

## **Samtale med René Schmidt (f. 1968)**

**AKADEMIRAADET (AKR):** *Hvordan relaterer et kuratorisk projekt som Skovsnogen sig til dit kunstneriske virke?*

**RENÉ SCHMIDT (RS):** Det er blevet styrende for det, jeg selv laver, så det hænger symbiotisk sammen. Det er noget, jeg har i hovedet hele tiden.

Søren Taaning og jeg startede *Deep Forest Art Land – Skovsnogen* for 10 år siden som et hobbyprojekt, og det har vokset sig større og større. Vi nedlagde de kedelige skovveje, og lavede én lille sti i menneskeskala. Man går igennem alle de forskellige biotoper, der er. Hovedtanken er, at man leder folk rundt og bestemmer noget af deres oplevelse. Vi vil gerne gøre det til en ekspedition. De første år lavede vi en masse ting selv, og en del af de ting vi lavede dengang, er væk nu. Stedet udvikler sig, så nogle ting forsvinder, og andre ting kommer til. Der er en bevægelse, hvor ting kan komme over på kirkegården. Skulpturer bliver lagt derover, men der er også en del ting, der kommer direkte på kirkegården. Om et år eller to bliver det vores næste projekt at få defineret selve kirkegården. Det er vores døende magasin.

Det tager ca. to timer at gå hele vejen rundt, men de fleste bruger meget længere tid derude. Vi er gæster. Kunsten er gæster. Vi er alle sammen gæster i naturen, som jo også er plantet, og som også er kultur.

**AKR:** *Tidslighed synes at indgå som et grundlæggende vilkår i din arbejdsproces og i dine værker?*

**RS:** Jeg arbejder meget med tid. Det gode ved at få sit eget sted som Skovsnogen er, at det er okay, hvis man ikke når tingene. Projekter kan gemmes til næste år. Mange af de reminiscenser, der kommer op i den kommende Antropocæne Klosterhave, er ting jeg har lavet over de sidste 5-6 år, som *har* været udstillet.

Jeg har lavet mange udsmykninger, og der er en del forskellige faser, før det står færdigt. En del af udsmykningerne har været konkurrencer. En del af dem har været styret af få penge som udgangspunkt, og så skal man ud og finde flere. Nogle gange er bygningen der ikke, og de har ikke helt finansieret hele projektet. Der er altid løse elementer, som man skal prøve at navigere i og forholde sig til i starten. Og det er ret interessant i forhold til at skulle lave noget til en hvid kube, hvor der er så mange ting, der er defineret på forhånd. Det sjove ved det er, at hvis tingene kommer videre, så kan de komme i alle mulige rum bagefter. Hvis man tænker det lidt længere end de hvide vægge, så er det den samme proces eller den samme metode, man skal tænke sig ind i. Det fluktuerer.

Når jeg underviser, siger jeg til de studerende: I bliver nødt til at overveje, at hvis det kunstværk I laver eksempelvis ender hos en samler, så dør vedkommende, så gemmer familien det, så overtager den unge del af familien det, så ryger det op på loftet, og så ryger det på et loppemarked til sidst. Værket skal stadigvæk kunne forklare sig selv. Så tidsligheden er superinteressant. Og årstiderne og vejret. Det kan både være tidlig morgen, og det kan være nat. Man skal have hele livscyklussen med.

**AKR:** *Hvordan tænker du dine skulpturer i forhold til det offentlige rum? Kan du fortælle om dit arbejde med metrostationen på Sluseholmen? Inddrager du brugerne et sted i processen, f.eks. når du laver udsmykninger på skoler og uddannelsessteder?*

**RS:** Nej, det har jeg prøvet for mange år siden. Det synes jeg er noget pjat, og det er jo også synd for dem i virkeligheden. Det er at snyde modtageren, at de skal tro, at de kan få en reel indflydelse på værket.

Det var Statens Kunstfond, der startede projektet med metrostationen, og de havde penge til opstarten. Jeg skulle forholde mig til rummene og lave noget mellem 300.000-1.500.000 kr. Så projektet skulle være skalérbart. De 5 projekter, der vandt, blev sendt videre til nogle fonde for at

skaffe pengene. Så allerede på det tidspunkt havde vi ændret og flyttet os rundt 5 gange. Det er nemmere, hvis man har prøvet den proces nogle gange før. Så kan man fornemme, hvad det er for nogle metoder, og hvordan de tænker. Jeg har lavet noget af den bærende konstruktion, men der er mange begrænsninger, og det er vældig bureaukratisk. Når man sidder som enkeltperson, kan det godt være op ad bakke. Ens metode skal være robust for at kunne klare det og kunne tilpasses og gentænkes hele tiden.

Jeg arbejder aldrig med noget, der er 100 procent, eller med noget der er stramt og cool. Det interesserer mig ikke. Men jeg kan ret præcist sige, hvor projekterne vil ende henne. Det kan have nogle udsving i procent i den ene eller den anden retning. Nogle gange kan det jo selvfølgelig gå helt galt, hvor man spænder buen for meget. Det er interessant at arbejde med synlige metoder sådan, at processen er tydelig. Det giver et oplevelsesrum.

**AKR:** *Hvordan har din interesse for skulpturelle materialer udviklet sig og evt. ændret sig gennem årene?*

**RS:** De sidste mange år har jeg støbt meget i beton, da jeg har lavet mange ting udendørs. Det er jo flydende sten. Man siger om nogle af de romerske havneanlæg, som er over 2000 år gamle og er støbt i beton, at de aldrig har været stærkere, da der over tid opstår en krystallinsk forbindelse inden i betonen. Så de skal bare have lov til at stå længe nok.

I forhold til at støbe noget udenfor er der økonomien, da det skal kunne holde mere end 10 år. Din palette er pludselig begrænset; der er nogle metaller, sten, beton, stentøj. Akryl- og plastfarver kan ikke tåle sollys. Man kan se det på biler, for de blegner efter 14 år. Da jeg gik på akademiet og allerede der tænkte på at lave noget udendørs, så besøgte jeg Hempels farvelaboratorium, som laver skibsfarver og maling til containerskibe. De sagde, at lysægted var der ikke nogen, der var gået op i de sidste halvtreds år. Det er fleksibiliteten i malingen, der er vigtig. Den skal beskytte jernet mod rust og den skal leve en container eller et containerskibs levetid. Man kan ikke male det om.

**AKR:** *I dine værker inddrager du ny teknologisk formskabelse og kommenterer på vores teknologiske virkelighed gennem et udtryk, der både er moderne og præget af tradition. Hvilke interesser udspringer din arbejds metode og dit kunstneriske udtryk af?*

**RS:** Jeg har arbejdet med 3D altid, og jeg har gjort det til en stor del af min metode. Jeg har kunnet lave ting for en lille økonomi, fordi jeg arbejder på den måde. Når jeg laver metallerne, så bruger jeg industrien som min printer, fordi tingene er planlagt, laser-skåret, så jeg kan beregne hvor lang tid, jeg skal stå med en svejser.

Det er jo ikke tilfældigt, at min hjemmeside hedder 3deconomy.dk. I 1990erne lavede Ole Krabbe-Poulsen og jeg *Democracy and the Golden Middleway Compound*, hvor vi arbejdede med kommunale moduleringsmetoder. Vi arbejdede kun fra kl. 8-16, og hvis der var én der blev syg, så kunne vi ikke arbejde videre. Det var en kommentar, hvor vi hentede nogle metoder i samfundet. Det afspejlede, hvordan vi modellerer og bygger i dag.

Det digitale har betydet ufatteligt meget ved, at det giver en stor frihed, en kunstnerisk frihed. Jeg skitserer alt på computeren. Det er mit tegneredskab. Omkring 2001-2002 begyndte man at sige fra staten, at hvis man skulle lave statslige byggerier, så skulle man lave en 3Dmodel. Det har folk omgået på alle mulige måder, fordi det kunne de ikke på tegnestuerne. De eneste der kunne finde ud af det var nogle unge drenge, der sad i spilfirmaerne. De havde ikke rigtig 3D på arkitektskolen. De tegner stadigvæk fladt i dag i plan og snit. De har som regel én på tegnestuen i 3D-afdelingen, som omformer det til 3D, så de kan sælge projekterne. Så man arbejder stadig i 2D. I industrien har man arbejdet meget mere i 3D, og så selvfølgelig i hele spilindustrien.

Spilindustrien har været en kæmpe inspiration for mig fra starten, men jeg har ikke selv lavet spil.

**AKR:** *Kan du sige noget om forholdet mellem kunst og arkitektur. Hvilken betydning har denne relation for dig i dit kunstneriske arbejde? Hvad er balancen mellem funktionalitet og formgivning?*

**RS:** På det rent æstetiske eller det formmæssige, så er det næsten bare gået ned ad bakke siden gotikken. Det er selvfølgelig sat på spidsen. Københavns Rådhus er et godt eksempel. Det var et arbejderprojekt, hvor man skulle have alle faggrupper repræsenteret; gørtlere, snedkere osv. De har alle sammen ydet deres ypperste.

Jeg har gået på det *Kongelige* Danske Kunstakademi. Grunden til at jeg siger det sådan er, at det skabte man, fordi man måske var begyndt at blive lidt nationalistisk. Hver gang man skulle have lavet et portræt eller et nyt palæ, så skulle man have fat i en hollænder eller en tysker. Så startede man det, man i dag ville kalde en uddannelse, og det var jo med alle faggrupper. Man kunne starte som arbejdsdreng, der rev farver, man kunne stå og lave murerarbejde. Man kunne også arbejde som stukkatør, eller være ham der skulle male portrættet. Man havde samlet alle, der skulle til for at lave et palæ. Alle de fag og de brancher, som senere er blevet til billedkunstnere, murere, arkitekter og designere osv. var samlet under det samme tag dengang.

Det ypperste man kan lave i dag, det er at lave en bygning, der kan producere mere energi end den bruger. Hele klimatingen, energi og funktionalitet, er en kæmpe stor del af en bygning i dag. Det fylder jo meget mere, end hvordan bygningen ser ud. Det er det, der er styrende og det modellerende værktøj. Og økonomien selvfølgelig; hvad kan lade sig gøre inden for det budget, vi har. Der er ingen der må overskride budgetter i dag. Hvis der kommer overraskelser, så skærer man bare ting væk. Det er endt med, at det ypperste man kan lave som arkitekt er noget, der er fuldstændig lige på en bygning, at lave flader. Man har meget svært ved noget, der er dobbeltkrumt i dag.

Jeg tror, at det kommer til at ændre sig, jo mere arkitekterne kommer til at optage og tegne i 3D. De ting, jeg får fræset til metroen, er lavet af et robotfirma, der hedder Odico i Odense. De har lige indledt et samarbejde med BIG-tegnestuen, hvor de ved hjælp af robotter kan begynde at lave komplicerede 3D-konstruktioner i træ på en økonomisk måde, som de kan arbejde med i autoCAD. Odico har specialiseret sig i robotteknologi, i betonforme, i betonindustri. Det svære har været økonomien, og om de kunne integrere deres tegninger i 3D, som også kan bruges af ingeniører. Hvis man starter med at have en dobbeltkrum, så sætter ingeniøren bare et nul bagefter beregningerne, der skal laves. Jeg synes ikke man kan tale om arkitektur uden at tale om det her, fordi det er de styrende modelleringsprincipper. Jeg tænker, at om 10-20 år har alle håndværkere i mellemstore virksomheder en robotarm med på arbejde. I 50'erne byggede tømreren det køkken, der passede til det enkelte hus, for der var ikke andre muligheder. Jeg tror, at om 10-20 år så bliver det en mulighed igen at kunne få lavet et køkken, der er skræddersyet til dit hus. Den lokale tømrermester kan sætte robotten til at skære og fræse det hele uanset målene, og hjælpe ham med at samle det. Så kan han konkurrere med Ikea igen, og så kommer folk til at ville have noget andet.

Jeg har nogle gange lavet værker, hvor jeg har været med på projekter helt fra starten af byggeprocessen. Det er super fedt. Eksempelvis på SDU hvor jeg lavede *Bjerget* og med metroprojektet ved Sluseholmen. Det hus Olafur Eliasson har tegnet i Vejle, der begynder man jo at nærme sig noget af det Københavns Rådhus kan. Eliasson har tegnet lamperne, designet murstenene, rummene.

**AKR:** *Hvorfor ser man så sjældent den slags gennemførte byggerier?*

**RS:** Da jeg startede i 1995 på Kunstakademiet flyttede arkitekterne ud på Holmen kort tid efter. Design var jo rykket ud, så uddannelserne er desværre spredt ud. Det er det samme på universiteterne. Der er ingen, der har tal på, hvor mange uddannelser der findes i dag. Nogle steder i udlandet begynder man at blande fagligheder for at komme nye steder hen. For mig er det mest naturlige. Det er et afgørende værktøj for mig for at få plads. Hvis jeg ikke havde kunnet lave min udsmykning i 3D på SDU, så var det aldrig blevet til noget, for de ville aldrig have troet på det. Der var ikke nogen, der kunne lave beregninger på det, og det var aldrig sket. Så skulle jeg have haft nogle andre til at tegne for mig, og de 100.000 kr. havde jeg ikke i skitsefasen.

Så for at opsummere, så er næsten al faglighed på akademiet i dag filosofi og kunsthistorie, da alt det andet er røget ud. Akademiet kunne lige så godt ligge på KUA i dag. Næsten alle faglighederne indenfor håndværk er blevet fyret.

Man har en drøm i samfundet om, at kunstnere er frie og kan gøre hvad der passer dem. De er jo selvstændige erhvervsdrivende. Kunstnere får ikke støtte, men de projekter de er med i får støtte. Der er nogle få, der får nogle arbejdslegater, men ellers er man selvstændig. Jeg kommer fra en håndværkerfamilie, og det giver ikke mening ikke at tænke økonomien med fra starten. Det er det arkitekterne har gjort. De er udsat for mange konkurrencer, eller bygherrer, og så tegner de noget der ser fedt ud, og ikke mindst ser realisérbart ud, selv om de godt ved, at de kommer til at reducere en del af projektet, hvis de vinder det. Hvis man vil give sig selv frihed, så skal man have styr på økonomien fra starten. Altså 3D-økonomien.

**AKR:** *Kan du nævne nogle inspirationskilder, der har påvirket din praksis f.eks. inden for forbrugskultur, det naturvidenskabelige, det geologiske?*

**RS:** Hjemmesidens navn 3deconomy var også inspireret af de første 3D-computerspil. Computerne kunne ikke rigtig følge med, så man så et *screen dump* af en fodboldspiller i et FIFA-spil. Fodboldspillerens hoved var fuldstændig kantet som en krystal. Det var bygget op af 20 trekanter, og så blev der lagt et billede rundt om hans hoved. Når han bevægede sig på banen, og man så ham på afstand, så så det meget naturalistisk ud, men hvis figuren stoppede op, så det virkelig mærkeligt ud. 3D-økonomien har altid fascineret mig. Hvad sker der med overfladen kontra formen, 2D og 3D. Man siger, at modernismen har fjernet overfladen, og så kigger man på den rene form, og den er så som regel hvid. Men sådan har det jo ikke altid været i den tid, hvor mennesket har været på jorden. Man har ikke noget i naturen som er helt hvidt eller helt grønt. Der er ikke noget, der bare har én monokrom farve. Det har været en måde at skille sig ud på som mennesker og sige, vi er overvæsener på den her jord. Vi laver noget, der er helt lige og fladt, og det skal helst være helt hvidt eller monokromt. Det er der ikke nogen andre, der kan. Jeg har arbejdet med diatomer i de sidste par år. Det er en stor del af modelleringen på metroprojektet. Det interessante ved dem er, at de skaber 20-30 procent af den ilt, vi har på jorden. De var nogle af de første, der var her, og de vokser ligesom algoritmer. Det sjove er, at sådan nogle algoritmer kan vi ikke lave. Vi kan godt lave nogle, der vokser lige, men vi kan ikke lave nogle, der tilpasser sig. Som hvis det blæser lidt fra højre her, og solen står derovre. Se på planter, træer, alt. Det er klart, man kan godt fornemme en algoritme, men den tilpasser sig ikke noget, der er ens overhovedet. Man snakker om at noget af det sværeste, da Peter Jackson lavede Ringenes Herre var, at han ville gå op i en meget højere billed/film opløsning. Men det blev sindssygt dyrt i 3D-arbejde, for så skal tingene være ekstremt detaljeret. De, der arbejder på sådan nogle filmproduktioner, sidder og laver fejl og lægger støv og små problemer ind. Vores verden er fyldt med fejl og detaljer, og det er det, der giver det liv. Altså patina. Vi har sat os selv i centrum, som overvæsnerne her i universet, men vi har været her meget kort tid. Og det falder sammen om ørerne på os ind i mellem.