

På hovedstadens bonede gulve tales der for tiden meget og entusiastisk om 'den nye oplevelsesøkonomi'. I Viborg er det noget, man i al stilfærdighed har praktiseret med international succes i tre årtier. Her ligger nemlig The Animation Workshop, som har været stærkt medvirkende til at gøre Danmark til et førende land i den globale animationsbranche. Kosmorama har bedt studierektor Morten Thorning om at berette sagaen om en skole, som kan tælle nogle af verdens dygtigste animatorer blandt sine undervisere, som uddanner nye generationer af animatorer til alverdens producenter, og som er et foretagende i konstant knopskydning.



Hum (2007), BA-afgangsfilm af Søren Bendt.

The Animation Workshop

Oplevelsesøkonomiens pionerer i Viborg

Af Morten Thorning

Animation er en nøglefærdighed i oplevelsesøkonomien. Animation er fremtidens fantastiske formidlingsværktøj. Takket være it-udviklingen er denne form for visualisering i dag meget billig i brug, og med sin evne til at forenkle komplekse budskaber er animation perfekt til at formidle komplicerede emner i overskuelig og præcis form.

Oplevelsesøkonomien er en af de hur-

tigst voksende sektorer i Danmark. En ikke uvæsentlig del af den udgøres af animationsbaserede produkter, f.eks. tegnefilm, computerspil og andre underholdningsprodukter. Men animation anvendes også i stigende grad i undervisningssammenhæng, i alskens elektroniske it-produkter, i reklamefilm og andre former for markedsføringsmateriale.

Man kan lidt forenklet sige, at uanset

indholdet er det animationsdisciplinerne, der skaber det synlige – dvs. det design og den appeal, som en film, et computerspil, en tv-serie, en instruktionsmanual, en reklame, et undervisningsprogram etc. har. Denne synlige manifestation skal altid have en høj kvalitet for at klare sig på et marked, hvor et givet produkt måske kun får en kort levetid, hvis det ikke med det samme påkalder sig og fastholder forbrugers opmærksomhed og interesse. Men hvad er kvalitet i animation? Helt enkelt kan man sige, at hvis vi glemmer, at det er animation, vi ser, og tror, det er liv – så har animationen den nødvendige kvalitet.

Animation kan produceres billigt eller dyrt, i flot feature-kvalitet eller *Simpsons*-enkel tv-serie-kvalitet. Det afgørende er, om designet er klart og befordrende for animationens evne til at skabe livagtige karakterer – og om 'skuespillet' er udført med tilstrækkelig indsigt i karakterdannelsens elementer. Endelig er indsigt i den til enhver tid gældende og kommende smag afgørende. At have fingeren på pulsen – og være lidt foran beatet, når det kommer til

design af animerede karakterer og udviklingen af animationskoncepter – er en klar fordel, når håndværket, kunsten og indsigten forenes i animationens udtryk. Det er det, vi lever for, arbejder med og underviser i på The Animation Workshop i Viborg.

Fra kunstnerisk sandkasse til international drivkraft. Da Animationsværkstedet startede i 1988, var det ikke forestillingen om at etablere et specialiseret center for animationshåndværk, der drev arbejdet. Animationsværkstedet spirede af græs-rødderne og blev startet af kunstnere, der gerne ville arbejde frit og uafhængigt med animationsmediets mange forskellige udtryksmuligheder.

På daværende tidspunkt var den danske tegnefilmbranche ikke særligt stor. Tre aktører dannede kernen i branchen – det nystartede A. Film, det veletablerede, men af størrelse beskedne Tegnedrengene/Filmforsyningen og Jannik Hastrups Dansk Tegnefilm Kompagni, hvor sidstnævnte igennem mange år lavede de store danske animerede spillefilm – bl.a. *Trællene*

THE ANIMATION WORKSHOP

The Animation Workshop er i dag placeret i tre gamle kasernepavilloner og et infirmeri på kultur- og campusområdet på Viborg Kaserne. Her råder skolen over 6.000 kvadratmeter, fordelt på fem afdelinger, der beskæftiger sig med en række animationsrelaterede aktiviteter. Omkring 160 mennesker kommer dagligt i bygningerne.

TAW har fem afdelinger med hver sin aktivitet: Bachelor of Arts in Character Animation (BAC), Professional Training (PRO), The Drawing Academy (TDA), Open Workshop (OW) og Center for Animationspædagogik (CAP).

(1978), *Samson og Sally* (1984) og *Strit og Stumme* (1987). Producenterne bejlede til det daværende Statens Filmcentral om støtte til produktioner. Omsætningen i det danske animationserhverv lå vel det år på 30 millioner kr., og der var omkring 60-80

ansatte beskæftiget med projektbetonet arbejde.

Animationsbranchen er siden 1988 vokset fra at være en branche, hvor få kunstnere beskæftigede sig med en marginaliseret kunstart, til en mindre industri med

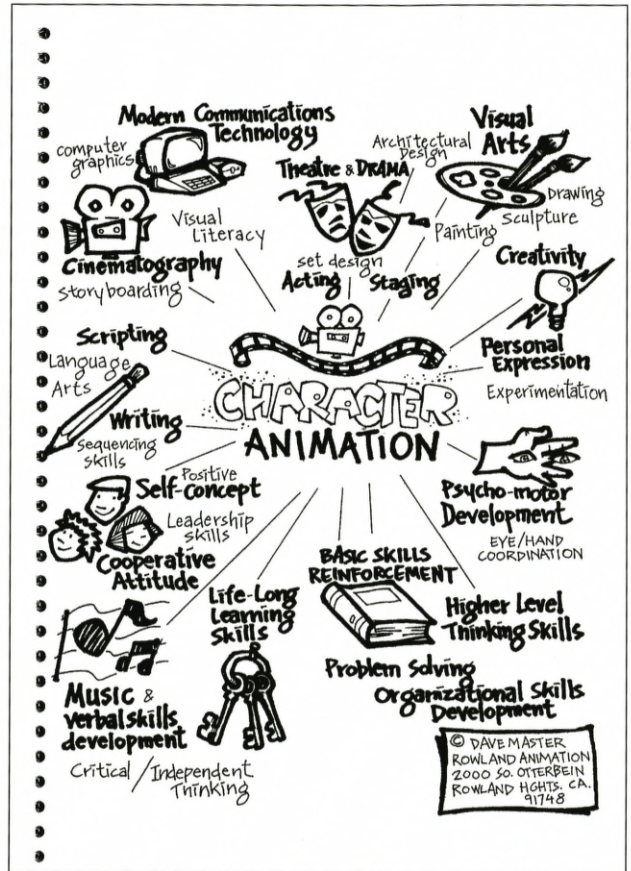
mange ansatte og en milliardomsætning delvis baseret på afsætning på internationale markeder. Danmark er et af de førende lande i udviklingen i Europa, og der er veletablerede virksomheder med stor international omsætning inden for spil-, film- og tv-produktion. Der både produceres og distribueres på livet løs.

På Animationsværkstedet var det fra første færd fortællingen, der var i fokus. Animationshåndværket og hele det filmiske sprog kom i anden række. Det ses tydeligt på de daværende produktioner, der prægtes af en sprælsk fortælletrang og en ofte kunstnerisk interessant, men aldrig kommercielt slagkraftig, billedside. Der blev på vækstslagsniveau produceret anime-rede film til ungdomsmagasinet DR/Transit, MTV, Folkekirkens Nødhjælp, amter og kommuner samt en række andre aftagere.

En stribe af tilfælde i de tidlige år skulle senere bane vejen for udviklingen af Animationsværkstedet til en førende kompetenceudvikler i den internationale animationsbranche.

Williams, Viborg og Verden. Mødet med mennesker som Tegnedrengene Anders Sørensen og Per Tønnes Nielsen samt udlandsdanskerne Kaj Pindal og Børge Ring fik Animationsværkstedet til at fokusere på animation som tegnefilmens 'skuespil'-teknik. Senere blev det den tidligere Don Bluth-animator Kim Hagen og den fransk-amerikanske skuespiller Robert Bennett, der med systematiseret viden om animation gav undervisningen retning, form og indhold. Deres erfaringer kom fra arbejdet på de store internationale filmproduktioner udført af Disney i Paris og Don Bluth-studiet i Dublin.

Animation var i de samme år et udviklingsområde for EU, og Animationsværkstedet fik fra 1993 status som Specialised



De færdigheder, en god karakteranimator skal besidde, illustreret af den tidligere personel manager på Warner Brothers Animation i Los Angeles, Dave Masters.

European Animation Training Center og blev dermed en del af ETNA – European Training Network for Animation. Dette betød et solidt økonomisk tilskud, der har varet frem til i dag, og som har muligjort en løbende international udvikling. Animationsværkstedet fik dermed tidligt et internationalt udviklingsperspektiv og ser det i dag som sin opgave at betjene og styrke den europæiske animationsindustri.

KIKA – det ét-årige Kursus i Karakter Animation, der i mange år var Animationsværkstedets hovedaktivitet, fungerede i årene 1993-2003 som en selvbestaltet dansk animationsskole, der tiltrak unge fra hele Danmark. Udefra kom internationale

studerende, bl.a. en del islændinge. Kurset fik snart indført en optagelsesprøve, der skulle sikre, at kursisterne var dygtige tegnere. KIKA har gennem tiden uddannet 200 karakteranimatorer, der i dag udgør omkring 65 procent af animatorerne i den danske branche.

Stammen af KIKA-elever er stor, og gennem årene har den bidraget til Animationsværkstedets undervisningstraditioner i Viborg. Gruppen bestod af unge fra alle samfundslag og fra alle egne af landet, kendetegnet ved en stor visuel intelligens, stor autonomi og stor videbegærlighed. Samtidig var det et særdeles levende og livskraftigt folkefærd, hvis adfærd, energi og krav om udfordring skabte et miljø med en høj motivation for læring. Og håndværket blev udviklet i et stadigt samspil mellem eleverne og de skiftende krav til kompetenceudvikling, som branchen stillede. De færdige animatorer kom i praktik og på job i virksomheder over hele Europa og skabte et effektivt netværk i den europæiske branche. Efter deres udlandsophold er de fleste vendt tilbage til danske virksomheder med praktisk viden, der har kunnet overføres til dansk animation.

Fra 1994 indledtes to betydningsfulde nationale samarbejder med henholdsvis A. Film og Den Danske Filmskole. Den høje internationale produktionsstandard på A. Film blev et sigtepunkt for de faglige aktiviteter. Dialogen med dygtige og inspirerende professionelle som den Oscar-nominerede instruktør Karsten Kiilerich (*Når livet går sin vej*, 1997) var med til at booste motivationen til at systematisere det vanskelige animationshåndværk.

Samarbejdet med Den Danske Filmskole blev baseret på en arbejdsdeling, hvor Filmskolen uddannede animationsinstruktørerne, og Animationsværkstedet uddannede animatorerne. Hvert år mødtes de

studerende i tre måneder og producerede animationsinstruktørernes midtvejs- og afgangsfilmm. Denne tradition fortsætter i dag som en indlejret del i begge uddannelser – og er ligeledes en væsentlig grund til, at Animationsværkstedet har kunnet fokusere så stærkt på karakteranimation.

Senere, i 1996, kom mødet med den canadisk-britiske animationsinstruktør Richard Williams. Richard Williams havde på daværende tidspunkt modtaget tre Oscar-statuetter, to for *Who Framed Roger Rabbit?* (1988, *Hvem snørede Roger Rabbit?*) og én for kortfilmen *A Christmas Carol* (1971). Han er en dygtig kunstner, opdraget i de amerikanske studier, særligt Disney, hvor Milt Kahl havde været hans mentor. Men Williams besidder en stærk trang til at være uafhængig og alternativ. Han ønskede ikke at være en del af den amerikanske filmindustri. Derfor slog han sig ned i London, hvor han op gennem 60'erne og 70'erne drev et succesfuldt animationsstudie, som producerede reklamefilm. Sideløbende lavede han kunstneriske kortfilm og arbejdede i årtier på den animerede spillefilm, der var tænkt til at skulle sætte alle andre animerede film (inkl. Disney!) til vægs, *The Thief and the Cobbler* (1993).

Efter eventyret med *The Thief* søgte Richard Williams andre, mindre risikable, måder at udnytte sit talent på. Det resulterede i et samarbejde med Animationsværkstedet i årene 1996-2001. Først organiserede vi fire master classes på Den Europæiske Filmhøjskole med fokus på teknikkerne bag det animerede 'skuespil'. Kurserne havde deltagelse af hen ved 700 professionelle animatorer fra hele verden. Dernæst samlede Richard Williams sine erfaringer fra kurserne i bogen *The Animator's Survival Kit* (2001), som i dag er en af karakteranimatorens tre bibler på

linje med Frank Thomas og Ollie Johnsons *The Illusion of Life* (1981) og Eadweard Muybridges *The Human Figure in Motion* (1955). *The Animator's Survival Kit* er oversat til ni sprog, heriblandt to versioner på kinesisk.

Samarbejdet med Richard Williams styrkede Animationsværkstedets internationale brand – derfor valgte vi i den sammenhæng at skifte navn til The Animation Workshop (TAW) for at forstærke den internationale profil. Samtidig opbyggede vi et globalt netværk til professionelle på mange niveauer i den internationale animationsbranche. TAW er i dag kendt for seriositet, kvalitet og en respekt og forståelse for, at animatoren er en uafhængig kunstner, der samtidig skal være i stand til effektivt at stille sine kreative kompetencer til rådighed for kommercielle produktioner. Altså skal animatoren på den ene side kunne skabe, designe og udføre unik kunst og på den anden side professionelt kunne indgå i 'samlebåndsproduktion' – kunne håndtere, tegne og animere et design med en streg, der er nøjagtigt magen til hundredre andre animatorers.

Tilbage til tegningen. I 1997 startede TAW Tegneskolen, der senere skiftede navn til The Drawing Academy. Baggrunden var en stigende erkendelse af, at tegning var et hensygnende håndværk i Danmark. Håndværket havde efterhånden forvandlet sig til en terapiform, hvor den studerende søgte at udtrykke sig frem for at lære selve håndværket. Det blev den russiske kunstprofessor Artem Alexeev, som i de følgende år skulle udvikle en ny afdeling med fokus på den klassiske tegning. Vi fik nye idealer i form af Leonardo da Vinci og Michelangelo ind i huset. I dag er The Drawing Academy en etableret forskole til en række videregående uddannelser såsom designskolerne, Den Grafiske Højskole, arkitektuddannelser og kunstneriske uddannelser.

Animationspædagogik på indlandsisen. I årene 1997-99 oprettedes på TAW en skoletjeneste med støtte fra Kulturministeriets Medieskolepulje, der, med animation som læringsværktøj, udfordrede skriftsprogets autoritet i den danske skolesektor. Det viste sig, at systematisk arbejde med animation i læringsprocesser havde en motiverende

THE DRAWING ACADEMY (TDA)

The Drawing Academys primære aktivitet er et intensivt 22 ugers kursus målrettet til kursister, der overvejer en karriere inden for grafisk design, animation, reklame, arkitektur, kommunikation eller undervisning. Undervisningen tilrettelægges af den russiske professor Artem Alexeev.

Der afholdes årligt to kurser og desuden en række korte forløb, heriblandt sommerkurser, med den amerikanske tegner Glenn Vilppu.

effekt på elever, der enten var skoletrætte, havde indlæringsvanskeligheder eller begynde. Animation har en række fordele i forbindelse med undervisning i billedsprog. Dels er det populært blandt børn og

unge, der derfor er synligt motiverede i det arbejde, de involverer sig i. Dels giver animation børn fuld kontrol, når der arbejdes på hvert billede i en sekvens. Hvert enkelt klip og hver enkelt bevægelse skal planlæg-

CENTER FOR ANIMATIONS PÆDAGOGIK (CAP)

TAW har arbejdet med børn, unge og animation siden starten i 1988. I dag drives aktiviteterne i et særligt Center for Animationspædagogik, der, under ledelse af Hanne Pedersen, er internationalt på forkant inden for animationsrelateret mediepædagogik og formidling. CAP fungerer som et center for research og udvikling og som en medieskole for børn og unge. Her benyttes animation som et redskab til medieuddannelse. CAP's grundlag er en uddannelsesteori, der omfatter praktisk læring og brug af animation for samtlige aldersgrupper i folkeskolen.

ges i detaljer og kontrolleres. Og endelig går animation i direkte forbindelse med fantasien, kræver intet kendskab til alfabetet og kan derfor benyttes som læringsmetode, allerede før læsning påbegyndes. Praktisk animation for børn forbinder i arbejdsprocessen den virtuelle verden med den fysiske. Animation styrker kreativ tankegang og trækker på adskillige sanser i forbindelse med indlæring.

I årene efter fortsatte og udviklede aktiviteterne sig til besøg på over 400 danske skoler og kulturinstitutioner, hvor teorier og praksis blev afprøvet på mere end 12.000 børn. Dette medførte samarbejder med bl.a. Danmarks Pædagogiske Universitet og internationalt arbejde, bl.a. støttet af Nordisk Råd og EU-programmet Leonardo. De internationale projekter foregik i mange nordiske og europæiske lande, men også så fjerne steder som Bolivia, Filippinerne, Rusland og Kina. Der har været gennemført projekter i bygder på Grønlands indlandsis og i disciplinære skolesystemer som det irske.

Dukkerne, eksperterne og de måske egne. Omkring år 2000 indgik vi et samarbejde med danske Egmont Imagination og engelske Aardman om uddannelse af dukkeanimatorer. Det blev til tre spændende år i kamp mod tyngdekraften, indtil udviklingen af 3D-animation forvandlede

den kommercielle dukkeanimation til en hastigt voksende anakronisme. Dukkeanimation havde ellers fået en stærk revival med miljøet i Bristol og Wallace & Gromit-figurerne, de lange animationsfilm *The Secret Adventures of Tom Thumb* (1993) og *Chicken Run* (2000, *Flugten fra hønsesgården*), samt en række fremragende kunstneriske kortfilm produceret af de engelske studier Aardman Animation og BolexBrothers.

I samme tidsrum begyndte vi på TAW at studere 3D-animation. Det blev klart for os, at den tegnede 2D-animation var det bedste fundament for at udvikle et godt animationstalent inden for 3D-animation. Blyant, farver og papir er simpelthen langt hurtigere medier at udtrykke sig med end avancerede 3D-programmer. Desuden er gode tegnefærdigheder guld værd på enhver produktion, hvor man med hurtige skitser skal diskutere planlægningen af scener og sekvenser. Specielt havde Pixar-animationsinstruktøren Kyle Balda stor indflydelse på det tankesæt omkring 3D-animation, der blev fundamentet for udviklingen af en række kursusforløb til den europæiske animationsbranche. For også til de professionelle udbyder vi kurser og masterklasser i afdelingen PRO. Afdelingen har omkring 100 kursister om året, heraf 70 procent internationale. I 2001 indgik TAW den første resultatkon-



Thorbjørn Christoffersens Open Workshop-produktion *Bug'n'Chicken* (2006).

trakt med Det Danske Filminstitut om drift af vækstlagsaktiviteter med fokus på animation i en selvstændig afdeling – Open Workshop.

For os var det afgørende at starte aktiviteter med fokus på kulturproduktionen. Således kunne de mange kompetencer

omkring værkstedet komme i spil på en ny måde, der appellerer til målgruppen, som ofte har en stærk og autonom skabertrang. Samarbejdet med DFI, der fortsætter frem til 2010, betyder, at Open Workshop er blevet en central faktor for skabelsen og fastholdelsen af et åbent, positivt og stærkt

PROFESSIONAL TRAINING (PRO)

Afdelingen PRO, der ledes af fransk-amerikaneren Tim Leborgne, er støttet af midler fra EU/MEDIA. Formålet er at formidle den nyeste viden inden for animationsproduktionens respektive felter til professionelle fagfolk. Samtidig skaber vi kontakt mellem europæiske animatorer, og således styrkes udviklingen af kompetencer, indhold, idéer og mobilitet i Europa. Endelig vedligeholdes og udvikles netværket til også at omfatte animations- og animationsrelaterede fagfolk og virksomheder verden over.



The Heart of Amos Klein produceret i TAW's Open Workshop af Uri Kranot og Michal Pfeffer.

internationalt miljø af kunstnere, der bruger værkstedets tilbud og faciliteter til filmproduktion og projektudvikling. Open Workshop har gennem tiden gennemført hen ved 250 animationsrelaterede projekter og skabt en vifte af udviklingsmuligheder for animationskunstnere. Et eksempel er Thorbjørn Christoffersen, der på Open Workshop producerede filmen *Bug'n'Chicken* (2006). Herefter blev han ansat på A. Film, hvor han sammen med Kresten Vestbjerg Andersen og Stefan Fjeldmark instruerede den Robert-belønnede *Terkel i knibe* (2004).

Animationsbachelor i arbejdstøjet. I 2003 blev TAW's undervisningsaktiviteter nationaliseret. Institutionen blev en del af CVU Midt-Vest og dermed i stand til at udbyde en bacheloruddannelse i karakteranimation. Underviserne er folk med erfaring fra store produktionsselskaber, såsom Pixar, DreamWorks, Blue Sky, ILM, Warner Bros., Disney, IO Interactive, A.

Film og en lang række andre små og store internationale virksomheder. Underviserne i emner som kommunikation og teknologi/økonomi inkluderer bl.a. skuespillere, tegneserieforfattere, designere, musikere og andre fagfolk. Under deres uddannelsesforløb kan de vordende bachelorer således trække på erfaringer fra nogle af branchens topfolk.

Uddannelsen nyder stor søgning. I januar 2007, efter tre et halvt år, eksaminerede vi det første hold bachelorer. Ud af de 26 optagne studerende gennemførte 24 – og 22 havde fået tilbud om arbejde, inden deres eksamensprojekt var afleveret.

TAW's nyvundne status som undervisningsinstitution i det offentlige system betød, at en række formalia skulle bringes i orden. Uddannelsen kvalitetstjekkes løbende og skal leve op til Undervisningsministeriets professionsbachelorkriterier. Der blev derfor oprettet et studieråd med repræsentanter for virksomheder og interesseorganisationer. Den første formand

OPEN WORKSHOP (OW)

Open Workshop er et vækstmiljø, hvor nye talenter, kunstnere og fagfolk fra film- og animationsindustrien kan mødes og arbejde sammen. Open Workshop tilbyder danske og internationale kunstnere faciliteter og lejlighedsvis økonomiske midler til udvikling af animationsprojekter inden for film-, tv-, web-, spil- og musikproduktion. Det er her, de vigtigste elementer i det kulturelle produkt – indhold og koncept – skabes.

BACHELOR OF ARTS IN CHARACTER ANIMATION (BAC)

BAC er den største afdeling i The Animation Workshop. Animationsbranchen har brug for alsidige animatorer, så BAC omfatter undervisning i både 2D- og 3D-computeranimation, der er de to dominerende animationsformer i branchen i dag. Her kan studerende erhverve sig en bachelorgrad i karakteranimation. Uddannelsen, der ledes af amerikanske Michelle Nardone, varer tre et halvt år og har et årligt optag på 25 på hver af de to linjer Karakteranimator og Animation Artist.

for studierådet blev Søren E. Jakobsen, som tidligere har bestridt poster som tv-direktør i DR, direktør for Nordisk Film og bestyrelsesformand for IO Interactive og A. Film.

Straks efter starten af karakteranimatoruddannelsen etableredes et nyt akademi på tværs af en lang række uddannelsesinstitutioner, heriblandt fakulteter fra fem universiteter, Danmarks Designskole, Filmskolen og TAW. Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DA-DIU), der blev til på initiativ af Gunnar Wille fra Den Danske Filmskole, kaldes i daglig tale for Spiluddannelsen. Denne uddannelse henter styrke i det tværfaglige samarbejde og et antal fællesproduktioner, hvor de studerende udvikler og producerer komplekse computerspil. Produktionerne, der er tilrettelagt efter samme mønster som samarbejdet omkring filmskoleelevernes afgangsfilm, foregår på samme produk-

tionshierarkiske betingelser som ude i virksomhederne.

Gennem snart tyve år har TAW været en væsentlig del af udviklingen af dansk animation. Det skyldes ikke mindst de mange engagerede studerende, der i årenes løb har udviklet sig til dygtige fagfolk. Deres livskraft, videbegær og kreativitet har skabt et positivt, helt unikt og meget professionelt miljø.

Det var aldrig kedeligt. Tak for det!

(Alle illustrationer i denne artikel er reproduceret med tilladelse fra rettighedshaverne)

Viborg, marts 2007
Morten Thorning
Studierektor
The Animation Workshop