



# Design- avgang 2019

# *Innhold*

## *Content*

Introduksjon .....	5
Introduction	
Master i design .....	13
Master in Design	
Bachelor i grafisk design og illustrasjon.....	111
Bachelor in Graphic Design and Illustration	
Bachelor i klesdesign og kostymedesign.....	129
Bachelor in Fashion Design and Costume Design	
Bachelor i interiørarkitektur og møbeldesign.....	149
Bachelor in Interior Architecture and Furniture Design	

# Designavgang 2019

## Design Graduation 2019

Hva er design? Hvilke kunnskaper, kompetanse og ferdigheter har en ferdig utdannet designer? Dette er spørsmål som vi på ulike måter, og især i forbindelse med revisjon av studieplaner eller sensur av avgangsarbeider, diskuterer ved avdeling Design på Kunsthøgskolen i Oslo.

Vårens avgangsstudenter på master-programmet i design og på bachelor-programmene i kles- og kostymedesign, grafisk design og illustrasjon samt interiørarkitektur og møbeldesign har gjennomført krevende studier i en kunstfaglig kontekst, og med en undersøkende og kritisk tilnærming til designfagene. Avgangsstudentene våre kan svært mye om materialer, verktøy, designprosesser, samarbeid og det møysommelige og noen ganger ensomme arbeidet i verksteder og ved arbeidsbord. Med solid faglig ballast, både praktisk og teoretisk, tror vi at våre avgangsstudenter i årene framover vil tilføre mye både til bransje og samfunn.

En av mine oppgaver som dekan er å rekruttere nye ansatte til avdeling Design – og også å påse høy kvalitet i rekruttering av studenter og stipendiater. Gang på gang i disse prosessene, og ikke minst når de utvalgte er i gang med sitt arbeid, blir jeg minnet om hvor stor betydning personlighet, erfaringsbakgrunn og generell kompetanse har for hvordan den enkelte griper og løser en jobb – enten det er undervisning og forskning eller en designoppgave. Jeg er glad for å kunne si at et kjennetegn både ved ansatte og studenter ved avdeling Design er at de legger ned mye tankekraft, kunstnerisk kraft, arbeidstid og inngående håndverks- og materialkompetanse i det andre møter som «ferdig»: for studentene et avsluttende bachelor- eller masterprosjekt, og for underviserne selve avgangsstudentene med en bachelor- eller mastergrad i design.

What is design? What knowledge, competencies and skills does a fully trained designer have? These are questions that we discuss in various ways, especially in connection with revisions of study plans or censorship of graduation works at the Department of Design at Oslo National Academy of the Arts.

This year's graduating students from the master's programme in design and the bachelor's programmes in clothing and costume design, graphic design and illustration, and interior architecture and furniture design have carried out demanding studies in an artistic context with an investigative and critical approach. Our graduates know a lot about materials, tools, design processes, collaboration, and the laborious and sometimes lonely work of workshops and work desks. With solid professional competencies we believe that our graduates will contribute to the society in the years to come.

Among my tasks as dean are to recruit new employees to the Department of Design and to ensure high quality in the recruitment of students and fellows. Time and time again in these processes, and not least when the selectors are in the process of their work, I am reminded of the great importance of personality, background experience and general competence for how an individual grasps and solves a job – be it teaching and research or a design task. I am happy to say that a hallmark of both staff and students at the Department of Design is that they put considerable thought, artistic power, working hours, and in-depth craft and material competence in what others perceive as 'finished' – a final bachelor's or master's project for the students, and for the teachers the graduation students themselves.

Avdeling Design ønsker å gi hver enkelt student rom til inngående praktisk fordypning, eksperimentering og kritisk refleksjon. Gjennom bachelorstudiet utvikler studentene seg til profesjonsutøvere innen valgt fagområde, mens masterstudentene fordypet seg ytterligere i egen praksis og fagområde, samtidig som de brynes i samarbeid med andre fagområder. Det at våre studier er studio- og verkstedsbasert, gir muligheter for den hardtarbeidende og selvstendige student til å utvikle sin egen unike signatur og/eller inngå i samarbeid.

Så hva er design? Hvilke kunnskaper, kompetanser og ferdigheter har en ferdig utdannet designer? Det er det selvfølgelig ikke ett svar på. I årets avgangsutstilling møter dere rundt 50 forslag til svar, som jeg håper bidrar til fornyet samtale om fagområdene våre og deres plass i samfunnet. Vi er stolte over våre avgangsstudenter, og takknemlige for at vi har kunnet tilby dem Norges høyeste utdanninger innen grafisk design og illustrasjon, interiørarkitektur og møbeldesign og kles- og kostymedesign. Avdeling Designs ønske er at avgangsstudentene skal fortsette å bruke sine kunnskaper, kompetanse og ferdigheter til å videreutvikle et samfunn der humanistiske og kunstneriske verdier har en avgjørende plass.

Velkommen til Designavgang 2019!

Karianne Bjellås Gilje  
Dekan

The Department of Design wishes to give each student room for in-depth practical specialization, experimentation and critical reflection. Through our bachelor programmes, the students develop into professional practitioners within their chosen fields. The master's students complete further specialization in their own practice and subject areas while engaging in additional areas and approaches. The fact that our studies are studio and workshop based provides opportunities for hardworking, independent students to develop their own unique signatures and/or collaborate.

So, what is design? What knowledge, competencies and skills does a fully trained designer have? Of course, there is not one answer. In this year's graduation exhibition, you will meet approximately 50 suggestions for answers, which I hope will contribute to renewed conversation about our subject areas and their place in society. We are proud of our graduates and thankful that we have been able to offer them Norway's premier education in graphic design and illustration, interior architecture and furniture design, and clothing and costume design. The department's wish is that our graduates will continue to use their knowledge and creativity to further develop a society where humanistic and artistic values have a decisive place.

Welcome to Design Graduation 2019!

Karianne Bjellås Gilje  
Dean

# Et sted å vokse

## A place to grow

Grafisk design og illustrasjon  
Graphic Design and Illustration

En tid tilbake kom jeg på en fest i prat med en bekjent. Han var kritisk til utdanning og hevdet at våre fag like godt kunne læres i arbeidslivet. Han mente også at utdanning bidrar til stagnasjon og ensretting. Jeg påstod, tvert om, at utdanning handler om frigjøring og nytenkning. Vi ble ikke enige.

Et bedre svar fra min side ville vært å invitere til avgangsutstillingen. Prosjektene du ser rundt deg, viser at studentene mestrer sine fag. Men like viktig: De viser at de tør ting de ikke visste de ville tørre. De er engasjert i sosiale spørsmål, kommer med innsiktsfulle observasjoner og er personlige og politiske – og det gjennom en leting etter nye formmessige løsninger. Det fordrer et fristed for prøving og feiling, innsikt og tvil.

Det finnes tendenser. Klimaet, både det politiske og i atmosfæren, engasjerer. Det er også mulig å spore en fornyet interesse for materialitet og håndverk. Det er likevel vanskeligere å se tendenser når det kommer til form, uttrykk og faglig tilnærming. Arbeidene karakteriseres ikke av en formal skole. Men studentene preges av å ha vært del av et faglig fellesskap hvor den enkelte kan vokse og utvikles. Arbeidene reflekterer hver enkelt students blick på verden, omsatt i grafisk design og illustrasjon. Akkurat disse prosjektene kunne ikke blitt til et annet sted til en annen tid. God utstilling!

Martin Egge Lundell  
Professor og fagområdeansvarlig  
for grafisk design og illustrasjon

A while back I got talking to an acquaintance at a party. He was critical of education and asserted that you could just as well learn our subjects by practice in the workplace. He also felt that education leads to stagnation and standardization. My claim was the opposite: that education brings about liberation and innovation. We did not agree.

A better response from me would have been to invite him to our graduation exhibition. Because the projects you see there, prove how well the students are mastering their subjects. Just as important: You can see that they dare to do things they didn't know they would dare to do. They are interested in social issues, their observations show insight, and they are being personal and political – you can see it through their search for new formal solutions. Being able to do that, requires a sanctuary, a place open for trial and error, insight and doubt.

There are tendencies. The students feel passionately about the climate, both the political and the atmospheric. You can also sense a renewed interest for materiality and craft. When it comes to form, expression and technical approach the trends are not so apparent. The works are not characterised by a formal school. But the students are influenced by being part of a professional community with room for growth and development for every individual. Their works reflect their personal view of the world, translated into graphic design and illustration. The projects we see here could not have been created in another place at another time. Enjoy the exhibition!

Martin Egge Lundell  
Professor and Head of Programme,  
Graphic Design and Illustration

[martlund@khio.no](mailto:martlund@khio.no)

# 360° og tett på 360° and close up

Klesdesign og kostymedesign  
Fashion Design and Costume Design

Å arbeide med å designe klær handler mye om nærhet. Man er alltid tett på mennesket og kroppen, men også omgivelsene og tiden vi lever i. Designeren må kjenne seg selv for å kunne finne og utvikle sitt eget unike kunstneriske uttrykk.

Kunsthøgskolen i Oslo tilbyr muligheten for fremtidsrettet spekulasjon om klær og kostymer og til praktisk utforskning av tanker og ideer om klær som uttrykksform. Klær er visuell kultur, en personlig opplevelse og en kommunikasjonsform. Ved å forstå klær som språk og kulturuttrykk kan designeren bidra med innhold og formidling i en rekke sammenhenger.

Designeren arbeider tett på materialene, teknikkene og håndverket samtidig som arbeidet krever en årvåkenhet for tendenser i samfunnet og i markedet. Designeren må forstå brukeren av klærne og sammenhengene klærne skal inngå i. Designeren står i nært samarbeid med skuespillere og utøvere når en historie skal fortelles på en scene, i en film eller på TV. Kostymene skaper opplevelse og bidrar til at historier kommer nærmere publikum.

Designeren må kunne reflektere kritisk om sin egen profesjon og sin egen praksis. Med en stadig større bevissthet om bærekraftsproblemet i klesindustrien er designeren blant dem som står tettest på utfordringene og dermed også nærmest å kunne finne løsninger for fremtiden. Nå må designeren vende seg til naturen og samtidig nærme seg ny teknologi og arbeidsformer.

Working with designing clothes is much about being close. One is always working closely with the human body, but also closely connected to the surroundings and to our times. The designer must know the self in order to find and develop a singular artistic expression.

Oslo National Academy of the Arts offers the opportunity for future oriented speculation on clothing and costumes and practical exploration of thoughts and ideas about clothes as a form of expression. Clothes are visual culture, a personal experience and a form of communication. By understanding clothes as language and as cultural expression, the designer can contribute with content and storytelling in a number of contexts.

The designer works closely with materials, techniques and craftsmanship, while the work also requires a vigilance for trends in society and in the market. The designer must understand the user of the clothes and the contexts the clothes are designed for. The designer is in close collaboration with actors and performers when a story is to be told on a stage, in a movie or on television. The costumes create experience and contribute in bringing the stories closer to the audience.

The designer must be able to reflect critically on their own profession and their own practice. With an ever-increasing awareness of the sustainability issues in the clothing industry, the designer is among those who are closest to

På Kunsthøgskolen i Oslo arbeider vi tett med hver enkelt student for å finne frem til hvordan hver enkelt kan og vil jobbe som designer med klær og kostymer. Vi har valgt å ha en vid horisont for hva det å jobbe med design og klær kan innebære. Dette gir oss et mangfold av uttrykk som vi er stolte av å få vise frem.

Jeg håper at årets avgangsprosjekter, i møtet med publikum, kan vekke nye tanker og diskusjoner om klær, og at arbeidene vil bli utforsket og videreutviklet i det viktige samspillet mellom designer, bruker, tilskuer, kritiker og samarbeidspartner.

Årets avgangskull fra Master i design og fra Bachelor i klesdesign og kostymedesign viser oss at å arbeide med design og klær som uttrykk er noe mangfoldig som foregår tett på og i 360°.

Peter Løchstøer  
Førsteamanuensis og fagområdeansvarlig,  
kles- og kostymedesign

the challenges and thus also closest to finding solutions for the future. Now the designer must turn to nature and at the same time approach new technology and ways of working.

At the Oslo Academy of the Arts, we work closely with each student to find out how each individual can and wants to work as a designer with clothes and costumes. We have chosen to have a wide horizon for what working with design and clothing entails. This gives us a diverse range of expressions that we are proud to showcase.

I hope that this year's graduation projects, when faced with the public, can inspire new thoughts and discussions about clothes and that the works will be further explored and developed in the essential interaction between designer, user, spectator, critic and collaborator.

This year's graduating students from Master's in Design and Bachelor's in Fashion and Costume Design shows us that working with design and clothing as an expression is something diverse that goes on close up and in 360°.

Peter Løchstøer  
Associate Professor and Head of Programme,  
Fashion and Costume Design

peteloch@khio.no

# Overmorgen og utover

## The day after tomorrow and beyond

Interiørarkitektur og møbeldesign  
Interior Architecture and Furniture Design

I programmet for interiørarkitektur og møbeldesign er vår felles agenda å jobbe med det sosiale rommet og med objekter og ting knyttet til det. Vi ser dette som et rammeverk for å engasjere seg i vårt samfunns flere kulturer. Vår norske modell er å knytte interiørarkitektur og møbeldesign sammen som et felles program. Selv om feltene har ulike praksiser og bransjemodeller, anser vi skjæringspunktet som det mest interessante. Vi unngår å lage en fast definisjon av våre fagområder, og utfordrer oss selv til å undersøke periferiene. Vi bygger på en pedagogisk modell med skiftende perspektiver. Dette betyr at vi innretter vår utdanning som en holistisk undersøkelse av våre sosiale rom og de objekter og ting som relaterer seg til de tilhørende kulturer. Vår pedagogiske tilnærming er basert på en kritisk dialog og samarbeidslæring.

In the Interior Architecture and Furniture Design programme our common agenda is to work with the social space and with the objects and things related to it. We see this as a framework to engage with our society with its multiple cultures. Our Norwegian model is to tie the Interior Architecture and Furniture Design together as a joint programme. Even though the fields have different practices and industry models, we have found this nexus most interesting. We eschew making fixed definition of our disciplines, but rather challenge ourselves to investigate the peripheries. We operate on a pedagogical model of shifting perspectives. This means that we frame our education as a holistic investigation into our social spaces and objects and things related to those embedded cultures. Our pedagogical approach is based on a critical dialogue and collaborative learning.

Verkene presenterer et stort utvalg av tilnæringer, og presenterer ingen felles estetikk eller en bestemt designideologi, men i stedet individuelle tolkninger for å gjøre vår verden litt bedre. Dette virker mest hensiktsmessig, da kraften i våre disipliner er i stand til å engasjere seg i kompleksiteten i vårt sosiale flerstemte miljø. Den rike arbeidspaletten reflekterer også hvor ulike våre studenter er, og ikke bare som individer. Som spennende personligheter med egne agendaer presenterer de også et stort utvalg av nasjonaliteter med sin kulturelle rikdom. Vi deler imidlertid en felles interesse for etikk i design og hvordan vi samhandler med vårt miljø, som synes å være i en alvorlig krise.

Vi er et framtidsrettet program, som ønsker å utstyre våre studenter med holdninger som gjør dem selvsikre nok til å tilegne seg nye evner og kunnskaper som trengs for å jobbe i en utrygg framtid. Dette betyr optimisme overfor det ukjente, men også en høy grad av kritisk sans for å kunne utfordre våre samfunn til det bedre, og hva dette kan innebære i framtiden.

Jeg ønsker å takke alle avgangsstudentene for deres bidrag til våre pågående, uendelige samtaler om design og det å skape. Dette legger grunnlaget for vår kollektive læring og driver våre fagområder framover. Jeg ønsker det større publikum hjertelig velkommen til å nyte arbeidene og delta i dialogen med oss. Og jeg ønsker alt det beste for de nye med bachelorgrad innen interiørarkitektur og møbeldesign og med mastergrad i design. Vær åpen for å se verden rundt deg, og følg ditt hjerte for å gjøre den enda bedre!

Toni Kauppila  
Professor og fagområdeansvarlig  
for interiørarkitektur og møbeldesign

The works present a great variety of approaches, and present no common aesthetics nor a certain design ideology, but rather individual interpretations to make our world a bit better. This seems most appropriate, as the power of our disciplines is in the ability to engage in the complexity of our social milieu with multiple voices. The rich palette of works also reflect the heterogeneity of our students, not only as individuals, but as exciting personalities with their own agendas, also presenting a great variety of nationalities with their cultural richness. But we do share a common concern towards the ethics in design and how we interact with our environment that seems to be in a crisis.

We are a future orientated programme that wishes to equip our students with attitudes where they feel confident to conquer new skills and knowledge needed to work within the uncertain tomorrow. This means an optimism towards the unknown, but also a high degree of criticality to be able to challenge our societies for the better, whatever that might mean in the future.

I wish to thank all the graduating students for their contributions to our ongoing, never-ending talks on design and the making of design. This lays the foundation for our collective learning and pushing our disciplines forward. I warmly welcome the greater audience to enjoy the works and to participate in the dialogue with us. And I wish all the best for the new Bachelors in Interior Architecture and Furniture design and Masters in Design. Be open to see the world around you and follow your heart to make it even better!

Toni Kauppila  
Professor and Head of Programme,  
Interior Architecture and Furniture Design

toni.kauppila@khio.no

# *Master i design*

Jørn Aagaard  
Afarin Alsharif  
Aurora Bratli Brunvoll  
Pia Benedikte Evensen  
Kristine Knapstad  
Clémence Mérouze  
Linn Olsson  
Vilde Rolfsen  
Camilla Voutilainen Nordbø

# Jørn Aagaard

Sjarmerende selveier med to soverom og stort potensial  
Charming, two-bedroom with great potential

I Ridley Scotts Blade Runner fra 1982 består prologen av en tekstplakat med hvit typografi på svart bakgrunn. Teksten er satt i en nokså umoderne font, Goudy Old Style, designet av Frederic W. Goudy i 1915. Ni år senere, i 1924, tegner og bygger den amerikanske arkitekten Frank Lloyd Wright Ennis House. I 1982 skal byggets karakteristiske utforming utgjøre det arkitektoniske språket for produksjonsdesignet i Blade Runner.

In Ridley Scotts 1982 release of Blade Runner, the opening crawl is distinctly un-futuristic in its choice of typography. It uses Goudy Old Style designed by Frederic W. Goudy in 1915. Nine years later, in 1924, Frank Lloyd Wright designs and builds the Ennis House, and in 1982, the buildings distinctive architectural language forms the foundation for much of the production design in Blade Runner.

Mitt hovedfokus omhandler grafisk design og fotografi, og mer spesifikt krysningpunktet mellom de to praksisene. For meg er fotografi et verktøy, ettersom jeg er trent som grafisk designer og dermed vandt til å lese bilder som elementer i en grafisk kontekst. Jeg er en grafisk designer som tar bilder. Jeg bruker grafisk design til å bygge kontekst rundt bilder, og for MA-prosjektet prøver jeg å bruke bilder til å bygge kontekst rundt grafisk design. Jeg er interessert i tekstur og lys, former og konturer, som befinner seg i en fotografisk komposisjon.

My main focus is on graphic design and photography - in particular, the intersecting area between both practices. To me, photography is a tool, as I am a trained graphic designer used to reading photos as elements in the context of a graphic design. I'm a graphic designer who shoot photos. I use graphic design to build context around photos, and for my MA I wanted to use photos to build context around graphic design. I'm interested in the texture and light, the shape and contour, the graphic elements within a photographic composition.







Fotografi har vært en viktig del av praksisen min i mange år. Jeg ble først introdusert til dette mediet i ung alder gjennom skateboarding, som en måte å dokumentere på. Prinsippene i skateboard-fotografi er fortsatt noe jeg benytter meg av, og de ligner i stor grad prinsippene som finnes i dokumentarfotografi. For meg handler fotografi mer om valgene som leder frem til den endelige presentasjonen av et bilde, enten det dreier seg om en nettside, et tidsskrift eller en utstilling. Jeg er interessert i dekontekstualiseringen av bilder som skjer gjennom distribusjonen over internett, og dermed hvordan bilder blir lest som en konsekvens av dette. Uansett om jeg jobber med nære utsnitt eller landskap, er forholdet mellom det jeg tar bilde av og omgivelsene viktig for meg.



Photography has been a key element in my practice for years. I was first drawn to the medium at a young age thru skateboarding, as a way of documentation and proof. The principles of skateboard photography is still something I exercise, and they are very similar to documentary photography. To me photography is more about the chain of decisions leading to the final presentation of a photo, whether it be a website, a magazine or an exhibition. I'm interested in the decontextualization caused by internet distribution of images, as well as the reading of photos as a consequence of this development. Through close crops as well as landscape compositions, the relationship between the subject and its surroundings is important to me.

# Afarin Alsharif

Jeg kan ikke engang sove, jeg har så mye å si.

*Hun sykler i sirkler over  
basketballbanen.  
Vi andre står og ser på.*

*Har du polytoner?*

*Jeg har*

*så mange*

*toner*

*at du ikke*

*kan høre*

*de.*

Rapperne representerte de som hadde gått fra ingen til noen. Fra bunnen til toppen. Fra ingenting til alt. Rapperne hadde selvtillit. En fantasi for en usikker tenåring på et lite tettsted i Norge. Jeg husker da KRL-læreren min i 5. klasse sa til meg at jeg aldri måtte bli en sau. Som tenåring er det noen ganger lettere å være en sau, enn en mer avansert sau enn de andre. Det var vel slik jeg så på rappere. For det er du som er best, så lenge du mener det selv.

Rappers represented those who had made it from nobody to somebody. From the bottom to the top. From nothing to everything. Rappers had confidence. A fantasy for an insecure teenager in a small town in Norway. I remember my religion teacher in the 5th grade telling me I should never become a sheep. As a teenager it is sometimes easier to be a sheep, even if a more advanced sheep than the rest. I guess that's how I viewed rappers. Because you are the best, as long as you mean it yourself.





# Aurora Bratli Brunvoll

Vi har en krise  
We have a crisis

I høst fikk jeg og resten av Oslos befolkning en brosjyre fra myndighetene i postkassen. Den fortalte hvordan vi skal kunne overleve tre døgn under en potensiell krise. Denne hypotetiske, men potensielle krisen virker så fjern. Hvordan kan vi motta så tydelig informasjon om en mulig krise uten å gjøre noe for å forhindre den eller forberede oss? Dette gjelder klimakrisen òg. Vi har en krise – og vi har løsninger. Likevel fortsetter vi som før.

This fall Oslo's inhabitants got a pamphlet in the mail. It told us how to survive three days in a potential crisis. This hypothetical – but yet potential – crisis seems so far away. How can we receive such a clear information about a possible crisis, without taking action to prevent it or prepare us? This question applies to the climate crisis as well. We have a crisis – and we have possible solutions. Yet we continue our lives as before.

Krise, kokekunst, kommunikasjon og klima. Dette har vært temaer jeg har jobbet med i masterprosjektet mitt. Med rasjoneringskort fra første og andre verdenskrig som verktøy og inspirasjon har jeg utforsket hvordan jeg som grafisk designer kan formidle, visualisere og konkretisere en så abstrakt krise som klimakrisen.

Som Wikipedia sier så fint: «Rasjonering er en måte å fordele knapphetsgoder på.» Under første og andre verdenskrig var det hovedsakelig matvarer og tekstiler som ble rasjonert for privatpersoner. I dag er det kanskje et større behov for rasjonering av forbruk. Det er begrenset hvor mye klimagasser vi kan slippe ut hvis vi skal nå klimamålene, og vi bør betrakte CO2 og personlig forbruk som «knapphetsgoder».

Crisis, cooking, communication and climate. These are the themes I have worked with in my Master project. With ration cards from world war one and two as tools and inspiration, I have explored how I can communicate, visualize and concretize such an abstract crisis as the climate crisis.

As Wikipedia puts it: "Rationing is a way of distributing scarce resources". During World War 1 and 2 mainly food and textiles were rationed for households. Today, there may be a greater need for rations on consumption. To be able to reach the climate goals only a limited amount of greenhouse gases can be emitted, and we should consider CO2 and personal consumption as scarce goods.





En viktig inspirasjon for prosjektet er Henriette Schønberg Erken, Norges mest produktive kokebokforfatter. Hun jobbet seg gjennom to verdenskriger og skrev kokebøker for begge disse vanskelige tidene. Schønberg Erken ga ut kokebøker for steking, baking og sylting under rasjoneringen av smør, mel og sukker.

I 1940 ga Erken ut «Kriseårets kjøkkenalmanakk». Her var fokuset å bruke alt av rester og ikke la noe gå til spille – det gjaldt både i matveien og for andre forbruksvarer som klær og tekstiler. Jeg begynte prosjektet med et ønske om å lære av tidligere generasjoner – fra min mormors nøysomhet til en kunnskap om å ta vare på og reparere tingene sine. Både våre besteforeldres og Schønberg Erkens mentalitet om å bruke det vi har, kan ta oss langt i å løse klimakrisen.

An important inspiration for my project is Henriette Schønberg Erken, Norway's most productive author of cookbooks. She worked during both the two world wars and she wrote cookbooks on both occasions. Schønberg Erken published cookbooks for roasting and baking during the rationing of butter, flour and sugar.

In 1940 Erken published "Kriseårets kjøkkenalmanakk". In this book she focused on using all the leftovers and not allowing anything – food and other consumer goods such as clothes and textiles – to go to waste. I started this project with a desire to learn from previous generations – from my grandmother's lifestyle to a knowledge of caring for and repairing things. Both Schønberg Erken's and our grandparents' mentality of caring for what we already have can take us far in solving the climate crisis.



1940



2019



# Pia Benedikte Evensen

Kronisk norsk

Terminally Norwegian

Som visuell formgiver er jeg interessert i å utforske forskjellige teknikker ut ifra temaet jeg jobber med, og hvordan dette kan formidles på en spennende måte. I dette prosjektet har jeg vært interessert i konvensjoner knyttet til språk, identitet, tekstil og tekst på tekstil.

As a designer I am interested in exploring different mediums in relation to the subject I am working on. In this project I have been interested in anticipations related to language, identity, textile and text on textile.

Jeg har vært opptatt av hvordan språk og retorikk brukes til å kamuflere, men også til å spille på fremmedfrykt eller nasjonalfølelse, hvor agendaen blir tvetydig og språket tar mye plass, men samtidig mister sin mening – at vi glemmer å stille spørsmål om hva det som sies, egentlig betyr.

At «Kronisk norsk» høres ut som en trist sykdom mange helst vil unnvære, er én ting, men flere ganger i uken publiserer norske medier saker der en persons bakgrunn/opprinnelse omtales ved etnisitet. At definisjonen av 'etnisk norsk' handler om kultur og ikke er en objektiv beskrivelse av avstamning, kan virke fjernt fra begrepsbrukets agenda. Kulturell identitet er ikke noe du kan se på kroppen til et menneske.

Hvordan er strukturene i språket vårt med på å kategorisere mennesker og skape grenser som ikke egentlig finnes?

Gjennom tekstiler med ulike forventninger til tradisjon, identitet, kultur og tilhørighet har jeg ønsket å stille spørsmål rundt inngrodde tradisjoner, ekskludering og mekanismer som utestenger mennesker fra et felles «vi» som ikke eksisterer.

Language and rhetoric used by the media as well as by politicians can work as a camouflage for xenophobia or nationalism, where it will lose its meaning and we forget to question the actual meaning of the words.

To be Terminally Norwegian we can agree sounds sad, but weekly people are categorized as "ethnic Norwegian" in Norwegian newspapers. This term is related to culture, but will by most people be understood as race-related.

How can structures in our language be a part of categorizing people and making borders that do not really exist?

Trough textiles with different anticipations concerning tradition, culture and identity I want to question the need to exclude someone from a "we" that do not really exist.





# Kristine Knapstad

Gullet vil ikkje heim  
The Municipality

Det var ein gong ein kommune. Kommunen heiter Heim. Heim er ein heilt grei kommune. Det er berre det at alle dei unge har flytta derifrå. Kommunen vil så gjerne ha dei unge heim, men sjølv Rådmannen veit snart ikkje si arme råd. Same kor hardt dei prøver, kjem ikkje dei unge tilbake. Dei unge er opptekne med å ta master i design i hovudstaden. Gullet vil ikkje heim. Og det er leiddt vera bråd, når ein ikkje veit råd.

Once upon a time there was a municipality called Heim. Heim is a decent municipality. Or it was decent, until the youth all moved away. Even the Councilman is at his wits' end. No matter how hard they try, the youth does not come back. The youth is busy doing their Master of Design in the capital city. And when someone is at their wits' end, hasty advices are easy to lend.

Eg las ein underleg reportasje i Morgenbladet i jula: Språkrådet blir ikkje høyrd i råd som gjeld namnebyte. Blant dei skuldige finn vi to kommunar i Møre og Romsdal. Dei skal slåast saman og vil ta det nye namnet Fjord, då det er positivt for googlesøk. Vi finn også min eigen heimkommune, som trass Språkrådet si fråråding tek det nye namnet Sunnfjord. Som visuell formidlar måtte eg spørje meg sjølv: Kva er det egentleg som står på spel? Det siste halvåret har eg difor nytta til å vasse rundt i norske småkommunar sine utfordringar. Dei er det mange av, i desse reformtider.

This project is inspired by the ongoing reform of local government in Norway. It explores the current challenges of small municipalities in a situation of economic, demographic and other changes.







Fråflytting er kanskje ikkje rota til alt, men den rotar til alt. Kostnadsprivatisering. Sentralisering. Postnedlegging. Marknadstenking. Oppskrifta verkar enkel: Forne deg, formeir deg, eller døy ut. Merkevarerbygging og ymse innovative innpakningar blir nytta i eit fortvila forsøk på å selje produktet – Kommunen – til dei sårt tiltrengde kundane: potensielle tilflyttarar. I skugane trugar tvangssamanslåingane. Samstundes, på den andre sida av fjellet, står eg: fråflyttaren. Eg skryt av heimbygda mi til framande, men har ikkje tenkt meg tilbake.

Utforskinga har teke form gjennom historieforteljing, med fokus på tekst, teikning og teikneserie. Eit narrativt landskap har gradvis vakse fram, inspirert av eventyr, folketru og andre opplevingar frå verkelegheita. Resultatet er ei illustrert og innbunde omsetjing av Kommune-Noreg gjennom mytologi. Det er i dette fiktivkommunale universet at vi finn Heim.

While the districts of Norway suffer from major changes in geographical borders and new municipal identities, the real blister is that of depopulation. It just messes up everything. Privatization of public services. Centralization. Forced municipal merging. Marketing thinking. The recipe seems simple: Renew yourself, breed or die. Various branding strategies are being desperately used in an attempt to sell the product – the Municipality – to the much needed customers: Potential newcomers. Meanwhile, on the other side of the mountains, migrants like myself brag about our hometowns to strangers. Still, we have no plans of moving back.

My research has been focused on storytelling, based on collected material and exploration through text and drawing. A narrative landscape has gradually emerged, inspired by cartoons, fairy tales and folklore. The result is an illustrated and casebound translation of municipal Norway through mythology. In this parallel universe you will find Heim.



kristine.knapsted@gmail.com / @knaps.siste.spole

# Clémence Mérouze

## What's Wrong With My Snake?

Tanker spinner i intet. Sirklende, spente, stoppet før de engang begynte. Hjernen min er rotete. Den kan ikke prosessere tanker i normal hastighet; de er for raske, langsomme, intense, sløve. Jeg har ADHD. Uordnede hjerneceller, ikke-eksisterende impulskontroll. Kaosherskerinne ved et uhell. Egypterne hadde en gud som blomstret i kaos; en slange gud, et totem for uorden. Bilder av ham ble ansett som onde, som at det å tegne kaos skapte kaos.

Thoughts spinning into nothingness. Circling, twisting, stopping before even begun. My brain is messy, it can't process thoughts at normal speed; they're either too fast, slow, intense or anesthetized. I have ADHD. Disorderly brain cells, inexistent impulse control. Chaos master by accident. The Egyptians had a god that thrived in chaos; a snake god, totem of disorder. Images of him were seen as evil and destroyed, as if drawing chaos made chaos.

Mitt kaos er både den største utfordringen og det morsomste og mest tilfredsstillende jeg har. Men for samfunnet vårt blir alt ved min diagnose ansett som uproduktivt, uønsket og noe som må korrigeres – bekmørkt. Mentale lidelser blir ofte behandlet som handikapp som må bort. Dette bidrar til å forsterke tabuene som møter folk utenfor normen. Å utvikle et sterkt selvbilde når deler av identiteten din skjules, er mildt sagt problematisk. Som mange andre kvinner med ADHD ble jeg ikke diagnostisert før i voksen alder, og for første gang forsto jeg at det jeg hadde identifisert som latskap, uforsiktighet og dumskap, faktisk var en psykologisk tilstand. Uansett hvor mye jeg prøvde, var oddsene mot meg, og til slutt var det ingenting jeg kunne gjøre med det på egen hånd. Det var bare slik jeg var skrudd sammen.

My chaos is both the most challenging thing in my life and my funniest, most fulfilling moments. Yet for our society, everything about my diagnosis is viewed as unproductive, undesirable and something that has to be corrected – dark all the way. Many mental issues are treated as handicaps that should be erased. This contributes to the taboos faced by people outside the norm. Developing a strong self-image when parts of your identity are hidden is problematic to say the least. Like many women with ADHD, I wasn't diagnosed until adulthood, and for the first time I saw that what I had viewed as laziness, carelessness and stupidity was actually a psychological condition. No matter how much I tried, the odds were against me, and ultimately there was nothing I could do on my own. I was just wired like that.





Clemence.merouze@gmail.com / clemencemerouze.com / @clemencemerouze



I prosjektet mitt representerer slangene kaos i ulike spektrre; fra euforisk livslyst til paralyserende overbelastning. Jeg ønsker å re-appropriere symbolet. Slangar har i ulike kulturer blitt tilegnet et mangfold av assosiasjoner, ofte motstridende - fra fruktbarhet til fristelse, fra gjenfødelse til død. Giftige slanger bærer også motgiften til sin egen gift. Ved å ornamentere tekstiler med håndmalte slanger ønsker jeg å skape en bevissthet og gi publikum en mulighet til å temme sine indre slanger, anerkjenne at det som tidligere var skjult, kan aksepteres, tørre å være sårbare og spørre hverandre: «Hva er greia med slangen min?» Kanskje svaret er et annet enn det man forventer.

In my project, the snakes represent chaos in all its spectra; from the euphoric effervescence to the paralyzing overload. I wish to re-appropriate the symbol. Throughout history, snakes have had many connotations, often contradictory - from fertility to temptation, from rebirth to death. Also, venomous snakes often carry the antidotes to their venom. By ornamenting textiles with hand-painted snakes, I wish to spread awareness, to provide the public with a chance to charm their inner snake, to recognize that what used to be hidden can be accepted, to dare to be vulnerable and ask each other "What's wrong with my snake?" Maybe the answer is different from what they expect.

# Linn Olsson

Handlingsmønster

Pattern of consumption

Kjernen i prosjektet mitt handler om å være i opposisjon til det kapitalistiske systemet, men samtidig føle seg fanget i det. Hvordan kritiserer man forbrukersamfunnet og overkonsumering når man selv er en tydelig brikke i spillet? Formidlingsmediet jeg har brukt, er kvitteringer, den ultimate visualiseringen av konsum og kjøpekraft.

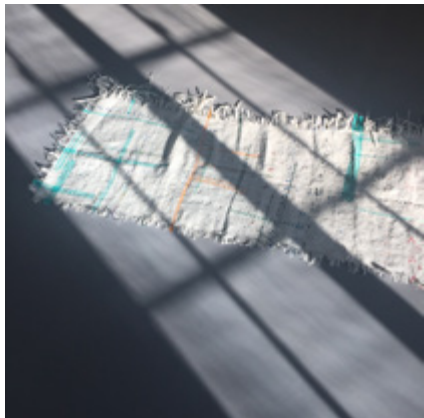
The core of my project is about being in opposition to the capitalist system but feeling unable to escape it. How can I criticize consumer culture when I am inevitably a part of it? The medium I have used are receipts, the ultimate visualization of consumption.

Vi handler, og vi kommer tilbake og handler mer. Igjen og igjen. Konsumeringen er som en ond sirkel eller nedadgående spiral, og den er vanskelig å komme seg ut av. Jeg har gjennom et helt år samlet kvitteringer fra alle mine innkjøp, og har ved å veve dem sammen forsøkt å illustrere den overveldende vekten jeg følte da jeg fant dem frem etter et år. Tradisjonelt sett, i en tid da de færreste kunne lese eller skrive, ble billedvev brukt som en måte å fortelle folk om samfunnet. Min kvitteringsvev er på lignende måte en fortelling om forbrukersamfunnet vi alle befinner oss i. Ved å bruke hundrevis av timer på å veve sammen egne kvitteringer har jeg fått mitt eget forbruk svart på hvitt, og jeg har ikke kunnet rømme fra, eller bagatellisere, mine handlingsmønster.

We buy, and we come back and buy more. Over and over. Consumption is like a vicious cycle it's hard to break. Throughout the past year I have collected all the receipts from my purchases, and by making a weave out of them, I have tried to visualize the overwhelming dread I felt when I reviewed them all after a year. Traditionally, at a time when most people could not read nor write, tapestry was used as a tool to teach people about history and society. My weave of receipts is in a similar manner a tale about the consumer culture we all are a part of. By spending hundreds of hours dedicated to weaving my own receipts, I have clearly seen my behavior as a consumer, and I have not been able to escape nor trivialize my pattern of consumption.



HEL KOMME!  
TAKK FOR INNHOLD  
TILBAKE TILBAKE TILBAKE  
KOMMEN TILBAKE TILBAKE  
TILBAKE TILBAKE TILBAKE  
TILBAKE TILBAKE TILBAKE  
TILBAKE TILBAKE TILBAKE  
TILBAKE TILBAKE TILBAKE



# Vilde Rolfsen

La oss rike være i fred

Leave us rich people alone

Et prosjekt om thujahekken til naboen din.

A project about your neighbours Thuja.

Thuja hekk  
Tuja hekk  
Tuja'n

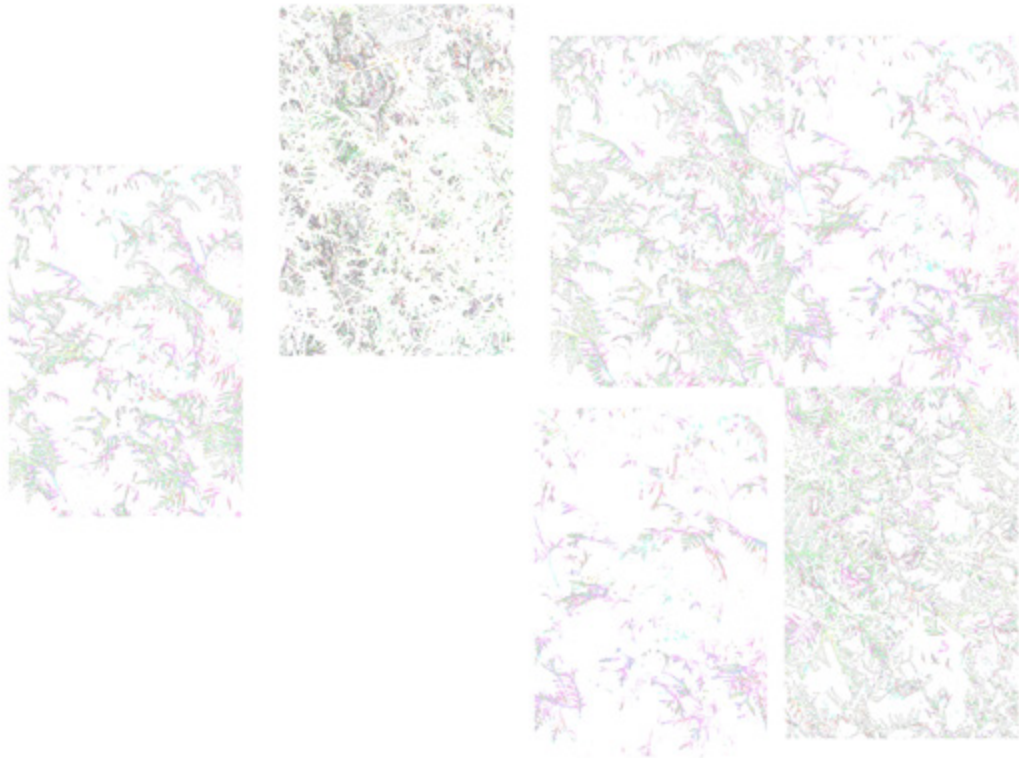
Den står som regel som et fengsel rundt en eiendom  
Rugende mange meter over bakken  
Tar vekk både utsikt ut til verden og  
inn til mitt hjem

Det er oss og dem  
Vi som har en thuja og de som ikke har thuja  
Om å gjøre å ha den  
største  
tetteste  
høyeste  
grønneste  
Det er en konkurranse

Jeg konkurrerer med Carl, naboen.  
Akkurat nå leder han.  
Jeg vurderer å saksøke.

«Plant Thuja Brabant eller Smaragd for direkte privatliv»  
«Skal du plante Thuja? Smart valg!»





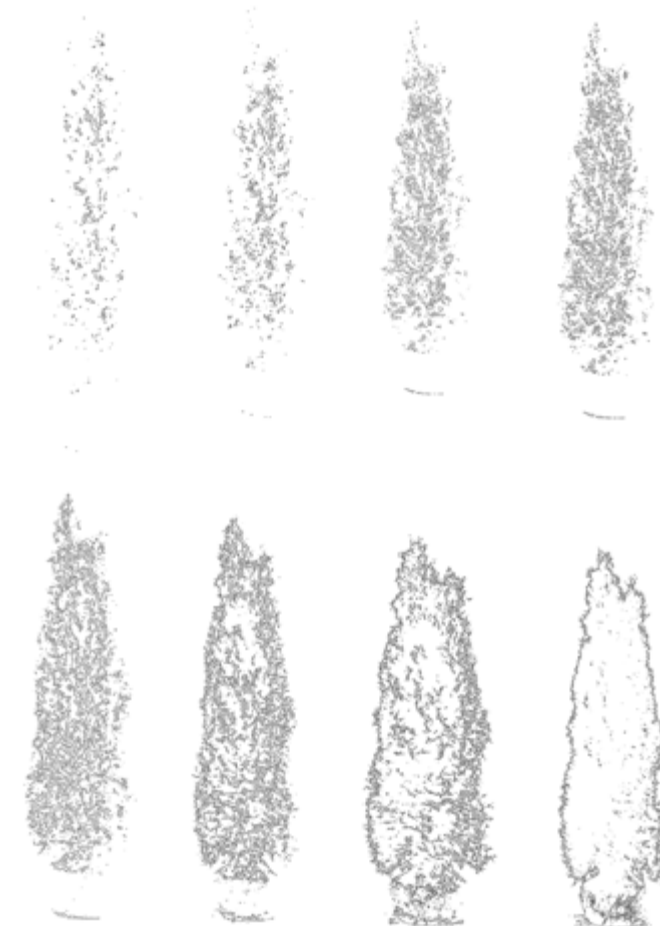
Thuja hedge  
 Tuja hedge  
 Tuja'n

It usually stands as a prison around a property  
 Brooding many feet above the ground  
 Takes away both views out into the world and  
 into my home

It's us and them  
 We who have a Thuja and those who don't have Thuja  
 it's very important to have the  
 biggest  
 thickest  
 highest  
 greenest  
 It's a competition

I compete with Carl, next door.  
 Right now he is leading.  
 I'm considering suing.

"Plant Thuja Brabant or Emerald for direct privacy"  
 "Are you planning to plant Thuja? Smart choice!"



# Camilla Voutilainen Nordbø

Amygdala – Om huleboere og hoverboards

Amygdala – About cavemen and hoverboards

De fleste har opplevd at en slags innebygd superkraft trår til i krisesituasjoner. Det er den som får en til å handle raskt og smidig, med skjerpede reflekser og reaksjoner. Det er kanskje ikke like mange som vet at denne superkraften bor i en liten, mandelformet del av hjernen som heter amygdala. Og det er kanskje enda færre som er klar over at det skjer feil i mandelen, og at det er det som fører til angst.

Most people know about that secret super power that you get in a crisis. You know, when you act smooth and quick, you don't think, and your reflexes and reactions are really sharp. But did you know that this super power lives in an almond shaped part of your brain called Amygdala? And that sometimes mistakes happen in this almond? And that those mistakes is what causes anxiety?

Forestill deg selv som huleboer. En dag blir du truffet av et snøskred. Hele kroppen din dekkes av snø og is, helt til global oppvarming varmer opp isklumpen du ligger i, så den smelter. Endelig er du tilbake i verden. Bare at verden ikke er den samme som den du kjente til sist du var ved bevissthet. Hvordan skal du vite hva du skal være redd for i dag med hjernen til en huleboer?

Imagine yourself as a caveman. One day an avalanche gets you. You're covered with ice and snow for centuries, until global warming finally happens and melts the cube of ice you're captured in. You're back in the world, except it's not the same world as the one you knew last time you were conscious. What are you supposed to be scared of in the world today with the mind of a caveman?







Dette var innledningen til MA-oppgaven min, som er en tegneserie om angst. Etter den populære vitenskapelige bølgen av bøker med fiffige titler som rimer, forstod jeg hvorfor det er viktig å forstå ting. Ukjente og abstrakte ting kan oppleves skumle og utilnærmelige. Med dette i bakhodet ønsket jeg to ting ved starten av dette prosjektet: Å lære om psykisk helse og å lage en tegneserie. Kombinasjonen av de to har resultert i en tegneserie om den delen av hjernen som kalles amygdala. Jeg forventet nok et mer emosjonelt og tåredryppende svar, men det er reaksjoner i denne instinktive delen av hjernen som har nøkkelen til å forstå angst. Amygdala utviklet seg rundt den tiden vi var huleboere, så derfor er det fullt av dem i tegneserien min. Alle har vi en huleboer i hodet, så hvorfor ikke bli kjent med hvordan de tenker?

This was the introduction of my MA-project, a comic about anxiety. After the wave of popular science that started with books with catchy titles that rhyme, I understood the importance of knowledge. Unknown and abstract things can become scary and unapproachable. With this thought in mind, I knew two things at the beginning of this project. The first was that I wanted to know more about mental health, and the other was that I wanted to make a comic book. Luckily, the two could combine. The result is a comic book about the part of the brain called Amygdala. I discovered it in my research, and even though I expected a much more tear dripping explanation, it seemed to be the connections in this part of the brain, that held the key to understanding anxiety. This part of the brain was developed sometime when we were cavemen. That is why my comic is filled with those. Everyone has this caveman part of the brain, so why not get to know it?

camillanordboe@gmail.com / cargocollective.com/camivono / @cami.vono



# *Master i design*

Ishara Jayathilake  
Nataliia Korotkova  
Mimmi Charlotte Wiger

# Ishara Jayathilake

Searching for a creative expression in adaptation to political and social meanings assigned to dress in a variety of colonial contexts in Sri Lanka, supported by a contemporary fashion collection reflecting aesthetics and function.

Kolonialismen bidro i betydelig grad til dannelsen av nye måter å være autentisk på. Målet med dette masterprosjektet er derfor å utvikle en designestetikk for vår tid, som fanger inn essensen av det postkoloniale Sri Lanka, med det for øye å skape en kolleksjon som blander uttrykk skapt under ulik påvirkning, og som forbinder fortid, nåtid og fremtid. Utgangspunkt tar jeg i forståelsen av den selvrepresentasjonen som dannes i møte mellom personen og den koloniale fortiden.

Colonialism contributed in a significant manner to the fashioning of authenticities. Therefore, the purpose of this master's project is to develop a contemporary design aesthetic which will capture the essence of post colonialism in Sri Lanka in order to create a collection that crosses influences and connects the past, present, and future; proceeding from the understanding of that self-representation that exist between the person and the colonial past.

Jeg følger nøye med på srilankisk kultur, spesielt når det gjelder møtet mellom postkolonial identitet og måten individuell identitet forholder seg til den sosiokulturelle konteksten. Sri Lanka er et av de virkelig gode eksemplene med hensyn til kolonialiseringens konsekvenser og den massive endringen som skjedde i møtet med europeisk kultur, moter og skikker. Den nye representasjonsjonalismen i Sri Lanka, som ikke var noen direkte overføring av europeisk autentisitet, viste seg samtidig i formene for hybride representasjoner hos folk og i samfunn. Forstått slik var det ikke kolonialismen som så å si tenkte ut eller oppfant disse, men som isteden åpnet for at nye typer av personlighet kunne få vokse frem.

I'm a keen observer of Sri Lankan culture at the intersection of postcolonial identity and how individual identity is related to its socio-cultural context. Sri Lanka is one of the prime examples of the consequences of colonization and experienced a massive change through the encounter of the European modes of representation. The new representationalism of Sri Lanka, which was not a direct transcription of European authenticity, appeared concomitantly in the forms of hybrid representations within its people and society. In that sense colonialism did not imagine identities or construct them; instead, it opened up a new realm for new personalities to be cultured.



Figure 3: Group of Christian Priests in hybrid attire, Anonymous



Figure 2: Sinhalese wedding couple, Anonymous



Figure 1: Sinhalese man in sarong and coat, Anonymous



Generelt sett var kleskodene i tropisk klima annerledes enn i Vesten, og hovedforskjellene lå i stoff og klesstil. I mange asiatiske land var bomull det mest populære stoffet, og måten å kle seg på var gjerne å vikle hele stoffet rundt kroppen. I de europeiske landene innebærer en korrekt påkledning både søm og en kompleks designprosess. Dette masterprosjektet undersøker derfor de folkelige, politiske og sosiale betydninger knyttet til klesdrakt innenfor en rekke ulike koloniale sammenhenger i Sri Lanka, med utgangspunkt i en forståelse av den selvrepresentasjonen som dannes i møtet mellom den enkelte og den koloniale fortiden. Man kan se på prosjektet fra ulike vinkler, også som en rent visuell erfaring, innenfor en historisk ramme, der det skapes en bro fra fortid til nåtid.

Generally, dress codes of tropical climate countries were different from the ones in Western civilization. The main differences are materials and dressing styles. In many Asian countries, the most popular material was cotton, and the dressing way was wrapping the whole cloth around the body. In European countries, the perfect dressing means sewing and complex designing processes. Therefore, this project explores popular, political and social meanings assigned to dress in a variety of colonial contexts in Sri Lanka; proceeding from an understanding of that self-representation that exists between the person and the colonial past. The project can be viewed in many ways, including as a purely visual experience, within a historical framework while creating a bridge from the past to the present.



# Nataliia Korotkova

Krybberom  
Space of cradle

I sin opprinnelige sammenheng der vi opplever en drakt som et produkt av en persons samhandling med omgivelsene, leder utfordringen det er å finne en ren drakt, videre til utfordringen å finne et rent personlig rom.

På samme måte som ikke-rom skiller våre hverdagsrom og slik harmoniserer prosessen med forflytning mellom dem, tjener drakten som et nært rom som skiller subjektet fra den omgivende virkelighet og dens manipulerende tendenser.

In the original context of the perception of a costume as a product of a person's interaction with reality, the problem of finding a pure costume lead to the problem of finding a pure personal space.

Similar to non-spaces that separate one's everyday spaces and thus harmonize the process of relocation between them, the costume serves as a local space that separates the subject from the surrounding reality and it's manipulative impulses.

*«Vi står i en evig pågående dialog og samhandling med omgivelsene, og det i en slik grad at det er umulig å skille bildet av selvet fra dets romlige og situasjonsbundne eksistens.»*

- Juhani Pallasmaa



*“We are in constant dialogue and interaction with the environment to the degree that it is impossible to detach the image of the self from its spatial and situational existence.”*

- Juhani Pallasmaa



Helt fra vår første dag har vi stått i denne svært følsomme sammenhengen mellom personlig rom og rommet som omgir oss. Vi er hele tiden på innsiden av en slags beskyttende form; det starter i mors liv og videre når hun pakker pleddet rundt oss rett etter fødselen. Fra første dag har vi et slags skall rundt oss: vi oppnår beskyttelse fra en direkte samhandling med verdenen rundt oss. Vi kan fornuftigvis snakke om en direkte kontakt mellom kroppen og den omgivende virkelighet, men likevel skjer all kontakt gjennom dette skjellet. På samme måte når vi snakker om vår nærhet til naturen; vi kan likevel ikke abstrahere oss vekk fra erfaringen av å bo i lukkede hus hvis interiør blir noe naturlig og familiært for oss, uavhengig av våre ønsker. Det virker som det å være «pakket inn», altså «beskyttet», fra vi fødes og til hver nye dag, er vår mest naturlige tilstand, i kraft av både fysiologi og daglig liv.

From the very first day of our life, we have been in a very sensitive contact of personal space and the space around. We are always inside some protective form, starting from being in the mother's body and being wrapped in right after the birth. From our first day there is some kind of shell around us: we obtain protection from direct interactions with the outside world. We can reasonably talk about direct contacts of the body with the surrounding reality, but anyway, any contact still occurs through our shells. In the same way while talking about our closeness to nature, we still cannot abstract ourselves from the experience of living in closed houses, whose interiors become natural and familiar for us, regardless of our desires. It seems that to be 'wrapped up', i.e. 'protected' from the moment of birth to each new day is the most natural state, due to both physiology and daily context.



# Mimmi Charlotte Wiger

Hverdagens gråsteiner tar til å skinne i uvante farger

Hovedinspirasjonen til prosjektet mitt er hverdagen og uttrykket: «Hverdagens gråsteiner tar til å skinne i uvante farger.» Det er noe med dette uttrykket som inspirerer meg til å se nærmere på hverdagen og løfte de litt kjedelige og undervurderte sidene av livet fram i lyset. De tingene vi er så vant til å se hver eneste dag at vi ikke lenger legger merke til dem – det vi tar for gitt.

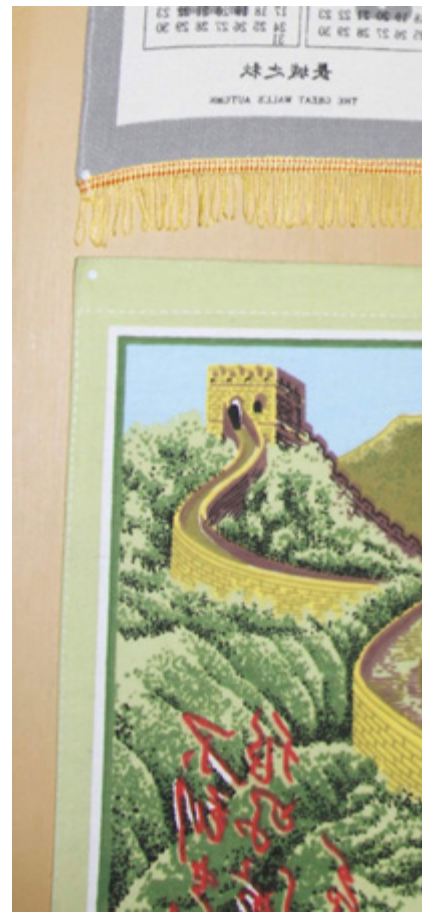
Prosjektet mitt handler om hverdagen, tingene vi omgir oss med til daglig, og hvilket forhold vi har til tingene våre og da spesielt klærne våre.

Fra et personlig ståsted opplever jeg at vi ofte tar tingene vi eier, for gitt, at vi romansiserer det andre eier og har, framfor vårt eget, og at det er først når vi mister dem, at vi faktisk skjønner hva de egentlig betyr for oss. Jeg har derfor sett nærmere på hvilket forhold vi har til tingene våre, spesielt klærne våre. Hvorfor er ting så viktig for oss? Har det alltid vært slik? Hvordan kan vi eventuelt forbedre dette forholdet?

For å finne ut av dette har jeg utført garderobe-studier og dybdeintervjuer av enkeltpersoner for bedre å kunne forstå hvilket forhold andre har til klærne og tingene sine. Målet med dette har vært å finne ut om det er noe spesielt som gjør at folk knytter seg til klærne og tingene sine.

Jeg ønsker å formidle dette ved å skape en opplevelse av å se noe enkelt og hverdagslig, noe du kanskje tar for gitt, i et nytt lys. Jeg håper slik sett å åpne for refleksjon rundt hva vi tar for gitt og hvorfor, og kanskje også å få publikum til å se på sine egne ting med nye øyne.







# Master i design

Birgitte Rødland Haga  
Martine Scheen Jahnsen  
Mari Koppanen  
Fatimah Mahdi  
Tuva Aga Malm  
Laura Peña  
Dominika Prokurat  
Vilde Rapp Riise  
Stine Helen Sletvold  
Mads John Thomseth\*  
Nina Tsyboulkaia\*

\*Prosjekter av disse studentene vil bli stilt ut på Kunsthøgskolen i Oslo frem til 14. juni. Det vil så bli flyttet til Bankplassen 4, 0151 Oslo til utstillingen AVVIK, AVGANG 2019. Velkommen til utstillingen på Bankplassen fra 14. til 16. juni.

Projects of those students will be exhibited at Oslo National Academy of the Arts until the 14th of June. It will then be moved to Bankplassen 4, 0151 Oslo to the exhibition AVVIK, AVGANG 2019. You are welcome to join the exhibition at Bankplassen from the 14th to the 16th of June.

avvik-avgang.no / @avvik\_avgang2019 /  
Facebook: AVVIK, AVGANG 2019

Interiørarkitektur og møbeldesign  
Interior Architecture and Furniture Design

# Birgitte Rødland Haga

Konfrontasjon  
Confrontation

*Hvis jeg ikke har fullstendig kontroll, mister jeg all kontroll.*

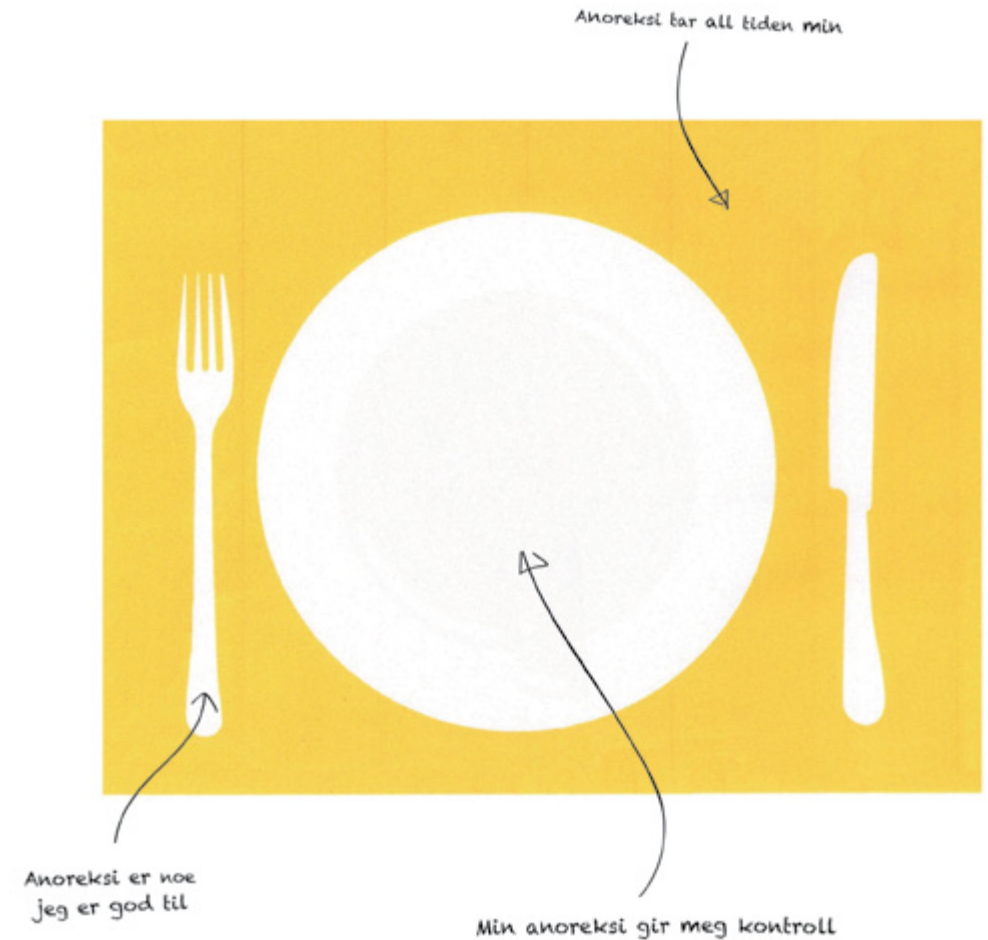
*I startfasen var kontroll over matinntak en måte å få kontroll over livet. Etter hvert tok sykdommen overhånd, og ironisk nok ble den en overlevelsesstrategi som kunne utviklet seg til å ta livet av meg – fra å være en «venn» som konstruktivt hjalp meg gjennom hverdagen, til å bli min verste fiende. En dobbel kontrollsvikt: å miste kontrollen over det som skulle gi mer kontroll.*

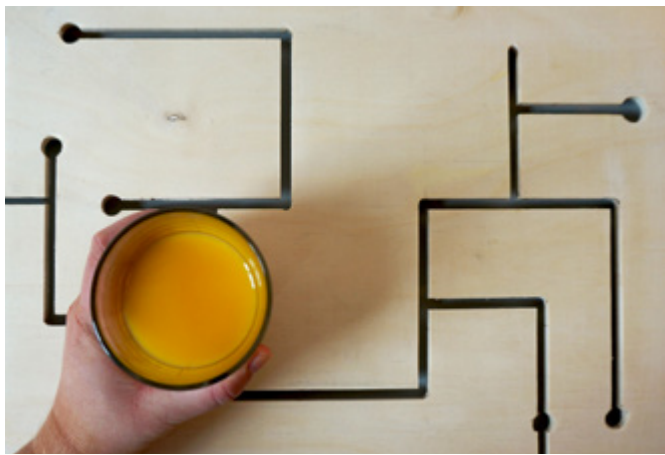
*If I am not completely in control, I lose all sense of control.*

*In the beginning, control of what I ate was a way of controlling life. Eventually the disease controlled me, ironically it became a strategy for surviving that could have led to the ending of my life – from a “friend” who constructively helped me in my everyday life, to becoming my worst enemy. It became a double control failure, losing control of what should have given more control.*

Min intensjon med masterprosjektet er å drøfte nye sider ved hvordan jeg som designer kan møte psykiske lidelser i dagens samfunn. Gjennom en ny tilnærming til problematikken undersøker jeg hvordan det kan skapes nye rom for fysisk synliggjøring og forståelse av det som kan oppstå når en med anoreksi konfronteres med et måltid.

My intention in this Master project is to discuss new aspects of how I, as a designer, can address mental illness in society today. By using a new approach, I am examining how new platforms can be created for a physical understanding of what happens when a person with anorexia is confronted with a meal.





I dagens rigide samfunn, preget av normalitets-  
tvang, fremtrer ofte skammens stemme sterkest  
ved det usynlige. Misforståelser og fordommer  
kan lett skape distanse i form av skam og  
taushet. For en pårørende eller utenforstående  
kan det å forsøke å forstå psykiske lidelser være  
komplekst og vanskelig. Det er for eksempel  
ikke lett å skjønne at selv de mest normale og  
livsnødvendige atferdsformer, som å spise, kan  
frembringe både fysisk og mentalt angst, kaos  
og fortvilelse.

Jeg har hørt flere historier om livet med  
spiseforstyrrelser. Disse narrativene, samt min  
egen tidligere erfaring, har gitt meg et grunnlag  
for å ta opp temaet. Jeg forsøker å skape en ny  
stemme for dette fenomenet, som er så ube-  
gripelig for alle som ikke selv har kjent det på  
kroppen.

Gjennom mitt masterprosjekt undersøker  
jeg derfor hvordan design kan fungere som et  
nytt interaksjons- og informasjonsverktøy, for  
å bidra til ny innsikt og dialog i møte med pårø-  
rende og utenforstående.

In today's rigorous society, influenced by the  
compulsion of normality, the voice of shame  
presents itself in its most powerful state  
through the invisible. Misunderstandings and  
prejudice can often create social distance  
through shame and silence. Being a next of kin  
and an outsider, attempting to understand men-  
tal illness can be difficult and complex. It is for  
instance not easy to understand that even the  
most normal and vital behavioral patterns, such  
as eating, can cause both physical and mental  
anxiety, chaos and despair.

I have heard several stories of what life is  
like living with eating disorders. These narra-  
tives, including my own previous experience,  
has given me a foundation to address the topic.  
I aspire to create a new voice for this phenom-  
enon, which is incomprehensible to everyone  
who hasn't experienced it personally. In my Mas-  
ter project I am therefore examining how design  
can function as a new tool for interaction and  
information, contributing to new insights and  
dialogue with those who are next of kin and the  
outsiders.



# Martine Scheen Jahnsen

Bevar meg vel

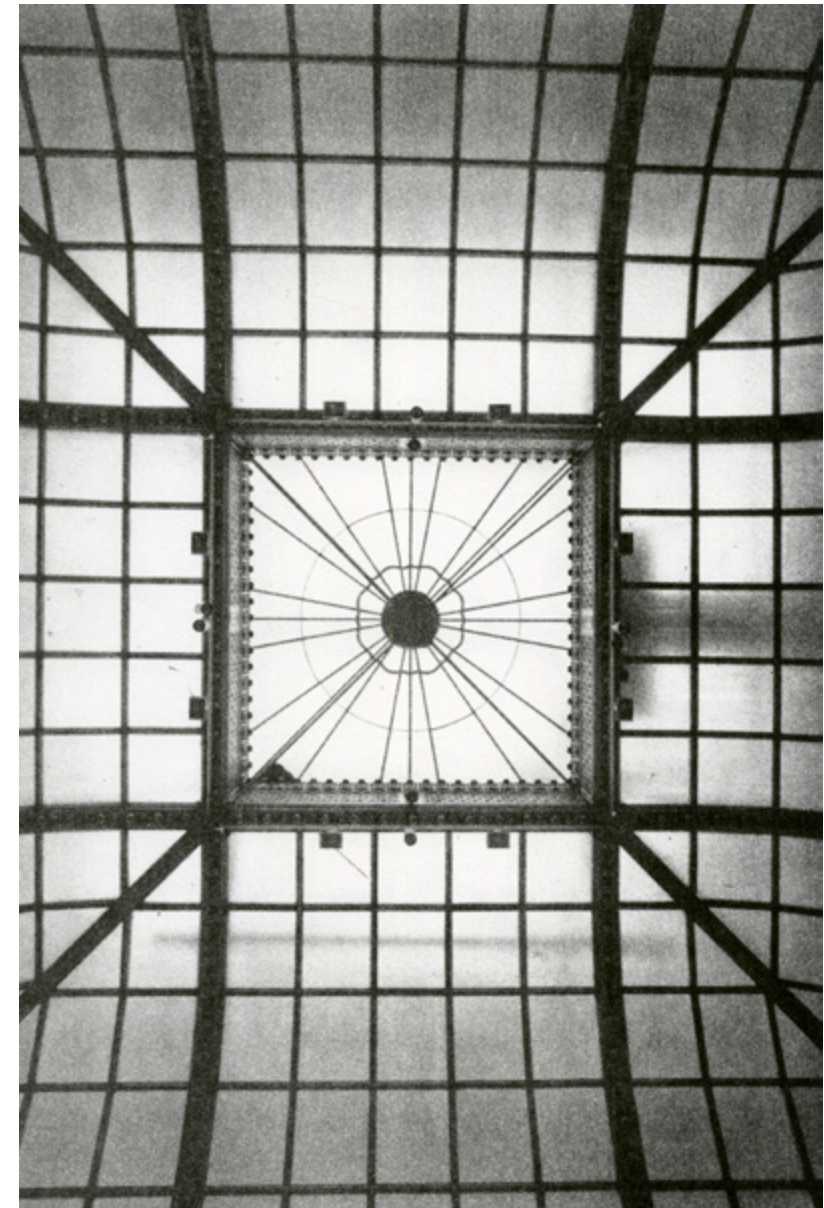
«(...) De skal ikke værnes og bevares fordi de er gamle, men fordi de er smukke og har bygningskulturel verdi. Og de værnes bedst ved at brukes og indgå i dagliglivet, ikke som museumsgjenstande, men som bruksgjenstande, der forener den skønhed, det gode håndverk har givet dem med en anvendelse og indretning, som hører til i dag.»

Kaj Gottlob<sup>1</sup>

Det sies at 80 prosent av bygningsmassen i bymiljøene allerede eksisterer. Framtiden vil dermed i stor grad handle om en bearbeidelse av fortidens bygg og gjenbruk av det som allerede finnes. Vi bygger over, ved siden av, rundt, under, i forlengelse av og i stedet for det som allerede er. Hvordan vi tilpasser og endrer det som finnes, avhenger av hvordan vi i dag anser bygget som verneverdig for samtiden og fremtiden. De fysiske sporene i et historisk bygg inneholder stedsspesifikke og ofte kraftfulle fortellinger som potensielt kan styrke byggets verdi i samtiden, såfremt de aktualiseres og aktiveres. Bevaring i den forstand handler ikke bare om det historiske bygget, men om hvordan vi skaper en historisk kontinuitet og opprettholder den historiske verdien for samtiden. Kulturarven skal på den ene siden vedlikeholdes og bevares, men den skal også videreføres og integreres i nåtiden, som et uttrykk for vår samtids verdi-grunnlag. Intensjonen med mitt arbeid er å bidra til en levende og utviklende bevaringskultur som består av tidsdybde, lesbarhet, identitet og variasjon. Hvordan kan jeg utfordre det etablerte vernet ved å undersøke andre arkitektoniske og historiske verdier?

It is said that about 80 percent of the built environment in our cities already exists. If so, our future work will to a large extent be concerned with the reuse and alteration of what is already there. We build over, next to, around, under, in extension of and instead of existing structures. How we adapt and transform depends on how we consider a building as worthy of conservation for the present and as future heritage. The past will be interpreted and reused based on the contemporary understanding of history. How we understand our past determine how we reshape and transform the remnants of history. The aim of my project is to reinvigorate a conserved building through adaptive reuse. How can I challenge the established conservation by investigating other architectural values?

<sup>1</sup> Gottlob, K., Værn af smukke danske huse af bygningskulturel verdi, Fonden for Bygnings- og Landskabskultur, 1966, København.





# Mari Koppanen

Vi växte ihop  
We grew together

Svamp har spelat en oerhört viktig roll i alla kulturer runt om i världen. De har givit oss näring, medicin, textilier och substanser för shamaniska ceremonier. De har väckt starka känslor hos dom som har förstått deras värld, såväl som hos dom som inte känner till denna mystiska organism. Genom tusentals år har dessa tysta observatörer burit kultur, historia och tradition.

Mushrooms have played an extremely important role in all cultures around the world. They have provided us with nutrition, medicine, textiles and substances for shamanic ceremonies. They have caused strong feelings in people who have understood their world, as well as strong fears in those who haven't experienced contact with this mystical organism. Through thousands of years these silent observers have carried culture, history and tradition.

Amadou är ett mocka-liknande material som fås från *Fomes fomentarius*, en ticka-svamp som växer på olika trädslag. *Fomes fomentarius* växer genom sprickorna i barken på ett träd och täcker de oskyddade fläckarna som en plåster. Amadou har använts för eldtillverkning i tusentals år, och det har visat sig ha anti-inflammatoriska och immunsystemstimulerande effekter.

Det finns en lång hantverkstradition i Transsylvanien runt Amadou-materialet. Den har använts som textil för väskor, hattar och andra små föremål. Hantverket är dock i stor fara att försvinna, eftersom mängden av familjer som bedriver med det har minskat från 70 till 7 under de senaste 30 åren. Materialet har stor potential, och hantverket förtjänar att bevaras: dessa hantverkare är bland de enda i världen som har kunskap om hantverket.

Amadou is a suede-like material derived from *Fomes fomentarius*, a polypore mushroom growing on various tree species. *Fomes fomentarius* grows through the cracks in the bark of a tree - covering the unprotected spots like a plaster. Amadou has been used for fire making for thousands of years and is proved to have anti-inflammatory and immune system stimulating effects.

There is a long handicraft tradition in Transylvania around the Amadou material. It has been used as textile for purses, hats and other small items. However, the craft is now in danger of disappearing as the amount of families practicing it has been reduced from 70 to 7 during the past 30 years. The material has a lot of potential and the craft deserves to be preserved: these craftsmen are among the very few in the world who have knowledge about the Amadou craft.





Mitt projekt syftar till att erkänna och förstå de kulturella ramarna kring Amadou-traditionen, samt reflektera över påverkan av det på en individuell och kollektiv nivå. Forskningsmaterialet som jag samlade under mitt besök i Transsylvanien, kommer hjälpa mig att integrera kulturella verktyg, människor och teori i de objekt jag designar. Materialets egenskaper skapar mig en ram för att forma funktionen och estetiken i objekten. Genom nutida designförslag som har nära koppling till traditionen kan hantverket bevaras på ett dynamisk men kulturellt och känsligt sätt.

My project aims to recognize and understand the cultural terms and frameworks around the Amadou tradition as well as to reflect on the influence it has on an individual and collective level. The research material I collected during my visit to Transylvania helps me to integrate cultural tools, people and theory into the objects I am designing. The properties of the material give me a framework in which to form the function and aesthetics of the objects. Through contemporary designs with a close connection to the tradition I want the handicraft to be preserved in a dynamic yet culturally sensitive way.



# Fatimah Mahdi

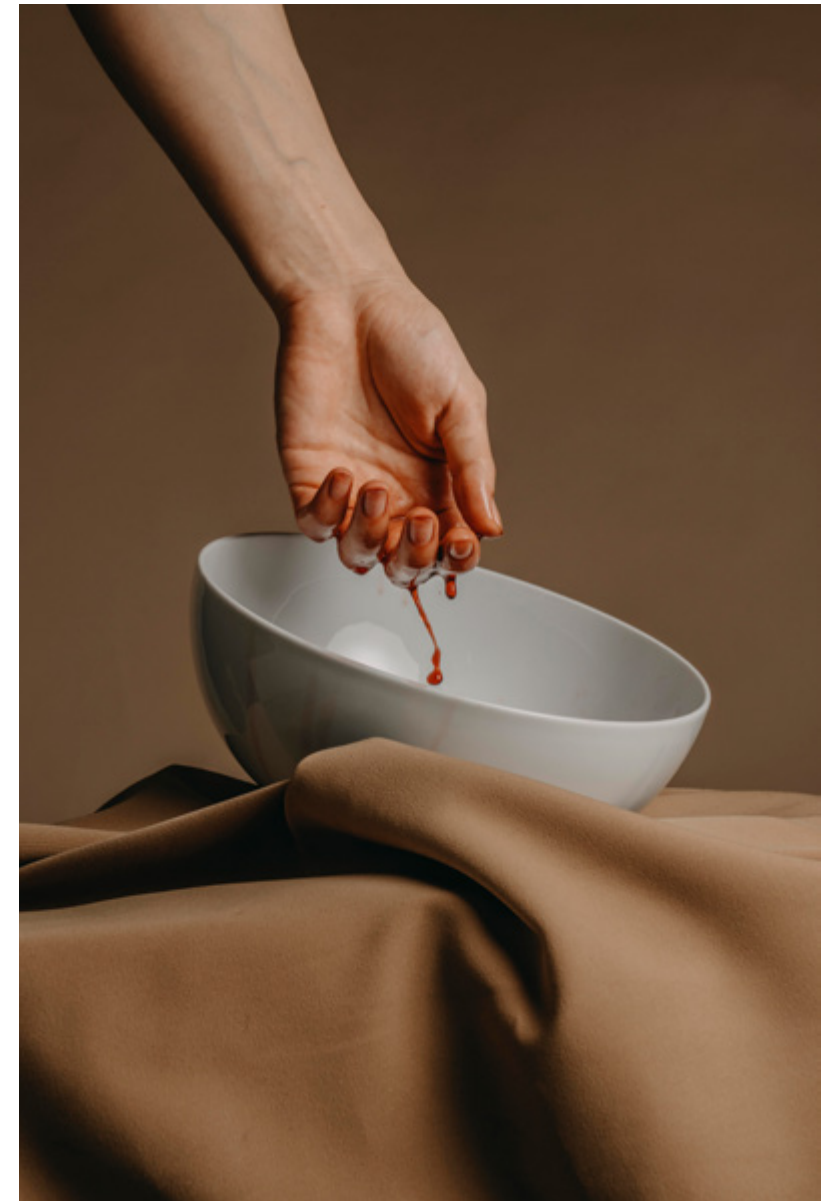
Ord som puster

Words That Breathe

## MUSLIM LIGHT

*Kanskje jeg lider av schizofreni  
hvem jeg er, er basert på tid  
ute på fylla, men ikke i Ramadan  
ute på fylla, men spiser ikke svin  
som narkoman mot narkotika  
diskuterer religion over vin  
nå kommer moralpolitiet på IPA  
øyner sier «please ikke vær den fyren»  
bipolare verdier, ringer gud kun i. Smerte  
kanskje det er den eldste historien om liv  
kanskje det er frihetens regn som erter  
kanskje jeg bare er en dårlig muslim.*

(Raza, 2018)





*Jeg blir truffet  
Ord som er satt sammen  
Blir til verslinjer  
Blir til strofer*

*Rim og rytme gjør det fengende  
Et snev av sammenligning  
En smule metaforer  
Og et stykke symbolikk*

*Dype tanker  
Ren refleksjon  
Dissekering av situasjon*

*Der har du fanget meg emosjonelt  
Funksjonelt  
Rasjonelt*

*Les ordenes kropp  
Lukk så øynene  
Føl denne kroppen  
Et bilde er malt  
En verden er skapt  
Dikt som gir gåsehud.*

*It moves me  
words that are put together  
turns into lines  
turn into poems.*

*Rim and rhythm make it catchy  
a touch of comparison  
a bit of metaphor  
and a piece of symbolism.*

*Deep thoughts  
pure reflection  
dissecting a situation.*

*You have caught me emotionally  
functionally  
rationally*

*Read the body of words  
Then close your eyes  
feel this body  
imagine its being painted  
a world is created  
poems that give goose bumps.*

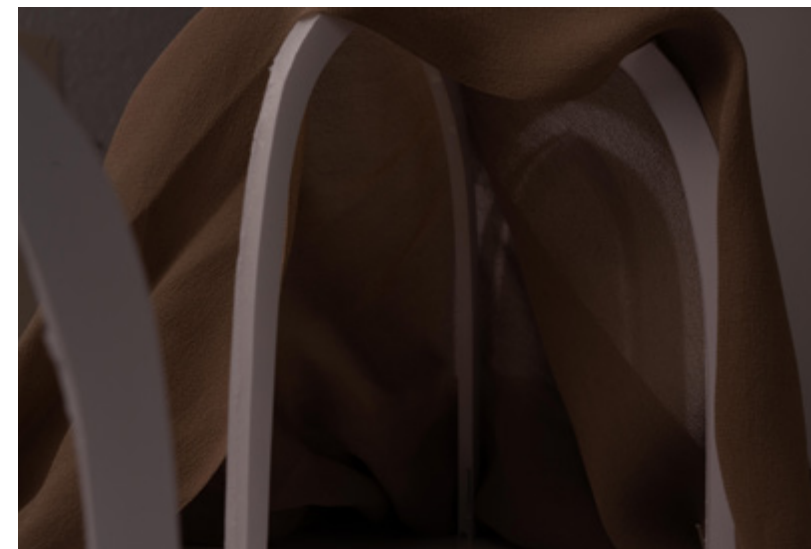
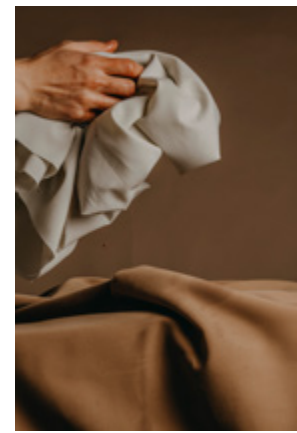
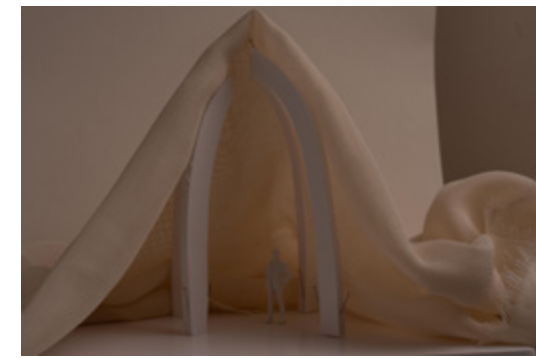
Prosjektet «Ord som puster» omhandler emosjoner skapt gjennom tekstformatet og hvordan dette kan transformeres og oppleves via romlige prinsipper.

Diktet «Muslim Light» av forfatteren Aon Raza fremlegger en tilstand av Third Cultural Kid-utfordring. Det presenteres en rekke handlinger og dermed emosjoner rundt tilhørigheten til flere kulturer og forventninger rundt dette. Han drøfter og stiller spørsmål ved hva det betyr å være god nok muslim, og om «Muslim Light» er bra nok.

The project Words That Breathe deal with emotions created through the text format, and how this can be transformed and experienced through spatial principles.

The poem “Muslim Light” by the author Aon Raza presents a state of a Third Culture Kid Challenge. It presents a variety of actions, thus feelings about belonging to multiple cultures, and expectations. He discusses and questions what it means to be a good Muslim, and whether Muslim light is good enough?

fatimah.n.mahdi@gmail.com / fatimahmahdi.com / @fatmehmm



# Tuva Aga Malm

Havfolket

The sea people

Min farmor har lært meg å ta vare på våre forfedres historie og identitet.

De brutale naturkreftene og det unike miljøet vi finner i øykulturen, fascinerer meg. Hvilke faktorer skaper et sted, og hvordan kan særtrekk ivaretas gjennom design og arkitektur? Med respekt og en forståelse for miljø og kultur kan landskap ivaretas ved å fokusere på strukturelle elementer som kan vokse i samspill med naturen.

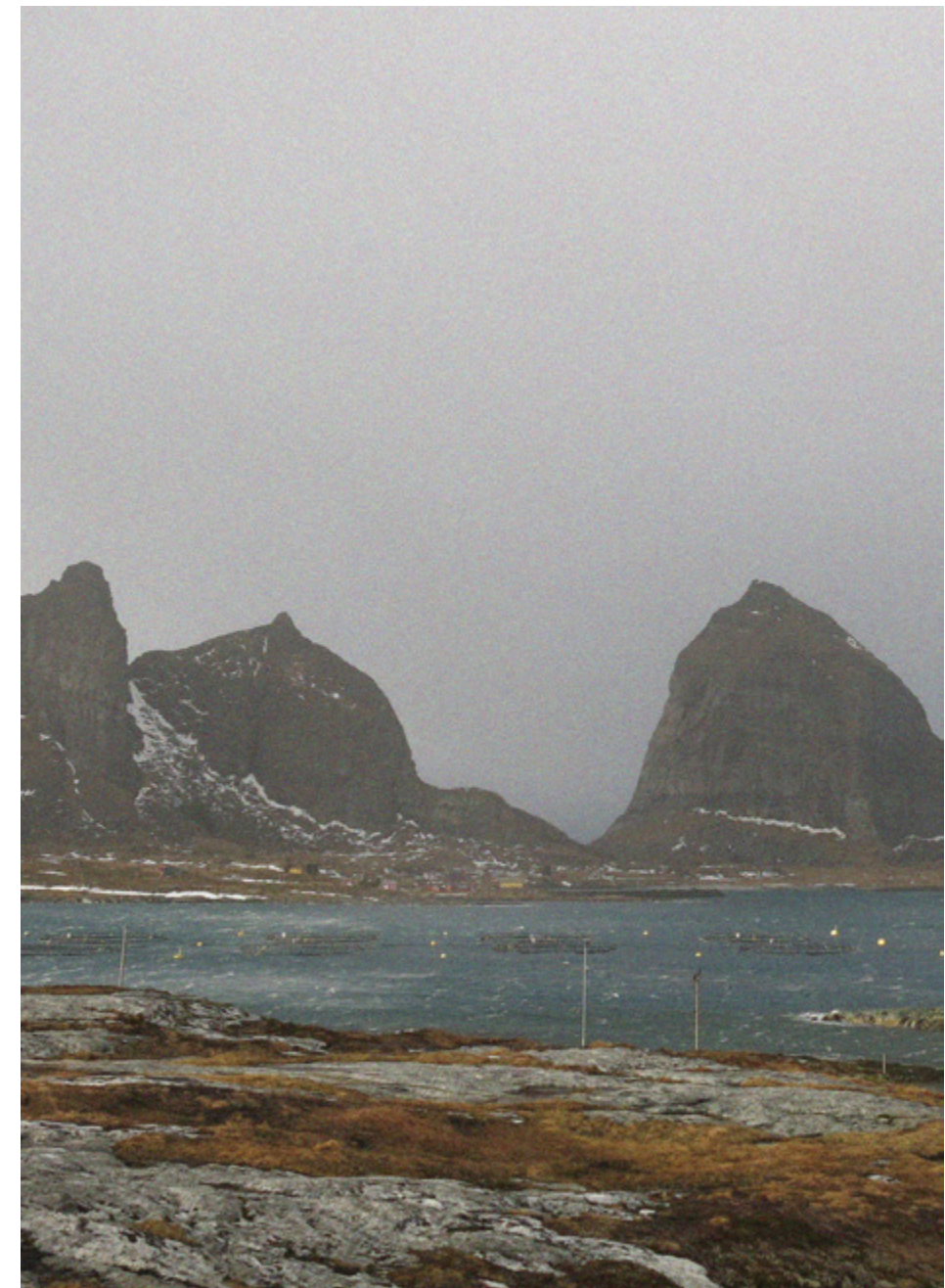
My grandmother taught me to take care of our ancestors' history. The extreme forces of nature and the unique environment we find in the island culture fascinate me. Which factors create a place and how can characteristics be taken care of through design and architecture? With respect and an understanding of the environment and culture, the landscape can be safeguarded by focusing on structural elements that can grow in interaction with nature.

Helgelandskysten består av flere hundre øyer i et landskap formet av enorme naturkrefter og ekstreme værforhold. Vi ser en øykultur med dype tradisjoner innen fiske og handel, der kampen mot naturkreftene har preget bosetting og levemåte. Men øykulturen er i sterk endring, fiskeværene tiltrekkes ikke lenger av fiskere og oppkjøpere, men av turister. Den økende turismen driver fram nye behov som kan oppleves som en trussel mot naturen og stedsidentiteten.

Målet med prosjektet er å utvikle gode grep som kan ivareta kultur og lokalsamfunn under stort press fra masseturismen, og vise hvordan design og arkitektur kan være med på å redusere slitasje og gjøre interaksjonen med turismen mer bærekraftig.

Helgeland consists of hundreds of islands in a landscape shaped by the forces of nature and the extreme weather conditions. Today we see a culture with deep traditions within fishing and commerce, where the fight against the forces of nature has characterized settlements and the way of living. But the island culture is changing. The fishing villages are no longer attracted by fishermen and buyers, but by tourists.

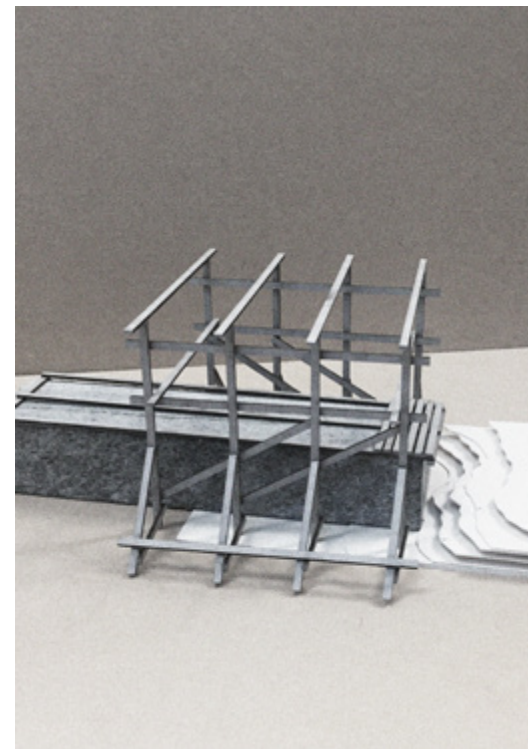
My goal is to develop and convey techniques that can safeguard culture and communities under pressure from mass tourism, and also show how design and architecture can control wear and make the interaction with tourism more sustainable.





Med utgangspunkt i Sanna i Træna kommune henter jeg fram elementer som belyser fraflytting og den stadig mer synlige slitasjen. Hvordan kan jeg som designer få turismen og øya til å møtes på et vis som gir begge best mulig utbytte, samtidig som de grunnleggende kvalitetene ved øya og øysamfunnet ivaretas? Ved å tilgjengeliggjøre informasjon og skape økt bevissthet gjennom estetiske og samtidig bærekraftige grep, vil de besøkende kunne tre inn i en gunstig og mer bærekraftig posisjon som gir tilbake til øya.

Grendehuset på Sanna, med nærområde, danner mitt studieobjekt og utgjør rammeverket for prosjektet med føringer for nytenkning som ikke ødelegger stedets identitet. Jeg kombinerer tradisjonell byggeskikk med nye elementer som forsterker øyas historiske identitet og bakgrunn.



Based on the island of Sanna in Træna municipality I bring out elements that illuminate the migration and the increasingly visible wear. How can I as a designer get tourism and culture to meet in a way that gives them the best benefit from each other, while maintaining the basic qualities of the island and the island community? By providing information and raising awareness through aesthetic and at the same time sustainable approaches, visitors will be able to enter into a more sustainable position that gives back to the island.

The old school house at Sanna, with its surrounding area, is my primary object of study and forms the framework for the project and provides guidelines for new writing that do not destroy the identity of the place. I combine traditional building practice with new elements that enhance the island's historical identity and background.

# Laura Peña

Innsiden ned  
Inside down

Vi har utnyttet jorden hinsides dens kapasitet. Gruvedrift og utnyttelse av andre naturlige resurser er en voldshandling mot planeten vår. Vi har blitt den største trusselen mot livet som omgir oss.

Vi kan se hvordan vår etikk om jorden er representert ved det underjordiske. Det underjordiske er vårt største interiør; her ligger jordens fortryllelse, en gang sett på som en livmor, der livet kommer fra.

We have exploited the planet Earth beyond its capacity. Mining and other exploitation of the natural resources are a violent act against our planet. We have become the greatest threat to the life that surrounds us.

We can see how our ethics of the Earth are embodied in the underground. The underground is the greatest interior; here lies the enchantment of the Earth, once viewed as a womb, from which life emerges.

Å møte selve (moder) Jord er den ultimate konfrontasjonen, hvor respekten og ansvaret møtes. Det er ingen overraskelse at dette forholdet er en nøkkelfkilde til mytologi, som stedet der menneskene og jorden blir ett.

Det underjordiske har vært et arnested for myter og historier i tusenvis av år. I den post-humane tidsalders ånd er det underjordiske det ultimate arkivet, som omfatter myter og legender. Når menneskene er borte, vil menneskemytene være vår eksistens' rester.

«Samfunnets grunnlag er mytisk og fortellende, ikke ideologisk og dialektisk.»

– Northrop Frye



Meeting the (mother) Earth itself is the ultimate confrontation, where the respect and responsibility are met. No wonder this relationship has been the key source of mythology, as the place where humans and Earth can become one.

The underground has been a hotbed for myths and stories for millennia. In the spirit of the post-human era, the underground is the ultimate archive of humanity, which is all about myths and legends. When people are gone, the human myths would be the remains of our existence.

“The base of society is mythical and narrative, not ideological and dialectical.”

– Northrop Frye



laurita\_pc15@hotmail.com



Mitt mål er å holde myten om Gamle Aker i live. Et arkitekturprosjekt som ikke er laget for mennesker, men for dragen; det dreier seg om menneskeheten, men ikke på en funksjonell måte. Dette vil reise mange spørsmål om etikk og makt, i form av «hvem vet hva som er bra for en drage», siden vi ikke vet hva «drage» er.

«Mytenes Arkiv» har blitt tilkalt for å fungere som et medium for å restaurere moder Jord. Det vil stå som en bastion mellom menneskeheten og den post-humane tid. Hva vil være kravet til dette rommet? Hvordan arkiverer vi myter som i seg selv er abstrakte? Hvem skal være arkivets oppsynsmann? Hvilke nye språk, spørsmål og alternativer kan oppstå i søken etter et slikt prosjekt?

«En designers funksjon er 'mytologiseringen' av omgivelsene og av verden. Arbeidet de gjør, er det som holder den store historien om den menneskelige erfaring i live.»

– Joseph Campbell

My aim is to keep the myth of Gamle Aker alive. An architecture project that is not made for humans, but for the dragon; it is about humanity, but not in a functional sense. This would raise questions of ethics and power, in terms of who knows what is good for a dragon, as we don't even know what 'dragon' is.

The 'archives of myth' have been called upon to act as a medium for restoring the mother Earth. It will stand as the bastion between humanity and post humanity. What would be the demands for this space? How would we archive myths that are abstract themselves? Who are the archive caretakers? What new languages, questions, and alternatives might emerge in the pursuit of such a project?

"The function of the designer is the 'mythologizing' of the environment and the world. The work they do is what keeps the great story of the human experience alive."

– Joseph Campbell



# Dominika Prokurat

## Plantcare

Når du får deg hund, forandrer du på hjemmet ditt og gir hunden de beste forholdene du kan. Du kjøper mat, seng, leker, snacks, du tar den med på turer, leker og koser med den. Åpenbart, ikke sant?

Så hva gjør du når du kjøper deg en ny plante?

Du plasserer den kanskje ut ifra dine dekorative behov. Hvis planten ser trist og døende ut og du undres på hvordan du kan hjelpe den, er kanskje tanken din: jaja, jeg skal klare det med den neste.

Vel ... FEIL.

When you get a dog, you adjust your home and provide for him the best conditions you can. You buy him food, bed, toys, snacks, you walk him, play and cuddle with him. Obvious, right?

Now, what do you do when you buy yourself a plant?

Probably you place it according to your desires for home decoration, and you wonder why it looks so miserable – maybe you try to help it, or you watch it die thinking: I'll be better with the next plant.

Well ... WRONG

Planter gjør oss lykkeligere. Det er påvist at deres selskap forbedrer vårt liv, men hva med plantenes eget liv? La oss se på fakta: Ikke alle mennesker tar like godt vare på plantene sine, ofte på grunn av for dårlig kunnskap, latskap eller rett og slett fordi vi glemmer.

Det virker litt urettferdig.

Jeg vil hjelpe deg med å forandre dette.

Plants make us happier. Their company is measurably improving our lives ... but what about their lives? Let's face the facts: People don't always take good care of their plants. Many times its cause is the lack of knowledge, laziness or simply because we forget to care about them.

This seems pretty unfair.

I want to help you change it.





### 1. UTDANN DEG SELV

Først og fremst må du være klar over hvilke preferanser plantene dine har, før du plasserer dem i et rom: Liker de direkte lys eller skygge. Alt avhenger av hvor de kommer fra. Uten denne kunnskapen er det veldig lett å gjøre en feil. Ofte er det ikke mulig for oss å gi plantene de forholdene de trenger, fordi det er for mye eller for lite sol i hjemmet.

### 2. INVISTER I EN LØSNING

For å hjelpe deg å løse dette problemet, bruker jeg min makt som designer og foreslår PLANTCARE: En kolleksjon med gjenstander dedikert til husplanter. Disse produktene er basert på ideen om å gi ny kraft til konseptet speil. Hvert element har sin egen funksjon, som avhjelper et spesifikt problem.

### 1. EDUCATE YOURSELF

First of all you need to be aware of your plants preferences before you place it in the room: does it like direct light or shade. It all depends on where it comes from. Without this knowledge it's very easy to make a mistake.

But: Many times we cannot provide appropriate conditions for our plants because the space we offer them provides either too much or too little sun.

### 2. INVEST IN A SOLUTION

To help you solve this problem, I use my power as a designer, proposing PLANTCARE: A collection of objects dedicated to house plants. These products are based on the idea of recharging the concept of a mirror. Each element has a different function which solves a specific problem.

### 3. UTVIKLE VANER

Jeg kan hjelpe deg med problemene rundt sollys, og lar det være opp til deg selv om du ønsker å involvere deg, men for guds skyld vann plantene dine! Bruk produktene mine klokt, og ikke fortvil, du vil finne en håndbok med instruksjoner og ha tilgang til en mobilapplikasjon som minner deg på «hva og når». Gjennom mitt prosjekt oppmuntrer jeg deg til å danne et bånd til plantene dine, utvikle vaner og jeg gir deg en tenningsgnist for omsorgsinstinktene dine.

Husk: Er plantene dine lykkelige, bidrar det til din lykke.

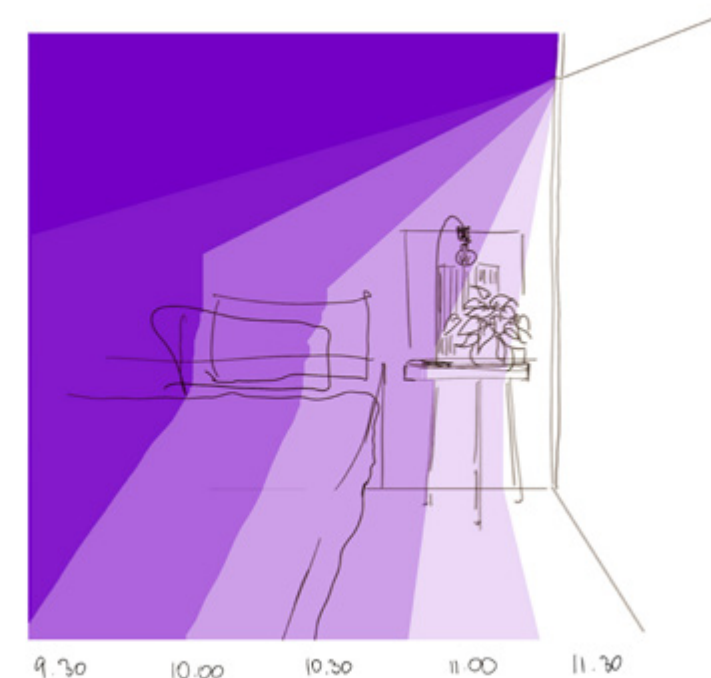
### 3. DEVELOP HABITS

I can help you with sunlight difficulties, but I leave it to you to get involved and, God damn it! – water your plants! Use my products wisely, but don't worry – you will find a manual with instructions and access to a mobile application with reminders of what and when.

With my project I encourage you to create a bond with your plants, develop habits and spark your caring instincts.

Remember – your plants' happiness contributes to your happiness.

nikaprokurat@gmail.com



# Vilde Rapp Riise

Ospers

I min designpraksis er jeg interessert i form og funksjon sett i sammenheng med håndverket. Jeg mener det er avgjørende i en designprosess å kjenne materialet og designe på materialets premisser. For meg har skogen og treverket stått sentralt gjennom studieløpet. Ved å gi liv til tanker og ideer gjennom fysisk form, kan forholdet mellom mennesker og materialer danne nye situasjoner der vi kan utvikle og skape løsninger for fremtiden.

I am interested in form and function in relation to handcraft. I think it is crucial to know the material to be able to design on the premise of the material. Wood has played a central part in my work during my studies. By putting thoughts and ideas to life through physical form, the relationship between people and materials create new situations in which we can develop and create better solutions for the future.

Skogen er bærer av en mangfoldig organisme som vi gjennom en årrekke har utviklet en bred forståelse for, nemlig treet. Ifølge Norsk Treteknisk Institutt er tilveksten av skog i Norge i dag større enn hogsten. Treet er en fornybar naturressurs som kan brukes i det uendelige, så lenge den blir forvaltet på en bærekraftig måte.



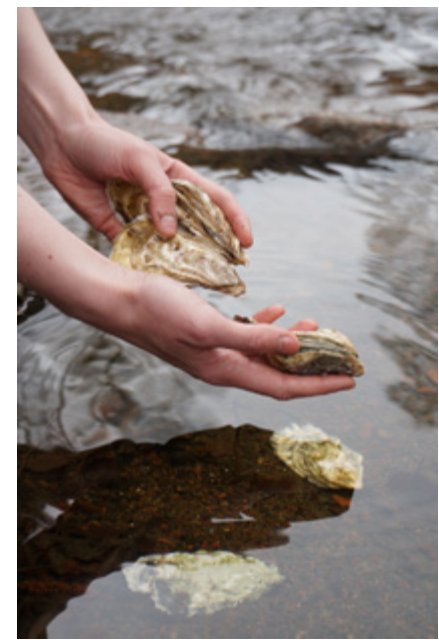
The forest is a carrier of a diverse organism which we for centuries have developed a broad understanding of wood. The growth of new forest is today larger than what is being cut down. Wood is a renewable resource, as long as it is managed sustainably.





Tilgjengeligheten av og egenskapene ved treet var tidligere en avgjørende faktor for den utbredte bruken av treverk. I dagens samfunn har trematerialet fortsatt en sentral posisjon, til tross for et betraktelig større utvalg av andre materialer. Det finnes likevel mengder av trær og tresorter som ikke blir benyttet på en hensiktsmessig måte. I vår løvskog består ca 8 prosent av osp. Osp var et av de første treslagene som slo rot i Norge etter siste istid. Oспен har opp gjennom tiden spredt seg over hele landet, og er nå å finne helt opp til tregrensen da den ikke er kravstor på jordsmonn eller lys. Osp benyttes i dag som badstukledning og utvendig kledning samt til fyrstikker. Resten blir brent, på tross av ospens dårlige brannegenskaper.

Med andre ord er osp en enorm naturressurs som vi nærmest ikke benytter oss av. Hvordan kan jeg som designer finne et bruksområde for denne omfattende ressursen? Oспен har en rekke gode egenskaper som tilsier at den kan og bør benyttes innenfor vårt fag, og kanskje spesielt ut fra kombinasjonen av egenskapene og kvalitetene.



The availability and the traits of wood was earlier a crucial factor for the widespread use of this material. Today wood still has a central position despite a large number of other materials available. But also large amounts of wood are not used in appropriate ways. In the Norwegian forest, 8 percent of all trees are aspen. Aspen was one of the first woods to take root in Norway after the ice age. It has through the years spread wide across the country, and you'll find it all the way up to the tree line, as it grows under many different conditions. Aspen is today mostly used in saunas, for cladding and for matchsticks. The rest of the aspen is burnt.

Aspen is a large natural resource that is almost not used at all. How can I as a designer find a use for this resource? Aspen has several abilities and qualities which makes it a very resourceful material within our field.

# Stine Helen Sletvold

Hemmelige offentlige rom  
Secret public spaces

Jeg er opptatt av hvordan mennesker har det i sine omgivelser, og derfor av en arkitektur som henvender seg til kroppen og sanseapparatet vårt. Som interiørarkitekt er jeg kritisk til monotone omgivelser, og jeg jobber derfor med dynamikk for å frembringe rikere opplevelser som kan gjøre oss mer bevisst verden rundt oss. Menneskelig skala handler ikke bare om å om å kjempe mot de store størrelsene, men om å kjempe for de mange små nyansene.

I care about how people experience their surroundings, and therefore I want an architecture that caters to the body and our senses. As an interior architect I am critical to monotonous surroundings, and I therefore work with dynamics to achieve richer experiences that can make you more aware of the world that surrounds you. Human scale is not about fighting big sizes, but fighting for the smaller details and nuances.

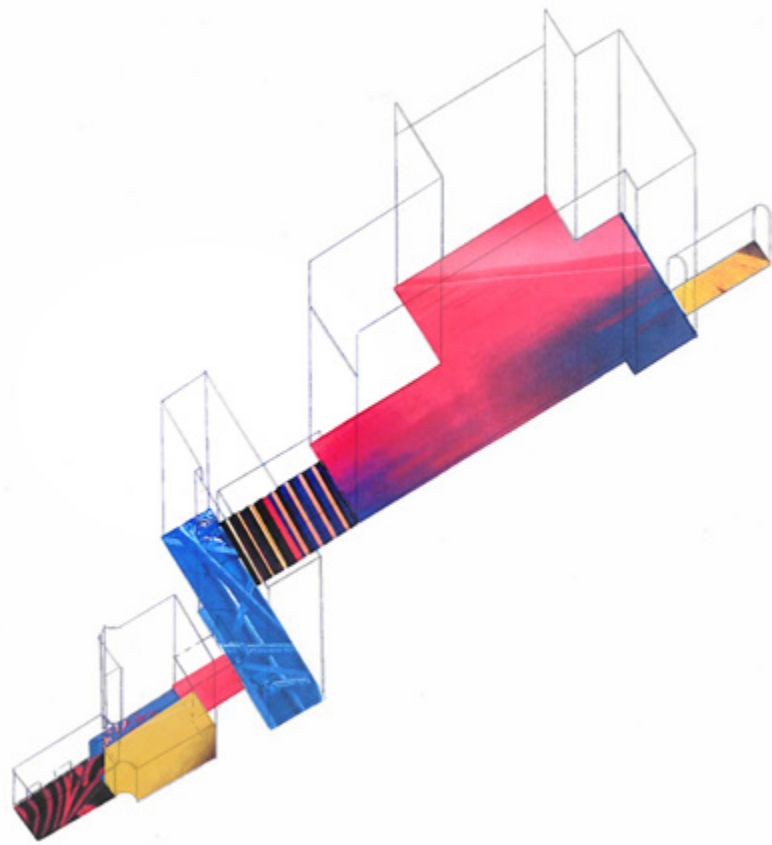
I vårt fag er det essensielt å ha en grundig forståelse av det vi griper inn i, spille på lag med det eksisterende og utnytte de kvalitetene det enkelte miljøet har – de utgjør katalysatoren for arbeidet som skal bli gjort.

I mitt masterprosjekt har jeg valgt å se på Kvadraturen og dens kvaliteter og utfordringer. Avvisende fasader, stengte porter, få folk og et nådeløst, rett gateløp gjør ikke området særlig attraktivt. Det er også en mangel på demokratiske offentlige byrom, og noen vil kanskje si at det ikke er noen grunn til verken å oppsøke eller å oppholde seg i Kvadraturen, med mindre en har et ærend eller arbeid der.

In our field of work it is essential to have a thorough understanding of what we intervene in, to cooperate with the existing and utilize the potential in the environment. These things are the catalyst for the work to be done.

In my Masters project I have chosen to look at Kvadraturen and its qualities and challenges. Closed-off buildings, locked gates, few people and a merciless straight street plan, doesn't make the area particularly attractive. There is also a lack of democratic public spaces, and some might say there is no reason to neither visit, seek or stay in Kvadraturen unless you have an errand or your workplace there.





Jeg har jobbet med hvordan jeg, gjennom interiørarkitektur og design, kan bidra til å blåse liv i et område av byen som i dag oppleves litt dødt. Hvordan kan jeg som designer gripe inn i noe eksisterende, for å skape mer dynamiske omgivelser som forholder seg bedre til menneskekroppen, uten å endre områdets karakter?

Bak de lukkede fasadene ligger et utnyttet potensial: bakgårder og passasjer.

Jeg vil gi Oslos befolkning steder å være, steder for hverdagen og ikke turistmagneter. Du må kjenne byen din for å finne – og vite om – disse skjulte byrommene. «If you know, you know ...» En annen verden finnes bak de lukkede portene, en kontrast til de ensformige gatene utenfor. Gleden av å utforske og oppdage enda en passasje eller bakgård er også en kvalitet i seg selv.

stinesletvold@gmail.com



I have researched how I by using interior architecture and design can contribute to making a gloomy area in the city more lively. How can I, as a designer, intervene in something existing to create more dynamic surroundings that relate better to the human body, without changing the character of the area?

Behind the closed facades lies an untapped potential; backyards and passages.

I want the population of Oslo to have locations for everyday use, not tourist attractions. To know about and discover these hidden urban spaces, one need to know the city well. Another world opens up behind the closed gates, a contrast to the monotonous streets outside. The joy of discovering and exploring another passage or backyard is also a quality in itself.

# Mads John Thomseth

Fine hyller  
Nice Shelves

«Fine Hyller» er et undersøkende designprosjekt.

Prosjektets formål er å utforske ulike måter å bygge og tolke en hylle.

Selv om jeg kaller dem hyller, så er de egentlig tredimensjonale skisser. De bygges for å imøtekomme min nysgjerrighet, og de blander ulik estetikk. Forhåpentligvis oppdager jeg noe nytt så jeg kan sette hyllene tilbake i kontekst slik at andre kan tolke dem videre.

«Fine Hyller» is an investigative design project.

Its purpose is to explore different ways to build and interpret a shelf.

Even though they're called shelves, they're really three-dimensional sketches. They're built quickly to accommodate my curiosity, mixing aesthetics. Hopefully I'll see something new, with a goal of putting them back into context for others to enjoy.

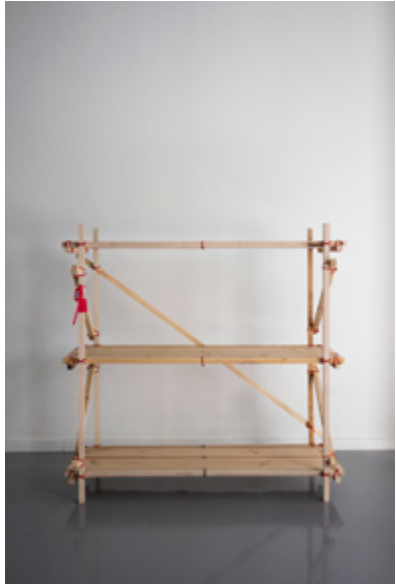
The concept of a shelf is fairly self explanatory and that's part of the reason it is my chosen framework. Even though the shelf has an incredibly wide user range and can vastly differ in size and shape, most people would explain a shelf fairly similarly. I use it as my project framework because it is easily recognized, pure in its shape and has a familiar role in society. The shelf makes a good blank canvas.

I try to build out of curiosity and aesthetic sensibility. I like the experience of building to be as fluent as possible. Meaning that I don't want to plan too much prior to building. I value a one to one exploration of form, materials function, and dis-function. Further I love to play with the humorous, social and political connotations I'm free to use as a designer.

Normally I would start a project with thinking and sketching out on paper. For this project I'm drawing as a reflective method by investigating my finished shelves. A form of documentation like the one Charles Darwin did, only with crude drawings and lower scientific expectations. By sketching the shelves on paper I force myself to look, think and draw conclusions from my process. Each shelf gets a couple of drawings with short explanatory texts. These are annotated drawings with details that matter for the particular shelf, such as chosen materials, building methods or where an idea might originate from.

This documentation can be nice help for further explanation.





# Nina Tsyboulskaia

## Over the deadline

Et tomrom er igjen etter noens død, spørsmålet er om dette tomrommet bør fylles. «Over the deadline» er et prosjekt der jeg forsøker å indikere den tynne etiske linjen som jeg som designer bør vurdere i mitt arbeid, og plasseringen av denne linjen endrer seg i samme tempo som alt annet rundt meg.

There is an empty space after someone's death, the question is if that space should be filled. "Over the deadline" is a project that tries to indicate the thin ethical line that I, as a designer, should consider in my work, and the location of that line is changing in the same tempo as everything else around me.

Jeg har jobbet med hvordan mennesker blir bragt inn i «etterlivet», fra tradisjonen med dødsmasker til moderne ideer om digitale avatarer. I den forbindelse handler prosjektet om å utforske hva det, i et forbrukersamfunn, betyr å bli en gjenstand for bruk etter døden. Jeg ønsker å vise hvordan design kan brukes som et verktøy for å få innsikt i komplekse menneskelige holdninger og dermed også problematikker som oppstår i den forbindelse.

Sammen med framveksten av de teknologiske og digitale verktøyene oppstår det nye aspekter som vi må forholde oss til, slik som digitalt dødsbo og en etisk holdning og behandling av data som blir igjen etter avdøde. Personopplysningsvernet som gis av personvernregelverket, gjelder generelt ikke for avdøde personer, noe som kan by på utfordringer i nærmeste framtid. For å åpne opp interessefeltet har jeg brukt et imaginært scenario på grunnlag av eksisterende ideer som en metode for å spekulere rundt temaet.

For å inngå i en dialog forsøker jeg å skape objekter som fremkaller blandede og motstridende følelser. I den forbindelse ser jeg på samtalene som oppstår rundt prosjektet, som en like viktig del av det endelige arbeidet.

I have worked on how people are brought into the afterlife, from the tradition of death-masks to contemporary ideas of digital avatars. In that relation, my project is about exploring what it means to become an object of use after death in the structure of consumerism.

In order to open up the area of my interest, I have used an imaginary scenario on the basis of existing ideas as a method to speculate around this theme.

We have some established systems around death, as declaration and testament for property and financial capital, funeral and donation of the body and the organs. But what about our digital imprints? This arena is relatively new, and privacy policy laws are generally not applicable to dead people. The lack of restrictions creates the potential for both use and misuse of imprints after a lived life. In that connection, some companies are considering the empty space after someone's death as an empty spot to fill with products that your relatives can use.

The idea is to use the lack of restrictions of digital data as an open source of instruments together with my field of interest as a practitioner. In order to enter into a dialogue, I'm trying to create objects that provoke mixed and contradictory feelings. In that sense, I look at conversations that come as a result of this project as an equally important part of the final work.





# *Bachelor i grafisk design og illustrasjon*

Andrea Ferkingstad  
Tiril Haug Johne  
Sarah Madeleine Kronborg  
Kaja Josefine Larsen  
Carl Lützen  
Victoria Ydstie Meyer  
Even Steinfinnsbø  
Kepo Giæver Sundøy



# Andrea Ferkingstad

Mulm

En tegneserie om en ung kvinnes kamp mot byens mulm og mørke.

A comic about a young woman's fight against the darkness and dangers of the city.

Har du noen gang vært redd når du går hjem fra fest en lørdag kveld? Det er mørkt ute, og du ser deg konstant over skuldra. Du har tatt ut øreproppene for bedre å kunne høre skritt i mørket. Du gransker sidegater og portrom du passerer. Kanskje holder du nøklene dine slik at de tyter ut mellom knokene, som et knokejern. Du ser deg over skuldra igjen, og denne gangen er det en skikkelse bak deg. En mann ...

Denne tegneserien handler om frykten mange kjenner på når de går alene rundt i byen, og hva som skal til for å mestre den. Eller, egentlig handler den om en veldig redd jente som går på selvforsvarskurs. Der lærer hun å beskytte seg mot skumle menn, men hun lærer ikke hvem de skumle mennene er. Tegneserien tar for seg temaene redsel og vold, hvordan det ene kan føre til det andre, og hvor lett det er å miste kontroll.

Have you ever been afraid whilst walking home from a party, Saturday night? It's dark outside and you're constantly glancing over your shoulder. What if there's someone there? You remove your earplugs in order to listen for footsteps behind you. Whenever you have to pass by an alley, you make sure that there's no one there. Perhaps you're holding your keys in that special way so they resemble brass knuckles. You look behind you again, and this time, there is someone behind you. A man ...

The theme of this comic is the familiar sensations of fear that accompany lonely journeys on foot through the streets of a city at night, and how to overcome them.

Or ... actually it is about a very scared girl who attends a self defense class in order to learn how to defend herself from scary men. But what the class doesn't teach her is to discern if someone actually has malicious intentions or not. This comic deals with fear and violence, and how easy it is to lose control.



# Tiril Haug Johne

Casinetto – et grafisk feltarbeid

Casinetto – a graphic fieldwork

På en klar og frisk vårdag står du ved Monolitten i Vigelandsparken og skuer utover byen. Om du snur deg mot høyre, i retning Skøyen, vil du snart få øye på noe oransje som stiger opp blant trær, park og villa-bebyggelse. Dette er Casinetto.

You are standing by Monolitten in Vigelandsparken, overlooking the city. It's a clear, crisp day of spring. Turning right in the direction of Skøyen, you'll soon see something orange rising up amongst the trees and the greenery. This is Casinetto.

Casinetto er et modernistisk borettslag fra 1983, og her har jeg vokst opp. Sakte, men sikkert, i et tett samarbeid mellom arv og miljø, har jeg blitt Casinetto; mine interesser og verdier, min estetikk og visualitet går hånd i hånd med borettslaget.

Jeg prøver å lage en bok om Casinetto, et nesten topografisk arbeid der jeg kartlegger mine visuelle referanserammer. Det handler om arkitektur og sosial boligbygging, om nyanser av oransje, om bølgeblikk, om viktigheten av lys. Boka er en guidebok til dette kulturlandskapet.

Samtidig handler prosjektet mitt om en arbeidsmetode. Jeg produserer boka underveis, legg for legg, ved hjelp av de trykkteknikkene KhiO tilbyr meg, min egen hjemmeprinter, Cyclus Offset 90gramspapir, omegastifter og en ringperm. Hva kan denne arbeidsmetoden bidra med? Hva skjer med boka når skrivingen/opp-samlingen av materiale, redigeringen og produksjonen foregår parallelt?

Casinetto is a modernist housing project from 1983, and the place where I grew up. Slowly but surely, through a tight collaboration between heredity and environment, I have become Casinetto; my interests and values, ideas and aesthetics, are all mirrored in this housing cooperative.

I am making a book about Casinetto. It's almost a topographical work; I am mapping out the surroundings of my childhood – it consists i.a. of theory of architecture and social housing, nuances of orange, galvanized steel, the importance of light. The book is a guided tour through this cultural landscape.

I am making the book section by section, with the printing methods KhiO offers me, my home printer, Cyclus Offset 90gr-paper, omega staples and a ring binder, and this is in itself my project. How can this way of working contribute to the book? What happens when the writing/collecting of material, editing and the producing of the book happens en route and are given the possibility to influence each other?



# Sarah Madeleine Kronborg

Evolusjonslære  
Evolutionism

I mitt bachelorprosjekt har jeg jobbet med å utvikle et fiktivt bildebok-univers. Det jeg kommer fram til etter idéfasen, skal realiseres gjennom illustrerte oppslag. Prosjektet har for meg vært en øvelse i å generere ideer, og en utforskning og kartlegging av egen prosess. Målet er å finne nye innganger til idéutvikling og historiefortelling.

For my bachelor's project I have developed a fictional picture book universe. What I end up with, after the idea phase, will be realized through illustrated spreads. This project has been an exercise in generating ideas, and an exploration and mapping out of my own process. My goal is to find new entries to idea development and storytelling.

Jeg har lenge interessert meg for bildeboksjangeren. Tidligere har jeg laget illustrasjoner til andre forfatters barnebøker, men jeg skulle gjerne prøvd å både skrive og illustrere mine egne bøker. Som en måte å forbedre mine evner som bildebokskaper har jeg brukt prosjektperioden til å videreutvikle idéprosessen ved å bygge opp et fiktivt univers. Det jeg ender opp med, skal jeg realisere gjennom seks illustrerte oppslag. Det skal danne et grunnlag som kontinuerlig kan utvikles i fremtiden og brukes som et springbrett til nye ideer og narrativer. Gjennom prosessen har jeg samlet referanser, testet ut forskjellige fremgangsmåter til historieu utvikling, og laget utkast som jeg har tatt fra hverandre og satt sammen igjen i nye kombinasjoner. Jeg har brukt mine egne preferanser og interesser som kompass for hva jeg velger å ha med og ikke. Kjernen i prosjektet er å bli bedre kjent med min egen prosess og på den måten kultivere en arbeidsmåte som gjør det mest mulig givende å jobbe som illustratør.

I've been interested in the picture book genre for a long time. Until now I have illustrated other authors' picture books, but I would like to both write and illustrate my own books. As a way to improve my skills as a picture book creator I've used this period to build a fictional universe. What I end up with I will realize through six illustrated spreads. It will form a basis that can continue to grow in the future and be used as an entryway to new ideas and narratives. Through my process I have collected references, tried out different approaches to storytelling, and I've made sketches which I've taken apart and put together in new combinations. I've used my own preferences and interests as a compass for choosing which elements to include. The core of my project is to get to know my own process better and in that way cultivate a way of working that makes it as rewarding as possible to work as an illustrator.

sarahmkronborg@gmail.com



# Kaja Josefine Larsen

En virkelighetsflukt gjennom 3D-design

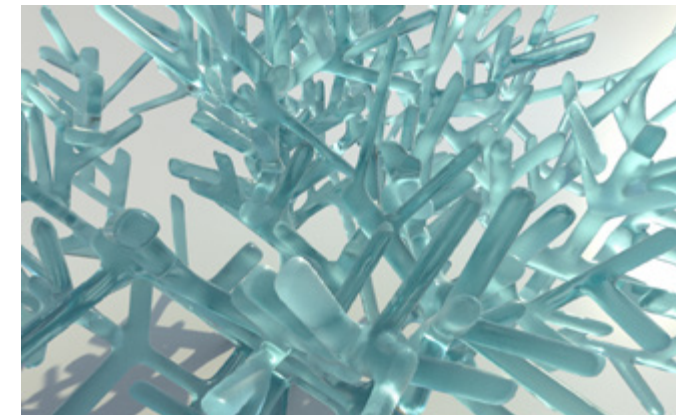
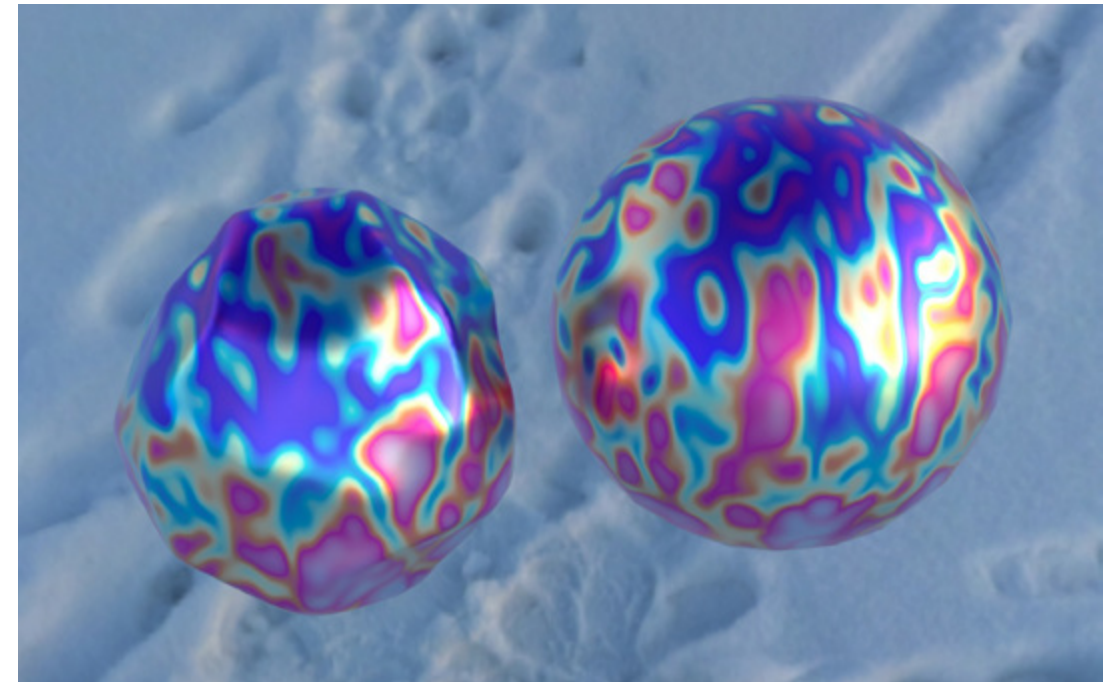
Escapism through 3D design

Hva er det vi ser for oss når vi dagdrømmer? Hvor er det vi flykter når vi flykter fra virkeligheten? Jeg ønsket å utforske nettopp dette, og å gjøre det gjennom 3D-design, som kan lage realistiske bilder av urealistiske objekter. Jeg ville ta utgangspunkt i mine egne virkelighetsflukter, for å vise uvanlige dagdrømmer basert på abstrakte følelser.

What do we imagine when we are daydreaming? Where do we escape when we are escaping reality? This is what I wanted to explore in this project, and I wished to do it through 3D design, which has the ability to make realistic images of unrealistic objects. I wanted to base it on my own escapism, to show unusual daydreams based on abstract feelings.

Dette prosjektet er en dyptgående utforskning av 3D-design og virkelighetstro fantasi. Jeg har tidligere jobbet med 3D-modellering for å skape en digital oppdagelsesferd, men ønsket nå å ta det et steg videre og lære hvordan man lager realistisk 3D-design som passer inn i et grafisk designuttrykk med fokus på estetikk og materialitet. Virkelighetsflukt er et tema som blir stadig mer aktuelt på grunn av teknologiens raske utvikling mot en utvidet virkelighet og tiltrekkende virkelighetsflukt. 3D-teknologien har også blitt så realistisk at det er vanskelig å se forskjellen på dette og ekte fotografier/filmer, noe som gjør temaet aktuelt i konteksten av hva som ses som virkelighet i dag. Ved å blande disse to elementene ønsket jeg å utfordre ideen vi har om virkelighetsflukt og hvordan den ser ut, og å komme med min egen visualisering av virkelighetsflukt gjennom 3D-design. Resultatet er en plakatserie som visualiserer forskjellige virkelighetsflukter. Bildene er detaljer fra designprosessen.

This project is an in-depth exploration of 3D design and lifelike imagination. Previously I have worked with 3D modeling to create a digital journey of exploration, but now I wanted to take it one step further and learn how to make realistic 3D design that fits into a graphic design style and focuses on aesthetics and materiality. In recent years escapism has become a more and more relevant topic, because of the rapid technology development towards an augmented reality and appealing escapism. 3D technology has also become so realistic that it is hard to see the difference between real photography/films and 3D, which also makes it relevant in view of concepts of reality today. By combining these two elements, I wanted to explore the idea we have about escapism and what it looks like, and create my own visualization of escapism through 3D design. The result is a series of posters which visualize my different escapes from reality. The pictures are details from the design process.



# Carl Lützen

Restaurant

En mytisk historie om en research-tur til en restaurant.

A mythical history about the research trip for a restaurant.

...hvorledes de etiske og kulturelle aspekter af det at ernære sig påvirker hinanden og udvikler sig. For eksempel hvad ville der ske hvis den nuværende succesfulde veganske ideologi muterede og udviklede sig til at omfatte alt levende? Et paradigmeskift, hvor man kollektivt beslutter sig for, at stoppe med at spise levende ting (heterotrof ernæring), hvorved de traditionelle råvarer er bandlyste – hvilke konsekvenser ville lovgivning mod dette have for tusindårige opskrifter, som er kulturelt definerende for befolkningsgrupper selvforståelse og kulturarv? Hvorledes kunne disse opskrifter genfortolkes og evolutionere i nye autotrofe materialiseringer, og hvordan skulle man servere disse i en fremtidig version af restauranten?

... how the ethical and cultural aspects regarding eating affects each other and interacts. What would happen if the current successful vegan ideology developed into including all living things? A paradigm-shift defined by a collective ban on eating living things (heterotrophic eating), whereby the use of traditional raw food materials are prohibited – what would the consequences of legislating against heterotrophic eating be for thousand-years old recipes which are defining for population groups in terms of identity and cultural heritage? How could these recipes be reinvented and developed in new autotrophic forms, and how could they be served in a future version of the restaurant?



# Victoria Ydstie Meyer

Klisjéleksikon

Cliché Encyclopedia

Gratulerer. Du har på vellykket vis bladd deg gjennom denne katalogen, kanskje samtidig som du har vandret bedagelig rundt i bygningen og latt blikket fare over et bredt spekter av verk og prøvd å matche dem med informasjonen i denne trykksaken – før du til slutt er endt opp her og har begynt å lese om dette prosjektet som handler om klisjeer.

Congratulations. You have successfully browsed through this catalogue, perhaps while walking around the building in a leisurely fashion, gazing at a wide variety of works trying to match what you see with the information this catalogue provides – and in the process you've arrived here, reading about this project of clichés.

Dette er et prosjekt som har vandret rundt i et landskap, litt som du vandrer rundt i utstillingen nå. Prosjektet er en bok om ett ord. Var det ikke et leksikon? Du synes det virker som et sammensurium av ganske mange ord som tilsynelatende ikke har stort å gjøre med hverandre, men så husker du plutselig på den gangen for lenge siden da noen fortalte deg om det subjektive oppslagsverket som heter The Dictionary of Received Ideas, og så begynner den lange listen Walter Benjamin skrev for å definere hva Passasjeverket egentlig skulle handle om, å demre for deg. Det kan være du ikke husker dette, men nå minner jeg deg på det. Du kan eventuelt bare glemme det, det er ikke så farlig. Uansett er klisjé det ordet leksikonet handler om. Og kjernen er at 'klisjé' opprinnelig var en reproduksjonsmetode for å trykke bilder. Prosjektet er altså et oppslagsverk der innholdet er assosiativt oppbygget, ofte kopiert. Det forholder seg på sett og vis til etymologi, du funderer og trasker videre.

This is a project that has wandered around in a landscape, sort of like you have wandered around this exhibition until now. The project is a book about a word. Wasn't it an encyclopedia? You think it seems like a mishmash of quite a lot of words that have no apparent correlation, but then you remember that time when someone told you about the subjective reference work called The Dictionary of Received Ideas, and the long list Walter Benjamin once wrote to define what his Arcades Project was about, dawns on you. Maybe you don't remember this, but I reminded you. You may forget about the whole thing – it's not important. Anyway, cliché is the word the encyclopedia is about. And the core point is that 'cliché' originally was a method of reproducing pictures in print. The project is essentially a reference work where the content is associatively gathered, often copied. It apparently concerns itself with etymology, you ponder and walk along.



# Even Steinfinnbø

## Breathless

Helt siden jeg var liten, har jeg latt min kjærlighet til Rock N' Roll ta kontroll over min uttryksmåte og mine hobbyer. Jeg fant mening, før jeg i det hele tatt hadde hatt behov for å lete. Gjennom musikk forsøker jeg til stadighet å fange denne sterke energien. Denne gangen fokuserer jeg kun på den visuelle uttryksmåten – gjennom å lage en musikkvideo.

Ever since I was a child, I've let my love for Rock N' Roll take control over my way of expressing myself, as well as my hobbies. I found meaning, before I ever had the need to look for one. Through making music, I regularly try to capture this energy. This time, I express myself strictly visually – through making a music video.

Dette prosjektet er et direkte resultat av mine interesser og omgivelser. En kan se på det som et indirekte selvbiografisk prosjekt, og målet er at resultatet skal fungere som et frieri til musikkjangeren som har formet meg til den jeg er i dag, så vel som et frieri til alle som setter pris på den. Jeg har vært heldig og fått god hjelp av et veldig passende band i mitt forsøk på dette.

Bandet du ser og hører i videoen, spilte aktivt under navnet «For The Love Of Ivy». De stilte opp i denne videoen som det siste de gjorde før de forsvant ut i natten og aldri ble sett igjen. Jeg håper energien kiler deg på den riktige måten.

This project is a direct result of my interests and my surroundings. One can look at it as an indirectly self-biographic project, and the goal is that the result should function as a “proposal” to the music style that shaped me into who I am today, as well as to those who appreciate this style of music. I've been lucky to get good help from a very fitting band in my attempt to do this.

The band you see and hear in this video performed actively under the name “For The Love Of Ivy”. They participated in this video as one last performance before disappearing into the night, never to be seen again. I hope the energy tickles you in the right way.



# Kepo Giæver Sundøy

Grafisk Motstand  
Reclaim the City

Da jeg var tretten, lovet jeg meg selv å ikke slutte å være revolusjonær bare fordi jeg fylte tretti.

Nå nærmer trettiåra seg med stormskritt, og å bevare barnetrua viser seg vanskeligere enn jeg hadde forutsett.

You know how all Norwegians are spoiled brats?

I am to.

In this project I tried to find out how I best can manage the great privilege of having attended this school.

SPOILER ALLERT: Svaret var tegneserier!

Jeg har forsøkt å finne en måte å ta med meg den venstreradikale politikken min inn i voksenlivet. Etter å ha snubla meg gjennom politiske plakater, bannere og patcher fant jeg til slutt ut at politikken min best formidles gjennom historiene jeg forteller – og hvordan jeg forteller dem.

Siden har jeg tegna serier så blekket spruter. Men seriene mine er ikke verdt en dritt hvis ingen leser dem.

Og forlagene vil bare ha overarbeida grafiske romaner som de pusher til avdanka syttitallsfrikere.

Og avisene – vel, avisbransjen skal få dø uten min hjelp.

Så jeg gikk undercover. Jeg tok på meg en mørkeblå dress og sneik meg inn blant fiendens rekker. Jeg la igjen seriene mine i pauserommet på politistasjonen, i biblioteket til jusstudentene og på bardisken i gutteklubben.

Og jeg er sikker på at når alle drittsekene leser tegneseriene mine, skjønner de hvor dumme de har vært, og da kommer revolusjonen.

Did you know that a lot of Norwegian middle class folks will claim that the working class no longer exists in Norway? If you ask them who built their house or served them food, they will say “oh, they’re Swedes and Polish people, they don’t count.”

The wealth gap in this country is growing, and it fuels racism, classism, sexism and queerphobia.

As a result I am constantly being told that my reality does not exist. My gender does not exist, my class does not exist, and my politics are a thing of the past.

In this project I have been writing my reality down in small comics – and then I went undercover. I put on a blue suit and snuck across the divide. I left stories about extreme wealth in hipster cafes, stories about police brutality in the faculty of law, and left comics about rape culture in the sport bars.

I don’t know if it helps, but at least I am confronting the people on the other side with the fact that their reality is not the only one.





# *Bachelor i kles- og kostymedesign*

Emma Dock  
Sondre Engesæth  
Gina Gundersen  
Agust Gydemo Östbom  
Kariann Landsverk Hansen  
Ina Bjørnarå Jakobsen  
Nina Karoline Telnes  
Eva Constance Vadalà  
Vaida Voraite

# Emma Dock

In a dream you saw a way to survive  
and you were full of joy.

En dag när hon läste en gammal bok stötte hon på ett ord som hon aldrig hade hört förut: grön. Hon gick till sin mormor som berättade att grön var en färg som existerade på jorden för länge sedan, men ingen som levde idag hade sett den. Enligt legenden var det den mest intressanta och tvetydiga av färger. Någonting hade vaknat till liv i henne.

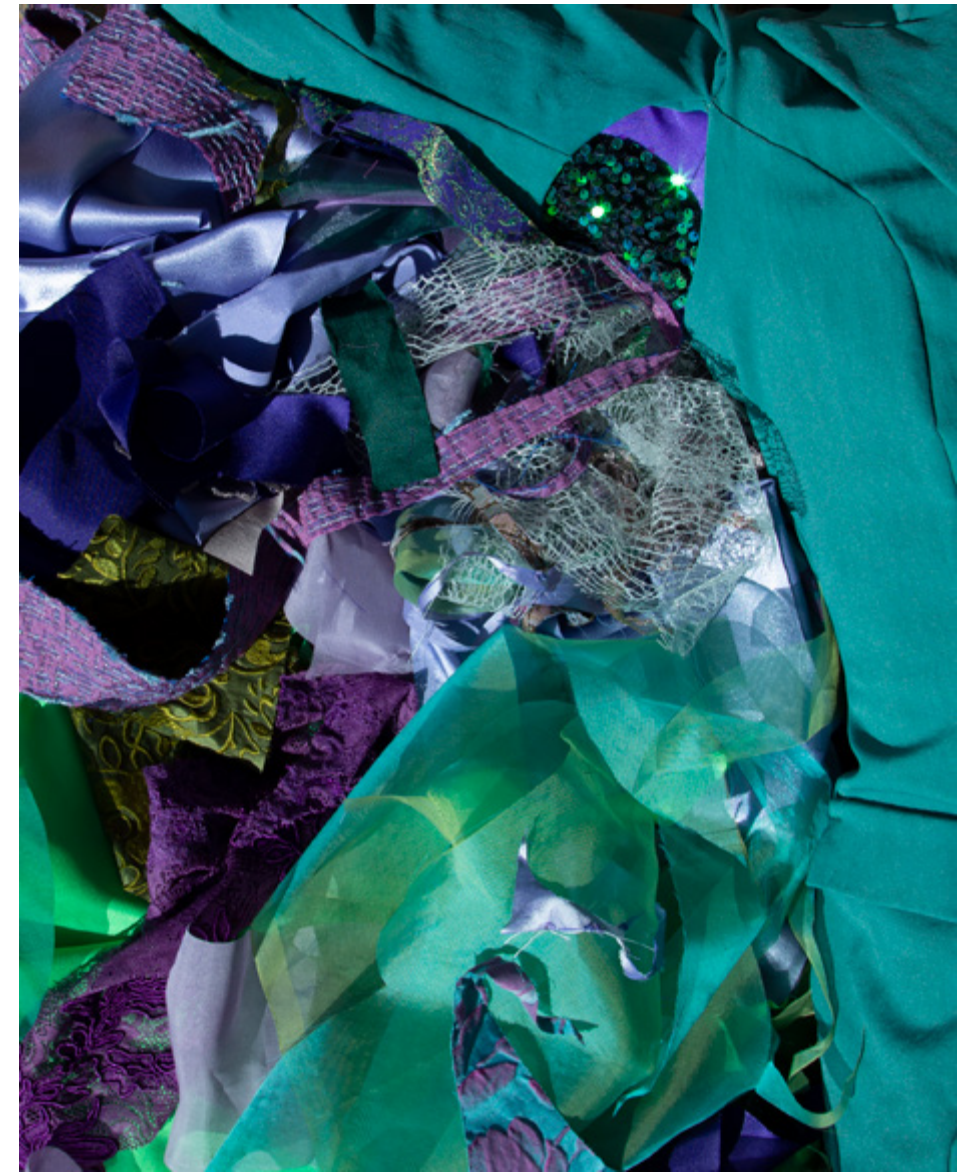
One day she was reading an old book and came across a word she had never heard before: green. She went to her grandmother who told her that green was a colour that used to exist on earth a long time ago, but no one alive today had seen it. According to legend, it was the most intriguing and ambiguous of colours. She felt something stir inside her.

Varför har den döende dandyn i Nils Dardels måleri på sig en grön kostym? Varför är den där obestämbara, onda kraften ofta grön? Och är grön signaturfärgen för komplexa kvinnliga karaktärer?

Projektet utforskar kostymdesign i en dansföreställning, Suite Transformé, och ett filmprojekt. Färgen grön har varit ett verktyg för processen till projektet, en guide till att skapa det visuella universumet. Genom att utforska teman som kön, genus, frihet och färgen grön strävar projektet efter att undersöka kostymens förmåga som visuellt objekt i film och dans att uttrycka den inre essensen av en karaktär och hans respons till dess omvärld.

Why is the dying dandy in Nils Dardel's painting wearing a green suit? Why is that undefinable, evil force so often green? And is green the signature colour of complex female characters?

The project explores costume design in a dance performance, Suite Transformé, and in a film project. Green has been a tool for the process of the project, a guide in creating the visual universe. Researching themes such as sex, gender, freedom and the colour green, the project strives to explore the costume's ability as a visual object in film and dance to express the inner sense of a character and its responses to the world around it.



# Sondre Engesæth

before letter a

hvablablablablablabla blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablablaer  
blablablablablabla  
blablablablablablæ

klærb lablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablabla  
erlablablablablabla  
blablablablablablæ

whatlablablablablabla blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablablaare  
blablablablablabla  
blablablablablabla

clotheslablablablablabla  
blablablablablablaare  
blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablabla

sondre.engesæth@gmail.com / @strend0



hvablablablablablabla blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablablaer  
blablablablablabla  
blablablablablablamote

motelablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablabla  
erlablablablablabla  
blablablablablablasexy!

whatlablablablablabla blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablablaare  
blablablablablablais  
blablablablablabla  
blablablablablablafashion

fashionlablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablabla  
blablablablablabla  
islablablablablabla  
blablablablablablasexy!

# Gina Gundersen

kEiTetE SINCE 1995

Klær kan bidra på et større plan enn bare som noe man må ha på seg. Utgangspunktet for mitt designarbeid ligger i egne og andres erfaringer og utfordringer rundt mental helse. Følelser som er forbundet med tematikken, prøver jeg å bearbeide til noe man kan skildre i kles- og kostymedesign.

Clothing can contribute on a bigger level than as just something you're supposed to wear. The base for my design work, has roots in my own and others experiences and challenges regarding mental health. The feelings associated with the current topic, I try to process into something one can portray in clothing and costume design.

Har du noen gang gått inn i et rom og følt at det ikke er plass til deg der? Du vet at rommet er stort nok, men likevel er alle bevegelser du gjør, klossete og utilpass. Du føler at alle ser på din keitete ferd gjennom rommet, pulsen stiger, klamme hender, kinnene koker, hjertet dundrer så hardt at du føler det skal forlate deg. Har du følt det sånn? Det har jeg, mange ganger; blant annet første skoledag på Kunsthøgskolen. Min aller største drøm, som ble en del av min største frykt.

Noe mennesket trolig har behov for, er visuell stimulans på et kulturelt plan. Å kunne distrahere seg fra seg selv vil på lang sikt kunne være en slags terapi for hjernen, og man vil kanskje klare å minimalisere og akseptere de mange utfordringene man har skapt inni sitt eget hode. Til syvende og sist er det kun deg selv som kan redde deg selv. Men det er her man kan, i mitt tilfelle som designer, skape noe som kan være en liten del av denne lange veien mot aksept. En liten distraksjon.

Have you ever walked into a room and felt that there isn't enough space? You know there is enough space, still every move you make gets clumsy. You feel everyone's watching you awkwardly move through the room, pulse increases, hands turn clammy, cheeks turn red, heart's beating so hard as if it's going to leave your body. Ever felt like that? I have; including my very first day at Kunsthøgskolen. My biggest dream became a part of my greatest fear.

Something humans may have a need for is visual stimulus on a cultural level. If you accomplish distracting yourself from yourself, it can work as a type of therapy for your brain, and you may be able to achieve a minimizing and accept of the many challenges you have created inside your own head. In the end you are the only one who can save yourself. So with this in mind, one can, and I can in my work as a designer, create something that may be a small part of yet a long road towards accept. A little distraction.



# Agust Gydemo Östbom

Utsikt Utsikt

The View

Önskan att förmedla en känsla, fint gift med nyfikenhet i hantverk och den tvångsmässiga skapanderiten.

The wish to convey a feeling, married nicely to curiosity in craft and the obsessive rite of making.

Ett arbete av kanvas och stål, genom tvångsmässigt hantverk, för att visa vad jag vill se.

En skulptur och ett ramverk direkt inspirerat av skapandeprocessen i sig.

En cell att hålla, förmedla och verka för en utsikt.

Detta projekt hanterar en vid samling koncept jag ofta medvetet missförstått, otydligt kopplat samman och därtill byggt mina egna betydelser omkring. Min primära önskan är att visa vad jag själv finner fascinerande i skapandet av material och objekt.

Näst efter det så vore jag nöjd om betraktaren gick från verket inspirerad att skapa sin egna historia om vad de sett.

A work of canvas and steel, through obsessive crafting, to show what I want to see.

A sculpture and a framework inspired directly by the creative process itself.

A cell to contain, convey and promote a view.

This project deals with a wide array of concepts I've often willfully misunderstood, not clearly connected, and also built my own meanings around. My primary wish is to show what I myself find fascinating in the crafting of materials and objects.

Then I'd be happy if the viewer walked away inspired to build his or her own story about what they've seen.



# Kariann Landsverk Hansen

En hyttehistorie  
The cabin history

Kariann Landsverk jobber i sine prosjekter med det hun definerer som moderne, norsk mote. Hun er spesielt opptatt av hvordan vi forholder oss til klærne våre og hva de betyr for oss, men også av hvordan vi behandler og tar vare på klærne. Arbeidene hennes preges av humor og en slags letthet.

Kariann Landsverk works in her projects with what she defines as modern, Norwegian fashion. She is particularly concerned with how we relate to our clothes and what they mean to us, but also how we treat and take care of our clothes. Her work is characterized by humor and a kind of ease.

Hun tar vare på noen av de gamle møblene. De som passer best inn, og de som vekker flest minner. Det hele blir moderne, lyst og friskt. Men så kommer hun til esken merket pynt. PYNT skrevet med spirittusj. Hun kjenner dem godt, alle øynene i esken ser litt skuffet ut. Før hun vil jo ikke veldig gjerne ha en settehylle på veggen, men hvorfor er alle disse tingene så små? Her er alt fra tusser og troll til suvenirer. Noe er porselen, noe er bark og bjørk. Og noe er til og med smijern. Det er Norgesflagg og timeglass. Og så er det sånne stubber som noen har laget selv. Det er pynt uten noen funksjon, ikke til telys, blomster eller snacks. Det er pynt som skal henges opp, som dekorasjon, men som mister all sin funksjon der de ikke lenger er dekorative. Disse tingene pakker hun fint ned. I silkepapir alt sammen. Oppi en eske, bakom et kott, inni en vegg.

She keeps some of her old furniture. The ones that best fit in and the ones that bring out memories. It all becomes modern, bright and fresh. But then she comes to the box labeled decoration. DECORATION with black marker. She knows them well, all the eyes in the box look a little disappointed. Because she doesn't really want to have a houseself on the wall, but why are all these things so small? There are gnomes and trolls and souvenirs. Some things made of porcelain, some of bark and birch. And even some wrought iron. There are Norwegian flags and hourglasses. Also, there are such tree-stumps that someone has made themselves. It is all decoration without any function, not for candles, flowers or snacks. Decorations to be hung, as decoration, but which in this case have lost all function where it is no longer decorative. She packs these things down nicely. In paper all of it. In a box, behind a cone, inside a wall.



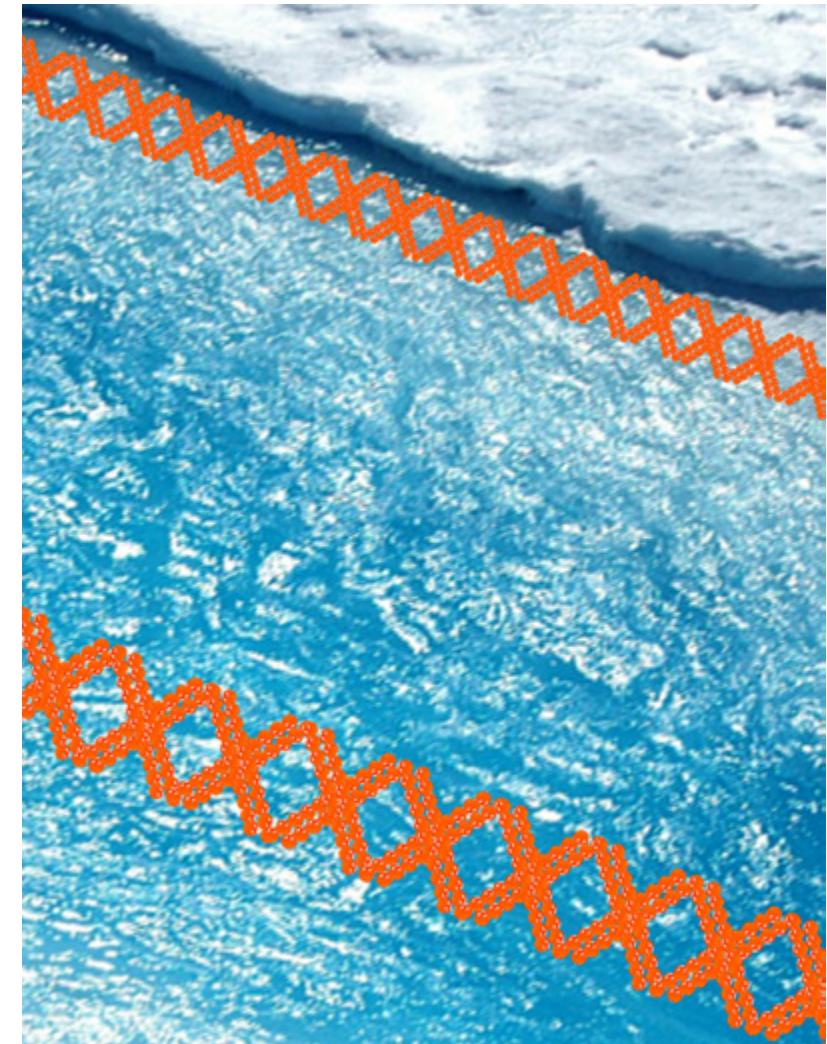
# Ina Bjørnarå Jakobsen

Er fremtiden? Fremtiden er?  
Is future? Future is?

Jeg liker å ta kjente ting, plagg og elementer som kan gi assosiasjoner, følelser og minner, for så å lage noe nytt av dem. I min oppgave har jeg utforsket kyst- og bondekulturen i Norge, og tolket setesdalskofta og allværsjakka. Jeg jobber med digital print, strikk, fortid, nåtid & fremtid.

I like working with familiar items, garments and elements that can give certain associations, feelings and memories – and then create something new from them. In my assignment I have explored the Norwegian farming and coastal culture as well as interpreted “setesdalskofta” and “allværsjakka.” I work with digital print, knit, past, present & future.

Forandringer og utvikling som hele tiden skjer i verden, er en viktig del av prosjektet. Jeg har tolket den tradisjonelle setesdalskofta og allværsjakka med en moderne tilnærming. Setesdalskofta og allværsjakka er plagg som har blitt brukt og brukes for å verne mot vær og vind. Plaggene er inspirasjonen til både print og silhuett, samtidig som de henviser til en uvisse klimatisk fremtid. Digital print har en moderne, futuristisk følelse som peker mot den teknologiske fremgangen som gradvis kommer til å ta mer og mer overhånd.



Changes and developments are always occurring in the world and are important parts of my project. I have interpreted the traditional “setesdalskofta” and “allværsjakka” with a modern approach. They have been used, and are currently used, as a way of shielding and protecting from rough weather. These garments are the inspiration for both the print and the silhouettes as well as pointing to an uncertain future due to global warming. Digital print has a modern, futuristic feeling that points to the technological developments that will be more and more prevailing.

# Nina Karoline Telnes

Selvhjelp  
Self-help

«Selvhjelp» er et selvhjelpsprosjekt og en kleskolleksjon som har som mål å bidra til å lette hverdagsstresset.

“Self-help” is a self-help project and a clothing collection whose aim it is to help ease everyday stress.

I en hverdag full av tidspress og et kontant prestasjonsbehov er det lett å bli overveldet av det hele. I bachelorprosjektet mitt velger jeg derfor å fokusere på ro, velvære og behag. Gjennom dette blir arbeidet mitt også min egen måte å håndtere hverdagsutfordringene på.

Kan klesplagg hjelpe mennesker til å føle seg mindre stresset? I arbeidet mitt undersøker jeg følelser og assosiasjoner knyttet til ett eller flere «safe space» (et sted, en tilstand eller en følelse av ro, bekymringsfrihet og behag), og jeg bruker metoder for å visualisere og overføre disse assosiasjonene til klesplagg.

Som klesdesigner ønsker jeg å lage en kolleksjon som kan hjelpe både meg selv og andre. Jeg vil sette fokus på de gode følelsene man trenger mer av i en hektisk hverdag. Mitt prosjekt er et svar på hvordan man kan få seg selv til å ta ett steg tilbake, puste, og så ta to steg frem.

In everyday life, filled with deadlines and the need for constant performance, you can easily be overwhelmed by it all. In my bachelor project I therefore choose to focus on the feelings of calmness, well-being and pleasure. Due to this, my work becomes my own way of dealing with everyday challenges.

Can garments help people feel less stressed? In my work, I investigate feelings and associations related to my “safe spaces” (a place, a state of mind or a feeling of mental and physical well-being) and I use methods to visualize and communicate these associations through garments.

As a clothing designer, I want to create a collection that can help both myself and others. I want to focus on the good feelings we all need more of in a hectic everyday life. My project is an answer to how to make oneself take one step back, breathe, and then take two steps forward.





# Eva Constance Vadala

Struktur 1.0

Struktur er ikke nødvendigvis det samme som forutsigbarhet.  
Structure is not necessarily the same as predictability.

Kolleksjonen fokuserer på konstruerte forstyrrelser i strukturer og mønstre, og på det ufullkomne innenfor disse. Den er inspirert av og for samtiden – de sosiale strukturene og nåværende trender i mote og arkitektur.

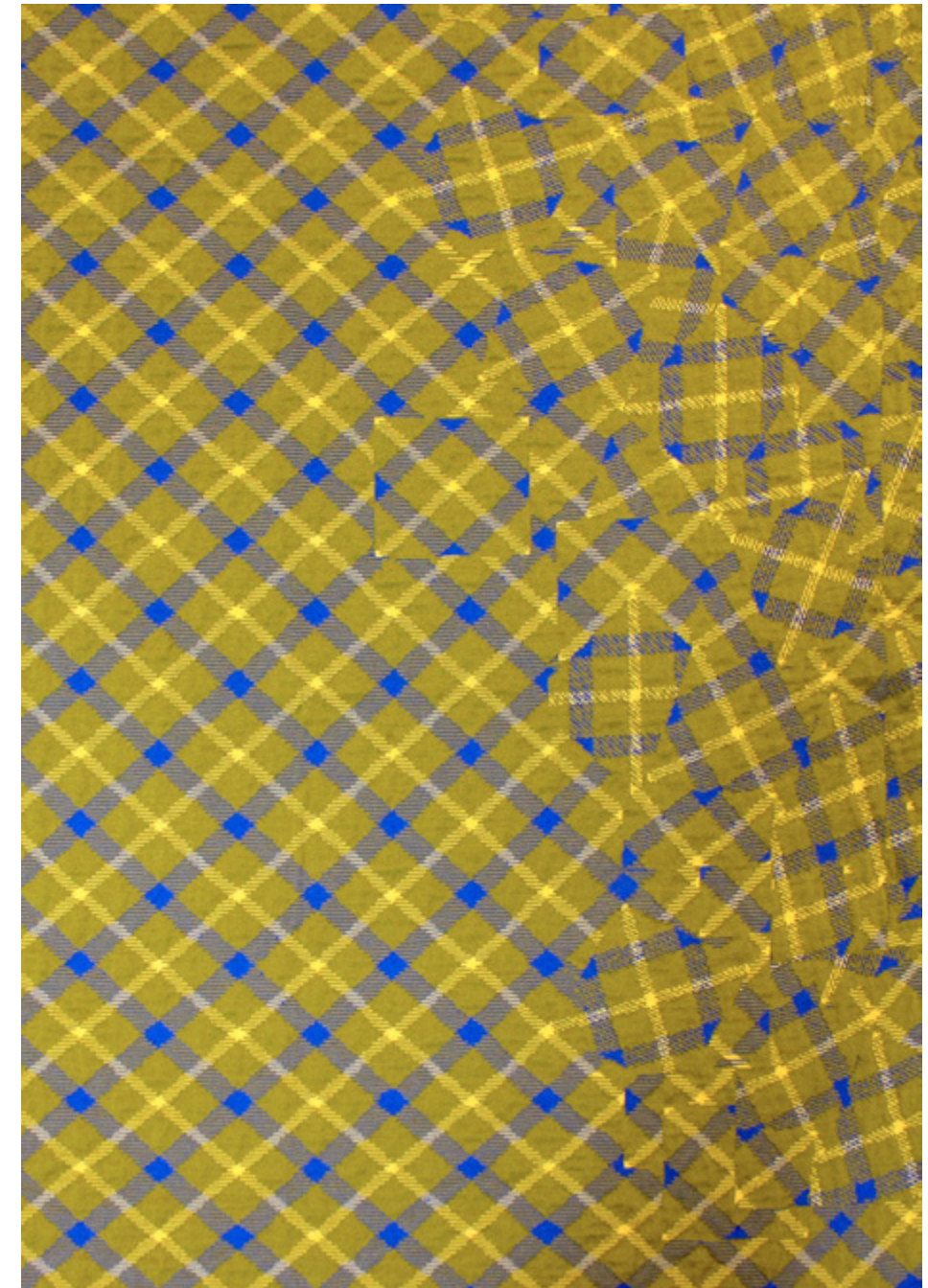
Hva skjer med det forutsigbare mønsteret når det beveger seg mellom det tredimensjonale og todimensjonale på plagg og kropp?

Tekstildesignet er blitt til ved digitalstrikk inspirert av veveteknikker og en fargepalett som tar utgangspunkt i den perfekte/imperfekte fargen Pantone 448c.

This collection focuses on the constructed disruptions of structures and patterns, and the imperfections within those. It is inspired by and for contemporaneity – our social structures and current trends in fashion and architecture.

What happens to the predictable pattern when it fluctuates between the three-dimensional and two-dimensional on clothing and body?

The textile design is conceived by digital knitting inspired by elements from weaving and a colour palette based around the perfect/imperfect colour Pantone 448c.



# Vaida Voraite

crisis? what crisis?

Lithuanian born.  
Oslo based.  
Female.  
Designer.  
For menswear.

vaida.voraite@gmail.com

**MASKULINITET.** Et sett med egenskaper, væremåter og roller knyttet til gutter og menn. En sosial konstruksjon. Distinkt fra definisjonen av det mannlige biologiske kjønn. Varierer på tvers av kulturer og historiske perioder. I 2019, er maskulinitet skjørt som glass eller sterkt som en muskel?

**MASCULINITY.** A set of attributes, behaviors, and roles associated with boys and men. A social construct. Distinct from the definition of the male biological sex. Varying across cultures and historical periods. In 2019, is masculinity as fragile as glass or as strong as muscle?



# Bachelor i interiørarkitektur og møbeldesign

Johann Carlos Austad  
Maren Bang Tøndevold  
Emma Tanapa Champanil  
Per Kristian Flem  
Pia Rosshaug Gjermo  
Aksel Ree  
Benjamin Øgaard Solløs  
Marcus Voraa  
Nebil Zaman

\*Prosjekter av disse studentene vil bli stilt ut på Kunsthøgskolen i Oslo frem til 14. juni. Det vil så bli flyttet til Bankplassen 4, 0151 Oslo til utstillingen AVVIK, AVGANG 2019. Velkommen til utstillingen på Bankplassen fra 14. til 16. juni.

Projects of those students will be exhibited at Oslo National Academy of the Arts until the 14th of June. It will then be moved to Bankplassen 4, 0151 Oslo to the exhibition AVVIK, AVGANG 2019. You are welcome to join the exhibition at Bankplassen from the 14th to the 16th of June.

[avvik-avgang.no](http://avvik-avgang.no) / [@avvik\\_avgang2019](https://www.facebook.com/avvik_avgang2019) /  
Facebook: AVVIK, AVGANG 2019

Bachelor in Interior Architecture  
and Furniture Design

# Johann Carlos Austad

Å håndtere væren  
Handling Being

«I begynnelsen var det én. Alt var ett.  
Det som var ett ble delt. Enheten var revet opp.  
Og delene ble undersøkt.  
Demontert. Så delt igjen.  
Og igjen.

Og til slutt var det mange. Mange undersøkte mengder og mangfoldigheter ...»

”In The beginning there was one, all Oneness.  
What once had been one was divided. The oneness ripped apart.  
And the parts were scrutinized.  
Disassembled. Then divided again.  
And again.

And in the end, there were many. Manyfold scrutinized multitudes and multiplicities ...”

Helt fra mytene om da Eva og Adam spiste eplet fra kunnskapens tre og Prometheus ga menneskene ild og til da evolusjonen bar frem en avansert bevissthet, og videre, har mennesket strebet etter å begripe verden. Livets absurditet danner grunnlag for spørsmål om opprinnelse, omgivelser, mening og destinasjon, individuelt og kollektivt. I vår moderne sivilisasjon forsøker vi å slukke denne tørsten ved svar gjennom objektiv forskning og rasjonell tanke. Denne tilnærmingen til verden er også en betydelig del av våre hverdagslige liv; vi henviser til objekter og rom gjennom begreper som beskriver fenomenene snarere enn å hjelpe oss å oppleve dem og gi dem verdi, de hjelper oss å begripe fenomenene ved å redusere dem til materialitet eller nytte.

Om vi igjen kunne oppleve verden som en helhet, sette sammen delene, kunne vi da oppleve omgivelsene igjen som en gjensidig betingelse for væren? Kunne vi oppleve det å være, være uten et forsøk på å forstå, ikke for å anvende, men for på nytt å være i verden?

From the time of the myth of Adam and Eve eating fruit from the forbidden tree of knowledge and Prometheus giving fire to mankind, and later when evolution led to the development of our advanced consciousness, mankind has strived to understand the world. The absurdity of life gives rise to questions of origin, surroundings, meaning and destination individually and collectively. Our modern civilization deals with these questions by seeking answers through the means of objective science and rational thinking. This approach to the world is also reflected in our daily lives by the way we refer to objects and space through descriptions of the phenomena, helping us grasp them by their properties and purpose rather than to fully experience them.

If we once again can experience the world as one, assemble the pieces, will we then experience our surroundings as mutual beings? In the absence of the search for understanding or use, can we then solely experience the sense of being in the world anew?



# Maren Bang Tøndevold

Paradoks

Printing objects

Er form og formgivning blitt sekundære elementer i de praktisk-estetiske fagene? Ser vi lenger verdi i kraften i et formspråk, eller ligger den virkelige verdien i fagene våre i referansene vi benytter oss av og måten vi formidler disse til andre?

Have shape and design become secondary elements in the practical aesthetic subjects? Do we still see the value of the power of an idiom, or does the real value of our objects lie in the references we use and in the way we describe these to others?

Jeg opplever at fagfeltet er blitt så spekket med metareferanser, ironi og appropriering at utøvere har blitt redde for å bomme. Dette, sammen med intellektualiseringen av faget og måten vi snakker om tingene vi lager, har ført til prosjekter der formen blir nærmest irrelevant, og der grunnlaget for diskusjon ligger i hva vi sier om objektene vi lager, fremfor å dreie seg om objektene i seg selv. Jeg ser som formens fremste egenskap at den nettopp kan formidle ting der ord blir fattige; så hva skjer om vi slutter å skape formlige uttrykk, til fordel for intellektuelle fraser der form fremfor alt akkompagnerer som paraverk? Som en reaksjon på disse betraktningene laget jeg som et forprosjekt en kortstokk med 52 forklaringer. Disse kan brukes til å forklare ethvert objekt der ute da de ikke sier stort om formen de beskriver, men heller lirer av seg 52 vage og pompøse ytringer. Prosjektet mitt sikter mot å kunne beskrive de føringene som oppstår når ord gjør forsøk på å erstatte form.

I find that the field of study has become so crowded with meta-references, irony and appropriation that practitioners have become afraid to slip. This, combined with the intellectualization of the subject and the way we talk about the things we create, has led to projects where form becomes almost irrelevant, and where the basis for discussion lies in what we say about the objects, rather than in the objects themselves. For me the foremost feature of a form is that it can convey things where words fall short; so what happens if we quit creating formal expressions in favor of intellectual phrases accompanied with form above all as para works? As a response to this and as a preliminary project, I made a deck of cards with 52 explanations. These can be used to explain just about any object, as they do not say much about the shape they ought to describe, but rather offer 52 vague and pompous statements. My project aims to describe what occurs when words attempt to replace form.



# Emma Tanapa Champanil

Neil A. stavet baklengs er Alien

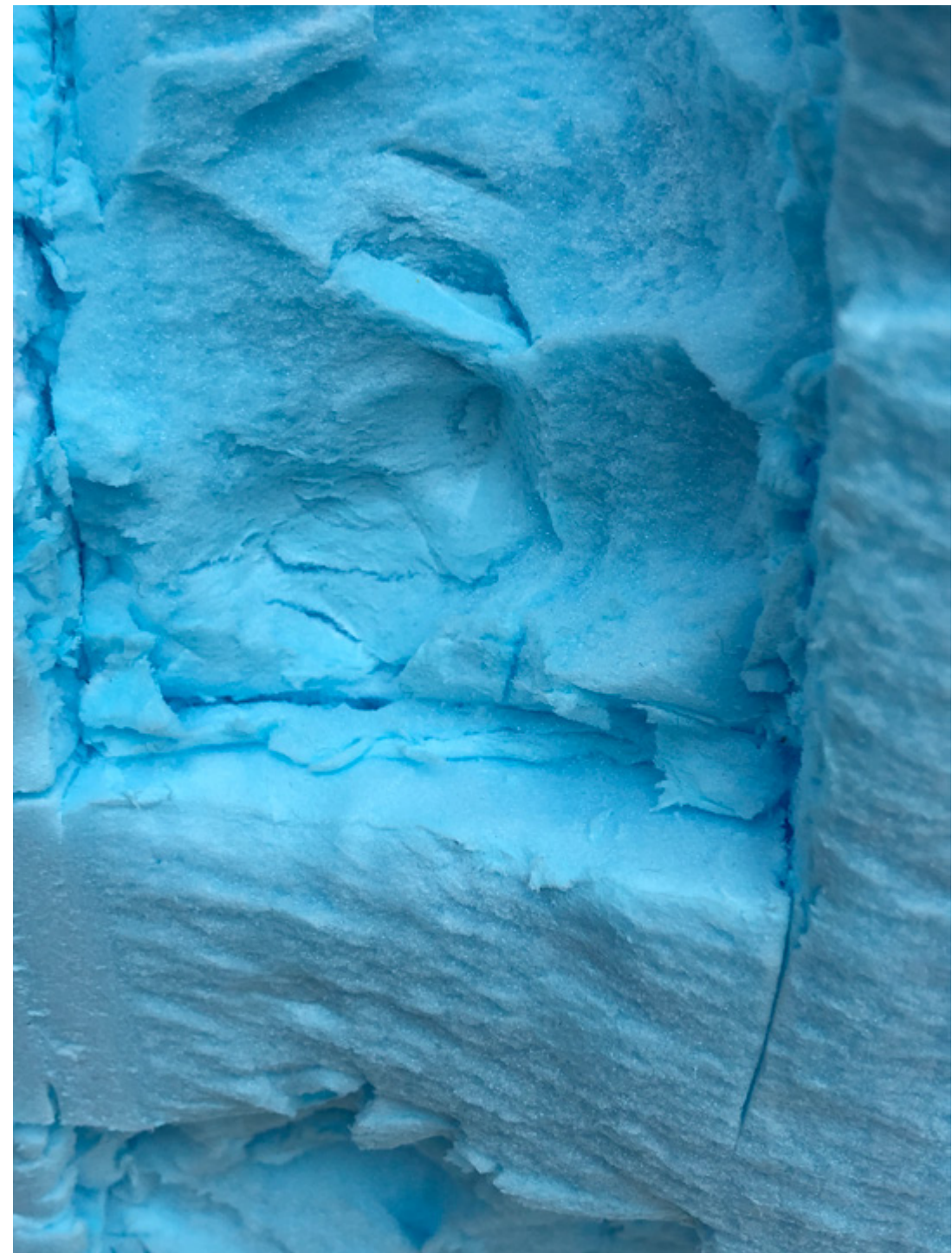
Neil A. spelt backwards is Alien

Var terrorangrepet 9/11 en innsidejobb, og døde Paul McCartney i 1966? Lever Osama Bin Laden fortsatt, eller døde han før han ble tatt av amerikanerne? Så Buzz Aldrin aliens på månen, eller var hele månelandingen Stanley Kubricks bidrag til en amerikansk maktdemonstrasjon?

Was the 9/11 terrorist attack an inside job and did Paul McCartney die in 1966? Is Osama Bin Laden still alive or did he die before he was taken by the American government? Did Buzz Aldrin see aliens on the moon or was the entire moon landing Stanley Kubrick's contribution to a US power demonstration?

I tider preget av usikkerhet og skeptisisme har den enkle (men også høyst kompliserte) menneskeheten vist tendenser til å projisere sine bekymringer på uforklarlige fenomener. Konspirasjonsteorier er angivelige sannheter, oftest knyttet til politiske, sosiale eller historiske hendelser, og spres verbalt fra munn til munn eller gjennom massemedier. Deres mytiske og konstruerte natur går imot all logisk sannhet, men likevel lar vi oss fascinere av dem – og i enkelte tilfeller tro på dem. Hvorfor er noen mennesker mer tilbøyelige til å overgi sin tillit til alternative fortellinger? Handler det om søken etter tilhørighet eller behov for å finne trøst i forklaringer vi tror passer inn i vårt verdenssyn? Prosjektet er en installasjon som utforsker hvordan mennesker forholder seg til konspirasjonsteorier gjennom det audiovisuelle.

In times of uncertainty and skepticism, the simple (but also highly complex) humanity has shown tendencies to project its uneasiness on inexplicable phenomena. Conspiracy theories are alleged truths, most often linked to political, social or historical events, and are spread verbally from mouth to mouth or through mass media. Their mythical and constructed nature goes against all logical truth, but yet we are fascinated by them – and in some cases we believe them. Why are some people more inclined to hand their trust to alternative stories? Is it about the quest of seeking refuge in a community of like-minded believers or is it the need to find comfort in explanations of what we believe fit into our worldview? The project is an installation that explores how people relate to conspiracy theories through the audiovisual.



# Per Kristian Flem

## Change Me

Livet er fullt av små og store forandringer, og våre behov for oppbevaring forandrer seg over tid.

Som møbeldesigner/interiørarkitekt er jeg opptatt av det skulpturelle og lekne – objekter som ikke er dagligdage.

Det finnes skulpturelle hyller.

Det finnes fleksible hyller.

Men det finnes nesten ingen som er begge deler.

Life is full of small and large changes, and our storage needs change through time.

As a furniture designer and interior architect, I am interested in sculptural and playful objects that are out of the ordinary.

There are sculptural shelves.

There are flexible shelves.

But there are virtually none that are both.

Change Me er et oppbevaringsmøbel som er designet for å kunne endres, forstørres og forminskes etter som livet utspiller seg og behovene endres.

Jeg har designet et møbel som gir brukeren mulighet til enkelt å leke seg med et stort antall forskjellige konfigurasjoner og slik bruke møbelet som en levende skulptur.

Små forandringer kan enkelt gjøres gjennom endringer i plasseringen av elementene, mens store forandringer kan gjøres gjennom å legge til eller trekke fra elementer.

Jeg ønsker at brukeren skal knytte følelsesmessige bånd til møbelet og kunne bruke det som et lerret for å dekke sine skiftende behov, og samtidig tilføre rommet et skulpturelt uttrykk.

Jeg ønsker å gi mine design uventede, lekne trekk som vekker nysgjerrighet, og i Change Me kommer dette frem i form av et selvutviklet, skjult opphengingsystem som er enkelt, fleksibelt og brukervennlig.

Change Me is a storage/shelving system designed to be changed, expanded or reduced as life happens and requirements change.

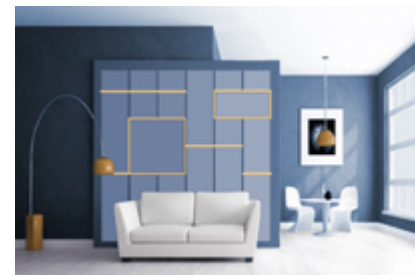
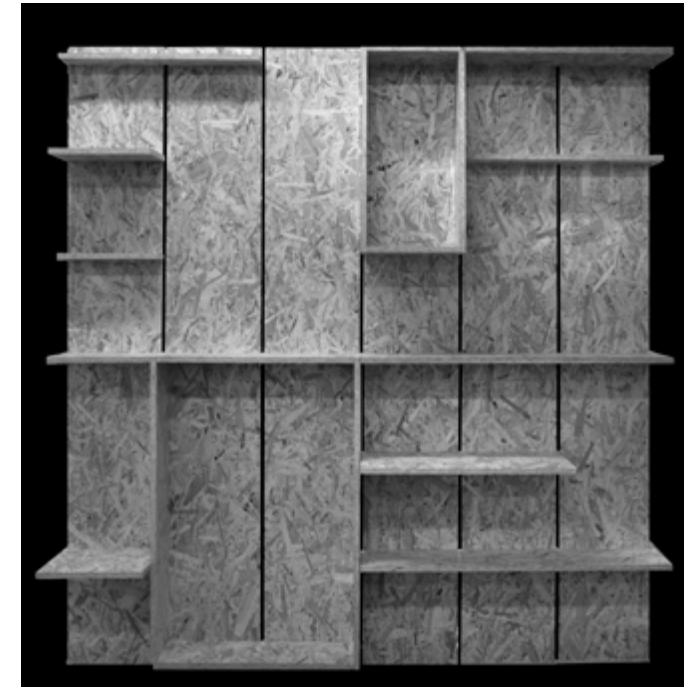
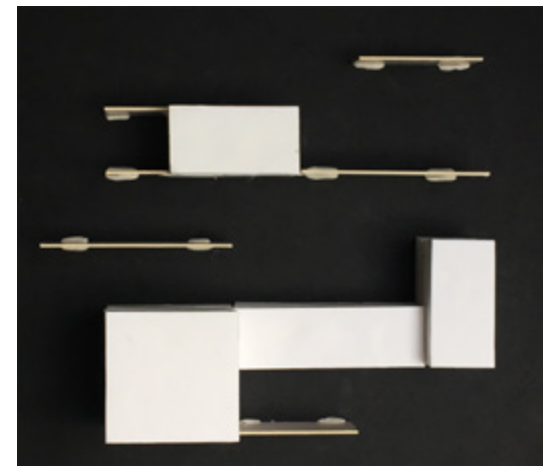
My design makes it quick and easy for the user to play around with a large number of configurations and thus use the system as a living sculpture.

Small changes are quickly done by altering the placement of the elements, while larger changes can be done by adding or subtracting elements.

I wish the user to develop emotions to this furniture and to use it as a canvas to fulfill his/her changing needs and at the same time for the furniture to add a sculptural quality to the room.

I strive to give my designs unexpected, playful traits to awaken curiosity, and in Change Me this is manifested through my development of a hidden positioning system that is simple, flexible and easy to use.

pk@pkflem.design / pkflem.design / @pkflemdesign



# Pia Rosshaug Gjermo

Innrammede øyeblikk

Framed moments

Du kan ikke se sola før den treffer.

Du kan ikke føle vinden før den treffer.

Du kan ikke høre regnet før det treffer.

You can't see the sun before it hits.

You can't feel the wind before it hits.

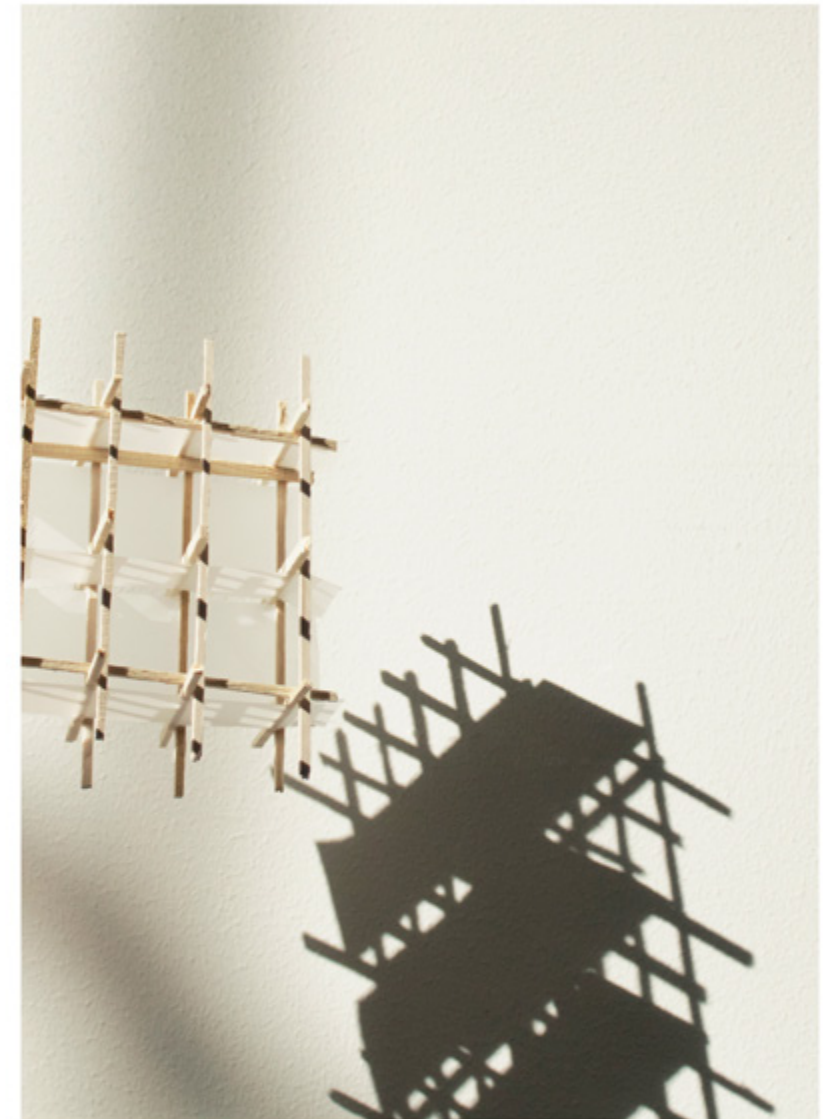
You can't hear the rain before it hits.

Arkitekturens opprinnelse ligger i naturen og vårt iboende instinkt om å forme og skape rom rundt oss. Når vi passerer disse rommene, sanser underbevisstheten omgivelsene og skaper en forståelse av kroppens posisjon i verden – vi sanser og opplever vår eksistens i tiden.

Arkitekten fanger de mange små øyeblikkene i hverdagen og gjør tiden synlig. Fenomenene som oppstår, er omformet gjennom strukturene rundt oss og skaper øyeblikk av nostalgi, nysgjerrighet og hypnotiserende bevegelser. Slik som øyeblikket når sola treffer vannglasset i vinduskarmen og skaper et fengslende skygespill mellom lys og mørke som får tiden til å stå stille. Når vinden fanger lakenet som henger til tørk i vårsolen, eller idet vanndråper faller fra et tre etter en tung regnskur i juni. Idet vi former rommene rundt oss, former og fanger vi også disse små, men verdifulle øyeblikkene.

The origin of architecture derives from nature and our inherent instinct to shape and create spaces around us. When we pass through these spaces our subconscious senses the surroundings and the mind creates an understanding of the body's position in the world – we sense and experience our existence in time.

Architecture catches the many moments of our daily lives and makes time visible. The phenomena that occur are translated through the structures around us and create moments of nostalgia, curiosity and hypnotizing movements. Like the particular moment when the sun hits the water glass in the window and creates a mesmerizing shadow play between light and darkness that makes time stand still. When the wind catches the bed sheets hanging out to dry in the spring sun or the moment when water drops fall from a tree after a heavy rainfall in June. As we shape the spaces around us, we also shape and catches these small but valuable moments.





# Aksel Ree

Plassere mening

Place meaning

I arbeidet streber jeg mot å utvikle og stille spørsmål rundt vår oppfattelse av tro. Hensikten er å se om man gjennom formmessig arbeid kan frembringe ny eller glemt forståelse av opplevelsen av tro og mening.

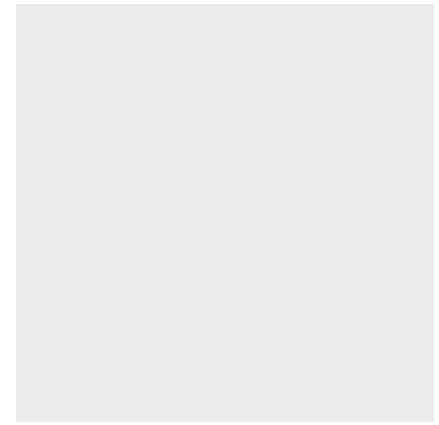
In my work, I strive to develop and ask questions regarding our perception of faith. The purpose is to see if one can discover new, or forgotten, understanding in experiencing faith and meaning through formal work.

Prosjektet er et forsøk på å skape et objekt, eller kanskje mer presist er det en handling for å oppbevare gjenstander av høyere betydning. Ved å arbeide skulpturelt i marmor åpnes det for en friere formmessig utfoldelse, som i prosessen kontinuerlig tilføyer ny betydning til prosjektet. Samtidig står form og funksjon som gjensidig avhengige av hverandre i opplevelsen av objektet.

Det endelige resultatet står som et eksempel på hvordan vi gir form til vår tro, og hvordan dette føyer mening til tilværelsen.

The project is an attempt to create an object, or perhaps, more accurately, an act to store objects of a higher importance. The sculptural work in marble liberates the formal expression, and is continuously adding new content to the process. At the same time, form and function are mutually dependent in the experience of the object.

The final result stands as an example of how we give shape to our faith, and how this adds meaning to life.



# Benjamin Øgaard Solløs

Møte med verden: Flytende  
Meeting the world: Liquid

Hvilken rolle har den praktiske utførelsen av ideer for mennesket? Hva er teknologi, og hvilket fokus ligger bak strukturen for utviklingen av dagens moderne teknologier? Hva innebærer funksjon, og i hvilken retning er vi på vei; beveger vi oss mot en menneskelig eller en teknologisk utvikling?

What role does the practical execution of ideas have for man? What is technology and what focus lies behind the structure for the development of today's modern technologies? What does function mean and in what direction are we heading; are we moving towards a human or a technological development?

Opplevelsen av ens egen tilstedeværelse i omgivelsene (alt som ikke er «jeg») skaper et ønske om å plassere seg i forhold til dette «andre». Vi interagerer, bygger relasjoner, kunnskap og ferdigheter, og alt dette foregår parallelt i et landskap der vi også fysisk håndterer det vi kaller materie, og endrer oss og omgivelsene gjennom dette. Gjennom våre bevegelser konstruerer vi «varder» som orienterer oss i forhold til det vi møter. Denne tanken om orienteringen som bakenforliggende motivasjon for menneskelig utfoldelse, utvider ideen om handling til et større konsept som rommer en videre spredning av verdier for mennesket og igjen for skapelsen av ting eller teknologier. Men påvirkes ideen om skapelse av vår forståelse eller oppfatning av handlingen? Prosjektet undersøker friksjonen mellom strukturene bak vitenskapelige metoder og menneskets iboende logikk. Fokuset rettes mot skapelsen av teknologier for menneskelig håndtering av flytende materie og spesielt håndteringsens rolle i prosessen.

The experience of one's own presence in the environment (all that is not "I") creates a desire to place oneself in relation to this "other". We interact, build relationships, knowledge and skills, and all this takes place simultaneously in a landscape where we also physically handle and change ourselves and the surroundings through what we call matter. Through our movements we construct "cairns" that orient us in relation to what we meet. This idea of orientation as the underlying motivation for human unfolding, expands the idea of action into a larger concept that holds a wider spread of values for man and again for the creation of things or technologies. But is the idea of creating affected by our understanding of the action? The project examines the friction between the structures behind scientific methods and human intrinsic logic. The focus is on the creation of technologies for human handling of liquid matter and, in particular, the role of the handling in the process.



# Marcus Voraas

Stol  
Chair

Møbeldesign  
Furniture design

Prosjektet mitt er å designe og lage prototypen av en stol som både er komfortabel å sitte i og er pen å se på. Jeg har hatt ideen til denne stolen lenge, og da var bacheloroppgaven en fin mulighet for å utvikle den fra idé til ferdig objekt.

Jeg har hentet mye inspirasjon fra 1950-tallet, spesielt fra Hans J. Wegner og de andre nordiske designerne på den tiden. Målet er å få produsert stolen for salg, som et alternativ til de stolene vi er så vant til å se.

My project is to design and create the prototype of a chair that is both comfortable to sit in and pretty to look at. I have had the idea for this chair for a long time, and the bachelor thesis was a great opportunity to develop it from idea to finished object.

I have taken a lot of inspiration from the 1950's, especially from Hans J. Wegner and the other Nordic designers at the time. My goal is to produce the chair for sale, as an alternative to the chairs we are so used to seeing.



# Nebil Zaman

Det er ikke HARAM hvis du ikke forandrer på for mye.  
It ain't haram if you don't change too much.

Ved å jobbe med repetisjon og i serier utforsker jeg materialer, produksjonsmetoder og tema som estetikk, form, funksjon, det rasjonelle og det irrasjonelle.

By working with repetition and in series, I explore materials, production methods and topics such as aesthetics, form, function, and the rational and irrational ways of working.

nebilzaman@gmail.com

Før jeg begynte på designutdannelsen, studerte jeg tradisjonelt møbelhåndverk i både Norge og Sverige. Derfor trives jeg best i verkstedet og har en «hands-on» tilnærming til arbeidet mitt. Mens verkstedet er et sted for å bearbeide ideer og materialer, er dagliglivet min kilde til inspirasjon.

I tillegg til å løse praktiske problemer og appellere til våre sensoriske sanser, tror jeg at design også har potensial til å påvirke oss emosjonelt og kulturelt. Jeg ønsker å utforske hvordan design kan invitere til refleksjon og diskusjon og bidra med perspektiver som kan lære oss noe om oss selv og andre mennesker.

Before I started my design education, I studied traditional furniture crafts in both Norway and Sweden. That's why I prefer to work in the workshop and have a "hands-on" approach in my work. While the workshop is a place to process ideas and material issues, daily life is my source of inspiration.

In addition to solving practical problems and appealing to our sensory senses, I believe that design has the potential to influence us emotionally and culturally. I want to explore how design can invite reflection, discussion and contribute perspectives that can teach us something about ourselves and other people.





Ansvarlig utgiver  
Kunsthøgskolen i Oslo,  
avdeling Design ved dekan  
Karianne Bjellås Gilje

Redaktør  
Josef Leupi

Utstillingskoordinator  
Silje Nesdal

Design  
Kaja Krakowian

Korrektur (norsk/engelsk)  
Bjørn Faye-Schjøll

Trykk  
Nilz & Otto Grafisk AS (Oslo)

Skrift  
Fontin Sans  
Proxima Nova

Papir  
120g Munken Pure Rough (innmat)  
300g Munken Pure Rough (omslag)

Opplag  
1000

ISBN  
978-82-92613-90-0