



Denne skulptur har titlen „Æro<sup>3</sup>“. Den er modelleret i Mechanical Desktop med splines og derefter kørt ud i støbevoks fra en Rapid Prototype 3D-printer. Den grønne figur er en rendering som viser hvordan skulpturen ville se ud støbt i bronze og efterbehandlet (patineret og poleret) i hånden.

# Det interaktive



Fra et husmandssted ved Lollands kyst udvikler billedhugger og webudvikler Palle Lindau interaktive webanimationer i 3D. Her fortæller han Digital Design om sit arbejde, hvor teknisk snilde og grafisk design går hånd i hånd.

Af Via Christensen  
[vc@agi.dk](mailto:vc@agi.dk)

Foto: ArtWeb

En duft af hø og havvand slår mig i møde, da jeg stiger ud af bilen ved vejs ende. Og vejen – Made-vejen, som jeg er kommet kørende ad mellem hække af frugttræer – ender virkelig her. Made er et gammelt ord for strandeng, har min vært fortalt over telefonen. Og bag det sidste hus strækker en sensommergul mark sig ud til et lavt dige, og på den anden side af diget ligger vandet.

Vejs ende og målet for rejsen er et lille husmandssted, hvor billedhuggeren og webudvikleren Palle Lindau – med en afstikker i København – har boet de sidste tyve år. Førstesalen i den ene af de to små længer er indrettet til værksted og tegnestue, og husets gavl er ét stort vindue med en dragende udsigt over engen og havet. Der er computere overalt i rummet, en brændeovn spreder varme på den kølige septemberdag, og et stort bordtennisbord midt i atelier'et er velegnet både til at sprede tegninger og plakater ud på og til at røre lemmerne ved efter timer bag skærmen.

## Trylleri i 3D

Fra tegnebordet med udsyn over strandengenene har Palle Lindau de sidste fem år drevet kommunikationsbureauet ArtWeb. Bureauet varetager reklameopgaver i traditionel forstand, men er specialiseret i tredimensionelle visualiseringer. Som en afstikker er firmaet DraWeb siden kommet til. Oprindeligt var DraWeb simpelthen en visualiseringsteknik, som Palle Lindau udviklede; siden er det blevet en selvstændig virksomhed med tre medejere foruden Palle Lindau.

Palle Lindaus erfaringer med 3D går langt tilbage. For 12 år siden var han designer på en fabrik som producerede forstærkere til antenneanlæg, og det var her han stiftede bekendtskab med programmet Autocad. Han blev bidt af programmet og dets muligheder, og de følgende år udforskede han 3D-programmer og blev medlem af en 3D-brugerklub i København.

Det førte til en ansættelse som art director og leder af multimediaafdelingen hos cad-bureauet Cad-Kom-

pagniet. Multimedier var dengang nærmest synonym med cd-rom, som vandt større og større udbredelse ved præsentationer. „Den levende overhead“, som Lindau kaldte dem.

Men i 1995 forlod Palle Lindau den faste stilling og flyttede igen ned til den lollandske strandeng for at ernære sig som freelancer. Han ville arbejde videre med sine cad-projekter, og kontaktede en række fabrikker for at tilbyde sine løsninger.

– Jeg trives bedre med at være her på landet, siger han. Og via email er kontakten til kunder og partnere lige så nem som hvis man sad inde i byen. Mange af de reklameopgaver ArtWeb løser, bliver til i et samarbejde med en række freelancere, som hyres til opgaven, fortæller Palle Lindau. Det er dog ikke ensbetydende med at al kommunikation omkring opgaverne foregår via Internettet.

– Circa en gang om måneden – eller bare når der er ting der skal drøftes – mødes vi i real life, taler om konkrete problemer og indgiver hinanden inspiration, siger han. – Emailkontakten kan ikke erstatte den fysiske kommunikation mellem mennesker omkring et projekt.

## Levende maskiner

En af de første fabrikker Palle Lindau fik kontakt til, var producenten af betonmaskiner Skako i Fåborg. Siden er en række industrielle foretagender, primært maskinfabrikker, kommet til blandt kunderne.

Visualiseringerne som Palle Lindau har lavet for Skako, er eksempler på elegante animationer. Til hvert produkt i kataloget på Skakos præsentations cd-rom hører en interaktiv animation, der illustrerer forskellige faciliteter, som brugeren kan aktivere med musen.



## Digitale skulpturer

Man kan lave et todimensionelt kunstværk på sin computer og printe det på en farveprinter. Kan man også designe en skulptur i tre dimensioner – og få et konkret output? Vist kan man det, måtte jeg erkende da jeg stod med en 10x10x10 cm stor skulptur i hånden, lavet af et udefinérbart, voksfarvet plasticmateriale. Skulpturen er produceret af en ganske kostelig digital billedhugger-maskine i Århus – en af de få af sin art i Danmark – ud fra input fra Palle Lindaus computer på den lollandske strandeng.

„Prototyper – ud af den blå luft“ var titlen på en udstilling på Nakskov Bibliotek for to år siden, hvor Palle Lindau viste den digitale 3D-teknik, som kan være lige interessant for billedhuggere som for ingeniører, der fx kan udnytte den til produktudvikling.

