

# GIULIA NICOTRA



10123 Torino (TO)  
giulia11nico@gmail.com  
nicogiulia  
giulianicotra.github.io

Mi interessa molto esplorare la **"gray zone"** all'incrocio tra **arte e tecnologia**.

Mi piace sperimentare e scoprire come gli strumenti digitali e le forme d'arte tradizionali possano combinarsi per creare esperienze **innovative** e **immersive**.

## FORMAZIONE

- 9/2025 – in corso **Laurea Magistrale** **Politecnico di Torino**  
**Ingegneria del Cinema e dei Media Digitali** Corsi rilevanti: Realtà Virtuale, Computer Animation, Ingegneria del Suono, Digital Interaction Design.
- 9/2021 – 4/2025 **Laurea Triennale** **Università di Torino**  
**DAMS (Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo)**  
Voto finale: 108/110.  
Media voti: 28.4/30.  
Corsi rilevanti: Audio e Multimedia, Scenografia e spazio virtuale dello spettacolo dal vivo, Sistemi software per la gestione dello spettacolo intermediale.
- 9/2016 – 6/2021 **Diploma di Maturità Scientifica** **Liceo Scientifico Statale "Archimede", Acireale (CT)**  
Voto finale: 100/100.

## TESI

- 2024 – 2025 **Tesi di Laurea Triennale**  
Titolo: "Coreografie sonore. Strategie compositive per la sonificazione del movimento"  
Studio sulla sintesi sonora guidata dal movimento in Unreal Engine, con traduzione in tempo reale di dati di movimento in audio procedurale per creare paesaggi sonori interattivi (lavoro pubblicato su [Unreal Engine dev community](#)).

## ESPERIENZE PROFESSIONALI

- 8/2025 **Maschera** **Coro Lirico Siciliano - Enna**  
Accoglienza e assistenza al pubblico durante la rappresentazione *Cavalleria Rusticana*.
- 10/2024 – 11/2024 **Sviluppatrice di esperienze immersive** **StadiumLab - Università di Torino**  
Partecipazione al workshop "Live Performance for XR" organizzato da *Officine Sintetiche* e dal collettivo britannico Gibson & Martelli presso l'Università di Torino.
  - Contributo al progetto *AR/kè*, esplorando tecniche di **mixed reality (XR)** e di **sound design**.
  - Utilizzo di **dati di motion capture** per la creazione di **ambienti virtuali** e l'integrazione di **interazioni sonore in tempo reale**.
  - Progettazione e realizzazione di **ambienti sonori**, con uso di spazializzazione e audio procedurale.
  - Acquisizione di competenze nell'uso di **Unreal Engine** per la creazione di esperienze digitali interattive e immersive.
  - Progetto presentato a "Torino Film Industry", Torino, 26–27 novembre 2024 e al "Mirabilia International Circus & Performing Arts Festival 2025", Cuneo, 3–7 settembre 2025.
- 4/2024 – 8/2024 **Direttrice creativa e tecnica** **StadiumLab - Università di Torino**  
Progetto: *Oltre l'intreccio della mente*.  
Installazione con performance dal vivo e video mapping.
  - Responsabile del setup tecnico, inclusi **video mapping** e **illuminotecnica**.
  - Collaborazione all'allestimento scenico, garantendo la corretta gestione tecnica.
  - Presentazione del lavoro al pubblico nelle esposizioni "Arti Performative Digitali a Palazzo Nuovo", Torino, 13–15 maggio 2024 e "Mirabilia International Circus & Performing Arts Festival 2024", Cuneo, 29 agosto – 1 settembre 2024.
- 9/2023 – 1/2024 **Tirocinio** **Recontemporary - Torino**  
Tirocinio nell'ambito dell'**arte contemporanea** e delle **installazioni digitali**.
  - Supporto nella selezione e nell'analisi di progetti di arte digitale.
  - Collaborazione ai setup tecnici e assistenza durante le **mostre**.
  - Lavoro di squadra nello **sviluppo di nuove installazioni**.

## ALTRI PROGETTI

- 2024 **Re-Ca(be)ria** **Esperienza VR immersiva**  
Co-creatrice, *Multimedia Designer*  
**Software:** [TouchDesigner](#)  
Re-Ca(be)ria è una reinterpretazione in VR di *Cabiria* (1914), che trasforma il terzo capitolo in un'esperienza 3D interattiva con ambienti tracciati dal movimento, avatar e paesaggi sonori.

2023	<b>Addiction</b> <i>Co-regista, Montatrice video</i> <b>Software:</b> Adobe Premiere Pro, After Effects, Audacity Un progetto video artistico in stop-motion che indaga l'alienazione sociale e la dipendenza tecnologica, con una protagonista il cui ambiente diventa sempre più autonomo, conducendola a un crescendo surreale di auto-annientamento.	Installazione video in stop motion
2023	<b>Argerich</b> <i>Regista, Montatrice video</i> <b>Software:</b> Adobe Premiere Pro, After Effects, Photoshop Realizzazione di un videoclip concettuale che esplora fuga e auto-scoperta, unendo riprese reali, animazione e materiale d'archivio con motivi visivi simbolici come le piante.	Videoclip musicale
2023	<b>Pro Tools Lab Project</b> <i>Sound Designer, Montatrice video</i> <b>Software:</b> Avid Pro Tools, Adobe Premiere Pro Progetto di gruppo di ri-sonorizzazione di una sequenza filmica e creazione di uno spot pubblicitario fittizio per un servizio di consegne utilizzando clip da <i>Ratatouille</i> (2007), con sound design e voice-over originali.	Sound Design & Video Editing
2023	<b>Synthetic Sound Generator</b> <i>Programmatrice, Sound Designer</i> <b>Software:</b> SuperCollider Motore sperimentale di generazione sonora creato in SuperCollider, progettato per produrre paesaggi sonori sintetici tramite tecniche di sintesi procedurale.	Sintesi audio procedurale con SuperCollider

## COMPETENZE E QUALIFICHE

### Linguaggi di programmazione

**Intermedio:** Python, LaTeX, SuperCollider

**Base:** HTML, CSS, JavaScript

### Competenze tecniche

**Avanzato:** Unreal Engine, TouchDesigner, Isadora, Adobe Suite, ProTools, Office Suite

**Intermedio:** Unity, Motion Capture, Xsens MVN Animate, DaVinci Resolve

### Lingue

**Madrelingua:** Italiano

**Avanzato:** Inglese (C1)

**Base:** Francese (A2), Spagnolo (A2)

### Competenze organizzative

Competenze in gestione di progetti, coordinamento del team e organizzazione eventi, con esperienza nella gestione delle attività, rispetto delle scadenze e allocazione efficiente delle risorse. Lavoro bene in team e in contesti di collaborazione interdisciplinare, garantendo comunicazione chiara ed esecuzione fluida dei progetti. Queste competenze sono state fondamentali per il successo dei progetti di arte digitale e installazioni immersive sviluppati durante i miei studi.

### Competenze creative

Ho sviluppato competenze in scenografia, gestione delle attrezzature di scena, illuminazione e sistemi di proiezione attraverso esperienze in performance dal vivo, progetti universitari e collaborazioni con istituzioni culturali. Sono in grado di utilizzare sia tecnologie sceniche tradizionali che strumenti digitali a supporto di prove e spettacoli.

Possiedo inoltre competenze di base in sistemi video, supporto audio e manutenzione tecnica, acquisite in contesti teatrali e multimediali.

### Competenze comunicative

Possiedo competenze avanzate di comunicazione scritta e pubbliche relazioni, sviluppate lavorando alla comunicazione esterna e al networking per Recontemporary. Comunico efficacemente con i team per raggiungere obiettivi comuni. Inoltre, sto continuando a perfezionare le mie capacità di public speaking attraverso presentazioni e attività accademiche.

## INTERESSI

- **Osservazione e interpretazione:** mi considero un'attenta osservatrice e ascoltatrice, sempre incuriosita dal mondo che mi circonda. Trovo piacere nell'interpretare e comprendere la realtà, soprattutto attraverso l'espressione artistica.
- **Arte in tutte le forme:** ho una forte passione per l'arte in tutte le sue espressioni, dalla pittura alla fotografia, dalla musica al cinema e al teatro. Suono anche il pianoforte, utilizzando la musica come ulteriore mezzo di espressione creativa.