

Avdeling for design
Kunsthøgskolen i Oslo
4. juni 2013

AVGANG



MASTER
DESIGN

Project
My Master is about re-defining and reflecting on my role as a designer while searching for a more meaningful and ethical design practice. Driven by curiosity and embracing opportunities, my research and outcomes resulted in a diverse range of work, reflections and learning.

31

Picture
1: Learning new skills and ways of designing differently: documented through a library of tools. **2:** Transforming existing situations into preferred ones (Herbert Simon), I tested my learnings in real life during a scholarship in Laos. **3:** The most important projects, reflections and insights are documented here.

TABEA GLAHS



SAHZENE NILHAN DURMUSOGLU JOHANSEN



32

Project
Inspired by contrasts, taping these together to combinations through collages. Mixed with hip hop slang, words, lyrics, well pretty much anything including cats & dogs.

Picture
1: From the Collection *Combination Babe*.
2: Collages and Inspiration.



HANS CHRISTIAN ELVERHØI THOMASSEN

Prosjektet
Jeg har undersøkt hvordan den nedlagte synagogen i Calmeyers gate kan utvikles for å utvide Jødisk Museum i Oslo. Prosjektet viser mulighetsstudier til bruk i et utviklingsarbeid som har pågått siden museet ble etablert der i 2003.

33

Bildet
1: Bak et portrom i Oslo ligger en bygning som husker ting som mennesker har glemt.
2: Det bygningen husker er materialet jeg har arbeidet med. **3:** Rom som er fylt med noe som ikke lenger er der, åpnet for oppdagelser. Som jeg brukte i arbeidet med å synliggjøre historien og gjøre den til opplevelser alle kan ta del i.

Project
I made an interactive installation passing stardust back and forth between people, like the game tag, creating a magical experience. I designed the concept, aesthetics and system using code as a tool and body movement as design material.

34

Picture
1: I sketched out ideas, gathered references and made models. 2: Through code, the Kinect and body movement I materialized my concepts beyond the sketch into working systems. 3: I created Stardust as a metaphor for interconnectedness: we are all made of stars.

ROSA ANGELA HERNANDEZ DURANA



Project
My MA project is about how to use the least resources (visual language and practical materials) to establish an effective communication between the products and the audience, in order to guide the rational consumption and improve consumption values among the public. In other words, how can I make things from complex to simple and plain, and influence people?

35

Picture
1: There was a time when I sought the "tools to simplify", until I realized how stifling that brand of consistency would be. Rather than impart my own "flavor" to each design, I opted for clarity of ideas. I wrapped the different bottles so that the clear shape can be seen distinctly.

SHASHA TANG





EVA DE MOOR

36

Project
This project is about colour in interior architecture, focussing on the connection between colour and light and the people who perceive these phenomena. The result is a colour palette for a bath which is not complete without the skin colour of the viewer.

Picture
1: My water colour and travel diaries, recording the things I have seen and experienced. 2: The main colour for the bath: Kitchen Blue (the complementary colour of a pink skin colour). 3: Experiments with the final colour palette for the bath.

Project
I have found the door to immortal childhood – illustration. Now I have over 50 years to draw, until the day that I don't remember my name. When I'm old and can't hold my pencil anymore I will create a wonderland of stories by knitting.

Picture
1: A statue that looks like my mom.
2: A leaf from summer in Italy.
3: A collection of trees.

37

XUE TING YANG





MADS HÅRSTAD PÅLSRUD

38

Project
Growlab is a design office and open community around urban farming. It seeks to involve users and stakeholders in designprocesses to generate solutions for growing food in the city. Its main project has been a rooftop garden project at MESH in the centre of Oslo.

- Picture**
- Go public! Reclaim the city.
 - Cook! Food brings people together
 - Dare – no risk, no gain!
 - Work with others!
 - More of less: reuse, rethink, reinvent.
 - Have fun!

JOACHIM KVERNSTRØM

39



Prosjekt
Jeg er en streetwear-designer som lager klær for menn. Jeg lager også andre produkter enn klær, dersom ideen for produktet og designet er sterk nok. Jeg jobber med forskjellige måter å produsere produkter på, alt fra unike plagg som det bare finnes ett av, til masseproduserte produkter.

Bildet
1: Streetfisher er et resultat av et treveis-samarbeid mellom Hansen og Lydersen smoked salmon, Aalesund oljeklede og meg som streetwear-designer. **2:** Dette er en villmink som nå har blitt oppsirkulert til å bli et penallhus. Det er en sosial kommentar til minkoppdrett og pels-industrien. **3:** Dette er Volcom-produkter jeg har designet for Europamarkedet.

Project
My project is about the logos graphics in the contemporary context of business and culture. Logos need to show identifications of ethics and culture. By new business transformation companies need new logos with cosmopolitical factors. My project will be discussed in three different aspects to explore the direction and trends of modern logo design.

40

HAOZHEN QI

Picture
1: Tools I have used every day for two years. 2: I bring the camera with me every day for inspiration.



XIADONG MA

41

Project
Tree becomes a wood chair and stone is burnt into a porcelain vase, it is the substance transforming from random nature to artificial order. I have built sculptural and social public seatings to represent this random and ordered form.

Picture
1: A model of the final result.

Prosjektet
Prosjektet handler om hvordan design kan forbedre digitale læremidler brukt i den videregående skolen. Dette kan for eksempel være et læremiddel som skal forklare karbonkretsløpet eller befolkningsvekst. Jeg har vært opptatt av å involvere og samarbeide med andre aktører, som lærere og fageeksperter. Jeg ønsker å forstå hva som gir en god brukeropplevelse (som når og hvordan læremiddelet blir brukt), og utnytte læremiddelets visuelle egenskaper, som farger, posisjon og størrelse.

42

VIBEKE HAUGE

Bildet
1: Jeg bruker Sublime Text og JavaScript-biblioteket D3. **2:** Visualization Species: En kartlegging av de ulike formene for visualiseringer som finnes. **3:** For å få mest mulig ut av tester, observasjoner og samtaler, har det vært viktig for meg å dokumentere det jeg har gjort gjennom foto og video.

Prosjektet
Jeg jobber med transmedia historiefortelling, som betyr historiefortelling som strekker seg over forskjellige medietyper og bruker analoge og digitale medietyper. Disse mediene er primært tegneserie, animasjonsfilm som fungerer sammen i en historie, men prosjektene mine vil benytte interaktive elementer og bevege seg over i spill produksjon.

43

HÅVARD ANDREAS STEENSEN

Bildet
1: Dette er en tegning av en gutt og en jente som er karakterer i en av mine historier. **2:** Noen ganger kan skissene bli bedre enn det ferdige resultatet fordi det er vanskelig å ivareta spontaniteten i streken og komposisjonen når man jobber for bevisst. **3:** Jeg lager dukker og filmsett på egenhånd.



KONTAKT

- 32 Sahzene Nilhan Durmusoglu Johansen**
www.swims.com
213 97 061 (kontor)
464 88 383
- 33 Hans Christian Elverhøi Thomassen**
958 23 972
- 34 Rosa Angela Hernandez Durana**
www.stereoscopica.no
- 35 Shasha Tang**
Silvia198912@qq.com
http://shashatang.wordpress.com
410 64 283
- 36 Eva De Moor**
evademoor@hotmail.com
469 31 389
- 38 Mads Hårstad Pålsrud**
growlaboslo@gmail.com
facebook.com/growlaboslo
- 39 Joachim Kvernstrøm**
papaneedmilk@gmail.com
993 23 090
- 40 Haozhen Qi**
Haozhendesign@gmail.com
410 01 510

© Kunsthøgskolen i Oslo 2013

Prosjektansvarlig: Stein Rokseth
Konsept og design: Birgitte K. Ekrem og Malin Kleiva
Veiledning: Martin Lundell
Fotograf: Jørn Nyseth Ranum
Bilredigering: Kristin Stubberud
Webansvarlig: Elise Jakobsen
Trykk mappe: Nilz Otto
Trykk aviser: Nr1 Trykk

www.designavgang.no