



NILAUS MALTHA MÜLLER

cand.arch MAA

mail : nilaus.maltha@outlook.com

tlf : 00 45 60 78 87 63

Arkitekt uddannet fra 'Political Architecture: Critical Sustainability' med et stærkt fagligt fundament og erfaring inden for byplanlægning, skitseringsdesign og detaljeret udvikling af større kunstværker. Med en udtømmelig idébank arbejder jeg for at aktivere vores eksisterende arkitektur på nye demokratiske måder. Jeg engagerer mig i stedsspecifik analyse og research, konkret arkitektonisk tegning og socialt inkluderende processer, hvilket skinner igennem i mine projektansættelser, udlandsarbejde, skoleprojekter og selvstændige projekter.

Se mit portfolio på: [HTTPS://NMALTHA.CARGO.SITE](https://nmaltha.cargo.site)

FÆRDIGHEDER

QGIS, Rhinoceros,
Adobe (ps, id, ai),
Autocad, V-ray,
Sketch-Up, 3ds
Max, CNC mill,
lazercut, svejsning

! Certificeret
Revit-bruger på
avanceret niveau

Områdefornyelse Bavnehøj | 2023 - | Projektansættelse

Som projektmedarbejder i Områdefornyelsen – Teknik og Miljø-afdelingen, Københavns Kommune – udvikler jeg fysiske og sociale tiltag til at løfte bydelen Bavnehøj, i nær kontakt med lokaludvalg og personer i byrummet. Jeg arbejder med borgerinddragelse, skriver programmer for kunstkurrencer, analyserer offentlige opholdsarealer, og tegner for tiden på et koncept for en inddragende udstilling af den kommende Bavnehøj Allé.

Astrid Krogh Design Aps | 2022 - | freelance

I dette arbejde tegner jeg for kunsteren Astrid Krogh, og sparer og assisterer i hendes formgivning og produktion af arkitektur og store offentlige kunstinstitutioner.

Das Stadthaus als Prozess | 2022 | pitch-projekt

Jeg er ledende idémaker til en midlertidig, offentlig ibrugtagelse af Krefelds halvtomme Eiermann-Rådhus, som skal skabe synergi mellem offentlig administration og kulturliv. Det selvinitierede og socialt inkluderende projekt skal inspirere Krefeld til kreativ og ansvarlig forvaltning af dens eksisterende arkitektur. Se mere på: wohnpark.com

OS Arkitekter | 2022 | freelance

Assisterende tegnearbejde til konkurrenceforslag i Tyskland.

Everyday Studio | 2022 | 1 mdr. projektansættelse

I denne ansættelse var jeg ledende designer af konkurrenceforslaget til en street food restaurant til et campusområde i Kbh. Vi vandt konkurrencen.

I samme periode videreudviklede jeg planerne for et større parkområde med ambitiøse sportsfaciliteter.

OS Arkitekter | 2022 | 3 mdr. projektansættelse

Assisterende designarbejde af OS arkitekters vindende visionsplan for udvikling af Berlins ældste bydel, Molkenmarkt. Jeg stod for at designe store gårdområder, bygningsvolumener, kantzoner og offentlige rum, og for at bringe de arkitektoniske visioner til live gennem detaljerede isometrier og visualiseringer. En klog organiseringen af bolig- og erhvervsfunktioner, fleksible konstruktionsprincipper, brandregler og mobilitet har været vigtige designparametre.

SPROG

Flydende tysk,
engelsk, dansk



købte en båd
og sejlede til Amsterdam
| 2013

UDDANNELSE

Kgl. Dk. Kunstakademi
Kandidatgrad, Arkitektur
| 2019-21

Kgl. Dk. Kunstakademi
Bachelorgrad, Arkitektur
| 2015-17

Universität der Künste
Bachelor, Arkitektur
| 2014-15

Krabbesholm Højskole
Arkitekturfag
| 2014

Maritime Architecture Studio | 2021 | 1 mdr. projektansættelse

Med støtte fra Statens Kunstfond vil Københavns havn snart have tre små kunstige øer flydende omkring. Hos MAST designede jeg konstruktion og tekniske foranstaltninger for de flydende øer, foruden grundig research i træer, sammen med ingeniører og botanikere.

Søllested Bio, Lolland | 2019 | freelance

Sideløbende med mine studier leverede jeg, og to medstuderende, et grundigt skitseforslag til udvidelse af Søllested biograf. Processen inkluderede talrige møder med Lolland kommune og diverse foreninger. Se projektet i mit portfolio.

Studio Tezontle | 2019 | praktik

Hos Tezontle i Mexico City har jeg leveret designs til huse og atelierer i regnskoven, tegnet skitseforslag til et renovationsprojekt af en lejlighed og tagterrasse, og assisteret i installationer af kunst.

Se eksempler i mit portfolio : <https://nmaltha.cargo.site/Three-internships>

SKREI Integrative Architecture | 2018 | praktik

Hos den portugisiske tegnestue SKREI har jeg lavet detaljerede designs til to boligprojekter, bl.a. konstruktionsprincipper passende til implementering af SKREI's egne 100% bio-baserede hemp creed blocks. Desuden ydede jeg en god indsats i udviklingen af store 1:1-modeller af facadematerialer og interiør-overflader.

Louisiana Art Museum | 2018 | studentermedhjælper

I dette job har jeg været ansvarlig for at drive børnehusets værksteder for børn og voksne, jeg har rundvist i udstillingerne og undervist i tegning.

COBE | 2018 | modelbygger

For COBE har jeg produceret store modeller, bidragende til bl.a. vinderforslaget til Operaparken og til Frederiksberg Allé 41. Har arbejdet analogt og digitalt.

En Tragedie | 2018 | frivillig

Set designer på kortfilmen En Tragedie. Af gardiner, genbrugte vinduer og døre skabte jeg Louise Bourgeois-inspirerede celler.

Prakis Arkitekter | 2017-18 | praktik

I dette arbejde har jeg selvstændigt udarbejdet tre skitseforslag i nær kontakt med kunderne. Projekterne indbefatter en master- og landskabsplan til Odense Stadion, et renovationsprojekt af værksted og museum på Boltinggård Gods, og transformation og interiør-design til Svendborg gymnasium.

I mit prakticarbejde har jeg været en del af holdet ansvarlig for Prakis' bidrag til Venedig Biennale '18.

Foruden at blive en bedre arkitekt, har dette praktikforløb været en indføring i de formelle tegnestue-ydelser, og jeg har tilegnet mig viden inden for:

- kommunikation og forventningsafstemning med kunder
- at sælge en subtil forandring
- generel projektstyring af skitseforslag og fondsansøgninger

3XN | 2015-17 | modelbygger

I flere år har jeg arbejdet som digital og analog udvikler af komplekse og detaljerede stor-budget-modeller. Jeg har haft ansvaret for flere store leveringer til konkurrencer og udstillinger, og dokumenteret modellerne som fotograf.

I min tid hos 3XN har lært at mestre 3D-print, laserskæring og CNC-fræsning.