CHIARA COLOSSEO

Cinema and Media Engineer



Laureata in Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione presso il Politecnico di Torino. Specializzata in grafica e animazione 3D, oltre che in riprese e montaggio video/audio, sia per progetti lineari che immersivi.

Istruzione

- **Liceo Scientifico "Maria Curie"**, Pinerolo (TO)
  Periodo: 2015-2020
  Valutazione finale: 90/100
- Laurea Triennale **Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione**, Politecnico di Torino
  Periodo: 2020-2023
  Valutazione finale: 90/110
- Laurea Magistrale **Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione**, Politecnico di Torino
  Periodo: 2023-2026
  Valutazione finale: 110 con Lode

Corsi e certificazioni

- **Approfondimento su Blender e DaVinci Resolve (Fusion)**
  "Dal 3D al VFX" – Manifatture Digitali Cinema, Prato
- **Corso su Unreal Engine per il Game Environment** – Skyup Academy

Esperienze lavorative

- **Fotografa per Zoom Torino (Cumiana)**
  Periodo: luglio 2026

Esperienze rilevanti

Progetto di tesi magistrale | qui disponibile
2025-2026
Titolo: IA e Arte: Narrare al pubblico l'impatto emotivo delle performance musicali mediante video generati con strumenti di intelligenza artificiale generativa.

Cortometraggio VR "I remember"
2025
Ruolo: Grafica 3D, 360° immersiva, su Blender
Realizzazione di un cortometraggio in VR in grafica 3D.
Presentato alla mostra Recontemporary (TO), al Museo del Cinema (in occasione del TFI) e al festival ARWE (TO).

Creazione post Instagram giulia_book_review
2024-in corso
Creazione di post e grafiche per il profilo Instagram giulia_book_review, con particolare attenzione alle copertine realizzate in 3D su Blender.

Cumiana (TO)

+39 3345306181

colosseo.chiara@gmail.com

LinkedIn: Chiara Colosseo

YouTube: @ColosseoPortfolio

Portfolio: chiaracolosseo.github.io

Lingue

Italiano: madrelingua

Inglese: B2/C1; certificato IELTS, 2020

Spagnolo: B2/C1; certificato DELE, 2026

Francese: A2; autodidatta

Software

Grafica 3D: Blender, Maya

Video: DaVinci Resolve, Adobe Premiere

Audio: Pro Tools, Reaper, Audacity

Grafica: Canva, GIMP, Adobe Photoshop

UX/UI e interattività: Figma, Klynt, Isadora

Game Design: Unity, Unreal Engine

Programmazione: HTML, Python, C#, SQL

VFX: Fusion, Adobe After Effects, Nuke, Houdini

Social Media Management:
Meta Business Suite, NotJustAnalytics

Ulteriori informazioni

Patente di guida B; automunita

Esperienze

ordine cronologico

Assistente gaffer
2022
Assistente al direttore della fotografia durante le riprese finali di “Sentinel” – regia di Stefano Milla.

Runner
2023
Runner durante le riprese di “H010N” – regia di Luca Canale Brucculeri.

Giuria studentesca “Job Film Days”
2023
Membro della giuria studentesca per il festival Job Film Days a Torino.

Volontaria sezione VR “Torino Film Industry”
2024
Accoglienza del pubblico e gestione dei visori in occasione del Torino Film Industry.

Partecipazione workshop “Microcinema”
2024
Partecipazione al workshop di Microcinema tenuto dalla compagnia Frau-Trapp in occasione del Festival Incanti.

Cortometraggio “Fragile”
2025
Ruolo: Fonico in presa diretta e microfonista, segretaria di edizione
Realizzazione di un cortometraggio, attualmente in fase di post-produzione.
Iscritto a numerosi concorsi, tra cui: Vicinissima Festival 2026, Too Short To Wait 2026, We Make Future Film Festival

Volontaria per il “Torino Film Festival”
2025
Accoglienza del pubblico e gestione delle sale del Cinema Romano in occasione del TFF.

Cortometraggio “La Grande Narrazione”
2025
Ruolo: Fonico in presa diretta e microfonista, segretaria di edizione, editing audio e video, riprese.
Realizzazione di un cortometraggio in 100 ore per l’omonimo concorso “100 ore Torino 2025”.
Secondo classificato al concorso 100 ore Torino 2025.

Esperienze universitarie

ordine cronologico

Cortometraggio - “The Goodslift”
2021–2022
Ruolo: Segretaria di edizione e assistente al montaggio video/audio.
Progetto realizzato per il corso “Produzione Cinematografica”.

Creazione di una base di dati
2022
Creazione di una base di dati relativa alle specie di uccelli del mondo interrogabile tramite query SQL.
Progetto realizzato per il corso “Basi di Dati”.

Pagina Instagram MiLegoAlTerritorio
2020-2023
Creazione e gestione di alcuni post e storie della pagina Instagram del team studentesco MiLegoAlTerritorio, del Politecnico di Torino.

Libretto per le classi elementari, MiLegoAlTerritorio
2021-2022
Composizione di alcune pagine di un piccolo libro per le classi elementari, relativo al rischio sismico, da affiancare alle lezioni del team studentesco MiLegoAlTerritorio, del Politecnico di Torino.

Prototipo Instagram per il benessere digitale
2022
Creazione su Figma di un prototipo di Instagram volto al rispetto del benessere digitale degli utenti.
Progetto realizzato per il corso “Benessere Digitale”.

Progetto interattivo “AuroraIX” e trailer dello stesso
2022
Ruolo: fonico in presa diretta, montaggio audio, effetti sonori.
Progetto realizzato per il corso “Interactive Media”.

Progetto Grafica 3D
2023
Riproduzione fotorealistica di un ambiente per il corso “Computer Grafica”.

Creazione di “Carbon Chaos”, un ARG transmediale
2023
Ruolo: coordiamento team, percorso utente, sceneggiatura.
Creazione di un Alternate Reality Game transmediale per il corso “Transmedia”.

Cortometraggio immersivo, 360° - “Life of the Party”
2023
Ruolo: sceneggiatrice, fonico in presa diretta, montaggio audio, effetti visivi.
Realizzazione di un cortometraggio utilizzando le tecniche di ripresa 360° per il corso “Cinema Immersivo”.

Esperienza in realtà virtuale - “Save Earthy”
2023
Ruolo: 3D Artist and Animator, sound designer.
Realizzazione di un’esperienza in realtà virtuale fruibile tramite visore VR per il corso “Realtà Virtuale”.

Remake di “Nodo alla Gola”
2023

Ruolo: gaffer, fonico in presa diretta, montaggio audio.
Remake di una scena di “Nodo alla Gola” variando montaggio e fotografia, per il corso “Fotografia e Cinema Digitale”.

Audiolibro
2023
Realizzazione di un breve audiolibro curando tutti gli aspetti audio di presa diretta, foley e post-produzione per il corso “Elaborazione dell’Audio Digitale”.

Progetto Animazione 3D
2024
Riproduzione in 3D della pubblicità “Cadbury Dairy Milk – Aliens” per il corso “Computer Animation”.

Videogame – “Benzaiten’s Solo”
2024
Ruolo: 3D artist and animator, creazione città, coordinatore team e ricerca reference.
Realizzazione di un videogame per il corso “Game Design and Gamification”

Campagna marketing digitale e social per l’azienda MakeMake
2024
Realizzazione di una strategia digitale e campagna marketing social per la realtà MakeMake di Avigliana. Progetto realizzato per il corso “Digital Strategy”.

Applicazione – “Homeow”
2024
Ruolo: 3D artist, designer, prototipazione su Figma, attenzione alla user experience.
Realizzazione di un’applicazione Android a controllo di un dispenser di cibo per gatti e creazione dello stesso. Progetto realizzato per il corso “Digital Interaction Design”.

Applicazione – “LastBite”
2024
Ruolo: designer, prototipazione su Figma, attenzione alla user experience.
Realizzazione di un’applicazione Android per salvaguardare lo spreco alimentare monitorando le date di scadenza degli alimenti in dispensa e suggerendo ricette svuota-frigo. Progetto realizzato per il corso “User Experience Design”.

Speaker alla radio OndeQuadre
2024
Speaker per la radio del Politecnico, OndeQuadre, nel programma Track01, incentrato sulla nascente musica torinese e su interviste agli artisti.

Social Collegio ICM Politecnico
2024-2026
Gestione delle pagine social del Collegio ICM (informatica-cinema-meccatronica) del Politecnico.

Sonorizzazione de “I topi”
2025
Postproduzione audio di alcune scene della serie televisiva “I topi” (2018-2020), per il corso “Sound Production per le Media Industries”.

Creazione di una scena fantasy con VFX
2025
Realizzazione di una breve scena fantasy con compositing tramite Nuke, per il corso “Visual Effects”.

Video editing HideOut PoliTo
2025-2026
Editing dei reel Instagram per il team studentesco HideOut PoliTo.