



Portfolio

2023

Viktor
Kongskov



Portfolio-hjemmeside
vikkon.dk

Arkitektskolen Aarhus



Oversigt

CV	4 - 5
Wunderkammer	6 - 7
cinematografiske bolig	8 - 9
Stolen	10 - 11
Metamorfoser	12 - 13
værkstedshuset	14 - 15
Logomodel	16 - 17



CV

Viktor Kongskov

Telefon

+45 61 60 61 25

Mail

viktorkongskov@gmail.com

Kompetencer

- Adobe-pakken
- Rhino
- Twinmotion
- Autodesk Fusion 360
- QGIS

Min portfolio har en webversion!



vikkon.dk

Lidt om mig

Mit navn er Viktor Kongskov. Jeg læser arkitektur på arkitektskolen Aarhus, og skal nu i praktik, forår 2024. Jeg har læst på Habitation-linjen og har der igennem arbejdet meget med brugen af materialer og rum, og hvordan det påvirker individet. Jeg føler at habitation har været det helt rette sted for mig.

Ud over at læse på arkitektskolen, er jeg er uddannet multimediedesigner og har flere års erfaring som grafiker, både som ansat, og som freelance. Jeg har meget af min erfaring som ansat på Kunstmuseum Brandts i Odense, hvor jeg har arbejdet som grafiker i to år. Her har jeg fået en solid kendskab til brug af grafiske værktøjer som Adobe pakken. Herudover har jeg i flere år beskæftiget mig med 3d-programmer i min fritid.

Uddannelse

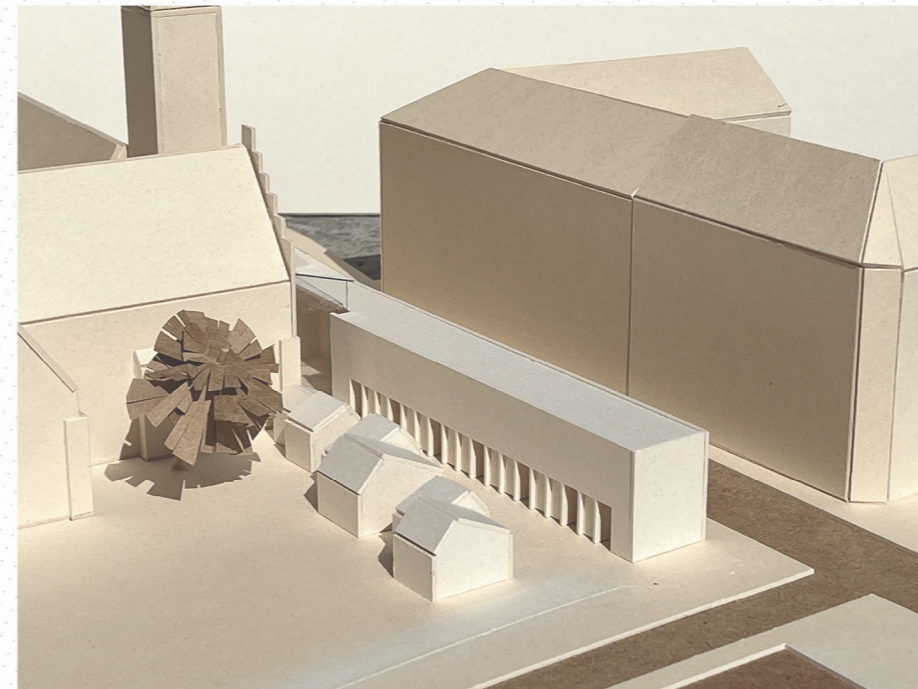
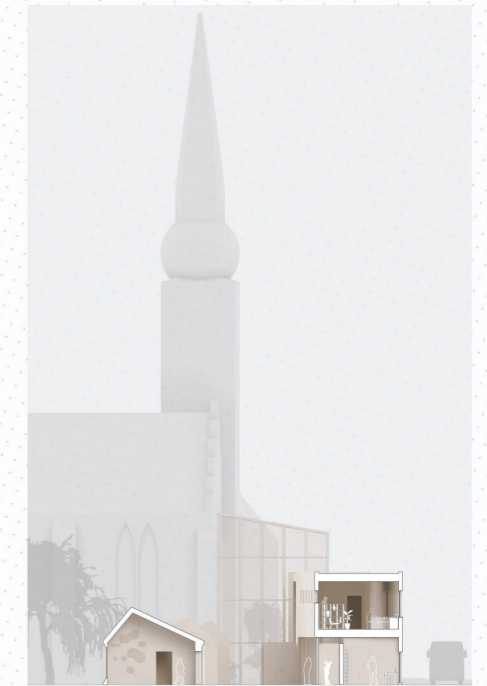
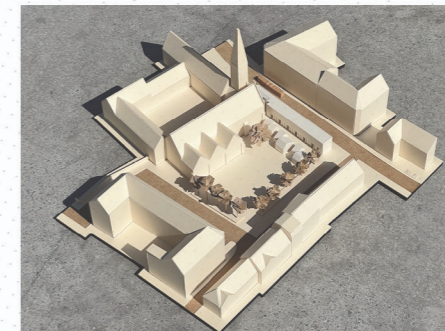
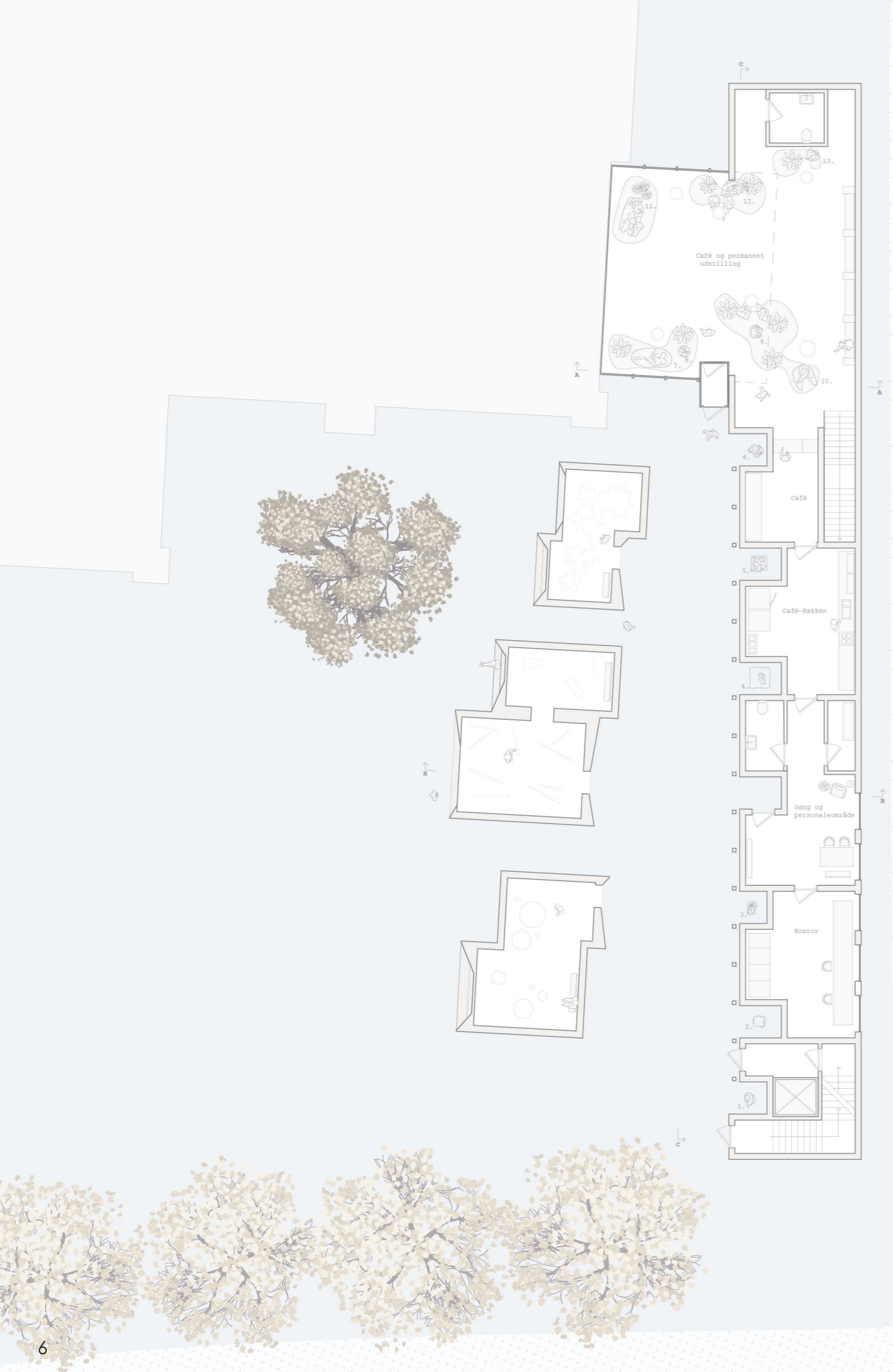
- 2021 - **Arkitektstuderende, Arkitektskolen Aarhus**
- Habitation-linjen
- 2019 - 2021 **Multimediedesigner, UCL**
- Grafisk design, Webdesign
Færdigheder inden for udvikling af grafisk materiale og udvikling af webindhold, som SOME og front-end development.
- 2016 - 2019 **HTX Bornholm: Technology-linjen**
- Teknologi-fag, Design-fag, IT-fag
Gymnasieuddannelse med fokus på design og produktudvikling.
- 2014 - 2015 **Rejsby Europæiske Efterskole**
- Samfundsorienteret Efterskole
Efterskole med fokus på Samfundsfag, og Den Europæiske Union.

Erhvervserfaring

- 2022 - **Det Digitale Kortarkiv - Arkitektskolen Aarhus**
- Erfaring i brug af kortværktøjer og formidling af viden.
Jeg har i dette studiejob stået for at hjælpe elever på Arkitektskolen med at skaffe kortmateriale til projekter, samt hjulpet med at bruge værktøjer som QGIS.
- 2021 - **Freelance grafiker**
- Erfaring i grafisk design og virksomhedsføring
Som freelance grafiker har jeg lavet materiale til flere virksomheder, heriblandt museet Kunstmuseum Brandts, byggefirmaet Byg-Grønt og ferieresortet Nordskovens Camping. Eksempler på disse kan ses i min portfolio-hjemmeside vikkon.dk
- 2020 - 2021 **Grafiker, Kunstmuseum Brandts Odense**
- Erfaring i kommunikations- og grafikerbranchen
I mine to år som grafiker på Kunstmuseum Brandts har jeg gjort mig stor erfaring med udvikling af materialer og indhold til at hvad en virksomhed som et kunstmuseum har brug for; lige fra flyers og bannere, til årsrapporter og SOME-indhold. Herudover har jeg fået indsigt i kommunikationsbranchen.
- 2015 - 2019 **Servicemedarbejder, byggemarked**
- Kundebetjening, forståelse for materialer
I mit fritidsjob som servicemedarbejder i et byggemarked har jeg fået en god indsigt i diverse materialer og deres brug, samt fået en forståelse for hvordan standardmål kan inkorporeres i mine designs.

Kursus og workshops

- 2023 **Digital Workshop**
- Træsamlinger, CNC-fræser
- 2023 **Grasshopper**
- Node-baseret programmering, forståelse for parametriske udvikling
- 2022 **Digital Workshop**
- Forståelse for komposition og rendering i Rhino



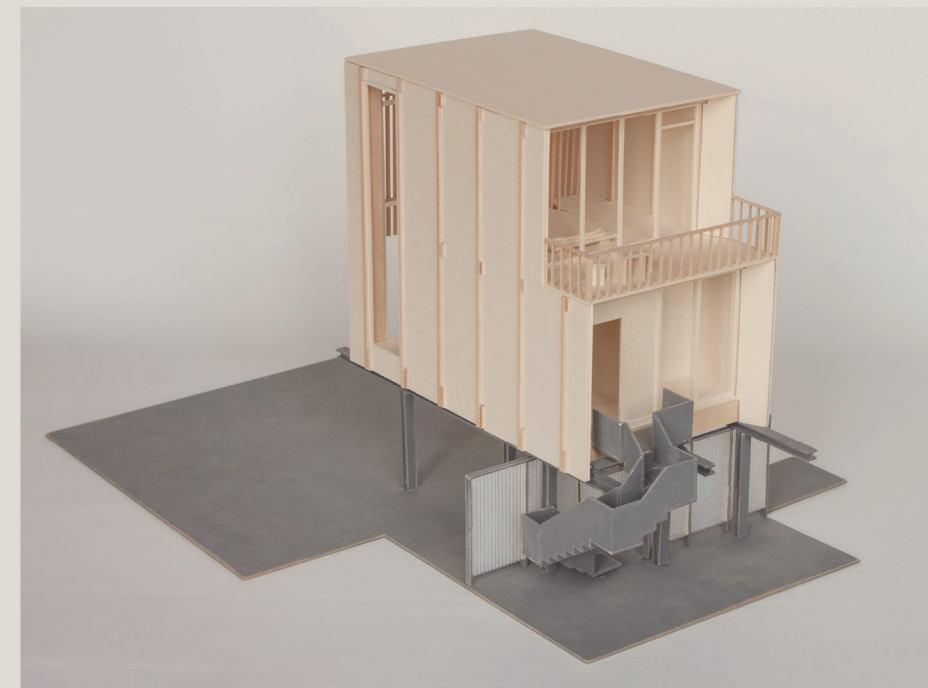
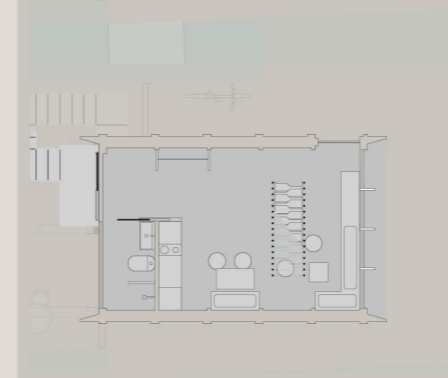
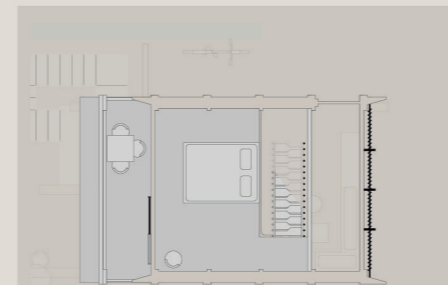
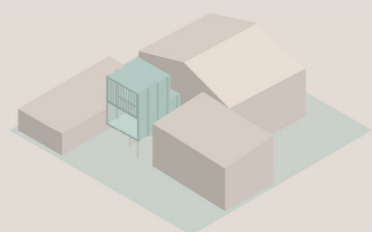
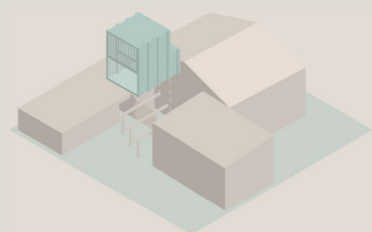
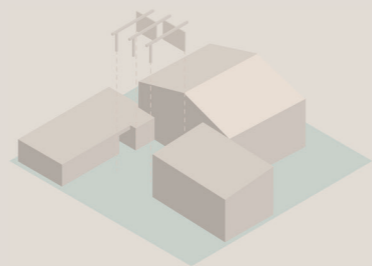
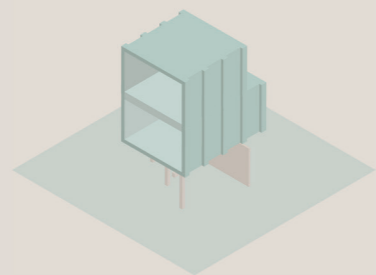
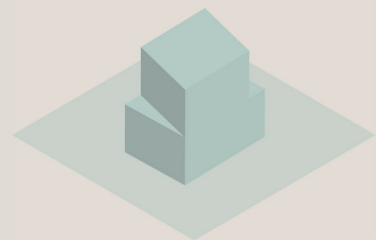
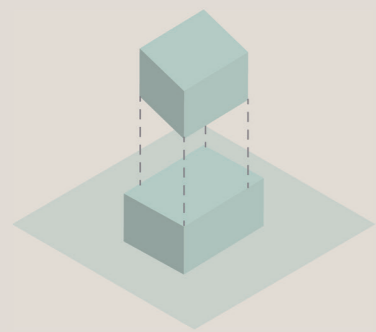
Wunderkammer

2023

Semesterprojektet med titlen *Wunderkammer* havde til formål at undersøge en offentlig bygning i byrummet med et begrænset program og vægt på den tunge, massive bygning opført hovedsageligt med teglmateriale. Projektet centrerede sig omkring en særlig samling af skulpturer, buste, friser og arkæologiske genstande fra det nuværende Antikmuseum i Aarhus Universitetspark.

Projektet undersøgte arkitekturen i den offentlige sfære og byens rum, hvor Vor Frue Kirke var den overordnede kontekst. Projektets mål var at skabe en bygning, der tilbød muligheder for fordybelse i samlingen, samtidig med at den interagerede med byen og dens borgere som et markant element i byrummet.

Projektet mundede ud i en bygning der vægter byens interaktion på lige fod med udstilling og skaber en række rum der er let tilgængelige og giver mulighed for fordybelse, ikke kun i skulpturer.



cinematografiske bolig

2022

Dette projekt har dybdegående studeret, hvordan boligens sociale og private rum udtrykkes i film, i dette projekts tilfælde; den japanske film *Ohayo* af *Yasujirô Ozu*, og brugt denne viden som inspiration til boligens design. Boligen skal samtidig indskrives sig i et udvalgt sted i Latinerkvarteret i Aarhus.

Med udgangspunkt i en kube på 5 x 5 x 5 m er boligen blevet skræddersyet til én eller to generiske beboere med rum til ophold, madlavning, personlig hygiejne og soveplads.

Projektet er derfor mundet ud i en Mikrobolig der Trækker på både den japanske tradition for åbenhed og samtidig forsøger at balancere det med den danske tendens til det mere introverte. Dette løses med en bygning man ikke kan undgå at interagere med, og selvom bygningen har store åbne glaspartier kan man stadig føle sig privat, blandt andet ved hjælp at trækonstruktionen.



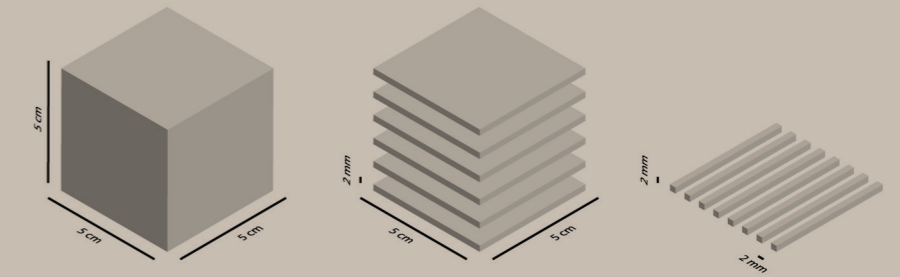
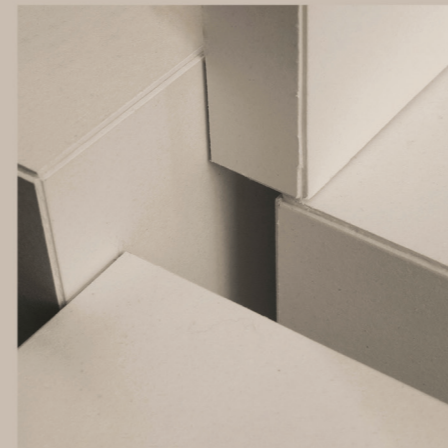
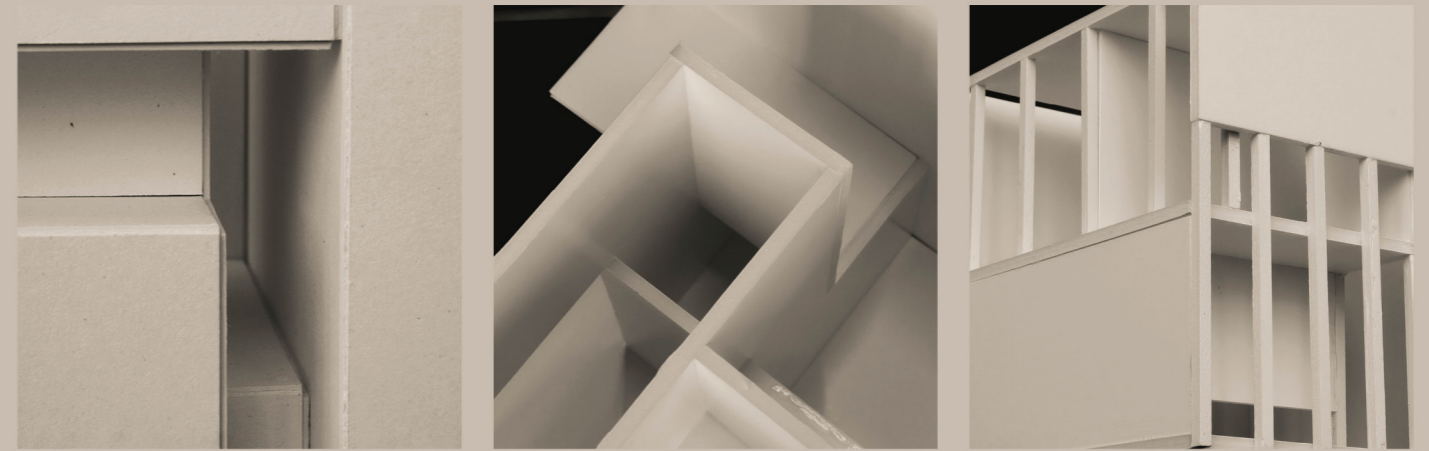
Stolen

2022

I dette projekt har fokus været at redefinere hvad en stol er, og hvordan man interagerer med den. Projektet forløb således at to gamle stole blev skåret ud i flere stykker. Et stykke fra hver stol er så blevet brugt til at skabe en ny form for stol.

Samlingen mellem disse to dele er udført i ask, og i dette specifikke projekt består samlingen af et sæde og en fod der indskrives sig i hvordan de to tidligere stole var konstrueret. F.eks. er den nye fod monteret med dyvler der er slået igennem huller som blev brugt til at lukke luften ud af stolens tidligere sæde.

Resultatet er en stol hvor to personer sidder over for hinanden og skaber et meget intimt og udfordrende møde mellem de to parter.

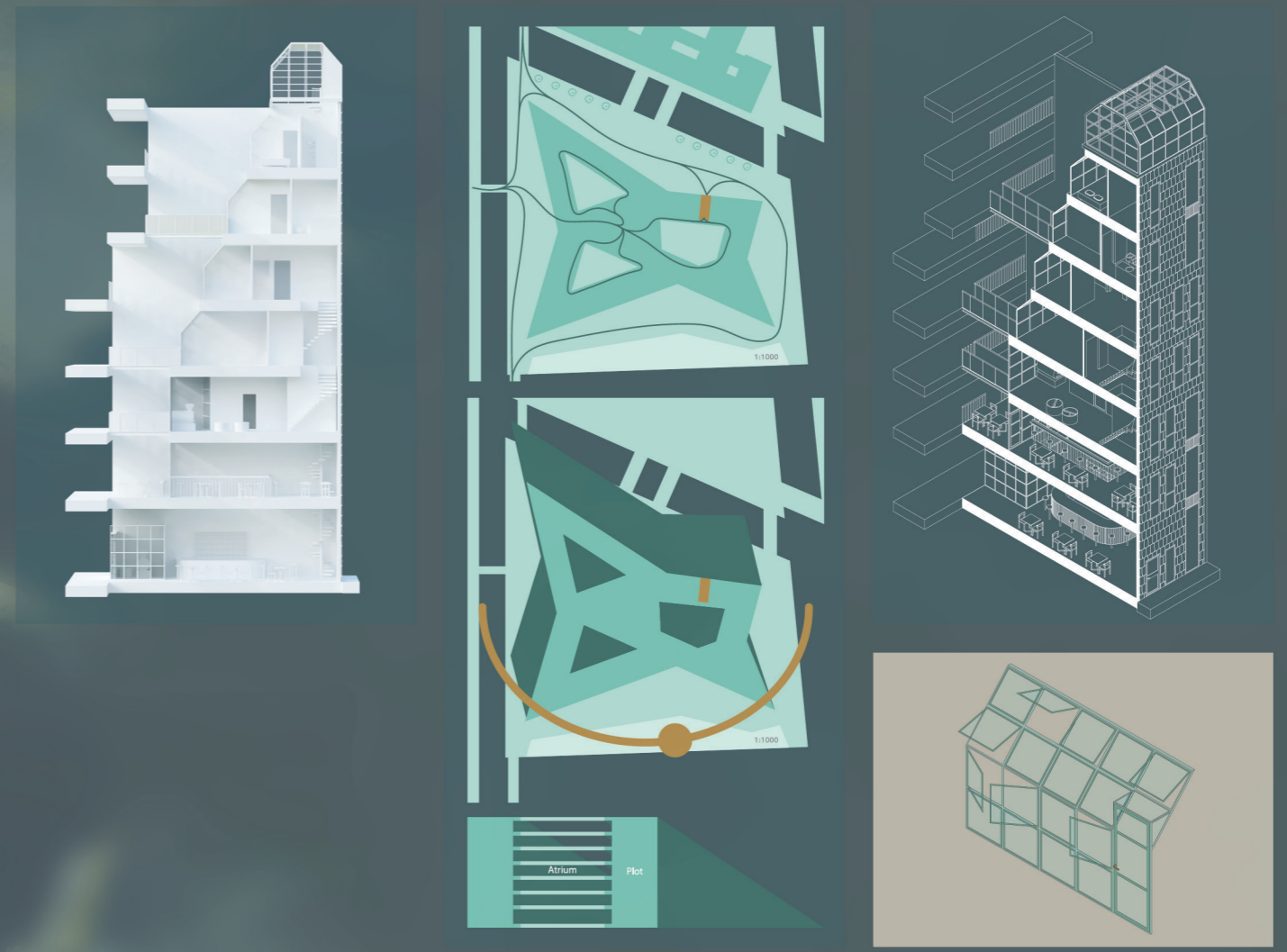


Metamorfoser

2022

I projektet *Metamorfoser* har fokus været at skabe rum ud fra volumener og flader. Af navnet *Metamorfoser* skal det forstås at bearbejdningen af disse volumener skal ske som en form for transformation af den. I projektets første fase er der benyttet skumblokke, og er bearbejdet ved hjælp af ortogonale snit og forskydninger, således at der stadig er en sammenhæng med blokkens oprindelige form.

I anden fase er der benyttet flader frem for blokke, og i tredje fase er pinde blevet introduceret. Som afslutning på hver fase er en specifik skitse blevet udvalgt og konstrueret i 4 gange størrelse.



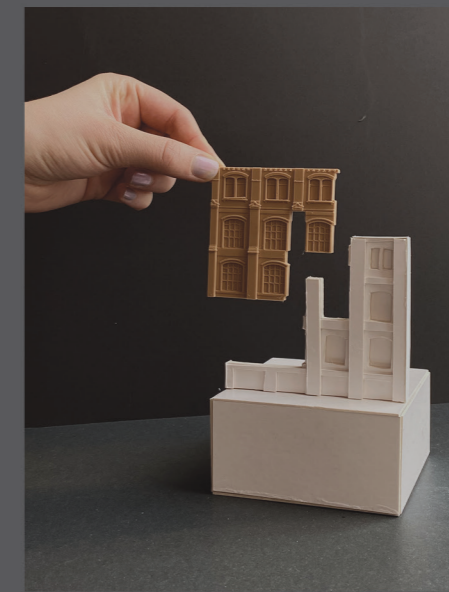
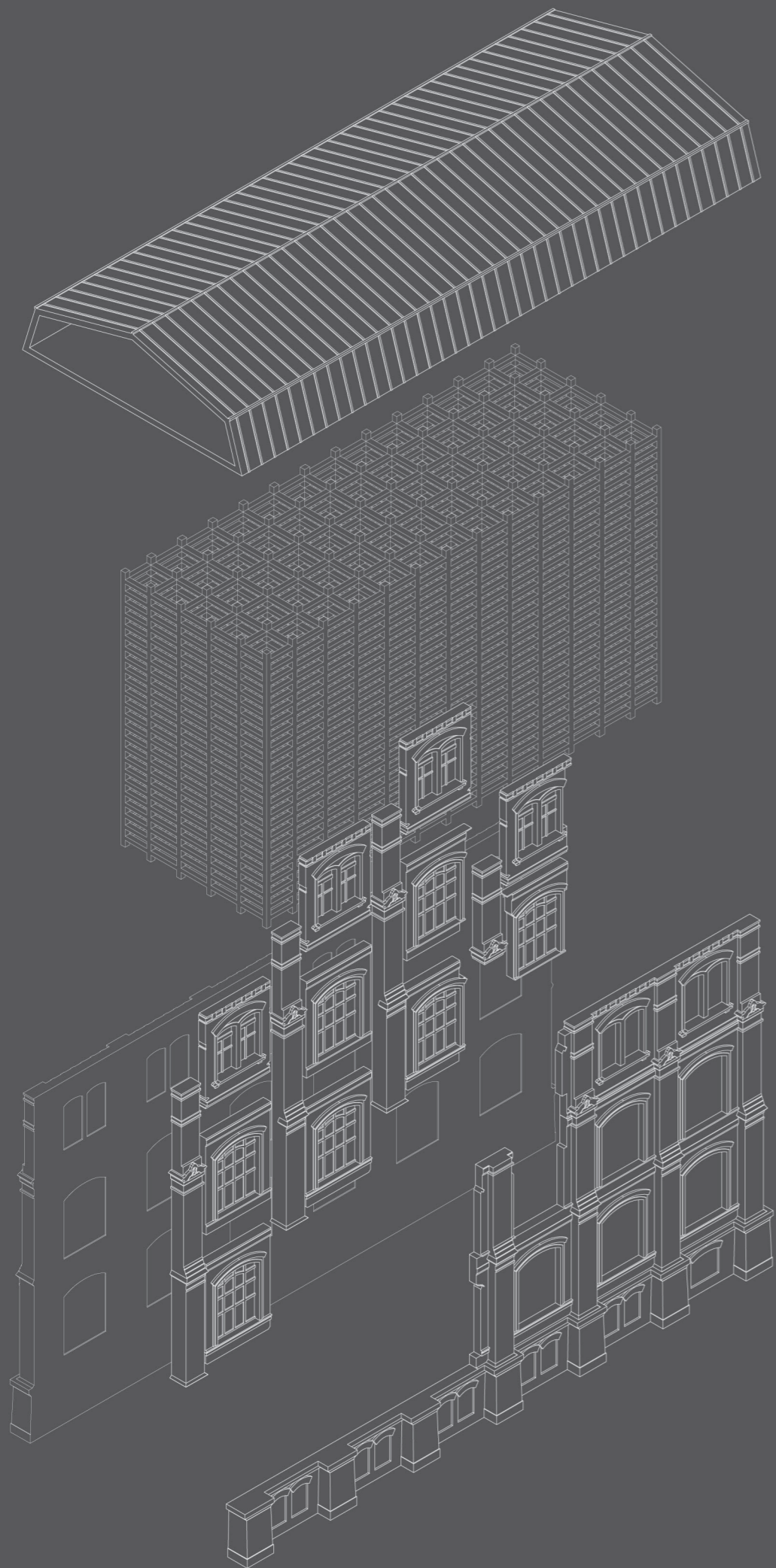
Værkstedshuset

2022

Man skal forestille sig at Navitas på Aarhus havn blev inddelt i en række høje værkstedshuse, som hver har deres egne beboer og sit eget erhverv. Værkstedshuset skal repræsentere en livsstil, hvor beboere lever og arbejder sammen i et åbent miljø. Visionen er at skabe et levende byliv i Navitas, ligesom man kender det fra Latinerkvarteret.

I dette projekt er der arbejdet med erhvervet kaffebar og risteri. Boligen er inddelt i 7 etager samt et tagareal. De tre nederste etager er dedikeret til café-område og risteri, og resten af etagerne er inddelt i forskellige små boliger.

Et af målene i projektet var, trods den nordvendte placering, at få lys ned i de forskellige etager. Dette blev løst ved at skabe et etage layout hvor gulvarealet bliver mindre og mindre. Bygningen læner sig derfor længere væk fra resten af navitas, jo højere op man bevæger sig.



Logomodel

2022

I dette projekt har målet været at analysere et transformationsprojekt og finde frem til det essentielle greb i transformationen. Med udgangspunkt i denne analyse er en *logomodel* blevet skabt; en model der viser *hængslet*, hvor det gamle møder det nye.

I dette projekts tilfælde er der kigget på *Diener og Dieners* transformation af *Museum für Naturkunde* i Berlin. Basen der repræsenterer det oprindelige, er udført i glittet skiltepap, og transformationen er udført i 3d printet "træplastik", plastik med et træindhold på 40%.



Portfolio-hjemmeside

vikkon.dk