

Nina Havermans  
Annika Linn Verdal Homme  
Sverre Brand  
Nathan Nerayo  
Victor Utne Stiberg  
Linus Saxvik  
Nicolo Groenier  
Sunniva Hårstad  
Josephine Sassu  
Daniel Hasvoll Steien  
Henrik Myrvold  
Hanne Smørgrav Tingleff  
Amina Winkler  
Åsta Sparr  
Finn Robert Jensen  
Harald Lunde Helgesen  
Ruth Emilie Rustad Martinsen  
Johanna Lundell  
Pauline Ader  
Hanne Søreide Haugen  
Jennie Steen

Emil Holmberg Lewe  
Ali Shah Gallefoss  
Niels Peter Torp Bie  
Maren Kjelgaard Bredesen  
Hajer Khalil  
Kristiina Veinberg  
Jesper Tyvand  
Ingeborg Iona Isla Kvalnes  
Embla Sunde Myrva

BA&MA

DESIGNAVGANG 2022

KUNSTHØGSKOLEN I OSLO

Clara Carstensen Heinius  
Sana Khan Niazi  
Julie Lundgaard Christophersen  
Christophe Kvalheim Boulmer  
Anna Kuznik  
Anna Marthea Øren  
Ingveig Nodland  
Lucas Parra Vallejo  
Halvor Mjaugedal  
Sindre Buraas  
Hallbjørn Kjellson Hognestad  
Kevin Kurang  
Kristine Lie Øverland  
Charlotte Friis  
Emma Ovelie Gullung  
Araiz Mesanza  
Sara Frammarsvik Andersen  
Lærke Bang Barfod  
Margaret Abeshu  
Jonathan Santos  
Erlend Grevskott  
Jens Kristoffer Bøyese Vik  
Ella Bratt  
Marte Emilsen  
Leon Lindgren

Introduksjon v/ Peter Løchstøer	s. 5	Kristine Lie Øverland	s. 37 / 14
Annika Linn Verdal Homme	s. 8 / 1	Sara Frammarsvik Andersen	s. 38 / 14
Daniel Hasvoll Steien	s. 9 / 1	Hallbjørn Kjellson Hognestad	s. 39 / 15
Harald Lunde Helgesen	s. 10 / 2	Jens Kristoffer Bøyesen Vik	s. 40 / 15
Sverre Brand	s. 11 / 2	Erlend Grevskott	s. 41 / 15
Nathan Nerayo	s. 12 / 2	Araiz Mesanza	s. 42 / 16
Victor Utne Stiberg	s. 13 / 3	Halvor Mjaugedal	s. 43 / 16
Henrik Myrvold	s. 14 / 3	Jonathan Santos	s. 44 / 17
Amina Winkler	s. 15 / 4	Kevin Kurang	s. 45 / 17
Sunniva Hårstad	s. 16 / 4	Jesper Tyvand	s. 46 / 18
Åsta Sparr	s. 17 / 5	Emma Ovelie Gulling	s. 47 / 18
Johanna Lundell	s. 18 / 5	Leon Lindgren	s. 48 / 19
Hanne Søreide Haugen	s. 19 / 6	Lærke Bang Barfod	s. 49 / 19
Pauline Ader	s. 20	Ella Bratt	s. 50 / 20
Hanne Smørgrav Tingleff	s. 21 / 6	Linus Saxvik	s. 51 / 20
Finn Robert Jensen	s. 22 / 7	Josephine Sassu	s. 52 / 21
Ruth Emilie Rustad Martinsen	s. 23 / 7	Margaret Abeshu	s. 53 / 21
Hajer Khalil	s. 24 / 8	Jennie Steen	s. 54 / 22
Embla Sunde Myrva	s. 25 / 8	Marte Emilsen	s. 55 / 22
Ingeborg Iona Isla Kvalnes	s. 26 / 9	Kristiina Veinberg	s. 56 / 23
Niels Peter Torp Bie	s. 27 / 9	Nina Havermans	s. 57 / 23
Ali Shah Gallefoss	s. 28 / 10	Nicolo Groenier	s. 58 / 24
Ingveig Nodland	s. 29 / 10	Emil Holmberg Lewe	s. 59 / 25
Anna Kuznik	s. 30 / 11	Maren Kjelgaard Bredeesen	s. 60 / 25
Lucas Parra Vallejo	s. 31 / 11	Charlotte Friis	s. 61 / 26
Sana Khan Niazi	s. 32 / 12	Sindre Buraas	s. 62 / 26
Clara Carstensen Heinius	s. 33 / 12	FAGOMRÅDEANSVARLIGE I APPENDIX:	
Julie Lundgaard Christophersen	s. 34 / 13	Martin Lundell	s. 27
Anna Marthea Øren	s. 35 / 13	Toni Kauppila	s. 28
Christophe Kvalheim Boulmer	s. 36 / 13	Christina Lindgren	s. 29

## KOLOFON

Denne katalogen er gitt ut i forbindelse med avgangsutstillingen til designavdelingen på Kunsthøgskolen i Oslo, våren 2022. Avgangsutstillingen kurateres av Silje Nesdal, og koordineres av Ylva Greni og Silje Nesdal. Intervjuene i appendiksen er skrevet av Tiril Haug Johnne og Victoria Ydstie Meyer, det er Tonje Lona Eriksen som har tatt fotografiene, og sammen med Johannes Barlaup Jellum har det funnet en form i denne boka. Disse utgjør arbeidskollektivet Bergljot&co. Boka er satt i HAL Timezone, fra Hanzer Liccini, trykket i et opplag på 600 eksemplarer på Munken print white, Multiart gloss og Edixion hos Nilz&Otto i Oslo, bundet inn gjennom et salig samarbeid mellom Bokbinderiet Johnsen, Nilz&Otto og Bergljot&co.

Kunsthøgskolen i Oslo

Designavgang 2022  
Design Graduation 2022



Kunsthøgskolen i Oslo

Designavgang 2022  
Design Graduation 2022

Introduksjon skrevet av

Fungerende dekan, avdeling design

Semesterslutt, avgang og nye muligheter og nye utfordringer som venter. Vi er ute av en pandemi, verden går videre og det er sommer. Dere som er avgangsstudenter på avdeling Design har brukt studietiden på å utvikle dere og fordype dere som designere i våre tre fagområder, grafisk design og illustrasjon, interiørarkitektur og møbeldesign, klesdesign og kostymedesign. Sammen med de ansatte utgjør dere et unikt læringsmiljø på en skole der drømmen om å arbeide kreativt og skapende kan forfølges og troen på at det betyr noe står sterkt. Denne drivkraften og innsatsen som legges ned i læringen er imponerende og kommer tydelig frem i årets avgangsprosjekter. De viser at designutdanningene på KHIO ikke bare kan anses som utdanning, men også som en bevegende kraft til samfunnet.

På KHIO står alle våre tre fagområder i en kunstnerisk og kritisk tenkende tradisjon. Vi søker å utdanne frie, selvstendig tenkende og ansvarlige designere. Å være en ansvarlig designer betyr å ta ansvar for sitt eget blikk på verden og sine egne verdier i det skapende arbeidet. På denne måten kan vi utfordre samtiden og det eksisterende med et mangfold av uttrykk og tilnærminger som til sammen utgjør ideen om fremtiden. Hulemalerier og andre arkeologiske funn vitner om og minner oss om at mennesket har skapt, omgitt seg med og forholdt seg til rom, objekter, tegn, bilder, tekstiler, estetikk, funksjon og historiefortelling til all tid. Et perspektiv som gir dybde og mening i arbeidet med disse grunnleggende elementene for menneskelig kultur. I dag kaller vi dette arbeidet design og det er dere, fremtidens designere som skal videreføre denne arven. Å tenke nytt og utfordre fortidens og nåtidens konvensjoner og regler kan være utfordrende, men vil alltid være viktig. Det vil ikke alltid bli forstått eller skje uten motstand og det trengs kunnskap, erfaring, utholdenhet og tålmodighet. Ved å kunne gjennomføre egne ideer i designprosjekter og formidle dem har dere en kompetanse som gjør det mulig å forandre og utvikle både fagfelt og samfunn.

Pandemien har satt sine spor. Den har påvirket alt, også studiene som har vært preget av mindre tilgang til å jobbe praktisk på verksteder og fysisk undervisning, men vi har også funnet nye løsninger, fått andre erfaringer og ny kompetanse med digitale verktøy som vi kan ta med oss videre. Å vende tilbake til en ny hverdag, nå preget av krig og uro, etter mer enn to år med sosial distansering og mangel på normalitet vil likevel ta tid. Gi det tid.

På vegne av alle ansatte på avdeling Design vil jeg takke alle dere avgangsstudenter for tiden dere har vært hos oss. For alt dere har bidratt med, tilført og utviklet underveis både faglig og som mennesker. Vi har lært mye sammen. Mest av alt drømmer jeg om at dere alle med det dere tar med dere fra KHIO, finner sammenhenger der dere kan fortsette å virke og utvikle dere som designere. At dere får delt av kunnskapen dere har utviklet og at dere alltid tror på at dere kan utgjøre en forskjell i verden med deres egen kreativitet og skaperkraft.

Gratulerer med avgang.

End of semester, graduation and new opportunities, new challenges awaiting. We are out of a pandemic, the world goes on and it is summer. You, the graduation students of the design department, have used your study time to develop and immerse yourself as designers in our three fields of study, graphic design and illustration, interior architecture and furniture design, fashion and costume design. Together with the staff you make up a unique learning environment at a school where dreaming of working creatively can be pursued and the belief that this means something is strong. This driving force and the effort that is invested in learning is impressive and is clearly evident in this year's graduation projects. This shows that the design education at KHiO can not only be regarded as an education, but also as a force that has the ability to move society forward.

At KHiO, all our three fields are standing in an artistic and critical thinking tradition. We aim at educating free, independently thinking and responsible designers. Being a responsible designer means taking responsibility for your own view of the world and your own values in your creative work. In this way, we can challenge the present and the existing with a diversity of expressions and approaches that together make up the idea of the future. Cave paintings and other archaeological finds testify to and remind us that humans have created, surrounded themselves with, and related to space, objects, characters, images, textiles, aesthetics, function and storytelling at all times. A perspective that gives depth and meaning when working with these basic elements of human culture. Today we call this work design and it is you, the designers of the future, who will continue this legacy. Thinking new and challenging past and present conventions and rules can be challenging, but it will always be important. It won't always be easily understood or happen without resistance, and knowledge, experience, perseverance and patience are needed. By being able to implement your own ideas in design projects and communicate them, you have a competence that makes it possible to change and develop both disciplines and society.

The pandemic has left its mark. It has affected everything including your studies, that have been characterised by reduced access to practical work in the workshops and less physical education, but we have also found new solutions, gained other experiences and new competence with digital tools that we can take with us further. Returning to a new everyday life, now marked by war and unrest, after more than two years of social distancing and lack of normality will still take some time. Give it time.

On behalf of all the staff at the Design department, I would like to thank all the graduating students for the time that you have been with us. For everything that you have contributed and developed along the way both professionally and as fellow human beings. We have learned a lot together. Most of all, I dream that all of you, with what you take with you from KHiO, find connections and places where you can continue to work and develop as designers, that you get to share the knowledge that you have been developing and that you'll always believe that you can make a difference in the world with your own creativity.

Happy graduation.



Avgangsprojekter

ANNIKA LINN  
VERDAL HOMME

Improvisasjon som metode  
for tegneserieskaping:  
Kim & Kams Tramp Stamp

annikalinn.no  
annika.linn@hotmail.com  
@annikalinnn

Kim & Kams Tramp Stamp er en tegneserie, et band og et univers. Med karakterene Kim & Kam som utgangspunkt og improvisasjon som metode, har manus, komposisjoner og narrativ blitt lagt for hver rute som har blitt tegnet og for hvert legg som har blitt trykket. Prosessen har hatt som mål å ønske det uforutsigbare velkommen, og dette legger grunnlaget for en historie som kan vokse seg større og større med kun tiden som begrensning.

*Kim & Kams Tramp Stamp is a comic, a band and a univers. With the characters Kim & Kam as the starting point and improvisation as method, scripts, compositions and narrative have been made for each square that has been drawn and for each lay that has been printed. The goal of the process has been to welcome the unpredictable, and this is the foundation for a story that can only grow bigger and bigger with just the time as a limitation.*



DANIEL HASVOLL STEIEN

*Assisted regeneration*

@danielsteien

Oppgaven min drømmer om natur i blomst, frihet og en post krisetilværelse. En gjenfødelse. Jeg vil inspirere til å bruke håndverksteknikker på nye måter i nye silhuetter som oppfordrer til en mer bærekraftig og inspirerende måte å produsere klær.



HARALD  
LUNDE HELGESEN

*Body Surface Movement Form:  
designing a think tank in  
the interface between material,  
thought and design culture*

www.hlh.no  
harald@hlh.no  
@hararald

Design utfolder seg i et grensesnitt mellom håndverk, innovasjon, funksjon, estetikk og kommunikasjon. Selve grensesnittene er taktile, visuelle og symbolske overflater som opptrer i alle landskap og rom hvor vi mennesker oppholder oss. Med dette forståelsesgrunnlaget i bunn bruker jeg selve snittet som modell for å beskrive nye modus operandi for designpraksis. Snittet skjærer gjennom overflatene og lagene, eksponerer hvordan de ligger med kontaktflater mot hverandre, blandinger og forhold. Snittet er en ny overflate i seg selv, et nytt bilde av verden, et nytt landskap å operere i.

*Body Surface Movement Form explores ontologies in design – finding new ways of being to develop methodologies for intellectual practices within design as a cultural field. The project emulates a Think Tank to structure, collect and convey processes and outcomes. With a point of departure in fashion design, through material detours, abstractions and correspondence with adjoining discourses, Body Surface Movement Form expands landscapes, taskscapes and languages for design practices.*



Prosjektet handler om koblingen mellom gammel og ny teknologi. Hvordan arbeids metoder for å jobbe kreativt går på tvers av forskjellige medier. Jeg har jobbet med lydproduksjon på en 30 år gammel sampler og bilde komponering i form av skanning og printing.

*The project is about the connection between old and new technology. How working methods for creative prosess go across different media. I have worked with sound production on a 30 year old sampler and image composition in the form of scanning and printing.*



NATHAN NERAYO

*Living Together*

nathan.nerayo@gmail.com  
@nathanjetz

Jeg prøver å foreslå nye måter for kreativitet innenfor rammene av tekniske klær, og mitt mål er å maksimere effekten men også lage plagg som er bærekraftige og tilgjengelige for alle sammen.

*I am trying to propose new ways of creativity within the frames of technical clothing, and my end goal is to maximise its impact but also make garments that are sustainable and accessible for everybody.*



Simulert virkelighet //  
Virkelig simulering  
*The simulation of reality //*  
*The reality of simulation*

vicca-cool@hotmail.com  
@i\_make\_draw

I det senkapitalistiske samfunnet omgir vi oss med enheter som bestemmer reglene for livets spill. Gjennom media blir vi fortalt historien vår, og i cyberspace utforsker vi alternative virkeligheter. Dette prosjektet søker å utforske logikken til moderne informasjonsteknologier, og hvordan de er posisjonert i utviklingen av simulacra. Ved å kombinere boken og nettet undersøker jeg potensialet og begrensningene for deres materialitet, og inviterer tilskueren til å undersøke forholdet mellom menneske og media.

*In late capitalistic society we surround ourselves with devices which determine the rules of the game of life. Through media we are told our story, and in cyberspace we explore alternate realities. This project seeks to explore the logic of contemporary information technologies, and how they are positioned in the evolution of simulacra. By combining the book and web I examine the potential and limits of their materiality, inviting the spectator to investigate the relation between human and media.*







AMINA WINKLER

Foket och Huset  
*The People and The House*

amina.winkler@gmail.com  
@aminawinkl

«Folkets Hus» var under sin storhetstid en viktig mötesplats för både sociala och kulturella evenemang runtom i Sverige. På grund av olika faktorer står många av dessa en gång så levande byggnader tomma. Detta projekt syftar till att återuppliva ett specifikt Folkets Hus i Dals Långed, Sverige. Genom lekfull och nostalgisk transformation hoppas jag påminna om Folkets Hus rika historia och dess framtida potential.

*“Folkets Hus” are non-profit community buildings spread all across Sweden. In their prime they were important democratic meeting spaces for both social and cultural events. Due to different factors, a lot of these once vibrant buildings currently stand empty. This project focuses on revitalize one such building in the small town of Dals Långed, Sweden. With a mix of new and nostalgic transformation it hopes to remind it’s community of Folkets Hus rich history and it’s future potential.*



«Muro! Muro!»

(+47) 986 63 357

sunniva0@hotmail.com

@u.sunniva

«Muro! Muro!» finner sted i et spindelnev av referanser fra folkekunsten, bunadstradisjon og folketro ritualer forbundet med kjærlighet og bryllup. Med utgangspunkt i personlige opplevelser og forhold til eget bygdeopphav benyttes upersonlige historiske referanser og åpenbar symbolikk. Oppgaven fokuserer på norsk ull og ønsker å videreformidle håndverkstradisjoner samtidig som den utfordrer bruksområdet for et materiale som kastes og et håndverk som glemmes. Oppgaven inneholder en bredde av produkter, fra ullskulpturer til strikkeoppskrifter, for å kommunisere budskapet til forskjellige samfunnslag.

*“Muro! Muro!” exists in a cobweb of references to Norwegian folk art, bunad tradition and folk-belief wedding rituals. Using personal experiences as a origin, expressing it through unpersonal historical references and obvious symbolic. The project focus on Norwegian wool and wants to show craft tradition but at the same time challenge a material that is thrown and a tradition that is forgotten. The result is a variety of products, from more sculptural pieces to knitting patterns, to be able to communicate the message to different parts of society.*



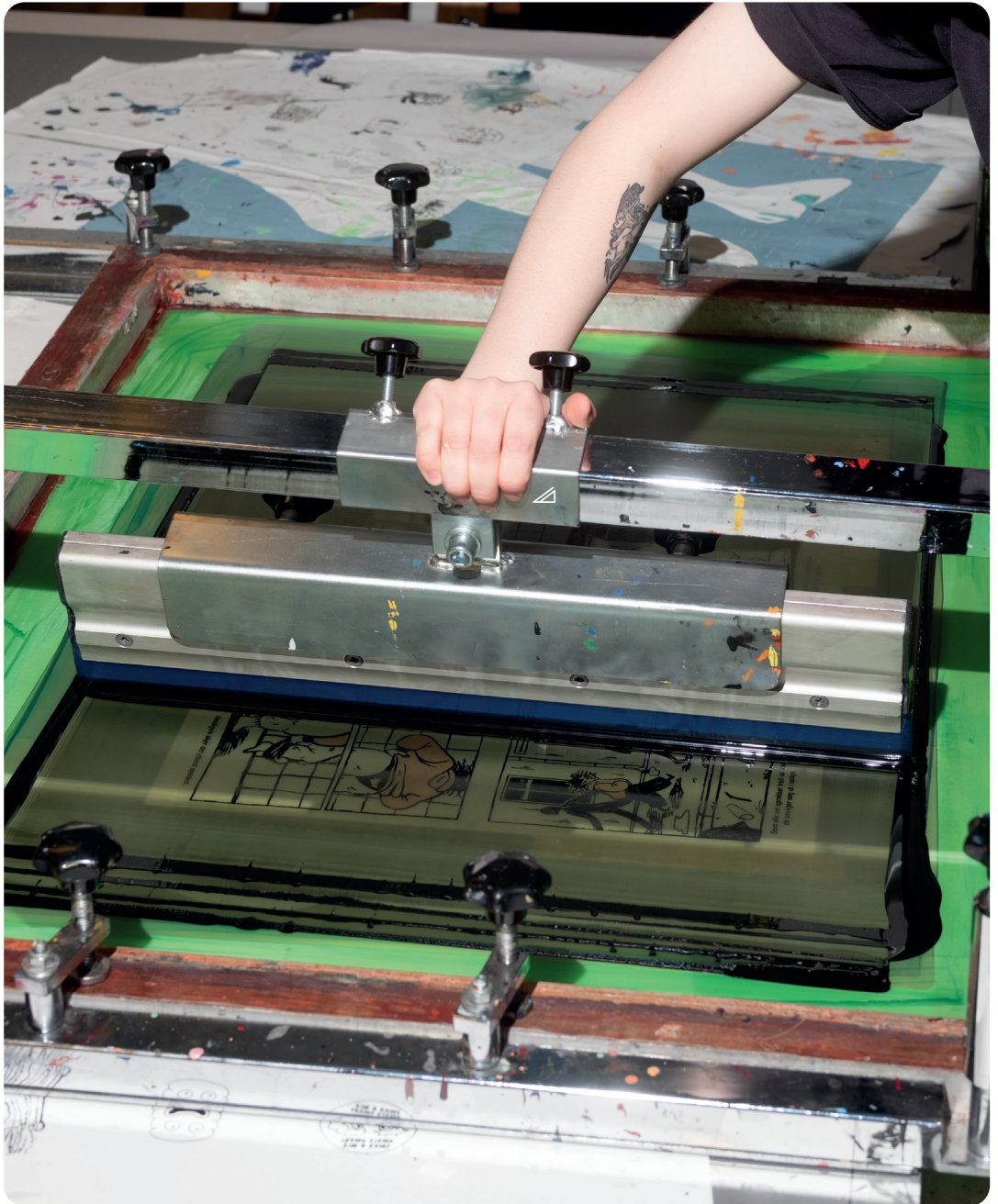
ÅSTA SPARR

Eventyrbok 2022

sparress.cargo.site  
aasspar@gmail.com  
@sparress

Eventyrene vi har vokst opp med ble ført i pennen på 1800-tallet, men evner fortsatt å fange oppmerksomheten vår. Gjennom nye illustrasjoner og tekster, leter denne eventyrboka etter det som gjør eventyrfigurene relevante to hundre år seinere.

*The fairy-tales we grew up with were first put in writing in the 1800's, but are still able to fascinate us. Through new illustrations and texts, this book of fairy-tales explores what keeps them relevant two hundred yers later.*



*Ghost Town*

johannalundell.com  
 j-lundell@hotmail.com  
 @johannalundell

Mitt projekt startade med en resa till en liten by i norra Sverige. Jag fascinerades av alla tomma ödehus och alla stängda butiker. Av sorgen och mörkret som verkade så närvarande i byn. Men också det vackra i sättet människorna där verkade se på materialitet och hållbarhet. Mitt arbete handlar om detta döende samhälle där människorna börjat flytta ut. Kollektionen är en undersökning av hur känslor kring centralisering kan översättas till textila material och kläder. Under resan samlade jag objekt och material som jag inorporerat i klädesplaggen.

*My project started with a journey to a tiny village in the far north of Sweden. I was fascinated by all the empty houses and all the closed shops. By the sadness and the darkness that seemed to be so present in the village. But also by the beauty in how the people seemed to think about materiality and sustainability. My work is about this dying community where the people have started to leave. The collection is an investigation of how emotions evolving around centralisation can be translated into textile materials and clothes. During the journey I collected a variety of objects and materials that I've been incorporating in the garments.*



*By dissecting discarded garments, the project aims to look for new narratives residing within the existing materials to build a new range of clothing. The assemblage of garment are collaged back together and attached in a new form, which later are manipulated with different hand knitting techniques to further develop shape in close contact with a physical body.*



*To execute this project I have developed a system that works as my design method through the process of creating clothes. This system contains two parts where I, in part one, create a number of garments out of a chosen material, and then in part two, use the leftovers from the garments in part one to shape new garments – the consequence garments. This project is a material exploration where I investigate how I can deal with the consequences of creating by using the ancient technique of wool felting in combination with seams to connect the pieces of leftovers with an aim to give these pieces of fabric a second chance.*



HANNE  
SMØRGRAV TINGLEFF

Et Kunstnerfellesskap  
på Adamstuen

tingleff.hanne@gmail.com

Veterinærhøyskolen har flyttet til Ås, og bygningene på Adamstuen står tomme. De trenger et nytt formål. Forslaget mitt tilbyr unge kunstnere et sted å arbeide og bo. Kunstnerfellesskapet er et tilbud om å beholde byggene og skape en alternativ måte å bo på der fellesskap står sentralt.

*The School Of Veterinary Science has moved to Ås, and the old buildings at Adamstuen are vacant. They need a new purpose. My proposal provides young artists a place to live and work. The Artist Community offers to reuse the old building and create an alternativ way of living, where community is important.*



Min masteroppgave stiller spørsmål om det intrikate forholdet mellom kunst, håndverk og design. Ved å se på diskursene som utgjør kunnskap, sammen med sosiale praksiser, former for subjektivitet og maktforhold prøver jeg å lage et tredje rom på grensen mellom dem. I dette rommet ønsker jeg å generere andre tankerekker hos observatøren.

*My master thesis are asking question about the intricate relationship between art, craft and design. By looking at the discourses that constitute knowledge, together with the social practices, forms of subjectivity and power relations I try to make a third space on the boarder between them. In this space I wish to generate other train of thought in the observer.*





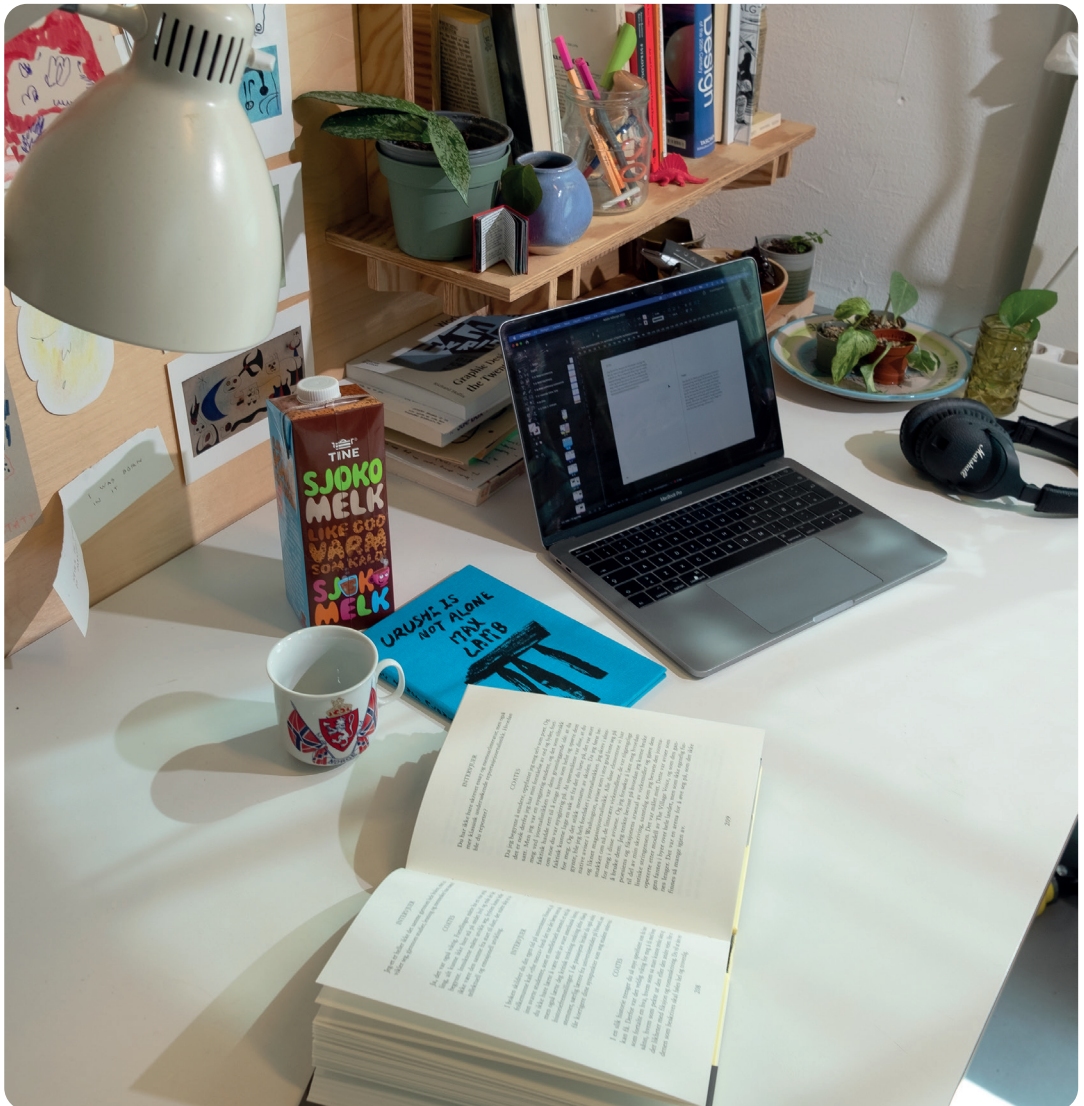
RUTH EMILIE RUSTAD  
MARTINSEN

Rosemalerier

ruthemilie.com  
ruem.ruma@gmail.com  
@rthemilie

Jeg og fetteren min spiste popcorn som var poppet i en kjele. Mamma hadde saltet det altfor mye. Vi sa i fra. Mamma helte popcornet over i en sil og skylte det i vann før hun helte det over i skålen igjen. Det var det blitt til en slags popcorn-grøt. Det var første gangen jeg forstod at mamma også var menneskelig. (Prosjektet utforsker følelser og det gjenkjennelige knyttet til det å være et barn gjennom minner og konfabulasjoner i form av tekst, fotografier og tegninger sammenfattet i en bok.)

*My cousin and I were eating popcorn that was popped in a pot. My mom had salted it way too much. We told her. Mom poured the popcorn into a food strainer and rinsed it in water before pouring it back into the bowl. It had turned into some kind of a popcorn porridge. It was the first time I understood that my mom was a human too. (The project explores the emotions of being a child through memories and confabulations in the shape of text, photography, and drawings collected in a book.)*



Prosjektet handler om barndomshjemmet. Mer spesielt handler det om minnene om stedet som mennesker bebor og går gjennom. Som kroppslige subjekter har vi nødvendigvis forhold til stedet som omgir oss.

*The project is about my childhood home. More specifically, it is about the memory of places that human beings inhabit and pass through. As bodily subjects, we necessarily have a relationship with the places that surround us.*



Fryktelig Fabelaktig  
*Terribly Terrific*

emblaillustration.com  
emblaillustration@gmail.com  
@e\_c\_c\_h\_o

«Fryktelig Fabelaktig» er et digitalt strikket veggteppe i én til én-størrelse, som utforsker de mytiske egenskapene vår personlige frykt og fantasi inneholder. Teppet ser nærmere på balansepunktet mellom drøm og mareritt, og hvordan de gjennom barnefantasiens øyne, ofte er det samme. Jeg er inspirert av den tradisjonen vi finner innenfor teppe-kunsten hvor rom-følelse og etablerte narrative teknikker blir utfordret slik at publikum kastes dypere inn i teppets imaginære verden.

*“Terribly Terrific” is a digitally knitted wall tapestry in 1:1 format, that explores the mythic properties within our realm of personal fear and fantasy. The tapestry examines the tipping point between dream and nightmare, and how through the child’s explosive imagination, the two are often the one and the same. I am inspired by the tradition within tapestry that challenges our established understanding of space and narrative techniques so that the audience is thrown deeper into the tapestry’s imagined world.*



Gjennom materialutforskning i strikk undersøker «I kontakt» tekstilets berøring mot huden. Bachelorprosjektet fokuserer på ulike garnkvaliteter i ull som draperes og formes på kropp på ulike berøringspunkter. Skuldre og midje er områder tekstilet holdes på plass, prosjektet jobber med på å utforske disse områdene. Utgangspunktet for oppgaven ligger i en interesse av å trigge og utfordre følelsessansen – samt skape en bevissthet til våre tekstil- og klesvalg.

*Through material development “In touch” explores the feeling of textile against the skin. The bachelor project focuses on different yarn qualities in wool which are draped and formed on the body in different areas. Shoulders and the waist are areas where our clothes are held in place, the project explores these areas. The ambition of the project is to bring attention and challenge the sense of touch to create a consciousness to our textile and clothing preferences.*



Materiell kultur

(+47) 957 20 498

nielspeter.bie@gmail.com

@nipenipenipenipe

Materiell kultur omfatter de fysiske gjenstandene som er skapt, definert og etterlatt av oss mennesker. Vi blir gradvis mer bevisste om de alvorlige konsekvensene moderne menneskeliv har på kloden. Likevel fortsetter vi i samme forbruksmønstre i stadig større hastighet. Hvordan skal en formgiver navigere seg i et slikt klima, der vi trenger nye holdninger framfor nye ting? Gjennom å lage fire krakker utforsker jeg ulike måter en designer kan påvirke kulturer gjennom materialer, og reflekterer rundt de erfaringer og paradokser som oppstår i forsøket om å lage for å lage mindre.



Standard: *Furniture as  
a tool to talk about  
our consumption habits*

aligallefoss.no  
aligallefoss@gmail.com  
@aligallefoss

Målet med prosjektet mitt er å bringe oppmerksomhet mot sammenhengen mellom overforbruk og fraværet av en synlig link mellom det ferdige/industrialiserte produktet og dets naturlige kilde. Gjennom visuelle essays i form av forskjellige utforskninger i materialer ønsker jeg å gjøre koblingen mer synlig og stille spørsmål ved våre forbruksvaner.

*The aim of my project is to bring attention to the connection between overconsumption and the lack of a visible link between the finished / industrialized product and its natural source. Through visual essays in the form of various explorations in materials, I want to make the link more visible and question our consumption habits.*



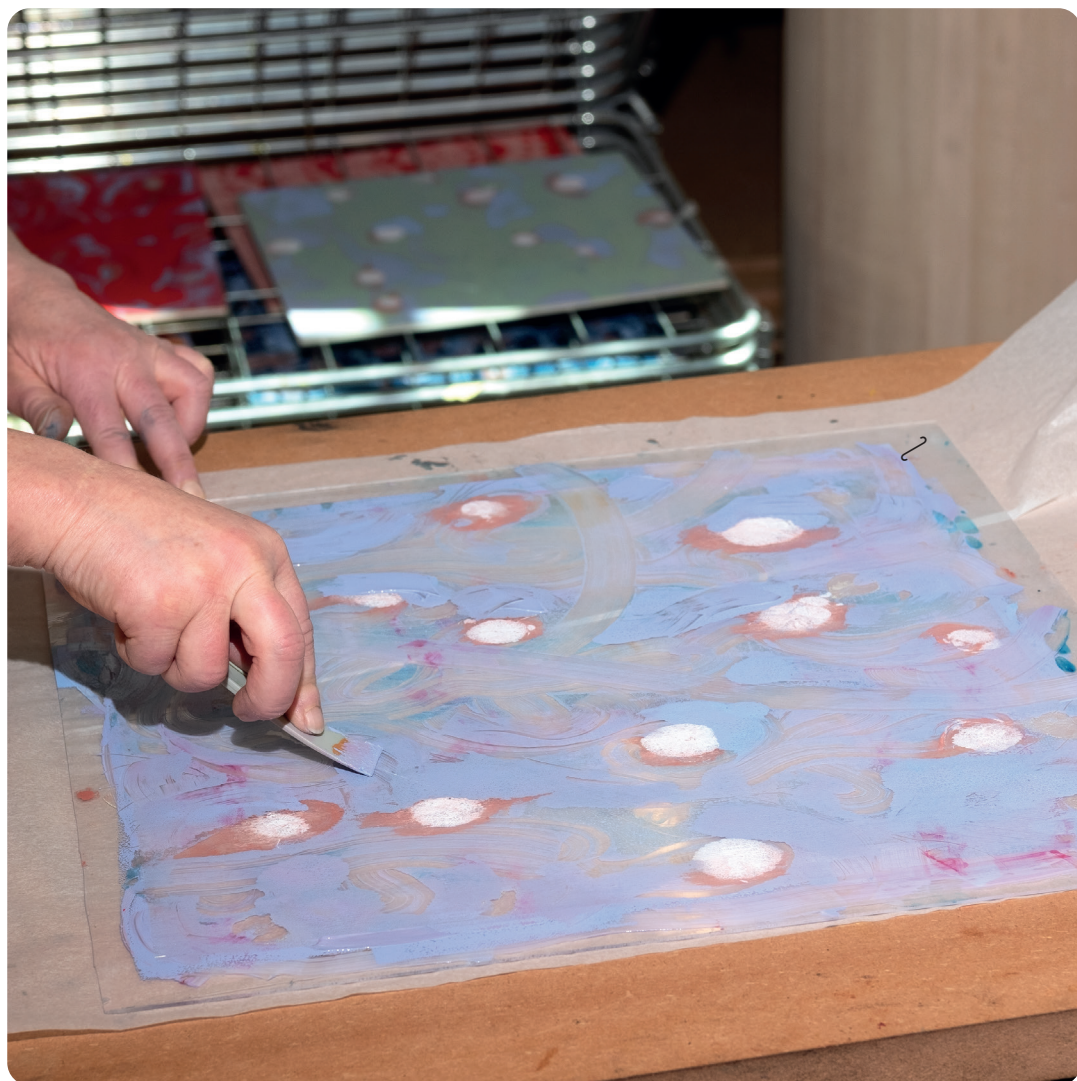
INGVEIG NODLAND

Tilstedeværelset  
*Walls That Tell a Story*

(+47) 458 31 918  
ingveig.nodland@gmail.com

I kjølvannet av Covid-19 sitter jeg tilbake med en økende rastløshet, og tapt tilstedeværelse. Utsikt til naturen gir følelsen av å tilhøre en større sammenheng, og farger, kunst og taktilitet gir sanselig stimuli. Gjennom dette prosjektet starter jeg en restitusjonsprosess. Ved på forskjellige måter å bringe naturen inn i materialene, ønsker jeg å skape et *tilstedeværelse*. Tilstedeværelset er bygget opp av fortellinger basert på assosiasjoner rundt kontakten med naturen, formidlet gjennom taktilitet og sanselige materialer.

*In the wake of Covid-19 I'm left with increasing anxiety and lack of presence. Views to nature deepen the sense of belonging, while art, colours and tactility provide sensory stimulation. Through this project I'm embarking on a healing process where I want to regain a sense of presence by bringing nature inside through materials. Walls that tell a story is based on associations regarding nature, communicated through tactility and sensory materials.*



*Embodiment*

annakuznik.cargo.site  
kuznik.ann@gmail.com  
@strildesign

Hvordan er det å ha en kropp? Prosjektet mitt er et forsøk på å visualisere den subjektive og ubeskrivelige erfaringen av å være i en kropp. Med utgangspunkt i somatisk praksis innenfor samtidsdans, fokuserer prosjektet seg på mine egne subjektive tanker og følelser av hvordan det er å leve i min kropp. Med løse assosiasjoner og utforskning innen animasjon som et medium prøver jeg å tolke og oversette det abstrakte til noe tilgjengelig.

*What is it like to have a body? My project is an attempt at visualising the subjective and indescribable experience of being in a body. Based on somatic practice in contemporary dance, my project focuses on my own subjective thoughts and feelings of what it is like to live inside of my own body. With loose associations and exploration in animation as a medium, I am trying to interpret and translate the abstract to something more accessible.*





LUCAS PARRA VALLEJO

*“... as I hang from this  
ill-fitting crucifix,  
you will see the world  
as I do.” (2022)*

lucasparra7@gmail.com  
@lucas.parrv

Et utforskningsprosjekt som tar for seg sammenstillingen og kreasjonen av plagg og tekstilobjekter i et fysisk rom. Klær som inneholder fotomontasjer av hellige symboler og fetisjistiske subkulturer rundt den groteske menneskekroppen. Objektene blir intervenert, hengt, bundet og strukket for å skape et installasjonsverk og klesplagg samtidig.

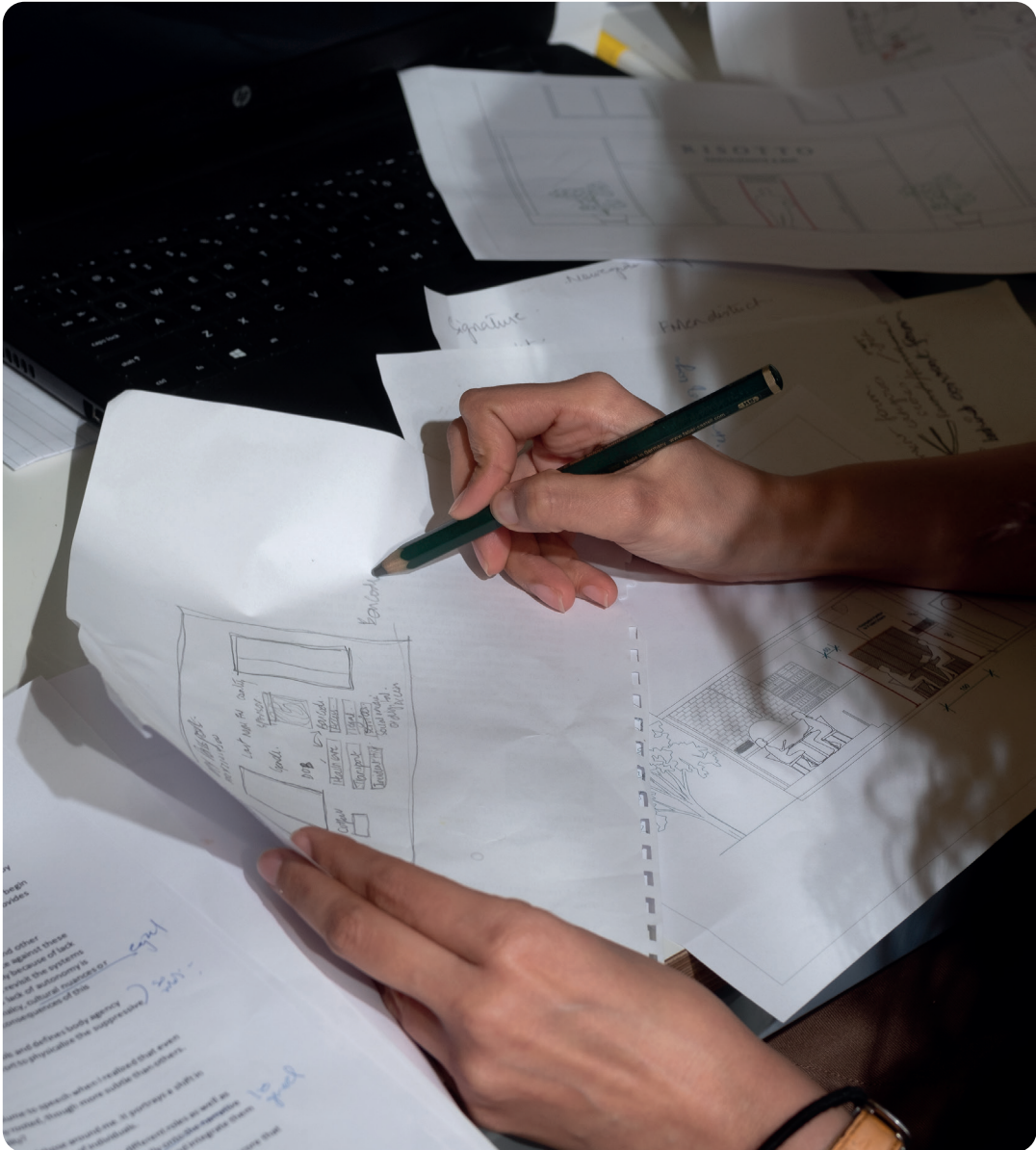
*A research project working with the juxtaposition and creation of garments and textile objects in a physical space. Garments that incorporate photomontages of holy forces and fetishistic subcultures, surrounding the grotesque human body. The objects are intervened, hanged, bound and stretched to create simultaneously an installation and garment.*



Reverse Pardah

sanakhanniazi.com  
sk.niazi90@gmail.com  
@sanakhanniazi\_

*Within the institutions of family relations, work and public life, the notions of gender equality have been debated for decades. Reverse Pardah proposes a speculative design alternative to challenge our understanding and beliefs about equality. A universe where inclusivity, access, and safety for some are dynamically produced through control, constraint, and reversal of power dynamics for the other. The romanticization of the restrictions of movement and sexuality owing to upholding the social fabric, at the same time confictions of said values through expectations and practices of hyper sexualization of bodies. This counter narrative aims to unveil the hidden hindrances on the path to equality that are often overlooked as norms, cultural nuances, religious practices, or even science.*



CLARA CARSTENSEN  
HEINIUS

Drömmar om åldrande  
*Dreams of Aging*

claraheinius@gmail.com

«Drömmar om åldrande» är en ung persons fantasi om det hon en gång var, och det hon ännu inte har blivit. Det är en undersökning av åldrande, kroppsligt och själsligt, med fokus på en kvinnas liv, och de olika kapitlen hon måste genomgå. Formen är uppdelad i tre kapitel: ungdom, moderskap och ålderdom. Utforskningen utgår ifrån dessa kapitelsteman. Vad symboliserar de, och på vilket sätt definierar de kroppen?

*“Dreams of Aging” is a young person’s fantasy about who she once was, and who she has not yet become. It is an investigation of aging, physically and mentally, focusing on a woman’s life, and the various chapters she must go through. The form is divided into three chapters: youth, motherhood and old age. The examination is based on the themes of these chapters. What do they symbolise, and how do they define the body?*



KROPSSKAM ELLER:

hvordan jeg lærte at stoppe med at  
bekymre mig og elske min krop

julielundgaard.com

j.lundgaard.costume@gmail.com

@julie\_lundgaard\_

jeg skammer mig over hvordan jeg ser ud  
over mine sygdomme

at jeg ikke har en standard krop  
mine dårlige vaner

jeg skammer mig over at have kropsskam

*I am ashamed of how I look*

*over my illnesses*

*that I do not have a standard body  
my bad habits*

*I am ashamed to have body shame*



De løse trådene: om potensialet som ligger i å sy sammen designhistoriens glemte perspektiver

Målet med oppgaven min er å undersøke hvordan det å belyse kvinners oversette bidrag i designhistorien kan hjelpe til å rebalansere designfeltet. Prosjektet undersøker også hvordan det å hente frem disse glemte fortellingene kan generere nye metoder, økt tilhørighet og en mer mangfoldig forståelse av faget. Gjennom tekstile utforsker jeg metoder for å belyse tematikken, og hvordan potensialet i historiens tomrom kan illustreres.

*The aim of my project is to investigate how putting the spotlight on women's overlooked contributions in design history can help to rebalance the field of design. The project also investigates how retrieving these forgotten stories can generate new methods, a stronger connection to – and a more diverse understanding of the field. Through textile, I explore methods for illuminating the theme, and how the potential in the void of history can be illustrated.*



Kapittel 4: Overtredelse av  
Reglementet (I henhold til  
Bulletin Officiel, spesialutgave  
nr. 6 av 26. august 2011)

christopheboulmer.com  
christophe.boulmer@gmail.com  
@christopheboulmer

Il dit non avec la tête/ han sier nei med sitt hode/ he says no with his head. Mais il dit oui avec le coeur/ men han sier ja med sitt hjerte/ but he says yes with his heart. Il dit oui à ce qu'il aime/ han sier ja til det han elsker/ he says yes to what he loves. Il dit non au professeur/ han sier nei til læreren/ he says no to the teacher. Il est debout/ han står/ he stands. On le questionne/ han blir spurt/ he is questioned. Et tous les problèmes sont posés/ og alle spørsmålene blir spurt/ and all the problems are posed. Soudain le fou rire le prend/ plutselig latter griper ham/ sudden mad laughter seizes him. Et il efface tout/ og han sletter alt/ and he erases all. Les chiffres et les mots/ tallene og ordene/ the words and figures. Les dates et les noms/ navnene og datoene/ names and dates. Les phrases et les pièges/ setningene og fellene/ sentences and snares. Et malgré les menaces du maître/ og på tross av lærerens trusler/ and despite the teacher's threats. Sous les huées des enfants prodiges/ til buingen fra vidunderbarn/ to the jeers of infant prodigies. Avec des craies de toutes les couleurs/ med kritt av hver en farge/ with chalk of every color. Sur le tableau noir du malheur/ på ulykkens tavle/ on the blackboard of misfortune. Il dessine le visage du bonheur./ tegner han gledens ansikt/ he draws the face of happiness. Jacques Prévert (1945)



KRISTINE LIE ØVERLAND

Ut og stjele vesker  
*Out Stealing Purses*

krisoverland.com  
@krisoverland

*Du skal ikke stjele*  
*Du skal ikke stjele*  
*Du skal ikke stjele*  
*Du skal ikke stjele*  
*Du skal ikke stjele*

*You shall not steal*  
*You shall not steal*  
*You shall not steal*  
*You shall not steal*  
*You shall not steal*

*En katalog*  
*(A catalogue)*



Mareritt

sarafandersen.no  
sara.frammarsvik@gmail.com  
@sarafandersen

Hva er du redd for? I dette prosjektet har jeg utformet en bildebok i tresnitt, basert på temaet mareritt. Jeg har jobbet både med tresnittet som stemningsskapende medium og med å utforske hva som er skremmende.

*What scares you? In this project, I have made a picture book in woodcut, based on the theme of nightmares. I have worked both with woodcut as an evocative medium and with exploring what is frightening.*





HALLBJØRN KJELLSON  
HOGNESTAD

Fra skumring til tussemørke  
*From dusk till dawn*

kjellson.art  
hallbjorn.k.hognestad@gmail.com  
@hallbjornkh

Dette prosjektet undersøker møbler som romlige objekter som gjennom situasjon og interaksjon vil forføre til affeksjon, reaksjon og refleksjon. For å mane frem dette, er en uhyggelig opplevelse inspirert fra skumring og tussemørke implementert som et rammeverk. Derved blir hverdagens forutsigbare og komfortable objekter utfordret og stilt til veggs i et møte med dette.

*My project investigates furniture as spatial objects that in situation and through interaction will arouse reaction, affection, and reflections. To evoke these, has an uncanny experience inspired from the hours of dusk till dawn implemented as a framework. Thereby is the predictable and comfortable in our every day's objects questioned and challenged by the following encountering.*



JENS KRISTOFFER  
BØYESEN VIK

*Evolving Ego*

jenskrvik@gmail.com  
@jens.vik

Vi lærer, vi lever og eldes. Ulike faser i livet byr på ulike utfordringer, ulike seremonier og ulike situasjoner. Mitt prosjekt omhandler overgangene i livet og skaper lærdom gjennom seremonier. En livets urne – en urne fylt med liv og erfaring.

*We learn, we live and we age. Different phases of life offer different challenges, different celebrations and different situations. My project is about the transitions in life and creates learning through ceremonies. An urn of life – an urn filled with life and experiences.*



ERLEND GREVSKOTT

En blomsterbutikk

grevskott@gmail.com  
@enblomsterbutikk

Min bakgrunn som blomsterdekoratør har gjort meg interessert i hvordan blomster og planter brukes til å fortelle og romme historier. Jeg vil skape en virksomhet rundt dette, et rom der historier og ideer kan utveksles og utvikles. Jeg velger å kalle dette rommet en blomsterbutikk, men jeg ønsker at det skal skje forskjellige og gjerne uventede ting der. Jeg har jobbet utforskende og brukt semesteret til å eksperimentere med popup-butikk, kurs og undersøkelser.



ARAIZ MESANZA

*Storytelling as a way of belonging. Toki press*

araizmesanza.com  
araizmesanza@gmail.com  
@araizmesanza @tokipress

Jeg jobber med a etablere mitt eget mikro-forlag, kalt Toki Press. Det er et sted å eksperimentere med selvpublisering, med grensene mellom bok og trykk, hva som definerer hva og hvor langt jeg kan tøyse disse grensene. Det er et sted å eksperimentere med tegneserier, narrativer, design og formater.

*I am working on establishing my own micro-publisher, called Toki press. A space to experiment with self-publication, with the borders between books and print, what defines what and how far I can push these boundaries. It is a place to experiment with comics, narratives, design and formats.*



*Cornerstones*

mjagedal.cargo.site  
halvorhm@gmail.com  
@halvor.hm

Cornerstones er første episode i en lengre serie av animerte kortfilmer. Vi følger en hovedperson som våkner til et sjokkerende syn. Hele verden rundt huset har kollapset fullstendig, og huset står alene igjen på toppen av en smal søyle av jord og stein. Ved nærmere ettersyn ser vi at det er flere slike hus som står vaklende på tynne søyler spredt utover et stort havgap. Sammen med landmassen som har forsvunnet er også alt som tidligere gjaldt av normer, regler, avtaler og sosiale konstruksjoner blitt brutalt revet bort. Det som gjenstår er en ny verden som må formes på nytt av de gjenværende menneskene.



Kjøre bil, sykle eller å gå er vanlige funksjoner man ser i gatene, men gatene kan også bidra til muligheten for å være et sosialiserende rom og dessuten skape en trygg by. Dette avgangsprosjektet er et forslag på by-møblering som gir en bedre livskvalitet i byen.

*Driving, cycling, or walking are common functions you see in the streets, but the streets can also contribute to the possibility of being a socializing space and moreover a safe city. This graduation project is a proposal for urban furniture that provides a better quality of life in the city.*



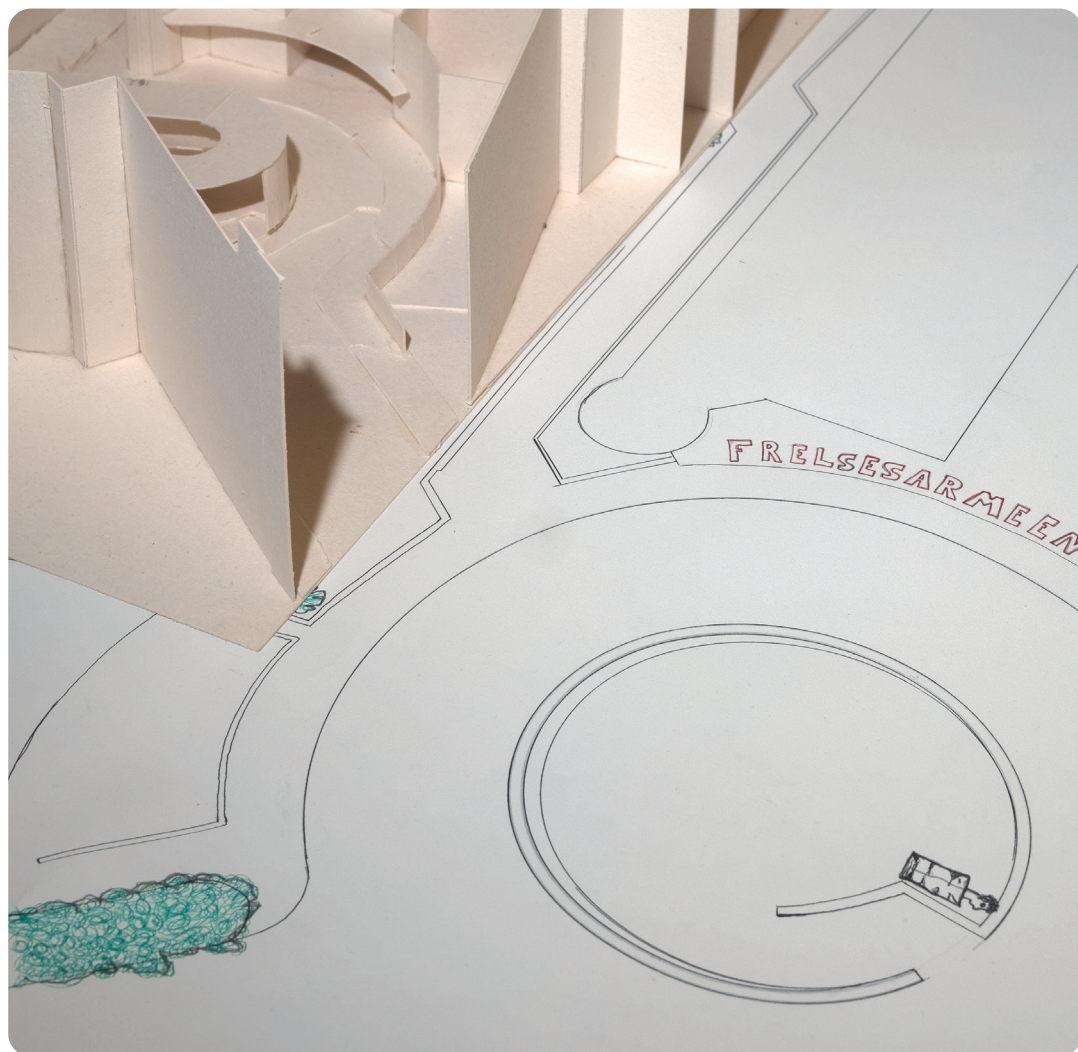
KEVIN KURANG

Et tak - i Oslo

kevin.kurang97@outlook.com  
@kevinkurang

Jeg ønsker å vekke liv i området rundt Kommandør T.I Øgrims plass. Plassen er i dag aktivt brukt av rusbrukere og hjemløse. På grunn av den langvarige stigmatiseringen av gruppen og en økende konsumforventning i Oslo ekskluderes gruppen ut av det offentlige rom. Derfor har jeg valgt å tegne til folk som ofte ikke har noe sted å dra. Ved å bruke interiørarkitektur og design ønsker jeg å skape en plass i byen som oppleves trygg, gi ly og andre basis behov, samtidig som den gir verdighet og en følelse av eieskap.

*I want to bring life to the area around Commander T.I Øgrim's place. The space is today actively used by drug users and the homeless people. Due to the long-term stigma of the group and an increasing consuming expectation in Oslo, the group is excluded from the public sphere. That is why I have chosen to draw for people who often have nowhere to go. By using interior architecture and design, I want to create a space in the city that is perceived as safe, provides shelter and other basic needs, while giving dignity and a sense of ownership.*



Utforskning av brettspill som medium. Hvordan kort, brikker og Brett kan brukes til å skape ett univers. Forhold mellom karakterer og spillverden. Hvordan de skaper og forholder seg til hverandre.





Shakespeare's  
«Sjalusiens Forbannelse»  
“*The Curse of Jealousy*”

(+47) 947 96 247  
emma.gulling@hotmail.no  
@emmagulling

Jeg utviklet kostymekonseptet og lagde kostymene til «Sjalusiens forbannelse» – et sammensatt stykke av Shakespeare's to sjalusidramaer «Othello» (1622) og «Et vintereventyr» (1611). Dette var i et samarbeid med teaterstudentene i andre klasse på KHiO og regissør/teaterlærer Lars Erik Holter. I teaterforestillingen blir publikum introdusert til et monarkisk renessanse preget 70-tallet, hvor humor og det lekne kommer til syne, kontra Othello's markante, militære Samurai-univers.

*I developed the costume concept and made the costumes for “The Curse of Jealousy” – a composite piece of Shakespeare's two jealousy dramas “Othello” (1622) and “A Winter's Tale” (1611). This was in a collaboration with the theater students in second grade at KHiO and director/theater teacher Lars Erik Holter.*



*Thank you so much*

leonlindgren3@gmail.com  
@leonlindgren\_

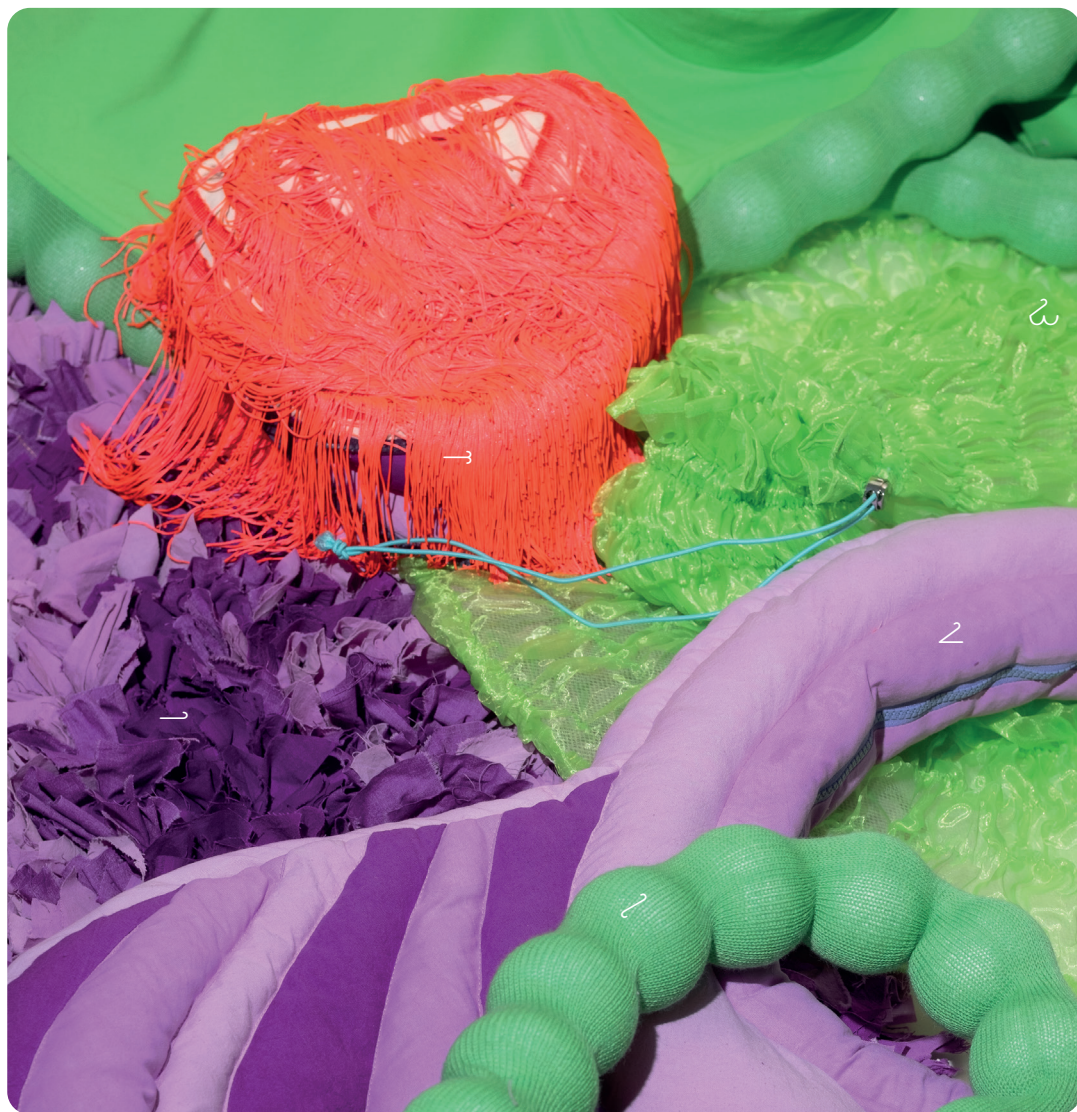
Projektet baseras på en fiktionell diva med inspiration från flera epoker under 1900-talet, där varje look representerar en kvällsshow på hennes tour. Hon gick på en audition då hon studerade som ung och det visade sig att hon var helt perfekt för en roll i hollywood osv, osv... Hon var med i ett antal filmer och folk började snart älska henne för hennes charm, wit och känsla för stil, även hennes sångröst gav henne framgång internationellt. Efter några år av en fantastisk karriär ska hon ut på en tour längs Medelhavet och upp i alperna. Hon uppträder för brittiska turister i Nice, gör reklam för likör på casinot i Monte Carlo, sjunger för ett fullsatt operahus i Milano, åker över alperna till Davos, men drabbas av höjdsjuka, för att till sist avsluta touren med en konsert i Wien.

*The project is based on a fictional diva with inspiration from several eras during the 20th century, where each look represents an evening show on her tour. She went on an audition when she was a young student and it turned out that she was absolutely perfect for a role in Hollywood, and so on ... she starred in a couple of movies and people soon began to love her for her charm, wit, and sense of style. Her singing voice gave her success internationally. After a few years of a fantastic career, she is embarking on a tour along the Mediterranean and up into the Alps. She performs for British tourists in Nice, advertises liqueur at the casino in Monte Carlo, sings for a packed opera house in Milan, travels across the Alps to Davos, but suffers from altitude sickness, to finally end the tour with a concert in Vienna.*



En underlig verden hvor alt ting er lilla, både, teksturer, græs, huler og sten. Her vil du opleve et væld af gemte hemmeligheder og overraskelser, som vil afsløre og tranformer sig over tid. Her bor Himstregimserne og duppeditterne, som elsker at lege, hoppe, ryste og gemme sig. Hvis du er nysgerrig og opfindsom nok, vil du måske kunne finde en løsning på hvad duppeditterne skal bruges til, eller hvor de mon kan placeres på kroppen.

*A strange world where everything is purple. Textures, grass, caves and stones. A world where you can experience a wealth of hidden secrets and surprises. A world which reveals itself and transform over time. Here live the Himstregimserne and duppeditterne who love to play, jump, shake and hide. If you are curious and imaginative, you may be able to find a solution on what the duppeditterne are to be used for or where they can be placed on the body.*



ELLA BRATT

Adoptionsbyrå för  
inre kritiker  
*Adoption center for  
inner demons*

ellabratt.cargo.site  
ella.bratt@gmail.com  
@argsintbjorn

Vi alla har en inre kritiker, eller flera. De är ofta högljudda, elaka och tjatiga. Genom att utföra självhjälpsövningen «Feeding your demons» utvecklad av Lama Tsultrim Allione mötte jag 7 stycken av dem. Övningens mål är att förvandla ens kritiker till omtänksamma allierade. Men mina kritiker vägrade ge med sig och jag blir därför tvungen att adoptera bort dem.

*Most of us have an inner demon, or several. They are often loud, nagging and mean to us. By performing the self care meditation "Feeding your demons" by Lama Tsultrim Allione I encountered 7 of them. The goal of the meditation is to give your demons love and affection and turn them into caring allies. It turns out, my demons refused, and therefore my only choice is to give them up for Adoption.*



Det här projektet handlar om kollektivism och individualism. Men mer än så handlar det om viljan till det kollektiva, känslan av att vara en del av något större, att släppa vikten av sig själv och sluta vara mittpunkten för sitt liv. Det utspelar sig som en historia om en karaktär som försöker lära sig de olika aspekterna av kollektivism men samtidigt försöker han desperat integreras in i kollektivet. En stop-motion film med åtta kapitel, varje kapitel har ett eget perspektiv. Huvudsakligen skapad av ull och plastelina.

*This project is about collectivism and individualism. But more than that it is about the want for the collective, the feeling to be part of something bigger, to let go of yourself and to stop being the centre of your life. It plays out as a story about a character that is learning the different aspects of collectivism and at the same time he is desperately trying to integrate with the collective. A stop-motion movie with eight chapters, each with a different perspective. Made mainly of wool and plastelina.*

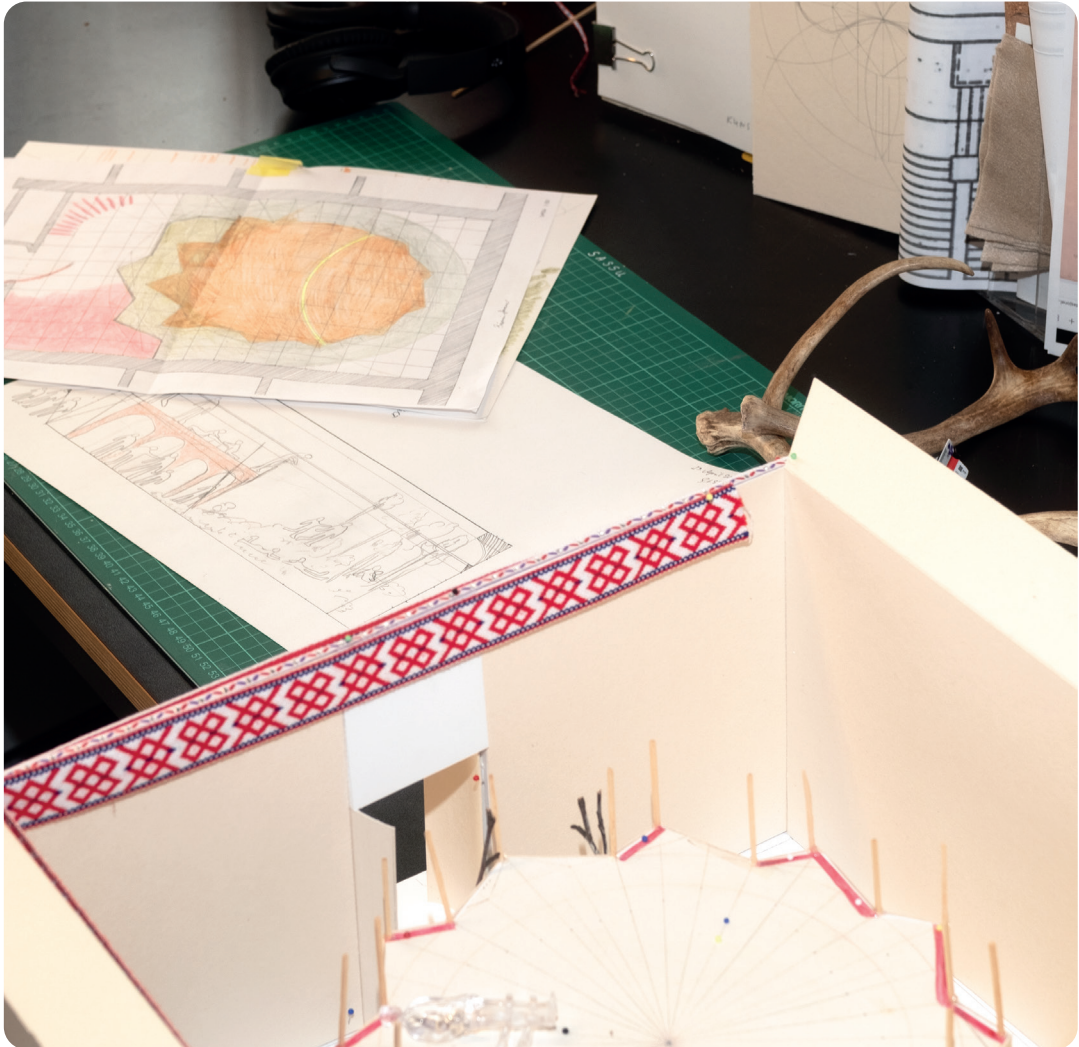


*Sápmi forever*

josephinesassu.com  
jmsassu@gmail.com  
@sassu\_-----

Sápmi forever takes physically but fictionally place in the Christian Langaard Sal, one of the most prestigious halls within the Norwegian National Gallery in Oslo. National institutions such as the National Gallery rejected Sámi identity and history based on restrictive rules for what they could and wanted to exhibit. The transformed space focuses on Sámi presence in architecture and what we can learn from indigenous cultures. It is a room for meeting, discussion and performances and seminars. A space that celebrates Sámi culture and forces the former National Gallery to take accountability for what has been.

*The project is based on conversations with artists, duojárat, architects, researchers, activists and children from Sápmi. I am well aware that as a non-Sámi my position can be seen as critical. But I wanted to do my best with deep research, a study trip to Northern Sápmi and conversations to gain an understanding of how value that colonial structures stole can be returned. Sápmi forever is a decolonial approach within interior architecture.*



MARGARET ABESHU

*Hypoaesthesia*

margaretabeshu@gmail.com

@margaret\_\_abeshu

*This project is based on the Detroit techno era of 1980th—2000th. The underground sonic movement and the motor city being the symbol of the rise and fall of the industrialised modernity and the promised bright future. The uncanny human non-human coupling of the slave, alien and robot tied together by technology, science fiction and African diaspora has embarked questions around the notion of what future means and who has the right access to it as well as to the past to understand better the present?*



Objekter i speilet kan  
oppleves nærmere  
*Objects in the mirror  
may appear closer*

Prosjektets tittel kommer fra den lille teksten som står i bilens sidespeil, som advarer oss mot å stole blindt på det reflekterte bilde. Speilet reflekterer et forvrengt bilde, persepsjon gjennom en linse. Den samme linsen jeg undersøker i prosjektet, og hvordan det fysiske objektet utfordrer persepsjonen. Gjennom opplevelsen av hvordan designerens stemme – gjennom klesplagg – spiller en viktig rolle i å forstå speilets mangler. Et speil som separerer den trygge bilisten, og syklisten som utfordrer bilens sidespeil gjennom den fysiske handlingen.

*This project title comes from the tiny text placed on the car's rear-view mirrors, that warns us of trusting blindly the reflected image. The mirror reflects the distorted image, a perception though the lens. The same lens I investigate in this project, and how the physical object challenge perception. Though the experiences of how the designer's voice – through garments – plays an important part of understanding the mirror's flaws. A mirror that separates the safe driver in the car, and the cyclist that challenges the rear-view through the physical act.*





MARTE EMILSEN

Papirhåndbok  
*Paper handbook*

marteemilsen.no  
post@marteemilsen.no  
@gdmarte

Som grafisk designer synes jeg det er vanskelig å finne tilstrekkelig kunnskap om papir. Jeg har gjort research og har snakket med papirfabrikker, designere, forlag og folk som skriver og tegner. Med et ønske om å samle og sortere denne informasjonen, har jeg laget en oppslagsbok om papir, som jeg håper kan være en ressurs for designere.

*As a graphic designer, I find it difficult to find sufficient knowledge about paper. While doing my research, I have spoken with paper mills, designers, a publisher and people who write and draw. With a desire to collect and sort this information, I have created a reference book on paper, which I hope can be a resource for designers.*

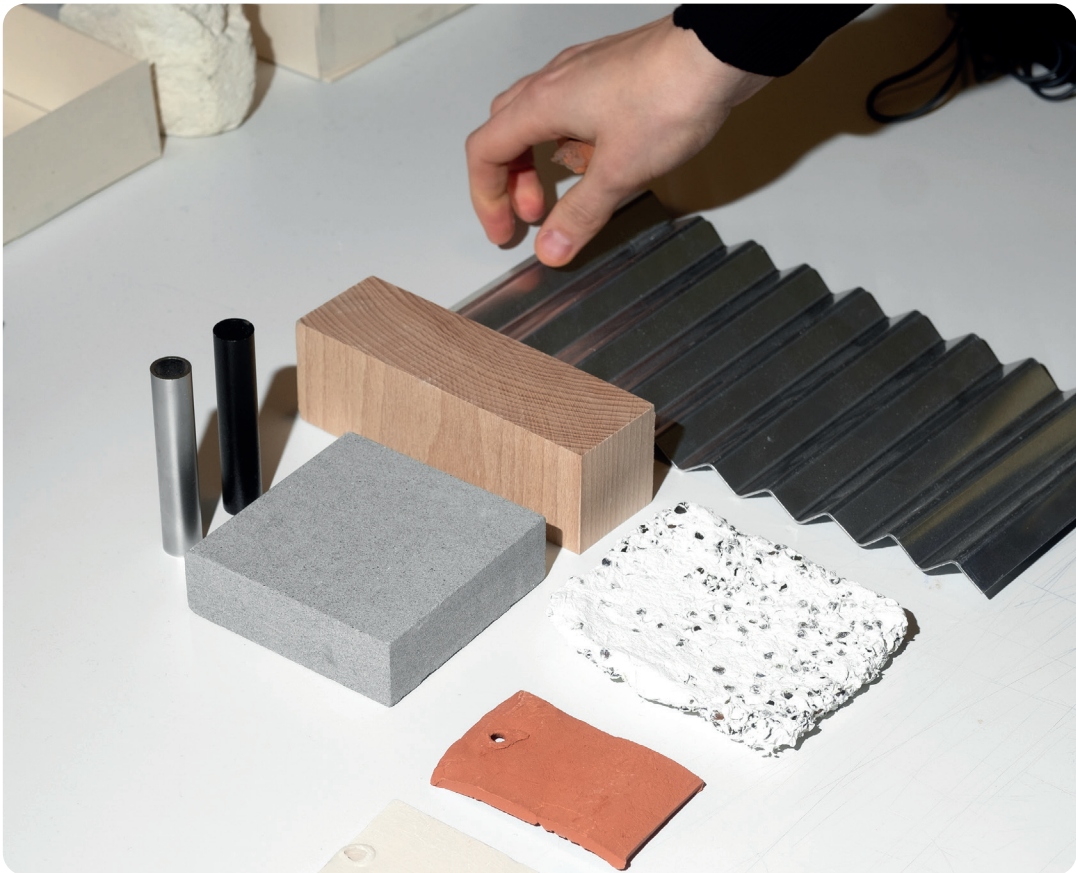


*Munch's Urban Garden:  
Cultivating a Social Space  
at Tøyen*

krisveinberg.com  
@krisveinberg  
kveinberg@gmail.com

Munch's Urban Garden er et stedsspesifikt prosjekt som rendyrker et fremtidig konsept for både det gamle Munchmuseet og det omringede området på Tøyen. Museet er borte, hva nå? I følge Bernard Tschumi finnes det begreper som utelukker hverandre – rommet og dets bruk eller, i en mer teoretisk forstand, rombegrepet og opplevelsen av rom. Som designer omprogrammerer jeg bygningen som angivelig ble designet for å være et kunstmuseum ved å skape et miljø som bringer folk sammen om hagearbeid, mat og nye ferdigheter. Dette prosjektet har som mål å foreslå en symbiose mellom det eksisterende bygget og det ubrukte byrommet ved bruk av bokhvete. Munch's Urban Garden legger til rette for utvikling av samfunnsbånd og nabolagsinteraksjon.

*Munch's Urban Garden is a site-specific project that cultivates a future concept for both the old Munch Museum and its surrounded area at Tøyen. The museum is gone, now what? According to Bernard Tschumi, there are mutually exclusive terms – space and its use or, in a more theoretical sense, the concept of space and the experience of space. As a designer, I am reprogramming the building that was allegedly designed to be an art museum by creating an environment that brings people together over gardening, food and new skills. This project aims to propose a symbiosis between the existing building and the unused urban space by using buckwheat. Munch's Urban Garden facilitates the development of community ties and neighbourhood interaction.*



NINA HAVERMANS

A practice of biomaterial design: *Through a lens of material ecology, to make preferable futures tangible.*

have.nin@gmail.com  
@have.nin

*In this project I design biomaterials, that are biobased and biodegradable, using a waste-stream of leftovers from fabric production – woolen selvages from Gudbranddalens Uldvarefabrik – and a wood-derived, cellulose-based binder as the starting point for a practice into biomaterial design. Materials are fundamental to our experience of the world around us, they are key to our practice of design and architecture. We're increasingly aware of the growing negative impact of our material choices on the built and natural environment, on people and other beings, on industries and communities, locally and globally. Therefore, should we not also review the design processes and practices that introduce these materials into our (built) environment? Material ecology is at the foundation of my design process: here originates the motivation, inspiration and the guiding principles for a holistic evaluation of the impact of my work.*



NICOLO GROENIER

*Betwixt'n Between*

nicologroenier.nl  
n.e.r.groenier@gmail.com  
@nicolo\_groenier

Disse fragmentene tiltrekker meg—føles ikke for rigide. Jeg liker det. Flytende, men samtidig grunnnet. De inviterer til reseptivitet, noe å interagere med eller bli påvirket av. De betyr noe alene men er samtidig åpne for tolkning og kan endres når de kobles til andre fragmenter—ny mening skapes i mellomrommene.

*These fragments attract me—don't feel too rigid. I like that. Floating yet somehow grounded. They are possible suggestions for receptivity, to interact with or be affected by. They mean something on their own but are open for interpretation; they can be changed when connected to other fragments – gaining new meaning through the spaces in-between.*



EMIL HOLMBERG LEWE

Ein dag er eg også gamal  
*One day I'll be old too*

ehlewe@me.com  
@kjapp\_strek

Prosjektet handlar om alderdom. Med utspring i spørsmål rundt kvifor eg veit so lite om, og har so lite kontakt med «gamle» folk, har eg utforska fordommar og stereotypar knytt til det å bli eldre. Eg jobbar med historieforteljing gjennom lyd og bevegelige bilete, som resulterer i ein kortfilm. Research og utforsking har blitt utført i samarbeid med Herman Freng Billett (AHO).

*My project is about ageing. Originating in questions around why I know so little about, and have so little contact with "old" people, I have explored prejudices and stereotypes connected with growing old. I am working with storytelling through sound and moving image, resulting in a short movie. Research and exploration has been done in collaboration with Herman Freng Billett (AHO).*



For mange mennesker med funksjonsnedsettelse er hjelpemidler en del av hverdagen. De fleste av hjelpemidlene som er tilgjengelig befinner seg innenfor den samme funksjonelle og rasjonelle estetikken, med lite rom for personlig uttrykk. Mange av objektene har et utseende som kan gi assosiasjoner til sykehus og institusjon, selv om de som oftest ikke brukes i denne konteksten. De tingene vi omgir oss med, enten det er i hjemmet eller direkte på kroppen, har betydning for trivsel, identitet og selvbilde. Dette prosjektet handler om å sette fokus på at mennesker med funksjonsnedsettelse fortjener å kunne velge hverdagsobjekter ut i fra estetiske preferanser.

*For many people with disabilities, disability aids are a part of everyday life. Most of the aids available are operating within the same functional and rational aesthetic, making little room for personal expression. Many of the objects has an appearance that gives associations to hospitals and institutions, even if for the most part this is not the context in which they are being used. The things we surround ourselves with, either in our homes or directly on our bodies, are important for our wellbeing, identity and self image. This project is about shedding light on the fact that people with disabilities deserve to be able to choose everyday objects based on aesthetic preferences.*



CHARLOTTE FRIIS

Fortiden er min Fremtid  
*The Past is my Future*

(+47) 980 30 941  
charfriis@gmail.com

Installasjonen tematiserer omsorg i form av respekt for den sansende kroppen. Konseptet er utarbeidet for eldre sengeliggende sykehjemspasienten i livets siste fase. Gjennom et spesialdesignet sansestativ gis pasienten positiv lukt, smak og taktil sansestimulering. På denne måten håper jeg at den aldrende hjernens fokus kan rettes vekk fra negative interne persepsjoner, og heller guides tilbake til minner assosiert med trygghet og ro. Målet med denne installasjonen er å formidle en kommentar om at omsorg kan være mer enn å dekke pasientens primærbehov også i livets siste fase.

*The installation thematizes care by paying tribute to the sensing body. The concept is intended for elderly bedridden hospital patients in their final stages of life. By employing a specially designed sensory installation, the patient is exposed to positive sensory stimulations in the form of smell, taste and touch. Through this aid of association, the hope is that the aging brain's focus will be redirected from negative internal renditions and guided towards happier memories that connects the patient with safety and peace, thus offering the individual a space of solace and tranquillity. The objective of this piece is to provide a comment to end of life care. By addressing the complex needs of the human experience, the installation hopes to demonstrate that hospice care can take on a wider and more encompassing form than primary medical services.*



SINDRE BURAAAS

OMNI: 2052 - Vital Arkitektur

*OMNI: 2052 - Architecture of viability*

(+47) 993 87 128

sindreburaas.com

sindreburaas@gmail.com

@sindreburaas

Revolusjonen av helsevesenet gir muligheter, men også utfordringer. Hva skjer når vi implementerer fremtidens teknologi i våre omgivelser? OMNI er en landsby i paradiset.

*The revolution in the health care system provides opportunities as well as challenges. What happens when we implement the technology of tomorrow in our environment? OMNI is a village in paradise.*









*Welcome to a sort of appendix to the catalogue on your right. The students and the professors have been interviewed over the course of a couple of weeks in April, in an effort to portray parts of the process each and every one has had. The interviews were then transcribed and reformulated into shorter texts. The texts are written in Danish, Swedish, Norwegian and English. We encourage you to find a way to translate and read these as they provide important insights into the projects. In design projects the process is an important part of the work.*

\*\*\*

Annika Linn Verdal Homme, s. 8

I prosjektet mitt har jeg tatt utgangspunkt i improvisasjon, egentlig bare som en måte å komme igang på, for jeg visste ikke hvor jeg skulle starte. Så begynte jeg bare å tegne, og sånn har jeg fortsatt. På den måten blir tegneserien improvisert, jeg har ikke laget noe manus eller storyboard på forhånd, men alt blir til underveis mens jeg jobber. Smekk–ferdig –videre! Prosjektet består også av en del innfall, som nå, nå lager jeg et dumt møbel til utstillingen som tegneserien kan ligge på.

Det har vært fullt kjørt fra starten, og ikke nødvendigvis så mye research, det vil si, i research-fasen skulle jeg sjekke ut om denne metoden passet meg, og det gjorde den i aller høyeste grad. Så jeg bare dundra på. Det har kommet inn en del forslag fra andre underveis, Stefan, veilederen min, foreslo i begynnelsen at jeg skulle prøve å gjøre alt i svart-hvitt, men det er fullstendig uaktuelt for meg. Etterhvert har han skjønnet hva som er greia, og kommet med mange verdifulle innspill. For eksempel dukket det opp en idé om å lage en logo for boka, eller, den er egentlig til bandet i boka, og da snakket vi en del om hvordan den skulle være. Karakterene i boka kan jo ikke designe, de ville aldri satt seg ned og skisse opp og vektorisert en logo, så da måtte logoen se ut på en annen måte. Derfor lager de den fra et bilde, inni tegneseriens virkelighet og estetikk.

Boka handler om to personer, Kim og Kam, som er blakke og bare har ett sett med klær og

blir kasta ut av rommet sitt. Da har de bare et sted de kan dra til, og det er det boka handler om, om veien dit, hva som skjer på ferden, og det som skjer når de kommer fram. Stedet hvor de må søke ly er hos eksen til Kam, som er en drug dealer i denne virkeligheten. Han lager knapper, som er narkotika, og derfor har han et stort hus, fordi han selger noe alle vil ha. Jeg føler meg helt crazy når jeg snakker om dette, fordi jeg er så inni det, men samtidig har jeg funnet på alt sammen og hvorfor har jeg det, hvor kommer det fra?!

Under artistic research week holdt Karen Disen et foredrag om improvisasjon, og det hun snakket om der har virkelig åpnet døra inn til dette prosjektet for meg, hun fikk meg til å skjønne at man kan improvisere på denne måten. Hun var på milepælen vår sist, og da snakket jeg om hvordan jeg tester ut impro som metode, og da sa hun noe fint, hun sa, du tester den jo ikke ut, du bruker den jo, for alt den er verdt!

Daniel Hasvoll Steien, s. 9

Jeg har et todelt prosjekt. Til utstillingen har jeg jobbet med kostyme og konsept til en musikkvideo. Jeg har samarbeidet med artisten Vårin Strand om en albumutgivelse. Det er litt alternativ pop, på en måte. Avgangskolleksjonen skal i utgangspunktet være en strikkebokutgivelse. I samarbeid med artisten skal man kunne strikke sitt eget merch, det er tanken! Så selve visningen blir på en måte utdrag fra strikkeboka.

Dette startet i selvsagt prosjekt før jul, men det vokste seg for stort til at tiden strakk til og ettersom det er et prosjekt som allerede trekkes litt ut i bransjen følte det riktig å ferdigstille det som et avgangsprosjekt. Jeg har jobbet med materialutforskning i håndstrikk. Til musikkvideoen har jeg samarbeidet tett med artisten, men i avgangskolleksjonen har jeg vært friere, uttrykker meg selv litt tydeligere, men fortsatt med en sterk tilknytning til musikken. Det føles litt som hver låt eksisterer i sitt eget rom og sitt eget univers. Det viktigste har kanskje vært å prøve å finne riktige materialer og riktig teknikk for å få frem den samme feelingen, flyten og tyngden i hver låt.

På den annen side er målet med boka å prøve å åpne opp et nytt spekter av måter å bruke håndarbeid som en form for klesproduksjon. Jeg tenker jo at man ikke bare må strikke klær for å ha på seg på skitur på en måte! Man kan strikke hverdagstøy og klær til fest og klær for andre typer settinger. Nå prøver jeg å jobbe litt mer utforskende med tanke på silhuett og bruks-

område for plagget. I tillegg jobber jeg med vegansk strikk. Det er et materiale jeg har prøvd å utforske gjennom hele løpet på KHIO. Prøvd å finne gode planteerstatninger, men akkurat når det kommer til håndstrikk er det veldig vanskelig å finne gode håndstrikkgarn som allerede eksisterer på markedet. Det blir mer en prosess til senere, å prøve å finne hvilket garn som skal høre til boka om den eventuelt gis ut. Foreløpig er det mye akryl og plastikk og den type ting. Som jeg egentlig ikke har så lyst til å fronte.

Harald Lunde Helgesen, s. 10

Det store målet med avgangsprosjektet mitt er å bygge opp en tenketank for design. Jeg har litt fartstid fra feltet, og hovedsakelig fra en ganske spesifikk måte å publisere arbeid på – gjennom å lage klær og selge dem i kommersielle settinger – men jeg savner et format som kan gi plass til de tingene av kunnskapen som får naturlig plass der. Jeg har tenkt på om en tenketankorganisering kan være en smart måte å få fram forskjellige aspekter av den kunnskapen som utgjør design, og være med på å bygge opp et liv rundt designet. Slik det for eksempel er innen arkitekturen. Innen design har vi et grensesnitt som er veldig velutviklet, som dreier seg om kjøp og salg, men så er det kanskje andre grensesnitt som mangler, eller som trengs å snakkes om, for å bygge opp et designliv utenfor det kommersielle.

Det lille målet, det konkrete prosjektet, har dreid seg om å ta for meg en spesifikk del av min ekspertise, som er mønsterkonstruksjon, og gjøre den tilgjengelig for andre som står utenfor faget. Disse buene er den informasjonen jeg trenger for å lage en skjorte, en bukse, en frakk og en pysjamas, de er alt jeg behøver for å gjenskape klærne. Jeg har abstrahert dem og bygget dem om til noe som nesten ligner leker, som blir en slags eksperimentelle tankeleker.—Thinking tools. Jeg har tatt i bruk alle materialiteter jeg har kommet over, og prøvd å insistere og repetere og se hvor jeg ender opp. Det har blitt til tre bordplater, en serie med skjerv – som også er som notater fra prosessen – og disse skulpturene, hvor jeg har tatt den informasjonen som kunne blitt et plagg, og gjort den om til et annet objekt. Vår ekspertise er jo materiell, og jeg er ikke en teoretiker, var jeg det kunne jeg kanskje skrevet om dette på en elegant måte og det ville vært nok, men min ekspertise er at jeg kan oversette mine abstrakte ideer til ting. Derfor har jeg startet der, og brukt det som utgangspunkt for samtaler med andre senere.

Gjennom abstraksjonene har jeg altså kunnet

åpne kunnskapen opp og diskutere den med andre. Jeg hadde en utstilling i resepsjonsgalleriet for noen uker siden, og dit inviterte jeg folk fra kunstfeltet og fra tilstøtende felt, for å ha noen andre grensesnitt enn design mot design. Noen av arkitektene jeg har snakket med har sagt at de vil ta kurvene og blåse dem opp og jobbe i andre skalaer, men med den samme baseinformasjonen, og da tenker jeg, nå snakker vi, da er tenketanken på vei et sted. I utstillingen hadde jeg mange samtaler med gjestene, som igjen kan lede til nye spørsmålsstillinger eller objekter, som igjen kunne ført til nye objekter, nye tenkeredskaper, og så kunne vi kommet sammen igjen og snakket videre, og bygget det ut på den måten.

Nå tenker jeg at utstillingen kanskje aktiverer tenketanken, der kommer den til live, kanskje får den et samtaleprogram, kanskje en publiseringspraksis også. Det er viktig, at de faglige samtalene vi har ikke bare skal forbli forbigående samtaler vi har i en travel hverdag, men skal finne et format hvor de kan akkumuleres og bygges på.

Sverre Brand, s. 11

Jeg undersøker sammenhengen mellom grafisk design / illustrasjon og musikk, eller lyd – som en slags metode. Jeg har lagt merke til at det er en sammenheng mellom de to mediene. Måten jeg lager musikk på har mange likheter med hvordan jeg komponerer bilder. Men jeg har aldri gjort begge to parallelt. Prosjektet er en undersøkelse i å se om det går an, og hva som skjer når man gjør det. Om man vier tid til noe mer enn noe annet, eller om man forstår det man jobber med bedre.

Jeg jobber nok mest referensielt, og kanskje nostalgisk. I den typen musikk jeg arbeider med er det vanlig å sample lyder som allerede er produsert – som allerede er tatt opp gjennom maskiner – på samme måte som når du bruker et bilde fra noe eksisterende, som allerede er trykket. Du får med dets kvaliteter inn i det nye produktet. Når man får det til er det som du har sett det før, eller hørt det før, men så har du ikke det.

Nathan Nerayo, s. 12

Jeg henter mye inspirasjon fra filmen *Summer of Soul*, en dokumentarfilm som blant annet vant en Oscar i år. Den dreier seg om en festival i Harlem i New York, som gikk samtidig med *Woodstock* i 1969. Mens *Woodstock* ble kjent for psykedeliske elementer og for å ha gjenspeilt seg i moten og populærkulturen, og er noe iallfall alle vi i vesten kjenner til, var dette en byfestival, en familiefest egentlig, med over 300 000 besøkende. Hvorfor

var den så mye mindre sett, og har hatt mindre å si for populærkulturens kroppsminne? Det er det jeg undersøker, og jeg henter inspirasjon fra estetiske og stilmessige sider ved den festivalen, og tidsånden, og forsøker å forestille meg hvordan min designidentitet ville sett ut i den konteksten, men i 2022. Jeg prøver å merke 1969-Nathan med 2022-Nathan!

Jeg har åpnet opp prosjektet, og gitt meg selv frihet til å bli inspirert av andre designdisipliner fra den tida, som objekter, møbler, arkitektur; jeg leter etter interessante former og linjer, som jeg tar med meg inn i den tekstile verden. Det er dessuten veldig viktig for meg å vie plass til strikk i det endelige prosjektet. Gjennom den tida jeg har vært her på skolen har jeg opparbeidet meg mye kunnskap og mange erfaringer med strikk, og det føler jeg et ansvar overfor, og derfor er det viktig at prosjektet mitt inneholder en refleksjon rundt strikk.

I løpet av dette prosjektet og min tid på KHIO har jeg jobbet med, og utforsket, de rammeverkene og metodene som finnes innenfor formspråkets utfoldelse. Men jeg har ikke funnet noen metode som passer meg. Derfor har jeg heller fortsatt å eksperimentere og lete etter en egen form og prosess, som hjelper meg å finne fram til et uttrykk og et formspråk som gir mening for meg.

Victor Utne Stiberg, s. 13

Jeg prøver å appropriere bokformatet inn i nettsiden og nettsiden inn i bokformatet, for å prøve å si noe om hvordan relasjonen mellom informasjonsteknologi og menneske er. Prosjektet mitt er en formatsutforskning, og ender i en bok og en nettside, der innholdet stort sett er det samme. Det råder en forestilling om at vi er i en særegen posisjon nå, hvor livene våre dikteres av sosiale medier og hvor vi lever tungt designede liv. I prosjektet prøver jeg å motsette den forestillingen, en forestilling jeg selv har delt. Forholdet mellom bok og nettside og overføringen mellom mediene kan si noe om hvordan vi har endt opp der vi er nå. Boka, spesielt i vestlig tradisjon, er lineær, med en start og en slutt. I cyberspace eksisterer fragmenterte biter av informasjon, som overlapper og settes sammen i nye konstellasjoner.

I starten av prosjektet leste jeg mye og fant fram til nye referanser og gravde meg kanskje litt ned i et teorihull. Det har ikke vært så lett å skjønne hvordan jeg kunne komme meg opp av det og overføre det til noe faktisk eller fysisk. Jeg leste for eksempel mye om simulering, som

er det å etterligne en prosess fra den virkelige verden. Det er et begrep som først dukket opp i helsepersonellopplæring, men i filosofisk kontekst snakker man om simulering som vår forståelse av virkeligheten, som er betinget av media og teknologi som vi omgir oss med, uansett hvor komplisert eller primitiv den er – og sånn har det egentlig alltid vært. Men idag er kanskje teknologien mer altoppslukende og absorberende, i det at den klarer å etterligne den fundamentale virkeligheten. Man kan vel egentlig ikke si at den finnes, den heller, det er problematisk å anta at det finnes noe som er en ekte virkelighet og noe som ikke er det. Her dukket begrepet simulakra opp. Prosjektet er en slags simulakra av alt dette tankegodset, som jeg prøver å komprimere og manifestere i noe i den virkelige verden. Er dette berøringspunktet mellom teori og praksis?

Jeg oppdaget leprelloformatet, trekkspillboka, der forskjellige sider kan settes sammen ved å brette den inn på forskjellige måter. Jeg gikk fysisk til verks, begynte å leke med formatet, jeg skrev noe i midten, og så brettet jeg den, og fortsatte på en annen side, osv. Sånn kan jeg fly fram og tilbake i referansene, og sette dem sammen på nye måter. Noe av det fundamentale i språkforskning er syntaks, og for å ha syntaks må vi ha kategorier å definere ting inn i. Det forutsetter en slags objektivitet. Men det går allikevel ikke an, og i vårt senkapitalistiske samfunn er alle disse kategoriene blitt fragmentert. Når historien blir dekolonialisert, ser man at den egentlig består av mange små historier og fragmenter som flettes inn i hverandre, og ikkelineariteten aktualiseres. I prosjektet bygger jeg på den logikken, en slags simulakralogikk, der det er opp til seeren å hente mening ut av det jeg har bygget opp. Jeg tror ikke det er noen som kommer til å komme på utstillingen og sette seg ned og nilese det jeg har skrevet. Det er jo bare utrolig masse informasjon. Jeg tenker heller ikke at prosjektet er ferdig, ikke for meg iallfall.

Henrik Myrvold, s. 14

Prosjektet *Personlig Praksis – Privat Publisering* dreier seg om hva en bok kan være, og mulighetene som ligger i formgivingen og tilblivelsen av den når den ikke er en tradisjonell bok som publiseres i stort opplag og distribueres offentlig, men heller er blant de bøkene som kun er ment for en lukka gruppe eller én person, som f.eks. dagbøker og hyttebøker. Den typen bøker som ikke er statiske, men som man interagerer med – de bøkene som virkelig har en emosjonell verdi. Jeg ser på hvordan jeg kan bruke dette faget til

noe annet enn til kommersielle formål, hvordan jeg kan behandle det som et håndverk, som kan gi verdi til noe eller noen. Jeg har utforsket dette ved selv å lage en slik bok.

I fjor fikk jeg vite at jeg har et halvsøsken som jeg aldri har visst om, vi har felles far, og faren vår døde for nesten 10 år siden. Hverken hun eller faren vår visste om hverandre. Jeg bestemte meg for å lage en bok som skulle presentere faren vår, og begynte å finne fram gamle fotoalbum. Jeg kom også på at han skrev noen memoarer på slutten av livet, som jeg nok har fortrenget en stund. Han levde et ganske innholdsrikt liv, og brukte det meste av yrkeslivet sitt på utenlandsoppdrag for forsvaret og senere med feltsykehus i krise- og katastrofeområder. Han skrev alt i store bokstaver, så jeg ble nødt til å transkribere det, og ble på mange måter kjent med ham på nytt gjennom det redaksjonelle arbeidet. Gjennom prosessen fikk jeg selv et terapeutisk utbytte av arbeidet. Det er problemstillinga jeg har endt på, jeg har utforsket det terapeutiske potensialet i tilblivelsen av en selvpublisert bok eller publikasjon. Boka har jeg laget i ett eksemplar, som jeg har overlevert til halvsøsteren min, som jeg samtidig møtte for første gang. Det er jo en litt spesiell historie, men det er viktig for meg at det ikke blir en *Tore på sporet*-aktig reportasje. Et viktig poeng er at jeg bare har laget én bok, for det er ikke noen hensikt i at denne boka skal eksistere i noe større opplag. Den er bare ment for én bestemt person, og for den personen har den en verdi, i tillegg til at den har verdi for meg som prosess. Boka ble sentrum for samtaler vi hadde om faren vår, og har på den måten et eget liv og en egen funksjon utenfor de funksjonene en bok vanligvis har.

I utgangspunktet ville jeg gjøre et prosjekt om ikke-kommersiell grafisk design, og så ble det her, som er en praktisk utforskning av de problemstillingene jeg er interessert i. Nå som jeg akkurat har levert fra meg boka, har jeg på sett og vis ingen ting å vise fram lenger. Framover mot eksamen og utstillingen skal jeg samle refleksjoner jeg har gjort meg, som skal bli en bok nummer to, en bok om boka, som dreier seg om denne metodens terapeutiske potensiale for utøveren og for mottakeren.

Amina Winkler, s. 15

Det handler om «Folkets Hus». I Sverige finnes det slike typer hus, som er en form for demokratiske møteplasser. Hvem som helst kan leie disse byggene. Det startet som et sted for arbeidere på ulike bruk og fabrikker på slutten av 1800-tallet

– de trengte et sted å samles og diskutere egne arbeidsvilkår. Disse samlingspunktene ble opp-takten til fagforbundene og ettersom de vokste seg til egne institusjoner har behovet for Folkets Hus endret seg. De dekket etterhvert heller et behov for kultur og åpne, tilgjengelige plasser å samles. I dag er det mange Folkets Hus som ikke lengre er i bruk, de går blant annet konkurs. Mine spekulasjoner er at det sosiale rommet har flyttet seg over til det digitale og at vi omgås på andre måter – folk har også flyttet inn til storby-ene i større grad. Men jeg tror det fortsatt finnes behov for disse husene, spesielt på landet, for å treffes og for kultur.

I prosjektet har jeg valgt å fokusere på et spesi-fikt Folkets Hus og se hva man kan forandre for å blåse liv i det igjen og se om det kan appliseres til andre Folkets Hus. For jeg ser at det finnes en interesse, men jeg tror at folk til dels ikke vet om historien. Til dels skyldes det nok også at husene har vært nødrenovert over en lengre periode. De er malt hvite og det er satt opp glassfibervegger – raskt og billig, som et lappeteppe. Mange av de er bare tomme beholdere uten noen identitet. Så det arbeidet handler om til slutt er få finne frem til identiteten til dette spesifikke Folkets Hus og forsøke å vise det gjennom interiøret. En type allmen plass å smales på som ikke er komersiell, tror jeg er viktig. Det finnes ikke så mange slike plasser der man ikke trenger å betale for noe – og nettopp retten til å uttrykke seg og samles er en veldig viktig og fin rettighet å ha. Den mulig-heten finnes ikke i alle land, så det hadde vært veldig trist om Folkets hus bare forsvant og ble glemt bort.

Huset er på en måte som et skall, det er ikke laget for en spesiell funksjon og da trenger kanskje folk å inspireres ved å se hva man har gjort der før. Jeg ønsker også å lokke inn en yngre ge-nerasjon som kanskje kan være der i stedet for i den digitale verdenen. Men det må jo gjøres uten å forlate eller etterlate den eldre generasjonen som har vært med på historien.


Sunniva Hårstad, s. 16

«Muro! Muro!» finner sted i et spindellev av referanser til folkekunsten, bunadstradisjon og folketro-ritualer forbundet med kjærlighet og bryllup. Med utgangspunkt i personlige opple-velser og forhold til eget bygdeopphav bruker jeg kulturhistoriske referanser og åpenbar symbo-likk til å utforske hvor grensene går for hva som er privat og hva som er offentlig. Oppgaven fo-kuserer på norsk ull og ønsker å videreformidle håndverkstradisjoner samtidig som den utfordrer


bruksområdet for et materiale som kastes og et håndverk som glemmes.

Jeg har sett mye på nasjonalromantikken, på folkekunstens betydning og plassering i den, og hvordan det manifesterer seg i dag. Da Norge skulle konstruere seg en nasjonal identitet, ble blikket på bondesamfunnet en grunnstein i idéen om norsk kultur, men det var elitens blick og en romantisering av et fattig folk. De to kunstnergruppene levde i helt forskjellige verdener. Et godt bilde på dette er forholdet mellom Nils Bæra og Thomas Fearnley i 1833. Nils Bæra var en folkekunstner i Ål i Hallingdal som malte rosemalte skap, han malte dyr han hadde hørt om, men aldri sett, forestillinger som hadde oppstått gjennom andres beskrivelser. En elefant, for eksempel, som ser mer ut som en ku. Samtidig satt Thomas Fearnley, en av våre mest kjente nasjonalromantiske malere, på en strand i Italia og malte et maleri som henger på Nasjonalgalleriet.

Jeg jobber med symboler fra folkekunsten, hjertet for eksempel. Hjertet som symbol ble funnet opp før trekanten og er flittig brukt i folkekunsten. Jeg fokuserer på hjertet fordi det har en åpenbar tilstedeværelse i ornamenter, men også fordi det har en såpass tydelig symbolikk. Et slikt prosjekt, og en slik profesjon – verden generelt – kan oppleves intern. All tida utøveren bruker i eget hode og er tilsynelatende alene i prosessen, det kan være ensomt, og jeg har et naivt ønske om å gi kjærligheten en tilstedeværelse, og at både prosessen og resultatet skal bære preg av dette.

Det er viktig for meg at resultatet kan manifestere seg i forskjellige «resultater» slik at jeg kan kommunisere budskapet mitt til forskjellige samfunnslag. Så i tillegg til kolleksjonen, består oppgaven av et kostymesamarbeid med et band og strikkepakker med oppskrifter og egenspunnet garn . Alle er inspirert av det samme materialet, men på grunn av de forskjellige rammene oppstår tre forskjellige «produkter». Målet er alltid å utforske bruken av norsk ull, fordi jeg tenker at det kreves radikale endringer i nordmenns forhold til den. På denne måten håper jeg å nå ut til en større del av befolkningen med det budskapet.

Åsta Sparr, s. 17

Silketrykk er en manuell prosess, og derfor liker jeg det så godt. All planleggingen skjer opp mot det punktet at jeg skal trykke, men når selve trykkeprosessen settes igang må jeg slå av tenkebiten og bare gjøre . Det gir et pusterom, tankene får ta litt pause. I den pausen skjer det også noe med

selve prosjektet, og det synes jeg er veldig gøy.

Jeg hadde først fått det for meg at jeg skulle lage en veldig lang bok med silketrykk. Da jeg skulle begynne å planlegge det, måtte jeg finne ut av hvordan jeg faktisk kunne gjøre det, hvordan man silketrykker en bok – og så bestemte jeg meg for at det heller var det jeg ville bruke prosjektet på. Sånn begynte jeg å lage små 8-siders ziner, og det er de det endelige prosjektet består av, en samling små ziner. På den måten kan jeg kombinere forskjellige uttrykk og gjøre tekniske utforskninger, og alt kan komme sammen til en bok til slutt.

Boka baserer seg på norske folkeeventyr. Hvert legg omhandler en figur fra norsk folketro. Jeg har sett mye på de nedskrevne eventyrene, hvor de kommer fra, kulturelt sett, og hva slags billedspråk de har. Hvor bildene sammenfaller med teksten og hvor de egentlig ikke gjør det. Vårt bilde av folkeeventyrene er så tydelig bestemt av Kittelsen, og selvfølgelig av Asbjørnsen og Moe. Jeg har hatt det veldig gøy med å prøve å finne på andre måter å visuelt framstille de egenskapene de blir beskrevet med.

Lenge hadde jeg lyst til å lage én lang bok, som også var én lang fortelling. Jeg hadde et lite aha-øyeblikk da jeg innså at en eventyrsamling er en samling med korte historier, og at jeg kan kalle den ferdige boka mi en eventyrsamling, og la hvert legg fortelle hvert sitt eventyr, la dem være hver sine kapitler. Og at det på den måten fortsatt blir en lang bok, selv om jeg stykker den opp.

Jeg har lett for å bli helt opphengt i noe, og synes det er vanskelig å gi slipp på et prosjekt. I begynnelsen hadde jeg lyst til å fortsette med et prosjekt jeg gjorde før jul, men så ble jeg rådet til å begynne på noe nytt, og nå er jeg veldig glad for at jeg gjorde det. For hvert semester som har gått på KHIO har prosjektene blitt lengre og lengre, og jo lenger jeg jobber med noe, dess vanskeligere er det å legge det fra meg. Men ved å måtte begynne med noe nytt, har jeg fått innse at jeg har mange andre interesser som også vil ha glede av sitt eget prosjekt. Det å sette strek for noe kan også bety starten på noe nytt. Det har vært en viktig oppdagelse!

Johanna Lundell, s. 18

Jeg opplever at det er en forskjell på hvordan man ser på landsbygden i Norge og i Sverige. I Norge ser man nok på bygda med et litt mer romantisk blick, mens den i Sverige er glemt bort. Min kolleksjon, *Ghost Town*, springer ut av et lite sted i en bygd langt nord. Det føltes interessant å gi rom til, og belyse, et sted som vanligvis

ikke får noen oppmerksomhet. I hvert fall ikke i en motecontext.

Jeg var sikker på at jeg ville jobbe med dette temaet, men jeg var åpen for hva det kunne innebære. Prosjektet startet med en reise til denne bydelen, der jeg tok bilder av øde hus, snakket med mennesker og skrev ned mine tanker og opplevelser. Når jeg kom hjem valgte jeg å spise researchen og fokusere på følelser omkring sentralisering og hva som skjer med stedet når alle flytter derfra. Hva skjer med de som blir igjen? Jeg begynte å fabulere rundt hvordan jeg kunne oversette dette til klær, materialer, farger og silhuetter. Jeg arbeidet med materialer som gikk i oppløsning, duse farger— og litt skumle silhuetter—.

Jeg har en interesse for tekstile håndverksteknikker og liker å skape mine egne materialer. Jeg har brukt digitalstrikk som jeg har revet opp og klipt i strimler og sydd på et vevet materiale, for å skape en forfallen look. Jeg har kuttet og revet lin og kokt det for å få frem en forgjengelig effekt. Det er i bunn og grunn et ganske intuitivt materialarbeid. Gjennom prosessen har jeg også jobbet med drapering av brukte plagg og plassert de på nye steder på kroppen.

Hanne Søreide, s. 19

Jeg har laget en arbeidsmetode, og ut fra den vokser prosjektet mitt. Metoden er todelt, den første delen dreier seg om å lage plaggene, mens den andre handler om å manipulere dem.

Materialet jeg jobber med er klær som folk har donert, som jeg har mottatt∞. Det sorterer jeg videre i hauger, jeg kan for eksempel si at disse seks jakkene skal bli til en kåpe – på den måten mapper jeg ut hvilke plagg jeg vil lage. Jeg klipper de eksisterende klærne fra hverandre, tenker på hva av det som allerede finnes i plaggene jeg vil ta med videre, hvilke former vil jeg ha, en glidelås her, en hette der, og så collager jeg det todimensjonalt på plass igjen i en ny form, og syr det sammen til nye plagg. Det er først når jeg har gjort det at jeg ser hvordan det ser ut på kroppen. Deretter, i steg nummer to, har jeg med utgangspunkt i fluxus' performance scores laget mine egne knit scores for håndstrikk som er instruksjoner for å interagere med plaggene. Jeg tar utgangspunkt i de sømmene som allerede er i plaggene, som jeg har laget, og strikker inn i dem, for på den måten å gjøre enkelte manipulasjoner, for å gi nye effekter, endre form eller volum, og så videre.

Jeg utviklet knit scoresene ganske tidlig i masteren. Da jobbet jeg bare i prototyper, i urørte plagg,

som jeg jobbet rett inn i for å manipulere formen. Jeg tenkte for eksempel, hvordan går jeg fram hvis jeg skal trykke sammen denne t-skjorten? Og så prøvde jeg det ut med håndstrikk. Utprøvingene ble utgangspunkt for tolv knit scores, hvor jeg skrev ned metodene jeg hadde utviklet i strikkeoppskriftens ordspråk. Bare at mine oppskrifter, eller scores, er mer åpne for tolkning, de er åpne instruksjoner. Scoresene har blitt flyttbare verktøy som kan puttes inn i ulike sammenhenger.

Da jeg var med på Ida Flack Øiens workshop, *Transactional Aesthetics*, bestemte jeg meg for at dette var noe jeg ville utvikle videre i masteroppgaven min. Workshopen var en del av PhD-en hennes, hun hadde fått donert en hel personlig garderobe, som hun inviterte andre designere inn i. Vi skulle gjøre noe med klærne, og da testet jeg også ut måter å endre form på gjennom strikking. Til masteroppgaven har jeg tatt knit scoresene videre, jeg har ikke bare interagert med readymades, men jeg har laget nye klær som jeg har jobbet med. Collagemetoden jeg har brukt har gitt meg større materialforståelse, jeg har fått jobbe med mange forskjellige typer tekstiler, og de reagerer forskjellig på strikkingen. Før ante jeg ikke hva som skulle skje, men nå kan jeg i større grad forutse hva som kommer til å skje med stoffet i møte med håndstrikk. Jeg har fått god kontroll over min egen metode, stikk imot min egen ide om å ikke ha kontroll.

Jeg synes den klassiske måten vi blir lært opp til å lage klær på skolen er litt kjedelig. Man må tegne, så lage mønsteret, osv. Det er der jeg mister lysten, så jeg ville finne en måte å droppe alt det der på. Skippe hele den delen og gå rett til materialet, rett til hands on making. Det er det jeg liker, det å lage og bygge og se at det blir til noe.

Hanne Tingleff, s. 21

Jeg arbeider med den gamle veterinærhøgskolen på Adamstuen. Den har en litt usikker fremtid ettersom den er blitt delt opp i tre. Noe blir kjøpt av Oslo kommune og noe skal bli solgt privat. Jeg tenker at det skal bli et bofellesskap for nyetablerte kunstnere—de er jo en gruppe som kan trenge en slags trygghet og stabilitet i oppstarten. Til å begynne med ville jeg egentlig ikke jobbe med kunstnere for det kjentes litt nært, men nå tenker jeg det er et fint avgangsprosjekt til KHIO. Det handler også om at jeg valgte å jobbe med ett av byggene som er beskrevet som problematisk—noen av mulighetsstudiene vil fjerne deler av det bygget, men jeg tenker det er bedre om det kan lages for noen som bruker det alternativt i stedet



for å lage vanlige boliger. Prosjektet mitt er på en måte en blanding av å bo i et bofellesskap og å skape arbeidsatelierer.

Jeg har jobbet med ganske store modeller av hele området først for å få en oversikt over hele huset og så har jeg gått rundt og flytta på noen vegger i modell for at flyten av rommene skal fungere godt. Jeg liker å jobbe i modell fordi jeg føler jeg får en faktisk forståelse av rommet. Etterhvert har jeg tegnet opp og laget plan- og snittegninger av løsningen og nå er jeg i en fase der jeg går inn i noen situasjoner, som feks felleskjøkkenet. Hva skjer der hvis det er 18 personer som skal jobbe og lage mat og hvordan skal man lage det til å være en velfungerende situasjon? Og hvordan skal atelierene se ut? Jeg prøver å komme så mye ned i detaljene som mulig. Fargene er morsomme, for det er veldig sporadisk valg av farger slik det er nå. Det ser ut som alle har kunnet velge seg sin favorittfarge og male kontoret sitt med den—og det blir jo ganske merkelig.

Bygget tilbyr så mye gratis, det har mange morsomme løsninger som man stusser over. Hvorfor er den døra tre meter høy? Hvorfor henger det masse rare ting i veggen? Og hvorfor er det fliser her og betong der? Dette er jo kun funksjon som gir totalt mening når man har en hest der, men hvis man trekker hesten ut og sier at det skal bli noe annet så blir det litt absurd. Men også så fint. Rommene som finnes her hadde man jo aldri bygget slik i dag og man får veldig mye gratis av bare av å bruke det.

Finn Robert Jensen, s. 22

I prosjektet mitt jobber jeg med forholdet mellom kunst, design og håndverk. Jeg prøver å definere det jeg tenker er et third space mellom de tre disiplinene, og så utforsker jeg hvordan noe som finnes seg der kan se ut ved selv å lage et møbel.

Tidligere i masterstudiet lagde jeg en lampe, og diskusjonen som fulgte er den jeg har lagt til grunn for avgangsprosjektet mitt. Den dreide seg om hvor grensa mellom design og håndverk går, og hvordan de igjen forholder seg til kunstfeltet. Diskusjonen fikk meg til å tenke og reflektere en del rundt dette. Hvordan ser mellomsjiktet ut? Tidligere brukte vi begrepet brukskunst, som kanskje bygget en bro mellom dem, men det har sakte men sikkert forsvunnet og blitt erstattet av begrepene design og håndverk. Det har kanskje samtidig skapt strengere kategorier i fagdiskusjonene, og gjort at noen typer praksiser har blitt vanskelige å plassere.

Via dette, hva er design og hva er det ikke, har dekolonialisering i design dukket opp. Hvordan

det vestlige designbegrepet er dannet på vestlige verdier, og dermed utelukker andre verdier, eller setter mindre pris på objekter som er laget ut fra andre verdier. Jeg har dykket ned i tematikker rundt utenforskap i queer theory, hvordan man fra et skeivt perspektiv jobber og ser ting litt utenfra og jobber annerledes. Jeg har for eksempel lest Jack Halberstams *The Queer Art of Failure*, hvor han snakker om hvordan skeive personer velger å feile, å mislykkes, med tanke på den samfunnsmessige standarden for suksess – i den heteronormative boksen vil vi alltid bli sett på som en failure. Dette har jeg plukket opp i arbeidet med materialer i møbelet jeg har laget; jeg har jobbet med materialer som er «utafor», som egentlig er kastet eller til overs på andre måter. Her gjør også et bærekraftsperspektiv seg gjeldende.

Innimellom alle disse lagene er det både faglige og personlige tematikker som knytter seg inn i hverandre. For øyeblikket lurer jeg på hvor fokuset mitt skal ligge i den skriftlige delen av innleveringen. Jeg tror, at for å kunne bidra til fagfeltet mitt, må jeg skjønne hvorfor jeg jobber som jeg gjør, hva min posisjon og perspektiv er. Idet jeg skal si noe om dette, blir personlige aspekter helt essensielle, og sånn sett er det ikke så lett å skille det faglige fra det personlige.

Ruth Emilie Rustad Martinsen, s. 23

Jeg ville finne en måte å kombinere det å skrive og tegne på og hvordan dette kan utformes sammen. Min første tanke i prosjektet var å samle egne barndomsminner og minner fra de rundt meg og lage en bok ut av det. Siden jeg har jobbet med masse tekst og i bokformatet har det blitt mye skriving på data og InDesign, og noen ganger når jeg sett på Araiz sin prosess, som har vært veldig analog i forhold, har det vært fristende å heller jobbe mer taktilt og fysisk. Min egen prosess føles som om det først og fremst har foregått inni hjernen. Når jeg bestemte meg for å inkludere mammas fotografier fra barndommen, ble plutselig prosjektet et rom for å utforske hvordan tegningen kan fungere sammen med både tekst og fotografier, i tillegg til eksperimentering med sjanger.

Da jeg skulle samle tekster lærte jeg at det å samle inn skriftlig fungerte bedre enn min første taktikk, der detaljene i historiene forsvant når jeg først prøvde å gjengi skriftlig minner som andre hadde fortalt meg muntlig. Jeg husket ingenting av det folk hadde sagt. Det fungerte dårlig, jeg har innsett at jeg har fått skikkelig dårlig hukommelse, som er ironisk når prosjektet

handler om minner. Minnene ble mye mer detaljerte skriftlig.

Dette var også mitt mest avgjørende øyeblikk under prosessen, da jeg sendte forespørsler om minner. Det var skikkelig skummelt. Jeg synes egentlig at tekst er ganske skummelt i seg selv. Tanken på å publisere noe offentlig og at andre skal lese det – er mer skremmende enn å vise frem en tegning. Det at folk utenfra har bidratt har gjort dette enklere, og samtidig motivert meg fordi jeg har følt litt press på at det må bli et bra prosjekt. Noe av det viktigste de siste månedene har kanskje vært å snakke med klassen. Vi har diskutert mye gjennom hele prosessen – vært flinke på å dele frustrasjoner, gitt hverandre oppmuntrende ord og hjulpet med å se våre egne prosjekter utenfra.

Hajer Khalil, s. 24

Jeg lager en modell av et rom i huset i Irak som jeg vokste opp i. Det er et stort hus, en generasjonsbolig, og jeg bodde der med storfamilien, med mange søskenbarn, men jeg har ikke vært i huset på 15 år. Fordi det var farlig i hjemlandet, fikk vi ikke lov til å gå så mye ut, så vi var nesten bare hjemme. Prosjektet mitt handler om hvordan mennesker er knyttet til et sted og hvordan minner er knyttet til arkitektur og møbler.

Jeg bygger opp det jeg husker av rommet, med detaljer og det hele. For å gjøre det bruker jeg en del bilder, og jeg snakker mye med familien min og prøver å gjenskape bildene av hvordan det så ut der. Bildene jeg ser på er jo av oss, ikke av rommet, så jeg prøver å se på det som er i bakgrunnen av dem, og kombinere det med minner og samtaler for å gjøre det så komplett som mulig. Jeg ble nesten litt sjokkert på et tidspunkt, for jeg husket at det var et stort vindu i rommet, men når jeg så på bilder så jeg at det er to små vinduer som står ved siden av hverandre, og ikke ett stort. Det var veldig overraskende. Dessuten var jeg jo veldig liten, så huset er egentlig mye mindre enn det jeg husker det som, jeg husker alle rommene som høyere, flisene som større, og så videre. Så jeg prøver å bygge det på den måten, slik et barn så det. Når det skal stilles ut, blir det en lukket boks med kikkhull i barnehøyde, så man skal se inn i det slik jeg husker det.

I begynnelsen ville jeg lage hele huset, og hadde tegnet det opp etter minne i Archicad, men da ble jeg ofte misforstått. Når man ser det på den måten, og det er så objektivt liksom, var det ikke tydelig at det var slik jeg husket det. Teknologien kom i veien. Så nå lager jeg det for hånd, — mer konkret, og det har gjort det personlige tydeligere.

Jeg har jo vist mange bilder av detaljene til familien min underveis, men de er veldig spente på å se hvordan det blir. Jeg gleder meg til lillesøsteren min får se det, hun var så liten da vi flyttet derfra at hun ikke husker noe, men hun er jo med på mange av bildene. Jeg håper at jeg kan gi henne noen minner fra det på denne måten.

Embla Sunde Myrva, s. 25

Egentlig er prosjektet mitt bare en fortsettelse av min besettelse gjennom hele masterprogrammet, som har vært digital strikk. Det begynte med at jeg var klar på at jeg ville strikke et veggteppe, men temaet sto ganske åpent. Jeg jobbet litt som jeg pleier å gjøre, jobbe mye og så la underbevisstheten finne fram til en sti inn mot en tematikk. Jeg tenker, at inspirasjon får jeg fra hvor som helst, så jeg ser masse film og leser det jeg føler er interessant, men typisk nok kommer de beste idéene når jeg skrur av hjernen, når jeg dusjer eller henger med venner eller sover eller bare sitter og koper. Det begynte å løsne da jeg tenkte på barndomsfrykter. De bildene sitter så klart i hodet, så det kunne jeg liksom drodle på. Det har jeg jobbet videre med, og nå dreier det seg om drømmer og mareritt. Jeg hadde ganske livlig fantasi da jeg var liten, og så tenkte jeg at da må jeg ha et stort teppe, sånn at folk kan oppleve det bare i en voksen alder og størrelse. Så man krymper seg litt. Teppet jeg lager er omtrent to meter høyt og 4,5 meter bredt. Jeg vil at man skal stå foran det og føle seg litt som et barn, og kjenne på den fantasien som kanskje aldri helt forsvinner inni deg.

Jeg har sett på og latt meg fascinere og inspirere av Hannah Ryggen og av middelalderteppe. Begge utfordrer og bryter opp det du forventer, både av historiefortellingsteknikker og av størrelse og romforståelse. I middelalderen hadde de egne minneteknikker, det var jo ikke så utbredt å lese, så man lagde tegninger, for eksempel for å huske evangeliet. Det førte til noen skikkelig bisarre tegninger som fungerte som visuelle forankringspunkt. Slik kunne man lese seg gjennom tegningen og få historien, hvis man visste hva man skulle se etter. Tegningene ser kjemperare ut og brenner seg fast i fantasien, og så husker man det. Det er kanskje det jeg leter etter, de tegningene og tingene man ser og ikke helt kan forstå, men som man ikke kan slutte å tenke på.

Tegninger å tygge på.

Besettelsen min med den digitale strikkemaskinen har nok utviklet seg fra en interesse for risografi, og silketrykk og broderi på klær. Jeg har utforsket den digitale strikkemaskinen som

en stor trykkemaskin, heller enn som et verktøy for å produsere tekstil. Den strikkede tegningen blir som et taktilt ark, men det dukker opp andre muligheter som påvirker tegningen. Dagfinn, verksmester på strikk, har vært supergrei og motakelig for nye idéer, og vi har teststrikket mye i det siste. Jeg ville bare teste noe med garnkvalitet for det store teppet, og da kom han med forslag som jeg ikke hadde tenkt på, som å ha samme farge på garnet, men ulik tykkelse, sånn at det skrumper og får 3d-effekter. Det er mye han har vist meg som har åpnet opp mine tanker om det jeg lager. Dagfinns holdning har vært inspirerende, han sier gjerne, jeg vet ikke hvordan dette vil gå, men vi bare tester det. Du må ikke tro at du vet hvordan noe vil gå før du har prøvd det ut. Det er en viktig faglig kvalitet, den åpenheten, og dessuten en måte å invitere folk inn i arbeidsrommet sitt som jeg har forstått viktigheten av, og som jeg vil ta med meg videre.

Ingeborg Kvalnes, s. 26

Tidligere har jeg jobbet med synliggjøring av hender i klær. For eksempel med at stripene i strikk blir til når jeg tar en pause, da skrifter jeg farge. Så noteføres tiden—alle fortellingene blir på en måte en del av strikketøyet. I prosjektet mitt har jeg jobbet med berøringssans, opplevelsen av tekstilet mot huden – å vektlegge eller synliggjøre ulike berøringspunkter som skuldre og midje – der tekstiler ofte holdes oppe eller vekten bæres på kroppen.

Jeg visste at jeg ville jobbe med strikk, men ikke helt i hvilket format og hvor mye og hvilke kvaliteter. Til å begynne med var temaet ganske stort og vanskelig å håndtere. Alle har jo en opplevelse av klær på kropp og hvordan ting kjennes, derfor tror jeg at jeg var litt rådvill på hvordan uttrykket skulle bli til slutt. Jeg tenkte mye på hvordan perspektivet skal formidles til andre, slik at man kan forstå disse berøringspunktene på kroppen.

Vevde materialer og er også interessant, i overgangene mellom vevd tekstil og strikk. Jeg bruker blant annet tungesting for å kombinere de. Nå strikker jeg mye for hånd, men jeg har også skaffet meg en enkel sengstrikkemaskin som jeg bruker i prosjektet og kombinerer det med håndstrikk. En viktig del av prosjektet er blitt kontrasten mellom den grove håndstrikken og den fine maskinstrikken. Man kan jo strikke grovere på maskin og tynnere for hånd, men jeg vil forsterke forskjellene ved å bruke tykt håndstrikkgarn og tynt maskinstrikk-garn. Fysiske materialprøver har naturlig blitt sentralt i prosessen.

Det teoretiske aspektet i berøring og sansning er interessant—jeg har lest en del tekst som har gitt mye, men så er dette egentlig et veldig fysisk arbeid. Det skal bli fem antrekk—det er egentlig veldig konkret. Det har vært vel så viktig å teste hvordan ting oppleves på min egen kropp, som områder som albue, knær og nakke—punkter der tekstilet samler seg. Og tekstur er også viktig.

Hånden som opplever tekstilet med huden.

Niels Peter Torp Bie, s. 27

Prosjektet mitt heter *Materiell kultur*. Det handler kanskje om min litt for tidlige midtlivskrise som designer. Vi har jo ikke behov for så mange nye ting, vi trenger vel heller nye holdninger. Men det oppstår paradokser når jeg skal prøve å være en kritisk designer—å lage ting for å prøve å lage mindre ting. De fleste av oss er ganske bevisst dagens negative materielle kultur, det er jo jeg og. Men jeg må si at det setter meg i en rar posisjon.

Jeg er ganske kritisk til møbelbransjen i dag. De bruker ofte bærekraft som en påkledding for å være mer dagsaktuelle og tjene mer penger. Nå vet jeg vet ikke om det vi gjør på KHIO er så mye bedre, det heller. Det finnes flere sannheter der ute har jeg innsett i løpet av prosjektet. På frokostmøtene på DOGA har jeg fått høre mer om møbeldesigneres perspektiver, jeg har snakket med noen tidligere elever her og lest mastergrader fra AHO, KHIO, OsloMet og KMD. Jeg har prøvd å ha en transparent undersøkelse, for å forstå dette feltet litt bedre. Det har vært veldig utfordrende å samle tankene og finne en form for løsning. Jeg føler at god design ofte skal være løsningsorientert, men dette prosjektet er på en måte løsningskritisk. Men det handler kanskje om å prøve å argumentere for noe gjennom form. Fire former, eller krakker ⇔ blir det.

Masse nye greier!

Foreløpig arbeider jeg med det fineste og det værste av materialer. En krakk skal lages i roten gran og en i furu, en i mahogny og en i spon. Jeg vil jo helst bare lage masse nice, jeg liker jo å lage ting, men så skjønner jeg samtidig at det ikke går. Det tåler ikke tidens tann. Bærekraft er ofte noe man beklrer et prosjekt med i slutten for redde det inn. En form for greenwashing – en excuse to produce. Men her har jeg tatt det som utgangspunkt. Om jeg ikke hadde gått på skole hadde jeg nok gått mer eksperimenter til verks. Kanskje det bare burde vært kunst? Disse krakkene blir uansett et forsøk på å finne svar, mest som et samtalepunkt. En samtale jeg først har med meg selv, og så med andre i utstillingen.

Man kan jo sitte og prate på dem.

Ali Gallefoss, s. 28

Jeg har villet prøve å komme nærmere kjernen til det vi konsumerer. Som møbeldesigner får vi til delt materialer → som for eksempel trevirke eller betong eller noe stål i forskjellige dimensjoner. Og jeg mener det påvirker hvordan vi tenker når vi skal designe og hvordan resultatet blir, fysisk. Jeg har villet komme meg ut av bymentaliteaten og få et nytt miljø der jeg kunne lære hvordan ting fungerer.

Jeg var på Gallefoss gård i en måneds tid. Jobbet i fjøset med melkekyrene, ble kjent med området og naturen rundt. Sagde med noen trær, så hvordan det fungerte – og brukte naturmaterialene, av forskjellige ting jeg høstet inn, til å komme i gang. Det var både en mental prosess med å tilvende meg stedet og å se ressursene slik de er før vi endrer på de. Og så begynte jeg å endre på ting, som man gjør som en designer, og som menneske. Det ble til en utstilling jeg på Qb: *Blant fjelltras og telehiv*. Jeg reflekterte mye rundt hvordan vi prøver å manipulere og kontrollere naturen til eget formål. Det var det oppgaven min begynte å snevre seg inn til. Oppgaven blir en måte å kritisere konsumsamfunnet og den overforbrukende mentaliteten. Jeg synes det er veldig vanskelig å forsvare å være en tradisjonell designer i dag. Den overproduksjonen vi har i så å si alt, fra design, til mat, til klær m.m.—alt blir overprodusert på grunn av våre forbruksvaner. Derfor vil jeg ikke designe til massen, for det handler om å gi massen det de vil ha. Jeg ønsker å utfordre min kundegruppe gjennom design.


Nå skal jeg fullføre masteren min om typ to uker og hjernen min holder på å eksplodere, spesielt med tanke på å fylle ut alle punktene i skjemaene. Jeg har en sånn skjemaskrekk—det er det samme alltid, jeg blir helt passiv. Det har tatt mye av gøyen ut av å gjøre en master, eller det svekker entusiasmen min drastisk. Prosjektet har etter hvert så mange lag i seg og jeg ender opp med å bruke veldig mye tid på å formulere noe som jeg syns folk burde forstått i én setning. Men det er ingen tvil om at jeg har lært mye av å måtte presse meg selv til å skriftliggjøre dette – jeg er egentlig en av de som virkelig trenger det, selv om jeg hater det.

Ingveig Nodland, s. 29

Jeg har tenkt på hvordan covid-19 har påvirka befolkningen, og med utgangspunkt i meg selv – og jeg vet at det er mange andre som sliter med det samme – den følelsen jeg har hatt av å ha mistet tilknytningen til her og nå, og å føle tapt sanselighet. Jeg har lest en rekke saker som har

informert prosjektet mitt; Adolf Loos' manifest, *Ornament and Crime*, som jeg jobber imot, arts and craft-bevegelsen, som jeg jobber med, og så har jeg lest en del om sanselig arkitektur, om tilrettelegging av arkitektur for dem som mangler sanser. Jeg tenker på en måte at det er der vi står nå, etter corona, vi har tapt noe av sanseapparatet vårt, både i isolasjonen fra hverandre og i digitaliseringen.

Jeg lager det jeg kaller et tilstedeværelse, elementer til et rom. I arbeidet kjenner jeg at jeg er veldig forankra i det jeg holder på med, prosessene tar meg til her og nå. Det var det jeg i utgangspunktet ønsket at resultatet skulle gjøre, men jeg merker at prosessene, å jobbe med håndverket, gir meg det samme. I elementene behandler jeg farge, taktilitet og kunst. Elementene tar også opp forskjellige assosiasjoner til naturen. Her på grafikken fokuserer jeg på farge, både kalde og varme farger påvirker sansene, og jeg har villet bruke det kalde som representant for det ukjente, og som en inngang, til det å komme inn i varmen. Så jobber jeg med treverk, jeg dreier fliser som blir veldig organiske, og med keramikk, for å speile treverket—men det har ikke det samme levende uttrykket som treverk. Og til slutt lager jeg en treskulptur.

Akkurat nå lager jeg monotypikk  på treplater, og det er her ornamentikken kommer inn, og arbeidsprosessen er preget av spontanitet. Jeg ble veldig fornøyd med noen mindre prøver jeg lagde i begynnelsen, nettopp fordi det var så spontant og jeg var veldig uredd i prosessen. Men nå som jeg har gått opp i format, sliter jeg med å prøve å bevare den spontaniteten og de uttrykkene som det kan gi. Det er de overraskelsene som det uvisse byr på som jeg er ute etter. Jeg vil at den som betrakter skal få assosiere videre fra mine assosiasjoner. En teknikk jeg har funnet for det er å bruke plata om igjen og om igjen, da er det litt rester igjen fra forrige trykk, og uventede ting skjer.

Spontaniteten på treverkstedet ligger nok heller i materialet, per noen kvaliteter fører til en form, og andre kvaliteter fører til en annen form. Flisene blir veldig forskjellige i format og størrelse, og det gir en organisk overflate. Jeg tenker ikke på så mye annet når jeg dreier, men er veldig til stede i det jeg gjør, men det har nok noe med risikoen ved dreiebenken å gjøre. Omgivelsene tvinger meg inn i en sinnsstemning.

Først hadde jeg en helt annen idé til avgangsprosjektet som var mye mer styrt av fornuften. Jeg er veldig glad for at jeg ombestemte meg. Det jeg aller helst vil er å jobbe med materialer, nå er

jeg på verkstedet hele tida og jobber hands on, og det er der jeg elsker å være.

Anna Kuznik, s. 30

I dette prosjektet jobber jeg eksperimentelt med 3d-animasjon. Det er et medium jeg ikke har jobbet med så veldig lenge, men jeg har falt helt for det. Det startet med at jeg ville lage en animasjonsfilm av et slag, som en representasjon av det jeg vil jobbe med etter skolen. Utgangspunktet for filmen er noe som heter somatisk praksis, eller body awareness, som handler om å bli kjent med sin egen kropp. Man øver på å høre på kroppens signaler og tolke de. Til slutt har man en dypere forståelse for kroppen sin, den blir mer tilgjengelig og man blir bedre kjent med seg selv. Samboeren min er samtidisdanser, og har studert på KHIO. Vi snakker naturligvis mye sammen, både om dans og om bachelorprosjektet mitt og hva det skulle være, og så begynte vi å snakke om at det ville være interessant å gjøre noe med bevegelse og dans. Samboeren min tipset meg om å ta kontakt med Ingunn Rimestad, en professor på KHIO som har spesialisert seg på somatisk praksis. Jeg fikk ha noen timer med henne, der hun veiledet meg i praksisen. Timene med Ingunn har blitt grunnlaget for filmen. Jeg prøver å oversette mine subjektive opplevelser til animasjon – det var det jeg var mest interessert i å gjøre i begynnelsen, ta noe eksisterende og oversette det til bevegelig grafikk.

Hele prosessen har vært veldig viktig for meg, for gjennom den har jeg bygget opp en større faglig selvtilitt. Jeg opplever at det jeg gjør er verdifullt for meg selv. Det viktigste jeg tar med meg videre er opplevelsen av faktisk å tørre å stole på meg selv, og stole på at jeg har evner til å komme fram til gode betraktninger og et interessant resultat. Jeg har nok også blitt flinkere til å ta store avgjørelser i et prosjekt, som å kutte bort eller gå bort fra idéer som jeg i utgangspunktet syntes var viktige, når det viser seg at de ikke er så viktige lenger. Jeg har jo ikke jobbet med et så langt og stort prosjekt før, så jeg har ikke fått så mye trening i det tidligere. Her har det vært en stor del av prosessen, og det har vært mye nytt å lære.

Klassekameratene mine har også vært viktige for prosessen. Vi snakker mye sammen om prosjektene, og det har vært veldig viktig å ha et miljø der vi snakker åpent og ofte har idémyldringer sammen. Det har vært utrolig bra.

Lucas Parra Vallejo, s. 31

Kan man si at jeg jobber med klær uten å jobbe med klær? Jeg har tenkt mye på hva jeg vil med

klesdesignstudiet, og hva jeg har fått ut av det, og hvordan jeg kan ta det videre. Det jeg gjør nå er å lage skulpturer som tar formen av klær, de er ikke nødvendigvis klær som er ment for masseproduksjon og kontekstualiseres på den måten. Jeg setter det jeg lager inn i billedkunstnerlige kontekster og ser hvor langt jeg kan ta det før det slutter å være en klesdesigners uttrykk. Idéene til dette springer ut fra et eurekaøyeblikk jeg hadde i det andre året, da begynte jeg å se på hvordan klærne kunne interagere med det fysiske rommet fremfor kroppen. Jeg jobbet med strikk, og spente klærne ut og fast i rommet, slik at modellen sto fast og bevegeligheten, som ellers er så viktig i klesdesign og moteshow, forsvant. Jeg jobbet videre med de tankene på utveksling, og det har dannet grunnlaget for utforskningen jeg gjør i avgangsprosjektet.

Arbeidet mitt består i stor grad av bilder, som jeg lager collager av og trykker på tekstil. Det spennende med collage er at det både er ren komposisjonsøvelse, og samtidig dreier det seg om reappropriering av andres bilder inn i nye sammenhenger. Arbeidet mitt fokuserer seg rundt metodikk, det er en slags dogmebasert utforskning, heller enn at jeg prøver å gjenskape en estetikk. Jeg setter et rammeverk – regler og begrensninger – for meg selv, og jobber innenfor det. Helt konkret jobber jeg med bondage, med bilder av bondage. Jeg ser på det som en metafor for hvordan klær anstrenger kroppen, særlig kropp som ikke følger moteindustriens mål. Om man har en kropp som avviker fra idealet er det veldig vanskelig å finne klær som sitter ordentlig. På den måten blir bondage en bokstavelig referanse, jeg føler at jeg blir bondaged av klærne mine. Jeg monterer bilder av bondage over hverandre for å fortelle en historie.

Lesing er en viktig del av min praksis. Jeg sitter alltid med en haug med bøker, som jeg leser istedenfor å se på moodboards eller konsumere visuelt innhold. Selv om det ikke alltid relaterer direkte til prosjektet, går det jeg leser inn i tankeprosessen og informerer refleksjonene mine. Det er en tekst vi leste i kunsthistorie, i begynnelsen av studiet, som har hatt mye å si for meg.<sup>1</sup> Den handlet om allegorien, og hvordan postmodernisme og allegori har mye med hverandre å gjøre, i det at postmodernismen behandler og repeterer bilder og referanser fra andre steder, og ved å gjøre det fjerner man ikke den opprinnelige meningen, men man legger den til, og slik videreføres energier og idéer og får nytt liv. For meg gir det mening, og derfor er det også viktig for meg å være helt transparent om referansene jeg bruker

og hvem jeg er inspirert av. Jeg har ikke noe tro på å tenke at man er unik, og skammer meg ikke for å være inspirert av andre. Idéene mine kommer ikke fra svarte hull. For eksempel er jeg veldig inspirert av Raf Simons og hvordan han gjør collage på klær for å formidle en historie. Jeg foretrekker å si: jeg har kopiert dette, og dette, men jeg har satt det sammen og det har kommet ut som noe nytt, og det er mitt.

1) *"The Allegorical Impulse: Towards a Theory of Postmodernism"*, Craig Owens. 1980.

Sana Khan Niazi, s. 32

I started out working with sound and looking at how silence is romanticized. Where I come from, noise or sound is not regarded as bad, but in Norway silence is preferred as the right thing. In a way, the more silent your society gets the more progressed you are as a nation. I didn't know I wanted to create a speculative future with that, but I had an idea about creating a very silent world and seeing how that goes. I was looking at two aspects of silence; there was volume, the level of sound, and there was speech, what is being said and who is saying it. Realizing that even the most progressed nations struggle to provide absolute safety from sexual violence, my project took the turn towards 'speech' into romanticization of silenced voices.

I am working with speculative design, designing an alternative universe where there is a social scoring system for everyone based on their behavior. And based on that score your mobility is decided as well as how well you can express your sexuality – or not. The scoring system disadvantages people who are sexual predators. This is in an effort to inspire dialogue and trigger a critical thought. I'm trying to design this universe where the concepts used are inspired by current systems of oppression. The conversation about sexual violence and abuse is always had from the point of view of the victims – and what we can do to make spaces safe for them. But we are not talking enough about the perpetrators. We are creating safe spaces which are further segregating and controlling, but not really addressing the root of the problem. The scoring system is an effort to capture the essence of who will be affected by the actions they make through the system.

In my culture, there is this concept of *pardah*. In Urdu it means curtain. The concept exist in different places with different names, and finds its roots in religion. Originally it is a concept of modesty that has been changed and distorted to make it a tool of control over women. To

keep them under covers, or behind curtains. And when crimes happen against disadvantaged groups, such as women, who are trying to break free from that control, the crimes are often justified using the logic of *pardah*, or the logic of the oppressor. This is a complex area to work within, there are many different aspects to the power dynamic that works against certain groups. For me it has been important to change the perspective of the narrative; instead of us trying to create safe spaces, I want to create spaces for the ones who do these acts of violence, and that they are the ones being separated from society. The project questions the responsibility of equality and safety, in a way.

Clara Carstensen Heinius, s. 33

Prosjektet mitt heter *Drømmer om aldrande*, og handler om kvinnelig aldring og forandring. Det er delt opp i tre kapitler fra et kvinneliv: Ungdom, moderskap og alderdom. I form har jeg prøvd å lage klær som relaterer til hvordan jeg oppfatter kroppen i de periodene, og utforsket fotografi basert på mine følelser omkring dem.

I silhuett har jeg arbeidet ut fra den tredelte dressen. Jeg har tenkt på hvor mye vi som kvinner må forandre oss i løpet av et liv, både i klær og kropp, mens menn hvis de vil, kan kle seg i det samme fra de er tjue til de er sytti. Derfor syntes jeg det var interessant å jobbe med dressen som utgangspunkt, og la den symbolisere kroppen som ikke trenger å endre seg. Dressen gjør mannen til en mann, han slipper å være sin kropp. Som kvinne må man hele tiden være oppmerksom på sin egen kropp og hvordan den oppfattes. Det er såklart mye frihet og utforskning som kvinner kan gjøre med klær og kropp, som menn ikke kan på den samme måten, men jeg har nok allikevel heller sett på det som en begrensning, en tvang, å måtte ta stilling, enn en frihet.

Jeg kom litt senere inn i bacheloren fordi jeg gjorde en eksamensproduksjon sammen med Den Norske Filmskolen, som varte ut i mars. Da startet jeg fem uker etter alle andre, og det var litt stressende. Men det gjorde også at jeg ikke kunne gå rundt lenge og lure på hva jeg skulle gjøre, jeg måtte bare hoppe rett i det. Gjennom hele prosessen har jeg forsøkt å jobbe direkte med utprøvinger på kropp, istedenfor å sitte og tegne. Det har blitt en god måte å skisse på for meg, hvor jeg har måttet forholde meg til et faktisk menneske. Hver gang jeg har fått en ny idé har jeg prøvd den ut, tatt et bilde av det, og jobbet det framover sånn. Da har det gått litt hurtigere, og blitt en mer lekende og interessant prosess.

Julie Lundgaards Christophersen, s. 34

Jeg har arbejdet med kroppsskam. Jeg ønsker, at vi skal snakke mere åbent om krop—et emne som jeg har haft stor interesse for, igennem hele mit studieforløb; både kroppen, og hvordan vi ser den. Dét ville jeg vie mit afgangsprøje til. Mit mål har været, at lave kostumer som kan være med til, at skabe et nyt syn på egen krop, samtidig med at åbne op en snak om den. Når vi snakker om kroppsskam, føler jeg ofte at det er med fokus på størrelse, men det kan være så meget mere end det. I projektet har jeg brugt mig selv som eksempel, og jeg valgte at arbejde med tre ting, som jeg slider med: sygelig overspising, depression og angstlidelse, og genital herpesinfektion. Jeg følte at jeg kunne komme med et stærkt budskab og projekt, hvis jeg selv valgte at gå frem og fortælle min historie. Jeg ønskede også, at bruge min kroppsskam, for at skabe mere fokus på, at det kan handle om meget mere end størrelse.

I min teorioppgave kom jeg ind på kroppen, vores forhold til den, samt skam og idealer igennem tiden, men objektivt. Da jeg begyndte min praktiske del af projektet, ønskede jeg at arbejde med kroppsskam, som kan opleves i forhold til puberteten, graviditet og alderdom. Jeg blev opfordret af min vejleder til, at arbejde mere personligt. Da jeg gjorde mit projekt personligt, begyndte jeg også at arbejde med, at skrive digte. Kropsskam handler for mig, meget om følelser, og følelser synes jeg, er svære at forklare og beskrive for andre. Derfor var det naturligt for mig, at arbejde med tekst, så jeg kunne sætte ord på mine følelser, for senere at visualisere de følelser i kostumer.

Anna Marthea Øren, s. 35

Forrige semester undersøgte jeg de myke materialene for det har vi ikke lært særlig om på skolen. Vi har bare lært hard konstruksjon. Og jeg kjente at det gav meg en så stor frihetsfølelse—alle reglene forsvant. Det fikk meg til å lese meg opp på tekstilhistorie i kunst og design og å stille spørsmål rundt hvor damene er i designhistorien. Jeg spørsmålstilte også oversette perspektiver i egen utdanning. Hva hvis vi hadde lært om de tidligere? Hadde jeg tatt mer plass før? Hadde jeg hatt den kreative selvtiliten som jeg ser hos mine mannlige kollegaer som bare kan gå i verkstedet og leke og ha det gøy? Om jeg hadde funnet frem til dette før, hadde jeg kunnet ha hatt frihet i andre materialer og?

Jeg søkte etterhvert etter kvinner som har gått på KHiO tidligere for å se om jeg fant en av mine tidligere kollegaer, og da dukket Marie

Karsten opp. Norges første interiørarkitekt. Hun gikk på Den Kongelige Tegneskole i 1896, i ornammentklassen. Det var en superspesiell klasse der Herman Schirmer var lærer. Han tok inn masse kvinner i utdanningen og på et tidspunkt var det 30% kvinner i klassen hans! Han skrev de inn der selv om de ikke fikk skrives inn i skolen offisielt. Ut fra den klassen kom alle de kvinnene som ble de første arkitektene, interiørarkitektene, veverskene. Marie var også veldig opptatt av fagpolitikk og startet *Foreningen for anvendt kunst*, som ble *Foreningen for brukskunst* etterhvert. Hun skapte egentlig fotfestet for norsk møbel-design ved å jobbe mot å koble håndverk til industri for å få ting produsert. Vi har mye å takke henne for! Jeg har vært på riksarkivet og bladd i tegninger fra 1800-tallet, fra Tegneskolen. Brettet ut 1:1 tegninger av stoler og forsvunnet helt inn i research for å finne disse glente damene. Jeg har villet se om jeg kunne fortelle en historie, eller snakke om denne tematikken gjennom Marie Karsten—i tekstil. Det handler om å belyse mangelen på og viktigheten av kvinners bidrag i designhistorien.

Min største utfordring har vært at dette er så underresearchet. Det som har vært laget av kvinnene er for det meste borte, for det har ikke vært stilt ut eller produsert. Man kan ofte bare lese om hvordan deres formspråk var. Det er ikke tatt vare på. Historiene vil fortsette å forsvinne hvis man ikke begynner å lære om disse kvinnene nå. Jeg leter kanskje etter trygghet i reserach, eller et grunnlag der jeg kan stå trygt. Og det har hindret meg i å begynne å lage ting tidligere, for det har vært en slags hinne mellom det praktiske og det teoretiske. Nå kjenner jeg at jeg har denne «gjengen» på skulderen med meg i arbeidet. Det er kanskje der det materielle og det teoretiske kobler seg sammen. Kategoriene mann og kvinne i dag er på en måte ikke så farlig, måten man designer eller hvem man er – for kjønn er jo litt sånn på vei ut – men jeg tror at det ligger igjen en del verdier som er blitt avskrevet tidligere fordi de har vært forbundet med kvinner, og derfor er de blitt borte. Om man kan klare å finne tilbake igjen til de kan man kanskje utvikle faget på en annen måte. Jeg tror jo det.

Christophe Kvalheim Boulmer, s. 36

Oppgaven handler om kryssilden mellom det franske og det norske – det er en slags sosiologisk problemstilling som jeg prøver å illustrere via estetikk og håndverk, med skolen og oppdragelsen som inngang. Også er det et selvbiografisk element i det, for jeg har tatt utgangspunkt i

ordensreglementet ved den franske skolen i Oslo, som jeg selv har gått på.

I research-perioden, da jeg kom over det ordensreglementet og kapittel fire, «overtredelse av reglement i henhold til...», løstnet det. Det er blitt selve tittelen på oppgaven. Det bare måtte bli det. Den franske skolen følger fransk utdanningslov, noe norsk lov for så vidt ikke hindrer den fra. Men de gir altså elevene litt andre straffer enn det man gir ved de norske skolene. Fransk disiplin baserer seg på tre hovedpilarer; den første er advarsel, den andre er irettesettelse og den tredje er ansvarliggjøring. Jeg lager tre pulter hvor det skal stå gravert advarsel, irettesettelse, ansvarliggjøring – på samme måte som man har frihet, likhet og brorskap. Det hele er egentlig en referanse til det som, ihvertfall på den franske skolen, var et stort fenomen. Jeg tror det kom av både kjedsomhet, men også av å ønske seg vekk fra det harde presset; elevene utøvde ganske grovt skadeverk på bordene. Alle graver jo hull og risser ting inn i bordene på skolen, men det er snakk om at bordene regelrett ble spist opp. Nesten litt groteskt! På papiret er det fransk-norske samarbeidet en suksesshistorie. Men ser vi altså på bordene som barna av dette fenomenet har sittet ved, forteller den materielle virkeligheten en historie om «lost kids», som sliter med å finne sitt hjem blant to land, to «skoler».

Prosjektet er en fabulering over mine egne fordommer mot det franske og det norske. Samtidig er det vel en slags homage til, eller en måte å visse verdighet til, de skjebnene som ikke helt har taklet den forvirringen og disiplinen i skolegangen. Og ta noe som i utgangspunktet er destruktivt – og foredle det – nesten som om denne kidden som sliter på skolen og ikke følger med i timen i mellomtiden har skåret ut bordet sitt og laget et kunstverk ut av det.

Kristine Lie Øverland, s. 37

Gjennom prosjektperioden har jeg gjort en slags loop; i begynnelsen, sånn jeg pitcha idéen, skulle det være en katalog over stjålne ting. Den idéen gikk jeg helt bort fra, og begynte å jobbe med et slags leksikon som skulle handle om stjeling. Hva er stjeling og hva er rett og galt, hva slags typer stjeling finnes det, hva er forskjellen på epleslang og å rane en bank, å stjele oppmerksomhet og å stjele en idé. Det var en spennende idé, men den var veldig stor, og kunne bare utvide og utvide seg. Så; jeg gjorde en retur, og tok med meg masse verdifullt fra den omveien tilbake til den opprinnelige idéen. Kanskje var det også fordi at når man – eller når jeg – nei, når man har en idé som

kommer fra et veldig sosiokulturelt sted, så er det så mange narrativer å ta av, det er så mange forskjellige historier å fortelle. Jeg måtte rett og slett innfinne meg med at det bare er plass til én måte å gjennomføre prosjektet på i en masteroppgave, og med den tida og de verktøyene jeg hadde til rådighet var det sånn det ble nå. Masterprosjektet kan ikke inneholde alle tingene, det kan bare være ett prosjekt, kanskje den er veldig konsentrert, veldig spiss, men det betyr ikke at det er representativt for alt jeg kan klare.

Det har jeg jobbet med å slå meg til ro med.

Nå lager jeg denne lille katalogen, som består av bilder og små tekster, og for øyeblikket reviderer jeg tekst, jeg prøver å finne en riktig stemme til tekstene. Boka er blitt hverken for liten eller for stor, den er et ganske alminnelig format, og like vanskelig å stjele som alle andre bøker.

Sara Frammarsvik Andersen, s. 38

Prosjektet handler om at jeg utforsker tresnitt som medium, til å uttrykke stemning i mareritt, som er tematikken jeg jobber med. Ut fra dette lager jeg en billedbok. Jeg har brukt mine egne mareritt, og snakket med andre om deres mareritt, og dessuten bruker jeg skrekfilm som inspirasjon. I begynnelsen jobbet jeg også en del med drømmetydning. Vi hadde en tegneserieworkshop med Sharmila Banerjee i høst, der vi skulle ta et barndomsminne og lage en tegneserie ut av det, og da lagde jeg en tegneserie om et mareritt som jeg hadde mange ganger som barn, om et sted som jeg var ofte. Da testet jeg ut en del idéer jeg hadde fått fra skrekfilmer<sup>2</sup>, og det var veldig gøy. Det var vel der idéen til bachelorprosjektet begynte å vokse fram. Jeg ble veldig skrekfilmminteressert for noen år siden, og hadde lyst til å gjøre noe om det. Jeg ser en del skrekfilm som referansearbeid, og det er morsomt å se hvilke trekk eller plots som går igjen, og hvilke grep som brukes. Når jeg ser på skrekfilm nå, tror jeg jeg ser dem på litt nye måter.

I begynnelsen var jeg veldig sikker på at jeg ville lage en slags billedbok, men det viktigste for meg var å prøve å stole på prosessen. Hvis det kom noen idéer eller elementer skulle jeg være åpen for det. Jeg blir litt nervøs av å stole på prosessen; vanligvis er jeg en perfektjonist, og jobber med akrylmaleri, hvor det er mulig å pirke og pirke. Det kan jeg ikke i tresnitt, der må jeg bare la det gå som det går. Slutte å tenke og begynne å skjære. Det har vært veldig befriende. Det tror jeg også er det viktigste jeg tar med meg ut av avgangsprosjektet, at hvis jeg forenkler, og slutter å overtenke, og begynner å stole på at jeg har en



innøvd teknikk, et håndverk, og slipper litt mer taket, ikke legger for strenge planer for bildene, da blir det mer rom for tolkning og mer saft i bildene. Jeg vet jo på en måte dette fra før av, men det er noe helt annet å erfare det. På det punktet møtes på en måte tematikken – marerittet – og den praktiske siden av prosjektet også. Å slippe, og miste, kontrollen.

Hallbjørn Kjellson Hognestad, s. 39

Det hele starta med skumringstimen—det uhyggelig, det tvetydige. Det møtet hvor lyset forsvinner og du begynner å oppfatte ting på en ny måte. Interessen bunner kanskje i et spørsmål om alt vi trenger skal være forutsigbart, behagelig og komfortabelt. Jeg vil på en måte lage en ting du skal rasjonalisere gjennom interaksjon.

Prosjektet handler om å besjele objekter. Å gi og tillegge de sjel og personlighet og bruke form til å fremkalle dette. Ved å gi objekter en sjel så får man, på et følelsesmessig plan, en tilknytning til objektet. Jeg mener at man kan få en tilknytning gjennom form. Som igjen gjør at man vil ta bedre vare på tingene man har. Formspråket jeg bruker er veldig abstrakt-figurativt; det er definert av elementer som minner om kropp, det skal være gjenkjennelig og åpent så det trigger et assosiasjonsspill. Eller en form for kreativitet som bringer tingene til live.

Jeg har valgt meg stumtjeneren som et rammeverk innenfor møbeldesign. Som jeg mener er et underutviklet møbel både estetisk og funksjonelt. Stumtjener-ordet har mye det vil si; nå er de jo bare sånne små pinner som må stå og ta i mot, men jeg vil at de skal få en ordentlig stemme. Bryte ut og ta mye plass og være ekspressive! ↷ Ikke så stumme, på en måte. Eller, de må jo kommunisere gjennom kroppsspråk for de er jo stumme objekter. Dette befinner seg i krysningspunktet mellom design og kunst. Brukskunst som jeg liker å definere feltet mitt som, eller det jeg jobber med.

Jeg har skisset en del først og så laget modeller og prototyper, gjerne i fullskala. Så tegner jeg de ned igjen og begynner å konstruere det skikkelig ut fra det. Det er en ganske dynamisk prosess. I morgen skal jeg også teste med lys—og med og uten klær. Når en tynn stålkonstruksjon får på klær blir den til en slags kropp. I stedet for å bare bruke designet tilfører du det noe. Du kan bygge formen med dine egne klær. Det handler ikke så mye om objektet i seg selv, men heller objektet i forhold til omgivelsene—og betrakters fantasi. Det er et gøyalt, lekent og fritt prosjekt. Med en veldig praktisk tilnærming. Også er det jo et

humoraspekt inni her! Det utfordrer jo mye forventninger om hva møbler er egentlig.

Jens Kristoffer Bøyesen Vik, s. 40

Det hele startet med at jeg var interessert i seremonier—religiøse eller borgerlige. Hva skaper seremonien? Handler det om rommet, tingene eller symbolbruken? Liturgien? Jeg har spilt mye orgel i krike, uten å være religiøs selv, og har hatt tid til å gå rundt i kirkerommet og se hva som finnes der med et utenforstående blikk. Jeg kom frem til at det handler om objekter, og at det er de som skaper effekten av en seremoni. De fylles med mening. Parallelt er det sentralt at du må gjennom noe for så å få noe. Jeg har valgt å la seremoniene slik vi har de i dag være og vil heller tilføre noe nytt, som kanskje er mer samfunnsaktuelt. Det handler om hva som er viktig for mennesker nå.

Tanken er at man har en boks ↷, som man får som barn, der objekter kan legges inn, eller som kan fylles med meningen det er behov for. Det må være opp til hver enkelt som tar i bruk boksen hva den skal fylles med. Seremoniene vi har fra før er så statiske, de er nesten ikke endret, og for at dette skal bli dynamisk kan ikke jeg bestemme hva den skal inneholde. Min boks er på sett og vis tenkt som et eksempel i en guidebok som følger med. Det at du kan se inn i den, og se hva den inneholder uten å ha tilgang til det, det representerer at du har noe som enda ikke er ditt. Det er en funksjon som representeres som er sentral. Prosessen har vært en form for dialog mellom utformingen av boksen og seremoniene jeg forestiller meg. Man må komme frem til en form som representerer handlingen den brukes til.

Jeg har ikke villet at det skulle se ut som en kiste, eller en sarkofag eller urne. Den skal heller representere en åpenhet og et liv med lærdom. Men jeg har sett på kistekultur, fra vikingkister, til giftekister. Det har mye relevans. De har en annen form, men mye av den samme funksjonen på sett og vis. Det er viktig for meg at den skal være forhøyet uten å bli sakral. De skal være religionsnøytralt og ta for seg de overgangene og fasene som faktisk er sentrale i menneskers liv i dag.

Erlend Grevskott, s. 41

Jeg har prøvd å undersøke på hvilke måter jeg kan jobbe med flere av de tingene jeg er interessert i —å skape en slags plattform, eller arbeidsplass, for meg selv. Det springer på sett og vis ut fra at jeg har jobbet mye i blomsterbutikk, og har det faget også. Lenge var dagene mine slik at jeg var

i blomsterbutikken om dagen og hadde en annen arbeidsplass på kvelden. Så prosjektet handler om å kunne knytte de to praksisene sammen helt konkret. I januar var det et lokale som lå ute til salgs, som jeg vurderte å kjøpe, og det var da jeg begynte hele denne prosessen – jeg endte med å ikke kjøpe, men det har gjort prosjektet virkelighetsnært på en annen måte.

Jeg hadde en pop-up butikk i ti dager der jeg fikk satt *En blomsterbutikk* ut i livet—det er navnet på butikken jeg lager og navnet prosjektet. Jeg jobbet med emballasje for stiklinger—, identiteten for butikken og samlet opp inntrykk fra samtalen som oppstod. Å jobbe i en blomsterbutikk innebærer mange møter i løpet av dagen og det rommet er på en måte et verksted og et sted for samtale parallelt. Blomsterfaget handler om å illustrere større livshendelser og jeg har villet utforske sammenhengene og vide ut praksisen. Så samtaler med folk og deres forhold til blomster har vært sentralt. En gjennomgående ting folk snakker om er for eksempel stiklinger de har fått av venner og kjære. Plantene inneholder historier på den måten—det er knyttet et narrativ til planten, hvem de fikk den av, at de tar vare på den, omsorgen som ligger bak å gro stiklingen.

Jeg synes det har vært interessant å undersøke bedriftsbiten – hvordan kan jeg lage noe som tjener penger, så jeg får mat på bordet, men samtidig skaper meg et arbeidsrom og et sted der jeg kan leke mer og sy sammen praksisen min. Gjennom masterløpet har jeg jobbet en del med hva en god arbeidsplass innebærer. Jeg synes selv at det å være omgitt av planter og liv ofte hjelper, det gir en god følelse. Det er viktig å ha et sted der jeg har lyst til å jobbe. Det høres kanskje utopisk ut, men det er egentlig veldig rasjonelt og konkret.

Araiz Mesanza, s. 42

I'm working with printing, and doing everything by hand. I'm doing letterpress, lithography, screenprint – and riso too – to make different small publications. There's not one topic that is collective to all the things I'm making, but in all my publications I have used printing as a design tool. Is this a poster or a publication?

The processes around these things have been super fast. My project is a pilot of a small publisher, and because it's a pilot I've allowed myself to just try things by making very quick choices, and that has been very good. Every printing technique is very different and makes me think in different ways. So if I want to print in litho, ideas are coming because I'm thinking one way, and riso makes me think in another way. In

letterpress I can't put so much of myself or my lines in the work because it's all consisting of blocks, so that makes me think differently. I always come to a point where I have to confront myself, I don't know how to explain it, but the technique takes control, because I have to follow a certain process that is inherent to that technique. That always surprises me, even though I know that it will happen. I like to have these limitations and constraints to work with, that makes me work in different ways. They are part of my working tools, and I'm also exploring how printing is a tool for design.

When I work with storytelling or comics, I always work from a deep place within myself, as a way of dealing with them I think, I use it as a kind of therapy. Through this project I've learned that there are a lot of levels of my own experiences that I can use, I don't have to go all the way down to the bottom of my guts and put that on the page. I can also take a light thing, something easy, and use that. That has given me a lot of freedom. I just realised that, and it's very obvious, but maybe it's just how I've been approaching comics earlier, always from this point of healing or ache. The limitations of printing, together with working with things that are lighter, has been very good for me. So it's been a really good process—though also stressful at times. I've been learning a lot.

Halvor Mjaugdal, s. 43

Jeg lager en animasjonsfilm som kommer til å vare i en tre-fire minutter. Jeg tegner alt for hånd, i procreate, frame by frame, så det blir et par tusen tegninger. I filmen følger vi en hovedperson som våkner opp en dag, og så ser verden utenfor sånn her ut; verden rundt husene har kollapset, og innbyggerne må begynne å bygge broer mellom hverandre. For å gjøre det bruker de mursteinene som husene er bygget av. Planen er at det skal dannes et nettverk på tvers av naboer, og inngås allianser, at folk blir uvenner. På lang sikt skal de samle seg opp i store kongeriker og sånn. Heldigvis foreslo Rune, som er veilederen min, at jeg skulle snevre det inn og starte med episode én. Det er jeg veldig glad for at jeg gjorde, ellers tror jeg det bare ville blitt rotete, jeg ville ikke fått tid til å animere det godt, og det ville ikke blitt så gjennomarbeidet. Så nå handler det bare om hva som skjer når to naboer møtes.

Arbeidet er veldig repetitivt, men også tilfredsstillende. Når jeg får til en scene så den sitter ordentlig godt er det nesten som en liten rus, det gir meg kjempebra arbeidsflyt. Jeg har et storyboard

som jeg følger helt slavisk, men jeg jobber ikke med scenene i kronologisk rekkefølge. Jeg tar litt her og litt der, ettersom hva jeg har lyst til å gjøre den dagen. Nå har jeg alle de vanskelige scenene igjen, de som jeg gruer meg til å lage! Underveis i arbeidet får jeg også nye idéer, og da legger jeg dem inn i storyboardet. Så fortellingen vokser litt fram etter planen, og litt fram etter innfall jeg får underveis.

Animasjonsfilm er ganske nytt for meg, jeg har jo gjort det litt under studiet, men det var ikke det jeg trodde jeg skulle drive med. Jeg har valgt meg det fordi jeg hadde lyst til å lære mer om det, og på den måten tvinge meg til å lære meg mye på kort tid. Det har funka! Jeg har blitt mye bedre. Jeg gikk lenge rundt og lurte på hva jeg skulle gjøre i avgangsprosjektet mitt, men i fjor sommer fikk jeg meg en jobb som animatørassistent på et prosjekt, og da fikk jeg blod på tann. Det har dukket opp mange nye flater for animasjon i det siste. Før, for eksempel, hvis jeg skulle lage et albumcover som skulle ut på spotify, var det nok med en firkant. Nå vil alle ha en canvas, en slags liten video som vises når du hører på albumet, det utvider mulighetsrommet til et coverdesign, og det synes jeg er veldig spennende, det vil jeg også lage.

Jonathan Adonay Padilla Santos, s. 44

I was born in EL Salvador, the smallest country in the Americas. My city and the street where I lived was the typical street in a tropical country. The doors of the houses were open during the day, most often in the afternoon, while the kids were playing on the street. The adults sat next to their doors to take in the freshness of the afternoon, drinking coffee and chatting with the neighbors. In my street we all knew each other, and we were very close.

For being a country with a lot of inequality, both economic and social, there broke out an armed conflict in El Salvador. A civil war that lasted more than 12 years, a struggle against oppressive and corrupt governments. Unfortunately, this war did not lead to any improvement, rather it wreaked social and political havoc, and a culture of violence increased. After the peace signing came the effects of the post-war period. Already a country without opportunity before the war, it worsened. Violence grew while life expectancy fell even more. Now everything has changed. Today, the street where I lived is totally different. The doors of the houses are kept closed, there are neither children playing in the streets, nor old men drinking coffee and chatting outside their homes.

Things change over time, and it won't be the way I remember it again. New ways of living are adopted among today's society, communications such as social media take a greater space among society. But I want to believe that behind any new way of living, with all that it entails, there is a natural force in the human being, which makes us feel happy and safe when we feel part of a family, group of friends, community, a town, a country or a street. It fascinates me how furniture has the ability to be a framework for how we interact with each other. We can use furniture as tools instead of seeing them as mere objects. That has perhaps been an important focal point in my practice.

Kevin Kurang, s. 45

Prosjektet mitt har røtter i en spesifikk plass i byen – Kommandør T. I. Øgrimsplass som ligger rett ved St. Olavs Plass. Rundt den ligger det masse hjelpeorganisasjoner; Frelsesarmeen, Kirkens nødhjelp og Korsveien. Først og fremst kristne organisasjoner, men de driver med veldedighet og hjelpetiltak for svake grupper.

Først gjorde jeg ren stedsanalyse av plassen, og etterhvert så jeg på hvem som bruker den. Det viste seg at det er mye rusbrukere og hjemløse som føler seg trygge der, for det er en intim plass. Og da hadde jeg plassen og målgruppen min, og kunne stille videre spørsmål om hvordan arkitektur brukes i dag – hvem det bygges til og hvem det er som bygger. Prosjektet handler om å gi denne plassen til en utsatt gruppe, og å prøve å bruke arkitektur og interiørarkitektur til å gi verdighet. Å skape en plass som kan gi følelsen av verdighet og et slags eierskap. Slik at rusbrukere kjenner at det er plass til dem i byen vår, som sies er offentlig, men der de ikke opplever det samme som oss. Når vi bruker det offentlige rom så tar vi mye for gitt, som at vi kan låne et toalett eller gå hvor vi vil, mens de plassene de har, det er restplassene ingen vil ha. Som det er lagt minst kjærlighet i. Og det går jo på deres verdighet som mennesker. For eksempel, i stedet for å lage hostile møbler<sup>1</sup>, som blit tegnet mye rundt om i byen, har jeg blant annet tegnet en benk som er dobbelt så bred så man kan legge seg ned. Konseptet mitt er at stedet slås sammen med en del tiltak som brukes i byen som sprøyterom og offentlig toalett og tak – og at stedet driftes av en av disse omkringliggende hjelpeorganisasjonene. Jeg har jobbet mye med åpenheten og lukketheten av plassen. Sånn at noen av de rommene er lukket og trenger drift eller tilsyn, mens andre steder er mer åpne. De kan bruke de ganske fritt.

Jeg har altså vært interessert i hvordan arkitektur kan funke i en sosial setting, for å inkludere og gi verdighet, for grupper som ikke har det. Jeg har lyst til å bruke arkitektur som et samtidsverktøy. Jeg har en problemstilling om arkitektur og estetikk kan gi verdighet. Det tror jeg de kan. Det dreier prosjektet seg om – å skape en sånn verdig plass.

1) *Hostile design handler om å gjøre det umulig å bruke et område fritt. F.eks. at man tegner benker som er umulige å ligge på. Jeg har gjort mange slike grep som går på det motsatte av den ideologien.*

Jesper Tyvand, s. 46

Det dukket opp et gammelt brettspill hjemme, som jeg har arvet av faren min. Jeg så på det, og etterhvert som jeg så på det skjønte jeg hvor mye det har inspirert meg til å tegne selv, både figurene, og fontene og letteringen, og alt–hvordan det har påvirket meg i senere tid, i graffiti og tegneserier og sånn. Det er veldig kult og litt tacky, som rollespill ofte er. Så i avgangsprosjektet mitt lager jeg et brettspill som er en hyllest til brettspillet.

Jeg lager regler, og et litt dystopisk sci-fi-univers, og karakterene i universet, som man kan spille med. De har forskjellige motivasjoner, og det er forskjellige måter å spille dem på. Jeg har brukt to bøker som springbrett til å utvikle karakterene, den ene er *Ekko* av Lena Lindgren, og den andre er *Anti-Ødipus* av Deleuze. Den ene har jeg lest og den andre har jeg prøvd å lese! Man føler seg jo litt gal av å lese Deleuze, men jeg tror at det jeg har hentet ut av den er dette: hvordan schizofrene verdier eller attributter har en antikapitalistisk verdi, i det at det er uforutsigbart. Han skriver om hvordan man kan være mer uforutsigbar, og ikke falle inn i eller hvordan å bryte vaner. Den ene karakteren i spillet er bygget rundt det.

Som barn lå mye av min fascinasjon i brikkene, og i det jeg ikke forsto av spillet. Jeg vet ikke om spillet blir ferdig til utstillingen, og det trenger nok heller ikke å bli det. Det er noe i det å bare lage så mye som mulig, kortene og brikkene og alt som ser komplisert ut! Jeg har valgt å jobbe i gråtoner, og vanligvis er det jo farger som brukes for å skille ting fra hverandre i et spill, så når jeg ikke har kunnet jobbe med dem, har jeg vært nødt til å jobbe mer med former, men samtidig må alt tilhøre samme univers. Der ligger mange av de visuelle utfordringene jeg har hatt. Framover må jeg jobbe med skriften, det som skal være bakpå kortene, og med boksen, de flatene som danner rammen rundt spillet.

Egentlig hadde jeg trodd at jeg skulle lage et

tegneserieprosjekt som avgangsprosjekt, men nå synes jeg det er veldig deilig at det ikke bare er to-dimensjonelt. Det er mange aspekter og lag som kommer sammen, som jeg jobber på tvers av, og det er spennende, jeg føler meg litt smart på en måte, når det ikke bare er enkeltstående motiver, men heller et komplekst system som alt går inn i.

Emma Ovelie Gulling, s. 47

Jeg har jobbet med kostymene til et teaterprosjekt for andreklassen på teater. Det begynte med et emne i februar som het *Skarp sjanger* – de skulle ha en psykologisk tilnærming til karakterene sine. Det dreier seg om en mash-up av *Othello* og *Et vin-tereventyr*, av Shakespear. Det er skikkelig tekstbasert og de har måttet jobbe intenst med å forstå – hva de prøver å si, hva som ligger bak ordene og karakterene i seg selv. Og så kom jeg inn, som en joker! Som bare gir dem et kostyme i tillegg.

Jeg har fått jobbe helt fritt med prosjektet, men i samarbeid med regissøren Lars Erik, som også er lærer på teater. Det er jo et sjalusidrama med 23 karakterer. Det var nesten litt for mye. Lars Erik ønsket at det skulle være kontrastfylt, at man skulle vise at sjalusien var nådeløs og at den finnes overalt. Så var vi en stund innom å skulle gjøre det moderne, sånn 2020-aktig, men det synes jeg ikke er så spennende. Det ble to ganske eksperimentelle univers. Det ene er veldig stramt og maskulint og asiatisk preget, og det andre litt som om renessansen møter 70-tallet, med ganske underlige vesener. Vi kom frem til dette via samtaler, sånn stream of consciousness prat, så skisset jeg og han viste referansebilder. Det følte litt tilfeldig det vi endte med, men samtidig ikke. Jeg tror jeg brukte en måned på å skisse og lage konseptet og kanskje en og en halv måned på produksjon. Det var intenst–de advarte meg om at det var mye, men jeg hadde så sinnsykt lyst til å gjøre et samarbeid!

Jeg fikk tre assistenter fra første året og en betalt skredder, så vi var fem som angrep oppgaven. Det var utfordrende å ha ansvar for at noen skulle uttrykke konseptet og samtidig handle inn materialet og gjøre klart mønsteret og komme tidsnok og avtale og delegere samtidig som jeg måtte ha oversikt. Jeg fikk på en måte design rollen, men også en rolle med søm, og som kostymør og koordinator. Alle hattene på hodet! Men, det fine med å jobbe med kostyme, og med dette prosjektet, er at man kan skape noe ut fra et manus og fra eksisterende kropp og en form for kontekst også. Det medfører på en måte en pakke med et team og regissør og lys og en fortelling. Jeg synes samarbeidet styrker prosjektet.

Vanligvis bruker jeg å arbeide frem et prosjekt ved å bestemme meg for en historie som jeg selv kan anvende som et materiale. På en måte er konseptet uviktig, men samtidig er det så dominerende ettersom det preger hele uttrykket. Men det har ikke noen byrde i seg selv. Fortelling handler denne gangen om en diva, eller artist, som er på en slags tour. De fem antrekkene jeg lager representerer fem konserter på fem steder. Jeg har hentet inspirasjon fra Cher og andre artister og senere bestemt locations som passer det jeg vil gjøre.

Det første antrekket tilhører Nice. Jeg ville starte kolleksjonen med et mindre refererende plagg og bare etablere en energi. Så jeg valgte å gå for et vanlig showgirl antrekk. Det neste er satt til Monaco. Jeg var sugen på å gjøre en kjole som et appelsin. For å få det til å passe inn googlet jeg «Orange tree Monaco» og så viser det seg at man dyrker appelsintrær i gatene i Monte Carlo. Så det var helt perfekt! De lager en appelsinlikør og jeg forestiller meg at det kanskje gjøres et reklamesamarbeid med den og casinoet i byen, og at det fins en fest. Jeg backtracker på en måte prosjektet—jeg vil matche en vilje mot temaet. Det er litt som fusk nesten. Det tredje antrekket er satt til Milano. Jeg har gjort en liknende kjole i et annet prosjekt – som er som et landskap. Jeg jobber mye med håndverk og broderi og tusj. I antrekket som befinner seg i Alpene har jeg forestilt meg at hele teamet får altitude sickness når de reiser opp til fjells og at de bare ligger inne på hotellet og er sjuke. Så har de staget et foto fra opp-tredenen etterpå. Så alpelandskapet er som på tivoli; at man holder oppe en plansje med et hull der hodet kan stikkes ut. Så kommer hele landskapet med bak. Det siste antrekket er satt til Wien, det er bare et fint antrekk. Det første og siste antrekket knytter det sammen, og de midterste er mer refererende. Men det skal være en mote-kolleksjon selvom arbeidsmåten kanskje minner litt om kostyme.

Fortellingen er både et verktøy og en del av kolleksjonen. Etter et kurs første året på studiet har jeg forstått at det fungerer godt å skrive en liten fortelling eller tenke ut en person og en plass og ut fra det jobbe frem klær. Dette er på en måte fjerde gangen jeg gjør det slik. Jeg er ikke så veldig god på å skrive fortellinger, selvom jeg liker å tenke dem ut. Jeg lager kollasjer og billedgjør fortellingen, det er nok min måte å skrive på.

kroppsrelaterte objekter, som jeg har en bachelor i. Jeg tenkte det ville være en spennende inngang til et kostymeprosjekt. Forestillingen handler om forskjellige underlige duppedingser, som bor i en lilla jungel, og kommer til live via dans og bevegelse. Det er en forestilling for barn i barnehage mellom 3 og 6 år. Duppedingene kan brukes på mange måter, og man må bruke sin egen fantasi for å tillegge dem nye funksjoner. Det er mange rare, humoristiske ting som man kan ta på og leke med, ting som fungerer som forlengelser av kroppen. Som denne hansken, den gir deg en annen bevegelse i armen. Jeg har jobbet tett med koreografen, Ida Utvik, og det har vært veldig spennende å se hvordan hun tenker i møte med objektene, i forhold til bevegelse og hvilke assosiasjoner hun får til dyr, og så videre.



Jeg trodde egentlig det skulle bli en mer klassisk barneforestilling, men nå har det blitt mer som en installasjon. Barna sitter rundt omkring i scenografien på disse gressøyene—, og kan bevege seg rundt, være med i dansen og gjøre ting. Det blir veldig interaktivt og uforutsigelig, og vi jobber heller med å tilrettelegge forestillingen så noe spontant kan skje. Det er ingen fast koreografi, men heller planlagte utsnitt. Vi har fire kategorier, for eksempel frynsedyrene—, som snakker sammen og gjør ting og gjemmer seg. Så har vi perlekjedene↷, som er en litt sjenert karakter, når man tar den på så går man liksom litt inn i seg selv, man har vanskelig for å komme fram. Vi har også et kjempelangt perlekjede som barna kan leke med. Hver kategori har et sett objekter, som blir til en type karakter. Og de har sine egne aktiviteter og bevegelser. Denne veska ↷ blir en hoppende karakter, man kan åpne den og stille seg i den og hoppe med den, og på den måten kommer karakteren fram, og man blir til det vesenet—vesenet som hopper eller som snakker med frynser. Det er veldig fantasifullt.

Jeg har blitt veldig glad i prosjektet! Vi har holdt på med det i to semestre, og jeg trodde jeg kanskje skulle bli lei av det, men det har jeg ikke blitt. Prosessen min er veldig leken, jeg prøver meg frem med forskjellige teksturer, materialer og farger. Jeg har vært i botanisk hage og lett etter inspirasjon til forskjellige teksturer til jungelen, jeg har vært på fargeriet på skolen og farget inn det lilla stoffet, så den lilla jungelen har sin egen lille fargeskala – det er mange forskjellige arbeidsprosesser som kommer sammen. Vi har også gjennomført en del workshops, både med dansere og med barn, og vi har vært ute i barnehager og testet ut ting. Akkurat nå jobber jeg med å lage noen flere av disse hattene↷, som

man kan åpne og putte ting ned i, så det er en hattetaske, et helt nytt objekt jeg har funnet på i prosjektet! Jeg har vært veldig opptatt av objekter som kan transformeres, som kan brukes til vidt forskjellige ting, som den her, som transformerer seg fra en form til en annen—den går fra å være død til å bli levende. Og denne, som kan skifte farge. Det er noen av tingene som liksom kamuflerer seg i den lille jungelen, men plutselig blir de oransje! Tingene bryter forventningene våre, og det er det som er det magiske.

Ella Bratt, s. 50

Jeg har anvendt en meditasjonsøvelse som heter Feeding your demons, som er en buddhistisk øvelse der man jobber med å lytte til sin indre, kritiske stemme. Moren min er psykolog, og jeg og faren min fikk være testpersoner for henne med denne meditasjonsøvelsen for noen år siden. Det er en guidet meditasjon, så det er vanskelig å gjøre den på egenhånd. Man trenger en situasjon som kjennes vanskelig, der den kritiske stemmen dukker opp i hodet. Man setter seg inn i den situasjonen, og kjenner etter i kroppen hvor den plagsomme stemmen befinner seg. Ofte får man fram et bilde, eller en kropp eller farge. Deretter må man prøve å finne ut av hva den vil. Den indre kritikeren er ofte ganske sint. Til slutt, når man har blitt kjent med den, skal man spørre den om hva den trenger for å slutte å være sint.

Dette er materialet jeg har jobbet med. Jeg har prøvd å gjøre de indre demonene mine mer konkrete, prøvd å gi dem en kropp. Akkurat nå holder jeg på å lage dem i faktisk, fysisk størrelse. Så den her , for eksempel, den er festkritikeren min. Den vil bare ut og feste og drikke øl og ha det gøy med venner. Mens denne  vil bare ha litt fika. Den synes det er veldig pinlig å være min kritiker, og derfor har den dette håret som den gemmer seg bak. Jeg lager et adopsjonssenter for dem, for jeg har ikke kapasitet til å ta hånd om alle sammen, de trenger kjærlighet og omtanke for å ha det bra. Derfor gjør jeg dem i fysisk størrelse, sånn at de kan bli adoptert bort til noen som er i stand til å ta vare på dem.

Tematikken er egentlig psykisk uelse, og jeg er jo ikke psykolog, så underveis har jeg snakket en del med moren min det, og om hva som er greit å ta i. Hun har også vært veldig interessert i å se hvordan figurene har sett ut. Øvelsen fører til veldig forskjellige bilder for forskjellige mennesker, det er så forskjellig hva folk ser for seg og hvordan fantasien fungerer, og det er veldig spennende! Disse figurene har ikke sett sånn her ut hele tida, jeg har på en måte tvunget dem

inn i så fysiske former som de har fått. I bunn og grunn er det karakterutvikling jeg har jobbet med.

For meg er det viktig å ha det morsomt, og jeg har vel i utgangspunktet å ganske barnslig uttrykk. For å holde konsentrasjonen oppe kan jeg ikke ta det jeg gjør for seriøst, det må være litt wild and crazy. Kaste seg ut i noe og se om det funker. På den måten har jeg jobbet gjennom hele bacheloren, veldig blandet, og det har vært veldig gøy.

Linus Saxvik, s. 51

Fra begynnelsen av var jeg bestemt på at jeg ville jobbe med stop motion, men prosessen startet på en måte med teorien og lesningen og å forsøke å begripe kollektivismebegrepet. Teori er sentralt for meg i prosjektene mine. Det kjennes meningsfylt å ha det aspektet med—et teoretisk rammeverk er en bekvem grunn å stå på.

Avgangsprosjektet er en stop motion film som er delt det i 8 kapitler og hvert kapittel har et eget perspektiv og et eget rom som får visualisere kollektivismen. Jeg har laget en hovedkarakter som skal lære seg noe gjennom disse delene, samtidig som hen desperat forsøker å integreres i kollektivet, men aldri helt lykkes. Jeg har filmet første scene så langt. Underveis har det handlet mye om avgrensning og strukturering av de ulike perspektivene. Hvert kapittel jobbet jeg med stegvis fra teori til små skisser og tanker om hvordan de kan visualiseres, til faktiske skisser av scenografi og videre til karakterbygging. Og det har gått helt okei, det er jo en del jobb. Det kan være litt vanskelig å kjenne etter hvor mye som skal med uten at det skal bli for mye. Det blir en form av abstrahering i å visualisere det. Jeg synes det er vanskelig å legge til for mange saker, så største parten av arbeidet i den overgangen fra teori og lesing til praksis var å avgrense.

Dette er et kostymeprojekt hvor kostymet og kroppen er en enhet på sett og vis. Tidligere har jeg jobbet mer intuitivt, men her har jeg vært tvunget til å jobbe strukturert, mer som en designmetode. Det kreves for at jeg skulle få lov til å gjøre et slikt prosjekt. Etter et kurs i andreklasse om materialtransformasjon, med mye fokus på ull, gjorde jeg min første stop motion—i tovet ull. Materialet har mange av de samme kvalitetene som leire på en måte. Det tovede er formbart. Man kan få ullen til å leve som leire, men den blir lettere. Så jeg synes det var kult å fortsette med det. Også er det gøy å legge inn litt symbolikk i det—jeg bestemte meg for at det funket ganske bra med tanken om kollektivet med

de individuelle fibrene som henger sammen at det blir noe sånt. Det er også kult at det ser litt barnslig ut, som en kontrast til det teoretiske.

Litt uforventet, kanskje!

Josephine Sassu, s. 52

Jeg jobber med samisk presens i arkitektur. Jeg har valgt meg Christian Langaards sal i det gamle Nasjonalgalleriet—den står jo nå tom. Etter å ha vært på utstillingen av Joar Nango – som var helt fantastisk! – slo det meg at det trengs flere slike steder i Oslo.

Som en ikke-samisk person har det vært viktig med researchen, for å forstå sammenhenger og hva som egentlig trengs. Det ble innledningsvis en måned der jeg jobbet utelukkende med research. Jeg har kanskje 30 bøker hjemme nå; barnebøker med mytene og om stjernene og hvordan stjernebildene beveger seg og hva slags mytologier som finnes og om arkitektur og kunstnere og aktivisme og musikk. Så reiste jeg opp til Nord-Sápmi og besøkte Joar Nango og Hans Ragnar Mathisen og reiste fra Kautokeino til Karasjok og tilbake. Jeg gjennomførte intervjuer, så flere steder og diskuterte hva de hadde villet gjøre med salen. Joar Nango tenkte på en skulptur, eller et rom i rom, og Hans Ragnar Mathisen tenkte på å lage en skog av hele rommet. Jeg har laget et design som har basert seg på diskusjonene og forslagene deres, ideene og verdiene i samisk kultur. Rommet skal være åpent for flere bruk. Det kunne ikke være nomadisk, men jeg ville at ting skulle kunne ha flere funksjoner. Et sted for møter og diskusjon og samtale. Hvor man kan ha performance kunst i skogen, seminarer og litteraturopplesninger.

Rommet i seg selv er allerede trukket i rosa stoff. Og den fargen finner man igjen i noen kofter. Jeg har også vært på den samiske samlingen og snakket med en kunsthistoriker om hvordan trendene også kommer inn i koftene. Hun fortalte at da miniskjørtet kom på 60-tallet så ble også gáktiene kortere! Jeg syns det var veldig kjekt å høre at det finnes en sammenheng mellom så dyp tradisjon og trend! Ellers blir de samiske fargene som er så sterke og klare fort litt lego når de kommer opp i et rom, så jeg har tenkt videre på materialer som reinsdyrskinn som er farget i bjørk—det blir rødbrunt, og så er det den auberginefargen man finner i bjørkestammen, den blir nesten lilla om vinteren. Det finnes også neonfarger som kommer fra snøscooterkulturen.

Det er jo også en diskusjon som handler om hva samisk arkitektur er. Det er en diskusjon ingen har svar på og et fint område å undersøke, for alt er så åpent fortsatt, det er mulig å lære mye. Jeg

snakket med en som sa at samisk arkitektur—det finnes jo ikke! De har jo hatt bygningene, men det var aldri nødvendig å lage noe monumentalt. Det er ikke meningen. Det handler jo om å etterlate så få spor som mulig der man er og det må være lett, og man må kunne pakke alt sammen og da bygger man jo ikke sånne store representative bygg. Det er mye å lære derfra i hensyn til bærekraft og transformasjoner av bygg.

Margaret Abeshu, s. 53

Jeg er ikke så glad i å tegne, men jeg visualiserer mye i hodet. Av erfaring er det best for meg å jobbe med tekstil direkte på kroppen. Det kan være tungvint for plutselig må jeg lage ti jakker før jeg kan bestemme meg for at det er godt. Prosessen min blir da å ta mange bilder av hva jeg lager og sette sammen kollasjer og samle det sammen på et vis. Prosjektet handler om techno, men også om paralleller mellom slaven, alienen og roboten. På en måte spiller maskinen en fin rolle, med tanke på at jeg bruker symaskinen til å lage klærne også. De symaskinene eksiterer på en måte ikke lenger heller, eller de produseres ikke lenger. Og det er linka til den industrielle revolusjonen og moderniteten som jeg også jobber tett med i oppgaven min.

Det var nødvendig for meg som designer å gå gjennom historien raskt, overfladisk og bredt for å kunne forstå nåtiden litt bedre. Om vi skal tenke for fremtiden, tenke bærekraftig, tenke forandring og endring, så er fortiden viktig. I den teoretiske oppgaven før jul laget jeg en slags timeline av viktige historiske hendelser som har vært med på å forme moderniteten, eller postmoderniteten heter det kanskje nå. Jeg leste om opplysningsprosjektet i Vesten, om filosofene og det kano niserte, men også om radikale tenkere, og black thinkers. Jeg prøvde å finne frem til det man kaller shadow histories. De tingene som har skjedd i mellomrommene, som ikke har vært skrevet ned, men som representerer erfaring og kunnskap som har vært overført og transformert gjennom andre medium. For eksempel i musikk, som jazz og blues—og techno. Toni Morrisson, Frantz Fanon og Édouard Glissant har gitt meg mye. Jeg har tenkt på hvordan vi blir servert narrativ som forenkler komplekse fortellinger og strukturer – sammenhenger som mistes i det store bildet. Det teoretiske arbeidet har handlet om å sy sammen en rekke perspektiver og hendelser for å forstå hvor jeg står i dag. Å lage et slags kart og avgrense og koble ting sammen, å lage meg en grunn å stå på eller et bakteppe.

I det praktiske ble Frida Orupabo, en kunstner

jeg har fulgt lenge, sentral. Jeg var nødt til å ha en håndgripelig ting å forholde meg til i overgangen til det visuelle og praktiske. For jeg skal jo lage klær! Hun jobber med seksualitet, kjønn og rase og mye med arkivbilder. Jeg bruker på en måte metoden hun bruker—hun tar ulike kropper som ikke hører sammen og bruker noe slags metall for å feste de sammen. Dermed er alle disse kollasjene, som deler kroppen i forskjellige retninger, blitt viktig i klesdesignet. Det føles også veldig robotisk. Jeg begynte å lage klærne med cut-outs som festes med metall. Jeg hører også mye på technomusikk og prøver å la det intuitive lede meg. Materialet jeg jobber i er denim, som i work wear. De moderne slavene i fabrikkene brukte dette. Bomull relaterer også til slavene (som plukket bomull), og parallelt også til min barndom i Etiopia der jeg plukket mye bomull selv. Jentene plukker og spinner bomullen, også veves stoffene ofte av menn. Det var på en måte et naturlig instinkt å velge det materialet. Jeg bruker også fløyel og velour, litt mykt og litt harry – en slick og soft kontrast – pelsete og litt kongelig.

Dette prosjektet har virkelig pushet meg til å sette spørsmålstegn ved alt. Paret har det lært meg at det er ok å ikke ha rett, å ikke ha en fast mening. Man mister ikke seg selv ved å være åpen. Fotnote: Édourad Glissant sier at “I like the idea that I can change through exchanging with the Other without losing or distorting myself” Jeg liker det veldig godt. For jeg har forflyttet meg veldig mye, Jeg liker at du kan tillate deg å hatt motstridene ideer samtidig. At det er lov.

Jennie Steen, s. 54

Jeg jobber med å lage antrekk som endrer form når de som har det på seg er i en bestemt situasjon; for eksempel i full fart på sykkel. Jeg vil at kunden skal være den aktive parten i å lage det ønskede øyeblikket for plagget heller enn at jeg presser det på de. Parallelt arbeider jeg også med å få arbeidene ut i offentligheten—at de skal provosere eller røre rundt i noen forestillinger. Jeg har sett litt på hvordan individet selv, eller individet i en gruppe, kan få til en forandring som jeg er på jakt etter.

Vi er alltid på jakt etter den neste tingen—litt hvileløst. Som når jeg sitter og drikker kaffe og tenker på det neste øyeblikket i fremtiden i stedet for å være tilstede her og nå. Det er en del av det konsum-tankesettet som jeg prøver å bryte med. Jeg vil på en måte forstørre den måten å tenke på; tilstedeværelsen i øyeblikket. Og slik blåses klærne opp akkurat i det du er i full fart på en sykkel, i et øyeblikk der du må være veldig tilstede

i det du gjør – og i klærne som blåses opp av vinden. Det er tanken. At den som bruker plagget selv bestemmer når det øyeblikket skjer. Jeg har brukt meg selv mye til å eksperimentere og finne ut av ting fysisk. Prosjektet begynte for så vidt med at jeg testet ut min egen oppfatning av nudisme. For å forstå hva klær er, ville jeg ta de helt bort.

Jeg tenker på alle prosjekter som et forslag til et forbedringspotensial, både for meg selv og i samfunnet. Hva er det vi trenger å hente inn av informasjon så vi kan gjøre de endringene som kanskje trengs? Det starter jo med en selv, at man må endre det man selv ønsker å endre for så å tro at andre kan følge det opp. Jeg vokser av å ta risikoer – å utforske det jeg ikke kjenner til – å endres. Jeg tror mange er veldig redde for det ukjente og det gjør oss litt stuck i å kunne forandre på ting. Det er i det ukjente vi kommer videre og har en mulighet til å øke vår forståelse. Og det er i det feltet jeg føler vår stemme som designer er – vi tør ta de risikofylte valgene. Det har gitt meg energi i prosjektet å være risky.

Marte Emilsen, s. 55

Jeg lager en ordliste om papir. Det går bra, men har vært litt overveldende, det er så mye å ta av. Siden jeg ikke har noen tematisk begrensning, kan prosjektet strekke seg like langt som interessen min gjør, og det er vanskelig å begrense meg når jeg blir engasjert. Engasjementet styrer arbeidsmengden.

Det har vært et veldig lærerikt prosjekt å jobbe med. Jeg har pushet meg selv til å ta kontakt med folk jeg ellers ikke ville fått snakke med, og reist rundt og oppsøkt dem. Først tok det litt tid å finne ut av hvem jeg skulle snakke med. Jeg snakket med en forfatter, og de andre i klassen, og så begynte det å utvide seg, jeg dro til en papirfabrikk, var på besøk hos et forlag, og jeg har hatt en del telefonmøter. Jeg snakka med noen senest i går, og det er vanskelig å sette en stopp for prosessen.

Tidligere har jeg gått rundt og tenkt at jeg gjerne skulle lært mer om papir, og da jeg skjønnte at jeg kunne gjøre det som bachelorprosjekt, bare gikk jeg for det. I hjemkommunen min, Løten, er det en nedlagt papirfabrikk, Klevfos, som nå er et museum, og jeg tenkte at jeg skulle lage en bok om det stedet. Så dukket det opp en del andre ting og jeg skjønnte at jeg ville ha med litt mer om papir generelt. På Klevfos lagde de gråpapir, og ikke bokpapir, så jeg merket at jeg trengte å utvide prosjektet hvis jeg skulle få med det jeg ville ha med på en naturlig måte. Jeg tok inn historie og tekniske ting, og det ble veldig bredt, og



vanskelig å finne en form på det. Jeg visste at jeg ville ha med en begrepsliste, eller en teknisk liste, og så, da jeg hadde en knekk, forsto jeg plutselig at jeg kunne utvide den lista, og heller putte alt sammen inn i den. Da ble det mye tydeligere for meg hva jeg holdt på med.

Nå gjør jeg en del eksperimenter med papir, som dette—. Det er papir fra Hellefoss, og de lager treholdig papir, som betyr at det gulner og blir sprøtt i sola – det er dette papiret vi ofte bruker i pocketbøker. Jeg tror ikke at mange har et forhold til hva dette er kontra et annet papir, så på denne måten prøver jeg å gjøre kvalitetene tydelige. Jeg har klippet ut bokstaver i svart kartong, som jeg har lagt oppå papiret. Papiret har jeg så lagt i sola, og med tida gir det et avtrykk.

Tanken er at boka skal være en ressurs, og at jeg samler all informasjonen som finnes, for jeg opplever at det er kunnskap som holder på å forsvinne, det er kunnskap som er hos de eldste på trykkeriene og hos de som jobber på papirfabrikkene, men det er veldig få av dem igjen. Men akkurat nå står vi i en papirkrise, og i Norge produserer vi knapt noe papir selv, selv om vi har masse tømmer, så vi er helt avhengige av det som skjer i utlandet. Når det er streik i Finland påvirker det oss også. Tilgjengelighet spiller en stor rolle for hvordan vi bruker papir. Det kjennes litt rart å samle alt dette om papir, når jeg vet at jeg i siste omgang sannsynligvis ikke får velge selv, men må ta til takke med det som måtte være tilgjengelig akkurat der og da.

Kristiina Veinberg, s. 56

Prosjektet mitt heter *Munchs urban garden*, og handler om transformasjon av det gamle Munchmuseet, både av bygget selv og området rundt. Jeg lager et sosialt sted hvor man kan dyrke mat, spise mat og lære om mat. Jeg vokste opp med å dyrke mat selv, og det har vært en viktig del av livet mitt å ha kunnskap om det. Det er mange som vokser opp i byen som ikke får ta del i den kunnskapen, og dette kan man ikke lære på skolen, så vi trenger nye læringsarenaer hvis vi skal videreføre den kunnskapen.

Jeg har jobbet på tre nivåer tenker jeg, som jeg bruker for å zoome inn og ut på prosjektet. På det øverste planet er idéen om et degrowth concept, en idé innen byutvikling om å bruke eksisterende materialer og bygningsmasser istedenfor å bygge nytt. Derfra har jeg zoomet inn på Munchmuseet, som jeg bruker som eksempel på å diskutere degrowth. På den måten blir det stedsspesifikt og konkret, og dermed lettere å snakke om, da er det ikke bare store idéer. Og hvis man zoomer inn

igjen, da handler det om bokhvete. Bokhvete kan man dyrke på området, og jeg har valgt det fordi det er mange måter å spise det på, man kan spise det bare som det er, eller man kan lage mel, og for eksempel lage sobanudler av det. Dessuten får man et biprodukt, nemlig skallet, som man kan bruke som fyll i møbler og objekter. Da blir det en slags full circle, ingen rester, og vi bruker alt vi får fra det lokale landbruket. For meg som interiørdesigner er den delen av prosjektet essensiell, der jeg jobber med fysiske materialer som kan speile noe av sjelen til prosjektet og bygget.

I prosjektet gjør jeg også en homage til Munch. Jeg har utarbeidet en fargepalett basert på maleriene til Munch. På den måten får Munch sette et avtrykk på bygget i dets nye liv, selv om maleriene er borte. Når maleriene flytter ut, løser det mange problemer med tanke på sikkerhet og lysforhold. Allikevel vil byggets historie med Munch ikke forsvinne, og den er en historisk og kulturell verdi, som jeg forsøker å ivareta gjennom farger.

Jeg begynte å jobbe med Munchmuseet fordi jeg bor i området, og jeg ser hvor dødt det har blitt etter at museet flyttet ut, hvor lite folk det er og hvor lite som skjer der, hvilken kontrast det er til før. Jeg har jobbet videre med de materialene og kvalitetene som ligger i det opprinnelige bygget, for å se på hva det kan bli til. På et tidspunkt snakket jeg med Naturhistorisk museum og Klimahuset, for å høre om det ville være mulig å dyrke bokhvete i området rundt museet, og de svarte at ja, det er mulig. De var så sikre på at jeg skulle gjøre det på ekte, og sa at jeg isåfall måtte snakke med Oslo Kommune først. Det var litt morsomt, men også fint, det sa meg noe om hvor reelt prosjektet faktisk er.

Nina Havermans, s. 57

I've been developing this biomaterial<sup>2</sup>, and exploring its possibilities. At first I made this in a smaller version, but now I'm scaling it up, to see how it holds and what kind of things I can make with it. The material is made out of a part of the wool waste from Gudbrandsdalen Uldvarefabrik, bound together with a wood derived cellulose binder. The process is reversible, so if I soak the objects in water, the material will degrade again and you'll get the wool out. At the wool factory they have this huge waste stream, and it is ongoing. So I thought, if I could come up with an actual solution for this ongoing waste stream, then that would make an ongoing sustainable product stream.

I'm doing different material exercises, working in different ways with the recipe and resources,

but with different techniques. Right now I'm working more rough, more hands on, but I'm also working with the laboratory at NIBIO, where I'm using a heat press, making denser, harder forms, and also making vacuum forming molds. By doing these different things I'm asking, what can this material do for us? There are so many possibilities for this, so many possible collaborations, both industrial and artistic. All the possibilities have made this project go a bit everywhere. It's a bit hard to show people what I do though, at one point I'm maybe standing there with wool that has finally after weeks been processed into a material that I can work with, and people will be like, so you got three buckets of wool? It's important to try and tell the whole story, and not focus only on the products in the end, because there are so many important findings here that are very concrete, but not so design like.

I knew when I started the master that I wanted to work with biomaterials. I had been to a summer course at the Aalto university, where they have both a chemistry department and a design department, which makes it very apt to material explorations. At KHIO, I've been all around school, using all the workshops. At one point, I tried to start up a bio lab, but after putting a lot of work into it, a PhD-candidate turned up and needed the space. So now I'm always somewhere between the ceramics department, the wood workshop, CNC, at my studio place, also around at AHO to use their machines. I even discovered a paper pulp machine at the silkscreen workshop that I don't think anyone even knew existed, and put some wool into it to see what would happen. Then having NIBIO in the research as well, with all of their knowledge on chemistry that I don't have... For sure it takes a lot of time and energy to move around, but I wouldn't have found all these weird machines if I had been fixed in one place all the time. I also get to talk with so many different people who have different material knowledge, that has really enriched my process. So in a way I'm very happy, even though it has been a real hassle sometimes!

Nicolo Groenier, s. 58

I'm working with the in between. After the last milestone I felt like everything came together properly, and others said it was a pretty clear story in the end, and that is what I'm never able to do, because the element of in between is of course hard to grasp. It's still hard to describe my project without bringing in the whole process. I started with a question and then new questions

arrived, and different fragments came together and started forming a story. That is also what my project is about; about fragmentation and how different fragments stand on their own, but together they can make a narrative. We as people do that a lot during life, we tend to put different fragments together in order to give meaning and understand. Then these fragments can of course end up as different understandings in different people, if you put something in a context, it will be true in one way, but in another context it will be true in another way. This is a big theme in my life, because I always want to consider and see different perspectives before making a statement, which again makes it so hard for me to make a statement. Even pretty clear things will mean different things, so maybe it's not so important for things to be clear? I've been interested in the idea about open or closed text from Umberto Eco, which I also wrote about in my thesis. An open text invites the reader to think for themselves, and then there is room for imagining other scenarios too, not only the ones that are in the text already. Then you are taking part in what is happening, in contrast to a closed text, that tells a story in one, linear way. The element of the in between in an open text is then something that

you use to understand on a deeper level.

So I'm working with these things that are in between intelligibility and unintelligibility, and I'm working with this through drawing. When you draw, you are actually always making an adaption, it always derives from something, but it becomes something with its own source. So it's this play with the reference and where it derives from, and changing that into something else. In the beginning I set myself a drawing assignment, I was looking around at my surroundings and focusing on the things that drew my attention, and then I drew them. So I'd be jumping around from interest to interest and they would morph together in one drawing. Then you could really see the reference, and it was more illustrative. After that it turned into an exploration of how abstract I could go, until the reference disappeared. Does it matter that you see where a drawing is derived from, or can it be enough on its own? Does it have to be a clear story or can you also tell stories that are more about form or feeling instead...

The works that I tend to like are in between the abstract and the illustrative. But with these it felt more interesting when I got rid of the actual illustrative part. Why do I tend to want to make drawings more abstract? Does it have something to do with being scared of making statements?

Or am I trying to hide what I really want to say by making it abstract, so that it's harder for people to have something to say about the drawings? When they are more abstract, I can trust my knowledge of form and my aesthetic sense, since that is something I trust.

In the end though, a story can be told through these abstract drawings, but it might not be my story, because people will either way interpreted it differently.

Emil Holmberg Lewé, s. 59

Det byrja med at Herman Billett, som går på AHO, snakka om at han ville gjere noko for dei eldre i masteroppgåva si. Det synast eg verka veldig spanande, så vi bestemte oss for at vi skulle jobbe saman om temaet. Så eigentleg har vi samarbeida, men til slutt leverer vi kvar vår oppgåve. Prosjekta refererer ikkje direkte til kvarandre, men begge delar er basert på det same bakgrunnsarbeidet.

Mykje av arbeidet har bestått i å snakke med gamle folk, og det var veldig fint å ha Herman å samarbeide med om dei tinga, det gjorde det lettare å kontakte folk og setje i gang ting. Vi har for eksempel starta ein bokklubb med nokre frå Kampen Omsorg, og vi har hatt ei utstilling, som var ein slags workshop. Med utgangspunkt i erfaringane frå dei møta har Herman skrive ein rapport, der han tek for seg ulike forslag til måtar å fremje kontakt mellom eldre og yngre.

Eg lagar ein kortfilm om alderdom basert på det same materialet. Vi jobbar veldig forskjellig med det, eg er nok kanskje meir interessert i formidlinga av ei historie. Først ville eg bruke opptak frå samtalanene, det har nemleg dukka opp mange morosame historier som har brote med slik eg har tenkt om gamle folk og mine fordommar. Eg ville at stemmene deira skulle drive historia, men det blei for vanskeleg, samtalanene var so lange og det var ikkje lett å byggje opp ein dramaturgi med dei. Difor har eg endt opp med å skrive mitt eige manus, der eg følgjer min eigen tankestrøm der eg førestiller meg korleis det er å vere gamal. Eg er litt nærvøs for å vise det fram til dei gamle menneska vi har snakka med, for i byrjinga av filmen seier eg sann, okey, når eg er gamal bur eg her og gjer sann her. Ein del av dei tinga eg seier i starten er ganske sterke stereotypiar, men i løpet av filmen opnar dei førestillingane seg. Det er viktig for meg at det skal kome tydeleg fram før eg viser det fram til dei. Men eg gler meg også til å vise det, særleg til tre damer vi har vore i regelmessig kontakt med, og til dei som er med i bokklubben.

Det har vore veldig verdifullt å ha med Herman i prosjektet, det har gjort at eg har møtt mykje fleire enn eg ville hatt anledning til eller turt på eigenhand. Herman er også svært flink til å berre setje igang ting, han har ei hurtigheit og ein driv på den måten.

*Hva tror du at du har bidratt med i Hermans prosjekt?*

Eg har ikkje peiling! Eg håper eg har bidrege med noko. Kanskje eg berre har treiga han ned—om han har speeda meg opp? Nei, men eg er nok meir opptatt av at ting skal vere ordentlege, av dei detaljane som får noko til å følast heilt ekte. Men eg trur også at berre det å ha nokon å snakke med om temaet har vore viktig, og han har ofte mange tankar over alt, og då har eg sikkert vore ei hjelp til å halde fast i det som er interessant, eller det eg synast er spanande, og det same den andre vegen. No kjenner eg jo Herman frå før, og eg veit ikkje om eit slikt samarbeid på tvers av skulane ville fungert om vi ikkje hadde kjent kvarandre so godt, sidan vi har levert kvar våre oppgåver har vi måtta vere ærlege undervegs på når vi treng tid eller pause frå samarbeidet. Det at vi stolar på kvarandre har gjort det mogleg.

Maren Kjelgaard Bredesen, s. 60

Prosjektet mitt springer ut fra erfaringer og refleksjoner jeg har gjort meg i en omsorgsbolig hvor jeg jobber. Der er det en egen type institusjonell estetikk, veldig funksjonell og rasjonell, som gjennomsyrer alt fra interiørarkitektur til møbler og hjelpemidler. Særlig hjelpemidlene får det til å se ut som et sykehus, mens det egentlig er noens hjem. Jeg vil si noe om at dette er uverdige, at mennesker med funksjonsnedsettelse ikke har et større estetisk utvalg å velge mellom. Det er jo objekter og ting som skal brukes mange ganger om dagen, som man har på kroppen og i hjemmet, de er hverdagsobjekter som er tilstedeværende i noens hjem, og ved å la dem være som de er sier man implisitt at de er mindre verdt. Man ville jo aldri akseptert å ha noe sånt hjemme selv.

Jeg tar altså for meg hjelpemidler, og lager et seil, som er noe man bruker for å løfte personer som ikke kan løfte seg selv. Jeg setter objektet inn i en ny estetikk, for å kaste lys på problemstillingen. De store motehusene klistrer jo dette mønsteret sitt—> over hva som helst, så hvorfor ikke på dette også? Derfor setter jeg dette objektet, som de færreste har et forhold til, inn i en kontekst eller et formspråk de fleste kjenner igjen, for å synliggjøre det.

Researchen jeg har gjort har bestått i å snakke med brukere av hjelpemidler. Jeg blant annet

snakket med en fyr som har en skjerm med knapper som man må trykke på for å gå opp og ned, den har et display som er tjue år gammelt, og det kunne jo lett vært gjort om til en touchskjerm, alt er jo touch for tida. Men det er bare ikke interessant. Hvis ble sett på som interessant å jobbe med, ville mye sett annerledes ut. Jeg har jobbet fram og tilbake mellom research og formgivning, og hatt med skisser til intervjuer og vist fram og fått direkte tilbakemeldinger på hva folk synes om prosjektet. Det har vært veldig fint.

Noe av kritikken jeg ofte har fått har gått ut på at man ikke skal kapitalisere dette, eller bruke masse ressurser på å forfine det, men det synes jeg er dumt – man gjør jo det med alt hele tiden. Alle ting vi har rundt oss finnes i tusen versjoner, og vi kan velge og vrake. Dette handler ikke bare om dekor, men også om selvbylde og identitet, og jeg skjønner ikke hvorfor noen ikke skal ha de valgmulighetene som alle vi andre tar som en selvfølge i det samfunnet vi lever i idag. Det gjør meg ganske sint.

Charlotte Friis, s. 61

Jeg har jobbet med sansende omsorg i livets slutt-fase. Utgangspunktet er at jeg syns det er interessant at man hos nyfødte er veldig opptatt av å ivareta hele sanseapparatet for at babyen skal føle ro, harmoni og lykke. Man stimulerer både taktilt, men også lukt, smak og lyd. Men når et gammelt menneske blir syk, sengeliggende og er i livets siste fase, har omsorgen en tendens til å bli veldig klinisk rettet. Stell, mat og alle disse viktige primærbehovene gjør at man kanskje glemmer litt bort at det er en sansende kropp som har sanset hele livet som ligger der. Tanken min er at ved å stimulere disse andre sansebanene i tillegg, så kan man både hjelpe den aldrende hjernen å reise tilbake til gode minner som gir en trygghet og en ro og opplevelse av harmoni og det kan fungere palliativt.

Dette er et altså spekulativt designprosjekt, og jeg tror at å lage et slikt design er en måte å foreslå et alternativ til det som finnes og skape en samtale om det. Dette er tross alt et tema det er vanskelig å snakke om. Noen har sagt at omsorg på slutten dreier seg om livet og ikke om døden – at man på en måte bruker den siste tiden på å gjenopplive det som har vært i stedet for å sørge over det som aldri kommer. Nå har man jo begynt å jobbe mer og mer i helsevesenet med det å gjøre intervjuer med eldre, spesielt med tanke på hvordan man ønsker seg at slutten skal være, litt som når man skal føde. En slags protokoll. Og jeg forsøker egentlig å skape en standardisert løsning

på hvordan vi kan bringe inn sanselige minner i omsorgen.

Det å jobbe spekulativt og få lov å være tenkeren bak prosjektet er veldig viktig for meg, det har det egentlig vært i veldig mange av prosjektene jeg har hatt her. Det er krevende i seg selv å klare å lage et uttrykk som kan formidle de tankene man har, men det er viktig for meg. Det å få lov å si sin mening gjennom materialet eller objekter; om man med et design kan si noe i brøkdelen av et sekund ved å gi noen en opplevelse så tenker jeg at man har gjort veldig mye.

Sindre Buraas, s. 62

Utgangspunktet mitt har vært helse, eller helsevesenet. I og med at det var en flaskehals i koronoasituasjonen opplevde jeg på en måte at hele samfunnet ble en del av helsevesenet. Enten du ville eller ikke måtte du leve som om du var syk selv om du ikke var det. I kjølevannet av den situasjonen ønsket jeg å utforske hvordan fremtidens helsevesen ser ut. Prosjektet har utviklet seg litt vekk fra det institusjonelle fokuset til et mer helhetlig perspektiv på hvordan samfunnet ville kunne sett ut.

Jeg startet med å se på hva slags teknologi som vil bli gjeldene for tiden fremover – jeg har laget et scenario, satt 30 år frem i tid, der jeg designer en mulig situasjon. Det lar meg stille spørsmål som: Hva er god helse? Hvordan styrer helse livene våre? Hvem og hva stoler vi på? Hva er vi redde for?

Jeg tegner ut et sted med utgangspunkt i et lite småbruk. Det har det nasjonalromantiske aspektet ved seg – det er et fint og vakkert sted, men det er slik at man blir 100% tatt hånd om av en ekstern teknologi der. Som sørger for at du har trygge rammer og god helse – konstant. Det er et veldig lite utfordrende sted å være, kanskje litt kjedelig. Også er det veldig kontrollerende. Visjonen er utopisk hvis du liker å bli dullet med, men dystopisk hvis du setter pris på friheten din. Jeg setter det litt på spissen – på overflaten ser det idyllisk ut, men jeg tror det vil oppstå problemer med å være der på sikt. Med inntog av ny trådløs teknologi tenker jeg vi er på vei i den retning. Du kan allerede ha ting på kroppen som analyserer og overvåker din tilstand, konstant. Og hva vil det innebære om det i større grad blir maskiner som stiller diagnoser? Man kan tenke seg mange ulike aspekter og utfall, men med oppgaven prøver jeg å fortelle at det finnes muligheter, men at vi må være uhyre bevisst hva som skjer fremover.

## FAGOMRÅDEANSVARLIGE

Martin Lundell  
Grafisk design og illustrasjon

Er det sånn her dere gjør det? Tar opp samtalen for så å transkriberer hele intervjuet til slutt? Stemmer det, hehe! Så skriver vi det om til tekster i katalogen.

Da gjelder det kanskje å holde det kort da...

*Jo, det hadde vært fint. Det vi har ønsket å få til med intervjuene er å snakke om prosess – med studentene og med lærerne. Når det kommer til dere lærere hadde det vært spennende å høre litt om det å være veileder – hvordan denne prosessen foregår fra deres ståsted. Hvordan er det å sitte på andre siden av bordet?*

Det er jo først og fremst utrolig gøy å veilede studenter. Også er det krevende, for alle studenter arbeider veldig ulikt. Med årene har jeg egentlig mindre og mindre tro på å følge fastsatte metodikker for hvordan å veilede. Det er og blir individuelt. Man kan kanskje sammenlikne det litt som med barn og språkkinnlæring. Noen barn holder helt kjeft til de plutselig snakker perfekt, mens andre bare kaster seg ut i det og babler i vei fra de er bitte små, og prøver og feiler underveis. Det ene er ikke noe bedre enn det andre. Det mest sentrale med veiledning tror jeg er å være lydhør; prøve å forstå hva studenten vil, eller hva som er viktig, hva vedkomne ønsker å oppnå med prosjektet. Fra det punktet handler det om hvilke tilbakemeldinger man gir på hvilket tidspunkt. Noen må få lov å være litt frie og ukonkrete en stund. Prosjektet må få lov å spire og gro selv. Veiledning innebærer sånn sett veldig mye læring, også fra min side. Hver student er et eget case.

Jeg tenker mye på hvilken veiledning jeg selv har fått og hva som har fungert og vært fint i det. På det planet tenker jeg at god veiledning er en form for hjelp til å sortere tankene sine. Å være en slags sparringspartner. Akkurat det tror jeg for så vidt ikke er unikt for en student-veileder situasjon. Jeg føler at jeg har behov for det selv, når jeg jobber med ting. Det er kjempe vanskelig å skulle gjøre alt fra A til Å, uten å være i dialog med noen om det. Å få innspill utenfra er viktig! *Har du noen strategier for hva du gjør hvis noen har kjørt seg skikkelig fast i et teoretisk hull de*

*ikke kommer seg opp fra? Eller rett og slett bare står fast i prosjektet?*

Jeg prøver vel å være påpasselig med å si til studentene at det de gjør er bra – og spennende! For det synes jeg jo at det er. Jeg tror det er litt undervurdert, faktisk. Der drar jeg også på egen erfaring; man kan miste troa på prosjektene sine og på seg selv. Det er det nesten umulig å komme unna i løpet av et prosjekt.

Jeg tror hvilken måte vi ser verden og oss selv er veldig avhengig av hvordan vi har det. Man kan våkne en dag og tenke at verden er helt miserabel og at man er helt ubrukelig og alt er helt bekmørkt – uten at det er noe som har skjedd. Da er det veldig vanskelig å ta tak i et prosjekt som du føler står litt stille, det er klart. Plutselig kan du våkne en annen morgen og tenke at ting er helt overlegent bra, at du er helt rå og alt er helt flott. Da blir problemene mye mindre. Du er nesten en helt annen person. Det å prøve å hjelpe folk til å komme i et modus der de er i stand til å takle motgang og tro på prosjektet, det er viktig. *Har du selv vært borti å våkne opp og tenke at ting er helt bekmørkt? Å måtte veilede på dårlige dager?*

Absolutt! Det er krevende for du må, på tross av den dårlige dagen du kanskje har, ikke la det gå ut over studentene. Noen dager må man virkelig ned i kjelleren og hente energi for å møte de tre-fire studentene som alle har hver sin krise mens du kanskje sitter der og har litt krise selv. Med årene har jeg blitt tryggere som veileder og tør nok i større grad å vise sårbarhet. Da jeg begynte her var jeg ganske ung, studentene var ikke så mye yngre enn meg, og da var jeg opp-tatt av å signalisere at jeg hadde kontroll. Det er ikke så viktig lenger – det er greit å vise at man synes ting er vanskelig, å være usikker. Jeg tenker i hvert fall at det ikke gjør tilliten mellom student og professor noe dårligere. Med en sånn type pedagogikk som vi har på KHIO er også veiledningene nødvendigvis mer dialogiske. Jeg kan ikke komme med en ferdig pakke som presses gjennom studentmassen – det handler heller om å etablere en samtale. Læreren er heller en del av fellesskapet enn å stå utenfor. Det er fint, men krevende. For det kan være lettere å være autoritær og holde distanse. Men dette er jo selvfølgelig en balansegang – som lærer er man jo ansvarlig, og dette må jo ikke grense over til ansvarsfraskrivelse heller.

*Hvordan kjenner du på det ansvaret i tillegg til å la studentene jobbe fritt? Er det vanskelig?*

Det er et godt spørsmål, og et av veiledningens store dilemmaer. I veiledningsteorien er det sentralt

at veilederen skal ha en ganske tilbaketrukket rolle: Være en som stiller gode spørsmål, men aldri egentlig kommer med noen svar. All innsikt skal komme fra studenten selv. Jeg har jo lest teorien, og det gir mening, men jeg har merket at når jeg har prøvd å gjøre det i praksis blir studentene fryktelig frustrerte. Det er kanskje derfor jeg tenker at det er viktig å være behjelpelig med en form for sortering i prosjektene. I et praksisfelt og en kunstfaglig håndverksutdanning som vår tror jeg ikke man kan ta en slik «ideell» rolle helt og fullt, det fungerte i hvert fall ikke for meg. Noen ganger er det riktig å kunne foreslå ting, finne ut av tekniske løsninger sammen. Som å gå helt ned i typografisk detaljering som satsspeil, skytning og pagina. Det blir jo veldig merkelig hvis jeg i de situasjonene svarer, ja, hva tenker du ville være et godt satsspeil? Jeg prøvde det en periode faktisk, og merket at det var ganske lite tilfredsstillende, både for min del og for studentenes del. Poenget med veiledning er jo pedagogikk; det handler om at studenten skal lære noe for så å være i stand til å kunne gjøre de avveielserne selv, seinere. Det er jo noe med det at denne kunnskapen må kroppsliggjøres, det må ta bolig i vedkomne. Hvis veiledning blir slik at studenten kommer med masse spørsmål som veilederen svarer på så kan man jo tenke seg at den pedagogiske verdien i det er ganske lav. Jeg tenker jo også at premisset på KHIO er hos studenten. Det er jo dere som velger et prosjekt og da får veileder en litt sekundær rolle fordi premissene hele tiden settes av studentene. Det hadde vært veldig annerledes om jeg gav hver enkelt et prosjekt.

*Når du kommer med konkrete forslag, tenker du noen gang på at studentene kan komme til å bli kopier eller versjoner av deg? At de gjentar det samme formspråket og de samme idéene?*

Det er et interessant tema, som fort blir ganske filosofisk. For jeg tror at det er dypt menneskelig å speile seg i andre. Det tror jeg vi gjør hele tiden. Vi tilpasser oss og ser hvordan andre gjør ting. Læring handler jo veldig mye om å se hva andre gjør og gjøre etter, uten at det nødvendigvis er kopiering. Så jeg er ikke så redd for det, faktisk. En autoritær holdning er nok mye mer skadelig i mine øyne. Å si bestemt hva som er bra og dårlig. Slik har det vært en del på våre typer utdanninger. Det sentrale, tror jeg, er å balansere hvordan egne meninger, som fagperson, kommer til uttrykk med en klar nysgjerrighet på alt mulig som er annerledes fra deg selv. Jeg synes også det er interessant å trekke paralleller til å jobbe med musikk. Der er det mye større aksept for å være inspirert. Det er nesten helt inkorporert i

det å være musiker—det er vanlig, og greit å være tydelig influert. Jeg kan ikke skjønne at det skal være dumt. Vi filtrerer jo inntrykk gjennom oss selv hele tiden.

*Ser du noen likheter eller gjentakende trekk gjennom kullene?*

Det er jo alltid brieven når vi skal skrive tekstene til katalogen—hva er årets tendens? Og det synes jeg er innmari vanskelig å si. Det er klart det er noen temaer som er tilbakevendende gjennom årenes gang. Noen ting ligger jo også i tiden, men jeg tror noe av det jeg er litt stolt av, og som jeg synes er veldig gøy på GI, er at det alltid preges av en veldig variasjon. Det er et fravær av ett uttrykk eller én måte å jobbe på—det er ikke så trendsensitivt heller. Jeg blir slått av det hvert år—for en ekstrem bredde vi har! Samtidig som det kan oppstå berøringspunkter i klassene når det kommer til tematikk eller arbeidsmåter. For det finnes jo skoler der studentene på en måte får et uttrykk. Det er litt fascinerende, men det har aldri vært noe mål fra min side å skape homogene grupper. Det er noe som gjennomsyrer hele tenkningen hos oss—fra vi sitter i opptak til vi veileder studenter.

Toni Kauppila

Interiørarkitektur og møbeldesign

*How is it tutoring graduates toward their exams?*

The MA projects are very particular part of studies, as it has such high expectations, but also it is a very personal part of the studies. So tutoring here needs an extra considerations, to help the students to perform their own best, yet providing circumstances not making it too stressful either. *Do you have a technique for changing your mindset, or opening your thoughts to tutor a new student, or a new project?*

In my view, this is the core foundation, but also the most rewarding part, of being a pedagogue in an art school; one has to be curious all the time, open and willing to critically self-assess one's own pre-conceptions. It has to be an inherent mindset, so that surprising and unprecedented approaches may surface.

*How do you guide students from their theoretical perspective into their practical execution?*

In our field at MA-level, this is an ongoing dialogue, and we don't really separate them. But rather see that our design practices have multiple ways of operating; sometimes one experiments in the workshops, sometimes interacts with users, sometimes analyses through drawing and

sometimes reads and writes. Yet creative processes are very unique, and often intuitive. So rather than looking for the appropriate model, we tend to seek for critical dialogue, where things can be reflected on the go.

*How do you prepare yourself for the milestones?*

We operate with a pedagogical model, where individual tutorials are paired up by peer reviews as second opinions during the milestone. The students get diversified commentary to help them to navigate their own approach. My task in the milestones is to facilitate that discussion, to enable those different voices to get heard.

*Do you see a different working process between the BA and MA students? Are there one or more reoccurring subjects, that also appear throughout the years?*

There is a very distinct difference between BA and MA. In BA one still needs to learn certain basics, in terms of skills and knowledge to make sense of our field, where in MA we can enter into a critical discourse about the content and our professional *raison d'être*.

*When did you graduate and what was your project about? Do you remember your approach and method? Were there something a tutor said, or a type of tutoring, who helped you through the process? And at lastly, do you use this as one of your teaching method today?*

I graduated in 1999 from UCL in London. My project investigated two interrelated things; what would be our future democratic political practices, and how do the emerging digital design tools change the participatory design practices. I'm still proud of that project, but maybe one particular thing to pick up here is, that I was very bad at presenting publicly my work, so I ended up making a video of my project to overcome that!

*In what way has the education for interior architecture and furniture design changed since you were a student, and has there been some reoccurring subjects or themes?*

My understanding of our profession is that, it has a long history and traditions, yet it is always trying to reach out to the near future. The first one builds up slowly, but the later one is rapidly changing as our times and societies change. In the late 90s there was a big optimism towards the future, with cold-war ending and the internet emerging, yet now world looks much darker and almost apocalyptic. So for sure we are recalibrating our approaches continually to be relevant for building a better future, whatever that means.

Christina Lindgren  
Kles- og kostymedesign

*Det vi har snakket med studentene om er prosess og de delene av arbeidene som skjer underveis i prosjektperioden, men som ikke synes det endelige resultatet. Så tenkte vi det ville være interessant å høre om hvordan det er å følge avgangsprosjektene som veileder?*

Ja, altså, det er jo helt utrolig spennende. I utgangspunktet ligger det så mye der, og det kan gå så mange veier. Og da gjelder det å være lydhør, for å både se hva studenten er tiltrukket mot, og hva det er et stort potensiale i – og det avhenger av så mye. Man må lytte så mye til utgangspunktet som man overhodet kan, til skissematerialet, til det studenten har gjort i tidligere prosjekter, men også til de helt ville innfallene. Ofte er det noe i dem som virkelig betyr noe, selv om man først kanskje kan tenke, hvor kom det fra? Det som ligger der i starten er så verdifullt og viktig for å kunne se hva som kan vokse ut av det. Det er som et frø, det er veldig lite og man kan overse det, men det er det som kan spire og bli til et helt tre. Så det er rett og slett utrolig spennende. En masterstudent har jo aldri gjort et masterprosjekt før, og det er ofte et større prosjekt enn de noen gang har gjort tidligere, så det er veldig viktig å ta og føle seg fram. Men det bygger jo også på de forutsetningene som studentene har med seg fra tidligere prosjekter, og avgangsprosjektene vokser ofte ut av tidligere arbeid. Ofte er prosjektene en slags manifestasjon av det som har skjedd gjennom årene for den enkelte designer.

*Hvordan tenker du om forskjellene mellom fagretningene, er det en stor forskjell på å veilede prosjekter i de forskjellige fagene tror du?*

Det er jo en økende grad av spesialisering gjennom studiet, så når man kommer på master er man ganske dypt inne i faget sitt.

Innen mitt fagfelt, kostyme, jobber noen på en forestilling sammen med andre, andre undersøker et tema alene, mens andre igjen gjør prosjekter der eget arbeid er utgangspunktet og selv trekker inn relevante samarbeidspartnere. På fagområdet kostymedesign utvikler studentene gjennom studiene samarbeidskompetanse, de er samarbeidspartnere og utvikle en scenekunstforestilling i fellesskap, – noe som skal oppleves i en felles sanselig opplevelse innenfor tid og rom. Det å ha kjennskap til andre fagfelt utgjør en stor del av prosjektene.

På klesdesign jobber man mot en kolleksjon, der dreier det seg oftere om ens egen visjon som man jobber med å realisere. Det er også et ele-

ment av samarbeid der, særlig i sluttfasen, når man skal ha en visning av kolleksjonen, så må man trekke inn en rekke andre fagfelt for å skape en helhet rundt arbeidet sitt, som fotograf, modeller og grafiske designere. Som oftest står motedesigneren selv i sentrum for samarbeidet rundt kleskolleksjonen, og i sentrum av den opplevelsen de formgir.

Det er forskjellige kontekster og derfor forskjellige arbeidsmetoder i fagretningene, og selvfølgelig forskjellig å veilede.

På kostyme er det helt nødvendig å være til stede på prøver for å vurdere om kostymene fungerer. Kostyme er en tidsbasert kunstform, det er plagg på kropp som sier og gjør noe på en scene i en kontekst. Kostyme er noe som skjer. Det er virkningen av plaggene på en kropp, i samspill med andre kunstformer, som er kjernen i kompetansen til kostymedesigneren. Som veileder må man ha et innblikk inn i hele produksjonen. I mote har man ikke den samme kontrollen på hvordan klærne virker, oppleves og brukes, det er ikke tidsbasert på den samme måten. Man kan selvfølgelig gå inn for å hente inn erfaringer i etterkant, finne ut av hvem som kjøper klærne og hvordan klærne oppleves, hvordan den sanselige erfaringen på huden er osv. Men fokuset ligger stort sett et annet sted hos designeren, så det å veilede og dyrke fram prosjekter innen de to retningene er forskjellig, det er forskjellige ting man må se etter, det er forskjellig i hvordan støtte studenten i prosjektutviklingen.

*Jeg er litt nysgjerrig for hvordan du går fram for å dyrke fram et prosjekt, for å se potensialet, hvordan kjenner du det?*

Jeg tror veldig mye på at man skal se på hva studenten forteller med kroppsspråket sitt når de forteller om en idé. Da merker du om det er noe som har stor betydning for dem. Og ofte har jeg sett at hvis et prosjekt er forankra i en historie, i ens personlighet, livssituasjon, det stedet man kommer fra og ser verden fra så blir det bra. Donna Haraways begrep *situated knowledge*, situert kunnskap, handler om hvor du har din kunnskap fra, hvilket ståsted du ser verden fra. Jeg tror at hvis du kommer nærmere den du er som menneske og designer gjennom disse årene, da blir avgangsprosjektet også viktig for deg på et eller annet vis. Derfor er det viktig for meg som veileder å se hvor studenten er situert. Hvor kommer de fra, og hvor står de nå?

Jeg prøver også å se studentens posisjon i fagfeltet, noen er kanskje opptatt av en spesiell håndverksteknikk, mens en annen er opptatt av visse trender, noen er opptatt av sosiale prakti-

ser og sammenhenger, og andre er kanskje opptatt av en kunstform, som for eksempel bevegelse og dans. Den ene student har kanskje selv danset som barn. Ja, da skal den kanskje fokusere på dans, lage kostymer til dans. Og i det også utfordre seg selv. Undersøke dansefeltet, hva som skjer akkurat nå, og hva har de sett av dans som inspirerer dem, hva er det de har lyst til å si med sine kostymer til dans, noe som gjør dansen annerledes, er det noen visjoner og tanker de har om dans som de gjennom kostymene kan være med på å virkeliggjøre? Er det en retning i dans, noen mennesker de skal oppsøke? Så du må liksom prøve å finne ut hvor «hjertet banker». For å kunne det er det viktig å ha et holistisk syn på mennesket, se hele studenten, bli kjent med dem opp igjennom studiet, hva er hobbyene og lidenskapene deres, og så videre. Det forutsetter jo også at studentene viser flere sider av hvem de er. På den måten tror jeg vi best mulig kan utdanne gode designere.

*Howdan er det å bli kjent med og omstille seg til nye studentkull fra år til år?*

Det er like spennende hver gang, det er helt utrolig hva som bor i et menneske og hvor forskjellige vi er, og å få være med på å få det fram i noen som utøver av faget – det er en overraskelse hver gang! Hva som bor i dem og hva de kan få til. Det er gave altså!

*Ser du noen utfordringer når du veileder, noe som er problematisk eller vanskelig?*

Som veileder vil jeg være ydmyk, jeg er redd for å ha misforstått eller oversett noe som er viktig, eller å ikke se potensialet i noe som det er potensiale i, eller ikke å stille de rette spørsmålene. Det er absolutt et ansvar som hviler tungt, også med tanke på prosjektfremdriften, som man som veileder hele tida skal ha en følelse med og passe på. Det er ikke alltid så enkelt, og noen prosjekter burde rett og slett hatt mer tid enn andre.

*Har du noen strategier hvis det er noen som har jobbet seg inn i et hjørne eller mister lysten på sitt eget prosjekt? Noen tips og triks?*

Ja, man har jo en liten verktøykasse. Det kommer veldig an på hvor langt det er i prosessen og hvilke ambisjoner de har, hvor stort skal prosjektet bli? En strategi har vært å se på tidligere masterprosjekter, selv om det kan by utfordrende med tanke på dokumentasjon som ikke alltid er like tilgjengelig. En ting vi ofte gjør er å analysere prosjektene, for å se på hvor de befinner seg i fagfeltet. Med tre forankringer i fagfeltet; hvor er interessene deres? For eksempel: Et prosjekt viser at designer er opptatt av en spesiell håndverksteknikk, samtidig som de er opptatt av bæ-



rekraft, samtidig som de er opptatt av møte med brukeren i forhold til taktilitet. Så har vi plassert dem med tre forankringer i et fagfeltkart.

*Et faktisk kart?*

Ja! Jeg har samla flere, de bruker jeg aktivt, store planjer hvor vi setter inn navn på de tidligere studentene. Jeg oppdaget da jeg selv gikk ut av master og bachelor at jeg ikke visste hvor mye jeg kunne. Så da jeg begynte å undervise var det viktig for meg å fortelle studentene, synliggjøre det for dem, alt hva de kan og vet. Når man gjør det, får man jo også en oversikt over det man ikke kan, som man må ta stilling til om man vil lære eller ikke. Så jeg har gjort et omfattende arbeid med å kartlegge kompetansene innen fagfeltene våre. Jeg opplever at alle som gjør denne analysen blir fylt av stolthet og entusiasme, for de skjønner at de selv også kan noe. Det er jo veldig dumt om man ikke skjønner hvor mye man kan i løpet av et studie, er det ikke det? Det begynner man å oppdage når man går ut fra skolen, men hvorfor kan vi ikke forstå det tidligere? Det er viktig å stoppe opp iblant, og ta et fugleperspektiv på utdannelsen sin, ikke bare fem eller ti år senere, men også underveis, og det metanivået bør vi ha med oss hele veien. I bunn og grunn handler det om å skjønne hvilken rolle man har – og hvilken rolle man kan ha. Som designere har vi alltid en rolle, det er noe annet av det som gjør det så forskjellig fra å være en fri kunstner. Som designer får man en oppgave som man skal løse, og vi liker jo det, vi liker å løse oppgaver. Det er det som er kult med å være designer, vi fikser ting. Og hva er den oppgaven? Jo, det er et problem som skal løses for en gruppe mennesker, i en tidsramme, i en kontekst, og det er en oppgave som er konkret på en eller annen måte. Det å ha den oppgaven skiller oss fra de frie kunstnere. Men for å kunne løse den oppgaven er det også en rekke ting vi må kunne, og det er derfor jeg mener det er viktig å ha et overblikk over hvilke typer kompetanser vi bygger opp og tilegner oss, et kompetansekart. *I avgangsprosjektene må man jo lage sin egen oppgave, hvordan jobber dere med det?*

Det store spranget skjer jo når du går fra et interessefelt til å skape deg en oppgave, det er et spennende punkt! Når man skal finne ut av hvor mange og hvilke interessefelt som skal være med. Ofte holder det med to, eller kanskje tre eller fire, men det er ofte mange som vil ha inn mange aspekter – og man kan jo få bruk for mye av det man har lært og interesserer seg for, men i den oppgaven som man gir seg selv, i selve problemstillingen, kan det være smart å holde seg til noen få interessefaktorer, for å gjøre oppgaven god for

seg selv, utfordrende og samtidig skarp. Det er en utrolig viktig del av prosjektet altså, overgangen fra interessefelt til oppgavestilling.

*Ser du for deg å slutte å være professor, og gå tilbake til å være utøver?*

Jeg er så heldig at jeg er utøver parallelt med å undervise, så jeg har to kompanier som jeg jobber med, og er vanligvis bare ansatt her på KHIO i en 50 prosent stilling, så jeg har en kunstnerisk praksis ved siden av.

*Tror du det du gjør som professor informerer den praksisen?*

Ja, det er jo ferskvare! Det jeg gjør ute i feltet som aktiv designer bruker jeg som lærer, og erfaring er ferskvare. Det å være faglig aktiv ved siden av å undervise er utrolig viktig, og for meg avgjørende. Når man jobber kan man teste ut forskjellige ting, som man kan ta med tilbake til undervisningen, som studentene også utforsker, som gir meg inspirasjon igjen – det er et helt kretsløp. Erfaring er ferskvare i tid og rom. Jeg bygger på kunnskap jeg har fått gjennom tretti års virke, men erfaring jeg får i daglig praksis som designer, går rett inn som ren energi, kraft og nye perspektiver. Det er like viktig som forskning. Og forskning er også veldig viktig for å gi god undervisning og veiledning. For forskning er kunnskap i dybden og i bredden, det er her og nå, og helt eksperimentelt. Det holder også studentene på med i masterprosjektene, utforskning, og at lærerne også gjør det er viktig. Siden lærerne har så mye erfaring, foregår det på et nivå som er annerledes og enda mer i dybden; hvis en lærer har holdt på med noe i mange år og gjør forskning rundt det, så er det en forskning som er ganske rik, og det kommer studentene til gode, da kan de tangere og undersøke det samme feltet, men med sin individuelle stemme, og samtidig få de næring fra forskningen til læreren, slik at det kommer på det høyeste nivået som mulig. Så det er veldig viktig, alle kontaktpunkter mellom masterstudentene i prosjektene sine og den pågående forskningen hos lærerne og på skolen.

Det er uvurderlig, verdifullt!



*Tusen takk til Arne i NILZ & OTTO for fantastisk samarbeid og jobb med planleggingen, trykkingen og gjennomføringen av denne katalogen.*

Growing up I dreamt of going to outer space or the Mariana Trench, on the verge of the unknown, now I'm dreaming of a future where I'm done and satisfied with my project enjoying nice weather.

Da jeg var liten, drømte jeg om å bli en trollmann. Helst med langt skjegg og ei kul kappe, akkurat nå drømmer jeg om å bli en trollmann. Helst med langt skjegg og ei kul kappe.

Jeg drømte om å bli rockestjerne det er omtrent det jeg har blitt.

Som barn ville jeg bli fotograf eller klesdesigner, nå har jeg skikkelig lyst til å jobbe!

I dreamt of becoming a chef, or a power ranger, now, I dream of never having to touch bias tape again.

I dream about becoming extremely rich, therefore I have spent 3 years at khio working with developing my imagination.

Jeg ville bli arkitekt, nå drømmer jeg om å bli ferdig på khio, og så drømmer jeg om å naile bachelorprosjektet

Jeg drømte om å tegne, nå drømmer jeg om å fortsette utforskningen

Eg hadde ingen klare drøymar, men no drøymer eg om å vere lykkelig.

Jeg drømte om å bli skater og rik, nå drømmer jeg om å kunne skape med mening

I dreamt of being an architect, now I dream of practicing as a design intellectual...

When I was little I dreamed of becoming an astronaut until I realised that it comes with severe risks and that I was not ready to die, now I am dreaming of post-capitalism and designing houses that make people happy. Also becoming a little bit famous within design and architecture.

Jeg ville bli en kunstner som bor helt isolert i skogen, nå drømmer jeg om å lage steinskulpturer i Italia.

Da jeg var barn drømte jeg om å bli rik. Jeg var veldig enkel, jeg drømte hver eneste natt om at jeg grave og fant penger, nå drømmer jeg litt enklere, bare å ha et galleri i hver verdensdel som representerer meg eller noe.

Growing up, my innate curiosity was fueled by the wanting of being like my idols, now, I am dreaming that this collection will shine through to someone else, creating engagement and inspiring them to their own intuition.

I dreamt of being a dancer, a singer, or a fashion designer, now I dream of travelling the world, and work with costumes, textiles and scenography for performance, dance & theatre.

I wanted to be a forest ranger, living in the woods taking care of the land and animals there - inspired by my favorite book as a child Persson i parken, now I dream of creating a life for myself where I can make something with my hands every day, where I can explore creativity in the face of emotions and develop my understanding of design as a tool for human growth.

I guess growing up is all about play and being creative in many ways, but now the more defined dream is to continue creating spatial narratives through materials and interiors.

Growing up, I wanted to travel to far-off places, learn new things, and have different experiences. More than that, I wanted the freedom to express myself, creatively and otherwise, now I am dreaming of a life by the beach.

Kontordame eller vanlig dame, nå drømmer jeg om sommerferie.

