

# HOCHSCHULE LUZERN

Design & Kunst

Institut Design  
Faculty of Design

## Animation 2D/3D

Bachelor  
Visuelle Kommunikation

Leitung  
Head

Prof. Otto Alder  
Prof. Jochen Ehmann  
Prof. Gerd Gockell  
Jürgen Haas

Informationen  
Information

Aline Schmed  
+41 41 228 79 84  
aline.schmed@hslu.ch

[www.hslu.ch/design-kunst](http://www.hslu.ch/design-kunst)  
[www.animation.hslu.ch](http://www.animation.hslu.ch)

### Animation 2D/3D Animation 2D/3D

Das Studium der Animation in Luzern kombiniert die freie künstlerische mit der praxisorientierten Ausbildung. Studierende können hier eine individuelle Filmsprache für eigene und Auftragsprojekte entwickeln. Gleichzeitig eignen sie sich das für die Berufsrealität notwendige Fachwissen an und sammeln Erfahrungen in der Teamarbeit.

The Animation course in Lucerne merges freely artistic elements with applied course components. Students will have the possibility to develop their individual idiom in film for their own use or for commissioned projects. And they will acquire the necessary expertise for dealing with the reality of the industry and gain experience by working in a team.

### Studium The course

Neben den Schwerpunkten der filmischen Gestaltung, filmischen Dramaturgie sowie Theorie und Geschichte des bewegten Bildes erlernen die Studierenden professionelle Produktionstechniken in Bild und Ton, die für den Einstieg ins Berufsleben notwendig sind. Die Ausbildung ist in Module und Kurse aufgebaut und findet projektbezogen statt. Die Studienrichtung Animation bietet die Möglichkeit der Vertiefung in den Bereichen 2D (Zeichentrick, Experimentalfilm) und 3D (Puppentrick, Computeranimation).

Im Master-Studium baut der Major Animage mit den Schwerpunkten/Tracks «Short» (Entwicklung von bewegten Bildern für kurze Formate), «Pilot» (Konzeption von animierten Serien/Kinderfilmen), «Data Narratives» (Dynamische Informationen und deren Vermittlung mit erzählerischen Mitteln) und «Free» (unabhängiger Kurzfilm) auf das Bachelor-Studium auf.

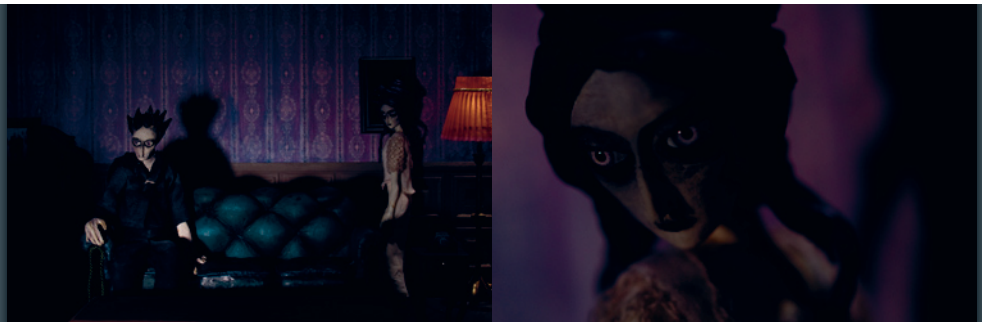
Besides exploring the artistic, dramaturgical, theoretical and historical dimensions of film, students will learn the techniques used in the industry for developing sound and image that will enable them to enter the professional world. The programme is designed in modules and courses that focus on project work. The Animation discipline offers possibilities for in-depth studies of 2D (cartoon, experimental film) and 3D (puppet animation, computer animation). The Masters programme (Major Animage) continues where the Bachelor programme left off with its components «Short» (developing animated images for short-takes), «Pilot» (dynamic information and its intermediation), «Data Narratives» (conveying complex information using narrative means) and «Free» (producing independent short films).

### Tätigkeitsfelder Applied fields

Das Studium bildet Gestalterinnen und Regisseure für das animierte Bild aus. Unsere Absolventinnen und Absolventen arbeiten selbstständig an eigenen Animationsfilmprojekten oder in internationalen Produktionsfirmen und Trickfilmstudios.

Graduates of the course are qualified to work as artists and directors in the field of animation. They will be able to work independently on their own projects or in international production companies or animation studios.

Bildlegende/Caption: 1: Maya Galluzi, 2: Nino Christen, 3: Jan Anthamatten, 4: Patrick Portmann  
Gestaltung/Design: C2F



1



2



3



4