

# Andrea Nadalini

**Art Director &  
Creative Technologist**

Andrea Nadalini  
Bologna, Italy  
P.IVA 03536311206

✉ [info@andreanadalini.com](mailto:info@andreanadalini.com)  
in [linkedin.com/in/andreanadalini](https://linkedin.com/in/andreanadalini)  
🌐 [andreanadalini.com](http://andreanadalini.com)



---

## Bio

Studio presso il Liceo Artistico di Bologna, con indirizzo in ornato disegnato e scultura, e in seguito presso l'Università del Progetto di Reggio Emilia, specializzandomi in comunicazione, produzione video e scrittura televisiva.

Inizio il mio percorso lavorativo come montatore video, passando in seguito all'animazione 2D e 3D. Tengo una serie di corsi di animazione e video editing all'interno di festival di animazione sul territorio nazionale.

Dal 2008 inizio a collaborare alla realizzazione di installazioni interattive, che in breve diventano il mio focus professionale. La ricerca di soluzioni tecnologiche alternative, di modalità di interazione naturali e l'utilizzo di materiali inusuali mi portano a collaborare alla realizzazione di installazioni nel settore delle mostre e dell'arte contemporanea e, in seguito, alla realizzazione di mostre d'arte.

Dal 2010 mi specializzo nella realizzazione di mapping architetture e ambienti immersivi, avviando una solida e continuativa collaborazione con un team creativo che nel 2018 porterà alla fondazione di *WhatWeAre interactive studio*. Con questo team realizzo applicazioni di realtà virtuale, exhibit museali e progetti di ingegneria audio/video. Negli ultimi anni ho consolidato una collaborazione continuativa con il CNR-ISPC, per il quale ho ideato l'astrolabio digitale del centenario e la scultura interattiva *Motus Hypercubus*. Sono inoltre socio fondatore di *MIDA*.

Ho lavorato per enti e musei tra i quali *Venaria Reale*, *Genus Bononiae*, *MAMbo*, *Castello Ursino di Catania*, *Comune di Bologna*, *CNR* e *Università di Bologna*; per aziende private quali *Resto del Carlino*, *Bridgestone*, *Electrolux*, *Luxardo*, *Arthemisia* e *Aeroporto di Bari*; per fiere ed eventi quali *ArteFiera* (Bologna), *Ambiente* (Francoforte), *Kinetica* (Londra), *Tecnargilla* (Rimini) e *Arte Laguna* (Venezia).

---

## Skills

- Art/creative director
- Creative technologist
- UX designer
- Produzione media

Art/creative director specializzato in concept e sviluppo di ambienti immersivi ed exhibit interattivi digitali per mostre, musei, valorizzazione del patrimonio culturale e campagne pubblicitarie.

Esperienza in realizzazione di applicazioni di realtà virtuale, ambienti interattivi immersivi, projection mapping architetture e indoor.

Solido background in produzione media: concept e storyboarding, video editing e compositing, animazione e motion graphics, sound design.

Attività didattica teorica e pratica per studenti e professionisti su projection mapping (storia, concetti e strumenti); arte generativa e fact-checking con Intelligenza Artificiale; corsi di animazione.

---

## Education & Work

---

**MIDA - Multimedia Italian Designers Alliance** / Founding partner

**WhatWeAre interactive studio** / Co-founder

2018 - presente, Bologna

*Art direction, project management, interactive installation design.*

**Redrim** / Virtual reality designer

2018 - 2022, Torino/Milano

*Virtual environment design, remote events, metaverse solutions, UX.*

**con-fine Art** / Project manager, interactive installation designer

2017 - 2018, Bologna

*Interactive installation design, fine art exhibition design and UX, digital exhibit design.*

**LOOP multimedia creations** / Creative technologist

2005 - 2017, Bologna

*Video production, graphic design, interactive installation design, architectural projection mapping.*

**UdP - Università del Progetto** / Master

2004, Reggio Emilia

*Graphic design, product design, video production, screenwriting.*

**Liceo Artistico F. Arcangeli** / Diploma di Maturità

2001, Bologna

*Art history, sculpture, architecture.*

---

## Selected Experiences

*Selezione di progetti recenti.  
I lavori sono stati svolti  
come consulente freelance  
con il ruolo di art director,  
responsabile dei contenuti e  
interaction designer.*

---

**Motus Hypercubus** / Interactive installation

2025-2026 - Museo Piaggio, Pontedera

Scultura interattiva multiutente, esposta in via permanente, che rappresenta un ipercubo. Realizzata in collaborazione con CNR-ISPC, Museo Piaggio e AFAM Modartech, con sensoristica tessile custom sviluppata insieme a Weabios SRL, spin-off dell'Università di Pisa.

*Concept, art direction, prototyping.*

**A Single Moment** / Site specific projection mapping

2024 - ArtCity Bologna, Cripta di San Zama

Allestimento temporaneo per la mostra fotografica di Anna Caterina Masotti, nel cartellone di ArtCity Bologna 2024. Unisce projection mapping, scenografia tessile, lighting e sound design.

*Immersive design, audio and video production, projection mapping.*

### **SOAVE Museum** / Corporate immersive

2024

Esperienza sinfonica immersiva che porta il visitatore al centro dell'orchestra: il suono è spazializzato in tempo reale e sincronizzato con visualizzazioni che rendono visibile l'architettura della composizione.

*Immersive design, storytelling, UX.*

### **La Scienza si fa in 100** / Interactive installation

2023 – Sede centrale CNR, Roma

Astrolabio interattivo per il primo centenario del CNR, che permette di esplorare un archivio di 100 progetti di ricerca distribuiti in 10 aree tematiche. L'interfaccia è accessibile anche a visitatori con disabilità sensoriali o motorie; i contenuti includono doppiaggio e sottotitoli in italiano e inglese e interpreti in lingua dei segni italiana e internazionale.

*Concept, art direction, media content direction, logo design, interactive software, projection mapping.*

### **Museo Luxardo** / Private museum

2023 – Torreglia

Museo d'impresa con spazi immersivi e corridoi esperienziali, realizzato in collaborazione con Studio Architetti Mar, Gruppo Fallani e Sesto Senso. Racconta la storia della famiglia Luxardo dalle origini a Zara alla produzione attuale a Torreglia, fino a una multiproiezione di 8 metri sugli anni finali della Seconda Guerra Mondiale.

*Content design, audio and video production, projection mapping.*

### **Piazza Scaravilli** / Architectural projection mapping

Dal 2021 – Università di Bologna

Mapping architettuale permanente a 360° che racconta i 900 anni di storia dell'Ateneo. Il progetto è stato sviluppato e testato con un software di simulazione VR custom, su un modello 3D acquisito in fotogrammetria.

*Concept, art direction, project management, storyboarding, 2D and 3D animation.*

### **KitchenAid Touch Wall** / Interactive installation

2020 – Ambiente 2020, Francoforte

Touch wall interattivo per lo stand KitchenAid: toccando una parete animata si scoprono accessori, funzionalità e ricette.

*Concept, stage design, 2D design and animation, surface sensorization, interactive software, projection mapping.*

### **Il Futuro Dimenticato** / Virtual reality experience

2019 – Museo della Città di Bologna

Documentario interattivo in realtà virtuale commissionato dal Museo della Città di Bologna, sull'identità della città attraverso le sue trasformazioni urbanistiche passate, presenti e future.

*Concept, general direction, project management, art direction.*

### **Remote & Metaverse Events** / Virtual events

2019–2022

Soluzioni per eventi aziendali da remoto e nel metaverso, con UX ottimizzata per la fruizione a distanza e set virtuali per produzioni video, spettacoli teatrali e presentazioni digitali.

*Virtual set design, remote events, metaverse solutions, UX.*

### **Vivaldi. The four seasons** / Immersive art exhibition

2019, Bologna • 2022, Avesta (Svezia)

Projection mapping sulla ricostruzione scenografica delle navate di una chiesa veneziana.

*Projection mapping design, scenographic reconstruction, media server setup.*

### **Chagall Crash** / Interactive art exhibition

2017, Sorrento e Alessandria • 2018, Seoul

Installazione immersiva interattiva in cui le vetrate di Chagall si infrangono, rivelando i paesaggi delle città che ospitano la mostra.

*Concept, art direction, prototyping.*

### **The Wall exhibition** / Interactive art exhibition

2017/2018 – Palazzo Belloni, Bologna

Mostra di arte concettuale con opere di Lucio Fontana, Piranesi, Mimmo Rotella, Christo, Giuseppe Uncini, Pink Floyd e Hitomi Sato. Il percorso di visita include installazioni interattive.

*Interactive installations concept, VR, indoor projection mapping.*