

**Designavgang 2026**  
**Kunsthøgskolen i Oslo**

Publisert i forbindelse med avgangsutstillingen til designavdelingen på Kunsthøgskolen i Oslo. Avgangsutstillingen er koordinert av Margaret Abeshu Leversby. Katalogen og utstillingens identitet er grafisk utformet av Sebastian Kløver, med foto av Kristian Trana. Katalogen er satt i Neue Haas Unica på Munken Lynx. Trykket i et opplag på 500 hos Nilz & Otto Grafisk. Takk til Tatiana Andersen for å ha bidratt med utforming av plakat og omslag.

## Innhold

### Tekster fra kollegiet.....5

#### Grafisk design og illustrasjon

Akif Akgün.....	12
Matilde Bjørnstad.....	14
Louise Bouvelot.....	16
Maria Mogens Bø.....	18
Jennifer Franziska Geeb.....	20
Ingrid Helland.....	22
Erfan Hosseini.....	24
Marcus Andre Jørgensen.....	26
Nele Kram.....	28
Mina Lynum.....	30
Jibril Gabriel Ngoga.....	32
Beth Mari Madeley.....	34
Julie Ngo.....	36
Moa Henrietta Nilsson.....	38
Sara Nørbech.....	40
Ida Sandvik Thomassen.....	42
Thale Vikanes.....	44
Mary G. Wilson.....	46

#### Interiørarkitektur og møbeldesign

Jakob Klavenes Berg.....	50
Smriti Bharti.....	52
Silje Jørgensen Erdal.....	54
Andrea Freng.....	56
Flavia Thalisa Gütermann.....	58
Leon Borge Montgomery.....	60
Torbjørn Norheim og Erik Sarto.....	62
Jonas Oppedal.....	64
Anders Gustav Peinert.....	66
Christine Willemine Røsnæs Solheim.....	68
Lise Katrine Boting Sakariassen.....	70
Viktor Sakshaug.....	72
Dante Bernal Samá.....	74
Bruno Veier-Wiig.....	76
Ulrike Zimbelmann.....	78

#### Klesdesign og kostymedesign

Ingvild Abrahamsen.....	82
Hannah Rae Berner.....	84
Vanessa Nathalie Billton.....	86
Vilja Øyen Brandtsegg.....	88
Nora Haugen Ellingsen.....	90
Jenny Emblemsvåg.....	92
Tuva-Lill Eserstam.....	94
Idunn Feyling.....	96
Lars M. Henrichsen.....	98
Hanne Haug Johne.....	100
Svetlana Lindberg.....	102
Suna Sonko.....	104
Pål(ine) Mikael Sterk-Hansen.....	106
Vilhelm Almén Stormer.....	108
Frederik Tschenska Tang Jensen.....	110
Marte Ulltang.....	112
Lucas P. Vallejo.....	114
Julia Wilde.....	116

### The Design Student at an Art Academy Markus Degerman, Dean

Art and design are today defined more broadly than ever before. It is often said that there are as many ways of working as an artist as there are artists, and that design is no longer primarily about shaping objects, but rather has developed into an overarching way of thinking—and has become a central part of both everyday life and the economy. These are matters that have been discussed and can still be discussed. Nevertheless, somewhat simplified, it can be argued that art is more concerned with creating images of reality, while design more actively contributes to building and shaping it.

From this perspective—where art, unlike design, has a more autonomous relationship to reality—it may appear that the starting points for artistic and design practices are not necessarily fruitful to combine, as they point in different directions.

When I was a student, I had a professor of architecture who shared an anecdote from the beginning of his career. At a symposium, he introduced himself as both an architect and a critic. This provoked a reaction from another participant, who replied that he must be a “monster”—implying that these two activities were incompatible, and that one should not combine criticism and practice.

A classic definition of a monster is a creature whose head belongs to one organism and whose body belongs to another. The monster thus becomes a transgressive phenomenon that breaks with nature’s categories by combining different species. Such combinations often express a fusion of qualities, for example intelligence and strength—or, as in my professor’s case, practical knowledge as an architect combined with analytical and communicative capacities as a critic. From this perspective, the monster is something that is neither one thing nor the other, and therefore cannot be easily placed within established categories, but rather challenges them.

Our contemporary era is often described as “post-truth,” that is, a society in which political debate and social identity are less concerned with what is true, and more with what is perceived to be true. This in turn can influence how political power is exercised, and contribute to strategies in which confusion and cynicism become tools. This raises questions about the role of intellectual activity if it does not relate to truth values in political processes, and whether it is even possible to perceive reality responsibly if such values lose their significance. In a situation where the political increasingly permeates all areas of society, it becomes difficult to hide behind the notion that what we do is merely “pure” art.

The Italian Marxist and philosopher Antonio Gramsci, in his prison notebooks from the late 1920s and early 1930s, writes about intellectuals. He argues that all people are intellectuals, but that not all have a social function as intellectuals. Gramsci believed that the intellectuals of his time saw themselves as independent of the ruling class, while in reality they functioned as its representatives. For this reason, he argued for the need for a new kind of intellectual—one who could genuinely identify with and enter into relationships with the oppressed groups of society.

It has now been nearly a hundred years since Gramsci wrote these reflections. Power structures and definitions of dominance and marginalization change over time. In light of this, and of the societal changes mentioned above, the search for a new kind of intellectual appears to be an ongoing process. At the same time, there is probably a greater need than ever to engage in self-critical reflection on what one produces as an artist or designer—whether or not this is accompanied by ambitions of social critique.

Another key thinker in this context is the Palestinian-American literary scholar and philosopher Edward Said. He describes the intellectual as someone who should have a sense of exile—even within their own country

or field. By not being entirely “at home,” and by resisting what is comfortable, one can maintain a necessary critical distance. In this sense, the intellectual can be compared to a castaway who learns to live in a new landscape. Said also emphasizes the importance of amateurism — not as a lack of knowledge, but as a driving force based on curiosity and principles rather than pure professionalization.

Seen in light of these perspectives, a design education at an art academy appears to be a particularly interesting opportunity. In a situation where the concept of design has increasingly been diluted and now encompasses ever more practices — where even professions previously described as engineers or technicians are now referred to as designers — a space for action emerges for institutions such as the Oslo National Academy of the Arts. This space involves the possibility of defining directions: should education programs orient themselves toward strict professionalization, or should they take advantage of the situation to establish a strong intellectual foundation for practice?

When faced with this question, I must admit a certain bias. An institution like KHiO should of course have a conscious relationship to professional life outside academia. At the same time, we must respond to developments in the industry and the educational field at large. Design education at KHiO must be forward-looking and offer something different from what is already available elsewhere. This may largely lie not only in benefiting from the artistic environment, but also in actively contributing to it.

If it has become more difficult to maintain the idea of artistic autonomy, while at the same time there is a risk that art which abandons this autonomy in favor of social critique loses its grounding in truth values and becomes weakly substantiated illustrations of established norms, then design — with its non-autonomous relationship to reality — may constitute a more fruitful field for intellectual innovation.

The design student at an art academy occupies, from this perspective, a particularly interesting position — if not as a castaway, then at least in a form of exile. Developing knowledge as a composition of “head” and “body” drawn from different practices compels a self-critical

reflection that, in turn, raises fundamental questions about the premises of practice. And who, if not the academic community and the design students at KHiO, should pose such questions — questions that are not only academic, but are rooted in and developed through design practice?

Finally, I would like to thank this year's graduating students for their work in developing their own practices — and, consequently, the field of design: what it is, and what it can become.

#### With or without you

Lotte Grønneberg, Professor and Head of Bachelor's Programme in Graphic Design and Illustration

*I, you, here, now* are what linguists call *deictic pronouns*. Their meaning shifts depending on who speaks, when they speak, and where they speak from. These words are inherently unstable; they point to different things each time they are used. Their meaning is created anew in every utterance. *I* is such a word. When someone says *I*, they simultaneously create a *you*. It is the relation to another that makes the *I* possible. To step into a clear *I* is also to take responsibility for the one who receives it.

In «Kaninen har stått opp» Johanne Nordbø Wernø writes about how deixis shaped her approach to art criticism — as a form of writing grounded in orientation, in the act of turning toward someone. This linguistic framework offers a powerful metaphor for graphic design and illustration as well. Our field is built on acts of address. Nothing enters the visual public without an implied speaker. A message presupposes a sender.

For our graduating students, this deictic logic has been a quiet undercurrent throughout their studies. Their subjectivity is not an afterthought. It is the pulse beneath their work. Each project has required them to step into an *I* — to locate themselves, to orient themselves, to decide from where they speak and from where they create. They have done this again and again, letting the meaning of *I* be influenced by the context, the material, the audience, the moment.

They have shown that subjectivity can take many forms: a choice, a risk, a hesitation, a conviction, a quiet insistence, a refusal to dissolve into neutrality. It can be the tension between intention and material. It can be the act of standing somewhere and letting that stance matter.

Like *I, you, here, now*, subjectivity is situational. It is unstable. It requires someone to inhabit it. It demands presence. In this sense, every design decision becomes a deictic gesture: a pointing, a positioning, a way of saying *look here, from here, with me*.

In a landscape shaped by speed, automation, and shifting publics, such presence becomes a form of attention. A way of holding a position in motion. A way of choosing what to make visible.

And this is what our students demonstrate through their bachelor projects. They show that subjectivity is a practice — something enacted, not declared. They show how a personal stance can become a visual argument. How reflection can become structure. How craft can become a way of thinking *with* the world.

Our graduating students have spent years stepping into their own *I*. They have learned to orient themselves, to address someone, to work with context, to be present, and to trust that meaning emerges in relation. Their projects are full of deictic gestures: signals, invitations, positions, openings. They show that graphic design and illustration is not just what is made, but from where it is made, to whom it speaks, and how it situates itself in the world.

#### MAKING ROOM

Pavlina Lucas, Professor and Head of Bachelor's Programme in Interior Architecture and Furniture Design

Here, in the Interior Architecture and Furniture Design programme, we make rooms. We imagine them and then we draw and model them to find out more and more about them: their form, their structure and materiality, and how they change through use and through the seasons. These rooms need not be inside or fully enclosed. A carpet, a canopy, or a piece of furniture, placed with intention in a specific context, can create a room.

Design is a process of morphogenesis — *morphê* (shape) + *genesis* (creation) — the biological process through which an organism takes shape. This is done by the differentiation of cells, tissues, and organs to develop systems according to a genetic blueprint and environmental conditions. In our design processes we follow this pattern, searching for the form and material presence of these rooms from the inside outward. Our attention is on the “how” rather than the “what”; on the questions rather than any one answer. Our goal is to strengthen each student's innate capacities and cultivate resourceful and reflective practitioners, armed with the tools and confidence to challenge and expand the horizon of the discipline.

Life, the everyday and the extraordinary, the mundane and the mythical, the pragmatic and the poetic, takes place in rooms. Places where we wash our bodies or care for our sick. And places where we can escape history and dream of Bill the Lizard and the Mad Hatter. The canopy of the apple tree made room for the original sin. The table hosted the Last Supper and made room for devotion and betrayal. The labyrinth made room for the gruesome and the cruel, and then for triumph and liberation.

No two rooms are exactly the same, nor do they remain the same over time. They are in a state of constant change due to the life they contain and the conditions that surround them. But what is common and unchanging about the rooms we make is that they make room. Room for gratitude and remembrance, room for forgiveness and acceptance, room for reflection and joy. They make room for the human condition to unfold. And that is no small task.

But you already know all of this.

So all that is left to say is: congratulations on your graduation! As you continue on your path, be curious, courageous and — when needed — cunning.

## **Our bodies are tools for work and a place for feasts**

Fredrik Floen, Professor and Head of Bachelor's Programme in Clothing Design and Costume Design

Dear graduation students of 2026. This is a celebration of your bodies. Of work. They produces, carries, and performs, withdraws, leaks, burst, restores, and feels. Now we are at the point of departure, the surface of articulation, and the site where meaning takes form.

As the French philosopher Maurice Merleau-Ponty writes, *"The body is not an object in the world but our means of communication with it. The horizon latent in all our experience and itself ever present and anterior to every determining thought."* Our bodies is how we encounter and understand the world. To work with clothing and costumes is always to work with the body. Not only as a physical structure, but as a bearer of identity, memory, experience and projection. Or, as Llewellyn Negrin formulates it: *"When we act in the world, we do not act as just bodies, but as clothed bodies."* Garments mediate perception, movement, behaviour, and social relation. In this year's graduating projects, the body does not appear as stable or resolved. Trend alert: It is rearranged.

Hair emerges where we do not expect it. Organs shift outward, becoming visible, insistent, and unfamiliar. The silhouettes presented resist recognition; they interrupt habitual ways of reading and understanding form. These bodies do not aim to be seamless or optimized. They insist on fiction, on excess, on movement. They are no longer smooth, efficient, or immaterial. They become manual machines, constructed through processes that demand time, repetition, and attention.

Screen printing leaves traces of pressure and chance. Knitting accumulates labour. Material carries the evidence of decision, of touch of human error. Scale becomes a gesture; oversized hats and expanded negative space challenge the relationship between body and garment, between wearer and place. Speaking of place, they move on and become nomadic.

These projects also resist reducing the body to a coherent image or stable identity. As Mike Featherstone observes, "Much of human life

is lived in a non-cognitive world in which the body cannot be reduced to a body image, an individual unitary or organic body, the surface for society to fill with signs." In your work you propose other ways of inhabiting and understanding the body.

Several of your projects engage with the experience of alienation: the sense of being estranged from one's own body, of not fully aligning with how one is seen or how one appears. The body becomes both intimate, contradictory, and unfamiliar, a site of tension as much as of belonging.

Our bodies today are continuously shaped by external forces: by systems of visibility, by technologies of mediation, by expectations of performance and control. As a group, you demonstrate a shared attentiveness to such conditions. You engage the body not as something given, but as something constructed through making, through wearing, and through perception. Through displacement, exaggeration, and craft, you open the body. You invite us to encounter it, each other and the world woundable and literarily open.

## **There is hope**

Andreas Berg, Professor and Head of Master's Programme in Design

The Master's program in Design at the Oslo National Academy of the Arts have three specializations: Clothing and Costume, Graphic Design and Illustration and Interior Architecture and Furniture. The teaching of theory and method is common, but the in-depth study is given by teachers in each field.

It is not unique but unusual with design education at art academies. This is one of the things that attracts applicants to the program. The school's fantastic workshops are another. But most important, I would like to believe, is the high teacher density and that the student is put at the center.

This year, 21 students are graduating from the Master's program in Design. They come from Australia, France, Germany, Great Britain, India, Norway and Sweden, from different educational systems and different schools.

It has been a privilege to get to know them. They were different when they came to the Department of Design and we teachers are proud that they have maintained their individuality throughout the years at the Oslo National Academy of the Arts. Times are bleak, but they give us hope. In fact, I believe that these students are exceptionally well-placed to offer us a way out of the darkness, if only we dare to follow.

What is distinctive about design is that it is not aimed at the elite but at the majority of the population. Design students tend to be particularly sensitive to current trends. Identity politics is not as relevant as it was a few years ago, nor are environmental policy goals, but questions of authenticity and credibility and a sense of responsibility for nature and a reluctance to consume remain.

Common to all specializations seems to be the desire to go back to the basics and the

tangible. Materiality is important. The fact that textile fibers are the basis for projects in all specializations is perhaps not so surprising. In Norse mythology, it is the Norns who spin the thread of life. But the thread of life, as we have learned, is actually a DNA spiral that is best described by AI. Alongside nature studies and textile fibers, or rather our relationship to textile fibers, AI is a recurring theme in this year's graduation exhibition. Look again if you don't see it right away.

This spring, a loyal servant of the Design Department is retiring. Theodor Barth, responsible for the subject theory, is one of the teachers who has had the most contact with the master's students. I would like to take this opportunity to thank him. For almost 20 years, he has left his mark on teaching and given students memories they will never forget.

Thank you for your presence, dear Theo!



BA

Akif Akgün

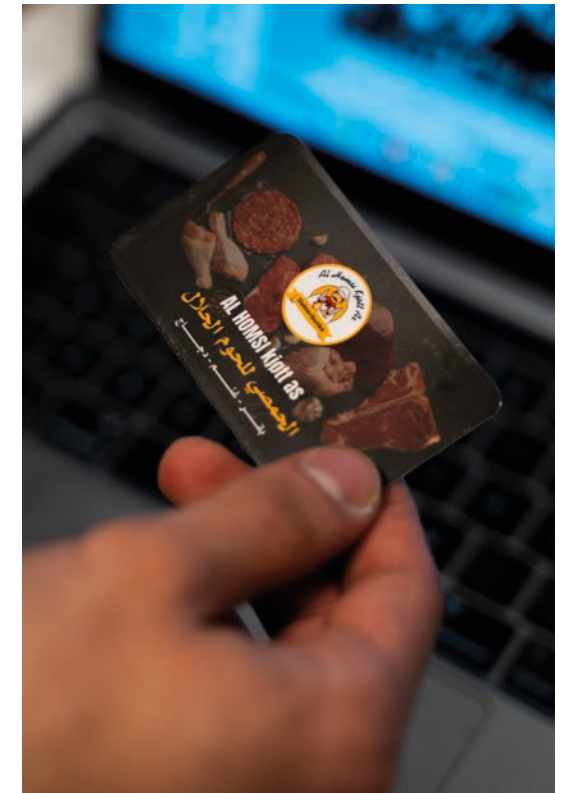
+47 462 37 473

akifakguntm@gmail.com

@000akif

VATAN, DUNYA

VATAN, DUNYA er et visuelt arkiv over gründere i Oslo med minoritetsbakgrunn. Hver gründer er intervjuet i sitt eget lokale for å dokumentere både butikken og menneskene bak. Prosjektet dokumenterer hverdagsentreprenører gjennom fotografi, intervjuer og skanninger av objekter som kvitteringer og emballasje. Publikasjonen samler historier og objekter for å dokumentere en spesifikk kultur og et visuelt språk som vanligvis ikke blir arkivert.



VATAN, DUNYA

VATAN, DUNYA is a visual archive for entrepreneurs in Oslo with a minority background. Each entrepreneur is interviewed in their own space, documenting both the shops and the individuals behind them. The project documents everyday business owners through photography, interviews, and scans of objects like receipts and packaging. The publication collects stories and objects to document a specific culture and visual language that is usually not archived.



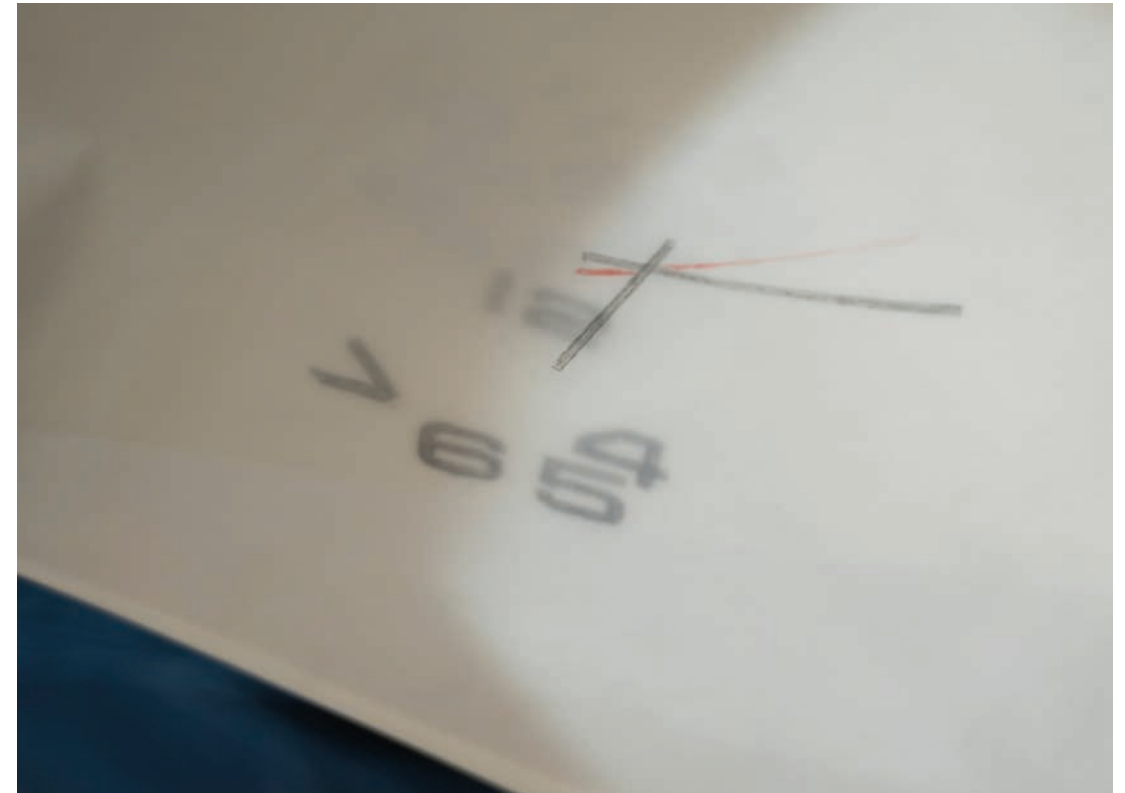
BA

Matilde Bjørnstad

matildebjo@gmail.com

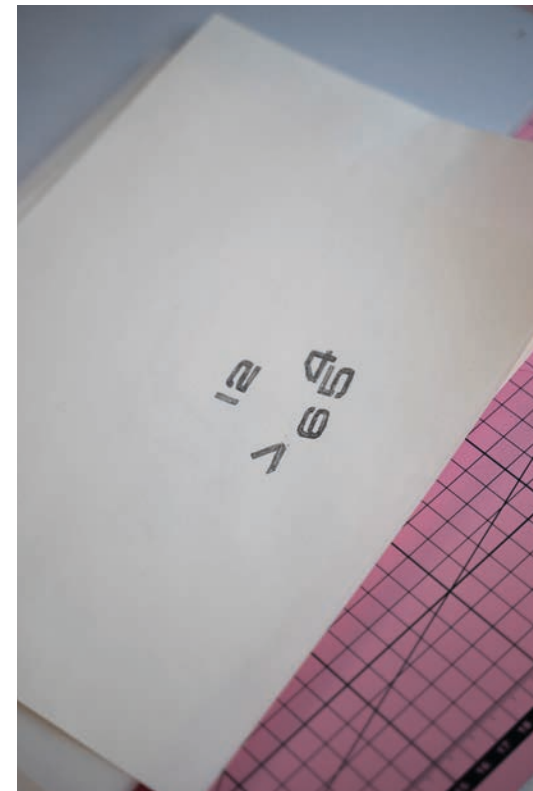
intrusive thoughts & actions: en undersøkelse av håndtegnet animasjon som utløps- og formidlingsmetode

Min bacheloroppgave er en undersøkelse av hvordan håndtegnet animasjon kan benyttes som uttrykksform for å beskrive temaer som omhandler tvangstanker og tvangsmessige handlinger. Jeg har tegnet filmen *intrusive thoughts & actions*, som består av korte klipp som sammen uttrykker en indre uro og en følelse av kaos. Jeg har valgt å kombinere ulike animasjonsteknikker og ved å benytte urytmiske og hurtige klipp prøvd å beskrive tanker og følelser som er vanskelig å forklare med ord. Bildene skifter raskt med kun få frames om gangen. Dette skaper en følelse av bevegelse og desorientering, og gjenspeiler hvordan verden kan oppleves som korte, nesten forstyrrende bruddstykker mer enn et sammenhengende narrativ.



intrusive thoughts & actions: an exploration of hand-drawn animation as an expressive and communicative medium

My bachelor project explores how hand-drawn animation can be used as a form of expression to depict themes related to intrusive thoughts and compulsive behaviors. I created the film *intrusive thoughts & actions*, which consists of short clips that together convey an inner unrest and a sense of chaos. I chose to combine different animation techniques, and by using irregular rhythms and rapid cuts, I attempt to portray thoughts and emotions that are difficult to articulate with words. The images shift quickly, with only a few frames at a time. This creates a sense of movement and disorientation, reflecting how the world can be experienced as brief, almost unsettling fragments rather than a coherent narrative.



## Regel nummer 6

«Ingenting er en feil. Det finnes ingen seier og ingen feil, det finnes bare å gjøre». De siste månedene har vært en utforskning av ens eget forhold til begrepet «taper» og de samfunnsmessige forventningene som ligger bak det. Fra morsomt ord til fornærmelse til trussel, hvordan bruke en etikett som er så politisk? Hvordan kan og bør man gjenvinne ordet? Og hva betyr det egentlig, når alt kommer til alt, å være en taper?

I hjertet av prosjektet står figuren Franz Kafka og tropen om den torturerte kunstneren. I form av en dagbok blir Kafka den imaginære vennen til en ung kvinne, noen ganger engel noen ganger djevel på skulderen hennes, og hjelper henne med å finne ut hva det innebærer å vinne eller tape, og hvor langt man er villig til å gå for å oppnå suksess.



## Rule number six

“Nothing is a mistake. There's no win and no fail there's only make”. Starting with the word “loser”, the past months have been an exploration of one's own relationship to this term and the societal expectations behind it. From funny word to insult to threat, how to use a label that is so politically tainted? How do you and should you reclaim the word? And what does it mean, in the end, to be a loser?

At the heart of the project, the figure of Franz Kafka and the trope of the tortured artist. In the form of a diary, Kafka becomes the imaginary friend of a young woman, sometimes angel sometimes devil on her shoulder, helping her figure out what winning or losing entails, and how far one is willing to go to achieve success.

BA

Maria Mogens Bø

+47 413 72 219

maria.mogens.bo@gmail.com

@styggetegninger

Blir vi helt borte?

I mitt bachelorprosjekt undersøker jeg vårt forhold til døden gjennom en barnebok. Prosjektet tar utgangspunkt i personlige erfaringer og eksistensielle spørsmål knyttet til sorg og fortellinger om etterlivet.

Hva skjer når vi dør? Hvor blir vi av? Man blir vel ikke helt borte? Sjelen må jo ende opp et sted – men hvordan er det der? Har man vinger, har man en jobb? Hva bruker man tiden på i all evighet? Og møtes vi igjen?



Blir vi helt borte?

In my bachelor project, I explore our relationship with death through a children's book. The project is based on personal experiences and existential questions related to grief and stories about the afterlife.

What happens when we die? Where do we go? We don't just disappear, do we? The soul must end up somewhere — but what is it like there? Do you have wings, do you have a job? How do you spend time for all eternity? And do we meet again?



MA

Jennifer Franziska Geeb

jennifergeeb.de

+49 157 543 51 900

jennifergeeb@googlemail.com

@niffillu

## Forestilling av feilaktig tid

Overflaten prøver å frigjøre seg fra seg selv. Tiden kaster seg opp i falser. Spenningen ligger der linjen berører overflaten. Virkelighet taler seg til eksistens. I repetisjon blir tiden ensrettet inntil det former en sirkel. Monotrykket følger bevegelsens regler. Rutenettet er et verktøy, og et fengsel. Å skape system er et forsøk på forståelse. Forestilling av feilaktig tid er et tredimensjonal monotrykk. Virkeligheten blir utspilt. Du har talt min virkelighet til eksistens. Og jeg har falt ut av din tid.

Dette er meg som prøver å forstå.

## Performance of faulty time

The surface tries to free itself of itself. Time throws itself up into folds. Tension lies where the line touches the surface. Reality is spoken into existence. In repetition time becomes unidirectional until it becomes a circle. The monoprint adheres to movement's rules. The grid is a tool and a prison. System-making is an attempt at understanding. The performance of faulty time is a three-dimensional monoprint. Reality is something that is acted out. You have spoken my reality into existence. And I have fallen out of your time.

This is me trying to understand.



## Skal man le eller grine?

Prosjektet utforsker et figurativt formspråk der symbolbruk, detaljer og kunsthistoriske referanser danner et tvetydig visuelt univers. Gjennom arbeid med blekk og glassspenn utforskes materialitet, strek og tekstur i et møte mellom tradisjon og samtid. Prosessen er leken og undersøkende, og et ønske om å åpne opp for nye uttrykksformer.

Tematisk undersøker prosjektet hvordan humor og alvor eksisterer sammen i en absurd samtid, med referanser til Hans Holbein og Theodor Kittelsen. Tegningene springer ut fra begreper som galgenhumor, muntermelankoli og det trist-vakre, og utforsker hvordan det absurde kan omformes til noe mer håndterbart. Prosjektet inviterer betrakteren inn i et rom uten entydige svar, der det er mulig å både le og kjenne på ubehag.

## To laugh, or to cry?

The project explores a figurative visual language in which the use of symbols, details, and references to art history create an ambiguous visual universe. Through working with ink and a glass dip pen, it explores materiality, linework, and texture in a dialogue between tradition and contemporary times. The process is playful, driven by a desire to open up new forms of expression.

Thematically, the project examines how humor and seriousness coexist in an absurd reality, with references to Hans Holbein and Theodor Kittelsen. The drawings emerge from concepts such as gallows humor, cheerful melancholy, and the bittersweet, exploring how the absurd can be transformed into something more manageable. The project invites the viewer into a space without clear answers, where it is possible both to laugh and to feel a sense of unease.



Erfan Hosseini

erfan.no

+47 925 32 653

erf.wip@gmail.com

@erf.wip

Samlekort har gått fra en enkel hobby til et marked preget av investering og spekulasjon. Det som før handlet om lek, fellesskap og interesse, er nå styrt av verdi og profitt. Dette prosjektet springer ut av en lengsel tilbake til en tid der man skapte uten forventninger, kun drevet av inspirasjon og glede.

*Et Kvart Liv* er en fysisk tolkning av en digital spilleliste, bestående av 22 tittelkort samlet i en transparent boks. Prosjektet utforsker hvordan musikk kan oppleves visuelt og taktilt, og fungerer som en personlig tidskapsel. Tittelkortene gir hver låt en visuell identitet og skaper en helhetlig fortelling.

Prosjektet står i kontrast til en kommersialisert samlekultur, samtidig som det låner dens form. Det balanserer mellom å ligne et produkt og å avvise markedets logikk. Målet er å fremheve verdien av det personlige og uperfekte, å skape noe som ikke skal selges, men oppleves.



#### A Quarter of My Life

Collectible cards have shifted from a simple hobby to a market driven by investment and speculation. What was once about play, community, and genuine interest is now shaped by value and profit. This project stems from a longing to return to a time when creation was free from expectations, driven purely by inspiration and joy.

*A Quarter of My Life* is a physical interpretation of a digital playlist, consisting of 22 title cards housed in a transparent box. The project explores how music can be experienced visually and tactually, functioning as a personal time capsule. Each card gives a song a visual identity, forming a cohesive narrative.

The project stands in contrast to commercialized collecting culture while borrowing its form. It balances between resembling a product and rejecting market logic. Its aim is to highlight the value of the personal and imperfect, creating something not meant to be sold, but simply experienced.



*Merker du det også?* At tilsynelatende all musikk du hører på refererer til tidligere epoker? At du har identiske referanser og sjargong som fremmede mennesker? En fornemmelse av en kreativ ond tilbakekoblingsløyfe på samfunnsnivå, så altoppslukende at det er vanskelig å forstille seg en utvei? Du er ikke alene. Mange har allerede prøvd å diagnostisere fenomenet. *Smak eller Behag* tar for seg problemstillingen fra en personlig innfallsvinkel: Hva er smaken din og hvor kommer den fra? Hva er det som leder deg til de kreative valgene dine? I hvilken grad er de i det hele tatt dine? Og i den grad det finnes strukturelle dragninger mot homogenisering, kan man gjøre noe som individ for å motstå dem? Gjennom en pastisj av «oppgavebok-på-grunnskolen»- formatet, sender *Smak eller Behag* deg tilbake til skolebenken for å konfrontere disse spørsmålene. Ikke som leser, men som deltager. Elev, om du vil. Så, finn frem pennalet og ta blyanten fatt! Du har lekser å ta igjen og friminuttet er over.

(Un)Acquired Tastes: *Meet the tastebuds!*

*Have you noticed it too?* That seemingly all the music you listen to references eras past? That you find yourself having the exact same lingo and references as strangers? A sense of a creative negative feedback loop at a societal scale, so all-encompassing that it's hard to imagine an escape? You're not alone. Many have already attempted to diagnose the phenomena. *(Un) Acquired Tastes* approaches the issue from a personal angle: What is your taste and where does it come from? What leads you to your creative decisions? Are they even yours? And to the degree there are structural forces pulling us towards homogenization, is there anything we can do as individuals to resist them? Through a pastiche of the "workbook in primary school"- format, *(Un) Acquired Tastes* brings you back to the classroom to confront these questions. Not as a reader, but as a participant. A student, if you will. So, find your pencil case and grab your pencil! You have homework to catch up on and recess is over.



MA

Nele Kram

nelekram.com  
+47 405 65 178  
nele.kram@googlemail.com  
@finaldraftversions

Du Leser: Tittelen

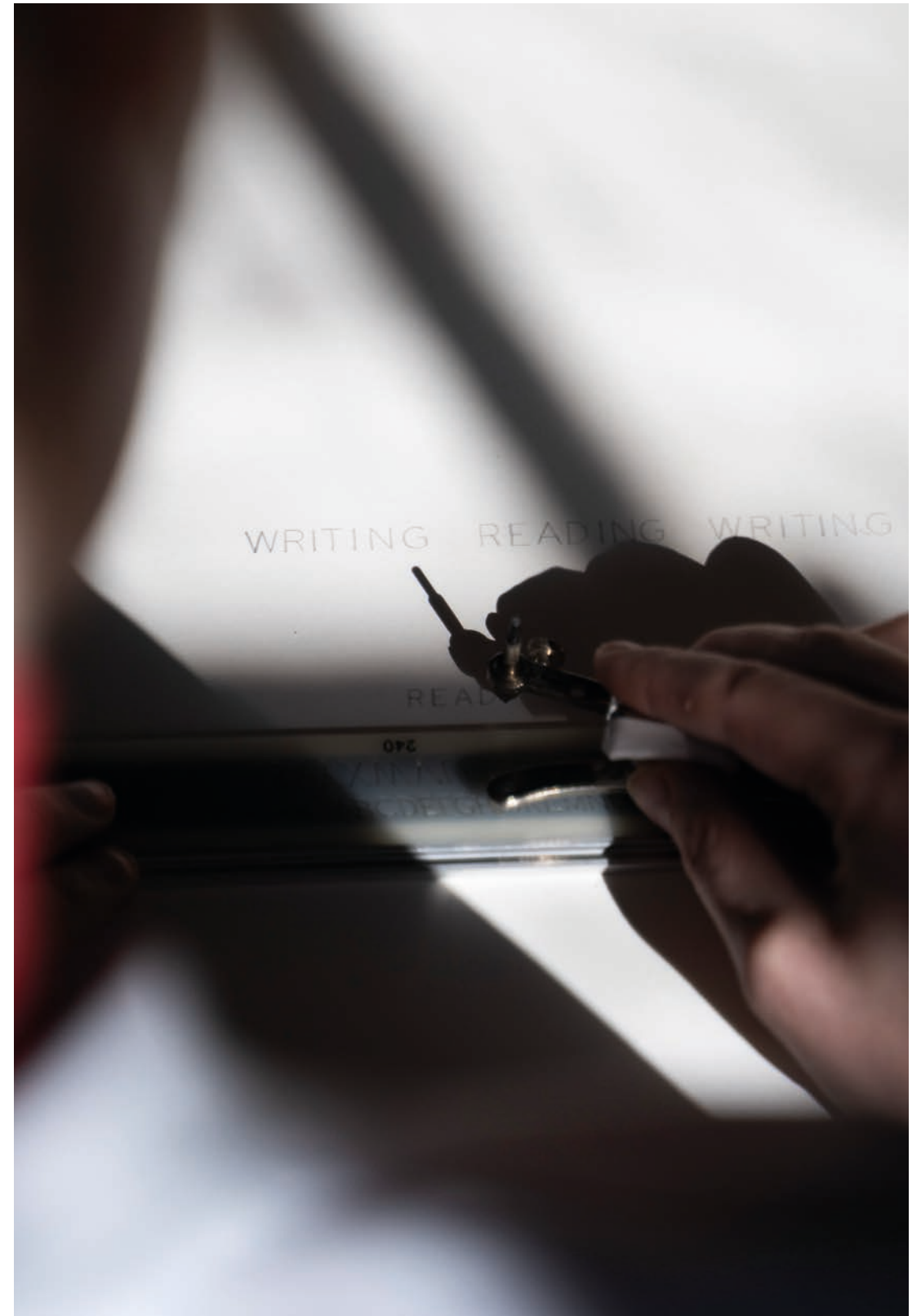
«En prosjektbeskrivelse. En uttalelse. Et sammendrag. En fortelling. Et portrett. Ord nedskrevet for å skildre: Lesing, som i å tolke skriftlig tekst til mening, og skrivning, som i å forme bokstaver til tekst. To handlinger man antar skjer av og til, men som faktisk foregår hele tiden. Sammenflettet og uatskillelige.»

Du Leser: Tittelen utforsker ulike perspektiver og metoder for lesing og skrivning, og finnes i ulike utgaver, både fysisk og digitalt. Hvordan leses en bok? Hva oppfattes som en del av boken? Hva leser leseren? Er det bare selve fortellingens tekst? Eller inkluderer det også typografi, format, farger og rutenett? Hva med kolofon, forord, dedikasjon og takkeliste? Alle er tekstlige komponenter i en bok, selv om de sjeldent leses som en del av selve verket.

You Are Reading: The Title

"A project description. A statement. A summary. A story. A portrait. Words written down to portray: Reading, as in interpreting written text into meaning, and writing, as in forming letters into text. Two performances assumed to happen occasionally, but actually happening constantly. Intertwined and inseparable."

You Are Reading: The Title explores different perspectives and methods of reading and writing, and comes in various editions, physical and digital. How is a book read? What is perceived as part of the book? What does the reader read? Is it only the text of the narrative itself? Or does it also include the typography, format, colours and grid? What about the colophon, preface, dedication and acknowledgements? All are textual components of a book, though they are rarely read as part of the work itself.



BA

Mina Lylum

+47 954 77 803

lynlaget@gmail.com

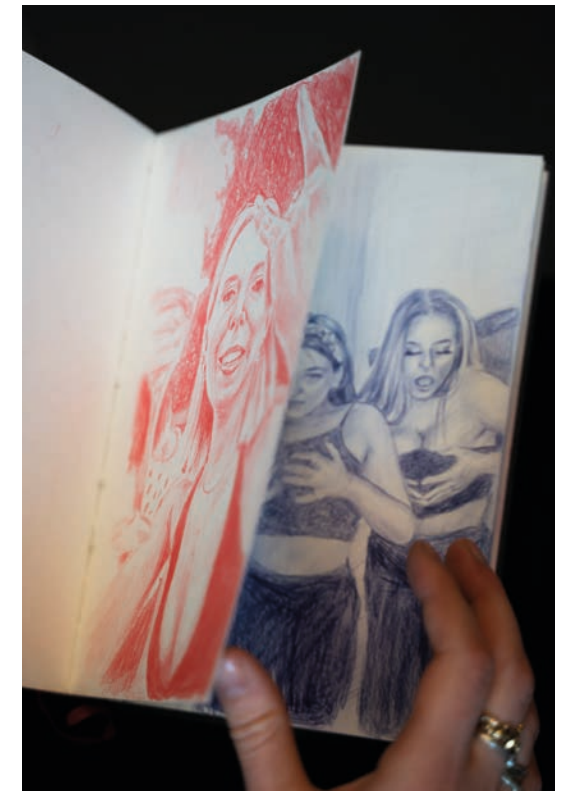
«For alt innhold som du sender til tjenestene ...»

Prosjektet mitt utforsker grensene mellom privat og offentlig innhold, samt hvordan digitalisering påvirker identitet og fri vilje. Med utgangspunkt i barndomsvennene mine, som både konsumerer og kapitaliserer i digitale medier – stiller jeg spørsmål rundt konsekvensene av privatliv som handelsvare. Vi blir presentert med brukervilkår de færreste leser, samtidig som vi frivillig overleverer rettighetene til eget innhold. I lys av en overvåkningskapitalisme, opptrer vi som forbruker og produkt. Gjennom gjengivelsen av flyktige mobilbilder som varige blyanttegninger, synliggjør jeg hvordan tilsynelatende midlertidige bilder inngår i en permanent informasjonsøkonomi. Valgfrihet og demokrati blir utfordret ved å vokse opp under et digitalt tak: viktigheten ligger ikke bare rundt hva vi velger å dele, men om vi i det heletatt har valgt det selv.



«For all content you submit to the services ...»

My project explores the boundries between private and public content, and how digitalization affects identity and free will. Based on my childhood friends, who both consume and capitalize on digital media, I question the consequences of treating private life as a commodity. We are presented with terms of service that few people read, while simultaneously and voluntarily surrender the rights to our own content. In the context of surveillance captialism, we function as both consumers and products. By transforming ephemeral mobile images into permanent pencil drawings, I try to highlight how seemingly temporary images become a part of a lasting information economy. Growing up under a digital roof challenges both free will and democracy: the issue is not only what we choose to share, but wether we have truly chosen it at all.



## Nervøse Tilstander

*Nervøse Tilstander* er et kritisk-teoretisk prosjekt som undersøker hvordan visuelle regimer former identitet, med særlig vekt på fremstillinger av Afrika og svarte kroppar i en vestlig bildetradisjon. Med utgangspunkt i en dobbel posisjon – som både produsent av og subjekt for bilder – aktiverer prosjektet eksisterende visuelle arkiver. Gjennom collage som metode fragmenteres og forskyves etablerte representasjoner, med sikte på å destabilisere deres tilsynelatende naturlighet. Arbeidet undersøker muligheten for kritisk praksis innenfor de samme visuelle strukturene det springer ut av, og åpner for refleksjon rundt hvordan bilder ikke bare speiler, men produserer virkelighet.

## Nervous Conditions

*Nervous Conditions* is a critical-theoretical project examining how visual regimes shape identity, with particular attention to representations of Africa and Black bodies within a Western visual tradition. Positioned both as producer of and subject to images, the project engages existing visual archives. Through collage, established representations are fragmented and displaced to destabilize their apparent naturalness. The work probes the possibility of a critical practice operating within the very structures it inhabits, opening space for reflection on how images not only reflect but actively produce reality.



## Fragmenter fra Uneath

«Jorden rundt huset er merket med dype, mørke hull lagt ut i et rutemønster som strekker seg utover i hver retning. Det er dette vi gjør: vi graver, når bakken er myk og tilgivende. Vi jobber alene, mot et felles mål. For overlevelse, for fornyelse, for vår usikre verden.»

En samling av tekster og bilder funnet fra levningene til Uneath-samfunnet, en isolert gruppe mennesker forent i sitt ønske om å leve løsrevet fra en overmettet verden, og i stedet overleve på det de finner begravd under jorden.

## Fragments from Uneath

"The land around the house is marked with deep, dark holes laid out in a grid reaching outwards in each direction. This is what we do: we dig, when the ground is soft and forgiving. We work alone, towards a common goal. For survival, for renewal, for our uncertain world."

A collection of salvaged texts and images recovered from the remains of the Uneath community, an isolated group of people united in their desire to live detached from an oversaturated world, subsisting instead on the things that they find buried underground.



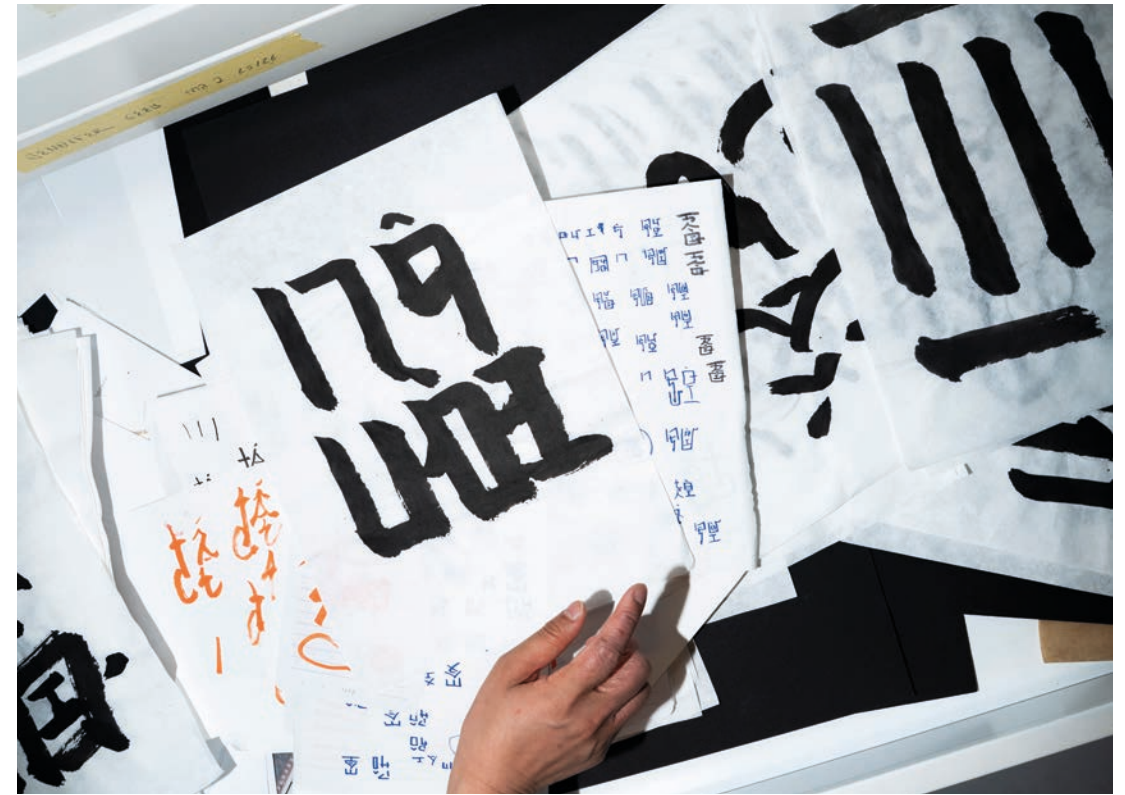
## Flyktige Ornamenter

«For duften var en bror av pusten.»

Ved innpust oppløses dikotomien mellom deg og meg. Å lukte er å innta den andre; molekyler infiltrerer den som sanser, og visker ut grensen mellom subjekt og objekt. Vi eksisterer ikke på tross av hverandre, men i direkte relasjon gjennom fysiske utveksling. Å puste er å være sammenvevd.

Antologien undersøker fraværet av lukt i det moderne samfunnet som en form for systemisk filtrering, et maktredskap brukt til å markere marginaliserte kropper som «de andre». Verket utfordrer rådende eksistensformer i en verden designet for å opprettholde illusjonen om det opphøyde, autonome subjektet. Ved å sette arkitektonisk modernisme i dialog med postkolonial teori og olfaktorisk diskrimineringshistorie, avsløres nøytralitet som en konstruksjon av privilegier.

*Flyktige Ornamenter* inviterer oss til å revurdere vår egen plass i et delt rom: Hva skjer når vi anerkjenner porøsitet, en flyktighet der vi konstant konsumerer og konsumeres av hverandre?



## Volatile Ornaments

“For scent was a brother of breath.”

Inhalation dissolves the dichotomy of you and I. To smell is to inhabit the Other; molecules infiltrate the smeller, blurring the boundaries between subject and object. We do not exist in spite of one another, but in direct relation through physical exchange. To breathe is to be intertwined.

This anthology investigates the absence of smell in modern society as systemic filtration, a tool of power used to mark marginalized bodies as “Others”. The work challenges prevailing modes of existence within a world designed to sustain the illusion of the elevated, autonomous subject. By placing architectural modernism in dialogue with postcolonial theory and a history of olfactory discrimination, neutrality is revealed as a construct of privilege.

*Volatile Ornaments* invites us to reconsider our own place in a shared space: What happens when we acknowledge porosity, a volatility where we are constantly consuming and being consumed by one another?



## Att nysta upp

«Varenda person jag har undervisat under det senaste decenniet har virkat med sina händer som vägvisare – händer som i sin tur har vägletts av hennes egen mor, och så vidare genom århundraden. Att nysta upp det förflutna, det ursprunget, innebär att ta sig an det oändliga arbetet med att bevara, omarbota och dokumentera kvinnors historia.»

«Att nysta upp» spårar de tysta språken och berättelserna som finns inbäddade i textilhantverket. Projektet betraktar hantverket både som ett konceptuellt system och som ett socialt rum, format av queer-koder och historien om kvinnors handarbete.

Projektet bygger på arkivmaterial och gemensamma workshops, och behandlar hantverket som både metod och uttrycksform – i ett utrymme där kunskap rör sig sidledes och ständigt formas om mellan händer, material och deltagare. Hantverket blir ett sätt att skapa gemenskap och tillhörighet, samtidigt som det utforskar hur informella koder och kommunikationssätt har spridits inom grupper och över generationer.

## To unravel

«Every person I have taught in the decade since crochets with her hands as a guide, hands guided by her own mother and on and on back through the centuries. To unravel that past, that lineage, is to put our hands to the never-ending work of preserving, reworking, and recording women's history.»

«To unravel» traces the quiet languages and stories embedded in textile handcraft. It approaches handcraft as both a conceptual system and a social space, shaped by queer codes and the history of women's needlework.

The project is rooted in archive material and collective workshops, and treats handcraft as both method and language — a space where knowledge moves sideways and is continually reshaped between hands, materials and participants. Craft becomes a way of forming connection and belonging, while also exploring how informal codes and modes of communication have travelled within communities and through generations.



BA

Sara Nørbech

saranorbech.cargo.site

Rim- og rable regelbok, en reglebok og kokebok, en sjofel liten sjofebok

*Rim- og rable regelbok, en reglebok og kokebok, en sjofel liten sjofebok* er resultatet av en arbeidsprosess strippet for digitale krykker. Det er en samling av dikt og tegninger som har sprunget ut av oppsamlede inntrykk fra passive og aktive møter med mennesker – mennesker på bussen, mennesker i blokka, mennesker i systemer, mennesker jeg kjenner.

Med papir, blyant og en Facit 1620 skrivemaskin har jeg utforsket hvordan den fysiske prosessen av å sette tekst i skrivende stund er med på å forme fortellinger. Med utgangspunkt i norsk punkemusikks kritiske og uformelle form, og barndommens moraliserende og absurde rim- og reglekultur forsøker jeg å leke meg fram til et tidsbilde – hvor samtiden møter fortiden gjennom innhold og form.

Dette er en protest mot de lærende- og lekende prosessene vi er i ferd med å fjerne fra barn og voksnes utvikling, hvor bearbeiding av tekst og bilde er overlatt til digitale krykker.

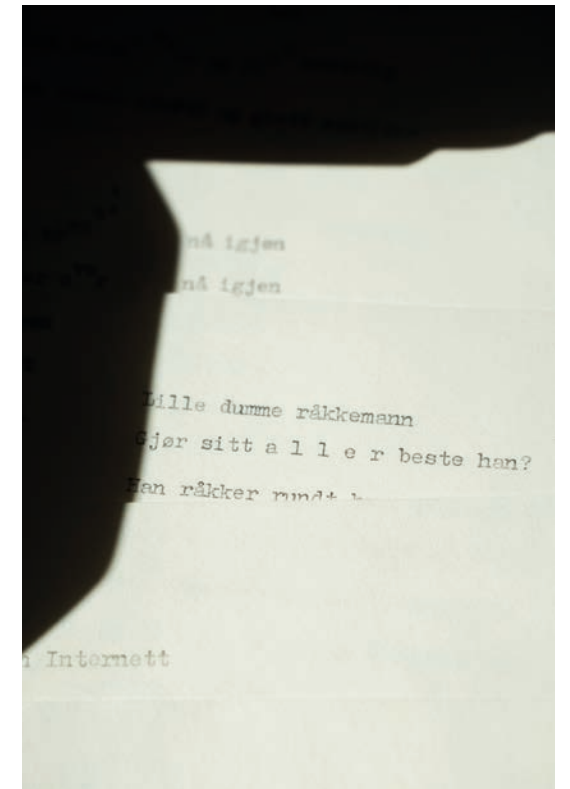


Rhyme and scribble rule book, a rule book and cookbook, a dirty little joke book

*Rhyme and scribble rule book, a rule book and cookbook, a dirty little joke book* is the result of a work process stripped of digital crutches. It is a collection of poems, stories and drawings that have sprung out from collected impressions ;from passive and active encounters with people — people on the bus, people in the block, people in systems, people I know.

With a pencil, paper and a Facit 1620 typewriter I have explored how the physical process of putting text into writing, shapes the narrative. Based on the critical and informal form of Norwegian punk lyrics, and the moralizing and absurdity of childrens rhymes I try to play my way to a picture of time — where the present meets the past through content and form.

This is a protest against the learning and playing process we are removing from the development of children and adults, where the processing of text and images is left to digital crutches.



Vi står på kjøkkenet og diskuterer middagsplaner. Jeg har tatt opp telefonen uten å tenke over det og trykker meg inn på en artikkel om et pedofilt nettverk. Jeg skroller videre på nyhetsappen halveis tilstede i samtalen, og later som jeg skal sjekke en oppskrift. Et rush strømmer gjennom kroppen, det er tilfredsstillende å gi etter, nok en gang.

Den konstante eksponeringen for informasjon gir en følelse av å falle utenfor når jeg ikke sjekker telefonen. Skrollingen har blitt et kontrollbehov, som kan bli tilfredstilt når som helst. Det har nærmest blitt et kroppslig instinkt. Jeg skifter fokuset mellom det digitale og det fysiske rommet gjennom dagen, etterklangen er en apatisk tilstand.

Jeg forsøker å skape et visuelt språk for opplevelsen av konstant nyhetskonsument. Penntegningene og akvarellene undersøker kroppens møte med den digitale strømmen av informasjon.

#### Now

We're standing in the kitchen planning for dinner. I pick up my phone without thinking and open an article about a pedophile network. I keep scrolling through the news app, half present in the conversation, pretending I'm checking a recipe. A rush moves through my body; it feels satisfying to give in, once again.

The constant exposure to information creates a feeling of being left out when I'm not checking my phone. Scrolling has become a need for control, always possible to satisfy. It has settled into the body as an instinct. My attention shifts between the digital and the physical throughout the day, leaving behind a muted, apathetic state.

I attempt to develop a visual language for the experience of continuous stream of news. The pen drawings and watercolors explore how the body meets and is shaped by the digital flow of information.

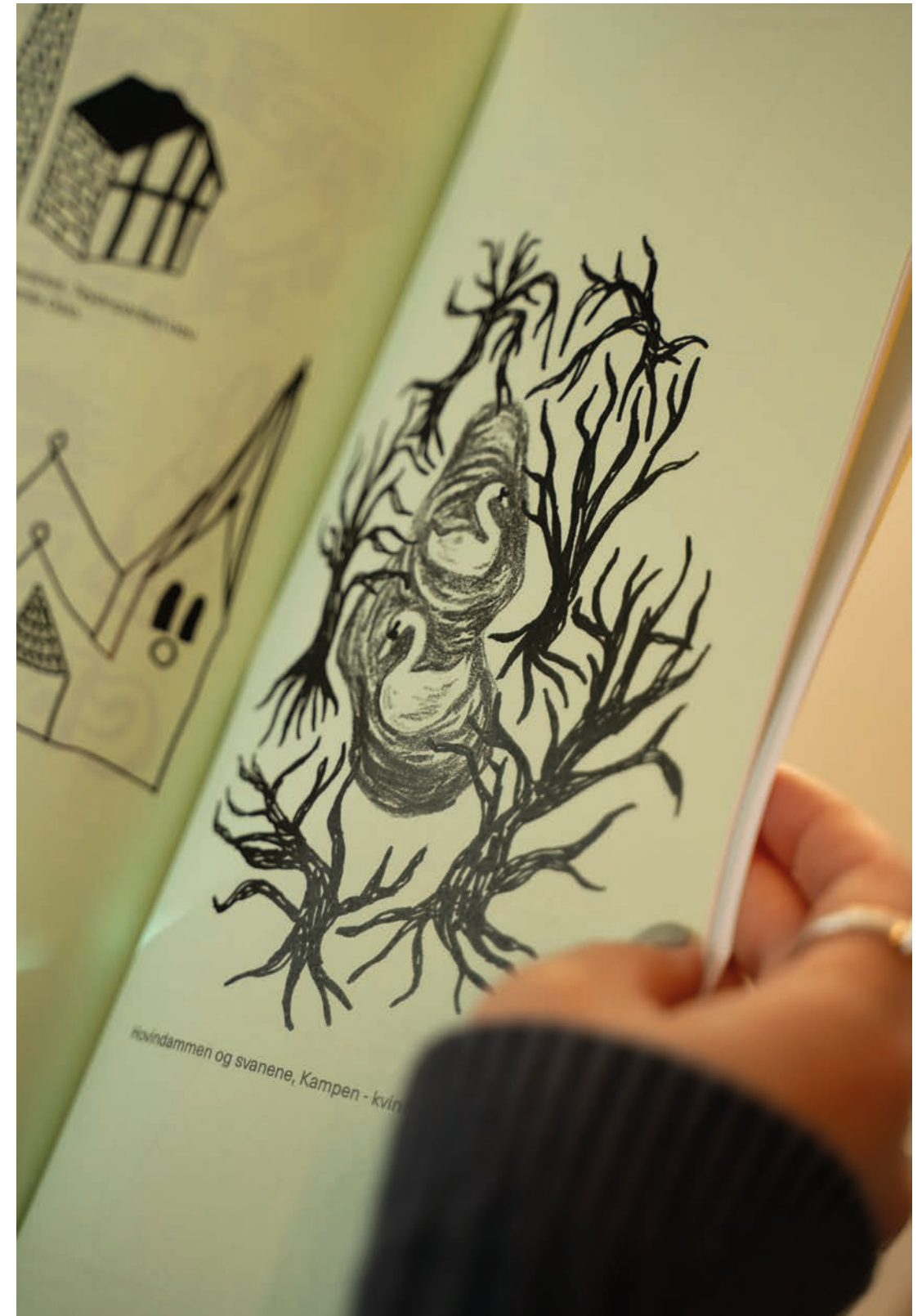


## 454, Noe nytt hver dag

Den er elsket og hatet, med sitt bollehysteri og sine vippsran. Men enten det er Oslomarka eller Oslo City, har byen alt man trenger. Prosjektet *Noe nytt hver dag* gir et innblikk i 454 osloborgere sine liv, og er en utforskning av byen gjennom de som bor der. Hva har oslofolk å si om byen sin? Hvordan forholder man seg til miljøet rundt en selv? Og hvordan innvirker omgivelsene våre på oss? Fra spørreundersøkelse til sortering til tegning, har prosjektet endt i en publikasjon.

## 454, Something New Every Day

It is both loved and hated, with its "bolle" mania and vippsrobberies. But whether it's Oslomarka or Oslo City, Oslo's got everything you need. The project *Something New Every Day* offers a glimpse into the lives of 454 Oslo residents, and is an exploration of the city through its inhabitants. What do Oslo's citizens have to say about their city? How do people relate to their environment? And how do our surroundings affect us? From survey to sorting to drawing, the project has resulted in a publication.



## BLACKBOX

BLACKBOX utforsker paradokset rundt kontroll i designsystemer. Prosjektet undersøker hvordan inn- og utdata beveger seg mellom digitale og analoge medier. Med visual jockeying (VJing) som utgangspunkt brukes dette som et rammeverk for å sammenligne analog uforutsigbarhet og visuelt støy med digital presisjon.

Prosjektet veksler mellom digital input og analog output. En nettbasert kontrollpanel genererer visuelle uttrykk som destillerer ned til silketrykk, risografi, digitalt strikkede tekstiler og termoutskrifter. Den fysiske kontrollpanelen med håndbygget elektronikk, muliggjør taktil input med direkte visuell output, som strammer kontrollsløyfen mellom input og output.

I begge retninger får materialet «svare tilbake» gjennom analoge og digitale feil, og utfordrer forestillingen om eierskap til disse feilene. Dette synliggjør hvordan kontroll blir distribuert mellom system, materiale og bruker. I stedet for å forsøke å løse kontroll, stiller prosjektet spørsmålet: *gir det å ha flere kontroller nødvendigvis mer kontroll?*

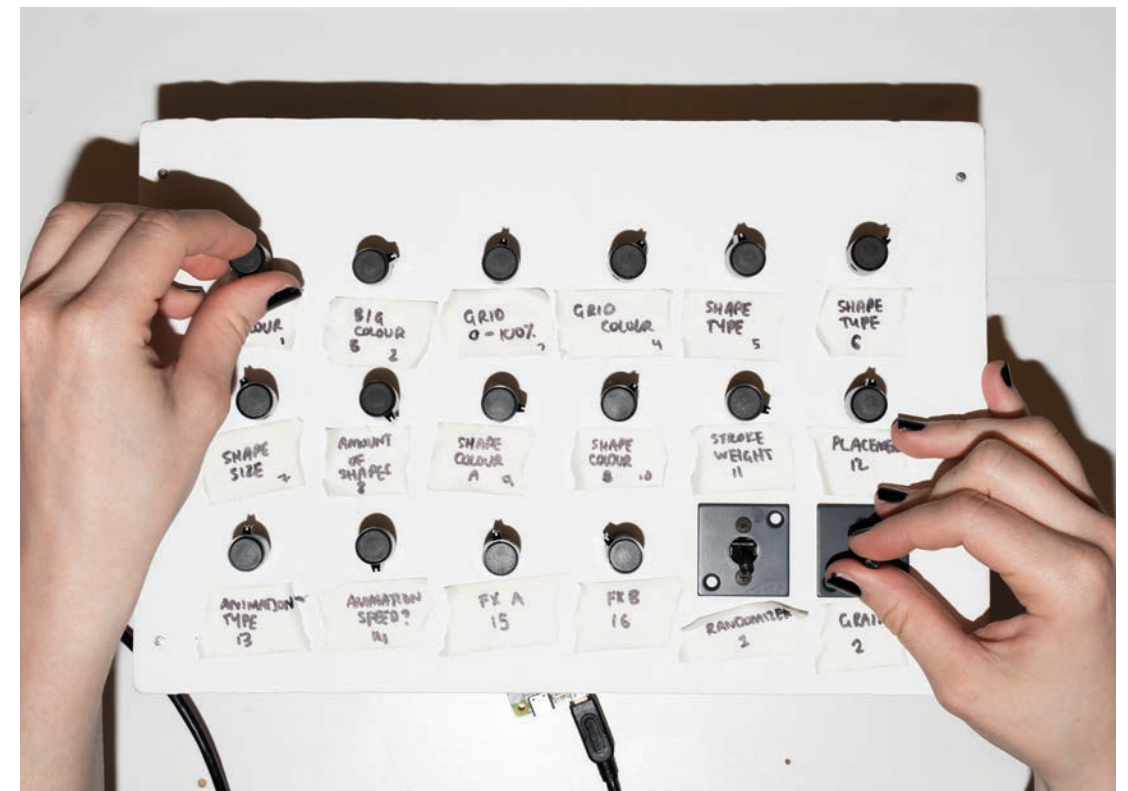


## BLACKBOX

BLACKBOX explores the paradox of control in design systems. It examines how input and output shift between digital and analogue media. The project takes visual jockeying (VJing) as its starting point, using it as a framework to compare analogue unpredictability and noise with digital precision.

The project oscillates between digital input to analogue output. A web-based controller generates visuals which have been distilled into silkscreen, risograph, digital knitting, and thermal prints, while a physical controller, with handcrafted circuitry, enables tactile input with direct visual output, tightening the *control loop*.

Each direction allows the material to 'talk back' in the form of analogue misprints and digital glitches. This ultimately shows how control is distributed across system, material, and user. Rather than resolving control, the project asks: *does having more controls necessarily mean more control?*





BA

Jakob Klavenes Berg

[jakobkberg@gmail.com](mailto:jakobkberg@gmail.com)  
[@skalevaker](https://www.instagram.com/skalevaker)

Et møbel for de som faller

Jeg vil feire det å falle, på alle plan, fysisk of psykisk. Jeg vil fremme en desperat og nedverdiggende posisjon som noe opphøyd, som noe skulpturelt og vakkert. Og jeg vil gi muligheten til å stoppe tiden i denne posisjonen, og bli kjent med og ufarliggjøre den.

A furniture for those who fall

I want to celebrate falling, physically and psychologically. I want to promote a desperate and degrading position as something sublime, as something sculptural and beautiful. And I want to give the opportunity to freeze time in this position, familiarize it and render it harmless.



## Surface Matters

*Har overflater noen betydning for hvordan vi opplever og forholder oss til rommene og objektene rundt oss?* Surface Matters tar utgangspunkt i dette spørsmålet i en samtid preget av ferdigpakket mat, digitale berørings skjermer og intetsigende masseproduserte produkter der det arkitektoniske stadig blir mer uniformt og mindre taktilt. Tittelen fungerer både som substantiv og verb. Som substantiv viser den til overflatens materialitet og kvaliteter; som verb understreker den at overflater faktisk betyr noe. Prosjektet undersøker overflater som noe mer enn bare visuelle uttrykk og ser dem som relasjonelle grensesnitt der materialer, fremstillingsprosesser, håndverk og bruk møtes. I dette møtet utvides forståelsen og opplevelsen av rom.

Prosjektets tverrfaglige tilnærming gjennom tekstil og interiørarkitektur, tar utgangspunkt i to naturmaterialer: siv og norsk ull – utforsket gjennom håndveving og toving. Resultatet er en stedsspesifikk installasjon som undersøker hvordan overflater formidler berøring, persepsjon og forbindelser.



## Surface Matters

*Do surfaces matter in shaping how we experience and connect with spaces and objects we use?* Surface Matters emerges from this question in a time of pre-packaged food, digital touch screens and anonymous neutrality of mass produced goods, where architectural spaces, too, are marked by growing uniformity and diminishing sense of tactility. The title operates both as a noun and a verb. As a noun, it refers to matters of surface; as a verb, it asserts that surfaces matter. The project considers surfaces as more than visual finishes, presenting them as relational interfaces where materials, making, maker and user intersect, expanding on how spaces are conceived and experienced.

With an interdisciplinary approach between textiles and interior architecture, the project focuses on two natural materials: soft rush and Norwegian wool that are explored through hand weaving and felting. The outcome is a site-specific installation exploring how surfaces mediate touch, perception, and connection.



Teknologisk Håndverk: *Et speilbilde av hvordan hånd og teknologi former hver sin versjon av samme objekt*

I en tid der håndverk og teknologi eksisterer side om side, undersøker dette prosjektet hvordan form, uttrykk og opplevelse endres når samme objekt skapes på to måter: manuelt og digitalt. Gjennom tre hverdagsobjekter – et bord, et veggteppe og en vase – utforskes møtet mellom håndens nærvær og maskinens presisjon. Prosjektet spør hva håndverk betyr i 2026, i en samtid preget av både masseproduksjon og lengsel etter det uperfekte.

Ved å holde formene enkle, trer produksjonsmetoden tydelig frem som et tidsbilde av hvordan vi lager objekter i dag – og hva som står på spill når prosessen endres. Når man jobber for hånd, er man tett på materialet og kjenner hver lille justering. Når maskinen tar over, skjer alt på avstand, og man blir mer som en observatør enn en utøver.

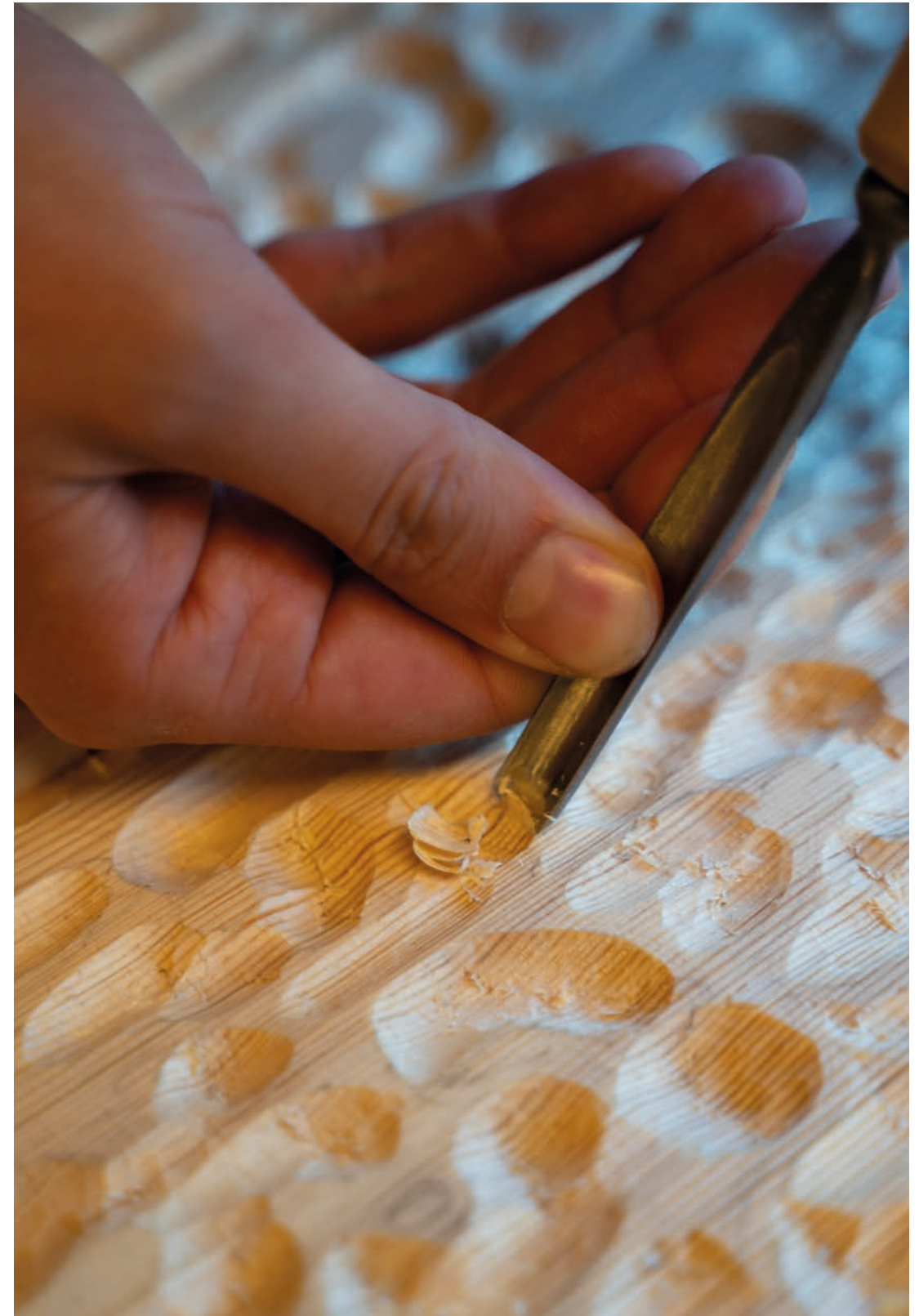
Prosjektet undersøker hvordan prosessen setter spor i objektet. Hva føles mest nært? Hva oppleves mest varig? Hva skjer med verdien? Hva får størst tyngde – det som bærer spor av hånden, eller det som er formet uten berøring?

Technological Craftsmanship: *A reflection on how hand and technology each shape their own version of the same object*

In an era where craftsmanship and technology coexist, this project explores how form, expression, and experience shift when the same object is created in two ways: manually and digitally. Through three everyday objects—a table, a wall hanging, and a vase—it examines the meeting between the presence of the hand and the precision of the digital machine. It asks what craftsmanship means in 2026, shaped by mass production and a renewed longing for the imperfect.

By keeping the forms simple, the method becomes a snapshot of how we make objects today—and what changes when the process shifts. Working by hand means staying close to the material, sensing every adjustment. When the machine takes over, everything happens at a distance, and the maker becomes more of an observer.

The project considers how process leaves its imprint: what feels most intimate, what seems most lasting, how value moves, and what carries more weight—the trace of the hand or the object shaped without touch.



## å finne sted

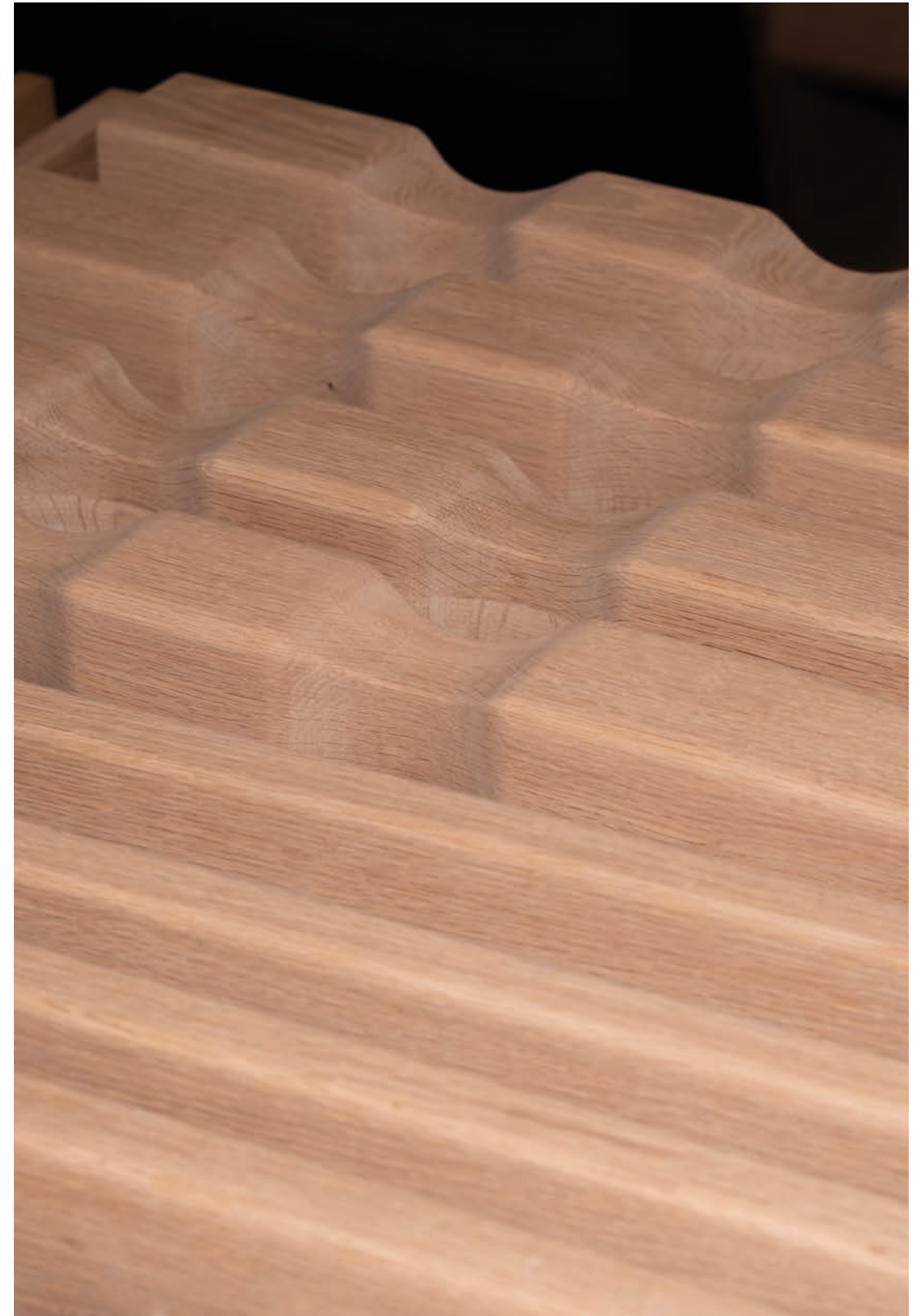
Førua. det første du kommer til på gården. en åpen dør som tar deg imot. på høyre side er spisestuen. hjertet til stedet. rommet hvor vi samles. spiser, ler, diskuterer, trøster og lar blikkene møtes. rommet bærer spor. i gulvet som knirker, i vegger med endeløse spikerhull, i lyset som vandrer gjennom dagen. i det som har blitt igjen fra generasjoner før oss. det står der og venter. stødige ben mot gulvet. en flate som samler. vi setter oss ned og gir av vår tid. alene eller sammen. det holder oss. blir stående når vi går. kanskje er det nettopp her vi blir sittende litt lengre, og noe får bli.

Fem stoler fra 1886 ble funnet i kjelleren og hentet opp igjen. Dette prosjektet tar utgangspunkt i det som allerede finnes. Stedet, huset, rommet og stolene. Et nytt spisebord kommer til. Gjennom arbeid i tegning, modell, materiale og analyse undersøkes det hvordan design kan videreføre det som allerede er der, samtidig som noe nytt finner sted.

## to find place

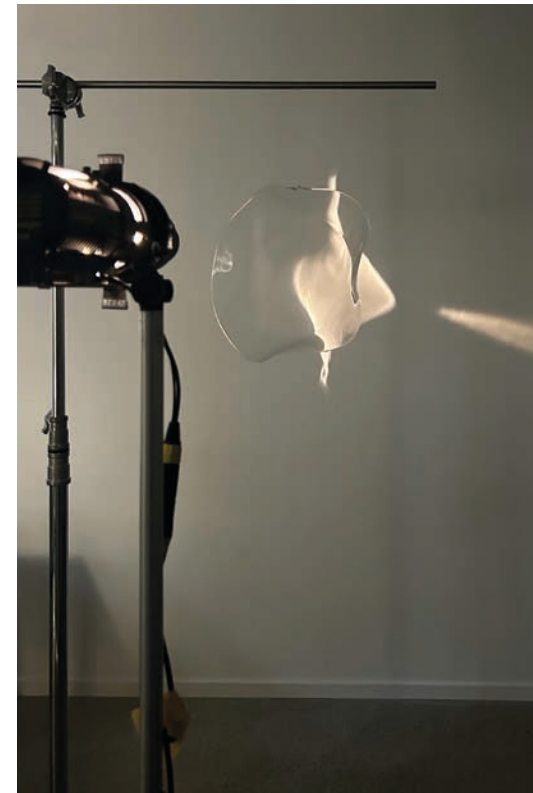
Førua. the first you come to on the farm. an open door welcomes you. to the right, the dining room. the heart of the place. a room where we gather. where we eat, laugh, talk, comfort one another, and meet each other's gaze. the room holds traces. in the creaking floor, in the walls, in light moving through the day. in what remains from generations before us. it stands there, waiting. steady legs on the floor. a surface that brings us together. we sit down and give our time. alone or together. it holds us. remains when we leave. perhaps this is where we stay a little longer, where something is allowed to remain.

Five chairs from 1886 were found in the basement and brought back. This project begins with what is already there. The place, the house, the room, and the chairs. A new dining table is added. Through drawing, model-making, material exploration, and analysis, the project explores how design can carry forward what already exists, while allowing something new to find its place.



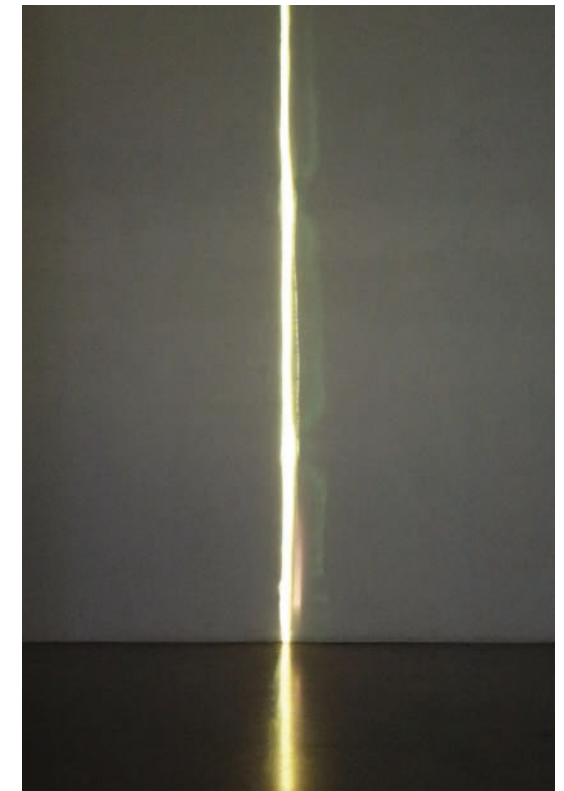
## In between

Dette prosjektet utforsker hvordan subtile endringer i persepsjon kan skapes gjennom design. Det stammer fra et flyktig øyeblikk med myk oppmerksomhet – en mellomtilstand der fokuset løsner og sinnet driver. Inspirert av hverdagslige naturfenomener, undersøker verket situasjoner som holder oppmerksomheten lett, og hvordan de kan oversettes til romlige opplevelser. Med utgangspunkt i konseptet myk fascinasjon fokuserer det på overgangsrom – terskler og øyeblikk av passasje – som steder der persepsjon blir spesielt mottakelig. Gjennom to intervensjoner, den ene som arbeider med lys og bevegelse, den andre med fravær av lyd, skaper prosjektet korte avbrudd i hverdagsmiljøer. I stedet for å påtvinge et skue, søker det å åpne opp øyeblikk av stille undring. Ved å engasjere persepsjon på en kroppsliggjort og ikke-direktiv måte, foreslår verket design som et middel til å forsiktig flytte oppmerksomheten, slik at det vanlige kan oppleves annerledes, om enn bare for et øyeblikk.



## In between

This project explores how subtle shifts in perception can be created through design. It originates from a fleeting moment of soft attention — an in-between state where focus loosens and the mind drifts. Inspired by everyday natural phenomena, the work investigates situations that hold attention lightly, and how they might be translated into spatial experiences. Drawing on the concept of soft fascination, it focuses on transitional spaces — thresholds and moments of passage — as sites where perception becomes particularly receptive. Through two interventions, one working with light and movement, the other with the absence of sound, the project creates brief interruptions within everyday environments. Rather than imposing spectacle, it seeks to open up moments of quiet wonder. By engaging perception in an embodied and non-directive way, the work proposes design as a means of gently shifting attention, allowing the ordinary to be experienced differently, if only for a moment.



Leon Borge Montgomery

+47 406 49 425

montgomery.leon98@gmail.com

@leon\_montgomery\_

Dette prosjektet utforsker hvordan rom kan designes for sameksistens mellom mennesker og andre arter. Prosjektet tar form som en stedsspesifikk installasjon sentrert rundt et seks meter langt bord plassert på en liten øy i Akerselva under Aamodt Bru, kombinert med planting av norske villblomster. Inspirert av Leonardo da Vincis Nattverden reinterpreter bordet en velkjent struktur som et habitat for insekter i stedet for mennesker. Bordet integrerer elementer som vann, sand og treoverflater som gir ly og ressurser for pollinatorer. Prosjektet responderer på tapet av insekthabitater i urbane miljøer, hvor kontrollerte og vedlikeholdte områder gir lite plass til andre arter. Over tid utvikler installasjonen seg gjennom sesongforandringer og økologisk aktivitet, og beveger seg fra å være et konstruert objekt til et levende system.



#### The Last Supper for Insects

This project explores how space can be designed for coexistence between humans and other species. It takes form as a site-specific installation centered around a six-meter-long table placed on a small island in Akerselva, combined with the planting of native wildflowers. Inspired by Leonardo da Vinci's The Last Supper, the table reinterprets a familiar structure as a habitat for insects rather than humans. It integrates elements such as water, sand, and wooden surfaces that provide shelter and resources for pollinators. The project responds to the loss of insect habitats in urban environments, where controlled and maintained spaces leave little room for other species. Over time, the installation develops through seasonal change and ecological activity, shifting from a constructed object to a living system.



MA

Torbjørn Norheim og  
Erik Sarto

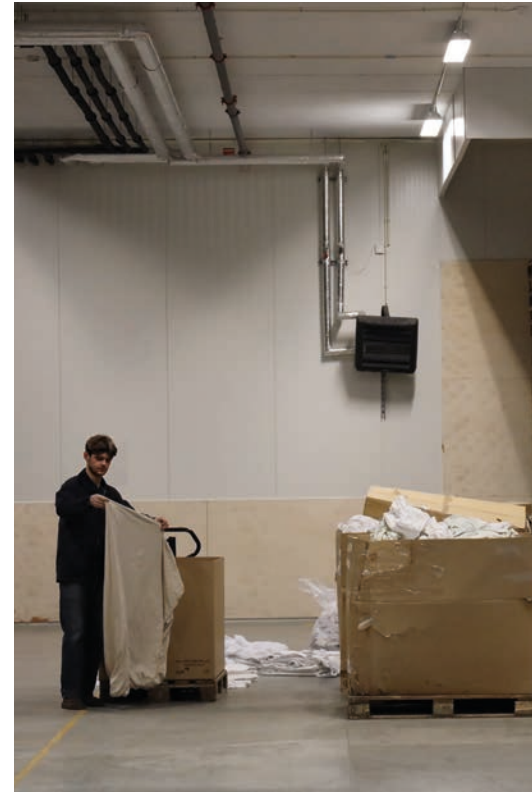
TN: +47 951 83 055  
ES: +47 975 30 445

*Frameworks: A shared ambition to engage people with what they own.*

Frameworks er utviklet som et åpent møbelsystem der konstruksjon, tekstil og overflate behandles som separate deler. Det gjør det enkelt å endre uttrykk, reparere og bytte ut deler av objektet.

Systemet kan demonteres og settes sammen uten verktøy, slik at vedlikehold og tilpasning blir en naturlig del av bruken.

Prosjektet utfordrer ideen om møbelet som endelig og ferdigstilt. I stedet legger vi til rette for et mer aktivt eierskap, der verdi skapes gjennom personlig tilknytning og bevaring over tid.



*Frameworks: A shared ambition to engage people with what they own.*

Frameworks is an open furniture system where construction, textile, and surface are treated as separate components. This allows individual parts to be repaired or exchanged without replacing the whole object.

The system can be taken apart and reassembled without tools, making maintenance and adaptation a natural part of owning and using it.

The project challenges the idea of furniture as something final and finished. Instead, it proposes a form of ownership built on personal attachment and care.



Jonas Oppedal

kogl.no  
+47 959 93 332  
jonas@kogl.no  
@kogl.no

Rå ullfiber er en underutnyttet ressurs som i stor grad går til spille, til tross for sitt potensial. Store mengder ull kastes eller nedprioriteres fordi den ikke møter kravene i tradisjonell tekstilindustri, selv om materialet har egenskaper som styrke, elastisitet, isolasjon og biologisk nedbrytbarhet. Dette er både et ressursproblem og en tapt mulighet for innovasjon.

I en møbelkontekst åpner ull for nye måter å tenke form og konstruksjon på. Gjennom filteteknikker kan fibre gå fra løst materiale til bærende flater og volum. Variasjoner i prosess gir ulike taktile og visuelle uttrykk, fra myke former til mer strukturelle elementer.

Prosjektet undersøker ull som primært materiale i møbler, ikke bare som tekstil, men som en integrert, formbærende komponent. Målet er å redefinere avfall som ressurs og utforske grunnlaget for en ny generasjon møbler.

#### Contemporary use of wool

Raw wool fiber is an underutilized resource that is largely wasted, despite its potential. Large amounts of wool are discarded or deprioritized because they do not meet the standards of the traditional textile industry, even though the material has properties such as strength, elasticity, insulation, and biodegradability. This represents both a resource issue and a missed opportunity for innovation.

In a furniture context, wool opens up new ways of thinking about form and construction. Through felting techniques, the fibers can shift from a loose material to load-bearing surfaces and volumes. Variations in the process create different tactile and visual expressions, from soft forms to more structural elements.

The project explores wool as a primary material in furniture, not just as a textile, but as an integrated, structural component. The aim is to redefine waste as a resource and explore the foundation for a new generation of furniture.

BA

Anders Gustav Peinert

gustav.peinert@gmail.com  
@gp.sankr

Skapt av nødvendighet

Arbeidet mitt driftes av en frustrasjon for den moderne produktionsindustrien, men samtidig en fascinasjon for antropologi og utvikling. I blant verdens raserende digitalisering og masseproduksjon kjenner jeg på en distansering mellom mennesker og våres lokale ressurser. Med blyant, øks og noen flere håndverktøy, har jeg lyst til å hente fram verdien i det selvlagde, og verdien i ferdighetene som følger.



Crafted out of necessity

My work is fueled by a frustration for the modern production industry, but at the same time a fascination for anthropology and development. Amidst the worlds rampaging digitalization and mass production, i feel there is a growing distance between humans and their local resources. With my pencil, axe and a couple of other hand tools, I will be trying to highlight the value of something self made, and the value of the skills that follow.



Christine Willemine Røsnæs  
Solheim

christine.solheim@gmail.com

Vi designer ofte som om mennesket først og fremst opplever verden gjennom synet. Samtidig er det åpenbart at kroppen opplever omgivelsene sine gjennom mer enn synssansen alene. Likevel blir lukt sjelden tatt i betraktning i design.

Prosjektet består av tre fotoserier av stemningssatte miljøer i et studio. Tilhørende er det utviklet luktprofiler inspirert av parfymeverdens oppbygging. Resultatet er det som skjer i skjæringspunktet mellom farge, atmosfære og lukt.

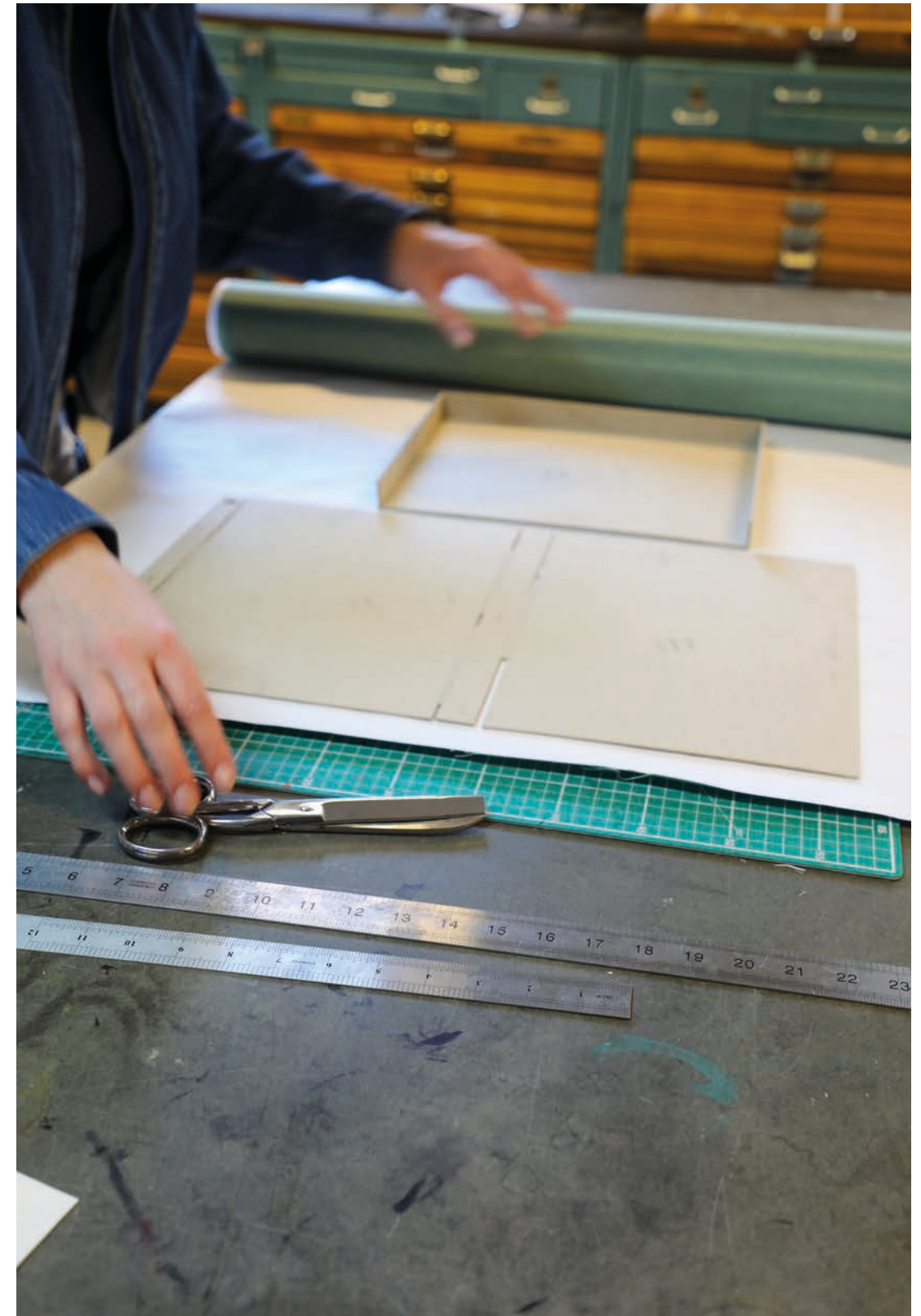
Gjennom arbeidet undersøker jeg hvordan de visuelle og olfaktoriske kvalitetene kan spille sammen, og hvordan lukt kan bidra til å skape mer helhetlige og kroppslige romopplevelser.

#### The Forgotten Sense

We often design as if people primarily experience the world through sight. At the same time, it is clear that the body perceives its surroundings through more than vision alone. Yet smell is rarely considered in design.

The project consists of three photographic series of atmospherically staged environments in a studio. Each is accompanied by scent profiles inspired by the structure of perfumery. The result lies at the intersection of color, atmosphere, and smell.

Through this work, I explore how visual and olfactory qualities can interact, and how scent can contribute to more holistic and embodied experiences of space.



BA

Lise Katrine Boting  
Sakariassen

lisesakariassen@gmail.com  
@lise.sakariassen,  
@lise.boting

## Fra tankespinn til bakkekontakt

I mitt prosjekt undersøker jeg hvordan en benk i et venterom kan formes for å fremme tilstedeværelse. Venterom er ofte preget av passivitet og indre uro, jeg vil endre denne situasjonen fra en kognitiv belastning til en sanselig opplevelse.

Jeg ønsker å skape en dialog mellom menneske og objekt, og at benken blir en kilde til nysgjerrighet. Benken legger til rette for en beroligende interaksjon via berøringssansen hvor en kan døyve rastløsheten uten å kreve oppmerksomhet.

## Between thoughts and touch

In my project, I explore how a bench in a waiting room can be shaped to cultivate presence. Waiting rooms are often characterized by passivity and inner restlessness; I want to transform this situation from a cognitive burden into a sensory experience.

I aim to create a dialogue between human and object, turning the bench into a source of curiosity. The bench facilitates a calming interaction through the sense of touch, allowing one to soothe restlessness without demanding active attention.



## I mangel på lys å skjermes for

Nordmenn bruker over 90% av sin våkne tid innendørs. Kvaliteten på rommene og møblene vi omgir oss med har stor betydning for både trivsel og helse. I Skandinavia er tilgangen på dagslys begrenset store deler av året og sesongavhengig depresjon påvirker mange av oss.

Prosjektet utfordrer tradisjonelle kategorier innen møbel-design for å undersøke om det å krysse grensen mellom ute og inne kan skape nye og meningsfulle kvaliteter.

Sofaen Noon er utviklet som et resultat av mangel på lys å skjermes for. Med integrert lampe og skjerming gjenskaper møbelet opplevelsen av å sitte under en parasoll på en solrik sommerdag.

Ryggputene kan flyttes, slik at møbelet fungerer både som dagseng og toseters sofa. Lampen og skjermen kan enkelt flyttes til ønsket hull i rammen, og roteres, noe som gir fleksibilitet i både høyde og plassering.

## In the absence of light to seek shade from

Norwegians spend more than 90% of their waking hours indoors. The quality of the spaces and furniture we surround ourselves with has a significant impact on both well-being and health. In Scandinavia, access to daylight is limited for large parts of the year, and seasonal affective disorder affects many of us.

The project challenges traditional categories within furniture design by exploring whether crossing the boundary between indoor and outdoor can create new and meaningful qualities.

The sofa Noon is developed as a response to the absence of light to seek shade from. With an integrated lamp and shade, the furniture recreates the experience of sitting under a parasol on a sunny summer day.

The back cushions can be moved, allowing the piece to function both as a daybed and a two-seater sofa. The lamp and shade can easily be repositioned to different points in the frame, and rotated, providing flexibility in both height and placement.



Dante Bernal Samá

+47 911 23 531

dantesamabernal@gmail.com  
@dantebernalsama

*3-Retters* befinner seg i grenselandet mellom mat og design, et sted der jeg forsøker å bygge en bro mellom kjøkkenet og verkstedet. Prosjektet tar utgangspunkt i en tre-retters middag: en forrett (spicy ricotta med surdeigsbrød), en hovedrett (blåskjell i grønn curry) og en dessert (sjokolademousse med Kahlúa). Basert på disse rettene materialiseres smak, tekstur og duft i tre møbler: en stol, et bord og en lampe.

For å sikre en mangfoldig inspirasjonskilde, arrangerte jeg en middag for syv gjester. Via spørreundersøkelser kartla jeg deres opplevelser av rettene, og hva de assosierte med smak, tekstur og duft. Disse innspillene ble grunnlaget for designprosessen, der jeg oversatte de kollektive opplevelsene til konkrete, fysiske objekter.

Prosjektet utforsker parallellene mellom matlaging og møbel-design, to håndverksdisipliner der presisjon, materialforståelse og transformasjon av råvarer er sentrale.

### 3-Course Menu

*3-Course Menu* finds itself in a dimension between food and design, a place where I strive to build a bridge between the kitchen and the workshop. The project is based upon a 3-course meal: a starter (spicy ricotta with sourdough bread), a main course (green curry mussels) and a dessert (Kahlúa chocolate mousse). I use flavour, texture and smell as inspiration for 3 furniture pieces: a chair, a table and lamp.

To secure a diverse inspiration source, I arranged a dinner for seven guests. With the help of a questionnaire I asked them what they associated with flavour, texture and smell. I used their feedback as a guide where I translated their collective thoughts around the food to actual objects.

I draw parallels between cooking food and furniture design throughout the project, two disciplines that require precision, material knowledge and transforming raw material to a finished product.



## OFFICE DEMO

Den mest raffinerte form for undertrykkelse er forestillingen om at man er fri til å si og handle som man vil. *Aktivitetsbaserte arbeidsplasser* eller *valgfri kontorplass* er et eksempel på dette.

Installasjonen *Office Demo*, demonstrerer en objektbasert omorganisering av et utvalg kontormøbler. Verket undersøker individets posisjon i et system i endring. Ved å anvende konsept fra organiseringsteori som metode – utspiller systemendringen seg i monteringen av de nye objektene, men også i forholdet mellom individ og objekt.

Videoverket *Office Party* viser hvordan et kontor brytes ned og demonteres av en gruppe personer, og etterlater et grid av over 250 enkeltdeler. Disse enkeltdelene brukes som materiale for å skape nye sammensetninger på tvers av de faste strukturene. Ved å bryte noe ned blir det mulig å bygge opp noe nytt. En slik tidkrevende protest fremmer selve handlingen og individet heller enn objektet – kommunisert gjennom systemets eget språk og metode.



## OFFICE DEMO

The most refined form of oppression is the notion that one is free to speak and act as one wishes. *Free Seating and Clean Desk*, are examples of this.

The installation *Office Demo* demonstrates an object-based reorganization of a selection of office furniture. The work examines the position of the individual within a changing environment. By applying concepts from organizational theory as a method, the system change unfolds through the assembly of the new objects, but also in the relationship between individual and object.

The video work *Office Party* shows how an office is dismantled and taken apart by a group of people, leaving behind a grid of more than 250 individual components. These components are used as a material to create new configurations across the fixed structures. By breaking something down, it becomes possible to build up something new. Such a time-consuming protest emphasizes the act itself and the individual rather than the object—communicated through the system's own language and method.



Dette prosjektet utforsker hekling som både en materiell praksis og en metode for å dokumentere levd erfaring. Ved arbeid med metalltråd oppstår en voksende tekstil overflate hvor tid, følelser, avbrudd og bevegelse integreres gjennom et system av markører. Perler, tråder og variasjoner i materiale fungerer som indikatorer som oversetter indre og ytre prosesser til en synlig struktur. Arbeidet tar utgangspunkt i tekstile tradisjoner knyttet til feminisert arbeid, og forholder seg til deres marginalisering uten å oversette dem til et dominerende institusjonelt språk. I stedet opererer prosjektet på egne premisser, hvor mening oppstår gjennom opphopning og relasjon. Systemet produserer kunnskap ved å avdekke sammenhenger mellom kropp, omgivelser og praksis. Hekling blir både medium og metode, hvor repetisjon, oppmerksomhet og variasjon danner en form som er både personlig, politisk og romlig.

my mother never taught me how to knit

This work explores crochet as both a material practice and a method for recording lived experience. Working with metal wire, the process produces a growing textile surface in which time, emotion, interruption, and movement are embedded through a system of markers. Pearls, threads, and variations in material function as indicators, turning external and internal processes into a visible structure. The piece draws on textile traditions historically associated with feminized labor, engaging their marginalization while refusing to translate them into dominant institutional language. Instead, the project operates on its own terms, allowing meaning to emerge through accumulation and relation. The resulting system generates knowledge by revealing patterns between body, environment, and making. Crochet becomes both medium and method, where repetition, attention, and variation produce a form that is at once personal, political, and spatial.





MA

Uten endelig resultat

Ingvild Abrahamsen

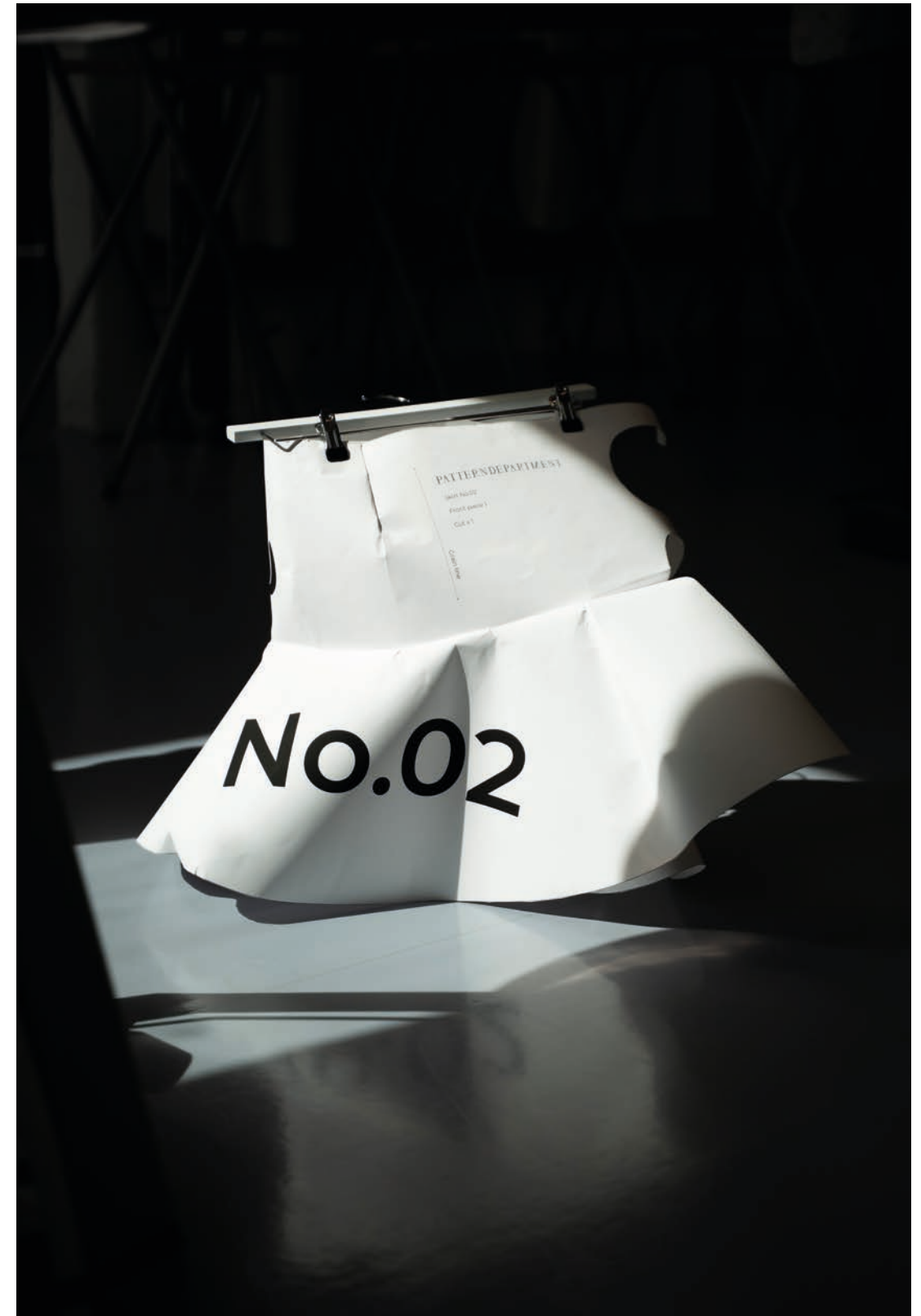
+47 928 59 015

ingvild@ingvildabrahamen.com

Dette masterprosjektet undersøker hvordan kunnskap formidles gjennom instruksjoner. Med referanser til 1960-tallets Fluxus-bevegelse og DIY-kultur, utforsker hun hvordan plagg kan designes og konstrueres gjennom instruksjonsbaserte formater. Prosjektet reflekterer over betingelsene for å lære nye ferdigheter, samt kunnskapen som kreves for å lese og utføre instruksjoner. Gjennom arbeid med sy-mønstre bruker hun disse som verktøy for å formidle og dele designkunnskap. Hun stiller spørsmål ved om målet utelukkende ligger i produksjonen av et ferdig plagg, eller i de bredere prosessene knyttet til det å lage, lære og delta.

#### Zero Final

This master's project investigates how knowledge is communicated through instructions and scores. Drawing on references from the 1960's Fluxus art movement and DIY culture, her research examines the ways in which garments can be designed and constructed through instructional formats. The project reflects on conditions for learning new skills, as well as the knowledge required to read and execute instructions. Through an engagement with home sewing patterns, she uses these as tools for communicating and sharing design knowledge. She questions whether the goal lies solely in the production of a finished garment, or in the broader processes of making, learning, and participating.



## Unsalvagable materials

Prosjektet *Unsalvagable materials* er et dypdykk i den groteske kroppen og hva vi opplever som menneskelig. Arbeidet utforsker hvilke overflater vi er villige til å godta som en alternativ hud, samt hva som skal til for at et menneske forsvinner i et kostyme, på tross av at vi vet det er noen der inne. Kolleksjonen representerer et spenn fra det helt menneskelige til en fremmedgjort kropp, med særlig interesse for det som skjer imellom de to ytterpunktene. Klær er protest, og dette prosjektet er et opprør mot systemet vi arbeider oss inn i. Hva skjer når den ideelle kroppen ikke er noe vi ønsker oss lenger? Hva skjer med historiens avfall når det ikke lenger er ønsket?



## Unsalvageable materials

The project *Unsalvageable materials* is a deep dive in the grotesque body, and what we feel is human. The work explores what surfaces and materials we are willing to accept as an alternative skin, as well as the question of what makes a costume feel alive. Where does a performer go when they put on a costume? The collection represents a range from the completely human, to the abstract "other body," with particular interest for what happens between the two extremes. Using clothing as a language of criticism, this project objects to the system of fashion it belongs to. What happens when the ideal body is not one we desire? What happens to the waste of history?



## Kīpuka

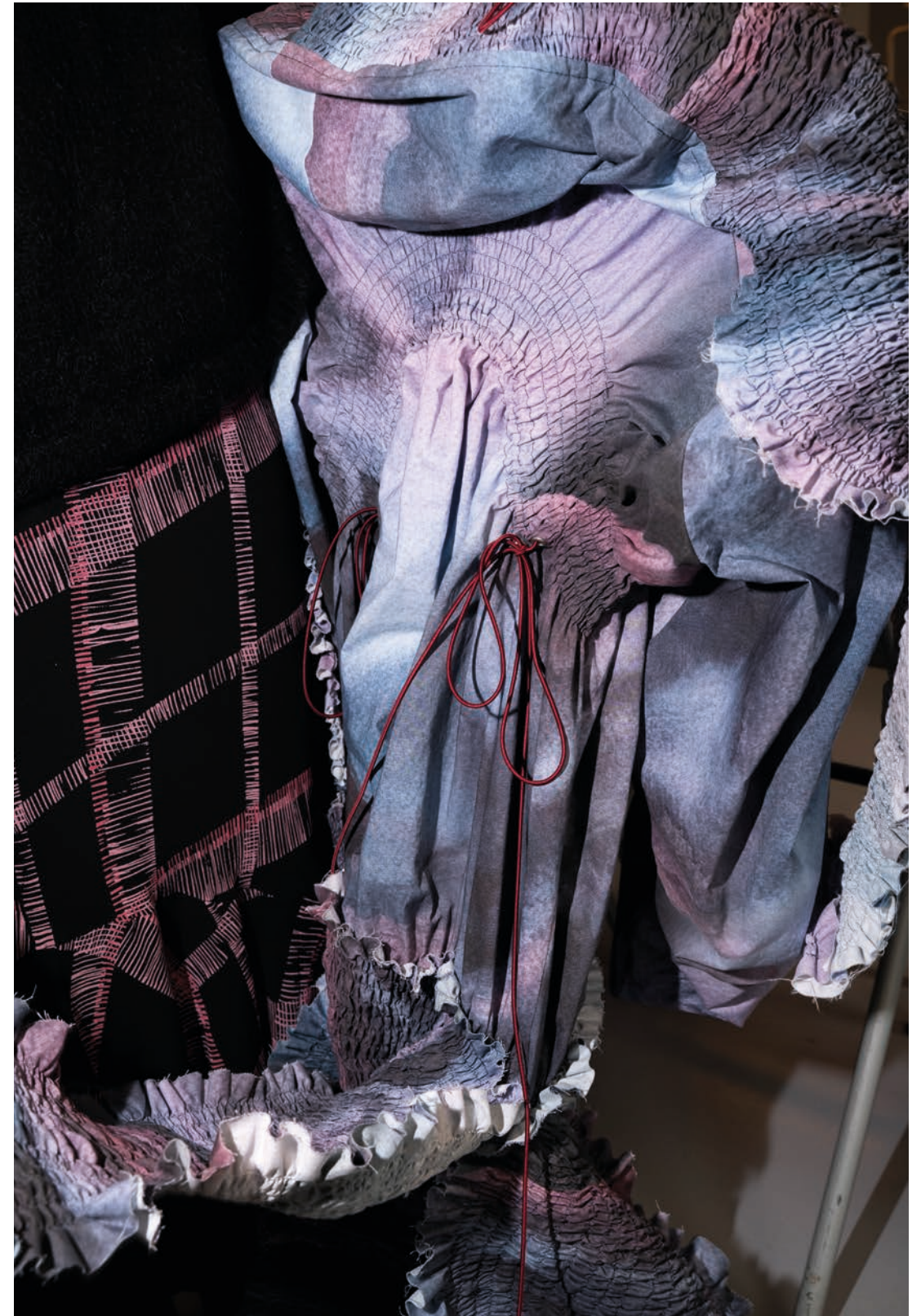
När lava rinner ner över terräng och skog sveper den sig med den befintliga ekologin och det liv som existerar på denna plats. I ett landskap som upplevs härjat och kallt skapas förutsättningar för nytt liv och en ny ekologi får ta plats. Vulkanen blir inte ett motiv för fördörelse i Vanessas projekt, utan ett motiv för omformning, pånyttfödelse och ett sätt att belysa de platser där naturen får existera bortom mänsklig kontroll.

Vanessa ifrågasätter det antropocentriska narrativet och hur ett sådant narrativ påverkar vår relation till naturen. Hon har i sitt arbete försökt ge ett porträtt av den okontrollerade naturen. Detta har hon utforskat i mötet med dans då projektet verkat som en fas av utforskning till en framtida dansföreställning som hon håller på att utveckla tillsammans med andra kreatörer. Hon har också utforskat mötet mellan måleri i form av print på plagg för att se hur den symboliska världen från målerisk konst kan bidra till hennes design.

## Kīpuka

When lava flows across terrain and forest, it engulfs the existing ecology and the life that inhabits that place. In a landscape that appears ravaged and barren, the conditions for new life begin to emerge, allowing a new ecology to take shape. In Vanessa's project, the volcano is not a symbol of destruction, but of transformation and rebirth and a way of drawing attention to places where nature exists beyond human control.

Vanessa questions the anthropocentric narrative and how such a perspective shapes our relationship with the natural world. Through her work, she has sought to create a portrait of untamed nature. She has explored this through her engagement with dance, as the project has functioned as a phase of research and experimentation for a future performance she is developing in collaboration with other creators. She has also investigated the intersection of painting and design, using prints on garments to explore how the symbolic language of painting can inform and enrich her design practice.



## Undring over endring

Prosjektet *undring over endring* består av kostymer som på ulike måter reagerer på kroppens bevegelser med hjelp av forskjellige mekanismer. Mekanismene har ulike kvaliteter og karakteristikk, og ulike sykluser de kan gjennomgå. Liten-stor-liten, organisk-statisk-organisk, åpen-lukket-åpen, synkende energi som startes ovenfra. Prosjektet er en undersøkelse av bevegelse og transformasjon.

Vi mangler noe vi kan forstå og forholde oss til, noe håndfast. Det er derfor jeg trekkes mot dette helt grunnleggende, naturlovene, de definerer vår fysiske tilstedeværelse. Vi trenger å forstå dem.

Motoren i kostymene er tyngdekraft i samspill med kroppen. Opplevelsen av å være i kostymene understreker samspillet mellom kostyme og kropp, det endrer bevegelsesmønsteret til den som har det på seg. De to må samarbeide.

## Undring over endring

The project *Undring over endring* consists of costumes which in different ways react to the movement of the body, using different mechanisms. The mechanisms has different qualities and characteristics, and various cycles they can perform. Small-big-small, organic-static-organic, open-closed-open, descending energy that is initiated from above. The project explores movement and transformation.

We are missing something we can understand and relate to, something tangible. That is why I am drawn towards the fundamental, the laws of nature, they define our physical presence. We need to understand them.

Gravity is the motor of the costumes, in cooperation with the body. The experience of wearing the costumes points out the cooperation between costume and body, it changes the movement of the person wearing it. The two must collaborate.



## Kjøttvandrarar

Ei kvinne er ramma av ein virusinfeksjon som vrenger kroppen hennar innanfrå.

*Kjøttvandrarar* handlar om det sårbare mennesket og kva som skjer når kroppen ikkje lenger kjennest som din eigen. Prosjektet spring ut frå ei frustrasjon over ei samtid der kroppen i aukande grad kan frakoplast subjektet, og mennesket står att som biologisk masse. Dei ulike tolkningane i kostymene er undersøkingar av eit menneskes møte med eigen kropp og samtid, og utforskar korleis tap av kontroll, skam og framandkjensle kan artikulera gjennom kostymets eige uttrykk. Gjennom ein collage av intime klesplagg, rustning og forskovne organ følgjer vi ei metamorfose frå stille uro til kroppsleg oppløysing.



## Flesh Walkers

A woman is affected by a viral infection that twists her body from within.

*Flesh Walkers* explores the vulnerable human being and what happens when the body no longer feels like your own. The project stems from a frustration with a contemporary reality in which the body can increasingly be detached from the subject, leaving the human reduced to biological matter. The various interpretations in the costumes are investigations of a person's encounter with their own body and their time, exploring how loss of control, shame, and a sense of alienation can be articulated through the costume's own expression. Through a collage of intimate garments, armor, and displaced organs, we follow a metamorphosis from quiet unease to bodily dissolution.



BA

Touch Grass

Jenny Emblemsvåg

En vinterdvale, en grobunn, et piskende regn, en åpen himmel, et plutselig lys.

jenny.emblemsvag@gmail.com  
@lenge\_leve

Med redesign som metode forvandles forsømte plagg til det ugjenkjennelige. Kolleksjonen utforsker oppmerksomhet, med fokus på detaljer midt i vårens blendende lys.

Kolleksjonen skildrer en konstant veksling mellom den digitale og den virkelige verden, og tolker naturen slik den oppleves i korte blikk opp fra skjermen – som en karikatur av seg selv. Uttrykket reflekterer både svekket og skjerpet oppmerksomhet, og preges av metning på ressurser og muligheter.

*Touch Grass* er overstimulering kamouflert som pause og ro – en distraksjon.

Stor takk til Fretex for sponsede materialer!

Touch Grass

Winter hibernation, rich soil, lashing rain, an open sky and a sudden light.

Using redesign as a method, neglected garments are transformed beyond recognition. The collection explores themes of attention, focusing on close details amid the blinding light of spring.

The collection portrays the strangely familiar switch between the digital and the physical world, interpreting nature as it is experienced in brief glances lifted from the screen — as a caricature of itself. The work reflects on both diminished and heightened attention, shaped by a overload of resources and possibilities.

*Touch Grass* is overstimulation disguised as a peaceful break — a distraction.

Big thanks to Fretex for sponsored materials!



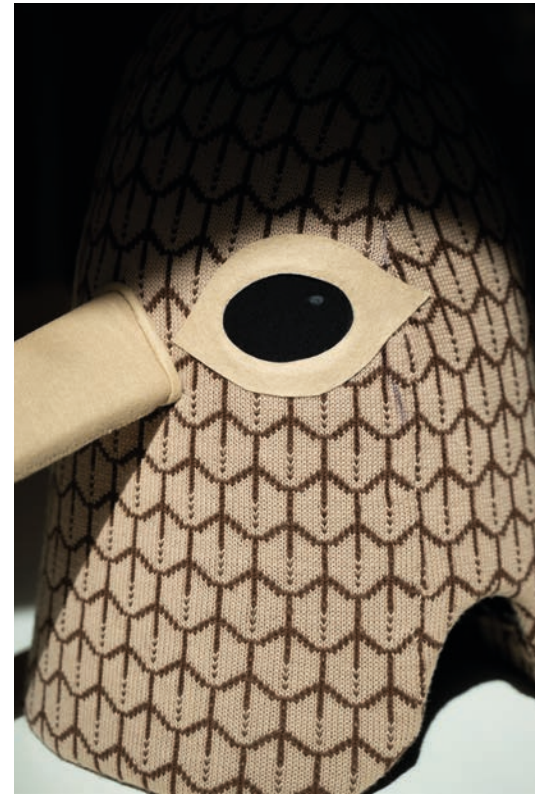
MA

bra spelat / jag älskar dig

Tuva-Lill Eserstam

tuvaeserstam@gmail.com  
@tuva.lill

Det här arbetet handlar om att hitta och bygga en bättre plats för sig själv och andra, inom ett större fientligt rum. Kostymerna är en fortsättning och en utforskning av ett över ett decennium långt engagemang med ishockeyfandomen man hittar online. Hur skiljer sig online-fandomen från den traditionella, helruttna hockeykulturen? Och hur materialiseras online-kulturen, med sin karaktärisering och fikcionalisering av lag och spelare, i spelaruniformer? Den här kollektionen är ett exempel, i form av fiktiva spelare från något slag av Korpen-lah. Valet av teknik och material, som huvudsakligen är stickning i ull, är en hyllning till de ursprungliga hockeytröjorna och deras distinkta ränder.



good game / i love you

This work is about finding and building a better space for yourself and others, within a larger hostile space. The garments are a continuation and an exploration of an over a decade long engagement with the online ice hockey fandom. How does the online fandom differ from the traditional, rotten to the core, hockey culture? And how does the online culture, with its characterization and fictionalization of teams and players, materialize in player uniforms? This collection is an example, in the shape of fictional beer league players of sorts. The choice of technique and materials, which is mainly knits and wool, is an homage to the original wool hockey sweaters and their distinct stripes.



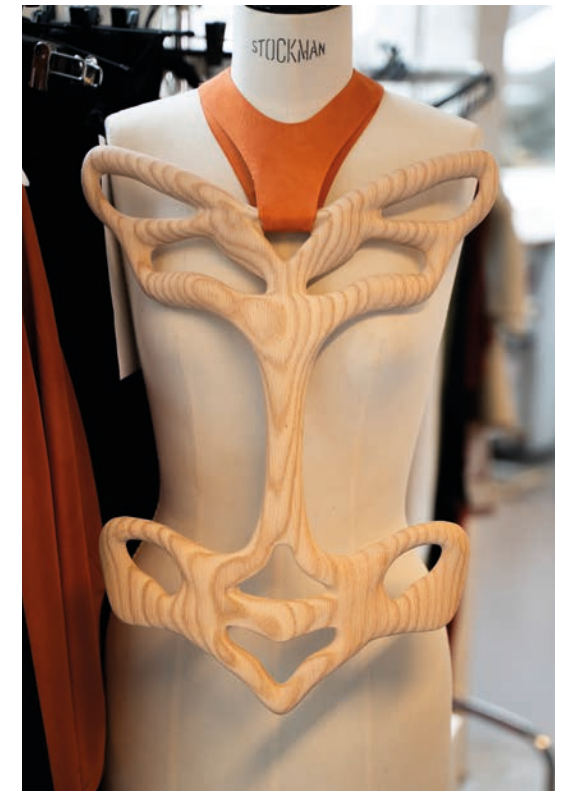
## Vekk Meg, Vekk Meg, Jeg Vil Ikke Våkne

Prosjektet springer ut av en gjenkjennelig og ærlig indre konflikt: å elske å skape og å eie, samtidig som en lengter etter å leve med mindre. Som tittelen maler et bilde på, navigerer kunstneren spenningen i å leve innenfor et kapitalistisk samfunn hun både elsker og ikke fullt kan tre ut av. Gjennom egne forbruksmønstre utforsker Idunn hvordan begjær, identitet og akkumulasjon former vår relasjon til det mer-enn-menneskelige. I en tid preget av avstand til ressursenes opprinnelse, arbeider hun i dialog med materialer, der prosessen får lede fremfor et fastsatt resultat. Gjennom plagg, draperingsverktøy, memento mori, ritualer og tekst gir hun materialene en stemme. Omsorg blir både metode og verktøy – en måte å redusere avstand på, og å forestille seg hvordan vi kan skape, konsumere og leve med større bevissthet og ansvar.



## Wake Me, Wake Me, I Do Not Want to Wake

The project grows from a familiar and honest inner conflict: loving to create and to own, while longing to live with less. As the title hints at, the artist navigates the tension of living within a capitalist society she both loves and cannot fully step away from. Through her own patterns of consumption, she explores how desire, identity, and accumulation shape our relationship to the more-than-human. In a time marked by distance from the origins of resources, she works in dialogue with materials, allowing the process to guide the outcome. Through garments, draping tools, memento mori, rituals and text, she gives materials a voice. Care becomes both method and tool — a way to close distance and to imagine how we might create, consume, and live with greater awareness and responsibility.



BA

Lars M. Henriksen

@riotkobold

NOMALAN26

Prosjektet handler om en gruppe gutter som reiser fra LAN parti til LAN parti. Hele prosjektet har hatt fokus på klær og datamaskiner og et tykt lag med referanser til videospill kultur. En av prosjektets hovedspørsmål har vært: hvorfor vil noen gjemme seg bak en skjerm? Og likheten mellom det og ens ønske om å forsvinne inn i skogen.

NOMALAN26

This Project is about a group of young guys traveling from LAN parties to LAN parties. The project focuses on clothing and computers in use surrounded by a heap of references to video game culture. One of the projects' main questions has been about why someone hides behind a monitor? And how it connects to someone's needs to disappear in the forest.



*girl unattended er ungdommelig håp og voksent begjær; å nærme seg kroppen sin som en keitet beholder av erfaring, persepsjon og eierskap. (i dag) forsøker hen å finne materiell verdi i det hverdagslige og det overpyntede. Hen har mistet følelsen av grenser, når er man egentlig i det hele tatt litt sexy? Puberteten er en endeløs pågående avblivelse.*

En undersøkelse av klein, sexy kropp, og forholdet mellom det sexy og det kleine, i hvordan vi kler på oss, hvordan vi føler oss i klær, og hvordan vi blir oppfattet i dem. Gjennom å tenke, lage, forstå hvert plagg, blir klærne forlengelser av kroppen selv, kropp i endring og bevegelse. Hvilke følelser ligger i det å kle på seg, hvordan blir følelsene klærne blir kroppen? Kolleksjonen er blitt en samling av enkelthendelser, pubertale minner og voksen pubertet.



*girl unattended is adolescent hope and adult desire. Approaching her body as an awkward container of experience, perception and ownership. (Today) she is attempting to feel material value in the mundane and the bedazzled. She has lost touch with feeling boundaries, when is she actually even at all a little sexy? Puberty seems like an endless ongoing of unbecoming.*

Investigating "the sexy awkward body", the relation between sexy and awkward in how we dress, how we feel in our clothes and how we are perceived in them. Throughout the process of thinking, making and understanding each garment, the clothes became extensions of the body itself, bodies in transformation and transition. Not only in the physical sense, but trying to examine what emotions are intertwined in the process of getting dressed, how those emotions become the clothes become the body. The collection is an archive of single events, pubescent memories and adult puberty.



Svetlana Lindberg

lana.lindberg.contact@gmail.com  
@svetsova

Prosjektet undersøker fordypning og negativ form som en måte å arbeide med klær og kropp på.

Klær forstås ikke som en overflate, men som en romlig struktur som samhandler med kroppen. Fordypninger og hulrom former volum og skaper et rom mellom kroppen og formen, hvor kroppen blir en del av konstruksjonen.

Serien av objekter utvikler seg som en undersøkelse av ulike måter å arbeide med fordypning på, fra former som står i direkte kontakt med kroppen til mer autonome konstruksjoner som skaper sitt eget rom rundt den.

Prosjektet er inspirert av modernistisk skulptur, hvor tomrom og åpninger blir aktive deler av formen. Ved å overføre dette prinsippet til klær undersøker jeg hvordan konstruksjon kan ikke bare følge kroppen, men gradvis endre dens silhuett.

Prosjektet plasserer seg i skjæringspunktet mellom mote og skulptur, hvor klær fungerer som en form som ikke bare omrammer kroppen, men også redefinerer dens grenser.

#### Involution

The project explores indentation and negative form as a way of working with clothing and the body.

Clothing is understood not as a surface, but as a spatial structure that interacts with the body. Indentations and cavities shape volume and create a space between the body and the form, where the body becomes part of the construction.

The series of objects develops as an exploration of different ways of working with indentation, ranging from forms that are in direct contact with the body to more autonomous structures that create their own space around it.

The project is inspired by modernist sculpture, where voids and openings become active parts of the form. By translating this principle into clothing, I explore how construction can not only follow the body, but gradually alter its silhouette.

The project is situated at the intersection of fashion and sculpture, where clothing functions as a form that not only frames the body, but also redefines its boundaries.



## PLIAGE

*PLIAGE* utforsker tekstilets iboende evne til å lagre og formidle en materialisert erfaring gjennom overflate og struktur. *PLIAGE* omfavner det intime forholdet mellom menneske og materiale, og den særegne poesien i patina, der brettene visualiserer et ønske om å fremme det levende i et plaggs syklus. Der rynker og folder ellers assosieres med forfall, feires denne patinaen gjennom overdimensjonerte og pigmenterte bretter. Tekstilets organiske linjer møter sterke kontrastfarger der den forevige bretten blir et prosessuelt utgangspunkt rundt forholdet mellom kontroll og tilfeldighet, likeså en utforskning rundt spenningen mellom det autentiske og konstruerte.

## PLIAGE

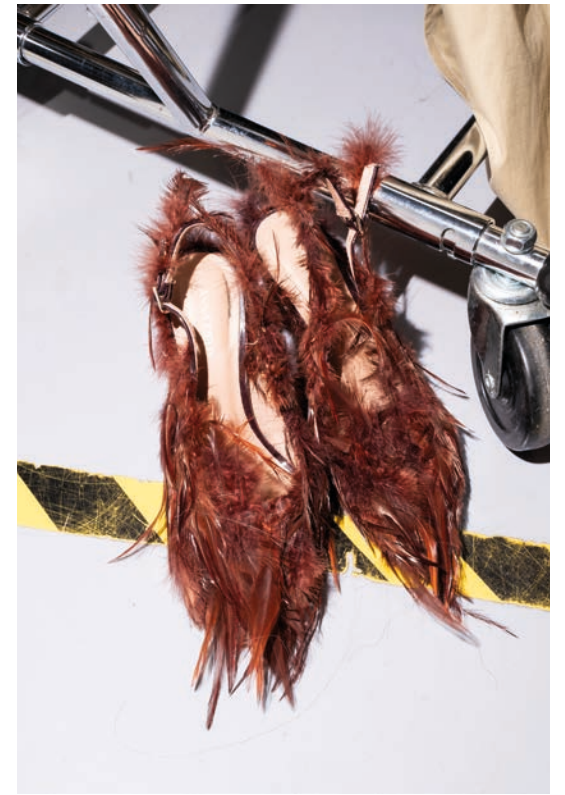
*PLIAGE* is an exploration within the textile's inherent ability to store and convey a materialized experience through surface and structure. The collection embraces the intimate relationship between human and material, as well as the distinctive poetry of patina, where folds visualize a desire to highlight the living aspect within the lifecycle of garments. While wrinkles and creases are often associated with decay, this patina is instead celebrated through oversized and perpetuated folds. The organic lines of the textile meet strong contrasting colors, with the fold serving as a process-oriented point of departure for exploring the relationship between control and arbitrariness, as well as the tension between the authentic and the constructed.



Pål(ine) Mikael Sterk-Hansen  
 paalsterkhansen.com  
 paalsterkhansen@outlook.com  
 @paalmikael

*Prologue* er et performativt forskningsprosjekt som bygger på tradisjonen av teatralisk karakterarbeid i en motekontekst. I tekstene undersøker prosjektet «existing-story-insertion». *Prologue* skaper et fiktivt trygt rom for utforskning av identitet og fungerer som et grunnlag for videre utvikling.

Takk til Vilde Espeland Brattekås, Lisa Billander og Nora Granhaug-Jones.



### Prologue

*Prologue* is a performance research project that builds from the tradition of theatrical character research in a fashion context. In its writing it investigates existing-story-insertion. *Prologue* creates a fictional safe space for identity exploration and serves as a basis for future developments.

Thanks to Vilde Espeland Brattekås, Lisa Billander & Nora Granhaug-Jones



## it's crawling

*it's crawling* tar for seg ubehag som hovedtema, og spesifikt det ubehaget mange transpersoner og andre med kjønnskeive identiteter opplever. Med gotisk litteratur, transformasjon og det «nesten-menneskelige» som metafor for dette transseksuelle ubehaget rundt det kroppslige, utforsker *it's crawling* hvilke lengder mange går til for å oppnå en alternativ form. Håndverk står gjennom prosjektet sentralt for å kunne samle og binde tematikken sammen til et helhetlig uttrykk, og som en stabil grunnmur for å utforske den gotiske metamorfosen, *otherness* og en estetisering av det ubehagelige.

Prosjektet setter det som vokser, vrir seg og kravler i front; menneskelige elementer blir fjernet, erstattet og blandet med «unaturlige» elementer, kroppen transformert gjennom klærne den har på.



## it's crawling

*It's crawling* deals with discomfort as the main theme, and more specifically the discomfort many transgender, transsexual and other genderqueer individuals experience. With gothic literature, transformation and the “almost-human” as a metaphor for this discomfort, *it's crawling* explores the lengths many go to achieve an alternative form. Throughout the project, craft becomes a central tool to bind the themes together for a comprehensive and whole expression, and to create a stable foundation to continue exploring the gothic metamorphosis, otherness and the aestheticizing of the uncomfortable.

The project highlights what grows, writhes and crawls; human elements are removed, replaced and mixed with unnatural elements, the body transformed through the clothes it's wearing.



## I Would Like a Thousand Texts That Say "I Love You"

Projektet har til formål at udforske en række idéer inden for et større koncept om at arbejde med vind som metafor. Temaer som kærlighed, udfordringer, besættelser og eksistentialisme behandles som erfaringer der former livet, ligesom vinden som naturkraft former sine omgivelser.

Kollektionen er en del af et større kunstnerisk projekt, der også omfatter tekst, skulptur og performance, alle forankret i visuelle motiver relateret til vind: harmonikaen, vejrhane, flaget, banneret eller banderolen osv. Motiver, der visuelt alle er fastlåste, men som kommunikerer en form for retning dikteret af vinden.

Projektet er baseret på research i embodiment-teori og luft som et fælles åndedræt, og begyndte som en interesse for sms-beskeden som en grafisk konvention og digital beholder for tekst, der efterligner åndedrættet. Projektet handler om at søge efter tilhørighed og forbindelse, og er ganske enkelt et ønske om at modtage et tusind beskeder, der siger »jeg elsker dig«.

## I Would Like a Thousand Texts That Say "I Love You"

The project aims to explore several ideas within a larger concept of working with metaphorical winds. Treating themes of love, personal struggle, obsession, self and existentialism etc. as experiences that shape the trajectory of life in often uncertain ways, just like the wind as a natural force shapes the environment.

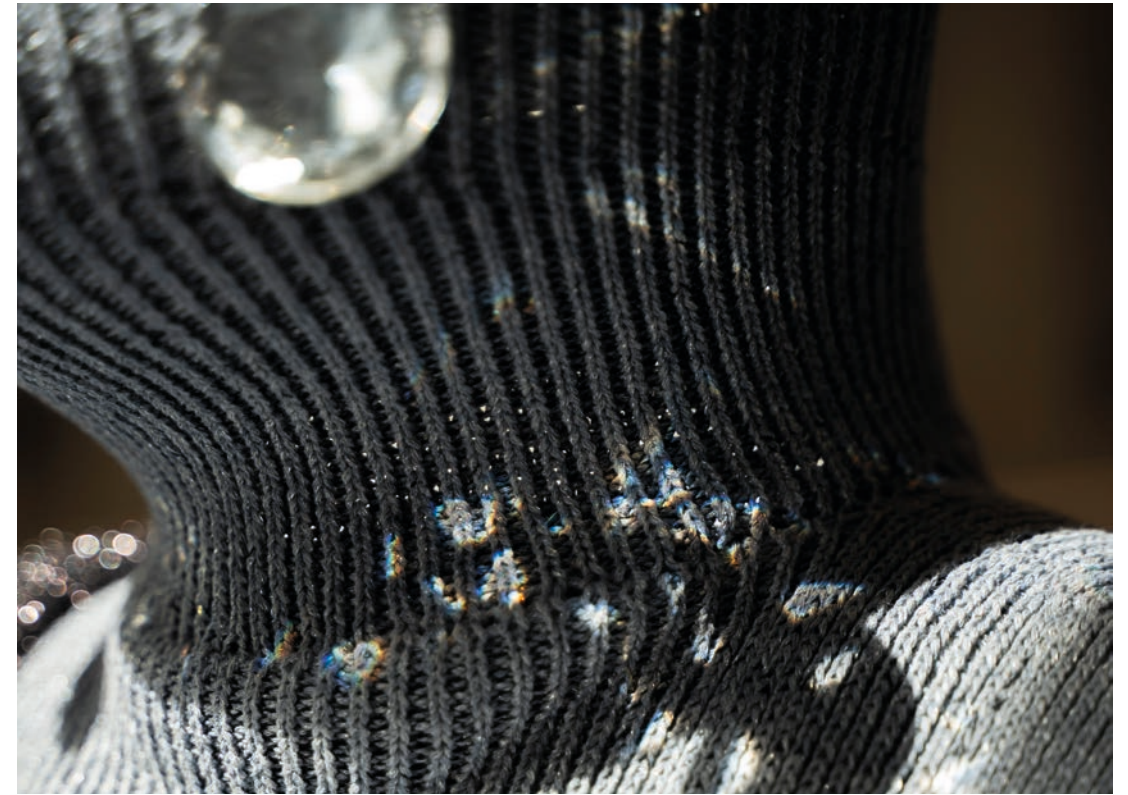
The collection is part of a larger artistic project that also covers writing, sculpture, and performance, all grounded in visual motifs relating to wind: the accordion, the weather vane, the flag, the banner or banderole etc. Motifs that are visually all stuck in place, but communicating some type of direction dictated by the wind.

The project is based on research in embodiment theory and air as a shared breath, and started as an interest in the text message as a graphic convention, and digital container for text, that mimics breath. The project is about searching for a sense of belonging and connection, and is simply about wanting a thousand texts that say "I love you".



## Skuld on Her Way to the Afterparty: Deciding Your Fate

Gjennom fem overskuddskikkelser av Skuld, både norne og valkyrie, undersøker kolleksjonen feminin ambivalens i møte med patriarkalske strukturer. Silhuetten tar utgangspunkt i hardangerskaut og valk, der historiske symboler på kvinneundertrykking transformeres til hyperfeminine maktuttrykk. Strikkemasker replikeres med et konstant maskeantall. Overskuddsteknikker som plisseringer og uforutsigbare vendinger lar materialet vokse frem mellom to strikkede flater, slik at indre spenn materialiseres som et feminint overskuddsvolum i 3D. Kolleksjonen bruker overskuddsmaterialer, som prosessgarn og norsk ull, for å synliggjøre det som ofte anses som «for mye»: dekor, kropp og følelser. Skuld, som representerer fremtiden, trer frem som en figur som bærer både omsorg og destruksjon. Kolleksjonen er en hyllest til det hyperfeminine overskuddet, en kraft som nekter å reduseres, og som former det som kommer.



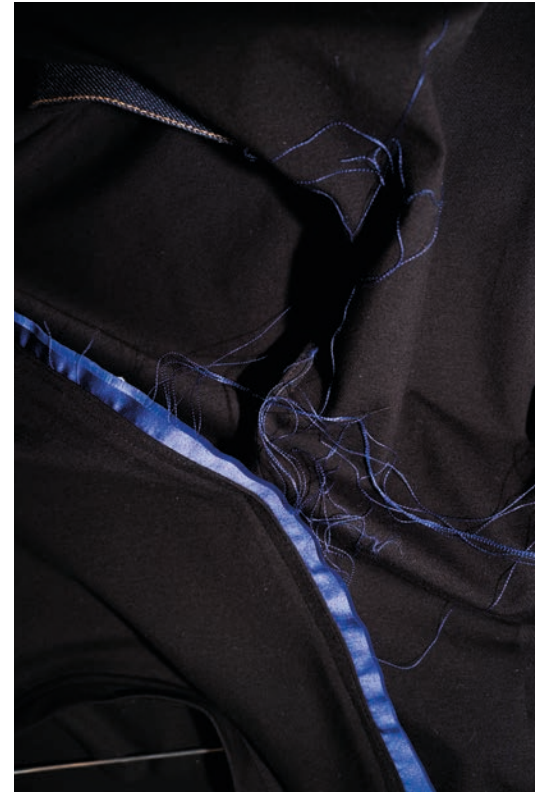
## Skuld on Her Way to the Afterparty: Deciding Your Fate

Through five excessive characters of Skuld, both a Norn and Valkyrie, this collection investigates feminine ambivalence in the face of patriarchal structures. The silhouette is based on the Hardangerskaut and the Valk, where historical symbols of female oppression are transformed into hyperfeminine expressions of power. Knitting stitches are replicated with a constant stitch count. Excess techniques, such as pleating and unpredictable turns, allow the material to grow between two knitted surfaces, materializing internal tension as a feminine 3D volume of excess. The collection utilizes materials labelled as surplus, such as process yarn and Norwegian wool, to make visible what is often deemed “too much”: decor, the body, and emotions. Skuld, representing the future, emerges as a figure embodying both care and destruction. The collection is a tribute to hyperfeminine excess, a force that refuses to be diminished and that shapes what is to come.



## Nighthawks

*Nighthawks* er en utforskning av maskuline visuelle identiteter og arketyper innenfor herrekler, med utgangspunkt i dekonstruering av ikonografien som har vært til stede gjennom historien til vestlig herrekler. Gjennom dette prosjektet utvikler jeg flere plagg som en del av en kolleksjon, der jeg bruker ulike stoffer som bærer konnotasjoner av herreklers arketyper. Ved å skjære og legge disse stoffene lagvis, former jeg et mer sårbart og mindre autoritativt visuelt språk for maskulinitet.



## Nighthawks

*Nighthawks* is an exploration of masculine visual identities and archetypes within menswear, seeking to deconstruct the iconography present throughout the history of western menswear. Through this project, I develop several garments as part of a collection, utilizing various fabrics that carry connotations of the menswear archetypes. By slashing and layering these fabrics, I shape a more vulnerable and less authoritative visual language of masculinity.



BA

Julia Wilde

+47 483 42 128

juliawilde.jw@gmail.com

@julia\_wilde\_design

Hallo, ich bin's: mellom maske, parykk og kostyme

*Hallo, ich bin's* er et bachelorprosjekt der jeg insisterer på tid som metode. Med bakgrunn som maskedesigner og parykk-maker bygger jeg kostyme gjennom teknikker som vanligvis ligger tett på hodet og huden, og som ofte er ment å være usynlige: knytting hår for hår, tresser, parykktyll, cords, sømmer og lag. Jeg lager ikke bare plagg, men materialene plaggene oppstår av. Cords strikkes, hår knyttes, tresser bygges, stoff presses, feiler og får spor. Jeg bygger objekter som nekter å være engangs: de skal tåle tid, kropp, håndtering og nye møter. Prosjektet starter ikke med en ferdig karakter, men med repeterende handlinger i verkstedet. Slik blir silhuetene et møte mellom presist håndverk og noe som lekker: hår som vokser ut av kroppen, harde skall som beskytter og åpner, og skjøre flater som ikke vil holde seg rene. Prosjektet er meg som designer: pirkete, fysisk, langsomt og kroppsnært.

Hallo, ich bin's: between mask, wig and costume

*Hallo, ich bin's* is a bachelor project where I insist on time as a method. With a background as a mask designer and wigmaker, I build costume through techniques that usually sit close to the head and skin, and are often meant to remain invisible: knotting hair by hair, wefts, wig lace, cords, seams and layers. I do not only make garments, but the materials they grow from. Cords are knitted, hair is knotted, wefts are built, fabric is pressed, fails and keeps traces. I build objects that refuse to be disposable: they are made to carry time, body, handling and new encounters. The project does not begin with a fixed character, but with repetitive actions in the studio. The silhouettes become a meeting between precise craft and something that leaks: hair growing from the body, hard shells that protect and open, and fragile surfaces that refuse to stay clean. The project is me as a designer: obsessive, physical, slow and close to the body.













