



CURRICULUM VITAE

Gianluca Caputo

Multimedia designer e graphic designer

Torino (domicilio) · +39 339 261 0478 · caputogianluca1999@icloud.com

linkedin.com/in/gianlucacaputo16 · Portfolio su richiesta

Data di nascita 16/05/1999 · Nazionalità italiana · Patente B

PROFILO

Progetto installazioni audiovisive interattive in tempo reale (TouchDesigner, Max/MSP, Kinect, video mapping) e curo la comunicazione visiva di eventi e istituzioni culturali, dal manifesto al catalogo.

Laurea magistrale con lode in Nuove Tecnologie dell'Arte all'Accademia Albertina di Torino. Disponibile da subito a Torino, a Milano o da remoto.

ESPERIENZA PROFESSIONALE

2026 – in corso

Collaboratore della cattedra di Drammaturgia multimediale (prof. Andrea Balzola)

Accademia Albertina di Belle Arti – Torino

- Coordinamento redazionale della rivista «R-esistenze» (Albertina Press / Gli Ori): redazione, impaginazione e revisione dei testi; coordinamento degli studenti collaboratori.
- Digitalizzazione e sottotitolazione in italiano di circa 30 film per il corso.
- Cultore della materia in Drammaturgia multimediale (nomina in corso).

2026

Tirocinio in catalogazione e archivio digitale

Pinacoteca dell'Accademia Albertina (CoopCulture) – Torino

- Archivio delle opere per il sito web di ARWE – Art Research World Expo (Torino): raccolta e catalogazione per artista delle immagini di circa 300 artisti in un database Excel, con il prof. Riccardo Gagliarducci.

2025 – in corso

Graphic designer

Accademia Albertina di Belle Arti, Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte – Torino

- Progettazione grafica dei materiali di comunicazione di convegni, rassegne e mostre: manifesti, locandine, dépliant, programmi, cataloghi e versioni per i social.
- Tra i lavori: manifesto e programma del convegno internazionale WP3-INAR; manifesto del documentario in VR «I Remember. Digitali immortali» al Museo Nazionale del Cinema; manifesto dell'incontro con Nick Brandt, in collaborazione con Gallerie d'Italia; catalogo e manifesto della mostra «Who Are We Speaking To?» a Hydra, con la Scuola di Belle Arti di Atene.
- Coordinamento con docenti ed enti partner per contenuti, loghi istituzionali ed esecutivi di stampa.

2020 – 2023

Graphic designer e illustratore, libera professione

Committenti privati e aziende – da remoto

- Grafica e illustrazione dal brief agli esecutivi per stampa e web; tra i lavori, Planetary Go (2021) e l'identità visiva «We Matter» (2022).

2019 – 2020

Graphic designer, tirocinio Erasmus+

Communiqué Ltd – La Valletta (Malta)

- Concept visivi per la comunicazione B2B e B2C, identità visive dei clienti su canali digitali e a stampa, esecutivi di stampa e formati social. Lavoro in inglese.

2018 – 2019

Graphic designer

All in One Consulting

- Brochure, manifesti e locandine, rebranding di marchi, contenuti per i social.

2016 – 2018

Visual merchandiser, alternanza scuola-lavoro

Prisma (BT)

- Allestimento di vetrine e spazi espositivi.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

2024 – 2026

Laurea magistrale in Nuove Tecnologie dell’Arte

Accademia Albertina di Belle Arti – Torino · Livello EQF 7

- Indirizzo Multimedia Exhibit & Digital Performance. Voto finale 110/110 e lode (12/10/2026).
- Tesi «Genealogie dell’instabilità. Dal sismografo di Weimar all’estetica dell’errore postmediale», relatore prof. Andrea Balzola; elaborato finale l’installazione «Störungsbild».

2020 – 2023

Laurea triennale in Nuove Tecnologie dell’Arte

Accademia di Belle Arti di Bari · Livello EQF 6

- Voto finale 110/110. Tesi «L. Moholy-Nagy: dare forma alla luce».

2014 – 2019

Diploma di liceo artistico, indirizzo Grafica

IISS «Leontine e Giuseppe De Nittis» – Barletta · Livello EQF 4

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre

Altre lingue

Italiano

	COMPRENSIONE		PARLATO		SCRITTURA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
Inglese	C1	C1	C1	C1	C1
Certificato Trinity GESE Grade 6 (B1) · corso di livello B2 · un anno di lavoro in inglese a Malta					

Livelli del Quadro comune europeo: A1-A2 base, B1-B2 autonomo, C1-C2 avanzato.

COMPETENZE DIGITALI

Tempo reale	TouchDesigner, Max/MSP (Max 9), Kinect V2, MediaPipe, OSC
Allestimento	video mapping su più superfici, impianti audio e video per installazioni
Grafica ed editoria	Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator; Procreate
Video	Adobe Premiere Pro, After Effects; datamoshing, pixel sorting
IA generativa	livello avanzato, uso quotidiano: scelta del modello in base al compito e flussi che ne combinano più d’uno (tra cui Claude, ChatGPT, Gemini, Runway)
Sistemi operativi	macOS, Windows

PROGETTI

2026

Störungsbild. Il fotogramma perturbante

Installazione audiovisiva interattiva, esposta all’Accademia Albertina il 12/10/2026: un volto generato si disgrega seguendo il corpo di chi guarda (Kinect V2, TouchDesigner, Max 9).

2026

L’altare cibernetico

Installazione audiovisiva generativa su tre pannelli (TouchDesigner): cassa, bassi e frequenze alte della traccia deformano scheletri in wireframe e un mandala centrale.

2026

latency

Video, progetto finale del corso di Coreografia digitale: montaggio algoritmico in Python guidato dal brano (Aphex Twin) e tracciamento del corpo con MediaPipe.

2025

Slut Commandments

Video mapping su sei pannelli verticali disposti a semicerchio: primi piani di corpi e labbra sincronizzate con il brano, fra glitch art ed estetica VHS.

PUBBLICAZIONI

2025/26

«Infrangere il cemento», graphic novel

Soggetto, sceneggiatura, storyboard e tavole. In «R-esistenze», Antologia 2025/2026, Albertina Press / Gli Ori, p. 93, con contributi, fra gli altri, di Marina Abramović e Tony Cragg.