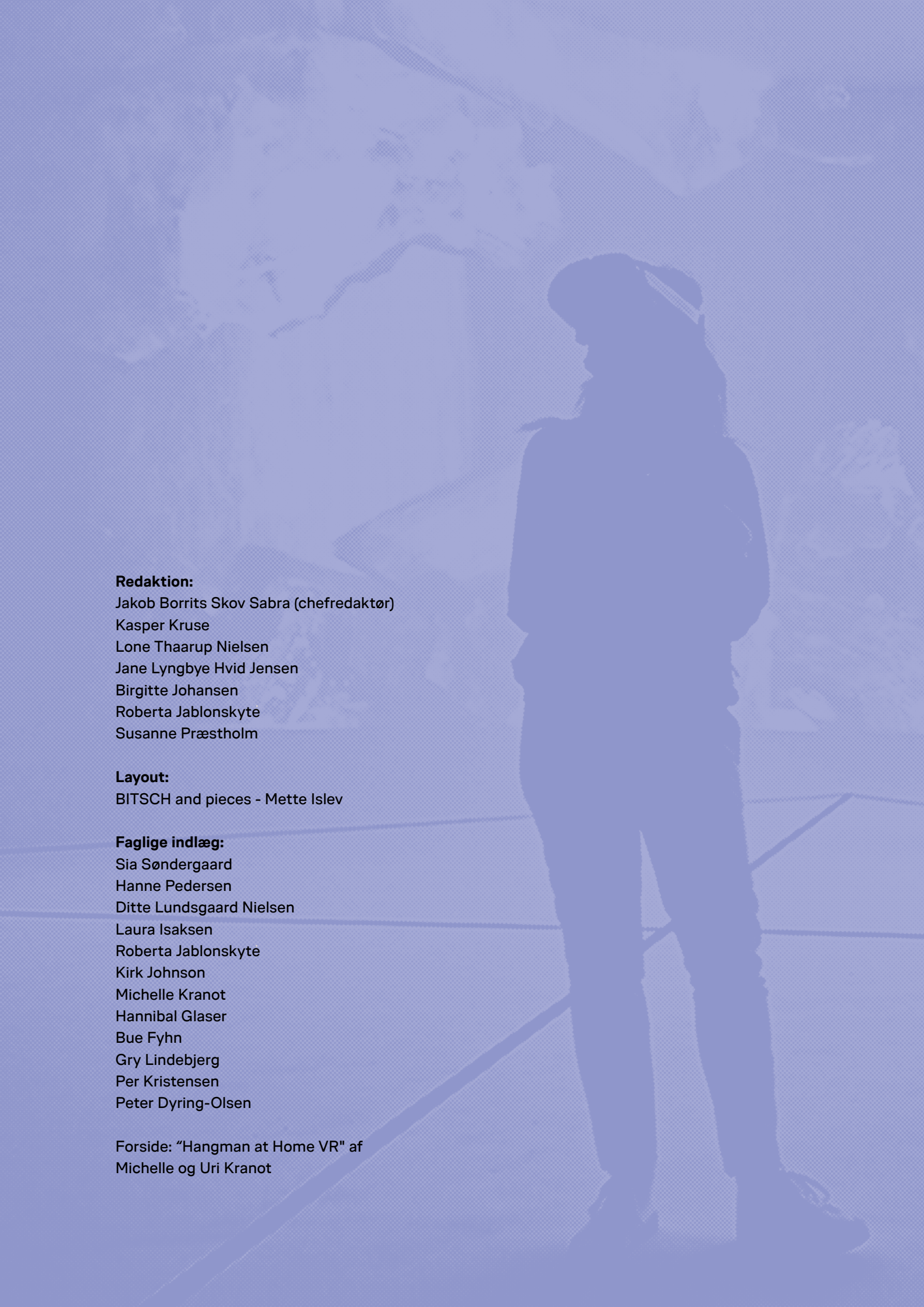
The Animation Workshop
VIA University College

Center for Animation, Visualisering & Digital Fortælling

RAPPORT OVER AKTIVITETER I 2021

The Animation Workshop
VIA University College



Redaktion:
Jakob Borrits Skov Sabra (chefredaktør)
Kasper Kruse
Lone Thaarup Nielsen
Jane Lyngbye Hvid Jensen
Birgitte Johansen
Roberta Jablonskyte
Susanne Præstholm

Layout:
BITSCH and pieces - Mette Islev

Faglige indlæg:
Sia Søndergaard
Hanne Pedersen
Ditte Lundsgaard Nielsen
Laura Isaksen
Roberta Jablonskyte
Kirk Johnson
Michelle Kranot
Hannibal Glaser
Bue Fyhn
Gry Lindebjerg
Per Kristensen
Peter Dyring-Olsen

Forside: “Hangman at Home VR" af
Michelle og Uri Kranot

The Animation Workshop
VIA University College

Center for Animation, Visualisering & Digital Fortælling

RAPPORT OVER AKTIVITETER I 2021

Forord

Rapporten her gør status over de aktiviteter og resultater, der har udfoldet sig som konsekvens af det arbejde, der er udført i Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling i 2021. Formålet er at give et klart overblik over Centerets mange og forskelligartede aktiviteter samt deres resultater og målopfyldelse, hvor det er muligt.

Centeret er forankret i Uddannelses- og Forskningsministeriet men arbejder med opgaver, der falder indenfor 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 tegner et billede af Centerets fremtidige strategiske arbejde og nødvendige indsatser for et kreativt Danmark i vækst.

"Fayburrow "(2022) af Marcus Keable

Indholdsfortegnelse

4 Forord
7 Indholdsfortegnelse
8 Læsevejledning
12 Formål
14 Indledning
20 FEATURE: ANIDOX
24 FEATURE: Interaktive teknologier
30 FEATURE: Bæredygtighed
34 FEATURE: Animation og kreativ læring
38 FEATURE: Immersive storytelling
42 FEATURE: VAF – All things Animated!
50 Projekter & aktiviteter
52 Effekt & udbredelse
54 Strategiske aktiviteter & indsatser
62 Programområder
66 Metoder & fremgangsmåder
70 Målepunkter 1-13
110 Evaluering
112 Konklusioner

Læsevejledning

Denne afrapportering for Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling (CAV) består af en rapport for 2021 samt en perspektivering over Centerets fremadrettede strategiske virke 2022-2025. Rapporten har følgende opbygning:

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

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 & aktiviteter", "Metoder & fremgangsmåder" og "Effekt & udbredelse". Disse punkter er ledsaget af udvalgte data og grafer.

Rapporten præsenterer desuden et antal områdenedslag, kaldet "Features". Disse fremhæver tematiske indsatser, som Centeret finder særligt samfundsrelevante.

Afsnittet "Målepunkter" redegør for Centerets arbejde med de overordnede strategiske indsatsområder. Her fremhæves projekter, partnere, aktiviteter og arrangementer, som i 2021 underbygger Centerets realisering af dets mål og ambitioner.

Da visse projekter figurerer under flere målepunkter, er disse indgående beskrevet under et af disse men nævnes kun med få linjer under andre. Enkelte udvalgte områder og projekter vil være fremhævet i rapporten med deres egne opslag.

Forkortelser og ordforklaringer

TAW: The Animation Workshop

VIA UC: VIA University College

VK: Viborg Kommune

LG: Ledergruppe – uddannelses- og afdelingsledere på The Animation Workshop

Sci-Vi: Science Visualization and Dissemination

CAV: Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling

FoU: Forskning og Udvikling

OW: Open Workshop

T&S: Talent and Skills

ALL: Animated Learning Lab

BAC: Uddannelsesafdelingen ved The Animation Workshop

ANIM: Bachelor of Character Animation and Computer Graphic Arts

PB: Professionsbachelor

GS: Bachelor of Graphic Storytelling

CG: Computer Graphics

VFX: Visual Effects

DVI: Digitale Visuelle Industri

VPS: Virtual production studios

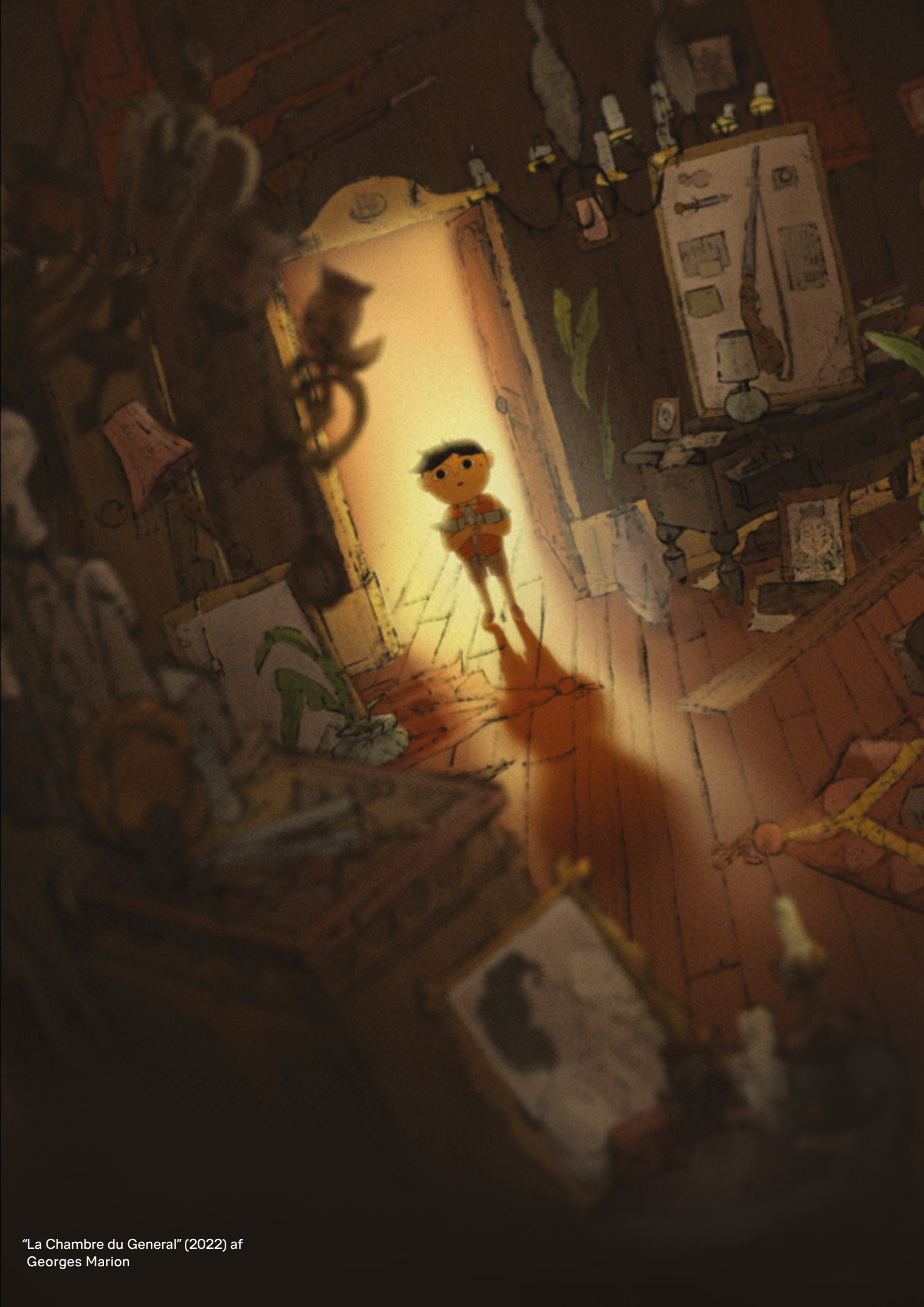
VR: Virtual reality

AI: Artificial intelligence

NFT: Non-fungible token

XR: Extended reality

AR: Augmented reality



"La Chambre du General" (2022) af
Georges Marion

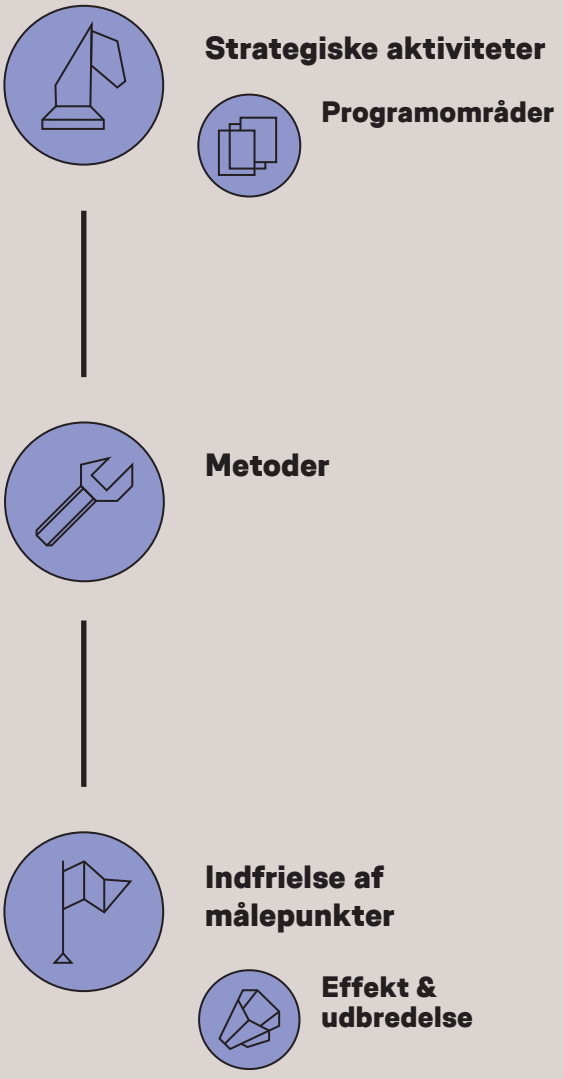
Formål

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

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

Projektets opgave er ikke at drive erhvervsudvikling – men at *understøtte* erhvervsudvikling igennem behovsorienteret og rettidig talent-, projekt-, kultur- og uddannelsesudvikling. Således vil The Animation Workshop være en stærk samarbejdspartner til nuværende og kommende aktiviteter indenfor 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.



"Lyrebird":
Erik Barsballe

Indledning

Endelig begynder en normal hverdag at melde sig. Vi er tilbage på arbejdspladsen. De fysiske møder er tilbage, og vi skal vænne os til at være sammen igen – på arbejdspladsen og i samfundet. En tilfredsstillelse spreder sig, når vi kigger i bakspejlet: Vi formåede at holde samfundet kørende, selvom der var rigeligt med benspænd, og vi lærte at bruge digitale redskaber i en grad, som nok forekom urealistiske i starten af 2019. Redskaber som vi nu tager med videre og bruger, når det giver mening. Vi kan minimere kørsel og CO2-aftryk med online møder, og vi kan i højere grad undervise online – og dermed også gøre undervisning tilgængelig langt ud over landets grænser, hvilket kan bruges ift. at opfylde Verdensmål nr. 4 og 10: "Kvalitetsuddannelser" og "Mindre ulighed".

Men der er også en skyggeside. Fællesskaberne blev digitale, og det mærkes tydeligt, at de ikke kan det samme som fysiske fællesskaber. Man kan måske endda diskutere, om de mange digitale platforme mere har karakter af netværk end fællesskaber.

DIGITALISERING OG FÆLLESKAB I EN POST-CORONA TID
Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling har igennem alle årene arbejdet med digitalisering, bl.a ift. at undersøge menneskeliggørelse og anvendelse af digitale formidlingsformer og redskaber. Det vil vi fortsætte med – og nu med et ekstra blik for skyggesiden også. Tesen om, at digitale fællesskaber synes mindre menneskeligt tilfredsstillende, kalder på en indsats, og netop fællesskaber, sammenhængskraft og genstart af samfundet efter pandemien har været nogle af fokuspunkterne ifm. genforhandling af finanslovsbevillingen for Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling. Man kan tolke den brede politiske opbakning omkring en ny 4-årig driftsbevilling som et udtryk for, at vi har fat i et vigtigt nationalt emnefelt udover Centerets øvrige indsatser.

Pandemien har sat ekstra skub i digitaliseringen, og derfor kom det heller ikke som en overraskelse, at Facebook-koncernen skiftede navn til Meta: Pludselig er Metaverset – vores virtuelle spejlverden – ikke længere helt så utopisk. Hvordan bevarer vi det menneskelige aspekt i dette? Det vil vi gerne undersøge.

Udover menneskelighed i det digitale og skabelse af fællesskaber, vil vi også pege på en anden værdi – eller egenskab: Mod. Mod til at tage nogle chancer, både for at accelerere nogle ting, eller tage en chance med et nyt emneområde, men også mod til at forholde sig kritisk. Vi lever stadig i en tid med stort fokus på fake news, og det kommer ikke til at forsvinde. Vi har muligheden gennem vores indsats omkring visuel vidensformidling (Sci-Vi), og vi kan også nå børn og tweens gennem animeret læring og didaktik, ligesom vi skal have styrket indsatsen i vores uddannelser og kurser.

"XR (extended reality), animation og gamification er bestemt underholdende. Men når de anvendes som praktiske løsninger, understøtter de konkrete forretningsstrategier og hardcore KPI'er. Anvendte digitale visuelle teknologier skaber reel indflydelse på tværs af sektorer over hele verden."

Majken Kalhave, CEO Creative Denmark

"Apex Point" (2022) af
Jacob Møller

Vi har længe arbejdet med det immersive og forventer, at området vil vækste i de kommende år. Vi har i vores FoU afdeling tilknyttet adjunkter og undervisere med utrolig meget erfaring indenfor området og har også styrket partnerskaberne med det digitale teater White Hole samt Foreningen Phenomenal, der begge arbejder med XR. Nationalt arbejder vi bl.a. med Khora og har indgået partnerskaber omkring udvikling af både kunstneriske projekter såvel som mere funktionelle af slagsen. Derudover har Centeret intensiveret sit arbejde med formidling af verdensmålene, blandt andet i samarbejde med VIA FN Verdensmålsskole, FN Business Center og United Change ved Teatret Svalegangen i Aarhus.

FLUGT
– ANIMERET DOKUMENTAR SKABER OSCARHISTORIE

2021 var også året, hvor den danske animerede dokumentarfilm, Flugt, af Jonas Poher Rasmussen, skabte verdenshistorie som den første film nogensinde, der opnåede hele tre Oscarnomineringer i kategorierne Bedste Internationale Film, Bedste Animationsfilm og Bedste Dokumentar. Filmen havde helt tilbage i 2013 sin udvikling på TAW gennem uddannelsesforløbet ANIDOX: LAB. Trods det at Flugt og de øvrige danske nomineringer desværre ikke endte med at hjemtage Oscarstatuetter, så fejrede man i Viborgs animationsmiljø det faktum, at Flugt har formået at skabe kolossal international opmærksomhed på dansk animation og dokumentar, et fast prioriteret område i Centeret. Som en hyldest – og med glimt i øjet, overrakte Centeret derimod en delt Oscarstatuette for Bedste Kreative Udviklingsmiljø til TAW og Viborg. Centeret forventer en massiv vækst i antallet af animerede dokumentarprojekter indenfor film, animation, spil og XR i 2022 og frem.

Foto:
Andreas Menjivar

"Without Anidox, Uri and Michelle, I would not be where I am right now. Viborg is really where FLEE came about, where it all started, being a part of Anidox."

Jonas Poher Rasmussen, instruktør af "Flugt"

STAND WITH UKRAINE

Krigen i Ukraine har på ny udfordret det internationale samfunds sammenhængskraft og trækker fronter op mellem stater og mennesker. På digitale platforme opleves, hvordan animationsfilm blandt andet bruges til at understøtte ufred og skabe mistillid i befolkninger og samfund. Centeret følger den danske regering og ministeriernes holdning til konflikten i Ukraine og er i skrivende stund involveret i en række forskellige støttetiltag, aktiviteter og partnerskaber med det formål at arbejde for fred og fællesskab samt hjælpe nyankomne ukrainske flygtninge med at skabe sig en meningsfuld og tryg tilværelse i Danmark. Dertil har Centeret startet et praktikforløb på Viborg Animation Festival for skuespiller og producer Polina Kalmykova fra Kyiv, som er kommet til Danmark og Viborg som konsekvens af krigen i Ukraine. Polina arrangerer og kuraterer blandt andet offentlige gratis filmvisninger med ukrainske animationsfilm som en del af hendes praktikforløb.

"Fortunately, I ended up in the right and wonderful place where I met interesting, talented people. I'm glad that I have the opportunity to be here and do important things."

Polina Kalmykova, skuespiller, producer og festivalpraktikant fra Kyiv

Centeret indgår på nuværende tidspunkt i følgende aktiviteter:

- Samarbejde med Statens Værksteder for Kunst, den internationale NGO Artists at Risk, artistatrisk.org og Statens Kunstfond om etableringen af et dansk netværks- og residency samarbejde for ukrainske kunstnere på flugt.
- Praktikforløb med Polina Kalmykova, producer og skuespiller fra Kyiv, flygtet til Danmark og midlertidigt bosat i Viborg.
- Filmvisninger med ukrainske kortfilm indenfor animation og live action i samarbejde med Frivillighuset, Student House og Viborg Bibliotekerne.
- Festivalsamarbejde med Ukrainske Linoleum Contemporary Animation and Media Art Festival omkring filmprogrammer og talks under Viborg Animation Festival.
- Koncert og foredrag med den ukrainske folkesangerinde Ganna Gryniva i samarbejde med Viborg Bibliotekerne og Jazz9tus, Aalborg.
- Deltagelse i Creative Europe-projekt med Projector, Ukraines største udbyder af online-undervisning indenfor animation, grafisk design, game design etc.
- Støtte af studerende på Grafisk Fortællings initiativ #StandwithUkraine Foresight Art Zine - publicering af en samling nye illustrerede kunstværker og grafiske fremstillinger lavet til fordel for Ukraine.

Så fra et 2021 med genåbning og gen-nedlukning, omstilling til hjemmearbejde og tilbage igen, med digitalisering, fællesskab og behov for sammenhængskraft, til international interesse og anerkendelse af danske fortællinger, til en opstart på 2022 præget af ustabilitet, ufred og usikkerhed i Europa, er det Centerets forhåbning, at vi som mennesker og samfund kan genfinde hinanden, og skrive, tegne og animere fremtidens fortællinger sammen.

Foto:
Morten Pedersen

"Vi er jo superstolte over at have bare en lille bid i succesen med Flugt."

Jakob Sabra, leder for forskning og udvikling, The Animation Workshop

20 FEATURE: ANIDOX

24 FEATURE: Interaktive teknologier

30 FEATURE: Bæredygtighed

34 FEATURE: Animation og kreativ læring

38 FEATURE: Immersive storytelling

42 FEATURE: VAF – All things Animated!

ANID

Foto:
Andreas Bang Kirkegaard

FEATURE

En tværmediel kunstnerisk platform for udviklingen af nye formater til animations- og dokumentargenren.

Animerede dokumentarfilm eksisterer i det interessante spændingsfelt, hvor sandhed og fiktion blandes, hvor der stilles spørgsmål og inviteres til udforskningen af ideer om fortælling og fakta. Filmskabere over hele verden nedbryder mure mellem kategorier og genrer og søger de stærkeste måder at fortælle de historier, der betyder noget for dem, i en betagende blanding af metoder, teknologier og fortællestile. Denne frihed til at forene værktøjer og teknikker og udforske en verden af kreativt potentiale indenfor non-fiction genren har åbnet døren til en helt ny stil indenfor film og visuel historiefortælling. Dette har banet vejen for succesen med filmen Flugt (FLEE, 2021), nomineret til tre Oscars i 2021 - et projekt, der blev lanceret og udviklet på TAWs ANIDOX:LAB tilbage i 2013 og senere produceret af Final Cut For Real og animationsstudiet Sun Creature. Flugt har tiltrukket sig global opmærksomhed for sin evne til at fortælle en vigtig og bevægende historie i et overbevisende format, men også for at muliggøre, at den virkelige person bag historien bevarer sin anonymitet. Flugts instruktør, Jonas Poher Rasmussen, har selv udtrykt sin store begejstring og taknemmelighed for TAWs unikke udviklingsmiljø på sin vej mod Oscar-nomineringerne: **"Viborg er, hvor Flugt blev til, hvor det hele startede, som en del af Anidox. Uden Anidox ville jeg ikke være, hvor jeg er lige nu".**

Oscar-nominerede "Flugt" (2021):
Jonas Poher Rasmussen

"Det er vigtigt at erkende de fordomme, vi alle har, når vi konfronteres med et individ, personligt eller på film. En reduktion af personerne, eksempelvis ved brug af animation, gør det således muligt for en historie at blive fortalt mere sandfærdigt og modtaget mere retfærdigt."

Michelle Kranot
Medstifter af ANIDOX:LAB

Under ANIDOX-paraplyen ligger en række forskellige projekter, nemlig ANIDOX Lab, ANIDOX VR Awards og ANIDOX Masterclasses, som alle er forbundet med hinanden.

ANIDOX:LAB er et professionelt træningsprogram, der dyrker og udvikler innovative projekter i grænserne mellem animation og dokumentarfilm. Programmet giver animatorer og dokumentarister mulighed for at lære og udvikle sammen, og samarbejdet skaber en transformativ oplevelse, der muliggør et fælles ordforråd og en fælles kontekst mellem to meget forskellige filmproduktionsmetoder.

ANIDOX:VR er et ambitiøst internationalt udstillingsvindue for VR-kunst og en nøglespiller i dokumentar- og VR-landskabet, der præsenterer unikke historiefortællere, animation af høj kvalitet samt aktuelle og engagerende emner, der aktiverer offentligheden og fagfolk på tværs af de forskellige sektorer indenfor kunst, videnskab, forretning og teknologi.

"[ANIDOX] er mig bekendt det mest succesfulde, kreative og vigtige initiativ af sin art, der inspirerer til nye former for historiefortælling, teknik/ny teknologi, samarbejde og kunstnerisk udtryk – og søger at udvikle, udforske og styrke ægteskabet mellem animation og dokumentarfilm."

Klara Grunning, Det Norske Filminstitut

ANIDOX:EDUCATION er masterclasses, symposier, workshops og talentforløb, som løbende udbydes på film- og animationsfestivaler i hele Europa. I 2021 har ANIDOX blandt andet deltaget på Anima Bruxelles, ITFS Stuttgart, Fredrikstad Animation Festival, Oodi Helsinki Media Cube, CPH:DOX og mange andre steder.

6
Spil- og New Technologies-publikationer i 2021

7
Interactive Technologies forskningsprojekter

25
New Technologies-projekter

30
deltagere i Roof creative startup kollektivet

Interak te

Forskning og udvikling i de nye teknologier indenfor animation, virtuel produktion og XR.

Foto:
Hannibal Glaser

FEATURE

ktive eknologier

Det nuværende medielandskab ser et skift i processerne og teknologien bag produktionen. Der bruges i stigende grad digitale midler til at nedbryde afstande og fysiske barrierer, som tidligere begrænsede mulighederne for samarbejde.

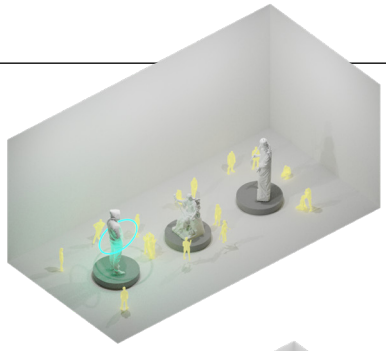
"Toyspace":
NVRMIND ApS

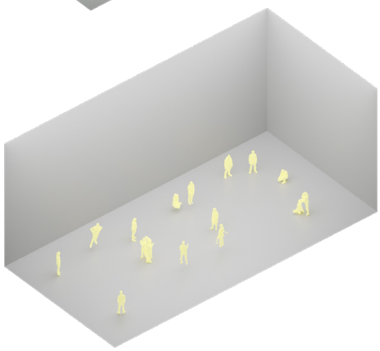
I løbet af det seneste år har Centeret haft en bred vifte af forsknings- og udviklingsprojekter indenfor interaktive teknologier. Centeret fokuserer blandt andet på Virtual Production teknologi, som i dag har en stærk indflydelse på film-, animations- og spilindustrien. Teknologien tegner området for digitale computerstøttede produktioner og er kendetegnet ved blandt andet implementeringen af store LED-skærmvægge i alle faser af produktionen. Dette giver de involverede teams mulighed for at engagere sig og producere indhold uafhængigt af, hvor de sidder i verden samt at visualisere ethvert ønsket filmisk output under selve produktionen. Dette i modsætning til en mere traditionel filmisk praksis, hvor det endelige udtryk først opstår i redigeringsfasen. Indenfor Virtual Production (VP) arbejder Centeret med markeds- og industriforskning, udvikling af de undervisningsmæssige og tekniske rammer, afholder træningsworkshops samt resultatformidling på konferencer og digitale videnplatforme.

UDVIDEDE PUBLIKUMSOPLEVELSER

Centeret forsker derudover i produktion, tilgængelighed og distribution af Virtual Reality indhold for herigennem at udforske markedets behov og muligheder samt teknologiens løsninger på nye distributionsplatforme. Centeret har et teknisk fokus på at forstå og implementere Universal Scene

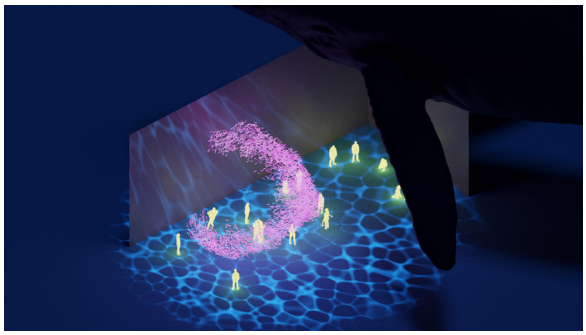
Description (USD) rammen for udveksling og styring af 3D-modeller og aktiver i en Computer Graphics-pipeline. Centeret har i 2021 arbejdet med udviklingen af nye tekniske løsninger for publikumsoplevelser, heriblandt storskala XR-forestillinger med flere brugere (multi-user-co-location teknologi), hvor både deltagere, tilskuere og professionelle skuespillere interagerer i samme virtuelle interaktive verden. Centeret har fokus på udviklingspotentialerne indenfor Metaverses, Extended Reality (XR) og digitalt interaktivt teater, gennem partnerskaber med White Hole Theater i Viborg og Phenomenal Viborg.





NFT OG BLOCKCHAIN

Endelig går Centeret ind i et nyt forsknings- og projektudviklingsområde indenfor Blockchain og NFT-teknologier og belyser dels kunstnerisk praksis indenfor feltet samt skaber forståelse for digital forretningsudvikling. Et af formålene er at udvikle en ramme, der forklarer kernebegreberne samt præsenterer måder, hvorpå teknologierne kan være til gavn for danske kunstneriske talenter, samt at skabe grundlag for start-ups og vækst i danske SMV'er, der arbejder med animation, spil og digitale medier.



Rendering:
Hannibal Glaser

"Interaktive løsninger har allerede en massiv indflydelse på tværs af sektorer, og dette voksede blot under Covid-pandemien. Disse teknologier optimerer i høj grad processer og output i sektorer såsom design, museer, events, mode, sundhed, kommunikation, uddannelse og arkitektur."

Creative Europe, 2022

"Candlelight":
Horațiú Roman

"We must teach the young generation tools for where we are going, not just where we are today. By the time a student finishes a 2 or 3 year course, the technology will have changed. We must teach them to adapt along with it, the agility and curiosity to always be learning, and offer these experiences through our training. The same goes for industry! They too must be taught about the current possibilities, emerging trends and where we are going so that they can help lead education and the young artists, creatives and developers of tomorrow... The future is NOW."

Chris Ebeling, kreativ direktør og medstifter af Virtually Human Studio og UTS Animal Logic Academy, Sydney.

"United Change"
Foto: Bo Amstrup

FEATURE

Bæredygtighed

Verdensmål og indsatser for klimaet som gennemgående element i forskning, udvikling og kunstnerisk praksis.

En grundlæggende opmærksomhed på bæredygtighed ligger til grund for hovedparten af det arbejde, der udføres i regi af Centeret. Der er taget indledende skridt til at mindske den påvirkning, som vores projektarbejde kan have på miljøet, og der er fokus på metoder, som medvirker til at sprede budskabet om den vigtige rolle, vi som enkeltpersoner spiller for at sikre en bedre fremtid.

Human Impact, et langsigtet initiativ på The Animation Workshop, har til formål at udvikle målrettet klimarelevant kommunikation. Initiativet, der har et særskilt program på Viborg Animation Festival, skal informere, formidle, inspirere og motivere lokalsamfundet, borgere og fagfolk til at understøtte den grønne omstilling. Derudover gennemførtes i 2021 flg. projekter med fokus på bæredygtighed:

ODE TIL JORDEN - TEATER OG ANIMATION
Centeret har i 2021 arbejdet med United Change – 17 Visions for the Future - et ambitiøst flerårigt projekt ledet af Teatret Svalegangen. United Changes ambition er at skabe et globalt projekt i 2023, som vil adressere alle 17 verdensmål. United Change aktiverer et mangfoldigt netværk af kunstnere og teknikere til at udvikle nye måder at skabe indhold på tværs af kunstneriske metoder. Centerets bidrag i 2021 var et projektsamarbejde United Change - Ode Til Jorden, som undersøgte brugen af 360 graders animationsscreening på en ring monteret over skuespillerne. Animationen fungerede som en udvidelse af scenen og forstærkede stemning, sted og dramaturgi. Ode Til Jorden fokuserede på livet på land, og projektet konceptualiserede og adresserede 6 af FN's verdensmål.

UNGE FORMIDLEDE BÆREDYGTIGHED

Memes for the Future, et udviklingsprojekt i samarbejde med Viborg Kommunes Børn & Unge afdeling og projekt Grønne Sammen, udforskede bæredygtighed, klimatilpasning og biodiversitet, og memekultur som en trend og metode til at producere og formidle budskaber på internettet. Memes for the Future engagerede et stort antal studerende i at adressere vigtigheden af biodiversitet og bestod af inspirerende faglige oplæg, fælles tegne- og visualiseringsøvelser, refleksion i grupper og en afsluttende opgave, hvor eleverne udarbejdede deres budskaber i form af 'memes'.

Under overskriften "Illustrerede fortællinger om biodiversitet" producerede elever fra TAWs Visuel hf-uddannelse, i en periode på to uger, korte og lange tegneserier om biodiversitet i et tværæstetisk forløb med deltagelse af to undervisere og en illustrator fra virksomheden Herman Ditte. Forløbet forenede de visuelle tegneseriefærdigheder med den dybere faglige forståelse for emnet biodiversitet. Eleverne blev derved klædt på til at kommunikere om komplekse bæredygtighedsemner samtidig med, at de fik mulighed for at udtrykke deres egne personlige visuelle fortolkninger af emnet.

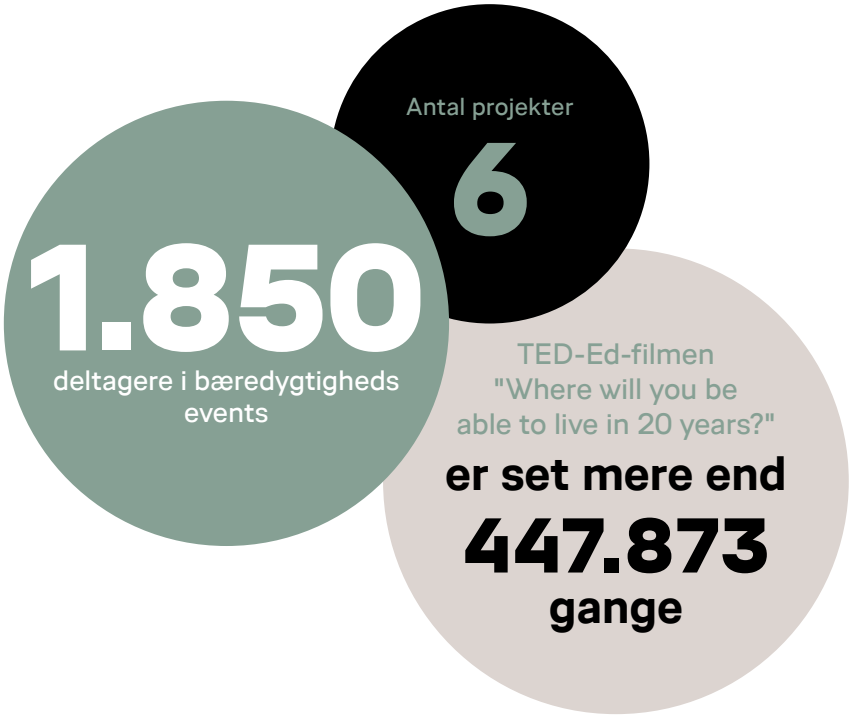


Foto:
UNESCO Creative City of Media Arts

"EU har en stærk udgangsposition og resultatliste med et højt niveau af økonomisk udvikling, social samhørighed, demokratiske samfund og et engagement i bæredygtig udvikling, som er solidt forankret i de europæiske traktater. Men for at sikre fremtiden skal der træffes de rigtige valg."

Europa-Kommissionen 2020

FEATURE

Animation

Antal deltagere på workshops
1.026

Antal aktiviteter
31

Antal projekter
42

Antal workshops
16

Foto:
Bo Amstrup

og kreativ læring

Filmpædagogik fremmer børn- og unges visuelle fortællinger.

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.

Gennem udvikling og udbredelse af filmpædagogiske tiltag i skole og dagtilbud styrker Centeret med Animated Learning Lab, aktiviteter indenfor film- og mediepædagogik, samt samarbejde med aktørerne nationalt og internationalt. Blandt andet gennem konferencer, workshops, filmfestival, materialeudvikling, efteruddannelse, samt facilitering af nationale og internationale videndelingsnetværk.

NY UDDANNELSE PÅ FILMOMRÅDET

Centeret har et særligt fokus på Film- and Media Literacy, der koncentrerer sig om den praksisbaserede kreative læring, funderet på animation og visuelle didaktiske designs i undervisningen. Centerets aktiviteter har i 2021 fordelt sig primært indenfor tre hovedområder og satsninger: uddannelse og efteruddannelse, internationale netværk, og børn- og unge aktiviteter. Særligt på uddannelsesområdet har Centeret sikret oprettelsen af en ny national pædagogisk diplomuddannelse i Anvendt film. Uddannelsen blev udviklet i samarbejde med Københavns Professionshøjskole og Station Next, og i 2021 udbudt i samarbejde med VIA UC i Viborg. Det første modul afvikles i 2022. Også det mangeårige samarbejde med Skive Seminarium har nu anmærket sig ved oprettelsen af en særlig studieprofil i kreativitet og animation for fremtidige lærerstuderende.

Human Impact Day
Foto: Ole Kragh Jakobsen

ANIMOK
Foto: Andreas Bang Kirkegaard

NETVÆRK SKABER ØGET FOKUS PÅ FILMSPROG I UNDERVISNINGEN

De internationale netværk har gennem satsningsområdet Film Literacy Years (FLY) kunnet samle lærere, pædagoger og filmfaglige professionelle ved flere aktiviteter. Deltagere fra bl.a. Grønland, Færøerne, Island, Japan, Frankrig, Estland, Letland, Litauen og Sverige, har trods pandemien kunnet videndele og udvikle projekter på tværs af landene med samme målsætning om at øge filmsproget i pædagogik, skole og uddannelse. Hertil har Centeret i 2021 deltaget i, udviklet og afholdt en lang række aktiviteter og workshops indenfor både børn og unge, skole og kulturområdet, herunder ANIMOK Børnefilmfestival, Leg en Film, Frie Fugle under Snapsting, LegeKunst med Kulturprinsen, Den Kulturelle Rygsæk i Varde samt online animationsundervisning og dukketeater med Teater Refleksion i Aarhus.

"Jeg tager en PD i anvendt film, fordi børn kommer med en stor reference til visuelle medier, og så synes jeg, at film og filmpædagogik er vildt spændende at arbejde med."

Jens Kristian Brokholm
Folkeskolelærer, Viborg

FEATURE

Immersive Storytelling er en videreudvikling af et allerede unikt udviklingsområde Expanded Animation, der søger at bygge broer og netværk mellem kunstnere, animatorer og nye medieteknikere i jagten på helt nye kunstneriske udtryk. Expanded Animation har i 2021 arbejdet med en bred vifte af forskellige kunstnere for at flytte kunsten ind i en sfære af forstærket indlevelse og fordybelse og derigennem udforske skæringspunktet mellem teknologi og kultur med henblik på at udvikle nye rammer, talenter og stemmer. Immersive Storytelling, som fagligt felt, fokuserer særligt på brugen af oplevelsesteknologi i opbygningen af nye ikke-lineære narrativer og inddragelse af multisensoriske fortælleteknikker. Her spiller udvikling og prototyping af nye teknologier en afgørende rolle i udfordringen og udforskningen af bruger- og publikumsoplevelsen.

Ny teknologi kan være med til at forstærke eller radikalt ændre de rammer, hvorigennem vi fortæller og engagerer os i historier.

Immers

Story

sive
telling

Foto:
Viborg Kunsthal

Centeret har igangsat praksisbaserede forskningsprojekter og casestudier for at opbygge et solidt videngrundlag for arbejdet med immersive animationsoplevelser designet til offentlige kulturelle rum. Oplevelser i Virtual og Augmented Reality og projection mapping er det primære fokus i Immersive Storytelling, der åbner muligheder for både studerende, kunstnere og professionelle. Formålet med Immersive Storytelling som genstandsfelt er at skabe en brobygning mellem animationsfagligheden, praksis og offentlige institutioner og initiativer. Ved at arbejde med kunstnere og teknikere på tværs af discipliner, herunder nye medier og teknologier, kan der skabes effektfulde oplevelser i det offentlige rum; alternative anskuelser, som beriger vores samfund og kultur.

WE ARE AT HOME

Nogle af de projekter, der blev udviklet i 2021, og som viser vigtigheden af Immersive Storytelling som område, omfatter udviklingsprojektet We are at Home, en multiuser VR-forestilling, der beskæftiger sig med temaer som anerkendelse og deltagelse, og den akavede intimitet, der følger med at være menneske. Som et animeret interaktivt værk fungerer denne produktion som en bro mellem det digitale, scenekunsten, billedkunsten og den nyeste innovative teknologi.

THREE KINGS

Et andet projekt med fokus på Immersive Storytelling, er Three Kings; et projekt om afprøvning af skuespil, teknologi og scenekunst, i samarbejde med White Hole Theater i Viborg. Projektet blander live sceneoptræden og VR, og inviterer deltageren ind til at opleve Viborg, som byen var i 1146, mens en skuespiller, der spiller Arnold (en skjald), guider publikum (Lygtemanden) rundt i området, hvor han fortæller historier om stedet, folket og om en helt anderledes tid for konger og biskopper.

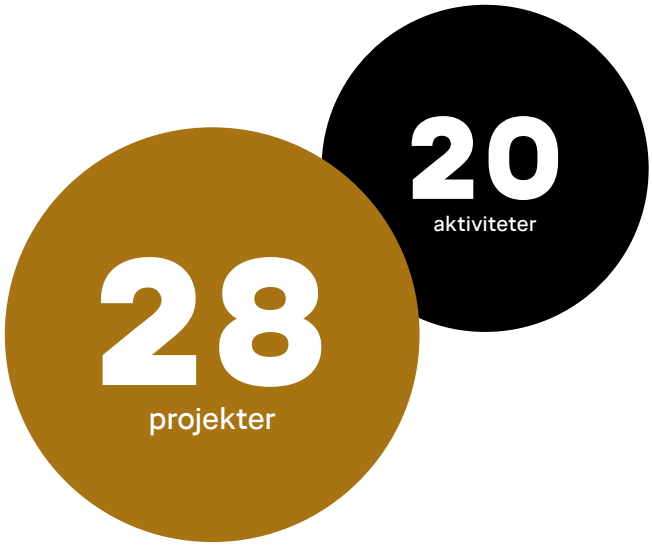
Foto:
Bo Amstrup

WE ARE REAL

Centeret har også medvirket i udviklingen af koncertoplevelsen We are Real - et ambitiøst og immersivt projekt, i samarbejde med Aarhus Jazz Orchestra. Projektet var en musikalsk liveoptræden med elementer af Virtual Reality. I denne iscenesættelse omgiver et live-orkester publikum og blander en traditionel opførelse med elektronisk musik, mens deltageren oplever Virtual Reality som et visuelt middel, der sammensmelter forskellige kunstformer.

"Medie- og indholdssektoren drives mere og mere af brugen af teknologi og nye forretningsmodeller - nye måder at interagere, forbruge og udtrykke sig på dukker op i den digitale tidsalders fremmarch. Europas mediesektor er stærk med hensyn til at skabe indhold. Sektoren skal dog blive endnu mere teknisk kyndig, da konkurrencen vokser fra globale aktører, der er særligt stærke indenfor teknologisk innovation."

Europa-Kommissionen 2020



FEATURE

VAF – All things Animated!

VAF CELEBRATES animation craft and artists
VAF CULTIVATES animation craft and artists
VAF COMMUNICATES animation craft and artists

Foto:
Bo Amstrup

20.606
deltagere til aktiviteter og events

744
deltagere i VAF Industry-events

203
film indsendt til konkurrence-programmer

Animation har siden 2011 været et politisk indsatsområde for Viborg Kommune, hvor en decideret animationsstrategi blev udviklet i 2014. Her er det ambitionen at sikre vækst for hele landet indenfor bl.a. kultur, erhverv, undervisning og innovation gennem The Animation Workshop, virksomhedsklyngen Arsenalet og Viborg Animation Festival (VAF). Det har indtil videre resulteret i mere end 200 produktioner, bedre læringsmiljøer på byens skoler og senest i 2020 udnævnelsen af Viborg til UNESCO Creative City of Media Arts.

Der er derfor fortsat stort potentiale for at sætte Viborg og ikke mindst Danmark på verdenskortet, både kulturelt og erhvervsmæssigt, og med Viborg Kommunes nyetablerede centre Viborg Visuals samt White Hole Theatre, der har fokus på digital eksperimenterende scenekunst, og ikke mindst The Animation Workshops eget Center for Visuel Formidling og Digital Formidling, er erhvervs-, kultur- og synlighedsperspektivet stort.

Foruden et kulturelt og erhvervsmæssigt fokus indebærer animationsstrategien og nu også UNESCO-satsningen også et fokus på undervisning og pædagogik, hvor der netop i disse år er skærpet opmærksomhed på, hvordan den nye generation bliver klædt på til at begå sig i en digital verden og på at sikre digitale kompetencer hos børn og unge som en del af den digitale dannelse – en dannelse, der også indebærer evnen til at producere digitalt og skabe digitale produktioner, så der opnås en dybere forståelse for det digitale generelt.

Disse aktiviteter tænkes også ind i et langsigtet og internationalt perspektiv, hvor UNESCO og VAF i samarbejde har mulighed for – og udnytter samme – at række ud til en lang række Creative Cities for derigennem at øge kendskabet til dansk animation og Danmarks visuelle kompetencer.

Med andre ord: Animation spiller en langt større rolle end blot underholdning og har stærkt potentiale til at styrke både borgere og væksten for hele Danmark. Her har Viborg de bedste forudsætninger for at udnytte dette potentiale gennem både The Animation Workshop og Arsenalet. Men for at dette kan lade sig gøre, er det nødvendigt at invitere både befolkningen og branchen indenfor og vise, hvordan animation kan være et vigtigt redskab i et progressivt digitalt og teknologisk samfund, og hvordan animation i andre sammenhænge end den traditionelle underholdningsindustri kan medvirke til at styrke forretningspotentialet i branchen.

På denne baggrund arbejder VAF kontinuerligt på at være mere end en filmfestival og invitere flere borgere ind i animationens univers og samtidig holde et skarpt fokus på at styrke både de vestdanske og nationale kreative erhverv indenfor den digitale visuelle industri.

"Hele ugen er der foredrag og diskussioner om animationens tekniske muligheder og branchens fremtid. Vi tør godt love, at festivalen i sit tiårs jubilæum vil markere Viborg som et hovedsæde for animation i Europa."

Filmmagasinet Ekko, Esben Skaalum

I 2021 fejrede VAF 10-års jubilæum. Dette gav anledning til at konsolidere en række aktiviteter og formater, der er afprøvet over de sidste 10 år og har udmøntet sig i en revision af de 4 VAF tracks, således at VAF fremover vil indeholde:

- VAF FILM
- VAF ANIMOK
- VAF CULTURE
- VAF INDUSTRY

VAF har ligeledes arbejdet med at skærpe festivalens mission og overordnede objektiv og arbejder ud fra en dedikeret mission om at fejre, dyrke og kommunikere animationshåndværk, -faglighed, -kunst og kunstnere.

VAFs helt afgørende succeskriterie er således at være en stærk spiller i arbejdet med at fremme animationsmediet, både som underholdning, som kunst, som undervisnings- og læringsværktøj og som formidlingsredskab, samt gennem VAF Industry at booste animationsindustrien og relaterede brancher indenfor den digitale visuelle industri, både nationalt og internationalt.

Foto:
Bo Amstrup

Foto:
Andreas Bang Kirkegaard

**"I was super impressed with the overall event and how well it was all organized. I met so many like minded people, and the networking opportunities were immense. Viborg really seems like a special place for all things visual, and the sense of community is very apparent and strong.
It is clear to me that Viborg will soon be on par with Austin and SXSW :) :) "**

Peter Fischer, Khora

Med afsæt i den overordnede mission har VAF i 2021 ligeledes revideret sine målsætninger og lagt en klar linje for de kommende års festivaler.

VAF skal dermed arbejde for:

Festival med kunstnerisk ambition og branchemæssig forankring
VAF skal med kunstnerisk ambition og forankring i branchen være Danmarks største internationale animationsfestival og et udstillingsvindue for brugen af animation og visuel formidling i forskellige brancher.

Rykke grænser og forståelse af animation
VAF skal demonstrere animationens brede anvendelsesmuligheder og rykke grænserne for animation.

Opdyrkning af talentmasse
VAF skal gennem filmaktiviteter og events understøtte, fremdyrke og promovere den danske talentmasse.

Animationsfilmkultur til alle
VAF skal tilbyde attraktive animationsoplevelser af høj kunstnerisk kvalitet og præsentere dansk og international animationsfilmkultur til Viborgs og Region Midts borgere samt interesserede fra hele landet.

Festival med stærkt indhold
VAF skal formidle nationalt og stærkt internationalt indhold gennem filmvisninger, workshops, events, udstillinger, netværksarrangementer og dele det med et bredt publikum i alle aldre.

Fokus på branche og aftagere
VAF skal understøtte samarbejdsmuligheder og potentialer i animationsbranchen på tværs af landegrænser og arbejde for at udvikle kapacitet og kompetencer i branchen samt synliggøre animationens potentialer for aftagere af branchens produkter.

Samarbejder, vidensdeling og internationalisering
VAF skal gennem internationale samarbejder og netværk styrke udbredelsen af Danmarks kreative DNA og derigennem skabe international bevågenhed om dansk animation og visuel formidling samt styrke vidensdeling og internationalisering.

VAF INDUSTRY
VAF Industry er festivalens track for professionelle, industri og branchefolk og lægger op til indsigt og debat om animationens anvendelse i f.eks. videnskabsformidling, didaktik og sundhedssektor m.fl. såvel som i de kernefaglige kreative og visuelle erhverv. Tracket fokuserer således på networking og vidensdeling animationsfolk imellem, men tilbyder også en bred vifte af events henvendt til aftagere/industrier, der kan gøre brug af animationens visuelle sprog og formidlende egenskaber og giver dermed mulighed for at bygge bro og skabe samarbejde på tværs af brancher og kompetencer. De mange arrangementer under VAF Industry bød på spændende gæster og specialister fra hele verden, der belyser animationens potentiale; både for aftagere, animationsbranche og den brede befolkning.

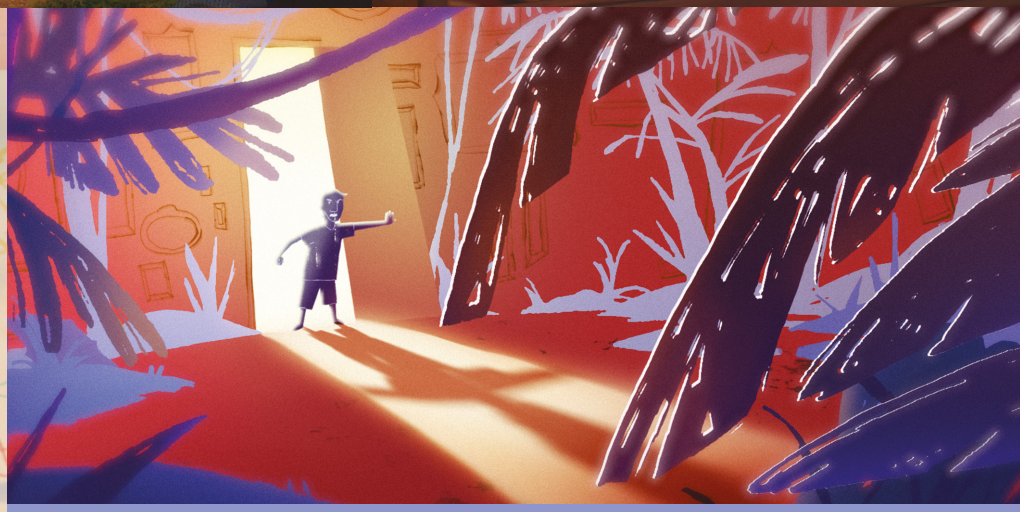
VAF INDUSTRY 2021 HIGHLIGHTS

SciVi Conference
Konferencen faciliterede vidensudveksling og netværksopbygning mellem forskere og visuelle storytellers.

Animated Learning Conference
Konferencen stillede skarpt på filmiske virkemidler for at danne rammerne for et globalt visuelt sprog.

Animated Health Conference
præsenterede løsninger på vejen til en mere brugervenlig sundhedssektor, hvor animation og andre visuelle virkemidler bruges som redskab til at løfte sundhedskompetencerne hos patienter og pårørende.

Meet Up!
Talks og netværksevents for den danske spilindustri.

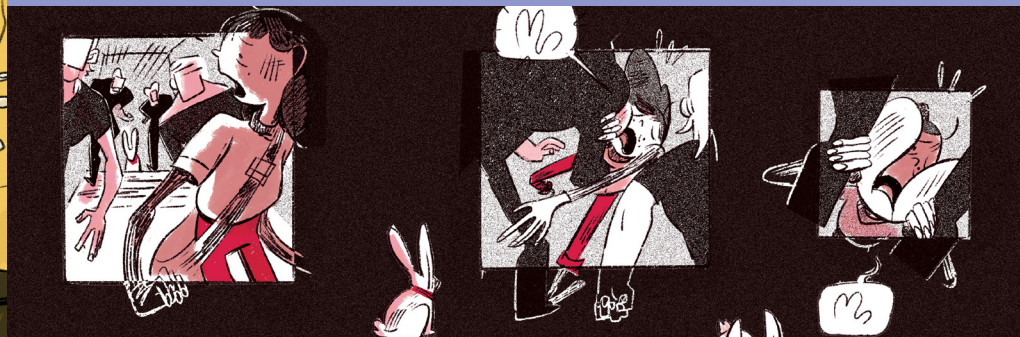


50 Projekter & aktiviteter

52 Effekt & udbredelse

54 Strategiske aktiviteter & indsatser

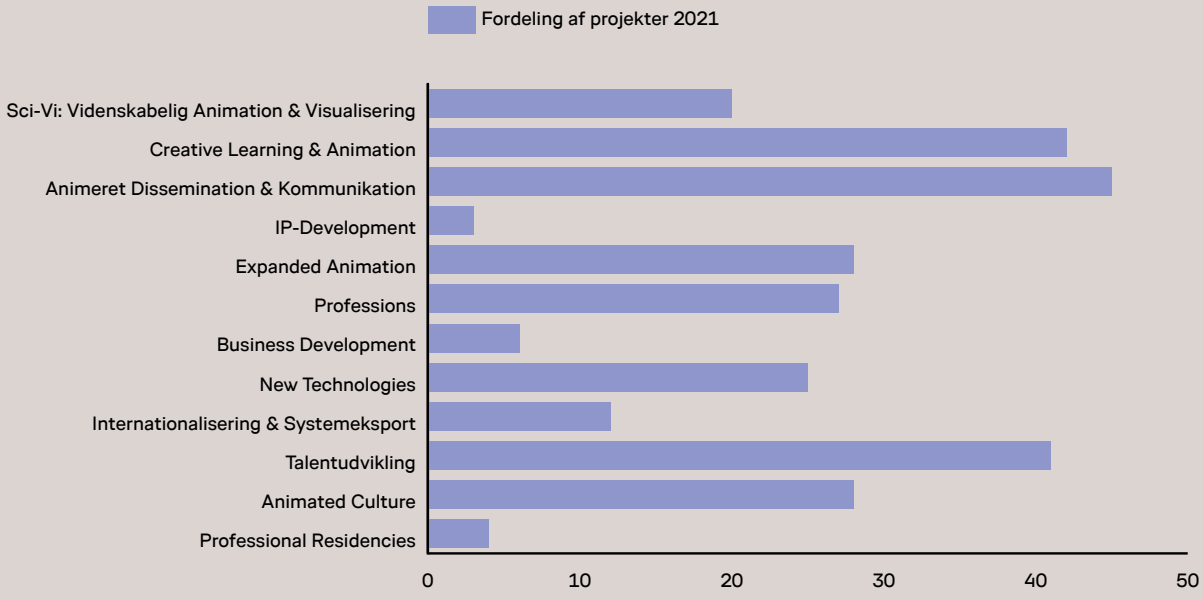
62 Programområder



Projekter & aktiviteter

Centeret har i 2021 præsteret nedenstående antal årsværk, projekter, aktiviteter samt film- og VR-produktioner. Centerets generelle aktivitetsniveau er, sammenlignet med 2020, steget med ca. 15 %, hvilket blandt andet skyldes udvikling og implementering af digitale online og hybride formater, platforme og værktøjer i Centerets praksis. Niveauet er ca. 10 % lavere end i 2019, året inden pandemi, nedlukning og rejserestriktioner ramte verden.

	2020	2021	Difference antal	DIfference %
Antal årsværk leveret af Centeret	19	16,4	2,6	13,7 %
Antal projekter	147	158	11	7,4 %
Antal aktiviteter	119	161	42	35,29 %
Antal færdigproducerede film og VR-produktioner	72	75	3	4,1 %



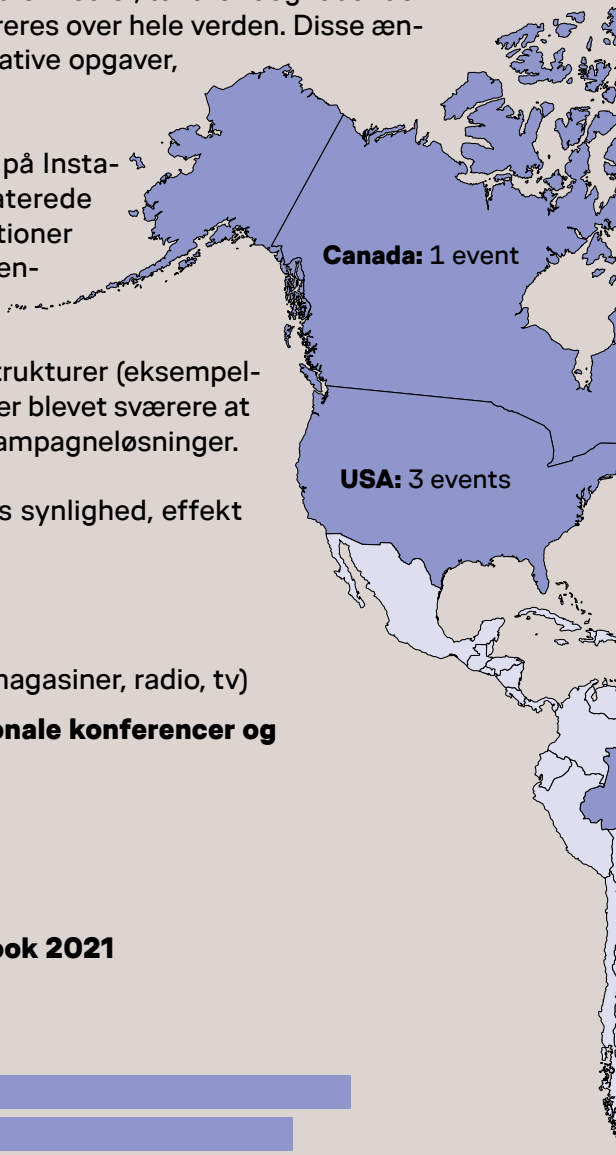
Fordelingen af projekter viser en øget opmærksomhed på aktiviteter indenfor talentudvikling, kompetenceløft til industrien, kreativitetsfremme hos børn og unge og fagfaglig undervisning i animeret læring for lærere og pædagoger i 2021. Der har været nedgang i aktiviteterne indenfor publikumsorienterede kulturudbud, kunstneriske udviklingsprojekter og -forløb samt internationalisering – en fortsat afledt konsekvens af Covid-19 pandemien.

"Lament" (2022)
Anne Sinéad Hodgers

Effekt & udbredelse

Center for Animation, Visualisering og Digital Storytelling kan fortsat konstatere tiltagende effekt og udbredelse både på nationalt og internationalt plan.

Behovet for digitale medier såvel som sociale aktiviteter er stigende i en digitalt accelererende tidsalder. Medieplatforme og tjenester, herunder 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 fortsat behov for tilpasning af strategier.



Generelt har der været fremgang i antallet af interaktioner på Instagram platformen, samt trafik på Centerets forskellige relaterede hjemmesider. Derimod har Centerets spredning og interaktioner på Facebook udviklet sig negativt, hvilket dels skyldes en generel nedgang i antallet af sociale begivenheder og events i 2021 grundet coronapandemiens restriktioner, samt implementeringen af ændringer til platformenes forretningsstrukturer (eksempelvis udfasningen af Facebook Business Pages), hvormed det er blevet sværere at nå ud til målgrupperne udenom betalte annoncerings- og kampagneløsninger.

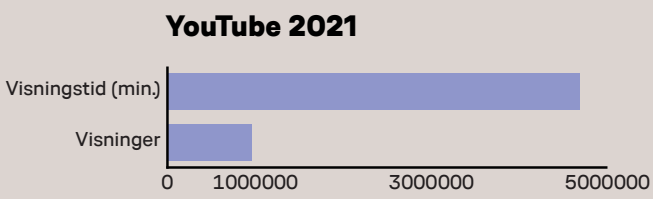
Nedenfor ses udvalgte data til dokumentation af Centerets synlighed, effekt og udbredelse.

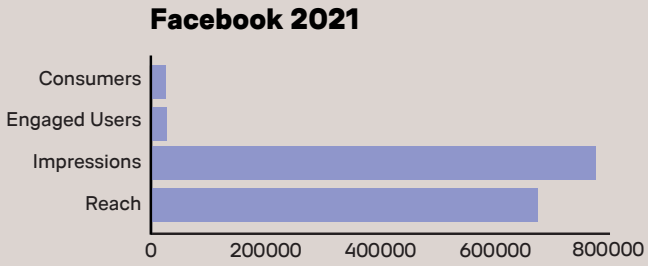
Antal deltagere på Centerets egne aktiviteter: 23.881

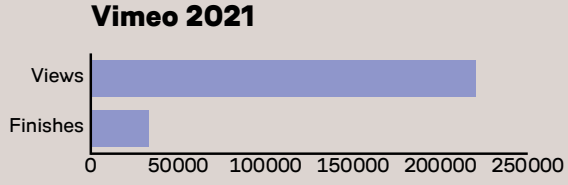
Samlet mediedækning: 352 (webkilder, dagblade, aviser, magasiner, radio, tv)

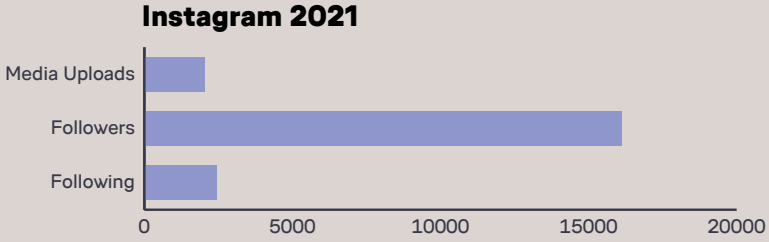
Antal præsentationer/deltagelse på danske og internationale konferencer og festivaler: 90

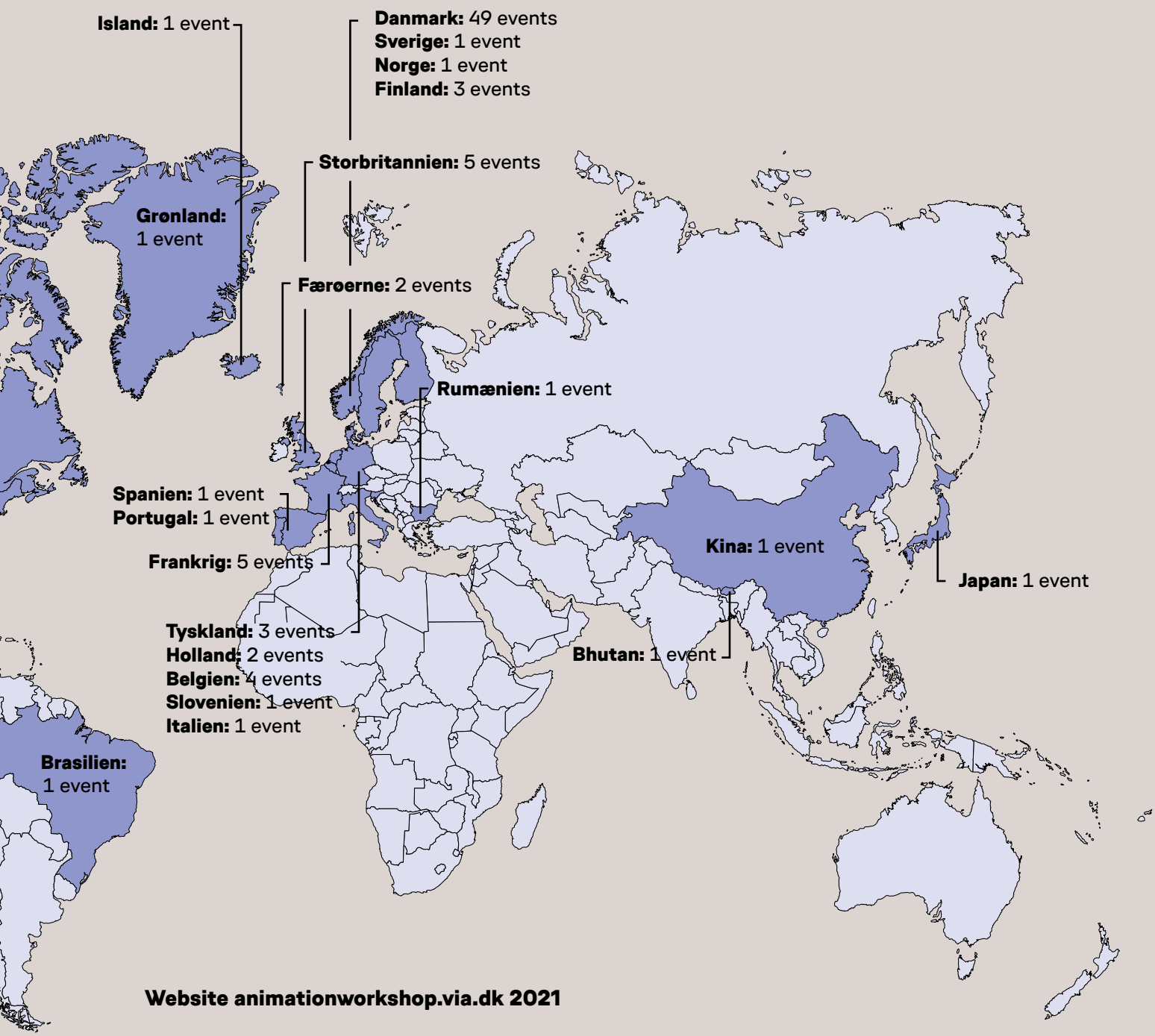
Antal større besøg på Centeret: 13



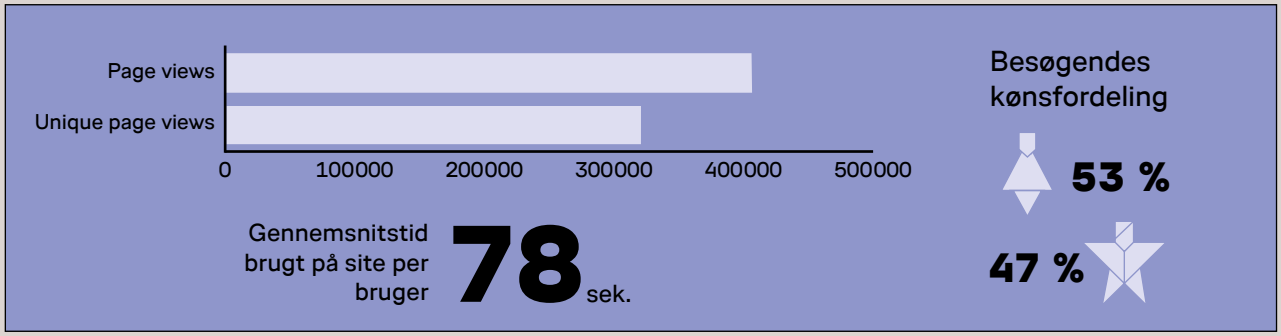








Website animationworkshop.via.dk 2021



Strategiske aktiviteter & indsatser

I nedenstående afsnit redegøres for arbejdet med Centerets prioriterede indsatsområder for 2021.

UNIKT SPECIALISERET CENTER I VERDENSKLASSE
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.

Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling er, med sin unikke sammensætning af kompetencer, opgaver og opdrag, verdens eneste specialiserede center af sin art, med base i The Animation Workshop. 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 er blevet fornyet fra 2022-2025.

STATUS PÅ ÅRETS STRATEGISKE INDSATSER
Af Centerets rapport for 2020 fremgår følgende overordnede indsatsområder, som udgør arbejdsgrundlaget for Centerets interne udvikling og det strategiske udviklingsarbejde i 2021. Centeret har i 2021 desuden arbejdet indgående med 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).

Arbejdet i styregruppen bag "8 indsatser for et styrket TAW" er fortsat i 2021 med forventet afslutning til sommer 2022. TAWs ledergruppe fortsætter herefter arbejdet med at fastholde fokus på de udpegede indsatsområder.

STØRRE TVÆRGÅENDE STRATEGISKE INDSATSER

Centeret har i 2021 fortsat arbejdet med udvikling af de eksisterende tværgående strategiske indsatser indenfor det pædagogiske område Animation og Kreativ Læring, Film og Media Literacy, Real Time og Virtual Production, Architectural Visualisation, Science Visualisation (Sci-Vi) og Animation i videnskabsformidling.

I 2021 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 2022, med sin egen ekspertise, fortsat 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 2020-21 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 blev afviklet første gang i september 2021 og gentages i 2022.

I 2021 har Centeret styrket sin indsats indenfor sundhed og velfærd, ved at indgå i et uddannelsessamarbejde med VIA Sygeplejerskeuddannelse i Viborg samt i et vidensamarbejde 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 2021 udviklet et projekt omkring anvendelsen af VR og storytelling i samarbejde med sygeplejerskeuddannelsen i VIA kaldet Being a Nurse VR. I 2022 vil samarbejdet omfatte studentersamarbejde på projektniveau samt konferencedeltagelse.

I 2022 vil Centeret fortsat fokusere på kunst- og teknologiudviklingsprojekter indenfor digital visuel industri. Centeret vil blandt andet igangsætte testforløb og produktioner for at udforske potentialet i stor-skala VR-oplevelser i samme univers, i integration af positionerings- og trackingteknologi i VR-headsets, i interaktivt skuespil og "fælles" hybride teaterformer, i design af digitale verdener, som gør brug af XR, og i animation og spilteknologi samt i visuel forskningsformidling,

der udnytter indlevelsen fra VR og 360 grader film til forståelse og engagement af publikum.

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 fik 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 set befinder sig, særligt på Instagram, Facebook og i et vist omfang Linkedln. I 2021 videreudviklede Centeret en formidlingsfilm om Centerets virke, betydning og nationale opdrag, samt optimerede hjemmesiden med relevante projekter og aktiviteter. Grundet coronapandemien oplevede Viborg Animations Festival (VAF) også i 2021 færre fysiske deltagere end normalt men opnåede med den digitale omlægning til onlineaktiviteter at komme bredere ud og til flere målgrupper. Centeret vil i 2022 fortsat øge indsatsen for digital formidling af resultater og spredning af aktiviteter til flere og bredere målgrupper, samt udvikle nye formater for formidling af enkelt projekter og aktiviteter gennem billedbårne medier.

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 at eksportere Danmarks kreative DNA globalt. Centeret arbejder så vidt muligt i forlængelse af Slots- og Kulturstyrelsens anbefalinger om særlige geografiske indsatsområder af dansk interesse.

Centeret har i 2021 fundraiset og etableret et projekt om kunstnerisk udveksling og samarbejde mellem Danmark og Storbritannien. Projektet er forankret hos Den Danske Ambassade i London, støttet af Centeret og Udenrigsministeriet, Slots- og Kulturstyrelsen samt af British Arts Council og inkluderer kunstnerisk udvikling indenfor animation, performance og leg mellem kunstnere fra Viborg og York (UK). Centeret har også styrket sine samarbejder med de internationale spilteknologivirksomheder og indholdsproducenter, Epic Games (Unreal Engine), Xsense, Marionette, Khora, Xplore XR og Virtually Human Studios. Indsatsen fortsættes i 2022.

Foto:
Michelle Kranot

Centeret har i 2021 udviklet en tematisk kampagne, i samarbejde med Creative Denmark, baseret på analyse og interviews med den danske animationsbranche. Kampagnen er delvist kørt på Creative Denmarks web som et 'Focus-issue', nyhedsbreve og sociale medier. Focus-kampagnen præsenterede redaktionelt indhold af thought leadership-karakter, aktiverede samarbejdspartneres indhold (events, talks, udgivelser etc.) og præsenterede konkrete produktløsninger. Formålet var videndeling, indsigter og interesse for de danske kreative styrkepositioner – og herigennem præsentation og skabelse af synlighed for relevante danske cases og samarbejdspartnere. Creative Denmark planlægger en dansk erhvervsfremmeindsats under South By South West 2022 i Austin, Texas i samarbejde med Udenrigsministeriet, Invest in Denmark, Dansk Erhverv og Dansk Eksportråd med massivt fokus på markedsføring af danske kreative techvirksomheder.

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 2021 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 Animation, Immersive Storytelling og Interaktiv Teknologi som omdrejningspunkt. Centeret har i 2021 bidraget til en særlig vidensgruppe for Art-Based-Research ved Aalborg Universitet og arbejder her med yderligere kvalificering og forskning indenfor Centerets kunstneriske udviklingsarbejde. Derudover er Centeret blevet medlem af Society for Animation Studies. 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 i resten af verden. Centeret har i 2021 samarbejdet om kunstnerisk udvikling med blandt andet Khora Contemporary, Viborg Kunsthal, White Hole Theater, Aarhus Jazzorkester, Teater Svalegangen, Danmarks Underholdningsorkester, Godsbanen, Viborg Musik- og Kulturskole, Aarhus Musikskole, Phenomenal Viborg, Plastic Art Collective m.fl. Indsatsen fortsættes i 2022.

Talentudvikling
Talentarbejdet på TAW stræber mod at sikre visuel kvalitet og kreative kompetencer i verdensklasse ved at skabe både de uformelle læringsrum, hvor talenterne frit kan udvikle deres forestillingsevne samt 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 2021, blandt andet gennem driften af Filmtalent Animation & Games, arbejdet med aktiviteter, der motiverer, aktiverer og professionaliserer det danske talentarbejde indenfor animation og grafisk fortælling. Centeret har i 2021 afprøvet de nye samarbejder: Medietalent – brobygning mellem ungdomsuddannelser og talentudviklingsmiljøer samt musik-, kultur- og billedskolerne gennem projekt Grib Engagementet – Kulturspor, målrettet danske børn og unge, i fritidsklubber, SFO, dagtilbud og skoletjenesten. Lignende tiltag gentages i 2022.

"I Viborg elsker vi at tegne, og denne kampagne har i høj grad bekræftet den grundlæggende tese om, at tegning er et internationalt sprog. Det er en enestående kommunikationsform, der fungerer på tværs af landegrænser, alder, køn, kultur, religion og politiske styreformer."

Henrik Holmskov,
Viborg UNESCO Creative City of Media Art

Uddannelses- og efteruddannelsesudvikling
VIA University College har i 2021 i samarbejde med Viborg Kommune haft succes med godkendelsen af en ny professionsbacheloruddannelse i Viborg indenfor Software Engineering til Spil og Interaktive Teknologier. Uddannelsen sikrer dimittender til branchen med færdigheder indenfor programmering til den kreative digitale visuelle industri. Uddannelsens indhold udvikles i 2022 i et samarbejde mellem aftagere, The Animation Workshop samt VIA Software Engineering.

Centeret har også i 2021, 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 and 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 bran-

chen 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 med ministeriets godkendelse udbudt det første modul i den pædagogiske diplomuddannelse Film i Fag. Udbuddet fortsættes i 2022. Derudover vil Centeret i 2022 arbejde for at kapacitetsopbygge forud for certificering som officielt uddannelses- og trainingcenter for real time visualisering, animation, film og spiludvikling i Unreal Engine.

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 indenfor den bevilling på finansloven, der tilgår Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling men for at sikre bedst mulig understøttelse af det momentum, som den digitale visuelle industri oplever i disse år, stiller Centeret løbende sin viden og udviklingstid til rådighed for relevant arbejde i regi af de eksisterende og kommende partnerskaber, herunder Viborg Visuals, 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 2021, med støtte fra DEB og UFS, udviklet et antal nye arbejdspakker for innovation og erhvervsfremme. Arbejdspakkerne skal skabe kompetenceudvikling, vidensdelings- og netværksaktiviteter samt innovationsaktiviteter og tværprofessionelle efteruddannelses- og netværksaktiviteter til den digitale visuelle industri.

Centeret har i 2021 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 2021 har Game Hub inkubationsmiljøet i Viborg fokuseret på entreprenørskab og adgangen til de globale markeder i spilbranchen og lokalt dannet rammen om 17 startup-virksomheder med i alt 30 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 2022 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 igennem 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 fagfælleskaber og faglige "communities" rettet mod professioner og fagspecifikke områder, da det er Centerets erfaring, at dette fremmer samarbejde, videndeling, innovation og matchmaking og dermed vækst indenfor erhvervslivet. Dette har i 2021 været gældende for områderne: Sci-Vi, Animated Learning, ANIDOX:VR, Expanded Animation, Viborg Game Developers og Creative Media Industry Forum. Centeret bidrager desuden med projekter og aktiviteter ind i de nationale videns- og læringskonferencer og initiativer, Forskningens Døgn og Danmarks Læringsfestival. Indsatsen fortsættes i 2022.

Udviklingsprojekter og Innovationssamarbejder
I 2021 har Centeret gennemført et innovationssamarbejde, Animeret Nyhedsformidling, i regi af klyngeorganisationen Vision Denmark med henblik på at opnå erfaring med innovationsprocesser baseret på den digitale visuelle profession. Centeret tilstræber i 2022 fortsat at aktivere virksomheder ind i Centerets egne udviklingsprojekter for at sikre professionalitet, relevans og videndeling i processen.

Programområder

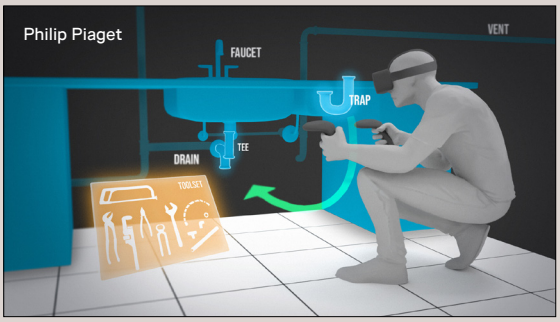
Center for Animation, Visualisering og Digital Fortællings initiativer og aktiviteter er opdelt i 12 programområder, der tilsammen medvirker til at opfylde Centerets strategiske mål:

Sci-Vi: Videnskabelig Animation & Visualisering

Programmet udvikler visuel 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 indenfor praksisbaseret læring gennem film- og medieproduktion.



Animeret Dissemination & Kommunikation

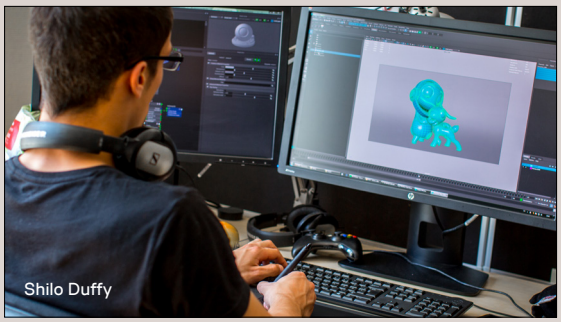
Programmet skaber og deltager i regionale og nationale kulturevents og markedsfører Danmark, dansk animation og dansk storytelling internationalt.

IP-Development

Programmet arbejder med at øge og sikre professionalisering og internationalisering af danskbaseret IP-udvikling gennem projektudvikling, acceleratorforløb, kursusvirksomhed, talentudvikling og andre metoder.

Expanded Animation

Programmet forener kunst, animation og teknologi og skaber derigennem udvikling og branding af Danmark og danske kulturprodukter.



Professions

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

Business Development

Programmet understøtter udviklingen af nye virksomheder, forretningsområder og produkter med inkubation, viden, projektudvikling og matchmaking.

New Technologies

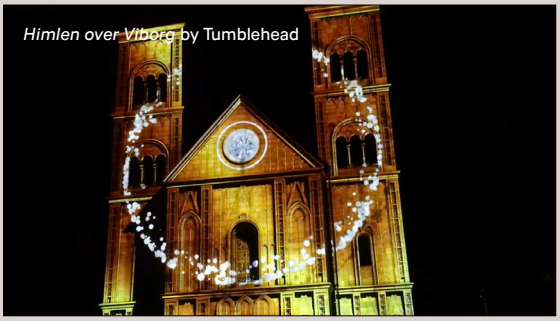
Programmet sætter, gennem forsknings- og udviklingsprojekter, fokus på al ny teknologi af relevans for DVI-området, med særligt fokus på kombinationen af kunstneriske færdigheder og digitale teknologier.

Internationalisering & Systemeksport

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

Talentudvikling

Programmet har til formål at sikre solid talentudvikling til den danske animationsbranche, som også vil være til gavn for arkitektur og designområdet. Der er særligt fokus på tegning, animation, storytelling og visualisering.



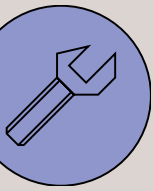
Animated Culture

Programmet forbedrer kommunikation og visualisering indenfor offentlig og privat kommunikation gennem udvikling og produktion af animationsfilm og spil.

Professional Residencies

Programmet styrker indholds- og kompetenceudvikling i Danmark gennem etablering af selvdrevne udviklingsforløb for danske og internationale professionelle indenfor animation, produktion, grafisk/digital fortælling, IP-udvikling og visuelle effekter til den digitale visuelle industri.

Da afviklingen af fysiske events også i 2021 har været udfordret af Covid19, har Centeret arbejdet videre med de opnåede erfaringer og kompetencer i afvikling af online aktiviteter. Generelt har erfaringen været, at online-formatet er velegnet til formidling af viden og vedligeholdelse af kontakter. Centerets erfaringer viser, at der fortsat er stor værdi i den fysiske tilstedeværelse, hvilket kalder på prioritering af dette, særligt i forbindelse med projektudvikling, etablering af nye relationer og facilitering af nye partnerskaber og samarbejder. Til gengæld har online-formaterne gjort det muligt at nå nye og bredere målgrupper både nationalt og internationalt og samtidig øge deltagernes engagement og interesse for TAWs øvrige aktiviteter og udbud. Set i lyset af dette forventer Centeret fremadrettet at udbyde flere events i et hybrid-format med både et fysisk og et online set-up.



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) indenfor 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 indenfor 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 indenfor 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.

FREMGANGSMÅDER 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, indenfor 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 indenfor 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 indenfor 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.

70 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 indenfor grafisk fortælling og animeret kommunikation og formidling.**
   a. Centeret vil, i synergi med TAWs uddannelser, **sikre, at de danske kompetencer indenfor 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 indenfor animation, grafiske fortællinger, computerspil og XR-baserede oplevelser.

Kvaliteten i TAWs professionsbacheloruddannelser og kursusforløb er baseret på det "Eksterne Fakultet" - et gæsteunderviser-system, hvor erfarne og dygtige danske, men især internationale professionelle rekrutteres fra branchen til at undervise i professionen, som den udspiller sig i virksomhederne netop nu.

Ved at opdyrke og vedligeholde internationale udviklingssamarbejder med virksomheder og trendsættende uddannelsesinstitutioner, bidrager Centeret til udvikling af uddannelse, fagfelter og professioner. Centerets 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 TAWs uddannelser, **sikre, at de danske kompetencer indenfor 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 indenfor marked og produktionsteknologi. Udviklingen af kurser og kompetenceudviklingsforløb sker i tæt dialog med den danske og internationale branche samt med part-

nerkredsen i klyngeorganisationen Vision Denmark, der løbende monitorerer behov og udvikling i den danske digitale, visuelle industri, gennem kapacitets, fremtids- og behovsanalyser. Centeret har i 2021, i samarbejde med efter- og videreuddannelsesafdelingen Talent and Skills, gennemført brancherelevant kompetenceløft for i alt 658 deltagere i moduler som; 3D Character Animation, Illustration, Visual Effects og Animation Producer, Animation Production Management, ANIDOX:LAB, Music & Sound Course, Layout for Comics, Animation in Adobe After Effects, Summer of Unreal, Comic Creation, Animation for begyndere, Klassisk Tegning, Story Development/Scriptwriting, Unity for Artists, Portrættegning, Character design for animation, og 2D TV Animation.

I 2021 lykkedes det Centeret at få godkendt og, i samarbejde med Efter- og Videreuddannelse i VIA, at få udbudt en national Pædagogisk Diplom i Anvendt Film. I sommeren 2021 afviklede Centeret Summer of Unreal - et 4-ugers pan-europæisk kompetenceudviklingskursus i film og spiludvikling i Unreal Engine. Projektet var ledet af Epic Games samt fem andre Unreal skoler og træningscentre. Kurset formåede at efteruddanne i alt 1.000 europæiske professionelle samt freelancere til de digitale, visuelle industrier, hvoraf ca. 60 kursister var fra Danmark og Skandinavien.

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, scenekunst 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 accelerator-er, 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 formålet at styrke konceptuelle værker til distribution på tv-, film- eller spilmarkedet.

Centerets IP-udviklingsaktiviteter i 2021

Også i 2021 var hovedparten af de planlagte IP-Residencies (hvor kunstnere får stillet faciliteter og coaching til rådighed til at arbejde med kunstneriske udviklingsprojekter indenfor animation og grafisk fortælling) udskudt grundet Corona, men de forventes genoptaget fuldt ud i 2022. 13 IP-aktiviteter blev gennemført i 2021, heraf 1 IP-Residency; "The Day Vladimir Died", og 12 IP-Projekter; "Being a Nurse VR", "We are Real", "Being is?" AR and VR, "Det vi er", "DUO Flames", "Memes Capsule VR", "Candlelight VR", "Stampede VR", "The Hangman At Home AR"," Politics of Nature", "Inside Out", og "Three Kings: Arnolds Vision".

IP Udviklingsforløb

Til trods for Corona udviklede TAW i 2021 i alt 42 IP'er gennem de tre IP-accelerations- og udviklingsforløb; Animation Sans Frontiéres (ASF), ANIDOX:LAB, Expanded Animation Lab samt Open Workshop filmværksted.

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 10 projek-

ter, der blev udviklet i 2021, 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).

ANIDOX:LAB er et værksted og uddannelsesprogram dedikeret udelukkende til den animerede dokumentargenre. I 2021 var ANIDOX fokuseret på 16 udvalgte deltagere, som mødtes online og fysisk over en halvårlig periode for at udvikle projekter sammen 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. I 2021 udviklede deltagerne 8 IP-projekter, hvoraf 2 var VR-oplevelser: "The Last Carriage" af Inka Achté, Marianne Mäkelä, Jan Andersson - fuldlængde hybrid animationsdokumentar, "The First One" af Michaela Mihalyiová, Jakub Rálek - kort dokumentarfilm, "Jante" af Eva Dam-Hein, Wenche Hellekås - kort dokumentarfilm, "The Women with Purple Violets" af Sezen Kayhan - fuldlængde hybrid animationsdokumentar, "Angelonia" af Pernilla Belfrage – animeret VR værk, "The Rocky Twins" af Kenneth Elvebakk, Eirik Smidesang Slåen - fuldlængde dokumentarfilm, "The Woman you Look for" af Darcy Alexandra, Michaela Müller, Stella Freihaendler - fuldlængde dokumentarfilm og "New People" af Cosimo Miorelli and Sia Søndergaard - animeret VR-værk.

Projektets partnere var i 2021 Det Danske Film Institut, 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 2021 gennemførtes 3 kunstneriske udviklingsprojekter: "We Are Real – an optical poem", installation og koncert komponeret af Signe Bisgaard, "The Hangman at Home AR", installation og værk af Uriel og Michelle Kranot samt "Ode til Jorden", installation til forestilling ved Teater Svalegangen.

Partnere i 2021 var Statens Kunstfond og Viborg Kommune.

Open Workshop (OW) er et kunstnerisk værksted på TAW. Med udskydning af projekter fra 2020 endte Centeret i 2021 med at igangsætte 21 unikke IP-udviklingsprojekter under OW, heraf 1 feature film ("Trine vil leve igen"), 9 kort film, ("Nun or Never!"," At the doctor's", "La Sublime", "Sow", "Genesis", "The tortoise without a roof", "Stay", "Supersillynurseryrhyme", "Butterfly"), 8 tv-serier ("Dyr i by'r", "Hygge"," Rille and Julia", "Un an d'oiseaux", "Frøken Itsi Bitsi", "Dark, Dark Woods" (TV Series), "Tales of Zale"), 1 computerspil, ("Lovewood: Invisible Seams") 2 grafiske noveller, ("Olle, Sjølle og Snækker", "Berlick") 1 kortfilm og installation ("A love letter with naked boys").

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 også i 2021 begrænset af de verdensomspændende COVID-restriktioner,

som dog havde pauser hen over sommeren. De planlagte internationaliseringsinitiativer og –aktiviteter blev i stedet 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 og restriktioner, i høj grad kunnet vedligeholde og udbygge deres internationale netværk gennem festival og konferencedeltagelse, TAW talks og virksomhedsintroduktioner. Centerets egen internationale repræsentation har i foråret 2021 været begrænset til overvejende online aktiviteter men intensiveret hen over sommeren inden nedlukningen i det sene efterår.

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 dele 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 2021 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 2021

The Day Vladimir Died. Udvikling af storyboard og animatic til instruktør Fadi Syrianis prisvindende pitch til en stopmotion film i samarbejde med Doha Film Institut.

Being a Nurse VR. Kunstnerisk udviklingsprojekt i samarbejde med VIA Sygeplejerskeuddannelse om implementering af VR-film og oplevelse som dialogværktøj i forbindelse med forberedelser mod praksischok for sygeplejestuderende efter endt uddannelse.

We are Real - An Optical Poem. VR-installation og koncert udført af Aarhus Jazz Orkester, komponeret af Signe Bisgaard, animeret og instrueret af Martina Scarpelli og Lars Hemmingsen.

Being is? AR and VR. 360 grader VR-værk i samarbejde med Sophie Hjerl. Handlingen finder sted i et dramatisk sensorisk landskab præget af beskeder fra en flygtet person. I AR-delen rettes deltagerens opmærksomhed på forskellige miljøer.

Det vi er. Et projekt og en hybrid mellem dokumentar og kunst samt et værk der viser, at naturen er så tæt på os og dog så fjern, fordi vi selv har fjernet os fra den.

DUO Flames. Udvikling af stemme og musiksimuleret visualisering til julekoncerter med skolebørn udført af Danmarks underholdningsorkester og Viborg Musik- og Kulturskole.

Memes Capsule VR. VR-installation med formidling om jordens udvikling, set i humoristisk kunstnerisk perspektiv gennem brugen af 250 forskellige illustrerede memes.

Candlelight VR. Udvikling af et interaktivt, socialt, virtuelt meditationsrum bestående af 1.000 svævende tændte lys i en katedral. Projektet er baseret på Multi User Co Location udviklingsplatformen.

Stampede VR. Udviklingsprojekt med formål at udnytte MUCO (Multi User Co Location teknologi) til at designe og udvikle et 3D-modelleringsværktøj i VR for skolebørn. Formålet er at fremme børn og unges forståelse for VR, rumlighed, matematik og geometri.

The Hangman At Home AR. Adaptering fra VR til AR af det oprindelige multimedia projekt The Hangman At Home. Med brug af IPads kan publikum gå på opdagelse i 5 forskellige malede scener fra den oprindelige film, The Hangman At Home.

Politics of Nature. Udvikling af et visuelt baseret mobilspil rettet mod brasilianske skolebørn, der bygger på filosoffen Bruno Latours tanker om nødvendigheden af at inddrage naturen som medspiller i politiske, økonomiske og strategiske beslutningsprocesser.

Inside Out. Animationsprojektion på Viborg Domkirke med levendegørelse af Joakim Skovgaards kalkmalerier i samarbejde med Viborg Menighedsråd, Viborg Domkirke, Tumblehead og støttet af den Jyske Kunstfond og Fonden Aarhus 2017.

Three Kings: Arnolds Vision. Udvikling af en performance, oplevelse og remedieret historiefortælling med udgangspunkt i historiske Viborg som Stænderpladsen så ud i år 1146. 5-10 deltagere tages igennem fortællingen i VR af en computergenereret 3D-karakter, Arnold, som spilles af en live skuespiller.

Centerets Internationalisering i 2021

Centeret har i 2021, foruden eksisterende partnerskaber med Grønland, Island, Færøerne, Japan, Tyskland, Frankrig, Estland, Letland, Litauen og Ungarn, også iværksat særlige initiativer omkring internationalisering i Kina, Nordamerika (Canada og USA), Brasilien samt Storbritannien.

Centerets internationale arbejde har i 2021 omfattet følgende:

- Viborg International Animation Festival - med All Things Animated som tema og tilgang. Festivalen indeholdt en lang række forskellige begivenheder, der relaterer til Centerets professionsfelter og kunstneriske områder.
- International festivalakkreditering; 125 nomineringer, 35 udvalgte screenings (out of competition) og 12 priser til TAW-produktioner (spil, film, værker, installationer).
- Repræsentation på internationale festivaler; Miraculous Noise, Odense Film Festival, Sisterhood of Young Animation Auteurs – SYAA, Festival national du film d'animation, Arab Women Film Festival, Animateka Kaohsiung Film Festival (KFF), Fredrikstad Animation Festival, Festival du Nouveau Cinema, La Biennale di Venezia ,Turku Animated Film Festival, Sunnyside of the doc. / Pixii festival, Annecy International Animation Festival, Tribeca – Storyscapes, Kaboom, International Trickfilm Stuttgart, International Film Festival

Rotterdam, Miradasdoc Film Festival, Nordic Music Days, Færøerne 2021, Siggraph: The 48th International Conference and Exhibition on Computer Graphics and Interactive Techniques 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 2021 talte 17 lokale virksomheder, med 30 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 2021: Ouros, VIZLAB, Martina Scarpelli, Mads & Friends, Bob Lundgren, Christyan Lundblad, Skabning, Crayon Animals, Brokkr Studios, Angry People Studios, Tomas Præstholm, Elena Tritean, Mp2 Games, NVRMIND, Mont Cinder, Rævling og Awarenezz.

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 indenfor **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 frembringes 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 – kunstfagligt netværk og videnseminar.

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

INDSATS

Centeret har i 2021 fortsat sit arbejde med at etablere nye partnerskaber med danske visuelle kunstnere, lokale kunstfaglige interessenter, den etablerede kunstverden, og gennem Viborg Animation Festival (VAF) haft fokus på at styrke, udbrede og tilgængeliggøre den digitale visuelle kunst til et bredere udsnit af befolkningen. Særligt samarbejderne med Khora Kontemporary og Viborg Kunsthal, White Hole Theater og Phenomenal Viborg har kastet nye teknologiske og kunstneriske udviklingsprojekter og udstillinger af sig, og nye partnerskaber som eksempelvis Jelling Viking Test Center har skabt grobund for nye film og XR-publikumsoplevelser.

Coronapandemien har dog også i 2021 betydet et reduceret antal gennemførte kunstneriske udviklingsforløb, hvilket også har været tendensen i andre af The Animation Workshops tiltag, blandt andet Open Workshop Artists Residencies og centeret Professional Residencies. Når Centeret alligevel har gennemført 17 kunstneriske udviklingsprojekter i 2021, skyldes det gensidig vilje og mod til at eksperimentere og arbejde ind i nye hybride og online residency forløb og anvende og opfinde alternative digitale modeller for udvikling og samarbejde. Expanded Animation har 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 udfordrer Centerets ambition om udveksling

og afsmitning ind i det lokale kunstneriske miljø og vækstlag. Forsøg på at styrke denne ambition vil derfor også være i fokus i 2022.

Som et ekstraordinært tiltag i 2021, var Beijing, York og Rio De Janeiro i fokus i forhold til Centerets internationale produktion og distribution af værker i samarbejde med Slots- og Kulturstyrelsen, UNESCO National kommission samt de danske kulturinstitutter i Beijing og Rio De Janeiro. Dette resulterede blandt andet i en bevilling til udvikling af et mobilspil for børn og unge i Latinamerika, en udstilling i Beijing samt et fælles hybrid residency udvekslingsprojekt mellem York og Viborg. Sidstnævnte er støttet af Slots- og Kulturstyrelsen samt den danske ambassade i London.

HIGHLIGHTS

A & E Eksperimentel Adolf og EVA
A&E VR-eksperimentet Adolf og Eva (#25 af en gruppe virtuelle reality-oplevelser) åbnede under Viborg Animation Festival i Viborg Kunsthal i september 2021. Udstillingen er et samarbejde mellem Paul McCarthy, Viborg Kunsthal, det internationale produktionsselskab KHORA Contemporary og The Animation Workshop, og er en del af et større projekt af samme navn fra 2019, som blev fremhævet i forskellige medier. Projektet er sat op som en filmserie, tegnesessioner og et Virtual Reality-kunstværk. Udtrykket "A & E" er en forkortelse for: Adolf & Eva; Adam & Eva; Arts & Entertainment. I stykket ser man Paul McCarthy forvandlet til Adolf Hitler/Adam og skuespillerinden Lilith Stangenberg til Eva Braun/Eva. Adolf er essensen af giftig, rovdyrsmaskulinitet, mens Eva optræder som både den elskelige kone, mor og datter. Denne hybride virkelighed inviterer os til at stille spørgsmålstegn ved vores sindstilstand og den måde, som vi lever på. Udstillingen er støttet af Statens Kunstfond og Det Obelske Familiefond, med sponsorat af Nordea-Fonden.

The Day Vladimir Died – professional residency
I 2021 arbejdede Centeret sammen med Fadi Syriani og Maryam Al-Khulafai om udvikling af manuskript, karakterdesigns, visuel research, storyboard og animatics til samarbejdsprojekt mellem Doha Film Institute, The Animation Workshop og The Attic Productions s.a.r.l. Undervejs i projektet arbejdede instruktør Fadi Syriani og producer Maryam Al-Khulafai på The Animation Workshop i professional residency.

Theater in Metaverses - Expanded Animation
Theater in Metaverses (TIM) er et 4-årigt udviklingsprojekt opstartet i 2021 med et mål om at sætte en ny digital dagsorden for dansk scenekunst. En dagsorden der forstår, udnytter og omfavner de digitale mediers effektive tiltrækning af den menneskelige opmærksomhed. Projektet er et samarbejde imellem Late Love Production, White Hole Theater, Viborg Kommune og The Animation Workshop, VIA University College. Den digitalt baserede hybrid af scenekunst, animation og ny teknologi, som teatret arbejder med, åbner nye og større muligheder for interaktiv meningsskabelse med publikum undervejs. Projektet undersøger kombinationen af teatrets kollektive liveoplevelse gennem tre tidssvarende fortælletekniske greb:

- XR (Extended Reality), som sprænger publikums forventninger til tid og sted.
- Animation, som skaber hidtil usete verdener og gør tegnede figurer til effektive og troværdige fortællemarkører.
- Computerspil, som forvandler det passive vidne til en aktiv deltager i fortællingen.

We are Real – An Optical Poem
Udviklingsprojekt og koncert i Virtual Reality opført i samarbejde med Aarhus Jazz Orchestra med musik komponeret af den prisvindende komponist Signe Bisgaard. Projektet

var en undersøgelse af, hvordan man som publikum kan bevæge sig mellem forskellige virkeligheder i musikken ved hjælp af ny teknologi. Resultatet var en række livekoncerter i efteråret 2021, hvor publikumsoplevelsen bestod af en skiften mellem den fysiske virkelighed og et animateret VR-univers, med musikken som konstant faktor. Koncerterne opførtes af 16 musikere, der dannede en cirkel omkring publikum og således skabte en 360° lydoplevelse.

Vidensformidling på Jelling Viking Test Center (JVTC)
Et flerårigt udviklingsprojekt om videnskabsformidling, publikumsengagement og XR-teknologi i samarbejde med Jelling Viking Test Center, Jelling Museum, Kolding Kommune og Viborg Visuals. Projektet tester forskellige teknologier (AR/VR og Film) til fortælling og publikumsoplevelse og inddragelse for at skabe fremtidens oplevelser for turister og lokalbefolkningen på Anesminde. Med JVTC skabes en heldagsoplevelse, hvor gæsterne ikke blot skal se, men mærke Danmarks vikingefortid. I sommeren 2021 medvirkede Centeret til fortællingen "KONGEN KOMMER", som en grundlæggende pilot for kommende nye tiltag. Pilotprojektet skabte viden og erfaring forud for de konkrete bud på, hvordan Anesminde-grunden kan udvikles i fremtiden, og hvad fremtidens bæredygtige kulturelle oplevelse skal være i dette historiske rum.

Projektet har følgende samarbejdspartnere: HistorieLab, Kolding Designskole, Microsoft Denmark, Ubisoft Denmark, Viborg Animationsskole, Hærvejsprojektet, Energileg og Katapult Teater.

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 indenfor animation og digital fortælling gennem afholdelse af workshops, seminarer og netværksaktiviteter.

INDSATS

Centeret har i 2021 styrket det internationale netværk Film Literacy Years, med fokus på forbindelser til Grønland, Island og de øvrige skandinaviske lande samt internationale partnerbyer i Centerets nye UNESCO Creative City netværk, herunder Japan, Kina og Brasilien. I 2021 er Centerets partnernetværk i Brasilien blevet forankret, takket være et indgående samarbejde med det Danske Kulturinstitut i Brasilien, som har opnået EU-støtte til at modne et større projekt omkring spiludvikling og klimaviden. Ligeledes fortsatte Centeret i 2021 indsatsen i projektet Game Hub Scandinavia, der har til formål at skabe vækst ved at fremme entreprenørskab i den Skandinaviske og Baltiske spilbranche. Derudover samarbejder Centeret med Det Danske Filminstitut om kapacitetsudvikling og adgang til nye markeder i Østafrika regionen, med fokus på filmmiljøet i Tanzania.

HIGHLIGHTS

UNESCO Creative City of Media Arts 2021
Centeret har i 2021 fortsat sit arbejde og, foruden at have bistået med repræsentation i netværket, gennemført tre projekter i samarbejde med Viborg Kommune om Viborg UNESCO Creative City of Media Arts, herunder Jelling Viking Test Center, Voices of Tomorrow – Memes for Future show og VR-oplevelse og #TegnHåb Kampagne 2021. Centeret har i 2021 derudover planlagt deltagelsen på South By South West i 2022 grundet festivalens aflysning i 2020 og 2021 i kølvandet på COVID-19 pandemien.

Expanded Animation Beijing - udstillingen "Mapping an Unlimited Landscape"
I 2021 lykkedes det at kuratere en udstilling på Det Danske Kulturinstitut i Beijing med fem værker og kunstneriske udviklingsprojekter fra Centerets Expanded Animation Lab. Fælles for værkerne var en diskussion af det organiske liv på jorden og menneskets indflydelse på en bæredygtig udvikling. Her sikrede Centeret nye forbindelser mellem danske kunstnere og et voksende internationalt kinesisk publikum. Projektet havde som delmål at få igangsat nye internationale partnerskaber om eksport af digitale danske kunstneriske projekter med udgangspunkt i animation, VR, AR og XR-kunst. Udstillingen blev besøgt af mere end 12.000 kinesiske publikummer. Udstillingen bestod af værkerne:

- "Pollen Messages" af Ann Lislegaard
- "All or Nothing At All" af Margit Lukács & Persijn Broersen
- "They Built the Widened Coral Reef" af Mark Tholander
- "Beautiful Dark" af Trine Boesen
- "The Significant Other" af Kim Laybourn

Animated Learning Japan & Talent Blossom
I 2021 opnåede samarbejdet mellem Centerets Animated Learning Lab og The Animation

Workshops japanske partnerinstitutioner at få oprettet organisationen Animated Learning Jp., med målet om at udvikle og udbrede brugen af animation i undervisningen i japanske skoler og fritidstilbud. Projektet er et mønstereksempel på international systemeksport af viden, færdigheder og praksiserfaringer.

Derudover har Centeret og Anime-no-iroha (Japan) arbejdet sammen om at udbyde Talent Blossom 2021, som i år var et internationalt onlinekursus og udviklingsforløb med fokus på klassisk tegning, observation, analyse, former og tegneteknik.

Film Lab Zanzibar – Kapacitetsopbygning af animationsfilmproduktion i Østafrika
I 2021 etablerede Centeret et samarbejde med grobund i Zanzibar International Film Festival (ZIFF) om udvikling af Film Lab Zanzibar, en ny organisation med fokus på udvikling, professionalisering og inkubation for animationsfilmproduktion i Østafrika (EAC). Projektet adresserer regionens stærke kulturer og mange unge talenters motivation til at fortælle deres generations historier gennem film og animation. Regionen oplever et styrket fokus fra de større streamingtjenester, som ønsker at udbyde deres tjenester og indhold til nye markeder, hvilket kalder på en opkvalificering af lokale indholdsproducenter. Film Lab Zanzibar kommer til at sikre training og kompetenceløft til unge afrikanske filminstruktører, producere og animatorer. Projektet taler ind i FN's verdensmål og visionen om en afrikansk fremtid præget af udvikling, fred og fællesskab på tværs af lande.

Politics of Nature – mobilspil om beslutningsprocesser for børn og unge
I 2021 lykkedes det i samarbejde med Det Danske Kulturinstitut i Brasilien at skaffe EU-finansiering til opstart af Politics of Nature, med udgangspunkt i udvikling af et visuelt baseret mobilspil rettet mod brasilianske skolebørn, der bygger på filosoffen Bruno Latours tanker om nødvendigheden af at inddrage naturen som medspiller i politiske, økonomiske og strategiske beslutningsprocesser. Forud for ansøgningen havde Centeret afholdt en konceptualiseringsworkshop i Viborg til modning af projektidé, koncept og pitchmateriale.

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 opretholde og styrke den danske visuelle industri. Derfor arbejder Centeret konstant med at udvikle og udvide aktiviteter, der motiverer, aktiverer og professionaliserer det danske talent.

INDSATS

Centerets talentudviklingsaktiviteter blev i 2021 gennemført i regi af The Animation Workshops Open Workshop, Filmtalent Animation & Games samt i form af øvrige projekter under Talent and Skills Development. Indsatsen for 2021 har fokuseret på udvikling af unge talentfulde kunstneres projekter i residency forløb, samt på at styrke kompetencer ind i visuelle effekter, real time produktion, animation og story development samt film og musik.

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 samt 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 internationale og europæiske samarbejder og samproduktioner. I 2021 modtog Open Workshop 85 ansøgninger fra ansøgere med en gennemsnitsalder på 28 år. Ud af disse formåede Open Workshop at støtte 41 talenter og projekter.

Filmtalent Animation & Games (FTAG) Aktiviteter

The Animation Workshop huser organisationen "Filmtalent Animation & Games", som er et datterselskab under organisationen "Filmtalent". FTAG's opdrag er at sikre talentudvikling indenfor 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 Filmtalent Animation & Games i 2021 afholdt en række workshops med forskellige temaer: Unity for Artists: Getting started, Animation BOOT Camp, Story Development, Musik i film: Når filmens og musikkens sprog mødes, Open Workshop fremvisning og en talk med animationsinstruktør Katrine Glenhammer på OFF. I alt var der 125 deltagere i FTAG-aktiviteterne fordelt på fire danske byer: Viborg, Odense, Aarhus og København.

Medietalent

Projektet Medietalent er udviklet på baggrund af erfaringer og resultater fra den tværfaglige uddannelse 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 indenfor områderne tegning, animation og game design.

- Talentudvikling til de kreative visuelle uddannelser.
- Elevernes muligheder for at anvende kreative visuelle udtryksformer i fag og uddannelse.

Grundet Corona blev de planlagte workshops i 2021 ikke afholdt som forventet, men udviklingsarbejdet blev afsluttet og workshops er udskudt til afvikling i 2022.

Den Danske Filmskole og andre relevante produktionsforløb

TAW og Den Danske Filmskole har et fast samarbejde omkring Filmskolens afgangsfilm. Samarbejdet involverede i 2021 i alt 6 instruktører fra Filmskolen og 15 animatorer fra TAWs animationsprogram. Desuden fortsatte samarbejdet med Sonic College, UC Syd omkring lyddesign til TAWs produktioner og afgangsfilm i 2021.

Talentudvikling indenfor Visuelle Effekter (VFX)

Centeret arbejder sammen med flere afdelinger samt med virksomhedsvæksthuset Arsenalet på at skabe et bedre kompetencegrundlag for den danske digitale visuelle industri indenfor produktionen af "Visuelle Effekter" (VFX). Samarbejdet er bl.a. støttet af Nordisk Film Fonden og ligger i forlængelse af aktiviteterne i organisationen Filmtalent. Dette inkluderer muligheden for VFX-residency ophold på Arsenalet, hvor der kan udføres projekter for unge filmtalenter, der arbejder med effektkrævende filmproduktioner på filmværkstederne i Odense, København og Aarhus. Der er i den forbindelse etableret en VFX-støttepulje, der kan søges af talenter. I 2021 havde Centeret de første deltagere i VFX-residency på Arsenalet.

Ydermere har Centeret igennem Open Workshop været med i projektet: "Ny teknik i talentfilm", etableret af Filmtalent og ligeledes støttet af Nordisk Film Fonden. Projektet sigter mod at give nogle af landets mest lovende filmtalenter erfaring med de nyeste udviklings- og produktionsmetoder (særligt VFX). Open Workshop har været projektleder på delprojektet "Virtuel produktionsplatform", hvor filmværkstedernes tekniske afdelinger har undersøgt og testet værktøjer til digitalt samarbejde på tværs af værkstederne. Dette har udmøntet sig i tests af sikker fjernadgang til arbejdsstationer med det formål at kunne tilbyde brugere adgang til systemer på andre værksteder, samt tests af filsynkronisering mellem lokationer ved hjælp af synkroniserede storage servere.

VFX-still:
Niels Martin Träff

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 indenfor videnskab, sundhed, offentlig forvaltning, erhvervsliv og undervisning. Dette kan ske gennem **matchmaking, 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, grafisk facilitering og fortælling gennem projekter om eksempelvis indsamling og formidling af sundhedsdata, offentlig formidling, brug af medier og forskningskommunikation.

INDSATS

I 2021 har Centeret fortsat sin rolle som videns- og udviklingspartner på produktioner og projekter indenfor kommunikation og formidling, som udspringer dels af samarbejdet med Viborg Kommunes animationsstrategi, virksomhedsklyngen Arsenalet samt af etablerede og nye partnerskaber med nationale forsknings-, uddannelses- og formidlingsinstitutioner. Centeret har i år arbejdet med formidlingsfilm om hamp som tekstil, alternative tekstilgenanvendelses processer, undervisningsmateriale i forbindelse med oprensningen af Høfde 42, bæredygtighed og biodiversitet, klimaudfordringer samt kunstnerisk formidling af religionsforståelse og historie. Derudover har Centeret også i 2021 haft et særligt fokus på formidlingsindsatser om COVID-19 og pandemiens påvirkning af mental trivsel, særligt hos unge borgere. Corona Resilience-indsatsen forventes ikke fortsat i 2022, da samfundet ikke længere har samme akutte behov for formidling om emnet. Centeret har i samarbejde med Ted Education og lokale virksomheder produceret 5 film med klimaet som tema (se målepunkt 13).

HIGHLIGHTS

Hamp til tekstil produktion

Projektet omhandler produktion af visuelle formater til brug i workshops med unge studerende, hvor temaet er hamp og tekstilproduktion, og foregik i forbindelse med Forskningens Døgn 2021. Gennem projektet udvikles animationsfilm som integreres i Miro Platformen og danner grundlag for formidling af viden. Projektet er et samarbejde mellem VIAs to forskningsprogrammer; Animation og Visualisering samt Product Design and Materials Technology. Projektet bygger på et forskningsområde om dyrkning og anvendelse af bæredygtige hamp-fibre til tekstil, herunder etablering af en dansk eller europæisk værdikæde for hampproduktion samt design til lang levetid, dvs. holdbarhed, høj brugsfrekvens og mulighed for recycling indtil bortskaffelse. I 2021 afviklede projektet 2 virtuelle interaktive workshops, hvor unge designstuderende fik testet deres viden omkring bæredygtig tekstilproduktion og forbrug, og der blev anvendt små animationsvideoer med nedslag i værdikæden for hamp. Deltagerne havde mulighed for at chatte og interagere med forskerne bag projektet og hente information omkring bæredygtig produktion og forbrug.

Høfde 42 oprensning og SDG 4 – digitale virtuelle undervisningsmaterialer og -miljøer

Oprensningen af Høfde 42-depotet er i dette projekt, i samarbejde med Software Engineering uddannelsen på VIA samt Region Midtjylland og Rambøll, anvendt som case til at give elever og studerende, nuværende og

kommende, samt undervisere viden om og indsigt i miljøbeskyttelse og bæredygtig oprensning af giftdepoter alla depotet på Høfde 42. Projektet udnytter synergimulighederne mellem oprensningsopgaven og SGD 4. Foruden viden om bæredygtigt oprensningsarbejde er casen et godt udstillingsvindue for de bæredygtige kompetencer, der bliver behov for i fremtidens ingeniør jobprofiler og kan give mulighed for, at unge lærer at se deres fag og uddannelsesvalg op mod fremtidens "grønne" arbejdsmarked. I 2021 har projektet igangsat en "fase 0", der afdækker målgrupper og deres behov for læringsmiljøer og materialer, samt indsamling af idéer, erfaring og afsøgning af nye samarbejdsmuligheder- og former i relation til oprensningen af Høfde 42. Centeret forventes i 2022 at medvirke til design af et Virtuelt læringslaboratorium - udvikling af et virtuelt og digitalt Høfde42 LAB i samarbejde med de brancher og typer af virksomheder, som i en årrække vil være udførende i og omkring oprensning af Høfde 42. Her vil elever kunne tilgå forskellige elementer i oprensningsarbejdet via online animationer, VR og AR programmer.

Gi De Unge Ordet - Håb i en Coronatid – workshop og filmproduktion
Projektet 'Gi de Unge Ordet' centrerer sig hovedsageligt omkring formidlingen af unges råd til unge under pandemien med skabelsen af korte semi-animerede Tik-Tok videoer, baseret på resultaterne fra en større workshop afholdt på Akademiet for Talentfulde unge i 2021. Projektet hører til under hovedprojektet Transparent Together - Data om dig og de andre, som Centeret har været en del af siden 2020. Ved afslutningen af workshoppen definerede de 170 unge deltagere i alt 40 råd til at håndtere ensomhed og sikre mental trivsel under Covid-19-pandemien.

En 26-sekunders animationsvideo blev produceret sammen med de unge deltagere. Indholdet rummede sjove og fjollede videoscenarier med gode råd om, hvordan teenagere kan få det bedste ud af deres tid under Corona Lockdown. Projektet engagerer målgruppen i produktion og spredning inspireret af medier og indhold fra deres dagligdags brug af sociale medier.

Kalkmalerier - animationsprojektioner om religionshistorie
Projekt i samarbejde med Folkekirkens Skoletjeneste Vestegnen om at lave et anderledes og mere engagerende undervisningsmateriale, der benytter sig af rundprojektion af animerede kalkmalerier i et dome design. Produktet består af kalkmalerier som baggrund, hvor der kan forekomme mindre animationer, som sætter kalkmalerierne i bevægelse og skaber levende fortællinger.

Tekstilsymbiose
- animationsfilm til formidling af korrekt sortering af tekstilaffald
Projektet omhandlede konkretisering og udvikling af formidlingsformater til borgere i Herning Kommune med det formål at formidle viden til voksne borgere om korrekt sortering og aflevering af tekstilaffald i et cirkulært kredsløb. Projektet benyttede sig af formidling gennem 2D-animation for voksne borgere via Facebook og den kommunale hjemmeside samt QR-koder. Projektets formidling havde følgende mål:

a. sikre korrekt tekstilsortering, herunder lære borgere at skelne mellem tøj til genbrug, tekstilaffald og restaffald,
b. sikre korrekt særskilt aflevering af tekstilaffald og
c. inspirere og motivere til at sortere tekstilaffald og bruge de til formålet opstillede containere.

Projektet var et samarbejde mellem Herning Kommune, Røde Kors og VIA University College. Projektet var støttet af Life Style and Design Cluster under Danmarks Erhvervsfremmebestyrelse.

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 Workshops professionelle netværk og mangeårige relationer til toneangivende virksomheder fra den internationale, digitale, visuelle industri indenfor animation, CG arts, VFX, og grafisk/digital fortælling. Ved at indgå strategiske, operationelle og økonomiske partnerskaber sikrer Centeret således et solidt fundament for kompetenceudvikling. Partnere inkluderer bl.a. EU's 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 har i 2021 fortsat udviklingen af de digitale spor indenfor nye og digitale interaktive kommunikations- og undervisningsplatforme, som blev accelereret af Coronapandemien. Kompetenceudviklingsaktiviteterne har dermed været en blanding af online, digitale løsninger og fysisk undervisning, hvor det har været muligt og gavnligt. Den nødvendige virtuelle omlægning i 2020 har givet Centeret flere strenge at spille på, når de bedste formater for kompetenceudviklingsaktiviteterne skal fastlægges.

HIGHLIGTS

Centerets uddannelses- og efteruddannelsesaktiviteter har i 2021 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 indenfor et særligt fagligt område. Vi kan fremhæve følgende 2021 aktiviteter.

Fortsatte og nye kurser og kompetenceløft til den digitale visuelle industri
Efteruddannelsesaktiviteterne 3D Karakter animation, Illustration, Visual Effects, og Storyboard er fortsat med støtte fra EU/Creative Europe eller som kurser under Åben Uddannelse. Disse semesterkurser har fokus på effektivt at løfte kompetencerne hos målgruppen og har udstyret de danske og internationale deltagere med konkret, branchespecifik viden og værktøjer samt et stærkt, fagligt netværk med henblik på ansættelse i branchen.

I 2021 har Centeret udviklet nye kompetenceaktiviteter, og vi har således for første gang udbudt en 3-ugers Summer school i 2D TV-animation, samt de to produktionsrelaterede kurser Animation Producer (2 uger) og Animation Production Manager (1 uge). Centeret har ligeledes i 2021 udviklet et 2-ugers Summer school kursus i Compositing in Nuke, hvilket udbydes første gang i august 2022.

Derudover har vi afviklet hele fire on-demand kurser; et for den internationalt anerkendte virksomhed Monstrum i foråret 2021, samt to 2-dages kurser for LEGO System A/S i henholdsvis "World Building and Storytelling" samt i "Color and Composition". Afslutningsvist har vi afholdt et 1-uges efteruddannelseskursus i animation i Adobe AfterEffects for medlemmer

LEGO-kursus i farve og komposition
Foto: Talent and Skills

af den finske organisation "JOKES", som er en faglig organisation for grafikere og illustratorer. Indenfor det klassiske tegneområde, har Centeret afholdt et sommerkursus i Klassisk Tegning, samt et weekendkursus i Portrættegning.

Summer of Unreal – online efteruddannelsesprogram for 1.000 deltagere
The Animation Workshop indgik i sommeren 2021 i et stærkt, europæisk partnerskab med en række internationalt anerkendte skoler, herunder ArtFX School, Frankrig, La Salle Campus Barcelona, Spanien, Screen Skills Ireland, Irland, Crater Studios and Film, Serbia og Escape Studios, England. Med sidstnævnte i front organiserede det pan-europæiske partnerskab et gratis, 4-ugers, online kursus i Unreal Engine for 1.000 deltagere over hele Europa, finansieret af Epic Games. Kurset var målrettet animatorer, VFX-kunstnere, 3D-grafikere, illustratorer, riggere og tekniske instruktører. Dette samarbejde har medvirket til at skabe grundlaget for ambitionen om en videreudvikling af Centeret for således at kunne agere som et nationalt kompetencecenter indenfor real time teknologi og produktioner.

Labs – Udvikling af unikke IP'er, fortællinger og projekter
Centeret har igen i 2021 afholdt de to separate udviklingslabs, ANIDOX:LAB Nordic samt ASF – Animation Sans Frontières (Animation Uden Grænser). Foruden målet om at kompetenceløfte de professionelle deltagere, sigtede projekterne også på at understøtte udviklingen af nye stærke IP'er og projekter indenfor spil, film, animation, dokumentar, VR og interaktive udstillinger. Den danske film Flugt (Flee) modtog i starten af 2022 hele tre Oscar-nomineringer. Filmen er instrueret af Jonas Poher Rasmussen og startede netop som et projekt under ANIDOX:LAB, der siden

blev co-produceret af en tidligere Viborg virksomhed, Sun Creature Animation Studio.

VFX online kursuskatalog – udvikling og undersøgelse
Med støtte fra Nordisk Film Fonden har Centeret undersøgt muligheden for at udbyde et antal forskellige online kurser for danske VFX-, film-, og spilvirksomheder med henblik på at booste den nationale VFX-branche. The Animation Workshop har oparbejdet et bredt netværk af professionelle artists og undervisere fra VFX-branchen. Centeret rakte ud til 15 VFX-professionelle med muligheden for at udvikle online VFX-relaterede kurser. 12 undervisere indvilgede i at deltage i projektet. Centeret afholdt dermed 12 online møder med hver underviser separat og diskuterede mulige områder for undervisning, trends i branchen, og muligheder for løft i kompetenceniveauet.

Diplomuddannelse i Anvendt Film
I 2021 har Centeret i samarbejde med de øvrige danske professionsskoler udviklet og endeligt godkendt oprettelsen af en diplomuddannelse i Anvendt Film. Uddannelsen giver deltagerne den nyeste viden om filmdidaktik, film literacy og kompetencer indenfor filmproduktion i en læringskontekst. Deltagerne bliver klædt på til at kunne forberede og udføre filmpædagogiske læringskurser indenfor egen praksis, for eksempel i underviserens egne fag i skolen, i børnehaven eller i en specialpædagogisk kontekst. Uddannelsen udbydes og gennemføres første gang i foråret 2022.

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

FOKUS

Centeret vil med animationsbaseret film- og mediepædagogik medvirke til, at børn og unge aktivt producerer med visuelle udtryksformer. Dette sker gennem initiering af konkrete praksisbaserede udviklings- og efteruddannelsesprojekter blandt andet i samarbejde med kommuner og professionshøjskoler og den visuelle branche, med tilknyttet forskning, og gennem afholdelse af konferencer.

I kraft af den specialiserede afdeling Animated Learning Lab (ALL) arbejder Centeret på at styrke og kvalificere børn og unges møde med film og herigennem udvikle filmsproget som et aktivt sprog og læringsredskab. Dette sker gennem lokale, nationale og internationale projekter i samarbejde med filmfaglige eksperter fra ind- og udland.

I afdelingen arbejdes med flg. synergi- og hovedaktiviteter:

- Kompetenceudvikling indenfor animations- og filmpædagogik, herunder udvikling af filmpædagogiske metoder og uddannelsesinitiativer og filmpædagogisk læringsmateriale samt facilitering af nationale og internationale filmpædagogiske læringsnetværk.
- ANIMOK filmfestival med screeninger, workshops og undervisningsmateriale for skoler og dagtilbud.

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

INDSATS

Da Animated Learning Lab er en community-baseret udviklingsafdeling med en lang række partnere af forskellig nationalitet, var der også i 2021 behov for at fokusere på udvikling af online formater i netværksarbejde samt ifm. afholdelse af konferencer og workshops.

Centeret har i 2021 således udviklet online undervisningsmateriale til lærer- og pædagogstuderende, elever i folkeskolen samt til internationale samarbejdspartnere i forbindelse med workshops og konferencer, eksempelvis materiale til "Frie Fugle" projektet, "Varde online" og til film i ANIMOK filmprogrammet.

Grundet den fortsatte pandemi i 2021 har det ligeledes været nødvendigt at gentænke formidling og undervisning. Centeret har derfor udviklet og afprøvet en række metoder til online undervisning med animation og kreativitet i fokus.

Online forløb afviklet i 2021 i folkeskoler og på voksenuddannelser samt på konferencer:

- UCN Pædagoguddannelse
- Arkitektskolen Aarhus
- Bhutan Fab Lab
- Legekunst konference
- Den Kulturelle Rygsæk, Varde Kommune

Animated Learning konferencen var i 2021 delt over 2 dage, en online og en fysisk. Konferencen var et mødested for videns- og er-

faringsudveksling omkring skoler og daginstitutioners anvendelse af film og animation i en pædagogisk og læringskontekst. Konferencen stillede skarpt på filmiske virkemidler og filmsproget som et globalt visuelt sprog, der kan samle os som verdensborgere og blev bl.a. arrangeret i samarbejde med partnere fra Tallinn University, Baltic Film Media Arts and Communications School, Estonian Film Institute, Latvian Academy of Culture, Animated Learning in Japan, Tampere University's Faculty of Education – Finland m.fl.

Centeret har desuden i 2021 fokuseret på at styrke indsatser ift. at ramme hele læringsfødekæden fra daginstitutioner til skole samt på efteruddannelse af lærere og pædagoger. Der er også arbejdet med animation og film i fritidskulturen gennem udvikling af projekter for særligt interesserede børn og unge samt med udviklingen af tværæstetiske metoder og brug af visuelle medier for et øget engagement og indlevelse i faglighed og læring.

HIGHLIGHTS

Kulturspor

Projektet Kulturspor, støttet af Slots- og Kulturstyrelsen gennem deres initiativ "Grib engagementet", blev til i et samarbejde mellem Viborg Kommune, Kulturskolen Viborg, Skive Kommune, Skive Musikskole, Kulturprinsen (et udviklingscenter for børne- og ungekultur), VIA læreruddannelsen i Skive samt 9 folkeskoler i Viborg Kommune og fem folkeskoler i Skive Kommune. Omdrejningspunktet for Kulturspor var at skabe muligheder for tværfaglig praksis i grundskolens læringskontekst og fra en tidlig alder plante frø til et livslangt forhold til kunst og kultur. Projektet iværksatte tværfaglige samarbejder mellem musik- og kulturskolelærere og grundskolelærere, samt SFO-pædagoger på en række udvalgte skoler i Viborg og Skive. De deltagende skoler fik kreative forløb i fire kunstarter: musik, billedkunst, scenekunst og animation, som alle foregik ude på skolerne, hvor de deltagende lærere og pædagoger indgik som aktive samskabende parter i det kreative læringsrum sammen med kunstnerne.

PD i anvendt film

I 2020 udviklede Centeret i samarbejde med Københavns Professionshøjskole og Station Next et efteruddannelsestilbud; en fuld pædagogisk diplomuddannelse (PD) under overskriften "PD i anvendt film". Uddannelsen i anvendt film sigter mod at sætte undervisere i folkeskolen, gymnasiet, på kulturskoler, højskoler mv., i stand til at undervise i filmfortælling, -produktion og -håndværk i en uddannelsesmæssig eller pædagogisk kontekst. I 2021 etablerede Animated Learning Lab et unikt samarbejde med Viborg Kommune og Kommuneqarfik Sermersooq, Grønland, så lærere, pædagoger og ledere fra de to kommuner får uddannelsen tilbudt som del af en strategisk satsning i de to kommuner. Dette resulterede i, at vi starter det første hold op i foråret 2022.

ANIMOK

ANIMOK projektet er en del af Viborg Animation Festival og er animation i børnehøjde og udvikler indhold for børn og unge i dagtilbud og skoler, samt for børnefamilier. ANIMOK arbejder målrettet for, at børn får en legende, undersøgende og skabende tilgang til, hvad visuelle medier er og kan. Samtidig har projektet som målsætning, at professionelle voksne i dagtilbud og skoler opnår viden og kompetencer indenfor film og media literacy. ANIMOK udbyder hvert år filmvisninger, en national animationskonkurrence for skoler, undervisningsmaterialer og kreative workshops i lokale, såvel som internationale samarbejder, samt afholder ANIMOK ungdomsjury og FN's Børnedag.

Projektet bakker desuden op om lokale kulturaktiviteter, såsom Snapsting for børn, Det store ståhejmøde og Grønne Sammen. ANIMOK og Grønne Sammen arrangerede en animationskonkurrence for skoler for første

gang i 2021. Skoleeleverne havde til opgave at fortælle om deres verdensforståelse gennem sagn og myter og gennem animationsfilm. Godt 300 børn fra Viborg Kommunes skoler deltog i forløbet. Herudover vandt Centeret i 2021 desuden et Interact udbud om udvikling af et undervisningsforløb og -materiale til European Collaboration Day, hvor elever fra hele Danmark gennem animationsfilm fik til opgave at udtrykke deres meninger om fællesskabets betydning. Materialet fik titlen "Sammen er vi bedst", og omkring 100 elever fra Danmark deltog i filmprojektet, som havde premiere under Viborg Animation Festival 2021.

I 2021 startede Centeret desuden et filmprojekt op i samarbejde med den franske venskabsfestival, Image par Image, hvor en 4. klasse fra Brattingsborg skole i Viborg lavede animationsfilmen "A travelling bottle" sammen med en klasse fra Paris. Filmen omhandlede hverdagen i både Danmark og Frankrig og havde fokus på forskelle og ligheder, og den får premiere i 2022, under festival Image par Image.

Grønne Sammen workshops og undervisningsforløb
Centeret udbød med udgangspunkt i Animated Learning Lab et antal Grønne Sammen forløb og workshops for daginstitutioner, indskolingen og mellemtrinet i folkeskolen. Viborg kultur og læringsplatform KCL var udgangspunktet for disse forløb. Her deltog godt 200 børn hen over 2 uger i forløbene: "Bier laver ikke kun et bijob" - animationsworkshops, hvor børn først besøger en bigård og efterfølgende omsætter deres nye viden til film - og i "Leg en film"-workshop med fokus på at understøtte børns sprog og evne til refleksion, samt italesættelse af indtryk og følelser gennem filmoplevelser.

Hybrid Animation
Projektet blev til i et samarbejde med dukketeatret Teater Refleksion og var støttet af Region Midtjylland. Projektet udviklede og afprøvede et online undervisningsforløb for elever i folkeskolen, hvor eleverne skulle arbejde kreativt skabende og udnytte onlinemediets muligheder som scene med kombinationen af produktionsformerne dukketeater og animation. Fokus var på historiefortælling gennem handling over temaet "En Drøm". I projektet deltog 4 familier og 2 Skoler med ca. 50 elever.

LegeKunst
Animated Learning Lab har i 2021 afholdt aktiviteter og workshops i regi af projektet LegeKunst. Projektet ledes af kulturinstitutionen Kulturprinsen og er et landsdækkende løft til 0-6 års-området. Projektet bygger bro og skaber møder mellem børn, dagplejere, pædagoger, dagtilbudsledere, forskere, studerende, undervisere, kunstnere og kulturformidlere. Centeret har eksempelvis afholdt animationsworkshops for de ældste børn i børnehaver med udgangspunkt i naturfaglige temaer. Andre fokusområder er brugen af kreative processer, kunst og leg som omdrejningspunkt for fordybelse og indlevelse hos 3-4-årige børnehavebørn.

Frie fugle
I 2021 afvikledes projekt Frie fugle - et temasamarbejde med Viborgs "Snapsting for børn" - en årlig tilbagevendende børnekultur begivenhed i Viborg Kommune.

700 børn producerede i løbet af ugerne inden snapstinget over 700 fugle, som efterfølgende blev udstillet i træerne i parken Borgvold. I tillæg til projektet blev der lavet et instruktions- og inspirationsmateriale. I materialet var der en fortælling om trækfugle, der knyttede an til FN´s 17 verdensmål om det globale samfund og klima. Børnene producerede også små animationsfilm med fuglene, som blev vist under Snapsting, samt på Rådhuset i Viborg Kommune.

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 samtidigt styrker det 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.

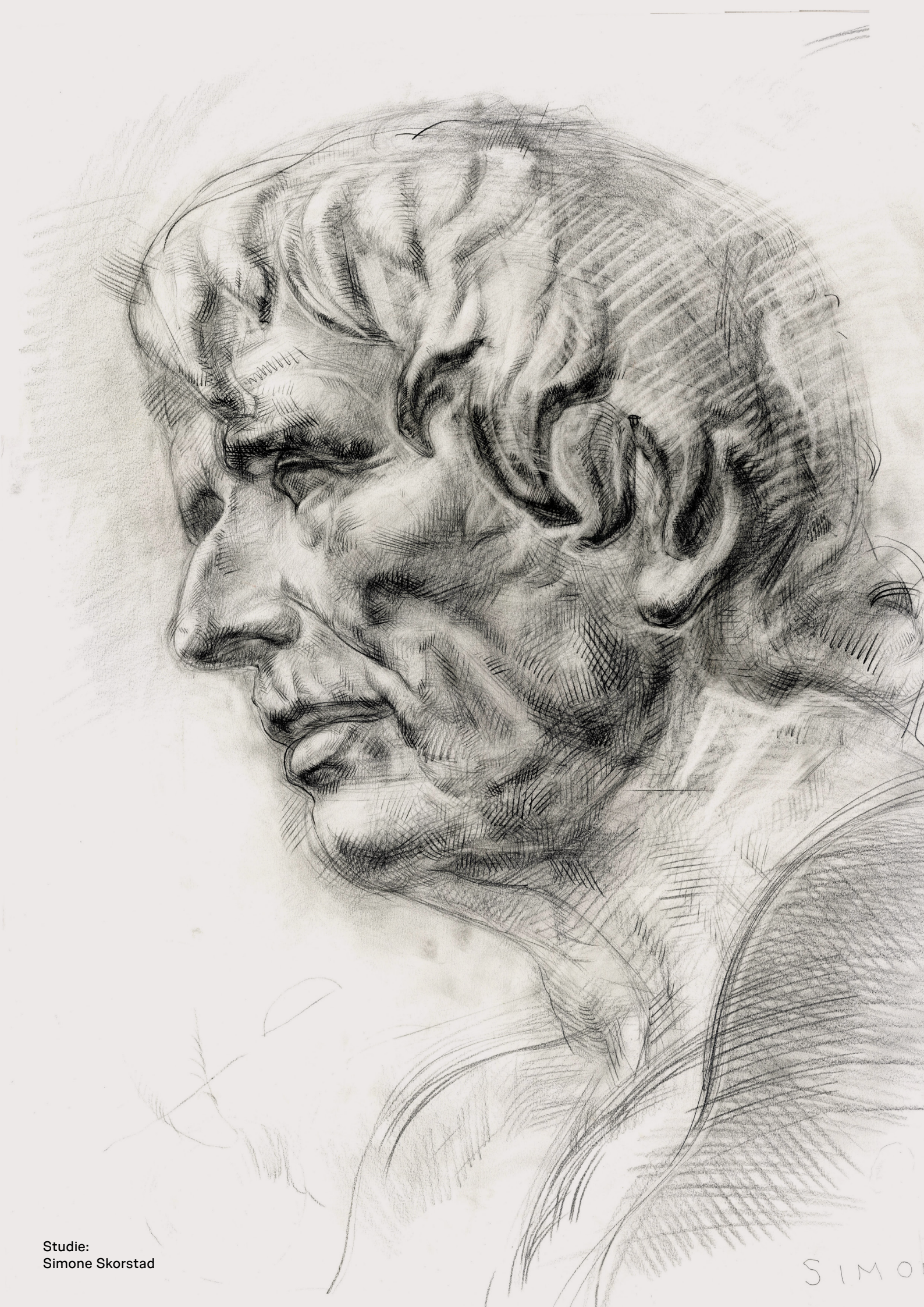
På baggrund af denne ambition arbejder Centeret med følgende tegnefaglige dagsorden:

- Sikre de nødvendige kompetencer, håndværksmæssige discipliner og visuelle fagligheder indenfor tegnefaget for at skabe et stærkere fundament under en lang række danske kreative og kunstneriske visuelle videregående uddannelser, end tilfældet er i dag.
- Arbejde for at danske unges færdigheder indenfor tegning er på niveau med de bedste i Europa.
- Sikre efteruddannelse til undervisere på det visuelle område f.eks. i billedskoler, folkeskoler og gymnasier.
- Skabe bedre vilkår for visuel dannelse og kreative fag i folkeskole og ungdomsuddannelse.
- Fremme børn 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 politisk-strategiske arbejde, der er nødvendigt for at nå målet; etableringen af et nationalt tegneakademi.

INDSATS

I 2021 har Centeret arbejdet med børn, unge og tegning, både på talentniveau, i skoletjenesten og i en bredere kontekst, med ambitionen om at nå ud til en bredere skare af modtagere/målgrupper. I regi af CAVs strategiske arbejde blev flere større projekter derfor udviklet og afholdt, med skarpt fokus på at få aktiveret de børne- og ungegrupper, der ikke allerede har tilknytning til TAW og CAV.
DRAWn blev afviklet i 2021, online pga. Corona, og samlede alle danske talentskoler på det visuelle område til et nationalt talenttræf med Viborg som værtsby, og med tegning som omdrejningspunktet.
Et andet projekt var Medietalent, hvor Centeret arbejdede med at styrke brobygningen mellem de gymnasiale uddannelser og den kreative visuelle industri. Udgangspunktet for dette projekt var i første omgang Region Midtjylland. Grundet Corona-nedlukningen i 2021 blev projektet ikke færdigafviklet men forlænget til og med 2022.



Studie:
Simone Skorstad

En afledt konsekvens af Coronanedlukningen har været en accelereret digitalisering af det danske samfund, og Centeret vil også i 2022 fastholde fokus på udvikling, der fremmer tegnekultur og tværæstetiske og tværmedielle indsatser på børne- og ungeområdet gennem brug af blandt andet digitale og hybride platforme. Centeret har i 2021 skabt samspil med nye og tværfaglige partnere for dels at udvikle tegneaktiviteter i fritidslivet, men også i regi af børn og unges fysiske og virtuelle skoledag. Centeret har således været medskaber af tre nye projektformater på tegneområdet: #Tegnhåb - international tegnekampagne i en Corona tid, Grib Engagementet – kunst og kulturindsats på skole- og SFO-området, og Memes For Future – tegneworkshops for 8. klasses elever. Derudover har Centeret afholdt semesterkurser i klassisk tegning, 10 undervisningsforløb i portfolio tegning, weekendkurser og masterclasses i tegning, ungdomsuddannelse for visuelle talenter (Visuel HF) og udvalgte efter- og videreuddannelsesforløb i illustration og tegning.

HIGHLIGHTS

DRAWn Talenttræf

DRAWn 2021 var et visuelt talenttræf for kunstneriske talenter fra hele Danmark og deres undervisere. Det overordnede tema for DRAWn 2021 var tegning og talenttræf, og deltagerne blev introduceret for forskellige visuelle medier og fag, mulighed for deltagelse i workshops, overværelse af artist talks og screenings. DRAWn blev arrangeret af Visuel HF og The Animation Workshop, VIA University College i samarbejde med Kulturskolen Viborg. Talenttræffet byggede derudover på en række samarbejder med kreative uddannelser og miljøer i hele Region Midtjylland. DRAWn 2021 blev grundet Corona afholdt i en online version med i alt 176 deltagere.

#Tegnhåb

#Tegnhåb startede som et projekt om udvikling af en national online tegnekampagne til fordel for børn og unge under Coronapandemien men udviklede sig til at blive en global kampagne med opbakning fra UNESCO til gavn for verdenssamfundet.
I et samarbejde mellem DR's Danmarks Indsamling, Viborg Kommune, Unesco City of Media Arts, The Drawing Academy, Visuel HF, Kulturskolen Viborg og The Animation Workshop, VIA University College lykkedes det at lave en stor international tegnekampagne og efterfølgende en udstilling af indsendte værker på Statens Museum for Kunst i København, samt en international rejseudstilling.

Med #TegnHåb satte Viborg Kommune gang i en kampagne, der fik tusindvis af børn fra mere end 33 forskellige lande til at tegne deres forhåbninger for fremtiden i lyset af Coronakrisen. Kampagnen udgjorde et samtidsbillede af de tanker, følelser og oplevelser, som hele verdens børn havde under krisen. Fra Venezuela til Wuhan tegnede tusindvis af børn i alderen 3-16 år håbet frem under Coronanedlukningen. Kampagnen blev oprindeligt sat i gang på Viborg Kommunes egne sociale medier i perioden op til Danmarks Indsamlingen, som Viborg var vært for den 6. februar 2021. Dernæst blev opfordringen til at deltage delt af forskellige danske folkeskoler, tegnelærere, kulturskoler og andre relevante aktører.

I alt er der modtaget mere end 3.000 tegninger fra børn i over 33 lande, heraf var ca 20 % tegnet af danske børn.

Grib Engagementet

I projektet Grib Engagementet udvikles i 2021 et undervisningsforløb i animation og tegning til folkeskole og SFO for fornyet engagement i kultur- og musikudbud i animation og tegning. Hovedprojektet Kulturspor blev til i samarbejde med Viborg Kommune, Kulturskolen Viborg, Skive Kommune, Skive Musikskole, Kulturprinsen – udviklingscenter

for børne- og ungekultur, VIA læreruddannelsen i Skive samt 9 folkeskoler i Viborg Kommune og fem folkeskoler i Skive Kommune.

Projektet havde som mål at:

- udvikle en model, som skulle sikre, at alle børn og unge aktivt i deres skole mødte et varieret udbud af kunstneriske udtryk og selv fik mulighed for at udtrykke sig herigennem.
- styrke samarbejdet og relationerne mellem de deltagende institutioner, så der også efter forsøgsperioden blev skabt varige og bæredygtige samarbejder.
- skabe en model for tværfaglig kvalificering af involverede kunstnere, musik- og kulturskolelærere samt folkeskolelærere, pædagoger og elever til at indgå på lige fod som samskabende parter.

Projektet resulterede i 12 forskellige animations- og tegneforløb, der blev udviklet til forskellige klassetrin og tilpasset aldersgrupperne. Planlægningen af indhold, tema og visuelt udtryk foregik i samspil med de deltagende animations- og tegnekunstnere, elever, lærere og pædagoger ud fra principper i aktionslæring.

Memes for Future
Memes for Future er et udviklingsprojekt under temaet Grønne Sammen, i samarbejde med Børn & Ungeforvaltningen i Viborg Kommune, Viborg Visuals og KLC Viborg. Formålet med projektet var i 2021 at udvikle et nyt undervisningsformat for udskolingen: en show-workshop, hvor unge opnåede ny viden om tegning og biodiversitet, evner til at arbejde med 'memes' som format, samt erfaring med design af illustrationer og visuelt materiale til kampagner og kommunikation af grønne budskaber. Projektet blev afviklet over 2 dage i september 2021, hvor ca. 1000 elever fra Viborgs 8. klasser deltog i en heldagsshowworkshop og skabte tegnede memes. I løbet af dagene fik de oplæg, undervisning og træning fra fagprofessionelle.

SÆRLIGE STRATEGISKE RESULTATER OG PROJEKTER

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

FOKUS

Centerets aktiviteter og partnerskaber spreder sig over offentlige og private sektorer, på tværs af ressortområder, faglige discipliner og markeder. Centeret søger at facilitere relevant udvikling i professioner, markeder og samfundet 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 havde i 2021 fortsat fokus på immersive storytelling, interaktive teknologier og innovativ anvendelse indenfor spilteknologiudvikling. Derudover har Centeret arbejdet indgående med at styrke samarbejdet og det faglige grundlag for Danmarks nye Software Engineering uddannelse i Viborg med fokus på programmering indenfor XR, virtual production og real time production af animation, film og computerspil. Opmærksomheden og væksten i disse markeder afspejler sig blandt andet i en øget efterspørgsel på Centerets aktiviteter indenfor erfaringsbaseret forskning, kompetenceudvikling, videndeling og netværksaktiviteter. Centeret har i 2021 arbejdet yderligere med styrkelse af de regionale, lokale og kommunale strategiske partnerskaber herunder; etableringen af Viborg Visuals, White Hole Theater, Phenomenal Viborg og Viborgs rolle som UNESCO Creative City of Media Arts.

HIGHLIGHTS

Grønne Sammen – Human Impact - grøn omstilling og bæredygtighed

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 kommunens skoleelever og deres familier. Centerets Animated Learning Lab afholdt i 2020 en serie animationsworkshops med udgangspunkt i naturfaglige fænomener, som eleverne i indskolingen og på mellemtrinnet derefter omsatte til animerede Grønne Sammen film. I 2021 samlede Viborg Kommune samtlige elever i kommunens skoler og dagtilbud for, hen over 2 uger i september, at arbejde kreativt med biodiversitet og bæredygtighed. Centeret udviklede og faciliterede i den forbindelse to store show-workshops for kommunens ca. 1.000 elever på 8. årgang under titlen "Voices of Tomorrow – Memes for Future". Projektet gentages i 2022.

Vision Denmark – Creative Business Alliance 2021-2024

I strategien Erhvervsfremme i Danmark 2020-2023 udpegede Erhvervsfremmebestyrelsen i 2020 de erhvervs- og teknolo-

giområder, 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 til klyngens fortsatte arbejde i 2021-2024 fra Danmarks Erhvervsfremmebestyrelse og Styrelsen for Institutioner og Uddannelsesstøtte kaldet "Innovationskraft: Danske Klynger for viden og Erhverv 2021-2024".

Centeret afviklede i 2021 flg. aktiviteter med støtte fra Vision Denmark:

Sci-Vi Conference 2021 med temaet "Science for Society – Our Spaces and Places" og et fokus på mødet mellem forskning, forsker og visuel fortælling.

Applied Comics Webinar 2021 med tema om "Anvendt & Funktionel Tegning", med blandt andet præsentation ved de danske tegneserietegnere Thomas Thorhauge og Sarah Jetsmark.

ANIDOX: VR Seminar 2021 med paneldebat, oplæg og screenings om virkelige historier og visuel historiefortælling i Virtual Reality, med deltagelse af blandt andet Simon Løvind fra Det Danske Filminstituts Spilordning.

Innovationssamarbejde Formidling med fokus på ny formidling af nyhedsjournalistik. Et samarbejde med Jysk Fynske Medier og 3 visuelle produktionsvirksomheder om anvendelsen af animation og visuel storytelling ind i sektoren for nyhedsformidling.

Viborg Visuals – national hub for Animation og Visuel Storytelling

Viborg Kommune har siden 2014 – som den eneste kommune i Danmark - haft en animationsstrategi. Set i lyset af, at Viborg udover 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 indenfor alle brancher samt sikre samskabelse, samarbejde og udveksling af best practices og viden på tværs af branche og myndigheder. VIA University College indgår med The Animation Workshop og Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling som stiftende partner i Viborg Visuals med strategisk fokus på forskning, uddannelse og udvikling af aftagermiljøer.

I 2021 er styregruppen for Viborg Visuals blevet konsolideret, har udviklet en strategi for udviklingsområder og har herunder igangsat en række projektsamarbejder, eksempelvis konferencen for sundhedsformidling "Animated Health"og "Viborg Visual Historiefortælling og Formidling" om stedbunden kulturudvikling. Derudover har fokus været på lokale og nationale forretningspotentialer med animation og visuel storytelling som drivkraft, herunder seminar for bæredygtig virksomhedsudvikling "From Hobby to Sustainable Business" samt workshops målrettet kulturaktører, B2B Åbent Hus-arrangementer og målrettede matchmaking events for virksomhedsklyngen Arsenalet.

National spiludvikling gennem lokale kreative miljøer

Den skandinaviske spilindustri har oplevet både udfordringer og overraskende succes under COVID-19-krisen. Spilindustrien har haft en enorm efterspørgsel, da størstedelen af verdens befolkning har måttet finde deres underholdning i hjemmet, og især forretningssiden af spilindustrien omstillede sig hurtigt til den nye digitale virkelighed.

Centeret arbejdede i 2021 videre i Game

Hub Scandinavia 2.0, et skandinavisk projekt, der støtter spil-entreprenører med inkubation, forretningsudvikling og produktudvikling. Game Hub Scandinavia 2.0 har til og med 2021 støttet 97 spil-relaterede virksomheder på områderne forretningsudvikling, produktudvikling og acceleration. Game Hub Scandinavia projektet afsluttes sommeren 2022, og Centeret arbejder derfor med partnergruppen bestående af TAW, Viden Djurs, Skövde Universitet og Business Aalborg fortsat med udviklingen af et nyt projekt og en ansøgning til Interreg programmet ÖKS.

Centerets spilrelaterede aktiviteter strækker sig fra opbakning til og engagement i lokale græsrodsorganisationer til international tilstedeværelse i tværskandinaviske samarbejder. Centeret har i 2021 haft fokus på spil og spiludvikling og herunder afholdt forskellige serier af spilrelaterede oplæg både fysisk og digitalt og med deltagelse fra hele landet, herunder:

MeatUp! 2021 - præsentationer og netværksmøder, hvor virksomheder deler ud af erfaringer, værdier og udfordringer i forbindelse med udviklingen af computerspil til et globalt marked.

Road To Funding - 4 seminarer om basale teknikker og best practice eksempler til at arbejde med funding i spilindustrien i arbejdet med udgivere, investorer og distributører.

Copenhagen Matchup - en 1-dags online matchmaking event, hvor udgivere og/eller investorer fik mulighed for at booke møder med størstedelen af den danske spilbranche.

Viborg Game Expo Talks med Christiane Veljø og Jakob Stegelmann i forbindelse med spilmessen VIBORG GAME EXPO 2021.

Unity for Artists - et online kursus i Unity for grafikere, der ønsker at tage de første skridt mod at lave deres egne game jam spil.

Summer of Unreal - 4-ugers efteruddannelseskursus for professionelle indenfor animationsindustrien. Fokus var på introduktion og training i pre-vis og CG design på tværs af fagligheder i Unreal Engine spilmotoren. Kurset havde 1.000 deltagere fra hele Europa i samarbejde med fem europæiske animationsskoler; ArtFX (Frankrig), La Salle Campus (Spanien), Escape Studios (England), Screen Skills (Irland) samt Crater & Film Studios (Serbien).

Derudover var der forskellige workshops, præsentationer, talks og supportwebinarer til film og spilentusiaster, herunder

online Q&A med DFI Spilordningen, TAW TALK: Made in Dreams - a New way to tell stories, Indie Game Startup Internship 2021, 48-timers Viborg Game Jam 2021, Politics of Nature Game Development, samt Viborg ANIMOK 2021 School Game Days.

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

Centeret er i samarbejde med bestyrelsen i 2021 lykkedes med at få konsolideret Phenomenal Viborg som et udviklings- og siden oplevelsescenter for animation, kunst og extended reality (XR). Målet er til enhver tid at kunne 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 2021 resulterede i udviklingen af Multi User Co Location teknologi, udviklingsprojekterne Candlelight og Stampede samt de offentlige udstillinger XR3 Virtual Exhibition 2021 i samarbejde med festivalerne NewImages og Cannes XR samt Shadow VR 2021 baseret på filmen "Skyggen i mit øje" af Ole Bornedal.

Phenomenal Viborg samler syv partnere; Viborg Visuals, NB Galleri, The Animation Workshop, Viborg Gymnasium & HF, Viborg Ingeniørerne, XPLORE XR og Viborg Kommune.

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

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

INDSATS

I endnu et år med udfordringer med afholdelse af offentlige arrangementer grundet COVID-restriktionerne formåede Centeret at handle agilt og konvertere planlagte videndelingsaktiviteter til online-webinarer og virtuelle forsamlingsformater.

Centeret videndelte i 2021 gennem flg. aktiviteter med online og fysisk deltagelse:

Konferencer

- Science Visualisation (Sci-Vi)
- Applied Comics
- Animated Health
- Animated Learning
- DRAWn Talenttræf
- FAME – Film and Media in Education

Seminarer

- Sci-Vi Seminar i Lissabon
- Anidox VR Awards Seminar
- Expanded Animation symposium

Netværksarrangementer

- TAW Talks
- VAF Talks og Masterclasses
- Game Developers Meat up!
- Road to Funding

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

- Animated Learning konference
- Expanded Animation symposium

Centerets videndelingsaktiviteter, herunder talks, oplæg og masterclasses, samlede i 2021 mere end 1500 deltagere. Centeret har foruden produktion af film, AR og VR derudover medvirket til udgivelse af 31 forskellige skriftlige og grafiske publikationer.

HIGHLIGHTS

Sci-Vi 2020 – konference om visualisering og animation i videnskabsformidling

Sci-Vi konferencen 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 eksempelvis visuel perception, -kommunikation og -læring, forskningsformidling til borgere igennem visuelle indgange, samarbejdsprocesser mellem animatorer og forskere m.m. I 2021 var overskriften for konferencen; "Science for Society in our spaces and places", og fokus

var på videnskabelig formidling på museumsinstitutionerne samt ude i byens rum. Konferencen var støttet af Vision Denmark og Erhvervsfremmebestyrelsen med baggrund i en bevilling fra EU's regionalfond samt Ministeriet for Uddannelse og Forskning.

Applied Comics 2021 – webinar om funktionel og anvendt grafisk fortælling
I 2021 var fokus for Applied Comics - også kaldet funktionel grafisk fortælling - de mange forskellige typer af fagområder, som Applied Comics kan formidle effektivt og klart. Webinaret rummede keynote oplæg fra den toneangivende danske illustrator og oplægsholder Thomas Thorhauge samt to specifikke cases, der hver især eksemplificerede styrken ved Applied Comics. Her fremlagde illustrator og serieskaber Clara Jetsmark tegneserien "At danse med Parkinson", der benytter tegneseriemediet til at formidle de ofte komplicerede udfordringer, der følger med at behandle et så følsomt emne som Parkinsons. Jetsmark gennemgik både det kreative arbejde med at udvikle og skabe serien men også arbejdet med at kombinere forskning og formidling.

Derefter eksemplificerede Thomas Thorhauge, hvordan grafisk facilitering kan fungere som et kraftfuldt strategisk værktøj for organisationer og virksomheder, der har brug for at skabe nye løsninger, og hvordan dette arbejde i høj grad trækker på de kompetencer, man som grafisk fortæller benytter sig af. Webinaret sluttede med en paneldebat.

Expanded Animation Symposium 2021 – Blockchain, NFT og XR
Expanded Animation Symposium er en debat og samtale, om den vigtige rolle teknologi og nye medier spiller for en ny generation af kunstnere. Symposiet involverer flere perspektiver, fra kunstverdenen såvel som fra det teknologiske og tekniske, samt undersøger de nye trends og udviklinger indenfor begge felter. I 2021 bestod panelet af kunstner Christopher Ebeling (Virtually Human Studio), Michelle Kranot (ANIDOX, The Animation Workshop) og Peter Fischer (Khora Contemporary).

Panelet diskuterede temaerne digital kunst, underholdning, rettigheder til værker og forskelle og ligheder mellem forskellige kunstneriske og teknologiske sfærer og trends. Herunder blandt andet betydningen af NFT's (non-fungible tokens), Blockchain teknologi og deres indflydelse på rettighedsområdet for XR-kunst.

Animated Learning Konference 2021
På Animated Learning Konferencen i 2021 mødtes lærere, pædagoger, filmpædagogiske eksperter og studerende i det globale filmpædagogiske læringsnetværk FLY til to dage med videns- og erfaringsudveksling omkring skolers undervisning i film literacy. Konferencen havde fokus på film literacy i undervisningssammenhæng, herunder som udtryksform og redskab til læring samt fælles verdenssprog.

INNOVATIONSSAMARBEJDER

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

FOKUS

Innovation er centralt for virksomheders vækst, udvikling og beskæftigelse. Strategien for Erhvervsfremme i Danmark 2020-2023 peger i retning af en stærk og aktiv erhvervsfremme og samarbejder, der adresserer forskellige potentialer og styrker på tværs af alle regioner og sektorer i landet for at sikre de bedste betingelser for erhvervsudvikling. Centerets strategiske indsats har derfor fokus på at nedbryde samarbejdsbarrierer og etablere nye indsigter i samarbejdsmodeller mellem vidensinstitutioner og SMV'er samt at skabe nye fortællinger, oplevelser og produkter, der kan styrke økosystemerne i den digitale visuelle industri og dermed realisere det danske og globale markedspotentiale.

INDSATS

Centeret har i 2021 fokuseret på innovation i interaktive teknologier til nye digitale fortælleformater samt deres funktionelle anvendelse og praksis ude i virksomhederne. I forlængelse heraf har Centeret faciliteret samarbejder med en række uddannelser og institutioner ift. at designe og fremme nye måder at lære på samt nye måder at integrere offentligheden i videns generering. Storstilede samarbejder har været et primært mål for Centeret. En række nye internationale partnere har været involveret i disse samarbejder, som har haft fokus på de processer, der ligger til grund for produktionen, og til hvordan vi og vores partnere bedst kan forberede os på skift i branchen.

HIGHLIGHTS

Being a Nurse

Udviklingsprojektet Being a Nurse gør brug af immersiv teknologi til at uddanne og forberede sundheds- og sygeplejestuderende på mødet med den virkelige verdens forventninger og realiteter. Projektet har til formål at reducere "praksischok" "for sundhedspersonaler, som oplever, at virkeligheden ikke altid er sammenlignelig med deres træning i overgangen mellem studie og praksis. Projektet anvender et VR-teknologidesign og er baseret på en meningsgivende betragtning af den praktiske erfaring på en afdeling på et hospital. Projektet skal skabe og producere en VR-oplevelse, en kortfilm og undervisningsmateriale til sundhedsuddannelserne på VIA og fortsætter i 2022.

AV Treasure

EU-projektet AV Treasure, ledet af VIA Film og Transmedia, søger at modernisere og digitalisere eksisterende video- og stillbilledarkiver i hele Danmark. Projektet anvender AI-teknologi til at identificere objekter, mennesker og steder og engagere Citizen Science og crowdsourced viden til at bekræfte og kalibrere AI. Tildelte tags fra aktiverede målgrupper skal afhjælpe katalogiseringen og gøre indholdet søgbart og dermed skabe en fornyet interesse og et muligt rettighedssalg til brug for nutidige produktioner. Centeret er medlem af projektgruppen og arbejder på at udvikle en designmanual og en produktionsplan for oprettelsen af brugergrænsefladen (UI) og for user experience (UX) på det kommende websted. Dette inkluderer konkretiseringen af de offentlige målgruppers incitamenter og af den

proces, som de vil bruge til at tagge indhold på webstedet.

Virtual Production Studio Network
Projektet Virtual Production Studio Network søger at opbygge forbindelser mellem industriens kreative og teknikere for at forberede begge grupper på den nye rolle, som Virtual Production kommer til at spille i medieindustrierne og i de tilhørende uddannelser. Projektet har til formål at gennemføre omfattende forskning, og gennem en række workshops skabe en større forståelse for effekten af at etablere rammer for læring om samt skabe pædagogiske mål og materialer til arbejdet med virtuelle produktionsteknologier. Ved at udnytte det første og – indtil videre - eneste Virtual Production Studio på campus på en videregående uddannelsesinstitution hos Centerets partner i Breda, Holland, vil projektet opfylde målsætningen om at uddanne og forberede studerende i de kreative industrier til fremtiden samtidig med, at der opbygges netværk mellem dygtige kunstnere og teknikere på tværs af nationaliteter.

XR Motion Capture teknologier
I 2021 indledte Centeret projektet XR Motion Capture - et samarbejde med Marionette ApS (DK) om at teste og videreudvikle redigeringssoftwaren XR Motion Capture. Dette arbejde søger at udforske Marionette motion capture som en del af animatorens værktøjskasse med det formål at gøre den tilgængelig for studerende på TAW. Animatorer har længe optaget sig selv på video som referencer til deres animationer, men at være i stand til at gøre det samme med Marionette motion capture gennem webkameraer vil fremskynde processen, give mulighed for kreativ kontrol og muliggøre produktioner af højere kvalitet. XR Motion Capture er et toårigt projekt (2021-2022) og vil blive implementeret til test gennem Centerets forsknings- og udviklingsprojekter, samarbejder og produktioner med Centerets partnere, TAWs studenterprojekter og -produktioner samt testes blandt Centerets netværk af europæiske og internationale partnere og partnerskoler. Projektet ligger i tråd med VIAs investering i et virtual production lab i Aarhus kaldet MiXR.

Animeret Nyhedsformidling
Centeret har i en årrække, gennem sit netværk af animationsvirksomheder, faciliteret workshops og gennemført produktioner, der udforsker og undersøger aspekter af, hvordan animation kan understøtte og berige nyhedsformidlingen. Tesen er, at en forklarende introduktion med animation og mundtlig information kan øge interessen for og forståelsen af artiklerne. Centeret har også en formodning om, at brugen af animation kan tiltrække nye målgrupper uden at svække interessen hos eksisterende abonnenter og læsere. Projektet blev startet op i 2021 og fortsætter i 2022.

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 være på 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 2021 har Centeret gennemført teknologiske udviklingsprojekter indenfor en bred vifte af fagområder: Fra produktion og simulation til distribution og tilgængelighed, Immersive Storytelling og Digital Ownership via Blockchain og NFT (non fungible tokens). Endvidere er der et stadigt stigende fokus på Real-Time Produktion, og teknologiens anvendelse både indenfor og udenfor spilbranchen, hvor Real-Time Produktion ser en stigende popularitet. Hertil har Centeret eksempelvis udforsket og udarbejdet frekvensbaseret flammesimulation i platformen UNITY, der reagerer på livemusik, og mikrofonoptagelser til at illustrere frekvenser og dynamik med røg, ild og vand.

Centeret har desuden udviklet projekter indenfor området Immersive Storytelling Technologies (IST), der omfatter VR, AR og Mixed-Reality, samt andre former for lokationsbaserede, animerede oplevelser. IST's særlige udfordringer er distribution og tilgængelighed, men teknologien er en ny indgangsvinkel til Public Engagement, inkl. kultur og formidling, der skaber stærke oplevelser for offentligheden. Centeret har her haft et tæt samarbejde med White Hole Theater omkring udvikling af delteknologi til digitalt visuelt teater, samt indgået et lokalt samarbejde om udviklingen af MUCO - Multi-User Co-Location Virtual Reality Experiences. MUCO skal medføre etablering af en teknologisk og økonomisk skalérbar platform for VR i det offentlige rum med udgangspunkt i et lokalt MUCO-Lab og oplevelsescenter.

Endeligt har Centeret arbejdet på at udvikle en arbejdsramme, der forklarer de centrale koncepter for Non-Fungible Tokens (NFT) og Blockchain-teknologier, samt deres nuværende og fremtidige relevans for virksomheder, der arbejder med animation, gaming og digitale medier.

HIGHLIGHTS

DUO Flames - UNITY Engine prototype til frekvensbaseret flammesimulation
Et udviklings- og innovationsprojekt i samarbejde med Viborg Visuals, Plastic Art Collective, Viborg Kulturskole samt Danmarks Underholdningsorkester om udvikling af en software-engine, der leverede frekvensbaseret flammesimulation til fire givne musikpassager i forbindelse med Danmarks Underholdningsorkesters (DUO) julekoncerter i Viborg og Skive.

Disrupting the Danish Visual Industry - NFTs and Blockchain technologies
Projektet havde i 2021 karakter af et forberedende udviklingsprojekt for skitsering af de vigtigste fordele ved NFT'er til animations- og spilstudier, fremhævelse af succeser og fiaskoer samt angivelse af mulige tilknyttede risici. Projektgruppen vil fremadrettet arbejde på at udvikle en hjemmeside med tilhørende sociale mediekanaler, hvor interesserede danske virksomheder kan kontakte partnergruppen for online rådgivning. Derudover har projektet til formål via branchearrangementer og masterclasses at skabe en bedre forståelse af disse nye teknologier for bedre at kunne udnytte det fulde potentiale af de interaktive medieplatforme. Den udførte research vil i 2022 danne grundlag for en projektansøgning til Creative Europe.

MUCO - Multi-User Co-Location Virtual Reality Oplevelser
Udviklingsprojekt, som har til formål at undersøge og udvikle teknologi, der muliggør sociale oplevelser i Virtual Reality med op til 20 simultane brugere i et stort rum (250 m2). Udforskningen af forskellige teknologiske løsninger, softwareudvikling og en række pilotprojekter danner grundlag for en stabil platform for udvikling og præsentation af dynamiske animerede oplevelsesrum for offentligheden.

I 2021 har Centeret deltaget i etableringen af et MUCO-Lab, der skal gøre teknologien tilgængelig for animatorer og udviklere, der vil arbejde med mediet. I forlængelse af dette projekt arbejder Centeret også med i udviklingen af et interaktivt, socialt og virtuelt meditationsrum, også baseret på Multi-User Co-Locations platform; Candlelight – Multiuser co-location VR-oplevelse. Formålet med projektet er at teste teknologien og selve oplevelsen, og dette er samtidig en del af Centerets strategiske forskningsområde indenfor interaktive teknologier. Projektet udføres i samarbejde med Phenomenal Viborg.

Et andet projekt afledt af denne forskning er Stampede - MUCO 3D Grafiske Værktøjer i Multi-User VR for skolebørn. Dette udviklingsprojekt har til formål at udnytte MUCO (Multi User Co Location teknologi) til at designe og udvikle et 3D-modelleringsværktøj i VR for skolebørn. Formålet er at fremme børns og unges forståelse for VR, rumlighed, matematik og geometri. Projektet udføres i samarbejde med Phenomenal Viborg og ANIMOK; Animated Learning Lab på The Animation Workshop. Udviklingen af projektet fortsætter i 2022.

"Cut it Out" (2021)
Inez Kristina

FORSKNING & VIDENSKAB

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 dissimination" 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 et markedspotentiale. 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.

INDSATS

I 2021 har Centeret arbejdet strategisk med forskning og videnskab gennem produktion af konkrete cases, formidling af Sci-Vi initiativet gennem konferencer, netværksmøder og artikler, uddannelsesudvikling samt kontinuerlig opdyrkelse af nye partnerskaber og netværk.

Centeret afviklede i 2021 det første ph.d.-kursus indenfor visuel videnskabskommunikation i samarbejde med Aalborg Universitet, Center for Interaktive Digitale Medier & Oplevelsesdesign (InDiMedia) og Research Center; Visual Studies and Learning Design (ViLD). Formålet med et interdisciplinært uddannelsesforløb som dette er at skabe 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.

Under Sci-Vi initiativet arbejder Centeret med at udvikle og undersøge visuel videnskabsformidling som felt. Udviklingen sker bl.a. gennem erfaringsopbygning med konkrete case-produktioner, og undersøgelsen sker løbende gennem evaluering og forskning. Centeret har tilknyttet en ph.d.-studerende fra universitetet NOVA FCSH Digital Media, Lissabon, som forsker i animation og visuel formidling. Dette samarbejde ledte bl.a. til afholdelse af en Sci-Vi konference i Lissabon i 2021, i forlængelse af årets danske konference, hvor forskellige vidensresultater og erfaringer blev delt. Et af disse var identificeringen af en række Sci-Vi principper beskrevet i en peer reviewed artikel, som Peter Vistisen fra Aalborg Universitet udgav i 2021 som del af Sci-Vi initiativet, og som bygger på hans og Centerets fælles arbejde og undersøgelser gennem årene: Science Visualization: Guiding principles for the motion design of scientific dissemination.

HIGHLIGHTS

Ted Ed animationsfilm
Centeret 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 2021 var samarbejdet med TED-Ed-initiativet fortsat dedikeret til primært at skabe animationsfilm med fokus på klima og klimabevidsthed.

I den forbindelse har Centeret produceret følgende animerede filmlektioner (Ted-ed lessons):

- Earth's mysterious red glow, explained – Zoe Pierrat
- Is this the most successful animal ever? – Nigel Hughes
- The animal that's also a plant - Luka Seamus Wright
- Ugly History: The U.S. Syphilis Experiment – Susan M. Reverby
- Where will you be able to live in 20 years? – Carol Farbotko and Ingrid Boas

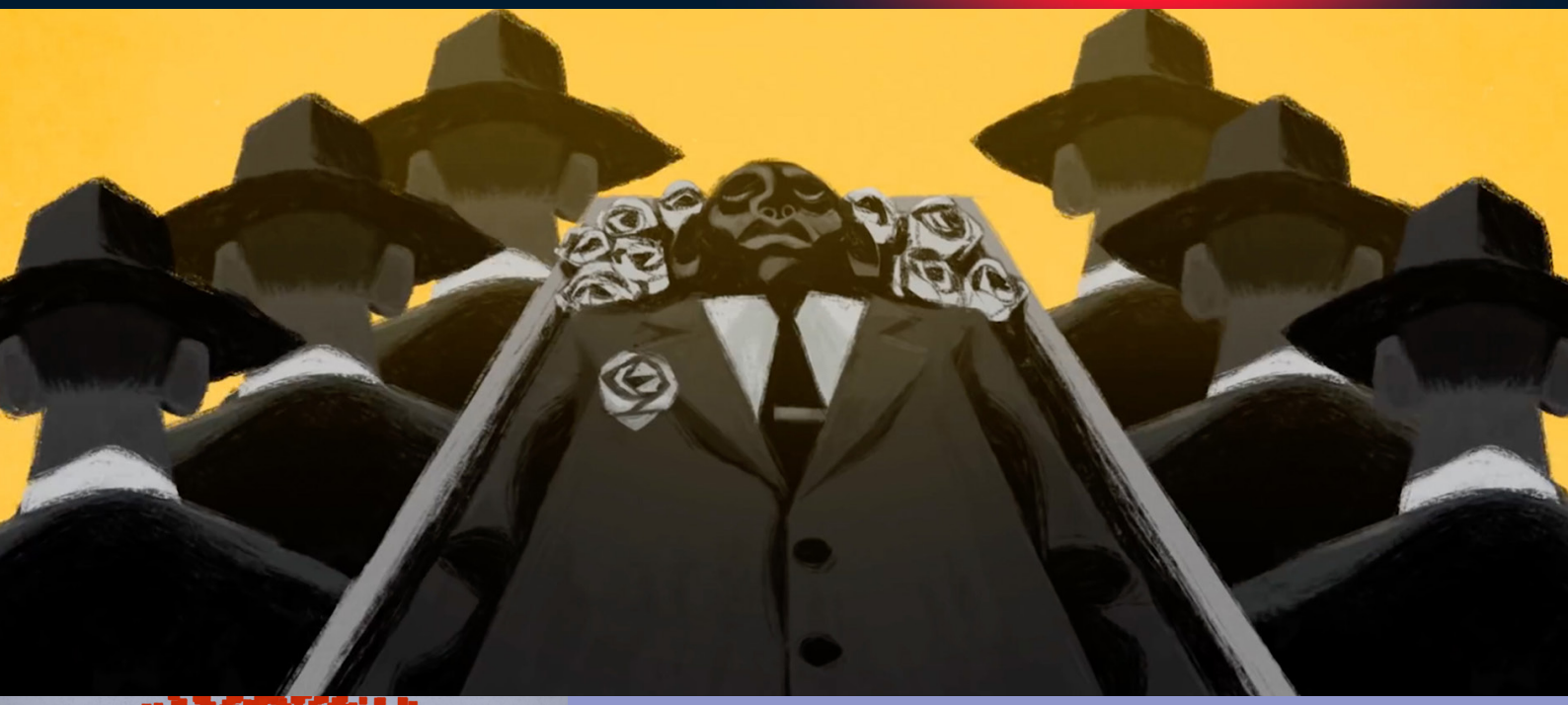
Krop og data - Aarhus Science Museum
I september 2021 åbnede Videnskabsmuseerne udstillingen "Kroppen som data". Udstillingen har til formål at få besøgende til at være mere kritiske over for deres "online selv", hvad de deler med andre, og hvem de giver deres data til. Udstillingen er udviklet som et led i projektet "Giv de unge ordet". Som en del af udstillingen har Centeret produceret film og videomapping-elementer baseret på en præsentation af forskning på området, samt de unges input.

Ph.d.-kursus i Science Visualisation
På ph.d.-kurset omkring Science Visualisation (yderligere beskrevet under "indsats" ovenfor) får den ph.d.-studerende indsigt i teori, metoder og værktøjer til at formidle forskning visuelt til forskellige målgrupper. Den studerende bliver introduceret til området visuel forskningsformidling, via visuel historiefortælling, animation og interaktive formater. Kurset giver en teoretisk, metodisk og praktisk introduktion til at visualisere og formidle sit eget forskningsfelt, både til peers og målgrupper af non-peers. Kursets teoretiske og metodiske rammer er tværfaglige med perspektiver fra den visuelle industripraksis, storytelling og didaktisk kommunikation.

Sci-Vi 360
Centeret har i samarbejde med Phenomenal Viborg, Science Museerne i Aarhus/Aarhus Universitet, Aalborg Universitet og virksomheden Creative Flow undersøgt muligheden for produktion og fremvisning af 360 graders visuel videnskabsformidling på Steno Museets planetarium i Aarhus, samt for transformation af det visuelle materiale til mobile VR multi-user udstillinger, som kan opsættes på festivaler, biblioteker og andre udstillingssteder. Produktionerne skal distribueres og anvendes i mange forskellige formidlingssituationer. Målgruppen er den brede befolkning i rigsfællesskabet, Danmark, Grønland og Færøerne. Projektet vil benytte det unikke planetarielærred og mulighederne i VR-verdenerne til at lave fængende visualiseringer, der inviterer publikum til at blive begravet i blomsterflor, rejse ind i en celle, eller helt ned på havets bund.

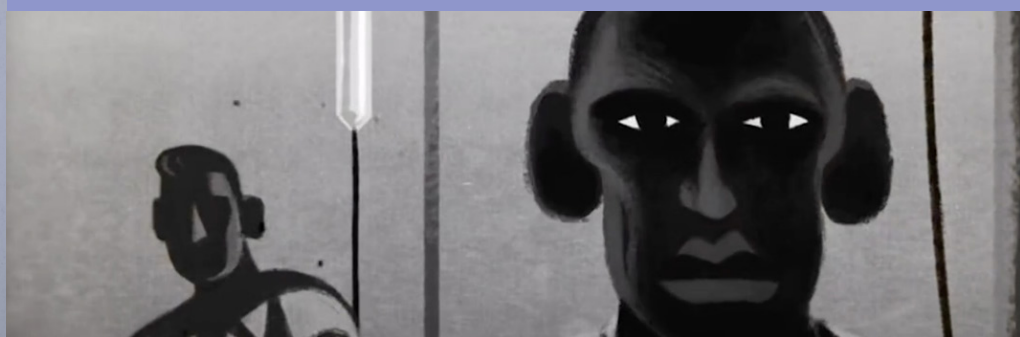
Fordelen ved 360 graders oplevelser er, at den besøgende bliver nedsunket i et visuelt univers og bliver omfavnet af oplevelsen på en måde, som man ikke gør med traditionel video. Formatet giver særligt gode forudsætninger for at inddrage og engagere publikum følelsesmæssigt, da man i en 360 graders oplevelse har fornemmelsen af selv at være til stede i indholdet. I 2021 påbegyndte Centeret research og ide-udvikling – projektet fortsætter i 2022.

EARTH'S MYSTERIOUS RED GLOW



110 Evaluering

112 Konklusioner



Evaluering

DAGLIG DRIFT OG ADMINISTRATION

TAW har i 2021 konsolideret sig i den foretagne organisationsændring med en mindre ledergruppe og en skarpere ledelsesmæssig opdeling mellem TAWs uddannelser og forsknings- og udviklingsområdet (FoU), herunder Centeret.

Formålet med reorganiseringen var at skabe en mere enkel og tydelig ledelsesstruktur og et stærkere fokus på administrative processer og økonomistyring, særligt i forhold til eksterne projekter og samarbejder.

De forventede effekter af den nye organisering (listet herunder) har alle givet et større eller mindre output i 2021 og medvirker til at:

- øge gennemsigtigheden og styrke ledersamarbejdet internt på TAW
- fremme et øget samarbejde mellem TAW og de øvrige FoU enheder i VIAs Center for Kreative Erhverv og Professioner (CKEP)
- tilskynde til yderligere samarbejde med velfærdsuddannelserne
- sikre en mere målrettet støtte til Centeret fra fællesfunktionerne Økonomi og Projektstøtte.

Det er i høj grad lykkedes at styrke samarbejdet i den nye ledergruppe bl.a. omkring udarbejdelse af en samlet strategi for TAW. Strategien blev færdiggjort i 2021 som resultat af en proces, hvor ledere og medarbejdere i fællesskab diskuterede TAWs styrker og svagheder, trusler og muligheder. Herefter formulerede ledergruppen den endelige strategi med flg. vision og mission for TAW:

- Vision: To be ahead of the Creative Industries.
- Mission: We inspire and educate people and companies by being more than a school.

Både på det faglige og på det administrative plan er samarbejdet med de øvrige FoU enheder i CKEP øget i 2021. Samarbejdet omkring en ensartet økonomistyring i klyngen er sikret ved etablering af en tværfaglig arbejdsgruppe, ligesom der samarbejdes omkring projektudvikling og deles erfaringer og viden på fælles temadage.

Der har i 2021 ligeledes været fokus på at styrke samarbejdet med andre VIA enheder, hvilket bl.a. har resulteret i fælles projekter med Pædagoguddannelsen i Randers (projektet Same Same but different), VIAs Forskningscenter for uddannelseskvalitet, professionspolicy & praksis (projektet Being a Nurse) og VIA Efter- og Videreuddannelse (udvikling af PD i anvendt film).

Samarbejdet med VIA Projektstøtte udbygges løbende, både omkring fundraising til nye projekter og ift. administrativt samarbejde omkring økonomistyring og afrapportering af større, komplekse bevillinger, eksempelvis Interreg. bevillingen til Game Hub Scandinavia og Vision Denmark bevillingerne fra UFM og Erhvervsfremmebestyrelsen.

EKSTERNE AFRAPPORTERINGER

Der er i 2021 afrapporteret til eksterne bevillingsgivere på flg. projekter, der hører under CAV:

- Animation Sans Frontières – Creative Europe MEDIA
- 3D Character Animation & Visual Effects – Creative Europe MEDIA
- ANIDOX:LAB NORDIC – Det Danske Filminstitut
- Vision Danmark – Danmarks Erhvervsfremmebestyrelse og UFM
- Viborg Animation Festival – Det Danske Filminstitut og Den Vestdanske Filmpulje
- Game Hub Scandinavia – EU Interreg.

BIDRAG TIL SAMARBEJDER OG ANALYSER INDENFOR BRANCHEN

TAW/CAV har siden 2020 været en del af erhvervsklyngen Vision Denmark i regi af Danmarks Erhvervsfremmebestyrelses strategi: Erhvervsfremme i Danmark 2020-2023.

Klyngeindsatsen har til formål at understøtte innovations- og vidensamarbejder mellem virksomheder i den digitale, visuelle industri og videns- og uddannelsesinstitutioner samt kombinere områdets stærke kompetencer indenfor visuelle fortællinger, kunstig intelligens og computerteknologier med forskning for at skabe nye forretningsområder og produkter på tværs af brancher. Centerets aktiviteter under Vision Denmark programmet var i 2021 finansieret af bevillinger fra Erhvervsfremmebestyrelsen og UFM.

Vision Denmark konsortiet udgav i 2021 rapporten "Arbejdskraftanalyse af den Digitale Visuelle Industri". Rapporten analyserer og undersøger den tilgængelige talentmasse i den Digitale Visuelle Industri (herefter DVI) og kortlægger hvilke danske uddannelser, der forsyner industrien, samt hvad der kendetegner de færdiguddannedes adfærd på arbejdsmarkedet.

Vision Denmark udgav ligeledes i 2021 rapporten "Klimavenlig film- og tv-produktion i Danmark - Analyse af klimaindsatser i branchen". Denne rapport er en del af Vision Denmarks arbejde for at understøtte film-og tv-branchens bidrag til den grønne omstilling. Hovedformålet med rapporten er at give en forståelse af, hvordan klimaaftrykket kan se ud på en film- eller tv-produktion, hvilke tilgange der findes, når man ønsker at beregne klimaaftryk, samt at liste en række anbefalinger til, hvordan en effektiv klimaindsats, på et overordnet niveau, kan implementeres i den danske film-og tv-branche.

Centeret er partner i det tværinstitutionelle forskningscenter Visual Studies and Learning Design (ViLD) sammen med Det Kongelige Akademi - Arkitektur, Design, Konservering, Københavns Professionshøjskole, Aalborg Universitet og UC Lillebælt. ViLD har i 2021 udgivet rapporten "V!LD Five Years Anniversary - Taking Stock on the Visual Learning Agenda", som redegør for partnernes samlede indsats indenfor visuelle praksisser og repræsentationsformer samt indenfor læring og organisatoriske forandringer.

Konklusioner

PÅ STYRKELSE AF NATIONALT TALENT OG KOMPETENCE

I 2021 har Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling på femte år opfyldt de i projektbeskrivelsen fastslåede målsætninger, idet Centeret fortsat:

- 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 indenfor 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 indenfor andre programmer, der skal skabe erhvervsudvikling, forskning og innovation.

Nedenstående afsnit gør status over Center for Animation, Visualisering og Digital Fortællings femte år som projekt og redegør kort for status og udvikling på Centerets strategiske indsatser.

FASTHOLD DANMARKS STYRKEPOSITION INDENFOR ANIMATION OG VISUEL FORMIDLING

I september 2021 modtog den danske co-producerede animerede dokumentarfilm "FLEE" hele 3 Oscar-nomineringer og skrev historie som eneste film nogensinde, der har opnået at blive nomineret i kategorierne Best Animation Feature, Best Documentary og Best International Film. Projektet havde som bekendt sin tidlige start i udviklingsprogrammet ANIDOX på The Animation Workshop, og sin tidlige produktion i animationsmiljøet i Viborg og senere København. Trods det, at FLEE ikke hjemtog Oscarstatuetter til Danmark i marts 2022, var det alligevel instruktør Jonas Poher Rasmussen og det kreative udviklingsmiljø omkring The Animation Workshop, som vandt hele verdens opmærksomhed. Med et rettede filmindustrien sit blik mod dansk animation og dokumentarfilm, og ANIDOX programmet på TAW har oplevet enorm interesse fra internationale talentfulde historiefortællere og instruktører over hele verden. Det har medført et behov for kapacitetsudvikling, så programmet sikrer kvalitet i absolut verdensklasse og kan imødekomme det stigende behov - dette til gavn for Danmark og danskproducerede fortællinger i fremtiden.

Det amerikanske Career Animation Review Magazine rangerede i maj 2021 The Animation Workshop som 4. bedste in-

ternationale animationsskole i verden! Sådan en placering får man ikke blot forærende, men den er resultatet af utallige indsatser, der har krævet tid, tillid, opbakning og benhårdt arbejde 360 grader rundt. Det er samtidigt en styrkeposition for hele Danmark, og der er behov for, at vi sammen værner om den, særligt i kraft af den øgede konkurrence på talent, rekruttering og kapacitetsopbygning i et stærkt, internationalt, digitalt, visuelt teknologisk marked. Det kræver et fortsat strategisk fremadskuende sigte og prioritering at sikre Danmarks andel i et globalt vækstende marked, herunder at vi arbejder for at danne endnu bedre rammer for dansk IP-udvikling, talentudvikling, nye fødekæder, nye virksomheder, større produktioner og nye relevante uddannelsesudbud - områder som Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling de sidste 5 år har arbejdet målrettet og indgående med som en del af Centerets opdrag.

CENTERETS RESULTATER, EFFEKTER OG VÆRDI 2021

Årets aktivitet i 2021 er omfattet af en samlet bevilling på 5,2 mio. kr., hvoraf de 3,06 mio. kr. stammer fra Centerets oprindelige særbevilling. Grundet nedlukning under Corona fik Centeret en særlig tilladelse til at overføre de resterende midler på 2,1 mio. kr. mellem projektårene 2020 og 2021 mod en forventning om at gennemføre aflyste overførte aktiviteter. Det er som planlagt lykkedes Centeret i 2021 at få afviklet hele projektporteføljen, herunder alle 25 målsatte indsatser fra projektåret 2020, oveni de planlagte indsatser for 2021. Stor tak til alle involverede parter og aktører i og omkring Centerets arbejde.

Således har Centeret i sin 5. periode afviklet 158 udviklingsprojekter, 161 aktiviteter, herunder 3 større konferencer, samt 90 repræsentationer af dansk kunst, kultur og særligt animation på den nationale og internationale scene. Centeret har medvirket i 75 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 352 presseindslag (web, radio, tv, dagblade, aviser, magasiner), hvilket særligt skyldes den store opmærksomhed, der har været omkring finansloven og FLEE. Derudover 4,9 mio. visninger af Centerets co-produktioner på Youtube og Vimeo. På sociale medier er Centerets nyheder og opslag nået ud til 0,6 mio. Facebook brugere og til de 16.000 brugere på Instagram, som følger vores aktiviteter. Over 23.881 mennesker har deltaget i Centerets nationale og internationale aktiviteter, konferencer, præsentationer, kurser og kulturelle oplevelser i år. Centeret har i samme periode, udover finanslovsbevillingen på 5,2 mio. kr. (ekskl. indeksering), hentet 7,1 mio. kr. i matchende bevillinger og indtægter.

I 2021 har Centeret fokuseret mest på programmerne for animeret formidling og kommunikation, kreativ læring for børn, unge og skoletjeneste samt på talentudvikling af danske unge talenter ind i fødekæder for kreative professioner. Dette og de øvrige programmer medfører følgende effekter af Centerets arbejde:

- et væsentligt bidrag til væksten i den danske digitale visuelle industri, hvoraf en stor del af denne vækst finder sted i Vestdanmark.
- 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 i 2021 været med-initiativtager til etablering af Viborg Visuals – den nationale hub for animation og visuel formidling - og arbejder herigen-

nem ind i klyngeorganisationen Vision Denmark. Centeret har ligeledes arbejdet tæt op ad Viborg UNESCO Creative City sekretariatet om internationalisering og lokal stedbunden historieformidling, samt fortsat styrket eksisterende indsatsområder: 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, det lokale XR-oplevelsescenter, Phenomenal Viborg samt det eksperimentende virtuelle teater White Hole Theater.

PERSPEKTIVERING OG FOKUS I 2022

I Danmark satses der nu nationalt for alvor på at understøtte animation og den øvrige digitale visuelle industri som et vækstområde for Danmark. Dette udtrykkes i regeringens Vækstplan for de Kreative Erhverv, der lægger op til en målrettet indsats for styrkelse af de kreative erhverv i en bred forstand. Dette betones også i Erhvervsfremmebestyrelsens Strategi for Erhvervsfremme 2020-2023, der specifikt har udpeget animation, spil og film som et spirende vækstområde, der skal understøttes.

Centeret arbejder med disse dagsordener for 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.

Centeret vil fortsætte og udvide arbejdet med at skabe projekter, der bygger på tegning, visualisering, animation og digital fortælling og herigennem understøtter visuel kommunikation indenfor 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.

IDENTIFICEREDE INDSATSOMRÅDER FOR 2022

Centeret identificerede tilbage i 2020 fem strategiske indsatsområder, som forholder sig til særligt relevante samfundsdagsordener. Disse har været aktuelle i 2021, og er det også i 2022. Centerets projektportefølje for 2022 vil derfor fortsat adressere disse med målet at skabe endnu mere relevant,

"Inside Out"
Foto: Bo Amstrup

værdifuld udvikling til gavn for det danske samfund. Nedenstående eksempler repræsenterer et udvalg af Centerets nye prioriterede indsatser i 2022:

1. **Samfundets sammenhængskraft og fællesskabsfølelse**

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

   - Styrket lokal og national politisk inddragelse og netværk for at fremme uddannelses- og entreprenørindsatser samt imødekomme nationale dagsordener.
   - Levendegjort lokalitetsformidling – udvikle prototyper på formidlingsprojekter gennem brug af visuel digital teknologi i samarbejde med Viborg Visuals.
   - Udvikling af dramabaserede fortælleteknikker til historisk formidling i samarbejde med Viborg Visuals.

2. **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.

   - Kapacitetsopbygning og uddannelse i Danmark indenfor Real Time spilengines med fokus på spil, film, animation og interaktive teknologier – etablering af Vestdansk uddannelsescenter til hele landet og understøttende udvikling til den kommende uddannelse for Software Engineering i Spil og Interaktive teknologier i Viborg fra 2023.
   - National Spilinkubations- og uddannelsesindsats – aktivering af netværk, viden og erfaringer fra Interreg-projektet Game Hub Scandinavia samt definering af en fælles national spiludviklings- og spiluddannelsesstrategi mellem spilmiljøerne i Viborg, Aalborg, Aarhus, Grenå og København.
   - Udvikling og design af realistisk proportionerede 3D-karakterer til brug i tv-serieproduktion i samarbejde med Viborg Visuals.
   - Viborg Professional Residency – samarbejde om at understøtte og trække danske og internationale kunstneriske udviklingsprojekter til miljøerne, relevant for animation, CG arts, software engineering og grafisk fortælling i samarbejde med Viborg Visuals.

- Styrke kommunikation af animationsbranchen og uddannelsernes resultater og muligheder i samarbejde med brancheorganisationer, ANIS, We Animate og Animation Denmark.

3. 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.

- Analyser, dokumentation og retningslinjer for bæredygtig praksis i den digitale visuelle industri, herunder fokus på miljømæssig bæredygtighed samt arbejdsmiljø og indikatorer for trivsel og bæredygtighed i professionerne.
- Udvikling af nye delteknologier til multi user co-location virtual reality i samarbejde med Viborg Visuals.
- Grøn omstilling i sportsbranchen i samarbejde med Grøn Viborg, VFF, Textilsymbiose Herning og Dansk Mode & Textil.

4. Digitalisering med et menneskeligt ansigt

Digitaliseret formidling baseret på visuelle billedforløb fremfor – 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.

- Animation til borger og samfund – indsats for folkeoplysning om animation, film og spil i samarbejde med oplysningsforbund, folkeuniversitet og biblioteker.
- Innovationsundersøgelse i digital visuel industri – kvalitative og kvantitative studier baseret på surveys blandt aftagerbrancher for animation, CG og spiludvikling med formålet at kvalificere indsatser og uddannelsesudvikling yderligere.
- Styrke relationer i branchen og mellem uddannelsesinstitutioner - øget repræsentation i branchen nationalt og internationalt.
- Kommunikationsstrategi og indsats for Centerets spredning af nyheder og effekt.

5. 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.

- Udvikling af samskabelses- og designværktøjer i multiuser VR til børn og i skoleundervisningen i samarbejde med Phenomenal Viborg.

- Animeret læring i velfærdsuddannelserne - Nye samarbejder mellem Centerets Animated Learning Lab og VIAs sygeplejeske-, lærer- og pædagoguddannelser med fokus på simulering, ny didaktik og projektsamarbejder.

FRA PROJEKTFORLØB TIL DRIFTSSUCCES – NY 4-ÅRIG BEVILLING TIL CENTERET 2022-2025

Det lykkedes i 2021 at få politisk forhandlet en ny bevilling til drift af Centeret de næste 4 år frem, således at en ny driftsbevilling på 6,4 mio. kr. i 2022 supplerer det sidste år med en projektsærbevilling på 3,1 mio. kr. Herefter vil Centeret fra 2023-2025 have en samlet driftsbevilling på 9,5 mio. kr. årligt. Denne nye bevilling betyder, at Centeret kan indfri sit potentiale og effektuere alle de indsatser, som er blevet defineret hen over projektperioden til værdi og relevans for Danmark. Stor tak til alle involverede partier og politikere for at yde en kæmpe koordineret indsats for at sikre denne opbakning og dermed Centerets fremtid.

Ser man tilbage på 2021 har det på mange måder været et skelsættende år. Udover at skulle navigere ind og ud af coronapandemien, har det været året, hvor projektet har skullet stå sin prøve. Centeret går nu ind i sit sjette år, med en fornyet finanslovsbevilling frem mod 2025. Det er skelsættende, fordi projektet politisk hermed er blevet akkrediteret, godkendt og vurderet modent og relevant for Danmark, til at gå fra prøvehandling og projektbevilling til etablering med en driftsbevilling. Men skellene skal rykkes endnu længere, og derfor vil Centeret fortsat frem mod 2025 arbejde benhårdt for at understøtte det danske samfund, på tværs af politiske og samfundsrelevante temaer og interesser, således at Centeret kan komme på en fast driftsbevilling fra 2026 og frem.

The Animation Workshop
VIA University College

The Animation Workshop
VIA University College

Kasernevej 5
8800 Viborg

animationworkshop.via.dk