

Bilag 2

Viborg Animations Festivals 4 afdelinger

1. Den offentlige del

Denne del er en offentlig animationskulturfest, hvor byens borgere og besøgende kan opleve animationskunst både i byrummet og i biografen. I løbet af efteråret vil der være en hel række animationsrelaterede aktiviteter, som kulminerer i festivalugen.

Målgruppen er alle borgere i Region Midtjylland, og vores målsætning er at tiltrække publikum i en radius af 120 km fra Viborg.

Der planlægges følgende aktiviteter:

- Animationsfilm i biografen for børn, unge og voksne. Film fra animationsfestivaler i hele verden, og film som er produceret i samarbejde med The Animation Workshop. Hovedprogrammet vises i Fotorama Viborg i weekenden, men i løbet af festivalugen vises der film for børn (bl.a. skoler og institutioner) i dagtimerne, og der vil være enkelte forestillinger i Karup Bio og Bjerringbro Biograf.
- Udstillinger: Brænderigården holder udstilling med det japanske mangategner-ikon Osamu Tezuku. Udstilling på Viborg Museum om historiske filmgenstande og Storm P. tegninger.
- Street-art: Animeret kunst i bybilledet, f.eks. film projiceret på husgavle, i vinduer og i butikker.
- Koncerter med animationsunderlægning (Visuals) lavet i samarbejde mellem byens spillesteder, musikere, Dj's og studerende fra The Animation Workshop.
- Videotek: På Viborg Bibliotek vil man kunne sammensætte sit eget filmprogram og låne det til gennemsyn i bibliotekets biograf lounge. Der vil være flere skærme og lånerne samtidig og lånerne vil blive udstyret med hovedtelefoner. Eventuelt aktiviteter på flere biblioteker.
- Tegne-workshops i byrummet. Tegn selv eller kik en dygtig tegner over skulderen. Evt. med historisk tema i den gamle bydel.
- Open by Night: I samarbejde med Viborgs handelsliv gennemføres en Open by Night med japanske tegneserier (manga) som tema. Mød en mangategner i byen, lær at tegne manga, se mangaudklædte mennesker (cosplay), mangamarked (tegneserier og gadgets). Det konkrete koncept vil blive udarbejdet i samarbejde med Viborg Handel.

Der er i december afholdt møde med en række kulturinstitutioner om samarbejdsaktiviteter i forbindelse med festivalen og følgende institutioner er interesserede i at medvirke i festivalaktiviteter: Kulturprinsen, Borgerhuset Stationen, Carte Blanche egnsteater, Kunsthallen Brænderigården, Musikhuset Paletten, Skovgårdsmuseet, Team Lokalbiblioteker, Viborg Musikskole, Viborg Teaterforening, Viborg Turistforening, Naturskolen i Viborg Kommune, Viborg Musiksal, Børnefilmklubben, Viborg Teater og Det Jyske Ensemble.

Der holdes i februar et lignende møde med erhvervslivet i Viborg om aktiviteter i butikker og byrum.

Til at hjælpe kulturinstitutioner og butikker med at gennemføre animationsevents opretter vi 5-10 "Aktionsgrupper". Grupperne koordineres af TAW, og består af en animationskunstner og studerende fra Medieskolen, 10. klasses-centret, Viborg Gymnasium og HF, Katedralskolen, Mercantec, Ungdomsskolen, Tjele Efterskole og andre uddannelser. Hver gruppe vil i samarbejde med kulturinstitutioner eller byens erhvervsliv gennemføre en række events som giver byen mulighed for at møde animationskunst og få et indblik i animationens muligheder i forhold til egne behov. Tøjbutikkens tøj kan animeres til at bevæge sig eller VAF logohunden kan animeres til at snuppe bøgerne på boghylden. Der vil blive street-art i gaderne og film på husgavle og i vinduer.

Filmprogram: Åbningsceremonien for "VAF Animations Filmfestival" fredag aften, bliver startskuddet på en weekend med et stort udbud af animationsfilm, der vises gratis i biografen. Der vil blive vist film for familier i dagtimerne og film for unge og voksne om aftenen. Der vil være kortfilmprogrammer og animationsfilm af spillefilmslængde, og der vil være forskellige filmtemaer og både udenlandske og danske animationsfilm, hvoraf nogle er produceret i Viborg på The Animation Workshop. Filmene vil blive introduceret af folk med tilknytning til animationsbranchen. Filmene vil fortrinsvist blive vist i Fotorama Viborg, men enkelte film vises i Karup Bio og Bjerringbro Biograf. I festivalugen vil der desuden blive vist film i dagtimerne, som primært henvender sig til skoler og daginstitutioner. Disse forestillinger vil være åbne for alle, men blive tilrettelagt så de passer til forskellige klassetrin og i nogle tilfælde med henvisning til undervisningsmateriale til filmene.

2. Konferencen "Animated Learning" - Visuel læring og kreativitet i undervisningen. Platform for mediepædagogik forskning og vidensdeling.

Baggrund

Center for Animationspædagogik (CAP) har i en årrække arbejdet med animation som undervisningsmiddel i danske og udenlandske skoler, og det er blevet tydeligt, at der er store fordele forbundet med at anvende visuelle medier, så som animation i undervisningen. Her er især tre grunde vigtige:

- De visuelle medier får større og større betydning i børn og unges liv. Børnene anvender disse medier døgnet rundt, og det er derfor vigtigt, at de lærer det visuelle og filmiske sprog at kende, så de bliver i stand til at fortolke og forholde sig kritisk og aktivt til alle de indtryk de modtager.
- Arbejdet med animation har vist sig at være meget inkluderende for gruppen af børn eller unge. Alle læringsstile kommer i brug, og der vil være udfoldelses- og læringsmuligheder for alle. Man ser ofte, at børn som har været bogligt svage pludseligt blomstrer op og får en aktiv rolle i gruppen. Disse børn får nu et redskab til at lære faglige emner, som de ikke før har haft, og de får samtidig værktøj til at udtrykke sig og til at formidle læring.
- Det er meget motiverende for eleverne at arbejde med animation. De lærer på en spændende måde, og de føler ejerskab til produktionen og får mulighed for at formidle til et større publikum.

Formål

Formålet er at støtte det paradigmeskifte der er i gang i det danske skolevæsen i retning af større anvendelse af visuelle medier så som animation i undervisningen, som et vigtigt supplement til de boglige medier. Konferencen skal bidrage til at udbrede de erfaringer der er på området "kreativitet og visuelle undervisningsmetoder" samt gøre undervisere og beslutningstagere bekendt med de muligheder der findes. Desuden giver konferencen mulighed for at skabe kontakter og udveksle egne erfaringer.

Målgruppe

Målgruppen er undervisere, pædagoger, formidlere, forskere og beslutningstagere. Undviserne vil i stor udstrækning være folkeskolelærere, men også gymnasielærere og lærere på andre ungdomsuddannelser samt undervisere på specialskoler og institutioner hører til målgruppen. Derudover henvender konferencen sig også til andre formidlere på f.eks. museer og biblioteker.

Indhold.

Konferencen vil bestå af:

- Inspirerende foredrag af kendte forskere og formidlere på området, så som den internationale kapacitet Richard Gerver fra Storbritannien samt nyskabende danske kreativitetsforskere.
- Præsentation af projekter og andre erfaringer med visuel læring.
- Workshops om mulighederne med f.eks. Learning Games, hardware og specielle undervisningsprojekter.

- Filmforevisning med introduktion og diskussion af fagligt relevante film.

Der planlægges hver eftermiddag en række workshops bl.a. disse:

'A for Asberger' – en udviklende tilgang til Asbergers Syndrom.

Hanne Pedersen, Center for Animationspædagogik, Viborg, præsenterer sit arbejde med børn, unge og lærere omkring Asbergers Syndrom. Der vil være diskussion og filmvisning.

"Præsentation af Den rejsende Workshop".

Repræsenterer de universelle kvaliteter og muligheder, som Animation tilbyder. På konferencen præsenteres det nuværende skoleprojekt "Animation i Grønland," efteruddannelsesprojektet "Animation i Bolivia" og introduktion til "Animation i Burkina Faso".

"Unge styrede aktiviteter og sociale medier til kreativ læring".

Visuel HF studerende introducerer projektet og præsenterer en interaktiv installation. De vil bidrage til en paneldebat om spil og sociale medier i undervisningen

Som afslutning på konferencen vil deltagerne få mulighed for at deltage i åbningsceremonien for "Viborg Animations Filmfestival" fredag aften, som er startskuddet på en weekend med et stort udbud af animationsfilm, der vises gratis i biografen.

"Funktional Animation." The Animation Hub arrangerer tirsdag 30. okt. konferencedagen med emnet "Funktional Animation." Målet er deltagelse mindst 100 regionale erhvervsfolk og dagen forventes finansieret af eksterne midler.

Formidling af konferencen

Konferencen gøres tilgængelig for alle, idet foredrag, forløb og workshops lægges på festivalens Webportal i form af video, lyd, skrift og visuel facilitering.

The Animation Workshop er også et Udviklingscenter for animation, og konferencen vil udvikle og tilføje centret nye elementer med henblik på vidensdeling: Der vil blive produceret en konference DVD og en pjece med højdepunkter fra foredrag og workshops og "online" undervisningsmateriale vil være gratis til rådighed på Webportalen.

Rådgivende bestyrelse

Der vil blive oprettet en rådgivende bestyrelse for konferencen bestående af bl.a. folk fra Aarhus og Aalborg Universiteter, som bidrager til planlægningen med deres faglige kompetence.

Tid og sted

Konferencen varer fra tirsdag 30. oktober til fredag 2. november 2012, og foregår i området omkring Viborg Kaserne. Foredrag og workshops finder sted i auditorium og grupperum på VIA University College, "Learning Game" workshops og møder foregår på Værkstedscenen, pauser og spisning foregår på caféen "Madam Sund" og

filmforevisningerne vil foregå enten i Fotorama eller i VIAs auditorium. Der vil således være kort afstand og let adgang til konferencens forskellige aktiviteter.

3. Børn og Unge

Center for Animationspædagogik (CAP) har i 5 år afholdt en årlig animationsfestival for børn og unge, hvor vi har lært skoleklasser i Region Midtjylland at lave animationsfilm. Filmene er blevet vist i lokale biografteater og har deltaget i festival konkurrence og prisoverrækkelse, og filmene er gennem biografteater og hjemmeside kommet ud til et publikum af bl.a. familie, skolekammerater og lærere. Dette har vist sig at være en stor motivationsfaktor for eleverne, som af og til har arbejdet på deres film til langt efter skoletid. Disse aktiviteter for børn og unge vil også i år og fremover blive en del "Viborg Animations Festival" og erfaringerne herfra indgår i "Animated learning" konferencen.

Festivalen udvikler sig

Børnefestivalen, som Region Midt støttede etableringen af, har udviklet sig gennem årene med en velfungerende selvfinansierende "Medieservice" som lærer skolerne at arbejde med animation og producere de film som deltager i festivalen. Børnefestivalen omfatter i år Region Midtjylland, men bliver de kommende år udbredt til hele landet, hvilket den Interaktive Webportal muliggør.

Børn laver selv animationsfilm

I løbet af foråret laver vi aftaler med Kommuner og skoler i Regionen om deltagelse i festivalen. Der kan deltage 30 klasser fordelt på forskellige klassetrin og vi indleder forløbet med et introduktionskursus til lærerne. Derefter laver klassen deres historie og storyboard og når de er klar med det, kommer en af vore animatorer ud på skolen en dag for at give feedback på storyboardet og hjælpe klassen i gang med optagelserne. Hvis de senere får problemer med optagelserne, er vi klar ved telefonerne med hjælp. I starten af oktober er der deadline for indsendelse af filmene, og de bliver herefter lagt på hjemmesiden, hvor familie og venner kan stemme om publikumsprisen. Filmene vises for børn, lærere og forældre i lokale biografteater, (i 2011 var det Ringkøbing, Viborg og Skive) og en filmjury vælger de film som nomineres til festivalprisen.

Prisoverrækkelse

En dag i VAF festivalugen er der prisoverrækkelse i Fotorama Viborg. De 6 nominerede klasser og pressen er inviteret til visningen af de nominerede film og til overrækkelse af 1., 2. og publikumsprisen på scenen. Præmierne er en biograftur til hele klassen og blomster til lærerne. De øvrige 3 klasser får en "Special mention" og diplom med hjem. Efter prisoverrækkelsen vil vi give eleverne et kig ind i den professionelle animationsverden ved at lade en instruktør præsentere sin kommende film. Til slut er der reception i biografteateret med tegnedemonstration ved studerende fra TAW.

International filmkonkurrence

Festivalen har startet en international webbaseret animationskonkurrence "Eye of Animation". Børn fra hele verden får her mulighed for at vise deres bedste film for andre

børn, som selv laver animation. Film er skabt for at vises for andre og her får børnene et internationalt udstillingsvindue til gensidig inspiration. I 2011 deltog børn fra Indien, Danmark og Tyskland og meningen er at "Eye of Animation" gradvist skal udvikle sig så flere lande kan deltage.

4. Messe for "Learning Games" og animation som oplysningsmedie.

I dagene 1. – 4. november afholder VAF en messe for "Learning Games" på Værkstedsscenen, Kaserneområdet, Viborg. Messen arrangeres i samarbejde med Scandinavian Game Developers og indeholder "Gamepit", udstilling og plads til præsentationer, workshops og møder.

Baggrund

Computerspil er på vej til at blive det nye undervisningsværktøj i fremtiden på grund af den interesse der er for spillene samt de store muligheder, det indebærer for læring af både tørre facts og kreative emner. Der er allerede udviklet mange undervisningsspil til børn fra børnehavealderen og op, og spillenes popularitet og læringspotentiale viser lidt om mulighederne i fremtidens undervisning. Også til voksne udvikles der "Learning Games" og "Serious Games" f.eks. til rehabilitering og komplicerede brugervejledninger.

Formål

Formålet er at samle alle agenter i spilproduktionen og lade dem mødes med aftagerne i undervisningssektoren med henblik på at skabe brugerdreven innovation og udvikling i spilbranchen.

Målgruppe

Messens målgruppe er

- A. Spiludviklere, film- og animationsproducenter, spilprogrammører, skabere af undervisningsfilm, og Investorer.
- B. Potentielle aftagere blandt undervisere og formidlere, så som lærere, forskere og beslutningstagere i undervisningssektoren samt formidlere på hospitaler, museer og i foreninger.

Møde med Konferencedeltagerne

1. og 2. nov. arrangeres der workshops og møder med deltagere fra "Animated Learning" konferencen. Her vil konferencens deltagere (undervisere, forskere og beslutningstagere) kunne afprøve forskellige undervisningsspil, og få mulighed for at møde spiludviklere og investorer og formidle undervisernes reelle behov og idéer. Der vil her være plads til idéudvikling og brugerdreven innovation.

Åben for Alle

I weekenden vil messen være åben for alle, og familier med børn får mulighed for at prøve de nyeste læringspil.