

Andrea Carpentieri

Artista multimediale e creative technologist · Docente

Lecce, Italia · andreacarpentieri@gmail.com · [andreacarpentieri.art](https://www.andreacarpentieri.art) · [linkedin.com/in/carpentieri](https://www.linkedin.com/in/carpentieri)

PROFILO

Artista multimediale e creative technologist con oltre vent'anni di lavoro su videomapping architettonico, laser mapping, installazioni interattive e immersive, realtà virtuale e aumentata. Progetta contenuti e sistemi in tempo reale per musei, enti pubblici, festival e grandi eventi, seguendo il lavoro dall'idea al collaudo in sito. Insegna tecnologie immersive e intelligenza artificiale all'ITS Academy IOTA Sviluppo e nel Master in Tecnologie digitali e immersive di Treccani Accademia.

COMPETENZE

Videomapping e laser mapping: progettazione, contenuti 3D, warping e blending, allestimento e configurazione tecnica in sito

Installazioni interattive e immersive: TouchDesigner (patch generative, player per sale immersive), torce e sensori interattivi, installazioni olografiche

Realtà virtuale e aumentata: Unity 3D e C#, virtual tour, gamification, app e web app per musei

3D, motion e VFX: Blender, Cinema 4D, After Effects, DaVinci Resolve e Fusion, Mocha Pro, Trapcode, RealFlow

Rilievo e fabbricazione digitale: scansione 3D a luce strutturata, fotogrammetria, nuvole di punti, stampa 3D

Grafica, video e audio: Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere, Final Cut, Audition, Logic Pro

ESPERIENZA PROFESSIONALE

Videomapping e laser mapping per grandi eventi

Proietta S.r.l. · Italia e Paesi Bassi · 2022 – 2026

- ATP Finals di Torino (2023, 2024): contenuti per videomapping 3D e adattamento laser alla Torre Maratona.
- Luci d'Artista, Museo dell'Automobile di Torino (2024): progettazione e configurazione dell'installazione LED.
- Natale 2025: videomapping su schermo d'acqua a Verbania; videomapping e laser mapping a Taormina.
- Roma on Fire (2024), «Torre parlante» a Cerignola (2024), Castello di Monopoli (2024), Natale a Potenza (2022), outlet di Roermond e Roosendaal (2023).

Musei, installazioni interattive e virtual tour

per TuoMuseo, Siccardi Immersive Creations, Mobile Idea, Comune di Dossena, Imago · Italia e Malta · 2021 – 2026

- Sala immersiva ad Assisi (2026): patch generativa in TouchDesigner, player sul server di proiezione, assistenza e collaudo.
- Miniere di Dossena (2025-2026): virtual tour e percorso multimediale con installazione a torcia interattiva.
- Avatar olografico di Federico II per Lucera Capitale della Cultura 2025; virtual tour VR su quattro postazioni (2026).
- Museo di San Matteo, Pisa (2026): web app. «Lights and Shadows» con Fabio Viola, Spazju Kreattiv, Malta (2024).
- «PLAY. Videogame, arte e oltre», Reggia di Venaria (2022): ideazione e realizzazione del videomapping interattivo per l'apertura della mostra (concept, contenuti, progettazione tecnica).
- Basilica di Bisceglie (2021-2024): modello 3D da scansione, app di realtà aumentata, audioguida, otto cortometraggi.

Videomapping per enti pubblici e festival

Comuni di Novoli e Presicce-Acquarica, Contempo, Bass Culture e altri · Puglia · 2021 – 2026

- La Focara di Novoli (2021, 2026); Focaredhha de Sant'Andrea a Presicce-Acquarica (2022, 2023, 2025).
- «Nuvola», opera interattiva proiettata sulla volta del Castello Aragonese di Conversano (2025); evento «LUME» a Palazzo Martini, Oria (2025); «Luci e suoni d'artista» a Ruvo di Puglia (2023).

Cofondatore, presidente e multimedia designer

Insynchlab Società Cooperativa · Lecce · 2014 – 2022

- Presidente e legale rappresentante per sette anni; direzione di progetti di videomapping, musei multimediali e realtà virtuale.
- Projection mapping: Ferrari SF90 per il Family Day di Maranello (2019), cupola del Castello di Gallipoli a 360° (2021), Santa Maria della Pieve ad Arezzo (2017), Eat Prato (2019).
- Musei: MUVIT a Francavilla Fontana (2015), Museo di Alezio e Museo del Vino di Manduria (2017), MUDI di Taranto (2015).
- Realtà virtuale e aumentata: videogioco VR per i beni culturali CHER (2019-2020), app «Libreria» a Maglie (2019), virtual tour della Torre del Cerrano (2018).

Esperienze precedenti

1999 – 2014

- Tecnico del Laboratorio di Nuove tecnologie per l'arte, Accademia di Belle Arti di Brera (2010-2012); consulente per video arte e applicazioni digitali, Apulia Film Commission (2012-2014).
- Projection mapping: Duomo di Milano (2013), Palazzo di Re Nikola a Cettigne, Montenegro (2012), Palio di Siena (2011), Fallas di Valencia (2014), Fuorisalone di Milano per Fantoni (2012-2014).
- Ideatore del festival di arti digitali Digital Pride (2013); web design e comunicazione online (1999-2011).

DOCENZA

Docente di tecnologie immersive, intelligenza artificiale e grafica

ITS Academy IOTA Sviluppo (già Fondazione ITS IOTA Sviluppo Puglia) · Lecce, Bari, Fasano, Manduria, Trani, Conversano · 2020 – oggi

- Circa 1.000 ore in oltre trenta incarichi: realtà virtuale e aumentata, IA e tecnologie abilitanti, attrattori ed eventi immersivi, videomapping, virtual tour e gamification, Unity 3D, grafica 3D, grafica e video.

Docente nel Master «Tecnologie digitali e immersive»

Treccani Accademia · Roma · 2024 – oggi

Altre docenze e workshop

2010 – 2023

- Laboratori di videomapping e 3D per i progetti di legalità «Liberi di sognare» (circa 200 ore, 2022); corso di sviluppo di videogiochi (72 ore, 2023); corsi di video editing (2020-2021); workshop di projection mapping al festival Nextstep di Milano (2012) e sulla comunicazione artistica con i new media all'Accademia di Brera (2010).

FORMAZIONE

Scuola estiva di acquisizione e modellazione 3D per i Beni Culturali · Consorzio Caspur, Otranto · 2012

Specializzazione biennale in Graphic Design e Multimedia (laurea di secondo livello) · LABA – Libera Accademia di Belle Arti, Brescia · 2010

Laurea in Scienze della Comunicazione · Università di Lecce · 2006

Master in Marketing, comunicazione d'impresa e pubblica · Studio Valletta, Bari · 2005

PUBBLICAZIONI

«Portus Lupiae. 3D modeling and digital storytelling for reconstructing a long maritime history», Virtual Archaeology Review, 2016 (con I. Ferrari, A. Quarta, M. Sammarco, A. Di Tondo).

LINGUE

Italiano: madrelingua. Inglese: C1 (comprensione e scrittura), B1 (produzione orale).