

3|06

Grenzgänger

Entwerfen für Hollywood

Tino Schaedler
Art Director für digitale Filmsets



Interview: Markus Miessen
Fotos: Sarah Duncan
Gestaltung: www.henkelhiedl.com



Generation 2006
Innovative IT-Lösungen
für neue Meilensteine
in der Planung

Tino Schaedler
geboren 1972 in Wolfenbüttel

Ausbildung:
1993 - 1999 Architektur an der
Universität Hannover
1998 Masterclass mit Steven Holl am
Berlage Institut, Amsterdam
1998 Architektur UC Berkeley, USA
2002 - 2003 Vancouver Film School, Kanada

Mitarbeit bei Studio Daniel Libeskind und
Barkow Leibinger Architekten, Berlin

Lehrbeauftragter an der Universität der Künste,
Berlin, und Gastdozent an der Architectural
Association, London

Art Director für digitale Sets für die Filme
Catwoman, Charlie und die Schokoladenfabrik,
V wie Vendetta, Harry Potter und der Orden
des Phoenix

Bei der Produktion von Filmen hat sich in den letzten Jahren viel geändert. Durch die zunehmende Digitalisierung des Films gewinnt auch der „digitalisierte Architekt“ als Raum-Experte an Bedeutung. Einer von ihnen ist Tino Schaedler. Seit letztem Sommer entwirft er die Sets von Harry Potter. Der Architekturtheoretiker Markus Miessen fragte ihn, wie es dazu kam.

MM: Tino, woher kommt deine Leidenschaft für Film?

Tino Schaedler: In der Schule hatte ich einen Lehrer, der sich über den Lehrplan hinwegsetzte und Film-Analyse in den Deutsch-Unterricht integrierte. Meine Abiturarbeit schrieb ich über Hitchcocks „Vögel“. Seitdem habe ich einen differenzierten Blick und eine Leidenschaft für Film entwickelt. Die Analyse und das Verstehen der Bilder und deren Inhalte finde ich genauso wichtig wie das Analysieren von literarischen Texten.

„Architektur fühlte sich nach drei Jahren im Architekturbüro an wie ein Korsett.“

Wir sind ständig von filmischen Bildern umgeben. Diese prägen unsere Vorstellung und Definition von Realität. Wir glauben zu wissen, wie es an Orten aussieht, obwohl wir nie dort gewesen sind.

MM: Du hast unter anderem in Berkeley bei Stanley Saitowitz studiert. Er hatte großen Einfluss auf deine spätere Arbeitsweise. Warum?

Tino Schaedler: Stanley Saitowitz hat mein Interesse für das Entwerfen mit dem Computer geweckt. Sein Kurs war angelehnt an das „paperless studio“ der Columbia University, wo der Computer als Entwurfswerkzeug genutzt wird. In einer Kombination aus Entwurfseminar und Computerkurs lernten wir die Software FormZ kennen, eine 3D-Software, mit der man digitale Modelle und Visualisierungen erstellen kann. Es war eine intensive Lernphase in theoretischer, technischer und ästhetischer Hinsicht. Sie hat mir neue Möglichkeiten eröffnet und Denkansätze gesät. Die Entwurfsmöglichkeiten am Computer habe ich auf konzeptioneller Ebene aber erst später angewendet.

MM: War dies in den Büros, in denen du nach dem Studium gearbeitet hast, möglich?

Tino Schaedler: Im Studio Libeskind gab es einen intensiven Dialog zwischen digitalen und analogen Medien. In der Regel begann das Entwerfen mit der Massenproduktion von analogen Konzept-



© Sarah Duncan

modellen. Aufbauend auf Skizzen von Daniel Libeskind bauten wir Sequenzen von Studien im libeskind'schen Vokabular mit verdrehten und verschnittenen Kubaturen. Viel versprechende Ansätze übertrugen wir in den Computer und verfeinerten die Form digital mit FormZ. Anschließend zerlegten wir das digitale Modell und druckten es in Form eines ‚Bastelbogens‘ aus. Komplexe Formen ließen sich dadurch schnell und präzise nachbauen und wir konnten die Veränderungen wieder am Modell überprüfen.

MM: Und bei Barkow Leibinger?

Tino Schaedler: Barkow Leibinger benutzten den Computer zum einen, um Visualisierungen für Präsentationen herzustellen, zum anderen im Entwurfsprozess, um räumliche Qualitäten zu überprüfen. Das Büro nahm zu meiner Zeit an vielen Wettbewerben teil. Es ging darum, schnell Konzepte zu formulieren, diese auszuarbeiten und entsprechend zu präsentieren. Dabei habe ich gelernt, effektiv zu arbeiten und ein Team zu organisieren.

MM: Du hast anschließend an der UdK in Berlin gelehrt. Die Universität der Künste ist nicht gerade bekannt für den progressiven Einsatz von Computern. Konntest Du deine Techniken dort anwenden?

Tino Schaedler: Ich habe zusammen mit Anna Klingmann ein Entwurfsseminar angeboten, bei dem der Computer als integrales Entwurfswerkzeug genutzt werden sollte. Ich unterrichtete die Studenten in FormZ und half ihnen, ihre Entwurfsideen mit dem Programm umzusetzen. Später betreute ich mit Michael Brown das Studio „Digital Analog“. Unser Ansatz war es, mit den Studenten im Dialog zwischen digitalen und analogen Entwurfsmedien zu experimentieren, wie wir beide es bei Libeskind kennen gelernt hatten.



Entwerfen in Bildsequenzen: Baulücke in Vancouver

MM: Der amerikanische Landschaftsarchitekt Lawrence Halprin ist für dich ebenfalls ein wichtiger Impulsgeber. Warum?

Tino Schaedler: Ich hatte mich während meines Studiums intensiv mit einer Raumauffassung auseinander gesetzt, die sich aus dem raum-zeitlichen Verhältnis zwischen Betrachter und Raum definiert; Halprin erarbeitete in den 60er und 70er Jahren ein graphisches System namens „Motation“; ein Wortspiel aus den englischen Wörtern

„Am Telefon war der
Art Director für einen
Warner-Brothers-Film
mit Halle Berry.“

für Bewegung (movement) und Darstellungsart (notation). Dieses System erleichtert es, Räume als Choreographie zu entwerfen. Man muss sich das räumliche Entwerfen wie das Erstellen

von sequentiellen Bildern vorstellen, wie Storyboards, die sich wie die Handlung eines Filmes entfalten. Scharoun's Staatsbibliothek in Berlin hat, wie ich finde, eine solche Qualität. Ich versuchte, diesen Ansatz für mich zu interpretieren. Anstatt Grundrisse oder Schnitte zu nutzen, begann ich Entwürfe mit animierten Kamerafahrten im 3D-Raum. Diese simulierten die künftigen Durchwegungen des Gebäudes, die sich wiederum aus

einer diagrammatischen Analyse des Raumprogramms ergaben. Man entwirft ‚Wahrnehmungsfilme‘ als Entwurfsdiagramme, die zu sehr spannenden, komplexen Räumen führen, die dynamisch fließen und sich beim Durchwegen vor dem Betrachter



© Sarah Duncan

entfalten. Die Entwurfparameter sind entsprechend eher der Musik oder dem Film entliehen, wie zum Beispiel Rhythmus, Bewegungsgeschwindigkeit oder Inszenierung.

MM: Kann man sagen, dass dich die Lehre auch in Bezug auf Film und Architektur weitergebracht hat?

Tino Schaedler: Das Unterrichten an der UdK war auch ein Experimentierfeld für eigene Ideen. Mit den Studenten haben wir Filmanalyse als Ausgangspunkt für den Semesterentwurf genutzt. Inspiriert von Filmen wie Nolans „Memento“ oder Tarantinos „Pulp Fiction“, die Zeit und Handlung komplex verschachteln, experimentierten die Studenten mit Raum als montiertes Gefüge. Film hat für mich auf der visuellen und raum-zeitlichen Ebene sehr viel Relevanz für Architektur und veranschaulicht im Überzogenen unsere

gegenwärtige Erfahrung von Realität. Diese erleben wir als montierte, nicht lineare Sequenzen mit Kurzschlüssen und Brüchen. Massenkommunikationsmedien wie Internet, Handy oder Fernsehen und

„Ich war einfach zur richtigen Zeit am richtigen Ort.“

Transport-Möglichkeiten wie Hochgeschwindigkeitszüge und Flugzeuge verändern die traditionelle Linearität von Entfernung zu Zeit... und somit von Raum.

MM: Irgendwann reichte dir FormZ aber nicht mehr aus. Warum?

Tino Schaedler: Inspiriert durch die amerikanischen Computeravantgardisten aus dem Dunstkreis der Columbia University entwickelte ich ein Interesse für parametrisches Entwerfen. Dabei werden Entwurfparameter im Computer als Kraftfelder animiert. Kräfte wie zum Beispiel Besucherströme oder Windkräfte beeinflussen die Formgebung.



© Sarah Duncan

„Art Director für digitale Sets“, ein Titel, den es bisher noch nicht gab.

Dieser Ansatz ist vergleichbar mit dem Entwerfen von Autos oder Booten, wo entsprechende Simulationen das Design beeinflussen. Mir wurde schnell klar, dass ich eine entsprechende Software lernen musste, um mich weiter zu entwickeln. FormZ erlaubte es lediglich, Kamerafahrten zu animieren, aber keine Objekte.

MM: Du hast dich für die Filmschule in Vancouver entschieden. Warum gingst du nicht nach New York an die Columbia University?



TV-Room, Set für den Film Charlie und die Schokoladenfabrik, Warner Bros 2004

Tino Schaedler: Das von Bernard Tschumi initiierte „paperless studio“ nutzte zwar Animationssoftware aus der Filmindustrie, aber die Lehre fußte in den vordefinierten Ansätzen und Theorien der dortigen Professoren. Mir schien es sinnvoller, die Software in ihrem ursprünglichen Kontext zu erlernen, also direkt an einer Filmschule. Die Anwendung zum architektonischen Entwerfen wollte ich mir unabhängig erarbeiten. Außerdem fühlte sich Architektur nach drei Jahren im Architekturbüro an wie ein Korsett, aus dem ich mich befreien wollte.

MM: In Vancouver hast du 3D Animation und Visual Effects studiert. Was muss man sich darunter vorstellen?

Tino Schaedler: An der Filmschule ging es weniger um Konzepte, sondern um das Erlernen der Techniken. Das war genau das Richtige für meine Situation. Ich habe die 3D-Software gelernt. Darüber hinaus wurden Compositing, Animation, Storyboarding, Filmen und Green-Screen-Aufnahmen vermittelt. Bei meinem ersten Projekt habe ich einen Gebäudeentwurf in eine 30 Sekunden lange Video-Sequenz einer Baulücke

in Vancouver integriert. Im Unterschied zur „normalen“ Architekturdarstellung ist es kein „Still Shot“, sondern eine bewegte Kamera, was technisch wesentlich aufwendiger ist. Das zweite Projekt war ein animierter Werbespot für ein selbst entworfenes Möbel-design, für den auf Green-Screen gefilmte Personen mit den digital animierten Objekten in einer Compositing-Software verschmolzen wurden.

MM: Wie kam dann dein erster Job beim Film zustande?

Tino Schaedler: Als ich nach Ende des Jahres in Vancouver eigentlich schon auf gepackten Koffern saß, bekam ich einen Anruf von einem Art Director eines Warner-Bros-Films mit Halle Berry. Er benötigte dringend jemanden mit Architektur- und 3D-Kenntnissen zum Entwerfen und Modellieren von digitalen Sets.



Setentwurf vom Konferenzraum für Catwoman, 2003

MM: Worin unterscheidet sich die Studio-Realität vom Architektenalltag?

Tino Schaedler: Einiges erschien mir am Anfang total antiquiert. Zum Beispiel zeichneten die Set-Designer per Hand an der Zeichenschiene. Ich war positiv überrascht, dass sich der Production Designer persönlich dafür bedankte, wenn ich am Wochenende arbeitete. Natürlich wurden diese Überstunden auch bezahlt.

MM: War danach für dich klar, dass du nicht mehr ins Architekturbüro zurückkehren würdest?

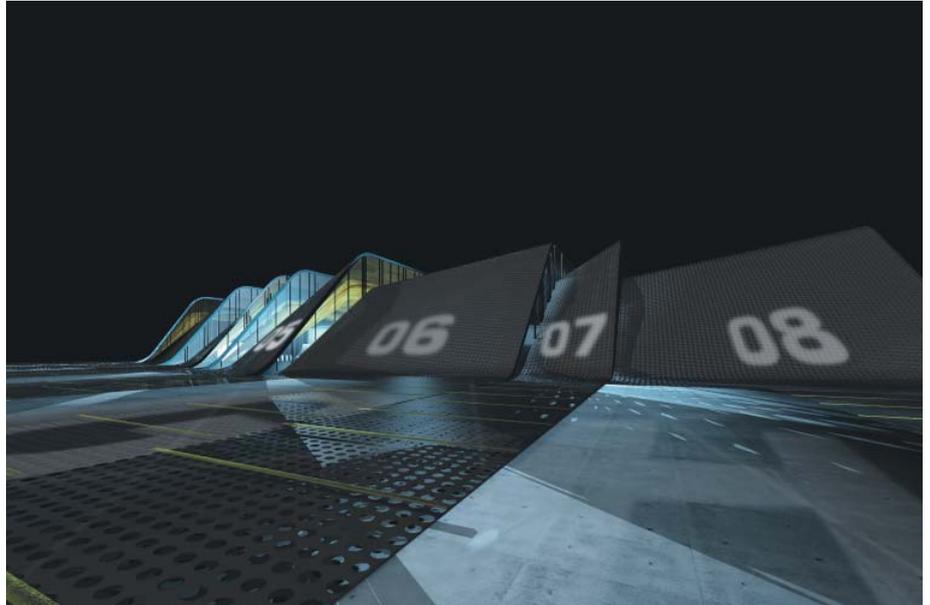
Tino Schaedler: Als ich von Vancouver nach Berlin zurückkam, war klar, dass ich weiter im Film arbeiten wollte. Das war aber ziemlich schwierig. Die Filmbranche ist ein exklusiver Club, wo vieles über Empfehlung läuft. Ich bekam schließlich die Möglichkeit, in London am Film „Charlie und die Schokoladenfabrik“ von Tim Burton zu arbeiten. Mir kam zugute, dass Alex McDowell der Production Designer war. Er hat Filme wie „Minority Report“, „Fightclub“ oder „Terminal“ gemacht und gehört einer neuen Generation von Designern an, die am Computer entwerfen. Ich baute digitale 3D-Modelle, machte Animatics (digital animierte Storyboards) und Visualisierungen während der Entwurfsphase, zeichnete Ausführungspläne für Sets und bereitete Dateien für computergestützte Fabrikation vor. Am Ende kümmerte ich mich um Sets für das Computer-Spiel zum Film. Durch die Arbeit mit Alex habe ich das Potential erkannt, sich auf digitale Sets zu spezialisieren.



Die Berliner Kulturbrauerei spiegelt sich in der Fassade eines viktorianischen Hauses. Rendering 2005

MM: Du bist also ein Nischen-Füller?

Tino Schaedler: Nischen-Füller klingt negativ. Ich war einfach zur richtigen Zeit am richtigen Ort. Die traditionelle Arbeitsorganisation ist für die Umsetzung von digitalen Sets nicht ideal. Für die Sets werden Pläne per Hand gezeichnet, eingescannt und dann an die 3D-Modeller der Postproduction weitergegeben. Diese haben in der Regel keine



Adidas Factory Outlet, Wettbewerb für Barkow Leibinger, rendering, 2002

Design-Ausbildung. Es kommt zu Fehlinterpretationen der Zeichnungen, und die Sets werden folglich nicht so umgesetzt, wie vom Designer beabsichtigt. Dadurch verliert er die Kontrolle über die digitalen Sets. Durch meine Kombination aus Architekturstudium und 3D-Ausbildung kann ich diese Kommunikationslücke ideal ausfüllen.

MM: Und wie kamst du dann zu Harry Potter?

Tino Schaedler: Stuart Craig, der Designer von Harry Potter, kontaktierte mich Anfang 2005. Bei der Produktion zu „Harry Potter und der Feuerkelch“ gab es Probleme mit der

Umsetzung einiger digitaler Sets. Stuart suchte jemanden, der seine Ideen entsprechend umsetzt. Seit Juni 2005 arbeite ich als „Art Director für digitale Sets“ an „Harry Potter 5“, ein Titel, den es bisher noch nicht gab.

MM: Wohin wird sich dieser Trend entwickeln?

Tino Schaedler: Es wird künftig kostengünstiger sein, Filme komplett vor der Green-Screen zu filmen und die Sets in der Nachbearbeitung digital zu integrieren. In den 90er Jahren ging es darum, die Realität so getreu wie möglich zu simulieren. Filme wie etwa „Jurassic Park“ oder „Gladiator“ waren in dieser Hinsicht Meilensteine. Seit ein paar

„Im Gegensatz zu meiner Zeit im Architekturbüro habe ich jetzt das Gefühl, meinen Leistungen entsprechend bezahlt zu werden.“

Jahren ist CGI (computer generated imagery) eigentlich nicht mehr von Realaufnahmen zu unterscheiden, sobald genug Zeit und Geld zur Verfügung steht. Ich sehe Parallelen zur Malerei oder Fotografie. Diese strebten zu Beginn ihrer Entwicklung nach getreuer Abbildung der Realität, bis sie sich davon befreiten und ihre eigene ästhetische Dynamik entwickelten. Ich denke, die Computerkunst im Film steht gerade an einem vergleichbaren Punkt.

MM: Möchtest du beim Film bleiben?

Tino Schaedler: Ich habe gerade die Möglichkeit meinen Job mit zu definieren. Das ist eine spannende Herausforderung. Auf längere Sicht möchte ich irgendwann als Production Designer arbeiten. Ich kann mir auch vorstellen, als Regisseur Werbefilme oder Musikvideos zu machen. Es gibt einige junge Regisseure, wie Joseph Kosinski aus New York oder Lynn Fox aus London, die ausgebildete Architekten sind, und mittlerweile Musikvideos für Björk oder Werbespots für Levi's machen. Sie haben einen eigenen Stil gefunden, der digital generierte Sets mit Green-Screen-Aufnahmen kombiniert. Das ist

nicht so weit entfernt von dem, was ich als Art Director für digitale Sets mache.

MM: Gab es auch einen ökonomischen Grund für den Schritt in Richtung Film?

Tino Schaedler: Geld war definitiv nicht der ausschlaggebende Punkt. Der Job im Film macht mir sehr viel Spaß. Alle sechs bis zwölf Monate habe ich ein neues Projekt mit einem neuen Team; oft an einem anderen Ort. Die Abwechslung hat ihren Reiz. Zudem sehe ich innerhalb kürzester Zeit die Umsetzung des Entwurfs. Im Gegensatz zu meiner Zeit im Architekturbüro habe ich jetzt das Gefühl, meinen Leistungen entsprechend bezahlt zu werden.

MM: Mit Architektur im konventionellen Sinn ist es also ganz vorbei?

Tino Schaedler: Ich sehe keine strenge Trennung zwischen kreativen Disziplinen. Die traditionelle Definition des Architekten der Moderne ist ohnehin überholt. Ich kann mir gut vorstellen, irgendwann ein Einfamilienhaus oder ein Restaurant zu entwerfen. Ich würde auch gerne wieder lehren. In letzter Zeit hatte ich ein paar Anfragen. Aber momentan ist das zeitlich nicht möglich.

MM: Würdest du wieder Architektur studieren?

Tino Schaedler: Ich erinnere mich an ein Gespräch mit einem Freund während des Architekturstudiums über unsere Zukunftspläne. Ich sagte, dass ich irgendwann mein eigenes Architekturbüro haben wolle. Er meinte, dass er keinen konkreten Plan habe. Die Fähigkeiten, die man im Architekturstudium lerne, könnten ja auch hilfreich sein, wenn man eine Currywurstbude aufmachen wolle. Die Antwort hat mir gefallen. Weil es wirklich so ist. Konzeptionelles Denken, Architekturgeschichte und die erlernten Entwurfs-, Darstellungs- und Kommunikationsfähigkeiten sind die Basis meiner täglichen Arbeit.

MM: Tino, danke für das Gespräch.



© Sarah Duncan