Formix 2.0 celebrates the art of storytelling through digital sculpting at Yenepoya Kulur campus

Mangaluru, October 27: The Department of Humanities and Social Sciences and Design at Yenepoya Institute of Arts, Science, Commerce and Management (YIASCM), Kulur, a constituent unit of Yenepoya (Deemed to be University) hosted *Formix 2.0*, a national seminar on *Storytelling with Digital Sculpting*, bringing together creative minds from various institutions to explore how technology and imagination shape modern storytelling.

The event featured **Mr. Vichar BN**, Art Director at Technicolor Games, as the Chief Guest. Addressing the gathering, he urged students to "make the best use of this golden age" and to view mistakes as stepping stones in their artistic journey. "You will not get such freedom once you join the industry," he reminded them, adding that storytelling is what gives art its soul. He encouraged participants to dream big and work relentlessly towards their creative goals.

Ms. Usha Iyer, Academic Advisor at ISDC — the academic collaborator for YIASCM's design courses — called on students to make use of visiting mentors and industry experts, noting that such interactions offer valuable insights into professional practice.

In his introductory note, **Dr. Vasanth Kumar**, Head and Dean, Faculty of Arts and Social Sciences, described art as "an act of love and compassion" that can help build more humane societies. He emphasised that the department seeks to prepare students who combine creativity with purpose.

Prof. Jeevan Raj, Principal of YIASCM, in his presidential address, lauded the initiative for blending creativity, art, and technology. He remarked that events like *Formix 2.0* provide students with opportunities to display both their artistic and organisational abilities.

Mr. Narayan Sukumar A, Vice Principal; **Mrs. Madhumita Bhattacharyya**, Associate Professor and ISDC Programme Coordinator; **Mr. Sagar Shetty**, Event Coordinator; and teaching faculty members from various colleges and departments were present.

Mrs. Shreelakshmi, Lecturer in the Department of Fashion Design, compered the event, while **Dr. Deekshitha Prashanth**, Event Coordinator, welcomed the gathering. **Ms. Shivani Prabhu**, a final-year student of Communication Design (Animation), proposed the vote of thanks.

"Animation is like Aham Brahma"

A masterclass by **Mr. Vichar BN** followed the inaugural session. Through an engaging demonstration, he spoke about setting ambitious creative goals, drawing inspiration from Indian mythology and ancient architecture, and applying concepts such as *spiral eye movement* in sculpting. He reminded participants that "animation is like *Aham Brahma* — when we converse with our work, we begin to love it."

The seminar concluded with creative competitions where students showcased their skills in design and digital storytelling.

Formix 2.0 left participants inspired to view storytelling not merely as a design technique but as a way of connecting art, culture, and emotion in the digital age.

ಫಾರ್ಮಿಕ್ಸ್ 2.0 – ಯೆನೆಪೋಯಾ ಕೂಳೂರು ಕ್ಯಾಂಪಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಡಿಜಿಟಲ್ ಶಿಲ್ಪಕಲೆಯ ಮೂಲಕ ಕಥೆ ಹೇಳುವ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ವಿಚಾರಗೋಷ್ಠಿ

ಮಂಗಳೂರು, ಅಕ್ಟೋಬರ್ 27: ಯೆನೆಪೋಯಾ (ಡೀಮ್ಡ್ ಟು ಬಿ ಯುನಿವರ್ಸಿಟಿ) ಯ ಘಟಕವಾಗಿರುವ ಯೆನೆಪೋಯಾ ಇನ್‌ಸ್ಟಿಟ್ಯೂಟ್ ಆಫ್ ಆರ್ಟ್ಸ್, ಸೈನ್ಸ್, ಕಾಮರ್ಸ್ ಅಂಡ್ ಮ್ಯಾನೇಜ್‌ಮೆಂಟ್ (YIASCM), ಕೂಳೂರಿನ ಮಾನವಶಾಸ್ತ್ರ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಶಾಸ್ತ್ರ ಮತ್ತು ವಿನ್ಯಾಸ ವಿಭಾಗವು "ಫಾರ್ಮಿಕ್ಸ್ 2.0" ಎಂಬ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ವಿಚಾರಗೋಷ್ಠಿಯನ್ನು "ಡಿಜಿಟಲ್ ಶಿಲ್ಪಕಲೆಯ ಮೂಲಕ ಕಥೆ ಹೇಳುವಿಕೆ" ಎಂಬ ವಿಷಯದ ಮೇಲೆ ಆಯೋಜಿಸಿತು.

ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಮುಖ್ಯ ಅತಿಥಿಯಾಗಿ ಟೆಕ್ನಿಕಲರ್ ಗೇಮ್ಸ್‌ನ ಆರ್ಟ್ ಡೈರೆಕ್ಟರ್ **ವಿಚಾರ್ ಬಿ. ಎನ್.** ಉಪಸ್ಥಿತರಿದ್ದರು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನುದ್ದೇಶಿಸಿ ಮಾತನಾಡಿದ ಅವರು, "ಈ ವಿದ್ಯಾರ್ಜನೆಯ ಸುವರ್ಣಯುಗವನ್ನು ಶ್ರೇಷ್ಠವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಿ" ಎಂದು ಸಲಹೆ ನೀಡಿದರು. "ನೀವು ತಪ್ಪುಗಳಿಂದ ಕಲಿಯುವ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕ್ಷಣವೂ ನಿಮ್ಮ ಕಲಾತ್ಮಕ ಪ್ರಯಾಣದ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ" ಎಂದರು. "ಉದ್ಯಮಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಮೇಲೆ ಇಂತಹ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲ," ಎಂದು ಅವರು ನೆನಪಿಸಿದರು. ಕಥೆ ಹೇಳುವಿಕೆಯೇ ಕಲೆಗೆ ಆತ್ಮ ನೀಡುತ್ತದೆ ಎಂದು ಅವರು ಹೇಳಿದರು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ದೊಡ್ಡ ಕನಸು ಕಾಣಬೇಕು ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ನಿರಂತರವಾಗಿ ಶ್ರಮಿಸಬೇಕು ಎಂದು ಅವರು ಪ್ರೇರೇಪಿಸಿದರು.

ಉಷಾ ಅಯ್ಯರ್, ISDC (ಯೆನೆಪೋಯಾದ ವಿನ್ಯಾಸ ಕೋರ್ಸ್‌ಗಳ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಸಹಭಾಗಿ) ಯ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಸಲಹೆಗಾರರು, "ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಭೇಟಿ ನೀಡುವ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರು ಮತ್ತು ಉದ್ಯಮ ತಜ್ಞರೊಂದಿಗೆ ಸಂವಾದಗಳನ್ನು ಅತ್ಯುತ್ತಮವಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇಂತಹ ಸಂವಾದಗಳು ವೃತ್ತಿಪರ ಅನುಭವ ಮತ್ತು ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಜ್ಞಾನ ನೀಡುತ್ತವೆ" ಎಂದು ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿದರು.

ವಿಭಾಗ ಮುಖ್ಯಸ್ಥ ಹಾಗೂ ಕಲಾ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ವಿಜ್ಞಾನಗಳ ವಿಭಾಗದ ಡೀನ್ **ಡಾ. ವಸಂತ್ ಕುಮಾರ್** ತಮ್ಮ ಪರಿಚಯಾತ್ಮಕ ಭಾಷಣದಲ್ಲಿ ಕಲೆಯನ್ನು "ಪ್ರೇಮ ಮತ್ತು ಕರುಣೆಯ ಕ್ರಿಯೆ" ಎಂದು ವರ್ಣಿಸಿದರು. ಇಂತಹ ಕಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಮಾನವೀಯ ಸಮಾಜ ನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಎಂದು ಅವರು ಹೇಳಿದರು. ವಿಭಾಗವು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ಣ ಸೃಜನಶೀಲತೆಯುಳ್ಳ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವ ಗುರಿ ಹೊಂದಿದೆ ಎಂದರು.

ಪ್ರಾಂಶುಪಾಲ ಪ್ರೊ. ಜೀವನ್ ರಾಜ್, ತಮ್ಮ ಅಧ್ಯಕ್ಷೀಯ ಭಾಷಣದಲ್ಲಿ ಕಲೆ, ಸೃಜನಶೀಲತೆ ಮತ್ತು ತಂತ್ರಜ್ಞಾನವನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸುವಂತಹ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಶ್ಲಾಘಿಸಿದರು. ಫಾರ್ಮಿಕ್ಸ್ 2.0 ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಕಲಾತ್ಮಕ ಹಾಗೂ ಸಂಘಟನಾ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ವೇದಿಕೆಯಾಗಿ ಪರಿಣಮಿಸಿದೆ ಎಂದು ಅವರು ಹೇಳಿದರು.

ನಾರಾಯಣ ಸುಕುಮಾರ ಎ., ಉಪಪ್ರಾಂಶುಪಾಲರು, ಸಹ ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕಿ ಹಾಗೂ ISDC ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ ಸಂಯೋಜಕಿ **ಮಧುಮಿತಾ ಭಟ್ಟಾಚಾರ್ಯ**, **ಸಾಗರ್ ಶೆಟ್ಟಿ** ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ ಸಂಯೋಜಕ, ಹಾಗೂ ವಿವಿಧ ಕಾಲೇಜುಗಳು ಮತ್ತು ವಿಭಾಗಗಳ ಅಧ್ಯಾಪಕರು ಹಾಗೂ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಉಪಸ್ಥಿತರಿದ್ದರು.

ಫ್ಯಾಷನ್ ಡಿಸೈನ್ ವಿಭಾಗದ ಉಪನ್ಯಾಸಕಿ **ಶ್ರೀಲಕ್ಷ್ಮಿ** ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ನಿರೂಪಿಸಿದರು. **ಡಾ. ದೀಕ್ಷಿತಾ ಪ್ರಶಾಂತ್**, ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ ಸಂಯೋಜಕಿ, ಸ್ವಾಗತಿಸಿದರು. ಅಂತಿಮ ವರ್ಷದ ಕಮ್ಯುನಿಕೇಶನ್ ಡಿಸೈನ್ (ಆನಿಮೇಷನ್) ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿ **ಶಿವಾನಿ ಪ್ರಭು** ಧನ್ಯವಾದಗಳನ್ನು ಸಲ್ಲಿಸಿದರು.

"ಆನಿಮೇಷನ್ ಅಂದರೆ ಅಹಂ ಬ್ರಹ್ಮ"

ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಉದ್ಘಾಟನಾ ಅಧಿವೇಶನದ ನಂತರ **ವಿಚಾರ್ ಬಿ. ಎನ್.** ಅವರಿಂದ ಮಾಸ್ಟರ್ ಕ್ಲಾಸ್ ನಡೆಯಿತು. ಭಾರತೀಯ ಪುರಾಣ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಚೀನ ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪದಿಂದ ಪ್ರೇರಣೆ ಪಡೆಯುವಿಕೆ, "ಸ್ಪೈರಲ್ ಐ ಮೂವ್‌ಮೆಂಟ್" ಮುಂತಾದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಶಿಲ್ಪಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸುವಿಕೆ ಕುರಿತು ಅವರು ವಿವರಿಸಿದರು. "ಆನಿಮೇಷನ್ ಅಂದರೆ ಅಹಂ ಬ್ರಹ್ಮ — ನಾವು ನಮ್ಮ ಕೃತಿಯೊಂದಿಗೆ ಸಂವಾದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದಾಗ ಅದನ್ನು ಪ್ರೀತಿಸಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತೇವೆ" ಎಂದು ಹೇಳಿದರು.

ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಅಂತ್ಯದಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ವಿನ್ಯಾಸ ಮತ್ತು ಡಿಜಿಟಲ್ ಕಥೆ ಹೇಳುವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆದವು.

ಫಾರ್ಮಿಕ್ಸ್ 2.0 ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಿ ಕಥೆ ಹೇಳುವಿಕೆಯನ್ನು ಕೇವಲ ವಿನ್ಯಾಸ ತಂತ್ರವಲ್ಲ, ಆದರೆ ಕಲೆ, ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಮತ್ತು ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಡಿಜಿಟಲ್ ಯುಗದಲ್ಲಿ ಸಂಪರ್ಕಿಸುವ ಒಂದು ಮಾರ್ಗವಾಗಿ ನೋಡುವ ಪ್ರೇರಣೆಯನ್ನು ಮೂಡಿಸಿತು.