

# Andrea Carpentieri

Artista multimediale e creative technologist

Lecce, Italia · andreacarpentieri@gmail.com · andreacarpentieri.art ·  
linkedin.com/in/carpentieri

## BIOGRAFIA

Andrea Carpentieri (Lecce, 1979) è un artista multimediale e creative technologist. Progetta e realizza videomapping, laser mapping e installazioni interattive per musei, enti pubblici, festival e grandi eventi, spesso come parte creativa e tecnica dei progetti di altri autori e studi. Anche nei lavori su commissione cerca l'occasione per sperimentare qualcosa di diverso.

Tra il 2010 e il 2012 lavora nel Laboratorio di Nuove tecnologie per l'arte dell'Accademia di Belle Arti di Brera, dove realizza installazioni interattive e forma gli studenti al projection mapping 3D e alla motion graphic. In quegli anni fonda con Marco Pucci Insynchlab, nato come collettivo artistico e poi diventato cooperativa in Puglia, che presiede per sette anni realizzando projection mapping, musei multimediali e progetti di realtà virtuale e aumentata. Partecipa alle prime rassegne di media art, come Kernel Festival (2011) con un mapping architettonico su Villa Tittoni, e idea a Lecce il festival di arti digitali Digital Pride (2013).

Una parte della sua ricerca riguarda superfici lontane dalla facciata classica: per la Focara di Novoli e la Focareddha di Presicce proietta sulle grandi cataste di fascine prima che vengano accese. Con TuoMuseo ha ideato e realizzato il videomapping interattivo per la mostra «PLAY. Videogame, arte e oltre» alla Reggia di Venaria (2022), curandone concept, contenuti e progettazione tecnica, e ha collaborato con Fabio Viola a «Lights and Shadows», Spazju Kreattiv, Malta (2024), in cui i visitatori, con una torcia a infrarossi, trasformano un sobborgo buio in un paesaggio luminoso. Più di recente ha progettato due installazioni interattive del percorso multimediale nelle Miniere di Dossena (2026) e ha sviluppato software e animazioni dell'avatar olografico di Federico II per Lucera Capitale della Cultura 2025. Collabora con Massimiliano Siccardi, per il quale ha sviluppato in TouchDesigner la parte generativa e il sistema di riproduzione di una sala immersiva ad Assisi (2026).

Dal 2022 collabora con Proietta, che gli ha messo a disposizione fin dall'inizio i propri strumenti laser e per cui realizza contenuti 3D e laser per grandi eventi, tra cui i videomapping delle ATP Finals di Torino (2023-2024).

Accanto alla produzione porta avanti un impegno costante nella formazione: insegna videomapping, realtà virtuale e aumentata, tecnologie immersive e intelligenza artificiale all'ITS Academy IOTA Sviluppo dal 2020 e nel Master in Tecnologie digitali e immersive di Treccani Accademia dal 2024. Ha tenuto workshop di projection mapping al festival Nextstep di Milano (2012) e sulla

comunicazione artistica con i new media all'Accademia di Brera (2010). È coautore dello studio «Portus Lupiae. 3D modeling and digital storytelling for reconstructing a long maritime history», pubblicato su Virtual Archaeology Review. Vive e lavora a Lecce.

#### VERSIONE BREVE

Andrea Carpentieri (Lecce, 1979) è un artista multimediale e creative technologist. Progetta e realizza videomapping, laser mapping e installazioni interattive per musei, enti pubblici, festival e grandi eventi, in Italia e all'estero, sperimentando anche su superfici non convenzionali, come le cataste delle focare salentine. Ha fondato con Marco Pucci Insynchlab, collabora con Proietta e con Massimiliano Siccardi e insegna all'ITS Academy IOTA Sviluppo e a Treccani Accademia.