The Animation Workshop/VIA University College
17/014085 - Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling

Afrapportering 2018 til Uddannelses- og Forskningsministeriet

Projektnummer: 17/014085
Projekttitel: Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling

The Animation Workshop
VIA University College

The Animation Workshop
VIA University College

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling

“I denne verden er Danmark et lille land. Vi er et udkantsområde i Europa”

“I den hastige teknologiske udvikling, drevet af økonomiske interesser langt fra Danmarks grænser, er det vigtigt at holde sig for øje, hvad der er essentielt: Indhold”

Forord

Verden står midt i en visuel forandringsbølge, hvor alle mediekanaler, virksomheder og den offentlige sektor efterspørger nye visuelle fortællinger og oplevelser. De største sociale medier som YouTube, Facebook, Instagram og SnapChat har størrelsesmæssigt udkonkurreret selv store nationers medietjenester og giver alle og enhver mulighed for konstant at kommunikere og interagere. Nye streamingtjenester forandrer vores måde at se film på. Nye teknologier skaber muligheder for nye oplevelser.

Den nye digitale visuelle bølge er et paradigmeskifte, der rammer samfund, borgere og virksomheder over hele verden. I den hastige teknologiske udvikling, drevet af økonomiske interesser langt fra Danmarks grænser, er det vigtigt at holde sig for øje, hvad der er essentielt: Indhold. Her er *storytelling* det afgørende værktøj. Dette gælder i alle sammenhænge, hvor der skal underholdes eller kommunikeres. Hvor værdier, ideer og holdninger deles.

Den digitale visuelle industri er i dag, og vil endnu mere i fremtiden blive, grundlaget for dialog, formidling, kommunikation og *storytelling,* og er dermed en grundpille i fastholdelse af demokrati og menneskelig udvikling. Dygtigt udførte fortællinger og fiktive universer kan både underholde og informere, og samtidig bidrage til eksport af danske og nordiske værdier. Udvikling af den digitale visuelle industri kan skabe fællesskaber, fælles værdier og fastholde og synliggøre vores danske identitet, såvel som vores nordiske og europæiske tilhørsforhold.

I denne verden er Danmark et lille land. Vi er et udkantsområde i Europa. Som nation er vi globalt set en befolkningsmæssig, økonomisk og geografisk dværg. Samtidig eksisterer der en stærk global fortælling om Danmark. Vores nation har ry for at være en retfærdig, lykkelig, korruptionsfri lilleputstat. Nærmest et perfekt samfund i en verden, hvor mange værdier er under pres. En mangeårig stærk dansk kulturpolitik med satsninger på design, arkitektur og ikke mindst film- og tv-produktion af høj kvalitet har været stærkt medvirkende til konsolideringen af dette internationale ry.

Forandringerne i den digitale udvikling og det globale mediebillede skaber væsentlige muligheder, som Danmark bør benytte sig af nu. Vi bør være aktivt til stede i forandringerne og skabe os en platform, fra hvilken vi kan fastholde og styrke vores position som en kulturel nation, der producerer værdiskabende fortællinger. Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling ser sig selv som en vigtig brik i arbejdet med at gøre Danmark til et af verdens kraftcentre for kunstnerisk, kreativ og kommerciel udvikling med udgangspunkt i skabelsen af digitale, visuelle oplevelser og fortællinger.

Indhold

8 Læsevejledning
10 Indledning
12 Formål
14 Strategiske aktiviteter
19 Programområder
24 Projekter og aktiviteter
25 Metoder
28 Outreach
30 Målepunkter
46 Evaluering
48 Konklusion
49 Bilag

Læsevejledning

Denne afrapportering for Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling (CAV) har følgende opbygning, og efterfølges af en række bilag med mere detaljerede informationer.

Rapporten introduceres i en kort *Indledning,* efterfulgt af en beskrivelse af centerets *Formål*. Disse introducerer og beskriver centerets intentioner, ambitioner og forventede effektmål.

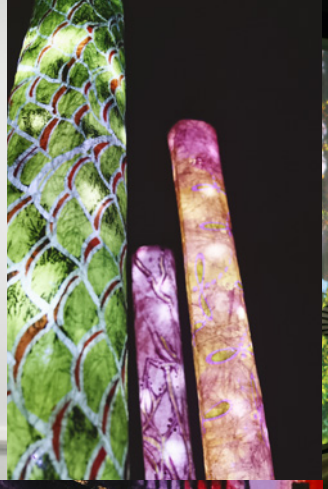
Herefter beskrives centerets *Strategiske Aktiviteter* fordelt på hhv. Organisationsudvikling, Kommunikation og formidling, Internationalisering, Kunstnerisk udvikling, Uddannelsesudvikling, Talentudvikling og Business Development. Beskrivelsen af de strategiske aktiviteter er yderligere struktureret ud fra centerets 11 *Programområder*, som tilsammen indfrier centerets mål.

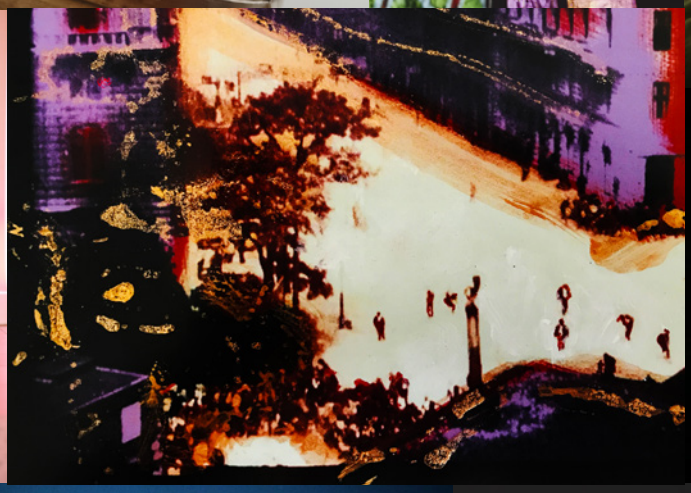
Den næste sektion giver et overordnet indblik i centerets *Projekter og Aktiviteter*, *Metoder* og *Outreach*. Disse punkter er ledsaget af udvalgte data og grafer.

Afsnittet *Målepunkter* redegør for effekten af centerets arbejde med de overordnede strategiske indsatsområder. Her fremhæves projekter, partnere, aktiviteter og arrangementer, som i 2018 underbygger centerets realisering af dets mål og ambitioner.

Herefter redegøres for centerets metoder for *Evaluering* af arbejdsprocessen samt organisationen. Rapporten afrundes med en generel *Konklusion* og en *Økonomiopfølgning*, som kort redegør for centerets forbrug og prioriteringer i 2018.

Bilagene består dels af internt udarbejdede oversigter og dokumenter, der præsenterer de detaljerede data, som rapporten bygger på, dels af relevante rapporter og analyser udarbejdet af eksterne parter.





10 **Indledning**

12 **Formål**

"I 2018 er centerets opgaver blevet endnu mere relevante for den danske samfundsudvikling. Anbefalingerne fra Vækstteam for kreative erhverv understreger for alvor centerets potentialer som lokomotiv for den danske digitale visuelle industri"

Indledning

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling har i 2018 besluttet en navneændring for bedre at kunne udfylde sit professionelle felt. Forandringen fra *grafisk fortælling* til *digital fortælling* reflekterer, at centeret i stigende grad beskæftiger sig med udvikling af storytelling ind i en række områder, som er definerede af den digitale udvikling.

I 2018 er centerets opgaver blevet endnu mere relevante for den danske samfundsudvikling. Anbefalingerne fra Vækstteam for kreative erhverv understreger for alvor centerets potentialer som lokomotiv for den danske digitale visuelle industri.

Centerets placering i Vestdanmark bidrager væsentligt til, at udviklingen af den danske digitale visuelle industri foregår i hele Danmark. Der er et solidt og godt samarbejde med partnere på kryds og tværs af hele landet. Mange internationale samarbejdspartnere sikrer et globalt outreach og en stærk repræsentation af danske værdier, ideer og aktiviteter på internationalt plan.

2018 har været præget af hektisk aktivitet, hvor centeret har sat sig ambitiøse mål med projekter indenfor i alt 11 programområder. Disse ambitioner deles af en stærk og professionel medarbejderstab. Med deres store engagement og ukuelige gåpåmod bidrager centerets medarbejdere til, at vi vokser med opgaverne og kan sætte barren for vores arbejde stadigt højere.

Formål

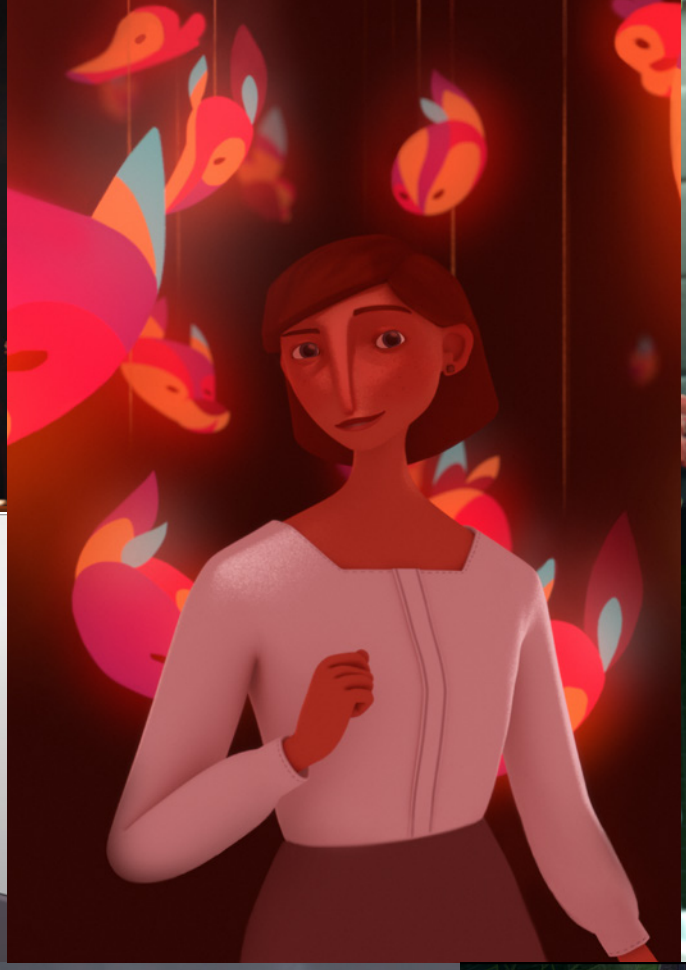
Projektet Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling skal fastholde, udnytte og udvikle The Animation Workshops unikke styrkepositioner til gavn for Danmark. Det en væsentlig del af centerets formål, fra sin position i Viborg, at styrke opfattelsen af Vestdanmark som en trendsættende, kultur- og medieproducerende landsdel.

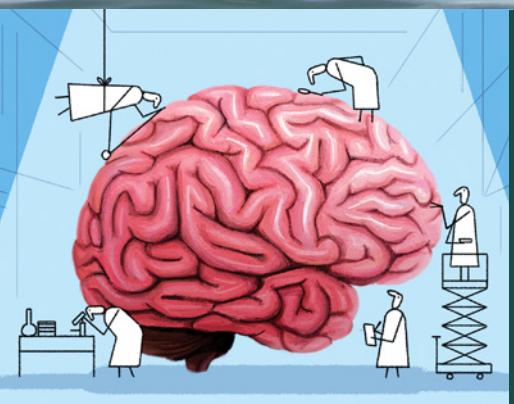
The Animation Workshop skal, med udgangspunkt i det nationale opdrag til projektet således tilskynde til vækst i hele Danmark inden for en række områder med afsæt i kunst, kultur, uddannelse, talentudvikling, projektudvikling og undervisning relateret til tegning og animation.

Projektets opgave er ikke at drive erhvervsudvikling – men at *understøtte* erhvervsudvikling igennem behovsorienteret og rettidig talent-, projekt-, kultur- og uddannelsesudvikling. Således vil The Animation Workshop være en stærk samarbejdspartner til nuværende og kommende aktiviteter inden for andre programmer, der skal skabe erhvervsudvikling, forskning og innovation.

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling vil gennem nytænkning søge samspil, synergi og udveksling af viden på tværs af traditionelle ressortområder.

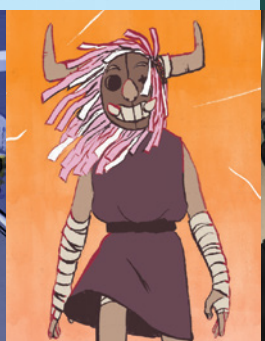
Centeret fungerer ikke kun som igangsætter, men også som aktiv deltager/partner i mange af de igangsatte projekter og aktiviteter. Undervejs i projektets foreløbigt 4-årige varighed vil The Animation Workshop arbejde på at udbygge projektet ved at inkludere og tilknytte andre partnere til projektets mange underaktiviteter. Derfor forventes projektets budget i 2019 – 2020 fortsat at vokse og vil blive revideret i takt med, at nye aktiviteter og underprojekter tilføjes med offentlige og/eller private lokale, regionale, nationale og internationale partnere.





14 **Strategiske aktiviteter**

19 **Programområder**



Strategiske aktiviteter

Midlerne til centerets virke er givet for en 4-årig periode frem til udgangen af 2020. Sikring af en fortsat grundfinansiering af centerets aktiviteter er af afgørende strategisk betydning.

Gennemgangen af centerets strategiske hovedaktiviteter i 2018 falder under følgende overskrifter:

- Organisationsudvikling
- Kommunikation og formidling
- Internationalisering
- Kunstnerisk udvikling
- Uddannelsesudvikling
- Talentudvikling
- Business Development

Generelt udmøntes centerets strategi gennem initiativer og aktiviteter inden for centerets *programområder*.

Organisationsudvikling

I 2018 har der været særligt fokus på at skabe en solid, samarbejdende og erfaren organisation, der kan løfte de mange nye opgaver, centeret har påtaget sig. I dag, midtvejs i bevillingsperioden, mærkes for alvor realiseringen af centerets styrker og potentialer. Centeret har allerede formået at skabe mange initiativer og aktiviteter, og stabens sammensætning, erfaring, vidensniveau, netværk og kvalitetssikring står mål med centerets høje ambitioner.

Som følge af, at nye medarbejdere inden for kommunikation, fundraising, administration og økonomistyring blev ansat ved centerets start i 2017, er organisationen nu så stærk, at endnu flere nye projekter og aktiviteter inden for centerets strategiske formål kan løftes i de kommende år.

Kommunikation og formidling af centerets arbejde

Et bredspektret outreach i form af styrket ekstern kommunikation og formidling af resultater er en strategisk nøgleaktivitet. Igennem denne demonstreres og tydeliggøres centerets betydning for lokal og regional udvikling, samfund, erhvervsliv og Danmark som helhed.

Centerets danske og internationale synlighed er således et væsentligt fundament for vores eksistensberettigelse. Centerets resultater spredes, qua deres digitale, visuelle formater, i stort omfang via sociale medier. Foråret 2019 lanceres derfor en ny og forbedret hjemmeside med offentlig adgang til information og visuelle resultater fra mange af centerets projekter, samt større integration af sociale medier.

Internationalt kendskab til centeret og dets resultater spredes også effektivt igennem filmvisninger, udstillinger, deltagelse i events og oplæg på konferencer, seminarer og paneler. Dette har medført talrige henvendelser med ønsker om samarbejde, oplæg, partnerskaber og videndeling.

Viborg Animation Festival (VAF) er Danmarks største animationsfestival og en stærk platform for synlighed og videndeling. Festivalens mange kulturelle begivenheder henvender sig til befolkningen i hele Vestdanmark. Festivalens arrangementer for professionelle fungerer som introduktion til eller uddybelse af centerets faglige områder over for en række forskellige professioner. Fra 2019 forventes VAF at være solidt finansieret gennem Det Danske Filminstitut samt partnerskaber med Viborg Kommune, Region Midtjylland og det europæiske MEDIA-program. Udvikling af festivalen og dens begivenheder vil fortsat være et vigtigt strategisk mål.

VAF-begivenheden Viborg Game & VR Expo, der i årene 2017-2018 blev udviklet af centeret, vil overgå til en ny ejerkreds bestående af offentlige og private aktører, der kan løfte ambitionen og skabe et kommercielt event, som årligt kan tiltrække tusinder af mennesker. 2019 bliver et overgangsår, hvor de nye partnerskaber testes.

Internationalisering

Det er et strategisk mål at involvere flere, stærkere og gerne internationalt orienterede partnere. Centerets internationale aktiviteter præsterede et godt 2018 med bl.a. salg af sommerskoler i kreativitet til unge og undervisere fra De Forenede Arabiske Emirater, en aftale om VR-udviklingsprojekter til det bhutanesiske uddannelsessystem i samarbejde med danske virksomheder, fortsatte EU-projekter, aktiviteter i Europa, Japan og Sydamerika samt tilstedeværelse på filmfestivaler over hele verden.

Centerets praksisbaserede viden om og erfaring med kreativitet, storytelling, visualisering, teknologi og animation er globalt set en unik kombination. Denne kombination indeholder hidtil uindfriede potentialer. Centeret vil i de kommende år søge partnerskaber med danske statslige initiativer, der arbejder med målrettede, demokratifremmende civilsamfundsaktiviteter i andre dele af verden, fx Ukraine, med henblik på at udnytte disse potentialer.

The Animation Workshop har mange internationale studerende og kursister, særligt på de forløb der finansieres af CREATIVE EUROPE/MEDIA programmet, samt et stærkt og veludbygget netværk til virksomheder og uddannelsesinstitutioner over hele verden. Dette sikrer det højeste faglige niveau i de kompetencer, der udvikles, og at de løbende følger udviklingen i teknologi og behov i internationale virksomheder.

Hvert år øges aktiviteten omkring udveksling af udstillinger, filmkoncerter, filmvisninger og animationskunst, stærkt hjulpet af de muligheder, der følger de strategiske samarbejdslande udpeget af regeringens Internationale Kulturpanel, dvs. Japan i 2017, Frankrig i 2018, Korea i 2019 og Tyskland i 2020. Hvert år distribuerer centeret således et voksende digitalt katalog af danske kulturprodukter. Disse aktiviteter bygger bro og skaber netværk, der åbner muligheder mange år frem. Fx skal danske musikere optræde med filmkoncerten Solar Walk i Korea og Japan i november 2019, og samtidig sættes en udstilling af danskproduceret VR-kunst op i Seoul. Yderligere arbejdes der på, at centerets store udstilling FRENCH KISS om fransk animation skal turnere på 26 afdelinger af Institut Francais i Tyskland fra oktober 2019.

"Centerets praksisbaserede viden om og erfaring med kreativitet, storytelling, visualisering, teknologi og animation er globalt set en unik kombination"

Kunstnerisk udvikling

Centeret arbejder med kunstneriske udviklingsprojekter på en række særlige satsningsområder, som fx:

- *Expanded Animation*: projekter, der forener kunst, animation og ny teknologi
- *Sci-Vi:* visualisering og formidling af videnskab
- *AniDox:* udvikling af animerede dokumentarfilm

Centeret har i 2018 under programområdet *Expanded Animation* gennemført

en lang række kunstneriske udviklingsprojekter sammen med en bred vifte af partnere inden for udstillingsvirksomhed, scenekunst, festivaler samt institutter og centre. Særligt mærker centeret interesse fra teatre, som ønsker at arbejde med animeret scenografi, og udstillingssteder og kunsthaller, som ønsker at vise værker, der udspringer fra *Expanded Animation*.

Kunstneriske og kommunikative udviklingsprocesser tages også i brug i praksisbaserede produktionssamarbejder med virksomheder, institutioner, forskningsinstitutter og offentlige myndigheder. Det er af strategisk vigtighed for centeret, at disse processer både foregår på et højt internationalt niveau og kommer det bredere samfund til gavn. Derfor tilstræbes det, at de kunstneriske udviklingsprocesser og -projekter byder ind på større samfundsmæssige tendenser og behov.

De kunstneriske udviklingsprojekter har som sidegevinst, at de konstant udfordrer centerets tekniske kompetencer og teknologiske konfigurationer gennem instruktørens vision. Således, baseret på mange og forskelligartede eksterne samarbejder, sikrer projekterne, at centerets teknologiske viden altid er opdateret.

Centeret har som mål at komme i betragtning til at gennemføre formaliseret kunstnerisk udviklingsvirksomhed på linje med de kunstneriske videregående uddannelsesinstitutioner. I 2018 har udviklingsprojekterne muliggjort udvikling og afprøvning af de dokumentationsprocesser, der skal sikre kvaliteten af den kunstneriske udviklingsvirksomhed.

Det er yderligere en ambition, at der inden for animation, CG Arts og digital/grafisk fortælling, i lighed med arkitektur og design, kan skabes en håndværksmæssigt stærk kunstnerisk elite, som kan løfte Danmark på den internationale scene. For at lykkes skal dette foregå i samarbejde med andre videregående danske og/eller internationale uddannelsesinstitutioner.

Det er derfor glædeligt, at flere kunstneriske projekter, som er udsprunget af centerets aktiviteter, i 2018 har vundet priser og opnået national og international anerkendelse.

Talentudvikling

Størstedelen af centerets talentudvikling sigter på at styrke tegne-, visualiserings-, storytelling- og forestillingsevnerne hos børn, unge talenter og unge professionelle. Tegning er i denne sammenhæng den afgørende talentkomponent og en vigtig forudsætning for, at de andre evner udvikler sig proportionalt. Denne forbindelse mellem og styrkelse af forestillingsevne, visualiseringsevne og hukommelse gennem tegning er videnskabeligt underbygget og dokumenteret i fx *Højlund 2011, Fredens 2018* og *Fernandes et al 2018 (Bilag 2: Litteraturliste)*.

Målet for centerets aktiviteter inden for tegning er over tid at løfte tegne- og visualiseringsniveauet i den samlede talentmasse, der søger ind på de talentbaserede kunstneriske videregående uddannelser i Danmark, herunder særligt arkitekt-, design- og animationsuddannelserne.

Centerets talentudviklingsaktiviteter og initiativer udspiller sig inden for tre områder.

- Filmtalent Animation & Games, en underafdeling af organisationen Filmtalent, har indgået en driftsaftale med TAW. Aftalen betyder, at TAW påtager sig at skabe talentudviklingsaktiviteter til animations- og spilområdet i hele Danmark. I 2019 gennemføres aktiviteter i København, Aarhus og Odense. Desuden skal der, hvis Region Midtjylland tiltræder en ansøgning herom, gennemføres talentudviklingsaktivi-

teter på en række af regionens gymnasier. Erfaringerne herfra vil danne model for et landsdækkende program i samarbejde med gymnasier og andre ungdomsuddannelser, såvel som billed- og kulturskoler. Således styrkes intentionen om og mulighederne for, at aktiviteter under Filmtalent Animation & Games kan nå bredt ud i hele Danmark.

- Arbejdet med at skabe et nationalt tegneakademi er en anden vigtig del af centerets strategi. Det nationale tegneakademi skal sikre, at unge kan få uddannelsesforberedende tegneundervisning på eliteniveau. Samtidigt kan centeret styrke kompetenceniveauet på alle danske billed- og kulturskoler gennem efteruddannelse.

- TEGN!-kampagnen er tredje og sidste element i talentudviklingsstrategien. Den nationale kampagne skal gennem de næste 3-5 år sætte fokus på tidlig talentudvikling inden for tegning. Kampagnen, der søges finansieret af NORDEA Fonden, skal styrke tegnefærdigheder, kreativitet og forestillingsevne hos danske børn og unge. Det er forventningen, at den finansierede del af kampagnen kan lanceres for danske billed- og kulturskoler på Kulturmødet Mors august 2019.

Uddannelsesudvikling

Kompetenceniveauet skal løftes inden for de kreative erhverv. Det opnås blandt andet ved fortsat at styrke visualiseringsevnerne hos de studerende på alle de kunstneriske videregående uddannelser, men også ved at styrke deres viden om, hvordan deres kreative talenter og kunstneriske produkter og produktioner kan begå sig på markedsvilkår, når de har afsluttet deres uddannelser.

I den digitale visuelle industri er der behov for stærke, akkrediterede uddannelser, som tænker moderne. I den nuværende danske og internationale situation bør der arbejdes for, at uddannelserne indenfor dette område i højere grad samarbejder, deler viden, håndterer de globale udfordringer, udnytter de globale muligheder og gennemfører fælles praksisbaserede undervisningsforløb.
For The Animation Workshops uddannelser i Character Animation (CA), Computer Graphic Arts (CGA) og Graphic Storytelling er to fokuspunkter essentielle:

1. Med de nuværende uddannelser skabes et særdeles stærkt håndværksmæssigt fundament. Samtidig er fagligheden vokset i omfang, og specialiseringer og teknikker forandrer sig hurtigt. Dermed er der brug for en udvidelse af særligt CA- og CGA-uddannelserne samt for at skabe bedre muligheder for efteruddannelse i samarbejde med danske og udenlandske virksomheder.

2. Hvis ambitionen om, at den digitale visuelle industri skal producere mere og bedre *dansk* indhold til eksport, skal indfries, bør der skabes praksisbaserede, markedsorienterede muligheder for en kunstnerisk overbygning til animationsområdet i lighed med musik, design og arkitektur. Vi ser dette ske på flere af vores kollega-institutioner i Europa.

I 2018 var centerets fokus på at søge en nødvendig forlængelse af Bacheloruddannelsen i Animation fra 210 til 240 ECTS. Ønsket bakkes entydigt op af erhvervslivet og er blevet anbefalet af Vækstteam for kreative erhverv. Centeret er i stadig dialog med ministeriet om sagen og håber på et positivt svar, evt. i forbindelse med lanceringen af regeringens vækstplan for de kreative erhverv.

I 2018 er et nyt efteruddannelsesforløb, *Houdini & Simulation for Film and Games* blevet udviklet. Forløbet starter april 2019.

Med dette træder centeret for alvor ind i området *Visual Engineering*: Visualisering som kombination af kodning, matematik, algoritmer og animationskompetencer. Det er ambitionen at skabe lignende forløb for spilprogrammering, baseret på samarbejde med VIAs egen ICT-uddannelse, der i 2018 etablerede en uddannelsesstation i Viborg, netop med det formål at styrke samarbejdet mellem de to uddannelser.

I 2019 er der fokus på at etablere samarbejder med danske universiteter, der eventuelt kan skabe grundlaget for en overbygningsuddannelse. To institutioner er i fokus i forbindelse med denne dialog: Designskolen Kolding og Danmarks Tekniske Universitet.

Allerede i løbet af efteråret 2019 forventes en ny diplomuddannelse i ledelse, *DVI-Producer*, startet på foranledning af foreningen Vision Denmark. Uddannelsen vil imødekomme det store behov i branchen for kompetencer inden for avanceret og målrettet internationalt entreprenør- og købmandsskab.

“Danmark vil blive et af verdens kraftcentre med en kreativ industri, der skaber visuelle oplevelser og fortællinger, der kan afsættes globalt”

Business Development

Aktiviteten Business Development skal med inkubation, viden, projektudvikling og matchmaking udnytte centerets viden, netværk og begivenheder til at understøtte udviklingen af nye virksomheder, forretningsområder og produkter. Med det af Vækstteam for kreative erhverv etablerede fokus på betydningen af de kreative erhverv, og herunder særligt den digitale visuelle industri i den danske økonomi, er det forventningen, at dette område vil blive udpeget som en national styrkeposition af den nyligt nedsatte Erhvervsfremmebestyrelse. Centerets aktiviteter inden for dette område skal finansieres af eksterne bevillinger og partnerskaber.

Det er med den forventning, at centeret har deltaget aktivt i etableringen af brancheforeningen *Vision Denmark* sammen med Producentforeningen og virksomhederne Nordisk Film, Unity Technologies og Sybo Games. Allerede fra 2019 finansierer brancheforeningen opstartsprojekter, der skal skabe grundlaget for udvikling af en samlet ansøgning til Erhvervsfremmebestyrelsen. I denne ansøgning skal centeret stå for arbejdspakken: *Uddannelse, kompetenceudvikling, talentudvikling og vidensspredning til den danske digitale visuelle industri.*

Arbejdspakken forventes at indeholde en række aktiviteter og initiativer, der tilsammen kan adressere akutte behov for kompetenceudvikling til den digitale visuelle industri, samt understøtte videndeling inden for industrien og til andre brancher. Projektet *Prospection* vil, med etablering af netværk og en årlig konference, kunne skabe mere samarbejde, netværk, koordinering og videndeling imellem de danske videregående uddannelser, der uddanner til den digitale visuelle industri.

Gennem arbejdspakken vil centeret understøtte *Vision Denmarks* arbejde med målsætningen om, at dansk erhvervsliv om 10 år har en global førerposition inden for udvikling, anvendelse og eksport af digitale visuelle produkter, og at Danmark vil blive et af verdens kraftcentre med en kreativ industri, der skaber visuelle oplevelser og fortællinger, der kan afsættes globalt.

Programområder

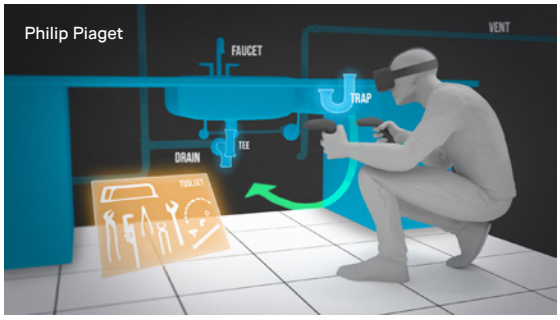
Centerets initiativer og aktiviteter strækker sig over nu 11 programområder. Disse opfylder tilsammen centerets strategiske mål. Programområderne er følgende:

Sci-Vi: Videnskabelig Animation & Visualisering

Programmet skal udvikle *visual storytelling*, animation og visualisering som værktøj til at forbedre forskning og kommunikation af videnskabelige emner.

Creative Learning & Animation

Programmet undersøger og afprøver potentialer og løsninger inden for praksisbaseret læring gennem film- og medieproduktion.



Animeret Dissemination & Kommunikation

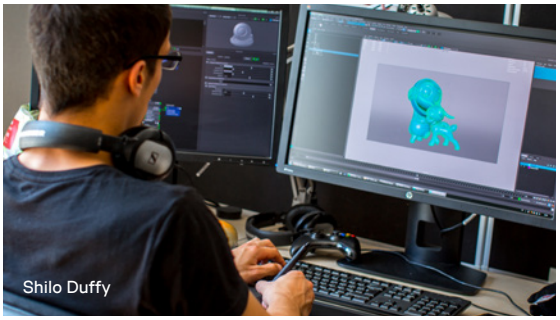
Programmet skal skabe og deltage i regionale og nationale kulturevents samt markedsføre Danmark, dansk animation og dansk storytelling internationalt.

IP-Development

Programmet skal gennem projektudvikling, acceleratorforløb, kursusvirksomhed, talentudvikling og med andre metoder øge og sikre professionalisering og internationalisering af dansk baseret IP-udvikling.

Expanded Animation

Programmet skal forene kunst, animation og teknologi og derigennem skabe udvikling og branding af Danmark og danske kulturprodukter.



Professions

Programmet lytter til og observerer den danske og internationale digitale visuelle industri og søger at adressere behov for udvikling af nye uddannelsesmoduler og efteruddannelse, der ligger inden for eller i forlængelse af centerets professionsfelter.

Business Development

Programmet *Business Development* skal understøtte udviklingen af nye virksomheder, forretningsområder og –produkter med inkubation, viden, projektudvikling og matchmaking.

New Technologies

Programmet sætter gennem forsknings- og udviklingsprojekter fokus på al ny teknologi, der er relevant for DVI-området, med særligt fokus på kombinationen af kunstneriske færdigheder og digitale teknologier.

Internationalisering & Systemeksport

Programmet afsøger mulighederne for international talentudvikling, undervisning, demokratifremmende civilsamfundsaktiviteter og teknologisk supervision gennem udviklingsprojekter med internationale partnere eller kunder.

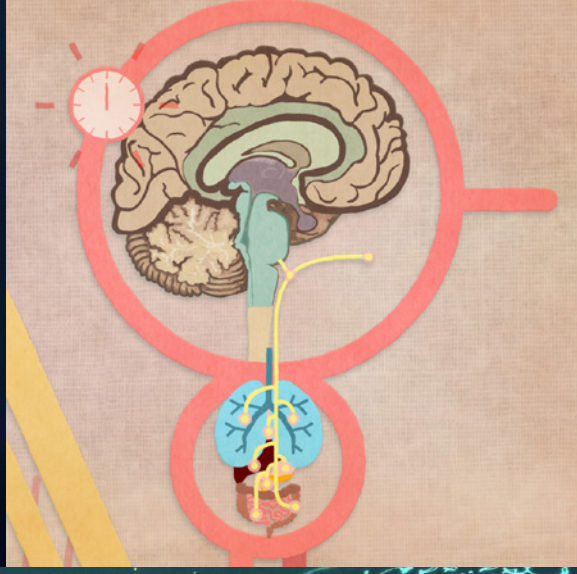
Animated Culture

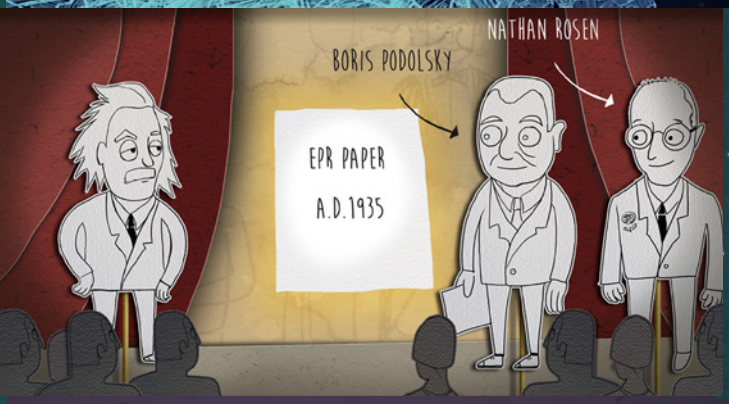
Programmet skal gennem udvikling og produktion af animationsfilm og spil forbedre kommunikation og visualisering inden for offentlig og privat kommunikation.

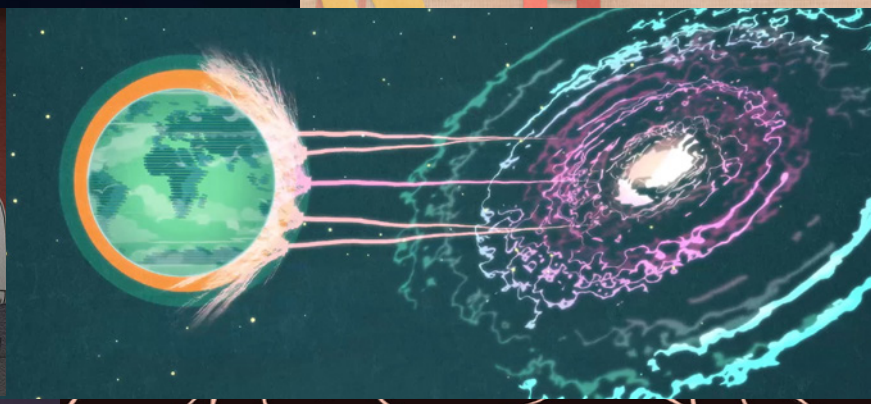
Talentudvikling

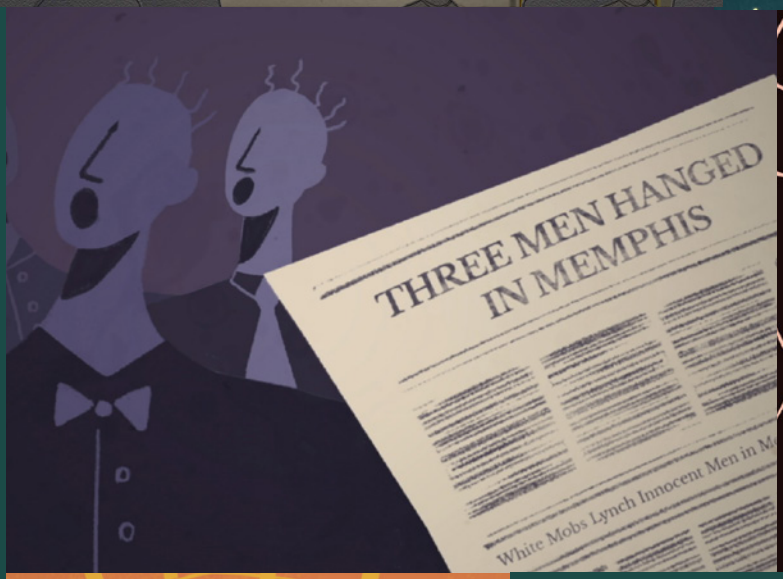
Programmet skal sikre solid talentudvikling til den danske animationsbranche, men også til gavn for arkitektur og designområdet Der er særligt fokus på tegning, animation, storytelling og visualisering.

“Centeret har i 2018 præsteret et øget niveau af både nye projekter og resultater. Dette forøgede niveau afspejler både den modning og fokusering, som centerets håndtering af sine mål og opgaver løbende gennemgår, såvel som den stigende interesse for at indgå i partnerskaber med centeret”









24 Projekter og Aktiviteter
25 Metoder
28 Outreach

Projekter & Aktiviteter

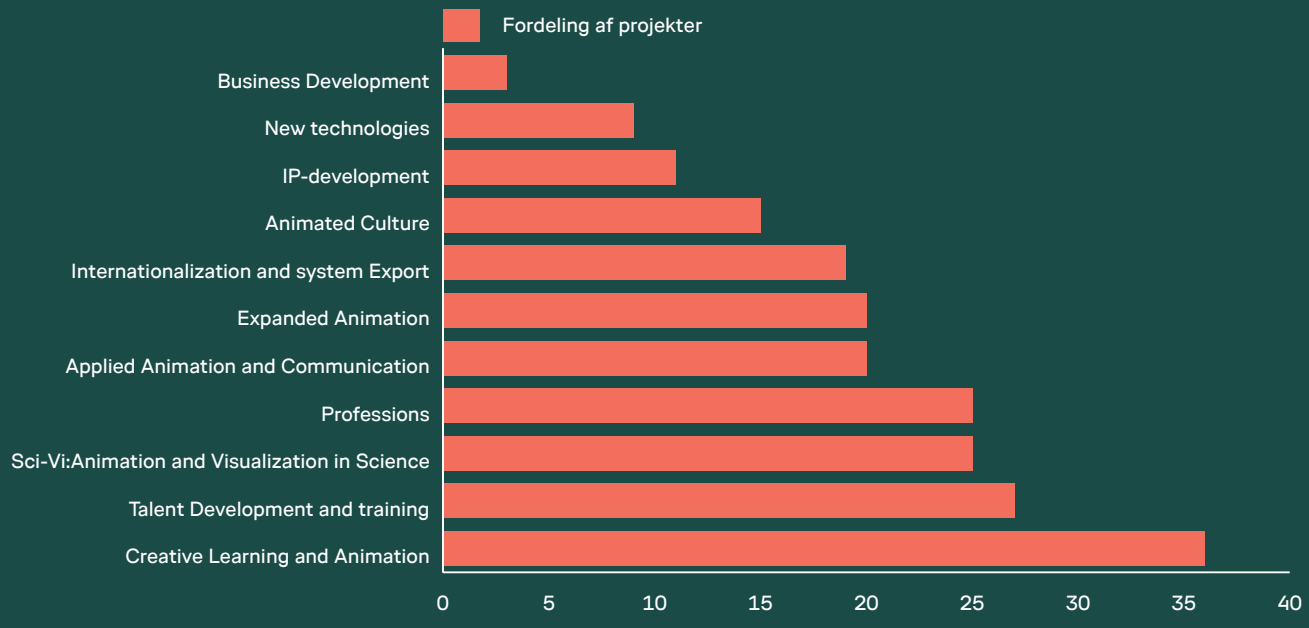
Centeret har i 2018 præsteret et øget niveau af både nye projekter og opnåede resultater. Det øgede niveau afspejler både den modning og fokusering, som centerets håndtering af mål og opgaver løbende gennemgår, såvel som den stigende interesse for at indgå i partnerskaber med centeret. Nedenfor ses udvalgte data, der belyser centerets vækst. Yderligere og mere detaljerede data kan findes i *Bilag 3: CAV projektliste 2018*.

Antal årsværk produceret for 2018: 17,75 (stigning på 2,9 fra 2017)

Antal projekter registreret i PURE i 2018: 164 (stigning på 29 fra 2017)

Antal aktiviteter registreret i PURE i 2018: 65 (stigning på 5 fra 2017)

Antal færdigproducerede Film + VR i 2018: 62 (stigning på 13 fra 2017)



Metoder

Projekter og aktiviteter under Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling er baseret på metoder, viden og ekspertise fra industriel, kommerciel såvel som forskningsmæssig produktion af animationsfilm, computerspil og grafiske/digitale fortællinger.

Listen over metoder herunder giver et overblik over, hvordan arbejdet under centeret udføres. Centeret har i år indsamlet metodedata fra projektlederne, og kan dermed give et væsentlig mere nuanceret billede af arbejdet med de konkrete projekter, end i 2017.

De indsamlede metodedata for de enkelte projekter kan findes i *Bilag 3: CAV Projektliste 2018* under "Metoder".

Kommunikativ udvikling
Ved brug af animationskunst og teknik udvikles projekter, som søger at skabe mere effektiv kommunikation og formidling gennem digital fortælling.

IP-udvikling
Udvikling af nye IP'er (Intellektuel Property/Intellektuel Ejendom) inden for animation og digital fortælling. Specifikt undersøges potentialet i *Worldbuilding* som et værktøj med kreativ og kommerciel drivkraft.

Kunstnerisk udvikling
Gennem kunstnerisk udvikling afsøger og udvikler vores projekter nye områder inden for animationsrelaterede teknologier og potentialer såsom film, tv, computerspil, XR-teknologi, filmkoncerter og installationsproduktion.

Labs, Residencies og Workshops
Forløb og arbejdsophold for faglige og professionelle deltagere. Der arbejdes med udvikling af projekter og koncepter enten i fællesskab, mindre grupper eller enkeltvis.

Innovation
Centeret etablerer samarbejder med enkeltpersoner, virksomheder, organisationer og institutioner, hvor vi i fællesskab skaber innovation inden for produkter, processer og kommunikation.

Forskning
Ud fra centerets strategi og fagområder tages der initiativ til samarbejde om forskningsprojekter med eksterne partnere.

Produktion
Centerets projekter og aktiviteter resulterer ofte i produktioner af kunstnerisk eller kommunikativ karakter. Dette udføres enten selvstændigt eller i samarbejde med virksomhedspartnere. Det kunne fx dreje sig om film, installationer, virtual- og augmented reality eller billedkunstværker.

Kortlægning og analyse
Centeret udfører løbende kortlægninger og analyser til gavn for interessenter, partnere, virksomheder, institutioner eller offentligheden.

Projektudvikling
Udvikling og fundraising af nye projekter, som ligger i forlængelse af centerets strategi og oftest involverer eksterne partnere.

Netværksopbygning
Opbygning, udvikling og vedligehold af og samarbejde med professionelle netværk, som støtter op om realiseringen af centerets strategiske områder og interesser.

Agil projektstyring
Gennem nøje tilpassede arbejdsgange, projektmetoder og samarbejder sikres det, at centeret er på forkant med industriens behov og den nyeste udvikling.

Metoder - udbredelse

Den viden, ekspertise og produktion, der finder sted ud fra nævnte metoder, udbredes aktivt og fortløbende gennem nedenstående aktiviteter. Detaljerede data om det følgende indhold kan findes i hhv. *Bilag 3: CAV Projektliste 2018* og *Bilag 4: CAV Outreach 2018.*

Kurser og masterclasses
Kortere undervisningsforløb, der fokuserer på udvalgte emner. Et kursus kan også have form af et modul på en uddannelse.

Uddannelse
Centeret udbyder og udvikler uddannelser, herunder efteruddannelse, inden for dets egne professionsfelter, samt professionsfelter, hvor centerets viden, erfaringer og metoder kan bidrage til væsentlige gevinster for samfundet.

Konferencer, symposier og seminarer
Centeret organiserer løbende konferencer, symposier og seminarer om emner inden for både egen og andres viden og ekspertise.

Talks
Centeret organiserer løbende foredrag, forelæsninger og talks i forbindelse med danske og internationale begivenheder, konferencer, seminarer, symposier og festivaler.

Kulturevents
Centeret organiserer og er løbende repræsenteret ved danske og internationale begivenheder, som viser og udbreder centerets fagområder til offentligheden eller udvalgte målgrupper. Det sker fx gennem udstillinger, filmkoncerter, filmprogrammer, XR-oplevelser eller andet.

Undervisning
Centeret tilbyder undervisning til børn i skoler, fritidsordninger og andre institutioner, danske såvel som internationale, i forbindelse med centerets arbejde.

Streaming og viral distribution
Centeret besidder teknologi, midler og ekspertise inden for streaming af begivenheder og viral distribution af medier.

Outreach

I takt med at centeret har oplevet et stigende niveau af projekter og aktiviteter, er der også skabt en øget grad af synlighed. Centerets opsøgende arbejde har nået flere mennesker verden over og skabt større engagement i 2018. Selve målingen af outreach har også været under udvikling i 2018, og data er derfor af større kvalitet og validitet.

Nedenfor ses udvalgte data til dokumentation af centerets synlighed og outreach. Yderligere og mere detaljerede data kan findes i *Bilag 4: CAV Outreach 2018*.

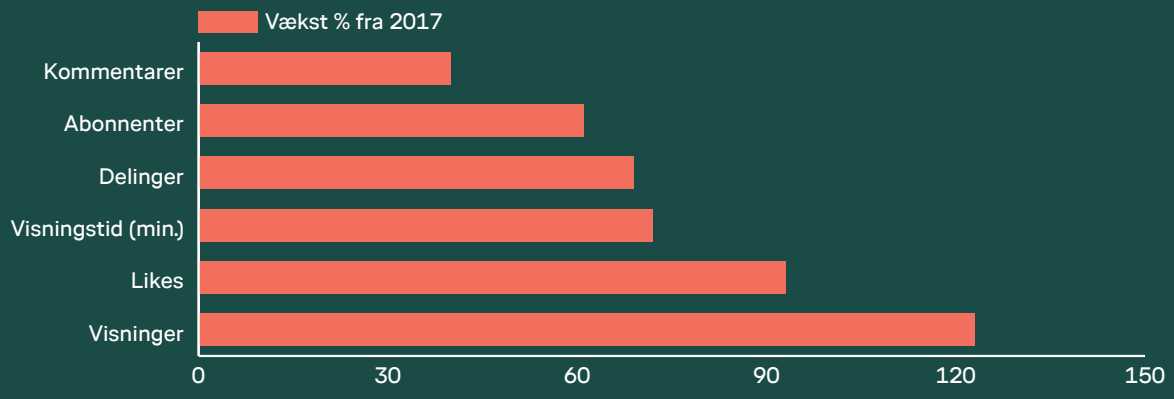
Samlet antal deltagere på centerets egne aktiviteter: 27.754

Samlet mediedækning: 513 (Webkilder, dagblade, aviser, magasiner, radio, tv)

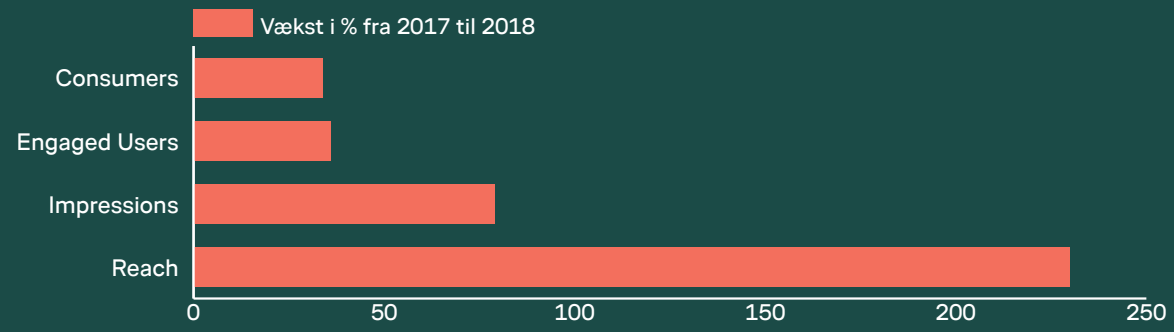
Samlet antal præsentationer/deltagelser på danske og internationale konferencer og festivaler: 52

Samlet antal større besøg på centeret: 28

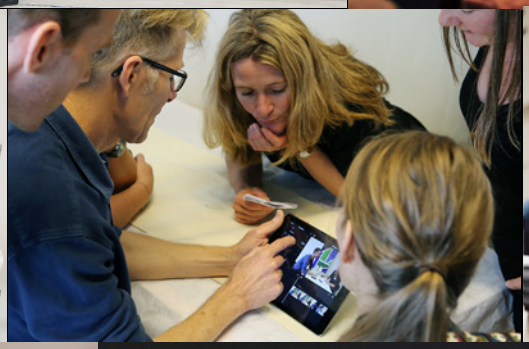
YouTube 2018



Facebook 2018*



* Open Workshop, The Animation Workshop, Viborg Animation Festival



30 Målepunkter

Målepunkter

1. Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling skal gennem sit arbejde **øge den visuelle kvalitet i dansk animation og grafisk/digital fortælling til et internationalt niveau.** Dette skal ske gennem **IP-relateret** *worldbuilding* **og andre udviklingsforløb, der har til formål at skabe nye ideer inden for grafisk fortælling og animeret kommunikation og formidling.**

   Centeret vil tilskynde til **internationalisering af danske studerende, kunstnere og virksomheder** igennem **deltagelse i internationale begivenheder og netværk.**

   Centeret vil, i synergi med TAW's uddannelser, **sikre, at de danske kompetencer inden for animationsrelateret medieproduktion og grafisk fortælling er i verdensklasse.**

   Centeret vil **stille viden og netværk til rådighed i arbejdet med at tiltrække internationale produktioner og virksomheder til Danmark.**

Centeret har i 2018 fortsat arbejdet med at højne kvaliteten i dansk animation og digital fortælling gennem udbud af målrettede udviklingsforløb for ***Worldbuilding*** og ***IP-udvikling***, vedligehold og etablering af internationale netværk, samt deltagelse i relevante internationale begivenheder.

IP-udvikling
I 2018 har centret gennemført 11 projekter særligt rettet mod understøttelse af udviklingen af nye danske/internationale IP'er, hvoraf flg. skal fremhæves:

ANIDOX:LAB 2018 (14 deltagere)
Et Project Lab for animations- og dokumentarfilmskabere, hvor der samarbejdes om udvikling af produkter i genren "animeret dokumentar". Programmet udbydes i samarbejde med Creative Europe MEDIA-programmet og resulterede i 2018 i 10 færdige produktioner og salgspakker.

Animation Sans Frontières 2017-18 (16 deltagere)
Et masterclass-program målrettet unge animatorer og animationsfilmproducere med fokus på animationsproduktion, konceptudvikling, international netværksdannelse og forretningsaspekterne i udviklingen fra idé til færdigt produkt. Programmet udbydes i samarbejde med Creative Europe MEDIA-programmet og resulterede i 2018 i 14 produktioner, heraf 10 kortfilm, 1 interaktiv app, og 3 tv-/web-serier.

Augmented Animation/Nippon Nordic Universe Accelerator (17 deltagere)
Et 4-ugers kreativt udviklingslab med deltagelse af professionelle animationskunstnere fra Japan og Danmark, der samarbejdede om udvikling af storyworlds og fortællinger til computerspil, tv- eller webserier, dokumentargenren samt VR/AR. Projektets kerne er IP-udvikling rettet mod markeder i Europa og Japan.

Forløbet blev udbudt i samarbejde med Erhvervsstyrelsen og Nordisk Film Fonden og resulterede i 15 salgsklare produktioner.

Animation, VR & Games for Impact (90 deltagere – 60 i konferencen/35 i Impact Jam)
Konference og Game Jam udviklet i samarbejde med organisationen Games for

Change Europe, målrettet professionelle inden for spil, animation og VR. De 60 deltagere i konferencen skabte nye netværk og udvekslede ideer til løsning af aktuelle problemstillinger på områderne grøn bæredygtighed og social forandring.

Konferencen afsluttedes med en to dages game-jam (Impact Jam), hvor deltagerne udviklede 5 spilprodukter med afsæt i de identificerede problemstillinger.

Beskrivelser af de øvrige IP-udviklingsprojekter i 2018 kan læses i *Bilag 3: CAV Projektliste 2018.*

Internationalisering

Internationalisering er fortsat et af centerets primære fokusområder, hvilket i 2018 resulterede i deltagelse i 52 internationale branchebegivenheder, festivaler, konferencer, messer og markeder. Den fulde liste over centerets deltagelse i eksterne faglige begivenheder kan læses i *Bilag 5: CAV Deltagelse i festivaler, konferencer og andre events 2018*

Blandt de væsentligste begivenheder i 2018 kan nævnes:

- Berlinale / Berlin International Film Festival (Tyskland)
- UNESCO conference "UNESCO King Hamad Bin Isa Al-Khalifa - For the Use of Information and Communication Technologies in Education" (Paris, Frankrig)
- Annecy International Animated Film Festival and Market (Frankrig)
- FMX / Stuttgart International Animation Festival (Tyskland)
- Festival "Sghirek YetFanen" - Animationsfestival for børn og unge (Tunesien)
- UNESCO / World Teacher's Day 2018 (Paris, Frankrig)
- Siggraph Conference and Exhibition on Computer Graphics (Vancouver, Canada)
- TAFF Turku Animation Film Festival (Finland)
- Angouleme Festival International de la Bande Dessinée (Frankrig)
- Tokyo Anime Award Festival (Japan)
- Bordeaux "Cartoon Movie" (Frankrig)
- UNESCO / World Arab Language Day 2018 (Paris, Frankrig)
- Frederikstad Animation Festival (Norge)

Centerets deltagelse på Siggraph Conference and Exhibition on Computer Graphics med en standplads på Exhibition Market Place havde til formål at skabe netværk til nye partnere og potentielle undervisere fra industrien, bla. til VFX området.

Ud over dette præsenteredes følgende, af centeret støttede, projekter: VR-projekt *ANIMVR* ved Milan Grajetzki samt VFX-projektet *Augmented* ved Björn Gromoll – begge selvstændige projektudviklere tilknyttet virksomhedsvæksthuset Arsenalet.

I forbindelse med centrets årlige deltagelse i Europas væsentligste animationsfestival i Annecy afholdes netværksarrangement "The Animation Workshop - Danish Picnic", hvor de deltagende medarbejdere fra centeret såvel som studerende på studietur (2. årgang fra Character Animation) mødes og netværker med danske og internationale studerende og professionelle fra branchen. I 2018 deltog ca. 400 personer i arrangementet.

Kompetenceudvikling

Centeret har i 2018 udbudt og udviklet følgende efteruddannelsesprodukter under Professional Training-programmet, der målrettet efterkommer branchens aktuelle kompetencebehov:

Illustration (14 deltagere)

Illustrationskursus under Åben Uddannelse bestående af 2 separate 9-ugers enkeltfag, "Drawing" og "Illustration" på hver 15 ECTS. Kurset introducerer deltagerne for kunstneriske teknikker, computerprogrammer og kunsten at kommunikere gennem illustration.

Storyboard (12 deltagere)

Storyboard-kursus under Åben Uddannelse - et 12-ugers enkeltfag på 30 ECTS målrettet junior-animatorer, der ønsker at specialisere sig i storyboarding. På kurset arbejder deltagerne med at opbygge deres portefølje og kompetencer i forhold til at arbejde med storyboarding på tv-serier, animerede spillefilm og VFX live-actionfilm.

Houdini (udvikling af)

Udvikling af semesterkurset "Houdini & Simulation for Films and Games" - et 12-ugers enkeltfag under Åben Uddannelse på 30 ECTS med undervisning i workflow, metodologier og brugen af SideFX: Houdini softwaren, som er en standard inden for FX-delen af visuelle effekter til film og spil. Kurset udbydes i perioden april – juni 2019.

Tiltrækning af internationale produktioner og virksomheder

Centeret arbejder gennem sit netværk og sine aktiviteter kontinuerligt på at tiltrække internationale produktioner og virksomheder til Danmark. I den forbindelse:

- understøtter centeret *Vision Denmarks* arbejde med at etablere tax incentives i Danmark på lige fod med stort set alle andre medieproducerende lande i verden.
- samarbejder centeret med Invest in Denmark på at showcase danske animationskompetencer og -virksomheder internationalt.
- har centeret etableret et tæt samarbejde med den amerikanske virksomhed, EON Reality, der netop har etableret sig i Viborg.

Det høje kompetenceniveau synliggøres blandt andet gennem de bachelorstuderendes produktioner og samarbejde med eksterne virksomheder og organisationer. Samlet set bliver de bachelorstuderendes produktioner set af millioner af mennesker gennem festivaldistribution, tv-visninger og deling på sociale medier.

De studerendes netværk i branchen - og dermed også branchens kendskab til animationsmiljøets kompetencer og muligheder - udbygges løbende, bl.a. gennem danske og internationale virksomheders bidrag til undervisningen på centrets uddannelser og efteruddannelser. I 2018 varetog repræsentanter fra disse virksomheder (blandt mange andre) opgaver som gæsteundervisere på centerets undervisningsforløb:

- *Pixar (US)*
- *Cartoon Network (UK)*
- *The Mill New York (US)*
- *Sun Creature (DK)*
- *Hydra Lab (DK)*
- *Laika (US)*
- *BlueSky (US)*
- *Sony Pictures (US)*
- *Lucas Film (US)*
- *Disney (US)*
- *MPC London (UK)*
- *DNEG (UK)*
- *Cartoon Saloon (IRL)*
- *Walt Disney Feature Animation (US)*
- *Warner Brothers Feature Animation (US)*
- *Nickelodeon (US)*
- *Might and Delight (SWE)*
- *Monkey Tennis (DK)*
- *Nørlum (DK)*
- *Framestore (UK)*
- *The Walt Disney Company (US)*
- *Reel FX (US)*
- *Tumblehead (DK)*
- *Google Spotlight (US)*
- *Ghost (DK)*
- *TeamTO (FR)*
- *King (UK)*
- *Aardman (UK)*
- *Dandelooo (FR)*
- *Man of Action (US)*
- *Vicarious Visions (US)*

2. Centeret vil **understøtte udviklingen af animationsrelaterede, tværgående kunstneriske og kulturelle projekter i international klasse**, baseret på et højt kompetenceniveau. Det kan eksempelvis være inden for **installationskunst, teater og scenografi, musik o.a.** Der kan i 2017 gennemføres testforløb i forbindelse med kreative og kulturelle begivenheder, imens der arbejdes på at etablerere et **Creative Europe-projekt: Cooperative Art Spaces for Europe.**

Expanded Animation
Centeret har i 2018 udviklet og gennemført et antal aktiviteter under programmet *Expanded Animation*, der bringer animation, teknologi og kunst sammen i en række tværæstetiske projekter, som giver publikum en unik chance for at få ny viden og nye fascinerende oplevelser.

Expanded Animation-aktiviteterne kulminerede under Viborg Animation Festival 2018 i et 3-delt program af aktiviteter og begivenheder på **The Lab, The Stage** og **The Symposium**, som blev besøgt af 1.300 gæster.

- **The Lab** - et eksperimenterende og udforskende udstillingsformat, hvor publikum bevæger sig rundt i virtuelle universer og virkelige kulisser, tilsat en ekstra dimension gennem VR. Hovednavnet på udstillingen var den danske billedkunstner Trine Boesen, der gav publikum en enestående chance for at følge med i processen med at skabe kunst gennem brug af teknologi og animation. For en mere udførlig beskrivelse af The Lab henvises til *Bilag 8: Expanded Animation: The Lab.*

- **The Stage** - eksempler på *Expanded Animation* i verdensklasse, hvor international kunst kombineres med animation i nyskabende installationer, der inddrager publikum i en sensorisk totaloplevelse. Udstillingen omfattede en ny kunstinstallation af den internationalt anerkendte kunstner Simon Rouby (FR), der præsenterede sit værk *Pangea* for første gang.

- **The Symposium** - her mødtes relevante meningsdannere, kuratorer og kreative stemmer fra den etablerede kunst- og kulturverden, for at diskutere tværfaglige muligheder og fremtidigt potentiale for *Expanded Animation*, herunder muligheder i de nye teknologier. Deltagere var blandt andre billedkunstner Trine Boesen, multikunstner Simon Rouby og den franske *GoogleSpotlight* VR-instruktør FX-Goby samt andre af de udstillende kunstnere på *Expanded Animation* Stage og Lab.

Status Cooperative Art Spaces for Europe (CASE) projektudvikling og ansøgning:

Som anført i centerrapporten for 2017 blev EU / Creative Europe MEDIA d. 18. januar 2018 ansøgt om midler til projektet CASE (Collaborative Art Spaces for Europe), desværre uden at denne blev imødekommet. I løbet af 2018 blev CASE projektet yderligere beskrevet og udbygget, hvilket betyder, at projektet nu fremstår med et mere fokuseret design, der har gjort det muligt at tiltrække nye attraktive partnere. En af disse er Ars Electonica, med hvem der er truffet aftale om deltagelse i *Expanded Animation* - The Lab 2019 som en del af deres meget velbesøgte *festival tour*. Med Ars Electronicas deltagelse øges muligheden for at tiltrække en større tour-partner og udbrede kendskabet til projektet i offentligheden.

Arbejdet med CASE konceptet har desuden skabt grundlag for en ny ansøgning til CREATIVE EUROPE/MEDIA, indsendt pr 12. december 2018.

I forbindelse med centerets strategiske mål om at komme i betragtning til at gennemføre formaliseret kunstnerisk udviklingsvirksomhed, har centeret i 2018 arbejdet med at skabe dokumentationsprocesser, som kan føre til research-produkter på højt niveau. Disse processer forventes at give deres første resultater i 2019.

Andre væsentlige animationsrelaterede kunstneriske og kulturelle udviklingsprojekter i 2018:

- AURA – et VR-spil designet til træning af stemmeføring / sangteknik.
- Egg – en VR-oplevelse inspireret af den prisvindende kortfilm Egg, der handler om spiseforstyrrelser.
- HC2 – 3D Performing Arts installation om venskabet mellem H.C. Ørsted og H.C. Andersen, udviklet til og i samarbejde med Kulturværftet / CLICK Festival 2018.
- VR Park 1.0 – en række VR-forsøgsprodukter udviklet i samarbejde med VIA ICT-Engineering og virksomheden EON Reality.
- FRENCH KISS-udstillingen under Viborg Animationsfestival – 2.526 besøgende.
- ViMapp-projektionen på Viborg Domkirke under Viborg Animation Festival, bl.a. Simon Roubys værk *Sleeping Giants* – 4.500 tilskuere.
- Solar Walk-koncert i Birmingham 14. april 2018.
- Songbird – VR-projekt produceret af Tindrum Animation med støtte fra bl.a. HTC Vive Arts, The Guardian og Carte Blanche.
- Forberedelse af udstilling på Korea Foundation. Afvikles november 2019.

3. Centeret vil tage initiativ til **udviklingen, finansieringen og gennemførelsen af markedsrettede internationale workshops, masterclasses og andre projekter,** der øger dansk synlighed og/eller netværk. **I 2017 og 2018 vil fokus være på Japan og Sydamerika i samarbejde med IFPC/UNESCO.**

Centeret har i 2018 udviklet, finansieret og gennemført 19 større internationale, markedsrettede projekter og aktiviteter, der alle har medvirket til at synliggøre, at de danske kompetencer inden for centerets professionsfelt er i verdensklasse. Herunder præsenteres de væsentligste af disse projekter og aktiviteter. Samtlige projekter og aktiviteter kan findes i *bilag 3: CAV Projektliste 2018.*

Japanske aktiviteter

Etablering af Animated Learning-organisation i Japan i samarbejde med Office H, Hiromi Ito. Organisationen har til formål at implementere elementer fra de danske *animated learning*-erfaringer i det japanske skolesystem. Etablering af samarbejde med Otsuki Kommune om projekterne *Otsuki Animation Training* og *Otsuki Artist Residency*. I sidstnævnte gennemførtes projektet *Half Moon Myth* med den danske dramatiker Amalie Olesen.

Kulturudveksling Korea

Identifikation af samarbejdspartnere, fonde og investorer for forberedelse af Koreas status som gæsteland for Viborg Animation Festival 2019. Korea er udpeget af Det Internationale Kulturpanel som et samarbejdsland, der i 2019 skal nyde særligt fokus på kulturudvekslingsområdet. Arbejdet foregår i samarbejde med Danish Innovation Center ved Den Danske Ambassade i Seoul.

Augmented Animation/Nippon Nordic Universe Accelerator (Japan)

Et accelerator-forløb for IP-udvikling med 17 deltagere fra Danmark og Japan og 30 deltagere i den afsluttende *project pitch* event, hvor de udviklede IP'er blev præsenteret for en jury bestående af 5 repræsentanter for den danske og den internationale branche.

Animation Sans Frontières (EU)

8-ugers masterclass med støtte fra Creative Europe MEDIA-programmet og med 16 europæiske deltagere. Forløbet resulterede i 2018 i 14 projekter, heraf 10 kortfilm, 1 interaktiv app, og 3 tv-/web serier.

ANIDOX:LAB (EU)

Produktionsforløb støttet af Creative Europe MEDIA-programmet og dedikeret til genren "animeret dokumentarfilm". De 14 deltagere producerede i alt 10 færdige projekter og salgspakker.

Andimation (Colombia, Bolivia, Peru, Venezuela og Ecuador)

I forlængelse af IP-Accelerator forløbet *Andimation* har flere af de udviklede produktioner fra acceleratoren fra centeret vundet følgende priser:

UGAMU

Produktionen Ugamu vandt the Andean Call Workshop, organiseret af Annecy International Animated Film Festival, og kvalificerede sig derved til at

deltage i Pitch of Animation du Monde på festivalens MIFA Market, hvor de vandt et 2-måneders udviklingsforløb i Ciclic Artistic Residency (Frankrig). Ugamu opnåede desuden et udviklingslegat på 10.000 USD, udloddet af det ecuadorianske kulturministerium.

ONIRIA
TV-serien ONIRIA vandt det colombianske kulturministeriums pris for transmedia-projekter samt kategorien "Best series project" på Bolivia Lab i La Paz.

QUILLA
Projektet opnåede et udviklingslegat på 10.000 USD, udloddet af det ecuadorianske kulturministerium.

Días Nórdicos Latinamerika 2018 (Argentina og Uruguay)
Festival med fokus på nordisk kultur inden for områderne design, film, litteratur og musik, hvor centret gennem afholdelse af workshops for undervisere og studerende medvirkede til at udbrede kendskabet til *Animated Learning* som et pædagogisk læringsredskab.

United Arab Emirates Education Ambassadors Program (UAE)
Udvikling og afvikling af forløbet *The United Arab Emirates Education Ambassadors Program - Creative Processes and Animated, Learning* i samarbejde med de Forenede Arabiske Emiraters undervisningsministerium og ambassade i København. Programmet bestod af to kurser af hver to ugers varighed for 55 unge samt 40 undervisere fra de Forenede Arabiske Emirater med det formål at introducere dem til kreativ læring og brugen af animation som et kreativt læringsværktøj. De deltagende undervisere og embedsmænd blev desuden introduceret for centrets uddannelsesprodukter og netværk med henblik på yderligere fremtidigt samarbejde og systemeksport.

Dialogseminar for Dansk-Egyptisk Dialog Forening og Animation School Jesuit Cairo (Egypten)
Afholdelse af 2-dages seminar om animation, visualisering, digitale fortællinger og VR/AR-teknologier med oplæg fra centrets afdelinger og repræsentanter for virksomhedsvæksthuset Arsenalet. Formålet med seminaret var at dele viden og erfaringer, samt at lægge fundamentet for et netværk med DEDI (Dansk-Egyptisk Dialog Forening) og Animation School Jesuit Cairo. Seminaret resulterede i et antal arbejdspunkter til fremtidige mulige aftaler og udvekslinger vedr. residency programmer, labs, workshops, undervisning og konsulentvirksomhed på film- og festivalprogrammer.

UNESCO-konferencen: For the Use of Information and Communication Technologies in Education
Deltagelse i konferencen *UNESCO King Hamad Bin Isa Al-Khalifa - For the Use of Information and Communication Technologies in Education* i Paris, herunder netværksmøder med EPITA (École pour l'informatique et les techniques avancées) og Normandy University Rouen vedrørende drøftelse af aftaler om eksport af kurser og workshops til University of Al Bahrain (Al-Khalifa University), Dubai og Forenede Arabiske Emirater.

VR Enhanced Training – Bhutan
Projekt til udvikling af virtuelt VVS-laboratorium samt undervisning og træning af bhutanesiske VVS-professionelle og -studerende i samarbejde med Mercantec (Viborg), Bhutan Professional Training Institute og Bhutan Ministry of Labour and Human Ressource / The Royal Government of Bhutan. Der er som forløber for projektet underskrevet en MOU med Royal University of Bhutan.

Centerets arbejde med internationalisering og systemeksport af kurser og viden var i 2018 særligt målrettet Asien, Sydamerika, Nordafrika, Mellemøsten og Golfstaterne. Aktiviteterne bestod bl.a. i bistand til opbygning af uddannelse og erhverv samt udbredelse af kendskabet til dansk kultur og danske værdier. Partnere var blandt andre Det Internationale Kulturpanel, De Forenede Arabiske Emiraters kulturministerium samt UNESCO, hvor centeret flere gange i 2018 deltog på events i Paris som afsæt for møder med nye potentielle partnere, særligt i den arabiske region.

Foreløbig har centeret indgået 5 samarbejdsaftaler (Memorandum of Understanding/MoU) med internationale undervisningsinstitutioner.

4. Centeret vil **understøtte og samarbejde med talentudviklingsprogrammet Filmtalent** med relevante netværk, analyser, strategier og udvikling, og endvidere **skabe bedre rammer for samarbejdet imellem TAW og Den Danske Filmskole.**

Organisationen Filmtalent har overdraget driftsopgaven af datterselskabet Filmtalent Animation & Games til The Animation Workshop, og dermed skal centeret drive talentarbejdet inden for områderne animation og computerspil, foreløbigt i perioden 2018 – 2022.

Centeret har i 2018 været en drivende partner i samarbejdet med Filmtalents Værkstedsforum, der med månedlige møder koordinerer talentudviklingsarbejdet i Danmark til film og tv, samt til animations- og spilområdet. Desuden er The Animation Workshop repræsenteret i Filmtalents bestyrelse.

En samlet VFX-Strategi for Danmark med et følgende tværgående VFX-projekt bliver lanceret i begyndelsen af 2019, finansieret med støtte fra Nordisk Film Fonden igennem to bevillinger til henholdsvis Filmtalent og The Animation Workshop.

Et stort arbejde blev i 2018 lagt i at få flere midler til området via Filmforliget. Dette lykkedes ikke. Strategien på animationsområdet er derfor nu at forsøge at få mere ud af de midler, der er, dels gennem nye partnerskaber, dels ved at søge yderligere midler gennem fondsansøgninger.

I 2018 gennemførte centeret K*ortlægning af dansk talentudvikling til film, tv, spil og animation,* der beskriver 42 talentudviklingsmiljøer i Danmark. Kortlægningen forventes udgivet 15. april 2019. Med den kan Filmtalent skabe nye samarbejder, der kan styrke dansk talentudvikling til dette vigtige område.

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling fortsætter samarbejdet med Den Danske Filmskole og vil i fremtiden afsøge muligheden for nye samarbejder i regi af den udvikling, der foregår i den digitale visuelle industri.

5. Centeret vil **understøtte relevante initiativer og udviklingsaktiviteter under området Funktionel Animation**, der har til formål at forbedre kommunikation og formidling inden for videnskab, sundhed, offentlig forvaltning, erhvervsliv og undervisning. Dette kan ske gennem **matchmaking, projektudvikling, produktion, workshops og afholdelse af konferencer, seminarer og netværksarrangementer**.

Centeret er videns- og udviklingspartner på en række produktioner, der udspringer af Viborg Kommunes Animationsstrategi. Dette foregår i samarbejde med virksomhedsvæksthuset Arsenalet og består af konsulentbistand, vidensdeling og matchmaking.

Der blev produceret i alt 9 Sci-Vi film i samarbejde med den amerikanske organisation *Ted Education*. Filmene distribueres via sociale medier gennem en række forskellige netværk.

Der blev gennemført animationsrelaterede kommunikationsudviklingsprojekter med Region Midtjylland, Aarhus Universitet og Aarhus Kommune, Region Syddanmark, Copenhagen Game Lab, Thise Menighedsråd, Undervisnings- og Forskningsministeriet, DOKK 1, Det Danske Filminstitut, Exyte, Apple, Lego Design Academy, LEGO A/S, Designskolen Kolding, BeBully, BA Art and Technology AAU, Cp3 ved Syddansk Universitet, Styrelsen for Forskning og Uddannelse, ViLD AAU.

Der blev afholdt konferencer inden for temaerne *Animated Learning, Animated Health* og *Sci-Vi* med i alt 690 deltagere. I *Animated Learning* og *Sci-Vi* er der etableret velfungerende communities med en række samarbejdspartnere, herunder Det Danske Filminstitut, Viborg Kommune, Aalborg Universitet o.a.

Der arbejdes på flere nye, tværprofessionelle konferencer i de kommende år. I 2019 håber centeret at kunne lancere *Animated Architecture* (arbejdstitel) i samarbejde med Utzon Centeret og andre partnere. Desuden er centeret partner i konferencen *Nordisk TD-Forum*, en videns- og netværksplatform for nordiske Technical Directors inden for 3D-baseret spil og animationsproduktion. Konferencen afholdes i Turku 2018, Stockholm i 2019 og Viborg i 2020.

Seminaret *AGXR-Talks* satte i forbindelse med Viborg Game Expo fokus på brugen af animation og grafik i XR-kontekst (virtual og augmented reality), et område i udvikling, som åbner nye muligheder for centerets professioner.

Konferencen *Games for Impact* satte sammen med partnerne Arsenalet, SYBO Games og Games For Change fokus på computerspil og virtual reality som formidlingsværktøjer for samfunds- og miljømæssige problemstillinger. Konferencen blev fulgt op af et todages Game Jam *(Impact Jam)* i samarbejde med Games For Change Europe, SYBO Games og Plastic Change.

6. Centeret vil **skabe nye uddannelses- og efteruddannelsesprodukter**, der imødekommer danske såvel som internationale branchebehov, samt understøtte vækstområder, skabe **vækst og forandring**, og i øvrigt **styrke centerets nationale og internationale position.**

På baggrund af analysen *Kapaciteten i den digitale visuelle industri* samt løbende samtaler med repræsentanter fra en række danske og internationale virksomheder, har centeret arbejdet på at identificere og imødekomme behovene for uddannelses- og efteruddannelsesudviklingen, både til vores egne og tilgrænsende professionsfelter. Alle tiltag på dette område vil styrke centerets nationale og internationale position.

En ansøgning om udvidelse af PB i Animation blev udarbejdet og indleveret i september 2018.

Der blev afholdt masterclasses inden for særligt udvalgte felter: Houdini, Vehicle Design, Gouache-maleri, Cinematic Storytelling og Stop Motion med i alt 69 deltagere.

I samarbejde med VIAs pædagoguddannelse er der foretaget 2 gennemkørsler af modulet *Æstetisk og visuel produktion som pædagogisk redskab* med et stigende antal studerende. Modulet er midlertidigt sat på pause, mens VIAs pædagoguddannelse finder sig til rette i en ny organisation. Det samme er sket med det ellers succesfulde internationale semestermodul *Creative Learning and Animation*. Centeret afventer, at VIAs pædagoguddannelse er klar til at genoptage samarbejdet.

Tilsvarende samarbejder om i alt tre nye moduler på VIAs læreruddannelse er udviklet i 2018:

1. IT, animation og æstetiske læreprocesser.
2. Innovation, entreprenørskab og iværksætteri.
3. Et internationalt modul: Transformative learning through film and media literacy.

Heraf blev et igangsat 2018 og yderligere to forventes igangsat i 2019.

Projektet *Visualizing Engineering*, med en ekstra investering fra VIA på 668.000 kr., satte centeret i stand til at tilbyde kurser og efteruddannelse inden for VFX og *Houdini & Simulation for Film & Games*. Det undersøges i den forbindelse, inden for VIA, om udvikling af moduler/semestre baseret på studieordningen for Professionsbacheloruddannelsen i Software Engineering kan oprettes og dermed afhjælpe særligt computerspilsdelen af den digitale visuelle industri med at imødekomme det akutte behov for programmører med ultraspecifikke færdigheder.

I forhold til at løfte opgaven for den digitale visuelle industri som helhed, har centeret været en aktiv medstifter af brancheforeningen *Vision Denmark*, der skal arbejde for at *"Danmark bliver et kraftcenter for digital visuel vækst – et World Center of Digital Excellence. Vision Denmark sættes i verden, for at Dan-mark kan udnytte den digitale visuelle industris kompetencer, produkter og services i al digital omstilling og til ny digital vækst."*

I *Vision Denmark* skal centeret udvikle og løfte arbejdspakken Uddannelses-, kompetence-, talentudvikling og videnspredning til den digitale visuelle industri. Formålet med arbejdspakken er at sikre, at Danmark, i et tæt parløb mellem uddannelse og branche, både har og får udviklet de nødvendige kompetencer og talenter til at understøtte og sikre en fortsat styrkelse af den digitale visuelle industri.

Arbejdspakken sigter mod at skabe en mere samlet, progressiv og erhvervstænkende uddannelsessektor, rettet mod den digitale visuelle industri, så man sammen kan løfte anbefalingerne fra Vækstteam for kreative erhverv.

7. Centeret vil styrke **animationsbaseret film- og mediepædagogik i den danske grundskole,** og dermed medvirke til at danske børn bliver blandt de dygtigste i verden til at anvende IT kreativt. Dette skal ske gennem initiering af **forskning, afholdelse af konferencer og konkrete praksisbaserede udviklings- og efteruddannelsesprojekter i skoler landet over**, i samarbejde med kommuner og professionshøjskoler

Centeret har i 2018 fokuseret særligt på emnet *film literacy*. *Animated Learning*-konferencen havde derfor i 2018 *film literacy* som fokus. Konferencens deltagere samarbejder alle på forskellig vis med centeret omkring international videndeling på *film literacy*-området.

Denne internationale bevågenhed arbejder centeret nu på at samle under projektet FLY – *Film Literacy Years*. Formålet med FLY er at styrke børn og unges filmsprog og forestillingsevne. Dette skal især gøres ved at udnytte det internationale netværkspotentiale på det film- og mediepædagogiske område, som centeret besidder. Projektet vil udvikle sig over de kommende år med etableringer af filmfællesskaber i hvert partnerland, som skal sikre vedvarende erfaringsopbygning og videndeling på det filmpædagogiske område. Disse fællesskaber skal have et fælles sekretariat i Danmark.

I 2018 har centeret særligt arbejdet på at samle de filmpædagogiske aktører i Danmark med henblik på at styrke vores fælles interesser og politiske dagsordener. For første gang har de danske filmpædagogiske aktører haft fælles stand og oplæg til de danske læringsfestivaller og –messer. Ligeledes ses flere samarbejds- og udviklingsprojekter på tværs af landet inden for området, fx er udviklingen af et internationalt modul til landets læreruddannelserne igangsat.

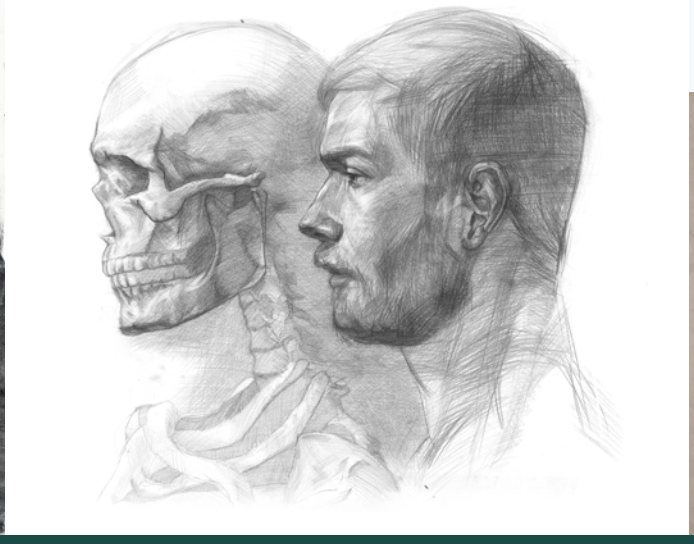
Centerets pædagogiske afdeling, Animated Learning Lab, arbejder fortsat og stadigt bredere på den internationale scene for film- og mediepædagogik, og har i 2018 arbejdet sammen med partnere og organisationer fra fx Japan, Peru, Grønland, UAE, Tanzania, Estland, Letland, Litauen, Finland, Holland, Belgien, Rumænien og Rusland.

8. Centeret skal **afsøge muligheden for at etablere et nationalt Tegneakademi i samarbejde med Viborg Kommune** og dermed **sikre et bedre håndværksmæssigt fundament under de kunstneriske videregående uddannelser i Danmark**. Målet med dette initiativ er også, at et større antal kunstneriske og kreative talentfulde unge fra hele landet naturligt vil søge mod Jylland for at tage hele eller en del af deres uddannelse.

Etableringen af et nationalt tegneakademi, kombineret med et videncenter for tegning, skrider planmæssigt frem. Der har været indledende drøftelser med Kulturministeriet. Viborg Kommune er rede til at indgå partnerskab i forbindelse med den næste regionale kulturaftale; det Nationale Tegneakademi er i 2018 blevet en del af Viborg Kommunes talentudviklingsstrategi.

Som kerneaktivitet skal det nationale tegneakademi tilbyde semesterkurser til unge talenter, der ønsker at søge ind på kunstneriske videregående uddannelser, samt tilbyde kvalificerende efteruddannelse til undervisere inden for billedkunst i folkeskole, ungdomsuddannelser og kultur- og billedskoler.

Ligeledes er den indledende kontakt til NORDEA-fonden etableret med henblik på samarbejde om og støtte til kampagnen TEGN, der vil blive koordineret i regi af Det Nationale Tegneakademi. Kampagnen TEGN! vil omfatte en række fællesskabsbyggende og færdighedsudviklende aktiviteter for børn og unge såvel som efteruddannelse og opkvalificering af undervisere.



46 Evaluering

48 Konklusion

49 Bilag

Evaluering

Centeret har i 2018 løbende foretaget selvevaluering af de gennemførte dispositioner og projekter.

På fast basis er følgende møder gennemført:

- CAV Afdelingsmøde (administration og strategi) – ugentlige møder, hvor administrative procedurer og centerets strategi udvikles og revideres.
- CAV Content møde – ugentlige møder i den interne projektgruppe for planlægning, koordinering og administration af centerets projekter og aktiviteter samt evaluering på gennemførte projekter.
- CAV Økonomimøde – møder hver anden uge med CAVs financial controller for budget- og regnskabsopfølgning samt projektafrapportering.
- CAV HEADS møde – månedlige møder med lederne af centerets afdelinger: CAV/The Animation Workshop (CAV/TAW), The Drawing Academy (TDA), Animated Learning Lab (ALL), Professional Training (PRO), Open Workshop/Filmtalent Animation og Games (OW/FTAG), TAWs bacheloruddannelser/ PB i Animation og PB i Grafisk Fortælling (BAC) samt virksomhedsvæksthuset Arsenalet for diskussion af synergier, værdier, strategi og retning, samt evaluering af større projekter.
- Månedlige møder med kommunikationsbureauet HAVE Kommunikation i regi af Viborg Kommunes Animationsstrategi med fokus på VAF som vindue for animationsstrategien.

Der er desuden afrapporteret til eksterne bevillingsgivere på følgende under centret hørende projekter:

- Animation Sans Fròntieres – Creative Europe MEDIA
- ANIDOX:LAB – Creative Europe MEDIA
- 3D & Character Animation & Visual Effects – Creative Europe MEDIA
- Animated Learning for Transitions / Early Recognition - Erasmus+ School Education, Strategic partnership
- Cine-Versity – Creative Europe MEDIA / Film Education
- Viborg Animation Festival – Det Danske Filminstitut m.fl.

I forlængelse af Viborg Animation Festival udarbejdedes desuden en intern evaluering af festivalen (se *bilag 6: VAF Summary 2018*), som beskriver projekter og events under Viborg Animation Festival, deres indhold og besøgstal, ligesom der blev foretaget interne evalueringer af festivalens events med alle involverede projektledere.
Centeret har i 2018 bidraget til den omfattende nationale kulturanalyse "Mellem ballet og biografer – kultur ifølge danskerne" (offentliggjort marts 2019), udarbejdet af Altingets kulturpolitiske netværk i samarbejde med Tænketanken Mandag Morgen. Analysen undersøger danskernes holdning til kultur og kulturpolitik, herunder hvilken rolle kulturen spiller for danskerne, og hvilken værdi kulturen, ifølge danskerne, skaber.

Endelig har centeret spillet en væsentlig rolle i udarbejdelsen af strategien for erhvervsklyngen / foreningen *Vision Denmark* (*Bilag 10: Vision Denmark præsentation),* som har til formål at arbejde for at sikre Danmark en international førerposition inden for visuel indholdsproduktion og medvirke til at løfte Vækstteam for kreative erhvervs anbefalinger til regeringen.

Generelt set har Vækstteam for kreative erhvervs rapport "Danmark – et internationalt førende vækstmiljø for kreative erhverv" *(Bilag 9)* spillet en stor rolle for centerets beslutningsgrundlag og strategiske retning i 2018.

Vision Denmark blev etableret i december 2018 af Interactive Denmark, Producentforeningen, Filmby Aarhus, Den Vestdanske Filmpulje, Copenhagen Film Fund, FilmFyn og The Animation Workshop. *Vision Denmarks* bestyrelse er sammensat af repræsentanter for Producentforeningen og The Animation Workshop samt virksomhederne Nordisk Film, SYBO Games og Unity Technologies.

Konklusion

Det lykkedes i 2018 i høj grad at fastholde, udnytte og udvikle Center for Animation, Visualisering og Digital Fortællings unikke styrkepositioner til gavn for Danmark. Samtidigt styrkede centerets mangefacetterede arbejde opfattelsen af Vestdanmark som en trendsættende, kultur- og medieproducerende landsdel. Center for Animation, VIsualisering og Digital Fortælling tilskynder samtidig til vækst i hele Danmark inden for en række områder med afsæt kunst, kultur, uddannelse, talentudvikling, projektudvikling og undervisning relateret til tegning og animation.

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling skaber med sine aktiviteter samspil, synergi og videndeling på tværs af traditionelle ressort-, uddannelses- og professionsområder. Dette gælder både internt i VIA University College og udadtil i samspil med mange forskellige eksterne samarbejdspartnere.

Centerets viden om og erfaringer med kreativitet, talentudvikling, storytelling, visualisering, teknologi og animation er globalt set en unik kombination. Dette medfører interessante internationale udviklings- og afsætningsmuligheder, der bør indfries.

Med nye bevillinger følger muligheden for at understøtte erhvervsudvikling igennem behovsorienteret og rettidig talent-, projekt-, kultur- og uddannelsesudvikling sammen med organisationen *Vision Denmark* og andre partnere. Centeret vil derfor i 2019 være en stærk samarbejdspartner inden for erhvervsudvikling og innovation.

Omfanget af centerets mange projekter, aktiviteter og initiativer er særdeles omfattende. Dette bekræfter centerets nødvendighed. Mange muligheder og potentialer byder sig til, mange specifikke områder kræver innovation, og professionsfeltets udvikling skal følge den generelle tiltagende visualisering af kommunikationsområdet. I den kommunikative udvikling i samfundet spiller centeret en afgørende rolle for at imødekomme og være på forkant med behov og udfordringer. Derfor forventes centerets aktivitetsniveau fortsat at vokse i takt med, at nye opgaver og muligheder opstår.

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling er en god og vigtig investering for Danmark, der skaber erhvervsudvikling og vigtige resultater inden for uddannelse, kultur og undervisning.

“I den kommunikative udvikling i samfundet spiller centeret en afgørende rolle for at imødekomme og være på forkant med behov og udfordringer”

Bilag

Bilagene til denne rapport består dels af oversigter og evalueringer udarbejdet af The Animation Workshop / VIA University College samt af eksterne analyser og præsentationer udarbejdet af *Vækstteam for kreative erhverv* og af *Vision Denmark*-konsortiet.

1. Regnskab og regnskabserklæring
2. Litteraturliste
3. CAV Projektliste 2018
4. CAV Outreach 2018
5. CAV Deltagelse i festivaler, konferencer og andre events 2018
6. VAF Summary 2018
7. TAW Bachelorfilm Screenings
8. Expanded Animation: The Lab
9. Vækstteam for kreative erhvervs rapport: "Danmark – et internationalt førende vækstmiljø for kreative erhverv"
10. *Vision Denmark* præsentation
11. Organisatoriske nøgletal

The Animation Workshop
VIA University College

Kasernevej 5
8800 Viborg

animationworkshop.via.dk

Uddannelses- og Forskningsministeriet

The Animation Workshop
VIA University College