

MARIANO EQUIZZI

24 11 1970

equizzi@gmail.com

www.komplex.city

Lingue:

Italiano madrelingua

Inglese, fluente in conversazione e scrittura anche progettuale,

Francese, comprensione in lettura e conversazione

Educazione

1991-1995 Dottore in legge vecchio ordinamento 1991-96

1996-1999 Centro Sperimentale di cinematografia in Roma corso di produzione cinema e tv

Premi e nomination

-World Science Fiction Association-Premio Italia per l'audiovisivo "Ginevra Report" 2002

-Cinema Investment-Angel Award, Japan, premio assegnato da Mr. Kadokawa per il progetto "Revenge" 2006 tratto dai mondi di Valerio Evangelisti

-Nominato al Quartz Electronic Music Award, Paris 2009

-NOKIAWind Award per il miglior contenuto multimediale per smartphone 2G "New Order" 2002

-Menzione speciale al progetto in realtà aumentata Komplex 28 al LODZ Interactive Film Festival

Iniziative attuali

- Iter Research-Milan, designer di esperienze in Realtà Aumentata per ambienti urbani e progetti di videogames.

- MetaInteract in Rome, integrazioni metaversi per progetti istituzionali

- Consulente e progettista per la NGO www.euexperts.eu

- Content Curation www.radiorosbrera.com (oltre 900.000 ascoltatori)

- Animatore del #game23

- Fondazione MUFANT ETS Torino gestione metaverso e della twitch-tv

Produzioni in transmedia scenario

2024 Mufant TV basata su twitch e obs per la disseminazione dei contenuti culturali e creativi della Fondazione ETS.

2024 Virtual World per la Fondazione Mufant ETS, Torino: <https://www.spatial.io/s/Mufant-Virtual-World-645d34a8fcb435a028b6c470?share=0>

2024 Virtual World per il progetto Invitalia PNRR “Così si fece l'Italia”:
<https://www.spatial.io/s/COSI-SI-FECE-LITALIA-667d15e8f4a7ed6e10e8df19?share=6357903542659408597>

2022 2024 Heraion, Il mondo nuovo magazine club editing settimanale della piattaforma on line.

2023 Adventure videogame “The Amazing Universe of Psychotrons” <https://komplex-live-cinema-group.itch.io/the-amazing-universe-of-the-psychotrons>

2020, 2021 e 2022 “61 Mito” Progetto in realtà aumentata per spazi urbani triennale per l'Agenzia Roma Culture.

2018 2023 “Stalker451” progetto in realtà aumentata per il Mufant Torino, ex Project for Museum of SCIFI of Italy, l'esperienza è ancora attiva <https://www.komplex.city/stalker.php>

2022 “O'Psy Town” per il Future Film Festival di Bologna
<https://www.futurefilmfestival.it/en/edition-2022/opsy-town-in-komplexscope/>

2022 “Astarte” progetto in realtà aumentata per gli spazi urbani di Sant'Antioco.

2020 Content management per la Fondazione Leonardo Sciascia.

2020 Rome VideoGame lab progetto KOM CUBE in realtà aumentata per Cinecittà durante il Rome Video Game lab.

2019 Linecheck Milan esperienza in Realtà Aumentata per l'edificio in Via Tortona, Milano:
<https://vimeo.com/374217528>

2018 AR project ambientato in L.A.: “LALA Deliverance” per la label discografica MINUS HABENS: <https://vimeo.com/280424025>

2017 AR project Komplex GIZMO <https://vimeo.com/221640139>

2017 AR project in Athens Festival ADAF, UAU: <https://www.komplex.city/komplexuau.php>

2018 AR Project at Cantieri Culturali of Zisa in Palermo, K29
<https://www.komplex.city/komplex29.php>

2016 AR project in Catania per l'annuale convention SCIFICON
<https://www.komplex.city/ufo.php>

2016 AR Project per la convention di Sci Fi Milano <https://vimeo.com/187730382>

2016 AR Project in AR per il distretto in Sofia dedicato a Dark Avenger:
<https://vimeo.com/183986494>

2016 AR Project per Ustica attivo durante il Sicily Web Fest: <https://vimeo.com/179723145>

2016 Columbia Missouri USA, AR Project titled "Report on the Election Day"
<https://vimeo.com/179723145>

2015 Torino-Perugia Politecnico and Festival Immaginario AR Project in urban space
<https://vimeo.com/201263911>

2015 Albuquerque New Mexico USA "Tropic of the Signs" (LINK) Ar project in Urban space dedicated to the magics of the petroglyphs of the desert: <https://www.komplex.city/eic-2015rr.php>

2014 Festival del Cinema di Pesaro, "Report on the probability PHY" Ar project set in urban space and dedicated to the quantum physics and English absurdism:
<https://vimeo.com/133222422/44cb6b81ef>

2014 Athens Festival Slingshot USA "Komplex goes to athens"

2013 Festival Piedmont TOSHARE, Torino, progetto "28" realtà aumentata in spazi urbani del centro: <https://vimeo.com/189313416>

2013 UFO Studio, co writer with Mr.Phil Roth of the project "PSY PLATOON"

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

2010-2012 Camera operator for VideoGang Milano mainly fashion and mostly 3d shooting.

2009 – 2013 Content creator for the design magazine Bravacasa Rizzoli.

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

2006 Shot RACHE from Gorica written by 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 Indie production of cyber no wave shorts:
<https://archive.org/details/CYBERPUNK-WEIRD>

1999-2003 The Next Text web portal for Interact, Rome.

1996 2000 First AD of Michele Soavi

Workshop

-NABA, Nuova Accademia di belle arti, Milan, workshop sulle tecnologie di controllo tramite CCTV.

-Politecnico of Torino Cinema Engineering, Prof. Sara Monaci, workshop dedicato alla realtà aumentata in spazi urbani

-Univaq, workshop dedicato alla realtà aumentata in spazi urbani a l'Aquila.

Pubblicazioni

2024 Delos [MANDELA EFFECT](#) curato dal Premio Urania Sandro Battisti

2023 DELOS "[But the Telemetry Data](#)", racconto in antologia

2023 DELOS Racconto in Antologia curata da Emanuele Manco "[Trinacria Station](#)"

2022 DELOS [Volare Cantare](#), saggio in morte di Bruno Di Marino

2024 OF GODS TRICKS AND WEIRDOS academic paper

<https://aber.apacsci.com/index.php/st/article/view/2489>

2014 SCREEN CITY JOURNAL 3, ISSN 2281-1516

2001 SCIENCEPLUSFICTION, contributo in saggio, 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, testo per il catalogo del "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>

Tech skills

Augmented Reality developer A-frame

Unity 3d

Unreal

OBS and streamlab plug in

Stable Diffusion A1111

CC adobe

Blender 3d

Touchdesigner, Derivative

Steadicam operator

Lightworks and CSPremiere editing software

Broadcast Camera competences

DSLR cameras competences

Red Camera competences

Fashion and Design shooting skills (2008-2018 Urban/VideoGang e poi 4Friends Film)

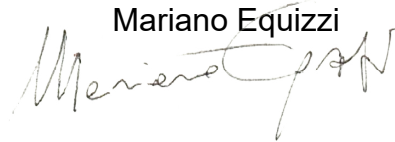
Stereographic shooting experience for HDTV

NUKE, Fusion and Natron node compositor

Lighting techniques, deep competence on fixtures and art of lighting

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d. lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 GDPR 679/16 - "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali".

Mariano Equizzi

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Mariano Equizzi', written in a cursive style.