



Für das Projekt wurde eine Grasshopper-Definition entwickelt, die ein parametrisches Flugzeug generiert. Dieses befindet sich in Helsinki und landet schließlich auch dort am Flughafen. Zudem wurde eine weitere Definition erstellt, die die Gebäudehöhen je nach Distanz zum Flugzeug variieren lässt: Gebäude in der Nähe erscheinen höher, während entferntere Gebäude niedriger dargestellt werden. Auf diese Weise entsteht eine dynamische Stadtlandschaft, die sich in Echtzeit an die Flugbewegung anpasst und das Zusammenspiel von Architektur und Bewegung visualisiert.

