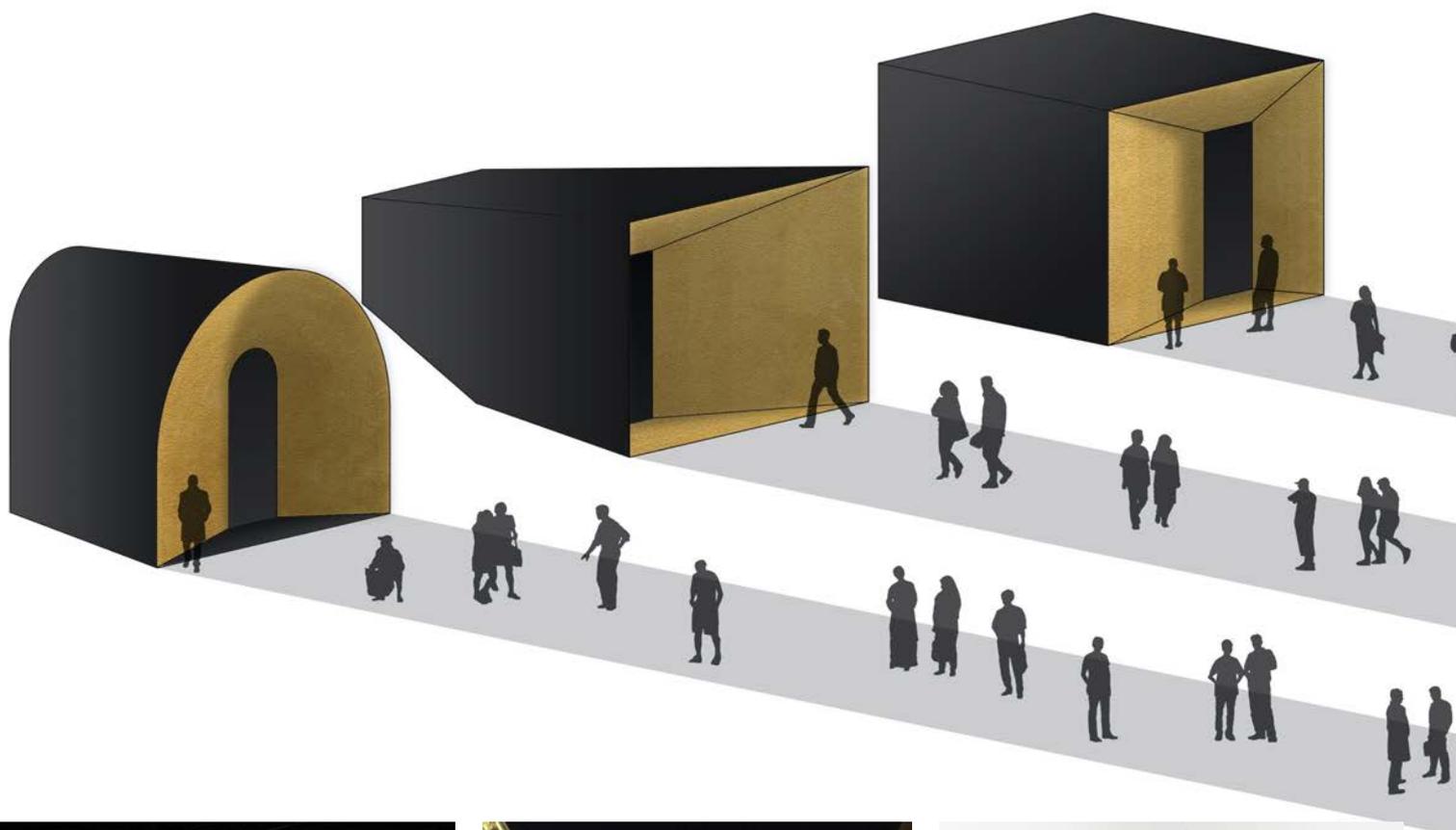
Tutto immerso in un audio avvolgente senza l'ausilio di cuffie o dispositivi wireless.

Una finestra virtuale sul mondo

La proposta di allestimento multimediale si realizzerà attraverso un padiglione dalla capienza massima di 6 persone, che riprenda le forme dell'architettura classica, o di una scultura contemporanea.

Potrà avere la forma di una volta ad arco o un visore che inquadra la porzione della città che verrà ricostruita virtualmente.

All'interno di questo spazio prospetticamente accentuato vengono disposti gli schermi in una sequenza che riprende una finestra.





Un sistema facile da installare

Il padiglione è una struttura leggera costituita da un telaio in legno o metallico su cui vengono fissate le pannellature esterne - di colore nero sui fianchi, per ridurre l'impatto visivo del volume, ed esaltare l'intervento di grafiche applicate, e verniciate oro sulla facciata di ingresso per evidenziare il carattere prezioso dell'intervento.

Tutta la struttura è assemblabile in loco a partire da elementi aggregati che possono essere trasportati con un camion, ed è autosufficiente grazie all'installazione di pannelli fotovoltaici.

Il belvedere diventa Digitale

All'interno di questo spazio prospetticamente accentuato vengono disposti gli schermi in verticale, in una sequenza che ripropone una finestra tripartita sul paesaggio esterno, ma anche le logge dei palazzi che si affacciano sui cortili e sui giardini.

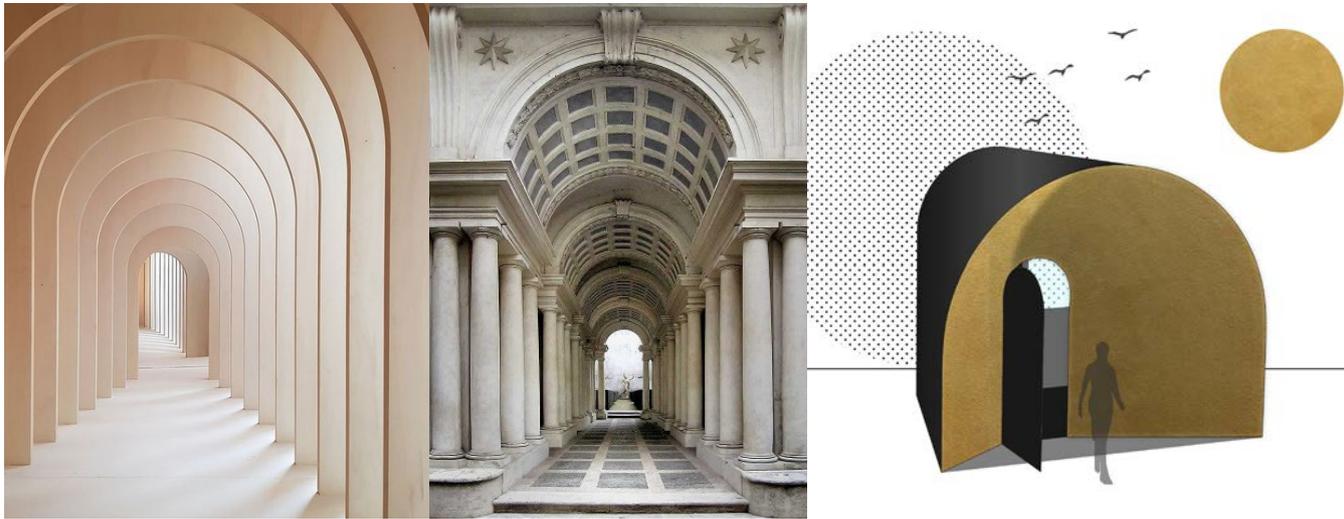


Vista interna reale



Vista interna virtuale





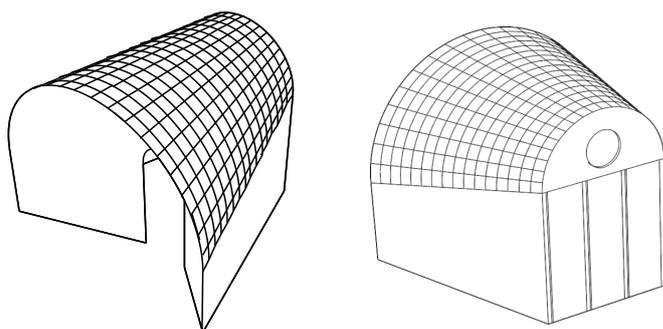
Pensato per essere integrato

AR Pavillion è stato progettato per riprendere le forme dell'architettura classica per la città oppure inserito in un contesto archeologico, può assumere una forma contemporanea.



Tetto fotovoltaico

Il tetto fotovoltaico di una superficie di 23 metri quadri con moduli sottili al silicio cristallino ad alta efficienza con una potenza nominale massima di 4 KW. I moduli sottili al silicio cristallino possono assumere anche forme curve con opportuno raggio di curvatura. L'effetto netto è quello di lasciare invariata la produzione di energia annua che risulta pari a 5500 KWh, ampiamente sufficienti per un bilancio netto di Energia 0 del Pavillon.



VR EXPERIENCE

Terza Applicazione

Progetto pilota: Ferentino

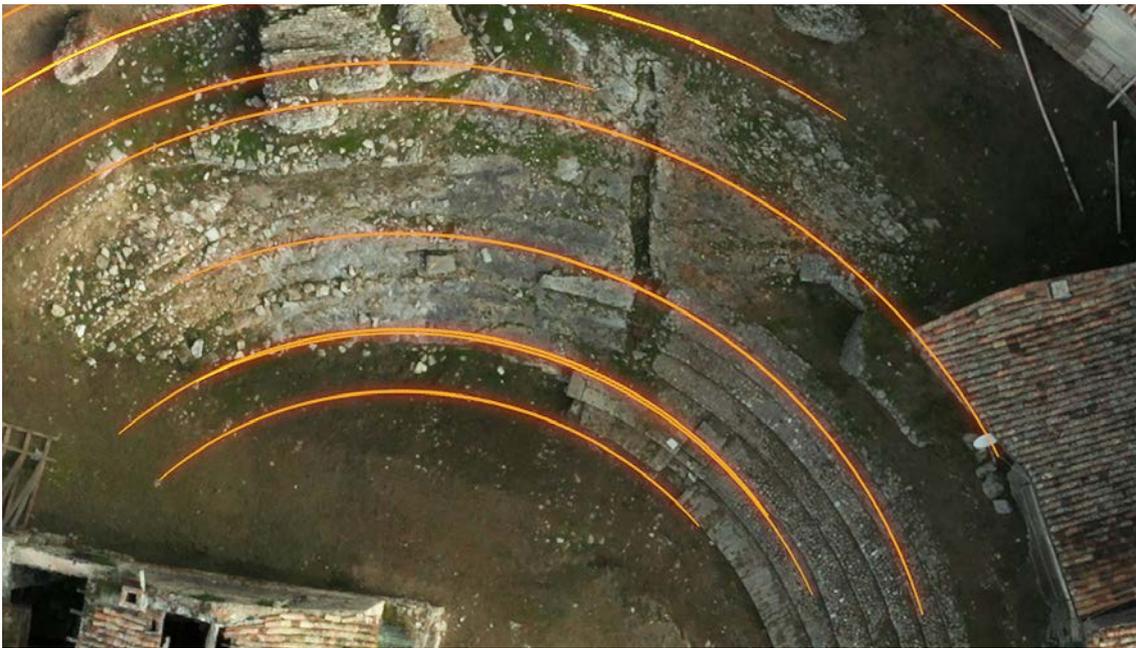
Applicazioni per fare viaggi in realtà aumentata e virtuale attraverso dispositivi mobili, con l'integrazione di video e ricostruzioni spettacolari.

La capacità di divulgare scienza

Ferentino VR è il primo progetto di realizzato da Invisible Cities, dedicato alla divulgazione scientifica, attraverso il racconto e la tecnologia.

Grazie alle molteplici esperienze nel settore documentaristico di tutto il team la divulgazione scientifica è il cuore di questa Startup come lo dimostra la realizzazione di questo meraviglioso viaggio tra i resti del teatro e del mercato romano di Ferentino.

ciociariavr.com





Il nostro Team



Giorgio Capaci
Ceo

Art Director per Alberto e Piero Angela.
Fondatore di Creativeroom.

Effetti visivi digitali nel settore della divulgazione scientifica.



Ernesto Faraco
President

Ceo per Arsenale23 Srl.

Comunicazione, tv, web tv, promozione, produzione.



Davide Rota
Board Member

CEO per Linkem SpA



Daniele Righi
Board Member

Chief Innovation & Business Development per Linkem SpA



Antonio Pelosi
Marketing Strategy

Founder of Albergo Etico Roma

Business Strategy, Business Planning, Startup.



**La forza della squadra è in ogni singolo membro.
La forza di ogni membro è la squadra.**

— Phil Jackson

Il nostro Team



Lorenzo Raffi
Lead Developer

CEO per EdgeLab

Progettazione esperienze XR e prodotti digitali.



Augusto Angeletti
CTO

CTO per EdgeLab

Sviluppatore di applicazioni immersive e interattive.



Giorgio Lattavo
Lead 3D Artist

VFX 3D Artist

Modellazione e rendering architettonico, specializzato in ricostruzione archeologiche.



Simone Passacantilli
Lead VFX

VFX - 3D Generalist

Color Correction e Effetti Visivi, specializzato in Video Mapping in ambito Museale.



**Grazie
per l'attenzione.**





INVISIBLE CITIES SRL

.....
Strada provinciale Asi 1 n. 28
Ferentino FR
03013

www.invisiblecities.it

