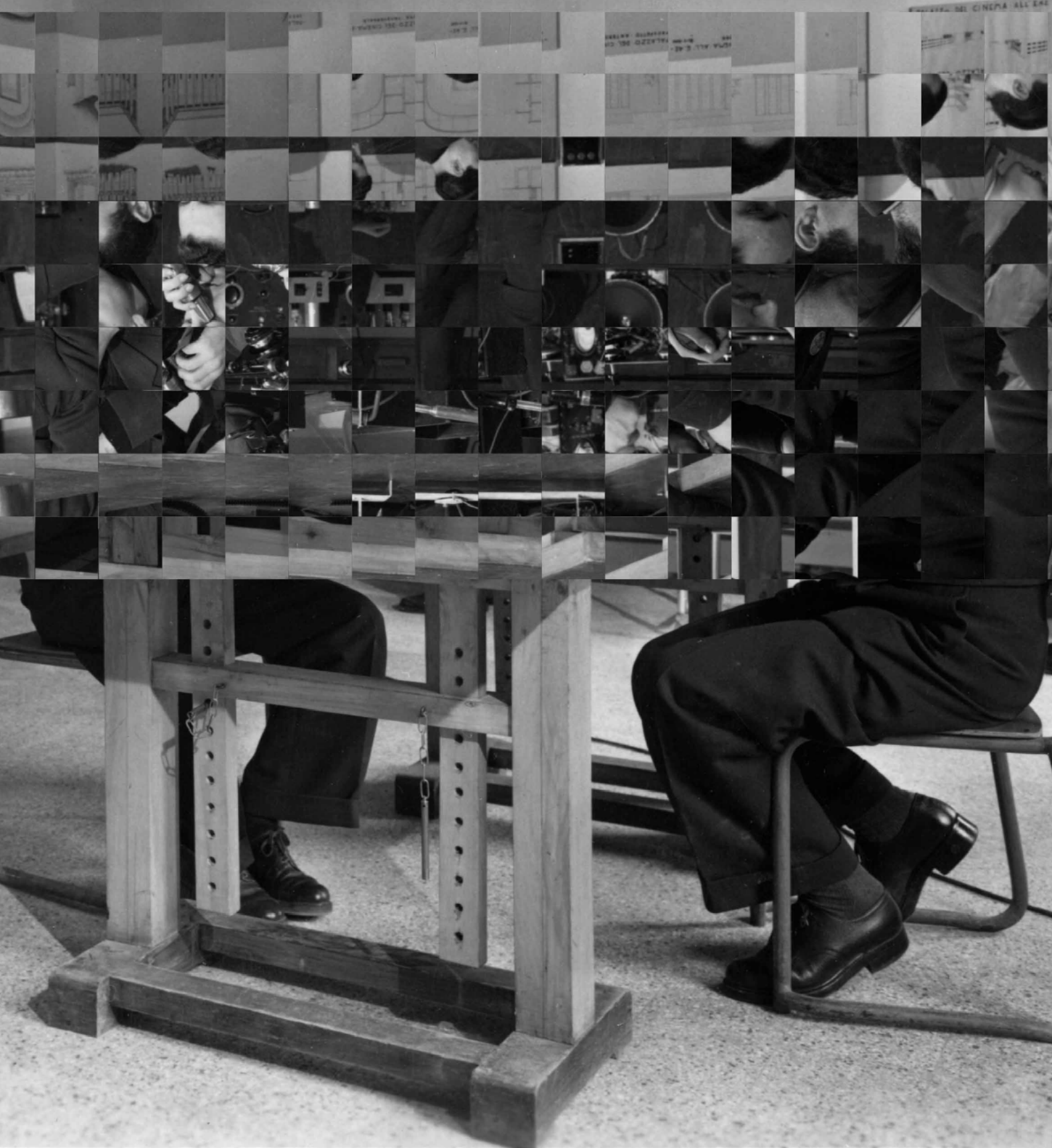


CSC  
IMMERSIVE  
ARTS LABS



# CSC Immersive Arts Labs

## VR ANIMATION

### Quill. A tool for creative storytelling

#### 14 - 19 Dicembre 2023

#### Isola di San Servolo, Venezia

*Scroll down for English Version*

**VR Animation. Quill a tool for creative storytelling** è un laboratorio intensivo pratico che fornirà ai partecipanti le conoscenze di base per creare un cortometraggio di animazione in Realtà Virtuale. Quill è un software che permette di creare contenuti immersivi all'interno di un ambiente virtuale e di avere un riscontro immediato del processo di lavorazione. Per questo motivo Quill si dimostra un mezzo essenziale anche per il processo di prototipazione di un contenuto narrativo in Realtà Estesa, consentendo ad autori e creative technologist la possibilità di sperimentare tecniche narrative in tempo reale. I partecipanti avranno l'opportunità di seguire passo per passo le metodologie tecnico creative dalla fase di ideazione a quella di produzione, sia per l'aspetto visivo sia per quello sonoro. I docenti sono professionisti con comprovata esperienza di produzione e partecipazione a Festival Internazionali come il VR artist **Simone Fougner** e il Sound Designer **Massimiliano Borghesi**.

#### **DOVE & QUANDO**

Il laboratorio si svolge dal 14 al 19 Dicembre presso il Polo Immersive Arts - Centro Sperimentale di Cinematografia, Isola di San Servolo a Venezia. I partecipanti arriveranno Giovedì 14 Dicembre e si incontreranno con i docenti durante l'evento di benvenuto. Le attività inizieranno il giorno successivo fino alla restituzione del laboratorio prevista per la mattina di Martedì 19 Dicembre. E' richiesta la partecipazione a tutte le attività del programma ed è consigliato il pernottamento presso le strutture ricettive dell'Isola di San Servolo ai non residenti nell'area veneziana.

#### **A CHI SI RIVOLGE**

Il laboratorio intensivo è a numero chiuso fino ad un massimo di 10 partecipanti senza limiti d'età. Il corso si rivolge a studenti e professionisti dell'immagine in movimento e a tutti coloro che vogliono acquisire importanti nozioni tecnico-creative e sperimentare con i linguaggi ed estetiche dello storytelling immersivo. Ogni partecipante lavorerà su una postazione VR dedicata e realizzerà un progetto in Realtà Virtuale.

## IL PROGRAMMA

Verranno affrontate tutte le fasi del processo di creazione di un' animazione in Realtà Virtuale e del sound design immersivo lineare: dall'ideazione ed identificazione degli stili, alla progettazione, alla realizzazione dei contenuti e infine alla pubblicazione dell'elaborato finale. I partecipanti verranno introdotti e sensibilizzati alla funzione del suono nell'audiovisivo, verranno coinvolti nei processi creativi e familiarizzeranno con le tecniche e la terminologia audio per i media immersivi.

- Animazione VR e Audio Immersivo
- Direzione artistica. Sviluppo di idee e stile visivo
- Il suono immersivo come strumento narrativo
- Creazione personaggi e ambienti / Scultura e illustrazione in Quill
- La registrazione sonora: strumenti e tecniche
- Animazione, Timeline, Finalizzazione
- Spatial Audio, Editing, Debug e Mix

## I DOCENTI

### **Simone Fougner**

Simone 'Funi' Fougner, artista trentasettenne nato in Norditalia, ha alle spalle quindici anni di carriera nell'industria musicale internazionale, avendo collaborato con icone del livello di Deadmau5 e Anderson Paak nelle vesti di illustratore, designer e motion artist. Nel 2019 Funi è fra i cofondatori dello Studio Syro, che mira ad avventurarsi fra i media artistici ancora da scoprire. Da questa visione è scaturita Tales from Soda Island, un'innovativa serie animata in realtà virtuale destinata a Meta che Funi ha scritto, progettato e diretto. Di pari passo con l'evoluzione della realtà virtuale, Funi esplora coerentemente queste potenzialità artistiche ancora ignote attraverso vari progetti immersivi inediti che sono in via di realizzazione.

### **Massimiliano Borghesi**

Massimiliano Borghesi è nato a Trieste, Italia. Lavora come Sound Designer e Sound Recordist, specializzandosi nello Spatial Audio. Dopo aver conseguito una laurea in Psicologia con un curriculum cognitivo-psicobiologico, si è diplomato presso l'Accademia Teatrale di Trieste e ha lavorato per 10 anni in teatro. Approfondendo il suo interesse per il Suono, ha conseguito un Master of Arts in Sound Design con lode presso la Leeds Beckett University - Northern Film School, con una tesi sulla produzione di spatial audio per il cinema immersivo. Successivamente, ha ottenuto un diploma in Game Audio presso l'istituto CPM a Milano. I suoi lavori per film, giochi e VR hanno partecipato e sono stati premiati a festival internazionali.

## PROCEDURA DI SELEZIONE

Ai fini delle selezioni si prega di inviare la documentazione specificata sotto in un unico file .pdf via mail all' indirizzo [immersivearts@fondazionecsc.it](mailto:immersivearts@fondazionecsc.it) con oggetto "Immersive Arts Labs. VR Animation" entro e non oltre il **24 Novembre 2023**. I partecipanti selezionati riceveranno la notifica di ammissione entro l' **1 Dicembre 2023**.

Si prega di indicare nel testo mail la quota d'iscrizione per la quale si applica e la seguente documentazione:

- Bio e CV
- Lettera di motivazione (1 pagina, max 350 parole or 1800 caratteri)
- Portfolio se disponibile

Il costo d' iscrizione per i professionisti è di 980 Euro. La quota include il pernottamento con colazione, due cene e i pranzi dal 15 al 18 Dicembre. Per coloro che risiedono nell'area veneziana o preferiscono provvedere autonomamente all'alloggio, il costo d'iscrizione è di 480 Euro. La quota comprende due cene e i pranzi dal 15 al 18 Dicembre.

Il costo d'iscrizione per gli studenti è di 780 Euro. La quota include il pernottamento con colazione, due cene e i pranzi dal 15 al 18 Dicembre. Per coloro che risiedono nell'area veneziana o preferiscono provvedere autonomamente all'alloggio, il costo d'iscrizione è di 280 Euro. La quota comprende due cene e i pranzi dal 15 al 18 Dicembre.

## CONTATTI

[CSC Immersive Arts. A Center for Expanded Moving Images](http://www.cscimmersivearts.it)

Isola di San Servolo, Venezia

Head of Studies    Sara Tirelli  
Project Manager    Elena Piaggi

Per qualsiasi domanda o richiesta relativa all'invio della candidatura e al programma del laboratorio intensivo, scrivi a:

[immersivearts@fondazionecsc.it](mailto:immersivearts@fondazionecsc.it)

Un progetto della **Fondazione Centro Sperimentale di Cinematografia** con il supporto della **Regione Veneto**.

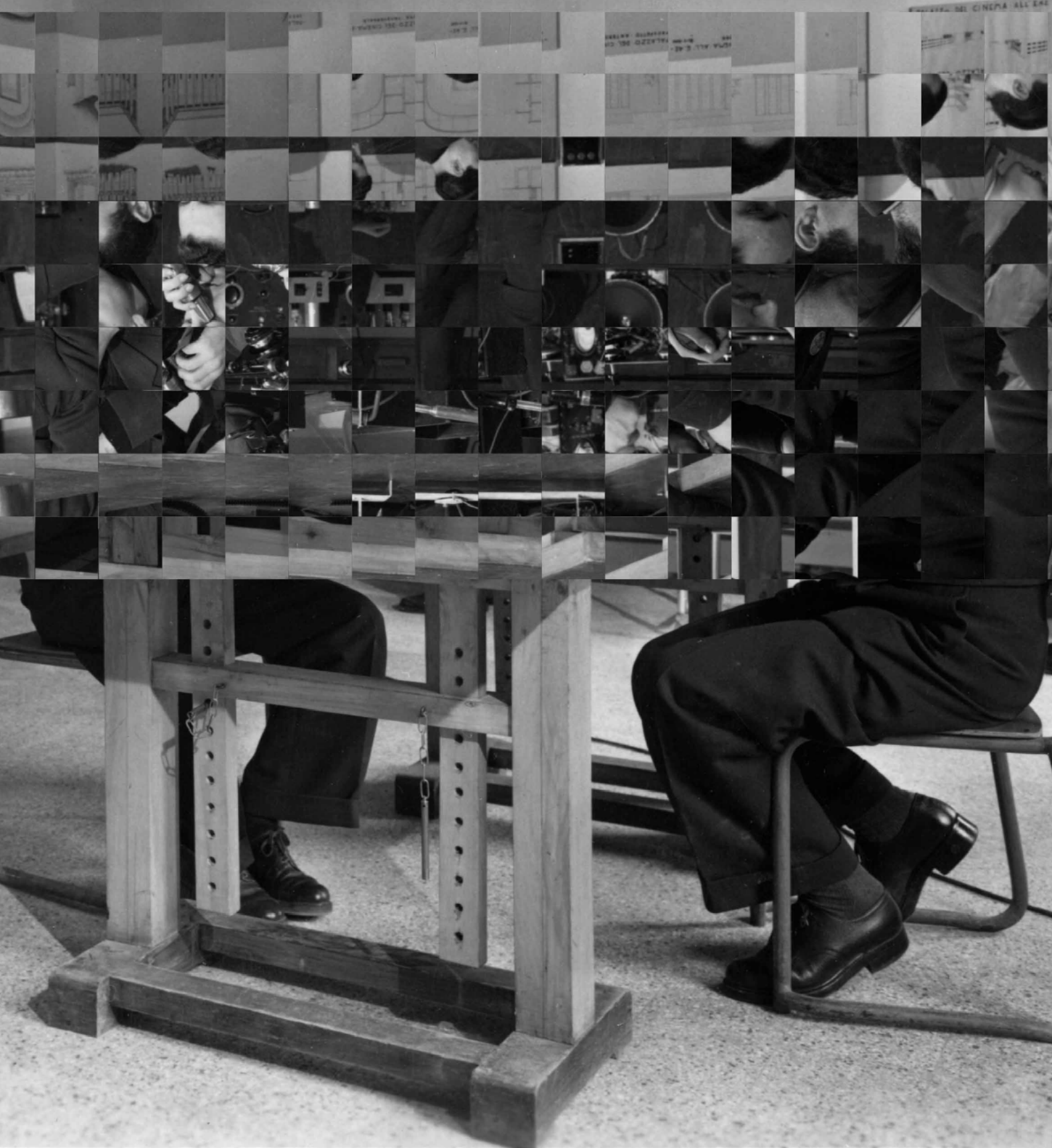
*Il Centro Sperimentale di Cinematografia si riserva il diritto di modificare, annullare o interrompere l'iniziativa sopra descritta. Il bando e la selezione non costituiscono un contratto vincolante.*



REGIONE DEL VENETO



CSC  
IMMERSIVE  
ARTS LABS



# CSC Immersive Arts Labs

## VR ANIMATION

### Quill. A tool for creative storytelling

14th - 19th December 2023

Island of San Servolo, Venice

#### WHAT

**VR Animation. Quill a tool for creative storytelling** is an intensive hands-on workshop designed to provide the participants with the base knowledge to create an animated short in Virtual Reality. Quill is a software that helps create immersive contents in a virtual environment and obtain an immediate feedback on the process. For this reason, Quill has also proved to be an essential tool in the prototyping process of narrative contents in Extended Reality, allowing creators and creative technologists to experiment with narrative techniques in real time. Participants have the opportunity to follow technical-creative methodologies step by step, from inception to production, with respect to both image and sound. The instructors are professionals with proven experience of production and participation in international festivals such as VR artist **Simone Fougner** and Sound Designer **Massimiliano Borghesi**.

#### WHEN & WHERE

The workshop will take place from the 14th to the 19th December at CSC Immersive Arts Center on the Island of San Servolo in Venice. Participants will arrive on Thursday 14th and meet each other on a Welcome event with the experts. Activities are to start the following day and end with a moment of collective restitution on the morning of Tuesday 19th. Participants are expected to attend the whole programme. Venice non-residents are warmly advised to book an accommodation at the San Servolo Island through the application process.

#### TO WHOM

Up to 10 participants will be selected among students and professionals from the Moving Image industry and as well as all those who want to delve deeper into the realm of Immersive Animation and Sound Design. Each participant will work from a dedicated workstation and carry out a VR project. There is no age limit.

## THE PROGRAMME

The intensive workshop foresees the analysis of all the phases in the process of creating an animation in Virtual Reality and immersive linear sound design including inception and style identification, design, making of contents, and publishing the final product. Participants will be introduced to and made aware of the function of sound in audio-visual products. They will be involved in creative processes, becoming familiar with audio techniques and terminology for immersive media.

The programme includes lectures, case studies and practical exercises including a library of VR experience to watch. The workshop will provide guidance and expertise in the following areas:

- VR Animation and Immersive Sound Design
- Artistic Direction. Concept development and visual style
- Immersive Sound as a storytelling tool
- Character & Environment design / Sculpting and Illustrating in Quill
- Recording sounds: tools and techniques
- Animation, Timeline, Optimisation
- Spatial Audio, Debug & Mix

## THE EXPERTS

### **Simone Fougner**

Simone 'Funi' Fougner, a 37-year-old visual artist from Northern Italy, built a 15-year career in the international music industry collaborating with icons like Deadmau5 and Anderson Paak as illustrator, designer and motion artist. In 2019, Funi co-founded Studio Syro to pioneer unexplored artistic mediums. This vision birthed 'Tales from Soda Island,' an innovative VR animated series for Meta where Funi served as writer, designer and director. As the field of VR evolves, Funi consistently explores its untapped artistic potential with a host of fresh, immersive projects underway.

### **Massimiliano Borghesi**

Massimiliano Borghesi was born in Trieste, Italy. He works as a Sound Designer and Sound Recordist, specialising in Spatial Audio. After earning a degree in Psychology with a cognitive-psychobiological curriculum, he graduated from Trieste Theatre Academy and worked for 10 years in theatres. Pursuing his interest in Sound, he earned a Sound Design Master of Arts with distinction at Leeds Beckett University - Northern Film School, with a thesis on spatial audio production for immersive cinema. He then obtained a diploma in Game Audio at CPM institute in Milan. His works for films, games and VR have been awarded at international festivals.

## HOW TO APPLY

To submit your application, please send the documentation listed below in one single pdf via email at [immersivarts@fondazionecsc.it](mailto:immersivarts@fondazionecsc.it) referencing “Immersive Arts Labs. VR Animation” before the 24th of November 2023. Selected participants will be notified by the end of 1st December 2023.

Please specify in the email text the registration fee for which you apply and attach the following documentation:

- Bio and CV
- Letter of motivation (1 page, max 350 words or 1800 characters)
- Portfolio if available

The fee to attend the CSC Immersive Arts Labs as professional is 980 Euro. The fee includes the accommodation on the San Servolo Island's residency, two dinners and the lunches from 15th to 18th December. For those who lives in the venetian's area or have an alternative solution for the accommodation the fee is 480.00 Euro including two dinners and the lunches from 15th to 18th December.

The fee to attend the CSC Immersive Arts Lab as student is 780 Euro. The fee includes the accommodation on the San Servolo Island's residency, two dinners and the lunches from 15th to 18th December. For those who lives in the venetian's area or have an alternative solution for the accommodation the fee is 280 Euro including two dinners and the lunches from 15th to 18th December.

## CONTACTS

[CSC Immersive Arts. A Center for Expanded Moving Images](https://www.fondazionecsc.it/en/immersivarts)

San Servolo Island, Venice

Head of Studies    Sara Tirelli  
Project Manager    Elena Piaggi

For any queries or issues related to the application process, please write to: [immersivarts@fondazionecsc.it](mailto:immersivarts@fondazionecsc.it)

Developed and supported by **Fondazione Centro Sperimentale di Cinematografia - Scuola Nazionale di Cinema**, in collaboration with the **Veneto Region**

*Centro Sperimentale di Cinematografia reserves the right to modify, cancel or interrupt the initiative described above. The announcement or the selection do not constitute a binding contract.*

 Scuola Nazionale  
di Cinema



REGIONE DEL VENETO

**CSC**  
**IMMERSIVE**  
**ARTS**

[immersivearts@fondazionecsc.it](mailto:immersivearts@fondazionecsc.it)