

MARIANNA MURGIA

Sound designer per il teatro, film and video games. È co-fondatrice di TriBit Studio - vincitore del bando IncrediBol! 2018 - con un progetto legato allo sviluppo di giochi accessibili per non vedenti e che attualmente è diventato uno spazio dedicato al suono per prodotti audiovisivi (registrazione della presa diretta, post produzione audio, sound design e composizione di musica originale). Collabora insieme a Kiné al progetto ARKIVO per la digitalizzazione dell'archivio multimediale della Biennale di Venezia e ha condotto passeggiate sonore per *Suono Giardino* al festival di Tempo Reale (FI).

Ha partecipato al progetto europeo sul paesaggio sonoro *Le Paysage sonore dans lequel nous vivons* (2016). Ha tenuto corsi di suono per il cinema e per i videogiochi alla scuola Florestano Vancini di Ferrara, presso la Creative Hub (ex Music Academy) e ITS Academy Adriano Olivetti (ex FISTIC) di Bologna

SELECTED WORK EXPERIENCE

Short films, documentaries and video-art

I Fratelli Segreto documentario, Italia/Brasile di Federico Ferrone and Michele Manzolini | Stayblack, Rai Cinema, Bang Filmes | presa diretta/field recording (2025)

Monowe, film di Ludovica Carbotta | BoFilm, MAMBo, Italian Council | presa diretta, post produzione audio, musica e sound design (2024)

Alterità installazione video di Donatella Lombardo | Post produzione. Audio (2023)

Giorgio Bassani in gran segreto documentario di Toni Trupia, Civetta Movie | Presa diretta (2024)

Kissing Gorbaciov, documentario di Andrea Paco Mariani e Luigi D'Alife | SMK production | Presa diretta (2023)

Lonely Dolls, documentario, di Renato Giugliano | Eie Film | Post produzione audio con Cecilia Stacchiotti (2022)

Bologna 900, cortometraggio di Giorgio Diritti | Musica, assistente al missaggio (2017)

Videogames

A Western Drama, di TriBit Studio, audiogame per PC, mobile and console | Implementazione del suono, musica e sound design (2020)

Haunted Space, di Italian Game Factory, AA game per console | Music (2020)

Pride Run, di IV Production, gioco for PC e Nintendo Switch | Sound design (2019)

Theatre and performances

Attrito, performance di Anna Rispoli, ERT | Sound design (2023)

Voci, di Rossella Dassu | Voce dal vivo, musica e sound design (2021)

Noire, composizione originale per voice e fixed media | Vocal Performance and sound design (2021)

La Salvazione, di Angelo Colosimo, diretto da Chiara Callegari | Sound design (2021)

Simu e Puarcu di Angelo Colosimo | musiche (2018)

L'Agnello di Dio di Angelo Colosimo | musiche e sound design (2017)

Bestie Rare di Angelo Colosimo | sound design (2012)

Podcast

Spore | Kilowatt | registrazione, editing, montaggio e missaggio del suono (2024)

It's not Rocket Science | Collegio Superiore UNIBO, Kiné | registrazione, editing, montaggio e missaggio del suono (2025)

Climate Cha(II)nge | Collegio Superiore UNIBO, Kiné | registrazione, editing, montaggio e missaggio del suono (in corso di svolgimento)