



**The Animation Workshop
VIA University College**

Center for Animation, Visualisering & Digital Fortælling

RAPPORT OVER AKTIVITETER | 2020



**The Animation Workshop
VIA University College**

Redaktion:

Jakob Borrits Skov Sabra
Kasper Kruse
Lone Thaarup Nielsen
Jane Lyngbye Hvid Jensen
Katrine Frausig
Susanne Præstholt

Layout:

Mette Islev

Faglige indlæg:

Sia Søndergaard
Hanne Pedersen
Kirk Johnson
Roberta Jablonskyte
Ditte Lundsgaard Nielsen
Hannibal Glaser
Bue Fyhn
Gry Lindebjerg
Tim Leborgne
Per Kristensen
Svend Ghani Nordby

Forside: "PRISONS" af
Cecilia Murillo Valdez
@Ceski92

**The Animation Workshop
VIA University College**

Center for
**Animation,
Visualisering &
Digital Fortælling**

RAPPORT OVER AKTIVITETER I 2020





"NOMADS" (2021) af
Anna Rueskov Schleicher

Forord

Denne rapport gør status over de aktiviteter og resultater, der har udfoldet sig inden for rammerne af Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling i 2020. Formålet er at give et klart overblik over Centerets mange og mangeartede aktiviteter, samt, hvor dette er muligt, deres resultater og målopfyldelse.

Centeret er forankret i Uddannelses- og Forskningsministeriet, men arbejder med opgaver, der falder inden for fem forskellige ressortområder; Udenrigsministeriet, Kulturministeriet, Erhvervsministeriet, Børne- og Undervisningsministeriet samt 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.

Rapporten samler op på Centerets første fire-årige periode 2017-2020 og tegner et billede af Centerets fremtidige strategiske arbejde og nødvendige indsatser for et kreativt Danmark i vækst.

Indholdsfortegnelse

5	Forord
7	Indholdsfortegnelse
8	Læsevejledning
10	Indledning
12	Feature: CORONA Resilience
17	Formål
18	Feature: Visuel Kreativitet & Grønne Fællesskaber
24	Strategiske aktiviteter & initiativer
32	Feature: Sci-Vi
34	Programområder
38	Feature: Expanded Animation
42	Projekter & aktiviteter
43	Metoder & fremgangsmåder
46	Feature: Viborg Animation Festival
50	Effekt & udbredelse
52	Feature: Animated Learning
56	Målepunkter 1-13
98	Konklusion

Læsevejledning

Denne afrapportering for Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling (CAV) består af en rapport for 2020 samt perspektivering over Centerets fremadrettede strategiske virke 2021-2025. Rapporten har følgende opbygning:

Rapporten introduceres i en kort "Indledning", efterfulgt af en beskrivelse af Centerets "Formål". Disse introducerer og beskriver intentioner, ambitioner og forventede mål for Centeret.

Herefter beskrives Centerets "Strategiske aktiviteter & initiativer". Beskrivelsen af de strategiske aktiviteter er yderligere struktureret ud fra Centerets 12 "Programområder", som tilsammen indfrier Centerets mål.

Den næste sektion giver et overordnet indblik i Centerets "Projekter og aktiviteter", "Metoder & fremgangsmåder" og "Effekt & udbredelse". Disse punkter er ledsaget af udvalgte data og grafer.

Afsnittet "Målepunkter" redegør for Centerets arbejde med de overordnede strategiske indsatsområder. Her fremhæves projekter, partnere, aktiviteter og arrangementer, som i 2020 har bidraget til Centerets realisering af dets mål og ambitioner.

En del projekter og aktiviteter har bidraget til flere af vores målepunkter. I disse tilfælde vil det enkelte projekt være nærmere beskrevet under ét af målepunkterne og kun nævnes ganske kort ved beskrivelsen af de øvrige målepunkter.

Rapporten præsenterer desuden et antal områdenedslag, kaldet "features". Disse fremhæver tematiske indsatser som centeret finder yderst relevant for samfundet.

Forkortelser og ordforklaringer

TAW – The Animation Workshop

VIA UC – VIA University College

VK – Viborg Kommune

LG – Leader Group – 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 og Bachelor of Graphic Storytelling

PB – Professionsbachelor

GS – Bachelor of Graphic Storytelling

CG – Computer Graphics

VFX – Visual Effects

DVI – Digitale Visuelle Industri

FoU – Forskning og Udvikling



10	Indledning
12	FEATURE: CORONA Resilience
17	Formål



Indledning

"Animation people are problem solvers – and we solved the problems of remote work fast and settled into the new normal long before our allies in related production professions thought they even needed to."

Steven T. Seagle (US), grundlægger af Man Of Action Entertainment og ekstern underviser på The Animation Workshop (TAW)/VIA University College.

Problemer og udfordringer har der været rigeligt af i 2020, og vi er endnu ikke nået til en hverdag, som vi kendte den før pandemien. Tegneserieforfatteren Steven T. Seagle gav i februar, under nedlukningen af Danmark, en motiverende TAW Talk til medarbejdere om COVIDs positive effekt på udviklingen af animationsbranchen. "Der er muligheder i udfordringerne – og det er gennem disse muligheder, vi skal finde løsningerne på vores problemer", påpegede han. Historisk har kreativitet ofte haft gode vækstbetingelser under kriser og på trods af flere udskydelser eller ændringer af Centerets aktiviteter og indsatser, har 2020 også været et spændende og givtigt år. Besværliggørelsen – og til sidst umuligheden – af internationale rejser har været en udfordring, men det har i den grad sat fart på digitaliseringen og Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling har gjort gode erfaringer med online formater, som vi fremadrettet kan bruge uanset om rejseforbuddet opretholdes eller ej. Det har givet nye muligheder, der rigeligt opvejer de negative konsekvenser. Vores globale outreach er blevet markant større, og der er muligheder for at invitere både deltagere og oplægsholdere, som normalt ikke ville kunne deltage enten pga. geografi eller økonomi forbundet med især rejser. Vi ser frem til at udnytte de digitale muligheder yderligere ved events, aktiviteter og samarbejder i 2021.

Generelt har vores industri håndteret udfordringerne med Covid-19 fremragende. Produktionsstudierne omstillede sig meget hurtigt til at arbejde remote i en grad som efterfølgende har fået flere til at overveje, om dette også er en løsning på den anden side af en pandemi. Der er store besparelser i ikke at være tvunget til at leje mange kvadratmeter, ofte i de store byer. Vi hører fra branchen om tre trends:

1. Domiciler og store produktionsstudier nedprioriteres

Virksomhedernes nedprioritering af de store domiciler relaterer sig til den hurtige omstilling fra fysisk tilstedeværelse til remote arbejde. Dette har også medført, at man i den visuelle industri er begyndt at kunne rekruttere bredere og mere globalt.

2. Diversitet i medarbejdersammensætning på produktioner er et krav

Opmærksomhed omkring diversitet gælder alle brancher, men de seneste år har DVI branchen øget sit fokus på ligestilling i køn, etnicitet og geografi i medarbejdersammensætningen. Særligt de store streamingtjenester efterspørger dette ifbm. større produktioner, som eksempelvis tv-serier rettet mod særlige globalt afgrænsede målgrupper og markeder.

3. Demografien i modtager målgruppen er udvidet

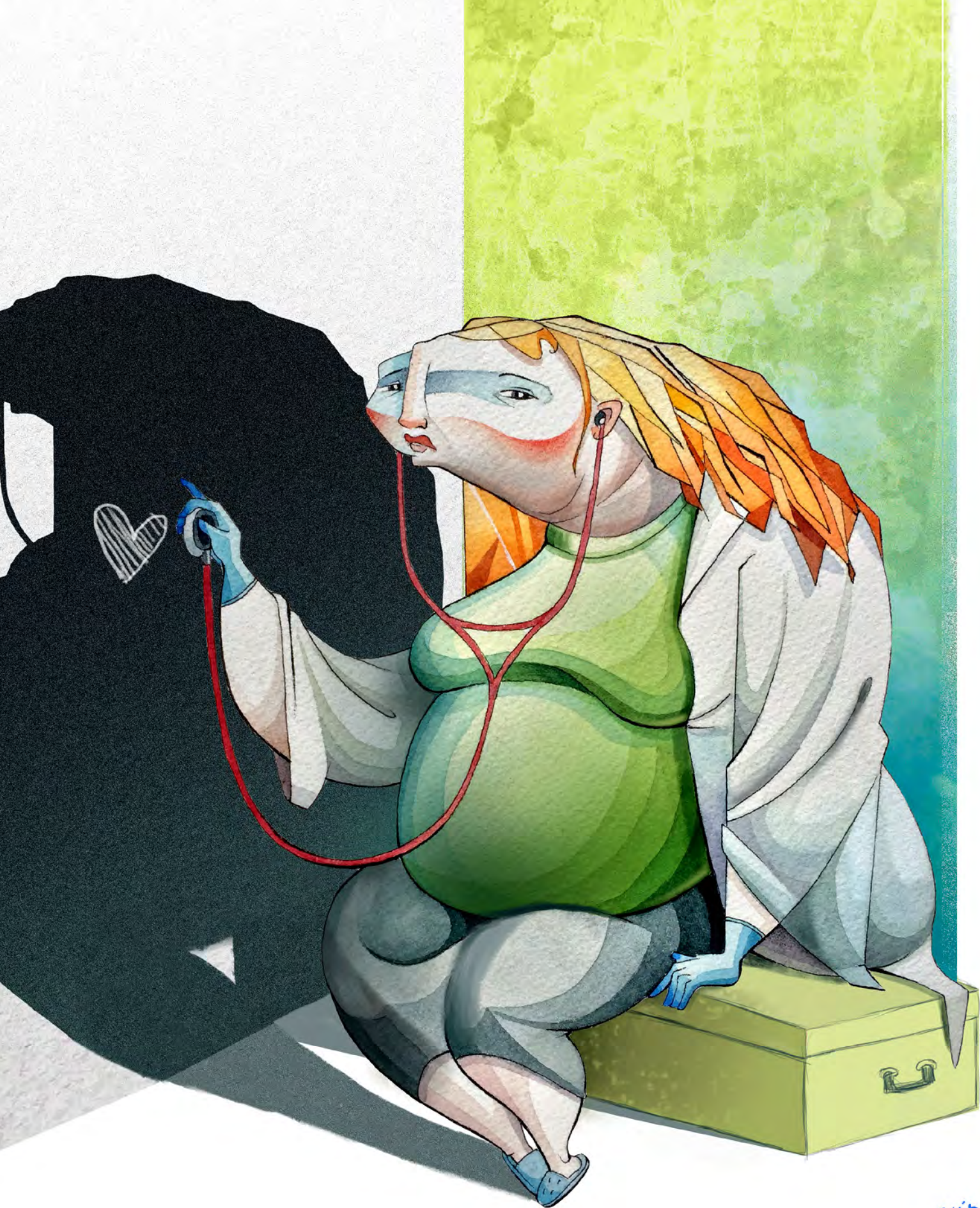
Krisens acceleration af digitaliseringen i branchen, samt væksten i det private forbrug

af digitalt visuelt og interaktivt indhold, har medført en markant udvidelse af markedet for animation. Der er ikke længere primært fokus på indhold til børn, idet man oplever en øget efterspørgsel på indhold af høj kvalitet til unge- og voksen segmenterne. Vi oplever sideløbende med denne udvikling en øget interesse for at benytte animation, visuelle og interaktive virkemidler og formidlingsformer i forbindelse med de indsatsområder og aktiviteter, vi har i Centeret.

I 2020 blev Vision Denmark af Erhvervsfremmebestyrelsen, officielt udnævnt som spirende erhvervsklynge for den danske visuelle industri. Her spiller Centeret en væsentlig rolle som partner og ansvarlig for en del af klyngens vidensdelingsaktiviteter, partnerskaber og innovationssamarbejder.

World Economic Forum offentliggjorde i oktober måned "The Future of Jobs Report 2020", hvor de blandt andet fokuserer på kompetencer og skills. Rapporten konkluderer, at 50% af arbejdsstyrken skal tilegne sig nye kompetencer inden 2025 for at matche samfundets behov. På WEF's liste over fremtidens 10 vigtigste kompetencer (2025) figurerer "analytisk tænkning og innovation" som nr. 1 fulgt af "aktiv læring og læringsstrategi" som nr. 2. I Centeret bemærkes især, at "kreativitet, originalitet og initiativ" nu er rykket 4 pladser op fra nr. 10 til nr. 6 og at "teknologi, design og programmering" ligger som nr. 8.

Med udgangspunkt i blandt andet ovenstående, arbejder Centeret selvstændigt og i regi af Vision Denmark og øvrige danske og internationale partnerskaber med de relevante og af branchen efterspurgte udviklingsområder. Dette arbejde anser vi som afgørende for, at Danmark som nation og samfund møder fremtiden i en definerende rolle, fremfor at være på bagkant med en udvikling, som andre nationer og brancher definerer og kontrollerer.



FEATURE

CORONA Resilience

Centerets modsvar til COVID-19

Centeret skal til enhver tid arbejde for bedre formidling og målrettet kommunikation for alle borgere i Danmark, og, også i en krisetid, kunne agere agilt og dynamisk, ændre prioriteter og flytte fokus for at imødekomme samfundets behov og efterspørgsel. Dette har særligt gjort sig gældende under Corona-pandemien, hvor Centeret under initiativet Corona Resilience har arbejdet med at støtte myndigheder, borgere og civilsamfund. Dette betød, at Centeret valgte at udskyde arrangementer og aktiviteter, under hensyn til kulturelle aktører og partnere, for i stedet at kunne arbejde med visuel oplysning, formidling og kommunikation og derigennem hjælpe til at få Danmark sikkert gennem krisen.

"Vi ønsker at skabe en hel myriade af situationsbilleder og grafiske udtryk om livet med Corona tæt inde på kroppen - et kunstnerisk modsvar til krisen nu og her og til dokumentation af hverdagen, når vi kommer på den anden side af pandemien. Det, de studerende kan og gør, er, at sætte billeder på det, som mange af os føler, tænker og oplever - de tager ansvar, når de vælger frivilligt at gå ind i projektet. Med tegning og storytelling omsætter de gennem humor, indføling og hudløs ærlighed deres observationer til nye billeder - billeder til os - billeder som vi ikke lige ser hver dag i fjernsynet eller nyhedsmediernes. At de er digitale, giver dem en fordel, da de hurtigt kan komme kloden rundt og dermed hjælpe ud over landets grænser."

Jakob Borrits Skov Sabra, Leder af Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling

Centeret har arbejdet med formidlingen af Corona-restriktioner og guidelines, samt samlet kunstnere, professionelle og børn og unge om at skabe egne kreative og kunstneriske udtryk for livet med og under Corona pandemien.

Centeret har således fra første dag kastet sig ind i kampen for at sikre bedre formidling, tryghed, trivsel og fællesskab i samfundet. Dette har udmøntet sig i følgende projekter:

- #TegnHåb
- CoronAPP
- Call to Corona
- Lockdown i DK
- Corona Kids
- Corona Go Home

#TegnHåb - Danmarks Indsamling 2021 og global kampagne for coronakrisens børn

I 2020 planlagde og organiserede Centeret i samarbejde med Viborg UNESCO Creative City, Kulturskolen, The Drawing Academy og Visuel HF, Danmarks Indsamling 2021 og den tilhørende #TegnHåb kampagne. Danmarks Indsamling 2021 samlede penge ind til børn i hele verden, som er hårdt ramt af coronakrisens konsekvenser. Centeret bidrog med ressourcer, viden og færdigheder, til udvikling og afvikling af #TegnHåb kampagnen, en global indsats som gav børn over hele verden mulighed for at udtrykke og dele deres håb med hinanden, gennem tegninger og billeder. Kampagnen fik stor opbakning verden over, bl.a. takket være UNESCO-samarbejdet og resulterede i mere end 3000 indsendte tegninger fra mere end 33 lande. Centeret forsetter med at arbejde ind i #TegnHåb-kampagnen i 2021.



Tegning af
Viara Pencheva, 11 år, Bulgarien
fra #TegnHåb

CoronAPP

Centeret indgik i 2020 et samarbejde om projektet CoronAPP, et projekt og bottom-up initiativ bestående af en række forskere og iværksættere, der ønskede at engagere befolkningen i udvikling af data og viden om, hvordan vi begrænser skadevirkningerne af Coronavirus og kommende pandemier. Projektet er fortsat et samarbejde med Aarhus Universitet, Institut for Folkesundhed, Komiteen for

Sundhedsoplysning, Center for Digital Undervisning og Design, Institut for Fremtidsforskning, Rigshospitalet, Hvidovre Hospital, Syddansk Universitet, Center for Digital Creativity, Kite Invent, Teknologisk Institut, Aalborg Universitet og Bergens Universitet. Centeret bidrager med visuel produktion af oplysning, formidling og indsatser for at hjælpe samfundet og befolkningen sikkert igennem krisen.

Call to Corona

Med projektet Call to Corona indsamlede centeret illustrationer, animationsfilm og visuelle produktioner fra studerende og alumner fra animations-, computer graphics- og graphic storytelling-uddannelserne samt lokale kreative virksomheder. Deltagerne producerede illustrationer, øjebliksbilleder og skitser baseret på deres egne oplevelser, følelser, situationer og observationer under Coronakrisen. Formålet var at skabe en myriade af situationsbilleder og grafiske udtryk om livet med Corona tæt inde på kroppen, som dialogredskab, dokumentation til eftertiden samt et visuelt kreativt modsvar på krisen. Projektet samarbejdede med Viborg Animationsstrategi og UNESCO's Nationalkommission i Danmark. Illustrationer af blandt andet Christian Lundblad, Mia Svendsen, Dupondi, Silva Tilde Godsk Tirone og Ivan Tortejada.

Lockdown i DK

Centeret deltog i projektet Lockdown i DK – et nyt nationalt filmprojekt, hvor børn skulle fortælle Danmarkshistorie om Coronakrisen i børnehøjde. BUSTER Filmfestival stod bag projektet i samarbejde med ANIMOK Animationsfestival, samt Nationalmuseet, DR, FilmFyn, Edit-24 m.fl.

Målet var at indsamle film og animationer og producere én samlet dokumentar om livet under Corona-krisen set fra børn og unges perspektiv. Dokumentaren fik premiere under BUSTER Filmfestival i København i september 2020, indgik i Viborg Animation Festival 2020 og blev efterfølgende en del af Nationalmuseets samling.

Corona Kids

Centeret lavede sit eget kampagnemateriale, Corona Kids, der omhandlede udvikling og produktion af animation og animerede baggrunde til brug i centerets oplysningskampagne og Coronaformidling.



Under et artist residency udviklede art director og grafisk kunstner Christoph Sarow i samarbejde med TAW et kunstnerisk værk, en lille animationsfilm, der illustrerede hvordan børn og unge kunne opfatte Corona, hvis de ikke følte sig inddraget i formidling og dialog om pandemien og dens betydning.

Corona Go Home

Centeret medfaciliterede en ATU-sommer-skole i samarbejde med Institut for Folkesundhed og Akademi for Talentfulde Unge med fokus på nye perspektiver af mental sundhed og trivsel blandt unge mennesker under Coronapandemien. På workshoppen "Kollektive visuelle refleksioner om det at være ung" blev de unge inddraget på en ny og aktiv måde i forskningsprocessen og agerede som "medforskere" og "medskabere" af ny erfaringsbaseret data og viden om ungetilværelsen under Coronapandemien. På workshoppen deltog 29 unge ATU'er (gymnasieelever i program for talentfulde unge), og centeret foretog grafisk facilitering af oplæg, produktion og udarbejdelse af visuelle illustrationer af de unges emner samt illustrerede referater. Deltagende kunstnere: Peter Meldgaard, Cecilia Valdez, Johanna Aresvik, Marta Giuliani, Mathilde Landi, Ymir Arnason.

Formål

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 Centeret 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.

Centerets 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 fremtidige aktiviteter inden for andre programmer, der skal skabe erhvervsudvikling, forskning og innovation.

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



Strategiske aktiviteter



Programområder



Metoder



Indfrielse af målepunkter



Effekt & udbredelse



"Earth Girl" (2020) af
Seoro Oh

FEATURE

Visuel Kreativitet & Grønne

Børn og unges
engagement i
grøn omstilling,
bæredygtighed
og klima

Fælles- skaber



Human Impact Day
Foto: Ole Kragh Jakobsen



Human Impact Day
Foto: Ole Kragh Jakobsen

"Bæredygtighed med børn og unge kræver viden, en lyst til at ville udtrykke sig, nysgerrighed og et væld af ideer og drømme om en bedre fremtid."

*Ditte Lundsgaard Nielsen,
Animated Learning Lab*

Centeret engagerer sig i grøn omstilling, bæredygtighed og klima, og udnytter de erfaringer og kundskaber, TAW har oparbejdet gennem mere end 20 års arbejde med kreativitet og læring, workshops og undervisning. Fokus er på kunstneriske og visuelle strategiske satsninger på B&U-området og særligt på dagtilbud og folkeskole. Det strategiske arbejde udspringer af TAW's egen indsats for bæredygtighed og klimaadfærd siden 2019; Human Impact!

Animated Learning Lab, centerets afdeling indenfor det animations- og filmpædagogiske fagområde, arbejder med den produktionsorienterede faglighed - hvordan laver man film, hvordan animerer man, og hvordan arbejder man med de enkelte filmiske virkemidler som lyd, billede, bevægelse, historiefortælling, ideudvikling, proceshåndtering osv.

The Drawing Academy (TDA, Tegneskolen) arbejder for at sikre et stærkere fundament og bedre vilkår for visuel dannelse og kreative fag i folkeskole og ungdomsuddannelse samt fremme børn og unges muligheder for at udvikle deres tegnefærdigheder og interesse for de visuelle fag gennem processer, der supplerer naturfaglige fakta med særlige kunstneriske aspekter, greb, metoder og udtryk. Med fokus på visuel kreativitet og elevproduktion, med teori og metode i pædagogik og læring, gøres den etablerede viden til børnenes egne fortællinger og perspektiver.

Centeret søger desuden med sine grønne indsatser at aktivere animationsmiljøet og Viborgs visuelle DNA og styrkeposition inden for visuel produktion, animation og læring og gribe engagementet i børn, unge og skoletjenesten.



Centeret stræber efter:

- At skabe værdi for børn gennem indgående og fordybende arbejde, grøn omstilling og klimaadfærd.
- At demonstrere, hvordan Viborgs stedbundne styrke indenfor det kreative visuelle område kan gøre grøn omstilling mere begribelig og vedkommende samt styrke børn og unges engagement i bæredygtighed og klima.
- At styrke børns visuelle og kreative sprog og give dem en bred vifte af viden om og perspektiver på bæredygtighed.
- At børn og unge opdager, hvordan det visuelle sprog og visuel historiefortælling kan bruges som en personlig udtryksform og til at sætte aftryk på fremtidens samfund.
- At bruge det visuelle udtryk til at skabe fokus på udfordringer og løsninger i øjenhøjde med børn og unge.
- At inspirere børn og unge til, hvordan de kan finde glæde ved naturens ressourcer, og bruge dem på en bæredygtig måde.

Centeret udvikler hele tiden nye aktiviteter og har inddelt dem i fem hovedspor "tracks" som hver især fordrer at børn og unges synspunkter og ideer bliver omsat til visuelle kreative udtryk der sætter digitale og analoge aftryk i elevernes hverdag, og præger udviklingen af et grønnere Danmark.

Spor 1 – Den Store Tegnedyst - indskoling, mellemtrin, udskoling

Klimævent om skabelse af visuelle klimaudtryk med fokus på tegning, opgaver, SOME, prisuddeling, TV-dækning, influencers, national skalerbarhed.

Spor 2 – ANIMOK Animationskonkurrence for skoler - dagtilbud, indskoling, mellemtrin

Tematisk skoleforløb og børnefilmfestival, børn producerer film, festival, prisuddeling.

Spor 3 – Klimaspil og Spiludvikling - mellemtrin og udskoling

Interaktive oplevelser; VR-oplevelser, AR-mobilspil, samt workshopforløb; 3D modellering & 3D print, design af klimabrætsspil, klima-gamification, byggeworkshops af arkade maskiner af genbrugsmaterialer.

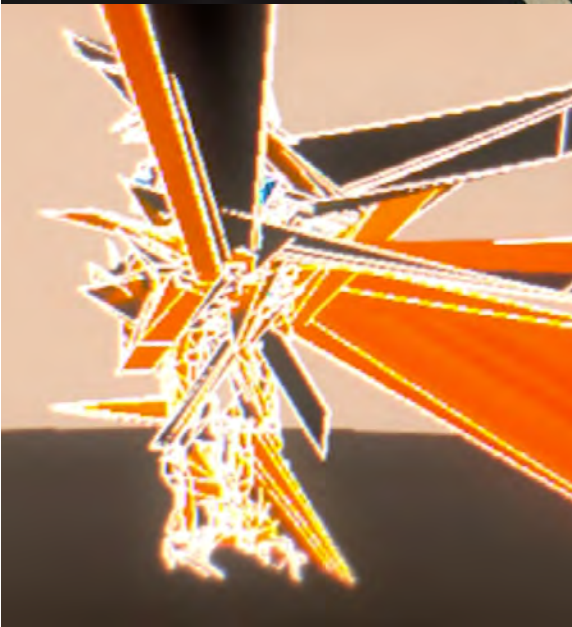
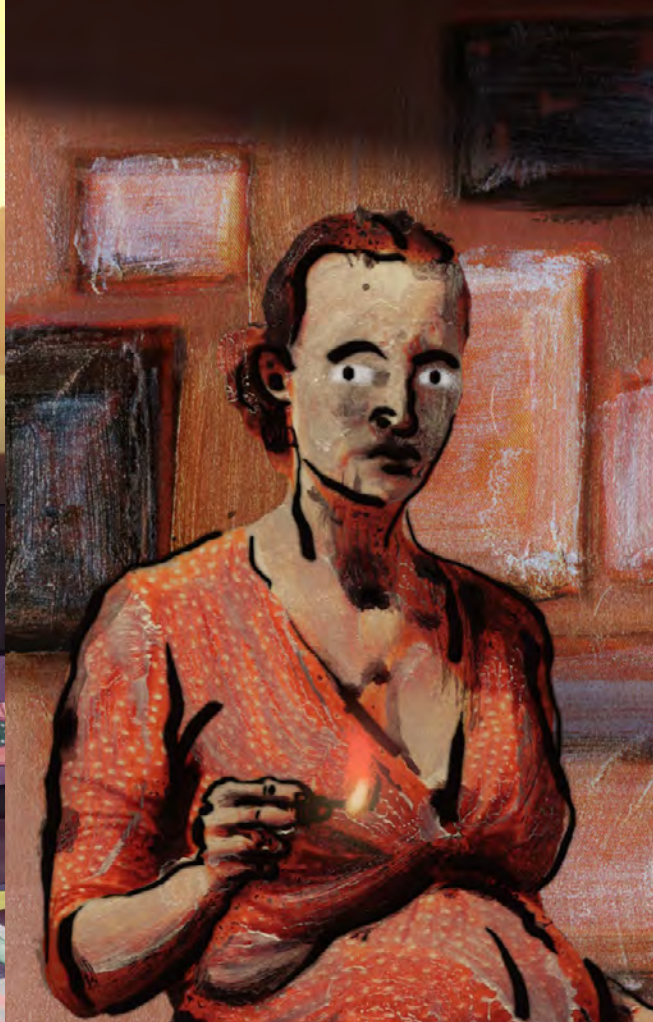
Spor 4 – Voices of Tomorrow - udskoling

Temadag for udskoling, alle 7. + 8. klasser i kommunen med keynotes, workshop om produktion af Klima-Memes (satirebilleder/statements), deltagelse af influencers og fokus på SOME/Instagram.

Spor 5 – Skab visuelle aftryk med animation - dagtilbud, indskoling, mellemtrin

Forløb i dagtilbud, indskoling og mellemtrin, hvor børn bygger vartegn og efterlader aftryk i naturen og i det offentlige rum (eksempelvis skulptur varder). Projektet kan udvides med en international vinkel om samskabelse mellem lande.

Gennem Centeret har faglærere og pædagogisk personale mulighed for at modtage opkvalificering, træning og kompetenceløft og her vælge sig ind på de forskellige spor fra år til år. Indsatserne kan skales op til regional, national og international bredde, hen over en periode på 2-3 år.



24	Strategiske aktiviteter & initiativer
32	FEATURE: Sci-Vi
34	Programområder
38	FEATURE: Expanded Animation





Strategiske aktiviteter & initiativer

I nedenstående afsnit redegøres for arbejdet med Centerets prioriterede indsatsområder for 2020.

Verdens eneste specialiserede center af sin art

Det er efterhånden kendt, at The Animation Workshop (TAW), med sit udbud af professionsbacheloruddannelser, en tegneskole samt en række professionelle kurser, workshops og artist residencies, rangerer blandt de bedste i verden. Forskellige produktioner fra The Animation Workshop tildeles i gennemsnit 120 internationale nomineringer og priser hvert år på internationale festivaler og kulturbegivenheder.

TAW huser derudover Danmarks Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling, der arbejder med en bred vifte af danske og internationale projekter af høj kvalitet og aktualitet, der adresserer industriens kompetencebehov, samfundsrelevante problemstillinger og potentialer i krydsfeltet mellem professioner, kultur og kunst.

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling er, med sin unikke sammensætning af kompetencer, opgaver og opdrag, verdens eneste specialiserede center af sin art. Centerets aktiviteter og partnerskaber spreder sig over offentlige og private sektorer, på tværs af ressortområder, faglige discipliner og markeder. Derfor er Centerets aktiviteter baseret på en særlig bevilling på finansloven, en bevilling som fra og med 2022 gerne skal fornys.

Status på årets strategiske indsatser

Af Centerets rapport for 2019 fremgår følgende overordnede indsatsområder, som udgør arbejdsgrundlaget for Centerets interne udvikling og det strategiske udviklingsarbejde i 2020. Centeret har i 2020 desuden prioriteret tid og ressourcer til at trimme og styrke organisationen, samt arbejdet med at skærpe målsætninger og resultatmål.

Organisationsudvikling

I efteråret 2019 iværksatte VIA en omstrukturering af TAW med den primære målsætning at skabe en mere enkel og tydelig organisationsstruktur på TAW samt at sikre et styrket fokus på de administrative processer. Målsætningerne blev efterfølgende udmøntet i "8 indsatser for et styrket TAW", hvoraf fem (Ledelsesområdet, Arbejdsmiljø, Økonomistyring, Projektstyring og TAWs yderside) har haft direkte betydning for den fremadrettede konsolidering af Centeret (de øvrige tre omhandler studieadministration, digitaliseringsområdet og lokaleudnyttelse).

- **Ledelsesområdet:** re-organiseringen af TAW, herunder sammenlægning af afdelinger og ansættelse af ny leder af TAW samt en leder til TAWs FoU område. Har bla. medført et smidigere samarbejde med andre enheder i VIA samt en mindre og mere beslutningsdygtig ledergruppe på TAW.
- **Arbejds miljø:** stabilisering af arbejdsmiljøet, bl.a. gennem en højere prioritering af ledelsesopgaven og fokus på kerneopgaverne. Har skabt bedre dialog mellem ledere og medarbejdere samt en mere strategisk tilgang til projektudviklingen generelt.
- **Økonomistyring:** fokus på god forvaltningsskik, udarbejdelse af klare procedurer ift. bilagshåndtering, budgetopfølgning etc. Har skabt klarere retningslinjer for medarbejderne og gennemsigtighed ift. den øvrige organisation og omverden.
- **Projektstyring:** samarbejde med VIAs projektstøtteenhed sideløbende med et større lokalt fokus på projektopfølgning. Har betydet stærkere processer omkring projektudvikling og -strukturering samt muligheden for at sammensætte et bredere team af kompetencer.
- **TAWs yderside:** sikring af et fortsat godt og tæt samarbejde mellem TAW og eksterne partnere. Har bl.a. udmøntet sig i det nye partnerskab omkring Viborg Visuals, fortsat deltagelse i Vision DK klyngekonsortiet samt et øget samarbejde med brancheforeningen Animation Denmark (tidl. Animationscirklen).

Arbejdet i styregruppen bag "8 indsatser for et styrket TAW" afsluttes sommeren 2021. TAWs ledergruppe fortsætter arbejdet med at fastholde fokus på de udpegede indsatsområder.

Storre tværgående strategiske indsatser

Centeret har i 2020 fortsat arbejdet med udvikling af de eksisterende tværgående strategiske indsatser indenfor det pædagogiske område Animation og Kreativ Læring, Architectural Visualisation, Science Visualisation (Sci-Vi) og Animation i videnskabsformidling.

I 2020 er VIA University College, på anbefaling af Centeret, indgået som stiftende partner i et nyt center for visuel formidling, Viborg Visuals, i samarbejde med Viborg Kommune og Viborgegnens Erhvervsråd. Viborg Visuals er en del af Viborgs Animationsstrategi og vil blandt andet være epicenteret for Viborg UNESCO Creative City. Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling vil fra 2021, med sin egen eks-

pertise, indgå i det faglige samarbejde omkring Viborg Visuals ambitioner for værdiskabelse og styrket brug af digitale, visuelle medier, sikring af samskabelse, samarbejde og udveksling af best practices og viden, samt udbygning af Viborgs visuelle styrkeposition lokalt, regionalt og nationalt.

I 2020 er Centeret indgået i et samarbejde med Viborg Kommunes Børn & Unge forvaltning om projektet Grønne Sammen, i form af udvikling af forløbspakker til alle kommunens folkeskoler med temaerne grøn omstilling og klima. Projektet afvikles for første gang i september 2021.

I 2021 forventer Centeret desuden at styrke sin indsats indenfor sundhed og velfærd, ved at indgå i et videnssamarbejde omkring projektet "XR-Midt", et sundhedsinnovationsprojekt i regi af Region Midtjyllands ambition om fremtidig brug af XR-teknologi i sundhedssektoren. Centeret har i den anledning i 2020 opstartet et projekt omkring anvendelsen af VR og storytelling i samarbejde med sygeplejerskeuddannelsen i VIA.

Kommunikation og formidling af Centerets arbejde

Kommunikation og formidling af Centerets arbejde og dets betydning for lokal og regional udvikling, samfund, erhvervsliv og Danmark som helhed, er en strategisk nøgleaktivitet og prioriteres meget højt. I 2020 har Centeret konsolideret et mere forpligtende samarbejde med den centrale VIA Kommunikationsenhed, samt øget sin indsats på de sociale medier, hvor borgerne og målgrupperne for Centerets aktiviteter statistisk befinder sig, særligt på Instagram, Facebook og i et vist omfang Linked-In. I 2020 producerede Centeret en formidlingsfilm om Centerets virke, betydning og nationale opdrag, samt optimerede hjemmesiden med relevante projekter og aktiviteter. Grundet corona pandemien oplevede Viborg Animations Festival (VAF) færre fysiske deltagere, men opnåede med den digitale omlægning til onlineaktiviteter at komme bredere ud og til flere målgrupper. Centeret vil i 2021 fortsat øge indsatsen for digital formidling af resultater og spredning af aktiviteter til flere og bredere målgrupper.



"Hourglass" af
Johanna Arsevik

Internationalisering

Centerets internationaliseringsinitiativer og -aktiviteter for studerende, kunstnere og virksomheder skaber muligheder for strategiske gevinster for både Centeret som organisation, VIA som helhed, den danske digitale visuelle industri og Danmark som eksportnation generelt. Centeret arbejder for at tiltrække internationale virksomheder, ordrer, produktioner og talent til Danmark samt eksportere Danmarks kreative DNA globalt. Centeret arbejder så vidt muligt i forlængelse af Det Internationale Kulturpanels anbefalinger om særlige geografiske indsatsområder af dansk interesse.

I 2020 var Tyskland gæstelands for Viborg Animation Festival og Centeret etablerede således samproduktioner imellem kunstnere, samarbejde mellem festivaler og opmærksomhed på at skabe bedre netværk imellem virksomheder og producenter inden for Centerets professionsområder. Centeret har i 2020 øget sit engagement i Viborg UNESCO Creative City netværket, samt etableret blivende samarbejder om kulturelle udvekslinger drevet af De Danske Kulturinstitutter i Beijing og São Paulo. Centeret har også styrket sine samarbejder med de internationale spilteknologivirksomheder og indholdsproducenter, Epic Games (Unreal Engine) og Media Molecule (Dreams til Playstation). Indsatsen fortsættes i 2021.

Kunstnerisk Udviklingsvirksomhed

Centeret arbejder gennem programmet Expanded Animation med kunstneriske udviklingsprojekter i krydsfeltet imellem kulturelle oplevelser og kommerciel udvikling. De fordeler sig indenfor kunstneriske installationer og projekter på områderne animation, teknologi, kunst og scenekunst.

I 2020 har Centeret igangsat projekter, som undersøger, afprøver, implementerer og evaluerer kunstnerisk udviklingsvirksomhed som metode, under forsknings- og udviklingsprogrammet Animation og Visualisering i VIAs Forskningscenter for Kreative Erhverv og Professioner. Projekterne har alle Immersive Storytelling og interaktiv teknologi som omdrejningspunkt. Centeret er i 2020 blevet optaget i en særlig vidensgruppe for Art-Based-Research ved Aalborg Universitet for yderligere kvalificering og forskning indenfor Centerets kunstneriske udviklingsarbejde. Centerets produkter har høj kunstnerisk og håndværksmæssig kvalitet, og da en del af produkterne består af digitale film og VR, kan oplevelserne let distribueres og dermed nå ud bredt i samfundet og resten af verden. Centeret har i 2020 samarbejdet om kunstnerisk udvikling med blandt andet Khora Contemporary, Viborg

Kunsthall, White Hole Theater, Aarhus Jazzorkester, Teater Refleksion, Godsbanen og Aarhus Musikskole, Phenomenal Viborg m.fl. Indsatsen fortsættes i 2021.

Talentudvikling

Talantarbejdet på TAW stræber imod at sikre visuel kvalitet og kreative kompetencer i verdensklasse ved at skabe både de uformelle læringsrum, hvor talenterne frit kan udvikle deres forestillingsevne og de udfordringer, der gør at deres håndværksmæssige kompetencer udvikles sideløbende. Det primære fokus for talentudviklingen er tegning som talentbaseret færdighed og håndværk, samt fantasiudviklingens betydning for skabelsen af Det Kreative DNA i befolkningen generelt.

Centeret har i 2020, blandt andet gennem driften af Filmtalent Animation & Games, arbejdet med aktiviteter, der motiverer, aktiverer og professionaliserer det danske talantarbejde indenfor animation og grafisk fortælling. Centeret har haft som mål at nå ud i hele landet og til mange målgrupper og har i den forbindelse udviklet og organiseret DRAWn Visuelt Talenttræf 2020, som grundet Corona pandemien blev udskudt og afviklet i marts 2021 (læs mere om DRAWn under målepunkt 8 – Tegning). Centeret vil i 2021 afprøve nye samarbejder med ungdomsuddannelser, talentudviklingsmiljøer og musik-, kultur- og billedskoler, for at gribe engagementet hos danske børn og unge, i fritidsklubber, SFO, dagtilbud og skoletjenesten.

Uddannelses- og efteruddannelsesudvikling

Centeret har i 2020, i samarbejde med Vision Denmark, intensiveret sine indsatser indenfor kompetenceudvikling til Centerets professioner samt foretaget en afdækning af behovet i den danske digitale visuelle industri. Centeret har samarbejdet med TAWs afdeling for Talent&Skills development om ansøgninger til Creative Europe om uddannelses- og efteruddannelsesaktiviteter, støttet udviklingen af efteruddannelse indenfor animation og forretningsudvikling; modulerne Animation Producer og Animation Production Manager, samt i samarbejde med Aalborg Universitet udbudt det første Ph.d.-kursus i Visuel Forskningsformidling. På anbefaling af Vækstteam for Kreative Erhverv og branchen arbejdes fortsat på anmodningen til Uddannelses- og Forskningsministeriet om en mulig udvidelse af Professionsbacheloruddannelsen i Animation, samt indstilling til Kulturministeriet om etableringen af et Nationalt Tegneakademi i tilknytning til de videregående uddannelser ved The Animation Workshop. Centeret har i regi af VIA University College og i samarbejde med øvrige professionshøjskoler i 2020 fået

ministeriets godkendelse til oprettelse af en pædagogisk diplomuddannelse Film i Fag. Indsatsen fortsættes i 2021.

Erhvervsudvikling

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling er en væsentlig katalysator og en kompetent og samarbejdsorienteret partner i det strategiske arbejde omkring erhvervsudvikling af den danske visuelle industri. Dette arbejde ligger ikke inden for den bevilling på finansloven, der tilgår Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling, men for at sikre bedst mulig understøttelse af det momentum, den digitale visuelle industri oplever i disse år, stiller Centret løbende sin viden og udviklingstid til rådighed for relevant arbejde i regi af de eksisterende og kommende partnerskaber, herunder Vision Denmark, Filmby Aarhus, Game Hub Scandinavia, Arsenalet, Invest in Viborg, Animation Denmark og Invest In Denmark, Udenrigsministeriet.

Vision Denmark Creative Business Cluster, bestående af partnerne Sybo Games, Unity, Nordisk Film, Producentforeningen, The Animation Workshop/VIA University College, Filmby Aarhus, Den Vestdanske Filmpulje og FilmFyn, har siden 2019 formået at samle den digitale visuelle industri i én klynge. I regi af Vision Denmark og for realiseringen af visionen om, at Danmark skal blive et kraftcenter for teknologiske visuelle oplevelser, fortællinger og produkter – et Center of Excellence – har Centeret sammen med Viborg Visuals i 2020, med støtte fra DEB og SIU, udviklet et antal nye arbejdsplaner for innovation og erhvervsfremme. Arbejdsplanerne skal skabe kompetenceudvikling, vidensdelings- og netværksaktiviteter samt innovationsaktiviteter og tværprofessionelle efteruddannelses- og netværksaktiviteter til den digitale visuelle industri.

Centeret har i 2020 styrket både national og regional virksomhedsudvikling i den digitale, visuelle branche ved at organisere netværksbegivenheder rettet mod startups og virksomheder, i samarbejde med virksomhedsvæksthuset Arsenalet, Filmby Aarhus, Vision Denmark, Lifestyle & Design cluster, Animation Denmark samt Game Hub Scandinavia. I 2020 har Game Hub inkubationsmiljøet i Viborg fokuseret på entreprenørskab og adgangen til de globale markeder i spilbranchen og lokalt dannet rammen om 10 startup virksomheder med i alt 20 ansatte.

Med Erhvervsfremmebestyrelsens satsning på Animation, Spil og Film i Danmarks erhvervsfremmestrategi, er centerets rolle som Danmarks garant for kommerciel, kreativ, kulturel

og kunstnerisk udvikling på animationsområdet af afgørende betydning, og centeret vil derfor i 2021 arbejde videre for realiseringen af de kreative vækst- og indsatsområder, som er beskrevet i regeringens Vækstplan for de Kreative Erhverv. Dette skal ske ved at intensivere og udbygge samarbejder om innovation, promotion og professionalisering af den digitale visuelle industri, igennem Laboratorium for Innovation og Kreativitet Danmark (LINKED) samt Markedsføringskonsortiet for dansk kreativitet, et samarbejde mellem Dansk Industri, Dansk Erhverv, RealDania, Udenrigsministeriet, Kulturministeriet og Erhvervsministeriet.

Konferencer, netværksbegivenheder og communities

Centerets konferencer og netværksbegivenheder tilstræber dannelse af fagfællesskaber og faglige "communities" rettet mod professionelle og fagspecifikke områder, da det er centerets erfaring at dette fremmer samarbejde, videndeling, innovation og matchmaking og dermed vækst inden for erhvervslivet. Dette har i 2020 været gældende for områderne Sci-Vi, Animated Learning, Animated Architecture, Viborg Game Developers og Creative Media Industry Forum. Centeret bidrager desuden med projekter og aktiviteter ind i de nationale videns- og læringskonferencer og initiativer Forsknings Døgn og Danmarks Læringsfestival. Indsatsen fortsættes i 2021.

Udviklingsprojekter og Innovationssamarbejder

I 2020 har centeret gennemført to test-innovationssamarbejder i regi af klyngeorganisationen Vision Denmark med henblik på at opnå erfaring med innovationsprocesser baseret på den digitale visuelle profession. Centeret tilstræber i 2021 fortsat at aktivere virksomheder ind i centerets egne udviklingsprojekter for at sikre professionalitet, relevans og videndeling i processen.



S

4

Publikationer i 2020

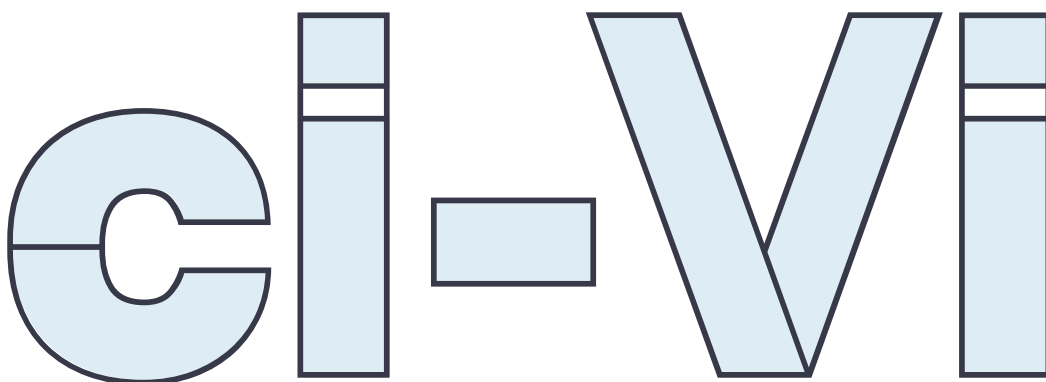
Antal projekter

22

Antal deltagere

170

FEATURE



Visuel forskningsformidling og storytelling

Sci-Vi - Science Visualization and animation in science dissemination er et initiativ, der arbejder målrettet med forskningsformidling og vidensdannelse gennem visualisering og animation. 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.

Sci-Vi ønsker at medvirke til at formidle information, viden og vigtige samfundsspørgsmål til den brede befolkning, for herigennem at skabe grundlag for et så oplyst demokrati som muligt.

Sci-Vi arbejder strategisk med interne og eksterne partnere indenfor kategorierne:

- produktion af konkrete cases.
- formidling af Sci-Vi gennem konferencer, netværksmøder og artikler.
- uddannelsesudvikling.
- kontinuerlig opdyrkelse af nye partnerskaber og netværk.

Sci-Vi har i samarbejde med Aalborg Universitet skabt grundlaget for det første Ph.d kursus af sin art indenfor visuel videnskabskommunikation, hvor deltagerne får indsigt i teori, metoder og værktøjer til at kommunikere forskning visuelt til forskellige målgrupper, samt indsigt i den visuelle industris praksis, storytelling og didaktisk kommunikation.

Gennem interdisciplinære uddannelsesforløb og aktiviteter skaber Sci-Vi således fundamentet for en vigtig fødekæde, som skal sikre at visuel forskningsformidling i langt højere grad kommer på dagsordenen i de danske videnskabsmiljøer, hos forskningsfonde og i den visuelle branche generelt.

Programområder

Centerets initiativer og aktiviteter strækker sig over 12 programområder, der tilsammen medvirker til at opfylde Centerets strategiske mål:



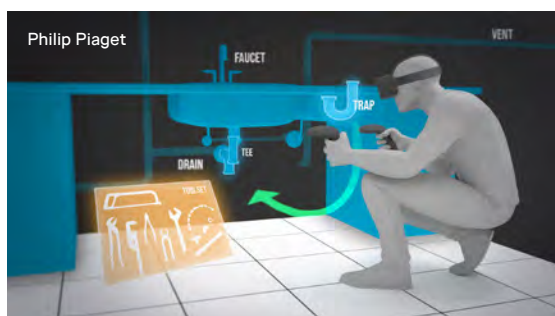
Sci-Vi: Videnskabelig Animation & Visualisering

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



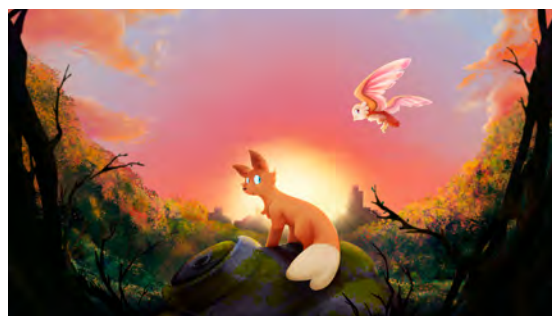
Creative Learning & Animation

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



Animeret Dissemination & Kommunikation

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



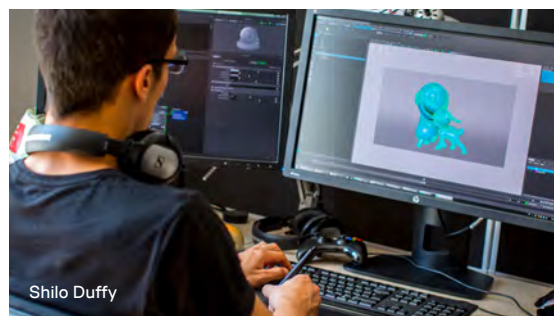
IP-Development

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



Expanded Animation

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



Professions

Programmet monitorerer den danske og internationale digitale visuelle industri og adressere behov for udvikling af nye uddannelsesmoduler og efteruddannelser, der ligger inden for eller i forlængelse af Centerets professionsfelter.



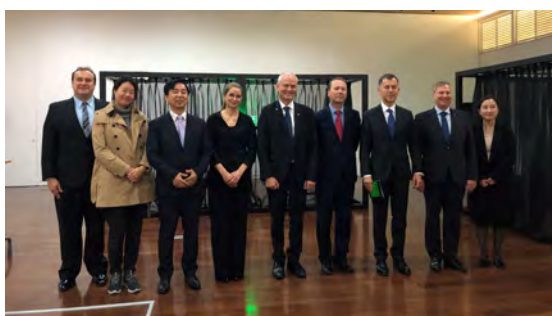
Business Development

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



New Technologies

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



Internationalisering & Systemeksport

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



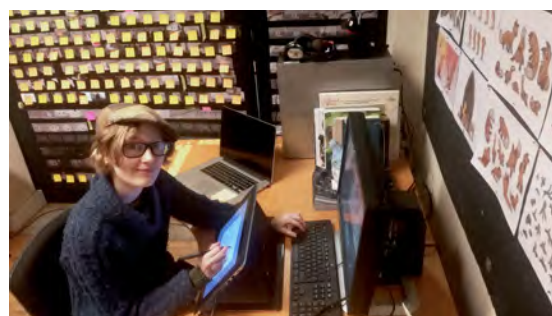
Talentudvikling

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



Animated Culture

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



Professional Residencies

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

Centeret har i 2020, som resten af verden, været udfordret på muligheden for at afholde fysiske aktiviteter som konferencer, netværksmøder og kurser, ligesom det har været vanskeligt at invitere udefra kommende kunstnere og professionelle til at deltage i accelerator- og Residency forløb på TAW. Til gengæld har Centeret i 2020 tilegnet sig nye erfaringer og kompetencer ift. afvikling af aktiviteter i online-formater, som har gjort det muligt at nå nye målgrupper såvel i Danmark som internationalt.



FEATURE

Expanded Animation arbejder løbende for at etablere tættere samarbejder mellem The Animation Workshop (TAW), Viborg Animation Festival (VAF) og den etablerede kunstverden ved at skabe en platform, der tilskynder, undersøger og udtrykker snitfladerne mellem kunst, teknologi og animation. EXPA Exhibition 2020 fandt sted fra 21. september til 27. september 2020 på Viborg Museum som en del af VAF.

Expanded Animation er vokset til at omfatte en bred vifte af formater, partnere og kunstnere, men opretholder et tydeligt fokus på de måder, hvorpå teknologien påvirker både produktion og formidling af kunst i den moderne sfære. EXPA 2020 bestod af to indbyrdes forbundne moduler: EXPA STAGE og EXPA LAB.

Til Expanded Animation Stage 2020 havde Centeret engageret den tyske digitale kunstner Oliver Latta, der præsenterede et udvalg af sine provokerende og afsøgende digitale værker. Latta er Art Director og 3D Artist og har, under kunstnernavnet Extraweg, mere end 920.000 følgere på Instagram. I sit arbejde, der ofte er inspireret af hverdagssituationer, leger Latta med modeller af mennesker og menneskelige kropsdele, og animerer dem på ukonventionelle måder og i situationer, der tvinger beskueren til at tænke over liv, krop, identitet og samfund. Latta arbejder ud fra tesen, at menneskekroppe er noget, alle kan forholde sig til, men hans præsentationer af dem er ofte urovækkende og fremprovokerer en bred palette af følelser hos publikum. Oliver Latta har arbejdet med højt profilerede klienter og partnere som Gorillaz, Fritz-Kola, MTV, YouTube, Seat og Vogue.

Expanded Animation LAB præsenterede som udstillingsplatform et bredt udsnit af projekter, der er gennemført i regi af TAW i løbet af 2020.

Expanded Animation LAB 2020 præsenterede værker af følgende kunstnere:

Jens Settergren: Dansk billedkunstner, der i sit arbejde er optaget af nutidige mytologier, begær og visuel kultur.

Sophie Hjerl: Dansk kunstner, der arbejder med en bred vifte af medier og formater, der spænder over installation, skulptur, lyd, animation, VR og video.

Kim Laybourn: Dansk kunstner, der arbejder i og med en bred vifte af medier, der spænder over installation, skulptur, lyd, musik, tekst, samt fotografering, print, animation, CGI og video.

David Tobias Bonde Jensen: Dansk kunstner, der anvender video, lyd, performance og nye medier til at udforske semiotikken om religion, mytologi og kødelig spiritualitet.

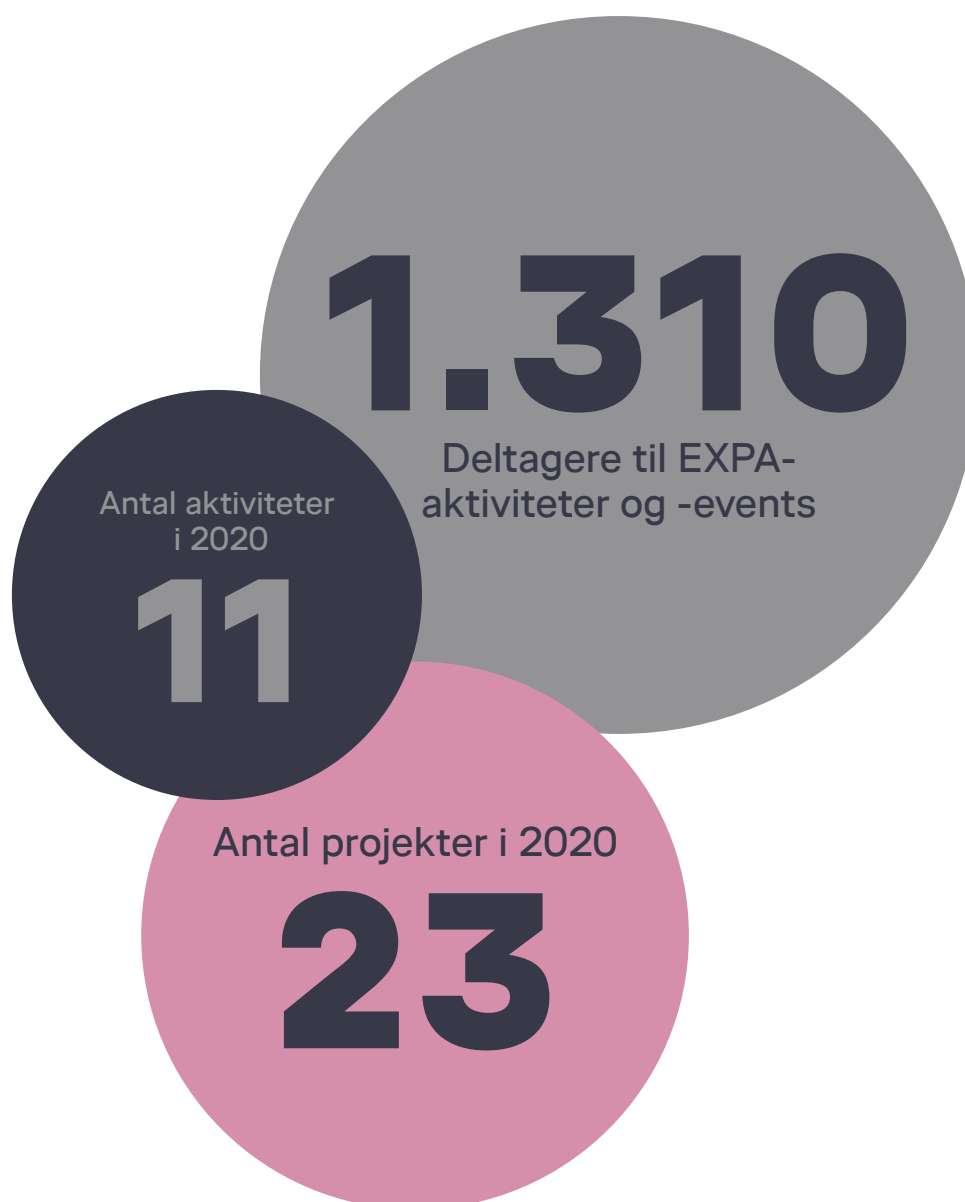
Snitflader
mellem
kunstteknologi
og animation

EXPA Animation



anded nation

"If you high" af
Extraweg



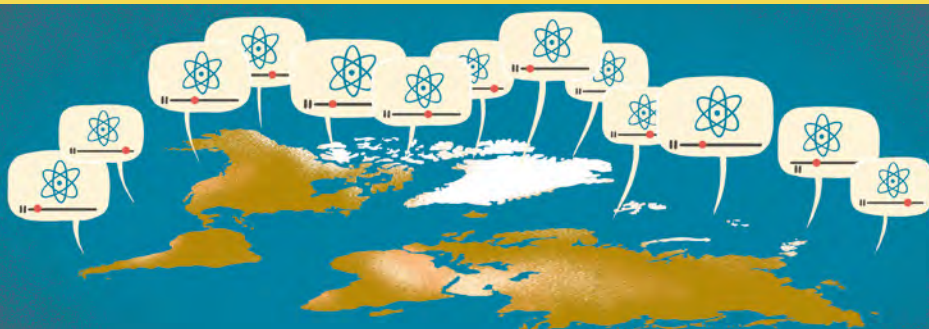
Indie Online 2020



ANIDOX:LAB 2020



- 42 Projekter & aktiviteter
- 43 Metoder & fremgangsmåder
- 46 FEATURE: Viborg Animation Festival
- 50 Effekt & udbredelse

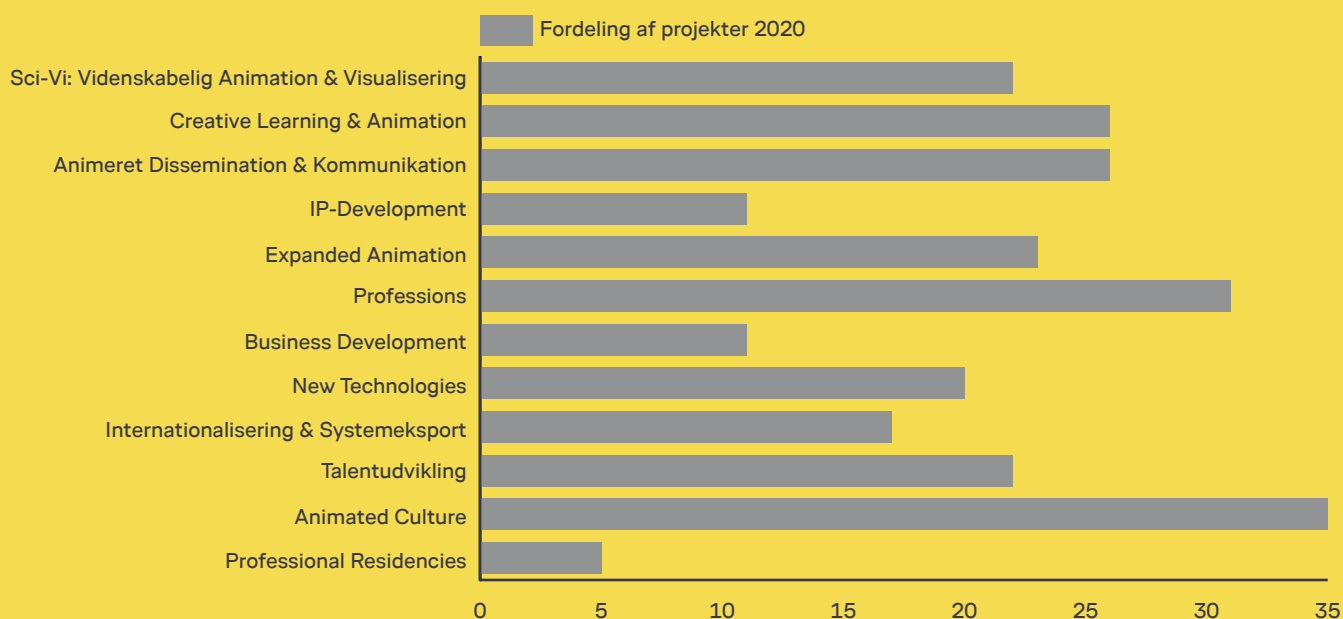




Projekter & aktiviteter

Centeret har i 2020 præsteret nedenstående antal årsværk, projekter, aktiviteter og film- og VR-produktioner. Nedgangen i aktivitetsniveauet sammenlignet med 2019 afspejler effekten af COVID-19-pandemien, som også reflekteres i Centerets økonomi, hvor 2,1 mio. kr. i ubrugte midler (svarende til 22,58 % af den samlede bevilling) er overført til anvendelse ifbm. afvikling af projekter og aktiviteter udskudt fra 2020 til 2021.

	2020	2019	Forskel antal	Forskel i %
Antal årsværk leveret af Centeret	19	25	-6	-24
Antal projekter	147	184	-37	-20
Antal aktiviteter	119	156	-37	-24
Antal færdigproducerede film og VR-produktioner	72	94	-22	-23





Metoder & fremgangsmåder

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

De anvendte metoder giver et overblik over, hvordan arbejdet under Centeret udføres:

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 (Intellectual Property – dvs. ideer og koncepter, som er underlagt den intellektuelle ejendomsret) 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

Faglige forløb og arbejdsophold for professionelle deltagere. Der arbejdes med udvikling af projekter og koncepter enten i fællesskab, mindre grupper eller enkeltvis.

Innovation

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

Forskning

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

Produktion

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

Kortlægning og analyse

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

Projektudvikling

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

Netværksopbygning

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

Agil projektstyring

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

Centeret har i tråd med praksis i 2018 og 2019 indsamlet metodedata fra projektlederne og kan derved give et retvisende og nuanceret billede af arbejdet med de konkrete projekter.

FREM GANGSMÅDER OG AKTIVITETER

Udbredelsen af Centerets arbejde tager udgangspunkt i de herunder listede metoder:

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 væsentligt til 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 ekspertviden inden for streaming af begivenheder og viral distribution af medier.

Den videndeling, erfaringsopsamling og produktion, der finder sted som konsekvens af de anvendte metoder, udbredes aktivt og fortløbende i forbindelse med Centerets aktiviteter.

FEATURE

Viborg Animation Festival

Danmarks største internationale animationsfestival

Viborg Animation Festival (VAF) er en tilbagevendende årlig kulturel og branchemæssig begivenhed, hvor mange af Centerets aktiviteter kulminerer og fremvises for både nationalt og internationalt publikum.

on

9.847

Deltagere til aktiviteter
og events

28

Aktiviteter

14

Projekter

Viborg Animation Festival

Viborg Animation Festival (VAF) er Danmarks største internationale animationsfestival og har som primært fokus at formidle animationens muligheder og potentialer gennem aktiviteter for både børn og voksne, almindelige borgere og animationsprofessionen selv, samt til en række brancher, der kan drage nytte af animationens kommunikationsmæssige potentialer.

Festivalens aktiviteter skal således åbne animationens verden op for nye befolkningsgrupper ved bl.a. at tilbyde gratis filmvisninger, filmkonkurrencer, workshops og andre animationsrelaterede events for landets folkeskoler, samt tiltrække og styrke den danske og internationale animationsbranche via konferencer, events, talks og masterclasses, der dykker ned i fagspecifikke emner og debatter.

På denne baggrund arbejder VAF kontinuerligt på at være mere end en filmfestival og invitere flere borgere og aflagere af visuelle produkter og kompetencer ind i animationens univers, mens der samtidig fokuseres skarpt på at styrke de kreative erhverv inden for den digitale visuelle industri på både lokalt og nationalt plan.

- VAF skal være Danmarks største internationale animationsfestival og et udstillingsvindue for animationsmediets mange muligheder.
- VAF skal tilbyde attraktive animationsoplevelser af høj kunstnerisk kvalitet og præsentere dansk og international filmkultur til Viborgs og Midtjyllands borgere samt interesserede fra hele landet.
- VAF skal formidle nationalt og stærkt internationalt indhold gennem filmvisninger, workshops, events, udstillinger, netværksarrangementer og dele det med et bredt publikum i alle aldre.
- VAF skal understøtte samarbejdsmuligheder og potentialer i animationsbranchen på tværs af landegrænser og arbejde for at udvikle kapacitet og kompetencer i branchen
- VAF skal gennem internationale samarbejder og netværk styrke udbredelsen af Danmarks kreative DNA og derigennem skabe international bevågenhed om dansk animationsfilm samt styrke vidensdeling og internationalisering.

"Stor ros for ikke at satse på 'de sikre valg'. Det er det bedste ved VAF. At man får en masse, som man ikke vidste, man havde brug for."

VAF-gæst, 2020



Illustration af
Thomas Wellman

VAF 2020

Som et samlingspunkt for professionelle, familier, borgere og partnere rummede VAF i 2020 en lang række af events og publikumsoplevelser. Highlights fra programmet inkluderede:

- VAF Filmprogrammer og VAF Awards
- ANIMOK Skolefilmskonkurrence samt filmvisninger og workshops for skoler og dagtilbud
- VAF Masterclasses med Mawil, Thomas Wellmann og Aisha Franz
- VAF Talks m. Nikita Diakur, Anca Damian, Christen Bach, Gil Alkabetz og Alexis Hunot
- Expanded Animation Stage & Lab
- Khora x Viborg Kunsthall x VAF m. værker af Paul McCarthy, Christian Lemmerz og Erik Parker
- Konferencerne Visualizing Architecture, SciVi, Animated Health og FAME (Film and Media for Education) samt ANIDOX:VR Seminar og spiludviklereventet Game Expo Meet Up.

VAF CELEBRATES
animation craft and artists

VAF CULTIVATES
animation craft and artists

VAF COMMUNICATES
animation craft and artists



Effekt & udbredelse

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling har fortsat momentum fra tidligere år, og kan konstatere tiltagende effekt og udbredelse på nationalt og internationalt plan blandt Centerets projekter og aktiviteter. Målingen af Centerets effekt og udbredelse har været under udvikling under hele 2020, 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.

Antal deltagere på Centerets egne aktiviteter: 13.619

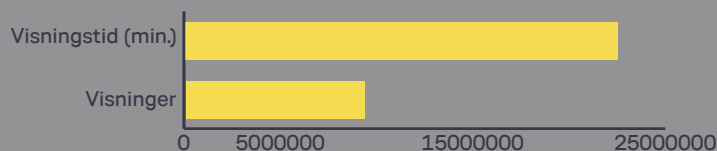
Mediedækning: 496 (webkilder, dagblade, aviser, magasiner, radio, tv)

Antal præsentationer/deltagelse på danske og internationale konferencer og festivaler: 70

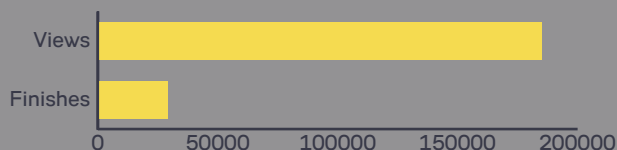
Antal større besøg på Centeret: 6

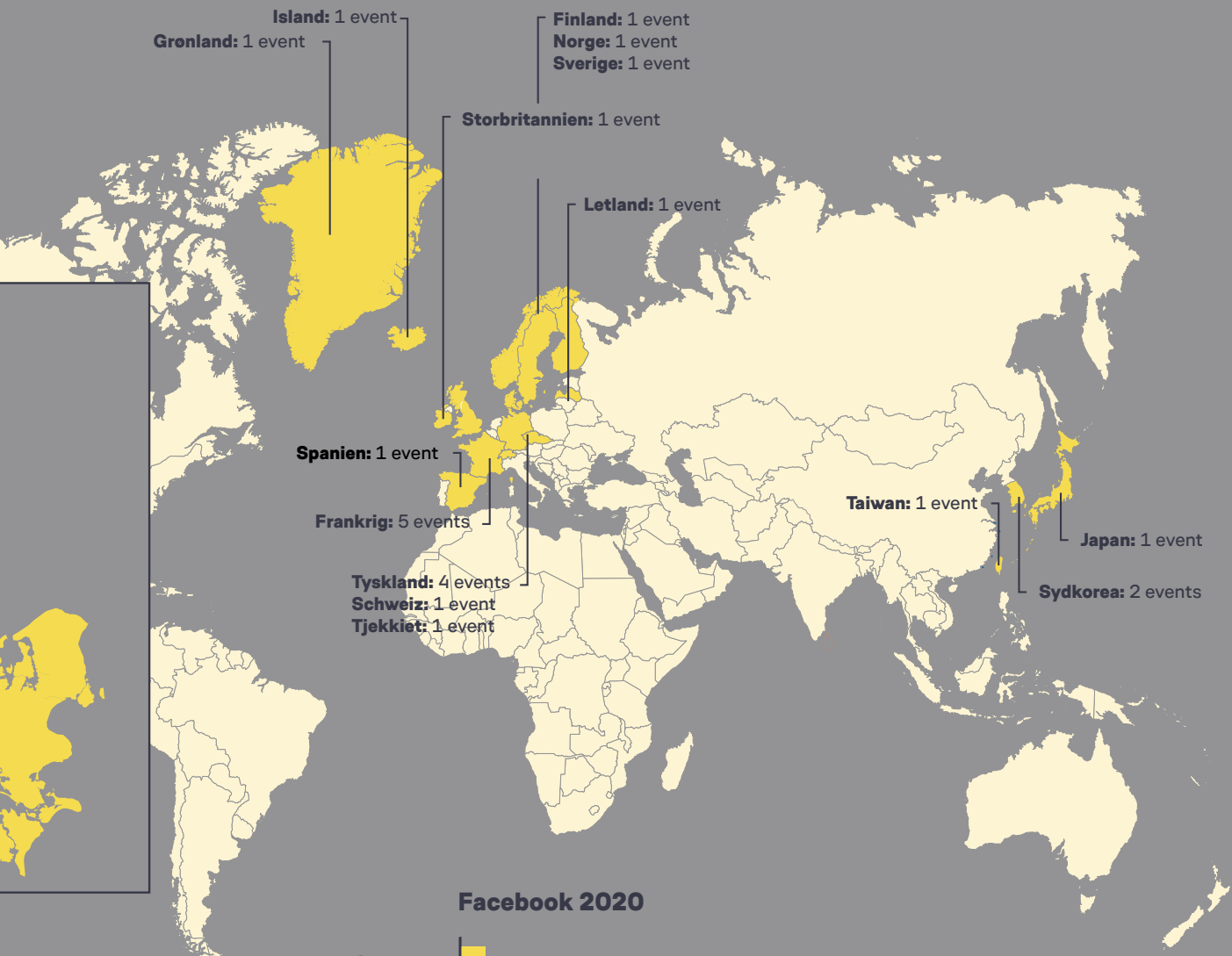


YouTube 2020

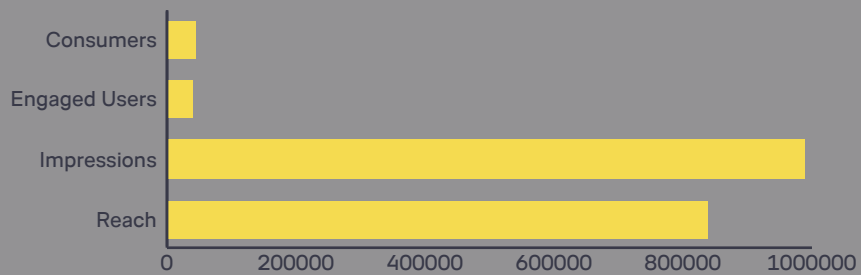


Vimeo 2020

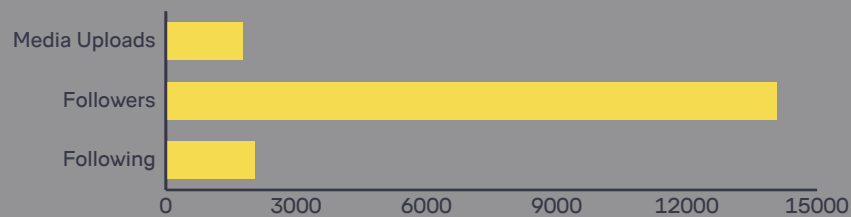




Facebook 2020



Instagram 2020





Anin

FEATURE

Animated Learning Lab fokuserer på den praksisbaserede kreative læring, funderet på animation og visuelle didaktiske designs i undervisningen. Igennem den praksisbaserede produktion af animation øges erkendelse og læring, hvor arbejdet med de levende billeder hjælper eleverne til en dybere og mere præcis forståelse af undervisningen.

Det er afgørende, at billedsproget, både som formidling, udtryk og erkendelsesværktøj, får en langt større plads i alle fag i skoletjenesten. Arbejdet med at animere billeder i undervisningen er motiverende og engagerende for eleven, og de forbundne tegneprocesser er neurologisk aktiverende og styrker både elevens forestillingsevne og hukommelse.

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. Centeret vil derfor med Animated Learning styrke de film- og mediepædagogiske aktørers samarbejde i Danmark gennem udvikling og udbredelse af filmpædagogiske tiltag i den danske grundskole.

Centeret involverer løbende filmpædagogiske aktører i afdelingens aktiviteter i Danmark og i internationale videndelingsprojekter, herunder afholdelse af konferencer, workshops, filmfestival for elevproduktioner, materialeudvikling og etablering af internationale videndelingsnetværk.

Animated Learning er et af de områder i centeret, der har størst potentiale for internationale samarbejder og er i den forbindelse fremragende til at illustrere, hvordan det danske skolesystem arbejder med at udvikle det kreative DNA.

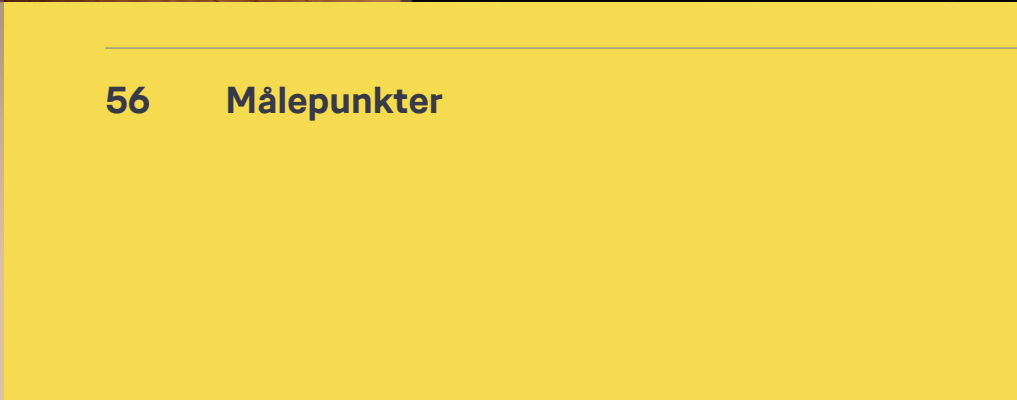
Animated Learning

Animation og kreativ læring for alle aldersgrupper

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

Hanne Pedersen, Projektleder Animated Learning Lab





56 Målepunkter



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**.

FOKUS

Centeret har til formål at øge kvaliteten i aktiviteter, udvide de internationale netværk samt Centerets vidensgrundlag, således at udvikling og udbud af uddannelser, kurser og kompetenceudvikling samt forberedelse af de nødvendige videregående uddannelsesaktiviteter til animationsområdet løbende finder sted.

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.

Kvaliteten i TAW's professionsbacheloruddannelser og kursusforløb er baseret på det *Eksterne Fakultet*, et gæsteundervisersystem, 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.

Ved at opdyrke og vedligeholde internationale udviklingssamarbejder med virksomheder og trendsættende uddannelsesinstitutioner, bidrager Centeret til udvikling af uddannelse,

fagfelter og professioner. Centeret akademiske samarbejdspartnere omfatter blandt andet Center for Cartoon Studies (Vermont/US), School of Visual Arts (New York/US), California Institute of the Arts i Los Angeles (California/US), Gobelins l'école de l'image (Frankrig), La Poudrière (Frankrig), Filmakademie Baden Württemberg (Tyskland) og Moholy-Nagy University of Art and Design (Ungarn).

INDSATS

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

Kreativ kompetence- og kursusudvikling

Kompetenceudvikling for professionelle eller nyuddannede er et væsentligt indsatsområde for Centeret og 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. Udviklingen af kurser og kompetenceudviklingsforløb sker i tæt dialog med den danske og internationale branche samt med partnerkredsen i klyngeorganisationen Vision

Denmark, der løbende monitorerer behov og udvikling i den danske digitale, visuelle industri, gennem kapacitets, fremtids- og behovsanalyser. Centeret har i 2020, i samarbejde med efter- og videreuddannelsesafdelingen Talent & Skills, gennemført brancherelevant kompetenceløft for i alt 99 deltagere i moduler som; 3D Character Animation, Illustration, Storyboard, Visual Effects og Worldbuilding.

I 2020 fortsatte Centeret desuden arbejdet med udvikling af selvstændige kurser og moduler med fokus på Diplomuddannelse i Ledelse indenfor DVI Producer, moduler i DVI Production og Production Management samt Pædagogisk Diplom i Anvendt Film.

Kunstneriske udviklingsprocesser og IP-udvikling

Centeret arbejder strategisk med kunstneriske udviklingsprocesser ved bl.a. at skabe rammer og faciliteter, der kan tiltrække de rette kunstnere samt tilbyde netværk og matchmaking med andre kompetencer og nye digitale muligheder. Gennem sit virke, monitorerer Centeret markedet for animationskunst, digital installationskunst, scene-kunst og scenografi med henblik på at distribuere udvalgte værker internationalt.

Helt konkret arbejder Centeret på at styrke kunstnerisk og professionel IP-udvikling (*Intellectual Property*), ved at tilbyde og gennemføre særlige IP-udviklingsforløb; workshops, labs, residencies og acceleratorer, målrettet danske og internationale professionelle. Forløbene skaber rammen for udvikling af universer, karakterer, fortællinger og værker der kan blive til kunstneriske og kommercielle immaterielle aktiver. Med fokus på immaterielle aktivers potentialer, kunstnernes forretningsforståelse og kendskab til markedet, er det formålet at styrke konceptuelle værker til distribution på tv-, film- eller spilmarkedet.

Centerets IP-udviklingsaktiviteter i 2020

I 2020 blev hovedparten af de planlagte

IP-Residencies (hvor kunstnere får stillet faciliteter og coaching til rådighed til at arbejde med kunstneriske udviklingsprojekter inden for animation og grafisk fortælling), udskudt grundet Corona, med forventet afvikling i 2021 og 2022. 4 projekter blev gennemført i 2020, 1 IP-Residency (Reunify) og 3 IP-Projekter (The Hangman At Home, We Are At Home og Cosmatorium).

IP Udviklingsforløb

Trods Corona udviklede TAW i alt 34 IP'er gennem de tre IP-accelerations- og udviklingsforløb; ASF, ANIDOX Lab: Nordic og Expanded Animation Lab.

Animation Sans Frontières (ASF) er et 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 17 projekter, der blev udviklet i 2020, var 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 (Frankrig), Filmakademie Baden Württemberg (Tyskland) og MOME Universitetet (Ungarn).

"ASF forløbet oversteg alle mine forventninger og den viden, jeg har opnået om internationale samarbejder og distribution, kan jeg gå direkte ud og bruge i mit fremtidige arbejdsliv"

Deltager i ASF programmet 2020

ANIDOX:Lab Nordic et værksted dedikeret udelukkende til den animerede dokumentargenre. I 2020 var ANIDOX fokuseret på Skandinaviske projekter, og 13 udvalgte deltagere mødtes online over en halvårlig periode for at udvikle projekter sam-

men i par bestående af en animator og en dokumentarist. Gennem coachingseminarer og samarbejdsworkshops gennemgik de indledende ideer en finjustering og narrativ udvikling, frem mod den endelige pitching-session. Projektets partnere var i 2020 Det Danske Filminstitut, Nordisk Kulturfond, Swedish Film Institute, Viken Filmsenter.

Expanded Animation Lab er et forløb hvor kunstnere og programmører arbejder sammen om at udvikle kunstværker og installationer der kombinerer digital teknologi og animation. I 12 uger op til Viborg Animation Festival 2020 gennemførtes 4 kunstneriske udviklingsprojekter, "The GPS Will Take You Home", installation af Jens Settergren, "The Man in the Room", installation af Sophie Hjerl, "Body Study II", installation af David Tobias Jensen og "The Significant Other", af Kim Laybourn. Partnere i 2020 var Statens Kunstfond og Viborg Kommune.

Open Workshop er et kunstnerisk værksted på TAW. 3 unikke IP'er blev udviklet under OW: "Leaf in the Wind", graphic novel af Federico Pirovano, "Man Versus Wild", kort film af Marie Eriksen, "Det Efterår Jeg Blev Bange", kort film af Susi Haaning. 8 planlagte OW-projekter måtte udskydes til 2021 grundet nedlukning af TAW.

- 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

Centerets strategi for internationalisering af danske studerende, kunstnere og virksomheder var indledningsvist i 2020 stærkt begrænset af de verdensomspændende COVID-19 restriktioner. Planlagte Internationaliserings-

ANIDOX:Lab Nordic projekterne var i 2020;

The Masterbator

fuldlængde dokumentarfilm af Clara Vuillermoz og François-Xavier

E.B.B.A

VR-læringsværk af Emma Creed og Alik Tsakoumi

Osia

kort dokumentar af Irina Rubina

Art In My Dreams

VR kortfilm af Leena Jääskeläinen

Arctic Love Parade

kort dokumentarfilm af Louise Hollerup og Hannah Håkansson

Filli

kort dokumentarfilm og AR-værk af Maria Virginia Moratti

Human Galaxy

kort dokumentarfilm af Nana Torp

We don't need no asteroid

kort dokumentarfilm af Robin Jensen

Liberation or Death

fuldlængde hybrid animations-dokumentar af Thabi Mooi og Tom Fassaert

initiativer og -aktiviteter blev aflyst, udskudt eller afviklet som online events. Takket være den agile omstilling af uddannelsessektoren og brancherettede arrangementer og events (messer, festivaler, udstillinger etc.) til online formater, har studerende, kunstnere og virksomheder, trods Corona-nedlukninger, i høj grad kunnet vedligeholde og udbygge deres internationale netværk gennem festival og konferencedeltagelse, TAW talks og virksom-

hedsintroduktioner. Centerets egen internationale repræsentation har været begrænset til overvejende online aktiviteter.

- 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

Det er afgørende for væksten i den danske digitale visuelle (DVI) produktion at kunne tiltrække internationale virksomheder og investeringer til Danmark. De internationale virksomheder er på udkig efter økonomiske fordele når de skal lægge en produktion eller del heraf i et andet land, en udfordring grundet manglende produktionsrabatter i Danmark. Virksomhederne er dog også på udkig efter medarbejdere med særlige professionelle kreative kompetencer og i 2020 organiserede TAW:

- Career Start Month – rekrutteringsindsats for TAW-dimittender med deltagelse af danske og internationale virksomheder.
- Matchmaking – indsats for virksomhedssamarbejder mellem lokale SMV'er og danske og internationale produktionsstudier.
- Virksomhedsbesøg – facilitering af fysiske eller online præsentationer af DVI-virksomheder til TAW-miljøet.
- Erhvervsfremstød – samarbejde med Invest in Denmark, Udenrigsministeriet, Invest in Viborg og Viborgegnens Erhvervsråd om tiltrækning af internationale produktioner og virksomheder til Viborg og Danmark.

HIGHLIGHTS

Centerets IP-Udvikling i 2020

IP-Residency – Reunify. Den tyske illustratør, animator og filminstruktør Christoph Sarow udviklede art direction, storyboard, koncept, layout og baggrunde til Centerets animationsfilm, Reunify, i anledning af 100 året for Danmarks Genforening. Reunify viser historien om to børn hvis venskab brydes af krig, men genopdages på tværs af fortid, nutid og fremtid. Filmen tematiserer følelserne i forbindelse med Sønderjyllands splittelse og genforening med Danmark i 1920. Reunify var også rammen om et Professional Residency forløb med den tyske tekniske instruktør, Richard Frangenberg, som udviklede og implementerede pipeline-værktøjer til styring af visuelle effekter i Prism Pipeline - VFX- and Animation Tool.

IP-projekt – The Hangman at Home VR + We are at Home VR. Centeret har støttet det kunstneriske udviklingsprojekt The Hangman at Home, en singleuser VR-oplevelse under udviklingsområdet Immersive Storytelling. The Hangman at Home er inspireret af Carl Sandburgs digt 'The Hangman at Home' fra 1922, der spørger: "Hvad tænker bøddlen på, når han går hjem fra arbejde?" Projektet er en co-produktion mellem kunstnerne Michelle og Uri Kranot, Late Love Production (Danmark), Miyu Productions (Frankrig), Floréal Films (Frankrig) og The National Film Board of Canada. Projektet vandt Grand Jury Award for bedste VR værk på Biennalen i Venedig i 2020. Centeret har i 2020 også støttet udviklingen af We Are at Home – en interaktiv multi-user VR-oplevelse baseret på The Hangman at Home VR. Begge interaktive VR-værker handler ikke konkret om at hænge mennesker, men tager udgangspunkt i digtets tema om ansvar og deltagelse, og forholdet mellem at være vidne, skyldig og medskyldig.

I 'We are at Home' opfordres brugerne til at være bevidste om deres rolle i fællesskabet, når de træffer valg samt reflektere over deres egen ansvarlighed og moral.

IP-Projekt – Cosmotorium. Centeret støttede udviklingen af Cosmotorium, et multi-user VR oplevelsesrum, som muliggjorde en fælles virtuel oplevelse i en museum-skala interaktiv kontekst. Cosmotorium lader beskueren udforske et kosmisk udstillingsrum mellem stjerner og planeter, og giver en fornemmelse for universets ufattelige skala. Projektet blev udviklet som den del af Centerets partnerskab med den lokale erhvervsforening Phenomenal Viborg.

Centerets Internationalisering i 2020

Regeringens Internationale Kulturpanel havde udpeget Tyskland som særligt strategisk indsatsland i 2020. Dette udmøntede sig blandt andet i DD2020, det officielle Kulturrelt Venskabsår mellem Danmark og Tyskland, organiseret af Goethe Institut, Danmark og den Danske Ambassade i Berlin. Foruden fastholdelse af de eksisterende partnerskaber med tidligere fokuslande (Japan 2017, Frankrig 2018 og Sydkorea 2019) har TAW derfor haft fokus på arbejdet ind i tyske netværk, om fælles aktiviteter, udvekslinger og produktionssamarbejder. Centeret har også iværksat særlige initiativer omkring Kina, USA og Brasilien.

Centerets internationale arbejde har i 2020 omfattet følgende:

- Viborg International Animation Festival - med Tyskland som landetema og Unify som kunstnerisk tema (2020). Festivalen indeholdt en lang række forskellige begivenheder, der relaterer til Centerets professionsfelter og kunstneriske områder.
- International festivalakkreditering; 87 nomineringer, 21 udvalgte screenings (out of competition) og 10 priser til TAW-pro-

duktioner (spil, film, værker, installationer).

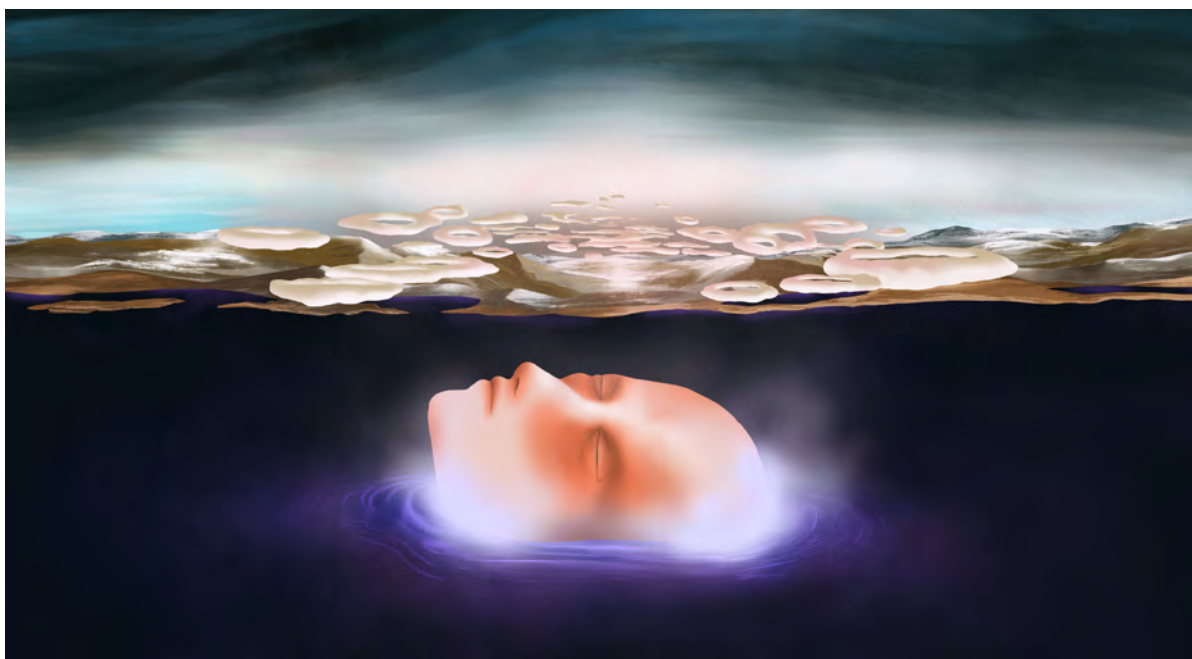
- Repræsentation på internationale festivaler; Sunny Side of the Doc, Biennale Cinema Venedig, London Int. Animation Festival, Berlinale, Annecy Online Animation Festival, Ottawa International Animation Festival, Geneva International Film Festival, TAFF, TAOBA Film Festival, Image Par Image, Ponte Nordica Festival, Ismailia Festival, Festival du nouveau cinéma de Montréal, Fantoche Animation Festival, FMX & ITFS, Gwangju Media Arts Festival, Kaohsiung Film Festival, Miriasdoc, Rencontres Internationales Paris m.fl.
- Internationale partnerskaber; Epic Games, Apple, Media Molecule, Federal De Sao Carlos, Forcine, ICAB, CENA, Documentary Campus, TTU Texas m.fl.

Roof Creative Startup - virksomhedsinkubation

Foruden de internationale aktiviteter, sikrede Centeret i samarbejde med Arsenalet og Game Hub Scandinavia, virksomhedsinkubatoren Roof Creative Startup, som i 2020 talte 10 lokale virksomheder, med 20 ansatte indenfor brancheområderne; spil, tegneserier og film. Virksomhederne er en essentiel del af animationsmiljøet omkring TAW og leverer viden og færdigheder ind i forskellige samarbejder og produktioner. Virksomhederne var i 2020: Ouros, VIZLAB Studios, Martina Scarpelli, Mads & Friends, Bob Lundgren, Christyan Lundblad, Crayon Animals, Brokr Studios, Angry People Studios og Tomas Præstholt.

"I VIAs læringsbarometer 2020 opnåede TAWs bacheloruddannelse i Animation et gennemsnit på 4,53 ud af 5 mulige i den samlede vurdering af undervisningens kvalitet, undervisernes kompetencer og tilgængelighed samt de medstuderendes dedikation. Gennemsnittet for samme måling på TAWs bacheloruddannelse i Grafisk Fortælling lå i 2020 på 4,78."

Kilde: Læringsbarometer og Uddannelseszoom 2020, VIA University College



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.**

FOKUS

Centerets formål med udvikling af animationsrelaterede, tværgående kunstneriske og kulturelle projekter i international klasse er, at skabe nye tænkemåder, udfordre og afprøve teknologi, fremme innovation og skabe netværk mellem kunstnere og faglige professionelle fra den digitale visuelle industri. De kunstneriske udviklingsprojekter og aktiviteter resulterer i 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 udspringer af Centerets mangeartede aktiviteter, har desuden den fordel, at de kan distribueres bredt og globalt, hurtigt, effektivt og uden store omkostninger.

Centerets kunstneriske udvikling er samlet under betegnelsen "Expanded Animation" (EXPA), som er et strategisk indsatsområde bestående af tre hovedmoduler:

1. EXPA LAB – kunstnerisk udviklingslaboratorie og artist residency program.
2. EXPA STAGE – udstillingsplatform.
3. EXPA SYMPOSIUM – kunsthagligt netværk og videnseminar.

En stor del af de kunstneriske udviklingsprojekter og aktiviteter, gennem hvilke Centeret hele tiden undersøger, udfordrer og udtrykker snitfladerne mellem kunst, teknologi og animation, udspringer af EXPA.

INDSATS

Centeret har i 2020 etableret nye partnerskaber med danske visuelle kunstnere, lokale kunstfaglige interessenter og den etablerede kunstverden, og har gennem Viborg Animation Festival (VAF) haft fokus på at udbrede og tilgængeliggøre den digitale visuelle kunst til et bredere udsnit af befolkningen.

Coronapandemien har i 2020 betydet nedgang i antallet af gennemførte kunstneriske udviklingsforløb, hvilket også har været tendensen i andre af The Animation Workshops aktivitetsafdelinger blandt andet Open Workshop Artists Residencies og Professional Residencies. Når Centeret alligevel har gennemført 15 kunstneriske udviklingsprojekter i 2020, skyldes det gensidig vilje og mod til at eksperimentere og arbejde ind i nye hybride og online residency-forløb og opfinde og anvende alternative digitale modeller for udvikling og samarbejde. EXPA har, trods pandemiens påvirkning, vist sig at være en agil og attraktiv formidlings- og udviklingsplatform, som let kan tilpasses tidens og omstændighedernes behov for hybride, digitale og virtuelle udstillingsformater. Centerets erfaringer fra omlægningen viser, at de nye digitale muligheder for oplevelse, udstilling og distribution af værker er kommet for at blive, men dog



"C.S.S.C. Coach Stage Stage Coach" af
Paul McCarthy
VR experiment Mary and Eve
2017
Virtual Reality artwork

udfordrer Centerets ambition om udveksling og afsmitning ind i det lokale kunstneriske miljø og vækstlag. Forsøg på at styrke denne ambition vil derfor være i fokus i 2021.

Som et ekstraordinært tiltag i 2020, var Tyskland fokus for dele af Centerets internationale produktion og distribution af værker, i synergi med det officielle Dansk-Tyske Kultur- og venskabsår 2020 (DD2020) samt Danmarks fejring af 100-året for genforeningen mellem Danmark og Sønderjylland (Genforeningen2020). Dette resulterede blandt andet i, at to tyske kunstnere var i artist residency-forløb, samt i produktionen af animationskortfilmen Reunify, støttet af blandt andet Goethe-Instituttet og Genforeningen 2020.

HIGHLIGHTS

EXPA STAGE og LAB

EXPA STAGE havde i 2020 et samarbejde med den tyske digitale kunstner Oliver Latta, der præsenterede et udvalg af sine provokerende, særegne og afsøgende digitale værker. Latta er Art Director og 3D Artist og har, under kunstnernavnet Extraweg, mere end 920.000 følgere på Instragram, og har arbejdet med højt profilerede klienter og partnere som Gorillaz, Fritz-Kola, MTV, YouTube, Seat og Vogue.

EXPA LAB præsenterede som udstillingsplatform et solidt udsnit af kunstneriske udviklingsprojekter, gennemført i regi af Centeret i løbet af 2020, herunder værkerne:

- The GPS Will Take Me Home af Jens Settergren, dansk billedkunstner, der i sit arbejde er optaget af nutidige mytologier, begær og visuel kultur.
- The Man in the Room af Sophie Hjerl, dansk kunstner, der arbejder med en bred vifte af medier og formater, der spænder over installation, skulptur, lyd, animation, VR og video.
- The Significant Other af Kim Laybourn, dansk kunstner, der arbejder i og med en bred vifte af medier, der spænder over installation, skulptur, lyd, musik, tekst, samt fotografering, print, animation, CGI og video.
- Unnamed af David Tobias Bonde Jensen, dansk kunstner, der anvender video, lyd, performance og nye medier til at udforske semiotikken om religion, mytologi og kødelig spiritualitet.

EXPA STAGE og EXPA LAB blev begge udstillet i uge 39 på Viborg Museum under Viborg Animation Festival, og havde 992 besøgende.

Khora X Viborg Kunsthall x VAF

Som en del af VAF 2020 gav pop-up-udstillingen KHORA x VIBORG KUNSTHAL x VAF publikum mulighed for at opleve VR-kunst af tre internationale samtidskunstnere: Paul McCarthy, Christian Lemmerz og Erik Parker.

Udstillingen markererede samtidig startskuddet til et ambitiøst treårigt samarbejdsprojekt mellem Khora Contemporary, Viborg Kunsthall, Viborg Kommune samt VAF og Centeret, hvor højtprofilerede navne inden for billedkunsten skaber VR-kunst og installationer til Viborg Kunsthall og VAF. Partnerskabet har således som hovedmål at skabe nye samarbejder, udvikle branchen og anvende den nyeste VR- og animationsteknologi i samspil med mere traditionelle kunstformer. Samtidig giver projektet mulighed for at opleve premierer på VR-kunst af moderne kunstpionerer i Viborg Kunsthall i løbet af de kommende år.

I 2021 vil den amerikanske kunstner Tony Oursler skabe og udstille en VR-videreudvikling af sine værker "Caricatures". Siden vil andre, endnu ikke offentliggjorte navne, gøre det samme i 2022 og 2023, ligesom samtlige værker efterfølgende sendes på internationale turneer og herigennem understøttes og videresender Centerets kunstneriske udviklingsaktiviteter.

Udstillingen blev vist i foyeren i Viborg Musiksal, og var åben for publikum under Viborg Animation Festival i uge 39.

Cosmatorium

Udstillingen og VR-værket Cosmatorium, skabt i samarbejde med den nystiftede forening Phenomenal Viborg, udforskede virtuelle udstillingsrum i form af et VR-projekt i museums-skala, hvor brugeren via innovativ multiuser VR-teknologi inddrages i en virtuel kunstnerisk oplevelse.

I løbet af de kommende to år vil offentligheden blive inviteret ind i virtuelle oplevelsesrum, skabt til udforskning, opdagelse, udfoldelse og refleksion. Siden afviklingen af pilotprojektet Cosmatorium i Tinghallen, oktober 2020, som anvendte 6 VR-headsets i sammenspil, er arbejdet med de næste projekter påbegyndt, og vil blive annonceret løbende på Phenomenal Viborgs hjemmeside. Samarbejdet med lokale aktører som Plastic Collective, Viborg Visuals og især Viborg Animation Festival er centralt i dette projekt.

Udstillingen kunne opleves i Tinghallen Viborg 15. - 16. oktober 2020.

ANIDOX:VR Exhibition, Award and Seminar

ANIDOX:VR er et internationalt udstillingsrum for Centerets aktiviteter inden for animerede dokumentarer i VR, og er en nøglespiller i dokumentar- og VR-landskabet, hvor kunst møder teknologi. Projektet samler dokumentarfilm, instruktører, producenter, animationsfagfolk samt kunstnere, der arbejder på tværs af medier, hybridformer og nye teknologier.

I år 2020 blev ANIDOX:VR Exhibition, Award & Seminar afholdt i Galleri NB i hjertet af Viborg som en del af Viborg Animation Festival.

ANIDOX:VR-udstillingen præsenterede fire værker af danske og internationale frontløbere på VR-området, kurateret af et team af førende branchefolk inden for feltet animeret dokumentar. Projektet fremmer unik storytelling og animation af høj kvalitet, og undersøger relevante emner. Projektet er målrettet offentligheden såvel som fagfolk fra forskellige sektorer: kunst, videnskab, forretning og teknologi.

Udstillede værker:

- Hush af Vibeke Bryld, Final Cut for Real, DK
- Minimum Mass by Raqi Syed og Areito Echevarria, Floreal Films FR/NZ
- Missing Pictures: Birds of Prey af Clément Deneux, Atlas V, FR
- Dawn of Art, Aaf Pierre Zandrowic, Atlas V, FR

ANIDOX:VR Seminar

Paneldebatten omhandlede animerede dokumentarer i VR og immersive storytelling, og var modereret af den prisvindende instruktør Uri Kranot i samtale med gæster og juryen, bestående af:

- Simon Løvind, Det Danske Filminstitut, DK
- Yves Nougarede, Annecy Int. Animation Festival, FR
- Martina Scarpelli, Filmmaker, IT/DK

Efter debatten var der diskussion og debat om VR-formater og produktionsmetoder med produktionsholdet bag "Hush".

ANIDOX:VR er udviklet af The Animation Workshop og centeret og er støttet af Nordisk Kulturfond, DFI og SFI. Arrangementet blev sponsoreret af GalleriNB og HTC VIVE, mens samarbejdspartnere tæller bl.a. CPH:DOX og Nordisk Panorama.

"Vi har lidt af et privilegium. Vi er vidner til den tidlige fase af en genre, som kun er på vej frem, fordi den opsluger seeren som intet andet."

- Simon Løvind, Det Danske Filminstitut

Animated Music

Animated Music var et kompetenceudviklings- og netværksmøde med fokus på at skabe grobund for samarbejder mellem nye generationer af komponister, instruktører, producere, producenter, animationsfolk og spiludviklere og styrke netværk på tværs af disse faggrupper.

Arrangementet var initieret og arrangeret af centeret og Promus, der, som den første musikbrancheplatform i Danmark, arbejder som brobygger mellem musikere og branche via kompetenceforløb, netværksarrangementer og et mentorprogram.

Animated Music var en aktivitet under Lifestyle & Design Cluster's Creative Hub. Creative Hub er et partnerskab under Lifestyle & Design Cluster mellem Promus, Creative Business Cup, Game Hub Denmark, Vision Denmark og Lifestyle & Design Cluster, som i fællesskab udvikler og afholder aktiviteter for de kreative brancher med henblik på at styrke virksomhederne både i forhold til forretnings- og kompetenceudvikling, netværk og internationalisering.



Foto af
Michelle Kranot

INTERNATIONALISERING

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

FOKUS

Centerets arbejde med internationalisering er fokuseret på udvikling og professionalisering af den danske kreative og kunstneriske arbejdsstyrke inden for animation og digital fortælling gennem afholdelse af workshops, seminarer og netværksaktiviteter.

INDSATS

Der har i 2020 været særligt fokus på at øge netværket i og skabe nye forbindelser til Tyskland, Grønland, Island, de øvrige skandinaviske lande samt internationale partnerbyer i Centerets nye UNESCO Creative City netværk (læs mere om UNESCO netværket under målepunkt 9).

I 2020 er Centerets partnernetværk desuden blevet udbredt i Brasilien, takket være et indgående samarbejde med det Danske Kulturstitut i Brasilien.

Indsatsen i projektet Game Hub Scandinavia, der har til formål at skabe vækst ved at fremme entreprenørskab i den skandinaviske spilbranche, fortsatte ligeledes i 2020 (projektet uddybes yderligere under målepunkt 9).

HIGHLIGHTS

UNESCO Creative City of Media Arts 2020

Centeret havde i 2020 tre planlagte aktiviteter i samarbejde med Viborg Kommune om UNESCO Creative City of Media Arts- netværket. Centeret deltog med et oplæg i forbindelse med seminaret og markeringen af Viborg Kommunes udnævnelse som UNESCO Creative City inden for kategorien Media Arts d. 21. september 2020. Oplægget bestod af en kort gennemgang af forsknings- og udviklingspo-

tentialerne på tværs af brancher og sektorer, med fokus på værktøjer og modeller inden for anvendt spil og filmteknologi, *game engines* og spilplatforme. Centeret deltog med udstilling og screening af Solar Walk på International Exchange Exhibition under UNESCO Gwangju Media Art Festival 2020 i Gwangju, Sydkorea. Festivalen blev afholdt som en del af UNESCO Creative City-netværket for Media Arts-byerne, hvor det er kutyme, at værtsbyen laver en særligt kurateret udstilling med værker fra netværksbyerne. Centeret kunne desværre ikke gennemføre en planlagt deltagelse med udstilling af værker under UNESCO Media Art Exhibition på South By South West i 2020 grundet festivalens aflysning i kølvandet på COVID-19-pandemien.

FLY – Film Literacy Years – filmsprog og forestillingsevne hos børn og unge

Film Literacy Years (FLY) er Centerets nye internationale faglige fællesskab for lærere, pædagoger, forskere og filmfaglige eksperter, der sigter mod at styrke filmsprog og forestillingsevne hos børn og unge over hele verden. Det globale samfund står over for en række fælles udfordringer, der skal løses i samarbejde. I denne kontekst er Film Literacy et globalt visuelt sprog, der kan hjælpe os med at kommunikere på tværs af grænser. I FLY deles viden om, hvordan børn og unge styrker deres filmsproglige færdigheder, deres forestillingsevne og storytellingkompetencer, imens de producerer, samskaber og oplever film og animation som en del af de forskellige fag i skolen. FLYs aktiviteter og partnere omfatter blandt andet Grønland, Island, Færøerne, Estland, Letland, Litauen, Finland, Rusland, Spanien og Japan. I samarbejde med det Danske

Kulturinstitut i Brasilien omfatter FLY-netværket fra 2020 også brasilianske partnere.

Media Arts 2020 FAME – Media Literacy, Reuse and Heritage in Education

Projektet, som er støttet af Nordplus, involverer en partnerkreds på tværs af Norden og Baltikum, og omhandler deling af ekspertviden, know-how, best practices og allerede udviklede værktøjer, der kan anvendes på undervisningsområdet med henblik op at opgradere undervisere og deres elevers medie- og informationskundskaber. Dette inkluderer at skabe opmærksomhed om de tilgængelige værktøjer, gøre medieeksperternes praksis tilgængelig for undervisere samt at indsamle og dele viden og know-how om metoder og værktøjer til brug for undervisning i medie- og filmvidenskab i forskellige sammenhænge. Projektet, der løber frem til udgangen af 2021, har indtil videre resulteret i afholdelse af fem seminarer om film- og media literacy hos partnerinstitutionerne i Finland, Letland, Litauen og Estland samt i Viborg på The Animation Workshop.

Canada & Denmark: Partners in Digital Interactive Storytelling

Centeret bidrog til faciliteringen af et online partner- og netværksmøde om et nyt stort udviklingsinitiativ mellem Det Danske Filminstitut og Canada Media Fund. Fokus er på danske og canadiske spiludviklere, herunder matching af potentielle, internationale co-production-partnere på områderne visuel og interaktiv storytelling. Deltagerne blev præsenteret for det forretningsmodeller for co-production og støtte til projekter omhandlende innovativ digital media storytelling mellem canadiske og danske produktionspartnere.

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 mellem TAW og Den Danske Filmskole.**

FOKUS

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

INDSATS

The Animation Workshops talentudviklingsaktiviteter blev i 2020 gennemført i regi af afdelingerne Open Workshop, Filmtalent Animation & Games samt i form af projekter under Visuelt Talentcenter. Disse afdelinger og projekter blev i juni 2020 samlet i en ny afdeling på TAW: Talent & Skills Development.

HIGHLIGHTS

Open Workshop Artist Residency

Open Workshop (OW) er TAWs "Artist Residency" for unge animationstalenter på film- og spilområdet, der optages på baggrund af deres projektansøgninger.

OW tilbyder et kunstnerisk udviklingsmiljø, hvor der stilles lokaler, materialer og udstyr til rådighed. Derudover yder OW sparring og finansiel støtte til udvikling og produktion af animation og animationsrelaterede projekter.

OWs primære målgruppe er unge danske talenter, men der optages desuden kontinuerligt et antal erfarne internationale kunstnere, således at der opretholdes et internationalt miljø med grobund for fremtidige europæiske og andre internationale samarbejder og samproduktioner.

I 2020 modtog OW 128 ansøgninger fra ansøgere med en gennemsnitsalder på 26 år. Ud af disse formåede OW at støtte 69 unge kunstnere (41 kvinder og 28 mænd) og projekter, herunder produktionen af syv kortfilm. I 2020 blev kortfilm produceret i OW desuden distribueret til i alt 150 nationale og internationale filmfestivaler og events.

Filmtalent Animation & Games (FTAG) Aktiviteter

The Animation Workshop huser organisationen "Filmtalent Animation & Games", et daterselskab under organisationen "Filmtalent". FTAGs opdrag er at sikre talentudvikling inden for animation, CG arts og digital/grafisk fortælling, samt at udbrede rekrutteringen af animationstalenter på film- og spilområdet til hele Danmark.

Der blev i regi af FTAG i 2020 afholdt ni masterclasses og workshops i Concept Art og Worldbuilding under titlen "FILMVERDENER - Skab dit Univers", med i alt 80 deltagere i fire danske byer: Viborg, Odense, Aarhus og København.

Visuelt talentcenter: Medietalent og Visuelt Talenttræf

Visuelt Talentcenter (The Drawing Academy) er en talentudviklingsafdeling under The Animation Workshop, med fokus på klassisk tegning som håndværk. Visuelt Talentcenter udviklede i 2020 to større talentudviklingsprojekter: Medietalent – et udviklingsprojekt om brobygning mellem gymnasiale uddannelser og den kreative visuelle industri, og DRAWn Talenttræf – et landsdækkende visuelt talenttræf for unge med fokus på tegning. Begge projekter er omtalt under målepunkt 8: Tegning.

Medietalent

Projektet Medietalent er udviklet på baggrund af erfaringer og resultater fra den tværfaglige ungdomsuddannelse Visuel HF, som udbydes i et samarbejde mellem TAW og Viborg Gymnasium. Medietalent-projektet er finansieret af Region Midtjyllands uddannelsespulje.

Projektet har til formål at 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.

Der blev i 2020 afviklet fem workshops i regi af Medietalent, hvorefter den resterende del af aktiviteterne måtte udskydes til 2021.

DRAWn Talenttræf

DRAWn er et visuelt talenttræf for op mod 200 unge, kunstneriske talenter fra hele Danmark, og for deres undervisere. Det overordnede tema for DRAWn er tegning, og talenttræffet introducerer deltagerne for forskellige visuelle medier og fag, mulighed for deltagelse i workshops, overværelse af artist talks og screenings. DRAWn arrangeres af Visuel HF og The Animation Workshop, VIA University College i samarbejde med Kulturskolen Viborg. Talenttræffet bygger desuden på en række samarbejder med kreative uddannelser og miljøer i hele Region Midtjylland.

Projektet blev udviklet i 2020, men afholdelsen udskudt til marts 2021, grundet COVID-19-pandemien.

Den Danske Filmskole og andre relevante produktionsforløb

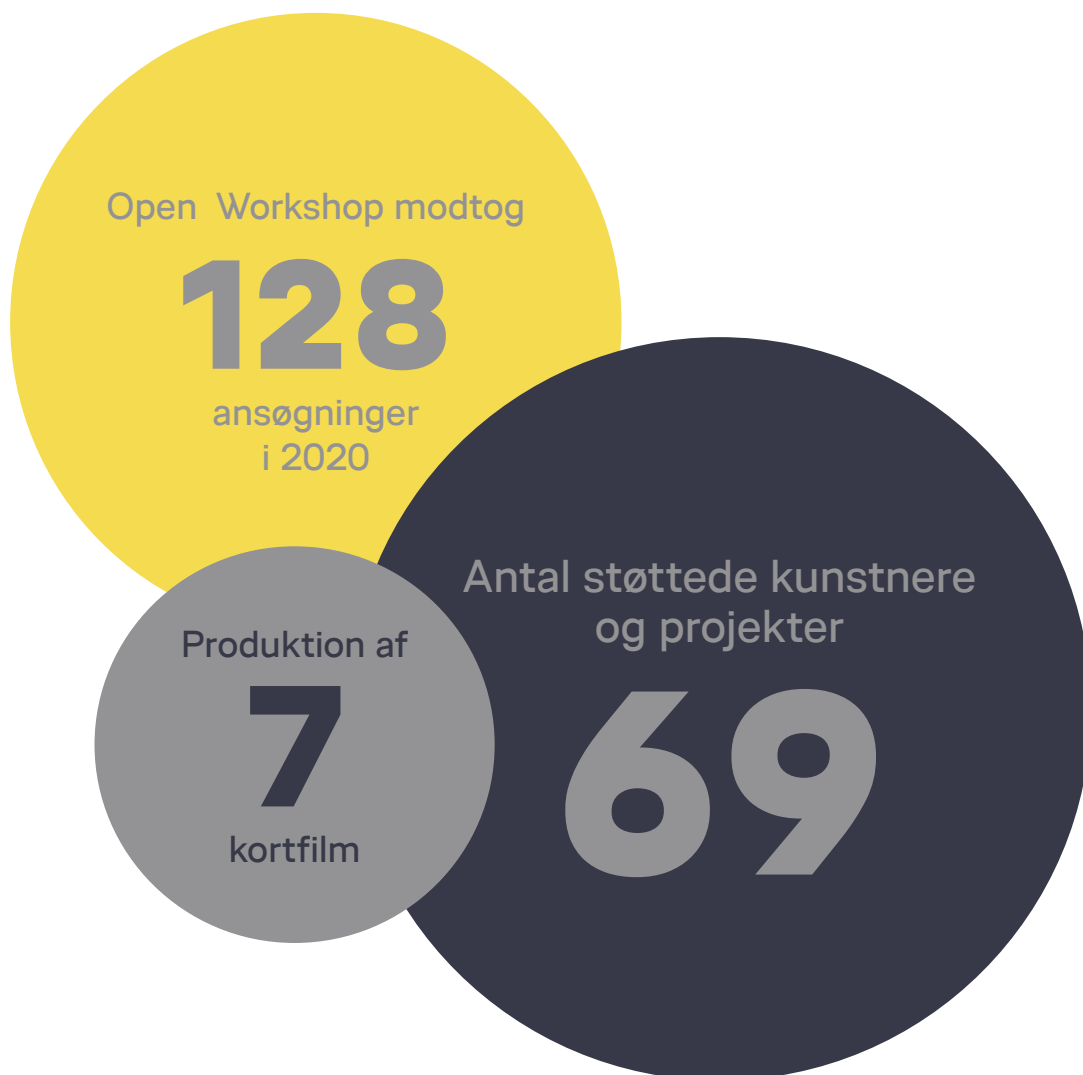
The Animation Workshop's professionsbacheloruddannelser og Den Danske Filmskole har et fast samarbejde omkring Filmskolens afgangsfilm. Samarbejdet involverede i 2020 i alt 6 instruktører fra Filmskolen og 20 animatører fra TAWs animationsuddannelse.

Desuden fortsatte samarbejdet med Sonic College, UC Syd, om lyddesign til TAWs produktioner og afgangsfilm, trods nedlukningen af TAWs produktionsfaciliteter.

Talentudvikling inden for Visuelle Effekter (VFX)

I samarbejde med flere afdelinger på TAW samt virksomhedsklyngen Arsenalet arbejder Centeret målrettet for at skabe bedre grundlag for kompetenceudvikling for den danske visuelle industri inden for produktion af Visuelle Effekter (VFX). Disse indsatser er bl.a. støttet af Nordisk Film Fonden, og ligger i forlængelse af aktiviteterne i organisationen Filmtalent.

Dette inkluderer muligheden for VFX-residency på Arsenalet, hvor der kan gennemføres 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 talenter. Som følge af nedlukningen blev alle residencies og VFX-støtte udskudt til 2021.



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 viden- skab, sundhed, offentlig forvaltning, erhvervsliv og undervisning. Dette kan ske gennem **match- making, projektudvikling, produktion, workshops og afholdelse af konferencer, seminarer og netværksarrangementer**.

FOKUS

Centeret arbejder med kommunikation og formidling i samfundet med særligt fokus på udbredelsen af funktionel animation, gra- fisk facilitering og digital fortælling. Dette kan ske gennem projekter om eksempelvis indsamling og formidling af sundhedsdata, offentlig formidling, brug af medier og forsk- ningskommunikation.

INDSATS

I 2020 har Centeret fortsat sin rolle som vi- dens- og udviklingspartner på produktioner og projekter inden for kommunikation og formid- ling, som dels er udsprunget af samarbejdet med Viborg Kommunes animationsstrategi og virksomhedsklyngen Arsenalet, og dels er op- stået i samarbejde med såvel etablerede som nye partnerskaber med nationale forsknings-, uddannelses- og formidlingsinstitutioner. Cen- teret har i år arbejdet med formidlingsfilm om klimaudfordringer samt historisk og kunstne- risk formidling i anledning af Genforeningen 2020. Derudover har Centeret haft et særligt fokus på formidlingsindsatser om COVID-19 og pandemiens påvirkning af samfund og individ.

HIGHLIGHTS

Corona Resilience - initiativ til akut og agilt samarbejde med partnere og myndigheder under COVID-19 pandemi

Centerets 2020 Corona-initiativ fokuserede på agile og effektive indsatser om formidling og kommunikation til støtte for myndigheder, organisationer, borgere og civilsamfundet under pandemien. The Animation Workshops prioriterede herigennem ressourcer, kompe-

tencer og metoder til handlinger, der fremmer forståelsen af truslen fra COVID-19 og de handlinger, som samfundet skal tage for at beskytte borgerne under en pandemi. Dette skete blandt andet gennem en række akti- viteter, både hurtigt og akut improviseret og i planlagte partnerskaber med virksomheder, myndigheder, organisationer og institutioner. I 2020 gennemførtes følgende projekter:

- Call to Corona - indsamling af kunstneriske udtryk og visuelle produktioner fra anima- torer, kunstnere og studerende som dialog- redskab og dokumentation om tilværelsen under Coronapandemien.
- Corona Go Home - sommerskole for 170 unge om mental sundhed og trivsel blandt unge mennesker under Coronapandemi- en. De unge som "medforskere" og "med- skabere" af ny grafisk faciliteret viden om ungetilværelsen under Coronapandemien.
- Da Danmark Lukkede Ned – dokumentarfilm og samarbejde med BUSTER Filmfestival om børns egen skildring af deres tilværelse, liv og tanker under Corona-krisen i Danmark.
- CoronApp - CoronActive Population Preven- tion Initiative – partnerskab i et forsknings- og udviklingsprojekt om effektiv offentlig formidling og kommunikative indsatser til begrænsning af de skadelige virkninger af Coronavirus og fremtidige pandemier.
- Corona Kids- udvikling af animationsfilm og baggrunde til brug i Centerrelateret CO- VID-19 kampagnemateriale.

Corona Resilience fortsættes i 2021 og så læn- ge vi ser et behov for Centerets indsatser på området.

TED Education (TED Ed) – animationsfilm om klimabevidsthed

Centerets samarbejder med organisationen TED (kendt for TED Talks) og deres prisvindende læringsplatform TED-Education (TED-Ed) omkring produktion af tematiske videnskabelige animationsfilm. Platformen betjener hver uge millioner af lærere og studerende over hele verden. I 2020 var temaet for de fem TED-Ed produktioner den alarmerende klimakrise. Centerets arbejde med øget klimabevidsthed i samfundet falder under den mangeårige Human Impact indsats. TED-Ed produktionerne omhandlede blandt andet truede dyrearter, koralrevets livscyklus, den korrekte brug af plastikposer samt hvordan mennesket har udviklet sig i takt med forandringer i dets naturlige omgivelser. Centeret deltog med filmene i det internationale klimatopmøde "Countdown", som blev afholdt af TED Ed i oktober 2020, og bidrog således til den globale målsætning om at formidle viden om væsentlige videnskabelige fænomener og derved medvirke til at ændre menneskers holdninger og adfærd for sikring af en bedre, renere og grønnere fremtid.

Giv De Unge Ordet – samarbejde mellem forskere og unge om mental sundhed

Centeret er partner i projektet Giv De Unge Ordet, hvis formål er at nytænke forskningskommunikation om mental sundhed, data og teknologibrug. Projektet søger at skabe interaktive kommunikationsprodukter i samarbejde med unge med udgangspunkt i animationer, podcastserie, spil og en udstilling på Science Museerne ved Aarhus Universitet. Projektet genererer ny viden om forskningskommunikation samt undersøger kommunikationsprodukternes muligheder og begrænsninger for at understøtte forskningskommunikation og læring om mental sundhed. Projektet er et samarbejde mellem Aarhus Universitet, Institut for Folkesundhed, Science Museerne, Ungdomsskolerne i Aarhus og ATU Midt.

Reunify - 2D Animationsfilm – Danmarks genforening 1920

"Reunify" er en animationsfilm som understøtter "Og det er alt nok" - Centerets hovedprojekt i forbindelse med Genforeningen 2020 - regeringens fejring af 100-året for Danmarks genforening med Sønderjylland og DD2020, det dansk-tyske venskabsår 2020. Gennem brug af visuel produktion og formidling er det filmen og projektets overordnede formål 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.

Projektet er støttet af Kulturministeriets og Folketingets pulje til markering af Genforeningsjubilæet 2020, og er en del af det dansk-tyske kulturelle venskabsår 2020. Med afsæt i de dybe historiske bånd mellem Danmark og Tyskland skal det kulturelle venskabsår i 2020 videreudvikle og intensivere det gode samarbejde mellem de to lande og sætte et internationalt eksempel for fredelig og fremadskuende sameksistens i det 21. århundrede. Grundet COVID-19 fortsætter Centeret sit fokus på genforeningen i første halvdel af 2021.

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**.

FOKUS

Centeret arbejder med at opbygge og vedligeholde en stærk indsigt i branchens behov og forventede udvikling, og drager her fordel af The Animation Workshop's professionelle netværk og mangeårige relationer til toneangivende virksomheder fra den internationale digitale visuelle industri inden for animation, CG arts, VFX, og grafisk/digital fortælling. Ved at indgå strategiske, operationelle og økonomiske partnerskaber sikrer Centeret et solidt fundament for kompetenceudvikling. Partnere inkluderer bl.a. EUs Creative Europe MEDIA, nationale filminstitutter i Norden, partnerskoler, netværk og internationale softwarevirksomheder som fx SideFX, Unity Technologies, Epic Games og Unreal Engine.

INDSATS

Centerets kompetenceudviklingsaktiviteter er i 2020 blevet tilpasset den accelererede digitale omstilling som følge af Coronapandemien, og undervisning, feedback, udvikling og networking er blevet omlagt til online-formater i kølvandet på introduktionen til nye og digitale interaktive kommunikations- og undervisningsplatforme. En resolut virtuel omlægning har medført, at udfordringer med geografiske afstande, transportlogistik og aflysninger som følge af det globale samfunds nedlukninger er blevet minimeret.

HIGHLIGHTS

Centerets uddannelses- og efteruddannelsesaktiviteter har i 2020 omfattet forskellige formater, fagligheder og målgrupper. Centeret har afholdt specialiserede kurser, forløb, programmer og workshops for professionelle, der alle har ambitionen om at dygtiggøre sig inden for et særligt fagligt område:

Kurser og kompetenceløft til den digitale visuelle industri

Aktiviteterne 3D Karakteranimation, Illustration, VFX og Storyboard har været kørt med støtte fra EU/Creative Europe, som Åben Uddannelse eller som særlige IDV-forløb. Semesterkurserne gav danske og internationale deltagere et kraftigt kompetenceløft og et fagligt netværk med henblik på ansættelse i branchen eller videre læring.

Grundet COVID19 og den første nedlukning i 2020 måtte semesterkurset Houdini & Simulation desværre udskydes. Dette blev siden omdannet til online format. Kurset forventes afviklet i 2021.

I 2020 udviklede Centeret nye kompetenceaktiviteter og specialiseringsmoduler, herunder Concept Art og World Building, Production Management: Producing Animated Content for Film and TV, samt Animation Producer: Producing Animated Content for Film and TV. De tre kurser vil blive udbudt af TAW fra efterårssemesteret 2021. Derudover forventes en 3-ugers sommerskole i 2DTV-animation samt et on-demand kursus for den internationalt anerkendte virksomhed Monstrum, udbudt i foråret 2021.



Labs - Udvikling af unikke IP'er, fortællinger og projekter

Centeret har i 2020 afviklet to separate udviklingslabs: ANIDOX:LAB Nordic samt ASF – Animation Sans Frontières (Animation Uden Grænser). Foruden målet om at kompetenceløfte de professionelle deltagere, havde projekterne også til formål at understøtte udviklingen af nye stærke IP'er og projekter inden for spil, film, animation, VR -dokumentar og interaktive udstillinger.

Indie Online 2020 - undersøgelse af omlægningen af animationsproduktion til online

Med fokus på indie-animation har Centeret undersøgt, hvordan skiftet til online- og hybrid-filmfestivaler har påvirket distributionen af uafhængige værker og de veje, filmskabere tager for at udvikle og finansiere nye værker. Den afsluttende forskningspublikation henvender sig til både en akademisk og en animationsfaglig målgruppe.

VFX Markedsundersøgelse - kompetencer og efteruddannelse

Centeret har foretaget en indledende markedsundersøgelse af den danske film-, animations- og VFX-branche og virksomhedernes behov for kompetenceløft og efteruddannelse. Projektet ligger i relation til TAW's øvrige indsatser og aktiviteter inden for VFX, herunder kurser, labs og residency-formater.

Vision Denmark - national strategi for brancheudvikling

Centeret deltog i 2020 også i klyngesamarbejdet Vision Denmark, og bidrog dermed til udviklingen af en samlet national kompetenceudviklingsstrategi for den digitale visuelle industri. Konkret varetog Centeret i 2020 planlægning og afvikling af flg. online brancheaktiviteter i regi af Vision Denmark:

- Sci-Vi konference - Science for Society - Visual Storytelling in Science Dissemination
- Visualizing Architecture Webinar
- Applied Comics Webinar
- Animated Music
- Immersive Storytelling & VR

Viborg Game Jam - intensivt spiludviklingsforløb

Centeret forestod et 48-timers intensivt computerspiludviklingsforløb, hvor deltagerne lærte at arbejde med udvikling af spilbare prototyper. Prototyperne havde til formål at danne grundlag for, at deltagere senere kunne søge om spiludviklingsinkubation, et andet af Centerets indsatsområder.

World Building Jam - metoder og værktøjer inden for storytelling

Centeret afholdt i 2020 et kursusforløb, hvor deltagerne blev introduceret til storytelling-metoden "World Building". Metoden bidrager til skabelsen af bedre og stærkere fortællinger, og kurset leder op til Åben Uddannelsesudbuddet "World Building & Concept Art", som udbydes i efteråret 2021.

ANIMATED LEARNING

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

FOKUS

I kraft af den specialiserede afdeling Animated Learning Lab (ALL) arbejder Centeret på at styrke filmsprog som læringsredskab i skolerne, samt med børns møde med film. Dette sker gennem lokale, nationale og internationale projekter i samarbejde med filmfaglige eksperter fra ind- og udland.

I afdelingen arbejdes med tre synergi- og hovedaktiviteter:

- Kompetenceudvikling inden for animations- og filmpædagogik, herunder udvikling af filmpædagogisk materiale, såvel som filmpædagogiske metoder og uddannelsesinitiativer.
- Facilitering af nationale og internationale filmpædagogiske læringsnetværk.
- ANIMOK filmfestival med screeninger, workshops og undervisningsmateriale for skoler og dagtilbud.

Praksisorienterede workshops i felten danner udgangspunktet for den erfaringsopsamling, afdelingen genererer, og som kontinuerligt udmønter sig i større projekter, som har rod i denne praksisvirkelighed. Erfaringen deles på kurser, seminarer og konferencer, samt i udviklingen af efteruddannelses tilbud.

INDSATS

I 2020 har ALL arbejdet med udviklingen af online-formater for eksisterende aktiviteter. I Danmark har ALL, i samarbejde med bl.a. UCN, Lommefilm, Børnekulturhuset i Aarhus, Arkitektskolen i Aarhus, Skive Lærerruddannelse og Skive Kommune m.fl., udviklet- og afviklet online kompetenceudviklingsaktiviteter. Af dan-

ske aktiviteter kan også nævnes konferencen Nationale Legestiksdage 2020 i samarbejde med det nationale udviklingscenter for børne- og ungekultur, KulturPrinsen, samt filmen "When Denmark Closed Down" som dokumentation af en afgørende tid i Danmarkshistorien, lavet af danske børn i samarbejde med Buster Filmfestival, Nationalmuseet og DR.

I 2020 udviklede Centeret i samarbejde med Københavns Professionshøjskole og Station Next et efteruddannelses tilbud; en fuld pædagogisk diplomuddannelse (PD) under overskriften "PD i anvendt film". Uddannelsen i anvendt film sigter mod at sætte undervisere i skolen, gymnasiet, på kulturskoler, højskoler mv., i stand til at undervise i filmfortælling, -produktion og -håndværk i en uddannelsesmæssig eller pædagogisk kontekst. Uddannelsen kan udbydes af alle danske professionshøjskoler fra efteråret 2021.

Centerets internationale indsats omfatter udvikling af den internationale konference FAME (Film And Media in Education) i samarbejde med universiteter og filmfaglige organisationer i de baltiske lande, og afholdelse af webinarer for Centerets filmpædagogiske netværk i Island og Grønland. I 2020 etablerede Centeret samarbejde med det Danske Kulturinstitut i Brasilien om udvikling og udbud af online seminarer for lærer- og pædagogstuderende samt film- og mediastuderende på 36 universiteter i Brasilien. I samarbejde med Polytechnic University of Valencia (UPV) har Centeret tilknyttet en Ph.d-studerende, som forsker i animation som kommunikationsmedie og konceptuel praksis. Studiet kan danne grundlag for videre udvikling af animation som udviklings- og læringsredskab.

HIGHLIGHTS

ANIMOK – film- og mediepædagogik i dagtilbud og skoler

ANIMOK udvikler og arbejder med film- og mediepædagogik i dagtilbud og skoler. Programmet arbejder målrettet med, at børn får en legende, undersøgende og skabende tilgang til, hvad visuelle digitale medier er og kan. Samtidig skal programmet sikre, at professionelle voksne i dagtilbud og skoler opnår den nyeste viden og kompetencer inden for film og media literacy. Som en integreret og fast del af Viborg Animation Festival udbyder ANIMOK målrettede filmvisninger, workshops, undervisningsmaterialer og en national animationskonkurrence for skoler.

Same Same but Different – filmkunst og tegning i undervisningen

“Same, Same but Different” er et udviklingsprojekt med særligt fokus på udvikling af filmkunst og tegning som metodisk greb i undervisningen i danskfaget, blandt andet med at sigte på at styrke elevernes sprogudvikling. Projektets filmiske, kreative koncept tager udgangspunkt i lighederne mellem filmsproget og det talte sprog, og søger at skabe et udtryk til alle og dermed åbne for inklusion i det faglige fællesskab for de 15% af eleverne, der har læse- og skrivevanskeligheder. Partnerskabet i projektet er sammensat, så den visuelle faglighed og danskfagligheden er varetaget og vinklet med pædagogiske greb og stilladsering af undervisningsforløb.

FLY - Film Literacy Years – filmsprog og forestillingsevne hos børn og unge

Film Literacy Years (FLY) er Centerets nye internationale faglige fællesskab for lærere, pædagoger, forskere og filmfaglige eksperter, og sigter mod at styrke filmsprog og forestillingsevne hos børn og unge over hele verden. Det globale samfund står over for en række fælles udfordringer, der skal løses

i samarbejde. I den kontekst er Film Literacy et globalt visuelt sprog, der kan hjælpe os med at kommunikere på tværs af grænser. I FLY deles viden om, hvordan børn og unge styrker deres filmsproglige færdigheder, deres forestillingsevne og kompetencer for storytelling, imens de producerer, samsker og oplever film og animation som en del af de forskellige fag i skolen.

“Animated Learning Lab afviklede 20 herlige og inspirerende oplæg om filmiske virkemidler for skoler i Varde Kommune. Filmene var meget forskellige fra hinanden og kreativt løst på hver deres måde af dejligt, krøllede hjerner, super interessant – der var mange gode betragtninger over virkemidlerne, som eleverne kan bruge enten i produktion, formidling eller analyser - jeg fik i hvert fald lyst til at lave en tegnefilm!”

Susie Kilsgaard, Pædagogisk konsulent, Varde Bibliotek

FLY Youth – unges arbejde med verdensmål gennem film

Udviklingsprojektet FLY Youth er rammen om et nordisk/baltisk filmnetværk for unge mellem 13 og 18 år. Inspireret af FNs verdensmål, og ved hjælp af film som et fælles sprog, adresserer de unge på tværs af grænser og kulturer vigtige globale emner. I samarbejde med professionelle filmpædagoger lærer de unge deltagere, hvordan man kuraterer og producerer film til lokale mini-filmfestivaler.

Mere end 100 unge fra Danmark, Grønland, Island, Færøerne og Estland vil være involveret i små FLY Youth Film Festivaler i 2021 og 2022. Projektet er støttet af Nordic Culture Point.

Undervisningsmateriale – nationalt fokus og international udbredelse

Centeret har i 2020 stået for udvikling af online undervisningsmateriale til lærer- og pædagogstuderende, elever i folkeskolen samt internationale samarbejdspartnere i forbindelse med workshops og konferencer, herunder:

- “#GenfortælGenforeningen”: Uddannelsesmateriale til danske elever på mellemtrinnet i anledning af Genforeningsjubilæet 2020.
- “Fritzi”: udvikling af materiale til den tyske animationsfilm Fritzi, målrettet danske elever i udskoling, på ungdomsskoler og gymnasieuddannelser. Undervisningsmaterialet blev til i samarbejde med lokale lærere i Viborg Kommune og Kulturelt Læringscenter Viborg.
- “New People – cinematic spirit journeys from young citizens of the world”: Materiale med fokus på Film Literacy skabt i samarbejde med Lommefilm, Viborg – UNESCO City of Media Arts, Dansk Kulturinstitut og FAME-netværket. Materialet oversættes til 7 forskellige sprog og udbredes gennem UNESCO-netværket.
- “Animated Learning for Transitions – Early Recognition 2.0 (ALT-ER)”: Udviklingsprojekt, støttet af Erasmus +, med fokus på erfaringsopsamling inden for brug af digitale læringsværktøjer, i samarbejde med Breda University of Applied Sciences, Camera ETC, Teacher Gaming, The Istituto per le Tecnologie Didattiche.

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.

FOKUS

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 tegning styrker både hukommelse og forestillingsevne.

Centeret har igennem hele projektperioden haft etableringen af et Nationalt Tegneakademi i tilknytning til de videregående uddannelser ved The Animation Workshop som en målsætning.

På baggrund af denne ambition arbejder Centeret med følgende tegnefaglige dagsorden:

- Sikre de nødvendige kompetencer, håndværksmæssige discipliner og visuelle fagligheder inden for tegnefaget, der sikrer et stærkere fundament under langt flere danske kreative og kunstneriske visuelle videregående uddannelser, end tilfældet er i dag.
- Arbejde for at danske unge er på niveau med de bedste i Europa.
- Sikre efteruddannelse til undervisere på det visuelle område, bl.a. på billedskole, folkeskole og gymnasier.
- Skabe bedre vilkår for visuel dannelse og kreative fag i folkeskole og ungdomsuddannelse.
- Fremme børns og unges muligheder for at udvikle deres tegnefærdigheder og interesse for de visuelle fag
- Skabe større viden om uddannelsesmuligheder og karrierevalg.

- Være med til at afprøve nye samarbejder og udviklingsmuligheder for det visuelle område også på talentniveau, og dermed fremme innovation og kreativ tænkning.

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

INDSATS

I 2020 har Centeret arbejdet med unge og tegning, både på talentniveau, i skoletjenesten og i en bredere kontekst, med ambition om at nå ud til en bredere skare af modtagere/målgrupper. I regi af CAVs strategiske arbejde blev to nye og større projekter derfor udviklet, med skarpt fokus på at få aktiveret de ungegrupper, der ikke allerede har tilknytning til TAW og CAV. Det ene projekt, DRAWn, udviklet i 2020 med forventet implementering i 2021, skal samle alle danske talentskoler på det visuelle område til et nationalt talenttræf i Viborg, med tegning som omdrejningspunkt. Det andet projekt er Medietalent, hvor Centeret arbejder med at styrke brobygningen mellem de gymnasiale uddannelser og den kreative visuelle industri. Udgangspunktet for dette projekt er i første omgang Region Midtjylland. Begge projekter har været under udvikling i 2020 og er blevet tilpasset omstændigheder som følge af Corona.

En afledt konsekvens af Coronanedlukningen har været en accelereret digitalisering af det danske samfund, og Centeret vil i 2021 fastholde fokus på udvikling, der fremmer tegne-



ВЕНДЕЛБЕ М.М.
III курс
Преп. Блохин Н.Д.

kultur og tværæstetiske og tværmedielle indsatser på børne- og ungeområdet gennem brug af blandt andet digitale og hybride platforme. Centeret ønsker her et samspil i nye, tværfaglige partnerskaber for ikke blot at skabe tegneaktiviteter i fritidslivet, men også i regi af børn og unges fysiske og virtuelle skoledag. I takt med det intensiverede fokus på børn og deres kompetencer, forsætter Centeret også i 2021 sit arbejde på unge- og talentområdet.

HIGHLIGHTS

Nedenfor beskrives udvalgte aktiviteter afholdt i 2020 for yderligere at styrke det nationale fokus på tegning:

TEGN - Introduktion til tegning for alle børn og unge i Danmark

TEGN er en landsdækkende kampagne med formålet at fremme danske børn og unges tegnekultur. Der arbejdes med forskellige events og uddannelsesstilbud til danske børn og unge, herunder introduktion til tegning og tegneundervisning.

Nationalt Tegneakademi i Danmark - Udfordringer og muligheder for talentudvikling på det visuelle område i Danmark

Projektet søger at oprette et nationalt tegneakademi i Viborg, som har til opgave at arbejde for at sikre sammenhæng og samarbejde igennem hele fødekæden for visuelle tegnetalenter.

Semesterkurser i Klassisk Tegning

Intensive semesterkurser for unge talenter med fokus på klassisk tegning. Kurserne opbygger deltagernes håndværksmæssige færdigheder og introducerer dem til forskellige professionsmuligheder inden for tegnefaget med henblik på at kvalificere dem til optagelse på kreative videregående uddannelser.

Weekendkurser og masterclasses i tegning

Weekendkurser og masterclasses med forskellige vinkler på tegning og tegnefaget. Formålet er, at alle kan få en introduktion til tegneområdet og afprøve deres evner og motivation til evt. videre udvikling.

Ungdomsuddannelse for visuelle talenter - Visuel HF

Visuel HF kombinerer en almindelig 2-årig HF med en 1-årig visuel grunduddannelse. Formålet med uddannelsen er at udvikle talentfulde danske unge til kreative og kunstneriske visuelle videregående uddannelser. Desuden arbejder uddannelsen med at udvikle de ung-es evner til at arbejde multimodalt og tværfagligt. Tegning bliver anvendt som et visuelt grundværktøj på uddannelsen.

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 at **sikre relevant udvikling inden for Centerets arbejdsfelter.**

FOKUS

Centerets aktiviteter og partnerskaber spredt sig over offentlige og private sektorer, på tværs af ressortområder, faglige discipliner og markeder. Centeret søger at facilitere relevant udvikling i professioner, marked og samfund ved at indgå i større strategiske eller tematiske satsninger, samarbejder og projekter med den relevante viden, teknologi, kompetencer og netværk. I dette afsnit præsenteres et udvalg af større strategiske aktiviteter, projekter og samarbejder, der ikke hører hjemme under de øvrige andre målepunkter.

INDSATS

Centeret har i 2020 haft et særligt fokus på immersiv storytelling, interaktive teknologier og innovativ anvendelse inden for spilteknologiudvikling. Opmærksomheden og væksten i disse markeder afspejler sig blandt andet i en øget efterspørgsel på Centerets aktiviteter inden for erfaringsbaseret forskning, kompetenceudvikling, videndeling, samt netværksaktiviteter inden for virtual reality, augmented reality, mixed reality og virtual production. Centeret har i 2020, grundet Corona og nedlukning, valgt at intensivere sit arbejde i særlige lokale og kommunale strategiske partnerskaber, herunder etableringen af Viborg Visuals, White Hole Theater, Phenomenal Viborg og Viborgs rolle som UNESCO Creative City of Media Art.

HIGHLIGHTS

Strategier for lokal spiludviklingsmiljø

Den skandinaviske spilindustri har oplevet både udfordringer og overraskende succes i løbet af COVID-19-krisen. Spilindustrien har

haft en enorm efterspørgsel, da størstedelen af verdens befolkning har måttet finde deres underholdning i hjemmet, og især forretnings-siden af spilindustrien omstillede sig hurtigt til den nye digitale virkelighed. Centeret oplevede dog også her at være nødsaget til at udsætte aktiviteter til 2021, som eksempelvis den fysiske afholdelse af Viborg Game Expo.

Centeret arbejdede i 2020 videre i Game Hub Scandinavia 2.0, et skandinavisk EU/Interreg-projekt der støtter spilentreprenører med inkubation, forretningsudvikling og produktudvikling. Game Hub Scandinavia 2.0 har frem til 2020 støttet 73 spilrelaterede virksomheder med fokus på vækst, produktudvikling og acceleration. Game Hub Scandinavia projektet er forlænget til udgangen af 2022 og Centeret arbejder i partnergruppen bestående af TAW, Viden Djurs, Skövde Universitet og Business Aalborg med undersøgelse af potentialet for en ny ansøgning til Interreg programmet ÖKS.

Centerets spil-relaterede aktiviteter strækker sig fra opbakning til og engagement i lokale græsrodsorganisationer til international tilstedeværelse i tværskandinaviske samarbejder. Udvalgte aktiviteter beskrives nedenfor.

Centeret har i løbet af 2020 afholdt forskellige serier af spilrelaterede oplæg både fysisk og digitalt og med deltagelse fra hele landet, herunder

- "From Real to Unreal" - Mark Flanagan, repræsentant for Epic Games, præsentation af spilmotoren, Unreal Engine 5 og mulighederne inden for Epic Games for studerende og medlemmer af spilmiljøet i Viborg.

- “Digital Meat-Up!”- oplæg af Ghost Ship Games, Kong Orange og Tripple Topping om virksomhedernes erfaringer, værdier og udfordringer i forbindelse med udviklingen af computerspil til et globalt marked. “Digital Meat-Up!” blev afholdt som en del af netværksinitiativet Viborg Game Expo Direct og Viborg Animation Festival 2020, og behandlede temaer som fundraising, publishing, samt work/life-balance i spilindustrien fra et HR-perspektiv. Grundet stor efterspørgsel fra deltagere vil Centeret i 2021 afholde en særlig serie af oplæg omkring spilindustriens forskellige “road-to-funding”.
- “Get-Togethers” - serie af lokale spilindustri-events, hvor lokale spiludviklere mødtes og udvekslede erfaringer, med det formål at få konsolideret spiludviklingsmiljøet i Viborg. Et stærkt lokalt spilmiljø vil på længere sigt medvirke til at skabe spilvirksomheder, eksterne samarbejder og arbejdspladser. De lokale spiludviklere tog initiativ til et fælles crowd-sourcing projekt, hvor de indsamlede data om spil udviklet lokalt med et samlet resultat på 404 registrerede spil udviklet helt eller delvist i Viborg.

Viborg Kommunes Animationsstrategi

- Viborg Visuals

Viborg Kommune har siden 2014 – som den eneste i Danmark – haft en animationsstrategi. Animationsstrategiens formål er dels at øge antallet af beskæftigede og omsætningen i kommunens kreative, visuelle erhverv, og dels at optimere kommunikationen til borgerne, så Viborg Kommune i højere grad formidler i øjenhøjde og mere visuelt. Centeret var i 2020 en del af den arbejdsgruppe, der havde til formål at gentænke satsningen. Set i lyset af, at Viborg ud over animation også har andre styrkepositioner som film, foto, web, spil, AR og VR, blev det i 2020 besluttet at udvide Viborg Kommunes strategiske satsning på animation til at favne et bredere aspekt af det visuelle område i et nationalt

center for visuel formidling, kaldet Viborg Visuals. Formålet med Viborg Visuals er at tiltrække relevante partnere fra hele landet og danne de forretningsmæssige rammer om udviklingen af digitale, visuelle formidlingsformater inden for alle brancher, samt sikre samskabelse, samarbejde og udveksling af best practices og viden på tværs af brancher og myndigheder. VIA University College indgår med The Animation Workshop og Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling som stiftende partner i Viborg Visuals.

I 2020 har Viborg Kommune og Hospitalsenhed Midt desuden indgået en fælles animationsstrategi med Novo Nordisk som sponsor og projektpartner om udvikling af visuelt indhold til patientforløb, med det formål at udvikle nye standarder for patienters og pårørendes møde med det samlede danske sundhedsvæsen, ved hjælp af animation og visuel formidling.

Vision Denmark

- Creative Business Alliance 2021-2024

I strategien “Erhvervsfremme i Danmark 2020-2023” udpegede Erhvervsfremmestyrelsen i 2020 de erhvervs- og teknologiområder, som fremtidens offentligt finansierede klyngeindsats skal fokusere på. I den forbindelse blev animation, spil og film udpeget som et spirende styrkeområde med Vision Denmark som klyngeorganisation. Centeret deltager fortsat som partner i klyngesamarbejdet, der i 2021 modtog en ny bevilling fra Danmarks Erhvervsfremmestyrelse og Styrelsen for Institutioner og Uddannelsesstøtte til klyngens fortsatte arbejde i 2021-2024.

Centeret afviklede i 2020 tre webinarer med støtte fra Vision Denmark:

- **Sci-Vi Conference 2020** med temaet “Science for Society – Visual Storytelling in Science Dissemination” og et fokus på mødet mellem forskning, forsker og visuel fortælling.

- **Applied Comics Webinar 2020** med tema om "Anvendt & Funktionel Tegning", med blandt andet præsentation ved den amerikanske tegneserietegner og forfatter Andy Warner.
- **Visualizing Architecture Webinar 2020** med fokus på anvendelsen af real-time animation og spilteknologi-anvendelse indenfor arkitektur og byggeri. Med oplæg fra Rambøll, Københavns Kunsthøgskole og Epic Games AIC.

Human Impact - Viborg Grønne Sammen

I 2019 igangsatte Centeret et 7-årigt initiativ for at sætte fokus på bæredygtighed og social ansvarlighed med udgangspunkt i FN's 17 verdensmål. Målet er at informere, kommunikere og inspirere det omkringliggende samfund til større klimaforståelse og handlekraft på klimaets vegne.

I 2020 lancerede Viborg Kommune "Grønne Sammen" som er en del af en ny kommunal strategi om bæredygtighed, grøn energi og klima. Strategien er i synergi med Centerets Human Impact, og har blandt andet til formål at skabe et grønt tankesæt hos alle kommunes skoleelever og deres familier. Centerets Animated Learning Lab afholdte i 2020 et serie animationsworkshops med udgangspunkt i naturfaglige fænomener, som eleverne i indskolingen og på mellemtrinnet derefter omsatte til animerede Grønne Sammen-film. Projektet var en del af forberedelsen til en større kommunal satsning i 2021, hvor samtlige elever i kommunens skoler og dagtilbud hen over 2 uger i september skal arbejde kreativt med bæredygtighed. Centeret udvikler og faciliterer i den forbindelse en større arbejds- og undervisningspakke for både elever, lærere og pædagogisk personale.

Phenomenal Viborg

Phenomenal Viborg har til formål at opbygge ressourcer, kompetencer og netværk med henblik på etablering af et permanent oplevelsescenter i Viborg, at styrke Viborgs profil som animationsby og at medvirke til at skabe nye forretningsmodeller inden for anvendelsen af immersiv medieteknologi.

Centeret har i 2020 fortsat arbejdet med at konsolidere Phenomenal Viborg som et oplevelsescenter for animation, kunst og extended reality (XR), der til enhver tid kan præsentere offentligheden for de nyeste teknologier og kreative muligheder. Ambitionen er at skabe en event- og businesspark til gavn for kunst, animation, Virtual Reality, uddannelse og erhvervsliv. Centeret bidrager med to medlemmer af Phenomenals bestyrelse samt et samarbejde omkring projektudvikling, der i 2020 resulterede i afholdelse af eventen "Cosmatorium" - en kosmisk VR-oplevelse i museumsskala (projektet uddybes yderligere under målepunkt 2).

Phenomenal Viborg samler syv partnere; Arsenalet, Artlab, NB Galleri, The Animation Workshop, Viborg Gymnasium & HF, Viborg Ingeniørerne og Viborg Kommune. I samarbejde med kunstnere, udviklere, forskere og vidensformidlere har Phenomenal Viborg som mål at gennemføre mindst 8 offentlige udstillinger i perioden 2021-2022. Centeret spiller her en meget aktiv rolle som medudvikler af projektet.

VIDENDELING

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.

FOKUS

En af Centerets centrale indsatser er videnproduktion, videndeling og spredning af Centerets resultater og erfaringer. Dette sker gennem afholdelse af konferencer, seminarer, præsentationer, foredrag og talks, målrettet offentlige myndigheder, civile aktører, erhvervsliv og uddannelsesinstitutioner.

INDSATS

Trods udfordringer med offentlige arrangementer grundet forsamlingsforbuddene, formåede Centeret at omstille sig hurtigt, og fik konverteret planlagte videndelingsaktiviteter til online-webinarer og virtuelle forsamlingsformater.

Aktivitet

Centeret fik i 2020 vidensdelt på følgende i online eller hybrid format:

Konferencer:

- Visualizing Architecture conference (online), 56 deltagere
- Sci-Vi conference (online), 115 deltagere
- Film and Media in Education (FAME) conference (online), 60 deltagere
- FLY Film Literacy Years conference (online), 55 deltagere
- Animated Health conference (online), 48 deltagere

Seminarer:

- Applied Comics seminar (online), 85 deltagere
- Immersive Storytelling (online), 508 deltagere

- Big Art for Small Screens seminar (fysisk), 20 deltagere
- Animated Music seminar (fysisk), 23 deltagere
- ALL seminar på Nordic Bridge Festival, Brasilien (online), 200 deltagere
- Anidox VR Awards Seminar (fysisk/online), 64 deltagere
- ViLD Årsmøde (online), 35 deltagere

Netværksarrangementer

- Creative Media Industry Forum (CMIF) (online), 10 deltagere
- 8 x TAW Talks (online), 396 deltagere
- 5 x VAF Talks (online), 93 deltagere
- Game Developers Meet Up Game Hub Industry Meeting (online), 70 deltagere
- Masterclasses på VAF (online), 200 deltagere

Kun to aktiviteter måtte udskydes til 2021, hvilket begrundes med nødvendigheden af fysisk forsamling for at opnå fuldt udbytte af konferencernes netværkspotentiale:

- Animated Learning conference
- Expanded Animation symposium

Centerets videndelingsaktiviteter havde samlet mere end 2000 deltagere i 2020.

HIGHLIGHTS

Sci-Vi 2020 – konference om forskningsformidling og visuel storytelling

Centerets årlige Sci-Vi konference har fokus på visuel videnskabsformidling. Målgruppen er visuelle storytellers og forskningsmiljøer. Målet er brobygning mellem de to grupper igennem videndeling af state-of-the-art cases, matchmaking-sessions og talks om f.eks. visuel perception, kommunikation og læring, forskningsformidling til borgere igennem visuelle indgange, samarbejdsprocesser mellem animatorer og forskere mm. I 2020 havde konferencen overskriften: Science for Society - Visual Storytelling in Science Dissemination, og blev for første gang afviklet online. Konferencen var støttet af Vision Denmark og Erhvervsfremmebestyrelsen med baggrund i en bevilling fra Den Europæiske fond for Regionaludvikling.

Visualizing Architecture 2020 – online konference for CG teknologi og arkitektur

Visualizing Architecture-konferencen er en brancheorienteret konference med fokus på visuel æstetik, teknologi og innovation inden for arkitektur, design og digitaliseret byggeri. Formålet er at bygge bro mellem beslægtede fagområder inden for den voksende kreative humanistiske teknologibølge, og her udforske udviklingspotentialer inden for den digitale visuelle industri, arkitektur, design og konstruktion. I 2020 fokuserede konferencen på innovation i praksis, med caseoplæg om fremtidens brug af spil-engines og real-time animation inden for arkitektur og byggeri. Programmet bestod af oplæg fra Epic Games, AEC (Architecture, Engineering and Construction), Virtual Solutions Lab, Rambøll samt Det Kongelige Danske Kunstakademi, KADK. Konferencen var støttet af Vision Denmark, Danmarks Erhvervsfremmebestyrelse, Den Europæiske Fond for Regionaludvikling og Viborg Kommune.

Applied Comics 2020 – Internationalt webinar om Funktional Grafisk Fortælling

Appinar Comics er en konference, som udforsker Applied Comics (Funktional Grafisk Fortælling) som en effektiv og engagerende kommunikationsplatform for virksomheder og organisationer. Derudover har konferencen som mål at skabe synlighed om Applied Comics som profession og muligt karrierespor for fremtidens grafiske storytellere. I 2020 blev konferencen afholdt som webinar med fokus på Applied Comics som effektiv kommunikation af brands, budskaber, værdigrundlag, historier og fakta, samt diskussion af nye digitale produktionsmetoder og fremtidige forretningsmuligheder. Konferencen bød på oplæg fra Center for Cartoon Studies, Sex og Samfund og Central Denmark EU-kontoret. Webinaret blev støttet af Vision Denmark, Danmarks Erhvervsfremmebestyrelse og Den Europæiske Fond for Regionaludvikling.

Amazing Artwork – Big Experiences for Small Screens – Brancheseminar

Centeret indgår løbende i videnssamarbejde med forskellige partnere omkring afvikling af netværksmøder og seminarer med relevans for den danske kreative visuelle industri. Amazing Artwork blev i 2020 afholdt som et brancheseminar for spilvirksomheder med fokus på innovation inden for spilteknologi, nye digitale forretningsmodeller og produktion af interaktivt indhold til store og små skærmformater. Arrangementet blev afholdt i samarbejde med Vision Denmark, LEGO og Funday Factory i Aarhus.

INNOVATIONSSAMARBEJDER

11. Centeret vil arbejde med at **udvikle forberedende og faciliterende aktiviteter til innovationssamarbejder** mellem vidensinstitutioner og virksomheder inden for 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.

FOKUS

Innovation er centralt for virksomheders vækst, udvikling og beskæftigelse. "Strategi for decentral erhvervsfremme 2019" viser, at virksomheder, der samarbejder med vidensinstitutioner har højere værditilvækst end tilsvarende virksomheder, der ikke samarbejder med disse. Centerets strategiske indsats fokuserer derfor på at nedbryde samarbejdsbarrierer og etablere ny indsigt i samarbejdsmodeller mellem vidensinstitutioner og SMV'er samt skabe nye fortællinger, oplevelser og produkter, som kan styrke økosystemer inden for den digitale visuelle industri, og derigennem realisere det danske og globale markedspotentiale.

INDSATS

Centeret har i 2020 fokuseret på innovation i interaktive teknologier til nye digitale fortælleformater samt deres funktionelle anvendelse og praksis ude i virksomhederne. I tråd med dette har Centeret blandt andet faciliteret to oplæg (Epic Games TAW Talk + UNESCO Kickoff keynote), en visualiseringskonference (Visualizing Architecture) om spilteknologi ind i visualisering, byggeri, konstruktion og ingeniørfaglighed, samt præsentation af VR fortælleformater (Immersive Storytelling Technologies) i samarbejde med CopenX Realities Summit 2020 og Lifestyle & Design Cluster. Centeret har fortsat innovationssamarbejdet "Sing a Jelly" - VR Installation og læringsmiljø også i 2020, med partnerne Decochon, Hang Hang og Vision DK, samt støttet og iværksat innovationsrettede samarbejder med virksomhederne Khora VR, Tindrum Animation samt erhvervsforeningen Phenomenal Viborg.

HIGHLIGHTS

Multi-user VR Installation

"We are at Home"

Projektet udforsker begrebet Immersive Storytelling og udvikler animeret storybaseret indhold og teknologi samt indsamler erfaringer med at designe multi-user interaktive VR-installationer og oplevelser. Projektets forskningsdel undersøger publikumsoplevelsen og deltagernes skiftende roller som beskuer og aktør. Innovationsprojektet gør brug af den seneste teknologiske udvikling inden for virtual reality, og søger at skabe bro mellem digitale visuelle udtryk og udøvende kunstnere.

Projektet er instrueret af Michelle og Uri Kranot fra virksomheden Tindrum, produceret af Late Love (DK)/Floreal film (FR) med støtte fra Centeret.

VR Innovation – Khora, teknologi og scenekunst

Innovationsprojekt omhandlende udvikling af ny VR-teknologi samt nye formidlingsformer af værker fra den etablerede kunstscene. Produktionen udføres i samarbejde mellem Khora VR og Midtjysk 3D-Service med The Animation Workshop, VIA UC som vidensinstitution, Viborg Kunsthall som kunstnerisk partner og Viborg Kommune som projektpartner. I projektet arbejdes med en kombination af teknologier såsom 2D-video projection mapping på 3D-objekter, volumetrisk videooptagelse, motion capture og 360-videooptagelser.

Gennem Centerets netværk og med ekspertise inden for området Expanded Animation har Centeret faciliteret matchmaking mellem Khora VR, Midtjysk 3D-Service og kunstnerne. Gennem projektet sikrer Centeret og de øvrige partnere løbende viden- deling og -udveksling; særligt mellem Khora VR, Midtjysk 3D Service og The Animation Workshop, VIA UC med henblik på såvel opkvalificering af kompetencer som på netværksdannelse.

Projektet blev påbegyndt i foråret 2020 og kickstartet med et offentligt arrangement under Viborg Animation Festival september 2020 med demonstration af eksisterende værker og teknologier. Projektet fortsætter til og med 2023.

TEKNOLOGIUDVIKLING

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.

FOKUS

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 teknologisk på være forkant med udviklingen. Dette fordrer:

- at teknologien; hardware og software, er til stede 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 til stede 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.

INDSATS

I 2020 har centeret gennem sit Houdini Simulation Lab fortsat arbejdet med træning, specialisering og forbedring af digitale produktionsmetoder, herunder visuelle effekter,

asset generation, procedural texturing og simulationsteknikker. Centeret har bistået VIA Retail & Business i udviklingen af et nyt Neuromarketing Research Lab som ud fra en neuropsykologisk tilgang til marketing og retail, undersøger forbrugeres kognitive og affektive adfærd. Projektet omfatter integration af teknologier såsom Eyetracking, Shimmer (GSR – Galvanic Skin Response) og Facial Coding (ansigtsgenkendelse) til brug i testforløb. Centeret arbejder også med viden og udvikling af forsknings- og læringstilpassede digitale og animerede læringsmiljøer (Unity) til testforløb. Centeret har udviklet projekter i Immersive Storytelling Technologies for at undersøge potentialerne i nye digitale fortælle formater, samt arbejdet med partnerskab omkring udvikling og tests af nye designværktøjer til spil, kunst og film, Dreams, samt pipelineoptimering til film og animation, Prism.

I 2021 vil centeret fokusere på teknologiudviklingsprojekter med relevans for TAW og DVI-branchen indenfor:

- Virtual Production / Realtime – etablering af innovationspartnerskaber med danske og international VP labs og VP studios og indsamle erfaringer fra live action VP forløb med Filmtalent. Derudover arbejde med Epic Games, Halon Entertainment, Filmby Aarhus og Virsabi VR om at udvikle VP testforløb i animationsproduktion og afsøge mulighederne for integration af USD-workflows og brug af motion capture teknologi.
- AI til 3D animation – udforskning af hvordan Artificial Intelligence (kunstig intelli-

gens), Machine Learning og Neurale Netværksteknologier kan optimere og ændre production pipelines og processer med særligt fokus på 3D animation og visual effect filmindustrien.

- USD – udforskning af Pixars Universal Scene Description, et open source-værktøj som muliggør ikke-destruktiv udveksling af 3D grafik data. USD åbner for nye arbejdsmetoder til parallelt arbejde på 3D scener og de udfordringer der ligger i at overføre store datasæt til blandt andet real-time applikationer (eksempelvis til virtuel produktion, pre-vis og VR). Centeret vil således undersøge USDs potentiale for arbejde med 3D produktioner på tværs af software platforme og til at bygge robuste pipeline-løsninger.
- MUCO – Multi-User-Cooperative VR – udvikling af VR-software og hardware. Integration af state-of-the-art positionerings- og tracking-teknologi i VR head sets. Skabe testforløb til stor skala VR-oplevelser med interaktion og samspil mellem mange brugere i samme VR-univers.

HIGHLIGHTS

Dreams Creative Content Creator

Dreams er en ny Creative Content platform, et mere let tilgængeligt og kunstnerisk alternativ til designplatforme og spilengines som Unity og Unreal Engine. Dreams er skabt til udvikling af blandt andet spil, kunst, film og musik til Playstation konsollen. Dreams egen platform, univers og online community er udviklet af engelske Media Molecule Studio og centeret er i 2020 påbegyndt afsøgning af mulighederne i lokale Dreams inkubationsforløb og masterclasses som understøtning til udvikling af kreative værker og dansk IP udviklet i og til Dreams. Centeret faciliterede en Dreams Masterclass med fokus på pre-visualisering, art direction, karakterdesign og worldbuilding til film og spil.

Immersive Storytelling Technologies

Under CopenX Realities Summit 2020 afholdte centeret to foredrag i Immersive Storytelling Technologies, hvor deltagere blev introduceret til nye visuelle fortælle teknikker og hvordan kreative interaktive teknologier (virtual reality, augmented reality og mixed reality) har genopfundet den måde, hvorpå vi fortæller historier. Ved anvendelsen af animation, spil, VR og AR kan værker fordre overbevisende følelser af tilstedeværelse og tilskynde publikum til aktivt at deltage i en historie frem for at indtage den traditionelle rolle som passive observatører. Immersive storytelling har vist sig at have et massivt kunstnerisk og også kommercielt potentiale, et potentiale som blev udfoldet gennem et program med Michelle og Uri Kranot (vinder af Grand Jury Prize for Best Immersive VR work at the Venice Film Festival 2020), Lars Villumsen, tidligere bestseller og Heidi Svane Pedersen, Lifestyle and Design Cluster. Projektet blev udviklet i samarbejde med Lifestyle and Design Cluster, Vision Denmark og CopenX.

Prism Pipeline til VFX og Animationsproduktioner

Centeret gennemførte et udviklingsprojekt og Professional Residency forløb med technical director og grundlægger af Prism Pipeline – VFX and Animation Tool, Richard Frangenberg. Projektet implementerede Prism software i en af centerets animationsfilmproduktioner for at teste potentialerne for simplificering af workflow, user interface og CG-pipeline. Prism viste sig at være brugervenligt og lettilgængeligt, samt et yderst effektivt projektorganiseringsværktøj, da det både er integrerbart med de fleste typer af 3D modelleringssoftware samt kan organisere alle produktionsprocesser og workflow.

FORSKNINGSPROJEKTER

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

FOKUS

Centeret udbyder projekter og aktiviteter målrettet effektiv og kommunikativ forskningsformidling og vidensdannelse gennem visualisering og animation. "Sci-Vi: Science Visualization and animation in science dissemination" er et unikt område, initieret af Centeret og organiseret som et partnerskab mellem TAW, Viborg Kommune, virksomhedsklyngen Arsenalet og Aalborg Universitet. 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.

Centeret ønsker med Sci-Vi programmet desuden at formidle information, viden og vigtige samfundsspørgsmål til den brede befolkning, for herigennem at skabe grundlag for et oplyst demokratisk samfund.

Centerets mål er at langt flere animationsvirksomheder får øje på potentialerne indenfor videnskabsformidling og muligheden for samarbejder med vidensinstitutioner som markedspotentialer. Hvert år arrangerer Centeret i samarbejde med blandt andet Vision Denmark, Sci-Vi konferencen med fokus på brobygningen mellem de eksisterende vidensmiljøer og professionelle visuelle storytellers. Sci-Vi har desuden en redaktør-rolle i fagbladet for animatorer, WeAnimate, som sikrer at magasinet i hvert nummer udkommer med en Sci-Vi relateret artikel målrettet animationsbranchen.

INDSATS

I 2020 har Centeret fortsat arbejdet strategisk med forskningsformidling og udviklingsaktiviteter indenfor kategorierne: produktion af konkrete cases, formidling af Sci-Vi initiativet gennem konferencer, netværksmøder og artikler, uddannelsesudvikling samt kontinuerlig opdyrkelse af nye partnerskaber og netværk.

Centeret har samarbejdet med Danmarks Radio om fem produktioner til Ph.D Cup 2020, tolv produktioner i samarbejde med Novo Nordisk Foundation Center for Stem Cell Biology/UCPH omkring visuel formidling af stamcelleforskning, samt et samarbejde med TED-Education omkring produktion af animationsfilm om klima.

I 2020 udviklede Centeret det første Ph.d kursus af sin art indenfor visuel videnskabskommunikation i samarbejde med Aalborg Universitet, Center for Interaktive Digitale Medier & Oplevelsesdesign (InDiMedia) og Research Center; Visual Studies and Learning Design (ViLD). Kurset tilbyder deltageren en teoretisk, metodologisk og praktisk introduktion til visualisering og kommunikation af den studerendes eget forskningsfelt og giver indsigt i den visuelle industris praksis, storytelling og didaktisk kommunikation.

Centerets interdisciplinære kompetenceforløb medvirker til at skabe fundamentet for en vigtig fødekæde som skal sikre at visuel forskningsformidling kommer på dagsordenen i de danske videnskabsmiljøer, hos forskningsfonde og i den visuelle branche generelt.

I 2020 afholdte Centeret med støtte fra Vision Denmark, sin første online udgave af den årlige Sci-Vi konference. Konferencen som i 2020 bar hovedtemaet "Science for Society" havde 115 deltagere. Konferencen er yderligere uddybet under målepunkt 10: Videndeling.

HIGHLIGHTS

Sci-Vi animationer til Ph.D. Cup på DR2

Centeret etablerede i 2020 et samarbejde med Danmarks Radio omkring udvikling af Sci-Vi animationsproduktioner til de aktuelle forskere i årets Ph.d cup, en formidlingskonkurrence udviklet i samarbejde mellem Information, DR og Lundbeckfonden. Formålet med konkurrencen var at sprede dansk forskning ud til en bred offentlighed ved at sætte fokus på de bedst formidlede ph.d.-afhandlinger fra landets universiteter.

"Cells of Knowledge" and "The Superheroes in Liver Regeneration"

Centerets samarbejde med forskere fra Novo Nordisk Foundation Center for Stem Cell Biology/UCPH (DanStem) og animatorer fra Sci-Vi netværket omkring formidling af dansk stamcelleforskning.

Den første produktion i samarbejdet var "Cells of Knowledge"; en kort introduktion til stamcelleforskning og de teknikker, der anvendes i forskning. Denne produktion blev efterfulgt af produktionen "Superheroes in Liver Regeneration", der fortæller historien om hvad der sker med leveren, når den bliver beskadiget, og hvordan denne viden kan danne udgangspunkt for at helbrede leversygdomme og forbedre patientens livskvalitet.

Animerede film om forskningsgruppers arbejde inden for stamcelleforskning

Centeret har bidraget til produktion af 10 x 1-2 minutters visuel introduktion til de 10 forskningsgrupper fra Novo Nordisk Foundation Center for Stem Cell Biology (DanStem). Produktionerne blev instrueret og udviklet i

samarbejde med visual storyteller, Cosimo Miorelli, fra Sci-Vi netværket. Samarbejdet udmøntede sig i en række spektakulære animationsproduktioner, der beskriver komplicerede biologiske cellemekanismer på en smuk æstetisk og illustrativ metaforisk måde. Filmene spænder fra en thrillerfilm om påvisning af social celledfærd til den molekylære mekanisme af bugspytkirtelkræft som en orkesterindsats.

Data om Dig og de Andre

- Ungegenerationen som medaktører i skabelsen af det gode liv

Centeret er partner i et 3-årigt forsknings- og forskningsformidlingsprojekt, støttet af Novo Nordisk Fonden i samarbejde i samarbejde med Aarhus Universitet, Institut for Folkesundhed. Projektet fokuserer på hvordan den teknologiske udvikling i stigende grad påvirker samfundet og borgernes liv samt forventningerne til hvordan Big Data og kunstig intelligens kommer til at revolutionere sundhedsområdet, og herunder forebyggelse og behandling af sygdomsforløb.



CYANOBACTERIA



ALGAE



98 Konklusion



Konklusion

PÅ EN VESTDANSK SUCCES FOR HELE DANMARK

I 2020 har Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling igen, 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 for nuværende og kommende aktiviteter inden for andre programmer, der skal skabe erhvervsudvikling, forskning og innovation.

Nedenstående afsnit gør status over Center for Animation, Visualisering og Digital Fortællings første 4-årige periode og leder frem til Centerets nye strategiske indsatser og anbefalinger for næste bevillings- og projektperiode fra 2022-2026.

Et center for alle borgere i hele Danmark

I september 2020 modtog VR værket "The Hangman at Home" the Grand Jury Prize for bedste VR Immersive værk ved filmfestivalen under Biennalen i Venedig. I februar 2021 vandt den danske co-producerede animerede dokumentarfilm "FLEE" the World Cinema Grand Jury Award ved Sundance Film Festival 2021, og i maj blev VR-installationen "We Are at Home" udtaget til international premiere på den prestigefyldte Tribeca Film Festival 2021 samt Cannes Film festival 2021. Fælles for de tre projekter er, at Centeret har ydet støtte til forskellige faser af projekternes udvikling.

Det amerikanske Career Animation Review Magazine bekendtgjorde i maj 2021 deres rangering af de internationale animationsskoler. The Animation Workshop er her sprunget fra en 9. plads helt op i top-5, og kan nu kalde sig den 4. bedste internationale animationsskole i verden! Forud for succes går fejl og erfaringsopsamling og at nå dertil, kræver tid, mod, vilje og strategisk sigte på danske IP'er, talentudvikling, fødekæder, virksomheder, produktioner og uddannelser - områder som Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling de sidste 4 år har arbejdet målrettet og indgående med som en del af centerets opdrag.

Centerets aktiviteter, resultater og effekter

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling opererer internationalt, nationalt, regionalt og lokalt, og har i sine første fire år gennemført 630 udviklingsprojekter, 400 aktiviteter, herunder 16 større konferencer, samt 300 repræsentationer af dansk kunst, kultur og særligt animation på den internationale scene. Centeret har medvirket i 277 visuelle digitale produktioner (film, spil, VR/AR/XR) som har været distribueret ud i Danmark og i resten af verden. Centerets eksterne formidling, repræsentation og tilstedeværelse i primært online digitale medier har resulteret i 1975 presseindslag (web, radio, tv, dagblade, aviser, magasiner) og 37 mio. visninger af Centerets co-produktioner på Youtube og Vimeo. På sociale medier er Centerets nyheder og opslag nået ud til 5,5 mio. Facebook brugere og de 37.600 brugere på Instagram, som følger vores aktiviteter. Over 120.000 mennesker har deltaget i Centerets nationale og internationale aktiviteter, konferencer, præsentationer, kurser og kulturelle oplevelser i de første fire år. Centeret har i samme periode, ud over finanslovsbevillingen på 24 mio. kr. (ekskl. indeksering), hentet 24,5 mio. kr. i matchende bevillinger og indtægter. Centeret har haft særligt fokus på at styrke og udbrede kendskabet til brug af digital visuel formidling primært inden for læring, sundhed, arkitektur og videnskabsformidling.

Effekterne af centerets arbejde er:

- et væsentligt bidrag til væksten på 25% i perioden 2016 - 2018 i den danske digitale visuelle industri. En stor del af denne vækst finder sted i Vestdanmark. (Seismonaut december 2017: "Omfanget og betydningen af den kreative økonomi i Region Midtjylland og Danmark")
- styrkelse af formidling til borgere og kunder gennem animationsbaseret visuel kommunikation.
- et større og håndværksmæssigt stærkere talentgrundlag til de videregående kunstneriske og kreative visuelle uddannelser.
- et større globalt kendskab til det danske kreative DNA i animation, film og spil.

Centeret har på det strategiske plan været med-initiativtager til etablering af klyngeorganisationen Vision Denmark, udnævnelsen af Viborg som første nordiske UNESCO Creative City i kategorien Media Arts City, etablering af indsatsområderne Sci-Vi (Science Visualization), Animated Health, Animated Learning, Animated Architecture, Applied Comics,

Creative Media Industry Forum, den internationale Viborg Animation Festival og den kommercielle begivenhed Viborg Game Expo. Centeret har også været aktiv i styrkelsen af Vestdansk Filmpulje, virksomhedsklyngen Arsenalet og det lokale XR-oplevelsescenter, Phenomenal Viborg.

Vision for centerets fremtid og indsatser for det danske samfund

I de kommende år satses der på at understøtte animation og den øvrige digitale visuelle industri som et vækstområde for Danmark, hvilket udtrykkes i regeringens Vækstplan for de Kreative Erhverv, der lægger op til en målrettet styrkelse af de kreative erhverv i en bred forstand. Dette betones endnu mere i Erhvervsfremmebestyrelsens Strategi for Erhvervsfremme 2020-2023, der præcist udpeger animation, spil og film som et spirende vækstområde, der skal understøttes.

Dette betyder, at Centerets vidtfavnende fokusområde i de kommende år får stigende betydning, og at de aktiviteter, som Centeret allerede har udført de seneste 4 år, har skabt de nødvendige resultater og erfaringer på det helt rigtige tidspunkt.

Centeret har derfor konsolideret sine indsatser til følgende fem hovedindsatsområder, som fremtidige aktiviteter og projekter skal tale ind i. Indsatserne tapper på hver deres måde ind i en tidssvarende og relevant dansk dagsorden, og vil medvirke til at styrke det danske samfund bredt i løbet af de kommende år.

Samfundets sammenhængskraft og fællesskabsfølelse

Understøttelse af udvikling af præcis, rammende og inkluderende visuel kommunikation af fællesskabets værdier, forudsætninger og udfordringer på alle planer.

Genstart af samfundsøkonomien efter COVID-19

Understøttelse af kapacitetsløft, talentudvikling og internationalisering af den nationale styrkeposition Animation, Spil og Film. Styrket international markedsføring af det danske kreative DNA.

Grøn omstilling og bæredygtighed

Nyskabende formidling af forudsætningerne for indfrielse af klimamål og sikring af biodiversitet. Løbende instruktion om 'how-to-do' i den individuelle borgers hverdag.

Digitalisering med et menneskeligt ansigt

Digitaliseret formidling baseret på visuelle billedforløb frem for – eller i kombination med – tekst. Udvikling af nye digitale kulturformer, der understøtter opfattelsen af menneskeligt samvær i det digitale rum. Særligt fokus på visuel formidling af sundhed, læring og videnskab.

Styrkelse af børn og unges kreativitet og forestillingsevne

Systematisk udvikling af kreativitet, talent, samarbejds- og forestillingsevne hos børn og unge. Inkluderende undervisningsforløb og kulturaktiviteter, hvor der arbejdes kreativt og problemløsende med digital teknologi og det animerede filmsprog som udtryksform.



Børnetegning på
Statens Museum for Kunst SMK
#TegnHåb

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling ønsker med denne dagsorden at sikre Centerets arbejde fremadrettet for visionen om et Danmark hvor:

- det kunstneriske og kreative DNA er professionelt, højt kvalificeret og kommercielt bevidst.
- vi er globalt anerkendt for kvalitet og innovation i vores digitale visuelle produkter.
- digitaliseringen understøttes af præcis, let forståelig visuel kommunikation.

Centerets mission er fortsat at være hjørnестenen i dannelsen og udviklingen af den del af Danmarks kreative DNA, der bygger på tegning, visualisering, animation og digital fortælling. Disse fokusområder er som udgangspunkt kunstneriske professioner. Centeret vil aktivt og systematisk bidrage til, at fremtidens danske kunstneriske og kreative talenter, der sigter på en karriere i den digitale visuelle industri, forstår at sætte deres kreative kompetencer ind i en kommerciel markedsmæssig kontekst. Men også at inspirere og engagere alle danske børn, unge og uddannelsessøgende, som måtte have interesse for og ambition om en karriere indenfor DVI.

Centeret vil fortsætte og udvide arbejdet med at skabe projekter, der understøtter visuel kommunikation inden for det offentlige, sundhedsområdet, læring og videnskab. Dette skal ske igennem større projekter med offentlige myndigheder, regioner og kommuner og igennem EU-projekter, der har fokus på formidling af videnskab og forskningsresultater.

Centeret har et nationalt opdrag med nationale opgaver og skal fra sin placering i Vestdanmark arbejde for national udvikling. Arbejdet skal i Centerets kommende aktivitetsperiode styrkes og løftes gennem stærke partnerskaber, som allerede beskrevet ovenfor; Viborg Visuals, LINKED, Markedskonsortiet for dansk kreativitet og partnerskaber som yderligere understøtter Erhvervsfremmebestyrelsens Vækstplan for de Kreative Erhverv.

Ny bevillingsperiode for Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling

Centerets mange partnerskaber med både offentlige myndigheder og private virksomheder har allerede skabt et enestående fremtidigt potentiale til at skabe mærkbare resultater og forandring for hele Danmark.

Centeret er en integreret del af animationsskolen The Animation Workshop/VIA University College og bruger denne

styrkeposition til at skabe udvikling – både inden for egne fagområder og langt ind i andres. Arbejdet med konsolideringen af organisationen og de 8 indsatser for et styrket TAW, har skabt et solidt fundament og en bæredygtig fremtid for et blivende center på finansloven.

Coronapandemien har accelereret digitaliseringen af industri og samfund, og som en af de få, boomer animationsbranchen som aldrig før. TAW har styrket sine kompetencer i forhold til online formater. Centeret har haft stor succes med at omlægge aktiviteter til digitale formater, herunder at booste videndeling og spredning af workshops nationalt og internationalt. I forhold til den kommende periode forudser Centeret et stort behov for at samle op på viden og erfaringer fra branchen samt tværgående resortområder. Mange af Centerets strategiske satsninger strækker sig over flere år og således ud over bevillingsperioden, eksempelvis Centerets partnerskaber i Viborg Visuals, Vision Denmark, den Vstdanske Filmpulje, Filmtalent Animation & Games og Viborg Animation Festival. Der er derfor både behov for og god ræson i at tilvejebringe en forlængelse af bevillingsperioden og dermed støtte fortsættelsen af igangværende projekter og udviklingen af nye initiativer.

Centeret vil slutteligt anbefale, at regeringen i forbindelse med den kommende finanslov prioriterer Centeret, og sætter de nødvendige midler af, så det vigtige arbejde, som Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling allerede er i fuld gang med, kan fortsætte. Centret har for længst bevist sit værd, så det handler om noget, der politisk set er så ufarligt som at garantere kontinuiteten i det, der er en åbenlys succes.



The Animation Workshop
VIA University College

The Animation Workshop
VIA University College

Kasernevej 5
8800 Viborg

animationworkshop.via.dk