

Set & Stage Tino Schaedler

HOME

22

10:45

GUEST

21

DOWN

11

TO GO

0

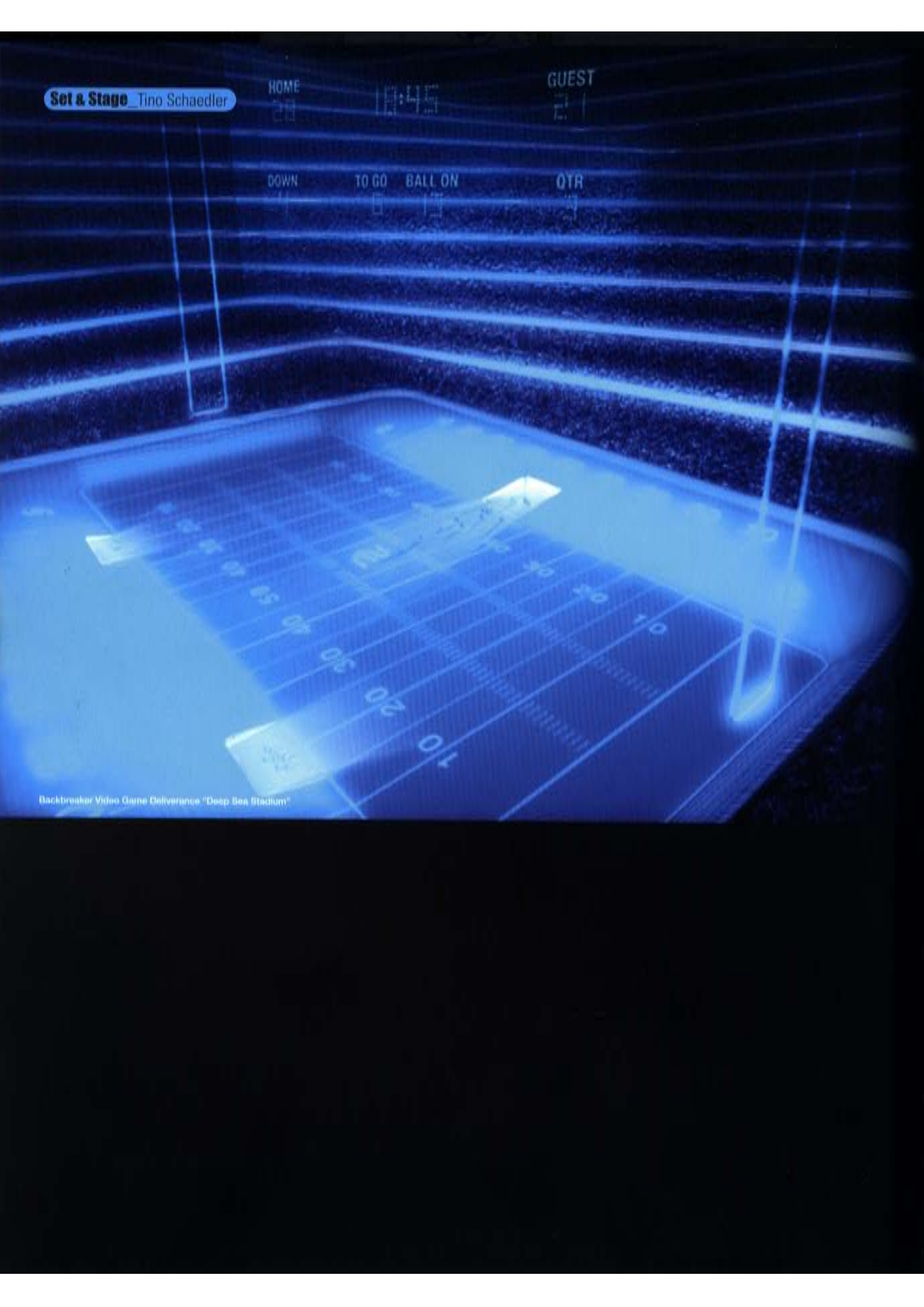
BALL ON

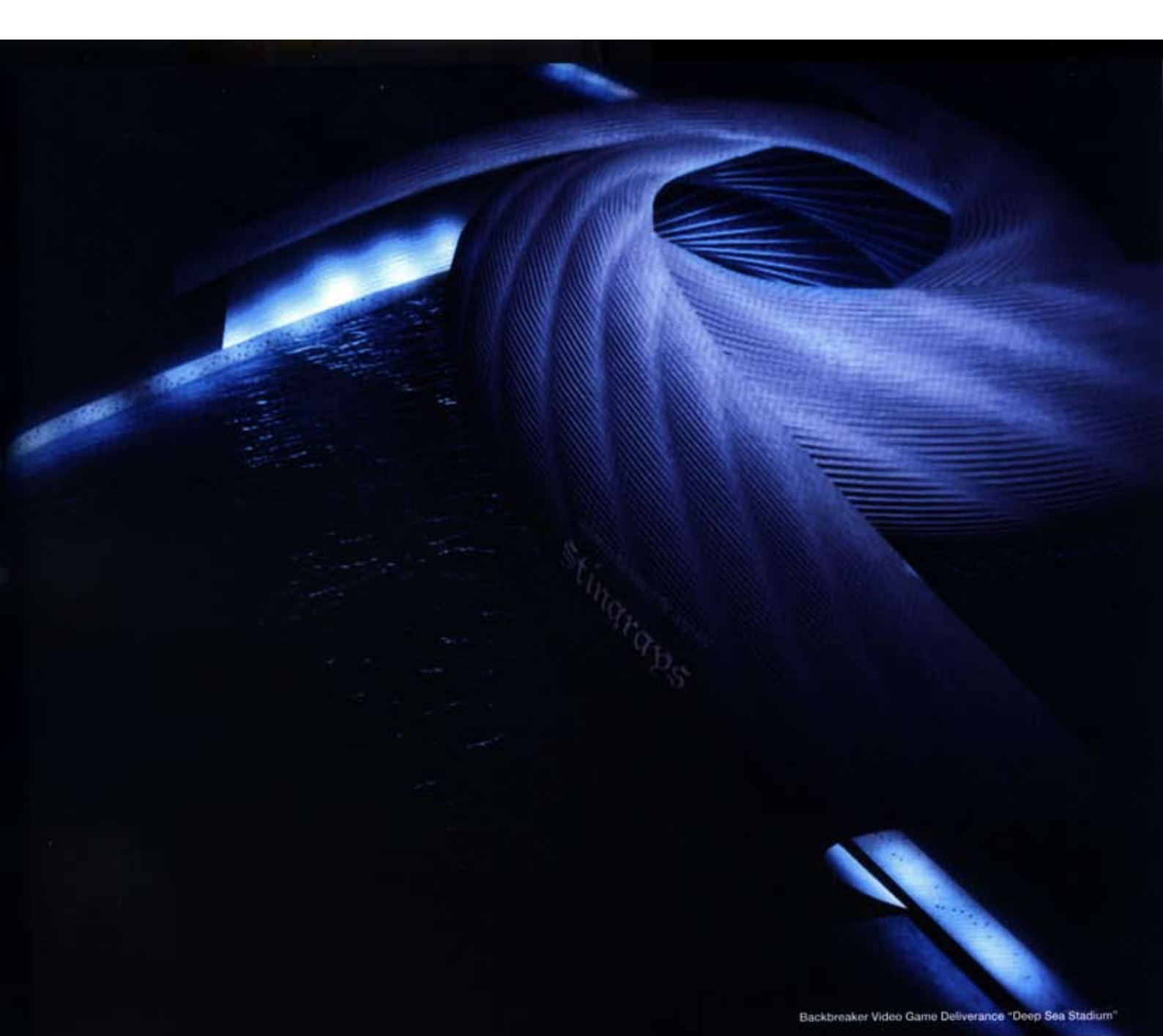
13

QTR

3

Backbreaker Video Game Deliverance "Deep Sea Stadium"





Backbreaker Video Game Deliverance "Deep Sea Stadium"

Tino Schaedler : Born in 1972 in Germany, Tino Schaedler studied Architecture in University of Hannover, graduating with honour, before studying in the Berlage Institute, and in Vancouver Film School. Having worked in the architectural firms for Daniel Libeskind and Barkow Leibinger, he took a turn in his career and became a film designer. However, he is best known for being the art director for digital sets for mega block-buster films everyone talks about. A co-founder of "NAU" design, is working for various projects with Michael J. Brown, who had a lead role in the world Trade Center "Ground Zero" competition. Major works include Timothy William Burton's <Charlie and the Chocolate Factory>, the Wachowski brothers' <V for Vendetta>, Pitof's <Catwoman>, and Chris Weitz's <His Dark Materials: the Golden Compass>. After <Harry Potter and the Order of the Phoenix> he is working on <Harry Potter and the Half-blood Prince>.

티노 샤에들러 : 1972년 독일에서 출생한 티노 샤에들러는 하노버 대학 건축학과를 우등으로 졸업했으며, 베를라헤 건축대학과 밴쿠버 영화학교에서 수학했다. 다니엘 리베스킨트와 바르코브 라이빙거 건축 사무소에서 일했으며, 그후 진로를 바꿔 영화 디자인의 세계로 입문했다. 그는 세트 디자인뿐 아니라 순회 전시회, 서적 작업 등을 꾸준히 해오고 있다. 이밖에 윌트레이드센터의 '그라운드 제로' 건축팀을 이끌었던 마이클 J. 브라운과 함께 건축과 영화를 연계하는 디자인 집단 '엔에이유'의 공동 창립자로, 다양한 분야의 경계를 넘나들고 있다. 대표적으로는 팀 버튼의 <찰리와 초콜릿 공장>, 위쇼스키형제의 <브이 포 벤데타>, 피토프의 <캣우먼>, 크리스 웨이츠의 <황금 나침반>등이 있으며, 현재 <해리 포터와 불사조 기사단>에 이어 <해리포터와 혼혈 왕자>를 작업 중이다.



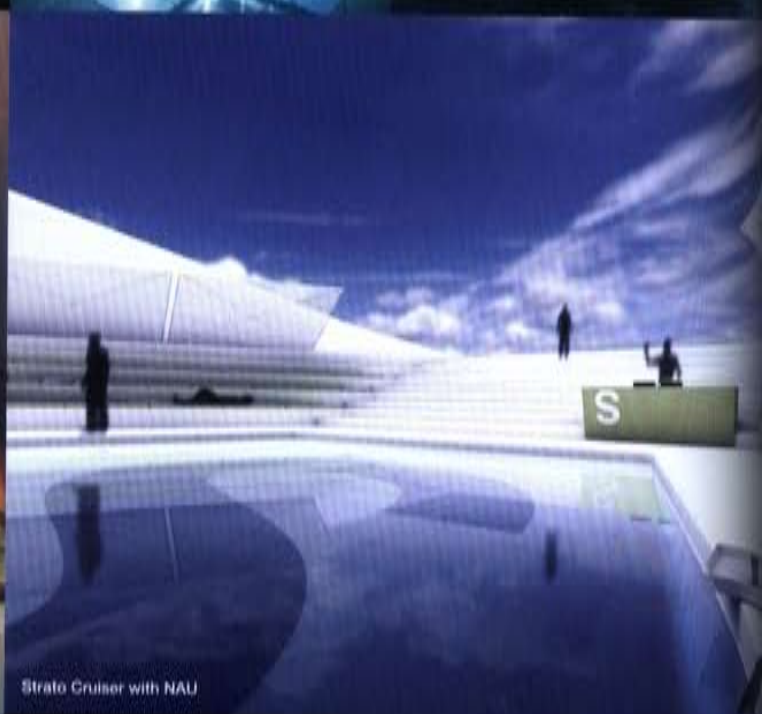
Cinema V for Vendetta "Conference Room"



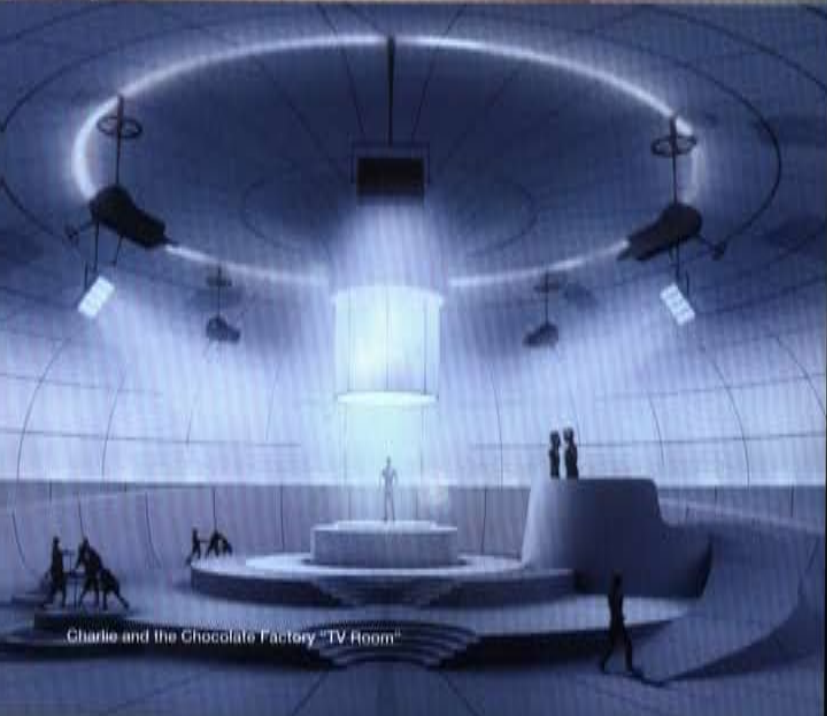
Harry Potter and the Order of the Phoenix "Chamber of Prophecies"



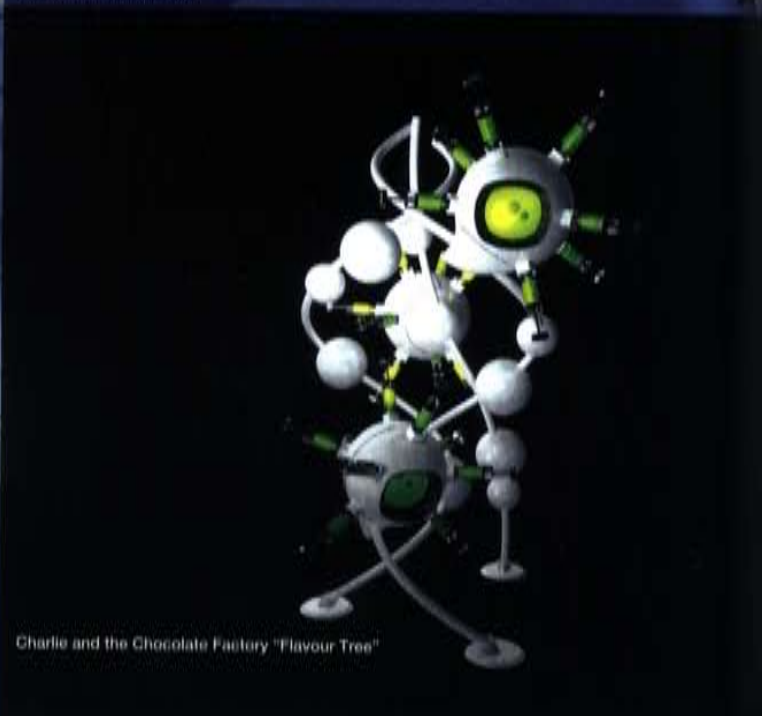
Strato Cruiser with NAU



Strato Cruiser with NAU



Charlie and the Chocolate Factory "TV Room"



Charlie and the Chocolate Factory "Flavour Tree"

The German-born Tino Schaedler is one of the most sought-after digital set designers in Hollywood, who changed his career course from architecture to digital set design. For him architecture is to create what would have been missed in traditional practice - the fantastic new worlds in the video games, the devices for digital films, the 3D web spaces on the internet, and so on. And he maintains that architects should re-create the field and initiate new fields. Rethinking the approach to architecture outside of the conventional frame, his works focus on new possibilities we are given with. For him space is more like the relationship between the subjects and the objects based on time. Rather than an abstract space or a form, it is a relationship that changes according to the storyline introducing many elements that are more intuitive and impromptu. Tino Schaedler produced fantastic set designs for many famous Hollywood films, including <Charlie and the Chocolate Factory>, <V for Vendetta>, and the <Harry Potter> series. The 'TV room' in <Charlie and the Chocolate Factory> is a huge set built on stage using computer-based 3D modelling and animation technology. The surfaces of the set with perfectly precise curves well capture the clean and abstract atmosphere. The 'lock gate in the chocolate river' is created by processes that are entirely digital. Not only the design process but also the processes of production and communication were carried out digitally. Combining three small gates with different sizes into one, the lock gate in the chocolate river was created taking into consideration the scales of the protagonist Willy Wonka, of his little helpers of Oompa Loompas, and of the boat. The deep sea stadium in the video game <Deliverance> was created at the request of NaturalMotion, a software developing company based in Oxford, UK. In this design for a futuristic American football game under development, Tino Schaedler developed a clear concept that would both combine the whole stadium into one coherent context and allow enough artistic freedom for each stadium design. He first drafted the overall volume of the stadium based on his sketches. Then he animated the cameras simulating the perspective of the players, anticipating the perspective of the people actually playing the game. Merging the soothing ride of an ocean cruise with the futuristic visions of space travel pictured by Richard Branson, CEO of Virgin group, the <Stratocruiser> offers short, regenerative journeys for the cosmopolitan travelers. With its carbon-fiber skin, sectional helium chamber design and photovoltaic cells, the Stratocruiser's construction brings new levels of safety, speed and ecology to travel. Its 'doughnut hole' atrium reinvents the zeppelin concept with a sky lounge on top, the earthward viewing restaurant on the underside, and a recreational climbing wall in between. 'Most of my work is to revive childlike passion. Rationality can always come in later. A well-balanced combination of rationality and playfulness is what I am going for.' Always filled with childlike curiosity and appetite for new knowledge, the working process of Tino Schaedler is on constant evolution. We look forward to seeing more of his imagination which is as infinite as the digital space itself. Text by Lee Han Rim (이한림)

독일 출신의 티노 샤에들러는 할리우드에서 가장 인기 있는 디지털 세트 디자이너로 꼽힌다. 건축에서 디지털 세트 디자인으로 진로를 바꾼 티노 샤에들러는 건축이란 전통적인 건축 관행 안에서 놓쳐 버렸을 것을, 비디오 게임이라는 환상적인 신세계나, 디지털 영화의 장치들, 인터넷의 3D 웹 공간 같은 흥미로운 공간들을 창조하는 것이며, 건축가들은 분야를 새롭게 재창출하고 새로운 영역을 주장해야 한다고 이야기 한다. 이와 같이 그의 작업은 건축에 대한 접근법을 기존의 틀 바깥에서 새롭게 시도하면서, 우리에게 제시된 새로운 가능성들에 주목한다. 그에게 공간이란 시간을 기초로 한 주체와 객체의 관계에 가깝다. 추상적인 의미의 공간이나 어떤 형태라기보다는 스토리라인에 의해 변화하는 일종의 관계성이라 할 수 있다. 작업을 하는 데 있어 보다 직관적이고 즉흥적인 요소를 많이 도입하는 티노 샤에들러는 그는 <찰리와 초콜릿 공장>, <브이 포 벤데타>, <해리 포터> 등 네오러하는 할리우드 영화에 참여해 환상적인 분위기의 세트 디자인을 선보였다. <찰리와 초콜릿 공장>에 등장하는 'TV 룸'은 컴퓨터를 이용해 제작한 무대 위에 거대한 세트를 세운 것으로 전체의 구성은 3D 모델링과 애니메이션을 이용해 컴퓨터 상에서 이루어졌다. 완벽한 정밀도에 의해 곡면으로 처리된 세트 표면은 청결하고 공상적인 느낌을 잘 살려준다. '초콜릿 갈 수문'은 디자인 과정뿐만 아니라 제작과 커뮤니케이션까지 디지털 방식으로 이루어졌다. 각각 다른 사이즈의 작은 문 세 개를 하나로 통합하는 이 문은 주인공 윌리 원카와 작은 일꾼 옴파 롬파, 그리고 배의 크기를 모두 고려해서 만들어졌다. 비디오 게임 <탈출>의 심해 스타디움은 영국 옥스퍼드에 있는 소프트웨어 개발 회사 내추럴 모션으로부터 의뢰 받아 제작됐다. 개발 예정인 미래형 미식 축구 게임을 위한 디자인으로 티노 샤에들러는 전체 스타디움을 하나의 일관된 맥락으로 묶는 동시에, 개별 스타디움의 디자인에 충분한 예술적 자유를 허용할 수 있는 분명한 콘셉트를 개발했다. 우선 준비한 스케치에 기초해 스타디움의 전체적인 움직임을 대략적으로 그린 후에, 게임을 하는 사람들의 시점을 예상하여 카메라의 움직임을 플레이어들의 시점처럼 설정했다. 대양을 누비는 유람선의 평화로운 여행과 버진 애틀랜틱 항공사 CEO 리처드 브랜슨이 바라본 미래의 우주 여행을 합친 <스트라토크루저>는 우주 여행객에게 짧지만 생기를 북돋아주는 여행을 제안한다. 카본섬유 스킨, 격리식 헬륨실 및 광전지 등을 갖춘 <스트라토크루저>의 구조는 여행의 안전과 속도와 친환경 수준을 한 차원 높여준다. '도넛 구멍' 구조의 이트리움은 꼭대기에는 스카이라운지를, 아랫부분에는 지구쪽을 바라보는 레스토랑을, 그리고 그 사이에는 바위타기를 위한 인공압장을 갖추어 비행선이라는 개념을 새로이 세웠다. '나의 작업 중 대부분은 아이와 같은 열정을 회복하는 것이다. 이성적인 것은 항상 다음의 일이다. 내가 지향하는 것은 바로 균형 있는 합리성과 캐주얼함의 조합을 이루는 것이다.' 어린 아이와 같이 넘치는 호기심으로 늘 때문에 관심을 잃지 않으며, 자신을 가꿔나가는 티노 샤에들러의 작업 과정은 끊임없이 변화하고 있다. 디지털 공간이 가지고 있는 잠재적 가능성 만큼이나 무한한 그의 상상력을 기대한다. 글 : 이한림 기자