



**The Animation Workshop
VIA University College**

Center for Animation, Visualisering & Digital Fortælling

RAPPORT OVER AKTIVITETER | 2019



**The Animation Workshop
VIA University College**

**The Animation Workshop
VIA University College**

Center for Animation, Visualisering & Digital Fortælling

RAPPORT OVER AKTIVITETER I 2019

Redaktion:

Morten Thorning
Lone Thaarup Nielsen
Jakob Borrits Skov Sabra
Jane Lyngbye Hvid Jensen
Susanne Præstholt
Katrine Frausig

Layout:

Mette Islev

Faglige indlæg:

Bue Fyhn
Sia Søndergaard
Hanne Pedersen
Kirk Johnson
Roberta Jablonskyte
Inma Carpe
Ditte Lundsgaard Nielsen

Forside: *BIRDINOS* (2019) af
Amalie "Amy" Holst Bloch

Forord

Formålet med nærværende rapport er at gøre status over de aktiviteter og resultater, der har udfoldet sig som konsekvens af det arbejde, der er udført i Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling i 2019. Formålet er at give et klart overblik over centerets mange og mangartede aktiviteter, samt, hvor det er muligt, deres resultater og effekter.

Centeret er forankret i Uddannelses- og Forskningsministeriet, men arbejder med opgaver, der falder inden for fem forskellige ressortområder: Udenrigsministeriet, Kulturministeriet, Erhvervsministeriet, Børne- og Undervisningsministeriet og Uddannelses- og Forskningsministeriet. Der samarbejdes med en lang række offentlige myndigheder: kommuner, regioner, EU-programmer, skoler, uddannelsesinstitutioner, kulturinstitutioner samt organisationer og private virksomheder.

Som Danmarks nationale Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling er det centerets opdrag at sikre relevant udvikling og fremdrift i professioner, marked og samfund med udgangspunkt i centerets viden og kompetencer.

Indholdsfortegnelse

5	Forord
7	Indholdsfortegnelse
8	Læsevejledning
10	Indledning
12	Formål
14	Strategiske aktiviteter & initiativer
28	Programområder
32	Projekter & aktiviteter
33	Metoder & fremgangsmåder
36	Outreach
40	Målepunkter 1-13
90	Eksterne afrapporteringer & bidrag til publikationer
91	Konklusion

Efter afsnittet *Målepunkter* redegøres for centerets metoder for *Evaluerings* af arbejdsprocessen samt organisationen, efterfulgt af en *Konklusion* for projektåret 2019 og en *Økonomipfølgning* hvori der redegøres for centerets forbrug og prioriteringer i 2019.

Forkortelser, akronymer og ordforklaringer

TAW – The Animation Workshop

VIA UC – VIA University College

VK – Viborg Kommune

EB – Executive Board – The Animation Workshop's daglige ledelse

Sci-Vi - Science Visualization and Dissemination

CAV – Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling

OW – Open Workshop

PRO – Professional Training

ALL – Animated Learning Lab

BAC – Bachelor of Animation

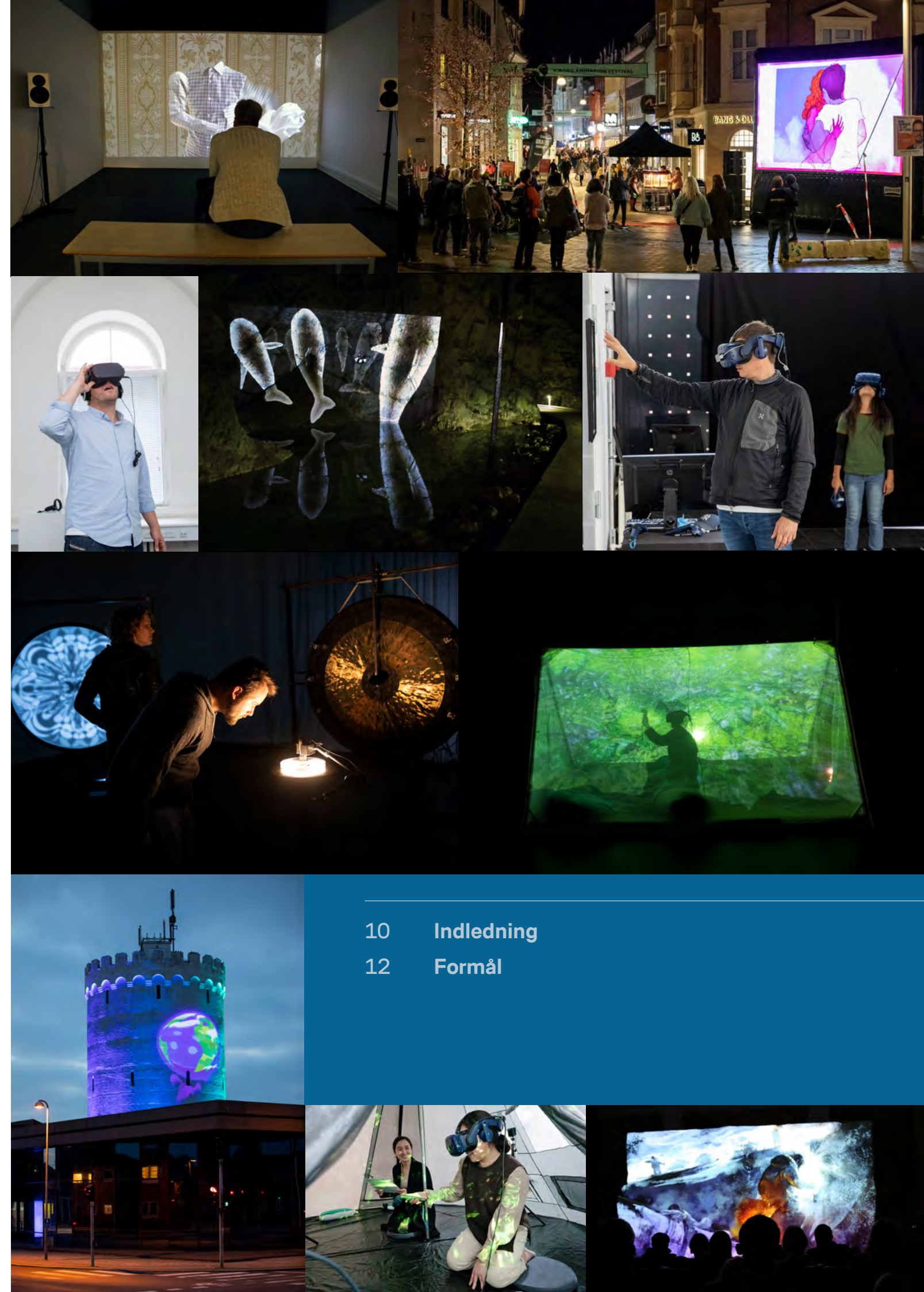
PB – Professionsbachelor

GS – Bachelor of Graphic Storytelling

CG – Computer Graphics

VFX – Visual Effects

DVI – Digitale Visuelle Industri



Indledning

Denne rapport er blevet til i Coronaens tegn. Her bør vi med eftertænksomhed se på, hvordan vores digitale samvær bidrager til at fastholde os i et værdibaseret fællesskab, og hvordan vores skærmbaserede kommunikation udvikler sig. Vi holder ikke op med at kommunikere og udveksle ideer, vi stopper ikke dialogen, fordi vi skal holde fysisk afstand. De digitale former for kommunikation, fra individuelle sociale medier til tv- og streaming services til hele befolkningen betyder, at vi kan føle os som en del af det store fællesskab, selvom vi ikke kan nå hinanden fysisk.

De professionsområder, fagfelter og kunstarter, som centeret understøtter, får ikke mindre betydning i fremtidens globaliserede samfund. Der vil i høj grad blive brug for effektiv visuel kommunikation. Der vil fortsat være brug for værdibaseret og spændende underholdning og kvalificeret kunst. Animation har den fordel, at det ikke som realfilm fordrer, at filmhold bevæger sig ud i det åbne landskab for at optage slagscener og masseoptrin. Animationsfilm kan skabes af professionelle, der sidder hjemme i stuen, bundet sammen af digitale netværk. Sådan har branchen produceret globalt i årevis på tværs af kloden.

I de kommende år satses for alvor på at understøtte animation, spil og film som et vækstområde for Danmark. Først kom *Regeringens Vækstplan for de Kreative Erhverv*, der lagde op til en målrettet styrkelse af de kreative erhverv i en bred forstand. Så kom Erhvervsfremmebestyrelsens *Strategi for Erhvervsfremme 2020 – 2023*, der præcist udpeger animation, spil og film som et spirende vækstområde, der skal understøttes. Dette betyder, at centerets arbejde i de kommende år får stigende betydning, og at de aktiviteter, centeret har udført de seneste tre år, har skabt de nødvendige resultater og erfaringer på det helt rigtige tidspunkt.

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling går med 2020 ind i sit fjerde år. De tre første år har vist os, hvilket væld af muligheder, der eksisterer for at udnytte centerets professioner som internationaliserings-, udviklings- og innovationsagenter. Den brede opgaveportefølje sigter mod at udvikle og udnytte de mange muligheder for digitalt baseret kommunikation, der kan gavne samfundet.

2020 er også det sidste år af den første bevillingsperiode. De mange gode resultater til trods stiller vi os selv en række tematiske og organisatoriske spørgsmål: Rammer centerets aktiviteter centralt ned i de stærkeste udviklingspotentialer? Er der udviklingspotentialer, som centeret ikke har set? Svarer aktiviteterne til centerets egne styrkepositioner? Er centerets opgaveportefølje blevet for omfattende? Hvordan styrker vi de administrative processer i et center med så mange forskelligartede projekttyper? Disse spørgsmål vil blive behandlet i denne rapports konklusion.

Centeret laver løbende selvevaluering, og overvejelserne har blandt andet i 2019 medført en organisationsændring, der har styrket centerets interne organisering og administrative procedurer. I løbet af 2020 og frem mod en ny aktivitetsperiode afsøges muligheder for at indgå nye eller modne eksisterende partnerskaber til at skabe stærkere platforme for de aktiviteter, der har potentiale til at vokse ud over centerets opdrag og kerneopgaver.

Danmarks Erhvervsfremmebestyrelse: Strategi for Erhvervsfremme 2020 - 2023

De danske virksomheder, der arbejder med animation, spil og film, udgør samlet set et spirende erhvervsområde kendetegnet ved høj dynamik og et betragteligt skaleringspotentiale. Der er gode muligheder for fremtidig vækst, idet mange af virksomhederne på området retter sig mod voksende globale markeder, understøttet af digitale platforme.

Animation, spil og film har et stort fremtidigt vækstpotentiale, da det globale marked forudsiges en kraftig vækst båret af en større efterspørgsel efter visuelt indhold til et voksende virtual reality-marked og streamingplatforme.

Animation, spil og film rummer mange nye og bredere vækst- og innovationsmuligheder, da offentlige myndigheder og private virksomheder i eksempelvis sundhedssektoren, i større grad forventes at efterspørge nye visuelle og interaktive løsninger til brug i blandt andet undervisning, markedsføring, rehabilitering og sygdomsbehandling.

Formål

Projektet Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling skal fastholde, udnytte og udvikle The Animation Workshops unikke styrkepositioner til gavn for Danmark. Det er 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.

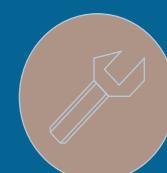
Centeret fungerer ikke kun som igangsætter, men også som aktiv deltager/partner i mange af de igangsatte projekter og aktiviteter. Undervejs i projektets foreløbigt 4-årige varighed vil The Animation Workshop arbejde på at udbygge projektet ved at inkludere og tilknytte andre partnere til projektets mange underaktiviteter. Derfor forventes projektets budget i 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.



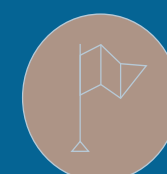
Strategiske aktiviteter



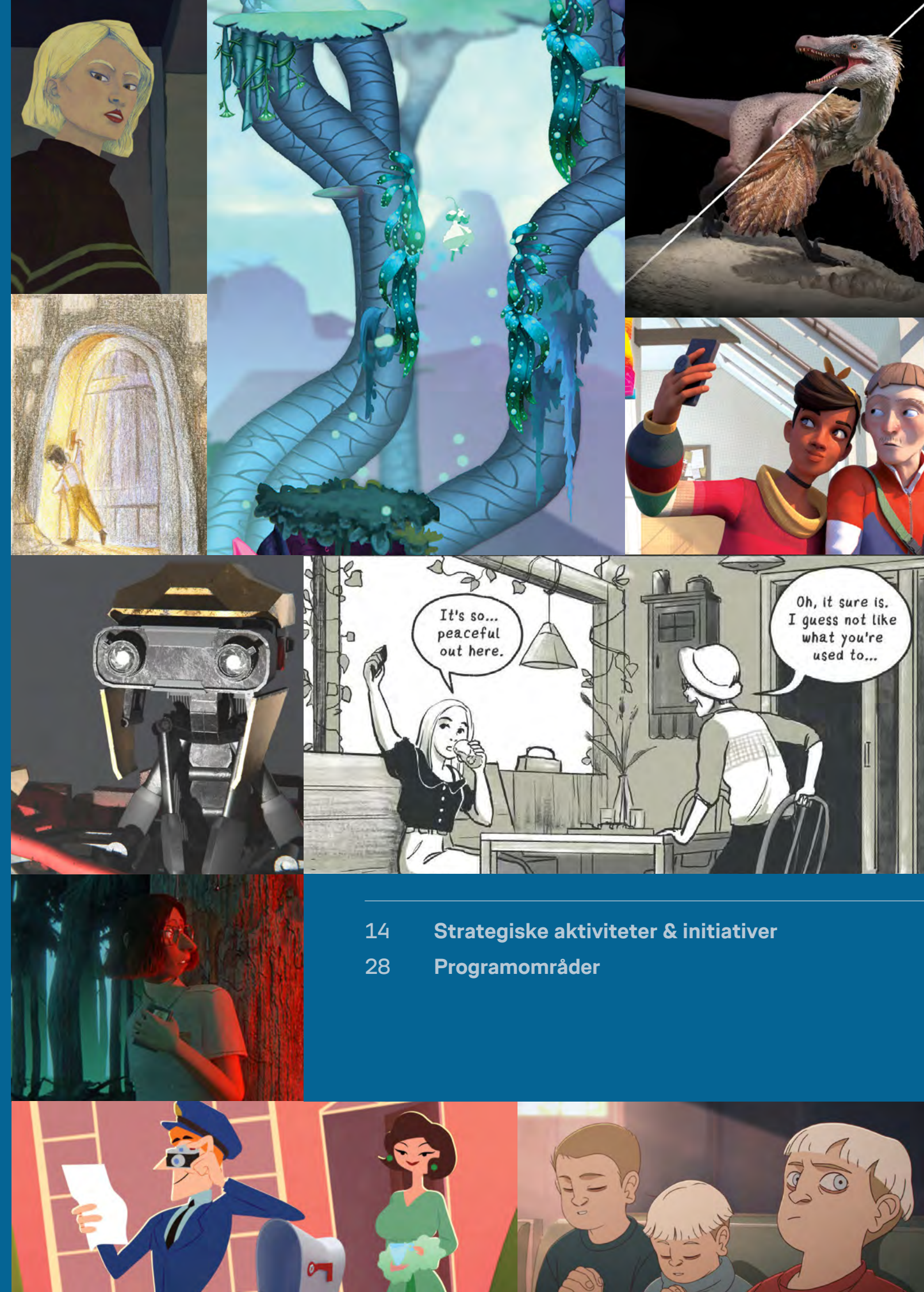
Programområder



Metoder



Indfrielse af målepunkter



- 14 Strategiske aktiviteter & initiativer
- 28 Programområder

Strategiske aktiviteter & initiativer

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling er, med sin sammensætning af kompetencer, opgaver og opdrag, verdens eneste specialiserede center for disse professioner. Centerets aktiviteter og partnerskaber spred sig over offentlige og private sektorer, på tværs af ressortområder, faglige discipliner og markeder. Centerets virke er derfor baseret på en særlig bevilling på Finansloven.

I dette kapitel gives en kort status på og redegørelse for centerets strategiske aktivitetsområder og initiativer.

Organisationsudvikling

Større tværgående strategiske indsatser

Kommunikation og formidling af centerets arbejde

Internationalisering

Kunstnerisk Udviklingsvirksomhed

Talentudvikling

Uddannelses- og efteruddannelsesudvikling

Erhvervsudvikling

Konferencer, netværksbegivenheder og communities

Udviklingsprojekter og Innovationssamarbejder

Organisationsudvikling

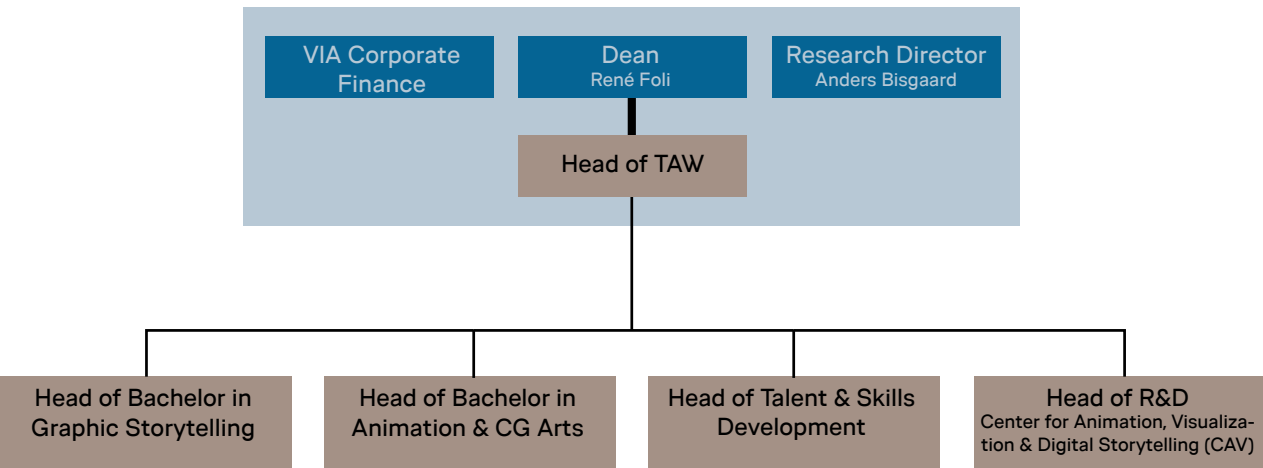
I januar 2019 gennemførte ledelsen af VIA University College en generel reorganisering af institutionen med overskriften "Et mere enkelt og sammenhængende VIA". I forlængelse heraf besluttede VIAs direktion og den nye øverste ledelse af The Animation Workshop (TAW), uddannelsesdekan for Storytelling, design og businessuddannelserne og forskningschefen for Center for kreative erhverv og professioner, i efteråret 2019 at omstrukturere TAW og dermed Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling.

Formålet med at designe en ny struktur for TAW har været at skabe en mere enkel og tydelig struktur og et stærkere fokus på de administrative processer, særligt i forhold til eksterne projekter og samarbejder.

På baggrund af analyser samt dialog med såvel interne som eksterne parter blev det i marts 2020 besluttet, at TAWs organisering skal fremme følgende punkter:

- Vi vil et TAW, der i samspil med branchen og byen har et animationsmiljø i verdensklasse.
- Vi vil sikre, at forsknings- og udviklingsaktiviteter altid bringer værdi til TAWs uddannelser, studerende og interessenter.
- Vi vil et organisatorisk enkelt TAW med tydelige beslutningsgange, en bæredygtig økonomi og et fortsat sundt studie- og arbejdsmiljø.
- Vi vil tænke og handle som ét samlet TAW på tværs af organisering og referencer.
- Vi vil en ledelsesstruktur med tydelighed omkring roller, ansvarsområder og opgaver.
- Vi vil lade faglig relevans være styrende for den rette organisering af ledelse og medarbejdere.

TAW Organisationsdiagram 2020



TAW bibeholder et eksternt fakultet. Desuden vil centeret fortsat organisere både uddannelser, efteruddannelser, kursusvirksomhed, digital produktionsteknologi, formidlingsaktiviteter og forskning/udvikling under samme ledelse. Den danske film- og animationsbranche har i processen engageret sig stærkt i dialogen og bakker entydigt op om en fortsættelse af centerets hidtidige portefølje af aktiviteter.

I 2020 ansøger centeret om at få fornyet sin grundbevilling på finansloven og overvejer samtidig hvilke aktiviteter, der eventuelt kan løftes op i andre bæredygtige konstruktioner med stærke eksterne partnere.

Der kigges i den forbindelse bl.a. på at udvikle et tæt produktionssamarbejde med det eventuelt kommende *Center for Eksperimenterende Digital Scenekunst* om centerets *Expanded Animation Program*. Dette vil sikre kunstnerisk kvalitet i de kunstneriske udviklingsprocesser, mere præcise målsætninger med programmet, større national og international synlighed samt et større budget til kunstneriske produktioner.

Et andet område er udvikling af kursusvirksomhed baseret på centerets digitale visuelle professioner på tværs af og ind i andre erhvervs- og professionsområder. Her er centerets spidskompetencer at drive kurser, at lave kursusprogrammer, at skabe læringsnetværk, at drive den nødvendige teknologiske udvikling. For fremover effektivt at kunne afsætte kurser, workshops og lab-forløb i større omfang i virksomheder, offentlige myndigheder og organisationer, tænkes arbejdet styrket i et nyt partnerskab: *Center for Visuel Formidling*, mellem VIA University College, Viborg Kommune, Region Midtjylland, Vision Denmark og en række uddannelsesinstitutioner inden for den digitale visuelle industri.

STØRRE TVÆRGÅENDE STRATEGISKE INDSATSER

Det pædagogiske område: Animation og kreativ læring

Kreativitet, forestillings- og samarbejdsevne er færdigheder, der sammen med glæden ved læring er med til at skabe det danske kreative DNA. Det er også væsentlige bestanddele i vores bestræbelser på at skabe et mangfoldigt, tillidsbaseret samfund, der kan imødegå livets forandringer og udfordringer og hvor tilværelsen for den enkelte borger kan udfolde sig positivt og meningsfyldt.

Fokus for Centerets afdeling *Animated Learning Lab* er den praksisbaserede kreative læring, funderet på animation og visuelle didaktiske designs i undervisningen.

"Kreativitet, forestillings- og samarbejdsevne er færdigheder, der sammen med glæden ved læring er med til at skabe det danske kreative DNA."

Børn og unges kommunikationsmønstre er i høj grad visuelle som udgangspunkt. De udtrykker sig igennem billede, lyd, tekst og bevægelse i samspil, når de kommunikerer med hinanden og når de tilegner sig viden, specielt uden for skolen. Forskning viser, at det smitter af på deres personlige læringsstrategier. Lærere og pædagoger efterspørger fagligheden til at møde, og aktivt understøtte, eleverne og de nye visuelle læringsstrategier, som de bærer med sig fra deres egen mediekultur.

Igennem den praksisbaserede produktion af animation øges erkendelse og læring; stoffet forstås dybere og bedre. Hvor sproget bruger metaforiske begreber frem for konkrete fremstillinger,

hjælper arbejdet med de levende billeder eleverne til en dybere forståelse af virkeligheden.

Derfor er det afgørende, at billedsproget, både som formidling, udtryk og erkendelsesværktøj, får en langt større plads i alle fag. Arbejdet med at animere billeder i undervisningen er motiverende og engagerende for eleven, og er med til at skabe en afklaring og en mere præcis forståelse af stoffet. Samtidig er de forbundne tegneprocesser neurologisk aktiverende, og styrker både forestillingsevne og hukommelse hos eleverne.

Hvis vi gerne vil have et kreativt samfund, skal vi have undervisere, der kan favne den kreative proces, og som kan arbejde med de visuelle læringsstrategier, eleverne har med sig. Centeret vil derfor med sine aktiviteter styrke de film- og mediepædagogiske aktørers samarbejde i Danmark gennem udvikling og udbredelse af filmpædagogiske tiltag i den danske grundskole.

Vi har derfor løbende involveret filmpædagogiske aktører aktivt i afdelingens aktiviteter i Danmark og i internationale videndelingsprojekter, herunder afholdelse af konferencer, workshops, filmfestival for elevproduktioner, materialeudvikling og etablering af internationale videndelingsnetværk. Centeret har også arbejdet på at identificere de filmpædagogiske eksperter i Danmark, som ikke er organiseret på samme måde som andre branche-grupper, samt på at styrke samarbejdet og organiseringen blandt samme.

Animated Learning er et af de områder i centeret, der har størst potentiale for internationale samarbejder, og er af samme årsag fremragende til at illustrere, hvordan det danske skolesystem arbejder med at udvikle det kreative DNA. Vi har i de seneste år oplevet en øget international interesse for de erfaringer, vi har i Danmark, og centeret har været centrum for en international videndeling, hvor danske lærere og filmfaglige professionelle har indgået i internationale projekter og videndelings-events.

Fremadrettet vil centeret arbejde med:

- Fortsat kompetenceudvikling af danske lærere og pædagoger inden for film og mediepædagogik i samarbejde med professionshøjskoler, kommuner og filmfagligt professionelle.
- Fortsat styrkelse af de film- og mediepædagogiske aktørers samarbejde i Danmark.
- Afholdelse af nationale og internationale videndelingsevents (konferencer, kurser, seminarer, workshops, skolefilm-festivaler).
- Udvikling af undervisningsmateriale (et særligt område vi har fokus på de kommende år er inklusionsområdet).
- Vedligeholdelse og styrkelse af det internationale film- og mediepædagogiske videndelingsnetværk under initiativet FLY Film Literacy Years.
- Skolefilmfestival: Udvidelse af ANIMOK skolefilm-festivalen fra en kommunal animationsfestival for børn i dagtilbud og skoler til en regional festival, samt etablering af en Nordatlantisk skolefilmfestival med ANIMOK som erfaringsgrundlag. Etablering af nordatlantisk samarbejde omkring kompetenceudvikling af lærere inden for film- og mediepædagogik som redskab i alle fag, med centerets forskningsevaluerede kompetenceudviklingsmodel som erfaringsgrundlag (i 2019 etablerede vi et flerårigt samarbejde med Grønland og Island).

"Hvis vi gerne vil have et kreativt samfund, skal vi have undervisere der kan favne den kreative proces og som kan arbejde med de visuelle læringsstrategier eleverne bærer naturligt med sig."



Architectural Visualization

Architectural Visualization 2019-2021 er centerets 3-årige strategiske indsatsområde inden for animation og visualiseringsteknologi til arkitektur, design og byggebranchen.

Formålet er at udforske, hvordan nye teknologier inden for computergrafik, animationsprocesser, spiludvikling og VFX-pipelines kan skabe forstærket kommunikation og æstetisk, sensorisk og visuel perception af det virtuelle byggeri.

Centeret ønsker at arbejde med udvikling af teknologi og praksis, opstart og etablering af nye markeder samt brobygning og matchmaking. I regi af Vision Denmark tænkes igangsat erhvervs- og udviklingssamarbejder mellem arkitekttegnestuer, design studios, CG-artists, kulturelle institutioner, uddannelsesenheder, animatorer, VFX-specialister samt virksomheder, som opererer med små, såvel som med stor-skala-byggerier.

Gennem innovation inden for digitalisering og computergrafiske teknologier søger centeret at skabe og formidle viden om nye standarder inden for uddannelse og industri, herunder hvordan vi repræsenterer, opfatter og, med XR-teknologi, skaber forstærkede rumlige oplevelser og dermed bedst kommunikerer projektets fortælling, vision, koncept og løsning.

I første aktivitetsår (2019) har centeret afviklet følgende aktiviteter inden for emnet Architectural Visualization: Konference for uddannelser og erhverv, et branchenetværksmøde, to animationsworkshops om arkitektur og skabelse af rum for børn og unge i Viborg og i Aalborg, samt en arkitekturvisualiseringsudstilling. Derudover har centeret udviklet og produceret arkitekturvisualiseringsformater, herunder animationsfilm til en arkitekturudstilling, og har desuden deltaget i arkitekturvisualiseringskonkurrencen Utzon Unbuilt 2019, hvor centeret i samarbejde med virksomheden MÖRK blev tildelt prisen for bedste visualiseringsfilm.

I de kommende år vil Architectural Visualization fokusere på:

- Opfyldelse af indgåede strategiske aftaler med Utzon Center, Vision Denmark og Kunsten i Aalborg om formidling og udvikling af visualiseringsteknologier inden for arkitektur, design og byggeri.
- Opdyrkelse af nyt marked for CG-artists og animatorer som specialiserer sig inden for AR/VR, udstilling, arkitektur og design.
- Opdyrkelse af nye partnerskaber og samarbejde om projekter med uddannelses- og industripartnere, herunder Arkitektskolen Aarhus, Designskolen Kolding, Kunstakademiet i København samt UNITY Technologies og Epic Games.
- Understøttende aktiviteter og events for involverede virksomheder og partnere, eksempelvis branchemøder, seminarer, masterclasses, konferencer og communities.
- Udvikling af interdisciplinære uddannelsesforløb og efteruddannelse for professionelle samt uddannelsessøgende til kreative uddannelser.
- Arbejde for at arkitekturvisualisering i højere grad kommer på dagsordenen på kunstakademier og arkitektskoler, såvel som i branchen gennem kortlægning af indsatser, kompetencer og behov i industrien.

"Gennem innovation inden for digitalisering og computergrafiske teknologier søger centeret at skabe og formidle viden."

Science Visualisation (Sci-Vi) og Animation i videnskabsformidling

Sci-Vi er et initiativ, der arbejder målrettet med forskningsformidling og vidensdannelse gennem visualisering og animation. Sci-Vi er organiseret som et partnerskab mellem Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling, Viborg Kommune og virksomhedsklyngen Arsenalet.

Initiativet styrker samarbejdet mellem videnskabsfolk og visuelle storytellers, og afsøger visuelle formidlings- og vidensdannelsespotentialer i et bredt community bestående af repræsentanter fra professionelle animationsstudier, kreative klynger, offentlig forvaltning, visuelle forskningsmiljøer på den ene side og på den anden side øvrige forskningsmiljøer, som har et ønske om at styrke deres visuelle forskningsformidling.

"Med Sci-Vi styrker vi både forestillingsevne og formidlingskraft i videnskaben!"

Sci-Vi initiativet opdyrker og opsøger endvidere andre internationale netværk omkring visuel forskningsformidling. Vi videndeler og understøtter udviklingsprojekter, samt igangsætter forskning og udvikling på området. I Sci-Vi's første leveår har fokus været at etablere et community med stærke partnerskaber samt etablere platforme for videndeling igennem disse samarbejder, og med konferencer og netværks-events som fysiske mødesteder. Sideløbende er der blevet produceret cases samt udviklet og afprøvet nye formater.

I de kommende år vil Sci-Vi fokusere på:

- Opfyldelse af de indgåede strategiske aftaler imellem Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling og de forskellige partnere (bl.a. Research Center: Visual Studies and Learning Design/Aalborg Universitet, Institut for Kommunikation og Psykologi/AAU, Center for Interaktive Digitale Medier & Oplevelsesdesign (InDiMedia)/AAU, DanStem/Københavns Universitet, Danmarks Radio, Viborg Kommune, Institut for Folkesundhed/Syddansk Universitet, m.fl.).
- Opdyrkelse af nye markeder inden for visuel videnskabsformidling for animationsvirksomheder.
- Igangsættelse af forskningsprojekter med Sci-Vi projekter som empirisk felt, herunder udgivelse af Sci-Vi relaterede artikler.
- Understøttende aktiviteter og events for involverede virksomheder og forskningsmiljøer, herunder løbende Sci-Vi events, konferencer og netværksmøder.
- Udvikling af interdisciplinære uddannelsesforløb med visuel forskningsformidling som omdrejningspunkt, tilrettelagt som brobygningsuddannelsesaktivitet imellem animatorer, visuelle storytellers og forskere.
- Arbejde for at visuel forskningsformidling i højere grad kommer på dagsordenen i videnskabsmiljøer, samt ikke mindst hos forskningsfonde.



Kommunikation og formidling af centerets arbejde

Kommunikation og formidling af centerets arbejde har meget høj prioritet. Uanset om det foregår i klasselokalet, til kulturbegivenheder, på filmfestivaler, i pressen, på de sociale medier eller på centerets mange konferencer, er det et afgørende succeskriterium, at centerets aktiviteter og produkter bliver set og oplevet.

Sammenlagt har mere end 107.457 mennesker i perioden 2017 – 2019 deltaget i aktiviteter organiseret af Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling. Der er i perioden skrevet et væld af artikler om centerets arbejde. Film produceret i form af udviklingsprojekter eller på uddannelserne er blevet set af mange millioner mennesker over hele kloden.

Der vil derfor fortsat være fokus på et bredspektret outreach i form af styrket ekstern kommunikation og formidling af resultater som en strategisk nøgleaktivitet for centeret.

Hermed demonstreres og tydeliggøres centerets betydning for lokal og regional udvikling, samfund, erhvervsliv og Danmark som helhed.

Centerets resultater spredtes, qua deres digitale formater, i stort omfang via sociale medier. I 2020 indledes et tættere og mere forpligtende samarbejde med den centrale VIA Kommunikationsenhed for at styrke dette arbejde. Ligeledes vil hjemmesiden fortsat være en vigtig platform for offentlighedens adgang til centerets mange aktiviteter.

Viborg Animation Festival (VAF) er Danmarks største animationsfestival og er, med sine konferencer, udstillinger og internationale gæster, 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.

Internationalisering

Internationalisering er et bredt begreb, men i centerets sammenhæng defineres det som Aktiviteter, der udvider forståelsen af, at vi eksisterer og handler i en global virkelighed. Internationalisering af studerende, kunstnere og virksomheder kan foregå både ude og hjemme og således komme til udtryk som mange forskellige former for handlinger, aktiviteter og tiltag.

Samtidig indebærer internationaliseringsinitiativer og –aktiviteter for studerende, kunstnere og virksomheder muligheder for strategiske gevinster for både centeret som organisation, VIA som helhed, den danske digitale visuelle industri og Danmark som eksportnation generelt. Alle disse elementer overvejes, når centeret foretager prioriteringer og valg inden for dette område.

Centerets internationale aktiviteter følger 5 spor:

- At tiltrække internationale virksomheder eller ordrer til Danmark.
- At tiltrække udenlandsk talent til Danmark.
- At arbejde for, at danske studerende, talenter og kursister har mest muligt internationalt udsyn.
- At makedsføre Danmarks kreative DNA globalt.
- At introducere Danmark for relevant internationalt kreativt DNA.

Det tilstræbes, at centeret arbejder i forlængelse af Det Internationale Kulturpanels intentioner om særlige geografiske indsatsområder af dansk interesse. Således søger centeret et bredt samarbejde med f.eks. USA og Kina, mens følgende lande har været i fokus for kulturelle og kunstneriske udvekslingsaktiviteter, især som *Gæstelands* på Viborg Animation Festival. I 2017: Japan, 2018: Frankrig, 2019: Korea og i 2020: Tyskland. Status som Gæstelands betyder samproduktioner imellem kunstnere, samarbejde mellem festivaler, udveksling af værker og opmærksomhed på at skabe bedre netværk imellem virksomheder og producenter inden for centerets professionsområder.

Kunstnerisk udviklingsvirksomhed

Centeret har igennem programmet *Expanded Animation* fokuseret på at skabe en række kunstneriske udviklingsprojekter i krydsfeltet imellem kulturelle oplevelser og kommerciel udvikling. De fordeler sig inden for 3 områder:

1. Kunstneriske installationer i krydsfeltet mellem animation, teknologi og kunst
2. Kunstnerisk udvikling inden for centerets egne professionsområder; animation og grafisk/digital fortælling
3. Kunstneriske projekter inden for scene-kunst, scenografi, videomapping og koncertvirksomhed.

Centerets formål med disse projekter er at skabe udvikling og innovation inden for teknologi og profession gennem udfordring og afprøvning af nye fantasier og ideer. Samtidigt skal værkerne have publikumsrelevans og kvalitet, der både sikrer dem eksponering og styrker centerets synlighed på den internationale kunstscene.

En del af produkterne; film og VR, kan distribueres digitalt og rejser derfor relativt nemt ud i verden.

Kunstnerisk udviklingsvirksomhed som metode er endnu ikke blevet implementeret i VIA's FoU-arbejde. Dette skal der fortsat arbejdes på.

Det skal i 2020 overvejes, om aktiviteterne omkring *Expanded Animation* kan udføres i samarbejde med det kommende *Center for Eksperimenterende Digital Scenekunst*. Således kan et kunstnerisk baseret center stå for produktion af aktiviteterne fremover, men i et samarbejde med TAW, der sigter på udnyttelse af en fælles teknologisk platform, fælles projektforvaltning og fælles vidensdeling.

Talentudvikling

Talentudvikling er absolut essentielt for at opretholde og styrke det professionelle kompetenceniveau i den danske visuelle industri. Derfor arbejder centeret konstant med aktiviteter, der motiverer, aktiverer og professionaliserer den danske talentmasse. Dette arbejde hviler på tegning som talentbaseret færdighed og håndværk, men også særligt fantasiudvikling og forestillingsevne.

Det tidlige talentudviklingsarbejde er afgørende. Det ved vi fra musikken. Af alle de mange unge, der spiller musik, vil kun få opnå en professionel musikalsk karriere. Men de manges evne til teamarbejde, og til at tænke og handle kreativt i voksenlivet, er blevet styrket gennem det tidlige talentarbejde. Det forholder sig på samme måde med animation og tegning. Jo flere børn og unge der tidligt leger med udøvelse af tegning og animeret storytelling, jo stærkere bliver samfundets visualiseringskraft og forestillingsevne som helhed. Og de stærkeste talenter vil opnå et højere færdighedsniveau som professionelle voksne.

Talentarbejdet på TAW stræber imod at sikre visuel kvalitet og kreative kompetencer i verdensklasse ved at skabe både de uformelle læringsrum, hvor talentfulde børn og unge frit kan udvikle deres forestillingsevne, samtidig med at de udfordres så deres håndværksmæssige kompetencer udvikles sideløbende.

Centeret har, gennem driften af organisationen Filmtalent Animation & Games, det nationale opdrag til at sikre talentarbejdet i dansk animation og grafisk fortælling. Dette arbejde skal nå ud til mange målgrupper i alle afkroge af Danmark og ikke kun foregå på organisationens egen matrikel.

Derfor afprøves nu samarbejder med ungdomsuddannelser, talentudviklingsmiljøer og kultur/billedskoler bl.a. omkring eventen DRA-Wn Visuelt Talenttræf 2020. TAW har i den nye organisation styrket koordinationen af dette arbejde ved at samle alle talentudviklings- og kursusaktiviteter i én afdeling; *Talent & Skills*.

Uddannelses- og efteruddannelsesudvikling

Som et led i reorganiseringen af TAW er det besluttet at samle alle kursus- og efteruddannelsesaktiviteter i afdelingen *Talent & Skills*. Denne beslutning betyder, at centeret kan gå helhjertet ind i et produktivt samarbejde med klyngeorganisationen Vision Denmark med henblik på at skabe kompetenceudvikling inden for centerets professioner, der løbende og adræt kan hjælpe med at dække behovet i den danske digitale visuelle industri. Forventningen er, at kurser og andre forløb også vil tiltrække internationale talenter, hvis kompetencer kan komme danske virksomheder til gode.

I 2021 skal Creative Europe ansøges om nye uddannelses- og efteruddannelsesaktiviteter. Disse vil blive udviklet i løbet af 2020 baseret på centerets egen viden samt kapacitetsanalyser af den danske og den europæiske digitale visuelle industri.

Ansøgning om udvidelse af Professionsbacheloruddannelsen i Animation, der blev anbefalet af Vækstteam for Kreative Erhverv, skal gennemarbejdes og genfremsendes til ministeriet, da branchen fortsat anbefaler, at uddannelsen forlænges.

Tegning er selve det håndværksmæssige fundament under en række kreative og kunstneriske visuelle videregående uddannelser. Tegning bør derfor være en grundpille i vores kreative DNA, netop fordi det, inden for en række forskellige professioner og fagområder, fremmer evnen til at visualisere vores forestillinger, fortællinger og fantasier – alt sammen essentielt for problem-løsning og universel kommunikation af ideer.

The Animation Workshop har i mange år udøvet tegneundervisning på højeste niveau i tilknytning til og som forberedelse til de videregående uddannelser. Centeret foreslår derfor, at der etableres et Nationalt Tegneakademi i tilknytning til de videregående uddannelser ved The Animation Workshop. Centeret vil arbejde for, at det finansielle grundlag kan skabes

i et samarbejde mellem Viborg Kommune og Kulturministeriet. For yderligere uddybning af centerets strategier inden for uddannelses- og kompetenceudvikling, se under målepunkt 1 *Danske Kreative Kompetencer i Verdensklasse*.

Erhvervsudvikling

Det strategiske arbejde omkring erhvervsudvikling af den danske visuelle industri ligger ikke inden for den bevilling på finansloven, der tilgår Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling. For at sikre at det momentum, den digitale visuelle industri har netop nu, understøttes og supporteres bedst muligt, stiller centeret dog løbende sin viden og udviklingstid til rådighed for alt relevant arbejde i regi af de indgåede partnerskaber.

"Markedsvilkårene ændres af nye teknologier, nye distributionsmuligheder og nye forbrugertrends, der presser virksomhederne til at være innovative og fornyende. Samtidig medfører nye produktions-teknologier forandringer for både produktion og arbejdsgange i virksomhederne, som også stiller nye krav til medarbejdernes kompetencer."

Innovations- og kapacitetsanalyse for den digitale visuelle industri. IRIS Group, maj 2020

Dette arbejde foregår ad følgende spor:

1. Gennem etablering af og samarbejde med den danske erhvervsklynge for den digitale visuelle industri - Vision Denmark.
2. Gennem Inkubationssamarbejdet Game Hub Scandinavia 2.0.

3. Gennem bestyrelsesarbejdet i og samarbejde med virksomhedsvæksthuset Arsenalet, samt samarbejde med Filmby Aarhus og andre relevante aktører.
4. Gennem konferencer, netværksbegivenheder og communities.
5. Gennem samarbejde med virksomheder omkring udviklingsprojekter og innovation.

"Virksomhederne i den digitale visuelle industri er i konstant konkurrence om at udvikle indhold og nye services til et foranderligt marked. Nye kundesegmenter, herunder også dele af den offentlige sektor, efterspørger i stigende grad den digitale visuelle industris produkter og løsninger."

Innovations- og kapacitetsanalyse for den digitale visuelle industri. IRIS Group, maj 2020

Der er i arbejdet fokus både på at styrke virksomheder og sektorer inden for centerets egne professioner, og på at skabe udvikling, baseret på centerets professioner, på tværs af og ind i andre professioner.

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling bliver i dag opfattet af den digitale visuelle industri og særligt animationsbranchen som en meget væsentlig katalysator for vækst i Danmark gennem udviklingen af talenter, kompetencer, kunst og kultur, projekter og professioner, men også som en kompetent og samarbejdsorienteret partner i det strategiske arbejde.

Vision Denmark

Vision Denmark har siden sommeren 2019 sammen med partnerne Filmby Aarhus, The Anima-

tion Workshop, Film Fyn, Producentforeningen, Interactive Denmark og Copenhagen Film Fund arbejdet for at samle den digitale visuelle industri i én samlet klynge.

Vision Denmark har til formål at sikre, at alle relevante aktører inden for det faglige fokusområde samles, at der bygges bro mellem virksomheder, videninstitutioner og offentlige myndigheder, og at der skabes en national sammenhængskraft inden for den digitale visuelle industri.

Vision Denmark blev oprettet i 2019 for at arbejde for visionen: *at Danmark bliver et kraftcenter for teknologiske visuelle oplevelser, fortællinger og produkter – et Center of Excellence*. TAW/VIA UC er, som en af stifterne, medlem af Vision Danmarks bestyrelse.

I forbindelse med klyngens innovations- og erhvervsfremmeansøgning til Danmarks Erhvervsfremmebestyrelse og Styrelsen for Institutioner og Uddannelsesstøtte maj 2020 udvikles et antal nye arbejdsplaner til TAW med henblik på at skabe kompetenceudvikling, vidensdelings- og netværksaktiviteter samt til innovationsaktiviteter og tværprofessionelle efteruddannelses- og netværksaktiviteter i regi af det kommende Center for Visuel Formidling.

Arsenalet, Filmby Aarhus og andre relevante aktører

TAW er sammen med Viborg Kommune og Viborgregionens Erhvervsråd stifter af virksomhedsvæksthuset Arsenalet, hvor centeret desuden deltager aktivt i bestyrelsesarbejdet.

Arsenalet huser omkring 30 virksomheder, hvoraf mange er startet af tidligere studerende, efter at de er dimitteret fra The Animation Workshop. Det er det naturlige sted at starte en virksomhed efter endt uddannelse, og miljøet nyder stor opmærksomhed som udviklingsmotor for lokalområdet, men også som et nationalt hot-spot for animation og grafisk fortælling.

For at styrke både national og regional virksomhedsudvikling i den digitale, visuelle branche gennem flere start-ups, organiseres et antal netværksbegivenheder imellem centeret, Arsenal et og Filmby Aarhus. Centeret vil fremover igennem Vision Denmark søge at styrke samarbejde og dialog med Filmby Aarhus og andre partnere i Danmark inden for dette område.

Centeret skal på det nationale plan understøtte realiseringen af de indsatsområder der skal bidrage til vækst i det kreative Danmark som beskrevet i *Vækstplan for de kreative erhverv*. Med Erhvervsfremmebestyrelsens satsning på *Animation, Spil og Film* i den kommende erhvervsfremmestrategi, vil centerets rolle som Danmarks garant for kommerciel, kreativ, kulturel og kunstnerisk udvikling på animationsområdet fortsat være af afgørende betydning.

Centeret vil således samarbejde med alle relevante partnere om at styrke innovation, promotion og professionalisering af den digitale visuelle industri. Eksempelvis det kommende *Laboratorium for Innovation og Kreativitet Danmark* (LINKED) for at sikre maksimal udnyttelse af viden, netværk, kompetencer, faciliteter og aktiviteter. Også med det nye *Markedsføringskonsortiet for dansk kreativitet*, der pr. 1. marts er etableret som et samarbejde mellem Dansk Industri, Dansk Erhverv, RealDania, Udenrigsministeriet, Kulturministeriet og Erhvervsministeriet.

"Eksporten af kreative produkter og services skal øges gennem en stærkere international fortælling om Danmarks kreative DNA, og ved at flere kreative virksomheder kommer i gang med at eksportere."

*Erhvervsministeriet (2019):
Vækstplan For De Kreative Erhverv
– Et Kreativt Danmark i Front*

Game Hub Scandinavia 2.0

Game Hub Scandinavia 2.0 er finansieret af Region Midtjylland og Interreg programmet ÖKS. Game Hub Scandinavia bliver drevet af Viden Djurs, Grenå.

Game Hub Scandinavia 2.0 (GHS 2.0) har til formål at skabe smart vækst i programområdet ved at fremme entreprenørskab i spilbranchen for at opnå den kritiske masse af virksomheder, der skal til for at trænge ind på de globale markeder. Projektet driver inkubationsmiljøer, netværksaktiviteter og forskning i Grenå, Aalborg Viborg og Skövde, Sverige. Inkubationsmiljøet i Viborg er fysisk placeret i virksomhedsvæksthuset Arsenal et, hvor nuværende og tidligere studerende kan starte egen spilrelateret virksomhed i trygge rammer og med relevant rådgivning (se uddybning under målepunkt 9).

Konferencer, netværksbegivenheder og communities

De fleste af de konferencer og netværksbegivenheder, der organiseres af Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling, er åbne for, og nogle direkte møntet på, virksomheder, med henblik på at skabe vækst inden for eller på tværs af centerets professioner. De tre programområder *Sci-Vi*, *Animated Learning* og

"Erhvervslivet skal have adgang til ny viden samt kreative og kunstneriske medarbejdere, som har kompetencer til arbejdsmarkedets behov og kan løfte virksomhedernes innovationsevne i samspil med ny teknologi og kommerciel tænkning."

*Erhvervsministeriet (2019):
Vækstplan For De Kreative Erhverv
– Et Kreativt Danmark i Front*

Architectural Visualization følger alle sammen en struktur, hvor konferencer og netværksbegivenheder bruges som grundlag til at skabe communities. Det er centerets erfaring, at dette fremmer innovation og matchmaking, og dermed vækst inden for erhvervslivet.

Udviklingsprojekter og Innovationssamarbejder

Det tilstræbes at invitere og aktivere virksomheder ind i centerets egne udviklingsprojekter for at sikre professionalitet, relevans og videndeling i processen. Der vil typisk være tale om enten kunstneriske udviklingsprojekter eller formidlingsprojekter. Handler det om formidlingsprojekter, er det centerets mål, at nye produkt- og forretningsområder overtages og drives videre af virksomheder. I forbindelse med kunstneriske udviklingsprojekter er der i højere grad tale om udvikling af enkeltstående visioner, nye teknologier, nye netværk eller nye partnerskaber.

Der er i 2019 gennemført tre test-innovations-samarbejder i regi af klyngeorganisationen Vision Denmark med henblik på at opnå erfaring med innovationsprocesser baseret på den digitale visuelle profession. Disse erfaringer danner, sammen med en pågående analyse af innovationsbehov og -metoder i den digitale visuelle industri, grundlag for en kommende ansøgning fra Vision Denmark med henblik på at blive et innovationsnetværk.

Centrale mål for analysen, der udføres af IRIS Group, er:

- At etablere en stærkere forståelse af innovationskraften i den digitale visuelle industri, herunder kortlægge udbredelse af forsknings- og videnbaseret innovation i klyngen.
- At belyse innovationskapaciteten i klyngens virksomheder, herunder potentialer og barrierer for at flere virksomheder indgår innovationssamarbejder med viden- og forskningsinstitutioner.

- At vurdere iværksætteraktiviteten og afdække potentialer for øget samarbejde mellem iværksættere, etablerede virksomheder og videninstitutioner.

- At kortlægge hvilke uddannelsesinstitutioner, der især bidrager til kompetenceforsyningen i klyngen.

- At afdække fremtidige kompetencebehov og rekrutteringspraksis i den digitale visuelle industri, og identificere centrale barrierer knyttet til at dække kompetencebehovet.

"Potentialet ses især inden for de kreative digitale erhverv, hvor produktivitetsvæksten er høj sammenlignet med øvrige kreative erhvervsområder."

*Erhvervsfremmestyrelsens Strategi
2020-2023*

Programområder

Centerets initiativer og aktiviteter strækker sig over nu 12 programområder. Disse opfylder tilsammen centerets strategiske mål. Programområderne er følgende:



Sci-Fi: Videnskabelig Animation & Visualisering

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



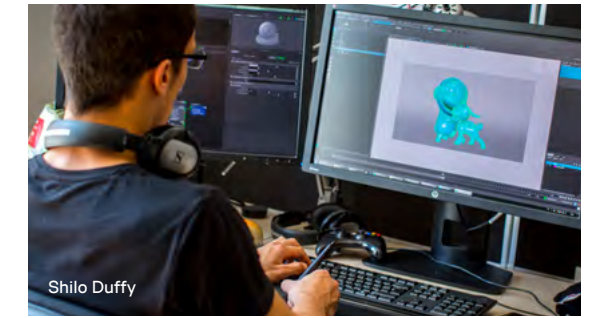
Creative Learning & Animation

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



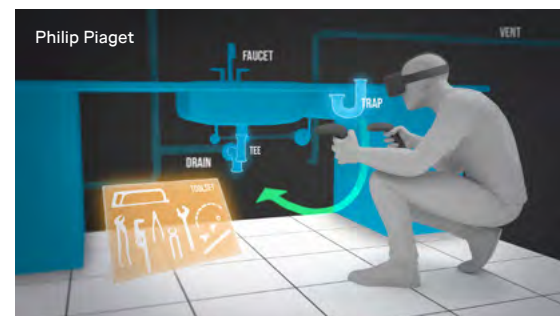
Expanded Animation

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



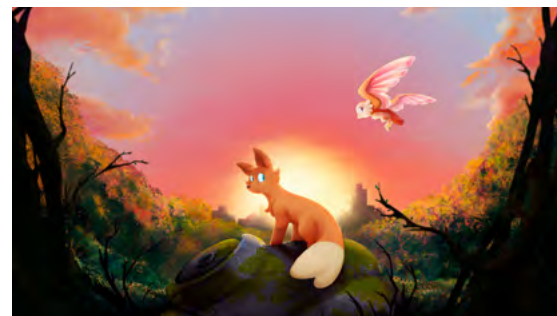
Professions

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.



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.



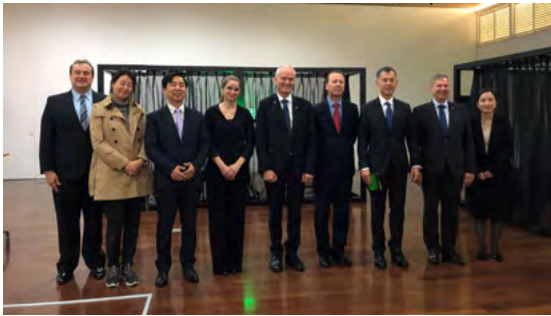
Business Development

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.



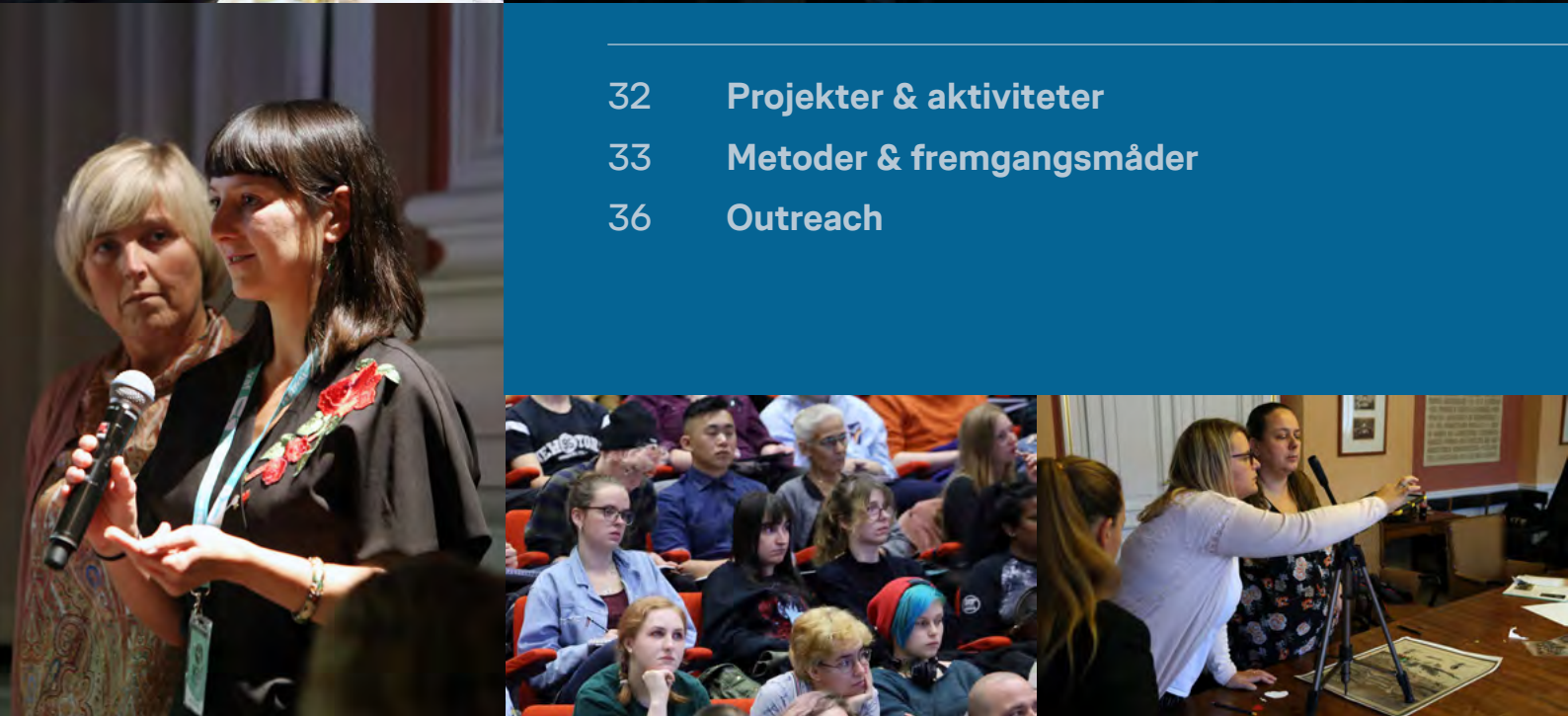
Talentudvikling

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.



Professional Residencies

Programmet skal styrke indholds- og kompetenceudvikling i Danmark gennem etablering af selvdrivne udviklingsforløb for danske og internationale professionelle inden for Animation, Produktion, Grafisk/Digital Fortælling, IP-Udvikling og Visuelle Effekter til den digitale visuelle industri.

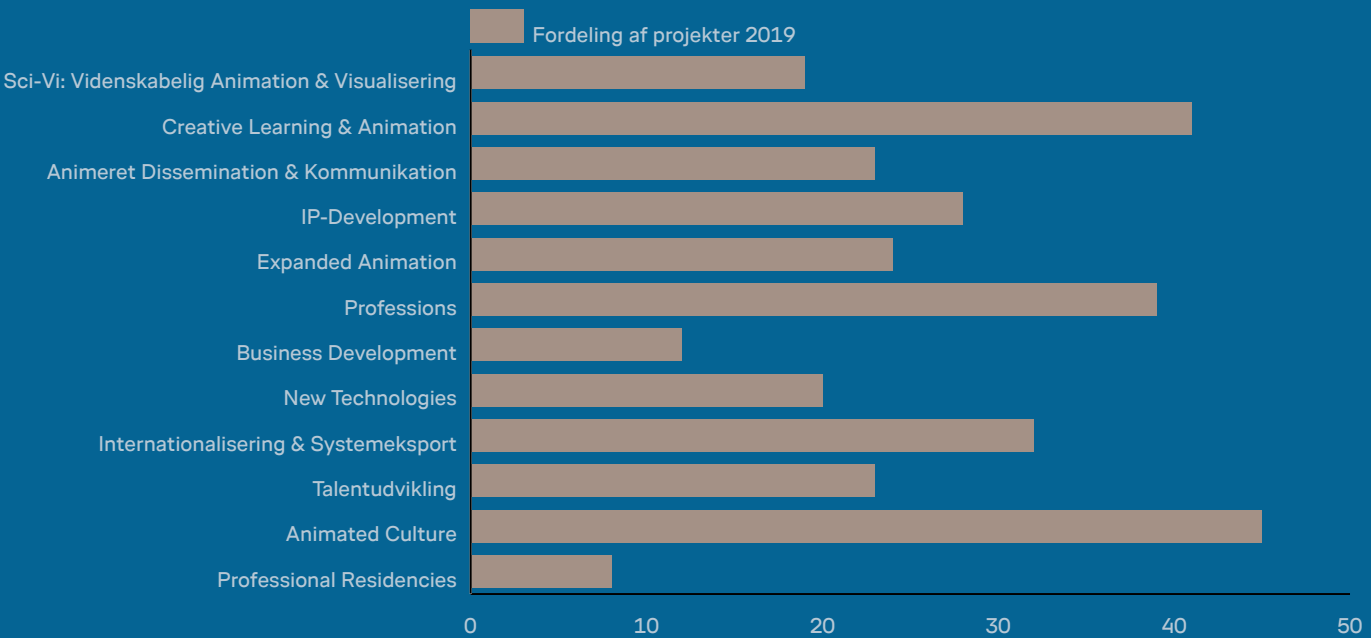


32	Projekter & aktiviteter
33	Metoder & fremgangsmåder
36	Outreach

Projekter & aktiviteter

Centeret har også i 2019 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. Den markante stigning i antallet af centerets aktiviteter skyldes en forbedret afrapporteringspraksis i 2019.

- **Antal årsværk leveret af centeret for 2019: 25** (stigning på 7,25 fra 2018)
- **Antal projekter i 2019: 184** (stigning på 20 fra 2018)
- **Antal aktiviteter i 2019: 156** (stigning på 91 fra 2018)
- **Antal færdigproducerede film + VR i 2019: 94** (stigning på 32 fra 2018)



Metoder & fremgangsmåder

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 tråd med praksis fra 2018 indsamlet metodedata fra projektlederne og kan dermed give et retvisende og nuanceret billede af arbejdet med de konkrete projekter

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 (Intellectuel Property/Intellectuel 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 centerets 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 professionelle deltagere. Der arbejdes med udvikling af projekter og koncepter enten i fællesskab, mindre grupper eller individuelt.

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 formidlende karakter. Dette udføres enten selvstændigt eller i samarbejde med virksomhedspartnere. Det kan 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.

FREM GANGSMÅDER OG AKTIVITETER

Den viden, ekspertise og produktion, der finder sted ud fra nævnte metoder, udbredes aktivt og fortløbende gennem nedenstående aktiviteter.

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

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling har fortsat momentum fra tidligere år, og centeret kan konstatere en tiltagende outreach på nationalt og internationalt plan blandt centerets projekter og aktiviteter. Målingen af centerets outreach har været under udvikling i hele 2019, og data er derfor af høj kvalitet og validitet.

Behovet for digitale medier såvel som sociale aktiviteter er fortsat stigende i en digitalt accelererende tidsalder. Medieplatforme og tjenester såsom sociale medier ændrer dog løbende spillets regler, efterhånden som digital markedsføring integreres over hele verden. Disse ændringer medfører nye udfordringer for centerets kommunikative opgaver, og der er derfor fokus på tilpasning af strategier.

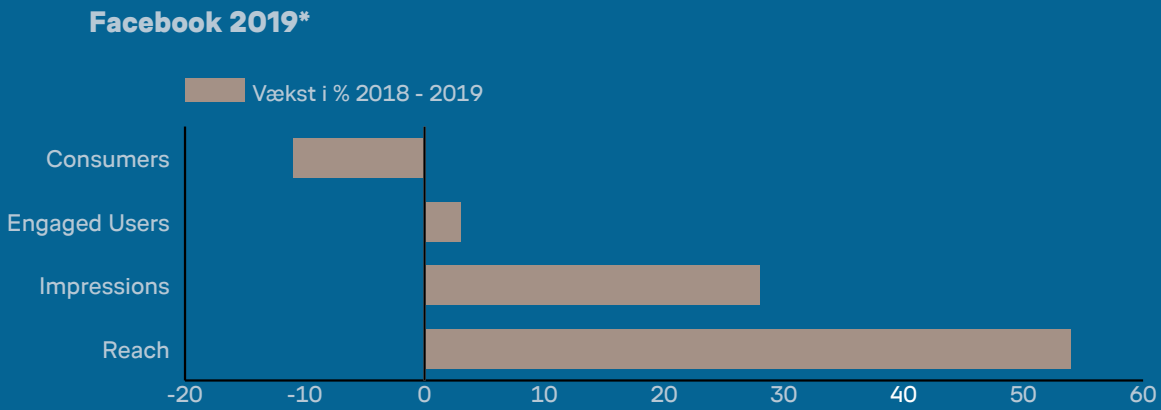
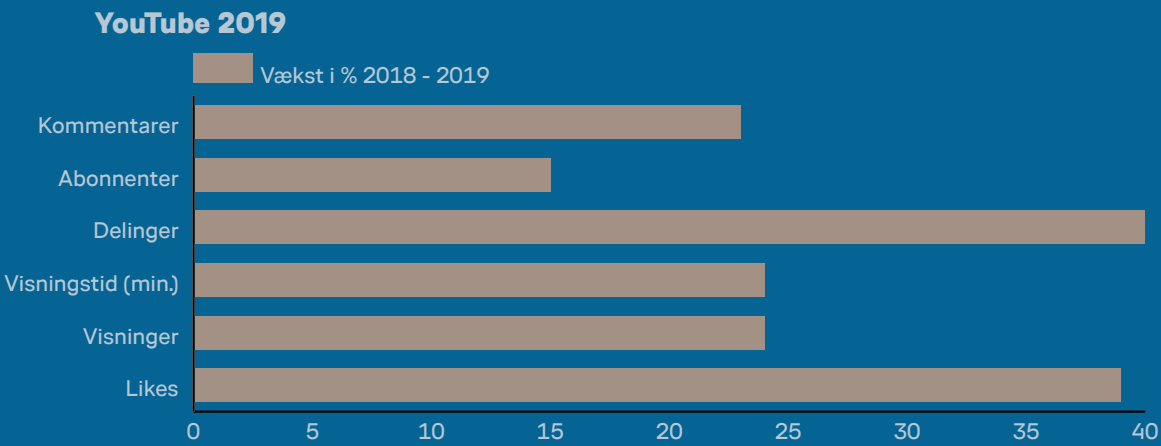
Nedenfor ses udvalgte data til dokumentation af centerets synlighed og outreach.

Samlet antal deltagere på centerets egne aktiviteter: 30.546

Samlet mediedækning: 445

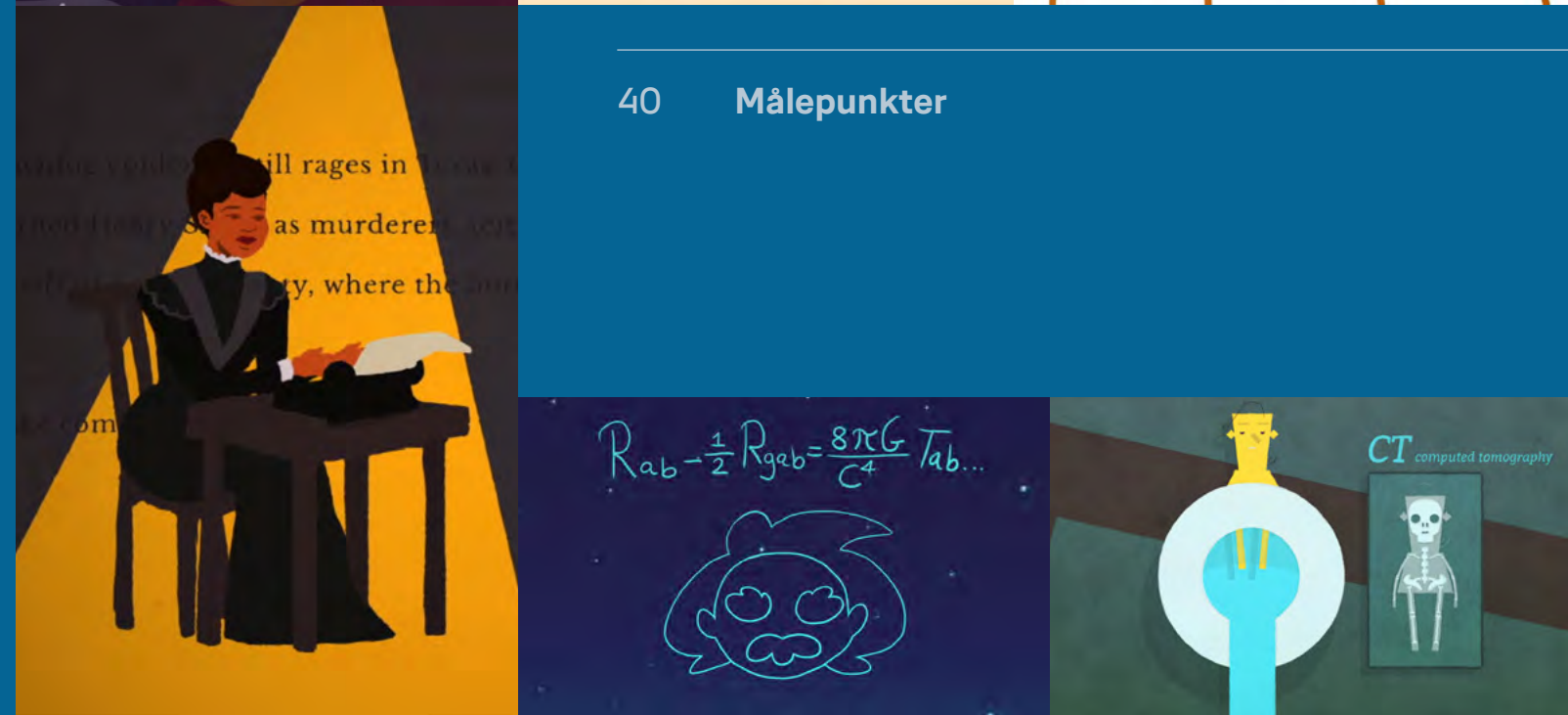
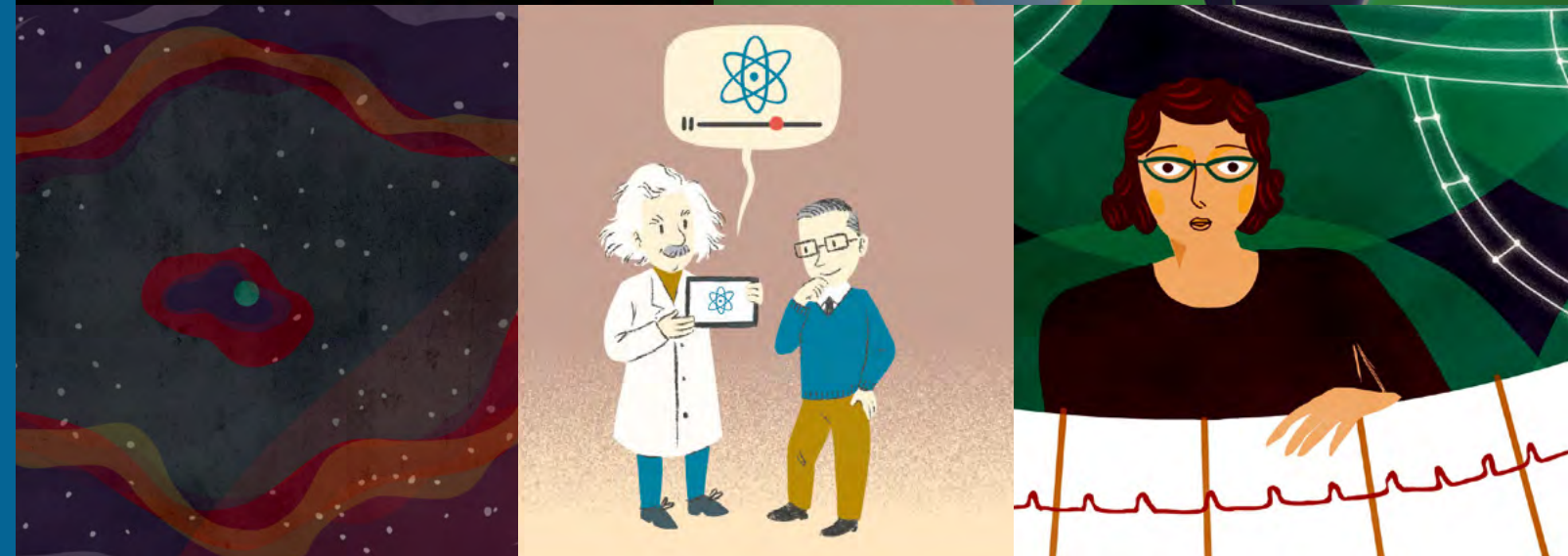
Samlet antal præsentationer/deltagelse på danske og internationale konferencer og festivaler: 80

Samlet antal større besøg på centeret: 29



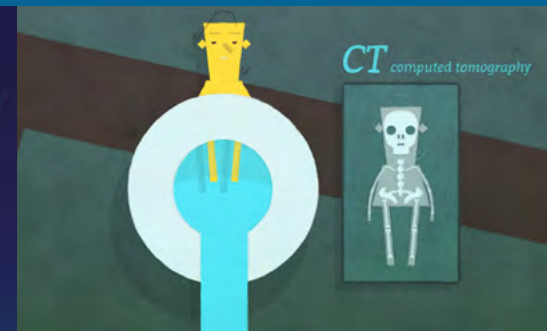
*Consumers
-11% regression såvel som betydelig generel mindre vækst if.t. 2018 skyldes større opdateringer i FACEBOOK's algoritmer. FACEBOOK er nu "pay-to-play" for virksomheder, hvilket betyder at TAWs strategi med primært ikke-sponsorerede opslag (organiske opslag) har medført bl.a. et fald i interaktion blandt specifikke målgrupper af unikke brugere.

"Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling er, med sin sammensætning af kompetencer, opgaver og opdrag, verdens eneste specialiserede center for sine professioner. Centrets mangeartede aktiviteter og partnerskaber spredt sig over offentlige og private sektorer, på tværs af ressortområder, faglige discipliner og markeder."



40 Målepunkter

$$R_{ab} - \frac{1}{2} R g_{ab} = \frac{8\pi G}{c^4} T_{ab} \dots$$



Målepunkter

DANSKE KREATIVE KOMPETENCER I VERDENSKLASSE

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**.
 - a. Centeret vil, i synergi med TAW's uddannelser, **sikre, at de danske kompetencer inden for animationsrelateret medieproduktion og grafisk fortælling er i verdensklasse**.
 - b. Centeret vil tilskynde til **internationalisering af danske studerende, kunstnere og virksomheder igennem deltagelse i internationale begivenheder og netværk**.
 - c. Centeret vil **stille viden og netværk til rådighed i arbejdet med at tiltrække internationale produktioner og virksomheder til Danmark**.

Refleksioner over indsatsen

De strategiske tiltag og aktiviteter inden for de nedenstående beskrevne områder har til formål at sikre og øge kvaliteten i centerets aktiviteter, samt at udvide centerets internationale netværk og vidensgrundlag, således at udvikling og udbud af uddannelser, kurser og kompetenceudvikling, samt forberedelse af de nødvendige videregående uddannelsesaktiviteter til animationsområdet, løbende finder sted.

Sideløbende med de beskrevne tiltag og aktiviteter følger centerets PB-uddannelser løbende alle kvalitetssikringsprocedurer som en del af VIAs kvalitetssikring.

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

Visuel kvalitet og kreative kompetencer i verdensklasse

Centerets uddannelses- og kompetenceudviklingsaktiviteter fokuserer både på udviklingen af den håndværksmæssige kvalitet og den kunstneriske udvikling inden for animation, grafiske fortællinger, computerspil og XR-baserede oplevelser. Aktiviteterne vil herunder blive beskrevet i afsnittene *Sikring af kvalitet i*

uddannelserne samt i kompetence- og kursusudvikling, Betingelser for arbejdet med kunstneriske udviklingsprocesser og IP'er.

Sikring af kvalitet i uddannelserne samt i kompetence- og kursusudvikling

Kvaliteten i TAW's uddannelser er baseret på det Eksterne Fakultet, et gæsteunderviser-system, hvor erfarne og dygtige danske, men især internationale professionelle rekrutteres fra branchen til at undervise i professionen, som den udspiller sig i virksomhederne netop nu. Dette system, der kræver en særlig tæt og direkte evalueringsform, har vist sin styrke igennem mange år. I Vestdanmark har vi i dag en af verdens stærkeste animationsuddannelser, hvor de studerendes studentertilfredshed, siden målinger heraf blev indført i 2011, har rangeret blandt de højeste i landet.

Kvaliteten i uddannelserne skabes i den praktiske uddannelsesplanlægning og koordination, men også gennem strategiarbejde, organisationsarbejde og politisk arbejde, der sikrer de bedste forudsætninger for uddannelsernes høje niveau for færdigheder, viden, netværk og vision. Dette forudsætter en fortsættelse af gæsteunderviserordning og dermed uddannelsens særlige og tætte relationer til det internationale erhvervsliv.

En fortsat sikring af det høje kompetence-niveau fordrer, at uddannelsernes studieordning ikke bare følges som planlagt, men at uddannelsernes indhold er i konstant udvikling jf. den udvikling, der sker i teknologi og formater i den internationale digitale visuelle industri, særligt med fokus på animation, VFX, CG Arts og beslægtede områder.

Centeret er konstant på udkig efter interessante internationale samarbejder med virksomheder og trendsættende uddannelsesinstitutioner, der kan styrke centerets arbejde med udvikling af uddannelse, fagfelter og professioner. Arbejdet med at etablere samarbejder om det eksterne fakultet har resulteret i akademiske udvekslinger med Center for Cartoon Studies (Vermont/US), formaliserede samarbejder med de franske skoler Gobelins l'école de l'image og La Poudrière, den tyske Filmakademie Baden Württemberg og samarbejder med School of Visual Arts, New York, og California Institute of the Arts i Los Angeles.

Derudover har i alt 16 internationale virksomheder besøgt TAW i 2019 for at undervise på uddannelserne og kursusaktiviteterne.

Kreativ kompetence- og kursusudvikling

Kursusbaseret kompetenceudvikling for professionelle eller nyuddannede er et afgørende strategisk instrument for den danske digitale visuelle industris evne til at omstille og opgradere sig i takt med de hastige forandringer, der sker inden for marked og produktionsteknologi.

På det strategiske område sikres kvalitet i kurs SARbejde og kompetenceudvikling særligt på 4 måder:

- Tæt dialog med branchens internationale virksomheder om kompetencebehov og teknologiudvikling.
- Udvikling, prægning af og deltagelse i den danske klyngeorganisation, Vision Denmark, der samlet set kan varetage opgaven med at udføre løbende kapacitets-, fremtids- og

behovsanalyser for den danske visuelle industri som helhed.

- Løbende mundtlige og anonyme skriftlige evalueringer af kursisternes udbytte og tilfredshed med kursus- og kompetenceudviklingsforløb.
- Særlig opmærksomhed på valget af de bedste professionelle undervisere fra den danske og internationale branche og på deres opfattelse af de individuelle studerendes evner til at tilegne sig viden og metoder.

Centerets særlige aktiviteter inden for Uddannelse og Kursusudvikling

Centeret arbejder strategisk med at styrke udbuddet og kvaliteten af kurser og uddannelsesmoduler, og tilpasse disse til branchens mål og behov. Af særlige aktiviteter kan nævnes:

- Udvikling af argumentation og indholdsbeskrivelse i forbindelse med den anbefalede forlængelse af PB i Animation fra 210 til 240 ECTS.
- Udvikling og promovning af Diplomuddannelse i Ledelse: DVI Producer.
- Fortsat udvikling af PB-uddannelserne gennem løbende dialog med danske og internationale virksomheder inden for animation, VFX og spilproduktion.
- Udvikling af kurser rettet mod behov udtrykt i Oxford-analysen fra 2017: *Kapaciteten i den danske visuelle industri*.

Betingelser for arbejdet med kunstneriske udviklingsprocesser og IP'er

Arbejdet med den kunstneriske udviklingsproces er anderledes end arbejdet med konkrete håndværksmæssige færdigheder og teknologiforståelse. Med det kunstneriske udviklingsarbejde fokuseres på at samle inspiration, at skabe unikke ideer og fortællinger og forme disse til originale visuelle koncepter, som efterfølgende efterlader en erkendelse hos modtageren.

Centerets strategi for arbejdet med de kunstneriske udviklingsprocesser kan opsummeres i følgende grundpunkter:

- At skabe de rigtige faciliteter, der inspirerer og tiltrækker kunstnere. Dette handler om adgang til plads, teknologi, viden og ekspertise, netværk af andre kunstnere og overnatningsmuligheder.
- At identificere og invitere de rette kunstnere, matche dem med andre kompetencer eller afprøve nye teknologiske og digitale muligheder.
- At *nudge* kunstnere til at udvikle eller deltage i spændende projekter.
- At monitorere markedet for animationskunst, digital installationskunst, scenekunst og scenografi og arbejde på at værker får en international distribution. Der kan i den forbindelse sigtes mod kunstscenen, fortrinsvis installationer og udstillinger, optrædener, screeninger eller opførelser i det kulturelle rum – eller distribution til markedet.

Konceptuelle værker, der er rettet mod distribution på tv-, film- eller spilmarkedet betegnes her som IP, *Intellectual Property*. Den kunstneriske udvikling går her mod at skabe et immaterielt aktiv, der får værdi i form af dets omsætningspotentialer. Betingelserne for IP-udviklingsarbejde inden for animation, spil, film og tv er ofte mange gentagne iterationer, før det lykkes at modne fængende fortællinger, verdener og grafiske koncepter til banebrydende og unikke IP-projekter.

Når det handler om IP-udvikling, er centerets strategi den samme som for kunstneriske udviklingsprojekter, dog med følgende tilføjelser:

- At sikre, at IP-udviklingen udfordres mange gange undervejs for at skærpe kunstnerens evne til at præsentere projektet og hans/hendes opmærksomhed på distributionsformer, målgruppespsykologi og markedets betingelser.

- At skabe internationale laboratorier og acceleratorforløb, hvor kunstneren udvikler sit projekt i samme takt som de andre deltagere.

IP-udviklingsforløb

IP-udviklingsforløb er workshops, labs, residencies og acceleratorer på professionelt niveau målrettet danske og internationale professionelle. Opgaven er at udvikle universer, karakterer, fortællinger eller værker i en blanding af kommercielle og kunstneriske udviklingsprocesser, der kan blive til kunstprodukter, immaterielle aktiver eller Intellectual Property (IP).

IP-residency er et residency ophold, hvor kunstnere får stillet faciliteter og coaching til rådighed til at arbejde med kunstneriske udviklingsprojekter inden for animation og grafisk fortælling. Deltagerne kan i høj grad afsøge, eksperimentere og udvikle i deres eget tempo, og der stilles ikke krav om forretningsplan eller ide på dette tidlige niveau.

Centeret har i 2019 haft 6 projekter i IP-Residency:

Earth Girl: Den koreanske animationsinstruktør Seoro Oh og centeret udviklede i fællesskab en verden til at illustrere temaet *Human Impact*. Samtidigt blev der produceret en film med karakteren Earth Girl til Viborg Animation Festival.

Porcelain Birds: Kunstnerisk udviklingsprojekt i TAWs internationale IP-residency forløb. Projektet omhandler udvikling af manuskript og visuel guide til spillefilmen *Porcelain Birds* og er et internationalt samarbejde mellem de franske Oscar-nominerede animatorer Ru Kuwahata og Max Porter, Aldomeit Film, Arsenal og centeret.

The Birth of Universal Consciousness:

Kunstnerisk udviklingsprojekt, udført i samarbejde med instruktøren Réka Bucsi. Udvikling af oplæg til en animeret filmkoncert til Danmarks Underholdningsorkester.

Æra / Liv: Kunstnerisk udviklingsprojekt af den danske instruktør Kristina Steengaard, udført i samarbejde med den japanske animationsinstruktør Moe Koyano. Projektet har tre japanske partnere: Kuroshio Marine Biology Institute, organisationen Animanoiroha og fonden EU-Japan Fest Committee.

Poseidon Adventures in the Sea of Plastic:

Udviklingsprojekt baseret på NGO-projektet *It's a Wrap* (35 sek.), der gik viralt i 2017 med mere end 54 millioner visninger. Filmen, der blev lavet i samarbejde med miljøorganisationen *Plastic Change*, viste, hvordan en kort og effektiv animationskomedie kan skabe større bevidsthed om miljøproblemer. Udviklingsprojektet vil fortælle en længere historie om kampen mod plastikforurening. Partnere i projektet er Plastic Change, Nørhum Animation, Skjald Creative og NGO'en *Story of Stuff Project*.

Batch-o-Comics. Udviklingsprojekt inden for Grafisk Fortælling af den dansk/amerikanske tegneserietegner Lawrence Marvit, underviser på PB i Grafisk Fortælling og PB i Animation. Projektet var en afsøgning af de mange forskellige IP-udviklingsmuligheder i tegneserier.

Accelerators & Labs

Animation Sans Frontières (ASF) er et 4 × 2 ugers IP-accelerator forløb, designet til at markedsmodne professionelle europæiske animationstalenter, hvor deltagerne udvikler personlige projekter, der pitches for et panel af branchefolk ved afslutningen i Paris. Omkring halvdelen af de 16 projekter, der udvikles, er oplæg til originale kommercielle tv-serier, kortfilm eller spillefilm.

ASF er finansieret af EU/Creative Europe og gennemføres i partnerskab med Gobelins l'école de l'image (FR), Filmakademie Baden Württemberg (D) og MOME Universitetet (HU).

NiNoKo, en forkortelse af Nippon Nordic Korea, var et fire-ugers acceleratorforløb i Viborg, Danmark, med 15 deltagere fra Japan, Sydkorea og Skandinavien. Formålet er kunstnerisk og kreativ IP-udvikling, coachet i individuelle mentorforløb.

NiNoKo blev afholdt i 2019 i samarbejde med følgende partnere: Game HUB Scandinavia, Viborg Kommune, EU-Japan Fest Committee, KIAFA Korea Independent Animation Film Makers Association, Sybo Games, Annecy International Animation Film Festival, Sunny Side of the Doc, Vision Denmark, Erhvervsfremmestyrelsen, The European Regional Development Fund, og Arsenal.

AniDox Lab, Udvikling af projekter inden for kombinationsgenren *Animeret Dokumentar*. 16 deltagere mødes 3 gange over en halvårlig periode for at pitche og udvikle projekter sammen i par bestående af en animator og en dokumentarist. Der blev i 2019 udviklet 10 projekter. Partnere: Det Danske Filminstitut, Det Svenske Filminstitut, Viken Filmcenter, Boost Helsingborg.

AniDox Lab har igennem de sidste 7 år været finansieret af Creative Europe. I 2019 stoppede bevillingen efter besparelser på EU-programmet. I stedet blev der ansøgt og indgået en 3-årig aftale med Nordisk Råd om en fortsættelse fra 2020.

Expanded Animation Lab. Igennem 12 uger op til Viborg Animation Festival gennemføres 6 kunstneriske udviklingsprojekter, der kombinerede digital teknologi og animation under programmet Expanded Animation Lab. Partnere: Statens Kunstfond, Viborg Kommune.

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

Internationalisering af danske studerende, kunstnere og virksomheder

Internationaliseringsinitiativer og -aktiviteter for studerende, kunstnere og virksomheder indebærer muligheder for strategiske gevinster for både centeret TAW, moderorganisationen VIA, den danske digitale visuelle industri og Danmark som eksportnation generelt. Alle disse elementer overvejes, når centeret foretager prioriteringer og valg inden for dette område.

Internationale aktiviteter i udlandet i 2019

Syd Korea blev udpeget af Det Internationale Kulturpanel som indsatsland for Danmark i 2019. TAW har derfor haft fokus på at skabe så meget netværk, aktivitet og udveksling med Syd Korea som muligt. Endvidere har der været et fortsat fokus på udvekslinger og aktiviteter med de tidligere nationer udpeget af det internationale Kulturpanel: Japan (2017) og Frankrig (2018), samt særlige initiativer omkring Kina og USA.

Dette har ført til:

- Nomineringer og deltagelse i *Bucheon Animation Festival* og *Seoul International Animation Festival*.
- Deltagelse i *Hiroshima International Animation Festival* i Japan og *Annecy International Animated Film Festival* i Frankrig.
- Internationale partnerskaber og udlandsbesøg i 15 lande, i forbindelse med aktiviteter i regi af programmerne *Animated Learning*, *Expanded Animation* og *Sci-Vi*.

Centerets internationale aktiviteter har derudover rettet sig mod mange forskellige nationer, hvilket uddybes under *Målepunkt 3 – Internationalisering*.

Internationale aktiviteter i Danmark i 2019

Internationalisering af kunstnere, virksomheder og studerende i Danmark fandt sted gennem følgende aktivitetsområder:

- Afholdelse af den internationale begivenhed Viborg Animation Festival med Syd Korea som gæstelands. Festivalen indeholdt en lang række forskellige begivenheder, der relaterer til centerets professionsfelter og kunstneriske områder. I alt deltog 42 repræsentanter fra 12 forskellige nationer i festivalen.
- Foredragsserien TAW Talks, hvor en lang række internationale eksperter deltog i IP-residencies eller i forbindelse med produktion gav indblik i deres personlige hverdag, håndværk og karrieremæssige overvejelser til virksomheder, studerende og unge talenter. Programmet for TAW Talks inkluderede speakers fra Frankrig, Canada, England, USA, Tyskland, Irland og Norge.
- Afholdelse af Career Start Month i januar med besøg af 8 internationale virksomheder.

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

Tiltrækning af produktioner og virksomheder

En forudsætning for at styrke produktionen i den danske digitale visuelle industri (DVI) er at evnen til at indgå i den internationale handel med DVI-produkter styrkes.

Det er i den forbindelse afgørende at kunne tiltrække internationale virksomheder og investeringer til Danmark. De internationale virksomheder er på udkig efter økonomiske

fordele, men i lige så høj grad også efter medarbejdere med særlige professionelle kreative kompetencer. Dette er et område, hvor centeret kan styrke Danmark gennem udnyttelsen af de mange muligheder for synergi mellem centerets aktiviteter, samt gennem centerets arbejde i regi af Vision Denmark for indførelse af produktionsrabatter på DVI-produktioner.

TAW organiserede i januar måned 2019 *Career Start Month* med besøg fra danske og internationale virksomheder. Virksomhederne kommer for at præsentere sig, spotte talent og tiltrække arbejdskraft. En afledt effekt af dette initiativ er virksomhedsintroduktioner imellem de besøgende virksomheder og danske virksomheder. Dette leder på længere sigt til indgåelse af aftaler om outsourcing af produktion til virksomheder i Danmark og forstærker samtidig fokus på Danmark og Viborg som udviklingssted for animation. I januar 2019 førte dette til besøg fra 8 internationale virksomheder og toneangivende større studier, fortrinsvis fra Storbritannien og Irland.

Følgende internationale virksomheder har besøgt TAW i 2019:

Nexus Studios (UK), Laika (US), Giggiebug (Fi), Aardman (UK), MPC (UK), Giant (Ir), Golden Wolf (UK), Cartoon Saloon (Ir), MPC (UK), Framestore (UK), Disney (US), Double Negative (UK), Micros (Fr), Monk Studios (Th), Trixter (D), ILM (UK/US), Milk Fx/Cinecite (UK), MPC(US), The Mill (US), Dreamworks (US), Naughty Dog (US), Man of Action (US), Axis VFX (UK), Bandits Collective (UK), TeamTo (Fr), Atomic Cartoons (Ca), Method (Ca), Houdini (Ca), Nicolas Grivel Agency (Fr), Boom (US).

En stor del af virksomhederne i det umiddelbare netværk kommer fra Storbritannien, der også typisk aftager omkring 25% af alle uddannelsernes praktikanter. Centeret har fokus på de forandringer, som Brexit risikerer at skabe for London som centrum for international VFX-produktion. TAW skal altid gå efter de dygtigste un-

dervisere og holder derfor øje med markedets udvikling. Samtidigt vil centeret arbejde på at skabe mere netværk til tilsvarende virksomheder i Norden, Frankrig og Tyskland.

TAW samarbejder med organisationen *Invest in Denmark*, *Udenrigsministeriet* og kontoret *Invest in Viborg* om at tiltrække virksomheder og investeringer til Danmark. I denne sammenhæng er det en styrke, at centeret kan opvise en tydelig og synlig kreativ profil ved sådanne arrangementer og møder. I 2019 foregik dette dels ved at deltage i internationale arrangementer som *Scandinavian Pavillon* på South by South West (Dallas) og i *Siggraph* (Los Angeles).

”En forudsætning for at styrke produktionen i den danske digitale visuelle industri er at evnen til at indgå i den internationale handel med DVI-produkter styrkes.”

ANIMATION UDVIDER KUNSTENS UDTRYK

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.**

Refleksioner over indsatsen

Det strategiske hovedformål med udvikling af animationsrelaterede, tværgående kunstneriske og kulturelle projekter i international klasse er, at det kunstneriske udviklingsarbejde skaber nye tænkemåder, udfordrer og afprøver teknologi, fremmer innovation og skaber netværk mellem kunstnere og håndværkere.

Aktiviteterne resulterer i kunstneriske udstillinger, produkter og projekter, der både i Danmark og særligt internationalt styrker centerets synlighed og profil. Disse produktioner har særlige forudsætninger for at promovere det danske kreative DNA og markedsføre Danmark som en kreativ og innovativ nation. Den store produktion af digital visuel storytelling og kunst i form af film, spil, digitale fortællinger, installationer og XR-oplevelser, som frembringes af centerets mangeartede aktiviteter, er nemme og kræver få omkostninger at distribuere globalt.

Hovedfokus i 2019 for centerets internationale produktion og distribution af værker har været Sydkorea. Dette er sket i samarbejde med Innovation Center Denmark, Den Danske Ambassade i Seoul og Korea Foundation, som led i fejringen af 60-året for diplomatiske relationer imellem Danmark og Sydkorea.

"Disse produktioner har særlige forudsætninger for at promovere det danske kreative DNA og markedsføre Danmark som en kreativ og innovativ nation."

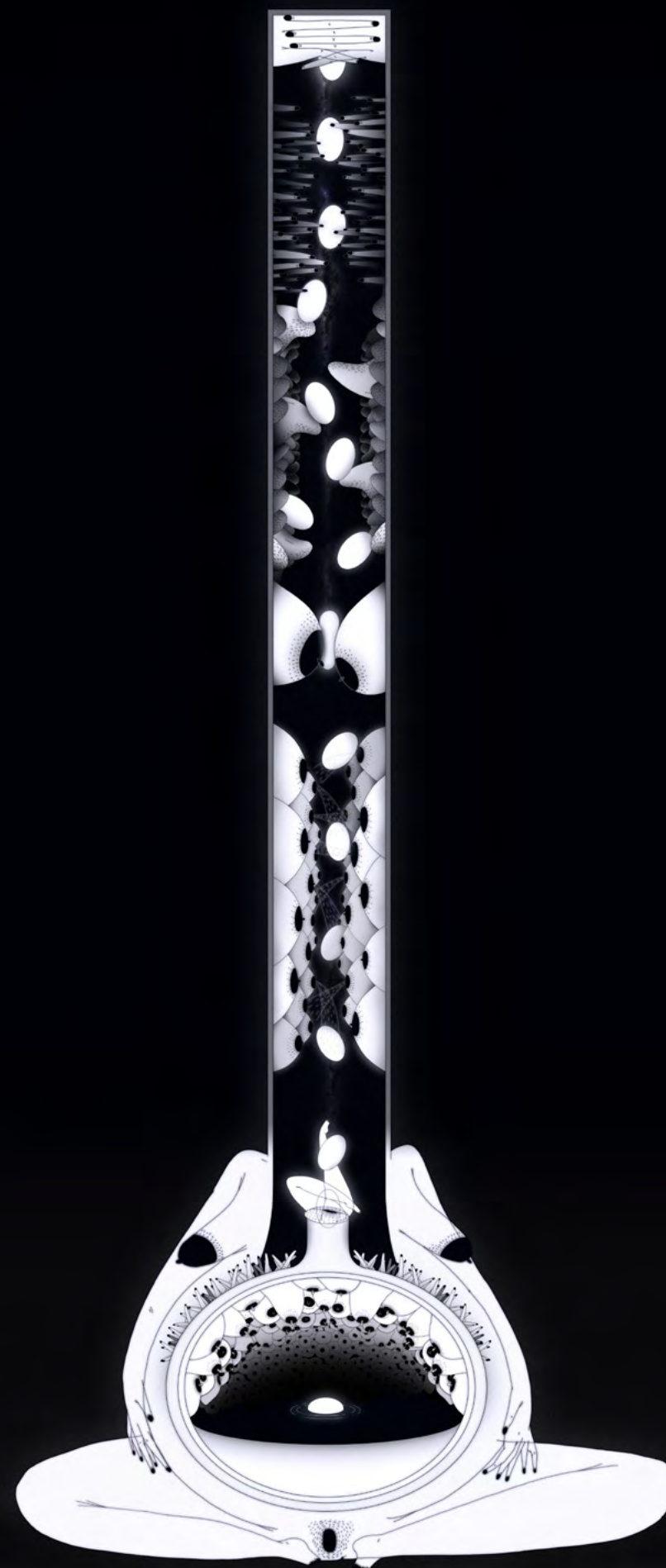
Fra Danmark til Korea

3 begivenheder i Sydkorea satte fokus på Danmark gennem aktiviteter organiseret af centeret:

Expanded Animation udstilling på KF Gallery i Seoul i samarbejde med Korea Foundation. Centeret udstillede 9 VR- og digitalt distribuerede kunstværker produceret og kurateret af TAW. Til åbningsreceptionen deltog Danmarks ambassadør i Sydkorea, H.E. Einar Jensen, kunstner Nayoung Wooh samt internationale dignitarer og ambassadører. Udstillingen har blandt andet resulteret i et samarbejde med det Danske Kulturcenter i Beijing, der forventes at starte i 2020.

Solar Walk blev opført som filmkoncerter i Jangcheon Hall i Seoul, med Aarhus Jazzorkester. De 4 koncerter tiltrak et publikum på omkring 600 og var finansieret af Korea Foundation, Aarhus Jazzorkester, Det Internationale Kulturpanel, Statens Kunstfonds pulje til internationale koncertaktiviteter og Knud Højgaards Fond. Med disse højprofilerede koncerter har centeret styrket det dansk-koreanske kunstneriske og diplomatiske samarbejde.

Danske Filmprogrammer i Korea i samarbejde med Korean Foundation, Bucheon Animation Festival, Seoul International Animation Festival og DMZ International Documentary Film Festival. Centeret kuraterede i alt 5 filmforevisninger med danske animationsfilm og produktioner til Korea i 2019 og visningerne tiltrak omkring 450 publikummer i gallerier, biografteatre og ved festivalscreenings.



EGG VR af
Martina Scarpelli
Expanded Animation udstilling
Korea Foundation



The Fall af
Nayoung Wooh

Fra Korea til Danmark

4 begivenheder i Viborg satte fokus på Sydkorea i Danmark gennem aktiviteter organiseret af centeret, med kulmination på Viborg Animation Festival (VAF):

Flip Book Udstilling om sydkoreansk animation i Viborg i samarbejde med Viborg Museum, VAF-sekretariatet og Ilmin Museum of Art, Seoul, Sydkorea. Den tværgående VAF-version af udstillingen *Flip Book* søgte at gentænke den etablerede animationsgenre som en udvidet form for moderne kunst, og omfattede værker af prominente og internationalt anerkendte koreanske kunstnere inden for animation, tegning og illustration. Udstillingen blev besøgt af mere end 1800 gæster den første uge.

Sydkoreanske Filmprogrammer på Viborg Animation Festival i samarbejde med Korea Foundation, Korean Independent Animation Filmmakers Association (KIAFA), og Korea Creative Content Agency (KOCCA).

Artist Residency-forløb og kunstnerisk udviklingssamarbejde i Viborg med de to sydkoreanske kunstnere *Nayoung Wooh* (Expanded Animation) og *Suhyun Song* (AniDox Residency). Begge kunstnere udviklede kunstværker til VAF under deres ophold i Viborg.

Masterclasses i Viborg med de sydkoreanske tegnefænomener *Kim Jung Gi*, *Rigun Yi* og *Stonehouse*, med mere end 600 deltagere.

Væsentlige kunstneriske udviklingsprojekter 2019

Igennem kunstneriske udviklingsprojekter med nationale og internationale partnere styrkes netværk, kompetencer og teknologi. Projekterne promoverer Viborg som international animationsby og TAW som center for udvikling af innovative og nyskabende animationsprojekter af høj kunstnerisk og håndværksmæssig kvalitet. I 2019 gennemførtes i alt 23 kunstneriske udviklingsprojekter. Her følger en gennemgang af de mest signifikante.

Suhyun Song: Happy Funeral

AniDox Residency FOCUS South Korea. Den sydkoreanske instruktør Suhyun Song udviklede gennem 4 uger den animerede dokumentar *Happy Funeral*, et episodisk filmværk der kortlægger forandringer i tabuer og ritualer; en chance for publikum for at gentænke deres relationer til døden.

Projektet var et samarbejde imellem den danske virksomhed Good Job Studios, NiNoKo Universe Accellerator, AniDox Residency og sydkoreanske DMZ Docs. Projektet blev i Danmark pitchet på CMIF Sydkorea og i Sydkorea på festivalen DMZ Docs.

Nayoung Wooh: The Fall og H.C. Andersen

Expanded Animation Residency South Korea. Under sit ophold i Viborg udførte den sydkoreanske illustrator Nayoung Wooh 2 kunstneriske udviklingsprojekter: *The Fall*, en installation, der fastholder Alice og kaninen fra Alice i Eventyrland i et evigt fald, samt en sydkoreansk fortolkning af karaktergalleriet i H.C. Andersens eventyrlige universer. Med det dette projekt viste Nayoung Wooh gennem et myldre billede den sydkoreanske opfattelse af karakterer fra HC Andersens fortællinger.

Projektet blev udført i et samarbejde imellem Nayoung Wooh, Midtjysk 3D-service, animator Nikolai Themothæussen og komponist Michael Ilnæs. Projektet blev kurateret, faciliteret og finansieret af TAW i samarbejde med Statens Kunstfond og WOW Book Festival, Korea.

Baum & Leahy: Interterrestials

Interterrestials, hovedværket på Expanded Animation Stage i 2019, var et tværfagligt samarbejde mellem kunstnerduoen Baum & Leahy, lydkunstneren Sofie Birch og animator Pernille Kjær. Værket kombinerer installation, lyd, animation og mikrobiologi for at skabe en multisensorisk og meditativ oplevelse, der reflekterer over bakteriernes, for mennesket, fremmede liv på Jorden. Projektet er finansieret og støttet af: Danmarks Tekniske Universitet, KODA, Statens Kunstfond, Københavns Universitet og Click Festival.

Kuwahata & Porter: Porcelain Birds

Porcelain Birds er et kunstnerisk udviklingsprojekt i TAWs internationale IP-residency forløb i samarbejde med erhvervsklyngen Arsenalet. Porcelain Birds er en spillefilm, hvis manuskript og visual guide er udviklet i et internationalt samarbejde mellem de franske Oscar-nomineerede animatorer Ru Kuwahata og Max Porter og centeret. Projektet undersøger og udvikler TAWs og Arsenalets evne til at tiltrække og huse udvikling af professionelle internationale animationsbaserede projekter. Projektet løber fortsat i 2020.

Bucsi: The Birth of Universal Consciousness

The Birth of Universal Consciousness er et kunstnerisk udviklingsprojekt og samarbejde med instruktør Réka Bucsi og Danmarks Underholdningsorkester om en animeret filmkoncert. Fortællingen fokuserer på bevidsthedens rolle i universet set fra et kosmisk perspektiv.

Tin Drum: Hangman at Home

Hangman at Home er et visuelt digt i filmisk og interaktiv form. Det kunstneriske udviklingsprojekt består af en VR-installation og en film, udviklet i samarbejde med kunstnergruppen Tin Drum: Michelle og Uri Kranot, Late Love Production og franske Miyu Productions. Finansieret af Det Danske Filminstitut (DFI), Centre National du Cinéma et de l'Image Animée (CNC) og Vestdansk Filmpulje.

Tin Drum: Songbird

Projektet *Songbird* rummer en VR-installation og en VR-film udviklet i 2018 i samarbejde med The Guardian og Tin Drum Animation. I 2019 blev VR-installationen opført 9 steder i Danmark og udlandet. VR-filmen er blevet nomineret og vist på 21 internationale film- og kulturfestivaler og har her vundet 5 priser og 2 udmærkelser, blandt andet på Anim'est Bucharest (Best VR award), Thessaloniki Doc (Best VR award), Anima Brussels (Best VR award), Anny Night, New York (Best showcase) og Bucheon Animation Film Festival, Korea (Special mention).

Steengaard & Koyano: Æra/Liv

Æra/Liv er et kunstnerisk udviklingsprojekt i samarbejde med Kuroshio Marine Biology Institute, Animanoiroha og EU-Japan Fest. Den danske instruktør Kristina Steengaard og den japanske animationsinstruktør Moe Koyano udforsker gennem den animerede filmfortælling en fantasifuld klimafiktion, det nuværende økologiske kollaps og den menneskelige rolle i denne begivenhed.

Boesen: Beautiful Dark

Beautiful Dark er en kunstinstallation og oplevelse udviklet i samarbejde mellem samtidskunstner Trine Boesen, animator Mads Vadsholdt, elektronisk musiker Bjørn Svin og centerets medietekniske afdeling. I Beautiful Dark genfortolker Trine Boesen, i en visuel animeret og sanselig kontekst, sin mangeårige erfaring som kunstmaler og lukker sit publikum helt ind i et udvidet billedunivers. Projektet er finansieret af og har været udstillet på Viborg Kunsthall og Rønnebæksholm.

Lukács & Broersen: All or Nothing at All

All or Nothing at All er en installation produceret i samarbejde med de hollandske kunstnere Margit Lukács og Persijn Broersen, Viborg Kunsthall, Plastic Art Collective og sangerinden Nina Vadsholt. Det kunstneriske udviklingsprojekt består af en installation med en projektor 3D-animationsfilm med en scenografi af en forvrænget, opbrudt og sammensat version af Viborg By.

"...det kunstneriske udviklingsarbejde skaber nye tænkemåder, udfordrer og afprøver teknologi, fremmer innovation og skaber netværk mellem kunstnere og håndværkere."

Hjerl: Room Service

Room Service er et kunstnerisk udviklingsprojekt i samarbejde med Sophie Hjerl og Plastic Art Collective. Med en kombination af Virtual Reality (VR), skulptur og lysinstallationer udfordrer installationen opfattelsen af rummet. Udstillingen er skabt til Carlsbergs tidligere Maskincentral, Vandtårnsbygningen og støttet af Statens Kunstfond.

Expanded Animation LAB

I 12 uger frem mod Viborg Animation Festival 2019 udgjorde Expanded Animation LAB et eksperimentelt og udforskende rum for et antal udvalgte danske og internationale animatorer og kunstnere. I 2019 gennemførtes 6 kunstneriske udviklingsprojekter, der alle kunne opleves på festivalen. Her gav værkerne og kunstnerne publikum en unik chance for at følge processen for, hvordan teknologi og animation kan bruges til at skabe kunst.

Udstillingen rummede værkerne *The Fall* af den koreanske kunstner Nayoung Wooh, *They Built The Widened Coral Reef* af Mark Tholander, *The Luxury of Choosing Pain* af Sophia Ioannou Gjerding, *I Crossed The River Of God* af Lars Hemmingsen, *Peperit 2.0* af Sophie Hjerl, *Sing-a-Jelly* af Eduardo Follioux og Melodie Mousset og *Songbird: A Virtual Moment of Extinction* af Uri og Michelle Kranot.

CASE Europe

Cooperative Art Spaces for Europe (CASE). CASE er et internationalt tværfagligt projekt med fokus på at skabe tvær-europæiske kunstneriske samarbejder af høj kvalitet. Projektet vil forbinde kunstnere og teknikere fra hele Europa om at skabe animationsrelaterede kunstneriske udtryk, der udnytter digital visuel teknologi i udformning, skabelse og formidling. CASE består af fire moduler, der hver især udføres af stærke internationale partnere, herunder Ars Electronica i Linz. Samlet set er CASE en ramme for SYMPOSIUM-, LAB-, RESIDENCY- og TOUR-aktiviteter.

I 2019 har centeret søgt 250.000 EURO ved EU/Creative Europe til projektet. Svar forventes ultimo maj 2020.

International Outreach:

TAW Udstillinger og filmprogrammer

Centerets film og filmprogrammer blev i 2019 screenet omkring 550 gange på danske og internationale animations-, film og kulturfestivaler. Film og filmprogrammer fra TAW er en relativt omkostningsfri måde at vise Danmarks kreative DNA globalt, idet filmene allerede er producerede, og de eneste omkostninger er gebyr, administration og evt. forsendelse i forbindelse med festivalregistrering. Helt særlige programmer blev sammensat til festivalbegivenheder i Sydkorea, Kosovo, Grønland, Cypern, Japan og Kina i samarbejde med arrangørerne.

Samarbejdsprojekter med scenekunsten

Scenekunsten er et af de mest spændende kunstneriske udviklingsområder hvor animation, CG Arts og VFX, sammen med ny digital teknologi, kan bane vejen for nye innovative og anderledes publikumsoplevelser. Scenekunsten har på sin side, som en kunstart der er flere tusinde år gammel, udfordringer i forhold til at slippe traditioner og arbejdsmåder i kampen om publikums opmærksomhed. Disse udfordringer kan (måske) løses med digitaliseringens muligheder for distribution, med VFX-teknologiers muligheder for scenografi og med animationens muligheder for at skabe fantastiske karakterer.

Det vil derfor fremover være et særligt fokus for Expanded Animation Programmet at udvikle samarbejder med teatre og derigennem afsøge nye veje for scenekunst og udnyttelse af animation og visualiseringsteknologi i scenekunstneriske sammenhænge.

INTERNATIONALISERING

- Centeret vil tage initiativ til **udviklingen, finansieringen og gennemførelsen af markedsrettede internationale workshops, masterclasses og andre projekter**, der øger dansk synlighed og/eller netværk.

Refleksioner over indsatsen

Den mest effektive kreative proces opstår i det skabende møde, hvorigennem personlige og professionelle relationer opbygges. Danmarks kreative DNA kommer derfor bedst i spil igennem aktiviteter hvor børn, unge eller professionelle skaber, udvikler eller lærer sammen. Derfor satser TAW på at være til stede mange steder på kloden med workshops, masterclasses og andre projekter der, med et klart lokalt sigte, tager udgangspunkt i centerets professioner og fagligheder.

TAW fortsatte således i 2019 allerede etablerede aktiviteter eller startede nye, i arbejdet for at internationalisere og professionalisere den danske kreative og kunstneriske arbejdsstyrke inden for animation og digital fortælling, og for at synliggøre og styrke den positive opfattelse af Danmark som kreativ nation.

Der har gennem 2019 været særligt fokus på at øge netværk og skabe nye forbindelser til Grønland, de øvrige skandinaviske lande, Frankrig, Korea, Japan, Kina og USA.

I årets rapport opgøres aktiviteterne i forhold til hvilke områder i verden, de har foregået.

RIGSFÆLLESSKABET

Centeret fokuserer på at bruge sit grønlandske netværk af tidligere studerende til at skabe bedre kulturelle forbindelser imellem Danmark og Grønland. Centeret kan således både lave talentudviklingsarbejde, professionalisering af projekter og understøtte erhvervsudvikling inden for den animationsrelaterede del af den digitale visuelle branche på Grønland.

Et særligt fokus har været på at udvikle en globalt rettet, men grønlandsk animeret story world baseret på grønlandske myter.

Greenland Animated Stories

3 Masterclasses om hhv. *Storytelling & Storylines*, *Characters & Universes* og *Produktion, Pipeline og Finansiering* under Nuuk International Film Festival organiseret i et partnerskab imellem Institut Français/Den Franske Ambassade, Goethe Institut, Nuuk International Film Festival og centeret.

Kivisitsa/Filmpædagogisk Netværk

Kivisitsa er et to-årigt samarbejde, der blev indgået med Nuuk Kommune og Grønlands Lærerseminarium. *Kivisitsa* betyder *Filmpædagogisk Netværk* på grønlandsk. Projektet benytter en model udviklet og testet i samarbejde med Viborg Kommune. Formålet er at arbejde med animationsbaseret kreativ læring og styrke filmforståelse og kritisk tænkning i skolen i Grønland. Projektet rækker ud til alle grønlandske skoler.

New People

Screening på Nuuk Nordisk Kultur Festival, Nuuk, af installationen *New People*, en animeret poetiskhistoriefortælling om inuiternes vandring baseret på Eske Willerslevs DNA-forskning. Forestillingen blev efterfulgt af en dialog-session imellem filminstruktør Steen Rasmussen, producer Sia Søndergaard og grønlandske børn og unge.

I 2019 gennemførtes 4 kunstneriske udviklingsprojekter med danske teatre:

Teater Grob – Som en del af teaterets internationale Extended Universe projekt, finansieret af Creative Europe, stillede centeret et hold visualiseringskunstnere til rådighed for udviklingsarbejdet, der visuelt kunne hjælpe med udvikling og opbygning af fortællinger, karakterer, scenografi og det scenekunstneriske univers.

Teater Katapult – I samarbejde med instruktøren blev baggrunde til forestillingen *Dette Er Vand* skabt for at puste liv i det, der traditionelt er en statisk og ubevægelig scenografi. Projektet var en vellykket og effektiv sammensmeltning af kunstneriske muligheder, der opstår i blandingsfeltet scenografi og animation.

Teater Svalegangen – Som en del af et flerårigt projekt med fokus på FN's 17 verdensmål sigtede samarbejdet på at udvikle en animeret film. Filmen vil skiftevis være en fortælling, der sætter fokus på livet på Jorden, med pauser i fortællingen, der skaber muligheder for publikums refleksion i scenekunstens rum.

Carte Blanche Teateret – Samarbejde med kunstnergruppen Tin Drum omkring VR-installationen *Songbird*, der turnerede på biblioteker i Region Midtjylland og udviklingssamarbejde omkring opbygning af fysisk scenografi til brug for VR-installationen *Hangman at Home*.

"Scenekunsten er et af de mest spændende kunstneriske udviklingsområder hvor animation, CG Arts og VFX, sammen med ny digital teknologi, kan bane vejen for nye innovative og anderledes publikumsoplevelser."

"Den mest effektive kreative proces opstår i det skabende møde, hvorigennem personlige og professionelle relationer opbygges. Danmarks kreative DNA kommer derfor bedst i spil igennem aktiviteter hvor børn, unge eller professionelle skaber, udvikler eller lærer sammen."

NORDEN

Norden er det primære strategiske indsatsområde for The Animation Workshop. Animationsuddannelsen har et stærkt brand, der tiltrækker mange nordiske ansøgere og uddannelsen har derfor også mange nordiske studerende. På efteruddannelses- og kursussiden, inden for talentudvikling og særligt kunstnerisk udvikling, har TAW mulighed for at stå endnu stærkere og der er flere tiltag, der kan styrke centerets nordiske position. Hvis centeret i højere grad kan tiltrække det nordiske talent til Danmark, vil det skabe fordele for den danske digitale visuelle industri, særligt inden for områderne animation, VFX og spil.

Game Hub Scandinavia 2.0

Game Hub Scandinavia 2.0 vil skabe vækst inden for programområdet ved at fremme entreprenørskab i spilbranchen for at opnå den kritiske masse af virksomheder, der skal til for at trænge ind på de globale markeder. Lead-partner er Viden Djurs, Grenå og partnere er Skövde Universitet, Sverige, Business Aalborg og The Animation Workshop. Projektet fungerer som Arsenalets inkubationsmiljø. Game Hub Scandinavia 2.0 er finansieret af Region Midtjylland og Interreg programmet ÖKS. (Projektets fokusområder og aktiviteter er udfoldet under målepunkt 9.)

Frederiksstad Animation Festival

Der var i 2018 og 2019 et øget fokus på et stærkere og udvidet samarbejde imellem Viborg Animation Festival og Frederiksstad Animation Festival i Norge. I 2019 blev der, som en del af et samarbejde mellem Frederiksstad Animation Festival, TAWs ANIDOX-program og Viken Regionale Filmcenter, afholdt en to-dages workshop, der gav filmskabere mulighed for sammen at udvikle ideer til animerede dokumentarfilm eller dokumentarfilm, der vil bruge animation som et redskab til storytelling.

ANIDOX: LAB Nordic

ANIDOX er et projektudviklingslaboratorium, hvor dokumentar- og animationsfilminstruktører samles for at dyrke nye færdigheder, udvikle deres respektive projekter og udvide deres professionelle netværk.

ANIDOX:LAB Nordic består af udviklingsmoduler, der promoverer animationsdokumentationen og understøtter udviklingen af animerede dokumentarprojekter fra konceptudvikling til produktion.

Projektet ANIDOX:LAB Nordic - Animated Documentary Lab in the Nordic Region blev i 2019 udviklet, ansøgt hos og bevilget fra Nordisk Kulturfond for en treårig periode.

Filmpædagogisk læringsnetværk på Island

På baggrund af erfaringer fra opbygningen af Viborg Kommunes model for kompetenceudvikling inden for Film Literacy i undervisningen har centeret etableret et filmpædagogisk læringsnetværk på Island, blandt andet i samarbejde med Iceland Academy of the Arts. Netværket mødes 3 gange årligt på Island til kompetenceudviklings-workshops, og i den mellemliggende periode afprøver de deltagende lærere produktionsorienteret undervisning, med animation og film som produktionsmetode, ind i de forskellige skolefag.

Screen Talent Europe

Open Workshop Residency er en del af det europæiske netværk Screen Talent Europe, et internationalt netværk for filmworkshops i 9 europæiske lande med 15 individuelle medlemmer. Formålet med netværket er at udveksle viden, erfaring og metoder gennem samarbejde, netværksmøder og konferencer. Endvidere skal samarbejdet udvikle de uformelle uddannelsesmetoder og arbejde for opmærksomhed om og anerkendelse af den talentudvikling, som europæiske filmworkshops skaber. Screen Talent Europe er finansieret af Nordic Culture Point.

EUROPA

The Animation Workshop er, med centerets sammensætning af kompetencer, opgaver og opdrag, verdens eneste specialiserede center for animationsprofessionen, der både indeholder videregående uddannelser, artist residency, national talentudvikling, mediepædagogiske aktiviteter, tværgående formidlingsudvikling og kunstneriske forsknings- og udviklingsaktiviteter. Således er der betydelige muligheder for at øge de europæiske aktiviteter, modtage midler fra europæiske programmer og på en lang række felter arbejde på at understøtte klyngeorganisationen Vision Danmarks målsætning om, at Danmark bliver et *Center of Excellence* for den internationale digitale visuelle industri.

Centeret har særligt fokus på at skabe samarbejde og aktiviteter med Frankrig, der er den kunstnerisk og økonomisk mest betydningsfulde nation inden for animationsproduktion. Samtidigt var Frankrig indsatsland for Det Internationale Kulturpanel i 2018, hvilket styrkede centerets forbindelser og netværk i landet.

Animation Sans Frontières

Animation Sans Frontières er et 4 × 2 ugers workshop- og projektbaseret efteruddannelsesprogram, designet til at markedsmodne unge professionelle europæiske animations-talenter og give en solid forståelse af europæiske og internationale markedsmekanismer og finansieringsmodeller inden for animationsfilm, tv-serier og computerspil. Samtidig er det et IP-accelerator forløb, hvor deltagerne udvikler personlige projekter der pitches for et panel af branchefolk ved afslutningen i Paris.

ASF er finansieret af EU/Creative Europe og gennemføres i partnerskab med Gobelins l'école de l'image (Fr), Filmakademie Baden Württemberg (D) og MOME Universitetet (Ung)

La Poudrière

I juni 2019 gennemførte de studerende på 1. år af professionsbacheloruddannelsen i Animation det årlige samarbejdsprojekt med besøg af franske studerende fra animationsinstruktør masteruddannelsen på den franske skole La Poudrière, Valence.

Short Film Pitches Annecy Festival

Med henblik på internationalisering af talentarbejdet i Open Workshop kan et ungt talent vinde en *pitch session* i programmet Short Film Pitches på *Annecy International Animation Festival*, Frankrig, den største internationale begivenhed for animation.

Pitch for tv-series på National French Animation Festival i Rennes, Frankrig

Med henblik på internationalisering af talentarbejdet i Open Workshop kan et ungt talent vinde en *pitch session* i programmet *Pitches for Animated TV-series* på Rennes National Animation Festival, den vigtigste franske nationale begivenhed for animation.

ANIDOX

ANIDOX-konceptet præsenteres på begivenheder rundt om i Europa for at udvikle brand, netværk og spotte potentielle deltagere og nye partnere. I 2019 bl.a. følgende steder:

- **Animanima Festival, Cacak**, Serbien
- **AniFilm Trebon**, Tjekkiet
- **MiradasDocs**, Tenerife

Splittelse og Genforening

Splittelse og Genforening er et kulturudviklingsprojekt i anledningen af det dansk-tyske kulturelle venskabsår 2020 samt fejringen af 100-året for Danmarks genforening med Sønderjylland. Projektet er udviklet i 2019 og støttet af Folketingets Genforeningspulje 2020, Goethe Institut i København samt sønderjyske kommuner og partnere. Projektet har til formål at skabe en animeret fortælling af høj æstetisk kvalitet til inspiration for Europas grænsekonfliktområder og brændpunkter ude i verden. Derudover vil projektet styrke den danske synlighed og det kulturelle og diplomatiske samarbejde med Tyskland gennem kulturelle udvekslinger på tværs af grænserne.

Projektet er en del af aktiviteterne under temaet UNIFY under Viborg Animation Festival 2020, som i tråd med Det Internationale Kulturpanels anbefalinger har Tyskland som venskabsland og samarbejdspartner. Projektets fokusområder og aktiviteter er udfoldet under målepunkt 9.

JAPAN/KOREA

2019, det første intense år med sydkoreanske samarbejder, er nu overstået, og i de kommende år vil centeret arbejde for at sikre at netværk og samarbejder bliver vedligeholdt og forstærket for således forhåbentligt at føre til et tættere kulturelt, kreativt og erhvervsmæssigt samarbejde.

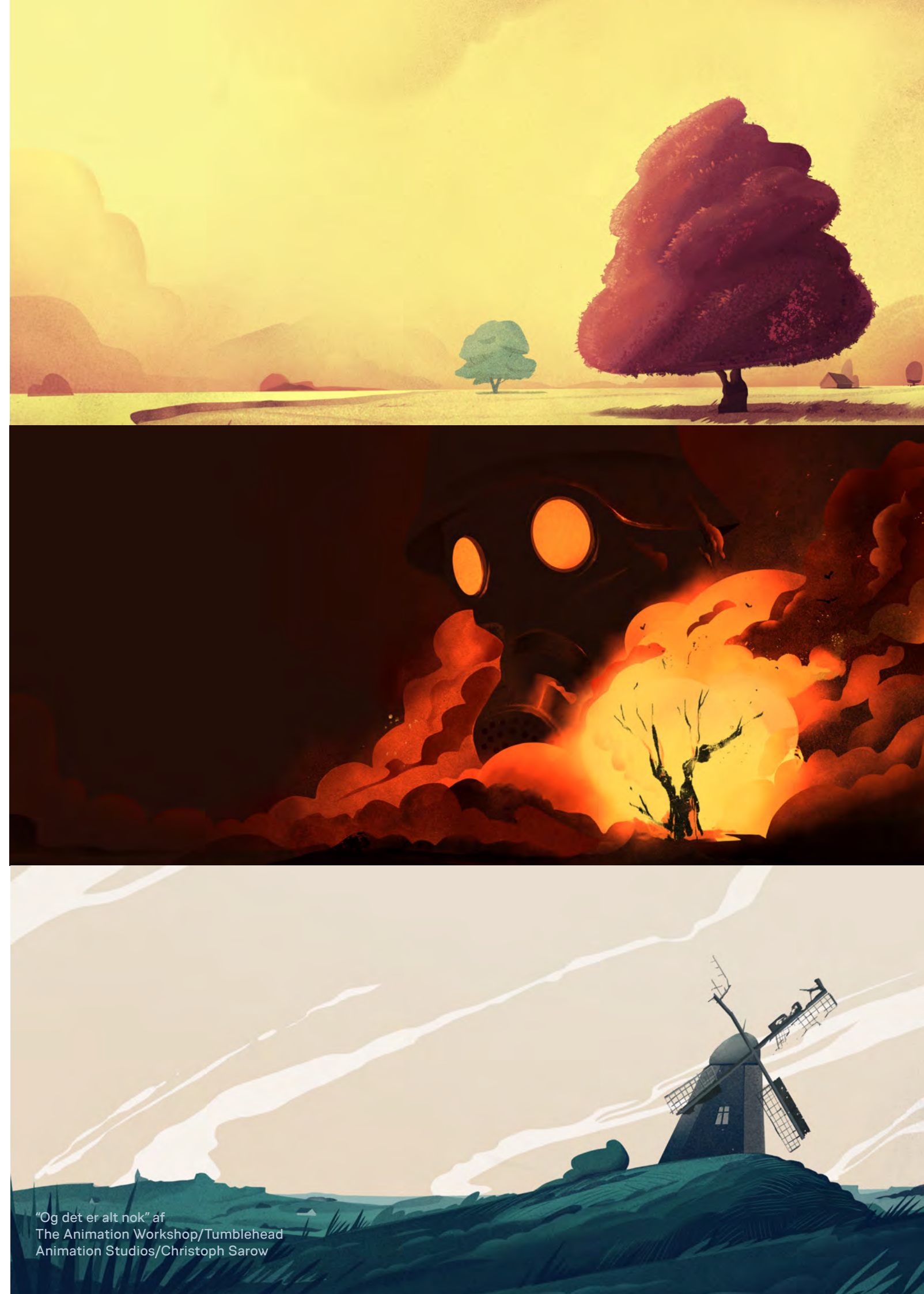
I forhold til Japan arbejdes der videre på fire samarbejder, der blev grundlagt i 2017. Til alle samarbejder har der været stor støttevillighed fra fonden EU-Japan Fest, men også andre danske og japanske fonde har bidraget.

Centeret samarbejder med Otsuki Municipality (Kommune) og Kochi Prefecture (Region). I 2017 indledtes samarbejdet med den japanske organisation *Animanoiroha* om at udvikle et Artist Residence i Otsuki. Med dette samarbejde ønsker Otsuki Municipality at udvikle deres område på samme måde, som Viborg har gjort

det. Dette gøres på flere niveauer i samarbejde med The Animation Workshop og kunstnere fra netværket omkring centeret.

2 af de 4 japanske projekter der udgår fra centeret tager sit udgangspunkt i samarbejdet med Otsuki.

- 1. Otsuki Artist Residency** – Kunstnerophold i Otsuki hvor TAW-kunstnere inden for animation og digital fortælling arbejder med stedbundne projekter. I 2019 blev det kunstneriske udviklingsprojektet *Liv/Æra* gennemført på det lokale *Kuroshi Marine Biology Institute*.
- 2. Talent Blossom** – et fire-dages intensivt tegnekursus i klassisk tegning. Desuden yderligere aktiviteter: screeninger af TAW film, præsentationer osv. Kurset forventes at vokse i omfang de kommende år.
- 3. Animated Learning Lab Japan** er et udviklingsprojekt mellem Animated Learning Lab i Danmark og den japanske søsterorganisation Animated Learning Jp., der i Japan arbejder for at udvikle og udbrede brugen af animation i undervisningen i japanske skoler og fritidstilbud.
- 4. NiNoKo Universe Accelerator** blev afholdt for første gang i 2019 i samarbejde med følgende partnere: Game HUB Scandinavia, Viborg Kommune, EU-Japan Fest Japan Committee, KIAFA, SYBO Games, Annecy International Animation Film Festival, Sunny Side of the Doc, Vision Denmark, Erhvervsfremmestyrelsen, The European Regional Development Fund, og Arsenalet.



“Og det er alt nok” af
The Animation Workshop/Tumblehead
Animation Studios/Christoph Sarow

KINA

Lighthouse International Public Welfare Film Festival Beijing

Foredrag om TAW og særligt centerets arbejde med talentudvikling af unge med visuelle begavelse. Desuden filmforevisninger. Besøg på CAFA - *Central Academy of Fine Arts* med henblik på fremtidigt samarbejde og udveksling af studerende, graduates og undervisere.

Shanghai/Wellington International School: Art Festival Masterclasses

Wellington International School i Shanghai, Kina, afholder hvert år en fire-dages kunsthøjsfest, hvor de inviterer kunstnere fra hele verden som lærere og igangsættere. Centeret sendte eksperter indenfor storytelling, design og animeret læring for at afholde workshops med eleverne.

Dansk Kulturcenter i Beijing

TAW har i 2019 indledt et kultursamarbejde med det Danske Kulturcenter (DCC) i Beijing omkring en 2020 udstilling af et udvalg af TAWs kunstneriske udviklingsprojekter under Expanded Animation Lab. Herudover påtænkes afvikling af et antal workshops med førende kinesiske uddannelsesinstitutioner, talks, virksomhedssamarbejder og interaktive formater med animation, læring, kunst og kreativitet som omdrejningspunkt. Dette projekt har indledningsvist opnået støtte af Statens Kunstfond.

BHUTAN

Masterclasses Bhutan

Som "vareprøve" i forbindelse med forhandlinger vedrørende udvikling af animationsuddannelse og et systemeksportprojekt *VR Plumbing Lab*, gennemførtes 2 masterclasses i Bhutan; *Design for Animation* og *Drawing for Animation*. Formålet var at styrke netværk til organisationen FabLab og det bhutanske Ministry of Labour med henblik på at 1) indgå en aftale om udvikling af VR-baserede læringsforløb til den bhutanske VVS-branche, og 2) at udvikle et et-årigt grund-

uddannelsesforløb i tegning og 2D-animation til Bhutan, finansieret af Asian World Bank.

Bhutan Plumbing Lab

I samarbejde med FabLab, Ministry of Labor and Human Resources, Chumney Technical Institute, The Jigme Wangchuck Power Training Institute, og Mercantec udvikles og produceres en VR-træningssimulation, der skal løfte videns- og færdighedsniveauet i den bhutanske VVS-branche. VR-simulationen svarer til et fysisk laboratorium designet og bygget af Mercantec i samarbejde med The Jigme Wangchuck Power Training Institute.

RUSLAND

Zero Plus International Film Festival, Sibirien, Rusland

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling blev inviteret til at holde oplæg og workshops i brugen af animation som et læringsværktøj samt sidde i juryen til filmfestivalen Zero Plus. Efterfølgende er centeret gået i dialog med relevante russiske skoler, hvor en udveksling af læringsværktøjer og didaktiske modeller på medieområdet finder sted.

USA

SIGGRAPH 2019 - Uddannelses-, erhvervs-, og investeringsfremstød i Los Angeles 2019

Projektets formål var strategisk markedsføring af Viborg som animationsklynge og kreativt udviklingsmiljø inden for produktion af kunst, animation, film og visuelle effekter i Los Angeles og til de nordamerikanske markeder for animation, computergrafik, spil, film og VFX. Projektet var et samarbejde med Erhverv og Udvikling, Viborg Kommune, Fonden Arsenalet, Udenrigsministeriet - Invest In Denmark, Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling og Vision Denmark.

En uddybende beskrivelse af resultaterne for 2019 kan læses i målepunkt 9.

MELLEMØSTEN

Qatar

I samarbejde med Doha Film Institute, Qatar, afholdt centeret i 2019 3 kurser.

- **Doha Film Institute Practical Lab: NUKE VFX Software Training** med Michael Euribe Hansen.
- **Doha Film Institute Practical Lab: VR Workshop** med VR-instruktør FX Goby.
- **Doha Film Institute Practical Lab: Storyboard** med illustrator og storyboarder Jakob Foged.

De Forenede Arabiske Emirater

Centeret har haft møder i UNESCO i Paris angående centerets rolle som sparringspartner og kapacitet for media literacy uddannelses-support til De Forenede Arabiske Emirater. Et samarbejde med Ministeriet for Uddannelse i De Forenede Arabiske Emirater omkring et UNESCO akkrediteret Region Center for Education i Abu Dhabi, med TAW som partner på kreativitet, innovation og kritisk tænkning pågår i 2020. Som et resultat af samarbejdet har centeret været vært for en lille delegation fra De Forenede Arabiske Emirater i forbindelse med deres deltagelse i et kursus i Virtual Reality i samarbejde med virksomheden EON Reality og Viborg Kommune i 2019.

Egypten

MiniCairo består af en uge med forskellige workshops for egyptiske børn og unge i Cairo, under paraplyprojektet Mini-Cairo 3. Projektet er arrangeret i samarbejde mellem Dansk Egyptisk Dialog Initiativ (DK), The Animation Workshop, VIA University College (DK), Kultur & Spielraum, (DE), München Kommune - Kulturfond, (DE), Nahda - Forening for videnskabelig og kulturel oplysning (ET) og Animation School Jesuit Cairo (ET).

"TAW fortsatte således i 2019 allerede etablerede aktiviteter eller startede nye, i arbejdet for at internationalisere og professionalisere den danske kreative og kunstneriske arbejdsstyrke inden for animation og digital fortælling, og for at synliggøre og styrke den positive opfattelse af Danmark som kreativ nation."

SAMMENHÆNGENDE NATIONAL TALENTUDVIKLING

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**.

Refleksioner over indsatsen

Talentudvikling er absolut essentielt for at opretholde og styrke den danske visuelle industri. Derfor arbejder centeret konstant med at udvikle og udvide aktiviteter, der motiverer, aktiverer og professionaliserer den danske talentmasse.

Samlet set foregår centerets talentudviklingsarbejde i 4 spor:

1. Centerets arbejde med de strukturer, institutioner og organisationer, der skaber talentudviklingsaktiviteter til den digitale visuelle industri i Danmark.
2. Centerets egne talentudviklingsaktiviteter rettet imod unge og professionelle, der ønsker at gøre karriere inden for animation og spilerhverv.
3. Tegneakademiets arbejde med undervisning og træning i tegning.
4. Praksisbaseret kreativ læring på grundskoleniveau med tegning og animationsteknikker.

Under dette målepunkt opgøres resultater og effekter af spor 1 og 2. Spor 3 bliver opgjort under Målepunkt 8 *Tegning*. Spor 4 under Målepunkt 7 *Animated Learning*.

1. Centerets arbejde med de strukturer, institutioner og organisationer der skaber talentudviklingsaktiviteter til den digitale visuelle industri i Danmark

Publikation: Kortlægning af talentudviklingsmiljøer

For at styrke mulighederne for tidlig talentudvikling til den digitale visuelle industri har Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling gennemført en kortlægning af samtlige talentudviklingsinitiativer i Danmark. Dette er gjort med henblik på at kunne styrke samarbejdet indbyrdes imellem disse og organisationen Filmtalent, særligt Filmtalents datterselskab *Filmtalent Animation og Games* (FTAG).

I første omgang vil centeret, sammen med afdelingen Filmtalent Animation & Games, søge at tilbyde introduktion til animation og tegning til de omkring 40 danske talentudviklingsmiljøer, der gennemgås i kortlægningen. Det forventes, at Filmtalents andre tre værksteder vil gøre noget tilsvarende på filmområdet.

Rapporten *Kortlægning af dansk talentudvikling inden for spil, TV, film og animation* blev udgivet d. 1. maj 2019, og kan downloades fra centerets hjemmeside.

Ny bestyrelse for Filmtalent

I 2019 besluttede den daværende bestyrelse for Filmtalent, i samarbejde med DFI, at ændre bestyrelsessammensætningen, således at der blev større armslængde imellem vision og strategiarbejdet og den daglige drift af de 4 filmværksteder, der udgør Filmtalent. Dette betød at direktørerne for de 3 filmværksteder i Aarhus, København og Odense blev erstattet

af formændene for deres respektive bestyrelser. I Viborg blev konstruktionen lidt anderledes, da Filmtalent Open Workshop ikke er en selvejende fond, men en aktivitet, der driftes af TAW/VIA.

Medietalent

Medietalent er et udviklingsprojekt, der skal styrke brobygningen mellem gymnasiale uddannelser og den kreative visuelle industri. Projektet er udviklet på baggrund af erfaringer og resultater fra den tværfaglige uddannelse Visuel HF. Partnere: Viborg Gymnasium og HF, Filmtalent Animation & Games/TAW og Arsenalet, finansieret af Region Midtjyllands uddannelsespulje.

Projektet skal styrke:

- Brobygning mellem gymnasiale uddannelser og den kreative visuelle industri.
- Elevernes kompetencer i kreative og visuelle udtryksformer inden for områderne tegning, animation og game design.
- Talentudvikling til de kreative visuelle uddannelser.
- Elevernes muligheder for at anvende kreative visuelle udtryksformer i fag og uddannelse.

2. Centerets egne talentudviklingsaktiviteter rettet imod unge og professionelle, der ønsker at gøre professionel karriere inden for animation og spilerhverv.

Filmtalent Animation & Games (FTAG) Aktiviteter

The Animation Workshop huser organisationen *Filmtalent Animation & Games*, et datterselskab under organisationen Filmtalent. FTAGs opdrag er at sikre talentudvikling inden for animation, CG Arts og digital/grafisk fortælling i hele Danmark.

I samarbejde med Filmværkstedet i København, Ebeltoft Filmhøjskole, Aarhus Filmværksted, Aalborg Universitet, Filmværkstedet i Gellerup og Open Workshop gennemførte Film Talent

Animation & Games 9 forskellige forløb spredt over hele Danmark med 564 deltagere.

Hovedvægten blev lagt på forløb, der kan tænde gnisten og vække interessen hos unge, der endnu ikke føler sig sikre på eget talent eller klart kan se fremtiden for dem selv som skabere eller kunstneriske håndværkere i den digitale visuelle industri. Underviserne var professionelle fra branchen.

Projekter i 2019 talte bl.a.:

Filmprocessen - fra idé til færdig kortfilm. Workshop i filmmedier for 8 piger fra Gellerup m. Animated Learning Lab.

Pitching masterclass m. teaterinstruktør Simón Hanukai.

Aaron Blaise Masterclass - Creating Character Art & Concept Work m. animations-instruktør Aaron Blaise.

Pitching masterclass m. animations-instruktør Paul Tyler.

Storyboard Workshop 2019 for unge i alderen 20-35 år - 2-dages workshop m. kunstner Snorre Krogh.

Skab dit Univers - workshop samt masterclass i Worldbuilding og multiplatform storytelling m. Mikkel Mainz.

Designing in Storytelling - workshop m. designer Lawrence Marvit.

Game Building Foredrag - Game Development Camp - spiludviklingsworkshop m. CG artist og spiludvikler Mads Vadsholt.

Masterclass in Worldbuilding m. kunstner Snorre Krogh og Game Designer Asger Johansen.

Pixel Jam - ide-udviklingsworkshop af transmediakoncepter m. animator Jeanette Nørgaard.

Open Workshop Artist Residency

Open Workshop (OW) er FTAGs fysiske talentudviklingsværksted i Viborg og en afdeling under TAW. Her arbejdes intensivt med udvikling af såvel unge som professionelle talenter. OW tilbyder et unikt udviklingsmiljø, herunder lokaler, materialer, udstyr og sparring samt finansiel støtte til udvikling og produktion af animation og animationsrelaterede projekter. OW støtter alle animationsrelaterede projekter, uanset medie eller format, så længe de er båret af en stærk historie, et stærkt design eller koncept. OW er rettet mod 4 målgrupper:

1. Unge talenter (16-22 år) og deres kompetenceudvikling forud for ansøgning om optagelse på en kunstnerisk uddannelse.
2. Unge talenter (22-28 år) kan efter endt uddannelse ansøge om kompetenceløft eller støtte til deres første projekt som selvstændige færdiguddannede.
3. Professionelle (fra 28 år) som ønsker et ophold for at fordybe sig i deres projekt.
4. Unge virksomheders forberedelse til større ansøgninger til udvikling og produktion.

OW's primære målgruppe er unge danske talenter, men erfarne internationale kandidater er ligeledes i fokus, da OW ønsker at skabe et internationalt miljø og kultur; dels for at understøtte animationsbranchens internationaliseringsbestræbelser, dels for at udvide de danske talenters horisont, og dels for at skabe grobund for fremtidige internationale og europæiske samarbejder og samproduktioner.

Fordeling af bevillinger

I 2019 modtog Open Workshop, TAWs afdeling for kunstnerisk projektudvikling og udviklingsstøtteforløb, 101 motiverede ansøgninger om støtte.

I alt opnåede 40 projekter bevilling, heraf 31 danske og 9 internationale ansøgere, fordelt på 24 kvinder og 16 mænd.

Projekterne fordelte sig i 2019 inden for følgende kategorier:

10 Korte fiktionsfilm, bl.a.:

FUNERAL
Girl.Dog.Cancer.Space
Content

1 Animeret dokumentarkortfilm
FILI

3 TV-serier, bl.a.:
Hygge/Blue Winter Blues
Lily & the Fishboy

1 Film
Nordic Ghosthunters

3 XR-produktioner bl.a.:
SWARM

1 Spil
Høj

1 Udstilling

5 Grafiske noveller bl.a.:
I Morgen Bliver Bedre
Reservat

2 Professionelle portfolios/show-reels

14 Junior portfolios

1 Softwareudviklingsforløb
Textureworks.io

Samarbejde med Den Danske Filmskole og andre relevante uddannelser

Samarbejdet med Den Danske Filmskole er nu et fast uddannelses- og produktionsforløb de to uddannelsesinstitutioner imellem. Produktionerne er i den forbindelse flyttet fra København til Viborg ud fra den praktiske betragtning, at det er nemmere og billigere at flytte 6 instruktører til Viborg, end 50 animatorer og CG-artister til København. Produktionsfaciliteterne har også langt større kapacitet i Viborg end i København. Produktionsforløbet fandt i 2019 sted i november og december.

Ud over at samarbejde med Den Danske Filmskole om produktionsforløb på Filmskolens afgangsfilm, er der formelle samarbejder omkring forløb med tre andre videregående uddannelser:

Et særdeles frugtbart samarbejde med Professionsbacheloruddannelsen i lydproduktion; **Sonic College**, UC Syd, er nu fast indlejret i produktioner og afgangsfilm på animationsuddannelsens andet og tredje år.

La Poudrière: I juni 2019 gennemførte de studerende på 1. år af professionsbacheloruddannelsen i Animation det årlige samarbejdsprojekt med besøg af 6 franske studerende fra animationsinstruktør master-uddannelsen på den franske skole La Poudrière, Valence.

Ny VIA uddannelsesstation i Viborg: PB i Software Engineering indgik forsøgsvis i 3 forskellige samarbejdsprojekter med PB i Animation omkring programmering af spil og VR-projekter. Et kursus på forårssemestret i Game Design med deltagelse af 2. årstuderende fra de to uddannelser fik gode evalueringer af både studerende og undervisere.

National Talentudvikling, VFX

Centeret arbejder på at skabe et bedre kompetencegrundlag for den danske digitale visuelle industri inden for produktion af Visuelle Effekter (VFX). Dette arbejde sker i i forlængelse af aktiviteterne i organisationen Filmtalent og i samarbejde med flere af TAWs afdelinger og virksomhedsvæksthuset Arsenalet. Arbejdet er støttet af Nordisk Film Fonden. Dette inkluderer muligheden for VFX-residency ophold på Arsenalet, hvor der kan udføres projekter for unge filmtalenter, der arbejder med effektkrævende filmproduktioner på filmværkstederne i Odense, København og Aarhus. Der er i den forbindelse etableret en VFX-støttepulje, der kan søges af talentfulde unge. I 2019 resulterede dette i produktion af VFX til 3 talentfilm.

TAW Talks spiller en stor rolle for den talentudvikling til animation, CG Arts, Grafisk Fortælling og VFX der foregår i Viborg. TAW Talks er åbne for alle med tilknytning til TAW. I 2019 gennemførtes 22 arrangementer for i alt 770 deltagere.

"Talentudvikling er absolut essentielt for at opretholde og styrke den danske visuelle industri. Derfor arbejder centeret konstant med at udvikle og udvide aktiviteter, der motiverer, aktiverer og professionaliserer den danske talentmasse."

BEDRE KOMMUNIKATION OG FORMIDLING I SAMFUNDET

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**.

Refleksioner over indsatsen

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling har også i 2019 været videns- og udviklingspartner på produktioner og projekter inden for kommunikation og formidling, som udspringer dels af samarbejdet med Viborg Kommunes *Animationsstrategi*, virksomhedsklyngen Arsenalet samt etablerede og nye partnerskaber med nationale forsknings-, uddannelses- og formidlingsinstitutioner. I 2019 har et af centerets mål været at fremme sundhedssystemer i kommuner og regioner, gennem fokuseret indsats på samfundsrelevante problemstillinger inden for sundhed, velfærd, trivsel og datasikkerhed. Centeret har arbejdet med udbredelsen af funktionel animation, grafisk facilitering og fortælling gennem projekter om eksempelvis indsamling og formidling af sundhedsdata, offentlig formidling, brug af medier og forskningskommunikation. Forskningsprojekterne er uddybet i målepunkt 13.

Grafisk facilitering og Hackathons

Som et led i denne strategi har centeret i samarbejde med PB i Grafisk Fortælling videreudviklet grafisk facilitering som metode for forbedret kommunikation og innovation ved at eksperimentere med formatet "hackathon", som er ultrakorte og intensive konceptudviklingsforløb.

Centeret har samarbejdet med Region Midtjyllands Center for Telemedicin og kommunikationsbureauet Happy42 og præsenteret prototyper på konferencen En Telemedicinsk Rejse mod Patientens Sundhedsvæsen og her vundet prisen for bedste løsning. Centeret har samarbejdet med IoT Forum om hackathon på IoT Week 2019 i Aarhus og her vundet bedste case samt Industry Solution.

Derudover har centeret anvendt grafisk facilitering på det store åbningsseminar for projektet HealthD360, støttet af Innovationsfonden, i samarbejde med Aarhus Universitet og Institut for Folkesundhed.

Konferencer – Visuel læring, forskningsformidling og arkitekturvisualisering

Der blev i 2019 afholdt konferencer inden for områderne Sci-Vi – visuel videnskabsformidling, Architectural Visualization – visuel teknologiudvikling inden for arkitektur, design og byggeri, samt inden for Animated Learning – kreative og visuelle indgange til læring igennem film- og mediepædagogik. Konferencerne har fungeret som kulmination på flere løbende netværksaktiviteter, som har styrket alle tre områders veletablerede communities, og centeret har således etableret stærke faglige udviklings- og videnspartnerskaber. Konferencerne udgør et betydeligt område af centerets vidensdeling, uddybet under målepunkt 10. Herunder fremhæves hovedaktiviteterne inden for centerets strategiske satsning på visuel formidling, forskning og udvikling.

Sci-Vi: Science Visualization and Dissemination

I 2019 har Sci-Vi initiativet overordnet fokuseret på opdyrkning af langsigtede og stærke partnerskaber, samt kunstnerisk udvikling og produktion inden for forskningsformidling.

DanStem

Et flerårigt samarbejde med Novo Nordisk Foundation Center for Stem Cell Biology/KU (DanStem) er etableret med henblik på udvikling af visuel videnskabsformidling inden for DanStems forskellige forskningsområder samt udvikling af uddannelsesinitiativer, som skal bygge bro mellem animatorer og forskere. Centeret planlægger og bidrager med værktøjer, viden og animatorer til produktion af understøttende forskningsformidlingsfilm, afholdelse af offentlige oplysnings- og inddragelsesevents, erfaring inden for visuel interdisciplinær uddannelsesudvikling, og matcher professionelle animatorer med DanStems forskellige forskningsmiljøer.

New People

Som eksempel på et kunstnerisk udviklings- og forskningsformidlingsprojekt kan projektet *New People* fremhæves, et samarbejde med Eske Willerslevs forskningsgruppe på Globe Institute sektion for Geogenetik. Poetisk animation og fortælling med videomapping på scenografi designet til projektet danner udgangspunkt for offentlig formidling af DNA-forskning og forestillingsevne som katalysator for menneskets migration gennem tiderne. Projektet havde til formål at undersøge et formidlingsformat, som kombinerer den kunstneriske tilgang med det forskningstekniske indhold og i offentlige rammer/venues.

Centeret har afviklet tre visninger med tilhørende dialogseminarer, på henholdsvis Nationalmuseet, under Viborg Animation Festival og som del af Nuuk Nordisk Kultur Festival. Screeningerne har inddraget fagpersoner, kunstnere, forskere, undervisere og børn og unge.

Architectural Visualization

Architectural Visualization er centerets nye indsatsområde for arkitektur, design, konstruktion og ingeniørvidenskab. Med formålet at sikre Danmark en fortsat styrkeposition inden for det digitale visuelle byggeri, undersøger Ar-

chitectural Visualization, hvordan anvendelsen af computergrafik, storytelling og spilteknologi kan understøtte kommunikation, oplevelse af arkitektur og bygningsdesign. Udgangspunktet er praksis og innovation inden for film, spil og VFX-industri, og med en kobling til de kunstneriske designprofessioner afsøges og udforskes visuelle og digitale teknologier til formidling, forståelse og oplevelse af arkitekturvisioner. Centeret har i 2019 indgået et strategisk samarbejde med Utzon Center og Erhvervsklyngen Vision Denmark for at danne bro mellem vidensinstitutioner, uddannelse og erhverv inden for branchefagene arkitektur, design, konstruktion, animation, film og spiludvikling.

I forbindelse med arkitekturformidlingskonkurrencen Utzon Unbuilt har centeret i 2019, i samarbejde med MÖRK Architectural Visualization Studio, udviklet og produceret en animationsfilm om den danske arkitekt Jørn Utzons skuesspilhus i Zurich. I samarbejde med Utzon Center har centeret afholdt sin første internationale Architectural Visualization conference, en pop-up arkitekturvisualiseringsudstilling, et brancheevent for professionelle samt animationsworkshops for børn og unge om arkitektur og design. Se flere detaljer om videndelingen under målepunkt 10.

Animation og film som undervisningsformat til sikkerhed og træning

Centeret har i 2019 eksperimenteret og afprøvet forskellige formater for effektiv og sikker skærmunderstøttet efteruddannelse og opkvalificering af medarbejdere i forbindelse med etablering af et datacenter. Projektet har styrket centerets erfaringer inden for IT-didaktik ved at kombinere animationer, motion graphics, billeder og realfilm til enkelt og målrettet at kommunikere og formidle teknisk kompliceret indhold.

ADRÆT OG AGIL KOMPETENCEUDVIKLING

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**.

Refleksioner over indsatsen

Det løbende samarbejde med virksomheder i den internationale digitale visuelle industri med fokus på animation, CG Arts, VFX og grafisk/digital fortælling betyder, at TAW altid har en solid indsigt i branchens udvikling, hvor markedsbetingelser, produktionsteknologi, formater og indholdsmæssige trends er under stadig forandring.

Samtidig giver det nye klyngesamarbejde Vision Denmark mulighed for at gennemføre kapacitetsanalyser og undersøgelser af branchens behov for kompetenceudvikling, og dermed bliver centeret en del af en samlet national kompetenceudviklingsstrategi for den digitale visuelle industri.

Uddannelses- og efteruddannelsesaktiviteter 2019

Der er flere formater og en lang række målgrupper for nye uddannelses- og efteruddannelsesaktiviteter på TAW:

Semesterkurser for professionelle, der ønsker at fokusere på et enkelt fagområde og dermed dygtiggøre sig inden for et særligt felt. Disse aktiviteter kører enten med støtte fra EU/Creative Europe, som Åben Uddannelse eller som særlige IDV-forløb.

Storyboard – Intensivt kursus i kunsten og håndværket at tegne storyboards til animerede film og tv-serier i internationalt format.

3D-animation – Intensivt kursus i MAYA-baseret 3D-animation.

VFX – Intensivt kursus i produktionsteknologi og metoder til produktion af visuelle effekter til tv-serier og spillefilm.

Illustration – Introduktion til kunstneriske teknikker, software, og kunsten at kommunikere gennem illustration.

Houdini & Simulation for Film & Games – Som den eneste uddannelsesinstitution i Danmark tilbyder TAW professionel undervisning i Houdini.

Der udvikles et nyt semesterkursus i **Concept Art & World Building** med henblik på at styrke dansk produktion af originale immaterielle aktiver. Dette kursus forventes klar til opstart i 2021.

Diplomuddannelsesmoduler i **Production for Animation & Digital Media** blev udviklet i samarbejde med og med henblik på udbud fra VIA Efter- og Videreuddannelse (EVU). Uddannelsen giver et solidt praktisk kendskab til projektledelse, økonomisk ledelse og teamledelse gennem teori anvendt på et animationsprojekt. Uddannelsen er udviklet og udbudt til opstart februar 2020.

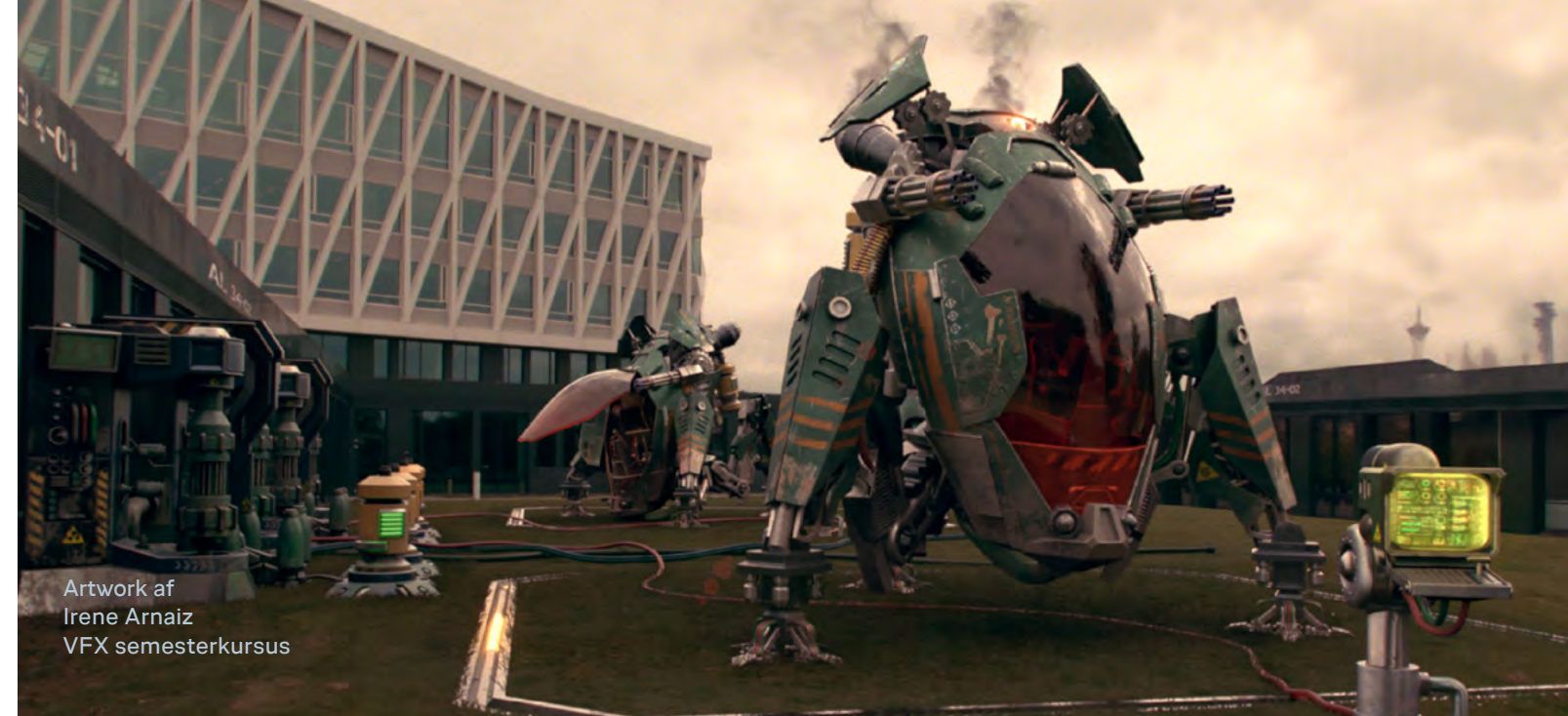
En række **Masterclasses** blev udbudt i 2019:

Norah Twoney, instruktør af spillefilmen *Breadwinner*, Directing Masterclass, København.

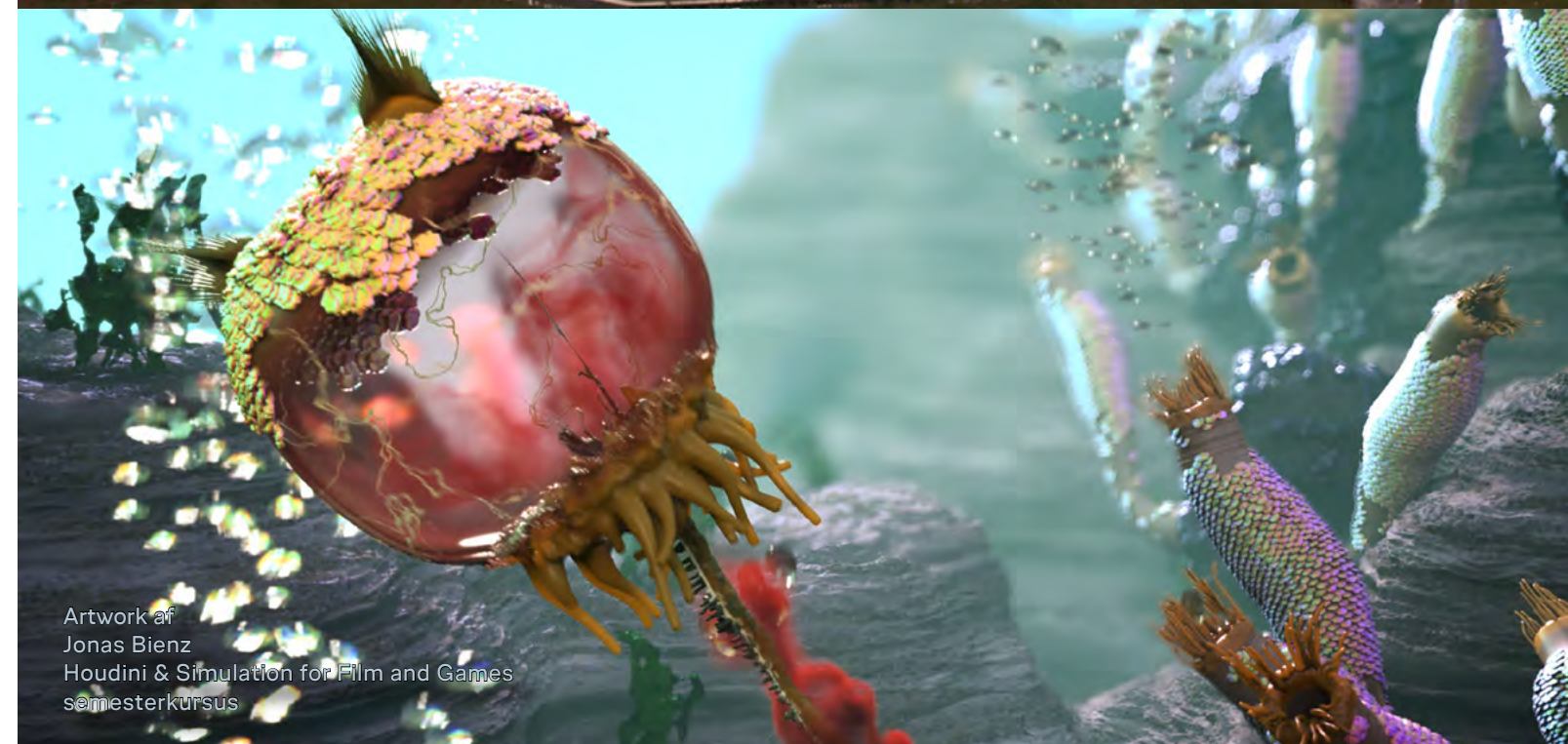
Kim Jung Gi, verdensberømt sydkoreansk tegner, præsenterede teknikken bag sin unikke tegnestil.

Stonehouse, sydkoreansk illustrator, præsenterede sin tilgang til at integrere viden om anatomi i stiliserede billeder.

Rigun Yi, sydkoreansk webcomic-kunstner, gav et indblik i den særlige koreanske tegnestil forbundet med genren webtoon.



Artwork af
Irene Arnaiz
VFX semesterkursus



Artwork af
Jonas Bienz
Houdini & Simulation for Film and Games
semesterkursus



Artwork fra
Scandinavian Star
Nordisk Film og Danish Documentary

Luxigon Masterclass: franske Eric de Broche de Combes præsenterede sine erfaringer med arkitekturvisualisering med den nyeste 3D-visualiseringsteknologi.

Afdelingen producerede desuden et 5 dages efteruddannelseskursus; **Houdini Simulation Masterclass**, til det globale spilfirma UBISOFT i Stockholm/Sverige.

"Det løbende samarbejde med virksomheder i den internationale digitale visuelle industri med fokus på animation, CG Arts, VFX og grafisk/digital fortælling betyder, at TAW altid har en solid indsigt i branchens udvikling, hvor markedsbetingelser, produktionsteknologi, formater og indholdsmæssige trends er under stadig forandring."

ANIMATED LEARNING

- 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 praksis-baserede udviklings- og efteruddannelsesprojekter i skoler landet over**, i samarbejde med kommuner og professionshøjskoler.

Refleksioner over indsatsen

Centerets afdeling Animated Learning Lab (ALL) har som sit fokusområde den praksisbaserede kreative læring, funderet på animation og skabelse af billedforløb som opgaveform i undervisningen.

Igennem praksisbaseret produktion af animation øges erkendelse og læring; stoffet forstås dybere og bedre. Hvor sproget bruger metaforiske begreber frem for konkrete fremstillinger, hjælper arbejdet med de levende billeder eleverne til en dybere forståelse af virkeligheden.

ALL arbejder både i klasselokalet med elever og gennem opkvalificering af skoler og lærergruppers kompetencer. Det sker gennem aktiviteter og opbygning af netværk og fællesskaber. Desuden udvikles konkrete inspirationsmaterialer. Vi har derfor løbende involveret filmpædagogiske aktører aktivt i afdelingens aktiviteter i både Danmark og internationale videndelingsprojekter, herunder afholdelse af konferencer, workshops, filmfestival for elevproduktioner, materialeudvikling og etablering af internationale videndelingsnetværk.

Animated Learning Lab har i 2019 haft berøring med eller aktiviteter på i alt 35 skoler. 70 undervisere har deltaget i netværk og der har været afholdt aktiviteter i 7 kommuner.

Strategic Partnership - Animated Learning for Transitions - Early Recognition (ALT-ER)

Projektet skal bidrage til udvikling af bedre IKT-baserede undervisningskoncepter rettet mod det sidste år af førskolealderen. Ved hjælp af et animeret spil, skabt specielt til at bygge

bro mellem børnehave og grundskole, søger ALT-ER at producere et teorifundereret digitalt værktøj, baseret på en moderne og teknologisk tilgang til at engagere små børn i undervisning.

Projektet, der er finansieret af det europæiske ERASMUS-program, blev afsluttet juni 2019, og præsenteret ved en konference med 90 deltagere på Det Danske Filminstitut.

Partnere: Kinobuss (EST), Aalborg Universitet (DK), Teacher Gaming(FI),Colegiul National de Arte Regina Maria, Constanta (RU), NHTV Academy of Hotel and Facility Management (NE), Camera-Etc.

Me and Media - Kulturmøder på tværs af landegrænser

10 unge fra hhv. Litauen, Letland og Danmark mødes i en uge over 3 gange, i hvert land, for at udvikle og dele erfaringer med animation. Sammen skal de skabe animationsfilm om emner, som de selv vælger. Projektet er støttet af Nordisk Råds NordPlus program.

FILM-X - Baggrundsfilm til Cinematekets filmstudier

Projektet udviklede, i samarbejde med Cinemateket, Det Danske Filminstitut, materiale i form af kørende baggrunde baseret på udvalgte bachelorfilm fra The Animation Workshop, VIA University College. Baggrundsfilmene anvendtes i Cinematekets greenscreen filmstudier på Det Danske Filminstitut og understøttede her, gennem særligt tilpassede klip, korte filmsekvenser og animerede "baggrundtæpper", børnenes egne filmiske fortællinger.

FILMI Oplev, Forstå, Skab

Centeret skaber øget opmærksomhed på Film Literacy i skolen og synliggør filmpædagogiske aktører i Danmark på de to store læringsmesser i Danmark: Skolemessen i Aarhus og Danmarks Læringsfestival i København. Et del-formål er øget samarbejde imellem de filmpædagogiske aktører internt, så vi i fremtiden bliver bedre til at skabe koordinerede indsatser på det filmpædagogiske område. Vi ønsker at give et samlet overblik over fagligt kvalificerede filmaktiviteter Danmark, og vores fælles overordnede formål er at styrke film i skolen og vise lærere og skolepolitiske beslutningstagere, at film har en oplagt, vigtig, og ikke mindst tilgængelig plads i alle skolens fag.

ANIMOK: ANIMOK 2019 - Animationsfestival for børn i dagtilbud og skoler

ANIMOK er en animationsfestival for børn i dagtilbud og skoler. ANIMOK består af gratis filmprogrammer, en skolekonkurrence for animationsfilm, en ungdomsanimationspris samt workshops for børn og skolelærere. Festivalen kører sideløbende med Viborg Animation Festival.

At have et æstetisk og kulturelt sprog samt viden og en forståelse af verden, lokalt som globalt, ser ANIMOK som to grundlæggende brikker i børns dannelse.

ANIMOK har således to hovedformål:

1. At børn aktivt møder animation som kulturel og æstetisk udtryksform, som de kan gøre til deres eget personlige sprog.
2. At børn, gennem filmvisninger og hands-on workshops, får kendskab til FN's Verdensmål og FN's børnekonvention, og dermed gør dem til aktive verdensborgere med rettigheder og en betydningsfuld stemme.

Forskningens Døgn 2019

- Hvad Lyden Gør Ved Os

Projektet *Hvad Lyden Gør Ved Os*, som blev afviklet under Forskningens Døgn 2019 har til formål at oplyse og engagere skoleelever i forskning i lyd og formidling gennem animation, film og virtual reality installationer. Projektet bestod af 2 hovedaktiviteter fordelt på 2 dage:

- *Hvad Lyden Gør Ved Os* – oplæg og efterfølgende workshop for 4 klasser på mellemtrinnet.
- *Lyd og musik i Virtual Reality* - Åbent Hus og oplæg om VR, lyd og kunstprojekter for udskolingsklasser

Filmskabet

- Filmpædagogisk læringsfællesskab

FilmSkabet er en anderledes form for efteruddannelse; et praksisfællesskab, hvor deltagerne kan hente energi, møde nye kollegaer, udveksle erfaringer og hente inspiration til praksis. Med filmaktiviteter som bærende produktionsform arbejder vi med kreativ- og produktionsorienteret anvendelse af digitale medier som læringsredskab ind i skolens enkelte fagligheder.

8 skoler er blevet ambassadørskoler, og 20 filmpædagogiske konsulenter er tilknyttet Filmskabet.

"FAME - Take 2"

Projektet er et internationalt projekt finansieret af Nordplus, der har til formål at give indgående viden og færdigheder om medier og filmfærdigheder til lærere i almen uddannelse samt at opmuntre og inspirere dem til ikke blot at bruge disse færdigheder og viden i deres egne klasser, men også at tjene som et eksempel for andre lærere. Projektet er også en fortsættelse af Nordplus Horisontal projektet "Mediekendskab, genbrug og kulturarv i uddannelse", som havde succes med at organisere en omfattende kompetenceudviklingskonference i Tallinn i januar 2019 (se målepunkt 11 for uddybende beskrivelse af konferencen).

Animated Learning konferencen

Animated Learning konferencen er en international læringskonference med fokus på visuel og kreativ læring, film- og mediepædagogik. I 2019 fokuserede Animated Learning konferencen på styrkelse af de innovative og kreativt producerende metoder i alle fag gennem film literacy. På konferencen kickstartede CAV det internationale samarbejde, centeret har opdyrket under initiativet FLY, og havde således overskriften: FLY Film Literacy Years – the Force of Imagination and Storytelling. (se uddybende beskrivelse under målepunkt 11).

Yderligere aktiviteter:

Unge animerer i Gellerup

Udviklingssamarbejde med unge i udsatte boligområder.

Kulturel Rygsæk i Varde

Animationsworkshops med vejledning fra centerets filmpædagogiske specialister.

Animation i Specialundervisning

Metoder til anvendelse af animationsbaseret kreativ læring på elever med særlige behov i specialklasser udvikles og afprøves i samarbejde med Nordre Skole i Viborg.

"Igennem praksisbaseret produktion af animation øges erkendelse og læring; stoffet forstås dybere og bedre. Hvor sproget bruger metaforiske begreber frem for konkrete fremstillinger, hjælper arbejdet med de levende billeder eleverne til en dybere forståelse af virkeligheden."

"Jo flere børn og unge der tidligt leger med udøvelse af tegning og animeret storytelling, jo stærkere bliver samfundets visualiseringskraft og forestillingsevne som helhed"

TEGNING

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.

Refleksioner over indsatsen

Tegning er selve det håndværksmæssige fundament under en række kreative og kunstneriske visuelle videregående uddannelser. Men tegning er også et universelt sprog i sig selv, der øger forståelse og samarbejde, hvor sproget ikke rækker, og samtidigt styrker både hukommelse og forestillingsevne.

Det er imidlertid ikke så nemt at lære at tegne, som det er at lære at spille musik i dagens Danmark. Rigtig mange billedskoler og kulturskoler, sammen med ungdomsuddannelsernes billedkunstfag, har tegning på skemaet. Men niveauet i undervisningen er ofte for lavt og går mere i retning af kreative, frisættende øvelser, end decideret tegnehåndværk.

Der mangler en institution, der på baggrund af forskningsbaseret viden, kan løfte det danske tegneniveau. Institutionen skal koncentrere sig om at løfte niveauet i den allerede eksisterende struktur for ungdomsuddannelser, kultur-, billed- og kunstskeoler. Ved siden af dette kan institutionen udbyde tegneundervisning for omkring 150 unge talenter som akademielever om året på eliteniveau.

Centeret foreslår derfor, at der etableres et Nationalt Tegneakademi i tilknytning til de videregående uddannelser ved The Animation Workshop. Vi tror, at det finansielle grundlag kan skabes i et samarbejde mellem Viborg Kommune og Kulturministeriet. En ekstra gevinst ved at realisere initiativet geografisk i Viborg er, at et større antal kreative talentfulde unge fra hele landet og hovedstadsområdet naturligt vil søge mod Jylland for at tage en del af deres uddannelse.

Strategien for at nå ovenstående mål er at skabe offentligt fokus på tegnehåndværkets betydning i talentudvikling og sideløbende gøre det politisk-strategiske arbejde, der er nødvendigt for at nå målet; etableringen af et nationalt tegneakademi.

Strategiske aktiviteter i forhold til at nå målet i 2019:

- Viborg Kommune har inkluderet ideen om et nationalt tegneakademi i deres talentudviklingsstrategi, der besluttes fra 2021.
- Tilstedeværelse på Kulturmødet på Mors for at sætte nationalt fokus på tegning.
- Opsamling af viden gennem kurser og forsøgsaktiviteter med skoler og gymnasier.
- Gennemførelse af TEGN! Kampagnen, der skal skabe offentligt fokus på tegning.

Følgende aktiviteter er blevet afholdt i 2019 for yderligere at styrke det nationale fokus på tegning.

TEGN!-kampagnen:

TEGN!-kampagnen skal i de kommende år sætte tegning på det mentale landkort for Danmarks unge talenter som værende en færdighed, der kan tilegnes. Derfor har TAW, gennem en række begivenheder og aktiviteter, sat fokus på tegning som håndværk. På det strategiske område har centeret særligt arbejdet for, at underviserne på Danmarks billedskoler bliver i stand til at undervise mere og bedre i håndværket i forbindelse med deres normale undervisning.



Studie af
Sauce Renato
The Drawing Academy

Aktiviteter på Kulturmodet

- Debatpanel med Arkitektskolen, Kolding Designskole og Christian Have: *Tegning som Håndværk*.
- Improtegnings *Tegn så Hatten Passer*.
- Flash Mob Croquis.
- Masterclass for kulturmødedeltagere.

Generelle aktiviteter

- **Masterclass i klassisk tegning** for billedskole- og folkeskoleundervisere i samarbejde med Kompetencecenteret for Børn, Unge og Billedkunst.
- **Kim Jung Gi Masterclass:** Inspiration på højt niveau fra verdens uomtvisteligt største tegnetalent. Den koreanske tegner Kim Jung Gi gav to masterclasses, hvor han præsenterede teknikken bag sin unikke tegnestil gennem live tegnesessions.
- **Stonehouse Masterclass:** Den koreanske forfatter, illustratør og mestertegner gav en masterclass i anatomisk tegning for særligt interesserede.
- **Online TEGNE-Julekalender** på Facebook sammen med Horsens Billedskole og Tvillingehallen. En tegneopgave for alle danske børn/unge hver dag i december måned.

Presse

Artikel i Jyllandsposten: *Danmark skyder sig selv i foden ved ikke at gøre de nye generationer bedre til at tegne.*

TV-program, KulturHave Kanal 4: *Tegnings betydning for udtryksniveauet på de kreative visuelle uddannelser.*

Der lægges op til en øget kommunikation af kampagnen i 2020/2021.

"Tegning er selve det håndværksmæssige fundament under en række kreative og kunstneriske visuelle videregående uddannelser. Men tegning er også et universelt sprog i sig selv, der øger forståelse og samarbejde, hvor sproget ikke rækker, og samtidigt styrker både hukommelse og forestillingsevne."

SÆRLIGE STRATEGISKE RESULTATER OG PROJEKTER

9. Centeret vil **tage initiativ til, udvikle og etablere større strategiske** eller tematiske nationale og internationale initiativer på tværs af ressortområder med det formål af **sikre relevant udvikling inden for centerets arbejdsfelter.**

Refleksioner over indsatsen

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling er verdens eneste specialiserede center for disse professioner. Med en unik sammensætning af kompetencer, opgaver og opdrag spreder centerets aktiviteter og partnerskaber sig over offentlige og private sektorer, på tværs af ressortområder, faglige discipliner og markeder. Den særlige bevilling på Finansloven sætter centeret i stand til at agere som driver for relevant udvikling i professioner, marked og samfund med udgangspunkt i centerets arbejdsfelter.

Flere af centerets nuværende projekter tager udgangspunkt i en lokal eller regional kontekst, men erfaringerne kan benyttes i andre dele af landet, hvor aktører ønsker at etablere udvikling, der baserer sig på kreativitet i en bred forstand, eller på centerets erfaringer.

Centeret er nu så erfarent og kompetent, at det med stor effekt kan indgå i større strategiske eller tematiske satsninger, samarbejder og projekter med både teknologi, kompetencer, netværk og viden.

I det følgende afsnit oplistes de større strategiske aktiviteter, projekter og samarbejder, der ikke passer ind i de andre målepunkter.

UNESCO: Viborg Creative Media Arts City

På opfordring af The Animation Workshop har Viborg kommune, i 2019, i samarbejde med centeret ansøgt om og fået bekræftelse på optagelse i UNESCO netværket Creative Cities i kategorien Media Arts. Viborgs optagelse vil blive annonceret og fejret i 2020.

Med en solid baggrund i TAW's 30-årige fokuserede indsats på animationsområdet, Viborg kommunes visuelle DNA og animationsstrategi for offentlig forvaltning, samt centerets resultater fra samarbejder mellem erhverv, kommune, uddannelse og kulturelle aktører, har arbejdsgruppen således sikret Viborg optagelse i det internationale og prestigefyldte netværk og en plads som eneste nordiske Creative City-kommune i Media Arts netværket.

Projektet sætter etablering af nye internationale samarbejder mellem offentlige instanser, virksomheder, uddannelsesinstitutioner og civilsamfundet på dagsordenen. Her lægges et skarpt fokus på kunstnerisk udvikling og udveksling inden for visuel kultur, XR-teknologi, fundraising, co-produktion og eksport af erfaringer og vidensdeling med andre medlemsbyer på tværs af netværket.

Medlemskabet understøtter Danmarks ambitioner om at fastholde internationale styrkepositioner inden for kreativitet, innovation, læring i skoler samt bæredygtig udvikling og understøtter Danmarks identitet som et verdenskendt kulturelt og samfundsmæssigt foregangsland.

Lokalt samler og styrker projektet et stærkt visuelt videns- og virksomhedsmiljø og bygger bro mellem uddannelser og skoler, herunder professionsbacheloruddannelserne på The Animation Workshop, ungdomsuddannelserne ved Media College Denmark, AR/VR-software programmørerne ved ICT-Engineering, VIA University College, samt regionale videnscentre og universiteter, såsom Art & Technology, Arkitektur, Design og Medieteknologi ved Aalborg Universitet, Designskolen Kolding og Arkitektskolen Aarhus.

En række projekter er igangsat i UNESCO netværket, herunder udvikling af ny teknologisk visuel formidling af historiske kulturarvssteder samt udsmykning og identitetsudvikling inden for byfornyelsesprojekter i Viborg samt deltagelse med danske IP's, viden og projekter i udlandet for netværk og udbredelse af kendskabet til Danmarks visuelle, kreative og bæredygtige styrkepositioner.

Viborg Animation Festival (VAF)

TAW har på kun 7 år udviklet Viborg Animation Festival til at være en af de fire største filmfestivaler i Danmark. Festivalen er international og tiltrækker delegerede og gæster fra mange nationer. VAF er med til at understøtte Danmarks rolle som et kreativt medie- og særligt animationsproducerende land, og styrker samtidig opfattelsen af Vestdanmark som en trendsættende kultur- og medieproducerende landsdel.

Centralt for festivalens kuratering, programlægning, udstillingsvirksomhed, tværgående konferencer og netværk, er udnyttelsen af den synergi og det informationsflow, der finder sted imellem alle centerets aktiviteter. VAF er et effektivt vindue ud til offentlighed og målgrupper for centerets mangefacetterede aktiviteter, som gennem festivalens animationsperspektiv fastholdes inden for et synligt og forståeligt kulturelt, kunstnerisk og kreativt område. Ikke mindst er festivalen, som en årlig tilbagevendende stor kulturbegivenhed i form af en offentlig performance, med til at sikre, at centerets videns- og projektmedarbejdere er formidlings- og aktualitetsmæssigt på tæerne.

Splittelse og Genforening

Splittelse og Genforening er et 2-årigt udviklingsprojekt i forbindelse med regeringens indsats for 100-året for Danmarks genforening med Sønderjylland og det dansk-tyske venskabsår 2020. Projektets overordnede formål er at udbrede modellen for sindelagsdemokrati til løsning af grænsekonflikter i nutidens europæiske og globale samfund. Dette sikres blandt andet ved vidensdeling online samt offentlig gratis formidling af film, elevproduktioner og vidensresultater.

Projektets samarbejdspartnere omfatter bl.a.: Goethe Institut, Danmark: Dansk-Tysk Kulturår 2020; Folketinget og Kulturministeriet: Genforeningspuljen 2020, UngGenforening 2020, Dansk Skoleforeningen for Sydslesvig, Grænseforeningen, Viborg Kommune – Børn og unge; KLC Viborg, Tønder Kommune, Sønderborg Kommune, Aabenraa Kommune og Ribe Folkemøde.

Projektet består af 2 overordnede kunstneriske og pædagogiske aktiviteter og handlinger:

Og Det Er Alt Nok – Sindelagsgrænseforestillinger: udvikling af manuskript, koncept, layout, produktion samt distribution og fremvisning af en animeret kortfilm om den danske demokratiske grænsemodel Sindelagsmodellen.

#GenfortælGenforeningen: udvikling af et særligt undervisningsmateriale om Genforeningen baseret på historisk materiale, livsfortællinger og erfaringer med film- og media literacy fra Animated Learning Lab.

Viborg Game Expo (VGE)

Centeret har udviklet og drevet Viborg Game Expo siden starten på Viborg Animation Festival i 2012. Efter at have afviklet VGE to år i Viborg Kasernehal, med et solidt antal besøgende (omkring 2000/årligt), blev begivenheden i 2019 organiseret i samarbejde med konferencecenteret Tinghallen. Dette skete med henblik på, at Tinghallen fra 2020 kan overtage begivenheden for at kunne udvikle VGE til et professionelt og kommercielt event, og dermed tiltrække mange flere tilskuere og deltagere. Begivenheden vil stadig fungere som et vindue for centerets aktiviteter, men er med Tinghallen som event-ejer nu sikret et langt større og bredere publikum fra hele Region Midtjylland.

Viborg Kommunes Animationsstrategi

Centeret arbejder aktivt for at bidrage til et samfund, der fremadrettet i langt højere grad formidler i billeder. Centeret har iværksat en række aktiviteter inden for kultur, uddannelse, udvikling, forskning, undervisning og innovation, og har derudover bidraget til at skabe ringe i vandet hos omkringliggende og samarbejdende aktører. Det gælder fx samarbejdet med Viborg Kommune, der på baggrund af det stærke strategisk partnerskab med centeret i de foregående år har initieret følgende initiativer:

- Viborg Kommunes Animationsstrategi, hvor Viborg Kommunes Byråd i to omgange har aftalt en politisk vedtaget Animationsstrategi, som årligt afsætter 4.4 mio. kroner til brugen af animation og visuel formidling. Herunder kan nævnes projekter inden for områderne:
 - Børn & Unge
 - Sundhed
 - Teknik & Miljø
 - Kultur
 - Offentlig Administration

Vigtigst af alt har Viborg Kommune brugt Animationsstrategien til at invitere andre kommuner samt lokale og nationale aktører med i brugen af animation og visuel formidling. Således er langt hovedparten af projekterne lavet i samarbejde med andre kommuner.

Siggraph Chapter

Centeret er blevet optaget som *Professional Chapter* i ACM SIGGRAPH, den internationale Association for Computing Machinery's særlige interessegruppe for computergrafik og interaktive teknikker med base i New York. Som det eneste *Professional Chapter* i Skandinavien forstærker centeret en akademisk og udviklingsorienteret brodannelse mellem det danske og det nordamerikanske marked

inden for den digitale visuelle industri. Som *chapter* får centeret adgang til en lang række af anerkendte oplægsholdere, invitationer til konferencer og partnermøder samt invitation til deltagelse i nye projekter. Projektets overordnede formål har siden 2018 været en satsning på repræsentation og markedsføring i Nordamerika af Viborg og Vestdanmark som animationsklynge og kreativt udviklingsmiljø inden for produktion af kunst, animation, film og visuelle effekter. Projektet er et samarbejde, der ledes af centeret med partnere som Erhverv og Udvikling, Viborg Kommune; Fonden Arsenalet samt Udenrigsministeriet - Invest In Denmark, Silicon Valley kontoret.

Centeret har efterfølgende haft besøg i Viborg af Epic Games og Halon Entertainment angående etablering af fysiske arbejdspladser og virksomhed i Danmark. TAW er efterfølgende blevet akkrediteret som akademisk partner ved Side FX for kvaliteten af undervisningen på modulet *Houdini Simulations for Film and Games*.

Game Hub Scandinavia 2.0

Game Hub Scandinavia 2.0 (GHS) søger at løse de udfordringer, som blev påpeget på 4 områder i GHS 1.0:

1. Øge tiltrækningen af unge til både spilrelaterede uddannelser og de øvrige led i værdikæden, så spilbranchen sikres fremtidig arbejdskraft.
2. Udvide GHS-modellen til at omfatte acceleration i spilvirksomhederne, og dermed danne grundlag for at opnå den kritiske masse.
3. Udvikle nye modeller for tiltrækning af eksterne investeringer til de nyetablerede virksomheder, og dermed understøtte opnåelse af den kritiske masse.
4. Gå fra det relationsskabende arbejde på globale markeder til opnåelse af faktiske markedsandele.

For at nå projektets mål etableres i hhv. Sverige og Danmark 2 økosystemer, der repræsenterer hele værdikæden, der starter med ungdomsuddannelser i det første led, har videregående uddannelser som næste led og som sidste led har inkubationsmiljøer. Her udbygger GHS 2.0 værdikæden med et accelerationsmodul, så virksomhederne kan vækste hurtigere. Igennem hele værdikæden støttes de unge i at tænke innovativt, kreativt og entreprenant. De 4 nævnte udfordringer ligger desuden til grund for et behovsorienteret forskningsloop, således at den viden, som genereres i projektet, bliver relevant og kommer start-up virksomhederne til gode.

I juni 2017 modtog Region Midtjylland og Viden Djurs på vegne af projekt Game Hub Scandinavia prisen "Best Public Administration for Start-ups 2016" af Præsidenten for Europaparlamentet.

Game Hub Scandinavia 2.0 er finansieret af Region Midtjylland og Interreg programmet ÖKS. Partnere i GHS er Skövde Universitet, Sverige; Business Aalborg og The Animation Workshop. Lead-partner er Viden Djurs, Grenå. Projektet fungerer samtidig som Arsenalets inkubationsmiljø.

Vision Denmark

TAW har sammen med Producentforeningen, Copenhagen Film Fund, Film Fyn og Filmby Aarhus taget initiativ til at skabe en stærk klyngeorganisation for den danske visuelle industri, der kan sikre at *Danmark bliver et kraftcenter for teknologiske visuelle oplevelser, fortællinger og produkter – et Center of Excellence*.

Vision Danmarks mission er at arbejde for, at den danske digitale visuelle industri:

- Efterspørges af forbrugere og erhverv i hele verden som leverandør af de bedste oplevelser, fortællinger og produkter.
- Efterspørges af erhvervslivet og det offentlige i forhold til at levere kompetencer, løsninger og services til den digitale omstilling

- Har kapacitet og kompetencer, som gør det muligt at imødekomme efterspørgslen.
- Har de rette rammevilkår.

Det betyder, at Vision Denmark skal arbejde helhedsorienteret med fokus på følgende indsatsområder:

- Kapacitet og kompetencer.
- Internationalisering, markedsføring og tiltrækning af finansiering, talent mv.
- Nye teknologier, XR.
- Innovation og brobygning mellem videninstitutioner og erhvervsliv.
- Adgang til nye kunder og markeder.

Den 27. maj 2020 afleverer Vision Denmark ansøgning til Danmarks Erhvervsfremmestyrelse og Forsknings- og Innovationsstyrelsen. Der vil i den ansøgning være en arbejdsplan med aktiviteter, der skal udføres af Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling.

Phenomenal Viborg

XR-teknologi kan give os nye måder, hvormed vi kan udforske, lære og forstå verden og den komplekse fremtid, samfundet går i møde. I samarbejde med Viborg Kommune har den private erhvervsgruppe *Phenomenal Viborg* igangsat arbejdet med at etablere et nyt fysisk oplevelsescenter for XR-teknologi, forretningsudvikling, kunst, animation og storytelling.

Phenomenal Viborg har fokus på FN's verdensmål 3- *Sundhed og Trivsel*, 9- *Industri, Innovation og infrastruktur* og 13- *Klimaindsats*. Phenomenal Viborg har desuden en målsætning om at arbejde med ansvarlighed, bæredygtighed og samfundssind samt samle myndigheder, industrier og civilsamfund om at skabe innovative løsninger for en fælles og mere bæredygtig fremtid.

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling er repræsenteret i arbejdsgrupper og bestyrelsen for Phenomenal.

Kulturmodet Mors

TAW vælger hvert år at være massivt til stede på Kulturmodet på Mors. Dette beror på, at centeret i høj grad opfatter sig som et center, der skal bygge bro imellem kultur, kunst og kreativitet på den ene side og undervisning, uddannelse og erhverv på den anden. Aktiviteterne på Kulturmodet er fokuseret på animation som kreativt læringsværktøj og talentudvikling til de visuelle kunstarter baseret på tegning.

På Kulturmodet 2019 gennemførte centeret en masterclass i klassisk tegning, croquis-undervisning, en workshop i grafisk fortælling i samarbejde med Dansk-Egyptisk Dialog Initiativ, paneldebatter om *Animation og fremtidens filmiske fortællinger* og *Tegning som håndværk* i samarbejde med Have Kommunikation, Billedkunstskolerne, Visuelt Talentcenter, Kolding Designskole og Aarhus Arkitektskole. Derudover afholdt TAW filmfremvisninger for kulturmodets deltagere. I alt deltog omkring 250 mennesker i workshops, undervisning og filmvisninger. De 2 paneldebatter havde et samlet publikum på ca. 700 deltagere.

Human Impact Tema – tema om VM17 og klimaindsats

Uanset race, køn, nationalitet, politisk overbevisning og tro, er en planet i balance den allervæsentligste forudsætning for fortsat menneskelig eksistens. I fællesskab kan vi hver bruge vores bedste evner til at passe bedre på vores verden. Men for at nå et samarbejde skal alle indse, forstå og acceptere problemet. Så hvordan kan vi sprede budskabet og starte dialogen? For at markere og italesætte denne, menneskehedens største udfordring, etablere centeret i 2019 initiativet *Human Impact*, hvilket blev lanceret offentligt som festivaltema under Viborg Animation Festival 2019.

Gennem VAF udforsker centeret hvert år potentialet i storytelling og animation, og undersøger, hvordan kunst kan være med til at fortælle og formidle historierne om, hvordan vi i fællesskab kan lykkes med at finde løsninger.

I 2019 greb centeret muligheden for at bruge festivalen som en platform for diskussion mellem borgere og professionelle såvel som børn og voksne, og i den forbindelse arrangerede centeret en uddannelsesdag for Viborg Kommunes ungdomsuddannelser med fokus på FN's 17 Verdensmål. Dagen, som bestod af konference og hackathon, samlede forskere, entreprenører, aktører, civilsamfund og kunstnere om udvalgte lokale miljømæssige udfordringer med global relevans. Med forskellige perspektiver på samtidens klima- og miljødagsordener udviklede de 160 unge i 12 teams, faciliteret i samarbejde med INGA – International Agency of Green Agents, Aalborg, storyboard til fortællinger, som skulle tiltrække opmærksomhed fra såvel politikere som borgere.

Fokus for uddannelsesdagen i 2019 var bæredygtighed, innovation og socialt ansvar, hvilket blev udfoldet gennem fokus på cases fra dansk landbrug og håndtering af affald og spildevand. Ud over uddannelsesdagen producerede centeret en *Human Impact Festival trailer*, en konference med højtprofilerede danske og internationale oplægsholdere, samt Human Impact kortfilmprogrammerne *Footprint* og *Behavior*.

Andre *Human Impact* projekter gennemført af centeret i 2019: *ANIMOK Børnefilmfestival* og Udvikling af kampagne til organisationen *Plastic Change*. Kampagnen er forsinket, men forventes pt. færdig 1. juli 2020. Desuden blev følgende IP-projekter gennemført:

- *Poseidon Adventures in the Sea of Plastic* – koncept til webkampagne.
- *Æra/Liv* - Kortfilmprojekt.
- *Birth of Universal Consciousness* – Oplæg til filmkoncert.
- *Earth Girl* – Storyworld og trailer til Viborg Animation Festival.

Human Impact temaet forventes at indgå i en række af de kunstneriske udviklingsprojekter, som centeret tager initiativ til i 2020 og 2021.

VIDENDELING - Konferencer, Seminarer og Talks

10. Centeret vil arbejde for at **udbrede faglig og forskningsbaseret viden indenfor videnskab, sundhed, offentlig forvaltning, erhvervsliv og undervisning** gennem afholdelse af internationale konferencer, seminarer, symposier og netværksarrangementer.

Her uddybes centerets indsats og initiativer i 2019 for at dele viden og resultater på forskellige måder gennem konferencer og talks.

Sci-Vi

Sci-Vi konferencen er en conference med fokus på visuel videnskabsformidling. Målgruppen er på den ene side visuelle storytellers og på den anden side forskningsmiljøer. Målet er brobygning mellem de to grupper igennem videndeling af state-of-the-art cases, match-making-sessions og talks om visuel perception, visuel kommunikation og læring, samt forskningsformidling til borgere gennem visuelle tilgange, samarbejdsprocesser mellem animatorer og forskere mm.

Konferencen er et samarbejde mellem Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling, Research Center: Visual Studies and Learning Design, Aalborg Universitet (ViLD), Innovationsnetværket for oplevelseserhverv (INVIO), Viborg Kommune og Arsenalet med støtte fra Vision Denmark.

I 2019 bar konferencen præg af samarbejdet med stamcelle- og DNA-forskere. Selve konferencen lå under Viborg Animation Festival *Professions*, med en pre-event på Nationalmuseet for den bredere offentlighed, samt en event under Nuuk Nordisk Kulturfestival for børn- og unge.

Vi oplever et stort potentiale og en stor interesse for visuel forskningsformidling, og Sci-Vi konferencen er i høj grad blevet mødestedet for udvikling af dette område.

Animated Learning Conference 2019

Animated Learning Conference er en international læringskonference med fokus på visuel og kreativ læring, film- og mediepædagogik.

I 2019 fokuserede Animated Learning konferencen på styrkelse af de innovative og kreativt producerende metoder i alle fag gennem film-literacy. På konferencen i 2019 kickstartede centeret det internationale samarbejde opdyrket under initiativet FLY, der havde overskriften: *FLY Film Literacy Years – the Force of Imagination and Storytelling*.

Konferencen bestod dels af hands-on workshops for lærere, dels af en række speaks fra nationale og internationale forskere og læringseksperter inden for bl.a. kreativitets- og medieforskning, børne- og ungdomskultur samt professionelle film- og medieeksperter. Til konferencen var knyttet en udstilling af anskuelsestavler i samarbejde med Danmarks Pædagogiske Bibliotek/AU.

Film- and Media in Education (FAME)

I 2019 afholdt centeret 2 konferencer under overskriften Film- and Media in Education (FAME): Take 1 i Tallinn, Estland og Take 2 i Riga, Letland.

Konferencerne var del af et stort samarbejde på tværs af Østersøen og Norden, hvor målet er indsamling og deling af ekspertviden, erfaring og materialer inden for film- og mediepædagogik på uddannelsesområdet samt videndeling med- og opkvalificering af lærere.

Konferencerne var et samarbejde med Tallinn University Baltic Film, Media, Arts and Communication School, Tampere University's Faculty of Education/Finland, Latvian Academy of Culture from Latvia, Vilnius University/Litauen, Estonian Film Museum, Estonian Film Institute.

Film- and Media in Education (FAME), Take 3 finder sted i Riga september 2020, igen i høj grad båret af både netværk og ekspertise fra Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling.

Architectural Visualization Conference 2019
Architectural Visualization Conference er en brancheorienteret konference med fokus på visuel æstetik, teknologi og innovation inden for arkitektur, design og digitaliseret byggeri. Architectural Visualization Conference var i 2019 et samarbejde med Utzon Center i Aalborg, og herigennem fik centeret etableret et fagligt netværk og en arbejdsgruppe med toneangivende branchepartnere, herunder Bjarke Ingels Group (BIG), tegnestuen Henning Larsen, franske LUXIGON, spanske Beauty and the Bit samt arkitekturformidlingscentret Utzon Center.

Konferencen var målrettet virksomheder, professionelle, offentlige myndigheder samt studerende fra områderne arkitektur, urban design, industrielt design, konstruktion, computer graphic arts, spiludviklere, animation og grafisk fortælling. Forud for konferencen afholdt centeret en masterclass i brugen af UNITY game engine inden for design af arkitekturkoncepter, afholdt af det franske arkitekturvisualiseringsstudio LUXIGON.

Konferencen blev desuden iscenesat og markedsført gennem en nyudviklet fysisk arkitekturvisualiseringsudstilling, Utzon Unbuilt, på Viborg Rådhus, med animation til formidling og kommunikation af arkitekturvisualiseringens potentialer. Konferencen afsluttedes med et branchenetværksarrangement - Utzon Social mixer - med deltagere fra det lokale erhvervsliv.

Konferencen gentages i 2020 under Viborg Animation Festival, i samarbejde med Utzon Center og Kunsten i Aalborg samt Epic Games som ny teknologi- og branchepartner.

CMIF Sydkorea

CREATIVE MEDIA INDUSTRY FORUM (CMIF) satte fokus på netværksopbygning og erfaringsudveksling mellem producere, producenter og virksomheder fra animationsbranchen i Danmark, Sydkorea samt en række andre særligt inviterede internationale gæster. Formålet var at inspirere og afdække muligheder for co-produktioner mellem Danmark og Sydkorea og promovere Danmark som hotspot for animation. Partnere var Det Danske Filminstitut, Korea Creative Content Agency (KOCCA), Arsenalet, DFI, Innovation Center Denmark, Seoul, Korea m.fl.

TAW Talks

TAW Talks er en foredragsserie, hvor en lang række internationale eksperter, der alligevel befandt sig i Danmark for at undervise, deltage i IP-residencies eller i produktionsforløb, gav indblik i deres personlige hverdag, håndværk og karrieremæssige overvejelser til et publikum bestående af virksomheder, studerende og unge talenter. Programmet for TAW Talks inkluderede i 2019 speakers fra Frankrig, Canada, England, USA, Tyskland, Irland og Norge.

TAW Talks spiller en stor rolle for den talentudvikling til animation, CG Arts og VFX, der foregår i Viborg. I 2019 gennemførtes 22 arrangementer for i alt 770 deltagere.

"Vi oplever et stort potentiale og en stor interesse for visuel forskningsformidling, og Sci-Vi konferencen er i høj grad blevet mødestedet for udvikling af dette område."

INNOVATIONSSAMARBEJDER

11. Centeret vil arbejde med at **udvikle forberedende og faciliterende aktiviteter til innovations-samarbejder** mellem vidensinstitutioner og virksomheder indenfor spil, film, tv, animation og XR. Centeret ønsker herigennem at **skabe ny indsigt og nye fortællinger, oplevelser og produkter** som kan styrke økosystemer inden for den digitale visuelle industri samt realisere det danske og globale markedspotentiale.

Som en del af en arbejdsplan til Vision Denmark blev der i 2019 gennemført tre innovationssamarbejder samt igangsat ét med forventet realisering i 2020.

Sing a Jelly – VR-installation og læringsmiljø

Udvikling af VR-interaktivt læringsmiljø/underholdningsprodukt, hvor interaktiviteten baseres på stemmeaktivering. Udvikling af teknologi, der kan skabe sammenhæng imellem farver og toner, stemmestyrke, vibrato etc.

Ideen til stemmeaktivering i VR opstod i forbindelse med et kunstnerisk udviklingsprojekt "Hangman at Home", produceret af Tin Drum Animation og Late Love Production. Muligheden for at "syng farver", altså kombinere tonale frekvenser/skalaer med farveskalaer, blev udforsket i 2018, først i et samarbejde imellem set designer/color-specialist Lawrence Marvit og VR-programmør Milan Grajetski.

Projektet blev testet på 150 besøgende på Tech Bbq, København, september 2019. Herefter blev det præsenteret i form af en kunstnerisk installation i Expanded Animation Lab på Viborg Animation Festival. Efterfølgende blev der foretaget en række tekniske forbedringer baseret på publikums oplevelser og tilbagemeldinger.

Kunstinstallationen Sing-a-Jelly (Jellyfish Experience) har siden september været udstillet på:

- VR Days/Amsterdam (November 2019).
- Museum of Design Zurich (Maj 2020).
- Laval Virtual (Juni 2020).

- Swiss Next Gallery, San Francisco (Febr. 2020).

Partnere: Decochon (DK), HanaHana (CH), Vision Denmark.

Scandinavian Star - dokumentarserie

Scandinavian Star er en 6-timers dokumentarserie om de tragiske hændelser i forbindelse med branden på Scandinavian Star. En af de større udfordringer var at skabe passagerens flashbacks tilbage til katastrofebranden på skibet i form af animerede og effektfulde sekvenser. Disse visuelle sekvenser skulle bruge en stor mængde røg, ild og vand for autentisk at genskabe den klaustrofobiske fornemmelse det var at være fanget i den ubarmhjertige flammehav dybt nede i færgens metalbug.

For at kunne udføre dette, skulle der laves teknologisk udvikling på pipelineprocesser. Den teknologiske innovation var nødvendig for at skabe det rette samspil imellem 3D-scannede personer (photogrammetry), 3D-projektion af faktiske billeder fra færgen med brug af helt ny AI-teknologi til opskalering af billederne, samt simulering af ild, røg og vand.

Partnere: Danish Documentary, Tumblehead ApS, Nordisk Film, Vision Denmark.

Fødselshjul og bæredygtigt design af fødestuer, Regionshospitalet Viborg

Projekt i samarbejde med fødeafsnittet på Regionshospitalet Viborg, Jody Prody Illustration and Animation samt PortoKork. Projektet havde til formål at skabe et afslappende, bæredygtigt re-design til venteområdet på fødeafdelingen på Regionshospitalet Viborg. Projektets mål var at skabe en tematisk produktion til venteområde, herunder illustration af et nyt visuelt fødselshjul til afdelingen, hvor alle nye fødsler markeres. Projektet videreudvikles og modnes nu, i samarbejde med Jody Prody og Portokort, til implementering på alle landets fødeafdelinger.

Angstreduktion i patientscanningssituationer, Regionshospitalet Viborg

Projektet er et samarbejde med Fysiologisk Klinik på Regionshospitalet Viborg samt Tumblehead Animation Studio. Projektet skal gennem visuel udsmykning, indretning og animation skabe bedre rammer for patienternes oplevelse af SPECT/CT-Scanning. Projektets mål er at producere 3D Videomapping-tilpassede instrumenter, objekter, lofter og vægge, samt spil og lyddesign, til scanningslokalet. Projektet fortsætter i 2020, såfremt finansiering sikres, med målet om at udvikle prototyper, som kan videreudvikles til alle landets hospitaler.

”Meget få brancher udsættes for teknologisk disruption i samme grad som den digitale visuelle industri, hvor både produktionsteknologier og distributionsteknologier er i konstant vækst og forandring.”

TEKNOLOGIUDVIKLING - Særlige teknologiske Indsatser

12. Centeret vil **dele teknologisk viden og teknisk ekspertise**, skabe grobund for kunstnerisk og digital udvikling, samt styrke uddannelsesområdet og professioner ved at etablere teknologiske laboratorier, faciliteter og udstyr.

Refleksioner over indsatsen

Meget få brancher udsættes for teknologisk disruption i samme grad som den digitale visuelle industri, hvor både produktionsteknologier og distributionsteknologier er i konstant vækst og forandring.

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling skal være på forkant med den teknologiske udvikling. Dette fordrer:

- at teknologien - hardware og software - er tilstede i organisationens lokaliteter.
- at særlig ekspertise og kompetence til at bruge, udvide, konfigurere og innovere på teknologi, samt at kunne forbinde fantasifulde forestillinger med tekniske løsninger, er tilstede i organisationen.
- at udviklings- og innovationsprojekter, medarbejdere, netværk og virksomheder konstant udfordrer og afprøver de nye teknologier.
- at der gennem undervisning og praktisk projektløsning sker en systematiseret vidensformidling.

Dette stiller store og dyre krav til at vælge de rigtige digitale løsninger og konfigurationer, når der skal etableres laboratorier. Og det skal frem for alt også sikres, at kunstnere og professionelle kan få adgang til at bruge faciliteterne.

I 2019 etablerede centeret følgende to nye teknologiske laboratorier og faciliteter:

VR - Virtual Reality Tech Hub

Centeret har etableret et VR-Tech Hub i krydsfeltet mellem Bacheloruddannelserne, programmet Expanded Animation, Medieteknisk Afdeling og Open Workshop Artist Residency. Her gennemførtes i 2019 fire danske og internationale kunstneriske udviklingsprojekter. Formålet er at udfordre VR-teknologien og udvikle og afprøve forskellige løsninger på endnu ukendte problemer. VR-Tech Hub organiserer sammen med ANIDOX redaktionen den årlige *ANIDOX VR Day* på Viborg Animation Festival.

Houdini Simulation Lab

Med en ekstrabevilling fra VIA's strategiske pulje til at udvikle området Visual Engineering etablerede centeret i 2019 et Houdini Laboratorium. Disse faciliteter skal sikre, at centeret er på forkant med den teknologiske udvikling, når det gælder visuelle simuleringsteknikker. Som den eneste uddannelsesinstitution i Danmark er TAW certificeret til at undervise i Houdini. Dette nye produktionssoftware til den digitale visuelle industri bruges til visuelle effekter, asset generation, procedural texturing og simulationsteknikker. I laboratoriet eksperimenteres med kombinationer af *Houdini*, *TouchDesigner*, *UNITY*, traditionelle 3D-programmer og kodning i en søgen efter komplet teknisk og kunstnerisk frihed med simulation.

FORSKNINGSPROJEKTER - Centerets involvering i forskningsprojekter

13. Centeret vil **understøtte vidensopbygning, forskningsprojekter og videnskabelig publikation** gennem initiativer og samarbejder med nationale og internationale universiteter, akademier og forskning- og udviklingscentre.

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling er involveret eller i berøring med følgende forskningsprojekter:

PH.D. PROJEKT:

ANIMATION AS A NEUROPLASTIC ARTS

Formål: Forskningsprojektet undersøger animation som et kommunikationsmedie og et socialt emotionelt læringsværktøj. Hvordan kunstneriske produktion og visuel forestilling og fortælling kan være katalysator for personlig udvikling.

Samarbejdspartnere: Animated Learning Lab, Inmaculada Concepción Carpe Perez, Maria Susana Garcia Rams, Polytechnic University of Valencia, Spanien.

TAWs rolle: Centeret leverer praksisbaseret viden, sparring og en fysisk ramme for forskningen i animation som didaktisk og visuelt læringsværktøj.

SHARED LEARNING OBJECTIVES IN INTERDISCIPLINARY PROJECTS: GAME DESIGN IN A SINO-SCANDINAVIAN CONTEXT

Formål: Projektet er et kinesisk-skandinavisk projektbaseret samarbejde, som undersøger en projektbaseret tilgang til spiludvikling, hvor kunststuderende og studerende med speciale i programmering deler læringsmål. Erfaringer fra veletablerede skandinaviske spiludviklingsprogrammer er blevet overført til en kinesisk universitetskontekst.

Samarbejdspartnere: University of Skövde, Sverige, Jiangnan University, Kina, Erhvervsakademi Dania.

TAWs rolle: Centeret bidrager, gennem sit engagement med Game Hub Scandinavia med viden og netværk. Centeret er aftager af den forskningsbaserede viden.

ACTIVITIES TO SUPPORT SUSTAINABLE INCLUSIVE GAME DESIGN PROCESSES

Formål: Projektet udforsker begrebet Inclusive Game Design og dets praktiske betydning for med designprocesser i eksisterende spilvirksomheder. Formålet med projektet har været at identificere aktiviteter, der udgør de største hindringer for at realiserer bæredygtige designprocesser til inkluderende spildesign.

Samarbejdspartnere: University of Skövde, Sverige, University of Stockholm, Sverige.

TAWs rolle: Centeret har været del af spil- og forskningsnetværket og siden aftager af af den genererede viden om spiludvikling til formidling og implementering i lokale spilvirksomheder.

FORSKNINGSØJNE PÅ FORSKNINGS-FORMIDLING OG VISUEL BORGER-KOMMUNIKATION

Formål: Projektet er et samarbejde med InDiMedia med det formål at identificere relevante fremtidige forskningsprojekter inden for visuel formidling, herunder forskningsformidling. Samarbejdet har bundet de to institutioner sammen igennem afholdelse af seminarer og konferencer og nu foreligger arbejdet med beskrivelse af potentielle forskningsprojekter og -designs.

Samarbejdspartnere: Peter Vistisen, Aalborg Universitet/Institut for Kommunikation og Psykologi/InDiMedia Center for Interaktive Digitale Medier & Oplevelsesdesign.

TAWs rolle: TAW arbejder med kortlægning af visuelle formater brugt i borgerkommunikation. Denne kortlægning skal medvirke til at kvalificere visuelle formater i forhold til CAVs arbejde med, og viden om, borgerkommunikation.

STEM CELL SCI-VI

Formål: DanStem og CAV/TAW har indgået en flerårig samarbejdsaftale omkring udvikling og undersøgelse af visuel forskningsformidling og brobygning mellem visuelle storytellers/animatorer og forskere.

Samarbejdspartnere: Elke Ober, Abigail Laura Jackson, Henrik Semb, Novo Nordisk Foundation for Stem Cell Biology - DanStem/Københavns Universitet.

TAWs rolle: I aftalen ligger afprøvning af nye animationsgenrer i en forskningskontekst, eks. poetisk animation som indgang til forskningsformidling samt udvikling- og test af interdisciplinære kurser inden for visuel forskningsformidling målrettet forskere og animatorer.

FORSKNINGSCENTER FOR VISUAL STUDIES & LEARNING DESIGN (VILD)

Formål: Formålet med samarbejdsaftalen mellem partnerne omkring ViLD er at styrke og udvide samarbejdet gennem gensidig udnyttelse af de kvalifikationer, ressourcer og den viden, parterne besidder inden for feltet.

Samarbejdspartnere: Mie Buhl, Stine Ej-sing-Duun, Institut for Kommunikation, Aalborg Universitet, øvrige partnerinstitutioner i ViLD: The Royal Danish Academy of Fine Arts, Schools of Architecture, Design and Conservation, University College Capital, UC Lillebælt.

TAWs rolle: Centeret arbejder gennem udvikling af visuel læring og kommunikation med digitale medier inden for animation, visualisering og grafisk fortælling på at skabe konkrete relationer mellem uddannelse og forskning med henblik på at skabe nye praksisser og ny viden.

HEALTH D360 - INTEGRATION OG ANALYSE AF SUNDHEDSDATA

Formål: *HealthD360* er et projekt om integration og analyse af sundhedsdata i samarbejde med Aarhus Universitet. Projektet har som mål at samle danskernes data fra det offentlige sundhedssystem og koble dem med data fra deres smartphones og wearables. Projektet fremmer mere personlige, sikre og sammenhængende behandlingsforløb i et samarbejde mellem patienter og sundhedspersonale. Med fokus på den enkelte borger samler projektet aktører fra forskelle områder af den danske sundhedssektor med henblik på at udvikle en teknisk løsning, der gør sundhedsdata anvendelige på tværs af sektorer og dermed kommer klinikere og borgere til gode.

Samarbejdspartnere: Danske Regioner, Institut for Fremtidsforskning, Steno Diabetes Center Aarhus, Institut for Folkesundhed, Aarhus Universitet, Institut for Datalogi, Aarhus Universitet, Teknologisk Institut, Sundhed.dk, Novax, Cambio, Opus Consult, Kite Invent, Bispebjerg Hospital, Regionshospitalet Randers, Regionernes Kliniske KvalitetsudviklingsProgram (RKKP), ViBIS (Danske Patienter), Aarhus Kommune, Odder Kommune, Favrskov Kommune, Ringkøbing-Skjern Kommune, Frederiksberg Kommune, MedTech Innovation Consortium – MTIC, Komiteen for Sundhedsoplysning, Innovationsfonden.

TAWs rolle: The Animation Workshop indgår i arbejdsplan 7: Kommunikation og Formidling, som leverandør af produktioner for visuel formidling af cases, forskningsresultater og udvikling af tekniske bidrag og løsninger.

DATA OM DIG OG DE ANDRE

Formål: Data om Dig og De Andre er et projekt, støttet af Novo Nordisk Fonden, der søger at stimulere kritisk og aktiv refleksion og fremme naturvidenskabelig dannelse gennem nytænkende kommunikation med unge om deres sundhed og teknologiske

sundhedsløsninger.

Samarbejdspartnere: Institut for Folkesundhed, Center for Hybrid Intelligens, Scienceathome.org, Science Museerne, Aarhus Universitet, Akademiet for Talentfulde Unge, Region Midtjylland.

TAWs rolle: Med udgangspunkt i forskning om, hvordan Big Data og Kunstig Intelligens kan revolutionere patientbehandling og forebyggelse, samarbejder centeret med de unge om at udvikle en række interaktive digitale, visuelle og fysiske formidlingsformer, der på tværs af flere medier kan understøtte dialog og kritisk refleksion hos unge om sundhed og det gode liv.

IOT CRAWLER

Formål: Projektet er et 3-årigt Horizon 2020 EU forsknings- teknologi- og innovationsprojekt om udviklingen af en søgemaskine til Internet-of-Things enheder og deres anvendelsespotentialer med udgangspunkt i Smart City Aarhus. Projektet skal udvikle en prototype og demonstrere de vigtigste koncepter i et bymiljø og evaluere resultaterne, således at de fremover kan anvendes til udvikling af nye, intelligente tjenester og services til gavn for borgere og beslutningstagere.

Samarbejdspartnere: Aarhus Kommune, Aarhus Universitet, Siemens Romania, University of Surrey.

TAWs rolle: Centeret arbejder med formidling af projektets strategiske formål og interne målsætninger og kommunikation af resultater.

EAST ASIAN EXPLORERS

Formål: Forskningsbaseret udviklingsprojekt med Nationalmuseet om udforskning af vestlige og asiatiske narrativer, karakterer, story-worlds, designs og æstetik inden for animation, tegneserier og videospil. *East Asian Explorers* kombinerer kerneforskning om kreativitet i det tværsektorielle møde mellem kreative industrier og kulturarvsinstitutioner, med anvendt forskning om Danmarks Nationalmuseums potentiale som

rum og stimulans til idé og produktudvikling af kreative industrier samt TAWs vidensgrundlag og ekspertise inden for kunstnerisk visuel formidling og produktion.

Samarbejdspartnere: Nationalmuseet Danmark, The Animation Workshop/VIA University College, Københavns Universitet, Those Eyes, Interactive Denmark. Derudover rådgives projektet af Det Danske Kulturinstitut, Slots- og Kulturstyrelsen og Vision Denmark.

TAWs rolle: Videnspartner og ansvarlig for arbejdsplaner vedr. formidling, udstilling, film, visuel produktion, masterclasses og artist residencies.



- 90 Eksterne afrapporteringer & bidrag til publikationer
- 91 Konklusion

Eksterne afrapporteringer & bidrag til publikationer

Eksterne afrapporteringer

Der er i 2019 afrapporteret til eksterne bevillingsgivere på flg. under CAV hørende projekter:

- Animation Sans Frontières – Creative Europe MEDIA
- 3D Character Animation & Visual Effects – Creative Europe MEDIA
- AniDox: Lab – Det Danske Filminstitut m.fl.
- Vision Denmark – Danmarks Erhvervsfremmebestyrelse
- Viborg Animation Festival – Det Danske Filminstitut m.fl.

En samlet evaluering af Viborg Animation Festival 2019 er udarbejdet i rapporten *VAF Summary 2019*, der beskriver festivalens events og aktiviteter, besøgstal og synlighed på de sociale medier.

Bidrag til publikationer

I regi af *Fonden Filmtalent* har centeret i 2019 udarbejdet **"Kortlægning af dansk talentudvikling inden for film, tv, spil og animation"**. Kortlægningen har til formål at oplyse unge talenter om eksisterende talentudviklingstilbud fra det officielle uddannelsessystem, Filmværkstederne, højskoler, talentprogrammer og fritidsundervisere og derved inspirere dem til at vælge en karriere i den digitale, visuelle industri. Fremadrettet opnås herved en udbygning af talentmassen, inspiration til nye samarbejder samt basis for en fornyet dialog om fremtidens talentudvikling. Centerets fortsatte arbejde i erhvervsklyngen *Vision Denmark* har i 2019 sat retningen for talentudvikling, uddannelse, efteruddannelse, udviklingsprojekter samt formidlings- og netværksaktiviteter for at kunne underbygge den ønskede og forventede vækst i den danske digitale visuelle industri mest muligt. Dette har bl.a. resulteret i flg. publikationer:

Rapporten **"Produktionsrabatter for den Digitale Visuelle Industri"** adresserer den aktuelle problemstilling, at Danmark pt. er et ud af kun tre europæiske lande, som hverken har indført eller truffet beslutning om at indføre en incitamentsordning rettet mod digitale, visuelle indholdsproducenter, og peger på de samfundsøkonomiske konsekvenser heraf. Rapporten har dannet udgangspunkt for Vision Denmark konsortiets indledende forhandlinger med embedsværket og Dansk Industri om indførelse af en forsøgsordning for produktionsrabatter.

Rapporten **"Danmarks Digitale Visuelle Industri – Den samfundsøkonomiske betydning"** er en analyse af, hvilken samfundsøkonomisk betydning den digitale visuelle industri har for Danmark. Det er første gang, der er lavet en samlet analyse af industrien, som både omfatter spil, film, tv, animation og XR og som samtidig omfatter samtlige øvrige typer virksomheder i branchen.

Endelig har Regeringens **"Vækstplan for de kreative erhverv – et kreativt Danmark i front"** spillet en afgørende rolle for centerets beslutningsgrundlag og strategiske retning i 2019, herunder givet fingerpeg om, hvilke niches i det danske uddannelsesbillede, centeret fremadrettet bør dække.

Konklusion

I 2019 har Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling i meget høj grad opfyldt de i projektbeskrivelsen fastslåede målsætninger, idet centeret:

- fastholder, udnytter og udvikler TAWs unikke styrkepositioner til gavn for Danmark.
- styrker opfattelsen af Vestdanmark som en trendsættende kultur- og medieproducerende landsdel.
- tilskynder til vækst i hele Danmark inden for en række områder med afsæt i animations- og tegningsrelateret kunst, kultur, uddannelse, talentudvikling, projektudvikling og undervisning.
- understøtter erhvervsudvikling igennem behovsorienteret og rettidig talent-, projekt-, kultur- og uddannelsesudvikling.
- er en stærk samarbejdspartner til nuværende og kommende aktiviteter inden for andre programmer, der skal skabe erhvervsudvikling, forskning og innovation.

Undervejs har centeret evalueret sine handlinger og stillet en række kritiske og relevante spørgsmål til egen praksis. Her følger en række af de vigtigste tematiske og organisatoriske spørgsmål:

Rammer centerets aktiviteter centralt ned i de vigtigste og stærkeste udviklingspotentialer?

Opdelingen af centerets aktiviteter i 12 programområder er lavet for at kommunikere centerets potentialer og opgaver på en overskuelig måde. Der bliver i centerets ledelse løbende evalueret på, hvorvidt alle programområderne er lige vigtige, og hvordan de indbyrdes skal prioriteres.

For at kvalificere diskussionen er det væsentligt at adskille opgaven i opdrag – det centeret skal – og potentialer – det centeret kan. Og da et af centerets væsentligste opdrag er at udnytte de potentialer og dække de behov, der opstår for

at fastholde, udnytte og udvikle TAWs unikke styrkepositioner til gavn for Danmark og styrke opfattelsen af Vestdanmark som en trendsættende kultur- og medieproducerende landsdel, er et helikopterperspektiv nødvendigt for at tage de rigtige beslutninger.

I sommeren 2020 gennemføres en innovationsanalyse og kapacitetsanalyse fra IRIS Group/Vision Denmark, der undersøger kompetence- og innovationsbehov i virksomhederne i den danske digitale visuelle industri. Dette kan give kvalificerende pejlemærker til centerets valg af indsatser i en kommende aktivitetsperiode.

Er der udviklingspotentialer, som centeret ikke har set?

Der findes med sikkerhed udviklingspotentialer, som centeret ikke har opdaget eller endnu ikke har haft de fornødne ressourcer til at fokusere på. Det er dog givet, at centeret, med den solide erfaring, styrkelsen af de administrative processer, en forenklet organisation og et stærkt teknologisk set-up, er klar til at løfte opgaver, indgå nye partnerskaber og opdyrke nye udviklingsområder, såfremt der fra 2021 opnås en forlængelse af den nuværende bevilling.

Svarer aktiviteterne til centerets egne styrkepositioner?

Ja – alle centerets grundlæggende styrkepositioner er i spil, både i dybden og på tværs. Centerets styrkepositioner er viden, håndværk, indhold, teknologi, netværk, synergi og innovationskraft og det lokale engagement.

Er centerets opgaveportefølje blevet for omfattende?

Ja og nej. Centeret startede på en aktivitetskurve, der var for stejl, og investerede for meget tid i projekter, der ikke umiddelbart gav finansiering i de første 2 år. Til gengæld medførte investeringen i disse projekter værdifulde resultater og erfaringer samt stor national og international promotion af centerets ideer, potentialer og aktiviteter. Dermed er der skabt grundlag for, at langt flere partnere, netop nu hvor Danmark satser på

den digitale visuelle industri som et vækstområde, bliver interesserede i at samarbejde.

Hvordan sikrer vi velfungerende administrative processer i et center med så mange forskelligartede projektyper?

Et af formålene med reorganiseringen af TAW har været at sikre et øget fokus på procedurerne for de administrative processer i centerets daglige arbejde. Der har været udfordringer med at sikre de nødvendige ressourcer til administration af centerets mange projekter og aktiviteter og en effektiv opfølgning på centerets udgifter. Dette har medført, at VIA Økonomi nu har allokert flere ressourcer til den daglige opfølgning på centerets økonomi samt at VIA Økonomi er repræsenteret på ledelsesniveau i centerets Management Board, hvor der bl.a. vil være fokus på vurdering af nye projektyper inden en eventuel igangsættelse.

Skal alle de aktiviteter, centeret har udviklet, fortsat ligge under centeret, eller kan andre partnere være bedre til at løfte aktiviteterne videre?

Dette må bero på en individuel vurdering af de enkelte områder og aktiviteter. Centerets opgave er at skabe udvikling og fremdrift. Når først en aktivitet er blevet udviklet og modnet af centeret, kan den gives videre til aktører der har erfaring og netværk på området. Eksempelvis er Viborg Game Expo i 2020 blevet afknoppet og ejerskabet overført til Tinghallen Kongres- og musikhus, der med deres kapacitet og erfaring kan producere en langt mere professionel årlig begivenhed og dermed tiltrække tusindvis af besøgende. Centeret beholder sin redaktionelle tilknytning, kan præge begivenheden, og den regionale formidling af centerets aktiviteter forventes at blive væsentligt styrket. Omvendt har centeret ingen økonomisk risiko forbundet med projektet. Dette anses for at være en brugbar og vækstskabende model, der kan bruges i andre sammenhænge, hvor centerets udviklingsområder skal konsolideres og professionaliseres.



All or Nothing at All af
Persjin Broersen
Margit Lukács
Foto af Viborg Kunsthall



The Animation Workshop
VIA University College

The Animation Workshop
VIA University College

Kasernevej 5
8800 Viborg

animationworkshop.via.dk