

| | |
|-----------------------------------|------------------|
| nome dell'insegnamento | Video Animazione |
| docente | Andrea Pedna |
| tipologia dell'attività formativa | Caratterizzante |
| settore scientifico disciplinare | ISDC/04 |
| anno di corso | 1 Anno |
| Livello | 2° Livello |
| Semestre/Annuale | annuale |
| CFA | 6 |
| totale ore insegnamento | 75 |

Andrea Pedna Nato a Faenza il 03-09-1961, conclusi gli studi tecnici si occupa di nuove tecnologie e progettazione nel settore componenti elettronici in aziende leader. La passione che lo lega al mondo del cinema, lo porta a condurre studi e frequentare seminari e a collaborare con produzioni cine-televisive. Dal 1994 diventa Filmmaker professionista e fonda uno studio, "Video Progetti", www.video-progetti.com che collabora con istituzioni, aziende e studi di comunicazione a carattere nazionale. Dal 2008 si interessa di progetti sperimentali che spaziano dalla video arte, alle grandi proiezioni architettoniche, ai video interattivi che sfruttano sistemi collegati a sensori in grado di catturare suoni e movimenti umani al fine di modificare i flussi visivi.

- **2008/09 Natività** - Progetto di architettura visuale realizzato per la facciata del teatro Masini in occasione del Festival dell'Arte Contemporanea 2008 poi nella versione definitiva proiettato durante il natale 2008 a Faenza, successivamente a New York e a Roma nell'ambito del festival Divinamente NY e Divinamente Roma.
- **2012 La Rotta del sale** - Progetto di architettura visuale per il centenario di Cervia e Milano Marittima.
- **2013 Cevico 50 Anni** - Progetto di architettura visuale per l'evento dei 50 anni del Gruppo Cevico. Oltre 900 Mq di superficie proiettata su due facciate attigue.
- **2013 Mapping Game** - Ideatore e realizzatore del progetto sperimentale Mappingame che integra un videomapping realizzato sulla facciata di un palazzo con integrato un videogame che sfrutta le geometrie della facciata per creare strategie di gioco. Uno dei pochi realizzati al mondo. Evento Gruppo Cevico 50anni.
- **2013 ISIA 33** - Progetto di architettura visuale per l'evento dei 50 anni del Gruppo Cevico. Oltre 900 Mq di superficie proiettata su due facciate attigue.
- **2014 Image of work** - Realizzazione della video installazione interattiva a compendio della mostra "Image of work" Forlì Palazzo Romagnoli
- **2014 Lido** - Realizzazione delle scenografie digitale per il concerto evento "Lido" Evan Lurie & Sacri Cuori - Ravenna Festival.
- **2011 - 2016** collabora con il gruppo teatrale IN_OCULA sulla contaminazione dei linguaggi fra teatro video e multimedia producendo lo spettacolo SEPHIROT, GOLEM s.r.l, MIND BOMBING, CRACK, CODE SWITCH. Il gruppo ha collaborato con istituzioni universitarie e istituti culturali. Ha lavorato in Libano, Danimarca, Malta, Istanbul. www.cristinaghinassi.com
- **2017 I Nove Comandamenti** - Teatro Due Mondi - Realizzazione delle scenografie digitale dello spettacolo.

Indirizzo di posta elettronica: pedna_andrea@isiafaenza.it

Obiettivi formativi

Scopo del corso è far apprendere agli studenti una serie di conoscenze di base (tecniche/estetiche), atte ad orientarsi sulle tante possibilità che l'animazione digitale offre sia in campo artistico che in campo commerciale.

Contenuto del corso

Panoramica sullo stato dell'arte dell'animazione attraverso la visione critica di materiali audiovisivi: spot pubblicitari, cortometraggi, video installazioni artistiche, testi, portali. Panoramica dei principali software dedicati all'animazione 2 e 3D. Approfondimento con esercitazioni sui software Adobe After Effects (animazione Grafica e Post-Produzione video e Resolume Arena (Grafica in tempo reale, Mapping e interazione). Progettazione e realizzazione dei contenuti per la video installazione in programma a fine corso. (lavoro di gruppo)

Testi di riferimento obbligatori ai fini dell'esame

Marco Mancuso - Intervista con la New Media Art. L'osservatorio digicult tra arte, design e cultura digitale Ed. Mimesi

Sandra Lischi - La Lezione della Videoarte - Arti visive e nuovi media - Ed. Carrocci

Michel Chion. L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema, 2001, Ed. Landau.

Metodi didattici

Lezioni teoriche e pratiche sui temi proposti dal **contenuto del corso**. In particolare dopo la parte teorica si lavorerà praticamente per progettare e realizzare la video installazione in programma. Gli studenti saranno chiamati a mettere in campo in maniera autoriale quanto appreso.

Modalità della verifica del profitto

Ogni candidato dovrà presentare un video della durata tra 1-2min max, elaborato in animazione a tecnica libera 2D/3D. Inoltre sarà coinvolto in un gruppo di lavoro che eseguirà una videoinstallazione utilizzando le tecniche e gli stimoli appresi durante il corso. (Il tema e le modalità di esecuzione saranno parte del processo di apprendimento).

Orario delle lezioni

Come da calendario pubblicato all'Albo.

Orario di ricevimento

Ogni Lunedì dalle 8,30 alle 10,30