

YAN CASPAR HIRSCHBÜHL

Visual Director | Motion Designer | VFX



Persönliche Daten

Name	Yan Caspar Hirschbühl
Telefon	+41 77 996 18 11
Email	yan.hirschbuehl@gmail.com
Instagram	@ yan_hirschbuehl
Web	www.yanvfx.com – www.linkedin.com/in/yanhi
Sprachen	Deutsch / Schweizerdeutsch (Muttersprache) Englisch Deutsch Italienisch Französisch

Zusammenfassung Werdegang:

Erfahrener und leidenschaftlicher Motion Designer, 2D/3D Visual Artist und Creative Director für audiovisuelle Projekte, immersive emotionale Welten und High-Level Quality Multimedia Content.

Als ehemaliger Dozent für Motion Design / 3D an der Schweizer Hochschule SUPSI, war ich Mitbegründer und Art Director einer Schweizer Agentur für Kommunikation und Design. Nach einigen Jahren und vielen Projekten für das Schweizer Fernsehen, Werbung, Kommunikation und Zusammenarbeit mit nationalen Regisseuren, entschied ich mich, VFX (visual effects) an der Lost Boys Studios Schule in Vancouver Kanada zu studieren.

Dieses weiterführende Studium in Kombination mit meinen bisherigen Erfahrungen, öffnete mir die Türen in die schillernde Welt der VFX für Blockbuster, in welcher ich an grossen Produktionen wie Blade Runner 2049 (für den unser VFX-Team den Oscar für die besten visuellen Effekte erhielt), Wonder Woman, Annihilation, Deadpool 2 arbeiten konnte.

Nach einigen Jahren in VFX für Filme / Fernsehen und dem Umzug in die wundervolle Stadt Montréal Quebec wollte ich mich eingehender mit audio visuellem Storytelling und Motion Design befassen und begann bei Moment Factory zu arbeiten, einem der weltweit führenden Unternehmen für öffentliche Unterhaltung, Projection Mapping und Multimedia, stets auf dem neuesten Stand der Technik. Ich hatte das Vergnügen, an kleinen Produktionen (wie den Grammys, „Alta Lumina“ in Frankreich oder japanischen Theatern) bis hin zu grossen Produktionen wie dem Flughafen Hongkong, AT & T Texas (neuer Hauptsitz), Disney World oder dem neuen New Yorker Bahnhof «Moynihan Train Hall» zu arbeiten.

Ich habe ein starkes ästhetisches Gespür für das Erschaffen von audiovisuellen Welten und Emotionen und ein Auge für Details, Licht und Farbe. Ich habe klassisches Grafikdesign und Typografie studiert und einen tiefen Sinn für Komposition, Stil und Gestalt. Leader, Entscheidungsträger, Teamplayer, sehr interessiert und aufgeschlossen und immer auf dem neuesten Stand der Technik.

Berufserfahrung

Freelance Motion/3D Designer und Art Director / Mentor & Hochschuldozent	aktuell
verschiedene für/mit UNITY, Victorinox, NZZ, Aprilia, HORDE, Shed Montréal, ESMO group, RSI/SRF ...	
Moment Factory, Montreal QC, Canada	2018 – April 2021
Motion Designer Lead/Regie für Multimedia Entertainment Produktionen, traditionell und real time	
Framestore VFX, Montreal QC, Canada	2017 – 2018
Senior Paint / Junior Comp / (Supervisor Outsourcing) für versch. Produktionen wie Bladerunner, Deadpool 2, Mary Poppins returns ...	
Third Colony Music	2018 – laufend
Mitbegründer und Visual Artist	
Double Negative visual effects, Vancouver BC, Canada	2017
Prep Supervisor für Produktionen wie Wonder Woman and Alpha	
Double Negative visual effects, Vancouver BC, Canada	2015 – 2016
VFX artist (prep) für versch. Produktionen wie StarTrek, Fantastic Beasts, Annihilation ...	
CVD VFX, Vancouver BC, Canada	2015
VFX Compositor - «X-Files» (2015 / 16)	
SPAID productions, Lugano Switzerland	2010 – 2015
Art Director, Motion Designer für das Schweizer Fernsehen und Europäische Produktionen: Identities, Promos, Corporate, VFX	
Motion Design & post production, Lugano Switzerland	2009 – 2013
Schweiz / Europa Kino / TV Produktionen: Titel, VFX, post production / color	
Mitbegründer & Art director “Hirschühl + Hug”, Solothurn Switzerland	2008 – 2015
Communication, Marketing, Konzept, Team Management für Corporate Design, Branding und Werbung	
Projekte in Animation und post production	2012 – 2015
mit Produzent & Regisseur Stefano Knuchel	
Hochschuldozent, Lugano Switzerland	2009 – 2013
SUPSI Lugano, Switzerland – Compositing, Motion Graphics & 2D / 3D Animation	
Designer & Art director, Olten Switzerland	2011 – 2013
Markt, Marketing, Werbung & Graphic Design	
Studio Hegner, visual communication, Solothurn Switzerland	2004 – 2005
Photographie (Studio) & Video Editor	

Ausbildung

Diverse Kurse und intensive Schulungen in 2D- und 3D-Animations-Tools. Classic, real time	laufend
“Visual Storytelling” – Schulung, Moment Factory, Montréal Kanada	2019 – 2021
Advanced visual effects compositing diploma – Lost Boys School of Visual Effects, Vancouver BC, Kanada	2016
Bachelor of Arts in «Visuelle Kommunikation» – Hochschule SUPSI, Lugano, Schweiz	2009
Award (Swiss economy) für «Beste Diplomarbeit 2009 in visueller Kommunikation» – Lugano, Schweiz	2009
Diplom «Kunst and Gestalt» – Vorkurs Hochschule der Künste Bern, Schweiz	2004
Matura – Gymnasium Kantonsschule Solothurn, Schweiz – Fokus auf «Kunst & Zeichnen»	2002

Fähigkeiten

Unterrichten / Team / Seminare

- Dozieren und Vorlesungen auf Universitätsniveau
- Referate, Präsentationen, Abhalten von Seminaren / Konferenzen, Entscheidungsträger
- Führung von Teams und Mitarbeitern, Motivation und Inspiration, detaillierte Feedbacks und Inputs
- Projektleitung und Exekution
- Testen, Fehlerbehebung, Nachbesprechung

Regie / Art Direction / R&D (Forschung und Entwicklung)

- Entwicklung visueller Story-Konzepte: Forschung, Fallstudien, kulturelle / politische Geschichte, emotionale Psychologie
- Ausarbeitung und Erprobung von audio visuellen Konzepten und emotionalen Immersions-konzepten
- technische Strategien, Tech-Check und Berichte
- Forschung und Entwicklung aktueller und neuer audio visueller Werkzeuge
- technische Tests und Verfeinerungen

Statisch

- Typografie, Grafikdesign, Layout / Web
- Illustration und Zeichnung
- Charakterentwicklung und Design
- Look Design / Mattepainting / visuelle Konzepte
- 3D-Modeling (Hi / Low Poly), 3D Sculpting, UV-Mapping, Texturing, Beleuchtung, Schattierung, Animation, Multi-Pass- und Multi-Layer-Rendering
- Fotografie, Fotobearbeitung und -manipulation, digitales Malen, Videobearbeitung

Dynamisch

- 2d / 3d Animation, Particle, Dynamics, Mograph, Rauch / Feuer, hard- und soft body Dynamics
- Fotorealistische 3D-Texturierung, Beleuchtung und Rendering
- Motion Graphics, Motion Typo, Bewegungsexperimente, Bearbeitung, Projektionen
- VFX-Compositing: 2D / 3D- und Multi-Pass-Compositing, Rotoskopie, Keying, 2D / 3D- und Planar-Tracking, BG-Vorbereitung, Set-Erweiterung, 3D-Projektionen, Farbkorrektur, 2D / 2.5D-Beleuchtung, Grain match, Matchmoving, CG-Integration
- Echtzeit Visualisierung und Interaktion, GPU-Rendering / Raytracing
- Projection Mapping
- Sound Design, Komposition, Musikproduktion und Mixing / Mastering

Software

- After effects, Particular, Photoshop, Premiere, Illustrator, Indesign
- Maxon Cinema 4D | 3D Paint, Autodesk Maya (basic), Synth Eyes 3D Tracking, Final Cut Pro, Edius, Davinci Resolve
- Redshift / Octane / Arnold
- Xparticles, Turbulence FD
- The Foundry Nuke, Mari, Modo | Silhouette FX | Imagineer Systems Mocha Pro
- SideFX Houdini (training)
- Unreal Engine/blueprint visual scripting/VR
- Propellerhead Reason, Logic Audio, Cubase, FL Studio
- Linux, MacOS, Windows
- AI image/video tools, EbSynth ...

Weitere Interessen/Hobbies

Technologie, Science Fiction, Videospiele, Zeichnen, Illustrieren, 3D-Modeling, Rendering, Fotografie (Studio, Outdoor), Filmen, Produktion/Komposition elektronischer Musik, Sound Design, Werbung, Blockchain, Sport / Fahrrad, Snowboarden, Wandern, Natur, Kino, Kochen, Comedy, Psychologie

CREDITS / CLIENTS

**MOMENT
FACTORY**

 **FRAMESTORE**

ONEG



SHED



LANDOR



SUPSI 

HORDE



**3M, USM, Aprilia, NZZ, Emmi, ESMO group, Borer Chemie
Audemars Piguet (pitches), Breguet
Città di Lugano
Moynihan Train Hall, NYC, USA
Kung Fu Panda entertainment park, China
Paradise City, South Korea
Disney World, Orlando Florida
Alta Lumina, LesGets France
Hong Kong Airport
Columbia Pictures
Dreamworks
Marvel
Focus Features
PANDA PIX
Crazy8s Film Society
Third Colony Music – t3K records – Vykhod Sily
Imago Film
AMKA FILSM
PARANOKIKO
Venus and beyond
...**