

Ansøgningsbilag – Forskningens Døgn 2019

Dette skema skal udfyldes og vedhæftes den elektroniske ansøgningsblanket i e-grant. Du kan finde links til e-grant og en vejledning til at udfylde skemaet i opslaget om puljemidler til støtte af aktiviteter på Forskningens Døgn 2019.

Udfyld de grå felter i skemaet og vedhæft det i e-grant som pdf-fil.

Ansøgningsoplysninger

Titel på projekt
Hvad lyden gør ved os –usynlige lyduniverser gives form og bevægelse –workshop for børn
Ansøger
The Animation Workshop/VIA University College

Målgruppe

Beskriv den primære målgruppe
Elever i mellemtrin, 4.-6.klasse
Beskriv eventuelle sekundære målgrupper
Elever i udskoling, 7.-9. klasse
Angiv forventet antal publikum til aktiviteten/aktiviteterne
50 børn, fordelt på 2 klasser på samme undervisningsforløb hele dagen

Forskningsfelt

Beskriv hvilke(n) forskning og/eller forskningsresultater, der vil blive formidlet
<i>Lydforskning</i> - feltoptagelser (lyd) og videnskabelig sonificering af data i en kulturel kontekst med fokus på digital kultur og erindringskultur. <i>Lyd kunst</i> - værkers betydninger for vores oplevelse og opfattelse af verden omkring os, herunder forskningsresultater om lydens betydning for underbevidstheden, vores opfattelse af omgivelserne, hukommelse og erindring. <i>Animation – Billeder der bevæger</i> . Animationsmediets betydning i en digital børne- og unge kultur, forskning i forestillingsevne, abstraktion og nye fortælle teknikker.
Beskriv hvorfor den primære målgruppe og eventuelle sekundære målgruppe(r) er særlig relevant i forhold til de(t) valgte forskningsfelt(er)/forskningsresultat(er)
Børn og unge har gavn af en udvidet bevidsthed, herunder lyde og lyduniversers effekt på deres sansning, samt det taktile og kineæstetiske lag tilført gennem animationsproduktion og film. Kombinationen af auditiv, visuel og bevægelsesorienteret sansning forstærker børns oplevelse og forståelse af verden, hvilket er med til at engagere dem samt udvikle mere effektive læringsituationer omkring dem.

Formidlingsaktivitet

Beskriv formidlingsaktiviteten/-aktiviteterne
Program Dag 1 – Hvad lyden gør ved os – oplæg og workshop

09.00- 09.45 <i>Oplæg 1</i> ved Anette Vandsøe, Post Doc ved Center for Soundstudies, Aarhus Universitet herunder introduktion til forskning i lyd og lydkunst.
10.00- 10.30 <i>Oplæg 2</i> ved Hanne Pedersen, Adjunkt ved Animated Learning Lab, VIA University College om filmiske virkemidler, animeret læring og animationsproduktion.
10.45- 12.00 <i>Workshop 1</i> Lydoptagelser, fordybet lytning til det optagede, animations planlægning
12.30- 15.00 <i>Workshop 2</i> Produktion af animerede film baseret på lydsiden
15.00- 16.00 <i>Diskussion</i> : Se hinandens film, diskussion, evaluering og afslutning
Program Dag 2 – Åben Hus - Lyden og lydværker oplevet gennem Virtual Reality 09.00- 16.00
<i>VR, værk og lyd</i> - Introduktion til og oplevelse/sansning ved VR installation: Songbird, Tindrum <i>VR, musik og interaktion</i> – Introduktion og interaktion med VR musikuniverset MUX, Decochon

Begrund hvorfor formidlingsaktiviteten/-aktiviteterne er særlig velegnet til målgruppen/målgrupperne og er relevant formidling af det valgte forskningsfelt/forskningsresultaterne
Mennesker orientere sig i verden gennem sanserne. Det er forskelligt fra menneske til menneske hvilken sans der er den dominerede. Vi kan træne os i at bruge flere sanser, ved at blive bevidste om deres medier og deres effekter. Gennem den udvidede bevidsthed om vores sansninger vil vi kunne udvikle mere effektive læringssituationer og værdsætte verden omkring os mere.
Vi har valgt at fokusere på samspillet mellem sansningen af lyd og produktion af animation, idet involvering af flere sanser, eks. lyde, visuelle udtryk og kropslig bevægelse skaber et mere varieret og rigt billede af verden omkring os og dermed nytænkende løsningsforslag på problemer i fremtiden.
Deltagerne selv producere små værker digitalt på deres IPads eller smart phones. Først ved at optage lydene omkring dem og dernæst sans disse gennem ”fordybet lytning”. Deltagerne indgår i grupper i en planlægnings- og produktionsproces og skaber animation (værker og fortællinger i bevægelse) baseret på en lydoptagelse.

Tid og sted

Beskriv dato, tid og sted for afholdelse af aktiviteten/aktiviteterne
<i>Mandag d. 29.04, kl 09-16, OPLÆG+WORKSHOP</i> – Hvad Lyden Gør Ved Os Sted: Arsenalet + The Animation Workshop/VIA University College, Kasernevej 5+8, 8800 Viborg
<i>Tirsdag d. 30.04, kl 09-16, ÅBEN HUS</i> – Lyd og musik i Virtual Reality, Sted: VIA University Campus Viborg, Prinsens Alle 2, 8800 Viborg

Effekt

Beskriv formidlingsaktivitetens/-aktiviteternes ønskede effekt hos målgruppen
Gennem produktionen lægger vi det taktile og kineæstetiske lag ind over børnenes oplevelser af lydoptagelserne og lydværkerne. Det styrker involvering og engagement hos modtageren.

Nogle deltagere vil opdage at de har en synæstetisk tilgang til sansningerne omkring dem, som kan opdyrkes og udnyttes til at understøtter hukommelsen i disse indlæringsøjeblikke. Eksempelvis sætter lyden i en film ofte stemningen; bliver en scene for uhyggelig kan det klares ved at skruer ned for lyden. Lægger vi en faretruende lydside ned over en scene i filmen hvor en gammel mand giver et barn en is, ved vi at nu er den helt gal i modsætning til den glade sommer musik som indikerer at bedstefar og barnebarn hygger sig. Således vil deltagerne arbejde med lyd som bærende element for den visuelle fortælling/værk.

Beskriv hvordan formidlingsaktiviteten/-aktiviteterne er med til at fremme et eller flere af Forskningens Døgns formål (se evt. opslag om puljemidler s.2)

Aktiviteten pirrer nysgerrighed blandt børn og unge og motiverer dem til at gå på opdagelse i lyduniverser omkring dem. Igennem elevproduktionerne vil deltagerne opdage "usynlige og ubevidste lyde" – og oversætte dem til animerede visuelle udtryk.

Ved det tidligere møde mellem børn og forsker, skabes interessen for at udforske lydforskningens verden. Deltagerne trænes i at skærpe evnen "deep listening" (evne til at lytte efter i dybden), og vil lære at forholde sig mere indgående til lydbilledet der omgiver dem og dermed verden omkring dem. Ved at opdyrke en evne til forstærket sansning, vil de senere i livet, kunne trække på denne sanssemæssige erfaring, i mødet med problemstillinger, udfordringer eller opgaver i fremtiden.

Ved at lade børnene skabe digitale lyde og sanse i VR (blandt andet gennem Virtual Reality værktøjet MUX), åbnes for ny indsigt og forståelse af hvad musik og lyddesign er og kan føre med sig af fremtidens digitale universer.

Beskriv hvilken metode der vil blive anvendt til at evaluere aktiviteten/aktiviteterne, herunder hvordan effekten af formidlingsaktiviteten/-aktiviteterne vil blive målt

Til evaluering af aktiviteten anvendes dataindsamling gennem spørgeskema vedr. deltagertilfredshed og fagligt deltagerudbytte. Udbyttet af aktiviteten manifesteres yderligere i et antal film og lydværker som fremvises for hele klassen og diskuteres i plenum. Filmene kan deles deltagerne imellem, samt uploades på Forskningens Døgns hjemmeside mm. Alle partnere mødes til evalueringsmøde efter arrangementet. På baggrund af spørgeskema, dokumentation af workshops samt elevproduktioner og diskussion heraf udarbejdes en evalueringsrapport. Denne vil kunne danne grundlag for udvikling af lærings- og undervisningsmaterialer baseret på aktivitetens emner og metoder.

Kompetencer

Angiv eventuelle samarbejdspartnere

Center for Sound Studies ved Institut for Kultur og Kommunikation, Aarhus Universitet
Animated Learning Lab ved VIA University College
Center for Animation, Visualisering og Digitale Fortællinger ved VIA University College
Viborg Kommune, Kultur og Udvikling
Arsenalet – Home of Animation, Games & New Media
Tindrum – Kunstnergruppe, VR- og filminstruktører
Decochon – Computer Games & VR udviklere

Beskriv jeres relevante erfaringer og kompetencer for at løse de beskrevne opgaver

Center for Soundstudies på Aarhus Universitet er internationalt forsknings- og videnscenter for lydforskning, lydkultur og studier af lydværker.
Animated Learning Lab er et regionalt forankret initiativ som udforsker anvendelsen af animation i læringssituationer, videnskabsformidling og didaktisk undervisningsteori, -metoder og -materialer.
Center for Animation, Visualisering og Digital Fortælling er hele Danmarks nationale videns- og udviklingscenter for visuel formidling, kommunikation og produktion, og har siden 1994, bedrevet undervisning, udvikling, forsknings- og forskningsformidlingsamarbejder nationalt og

internationalt.

Markedsføring

Beskriv plan for markedsføring af aktiviteten/aktiviteterne

Vi har indgået et samarbejde med Viborg Kommunes markedsførings- og formidlingsenhed under Forskningen Døgn 2019, herunder den kommunale indsats på skolesamarbejdet (dagtilbud- og skolearrangementer), samt formidling af aktiviteten gennem den digitale læringsplatform KLC Viborg, hvor lærere på Viborg Kommunes grundskoler har mulighed for at booke sig ind på det udbudte arrangement og samtidig søge midler til transport til venue.

Derudover markedsføres aktiviteten gennem Animated Learning Labs nationale skolenetværk, Filmskabet.

Derudover formidles aktiviteten gennem partner hjemmesider, SOME (Facebook, Instagram etc.) samt lokal presse.

Efter Forskningens Døgn 2019 vil erfaringer og produktioner kunne anvendes til udvikling af undervisningsmateriale til prøveforløb til dagtilbud og skoleforløb med tema om lyd og film.

Budget

Angiv, hvordan det ansøgte beløb fordeles på budgetposter. Der gives støtte til "udgifter ud af huset" – det vil sige eksempelvis markedsføring, leje af udstyr, boder, telte, lokaler mv., eksterne honorarer mv.

Ansøgt beløb 31.700 DKK = 47,6 % af de samlede udgifter

Det ansøgte beløb fordeles på honorar til eksterne konsulenter i forbindelse med undervisning og workshop, herunder uddannede professionelle animationsundervisere og -konsulenter fra Animated Learnings Lab og The Animation Workshop's netværk. Der ansøges også til dækning af udgifter i forbindelse med leje af lokaler i Arsenalet – Home of Animation, Games and New Media samt print af markedsføringsmateriale samt indkøb af uddannelsesmaterialepakker til deltagerne. Udgifterne dækker også honorar for 2 VR oplevelsesstande til arrangementet – begge har lyd og animation som grundlæggende parametre; Songbird – en VR installation udviklet på baggrund af den sidste lydoptagelse af den nu uddøde 'ō'ō (songbird) fugl fra Hawaii, samt en stand med et forskningsbaseret VR udviklingsprojekt, MUX, hvor børn og unge laver musik i Virtual Reality, udviklet i samarbejde med lydforskere fra Medialogi, Aalborg Universitet, Institut for Arkitektur og Medieteknologi.

Budgetposter	Beløb
2 stk honorar, Animationskonsulenter til klasseundervisning (forberedelse+afvikling)	7000 DKK
1 stk honorar, VR lydinstallation Songbird ved Tindrum	5000 DKK
1 stk honorar, VR installation, musikalsk Sandbox instrument MUX ved Decochon	5000 DKK
2 stk leje af HTC VIVE VR sæt	2000 DKK
10 stk leje af Zoom H4 audio recorder sæt	5000 DKK
2 stk lokaleleje (klasserum)	3000 DKK

2000 stk A4+A5 fuldfarve flyers, print ved Digisource i Viborg til distribution på skoler i Viborg Kommune	1200 DKK
50 stk undervisningsmaterialepakker (akvarel, kridt, kul, papir, saks, tape, karton etc.)	3500 DKK
I alt	31.700 DKK

Angiv ansøgers egenfinansiering på budgetposter. Det forventes, at ansøger finansierer minimum 50 % af de samlede udgifter for aktiviteten/aktiviteterne

Egenfinansiering = 34.845 DKK = 52,4 % af de samlede udgifter

Egenfinansieringen, fordelt på lønudgifter til formidlende forskere, deres transportudgifter samt koordineringstimer, design og layout, PR & kommunikation, administration, evaluering, afrapportering og revision.

Budgetposter	Beløb
1 stk Forskerhonorar, Anette Vandsø, Center for Soundstudies, Aarhus Universitet	5000 DKK
1 stk Forskerhonorar, Hanne Pedersen, Animated Learning Lab, VIA University College	3500 DKK
Koordinering, planlægning, afvikling, evaluering (37 løntimer a 375 DKK)	13.875 DKK
Arriva Togbillet Aarhus-Viborg T/R (forsker)	260 DKK
Layout og design af flyers, banner, opslag (markedsføring – 14,8 løntimer a 300 DKK)	4440 DKK
PR og kommunikation (SOME, hjemmeside og presse) – 7,4 løntimer a 375 DKK)	2775 DKK
Administration, økonomi, regnskab (7,4 løntimer a 300 DKK)	2220 DKK
Revision (7,4 løntimer a 375 DKK)	2775 DKK
I alt	34.845 DKK