

# Den Nye Normal

Transiterende Hybrid

Amanda Dyreborg Horan

af Stud 160320 Amanda Dyreborg Horan



Vejledning ved Guro Sollid

Afgangsprogram Forår 2022

Institut for Bygningskunst, By og Landskab

Kandidatprogram Arkitektur, Rum & Tid

denne side er bevidst tom

## Indholdfortegnelse

Ordkartotek	s.	06
Triologi	s.	08
Prolog	s.	10
Introduktion	s.	14
Intention	s.	16
Metode	s.	18
Kontekst	s.	22
Digitale Processor	s.	30
Sted	s.	48
Program	s.	50
Afleveringsform	s.	58
Appendix	s.	60
Litteraturliste	s.	61
Studieforløb	s.	62

Hybrid	Henseende	Binær
Terra	Mysterium	Glitch
Monster	Eklektisk	Assimilere
Mytologi	Forceret	Sammenføje
Imaginær	Iboende	Bastard
Drømmende	Draco	Warp
Troende	Slange	Fantasere
Parallel	Aquila	Oculus
Overnaturlig	Rute	Utopi
Undersøgende	Skabninger	Morfologi
Fremmedgjort	Astrologi	Okkult
Forsvindingsnummer	Mellemrum	Association
Avatar	Humane	Transcendent
Fantasi	Postkort	Optik
Rollespil	Underbevidsthed	Inklusion
Fabel	Spekulativ	Totalitet
Ritualer	Lineær	Magi
Transit	Væv	Ekko
Meta	Gaia	Kontingens
Åbenbaring	Mutation	Cyborgs
Ængstelig	Pluriverse	Bi (to)
Kosmos	Unikum	Spekulativ
Individ	Helhed	Digitaliseret
Finurlig	Statiske	Artefakter



## Triologi

Mit afgangsprøjeft bliver formet på baggrund af de projekter, jeg har beskæftiget mig med gennem mit kandidatstudie – andet og tredje semester. Via egen erfaring med at inddrage forskellige fagligheder, medier og metoder vil jeg gennem min optik søge at forstå og håndtere vores virtuelle realitet, som en ny arkitektonisk tværfaglig tænketank.



## Prolog

Pandemien har forstærket nogle ting. For det første har den intensiveret den tid, jeg tilbragte udendørs, i parker og skove for blot at observere og mærke naturen (den rå natur: vinden, vandet og dens grundlæggende, kernenatur). Samtidig har pandemien intensiveret mit skærmforbrug – hvilket var den vigtigste måde at komme i kontakt med venner og familie på. Både lokalt men også på tværs af landegrænser. Disse to tilsyneladende modstridende tendenser forstærkes og et paradoksalt og syret overlap opstår mellem disse intensiveret hændelser. Nye mulige afhandlinger? En hybrid, hvor der ikke længere er adskillelse mellem mennesker, natur og teknologi.

I jagten gennem det digitale rum åbnede mulighederne sig via Google Maps, Google Street View og Google Earth: internettets uendelige univers. Jeg indsamlede Google Earth og Google Street View-billeder. Jeg opdagede dem ved et tilfælde. Disse særligt mærkelige forvredet øjebliksbilleder, hvor illusionen om en sømløs og nøjagtig gengivelse af Jordens overflade synes at bryde sammen. Først da jeg startede min undersøgelse og "Google Earth-ed" troede jeg, at de var fejl eller fejl i algoritmen, men da jeg nærmede mig og mødte talrige af disse momenter - indså jeg at situationen faktisk var mere interessant. Disse billeder er ikke fejl! De er en betingelse - en anomali i systemet: en afviger, men ikke en fejl.

Hvad foregår der her?

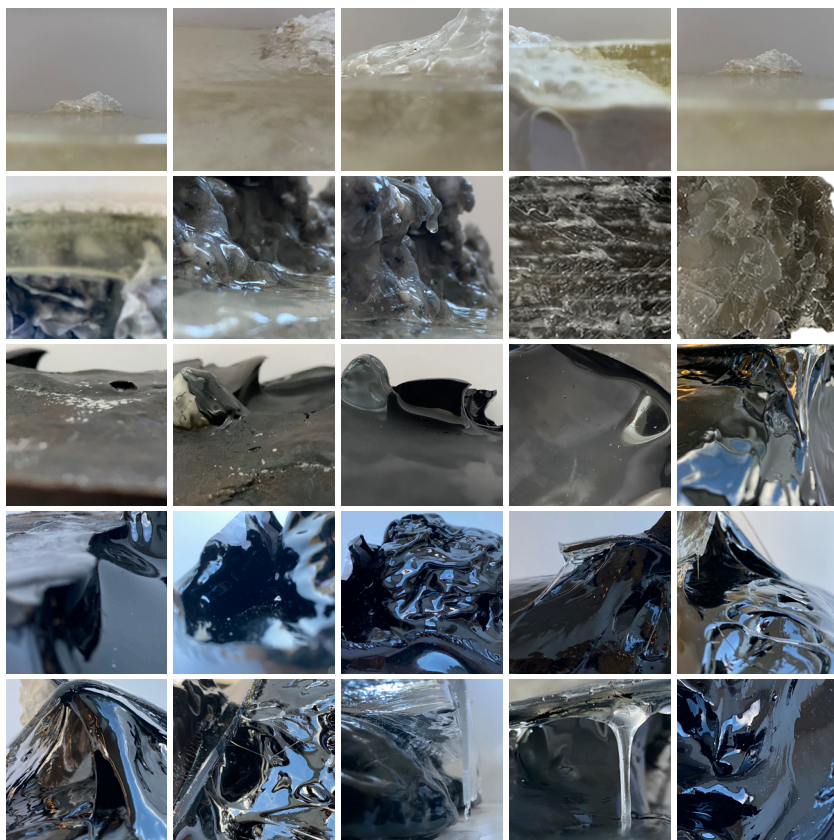
De utallige billeder og fortællinger, jeg gennemgik, var slørede, mangelfulde og anonyme, hvilket tyder på mængden såvel fladheden og manglen ved en virtuelle oplevelse. Manglen, skabte et rum, som kun kunne udfyldes af min fantasi. Det var et fortællende ...



... synspunkt, funderet med min egen subjektivitet, historier og hukommelser der ikke kun tillod mig at opfatte et enormt system af data på en (menneskelig) sammenhængende måde, men også at genskabe mening fra mangel.

I dette virtuelle rum oplever jeg aktuelle steder og står tilbage med minder om potentielle oplevelser, som jeg udforsker og eksperimenterer med. Udforsket tilgange der kombinerer det intuitive og det teoretiske.





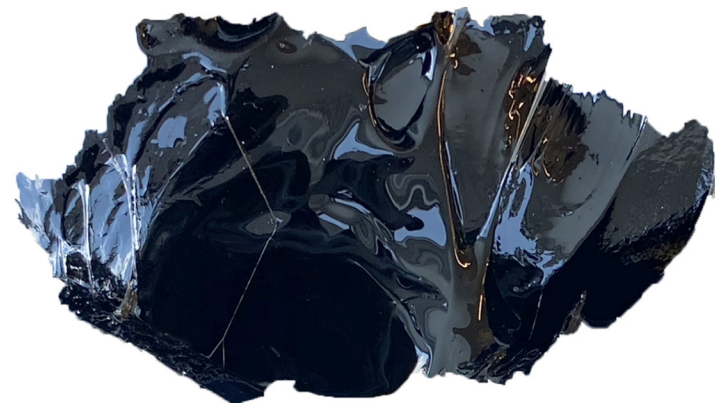
## introduktion. Itinerary

Igennem egne fortolkninger, fantasier, forestillinger, fornemmelser og drømme vil jeg forsøge at undersøge feltet omkring rumlige repræsentations- og formidlingsformer. Hvad sker der når den indre og den ydre – fiktive og virkelige – verden mødes med hinanden. En krøllet løbebane. Altså en veksling mellem aktualitet og et mere abstrakt niveau; hvor der dannes et undersøgende arkitektonisk teknologisk medieret (repræsentations) rum, som indordner konkrete oplevelser i en større rammesætning på tværs af rum og tid.

Helheder er splittet, og fragmenter bliver samlet til nye billeder, abstraktioner, præsentationer og repræsentationer over steder og ikke-steder, der samtidigt meget konkret præsenterer os for velkendte objekter, motiver og bevægelser. En sammensætning af brudstykker fra mine erfaringer og erindringer, drømme og længsler, muligheder og begrænsninger.

I følelsesregistret – når det omhandler universet – kan der opstå vekslinger mellem trygge steder og ængstelige scenarier, og for mig indebærer det en mulighed for at gå på opdagelse... Ind i et digitalt paradoksalt univers, som simultant består af endeløshed, der giver frihed til fordybelse og en evig jagt på mere.

Vi er præsenteret for verdensbilleder, der via teknologi former og (med)skaber vores forståelser som mennesker. Vores interesse i universet har altid eksisteret i længsel efter at se, forstå og opnå det usynlige, utilgængelige og ukendte. Når vi undersøger universet igennem teknologi, får vi en mulig dybere forståelse af principper, hvor teknologi og data kan anvendes til at overvåge hele vores (og universets) udvikling – datiden og nutiden – og udviklinger – fremtiden.



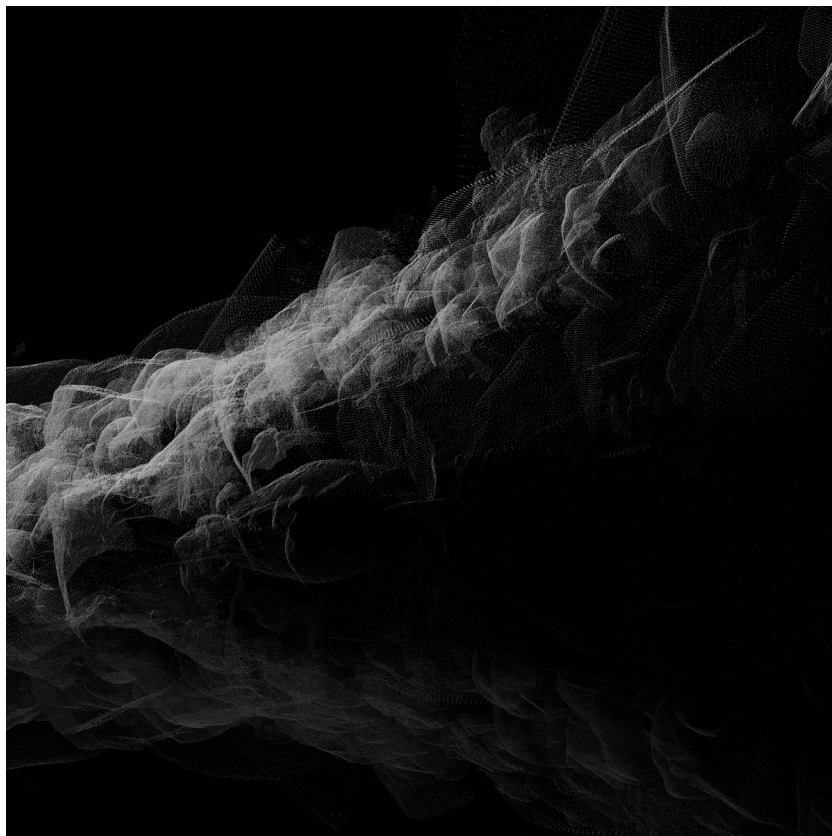
intention. Jorden er åbnet op, og hele verden er få klik fra skærmen.

Intentionen med projektet er at undersøge arkitektoniske digitale kortlægninger, rumligheder og former, der gør det muligt at reflektere over, hvordan vi undersøger, forstår og håndterer den simultane digitale tilstedeværelse i fysiske rum: det genkendelige og det fremmede.

Et lag af subtile tråde forbinder digitale kartografiske teknikker og kortlægningsteknologier. Til hver slags kortlægning svarer et bestemt sæt idealer, som informerer det kartografiske arbejde og producerer specifikke subjektiviteter, der fungerer til de specifikke kortlægningsteknologier.

Så ved at se på nutidens digitale kortlægning kan vi skelne, hvordan de fungerer på tværs af fysiske og virtuelle virkeligheder. Endnu vigtigere, ved at se på digital kortlægning, kan vi spore, hvordan bestemte strukturer medieres og formidles af specifikke digitale artefakter, og hvordan sammenvævningen af disse konceptuelle og tekniske tråde danner vores subjektivitet.

Via disse utallige mulige optikker gennem min digitale værktøjskasse, herunder Google Earth, Google Maps, Google Street View og 3D scanninger vil jeg undersøge, hvordan skabelsen af denne ny repræsentation af arkitektoniske muligheder påvirker grænsefladen mellem det fysiske og virtuelle. Ved at udforske digitale rumligheder, som en ny visuel æstetisk form, vil det påvirke vores opfattelser og forståelser af universet. Og i undersøgelsen af digitale visuelle oplevelser vil det give mulighed for at udvide den nutidige bevægelse, nemlig den virtuelle og fysiske grænseflade. ...



... I udviklingen af projektet har rejsen et centrale tema: de fysiske elementer i virkeligheden danner, sammen med en ramme om et fragmenteret narrativ, hvori fakta og fiktion, det formelle og det fantastiske smelter sammen, og skaber forbindelsesled imellem det sandfærdige og det kunstige, bevidstheden og det underbevidste.

#### metode. **Boarding**

Jeg planlægger at skabe et eksperimentelt spekulativt univers ved hjælp af indsamlet data, ved at udforske diverse teknologiers observations apparater, så som Google Earth, Google Street View, Google Maps, Point Clouds og satellitsporingssystemer.

Ved at arbejde på tværs af en skiftende kombination af visualiseringer gennem levende billeder (film), lyd, tegning, model, projektion og fotografering undersøger jeg, hvordan mulighederne placeret mellem aktualitet og spekulation, det fremmedgørende og genkendelige, kan bruges til at udvide problemfeltet, for at skabe nye digitale univers, som relaterer sig til det menneskeskabte og miljømæssige kredsløb.

At arbejde med teknologi gør det muligt for os at se verden på nye måder. Ved at opsætte et univers som dette, ønsker jeg skabe en fornyelse af forbindelse mellem menneske og teknologi, som ikke skal opfattes som fremmedgørende men en måde, hvorpå det kan repræsentere fortiden, nutiden og fremtiden.

Rumlighederne vil skabe et univers for udforskning og sigte mod at skabe ægte samarbejde mellem hybrider. Ved at fokusere på skabelsen af fordybende oplevelser, der ...



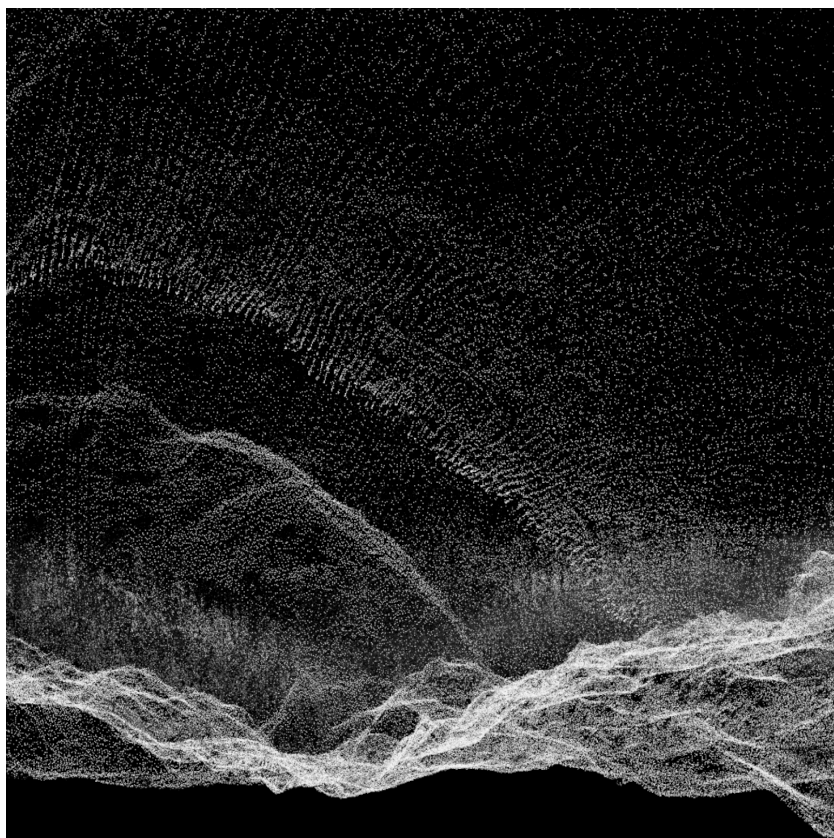
... transporterer beskueren til fjerntliggende steder, for at engagere sig i urbanitet, landskaber, forskellige kulturer og sjældne arter. Og ved at omsætte dette til et vævet system i stor skala, der sporer og kortlægger infrastrukturer (transit) i form af lufttrafik, trafikpropper og fodgængermønstre, dyre aftryk og spor, når disse formationer finder vej hen over vores fælles planet.

Jeg håber, at projektet vil give mulighed for at nærme sig en poetisk forståelse af den komplekse infrastruktur, der understøtter rum - og tid på tværs af et fiktivt og virkeligt univers. Det vil være et poetisk, spekulativt univers med betydningen af samarbejdsnetværk for menneskelig overlevelse af teknologiens udvikling.

### Kontekst

*Synet af himlen er rørende. Den er inspirerende, smuk, poetisk – et storslået mysterium. Hvem har ikke kigget mod himlen, stjernerne og det (u)synlige – deroppe – og ledt efter en mening? En mening for os selv hver især. Når vi ser ud i verdensrummet, ser vi os selv. Her mødes vi på tværs af videnskab og folketro, fiktion og myter, forestillinger og drømme, teknologi og udvikling.*



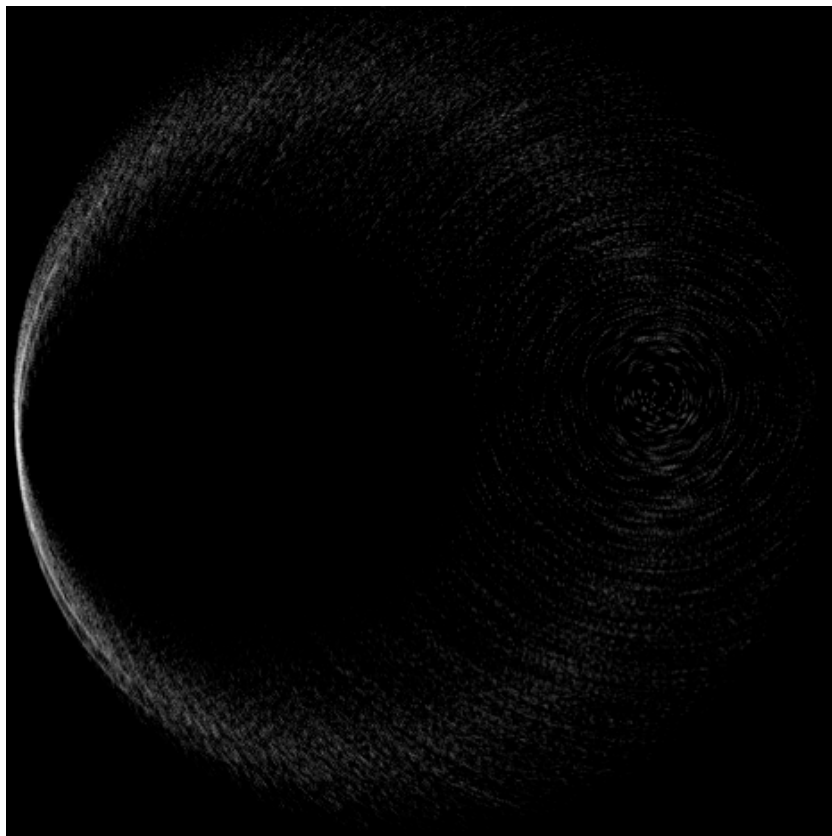


## Mytologi

Nu har vi en digital verden, hvor vi kan bevæge os ind i et mytologisk rum (et metamedie). Det fører til et parallelt univers, på samme måde som myten forekommer. I denne beretning er myten fortællinger, som er fælles om at forsøge at skabe en ny mytologi og metamedie for vores fremtid som drevet af at visualisere narrative fortællinger om en imaginær måde at formidle begivenheder, der eksisterer i denne verden gennem ens fantasi.

Gennem historien har mytologier givet forklaringer på menneskehedens eksistentielle omgivelser gennem kollektive overbevisninger og delte verbale og visuelle fortællinger. Historierne i sig selv kan virke usandsynlige og forvirrende. Monstre og hybride væsner flourer, magiske transformationer er hyppige (fra menneske til dyr eller plante, fra gud til menneske eller dyr og alt derimellem). Alligevel har disse overbevisende fortællinger repræsenteret aspekter af den menneskelige tilstand og skaber historier som udforsker og forholder sig til menneskets egne følelser, ønsker og kampe.

At tænke myter som et konstant bevægende fænomen, hvor genfortællingen er at forvandle og formidle. Betydningen er aldrig fast, men altid flydende og udvisker grænserne mellem fiktion og virkelighed og inviterer iagttageren til at navigere et imaginært univers, der legende refererer til rumlige egenskaber.

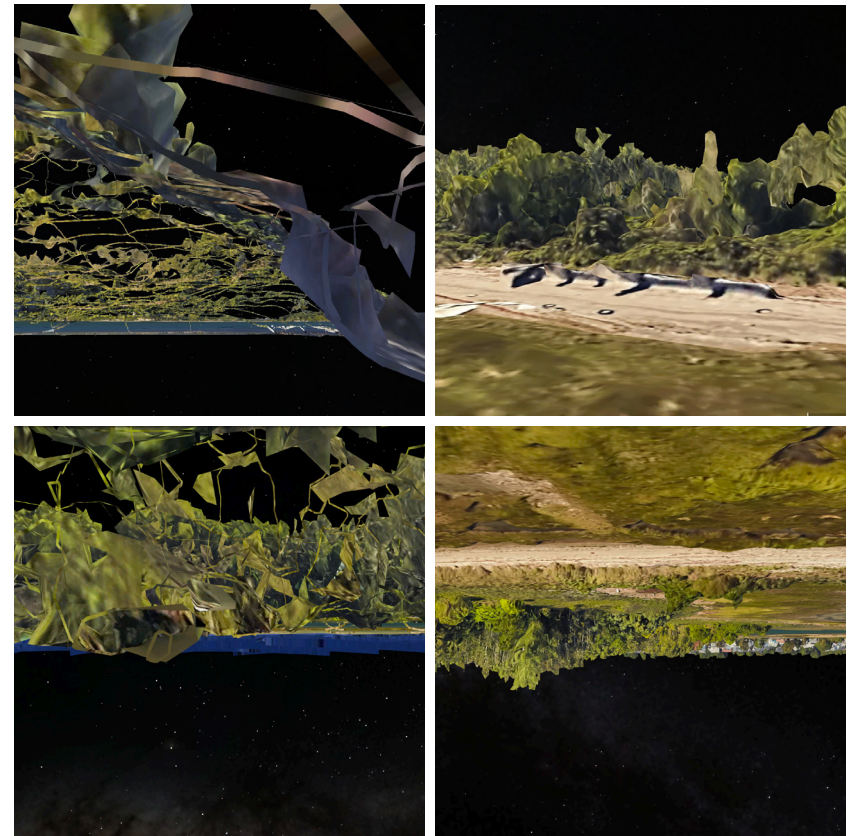
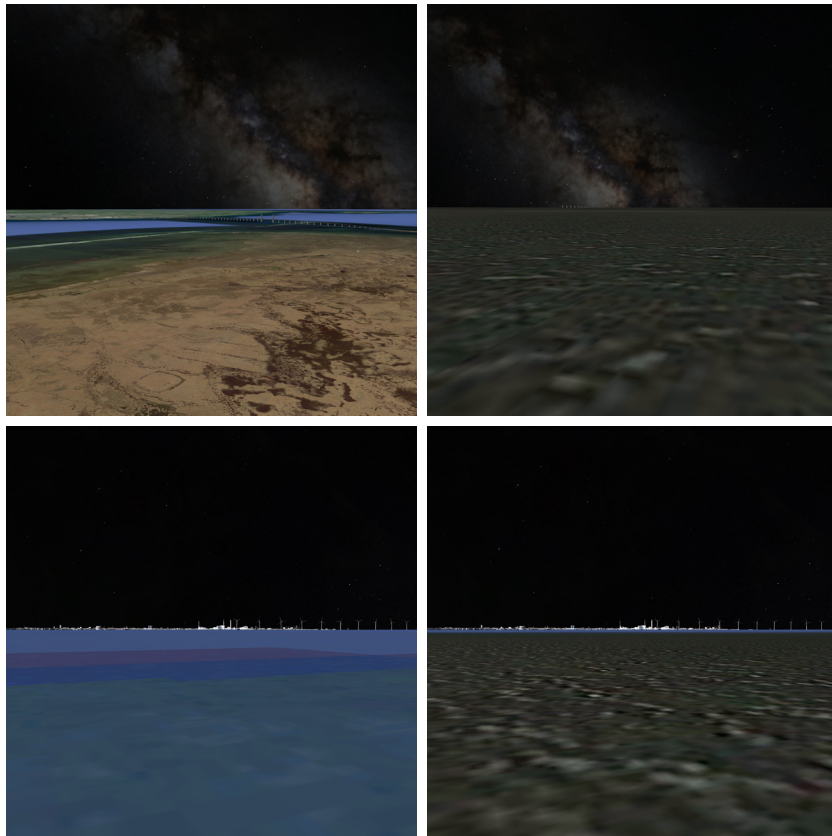


## Kosmologi

*"Bag mørkets åbning i portalen, findes det kosmos, der fundamentalt overskrider menneskets fatteevne, som siden tidernes morgen har været dragende og fascinerende for mennesket."*

Kosmologi beskæftiger sig med den tidligere evolution af universet og tilbyder en udvidet forståelse af virkeligheden, der kan afspejle vores samtid. Vi mennesker har altid set og observeret nattehimmelen. De tidlige videnskabsmænd observerede stjerners og planeters bevægelser og fandt måder at inkorporere dem både praktisk og symbolsk i deres daglige liv. De formede stjernehimmelen ved at gruppere stjerner sammen, som udgjorde fortællinger, historier og myter om at himlen var fyldt med billeder af store væsener og skabninger af guder, helte og mærkelige væsner. På det ene niveau fandtes en himmelsk, guddommelig, uforanderlig og evig sfære - og på det andet niveau fandtes en nedre jordisk sfære, hvor alt var i forandring og forgængeligt og hele tiden udsat for angreb: ovenfra af en ørn og fra neden af slangen.

I takt med at vi blevet evigt forbundet med digital teknologi i vores daglige liv, er det relevant at reflektere over, om vores digitale nutid ændrer vores opfattelse af kosmos, og hvordan de teknologier, vi bruger, bestemmer vores viden om universet.



### Digitale Værktøjer

Når Google betragtes i sin helhed, præsenterer samlingen af Google-tjenester, -platforme, -infrastruktur, -applikationer og -teknologier verden som en problemfri søgbar, flytbar og navigerbar repræsentation.

## Google Earth

For de fleste mennesker er Google Earth en ny måde at udforske byer og landskaber fra oven på, hvilket giver os mulighed for at se vores verden i den større kontekst af sig selv. Det giver os mulighed for at spore klimaændringer, opdage ukendte geografiske træk og registrere vores historie.

Google Earth er et 3D navigationssystem der giver brugeren mulighed for at gennemse digitale 3D satellit-kort. Hertil består Google Earth af et teksturkort (næste afsnit) – et slags ”drape” eller hud-lignende omkransning af todimensionelle billeder, der bruges til at tilføje information til 3D-modellen. Vi kender disse teksturkort fra at se dem viklet rundt om 3D-modeller af bygninger, veje, skyskrabere, træer, bakker og topografi. De præsenteres som de er, flade 2D-billeder (aerial billeder) - som de eksisterer og giver derfor fladtrykte, fragmenterede og eksploderede fotografier for at frembringe illusionen af 3D.

Disse rystende, forvredet og mystiske øjeblikke afslører, hvordan Google Earth fungerer, hvilket afslører en ny model for at se og repræsentere vores verden: som dynamisk, evigt skiftende begivenheder fra et utal af forskellige kilder; uendeligt kombineret og konstant opdateret og ukonstrueret. Tilfældighed. Google Earth er en teknologi forklædt som en fotografisk repræsentation, hvor disse uhyggelige, mærkelige og svimlende billeder fokuserer vores opmærksomhed på selve processen og netværket af algoritmer, computere, automatiserede kameraer, kort, piloter, ingeniører, fotografer, og utallige teknologiske apparater, der genererer dem.

Ved at tage skærmbilleder af disse situationer i Google Earth sætter jeg dem på ”pause” og trækker dem ud af den evige tidopdateringscyklus. Jeg indsamler disse billeder for at

arkivere dem - for at sikre, at der er en registrering af, at dette billede blev produceret af Google Earth på et bestemt tidspunkt og sted.

Undervejs i Google Earths konstante teknologiske opdatering og udvikling, er hvert specifikt øjeblik kun et spørgsmål om tid før ændringer kan forekomme. Jeg kalder disse billeder postkort for at kaste mig ud som digital turist i det tidsmæssige og virtuelle rum - et rum, der eksisterer digitalt et øjeblik. Og for evigt.

## ”Universel Tekstur”

Som tidligere nævnt er Google Earth behandlet med todimensionelle billeder – altså teksturkort eller teksturkortlægning. I 3D – modellering er et teksturkort et fladt billede, der påføres på overfladen af en 3D-model. Teksturer repræsenterer typisk en flad flade som er beregnet til at efterligne overfladeegenskaber af et objekt. Overfladen er repræsenteret i en tekstur som strækkes hen over overfladen af en 3D-model, og essentielt bliver huden til modellen.

Når disse 2D fotografier blive forvrænget og strakt hen over 3D-topografi, ser vi denne kombination som en vævning af 2D og 3D. Oftest går Google Earth ubemærket hen, men nogle gange synes de to rum så forskellige, at objekterne ser mærkelige, svimlende og helt forkerte ud. Men de tager ikke fejl. I sin essens er denne universelle tekstur blot en optimal måde at generere teksturkortet over jorden. Denne flydende og organiske oplevelse antyder en næsten gudelignende som uafbrudt navigation af vores planet. Universel teksturet består af luftfotos fra adskillige kilder: virksomheder, regeringer, ...

... kortlægningsinstitutter. Her blandes alle forskellige data sammen til et sømløst repræsentationsrum som snarere figurerer hybridbilleder af todimensionelle fotografiske data og tredimensionel topografi udtrukket fra en række kilder, forbehandlet, blandet og fusioneret i realtid.

Alle objekter er bogstaveligt talt pakket ind i deres egen repræsentation.

Google Street View

Google Street View er en funktion i Google Maps, det lader brugere udforske byer og har mulighed for at bevæge sig rundt i verden. Google Street View er dokumenteret af de omstrejfende kameraer i Googles biler. Selvom Google Street View præsenterer sig selv som en navigerbar nutid, er Google Street View i virkeligheden en usammenhængende, vævet og sammensmeltet optegnelse af vores nylige fortid – specifikt det øjeblik, hvor Google Bilen kører forbi det sted, den registrerer.

I min digitale rejse igennem Google Street View har jeg igen indsamlet øjeblikke. I min indsamling og i processen lærte jeg at mine fotografier havde tendens til forvrængende effekter af dets objekter. Dette er på grund af vinklen på Google Street View-kameraet (ovenpå en bil). Sider af bygninger var nyligt synlige, mens dele af fortove var forsvundet, horisonten havde flyttet sig, og forsvindingspunkter var blevet til et nervepirrende forvrænget blik.

Google Street View- kameras unikke perspektiv, strækker og fortætter, objekter til

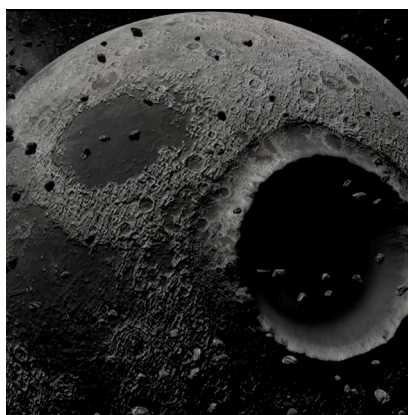
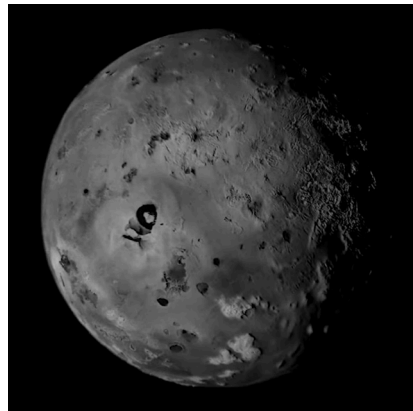
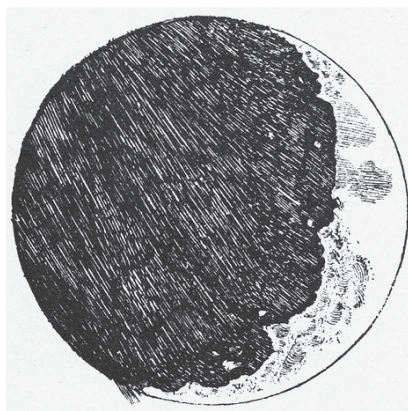
absolut tomhed eller gengiver det i imponerende forvredet sammensmeltninger. Den varierende slørhed af disse digitale forvrængninger afslører maskinens selvstændighed der simultant afhænger af menneskets drift.

Google Maps

Google Maps er også et 3D navigationssystem der bruger sammensatte billeder til at danne et omfattende, interaktivt kort over Jorden ved at sammenføje mere end en milliard satellit – og luftbilleder. Dog tilbyder Google Maps muligheden for at "se indenfor". Fra en Google Maps-brugers synspunkt repræsenterer dette simpelthen en magisk tilføjelse til tilgængeligheden af Google Street View-billeder. En udvidelse af adgangen, hvor der opstår helt andre og mere komplekse implikationer for de mennesker og rum, der bliver fanget på kamera, end traditionelt Google Street - View gør.

Det produceres også anderledes, ved at en Google Person kommer ind i rummet med sit stativ. Hvis man navigere synet nedad, ser der ud til at være en form for slørring eller dårligt helet ar i midten af billedet - eller i tilfælde af udendørs panoramapunkter, et sort tomrum. Lige knap ses stativbenene stikke ud fra det tomrum og den sidste påmindelse om, hvordan hvert og et af disse billeder blev produceret af en bestemt person på et bestemt tidspunkt under visse omstændigheder. Ved at indsamle disse fodspor finder de samme sømme alle andre steder. Mens vi (digitalt) går gennem en række producerede virkeligheder, er den produktion ofte lige under vores fødder. Der opstår også momenter, hvor man får mulighed for at møde Google-brugeres virkelighedsoplevelser, som giver en et familær møde med en fremmede via det digitale univers.





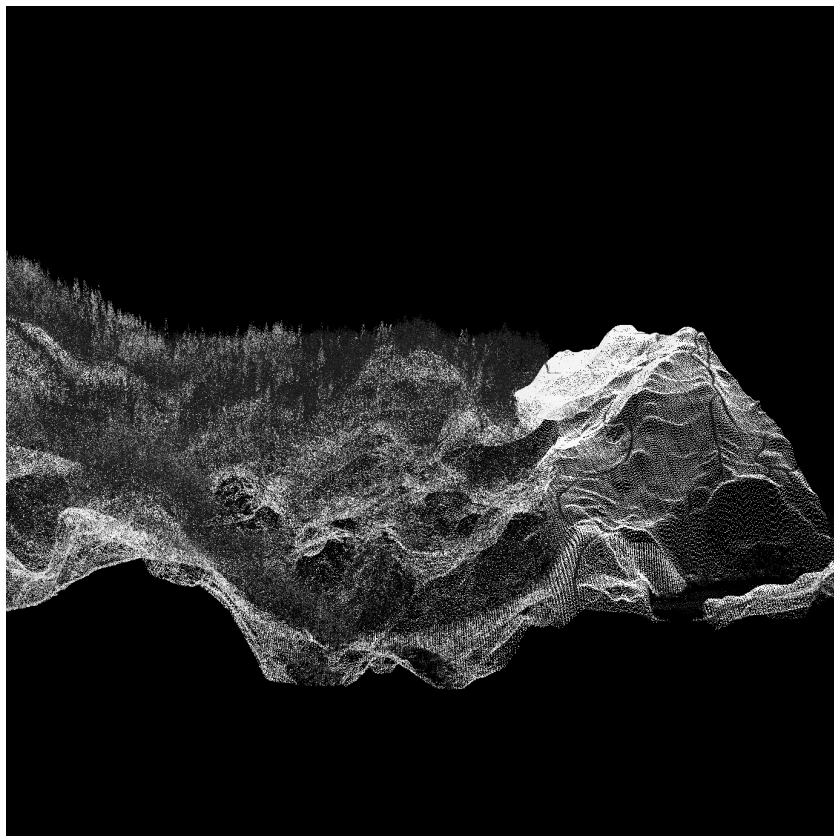
1. Galilei, Galileo, *Siderius Nuncius* (1610)
2. Iversen, Marie Kølbaek, *Io/1* (2015)
3. Anderson, Laurie, *Too the Moon* (2018)
4. Horan, Amanda, *Måne Animation* (9. semester, 2021)

## Teleskop

Et teleskop/kikkert anvendes til at observere fjerne og sublime observationer af himmelobjekter, men også af vores egen Jordklode. Det første teleskop blev introduceret i 1609 af den kendte italienske videnskabsmand Galileo Galilei. Teleskopet forstærkede vores sanseoplevelser og fatteevne af universet radikalt. Det førte til mange af Galileos opdagelser. Heriblandt tæller Jupiters utallige måner, Saturns ringe og forstørrelsen af månen og dens overflade. Galileo lavede tegninger af sine måneobservationer, hvor han som den første gengav, repræsenterede og afspejlede månens skyggede krateroverflade. Han introducerede en teknologisk medieret udsigt, som siden har udvidet blikket på alle tænkelige måder. Siden har menneskeheden fulgt hans spor og skabt flere og mere kraftfulde teleskoper (og andre ruminstrumenter), som derved har udvidet udsynet til universet.

## Satellit

Der er tale om to forskellige slags satellitter. Af naturlige satellitter er der tale om måner og asteroider indfanget af tyngdekraften og i kredsløb om en planet, men siden den første menneskeskabte satellit Sputnik 1 (1957) blev sendt i kredsløb om Jorden - er det oftest de menneskeskabte satellitter, der bliver forbundet med ordet, satellit. Det anslås, at der i dag flyver 1.738 satellitter rundt på himmelen og som stritter med sensorer - trænet mod Jorden og ud i rummet - som optager og transmitterer mange forskellige data: militære satellitter, kommunikationssatellitter, videnskabelige satellitter, jordobservationssatellitter og navigationssatellitter. Hver gang vi benytter os af blandet andet Google-tjenester er vi afhængige af navigationssatellitter - altså GPS'er. Det er satellitterne, der har lært os at opfatte Jorden som en planet og ikke som en verden med ubegrænset muligheder.



### 3D Scanning

En punktsky er en samling af punkter fra det scannede objekt. Hvert punkt er blevet fanget af sensorer. Typisk er formålet med at fange virkeligheden i nøjagtighed. For at være præcis er billederne af punktskyer, det rå datalag, der ligger til grund for 3D-scanninger, som er den grundlæggende byggesten for en metode jeg har og vil benytte.

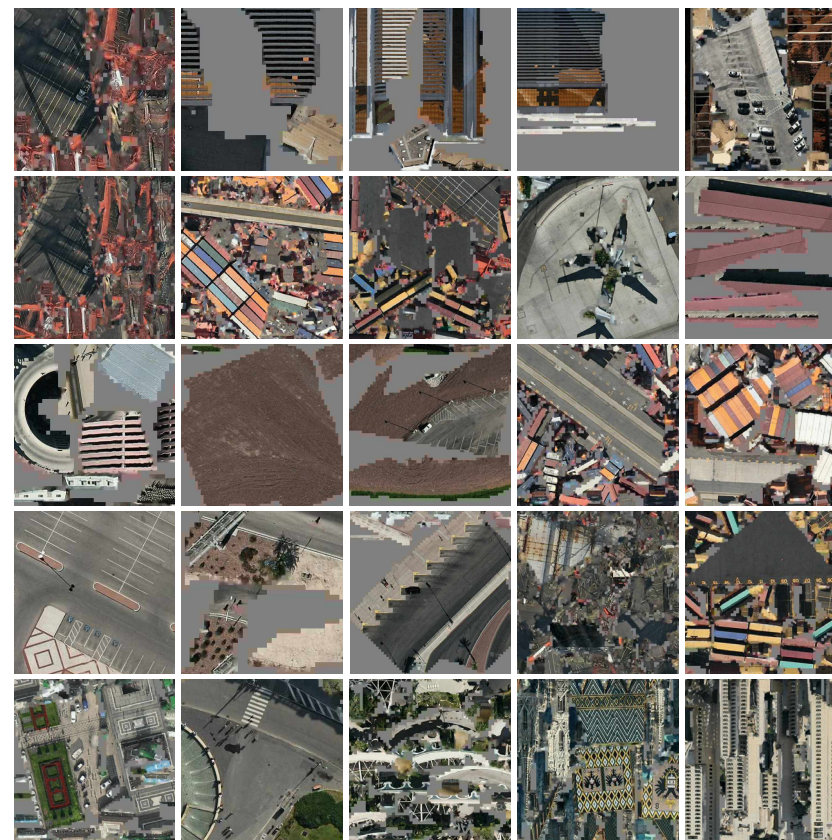
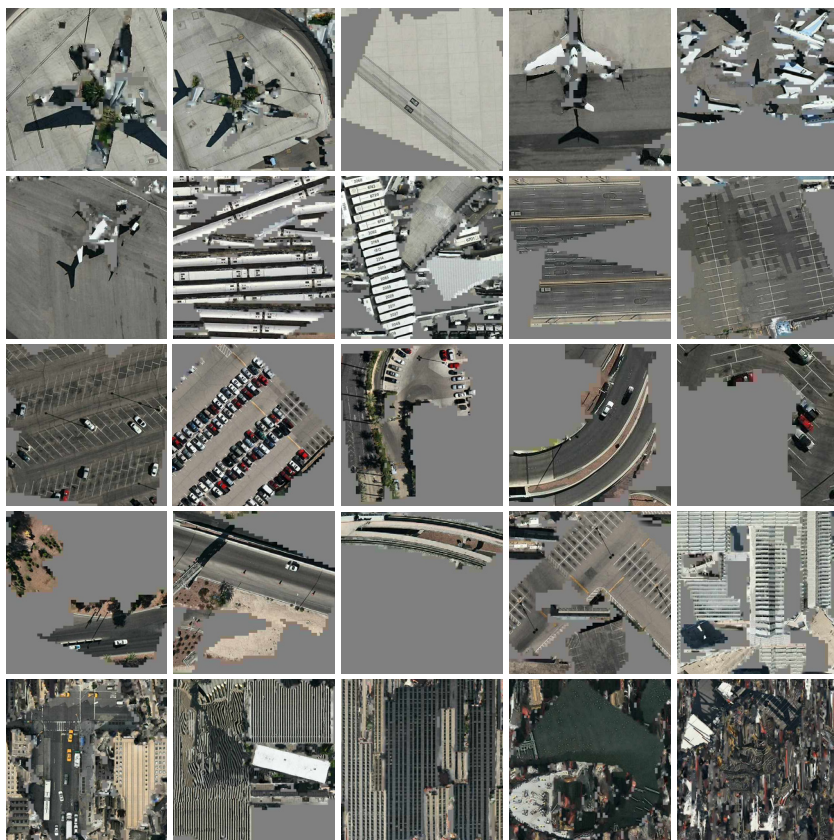
Jeg har arbejdet med adskillige 3D scannet undersøgelser og med skærmen som grænseflade rejser jeg omkring, mellem og igennem positioner og zooms i en datasky af punkter. Det er én lang opdagelsesrejse, hvor rum på rum på rum åbner sig op desto tættere på punkterne man kommer udviskes grænserne. Forside og bagside smelter sammen og afgrænses kun af sin egen begrænsning. Fragmenter svæver frit i luften og med scannerens blik forsvinder himmelen og tilbage befinder vi os i et uendelighedsrum (af muligheder).





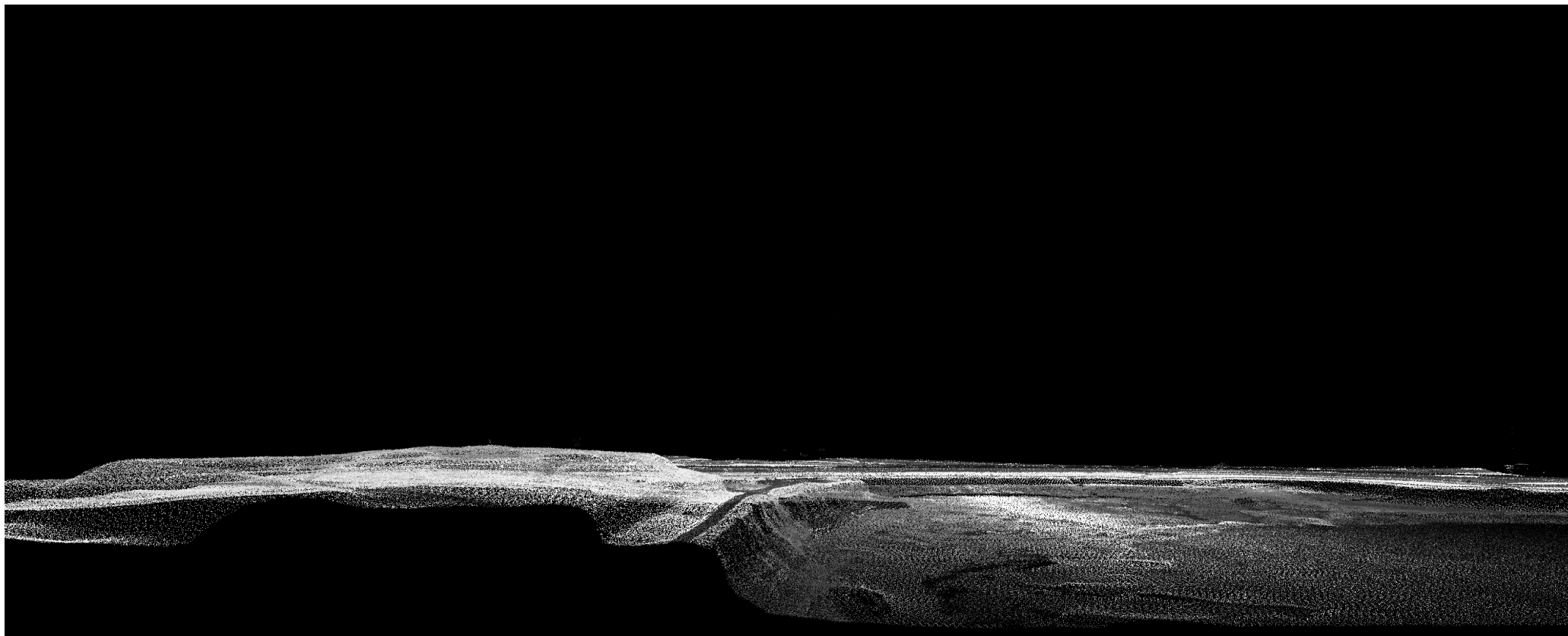
1. Easterling, Keller, *Extrastatecraft: The Power of Infrastructure Space* (2014)
2. Google Earth / Kastrup Lufthavn, København/ 10. semester (2022)





*"A constant balancing act or investigation about what the impact of the digital would be, how we could survive it, engage it, work with it, work against it [...] basically architecture will always be necessary to accommodate our persistent desire for collectivity."*

- Rem Koolhaas



## Sted

Det er dragende at se byen som en slags organisme, der gennemgår en foranderlig forvandling – en blind krop, der over en lang horisont af rum og tid forøges uforudsigeligt, en organisme, der vokser i et kaos af mellemrum, planer og tilfældigheder. Byen er fyldt med overgange, væv og fragmenter. Byens cyklusser er lag på lag, byens rum er et konstant sammenstød af før og nu, der transformeres og transmitteres ind i ny tid.

## site. Hybrid

I dag er bymiljøer, mennesker, regler og grænser ikke mere adskilte realiteter, men ændres konstant og blandes sammen, hvilket genererer nye forbindelser og hybride resultater. Projektet tænkes som en hybrid der er mangfoldig, som ikke forbindes og låses til ét bestemt sted. Ved at operer som en hybrid figur, der både er et afsæt og en destination i sig selv.

I forlængelse af ideen om, at Google Earth er en ny model for repræsentation af verdenen gøres den digital tilgængelig og nyttig, hvor sammensætning af teknologiens flere visuelle og tidsmæssige perspektiver gør det muligt at rejse (digitalt) på tværs af kloden på få sekunders.

Det tager mig 5 sekunder at flyve fra København (DK) – som er en by af min egen identitet, som er fuld tilgængelig, fysisk og virtuel – til Boston (USA), som er anden halvdel af min identitet. Den er ikke fuld tilgængelig fysisk, kvæg af jeg ikke opholder mig der, dog er den tilgængelig virtuelt.

Både fysisk og digitalt opstår spørgsmålet om tilgængelighed. Det er ikke alle steder der er offentligt tilgængelige, muligt tilgængelige eller fysisk tilgængelige områder. Såvel er der den digitale kløft vedrørende repræsentationen af kloden, da nogle områder er mere detaljerede end andre eller slet ikke virtuelt tilgængelige.

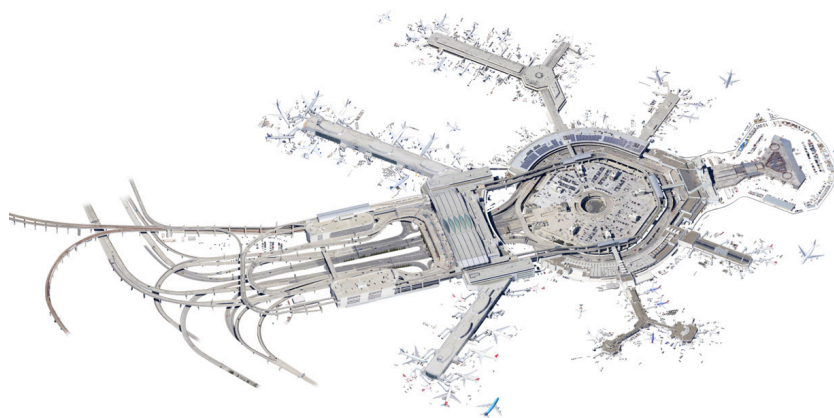
## program. i Bagagen

Opgavens formål er at undersøge forholdet mellem det virkelige og virtuelle ved brug af digitale teknologier i udforskningen af medier og nye verdensbilleder. Vi står simultant på grænsen: rejsende mellem parallelle universer, hvor overlap af virtuelle og fysiske rummeligheder (bogstaveligtalt) skaber en undren og imagination — et spekulativt blik på den nye virkelighed.

Programmet fokuserer på ideen om "transit", hvor klassiske begreber om sted, historie, urbanitet og geografi opstår og kolliderer med dimensioner af reelle og imaginære dele. Infrastrukturer florerer alle vegne og handler om at forbinde mennesker og ting og dermed også at konstruere en fælles verden. Ofte ser vi ikke infrastrukturene, der muliggør forbindelserne og former strukturen. Blandt andet har vi internettets medier og fly som har deres egne infrastrukturer, som det meste af tiden er ude af syne for vores blotte øje.

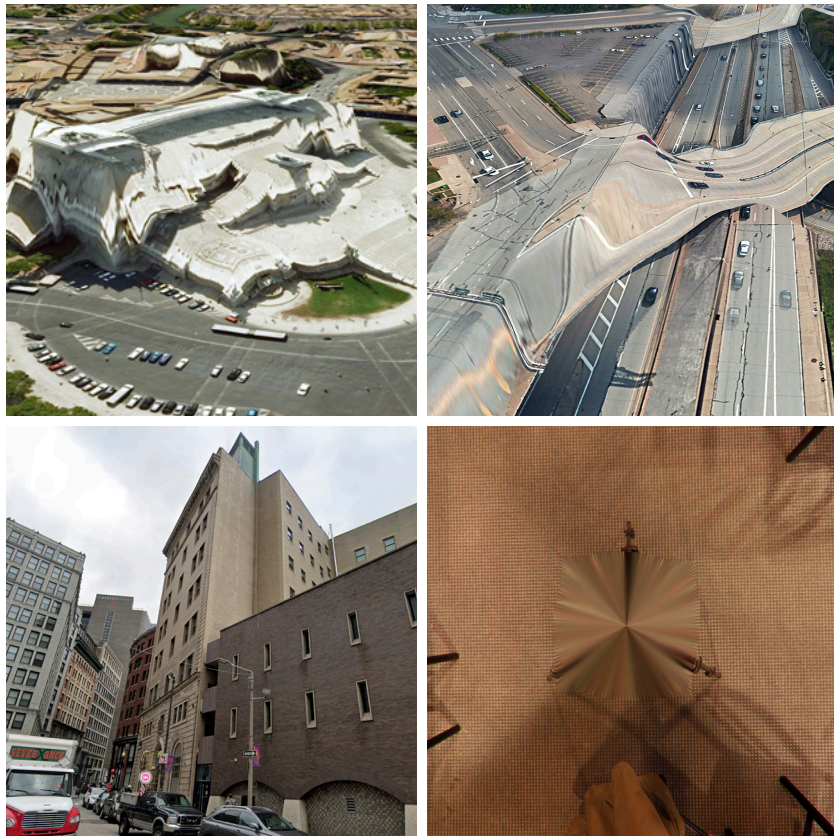
Programmet forbinder hybriden, der agerer forbindende til at opnå effektiv fordybelse i en tidløs dimension af fiktiv karakter, afslører en til tider foruroligende verden af fremmede figurer og civilisation, der konstant er i bevægelse og som transporterer os videre til nye steder.

Opgaven finder temporær stedfæste i allerede eksisterende strukturer, og forbliver herved i interaktion med omverdenen — både i aktuelle fysiske rum og i digitale rum, der opererer som et hybridt væsen, som fletter forskellige tidspunkter og rum sammen. ...

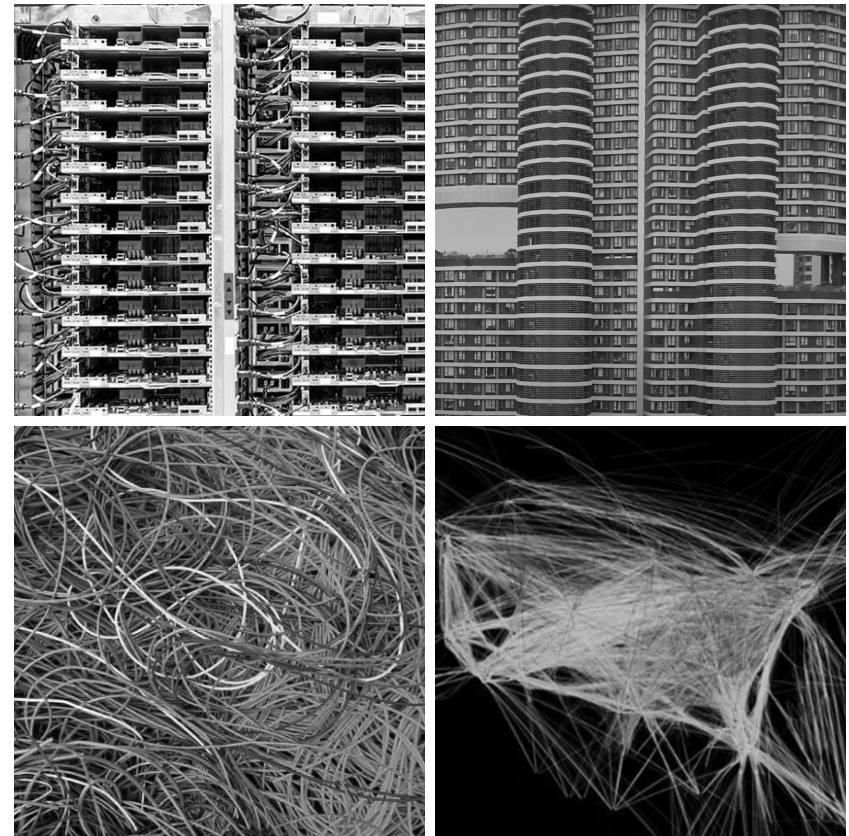


... Jeg vil operere mellem fysiske og virtuelle konstellationer på indersiden og ydersiden af byens sammensatte væv fra begivenheder, ritualer og forhold omkring infrastrukturen som en strukturerende, dominerende og formgivende rolle. Med projektet vil jeg derfor programmere, tænke rumligt og kortlægge en strategi for det transiterende, der desuden udforsker nye territorier imellem allerede eksisterende strukturer.



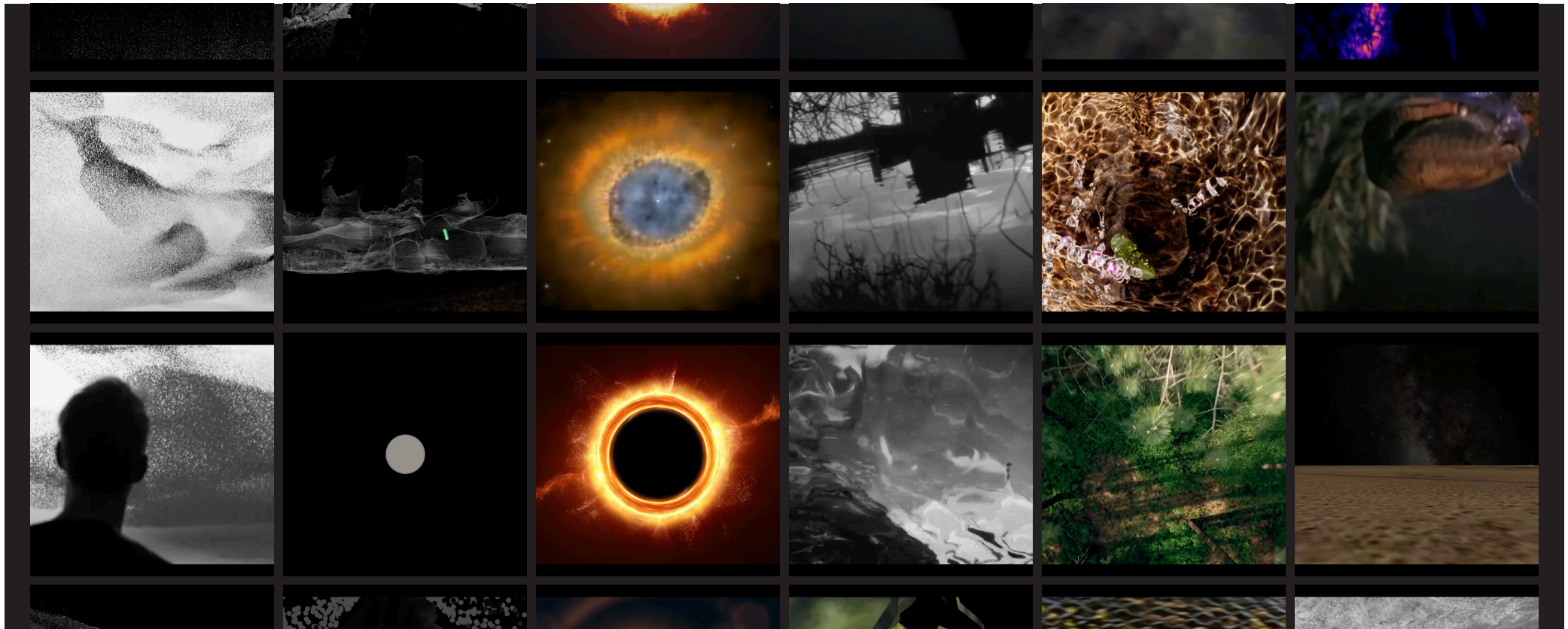


1. Easterling, Keller, *Extrastatecraft: The Power of Infrastructure Space* (2014)
2. Universel Tekstur, *Todimensional Hud* (2019)
3. Google Street View, *Downtown Boston* (9. semester, 2021)
4. Google Maps, *Chinatown Boston* (9. semester, 2021)



1. Google Data Server (2022)
2. Hong Kong / High-End Residential / Feng Shui / 8. semester (2020)
3. Google Ledniger (2022)
4. Flyruter, USA (2021)





afleveringsform. **Check Ud**

Projektet arbejder med virtuelle rumlige undersøgelser, som vil være eksperimentere med forskellige medier og søger derfor at have en åben afleveringsform, der afhænger af projektets udvikling. En del af projektets interessefelt er netop at undersøge dette forhold, særligt hvad angår digitale formater og medier og metodisk proces som forsøger at finde frem til en måde at repræsentere interessefelt.

Afleveringsformen er vejledende og afhængig af projektets udvikling.

Analoge konceptuelle modeller

Diagrammatiske tegninger

Visualiseringer

Postkort

Film

## Appendix

*"Why do you have to translate and decode things? Just let the image be. It will have  
a special kind of reality that it won't once it's decoded."*

- Laurie Andeson

## Litterurliste

Litteratur:

Easterling, Keller, *Extrastatecraft: The Power of Infrastructure Space* (2014)

Koolhaas, Rem, Hal Foster, *Junkspace with Running Room*, (2013)

Hjemmesider:

Anadol, Refik Studio  
(<https://refikanadolstudio.com/projects/wind-of-boston-data-paintings/>)

Den Store Danske på lex.dk

Google Earth

Google Maps

Google Street View

Metropolis  
(<https://metropolismag.com/programs/architecture-virtual-environments/>)

Saraceno, Studio Thomás  
(<https://studiotomassaraceno.org/projects/>)

Steensen, Jakob Kudsk, *The Deep Listener*  
(<http://www.jakobsteensen.com/the-deep-listener>)

Timeless Myths  
(<https://www.timelessmyths.com>)

## Studieforløb

KANDIDATSTUDIE

Det Kongelige Akademi

Institut for bygningskunst, by og landskab

10. semester:

9. semester: *Terraized Hybrid*

8. semester: *Væsen. Den Vertikale Chinatown*

7. semester: *Et Scenisk Naturanlæg – Naturlige Unaturlige*

BACHELORSTUDIE

Det Kongelige Akademi

Institut for bygningskunst og kultur

Bachelorprojekt: *Moderne Nomader i Transit*

6. semester: *Bindingsvæv*

5. semester: *Moderne Nomader i Transit*

4. semester: *Rum, form og registrerede bevægelser – ensomhed af to grupper.*

3. semester: *Framing Nature or Nature as a Frame?*

2. semester: *Sammenlægning. Livets lys.*

1. semester: *Living in Mirrored Walls.*

## Erhvervserfaring

Studio Embla

imaginary (imaginær)

- 1. existing only in the imagination or fancy; not real; fancied.

transit

- 1. the movement of goods or people from one place to another.
- 1a. a system of vehicles, for example, buses, trains, and aircraft, for getting from one place to another.



## hyperspace

1. Space of more than three dimensions.
- 1.a (in science fiction) a notional space-time continuum in which it is possible to travel faster than light.

## hybrid

1. the offspring of two animals or plants of different breeds, varieties, species, or genera, especially as produced through human manipulation for specific genetic characteristics.
- 1a. a person or group of persons produced by the interaction or crossbreeding of two unlike cultures, traditions, etc.
2. anything derived from heterogeneous sources, or composed of elements of different or incongruous kinds.

hide

- 1. Put or keep out of sight.
- 1.a Prevent (someone or something) from being seen.
- 2. The skin of an animal, especially when tanned or dressed.

virtual

- 1. created by computer technology and appearing to exist but not existing in the physical world.
- 2. almost, but not exactly or in every way.

