

Hohe Schule der Illusionisten

An der Baselstrasse 61 in Luzern lernen Puppen das Laufen. Ein Blick in die Werkstatt der Animationsfilmer.

Nicos Augen glänzen verdächtig, nachdem die groben Hände der Raufbolde ihm seine Marmoraugen weggenommen haben. Um diesen Effekt zu erzielen, hat der 24-jährige Roman Kessler aus Uster zwei kleine Holzkugeln mit Epoxiharz überzogen und in die Augenhöhlen eingesetzt. Sorgfältig hat er anschliessend die winzigen Augenbrauen angeklebt. Indem er auf die beweglichen Drähte in Nicos Mund drückt, lässt er ihn das Gesicht verziehen oder mit offenem Mund staunen. Nico tut nichts von alleine. Kessler bewegt ihn mit einem feinen Draht durch die sechs Szenen eines fantastischen Abenteurers. Der digi-

tale Fotoapparat knipst in Sekundenschnelle und überträgt die Einzelbilder in den Computer. Mit einem Filmschnittprogramm werden dort die Bilder zusammengefügt und in Bewegung gesetzt. Treffen 24 Bilder pro Sekunde auf das menschliche Auge, entsteht der Eindruck einer natürlichen Bewegung. Kessler hält die Bewegungsabläufe Nicos aber nur mit zwölf Bildern pro Sekunde fest. Der Held im Puppentrickfilm «The Circus» ist ein kleiner Junge und darf ein bisschen wackelig und unbeholfen auf der Leinwand daherkommen. Das macht sein Alter glaubwürdiger.

Internationale Ausstrahlung

Kessler realisiert seinen Abschlussfilm des Bachelor-Studiengangs Animation an der Hochschule Luzern – Design & Kunst im Studio an der Baselstrasse 61. Die rund 300 Quadratmeter

grosse Fläche im siebten Stock, gleich unter dem Dach des Hochhauses, wurde mit halbhohe weissen Wänden in zahlreiche Arbeitsplätze unterteilt. Farbschlieren, Skizzen und hingesprayschte Figuren schmücken das verwinkelte Labyrinth und machen deutlich, dass Kreativität nicht immer auf geradem Weg ihren Ausdruck findet. Die Abstellkammern sind vollgestopft mit landschaftlichen Sets, die gerade nicht gebraucht werden. In kleinen Studios stapeln sich Laptops, Kameras und Scheinwerfer, auf dem Boden kringelt sich der Kabelsalat.

Die Hochschule Luzern – Design & Kunst bietet als einzige Hochschule in der Schweiz eine Vollzeitausbildung zum Animationsfilmer an. Rund 20 Studentinnen und Studenten haben sich aufs aktuelle Herbstsemester für die Vertiefungsrichtungen 2D und 3D eingeschrieben. Das dreiköpfige Leiterteam, bestehend aus Otto

Fortsetzung auf Seite 24

FOTOS: ANDRÉ STADLER



Wo Kreativität ihren Ausdruck findet: Arbeitsatmosphäre im Studio der Animationsfilmer.



Erst auf dem Bildschirm erwachen die Puppen zum Leben.

Fortsetzung von Seite 22

Alder, Jochen Ehmann und Gerd Gockell, unterrichtet mit Erfolg. Erst im März dieses Jahres wurde die Abschlussarbeit «Tôt ou tard» der 27-jährigen Jadwiga Kowalska in der Sparte «Bester Trickfilm» mit dem Schweizer Filmpreis QUARTZ ausgezeichnet. Die Animationsabteilung der Hochschule Luzern hat sich auch über die Landesgrenzen hinaus einen Namen gemacht: Studierende aus dem Iran, aus Schweden oder den USA kommen hierher, um sich die handwerklichen und technischen Fähigkeiten im Bereich Animation anzueignen.

Zwitterdasein zwischen Kunst und Kommerz

Der reine Animationskünstler, der von seinen Filmen leben kann, hat in der Schweiz Seltenheitswert. «Die meisten Künstler fristen hier ein Zwitterdasein und müssen sich ihre künstlerischen Projekte durch kommerzielle Aufträge finanzieren», sagt Otto Alder. Im Vergleich zu anderen Ländern sei in der Schweiz noch keine Industrie vorhanden, die seriell Animationsfilme für das Kino oder das Fernsehen à la Walt Disney produziere. Diese Situation mache es schwierig, sich als Künstler zu etablieren. Andererseits verfügt die Schweiz über ein besseres Fördersystem als andere Länder. «Nachwuchstalente können mit ihren Ideen an mehrere nationale, kantonale oder auch private Filmförderstellen gelangen. Bei jenen Vorschlägen, die einer kritischen Begutachtung durch eine Fachjury standhalten, besteht eine reelle Chance, dass sie auf einer Leinwand landen und ein Publikum finden», sagt Jochen Ehmann.

Laien nehmen es zwar nicht bewusst wahr – doch sie sind im Alltag von Animation umgeben. Abgesehen von den zahlreichen Trickfilmen im Fernsehen sind mindestens 40 Prozent der Werbefilme animiert, ebenso Computerspiele oder E-Learning-Plattformen. So finden denn auch rund 80 Prozent der jährlich durchschnittlich zehn Abgänger im Bereich Animation Ar-

beit in diesen kommerziellen Bereichen. «Nicht alle unsere Studenten haben überhaupt den Anspruch, Künstler zu werden», stellt Alder klar.

Ein «boomendes Gewerbe» für Animationsfilmer sei beispielsweise die Postproduktion von Fernseh- und Kinofilmen mit realen Schauspielern. Als «Postproduktion» wird das Bearbeiten des Films nach Abschluss der Dreharbeiten bezeichnet. Hat der Schauspieler in der Rolle des Cäsar vergessen, seine Uhr abzulegen? Der Animationsfilmer wird sie nachträglich digital retouchieren. Reicht das Budget nicht, um eine Crew in die Berge zu verschieben? Dann wird der Alpenfilm im Studio gedreht, und der Animationskünstler lässt anschliessend die Landschaftskulisse um die Schauspieler herum auferstehen.

Glaubwürdig Emotionen wecken

Während die Animationsfilmer bei der Postproduktion von Filmen eine Illusion der Realität erschaffen, ist der reine Animationsfilm aber zu hundert Prozent unreal. Seine Helden – Puppen oder belebte Zeichentrickfiguren – signalisieren umgehend, dass diese Geschichte im Land der Phantasie spielt. Nichtsdestotrotz wecken sie beim Zuschauer Emotionen. «Das ist der Trick», sagt Alder. «Wir Animationsfilmer kreieren eine ganz eigene Welt, die das Publikum aber als glaubwürdig empfinden soll.»

Diesen Ansprüchen wird Kessler mit seinem Film gerecht. In dem Abenteuer, das der kleine Nico erlebt, geraten zum Leben erwachte Plüschlöwen in Gefangenschaft, und seltsam wurmartige Helferlein unterstützen den Helden bei seiner Befreiungsaktion. Die Zuschauer fiebern mit Nico bis zum Ende mit.

Kessler selbst fiebert nun seiner Zukunft als freier Filmschaffender entgegen. Er hofft, dass «The Circus» seinen Weg aus der Baselstrasse auf die Leinwände der Kinos und Festivals in Europa finden wird. Konkrete Wettbewerbe hat er schon ins Auge gefasst. Seine erste öffentliche Plattform erhält «The Circus» im Dezember anlässlich der Lucerne International Animation Academy.

Sarah Nigg

Abschlussfilme Animation

Vom 8. bis 13. Dezember werden an der Hochschule Luzern – Design & Kunst, Rössligasse 12, alle Abschlussfilme des Bachelor-Studiengangs Animation zu sehen sein.