

Carpentieri

Andrea

Maschio

Italia

andrecarpentieri@gmail.com

andreacarpentieri.art



Andrea Carpentieri è un artista multimediale e designer interattivo italiano.

Ha mosso i primi passi fra il 2010 e il 2012 nel **Laboratorio di Nuove Tecnologie per l'Arte** dell'Accademia di Belle Arti di Brera, dove realizzava installazioni interattive e formava studenti sul projection-mapping 3D e la motion graphic [LinkedIn](#). In quel contesto ha fondato **Insynchlab** come collettivo artistico; rientrato in Puglia lo ha trasformato in cooperativa, sviluppando progetti multimediali insieme ai suoi soci e ricoprendo per sette anni il ruolo di presidente e legale rappresentante .

Partecipa a rassegne di media-art sin dal mapping architettonico su **Villa Tittoni** presentato alla prima edizione di **Kernel Festival /011** e ha ideato il festival pugliese di arti digitali **Digital Pride** . Con **TuoMuseo** collabora a progetti che coniugano arte e gamification: nel 2022 ha curato il videomapping interattivo alla **Reggia di Venaria** per l'avvio della mostra "PLAY. Videogame, arte e oltre" , mentre nel 2024 ha realizzato con Fabio Viola l'installazione **Lights and Shadows** a Spazju Kreattiv, Malta, in cui i visitatori trasformano con una torcia infrarossa un sobborgo buio in un paesaggio luminoso, riflettendo su bellezza e fragilità delle periferie .

Dal 2023 collabora stabilmente con **Proietta SRL**, producendo contenuti 3D e laser show per eventi di grande scala: tra i lavori recenti i videomapping per le **ATP Finals di Torino** (2023-24) e l'installazione "**Luci d'Artista**" al Museo dell'Automobile di Torino .

Sul versante accademico tiene corsi di **Interaction Design, Videomapping**, realtà virtuale e aumentata presso Treccani Accademia e ITS Academy IOTA Sviluppo, oltre a numerosi workshop su linguaggi visivi in tempo reale . È co-autore dello studio "**Portus Lupiae. 3D modeling and digital storytelling for reconstructing a long maritime history**", pubblicato su *Virtual Archaeology Review* .

Continua a sviluppare installazioni site-specific per musei, festival e istituzioni culturali, coniugando sperimentazione visiva e rigore tecnico, e mantenendo un impegno costante nella formazione delle nuove professionalità delle arti digitali.