

BANDO DI SELEZIONE
per l'ammissione al laboratorio di
CINEMATIC WORLDBUILDING - 3D ENVIRONMENT
Progetto finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU

Il Centro Sperimentale di Cinematografia, nell'ambito del *Progetto Cinecittà*, di cui alla Missione del PNRR: Missione 1 - Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo | M1C3 - Turismo e cultura 4.0 | M1C3 - Industria culturale e creativa 4.0 | Investimento 3.2: Sviluppo industria cinematografica (*Progetto Cinecittà*) finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU, con il presente Bando si propone di individuare, selezionare e formare studenti e professionisti che concorrano a supportare l'evoluzione degli operatori dell'industria culturale e creativa, rafforzando le capacità e le competenze professionali nel settore audiovisivo legate soprattutto a favorire la transizione tecnologica.

- Il Centro Sperimentale di Cinematografia – sede Veneto indice le selezioni per n. 10 Posti per il Laboratorio di *Cinematic Worldbuilding - 3D Environment* a cura di Anna Pompermaier e Cenk Güzelis (Me andOther Me)
- Il Laboratorio della durata complessiva di n. 40 ore di lezioni frontali e attività laboratoriali pratiche, si terrà presso la sede Veneto del CSC sita a Venezia, in Isola di San Servolo n°1
- Il laboratorio si terrà dal 9 al 13 Settembre 2024 dalle ore 9:30 alle 18:30.
- La frequenza al laboratorio è **obbligatoria**.
- La partecipazione al laboratorio è **gratuita**.
- Al termine del Laboratorio gli allievi che avranno frequentato proficuamente il programma previsto conseguiranno un **Attestato di Frequenza** con messa in trasparenza delle competenze acquisite.
- Tutte le informazioni circa il laboratorio di *Cinematic Worldbuilding – 3D Environment* sono pubblicate all'interno del sito istituzionale della Fondazione Centro Sperimentale di Cinematografia www.fondazione-csc.it.

Obiettivi del laboratorio

L'obiettivo del laboratorio è quello di esplorare le nuove tecniche di creazione e narrazione cinematografica in ambienti immersivi all'interno del game engine Unity. Attraverso scansioni 3D LiDAR e cattura di filmati volumetrici, gli studenti acquisiranno le nozioni di base per approcciarsi alla creazione di esperienze in VR/MR (Realtà Virtuale / Realtà Mista)

Programma didattico

Il programma didattico è caratterizzato dalle seguenti fasi:

Formazione teorico-pratica della durata di 6 ore

- Dalla produzione cinematografica a quella in Realtà Estesa
- Linguaggi ed estetiche immersive

Formazione pratica laboratoriale della durata di 34 ore

- Introduzione al software Unity: assets, scenes, light ed environment
- Cattura in 3D della Realtà: ambienti e soggetti
- Rendering LaserScans in Pointcloud e Video Volumetrico
- VFX e realtime recording in game engine
- Creazione ambienti in VR/MR

Profilo professionale in uscita

Competente nella produzione di *Cinematic Worldbuilding*

Requisiti necessari per l'ammissione alle selezioni

- 1) Deve essere posseduto, alla data di sottoscrizione della domanda, un diploma di scuola secondaria di secondo grado o altro titolo di studio equipollente (se straniero tradotto ai sensi della normativa vigente) che, indipendentemente dalla cittadinanza, dia accesso agli studi universitari.
- 2) Età superiore ai 18 anni.
- 3) Conoscenza della lingua inglese

Domanda e documentazione per l'ammissione alle selezioni

La domanda di ammissione dovrà essere inviata al seguente indirizzo e-mail immersivearts@fondazionecsc.it con oggetto mail **CSC Immersive Labs. Cinematic WorldBuilding** entro il termine improrogabile del 30 Agosto ore 23:59.

Ogni domanda deve essere corredata, pena l'esclusione del candidato, da:

- 1) un documento d'identità
- 2) un sintetico curriculum vitae
- 3) una lettera motivazionale

Sono ammessi alle selezioni tutti i candidati che abbiano allegato i materiali prescritti e che, sulla base di quanto dichiarato nella domanda, risultino in regola con i requisiti previsti dal Bando. L'eventuale ammissione di un candidato alle prove d'esame non costituisce elemento pregiudiziale di avvenuto accertamento dell'effettiva sussistenza di tutti i requisiti richiesti.

Tutte le comunicazioni da parte del CSC saranno indirizzate alla e-mail indicata da ogni singolo candidato. Il CSC non si assume nessuna responsabilità per eventuali disguidi dovuti a comunicazioni inesatte o mancanti.

Valutazione dei materiali presentati

A seguito della verifica istruttoria circa il possesso dei requisiti richiesti dal bando, la scelta dei candidati da ammettere al laboratorio di *Cinematic Worldbuilding – 3D Environment* sarà effettuata da un'apposita Commissione attraverso la valutazione della documentazione e del materiale presentato a corredo della domanda.

L'elenco dei candidati ammessi al laboratorio di *Cinematic Worldbuilding – 3D Environment* sarà pubblicato sul sito istituzionale del Centro Sperimentale di Cinematografia al seguente link: www.fondazionecsc.it.

Il corso può non essere attivato qualora non siano stati ritenuti idonei almeno 10 candidati.

Commissione e criteri di valutazione

La Commissione di selezione viene nominata dal Direttore della Scuola Nazionale di Cinema.

I componenti sono scelti sulla base di comprovate competenze artistiche e/o didattiche nel rispetto del principio di equilibrio di genere e al fine di promuovere le pari opportunità.

Il Direttore della Scuola Nazionale di Cinema delibera le modalità di selezione ai fini dell'ammissione al corso. Il giudizio delle Commissioni nelle fasi di selezione è insindacabile.

Non vengono fornite motivazioni per le mancate ammissioni.

Richiamo alle finalità e ai principi generali

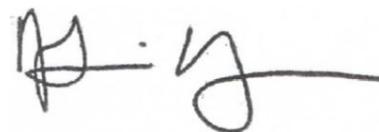
Il presente Bando si conforma ai seguenti principi:

- di DNSH “do no significant harm” (non arrecare un danno significativo all’ambiente), per cui si prevede che le tipologie di attività previste non debbano avere ripercussioni negative sull’ambiente;
- di Tagging clima e digitale, per cui le attività previste debbano porre particolare rilievo sull’aspetto del mondo naturale e del mondo digitale;
- di Parità di genere, per cui deve essere garantita la fruizione delle attività da parte di chiunque;
- di valorizzazione dei giovani, per cui la formazione deve diventare uno strumento di sviluppo delle competenze e delle abilità personali orientato a favorire l’inserimento, soprattutto dei giovani, nel mondo del lavoro;
- di riduzione dei divari territoriali, per cui le attività devono costituire un fattore inclusivo e aggregante della realtà territoriale regionale;
- di assenza del c.d. doppio finanziamento ai sensi dell’art. 9 del Regolamento (UE) 2021/241, ossia che non ci sia una duplicazione del finanziamento degli stessi costi da parte del dispositivo e di altri programmi dell’Unione, nonché con risorse ordinarie da bilancio statale;
- nonché ai principi generali previsti dalla normativa nazionale e comunitaria di riferimento applicabile al PNRR.

La Fondazione Centro Sperimentale di Cinematografia, sia direttamente o per il tramite di altre società e/o partner, al fine di valorizzare e diffondere tutte le attività istituzionali del *Progetto Cinecittà*, di cui alla Missione del PNRR: Missione 1 - Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo | M1C3 - Turismo e cultura 4.0 | M1C3 - Industria culturale e creativa 4.0 | Investimento 3.2: Sviluppo industria cinematografica (*Progetto Cinecittà*) finanziato dall’Unione europea – NextGenerationEU, detiene la proprietà e ha la piena disponibilità e il diritto di sfruttamento di tutti i prodotti realizzati con la partecipazione degli allievi.

Per informazioni e delucidazioni sul Bando consultare il sito www.fondazioneccsc.it

o richiedere info all’indirizzo e-mail: immersivarts@fondazioneccsc.it



Adriano De Santis
Direttore della Scuola Nazionale di Cinema