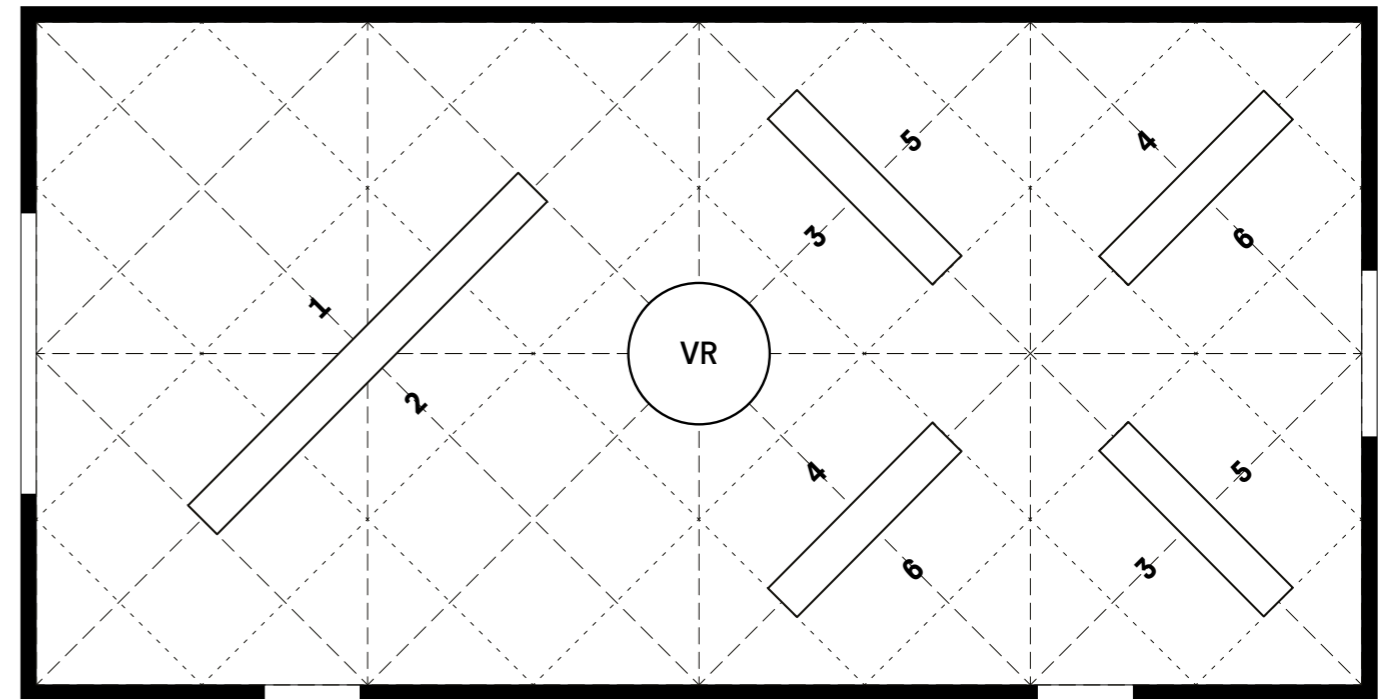




SPACE POPULAR
VÄRDE I DET VIRTUELLA
VALUE IN THE VIRTUAL

19 SEP—18 NOV 2018
BOXEN

ArkDes



MILJÖER

1. PARKEN
2. PERRONGEN
3. STADSHUSET
4. TORGET
5. HEMMET
6. CAFÉET

ENVIRONMENTS

1. THE PARK
2. THE PLATFORM
3. THE CITY HALL
4. THE SQUARE
5. THE HOME
6. THE CAFÉ

Space Popular grundades 2013 i Bangkok av **Lara Lesmes** (Spanien) och **Fredrik Hellberg** (Sverige), båda utbildade på Architectural Association i London. De har varit baserade i London sedan 2016 och jobbar med projekt i olika skalor: från möbler och inredningsdesign till arkitektur, stadsutveckling och utformande av virtuella världar.

Duon har undervisat på INDA (Bangkok) och Architectural Association och har även föreläst och arbetat internationellt. Utöver deras akademiska arbete är Space Popular ansvariga för ett antal pågående och realiserade byggnader och utställningar i Europa och Asien.

Lara Lesmes (Spain) and **Fredrik Hellberg** (Sweden), both graduates of the Architectural Association in London, founded **Space Popular** in Bangkok in 2013. Based in London since 2016, the practice works at multiple scales: from furniture and interior design to architecture, urbanism, and virtual worlds.

The duo have extensive teaching experience at INDA (Bangkok) and the Architectural Association, and have lectured and participated as visiting critics internationally. Beyond their academic experience, Space Popular have ongoing and realised built projects and exhibitions in Europe and Asia.

INTRODUKTION

År 1935 publicerades *Pygmalion's Spectacles*,¹ en av den amerikanske science fiction-författaren Stanley Grauman Weinbaums (1902–1935) sista noveller. Berättelsen innehöll även den första fiktiva modellen för den uppsättning av system och upplevelser som vi idag lärt känna som virtuell verklighet (*virtual reality* – VR). Novellen tar sin början på Manhattan med det slumpartade mötet mellan Dan Burke, anställd vid Chicagos råvarubörs, och den fängslade professorn Albert Ludwig, en skäggig "trädgårdstomte" till man. Medan de tar skydd från regnet samtalar de om filosofi och den mänskliga perceptionsförmågan. Professorn gör gällande att de sinnesintryck vi upplever inte är mer än *mentala* fenomen – enbart existerande i våra huvuden utan förankring i den verkliga världen. "Men hur", resonerar han, "vet vi att objekten *enbart* existerar i sinnevärlden?" Gestikulerande mot de "ljusfläckiga" byggnaderna på andra sidan Central Park försäkras han för Burke: "Du ser inte den där stenfasaden, du kan bara förnimma en *känsla* av ett synintryck. Allt annat är en tolkning."

Då och då har science fiction-litteraturen kunnat ge oss närmast profetiska förutsägelser av teknik som först nu börjat accelerera allt snabbare på sin färd mot allmänt utbredd tillgänglighet och användning. Från E.M. Forsters *The Machine Stops* (1909) till William Gibsons *Neuromancer* (1984) har glimtar av världar där "virtuella" miljöer och relationer är normen sipprat fram mellan sidorna och de har framställts för vad de faktiskt är: några av vår tids mest tillspetsade etiska dilemman. Inom arkitektur- och designfältet är dessa särskilt angelägna frågor. Hur ska, för att ta ett exempel, ett värdesystem formuleras för arkitekturen när den nu expanderar från den fysiska världen till den virtuella? Om de som ska formge dessa utvidgade miljöer inte är bundna

INTRODUCTION

In 1935, the American science fiction writer Stanley Grauman Weinbaum published *Pygmalion's Spectacles*,¹ one of his final novellas and the first fictional model for the systems and experiences that we now describe as Virtual Reality (VR). The story opens in Manhattan, with a chance encounter between Dan Burke, an employee of the Board of Trade in Chicago, and Professor Albert Ludwig, a "gnome-like" man bristling with intrigue. Taking shelter from the rain, they discuss philosophy and human perception, in which the professor argues that the sensations we feel are in fact *mental* phenomena – they exist not in the world, but in our minds. "But how, then," he ponders, "do we know that objects themselves do not exist *only* in our minds?" Waving at the "light-flecked buildings" across Central Park, he asserts to Burke: "You do not see that wall of masonry; you perceive only a *sensation*, a feeling of sight. The rest," he surmises, "you interpret."

Time and again, science fiction has prophesised the very technologies that are now accelerating toward broad availability and widespread use. From E. M. Forster's *The Machine Stops* (1909) to William Gibson's *Neuromancer* (1984), visions of a world in which 'virtual' environments and interactions are the norm bleed from the pages of fiction and raise some of the more urgent ethical questions of our time. In the sphere of architecture and design, such questions are particularly acute. What form should an architectural value system take, for instance, when it expands from the physical world into virtual multiverses? If the designers of these environments are not bound by a requirement to shelter, nor required to adhere to the various physical limitations imposed by building in the

av kravet på att tillhandahålla skydd mot väder och vind eller de fysiska begränsningar som är förutsättningen för allt byggande i den "verkliga" världen, vad kan vi då förvänta oss av dem? Och sist, men inte minst, vilken roll har arkitekten och formgivaren i allt detta?

Med dessa frågor som utgångspunkt erbjuder *Värde i det virtuella* oss en vision av den latent potentialen för rumslig gestaltning i och av virtuella miljöer som bara väntar på att realiseras. Utifrån den verksamhet som Lara Lesmes och Fredrik Hellberg bedriver genom sitt Londonbaserade arkitektkontor Space Popular och den skarpa blick de har för det konceptuella har installationen blivit uttryck för en ny riktning inom arkitekturen som gränsar till kognitionsvetenskap, färgteori och de spektakulära möjligheter som vi kan förvänta oss på tröskeln till en ny och fördjupad virtuell verklighet.

Boxens sex miljöer refererar till verkliga platser i Stockholm. Miljöerna representerar inte bara portaler till ett virtuellt lager – de utforskar förändrade värderingar i en framtida virtuell verklighet. Från Gyllene salen i Stadshuset, där allt ifrån borgerliga vigslar till den årliga Nobelfesten hålls, till Östermalmstorgs t-banestation, med sin konstnärliga utsmyckning av Siri Derkert, spänner miljöerna från det offentliga till det privata och allt däremellan som utgör stadsväven. Miljöerna i Boxen är sammanflätade med ett virtuellt lager som kan upplevas med VR-teknik i utställningen. Genom Sansar, en av världens största VR-plattformar, kan det du ser i Boxen även upplevas av andra – när som helst och var som helst.

Om den virtuella verkligheten inte längre är science fiction bör det vara vår gemensamma plikt både som tänkbara användare av, men även som medborgare i, de livsmiljöer som ännu inte gestaltats att ta ansvar för en teknologi som med största sannolikhet inom kort kommer att dominera våra upplevelser och mellanmänskliga relationer. Av det skälet är *Space Popular: Värde i det virtuella* tänkt som ett gemensamt rum och en plats där en diskussion om arkitektens och arkitekturens roll i den spirande virtuella sfären kan ta sin början.

James Taylor-Foster
Intendent för samtida arkitektur och design

'real' world, what could be expected from them? Ultimately, and perhaps most importantly, what is the role of the architect and designer in this transition?

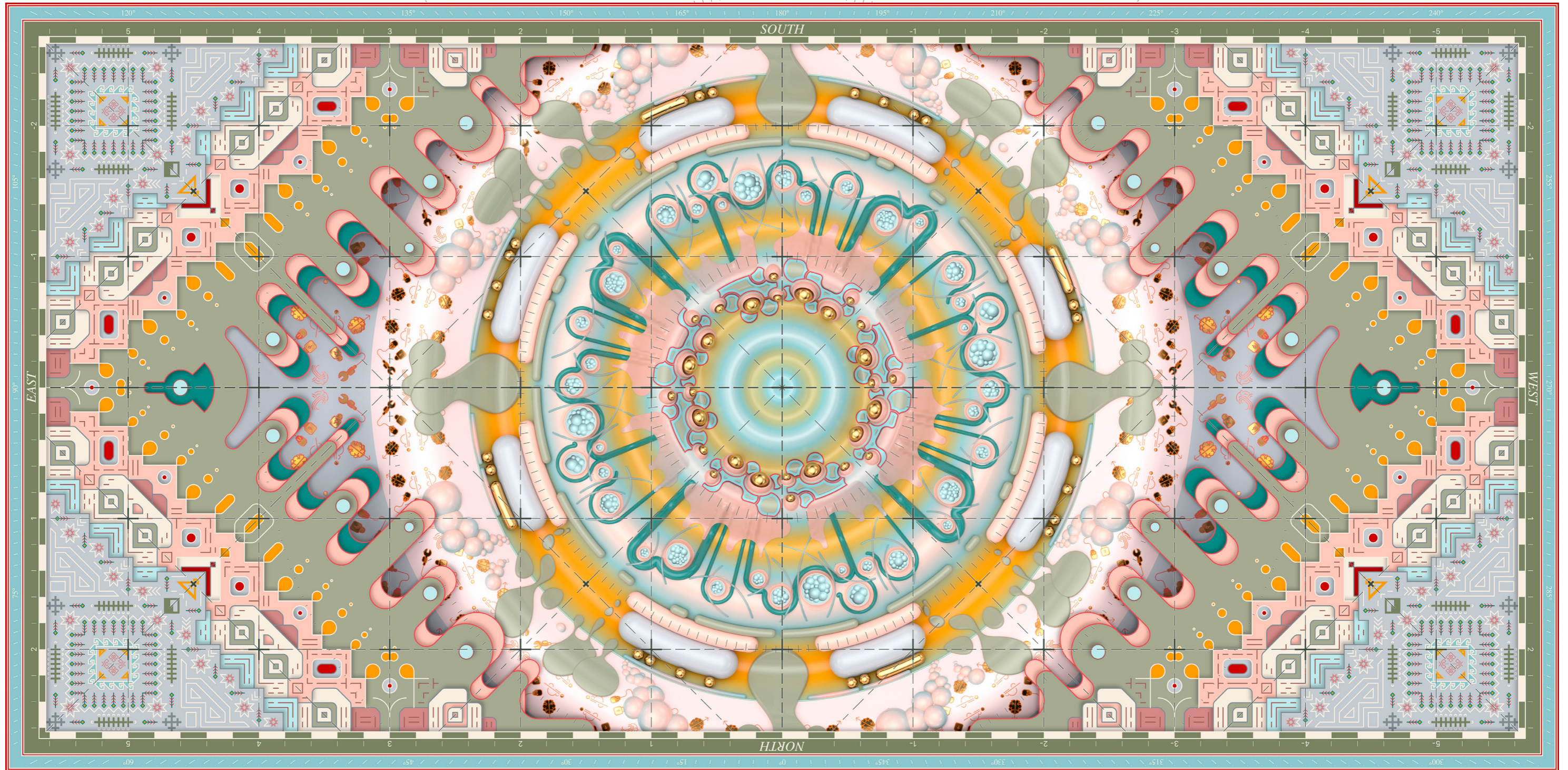
With these questions in mind, *Value in the Virtual* presents a vision of the latent potential of spatial design in and for virtual environments. Presented through the practice and conceptual lens of Lara Lesmes and Fredrik Hellberg, creative directors of the London-based architecture studio Space Popular, this installation articulates a direction for architecture which interfaces with cognitive science, colour theory, and the spectacular possibilities laid before us at the dawn of an imminent, immersive virtual reality.

The six environments in Boxen make reference to spaces and places that can be found in Stockholm. The totems, which represent gateways to a virtual layer, explore shifting value systems in a future virtual 'built' environment. From the Golden Hall of Stockholm City Hall, which hosts civic functions from civil marriages to the annual Nobel Prize banquet, to Östermalmstorg subway station and the public art of Siri Derkert, these environments span public, private and in-between spaces that together comprise the fabric of the city. What you see in Boxen can be experienced by anyone, at anytime and in anyplace, through Sansar – one of the world's largest social VR platforms. The six environments coexist simultaneously as a virtual layer, which may be experienced through any VR hardware both in and outside of Boxen.

If virtual reality is no longer science fiction then it is our collective duty, both as potential users and as citizens of livable domains yet to be designed, to take responsibility for a technology that will in all likelihood dominate our everyday experiences and interpersonal interactions in the imminent future. For this reason, *Value in the Virtual* is intended as a shared space and testing ground for discussion about the role of the architect, and of architecture, in the burgeoning virtual sphere.

1 *Wonder Stories*, Hugo Gernsback (ed.). June 1935, Continental Publications, p.28.

Curator of Contemporary Architecture and Design



VÄRDE I DET VIRTUELLA

Virtuella världar är synnerligen väl lämpade för en arkitektur som stimulerar, kommunicerar och inspirerar. Där är det mänskliga intellektet en plats som kan ges rumslig gestaltning. När sinnevärlden blivit en byggplats är det ofrånkomligt att det är i ytskiktet som övergången mellan fysisk och virtuell arkitektur kommer att ta sin början.

Den virtuella världens yta är en plats för förvecklingar, fördjupning och upplevelser i flera dimensioner. När arkitekturen är virtuell, eller virtuellt förstärkt, äger ett värderingsskifte rum som i sin tur gör det möjligt för nya värderingar att framträda. Om vi, som exempel, tar de virtuella strukturer som imiterar fysiska material så är deras inneboende egenskaper omvända. I det virtuella kräver en stol, som ska förefalla vara gjord av rent guld, mindre energi och ansträngning att framställa än vad den skulle göra om den designats för att verka ha en mer invecklad yta av ett fluffigt material. Den virtuella upplevelsen gör oss mer observanta på och intresserade av vår fysiska omgivning.

Med tiden kommer de traditionella kriterierna för arkitekturen att hamna i kölvattnet av en *upplevelsebaserad* design. Att designa i och för virtuella världar kräver en kunskap om kognitiva vetenskaper och förståelse för den mänskliga perceptionsförmågan. Det är varken slumpen eller brist på fantasi som gör att dagens virtuella arkitektur uppvisar ett släktskap med den estetik vi känner igen och förstår. Det är när virtuella och fysiska världar överlappar varandra som den virtuella upplevelsen intensifieras.

Arkitekturen framställs för närvarande i första hand för okända användare, men om vi istället föreställer oss att gestaltade rum kunde designa oss, skulle arkitekter och formgivare finna kriterierna för sin design i sinnesupplevelserna

VALUE IN THE VIRTUAL

Virtual worlds are primed for an architecture that stimulates, communicates, and inspires. In virtual environments, the human mind is the primary site for spatial design. With the mind as site, the first transfer between physical and virtual architecture will be that of surface.

Surfaces in virtual worlds are sites for depth, intricacy, and multidimensional experience. When architecture is virtual, or virtually augmented, a shift in value takes place and entirely new sets of values can emerge. In the case of virtual textures that imitate physical materials, for instance, their inherent properties are reversed – in virtual environments, a chair modelled to appear as solid gold takes less energy and effort than it would to appear as a more intricate surface, such as that of fluffy fabric. The virtual will make us more interested in and observant of the physical world around us.

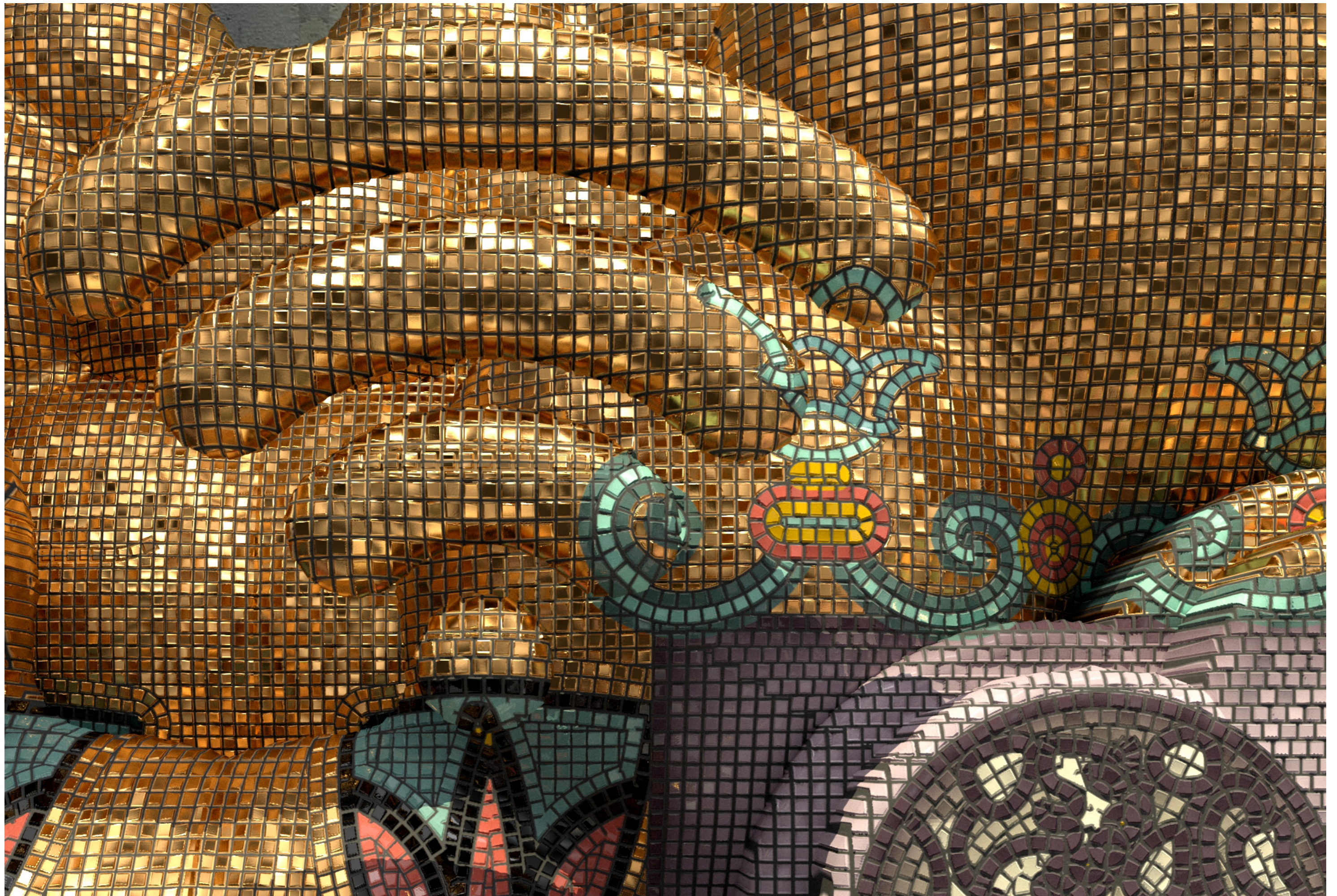
In time, the traditional criteria for architecture will be foregrounded by *experience*-led design. To design in and for virtual worlds calls for an understanding of cognitive science and the possibilities in human perception. It is not by coincidence or lack of imagination that the virtual architecture of today shares an affinity with aesthetics that we know and recognise. When virtual environments overlap with physical ones, the virtual experience intensifies.

Currently, architectural spaces are typically envisioned for *imagined* users. And yet, if we believe that designed spaces can also design *us* in return, architects and designers should draw design criteria from within the experiencing mind of the inhabitants of virtual environments. This would have the effect of turning the conventional design process inside out. Design languages would be applicable and shared across both physical and virtual realities, and their designers



Blå porten, Djurgården • The Blue Gate, Djurgården

Parken • The Park



Gyllene salen, Stockholms stadshus • The Golden Hall, Stockholm City Hall

Stadshuset • The City Hall



Blanches Café • Café Blanc

Caféet • The Café

hos dem som befolkar den virtuella världen. Designprocessen skulle, som en konsekvens, vändas ut och in. Formspråk skulle, i det sammanhanget, bli tillämpbara och delade i både den fysiska och den virtuella världen. Arkitekter och formgivare skulle tvingas överväga en ny roll som innefattar både skapandet av arkitektoniskt innehåll och frammanandet av rumsligheter som kan behålla sina särdrag i såväl den verkliga som den virtuella världen.

Värde i det virtuella innehåller sex förstärkta miljöer som är förankrade i den fysiska omvärlden. När staden kan bli kopierad eller återuppfunnen i parallella världar kommer all den historia vi kan utläsa från den ständigt skrivas om. Varje skraddarsydd kopia bär på en ny berättelse. De följande punkterna pekar ut en riktning för en virtuell arkitektur som ännu inte skapats.

1. Virtuellt innehåll kommer att förändra arkitekturens värde radikalt

Den fysiska miljöns naturliga begränsningar – som gravitation, ljusförhållanden och naturresurser saknar betydelse i den virtuella världen. Som en konsekvens av det kan alla antaganden om vad, varför, för vem arkitekter ritar kastas över ända.

2. Vid övergången till det virtuella kommer värden både att erhållas och gå förlorade

Precis som hissen en gång möjliggjorde och även triggade lusten hos oss att leva på högre höjder kommer nya rumsliga scenarier att ge upphov till nya livsmönster. Hur och vad vi värdesätter i omgivningen kommer att omdefinieras av nya rumsliga kvaliteter som vi ännu inte kan föreställa oss.

3. Virtuella världar kommer både öka vårt intresse för och uppskattning av fysiska miljöer

Det är i den fysiska världen som den virtuella skapas. På samma sätt som fiktionen har förmågan att forma våra liv kommer en simulerad verklighet att intensifiera såväl omsorgen om som intresset för den fysiska verklighet som vi upplever sensoriskt.

4. Arkitekturen kommer att värderas utifrån den rumsliga upplevelsen den kan erbjuda

De virtuella världarna kommer att ha förmåga att forma, lyfta, förtrycka och influera oss. När den frigjorts från sin primära funktion att ge oss skydd mot naturen kommer den upplevelseinriktade

could consider a new role that blends the creation and curation of architectural content, imagining spaces that retain their characteristics in physical and virtual worlds alike.

Value in the Virtual presents six augmented environments rooted in the physical world. As the city will be replicated and reinvented across parallel worlds, its stories will be rewritten every day. Each copy, customised at every level and on every scale, offers new narratives. The following propositions articulate a direction for a virtual architecture yet to be designed.

1. Virtual content will radically alter the value of architecture

The limitations that define our physical environment—such as gravity, light, or material resources—are of no concern in virtual worlds. As such, fundamental assumptions of what, how, why and for whom architects design will be recast.

2. Values will be both gained and lost in the transition to the virtual

Just as the elevator allowed and then encouraged us to dwell higher above the ground, new spatial scenarios will lead to different patterns of life. Spatial qualities yet to be imagined will change the ways in which we value our environment.

3. Virtual worlds will intensify our interest and appreciation of physical environments

Virtual worlds are an invention of the physical – they rely on our haptic knowledge of the world around us. In a similar way to how fiction shapes our lives, simulated reality will intensify our interest in and care toward the physical world.

4. Architecture will be appreciated by the spatial experience it provides

Virtual environments will have the capacity to shape, lift, suppress, and influence us. Architecture in the virtual will be able to change at the speed of thought and, being freed from its primary role as shelter, will lead with experience as purpose.



arkitekturen att kunna förändras med tankens hastighet.

5. Rumsliga upplevelser kommer i allt större utsträckning att bli specifika och skräddarsydda för de som vistas i dem

Lika lätt som det är att byta kläder idag kommer det vara att inreda det virtuella hemmet. Å andra sidan kommer skräddarsydda rumsligheter öka efterfrågan på ett större och rikare utbud av produkter på den virtuella marknaden.

6. Virtuella världar i planetariska skalor kommer att samexistera med sina fysiska motsvarigheter

Ett framtida internet kommer att innehålla en seglivad kartbild av den fysiska världen. Eftersom de virtuella världarna samexisterar och interagerar med den kartan blir det möjligt att placera objekt eller sig själv mellan dessa lager med millimeterprecision.

7. Det perifera synfältet kommer att vidgas från att omfatta objekt och ansikten till att inkludera husfasader och gator

Som en konsekvens av att den fysiska arkitekturen till sin natur är statisk är vår perception av vardagens erfarenheter och upplevelser perifer. Den virtuella arkitekturen har en potential att bli lika interaktiv som människan.

8. I takt med att den virtuella världen blir norm kommer värdet av det virtuella hantverkskunnandet att öka

Med tiden kommer ett konventionellt digitalt hantverk utvecklas i vilket det immateriella har ett lika högt värde som materiella objekt har idag.

9. Social uppskattning kommer att uttryckas visuellt som kroppsliga och rumsliga utsmyckningar

I den virtuella världen kommer sociala medier vara kopplade till våra avatarer. I större utsträckning än idag kommer social interaktion att utgöras av starka rumsliga upplevelser.

10. Plagg och arkitektur kommer att smälta samman till en sammanhängande förlängning av jaget

Även om arkitekturen ger oss ramarna för det vardagliga livet befinner den sig i våra livserfarenheters utkanter. När virtuella livsmiljöer blir normen kommer vi inte bara att forma rummen vi vistas i – de kommer även att forma oss.

5. Spatial experiences will become increasingly specific and tailored to its dwellers

Redecorating your virtual home will be as simple as changing clothes. Rapid spatial customisation will increase demand for content and objects in virtual marketplaces.

6. Planetary scale virtual worlds will coexist with their physical counterparts

The future Internet will carry a persistent map of the entire physical world. Virtual worlds will coexist and interact with this map, allowing any virtual object or user to be positioned between layers with millimetre precision.

7. Peripheral attention will broaden from objects and faces to façades and streets

Physical architecture is largely static and, as a result, peripheral to our perception of everyday lived experience. Virtual architecture has the potential to be as interactive as human beings are with one another.

8. Virtual craftsmanship will gain appreciation as virtual worlds become the norm

Digital craftsmanship will become mainstream; the intangible will carry the same value as tangible objects do today.

9. Social appreciation will manifest visually as embellishments to our attire and environments

In virtual worlds, an evolved form of social media will be tethered to our avatars. Social interactions will become intensely spatial experiences.

10. Attire and architecture will blend into a continuous extension of the self

Architecture provides a format for everyday life but remains peripheral to our lived experience. As inhabitable virtual environments become the norm, the environments that we shape will shape us in return.



Stureplan • Stureplan

Target • The Square



Östermalmstorg tunnelbanestation • Östermalmstorg subway station

MARMOR BLIR TILL KROPP

När vi upplever att vi är någonstans, med någon eller med något erfar vid en subjektiv känsla av *närvaro* – den ofta omärkliga förnimmelsen av att miljön omkring oss tillsammans med de föremål och händelser som förekommer däri, är verkliga.

När vi bearbetar det ständiga informationsflöde som strömmar genom kroppens sensoriska organ, upprätthåller hjärnan en ungefärlig modell av jaget i relation till omgivningen. Detta är upplevelsen av "perceptuell närvaro" – den obeskrivliga känslan av att höra till och vara rotad i en fysisk värld som delas med andra. Den mänskliga hjärnan har förmågan att utvidga denna närvaro bortom gränserna för vår egen kroppslighet: samma neutrala maskineri som tolkar informationen som våra sensoriska organ förser oss med kan också övertas av andra processer. Våra drömmar, fantasier och vår individuella förmåga att bortse från tvivel är verktygen som möjliggör virtuella upplevelser. I gengäld kan de ingjuta i oss en känsla av *kognitiv närvaro*.

Det är inte alla system i hjärnan som kan skilja mellan kognitiv och perceptuell närvaro – vad som är "verkligt" och vad som är "virtuellt". Att i ord eller tanke ge uttryck för det majestätiska lugnet i ett naturlandskap kan sänka pulsen och dra ned andningsfrekvensen, få oss att finna ett lugn och känna att vi faktiskt är där. Skapandet av verklighetstroga återgivningar av den fysiska världen – oavsett om det är i underhållningssyfte eller av praktiska skäl – har sysselsatt människan sedan tidernas begynnelse. En väl utförd tillfällig illusion av en alternativ, perceptuell, verklighet kan rucka vår uppfattning av "perceptuell närvaro".

I sitt mest kända verk "Metamorfoser" (ca 8 e.Kr.) återberättar den romerske skalden Ovidius den grekiska myten om Pygmalion och Galatea där den förre är en skulptör besatt av att mejsla fram

FROM MARBLE INTO FLESH

When we experience being somewhere, with someone or something, we are experiencing the subjective sensation of *presence* – an often imperceptible sense that our current environment, alongside the objects and events that occur therein, is real.

Working with the constant stream of information that flows through our sensory organs, our brain automatically maintains an approximate model of 'self' in relation to our surroundings. This amounts to the sensation of 'perceptual presence', the indescribable feeling of being connected with and grounded to a physical world that is shared with others. The human brain has the capacity to extend presence beyond the boundaries of our own physicality; the very same neural machinery that interprets information delivered by our sensory organs can also be overwritten. Our dreams, imaginings, and our individual ability to suspend disbelief are the very instruments that enable virtual experiences. They in turn instil a sense of *cognitive presence*.

Not all systems in the brain distinguish between cognitive and perceptual presence – between what is 'real' and what is 'virtual'. Articulating the tranquillity of a natural landscape in thought or speech, for instance, can actually lower your heart and breathing rates, make you feel calmer, and allow you to feel as though you are actually there. Creating lifelike representations of our physical world—for the purposes of both entertainment and utility—has been a human preoccupation since time immemorial. When done well a momentary illusion of an alternate perceptual reality can be realised, altering our sense of 'perceptual presence'.

In the Roman epic *Metamorphoses* (circa 8AD), Ovid narrates the Ancient Greek myth of

figurativa marmorstatyer och som strävar efter att göra dem till allt mer levande och verklighetstroga framställningar av världen såsom han upplever den. När Pygmalion i jakten på perfektion bearbetar stenen framträder en skulptur i skepnad av en person "av och från hans drömmar". Så fulländad är skulpturen att Pygmalion blir våldsamt förälskad i den. Berättelsen fortsätter med att den livlösa statyn – den livlösa återgivningen av verkligheten – väcks till liv som Galatea inför skulptörens ögon.

Nu på 2000-talet är mänskligheten på god väg att erövra den gudomliga förmågan att i realtid och med hjälp av datorgrafik förkroppsliga idén om Galatea. Med kreativitet och de rätta verktygen kan vi nu frammana illusioner som har förmågan att lura de automatiska mentala processer som formar en "perceptuell närvaro", vilket leder till att hjärnan på falska grunder tror sig tolka en verklighet som i själva verket är artificiell. Med andra ord kan vi nu skapa *virtuellt verkliga* upplevelser.

Många av oss delar, i större eller mindre utsträckning, arkitektens längtan som är drömmen om att förverkliga fantasier. Skapandet av en allomfattande illusion i vilken alla stimuli som ingår i konstruktionen av en "perceptuell närvaro" har möjliggjorts av en konstnär eller programmerare är ett uttryck för en kvardröjande mänsklig strävan. Pygmalion tillbad gudinnan Afrodite om att stenen skulle transformeras till ett levande väsen. Idag sätter vi vårt hopp till vetenskapen, tekniken och designen.

Värde i det virtuella erbjuder ett ramverk för att navigera i och betrakta en av de mest omvälvande händelserna i mänsklighetens historia – ögonblicket då våra virtuella skapelser, våra nätgemenskaper, framställningar och berättelser går från att vara enbart representativa till att bli en perceptuell verklighet. Marmorn har muterat till kropp.

William Hamilton är designer och utvecklare av VR-mjukvara. Han har tidigare varit forskare i klinisk psykologi vid Stockholms universitet. År 2014 hoppade han av för att grunda *Mimerse*, ett företag som arbetar med att förbättra mental hälsa med virtual reality-teknik som medel. Hamilton grundade 2015 *Vobling*, en konsultfirma för digital och "augmented reality" vars kunder är några av världens ledande företag och institutioner. Hamilton har varit rådgivare för *Värde i det virtuella*.

Pygmalion and Galatea. In the story Pygmalion, an obsessive sculptor, strives for ever more life-like imitations of his perception of the physical world. While chipping at stone in a search for 'perfection', he realises a sculpture in the guise of a person "of and from his dreams". It is so perfect that he cannot help but fall deeply in love. Eventually, Pygmalion's rendition of reality becomes flesh: the lifeless marble figure morphs into a living reality before his very eyes.

In the 21st Century, and with the aid of real-time computer graphics, humanity is on the cusp of gaining a near to god-like ability to forge our own rendition. With the right skills and creative capacity, we are now able to conjure illusions capable of deceiving the automatic mental processes that construct a 'perpetual presence', causing our brains to falsely infer reality where there is only the artificial. To put it another way, we can now create *virtually real* experiences.

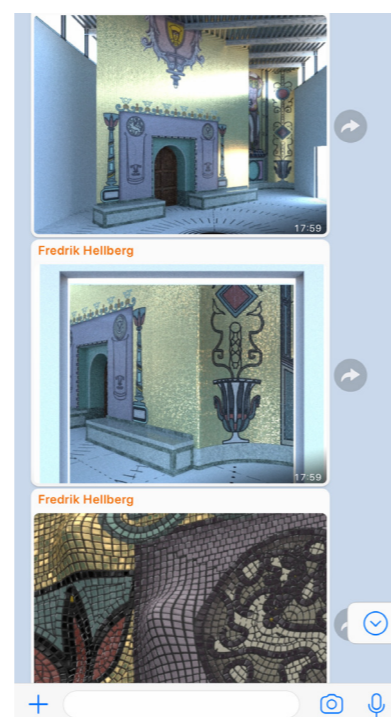
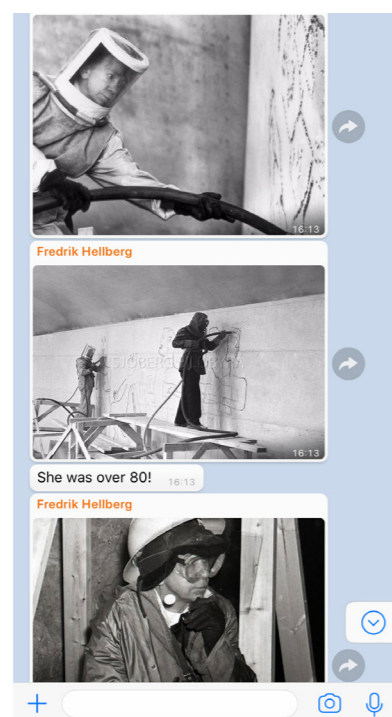
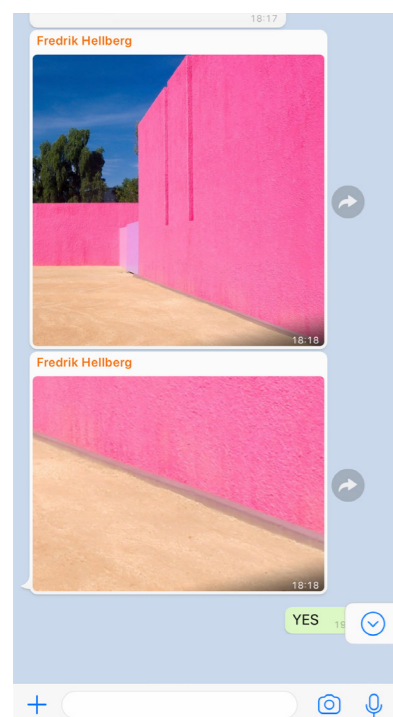
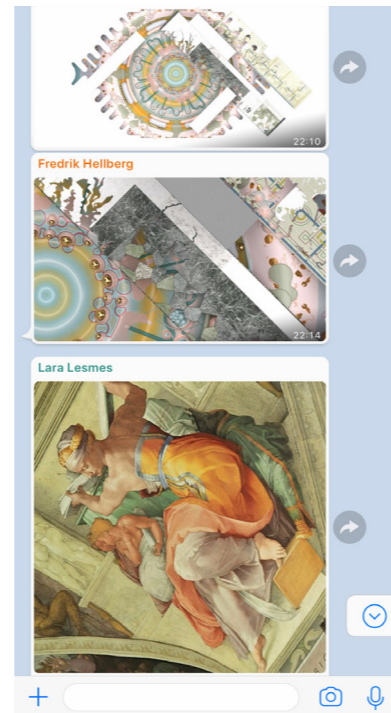
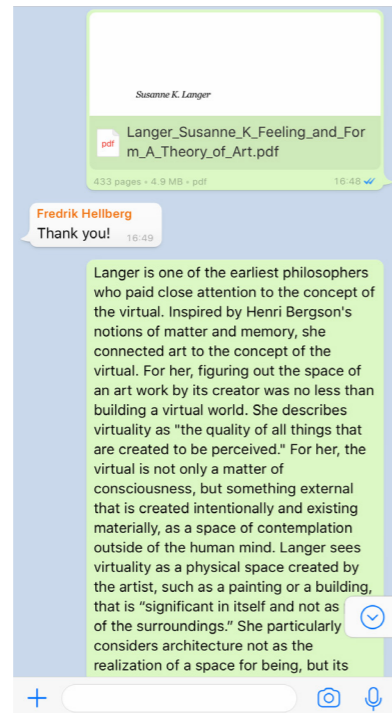
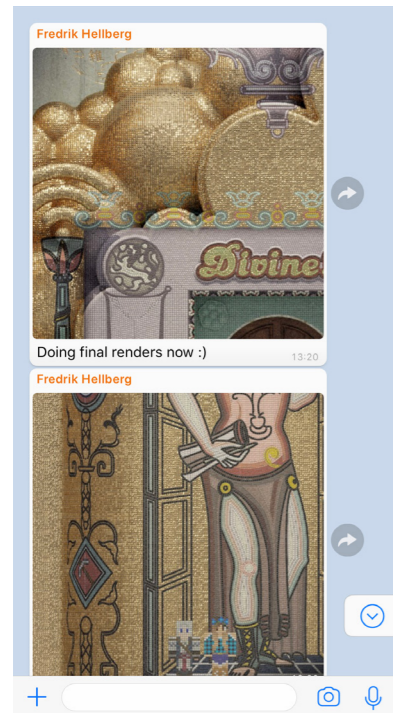
Perhaps most of us, in some capacity, share a dream of the architect: a yearning for the imaginary made 'real'. The creation of an all-encompassing illusion, in which all stimuli involved in the creation of 'perceptual presence' are generated by the artist or programmer, expresses an abiding human goal. While Pygmalion prayed to the goddess Aphrodite to transform stone into a living, breathing form, we turn to science, technology – and design.

Value in the Virtual provides a framework for navigating and considering what is, and will continue to be, among the most transformational moments in the timeline of human history. This is the moment in which our virtual creations—our online communities, renderings, and narratives—shift from the merely representational and toward perceptual reality. Marble is mutating into flesh.

William Hamilton is a developer, designer, and creator of virtual reality software. Previously, he was a researcher in clinical psychology at Stockholm University. In 2014, he dropped out to found *Mimerse*, a company improving mental health through immersive technologies. In 2015 he co-founded *Vobling*, a virtual, augmented, and mixed-reality consulting agency that works with some of the world's leading brands, corporations, and institutions. Hamilton has acted as Special Advisor to *Value in the Virtual*.

KOLOFON

COLOPHON



Utställningen är producerad av ArkDes, Sveriges nationella centrum för arkitektur och design.
Överintendent: **Kieran Long**

This exhibition has been produced by ArkDes, the Swedish Centre for Architecture and Design.
Director: **Kieran Long**

Space Popular består av:
Lara Lesmes och **Carl Fredrik Valdemar Hellberg**

Space Popular is:
Lara Lesmes and **Carl Fredrik Valdemar Hellberg**

Utställningskurator: **James Taylor-Foster**
Rådgivare: **William Hamilton**
Assistenter: **Ludvig Holmen, Daniel Tayar-Watson**
Översättning: **Daniel Golling**
Grafisk identitet: **Studio Reko**
Projektgrupp på ArkDes: **Madeléne Beckman, Markus Eberle, Jakob Kjellberg, Stefan Mossfeldt, Sandra Nolgren, Elisabet Schön, Halla Sigurðardóttir, Maria Östman, Eva-Lisa Saksi**

Curator: **James Taylor-Foster**
Special Advisor: **William Hamilton**
Assistants: **Ludvig Holmen, Daniel Tayar-Watson**
Translation: **Daniel Golling**
Graphic Identity: **Studio Reko**
Project team at ArkDes: **Madeléne Beckman, Markus Eberle, Jakob Kjellberg, Stefan Mossfeldt, Sandra Nolgren, Elisabet Schön, Halla Sigurðardóttir, Maria Östman, Eva-Lisa Saksi**

Tack till Jason Gholson (Sansar), Shumi Bose och Atracta som gjorde det möjligt för Space Popular att visa storskaliga digitala verk på Stureplan i Stockholm under hösten 2018.

Thanks to Jason Gholston (Sansar) and Shumi Bose. Atracta presented a large-scale digital artwork by Space Popular in Stureplan (Stockholm) in Autumn 2018.

Boxen på ArkDes är en plattform för snabbt föränderliga, experimentella utställningar. Boxen ger utrymme för alternativa röster att inspirera till diskussioner om arkitektur, design och deras förhållande till samhället genom radikala och lyhörda installationer, utställningar, evenemang och interaktioner mellan arkitekter, designers och tänkare. Boxen är ritad av Dehlin Brattgård Arkitekter (Stockholm) och öppnades i juni 2018.

Boxen at ArkDes is a platform for fast-changing, experimental exhibitions. It provides space for alternative voices to inspire discussions about architecture, design, and their relationship to society by promoting radical and responsive installations, exhibitions, events and dialogues by and between architects, designers, and thinkers. Boxen has been designed by Dehlin Brattgård Architects (Stockholm) and opened in June 2018.

Bild av Space Popular: Jonas Malmström (2017)
Publicerad 2018. Tryckt i Sverige.

Portrait of Space Popular: Jonas Malmström (2017)
Published in 2018. Printed in Sweden.

