



**LuMAA 2016**

**1st Lucerne Animation Academy of Animation**  
1st of August – 9th of September 2016

**Projektbeschreibung**

## Die LuMAA

Die Animationsabteilung Hochschule Luzern – Design und Kunst veranstaltet im Sommer eine MasterAcademy für Computeranimation in Kooperation mit Schweizer Animatoren aus Hollywood und Neuseeland. Unter der Regie von Simon Otto (Dreamworks Animation — How to Train Your Dragon) werden ausgewählte Studierende und Professionals sechs Wochen lang ein Training für fortgeschrittene Computeranimation absolvieren. Unterstützt wird Simon Otto von seinen Kollegen Michael Aerni (Weta Digital – Planet der Affen, Der Hobbit), Simon Christen (Pixar – Ratatouille, Inside Out), Jean-Denis Haas (ILM – Avatar, Star Track), und Stefan Schumacher (Pixar – Brave, Monster University). Es können sich Personen bewerben, die Schweizer sind, in der Schweiz wohnen oder einen nachhaltigen Bezug zum Schweizer Animationsfilm haben. Die Schwerpunkte der Academy sind: Character Walk, Close Up Acting and Lipsynch, Creature Animation sowie Human Acting.

Die Homepage für Information und Anmeldung ist unter folgendem Link erreichbar:  
[lumaa.animation.hslu.ch](http://lumaa.animation.hslu.ch)  
[facebook.com/lumaa](https://facebook.com/lumaa) ist für die Community aufgeschaltet.



*How to Train Your Dragon 2, DreamWorks Animation, 2014*

## Initial Simon Otto

Uns kleine Schar Schweizer Animationsprofis, die wir aktuell im internationalen Business der Feature Animation arbeiten, verbindet eine gemeinsame Geschichte. Wir erduldeten eine äusserst holprige, teils obskure Reise auf unserem Weg in diesen Beruf.

Als wir beschlossen, unserem Traum zu folgen, hatten wir kaum eine Vorstellung, wie man es anstellt, Animator zu werden, und wir hatten nicht die leiseste Ahnung davon, ob wir überhaupt das Talent dazu hatten.

Wir mussten die Schweiz verlassen, um im Ausland Animation zu studieren, während wir nebenher Geld verdienen oder von unseren Eltern leihen mussten. Es war nicht wirklich ein einfacher Weg. Aber was wir alle hatten, das war Glück und Beharrlichkeit. Immer wieder auf dieser Reise kreuzten Menschen unseren Weg, die uns einen Hinweis darauf gaben, auf welche Schule wir uns bewerben sollten, welches Studio wir kontaktieren oder welche Veranstaltungen wir besuchen sollten, um Feedback oder Ratschläge zu erhalten, die wir benötigten, um den nächsten erfolgreichen Schritt zu machen.

Sehr oft müssen wir erstaunt beobachten, wie schwer sich junge Talente tun, wie sie noch nicht einmal richtig aus den Startblöcken kommen, weil bereits die ersten Hindernisse zu gross sind.

Nun, da sich eine Partnerschaft der Hochschule Luzern – Design & Kunst mit uns, dieser kleinen Schar Schweizer Animationsprofis gebildet hat, erkennen wir, dass wir die Chance und die Verantwortung haben, eine Brücke zwischen uns als Vorreiter und den aufstrebenden Talenten zu schlagen. Wir wissen, was die jungen Studierenden brauchen, die das träumen, was wir damals träumten, wir wollen aktiv mithelfen am gemeinsamen Weg zukünftiger Schweizer Animatoren in dieses wundervolle und beständig wachsende Berufsfeld.

Unser Ziel ist es, vielversprechenden Schweizer sowie in der Schweiz lebende Animatorinnen und Animatoren einen praxisnahen Einblick in die hohe Kunst der Animation zu bieten. Dabei wollen wir ihnen nicht einfach zeigen, wie man einen Job in Hollywood bekommt, wir wollen ihnen die richtigen Instrumente mitgeben, mit denen sie überall erfolgreichere Animatorinnen und Animatoren werden, egal wo dies später sein wird. Wir wollen ihnen dabei helfen, ihr Verständnis zu schulen, für die Geheimnisse, was einen virtuellen Charakter unterhaltsamer, attraktiver und glaubwürdiger agieren lässt.

Der Kurs ist aufgeteilt in klar definierte praktische Übungen, an denen die Studierenden hart arbeiten, während sie von den Dozenten persönlich und intensiv betreut werden. Jeder Dozent ist während der kompletten Unterrichtszeit in der Klasse anwesend, am jeweiligen Arbeitsplatz arbeitet er mit den Studierenden an der Herstellung von Animationssequenzen von sehr hoher Qualität, mit dem Ziel, diese als herausragende Beispiele ihrer Fähigkeiten in einem Showreel verwenden zu können.

Während der Bewerbungszeit im April wollen wir die meistversprechenden Talente erreichen und bemühen dabei unser Netzwerk auch über die Sprachgrenzen hinweg, indem wir unsere Kontakte zur Industrie und zu den Medien nutzen. Wir wollen dabei eine bedeutende Wahrnehmung in der Presse generieren, um alle in Frage kommende Talente anzusprechen. Die Interessierten bewerben sich mit ihren Showreels, mittels derer die Dozenten dann die besten Bewerber und Bewerberinnen bestimmen können.

Zusätzlich zu dem offensichtlichen Mehrwert für die Studierenden wollen wir mit der Master Academy auch die öffentliche Wahrnehmung des Ausbildungsprogramms der Studienrichtung Animation der Hochschule Luzern – Design & Kunst fördern und somit sicherstellen, dass der Talentpool, aus dem die Hochschule ihre Studierenden auch in Zukunft rekrutieren wird, weiter anwächst.

Simon Otto

## Das Dozententeam

### Simon Otto

Head of Character Animation, DreamWorks Animation  
Ein „Head of Character Animation“ ist der künstlerische Leiter eines Animationsfilms. Er ist die rechte Hand des Regisseurs hinsichtlich des Agierens und des Look der Charaktere, vergleichbar mit der Verantwortung des Kameramanns für die bildliche Gestaltung einer Einstellung.



Simon Otto, geboren 1973 in Gommiswald, SG, studierte Animation an der renommierten Animationsschule Les Gobelins in Paris. Gleich von Beginn an, 1997, als DreamWorks ihren ersten Animationsfilm „Der Prinz von Ägypten“ produzierten, war Simon Otto ein wichtiger Teil im Character Animation Team.

Er arbeitete als Animation Supervisor in vielen Feature Film Projekten, sowohl im traditionellen Zeichentrick als auch in der Computer Animation. Unter anderen bei „Spirit: Stallion of the Cimarron“, und der Aardman Coproduktion „Flushed Away“. Des Weiteren arbeitete Simon Otto als Character Designer für „Over the Hedge“ and die „How to Train Your Dragon“ Filme. Nachdem er als Gastregisseur bei einigen Folgen der nächsten Staffeln von „Dragons: Race to the Edge“ und „Troll Hunters“ für Netflix unterwegs war, arbeitet er aktuell als Head of Character Animation am Sequel von „How to Train Your Dragon III“

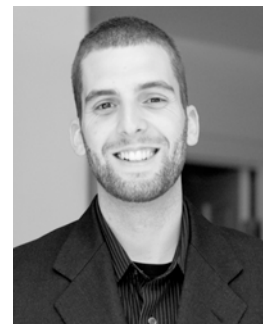
### Michael Aerni

Er begann seine Karriere in der Computer Animation im Jahr 2000, als Autodidakt erarbeitete er sich seinen Weg durch verschiedenen Produktionsfirmen in Deutschland und Grossbritannien. Seit 2009 lebt und arbeitet er in Wellington, Neuseeland. Bei Weta Digital arbeitete er als Senior Animator unter anderem für Peter Jackson, Steven Spielberg und David Cameron an Filmen wie „Avatar“, „Tintin“, „Rise and Dawn of the Planets of the Apes“ und der „Hobbit“-Trilogie.



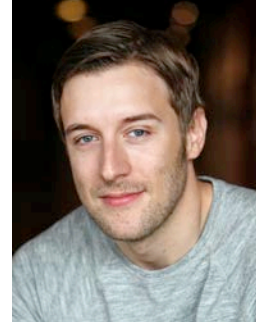
### Simon Christen

Simon Christen ging 2002 nach Kalifornien, wo er an der Academy of Art University in San Francisco den Studiengang Character Animation belegte. Er machte seinen Abschluss im Jahr 2006 und hatte danach das Glück, einen Praktikumsplatz für Animation bei den Pixar Animation Studios zu ergattern. Nach dem Praktikum wurde Simon Christen von Pixar als Animator für den Film „Ratatouille“ übernommen, im Anschluss wechselte er zu Disney für in Los Angeles für die Produktion „Bolt“. Da er von Pixar 2008 eine Vollzeitstelle als Animator angeboten bekam, kehrte Simon Christen nach San Francisco zurück und arbeitet seither dort. Er hatte die Gelegenheit für Filme wie „Up“, „Toy Story 3“, „Monsters University“, „Inside Out“ und zuletzt „The Good Dinosaur“ zu arbeiten.



### Stefan Schumacher

Stefan Schumacher wurde 1984 in Luzern geboren. Während seiner Kantonschulzeit in Reussbühl stellte er für seine Maturaarbeit einen ziemlich kruden 3D Film her. Er studierte Computer Wissenschaften an der ETH, Zürich, wo er nebenher in Teilzeit in der Werbung und als 3D Modeller für die Motion Capture Show „VIVA CH“ des Schweizer Fernsehens arbeitete. 2008 brach er sein Studium ab und ging nach San Francisco, um dort an der Academy of Art University in den Studiengängen Character Animation und Freie Kunst abzuschliessen. Er wurde 2010 beim Pixar Summer Internship Program angenommen und arbeitet seither dort unter anderem für „Brave“, „Cars 2“, „Monsters University“, „Tos Story of Terror“, „Toy Story that Time forgot“ und zuletzt „Finding Dory“. Er lebt mit seiner Frau in Berkeley, CA, gegenüber der Bucht von San Francisco. Seine Freizeit verbringt er mit seinem Hund am Strand, beim Zeichnen im Cafe und mit Filme Schauen.



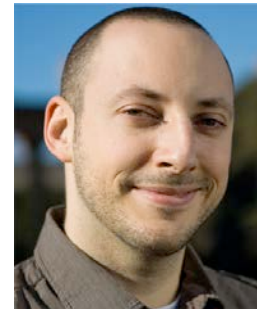
### Jean-Denis Haas

Senior Lead Animator bei Industrial Light & Magic

Jean-Denis Haas war seit seiner frühen Kindheit fasziniert von Visual Effects, gebannt von „Star Wars,“ „Indiana Jones“, „Back to the Future“ und anderen Filme von ILM. Seine erste Erinnerungen an ein Kinoerlebnis sind „The Jungle Book“ und „E.T.“, aber erst „Toy Story“ brachte ihn auf die Idee, von der Animation leben zu wollen.

Jean-Denis wuchs in der Schweiz auf und während seiner Maturazeit wurde ihm langsam bewusst, dass es dort ja gar keine Ausbildungsmöglichkeit für 3D Animation gab. Also beschloss er, nach San Francisco zu gehen, um an der Academy of Art University, damals noch Academy of Art College zu studieren. Mit dem Animationsdiplom in der Hand und nach einer Menge versandter Showreels bekam er schlussendlich einen Praktikumsplatz bei Industrial Light & Magic, um bei Star Wars mitzuarbeiten, sein Kindheitstraum wurde wahr.

Jean-Denis arbeitete unter anderem bei „Star Wars Episode III“, „Transformers“, „Indiana Jones“ und „Star Trek“. Eben beendete er seine Arbeit als Lead Animator bei „Star Wars, The Force Awakens“, im Moment ist er bei „Captain America: Civil War“ beschäftigt.



## Die Teilnehmenden

Die Teilnehmenden bestehen aus Studierenden und Professionals.

Ein Kontingent von 4 -5 Plätzen kommt Studierenden der Hochschule Luzern – Design & Kunst zugute. Weitere 3 - 4 Plätze werden Studierenden aus Partnerinstitutionen zur Verfügung gestellt. 7-8 Plätze sind für Professionals vorgesehen.

Alle Teilnehmenden müssen sich einem Auswahlverfahren stellen. Da die LuMAA ein Animationstraining auf sehr hohem Niveau beinhaltet, müssen die Dozenten auf bereits sehr gute Kenntnisse in Computer-Animation aufbauen können. Die Bewerbung erfolgt mittels eines Showreels.

## Partnerschaften



unterstützt Bewerberinnen und Bewerber seitens der Professionals.

## Das Programm

### Class 1

1. Week: 1.8.2016 – 5.8.2016:  
Intro presentation, all teacher´s short ideos hello-video.  
Character Walk → **Simon Christen**

2. Week: 8.8.2016 – 12.8.2016  
Close up acting shot/lip sync → **Stefan Schumacher**

### Class 2

3. Week: 15.8.2016 – 19.8.2016  
Creature Animation Part 1, Blocking → **Michael Aerni**

4. Week: 22.8.2016 – 26.8.2016  
Creature Animation Part 2, Polish → **Michael Aerni (Mo-Mi) und Jean-Denis Haas (Mi-Fr)**

### Class 3

5. Week: 29.8.2016 – 2.9.2016  
Full Body Acting Shot Part 1, Blocking → **Jean-Denis Haas (Mo-Do)  
und Simon Otto (Do-Fr)**

6. Week: 5.9.2016 – 9.9.2016  
Full Body Acting Shot Part 2, Polish → **Simon Otto**

Saturday 10.9.2016 – Final

*subject to modifications*