

MARIANO EQUIZZI

24 11 1970

equizzi@gmail.com

Educazione

1991-1995 Doctor in Law, University of Law, Palermo, Italy

1996-1999 National Cinema School (Centro Sperimentale di Cinematografia, Rome)

Producer classes.

Premi e nomination

World Science Fiction Association-Premio Italia for the *mockumentary* "Ginevra Report" 2002

Cinema Investment-Angel Award, Japan, prize assigned by Mr. Kadokawa for the sci-fi project "Revenge" 2006

Nominated for best video at the Quartz Electronic Music Award, Paris 2009

NOKIA-Wind Award for the best multimedia interactive content "New Order" 2002

Menzione speciale al progetto Komplex 28 al LODZ Interactive Film Festival ([LINK](#) al pitch del progetto)

Attuali percorsi e impegni professionali

Iter Research in Milano, creatore delle esperienze in Realtà aumentata narrativa e cinematografica in spazi urbani

MetalInteract in Roma, Laboratorio di Artificial Intelligence per la produzione audiovisiva

Omniagroup in Sofia, Partner e Content Creator in progetti di cooperazione internazionale

ilmondonuovo.club magazine della transizione culturale e politica, Editor del sito

EUExperts, Brussels, consulente in affari tecnologici, analista media ed informazioni

Realizzazioni

2023 Sceneggiatura del film "La dea del Calcio" liberamente tratto dalla novella di Alfredo Arias

2023 per Iter Research con distribuzione KIPPLE Officina Libreria il videogame di avventura "[The Amazing Universe of Psychotrons](#)"

2020, 2021 e 2022 "61 Mito" Progetto di realtà Aumentata e Virtual Reality sul mito latino interpretato da giovani attori per Q Academy ([LINK](#)) progetto triennale finanziato dalla Agenzie RomaCulture

2018 2023 Progetto Stalker per il Mufant Museo della Fantascienza e del Fantastico di Torino, realtà aumentata ([LINK](#))

2022 Progetto "O'Psy Town" per il Future Film Festival di Boologna, Realtà Aumentata sullo schermo del cinema ([LINK](#))

2022 Progetto "Astarte" Realtà aumentata per il Festiva Passaggi d'Autore in Sant'Antioco

finanziato dal MIBAC ([LINK](#))

2020 Creazione contenuti e formazione alla progettazione per la Fondazione Leonardo Sciascia

2020 Rome VideoGame lab progetto KOM CUBE, esperienza in Realtà Aumentata e Alternate Reality Game per il pubblico ([LINK](#))

2019 Linecheck Milano creazione della esperienza in realtà aumentata sulla facciata del palazzo EX ANSALDO ([LINK](#))

Intervento nel panel professionale ([LINK](#))

2018 Progetto LALA Deliverance per l'etichetta discografica MINUS HABENS ([LINK](#)) progetto attivo sulle superfici di Los Angeles

2017 Progetto per il MUFANT Komplex GIZMO per il pubblico del museo ([LINK](#)) esperienza in realtà aumentata

2017 Progetto in Atene per il Festival ADAF, UAU ([LINK](#)) realtà aumentata sulla superfici urbane di Atene

2018 Cantieri Culturali della Zisa di Palermo, Progetto K29 ([LINK](#))

2016 Progetto dedicato alla convention annuale della fantascienza ETNA CON ([LINK](#))

2016 Progetto per l'annuale Convention della letteratura fantastica in MILANO, Stranimondi ([LINK](#))

2016 Sofia, Festival Urbano QVARTAL esperienza in AR per il pubblico del festival ([LINK](#))

2016 Ustica, Esperienza in Realtà Aumentata per il Web International Festival ([LINK](#))

2016 Columbia Missouri USA, Report on the Election Day esperienza in realtà aumentata in spazi urbani ([LINK](#))

2015 Torino-Perugia Politecnico e Festival Immaginario progetto QUANTUM PEOPLE esperienza in realtà aumentata in spazi urbani ([LINK](#))

2015 Albuquerque New Mexico USA "Tropic of the Signs" ([LINK](#)) esperienza in realtà aumentata per il festival Experiment in Cinema

2014 Festival del Cinema di Pesaro, "Report on the probability PHY" esperienza in realtà aumentata in spazi urbani ([LINK](#))

2014 Athens Festival Slingshot USA "Komplex goes to athens"

2013 Festival Piedmont TOSHARE, Torino, progetto "28" realtà aumentata in spazi urbani del centro ([LINK](#))

2013 UFO Studio, co scrittore con Phil Roth della serie TV in sviluppo "PSY PLATOON"

2013-2018 FriendsFilm, Milan, Camera Operator per Fashion Show (Gucci, Prada, Hogan, Moschino)

2010-2012 Operatore VideoGang Milano su moda e design con particolare attenzione alle prime riprese in stereoscopia

2008-2010 E' montatore con Luca Liggio di Emiliano Montanari (international video art director) per il progetto "Eyerophany" e per il progetto di videoarte "The new Dolce Vita" di cui cura le riprese con il regista.

2009 – 2013 Content creator per Bravacasa Rizzoli ha creato tutti i contenuti video della versione

IMAG della rivista.

2009 D'Autres Corde, Paris He shot and edit all the long form video content for the label. 2009

2006 Dirige RACHE tratto da Gorica tu sia maledetta di Valerio Evangelisti

2006 TRISOL Music, GMBH Filmmaker for the artists of the label, "Nachtmar" and "Spiritual Front"

2006 per Young Indie Production, NYC Filmmaker for the documentary: "The Dreamless producer"

2003 The Mark per SURF FILM e Filmax

1998-2002 Produzione indipendente di contenuti per il nascente video web streaming vedi voce

WIKIPEDIA https://it.wikipedia.org/wiki/Cinema_italiano_di_fantascienza

1999-2003 Portale The Next Text realizzato con Interact

1996 2000 Aiuto Regia di Michele Soavi

Esperienze come formatore

NABA, Nuova Accademia di belle arti, Milan, workshop sulle tecnologie CCTV, Prof. Francesco Monico

Politecnico di Torino Ingegneria del cinema, Prof. Sara Monaci

Univaq, laboratorio di Realtà Aumentata presso il dipartimento di letterature comparate Prof. Mirko Lino

Publicazioni e documenti accademici

2014 SCREEN CITY JOURNAL 3, ISSN 2281-1516

<http://screencitylab.net/journal/issues.html>

2001 SCIENCEPLUSFICTION, edited by Lindau, Italy, ISBN10: 8871803698

2002 SPACE, edited by Lindau, Italy, ISBN10: 8871804376

Written contribution about the new spaces for Sci-Fi story telling in mobile devices.

2010-2013 Bravacasa, Italy Columnist on the topic of design and new technologies.

2001 Cyberpunk artisan Panel of the "Future Film Festival", Bologna, Italy 2001

2000 Interview: conversazioni intorno al cinema, written by Giona Nazzaro

it's present a complete interview of Mariano Equizzi <http://www.isbns.sh/isbn/9788887374414>

Competenze tecniche

Augmented Reality developer A-frame

Unity 3d

Unreal

Stable Diffusion A1111

CC adobe

Blender 3d

Touchdesigner, Derivative new media platform

Steadicam owner and operator

FCP, Lightworks and CS Premiere editing software

Broadcast Camera competences

DSLR cameras competences

Red Camera competences

Fashion and Design shooting skills

Stereographic shooting experience for HDTV

NUKE node compositor

Lighting techniques, deep competence on fixtures and art of lighting