

**Curriculum Vitae
Europass**

**INFORMAZIONI
PERSONALI**

Nome Massimiliano Borghesi
Indirizzo Via di Roiano, 2 34135 Trieste (TS)
Teledono +393482256803
E-mail massimilianoborghesi@gmail.com
Website www.allyouneedissound.com

ABILITÀ

Abilità Artistiche Voice Over, Composizione Musicale, Songwriting. Strumenti: chitarra, basso, piano.
Capacità Organizzative Ottime capacità organizzative, manageriali e amministrative. Relazioni internazionali, Team-building.
Abilità Tecniche Laurea Magistrale in Sound Design, registrazione e post produzione audio per prodotti audiovisivi, film, videogames, VR, XR.
Abilità IT ProTools HD, Reaper, Unity 3D, FMod, Logic X, Cubase, Final Cut X, Microsoft Office package.

Specializzazioni

Ambisonics - registrazione e postproduzione
Spatial Audio per Video 360 e VR
Registrazione e direzione Voice Over
Registrazioni ambientali, Field recording, Foley, SFX e Ambience
Sound Design Lineare ed Interattivo
Montaggio e processamento Dialoghi
Composizione musicale e montaggio per media lineari e e musica adattiva
Implementazione Audio Assets
Integrazione Middleware - Game Engine
Mixing e mastering
Mix multicanale in 5.1 e 7.1 secondo gli standard cinematografici
AVID ProTools Certified User

Patente B

Lingue ITALIANO/ENGLISH

ESPERIENZE LAVORATIVE

Periodo	2012 - 2020
Ruolo	Sound Designer presso All You Needs Is Sound
Competenze	Creazione del sound design per cortometraggi, lungometraggi di fiction ed animazione. Registrazione presa diretta su set. Montaggio della presa diretta, esecuzione e registrazione dei Foleys. Montaggio audio, pulizia, processamento, missaggio e masterizzazione del suono. Preparazione degli standard per la distribuzione in Stereo, 5.1 e 7.1. Registrazione e gestione del formato Ambisonics e creazione di Spatial Audio per Cinematic VR e videogames. Creazione DCP per distribuzione cinematografica e circuiti di festivals. Composizione di musiche originali e SFX per film.
Periodo	Maggio - Settembre 2020
Ruolo	Sound Designer per esperienza Cinematic VR interattiva "VAJONT" di Iolanda di Bonaventura - Artheria - Biennale College VR - Festival Internazionale del Cinema della Biennale di Venezia 2020
Competenze	Registrazione in Ambisonics, Stereo, Mono e post produzione di Dialoghi, SFX, Ambienti, Foleys. Preparazione degli asset audio. Implementazione in Unity con middleware Fmod. Mix
Periodo	Marzo - Agosto 2020
Ruolo	Fonico di Presa Diretta e Sound Designer per lungometraggio "Vida" (in lavorazione) di Silva Zeitlinger - Film Srl, Quasar Multimedia
Competenze	Registrazione presa diretta e microfonista, montaggio presa diretta, ADR recording, sound design, post produzione audio
Periodo	Aprile 2020
Ruolo	Sound Designer per cortometraggio "IWD" di Carey Thring - FalconBrooks Production London
Competenze	Montaggio presa diretta, sound design, post produzione audio
Periodo	Marzo 2020
Ruolo	Sound Designer per mediometraggio "The Music Box" di Ryan Riddle
Competenze	Montaggio presa diretta, sound design, post produzione audio, mix
Periodo	Febbraio 2020
Ruolo	Sound Designer per cortometraggio "The Fame Game" di Chris Gau - Various Artists Ltd.
Competenze	Montaggio presa diretta, sound design, post produzione audio, mix

Periodo	Gennaio - Febbraio 2020
Ruolo	Sound Designer per cortometraggio "From Scratch" di Joseph Simmons
Competenze	Montaggio presa diretta, sound design, post produzione audio, mix
Periodo	Dicembre 2019
Ruolo	Sound Designer per mediometraggio "Layla, at Last" di Julian Alexander - Pili Mili Films, Sharjah Art Foundation
Competenze	Montaggio presa diretta, sound design, post produzione audio, mix
Periodo	Novembre 2019
Ruolo	Spatial Audio Designer per esperienza VR "STIGMA" di A.Giacomin
Competenze	Spazializzazione del suono a 360, additional sound design, post produzione audio
Periodo	Ottobre 2019
Ruolo	Fonico di Presa Diretta per "Fireball" di Werner Herzog, produzione Spring Films London
Competenze	Registrazione presa diretta e microfonista
Periodo	Settembre 2019
Ruolo	Microfonista per lungometraggio "Sanremo" di M. Mandić, coproduzione Ita-Slo FILMOSTOVJE // RTV SLO // QUASAR MULTIMEDIA
Competenze	Microfonista
Periodo	Agosto - Settembre 2019
Ruolo	VR e Game Sound Designer per esperienza game collaborativa VR-PC "Leafe", prodotto da BigRock
Competenze	Registrazione, editing, implementazione, mixing degli effetti sonori
Periodo	Luglio 2019
Ruolo	Fonico di Presa Diretta per docu-serie TV "Il Nostro Paese" di Matteo Parisini, produzione InCadenza
Competenze	Registrazione presa diretta e microfonista
Periodo	Giugno 2019
Ruolo	Fonico di Presa Diretta per spot ORACLE - ILLY, produzione APZ Media
Competenze	Registrazione presa diretta e microfonista
Periodo	Giugno 2019

Ruolo	Sound Designer per cortometraggio "To Sonny" di F. Spiazzi - Columbia University School of the Arts
Competenze	Montaggio presa diretta, sound design, post produzione audio
Periodo	Novembre 2018 - Maggio 2019
Ruolo	Spatial Audio Designer per esperienza VR "MEDUSA" di S. Tirelli - Borås Art Museum, Sweden
Competenze	Spazializzazione del suono a 360, additional sound design, post produzione audio
Periodo	Maggio 2019
Ruolo	Sound Designer per cortometraggio "We Are Dancers" di J.Morris - Northern Film School
Competenze	Montaggio presa diretta, sound design, post produzione audio
Periodo	Aprile 2019
Ruolo	Sound Designer per lungometraggio "The Perished" di P. Murphy - Celtic Badger Media Ireland
Competenze	Montaggio presa diretta, sound design, post produzione audio
Periodo	Marzo 2019
Ruolo	Sound Designer per film a episodi "Wearing Something" di J. Simmons
Competenze	Montaggio presa diretta, sound design, post produzione audio per 3 capitoli
Periodo	Febbraio - Marzo 2019
Ruolo	Sound Designer per webseries "Bad Juju" di J. Alexander - Island Story Productions London
Competenze	Montaggio presa diretta, sound design, post produzione audio per 16 episodi
Premi	Vincitore BEST SOUND DESIGN - Sao Paulo Web Fest 2019
Periodo	Novembre 2018 - Dicembre 2019
Ruolo	Sound Designer per cortometraggio "Mea Culpa" di J.Fité - Peracals Productions Ltd. London
Competenze	Montaggio presa diretta, sound design, post produzione audio
Premi	Miglior cortometraggio al Monaco International Film Festival 2019
Periodo	Ottobre - Novembre 2018
Ruolo	Sound Designer per videogioco VR "Runes: The Forgotten Path" di Stormborn Studio
Competenze	Creazione di oltre 500 effetti sonori per il gioco di Realtà Virtuale Runes. Registrazione e post produzione di SFX, Ambienti, Foleys e preparazione degli asset audio
Periodo	Giugno - Settembre 2018
Ruolo	Produzione e post produzione del suono per la Cinematic VR "In the Cave" di I. Gergolet - Festival Internazionale del Cinema della Biennale di Venezia 2018

Competenze	Presenza diretta sul set con tecniche miste tradizionali ed Ambisonics. Registrazione e creazione librerie sonore: grotte e sottomarine. Montaggio, sound design e post produzione audio per Cinematic VR.
Periodo	Maggio - Agosto 2018
Ruolo	Sound Designer per "Book of Monsters" di S. Sparkle - Dark Rift Films
Competenze	Montaggio audio, sound design, mix in 5.1 per il pluripremiato lungometraggio "Book Of Monsters". Ideazione e creazione di suoni di creature, SFX, Foley.
Premi	Vincitore BEST SOUND DESIGN - New York City Horror Film Festival
Periodo	2008 - Presente
Ruolo	Interpretazione e registrazione Voice Over per rediodrammi, pubblicità, audiolibri per RAI, Toyota, Allianz, Unipol, Parmalat e altri
Competenze	Interpretazione e registrazione, processamento, post produzione e finalizzazione Voice Over
Periodo	2013-2016
Ruolo	Sound Designer e compositore per spettacoli teatrali - ConsorzioScenico
Competenze	Creazione di sound design e musiche originali per spettacoli teatrali. Gestione tecnica delle produzioni "Bilal" e Premio DARTS di ConsorzioScenico
Periodo	2006 - 2016
Ruolo	Attore Professionista in Teatri Stabili ed Enti Lirici, produzioni indipendenti e RAI
Competenze	Registi con cui ho lavorato: Francesco Macedonio; Alessandro Marinuzzi; Maurizio Nichetti; Davide Livermore; Ivica Buljan; Tullio Solenghi; Eduard Miler; Matteo Oleotto; Franco Però; Igor Pison; Carlo Emilio Lerici; Marcello Cotugno; Deda Cristina Colonna; Csaba Tasnadi; Marisandra Calacione; (ulteriori referenze disponibili dietro richiesta).
Periodo	2012 - 2015
Ruolo	Direttore di Compagnia, Organizzatore Teatrale, Tecnico Teatrale presso ConsorzioScenico
Competenze	Creazione, organizzazione, e pubbliche relazioni per il Premio DARTS, dedicato alla nuova drammaturgia under 35 e traduzione di opere teatrali. Ideazione, produzione e circuitazione di spettacoli teatrali originali. Tecnico fonico teatrale. Gestione web marketing e social media manager.
Periodo	2010 - 2012
Ruolo	Amministratore di Compagnia per il Tour Nazionale di "Italiani si nasce" di T. Solenghi e M. Micheli - La Contrada Teatro Stabile di Trieste
Competenze	Organizzazione logistica, relazioni pubbliche, amministrazione compagnia teatrale.
Periodo	2009
Ruolo	Tecnico Teatrale presso Teatro Miela Trieste
Competenze	Tecnico teatrale audio e luci. Preparazione materiale e attrezzature palco e sala. Gestione tecnica di spettacoli dal vivo.

Periodo Novembre 2007 - Marzo 2008
Ruolo **Amministratore di Compagnia** della Tournée nazionale de "Il Gatto in Tasca" di G. Feydeau - La Contrada Teatro Stabile di Trieste
Competenze Organizzazione logistica, relazioni pubbliche, amministrazione compagnia teatrale.

EDUCAZIONE

2002 - 2006

Laurea in Discipline Cognitive e Psicobiologiche - Università degli Studio di Trieste – Facoltà di Psicologia

2005 - 2007

"Città di Trieste" Accademia Teatrale del Teatro Stabile di Trieste - La Contrada

2008 - 2009

Audio Engineering Course Diploma - Enfap FVG

2011

"Shakespeare in progress" intercultural professional acting workshop - Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia - FSE

2015

"Teatro Fantasma" masterclass in educational theatre - Ente Regionale Teatrale del FVG

2018

Master of Arts with Distsinction in Sound Design at Leeds Beckett University, UK

2018

Masterclass in VideoGame Audio con Daniele Galante

2019

Workshop: Sound Design per Animazioni con Paolo Armao - Event Horizon Milano

2019

Corso di Game Audio con Gianni Ricciardi - CPM Milano