

P O R T F O L I O

L A S S E
G A S S E
F O L K E





TORV TIL BYEN SKI

S T U D I O
L A S S E
F O L K E



PETANQUE



V A N D



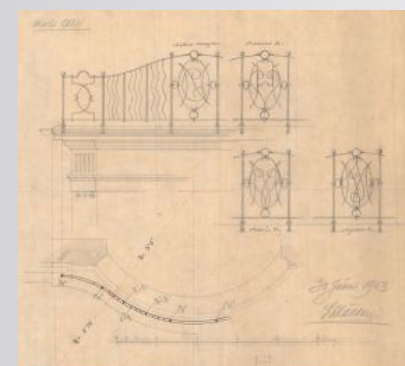
DYRELIV



S T U D I O
L A S S E
F O L K E



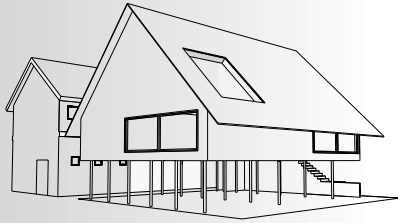
R A H B E K S A L L E





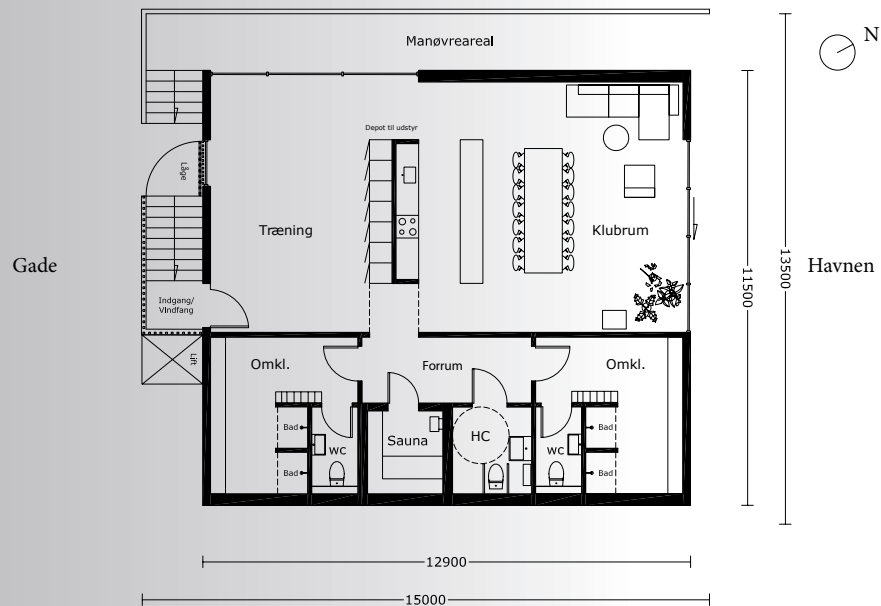


K A J A K H U S



Et nøgternt klubhus til marinaen i Helsingør havn placeret foran Øresundsakvariet. Havnebassinet ligger mod nord.

Klitlandskab



GYMNASTIKKENS HUS KOKKEDALS SKOLE



3D skitsering. Forslaget startede med en par-cour trappe til udjævning af den landskablig forhøjning. Senere udviklede ideen sig til en

ny indgang til Gymnastikkenshus, som ligger integreret i gården af Kokkedal skole.



GYMNASTIKKENSHUS HOVDEINDGANG



Ny synlig hovdeindgang. Et trappeanlæg med integreret bevægelse og ophold som fordrer træning og leg - en sammenkædning

af et parcour anlæg og en amindelig trappe. Der er en balkon inde i hallen.



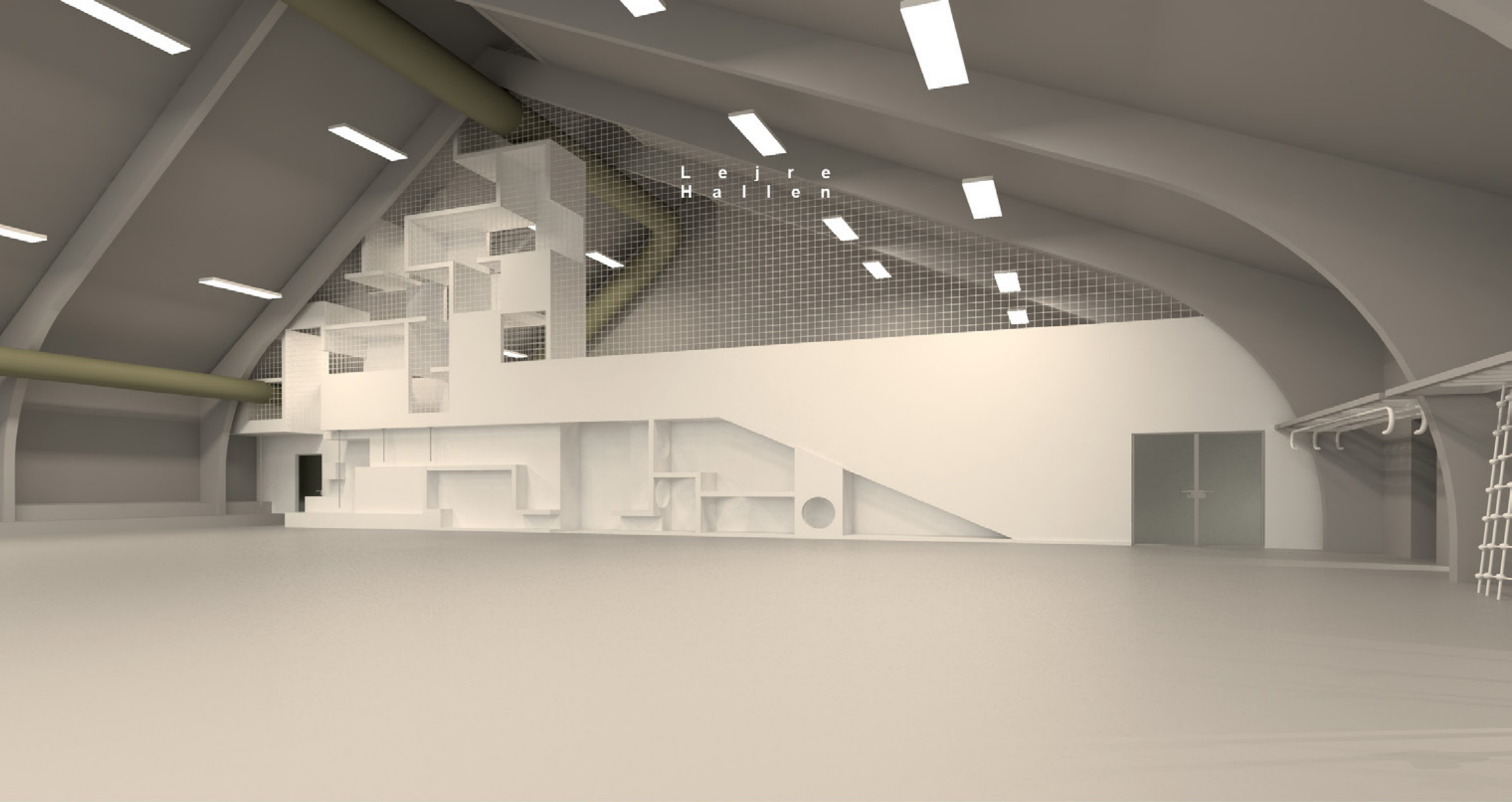
F R E D R I K S S U N D I D R Æ T S H A L



Fredrikssund gymnasium ønsker at udbygge deres idrætsfaciliteter med en ny hal. Halens design ligger i forlængelse af det eksis-

terende gymnasium. Arbejdet har primært drejet sig om at skabe sammenhæng mellem nyt og gammelt.





Lejrehallen udvides og der laves et indskudt dæk. Vores forsøg er at skabe en programmering af legefunktioner og tilgængelighed

i den tilførte møblering af rummet. Møblet er med til at dele hallen lidt op så brugerne fordeler arealet bedst muligt.



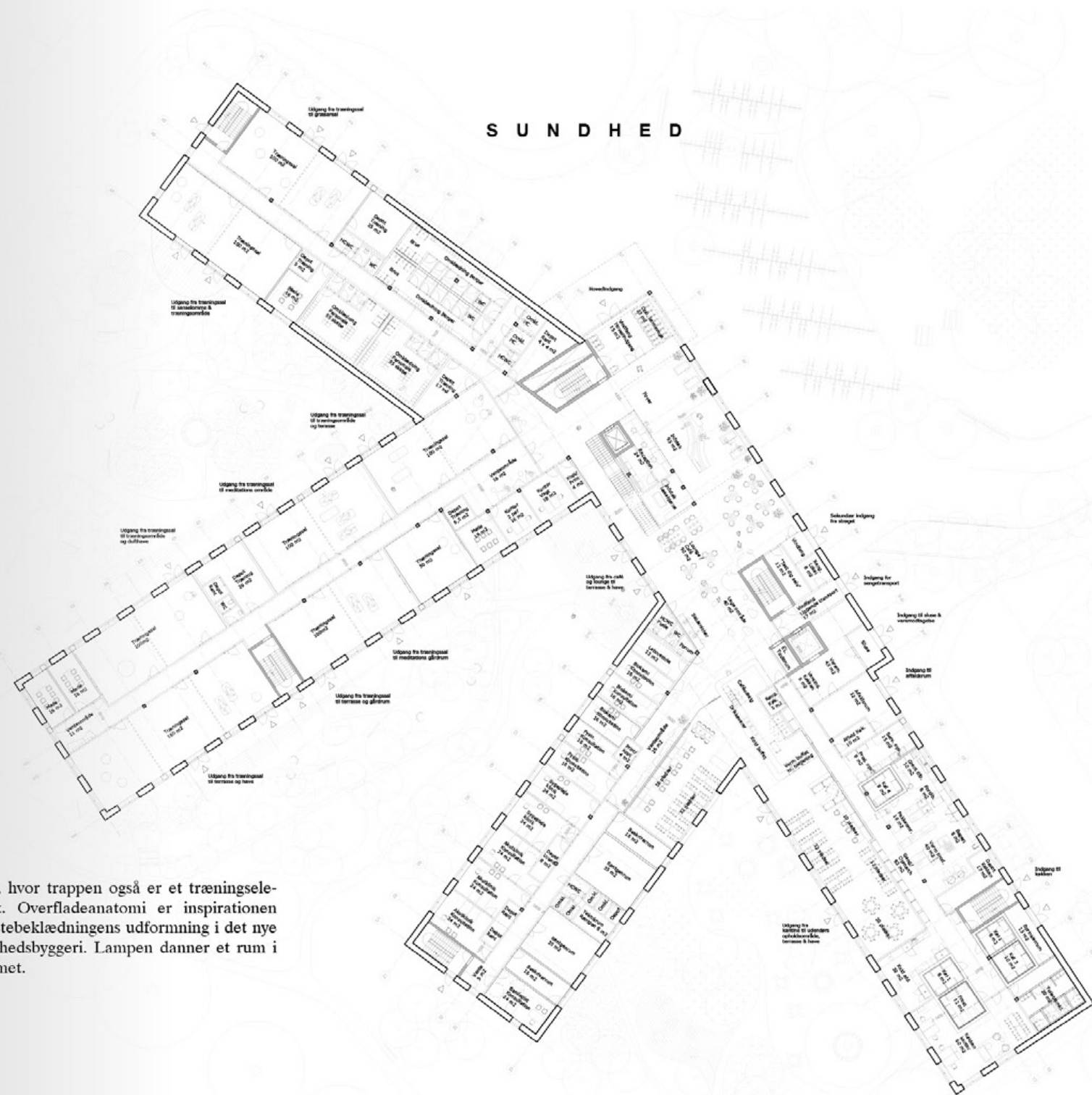
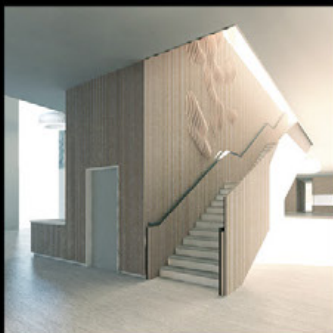
S F O
Allerslev



Transformationen ligger sig ind i centeraksen af skolen. Fællessalen udvides, pædagogisk læringscenter (PLC) flyttes og integreres bedre. I forlængelse af bygningen indskydes nye lokaler til skolefritidsordningen (SFO) mod gården. Fællessalen danner derved en aktivitetsklynge i skolen.

Tilgængelighed indtænkes i motoriklandskabet, som danner overgangen til SFO'en. Skolens PLC flyttes fra sin placering yderst i den midterste arm. Dette betyder at efterskoleaktiviteterne ligger centralt og sammen i tæt forbindelse til forskellige værksteder.





Fingerlayoutet er vores bud på en optimering af arealerne. Det vigtigste for os er at skabe en stærk løsning for bruger og personale, så bygningskroppen kan løse sit program samtidig med at naturen får en særlig rolle. Kunst og bevægelse integreres i foy-

eren, hvor trappen også er et træningselement. Overfladeanatomiet er inspirationen til listebeklædningens udformning i det nye sundhedsbyggeri. Lampen danner et rum i rummet.

G O T T U L I E B P A L U D A N

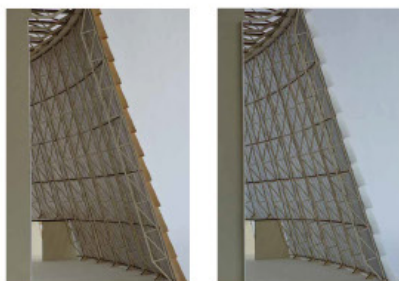
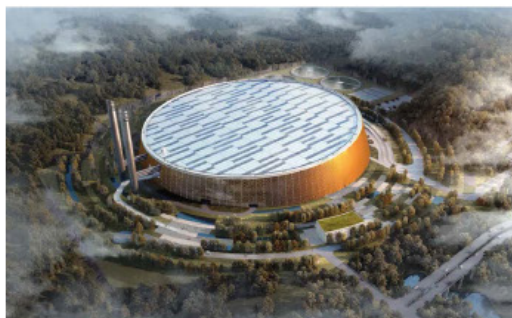


A P P L E D A T A C E N T E R

Repræsentationsmodel 1:1000. Udarbejdelse i fræst MDF og pæretræ. Modsat ses materialeprøver opsat som fotomontage med dagslys - blødt og hårdt.



G O T T U L I E B P A L U D A N



S H E N Z H E N F A C A D E

Facade studier i 1:100 model på verdensstørste affalds forbrænningsanlæg i Shenzhen Kina. Unsgelse af geometriens deformationer i facadepanelet over en keglestub.



A M S T E L S T A T I O N

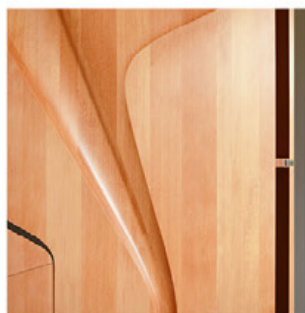
Konkurrencemodell til ny Amstel stations bagside. Urbanundersøgelse i model.

S A M S U N G T V - H O L D E R

Indsendt forslag til åben konkurrence til et nyt design af TV fod.
<https://www.dezeen.com/samsung/>



WALL LIGHT ECHO
2016



Projektet udspringer fra en higen efter inderlighed i kunst og arkitekturs fysiske væsen. I naturen er der genkendelige spor af hvordan naturens kræfter udspiller sig, omend disse ofte er slørrede. En smeltende gletscher på Island skærer den sorte vulkaniske sten ud. Sandklitterne ved Råbjergmille ligger i perfekte paraboliske linjer over landskabet. Menneskets abstrakte form udspringer af ønsket om at sortere i disse kræfter. Det arkitektoniske grit den Euklidiske geometri illustrer dette. Hvorledes mødes den memeskelige abstrakte form og naturen?

Wall Light Echo's tilblivelse drives af følgende spørgsmål: Hvorledes tilvirker æstetiske kræfter i fysisk inert materiale form?

Hvorledes kan forskellige arkitektoniske skalaer blive forbundet i møbelværk i et æstetisk hele såvel konceptuelt som fysisk? Hvorledes producerer form og materiale rum og atmosfære? Projektets mål er at undersøge disse spørgsmål.

Væggen modtager lys og deler rum. Den er plastisk og et kontekstuelt modul som ændrer det omkringliggende rum og atmosfære alt efter lys og rumlig konfiguration. Væggen akkumulerer tid i farve, mærker og patina.

Materiale: Oregon pine, ibenholt, messing hængsler.

Størrelse: H 192 W 192 D 35 cm

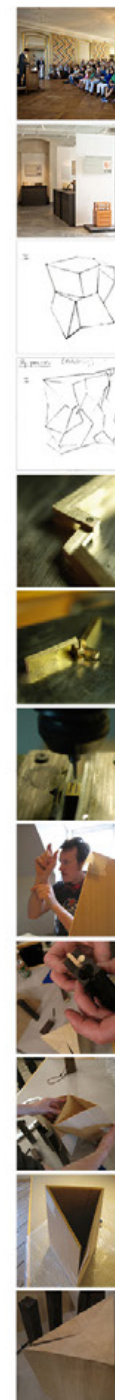




Æ S K E N T I L D U F T E

Ambitionen var at æsken fik flere aflæsningsmåder - et særligt objekt eller en pegende figur med en fortælling - alt imens den også er en beholder for noget flygtigt i vores gastronomi. Duften er den sansning som huskes bedst og genkendes straks.

Æsken er lavet af serbisk lærketræ og Rio palisander. Lærketræet er spejlskåret, så man ser træets åretegning. Ønsket var en enkel åretegning på figurens ydersider. Hængslingen er specialfabrikeret til æskens vinkel på bagsiden.





MEMORABILIA ARCHITECT

U R U S H I



Værket er et abstrakt sansebibliotek - en symbolsk beholder for objekter, som er forbundne til eller husker ejeren på tidligere hændelser. I beholderen får objektet en særlig betydning, men uden for beholderen er de blot en del af hverdagen. Teksturen og stoffigheden danner objektet og hånden er det taktile udgangspunkt i skalaopfattelsen. Materialet giver overflade til rum og samspil imellem afstand og genstand og danner en særlig stemning omkring værket. Der ligger et ønske om at værket kan opleves taktilt uden synets vejledning.

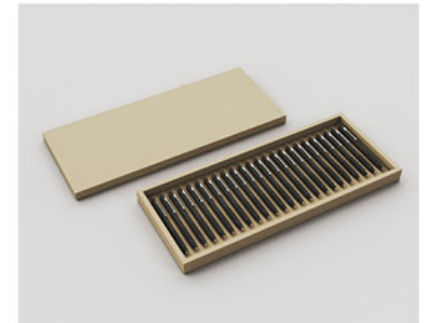
Overfladen af kassen er behandlet med den særlige japanske Urushi lak – i sig selv en del af fortællingen. Urushi lak er barksaft og dermed i kontrast til andre lakker, der typisk er kemisk fremstillet. Det er en meget modstandsdygtig lak, som efter tørring bliver en mellemting mellem noget olie- og proteinbaseret. Urushi er meget mørk i sin tone, hvilket jeg har benyttet til at slibe årene frem og på den måde skabe et hav af bølger på kassens overflade



Æ S K E R
F O R N Y E L S E
M A R I E N B O R G



STATENS KUNSTFOND



VIDENSKABLIG
ASSISTENT

v.

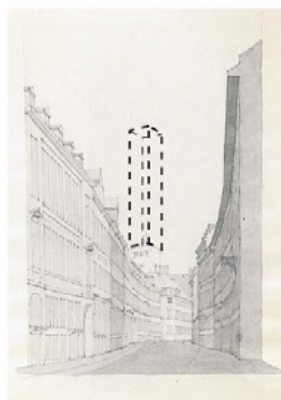
Professor
Anders
Abraham



A F G A N G

S P I R E T S

F O R V A N D L I N G



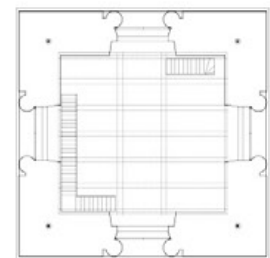
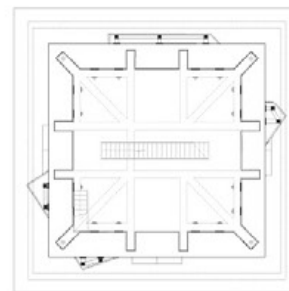
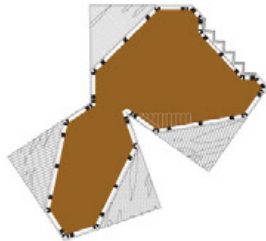
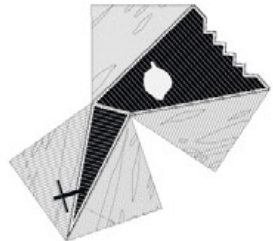
Min interesse for at forvandle spiret til en nutidige arkitektur kom af at se fortidens spir stå som byens sidste tag og træde ud af den kontekstuelle bys krop, som noget der ikke spiller efter det samme regelsæt som resten af byen. Spirene bærer på et tankegods og nogle fortællinger der viser os noget om vores position i verden. Spiret har ofte ikke nogen anden funktion end at indfange et fantasifuldt univers som findes i det åndlige - et bygværk pegende imod det metafysiske rum. Projektet undersøger hvordan man kan lave et ny spir i dag som kan spænde imellem gamle hierarkier og nye betydningsdanner i et mere sfærisk verdensbillede, hvor magtens ordner ikke længere er linenært bestemt.

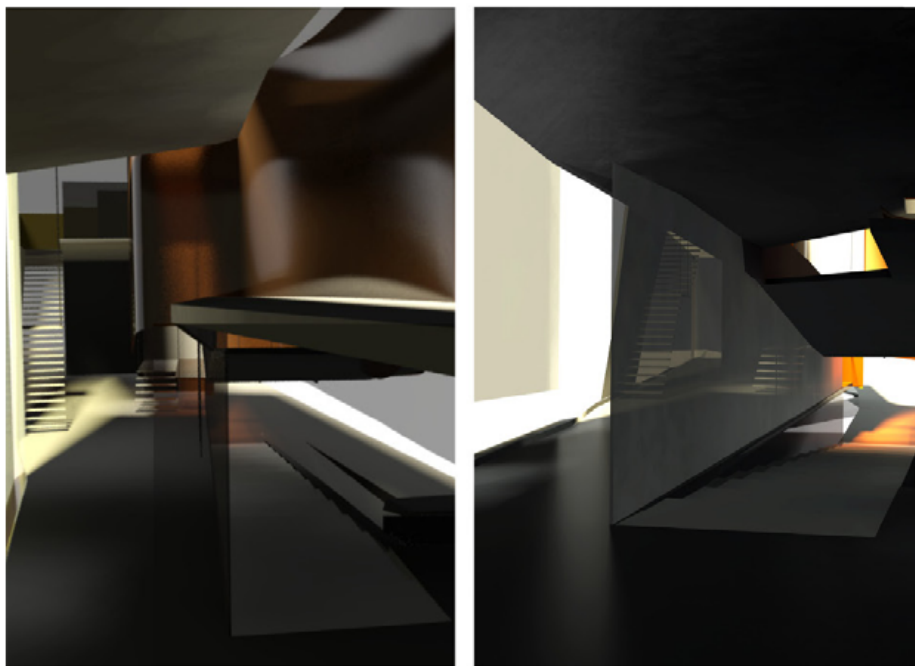
I København åbnes horisonten ved indtrædelsen af spirenes himmelflugt. De er en kunstnerisk stemme overalt i byen omkring højtidelige accentueringer. Spiret har også tidligere været symbol på magtfulde institutioner i samfundet, men denne symbolik er slet ikke så stærk længere. I dag identificeres spirene i langt højere grad som en charmerende visuel skønhed ved København.

Spirene som bygværk genkender hinanden uden at være hinanden, samtidig peger de på hinandens forskelle og detaljering og indskriver sig således i en særlig typologi - det er med til at danne byens mange stemmer. Spirene evner at skabe et baggrundslærred for fortællingen om København.

Collage på Helge Sommer's tegning fra 1969.



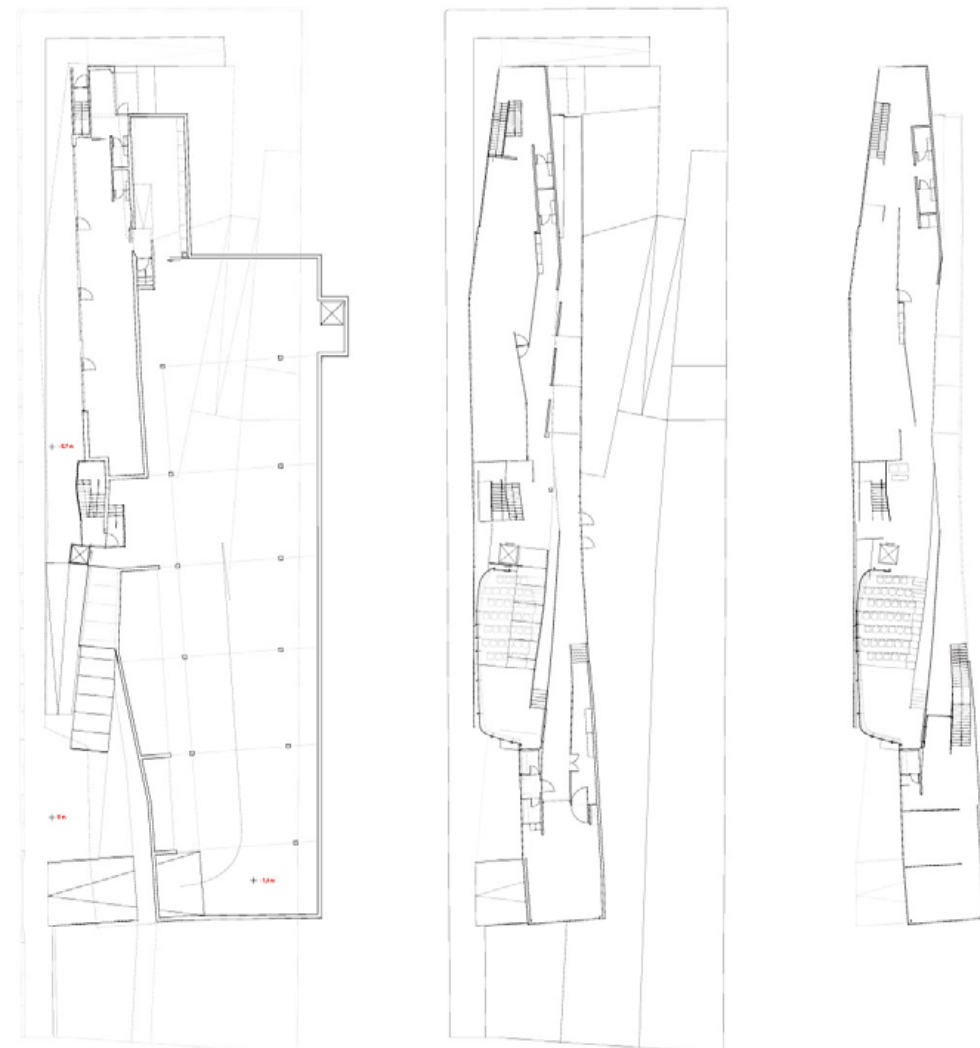


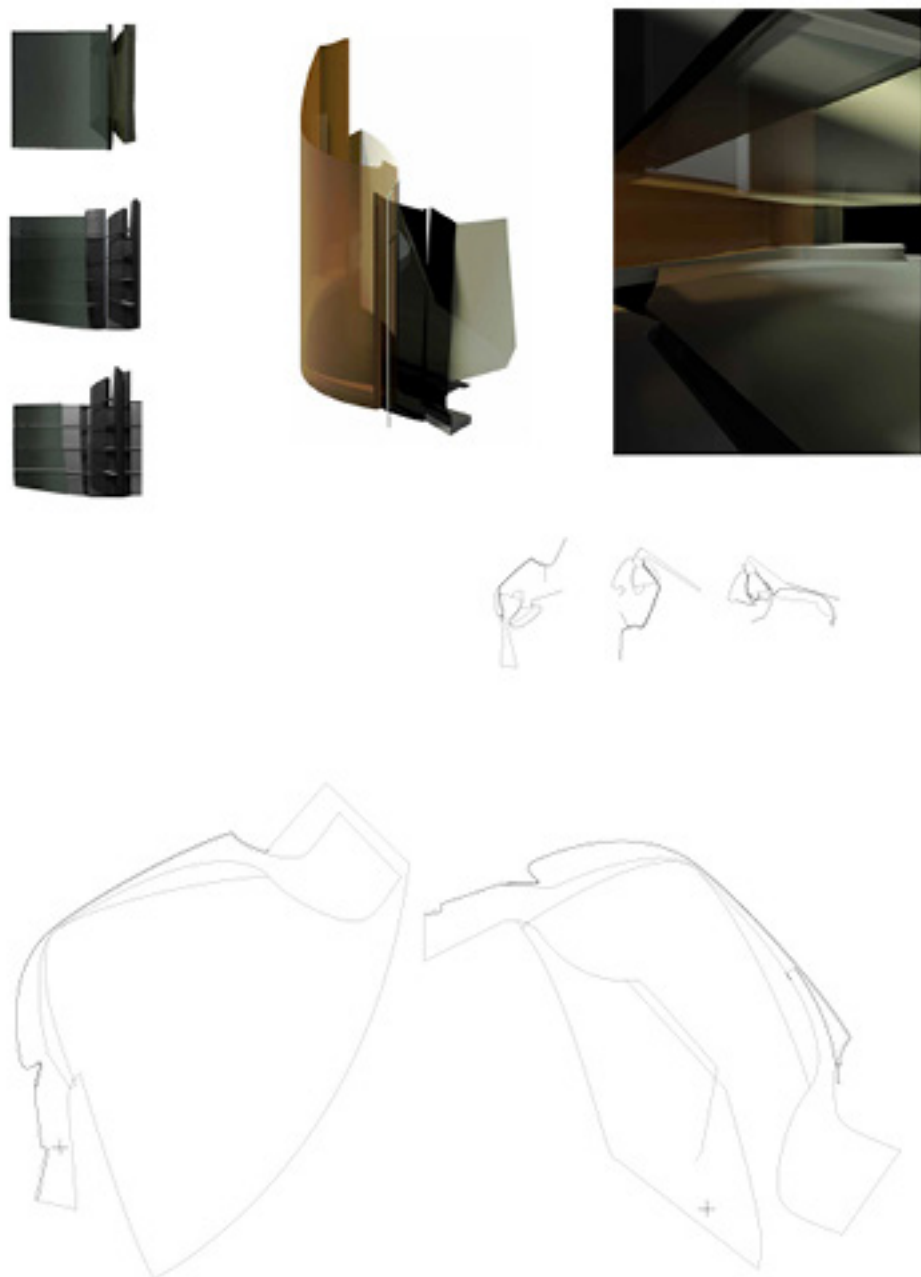


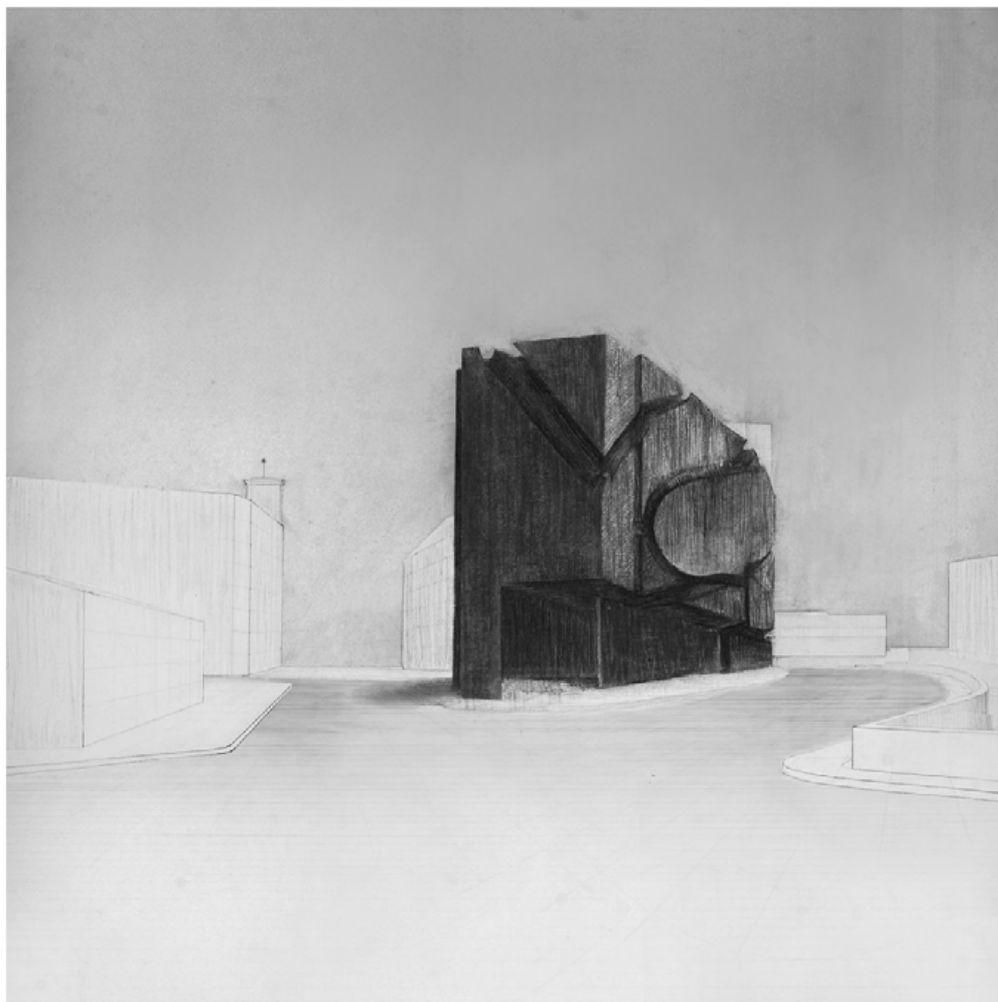
CENTER FOR FUNKTIONSOPTIMERING AF DESIGNMATERIALER

Denne selvprogrammerede bacheloropgave er et udviklingscenter til funktionsoptimering af designmaterialer. Centeret indeholder laboratorier, auditorium, butikker og parkeringsanlæg. Det er indskrevet i et komplekst og sammensat kvarter på ydre Østerbro og tænkes at tilføre stedet et tilskud gennem program og arkitektonisk

fremtræden. Den studerende på studieafdeling 6 skal i sin bacheloropgave programmere, beskrive relationen til konteksten, udforme koncept og diagram og inddrage dette arbejde i bearbejdningen af forslaget, således at disse refleksioner finder deres arkitektoniske konsekvens og udtryk.







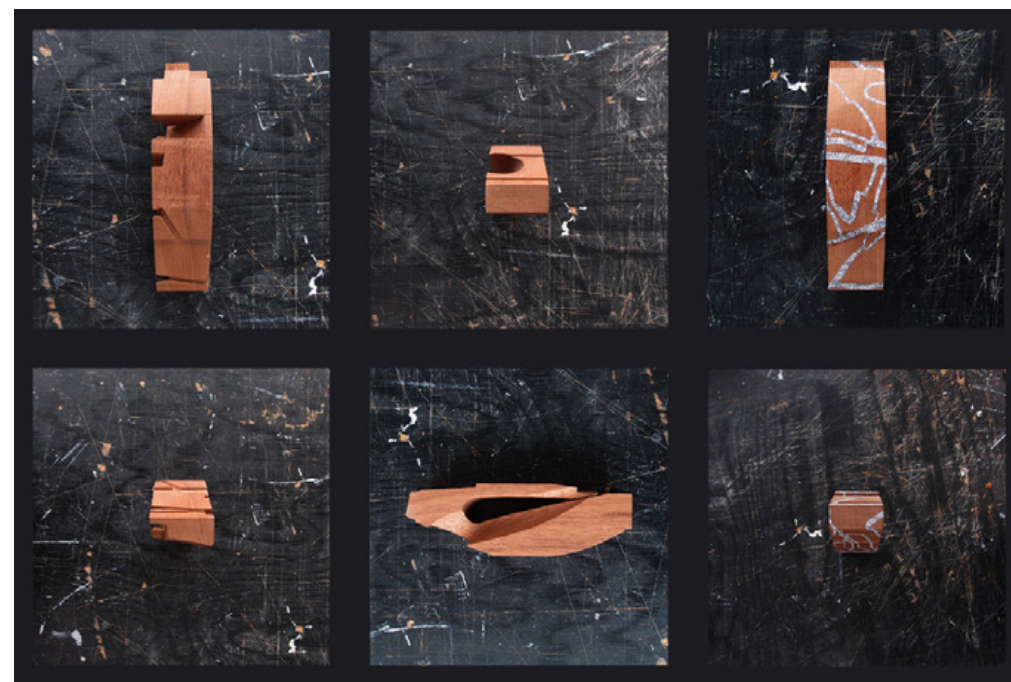
PALADS

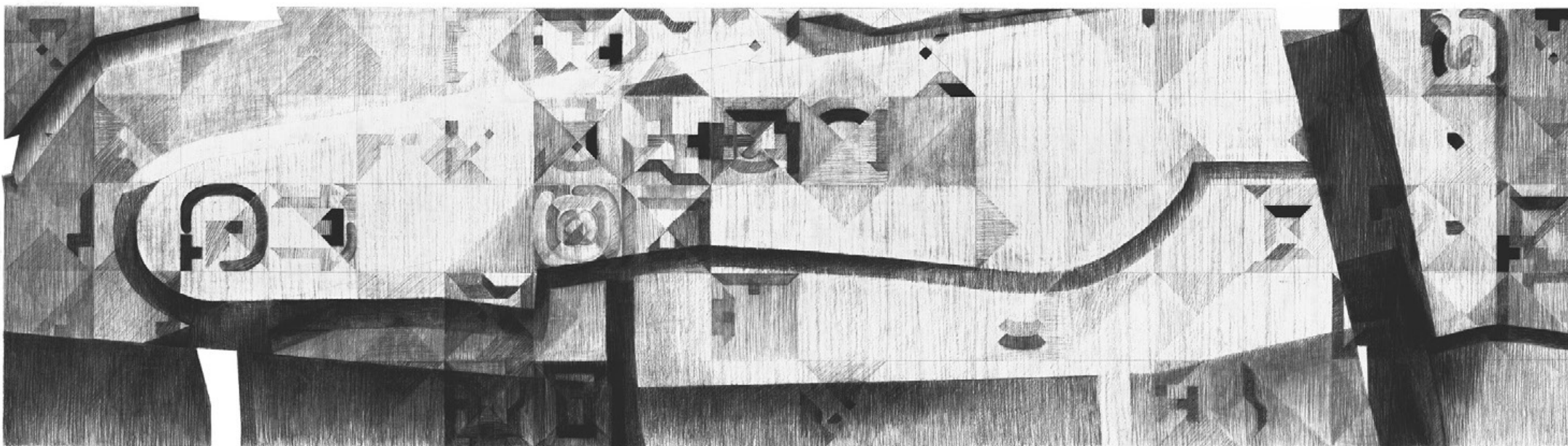
1 9 2

Det overordnede mål med opgaven er at ende med et konkret bygningsforslag. Opgaven var struktureret så vi startede med at fremstille en bymodel med 620 enheder. Modellen skulle danne en imaginær kontekst for den senere bearbejdning af den valgte bygning.

Mine 32 enheder er valgt efter et givet areal

og mit eget kriterie om at bygningskroppen skal være mærket af en skala, som kommer fra noget større end menneskekroppen. Dette ses ofte i maskinerede bygninger eller selvindholdende utopier, som rutjebanen i Tivoli.





P A L A D S

Byggeblokken må underdelse i håndterbare størrelser. En videreførelse af projektionerne er et bud på 4x4m plader.

Den transformerede bygning får flere underskæringer, som muliggør ophold og passage og forkorter bygningens facade mod byrummet.

