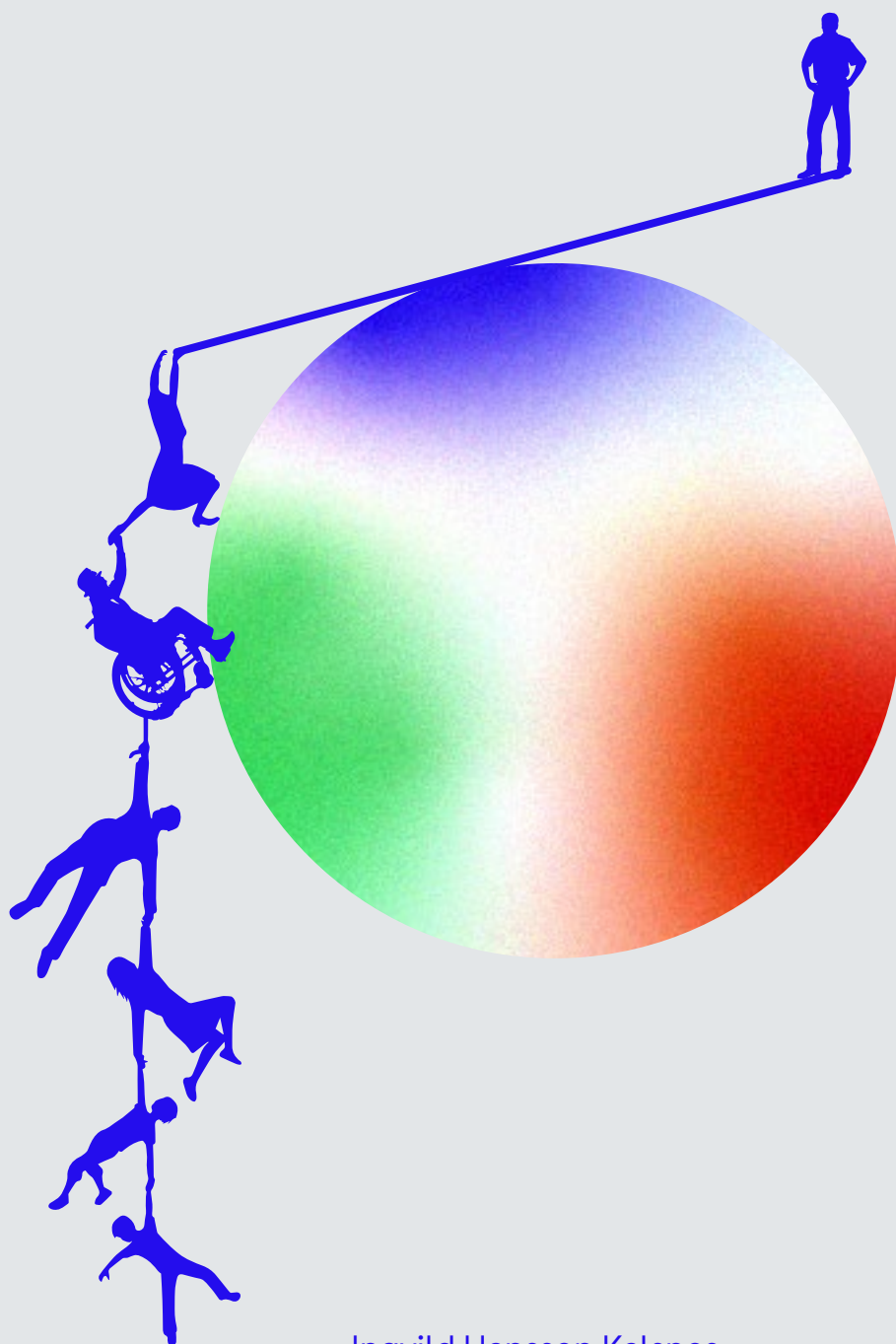


# DESIGN ACTIFESTO

*Design som verktøy for motvirkning av strukturell  
ulikhet og myndiggjøring av underpriviligerte*



Ingvild Hansson Kalsnes  
Masteroppgave  
Institutt for Produktdesign  
OsloMet – Storbyuniversitetet  
2021

***For far too long, designers have remained married to the concept that what we do is neutral, universal, that politics has no place in design.***

Danah Abdulla

# Abstract

Denne avhandlingen har som formål å skape bevissthet om designeres rolle i å motvirke strukturell ulikhet gjennom egen designpraksis. Prosjektet peker på fraværet av en diskurs som anerkjenner designfaget som politisk, og på manglende verktøy som støtter designere i å identifisere samfunnsstrukturer som medfører skjev fordeling av makt og privilegier mellom mennesker. Ved hjelp av perspektiver fra interseksjonell feminisme, diskursiv og spekulativ design, diskuteres betydningen av a-feministiske og feministiske praksiser. Kvalitativt innsiktsarbeid gjennom workshop med representanter for marginaliserte grupper, en casestudie, og brukertester med designstudenter har bidratt til å belyse designeres påvirkningsmuligheter. *Design Actifesto* er et feministisk designmanifest og en digital samskapings-plattform som utgjør et verktøy for designere. Plattformen tar designeren gjennom tre steg mot en aktivistisk designpraksis, og inviterer til aktiv dialog om hva det innebærer å være en aktivistisk designer.

This thesis aims to raise awareness about designers' role in counteracting structural inequality through their design praxis. The project emphasizes the absence of a discourse that identifies the design field as political, and a lack of tools to support designers in identifying societal structures that contribute to unequal balance of power and privilege between people. Non-feminist and feminist design practices are compared and discussed by using perspectives from intersectional feminism, as well as discursive and speculative design. Designers' points of intervention are identified through qualitative research from workshops with representatives from marginalised groups, a case study, and user tests with design students. *Design Actifesto* is both a feminist design manifesto and a digital co-creation platform which together form a tool for designers. The platform takes the designer through three steps toward an activist design praxis, and facilitates active dialogue about what it means to be an activist designer.

# Forord

Når jeg skriver dette har jeg i likhet med mange andre jobbet hjemmefra i snart ett år og tre måneder. Hele dette masterprosjektet har foregått under pandemiens forløp, noe som har bydd på både praktiske og mentale utfordringer. I et prosjekt hvor jeg ønsket å omringe meg med mennesker som kunne utfordre meg, diskutere med meg, og berike prosessen med ulike erfaringer og perspektiver, har jeg vært mer isolert enn noen gang.

Det har vært interessant å være to masterstudenter under samme tak som er vant til å spre arbeidet ut over store pulter, tomme vegger og velutstyrte verksteder, og som dette året har måttet jobbe, sove og leve på 40 kvadratmeter. Denne situasjonen har ført til at flere av mine prosesser har blitt gjort på alternative måter og at hodet i mange tilfeller har fungert som arbeidsplass i seg selv.

Jeg vil takke de menneskene som har gjort det mulig for meg å gjennomføre dette masterprosjektet. Stor takk til hovedveilederen min Astrid Skjerven som har holdt fast i meg når jeg har vært nær ved å gi opp, og bidratt med sin klokskap og støtte gjennom hele løpet. Takk til min andre veileder Mikkel Wettre for ditt engasjement og skråblikk. Takk til workshop-deltakerne som delte sine sårbare og sterke historier, og bidro med unik innsikt. Ekstra takk til Carina Carlsen som også bidro til case-studien. Takk til de engasjerte designstudentene som har vært brukertestere gjennom prosjektet, og til de som har gitt meg tilbakemeldinger underveis. Takk til *La Familia Mafioso* - den mest støttende, oppofrende og oppmuntrende heilagjengen som finnes. Ekstra takk til *anonymt gresskar*, du vet hvem du er. Takk til min kjæreste Julian som har danset på stuegulvet med meg, laget middag til meg, passet på meg, og støttet meg hver eneste dag i det rareste året noensinne.



# Innhold

## 1. Innledning

1.1 Bakgrunn for prosjektet	12
1.2 Problemstilling	14
1.3 En voksende feministisk diskurs	16
1.4 Feministiske designinitiativer	17

## 2. Teori

2.1 Interseksjonell feminisme	22
2.2 Queerteori	24
2.3 Diskursiv og spekulativ design	26

## 3. Metode

3.1 Litteraturstudier	32
3.2 Designmetodikk	32
3.3 Autoetnografi	34

## 4. Research

4.1 Forprosjekt	38
4.2 Workshop	40
4.3 Casestudie	48
4.4 A-feministiske fallgruver	52

## 5. Designprosess

5.1 Hovedinnsikter	58
5.2 Fra manifest til aktifest	60
5.3 Konseptualisering	64
5.4 Første iterasjon	66
5.5 Videreutvikling av konsept	68
5.6 Andre iterasjon	76

## 6. Design Actifesto

Presentasjon av design	84
------------------------	----

## 7. Diskusjon & konklusjon

Diskusjon & konklusjon	100
------------------------	-----

## Referanser

## Figurliste

## Ordliste

inneholder begrepsforklaringer av fremmedord og begreper knyttet til interseksjonell feminisme, strukturell ulikhet og queerteori, og kan benyttes mens man leser oppgaven.

[Trykk her for å åpne ordlisten.](#)

eller bruk <https://xd.adobe.com/view/783ce299-6dd0-415a-ab22-52890590a622-2d6f/?fullscreen&hints=off>

# 1. INNLEDNING

# Innledning

## 1.1 Bakgrunn for prosjektet

Denne avhandlingen markerer avslutningen på min 5-årige designutdannelse, og er et forsøk på å forene meg selv som interseksjonell feminist og designer. De senere årene har perspektiver fra feminismen opptatt meg i større og større grad, og som privatperson bedriver jeg aktivisme gjennom diskusjoner med folk jeg møter, ved å gå i demonstrasjonstog og ved å jobbe frivillig i det feministiske tidsskriftet Fett. Som designer har det imidlertid ikke vært opplagt for meg hvordan jeg tar med meg aktivismen inn i egen designpraksis, til tross for at jeg med stadig mer våkent blikk har observert behovet for feministiske perspektiver i designutdanningen.

Mange designere streber etter å sette mennesket i sentrum. FNs bærekraftsmål representerer sterke insentiver for utviklingen av både designutdanninger og -industrier, og det snakkes høyt

om sosial innovasjon og inkluderende design. I Norge har vi lovfestede regler for universell utforming i både fysisk og digital offentlighet (Forskrift om universell utforming av informasjons- og kommunikasjonsteknologiske (IKT)-løsninger - Lovdata, u.å.). Likevel savner jeg en faglig diskurs som anerkjenner designfaget som politisk, og som retter et kritisk blikk på samfunnsstrukturene som former oss som designere, og som i all tid har bidratt til å forme design som fagfelt. Temaer som kolonialisme, sexisme, alderisme eller rasisme har aldri

vært knyttet opp mot design gjennom mitt 5-årige utdanningsforløp, med unntak av at jeg ble invitert inn i en forelesning om design og kjønn for 1. bachelortrinn i 2019. Jeg har lett etter disse slags perspektiver både innenfor universell utforming og prinsipper for inkluderende design, men eksisterende retninger kommer, etter mitt syn, til kort på flere punkter. Begge retningene er vesentlige tilskudd til designfaget og har bidratt til høyere grad av inkludering og menneskesentrert fokus. Likevel opplever jeg at både universell

utforming og inkluderende design hovedsakelig handler om tilgjengelighet og funksjonalitet som kriterier for inkludering. Dermed utelates kulturelle, sosiale, politiske og emosjonelle faktorer som kan påvirke opplevelsen av å interagere med et produkt eller en tjeneste. For å jobbe tilstrekkelig brukersentrisk må man ta høyde for de faktorene som gjør at individer opplever verden svært ulikt, og være klar over samfunns-mekanismene som gjør at noen grupper har bedre forutsetninger enn andre. Urettferdig behandling og diskriminering kan ikke kun ses på som isolerte hendelser, men som undertrykkelse satt i system - opprettholdt av institusjoner og enkeltindivider gjennom skjev maktfordeling, uheldige samfunnsnormer og underbevisste fordommer. Fordommer og "tatt-for-gitt-heter" reproduseres av designere, og materialiseres i form av produkter og tjenester som tjener noen bedre enn andre.



## 1.2 Problemstilling

Gjennom min masteroppgave i produktdesign har jeg utviklet et feministisk og interseksjonelt designmanifest med formål om å støtte designere i å designe for en mer likestilt verden. Det innebærer å avlære internaliserte ismer og fordommer, å ta stilling til systematisk undertrykkelse, og å bidra til myndiggjøring av marginaliserte personer gjennom egen designpraksis.

Et manifest kan beskrives som en erklæring eller et opprop til offentligheten, og stammer fra latinske *manifestus* som betyr tydelig, åpenbar, synlig eller klar («manifest», 2020). Et manifest er som regel et skriftlig dokument - et format jeg utfordrer i min designprosess for å engasjere målgruppen *fremtidens designere*. Med dette sikter jeg til alle kommende designere, men også til dagens fremoverlente designere - de som søker etter måter å gjøre en forskjell, og som går alene med sitt opprør. Problemstillingen jeg har valgt er som følger:

***Hvordan kan et feministisk designmanifest bidra til en bevisstgjøring om designeres rolle i å motvirke strukturell ulikhet?***





### 1.3 En voksende feministisk diskurs

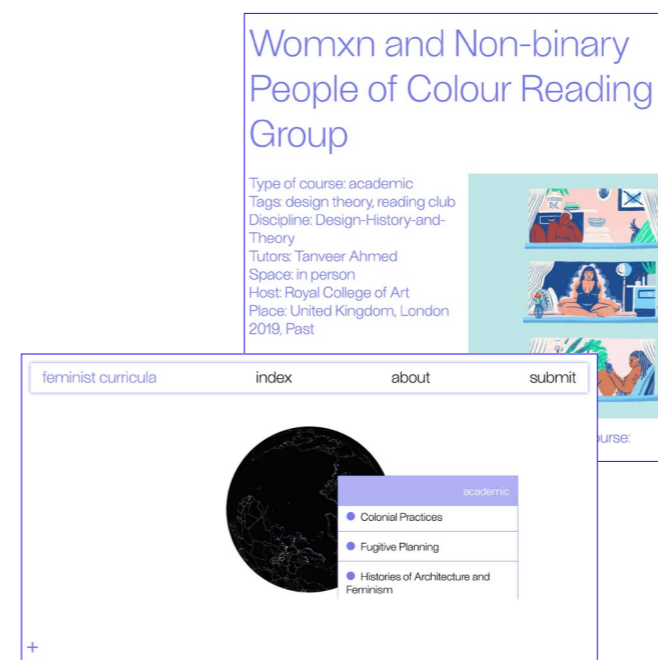
Underveis i dette prosjektet skal det vise seg at jeg langt fra er den eneste designeren som savner en identitetspolitisk diskurs i kunst- og design-institusjoner. I desember 2020 deltok jeg på en forelesning i regi av Designakademiet i Eindhoven, med designforskere fra de feministiske design-organisasjonene *Futuess* og *Depatriarchise Design*, som stilte spørsmål ved hvorvidt design- og kunstinstitusjoners forpliktelse til mangfolds- og inkluderingsarbeid er reell eller et spill for galleriet (Morley & Paim, 2020). De presenterte forskning om omfattende strukturell diskriminering innad i institusjoner, og viste til verdensomspennende opprop for avkolonisering og depatriarkatisering av designinstitusjoner som følge av bevegelser som *Black Lives Matter*, *#MeToo* og *#Niunamenos*. Oppropene materialiseres gjennom studentinitiativer, åpne brev, instagramkontoer og kampanjer, og peker på diskriminering av studenter, mangel på mangfold i personalstab og knebling av politiske prosjekter og diskurs (Diversity Issues, 2020)

Denne debatten har også nådd norske institusjoner og ført til belysning og granskning av strukturelle problemer. Én av disse institusjonene er Kunsthøgskolen i Oslo, hvor skolens ledelse mottok et opprop fra rundt 130 studenter og ansatte med krav om at institusjonen tok et oppgjør med strukturell rasisme, kolonialisme og generell diskriminering. De ønsket at dette skulle skje gjennom bredere representasjon i ansettelser og opptak av studenter, ved hjelp av antirasistisk kursing, og gjennom nytt faglig innhold om kritisk raseteori, interseksjonell feminisme og queer teori. Man kan spørre seg hvorfor en debatt ved en nærliggende designinstitusjon ikke har nådd våre klasserom på OsloMet.



### 1.4 Feministiske designinitiativer

Følgende initiativer gir et inntrykk av hvilke tendenser som rører seg i den internasjonale feministiske designdiskursen, og arbeidet som legges ned i å oppnå en mer politisk bevisst, mangfoldig og inkluderende designbransje.



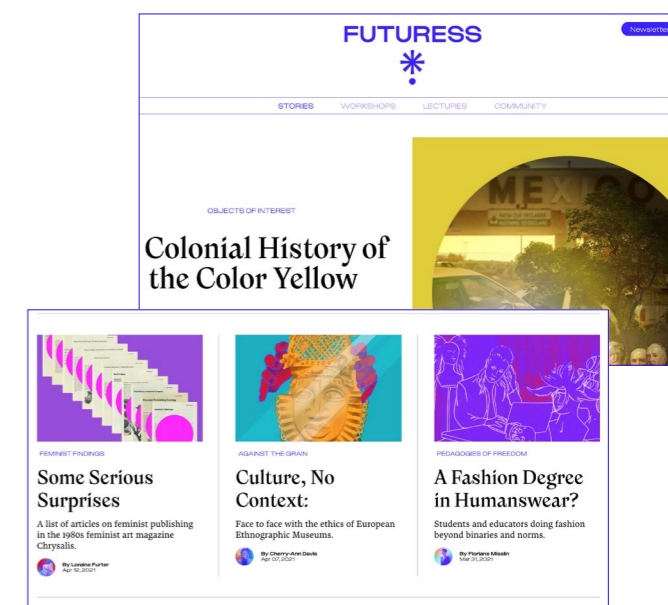
Figur 1

#### Feminist Curricula

Nettsiden Feminist Curricula er et online oppslagsverk som kartlegger og dokumenterer feministiske initiativer hos utdanningsinstitusjoner som for eksempel kurs, workshops og forelesningsserier (Feminist Curricula, u.å.). Nettsiden har som formål å fasilitere samarbeid og utveksling av kunnskap mellom designere, studenter, lærere og forskere på tvers av landegrensene.

#### Futuess.org

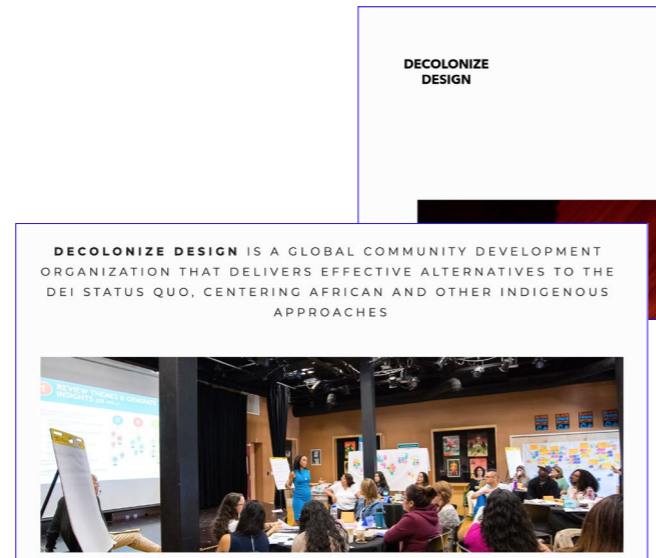
Designplattformen Futuess har oppstått i krysningen mellom feminisme, design og politikk, og omtaler design som en sosial og politisk praksis som former livene våre (Futuess, 2021). Plattformen inneholder artikler om under-representativitet og undertrykkelse, i tillegg til oversikt over kommende forelesninger og workshops i regi av Futuess.



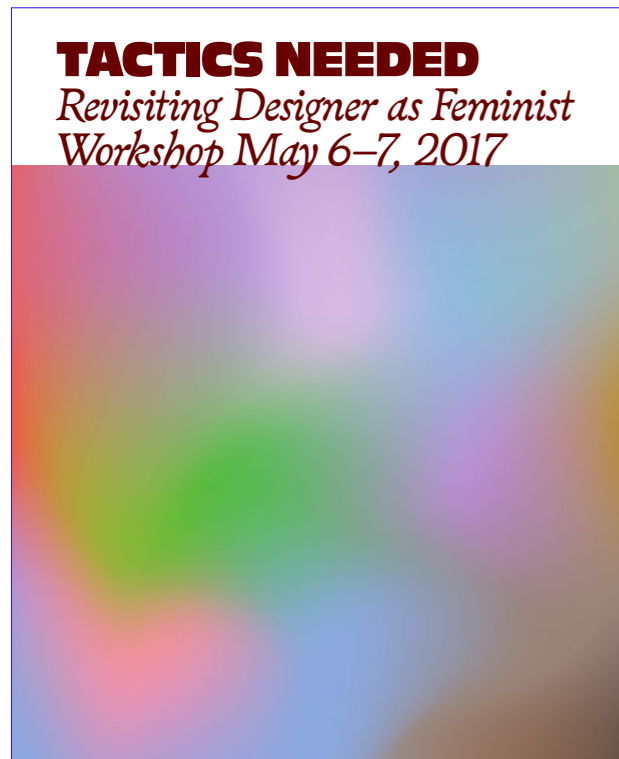
Figur 2

## Decolonise Design

Den *community*-drevne organisasjonen Decolonize Design fremmer alternative metoder og tankesett som utfordrer status quo og promoterer tilnæringer fra afrikanske og urfolks kulturer (Decolonize Design, u.å.) Organisasjonen bistår bedrifter og organisasjoner i dekolonialisering av etablerte praksiser gjennom samarbeid og samskaping.



Figur 3



Figur 4

### Effort

Effort (tidligere Designer as Feminist) er et finsk designkollektiv som utforsker hvordan design og feminisme “kræsjer”, overlapper og samspiller. Effort har blant annet arrangert workshops hvor de sammen med deltakerne utforsker rollen som feministisk designer (Effort: design & feminism in Helsinki, 2021).

*Design is a powerful tool: it's persuasive, and its messaging and histories are, of course, never neutral. The power of design, of aesthetics, of marketing, comes with responsibility for those who are able to wield its influence—design impacts how people perceive a message or perceive one another, and therefore, it's always political.*

Futuress

## 2. TEORIA

# Teori

## 2.1 Interseksjonell feminisme

For å forstå betydningen av interseksjonell feminisme, må vi først ta for oss feminisme-begrepet som har ulike betydninger, både fordi det finnes ulike feminismer, og fordi begrepet kan være gjenstand for individuelle tolkninger og forståelser. Feminisme kommer opprinnelig av det latinske ordet *femina*, som betyr kvinne (Holst, 2017).

Noen feminister vil si at feminisme handler om å skape likestilling mellom kjønnene - et rettferdig og fritt samfunn for kvinner og menn (Holst, 2017). Denne definisjonen av feminisme kan imidlertid oppfattes som forenklet og ekskluderende fordi den bygger på et binært kjønnssystem som ikke nevner kjønn som et spekter, og dermed utelater transpersoner og andre med flytende kjønnsidentitet. Andre feminister vil si at feminisme handler om å skape likestilling - ikke bare mellom kjønnene, men i betydningen et rettferdig samfunn for alle, uansett klassebakgrunn, etnisk

bakgrunn, seksuell orientering mm. (Holst, 2017). Jeg vil umiddelbart legge til rase og funksjonsnivå som viktige identitetsfaktorer i denne definisjonen. En del feminister er i tillegg opptatt av at kjønns-urettferdighet også rammer menn (Holst, 2017) og at patriarkiet er ugunstig for alle kjønn.

Feminismen jeg legger til grunn for mitt masterprosjekt er mangfoldig, inkluderende og angår, favner og gagnar alle. Formålet med denne feminismen er å jobbe for en verden hvor alle er frie til å være seg selv, og favner mennesker av alle kjønn, raser, legninger, aldre, funksjonsnivåer, kulturer, etnisiteter og religioner - den er *interseksjonell*.

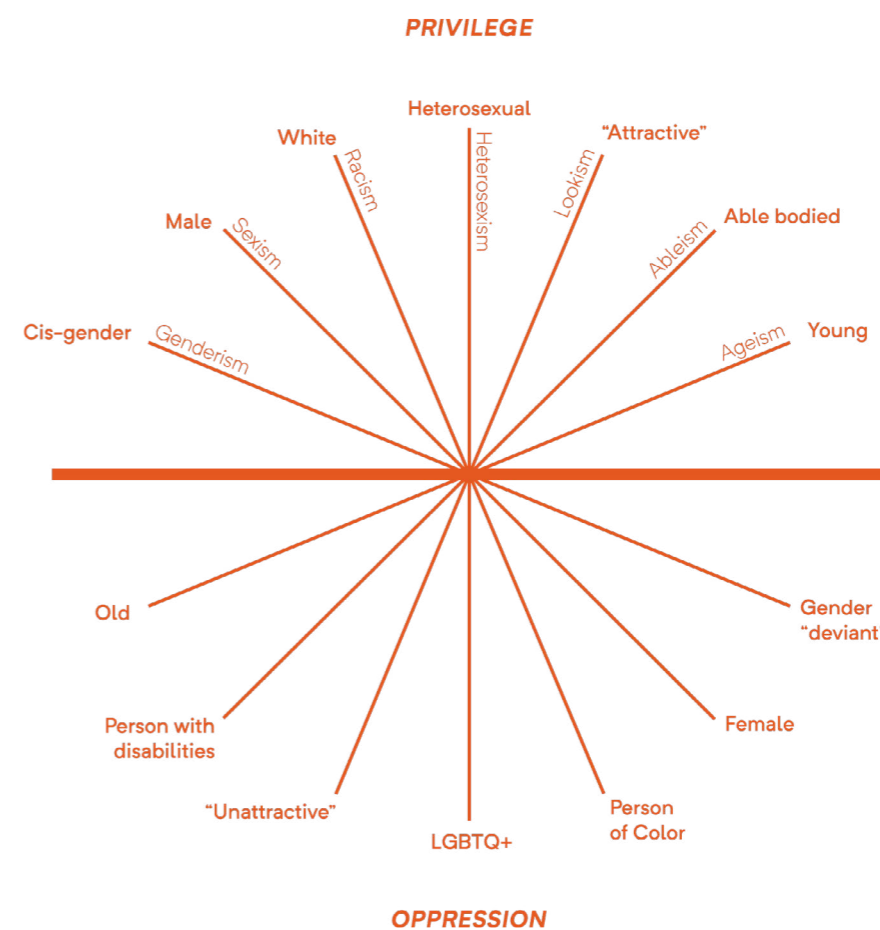
Begrepet interseksjonalitet viser til hvordan ulike former for diskriminering eller undertrykkelses-grunnlag samspiller og utgjør et individs sosiale status (Martins, 2014). En europeisk transkvinne vil for eksempel oppleve andre former for diskriminering enn en latinamerikansk funksjonshemmet mann, og man må forstå betydningen av og samspillet mellom disse identitetsmarkørene for å forstå individenes unike erfaringer

og behov. Interseksjonell feminisme oppstod som en kritikk av den vestlige feminismen som ble betraktet som ekskluderende på grunn av dens tendens til å standardisere eller universalisere den hvite middelklassekvinnen (Gullikstad, n.d.). En interseksjonell designlinse støtter designere i å identifisere strukturell ulikhet, og forstå flere dimensjoner ved menneskers behov.

Strukturell ulikhet kan forklares som diskriminering satt i system, og eksisterer når én gruppe historisk sett har oppnådd makt og kontroll over viktige samfunnsressurser- og områder (økonomi, utdanning, politikk mm.) på bekostning

av andre grupper (Weber, 2009). Ved å anerkjenne at samfunnet bygger på ulikhet, kan designere diskutere og reflektere over hvordan man kan motvirke systemene som opprettholder ulikheten.

I utviklingen av mitt masterprosjekt har jeg gjennomgående lagt til grunn den teoretiske tilnærmingen som den interseksjonelle designlinsen illustrerer. Den har hjulpet meg til å oppdage egne forforståelser og *tatt-for-gitt-heter*, til å stille spørsmål ved og sette søkelys på ulike former for diskriminering som rammer forskjellige grupper mennesker, og endelig til å utforme mitt designprosjekt - manifestet *Design Actifesto*.



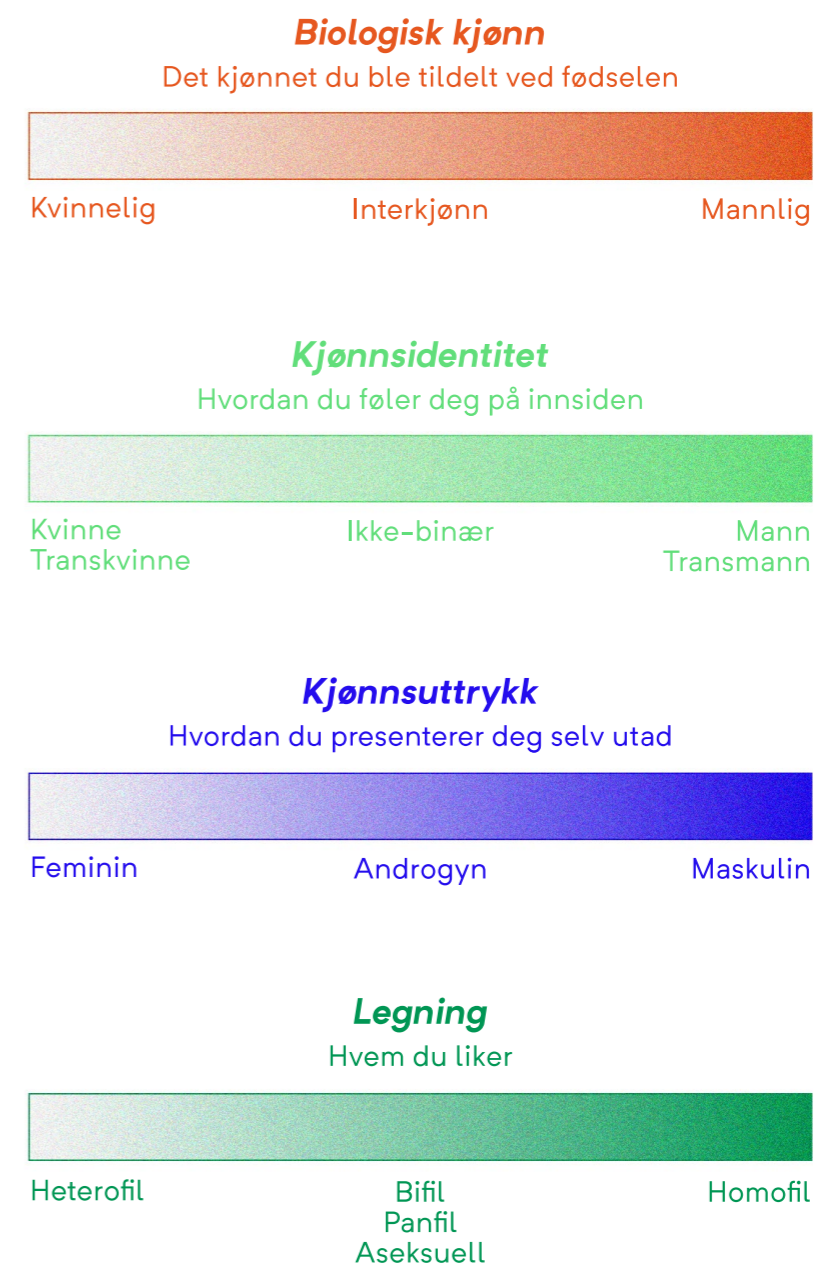
Figur 5: Interseksjonalitetsmodellen (AWIS, 2018), her kalt den interseksjonelle linsen, kan brukes som et verktøy for å forstå hvordan summen av identitetsmarkører utgjør et individs tilgang på privilegier, samt deres opplevelse av undertrykkelse.

## 2.2 Queerteori

Queerteori er en fellesbetegnelse på en rekke ideer som fremstiller kjønn og seksualitet som sosiale konstruksjoner og som dermed utfordrer og problematiserer det hetero-normative tankesettet (Butler, 1990). De fleste samfunn, inkludert det norske, er bygd opp rundt den binære kjønnsmodellen, og mennesker som varierer fra denne modellen opplever dermed å skulle utvikle og forstå sin egen identitet i et samfunn som ikke anerkjenner at kjønnsidentiteten deres eksisterer (Flatnes, 2018). Mennesker som ikke lever opp til kjønnsforventninger, opplever i stor grad møte med diskriminering og å miste privilegier (Butler, 1990). Mens den binære kjønnsmodellen deler mennesker

i kategoriene mann eller kvinne, kan queer- og transteoretiske perspektiver bidra til å skape en mer helhetlig forståelse av kjønn ved å forklare det som flytende og foranderlig, og at det kan eksistere på et spekter mellom maskulinitet og feminitet, eller utenfor dette spektret (Flatnes, 2018).

I og med at jeg i denne oppgaven er opptatt av å forstå marginaliserte grupper, vil queerteori som perspektiverer ulike forståelser av kjønn, kjønnsforventninger og kjønnsdiskriminering måtte stå sentralt. I utformingen av manifestet har jeg lagt til grunn at opplevelsen av kjønn eksisterer på et spekter, og at det er behov for å utfordre samfunnets oppfattelse av kjønn som binært, for å designe tilstrekkelig brukersentrisk.



Figur 6: Opplevelsen av eget kjønn og egen seksualitet eksisterer på et spekter, og kan være flytende. Alle mennesker kan eksistere på ett eller flere steder på tvers av de fire spektrene biologisk kjønn, kjønnsidentitet, kjønnsuttrykk og legning.

## 2.3 Diskursiv og spekulativ design

### Diskursiv design

Diskurs-begrepet kan forstås som “tanke sett, forståelsesformer, eller de språklige, ideologiske, sosiale og institusjonelle betingelsene som gjør det mulig å forholde seg til verden på en bestemt måte” (Grue, 2021).

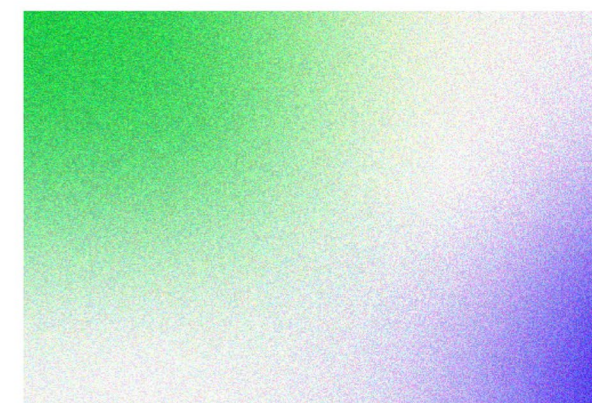
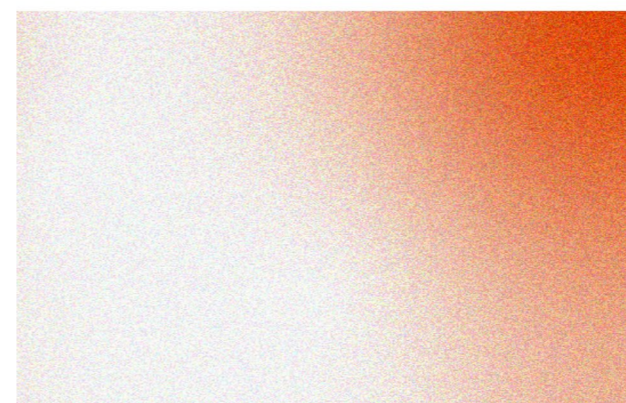
Diskursiv design er en videreføring av kritisk design, og utforsker hvordan design kan fasilitere selv-refleksjon, trigge fantasi og nytenkning, og bidra til positiv ideologisk endring (Tharp & Tharp, 2019). Stephanie og Bruce Tharp beskriver tre underdimensjoner ved diskursiv design: I *Diskurs-om-design* er designfaget, designpraksis, designere, designprosjekter eller -objekter gjenstand for diskurs. *Diskurs-for-design* refererer til situasjoner hvor diskursen har som formål å informere designaktiviteter og utfallet av disse. *Diskurs-gjennom-design* referer til design med iboende diskurs, ved at designeren kommuniserer verdier, idéer eller tanke sett gjennom en designet gjenstand, interaksjon, en tjeneste eller et system (Tharp & Tharp, 2019).

Ved hjelp av ulike verktøy peker diskursiv design på hvordan designere kan ta plass i samfunnsdebatten og drive aktivisme gjennom design, med formål å skape reaksjoner hos publikum, og - på sikt - forhåpentligvis bidra til positiv endring.

I masterarbeidet har jeg benyttet meg av alle de tre formene for diskursivt design som er illustrert her. Gjennom tilnærmingen *Diskurs-om-design* plasserer jeg designfaget i en politisk kontekst og utfordrer designer-rollen i lys av tematikk om marginalisering og undertrykkelse. *Diskurs-for-design* benytter jeg i utviklingen av det som i manifestet betegnes som første steg mot en aktivistisk designpraksis: “Understand”. *Diskurs-gjennom-design* ligger til grunn for utformingen av de neste stegene i manifestet: “Practice” og “Evaluate”. Imidlertid må hele designmanifestet forstås som et uttrykk for *Diskurs-gjennom-design*.

***If design is going to begin closing the gap between its present and a greater future, the typical designer will be required to stretch a little more intellectually. Beyond the realm of global commerce, discursive design embraces a more expansive role for the designer, that of the engaged citizen, sociocultural critic, activist, researcher, educator, and provocateur.***

Tharp & Tharp

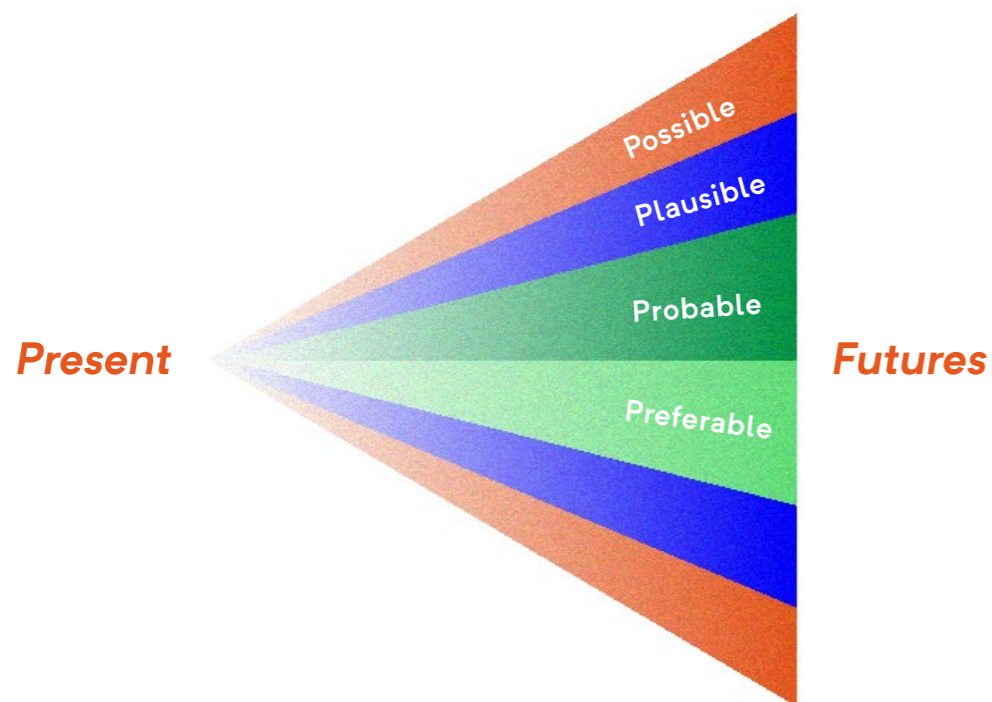


## Spekulativ design

Diskursiv design og spekulativ design har i stor grad felles formål, men skisserer ulike strategier for å komme dit. Spekulativ design handler om å spekulere i hvordan ting kunne vært ved å forestille seg mulige fremtider (Dunne & Raby, 2013). Det handler ikke om å forutse eller spå fremtiden, men om å stille spørsmål som skaper diskusjon og refleksjon rundt hva slags fremtid folk ønsker, og motsatt, hva slags fremtid de ikke ønsker. Ifølge Dunne og Raby (2013) kan spekulative designidéer bidra til økt sannsynlighet for at ønskelige fremtidsscenarioer blir til realitet.

Gjennom manifestet med navn A/B, beskriver Raby og Dunne (2013) tradisjonelle forestillinger om hva design er (A), og legger til en dimensjon (B) som fasiliterer diskusjonen om hva design *kan være*.

Tenkningen og idéene som ligger til grunn for utformingen av *Design Actifesto* er tydelig inspirert av spekulativ design. Særlig gjelder det den kritiske og aktivistiske tilnærmingen som peker på og utfordrer design som et apolitisk fagfelt. *Design Actifesto* spekulerer i og aspirerer til løsninger på hvordan fremtidens designere kan bidra til en mer inkluderende verden der diskriminering og undertrykkelse bekjempes via design.



Figur 7: A Taxonomy of Futures (Raby & Dunne, 2009)

## A

Affirmative  
 Problem solving  
 Provides answers  
 Design for production  
 Design as solution  
 In the service of industry  
 Fictional functions  
 For how the world is  
 Change the world to suit us  
 Science fiction  
 Futures  
 The “real” real  
 Narratives of production  
 Applications  
 Fun  
 Innovation  
 Concept design  
 Consumer  
 Makes us buy  
 Ergonomics  
 User-friendliness  
 Process

## B

Critical  
 Problem finding  
 Asks questions  
 Design for debate  
 Design as medium  
 In the service of society  
 Functional fictions  
 For how the world could be  
 Change us to suit the world  
 Social fiction  
 Parallel worlds  
 The “unreal” real  
 Narratives of consumption  
 Implications  
 Humor  
 Provocation  
 Conceptual design  
 Citizen  
 Makes us think  
 Rhetoric  
 Ethics  
 Authorship

Figur 8: A/B Manifesto (Raby & Dunne, 2009)

*Artefacts that question oppression are able to produce small waves of change. It is these small changes that feminist speculative design could concern itself with, for they are what could later grow into a tangible shifts in society.*

Luiza Prado de O. Martins

# 3. METODE



### 3.1 Litteraturstudier

Som vist i kapittel 2 om teoretisk rammeverk, har jeg viet mye oppmerksomhet til litteratur som omhandler interseksjonell feminisme og diskursiv og spekulativ design, og i noen grad også queer-teori.

### 3.2 Designmetodikk

Dette prosjektet eksisterer mellom - og anvender prinsipper og metoder fra - tjenstedesign, systemdesign, interaksjonsdesign og grafisk design. Tjenstedesignprinsipper ligger til grunn for designtenkningen og prosessstyringen i prosjektet. Idéer og metoder fra systemdesign er anvendt for å kartlegge og navigere i kompleks tematikk. Videre har prinsipper fra interaksjonsdesign og grafisk design informert designløsningen, og bidratt i prosessen med å skape en brukervennlig plattform og et gjenkjennelig og aktivistisk brand.

#### Design thinking

Prinsippet om å ha mennesket i sentrum for all nyskapning er grunnleggende i *design thinking*, og har gjennom min designutdannelse blitt et iboende tankesett som guider meg gjennom enhver designprosess. Dette innebærer å involvere brukere gjennom hele prosessen, og passe på at våre egne forutinntatte holdninger ikke kommer i veien for reell innsikt (DOGA, u.å.) For å sørge for at det siste ikke skjer, og

for å ta høyde for sosiale, politiske og kulturelle faktorer som påvirker brukere, introduserer og benytter jeg i tillegg den interseksjonelle linsen.

#### Gigamapping

Gigamapping er et nyttig kartleggingsverktøy som brukes for å identifisere relasjoner mellom ting som tilsynelatende ikke henger sammen (Sevaldson, 2012). Verktøyet støtter designere i å forstå komplekse temaer ved å kategorisere store mengder informasjon på en visuell og oversiktlig måte. Jeg har brukt gigamapping for å forstå kompleks tematikk knyttet til strukturell ulikhet, og til å identifisere mulighetsrom for designere.

#### Workshop

Gjennom workshops kan designere fasilitere utforskning av et tema med relevante aktører eller brukergrupper ved hjelp av kreative verktøy. Formatet har en praktisk og inkluderende tilnærming, og kan bidra med viktig innsikt eller skape nye idéer i et designprosjekt (Fuglem, 2019). Jeg inviterte aktivister og representanter for marginaliserte grupper til workshop for å få en dypere forståelse for hvordan diskriminering og undertrykkelse foregår i praksis. Deltakerne bidro til å fremheve tematikk som ble viktig i videreutviklingen av prosjektet.

### Affinity mapping

Affinity mapping kan brukes for å sortere og kategorisere informasjon når man har samlet ulike typer empiri (Dam & Siang, 2020a) Jeg har benyttet meg av affinity mapping for å kategorisere funn fra litteraturstudier og kvalitativt innsiktsarbeid, og for å formulere hovedinnsikter og peke ut videre retning for prosjektet.

#### Casestudie

En casestudie er en empirisk undersøkelse som studerer et aktuelt fenomen i dets virkelige kontekst (Yin, 2012). Jeg utførte en casestudie for å teste ut *Påvirkningsmodellen* - en modell jeg utviklet i researchfasen som beskriver designeres mulighet for å påvirke strukturell ulikhet gjennom design.

#### Moodboarding

Et moodboard er en samling av bilder, objekter eller teksturer som beskriver ønsket stemning i utviklingen av et produkt, og som gir et inntrykk av hvilke følelser produktet skal fremkalle (Sandhi, 2019). Jeg har brukt moodboarding som kilde til inspirasjon i den visuelle utformingen av designet mitt for å skape en aktivistisk atmosfære.

#### Prototyping

Prototyping er en essensiell del av designprosessen for å teste ut og forstå ulike sider ved en designløsning. Prototyping kan variere fra enkle utprøvinger på papir til realistiske

digitale skisser (Dam & Siang, 2020b). Prototyping har vært et viktig verktøy gjennom hele min designprosess, og har bidratt til en bredere forståelse av hvordan designløsningen kan støtte designere i å motvirke strukturell ulikhet.

#### Iterativ brukertesting

Brukertesting er en sentral del av designprosessen for å forstå hvordan en designløsning møter brukernes behov, og hva som skal til for å optimalisere løsningen (Dam & Siang, 2020c). For å sørge for at den endelige løsningen er forståelig, brukervennlig og fungerer i tråd med hensikten, har jeg gjennomført flere digitale brukertester med designstudenter i ulike stadier av designprosessen.

Gjennom prosjektet har jeg innhentet personopplysninger etter avtale med NSD, og kvalitative undersøkelser er utført i tråd med gjeldende regler for personvern.



### 3.3 Autoetnografi

Autoetnografisk metode benyttes for å beskrive og analysere (grafi) egne personlige erfaringer (auto), og for å forstå kulturelle erfaringer (etno) (Ellis et al., 2011). Forskerens egne erfaringer utgjør dermed et sentralt poeng, og hun blir dermed deltaker i fenomenet hun forsker på (Kalsnes, 2021). Metoden kan bidra til å skape meningsfull og tilgjengelig forskning med røtter i personlige erfaringer som åpner opp dypere forståelse av identitetspolitiske spørsmål og som øker kapasiteten for å kjenne empati for mennesker som er annerledes enn en selv (Ellis et al., 2011).

Gjennom refleksiv skriving har jeg analysert jeg min egen rolle i dette prosjektet. Som hvit, heterofil cis-kvinne har jeg simultane roller som undertrykker og undertrykt. Jeg har negative erfaringer knyttet til det å være kvinne, men summen av identitetsmarkørene mine gjør meg privilegert i sammenligning med mange andre. Gjennom å la det autoetnografiske perspektivet fungere som et skråblikk på og gjennom hele masterprosjektet, har det bidratt til dypere forståelse av tematikken jeg utforsker.

4.

RESEARCH

# Research

## 4.1 Forprosjekt

I et foregående emne jobbet jeg med interseksjonell feminisme og undertrykkelse som tematikk, og opparbeidet meg innsikt som har lagt grunnlag for og informert masteroppgaven. Prosjektet handlet om å utforske ulike kommunikasjonsstrategier i design, og sammen med mine medstudenter Julian Hallen Eriksen og Amanda McCusker, utforsket jeg blant annet designeres forhold til egen rolle i å bekjempe undertrykkelse. Gjennom intervjuer med 12 designstudenter og en spørreundersøkelse med 16 deltakere (totalt 13 kvinner og 15 menn) utforsket vi studentenes holdninger til feminisme generelt og til kjønnsperspektiver i egen design-praksis. Vi fant at perspektiver på kjønn og feminisme i liten grad var reflektert i studentenes design-praksis.

Synspunktene handlet om at det var relevant å tenke på kjønn hvis man designet noe kjønnsspesifikt, at kjønn ikke var spesielt relevant å tenke på fordi det bare var en av mange faktorer som gjorde mennesker ulike, og at mangel på kunnskap og metoder om temaet var til hinder for å forstå hvordan man kan benytte feministiske perspektiver. Generelt hadde studentene et ambivalent forhold til feminisme, og flere var usikre på ordets betydning og om feminisme var noe de ville assosiere seg med. 64% endte opp med å definere seg som feminister, 20% ville ikke definere seg som feminister, og 16% sa at de var usikre. Et arbeidskrav i faget var å holde en "pitch" hvor man skulle selge inn prosjektet sitt til publikum - dvs. klassen. Vi ville selge inn både ideen om at det er viktig å bringe feministiske perspektiver

inn i designfaget, og vårt endelige konsept - en strategi som skulle støtte designere i å gjøre nettopp dette. Pitchen - som i våre øyne var lite kontroversiell og benyttet eksempler som å gjøre parker tryggere for kvinner om natten, sykkelseter mindre skadelige for kvinner, og å ha bredere representasjon av kjønn i videospill - skapte stor debatt og ble av flere oppfattet som provoserende. Etter prosjektets slutt satt vi igjen med innsikter som pekte på at det var en stor og vanskelig jobb å innføre disse perspektivene i design, og at feminismen lider av et branding-problem som tar fokuset bort fra feminismens egentlige prosjekt.



Kampanjemateriell for konseptet.

## 4.2 Workshop

### Formål og forberedelser

For å få en dypere forståelse av hvordan undertrykkelse og diskriminering foregår i Norge i dag, inviterte jeg aktivister og representanter for ulike marginaliserte grupper til en workshop for å dele sine erfaringer. Jeg ønsket en mangfoldig fokusgruppe med informanter som kunne belyse et bredt spekter av perspektiver, og resultatet ble en gruppe på fire personer, hvorav to som ønsket å være anonyme og to som ikke ønsket anonymisering.



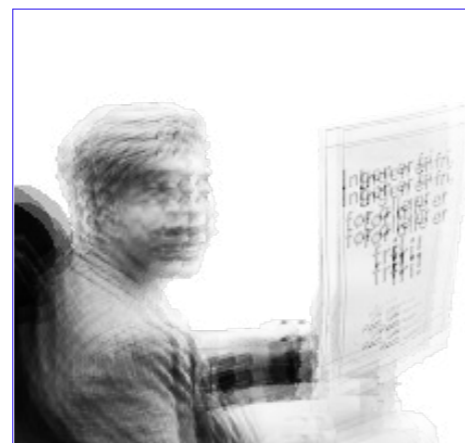
**Carina Carlsen, Fettaktivist**  
"Jeg er en tjukk, hvit cis-kvinne"



**Muna Jibril, Feministisk skribent**  
"Jeg er en svart, skeiv cis-kvinne"



**Jørgen, Danser og redaktør**  
"Jeg er en privilegert, hvit homofil cis-mann"

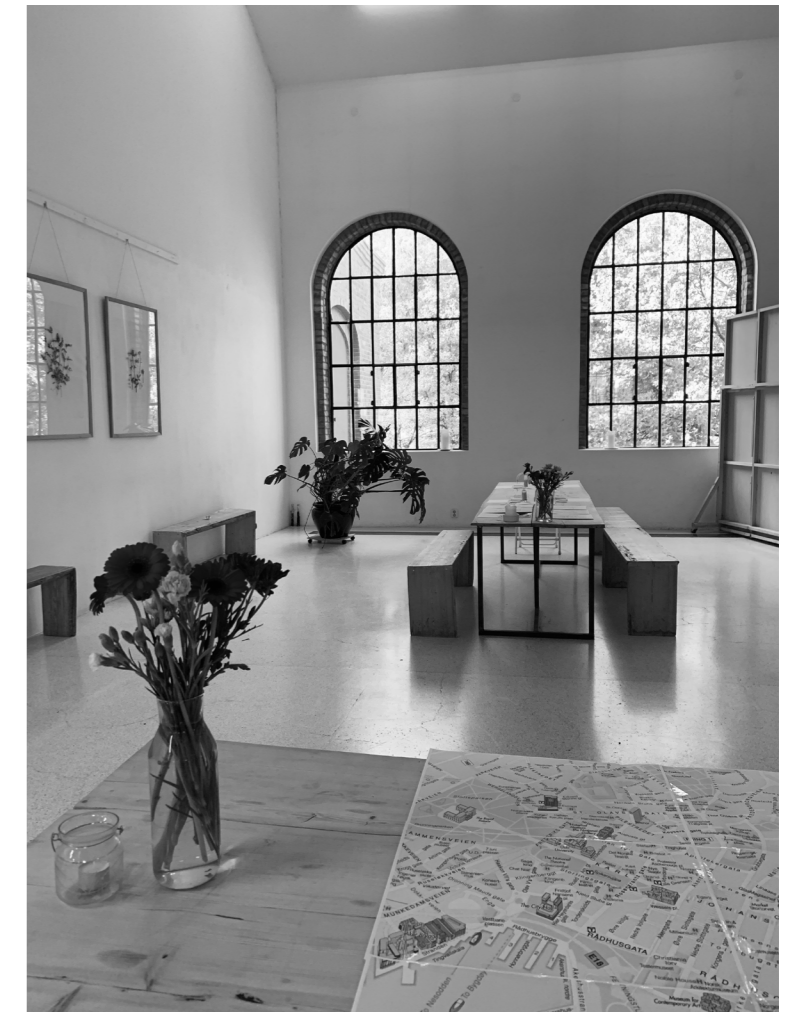


**Kim, Politiker og rådgiver**  
"Jeg er hvit, ikke-binær og funksjonshemmet"



De 6 tema-aktivitetene for kvelden var Offentlige tjenester, Klær og identitet, På jobben, Gatelangs og innendørs i Oslo sentrum og En kveld på byen.

Jeg la stor vekt på den praktiske tilrettelegging gjennom å skaffe et luftig og rullestolvennlig fabrikklokale, servere snacks, mineralvann og vin, og å pynte med levende lys og blomster for å skape en god atmosfære.



Dreyer Hensley Studio på Lilleborg.

I forberedelsene til selve workshoppen, kartla jeg 6 temaer jeg ønsket å lære mer om - plassert i 6 ulike konvolutter som deltakerne kunne velge mellom.

## Gjennomføring og innsikt

Innledningsvis ble deltakerne bedt om å definere hvilke grupper de følte de representerte, slik at alle var klar over hvem de ulike personene var komfortable med å snakke på vegne av. Deretter fikk deltakerne plukke ut temaoppgaver etter tur. Tidsrammen for workshopen var satt til to timer, og vi kom igjennom 4 av 6 aktiviteter.



Aktiviteten *Gatelangs og innendørs i Oslo sentrum* ble valgt av Muna og gikk ut på at deltakerne markerte steder på et Oslo-kart basert på om de følte seg utrygge, ukomfortable eller ekskluderte vs. trygge, komfortable og inkluderte. Deltakerne ønsket å fokusere på negative opplevelser.

*Jeg kan vegre meg for å gå i butikker eller på barer, folk har veldig lav terskel for å kommentere på kroppen eller klærne mine.*  
-Carina

*Jeg oppholder meg omtrent aldri i sentrum, det er så mange høye fortauskanter, sparkesykler og bygg uten heis. Ikke engang LGBTQ-barene har rampe.* -Kim

*Jeg føler meg ukomfortabel og uglesett i jappete strøk, men dette er enda verre for brødrene mine.* - Muna

*Hvis jeg har kledd meg feminint føler jeg meg utrygg når jeg er på vei hjem om kvelden, og jeg har opplevd hets og trusler tidligere.*  
-Jørgen

*Klær og identitets*-aktiviteten ble valgt av Carina og tok utgangspunkt i bilder som på ulike måter var relatert til klær og identitetsuttrykk. Deltakerne ble bedt om å skrive ned assosiasjoner bildene skapte, relatert til utfordringer eller muligheter marginaliserte grupper kan oppleve i forbindelse med klær. Dette var et tema som engaserte stort og som alle hadde et sterkt forhold til.

*Jeg finner ikke klær jeg liker som passer, så jeg har ikke egentlig mulighet til å uttrykke personlig stil.* - Carina

*Jeg går med sølvfargede buffalo-sko for å ta fokus bort fra rullestolen og vise at jeg også bare er en vanlig person med vanlige interesser.* -Kim

*De fleste bukser er ikke laget for folk som sitter hele dagen. Ofte ender jeg opp med å kjøpe joggebukser selv om jeg ikke føler meg særlig fin.* - Kim



Kim valgte aktiviteten som handlet om *Offentlige tjenester* og gikk ut på å plassere lapper med ulike offentlige (og noen private) tjenester innenfor kategoriene *positive opplevelser*, *blandede opplevelser* og *negative opplevelser*. Deltakerne skulle sammen diskutere hvor de ulike tjenestene hørte hjemme ved å dele erfaringer. Fastlege, NAV, politi og vekter ble raskt plassert under negative opplevelser.

Jeg kaller det bare for NAVS paradoks - syke funksjonsfriske blir presset ut i arbeid, mens funksjonshemmede som vil jobbe blir sendt rett på trygd.  
-Kim

Tjukke folk blir neglisjert og fat-shamet i helsetjenesten - leger forklarer alle symptomer med overvekt, selv når folk er alvorlig syke. -Carina

Vektere har kastet meg ut av utesteder helt uprovosert, og jeg har opplevd at politiet mistenkeliggjør meg uten grunn.  
- Muna



Aktiviteten *Produkter* som ble valgt av Jørgen, gikk ut på at hver deltaker skulle plassere bilder av diverse fysiske og digitale produkter på en akse fra *lite funksjonell* til *veldig funksjonell*, og fra *føles dårlig* til *føles bra*, og begrunne valgene.

Det ble tydelig at deltakerne ikke nødvendigvis hadde reflektert særlig over hvordan ulike produkter fikk dem til å føle seg. Gruppen reagerte generelt negativt på "kjønna" produkter - eks. dame-champagne eller et forsker-sett til små gutter.



## Bearbeiding og funn

Helhetlig sett var workshopen vellykket, og jeg satt igjen med dypere innsikt om hvordan ulike grupper opplever diskriminering i dag, og hvilke konsekvenser det har for deres følelse av inkludering, trygghet og trivsel i samfunnet. Diskrimineringen hadde opphav i folks holdninger og foregikk i stor grad gjennom hets, trusler, fordommer og lave forventninger til deltakerne. Deretter ble det tydelig at disse holdningene materialiseres gjennom byrom, tjenester og produkter. Utfordringen var imidlertid å identifisere mulighetsrom for hvordan designere kan påvirke disse tendensene på måter som var egnet til å informere mitt designprosjekt.

Gjennom analyse av materialet identifiserte jeg tre innganger eller nivåer som informerer spørsmålet om hvordan designere kan arbeide for å motvirke strukturell ulikhet (i fortsettelsen omtalt som *påvirkningsmodellen*). Disse nivåene korresponderer med teoriene om diskursiv design der man benytter diskurs for å informere design (*diskurs-for-design*), og hvor design kan brukes for å skape diskurs (*diskurs-gjennom-design*).

## Påvirkningsmodellen

### 1. Avdekke hvordan strukturell ulikhet og diskriminering foregår i praksis

For å designe tilstrekkelig brukersentrisk, er det nødvendig å forstå forskjellige menneskers opplevelse av tilgang til ulike samfunnsområder og -goder. Kartlegging er en viktig del av enhver designprosess for å forstå hvordan man som designer kan løse problemer, avdekke potensiale og innovere. Perspektiver fra interseksjonell feminisme kan fungere som en ekstra linse for å forstå et problemområde, og for å stille seg kritisk til egne og samfunnets etablerte sannheter og *tatt-for-gitt-heter*.

*Eks. Anerkjenne at tjukke mennesker fortjener et likeverdig utvalg av klær, sette seg inn i hvordan klesindustrien ekskluderer ulike grupper, forstå hvorfor det foregår og hvordan det påvirker menneskene det gjelder.*

### 2. Benytte designkompetanse for å vekke, skape nysgjerrighet og empati

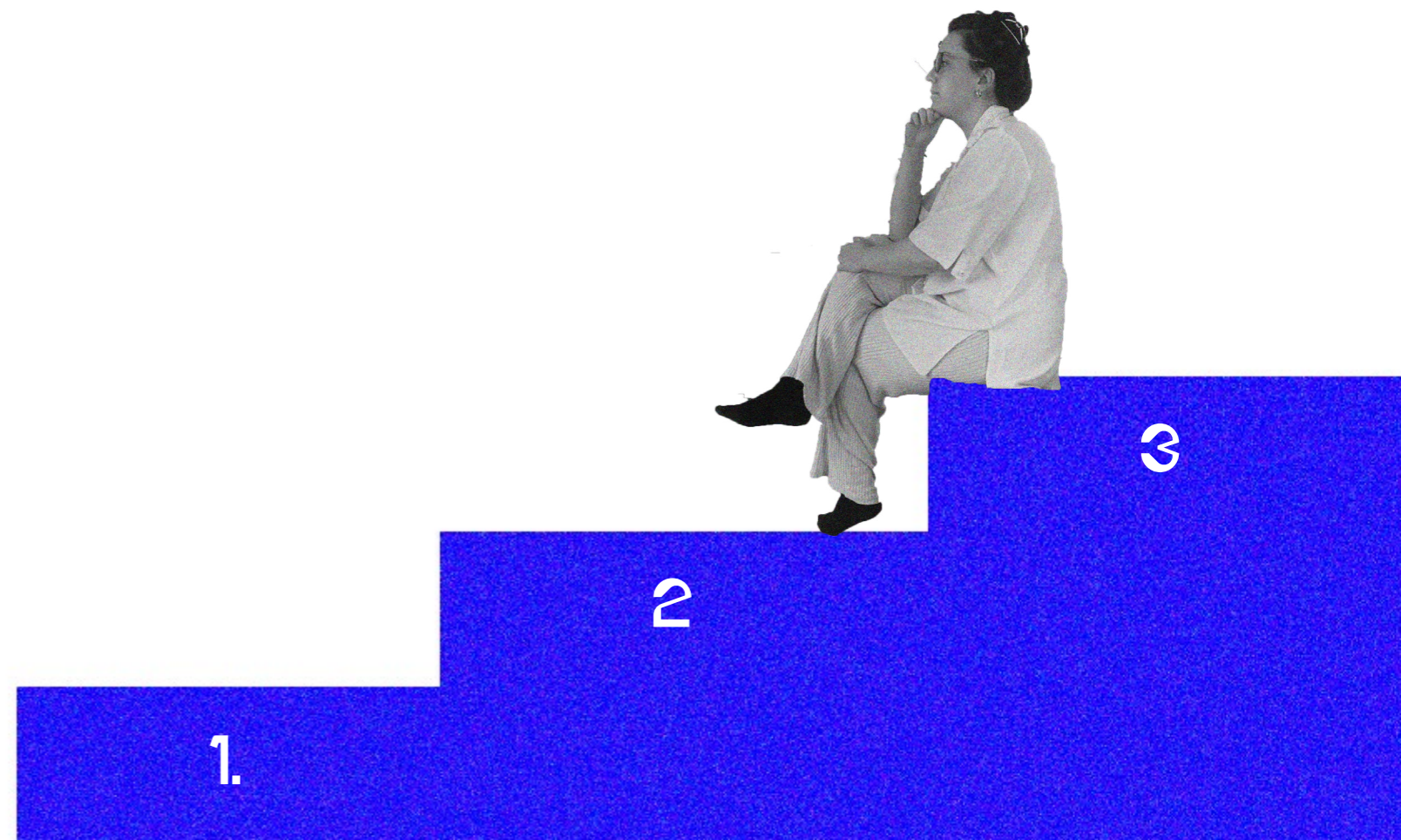
Kommunikasjon er en viktig del av designkompetansen, og som designere har vi mulighet for å fasilitere gode læringsituasjoner og presentere kunnskap på oppsiktsvekkende, provoserende eller engasjerende måter. Denne kompetansen kan vi benytte for å skape bredere forståelse om strukturell ulikhet i samfunnet, på måter som skaper identifikasjon og nysgjerrighet og vekker empati med marginaliserte grupper og enkeltmennesker.

*Eks. Belyse problematikken rundt ekskluderende klesindustri gjennom et diskursivt designprosjekt, en kampanje eller en workshop-serie.*

### 3. Operere på systemene som opprettholder systematisk ulikhet

Fordi vi som designere har verktøy som støtter oss i å forstå komplekse systemer, har vi også mulighet for å påvirke og innovere innenfor disse systemene. Ved hjelp av den interseksjonelle linsen og et kritisk blikk på normer og etablerte sannheter, kan vi identifisere måter å designe på, som svekker systemene som diskriminerer.

*Eks. Designe et klesplagg i fleksible størrelser, fasilitere for at folk enkelt kan lage sine egne klær, eller designe en helt ny type kjøpsituasjon som tillater skreddersøm til en tilgjengelig pris.*





### 4.3 Case-studie: Sy-stunt på Fæbriks instagram

Siden klær og identitet ble et sentralt tema under workhopen og jeg selv syr klær, kontaktet jeg Fettaktivist Carina Carlsen på nytt for å invitere henne med på et eksperiment. Jeg ønsket å teste om det var mulig å både påvirke folks holdninger og en liten del av klesbransjen ved hjelp av *påvirkningsmodellen* jeg hadde identifisert i etterkant av workshopen. Selve gjennomføringen av workshopen tilsvarte nivå 1: *å avdekke hvordan strukturell ulikhet og diskriminering foregår i praksis.*

Den nyetablerte bedriften Fæbrik AS som drives av Jenny Skavlan m.fl. lot oss få delta i deres gjeste-søndag på instagrammen deres @jointhefæbrik som har over 55.000 følgere. Fæbrik selger egenproduserte symønstre og lærer folk å sy egne klær gjennom instagram og nettkurs. I 2020 ble Jenny Skavlan kåret til den mektigste personen i norsk motebransje av motemagasinet Melk og honning («Melk & Honning kårer de 15 mektigste motepersonlighetene i Norge», 2020), og med initiativtakernes til sammen ca. 550 000 følgere på instagram, har de enorm påvirkningskraft.



Figur 9 og 10: Fæbrik As og instagrammen @jointhefæbrik



Eksperimentet hadde følgende formål:

- **å peke på hvordan klær både kan være undertrykkende og myndiggjørende**
- **jeg skulle lære Carina Carlsen å sy bukser, og vi skulle fremsnakke sying som et godt alternativ for de som ekskluderes av motebransjen**
- **å påvirke Fæbrik til å lage symønstre i enda større størrelser.**

Disse aktivitetene tilsvarte nivå 2 og 3 i *påvirkningsmodellen*: *Benytte designkompetanse for å vekke, skape nysgjerrighet og empati og Operere på systemene som opprettholder systematisk ulikhet ved hjelp av design.*

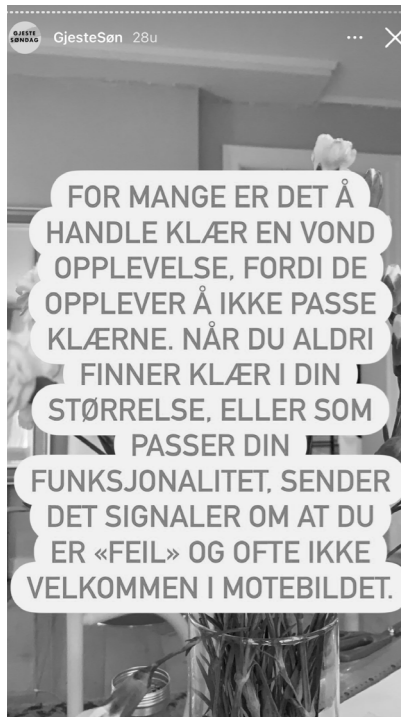
Jeg benyttet min rolle som designer til å fasilitere det jeg vil kalle for et samskapelses-eksperiment.



Figur 11: Carina delte stuntet på sin instagram-konto @Fetmenfattet med ca 18 tusen følgere.



Søndagen kom, og Carina og jeg diskuterte og sydde bukser mens vi filmet og delte på Fæbriks instagram-konto. Etersom Fæbriks buksemønster i størrelse XXXL var betydelig for lite for Carina, viste jeg henne og følgerne hvordan mønsteret kunne tilpasses en større kropp. Vi oppfordret også Fæbrik til å utvide størrelsene sine, fordi det å måtte tilpasse mønsteret er en ekstra terskel for nybegynnere som må lære seg å sy fordi de ikke har gode alternativer. Carina ble svært glad for buksene, og vi fikk enormt positiv respons fra publikum.



Hele historien kan ses under "GjesteSøn" på @jointhefabrik (etter innslagene til Ingrid Vik Lysne og Kristin Vaag).



Tilbakemeldinger fra publikum.

At Fæbrik har latt seg påvirke til å lage symønstre i enda større størrelser viser denne tilbakemeldingen:

***Vi har gjort de største størrelsene noe i større i ettertid, fordi de var litt mindre enn tilsvarende i mange klesbutikker. Størrelsene går fremdeles fra XXS til XXXL, og vi snakker om hva vi kan gjøre for å inkludere enda fler. (...) Vi jobber stadig med det og har masse planer om å gjøre mer på hvordan tilpasse klærne perfekt til egen kropp.***

Med denne case-studien har vi skapt diskurs-om-design (Tharp & Tharp, 2019) rundt klær og inkludering. Eksperimentet kan også betegnes som diskurs-for-design, ettersom det påvirket endring av Fæbriks produkter (Tharp & Tharp, 2019).

#### 4.4 A-feministiske fallgruver

Gjennom researchen min, og ved å studere mange ulike designeksempler, har jeg identifisert en rekke *a-feministiske fallgruver* - typiske feil designere gjør i mangel på kritisk refleksjon over samfunnets eller egne *tatt-for-gitt-heter*.

#### Design som styrker stereotyper

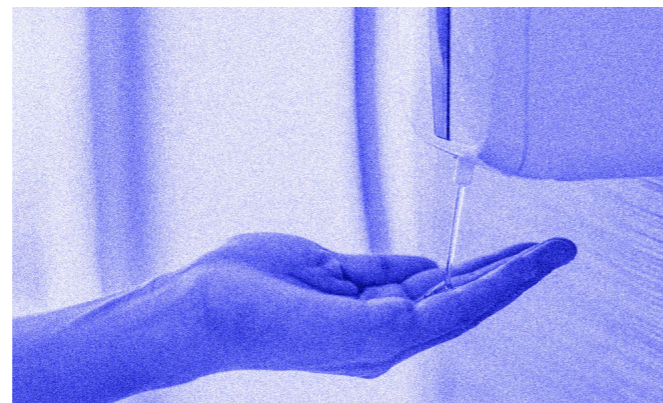
Med mindre man som designer reflekterer aktivt over normer og etablerte forestillinger, skal det svært lite til å reproducere stereotyper som skaper trange roller og ikke speiler mangfoldet i samfunnet. Dette blir tydelig gjennom bl.a. hjelpemidler med overdrevent medisinsk preg som signaliserer at personer med funksjonsnedsettelse er pasienter heller enn mennesker, og gjennom overdrevent kjønna produkter som bidrar til å sosialisere folk inn i utdaterte kjønnsroller som mange ikke identifiserer seg med.



Figur 12: Produkter som deodorant, barberhøvel og energidrikk har lik funksjon, men markedsføres ulikt basert på kjønnsstereotyper.



Figur 13: Bukse til rullestolbrukere. Funksjonshemmede – som alle andre – fortjener produkter som matcher deres personlighet og livsstil.



Figur 14: Flere såpedispensere oppfatter ikke mørk hud, og dette er ikke testet i utviklingsprosessen.

#### Design som neglisjerer behov

I dagens samfunn er stadig flere designavgjørelser basert på forskningsdata. Når mye forskning har hvite menn som utgangspunkt, kan det medføre alvorlige konsekvenser for mange grupper (Criado Perez, 2019). Flere pulsklokker og såpedispensere bruker sensortechnologi som ikke klarer å “lese” svart hud, og kvinner har betydelige høyere sannsynlighet for å dø i bilulykker grunnet mangel på testing med kvinnelige kræsjudukker. Pacemakeren er bare et av mange eksempler på medisinske produkter som i noen tilfeller fungerer dårligere - eller er direkte farlig - for kvinner (Criado Perez, 2019).



Figur 17: Joika skal omsider fjerne sameguttene fra boksen etter kritikk fra norske samer.



Figur 15: Noen pacemakere “sjokker” bl.a. gravide kvinner, fordi deres hjerterytme er atypisk for menn.



Figur 16: Klesmerket KTZ approprierte i 2015 det som for Inuitter er en hellig kulturell drakt.

## Design som kolonialisme

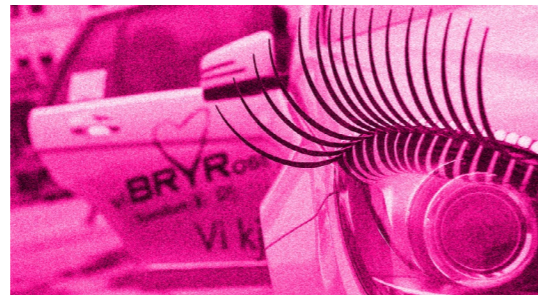
Moderne designutdannelse er hovedsakelig bygget på arbeidet og perspektivene til amerikanske og europeiske hvite menn, som historisk sett har nedvurdert arbeid fra ikke-vestlige kulturer og kategorisert det som håndverk heller enn design (Khandwala, 2019). *Design thinking* er også bredt anerkjent og opphøyd som en progressiv tenkemåte som kan løse de fleste problemer, og kan hos noen designere medføre en arroganse dersom de anser egne idéer som bedre enn alternative tankesett (Khandwala, 2019). Slike holdninger kan føre til kolonialistiske designprosesser i møte med andre kulturer - en slags ovenfra og ned holdning når man designer for etniske minoritetsgrupper.



Figur 18: Den portable doen (av Sara Keller) er et godt eksempel på et prosjekt som prosjekt som – basert på feministiske verdier – lyktes i å tilpasse i seg den lokale kulturen, og har bidratt til bedre sanitære forhold og motvirket overgrep mot kvinner i slummen i Kampala.

## Design som ikke tar høyde for skjeve maktrelasjoner

Vi vet at både kvinner og skeive personer er reddere for å gå ute alene fordi de frykter hets, trusler, og i verste fall å bli overfalt, voldtatt eller drept (Rømo, 2021; Politihøgskolen & Pileberg, 2019). Slike forhold burde være et sentralt fokus i utforming av byrom og transporttjenester. Forskning viser også at innvandrere, funksjonshemmede og tjukke mennesker har vanskeligere for å få seg jobb (Abdi, 2019; Haugen, 2012; Oslomet, 2021), grunnet fordommer hos arbeidsgivere og i samfunnet generelt. Spørsmålet er hvordan design kan fungere som verktøy for å gi disse holdningene mindre spillerom.



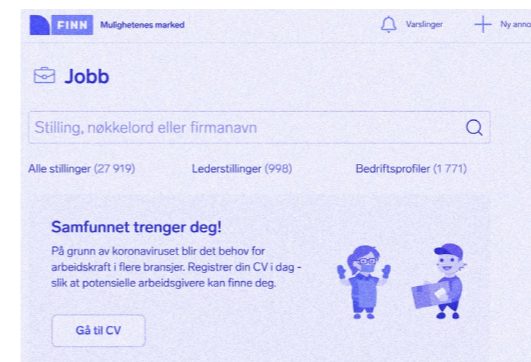
Figur 19: Jentetaxien var et initiativ som kjørte kvinner hjem gratis på kveldstid, men eksisterer dessverre ikke lenger. Initiativet kunne med fordel inkludert utsatte personer med ulike kjønnsidentiteter og legninger.

## Design med smal representasjon

Fordi vesten standardiserer den hvite, slanke, heterofile, funksjonsfriske, attraktive cis-kvinnen og cis-mannen, er disse oftest å se i popkultur, i reklamer, i media, i sosiale medier og på designede flater som emballasje, nettsider, bøker, magasiner, plakater, brosjyrer og illustrasjoner. Foruten å marginalisere alle som ikke passer inn i normen, fratas disse også rollemodeller de kan identifisere seg med. Design som utfordrer gjeldende normer og standardisering av mennesker og brukergrupper, bidrar til myndiggjøring av underrepresenterte grupper.



Figur 21: De eneste kvinnelige emojiene i 2015 var en hvit danser, en brud og en prinsesse.



Figur 20: Kan designet av Finn.no bidra til mer rettferdige ansettelsesprosesser?



Figur 22: Det er lav representasjon av kvinner i video- og dataspill, og de er ofte av en seksualisert karakter.



Figur 23: Victoria Secrets undertøyskampanje med navnet "The perfect body" har mottatt massiv kritikk.

# 5. DESIGN PROSESS

# Designprosess

## 5.1 Hovedinnsikter

Følgende hovedinnsikter har kommet frem gjennom litteraturstudier og kvalitativt innsiktarbeid, og legger grunnlag for videre prosjektutvikling:

**1.** I vår tid er mange fortsatt ambivalente til feminisme-begrepet, og flere har en misoppfatning av feminismens prosjekt.

**2.** Det er lite refleksjon rundt, og kunnskap om, designeres rolle i likestillings-relatert arbeid blant designstudenter.

**3.** Marginaliserte personer opplever diskriminering og undertrykkelse gjennom kritikk og hets, gjennom dårligere tilgang på tjenester, produkter, helse-relatert behandling, meningsfylt arbeid, og gjennom frarøvelse av trivsel og trygghetsfølelse.

**4.** Designere har mulighet til å påvirke strukturell undertrykkelse ved å (1) sette seg inn i tematikken, (2) benytte designkompetanse for å skape diskurs, og (3) ved å designe på måter som bidrar til inkludering og utfordrer systemene som opprettholder ulikhet.

**5.** Typiske fallgruver for designere kan være å reprodusere stereotypier, neglisjere faktiske behov, bedrive kulturell appropriasjon, overse skjeve maktrelasjoner, bidra til smal representasjon av mennesker, og å føre kolonialistiske designprosesser.

**6.** Det finnes flere initiativer som bidrar til feministisk diskurs i designfaget, men det er mangel på konkrete strategier og metoder som støtter designere i å oversette diskursen til designpraksis.



## 5.2 Fra manifest til aktifest

Et manifest kan beskrives som en erklæring eller et opprop til offentligheten, og tar som regel form som et skriftlig dokument. Gjennom min designprosess har jeg skapt et feministisk manifest, og utforsket manifestets format gjennom designerens ulike språk; det visuelle, det kommunikative og det interaktive.

***The purpose of a manifesto is either to announce a set of principles (...) or to stage an intervention for change when things become intolerable. Its correlation with design is that at the very least it acts as a provocation to start discussions around critical issues, and in the best cases it actually envisions and performatively brings about the changes it wants to see in the real world.***

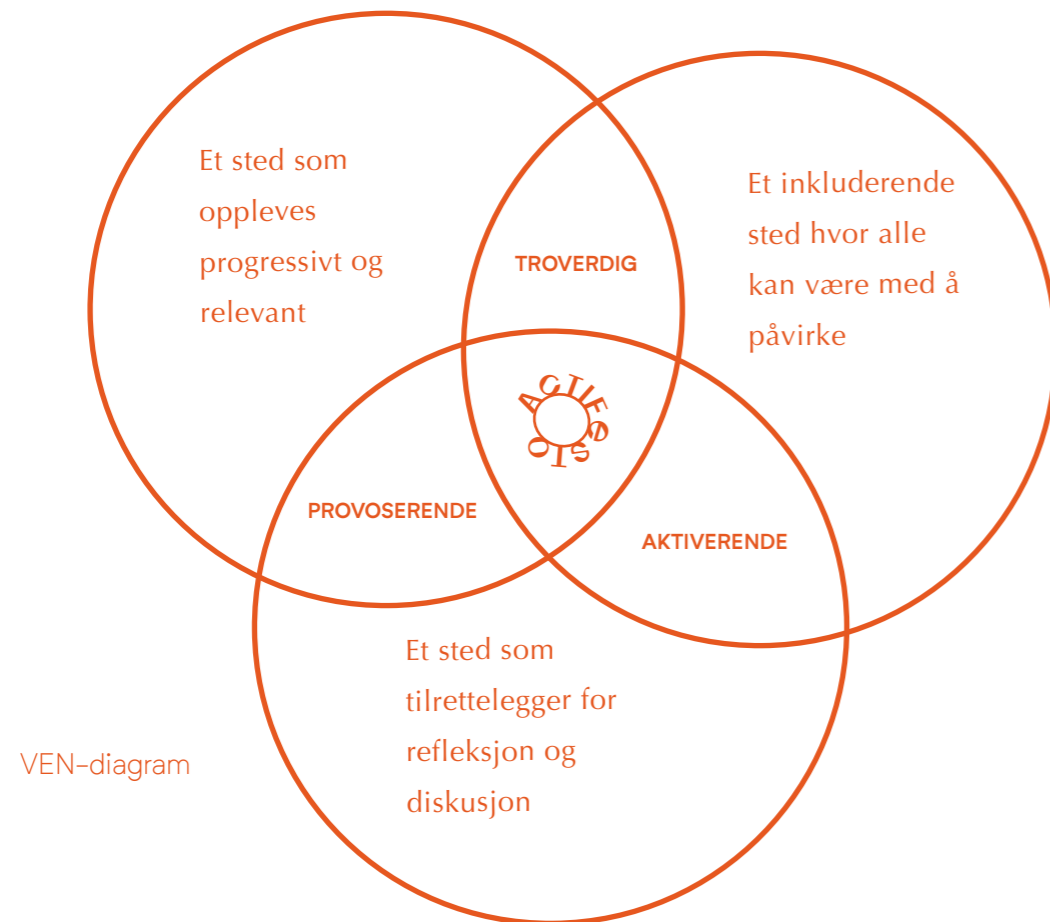
Julian Hanna

Jeg utforsket manifestets budskap gjennom refleksiv skriving om hva jeg har lært gjennom prosjektet så langt. Førsteutkastet ble et skriftlig notat som reflekterer min voksende bevissthet som aktivistisk og feministisk designer. Mitt hovedanliggende er å gjøre det tydelig for designere hvordan manifestets innhold kan oversettes til praksis. Slik oppstod navnet "Actifesto" - manifestet som inspirerer til og provoserer frem handling.

Activist designers...

1. consider the power structures that favour some people while oppressing others
2. acknowledge that racism affects how we are perceived and our opportunities in life
3. acknowledge that ableism affects how we are treated and our opportunities to engage in society
4. acknowledge that constructs of gender affect how we are treated, what we have access to, and how safe we feel in society
5. acknowledge that classic gender roles is a social construct and that gender is a spectrum
6. strive to not conform to or to reproduce classic stereotypes based on gender, sexuality, race & ability
7. strive to facilitate empowerment of marginalised groups through their work
8. do not standardise user groups as male, hetero, white, able or young
9. look inwards to acknowledge their own internalised sexism, racism, ableism, classism, ageism, homophobia and fat phobia - we all have them
10. strive to make diverse representation the norm
11. question the established and analyse events through a historical perspective
12. do not misappropriate or steal from marginalised cultures
13. critically reflect upon whether data is representative for a diverse user group
14. strive to work with people from different backgrounds and experiences than themselves
15. understand when a role is not theirs to fill and promote those who weren't asked to fill it

Førsteutkast av designmanifestet, ACTIFESTO



For å legge grunnlaget for videre utforskning, kartla jeg tankene mine rundt manifestets formål, innhold og format. Selv om jeg er forfatteren, ønsker jeg å signalisere at manifestet ikke er endelig, men at det - for å kunne fungere optimalt - må kunne åpne opp for og inkludere flere stemmer og perspektiver, og skape rom for diskurs.

Jeg ønsker at formatet skal oppfordre designere til å reagere, gi tilbakemelding og til å videreutvikle manifestet sammen med meg. Jeg ønsker også å utvide rammene for hvordan designere kan oppleve og forstå budskapet ved å presentere det gjennom ulike medier, eksempelvis i form av videoinnhold, visuelle artikler eller gjennom bruk av designverktøy.

ACTIFESTO	Formål	Innhold	Format
<b>Hva</b>	Støtte designere i å forstå og erkjenne deres rolle i å bekjempe strukturell ulikhet	Forskningsbasert informasjon og historier fra marginaliserte grupper	Digitalt, interaktivt og dynamisk  Tekst, designverktøy og videoinnhold
<b>Hvorfor</b>	For å skape feministisk diskurs i designfaget, og for å oppnå en høyere grad av inkludering gjennom design	For å skape empati og engasjement hos designere, og styrke legitimiteten til manifestet	For å komme frem til et format som skaper engasjement hos designere, og som oppfordrer til samskaping
<b>Hvordan</b>	Gjennom å kommunisere tydelig ved hjelp av medier som designere er fortrolige med	Gjennom bred og grundig kartlegging, og ved å snakke med representanter for marginaliserte grupper	Gjennom bruk av designmetodikk, brukerinnvolving og brukertesting

Kravspesifikasjon ACTIFESTO





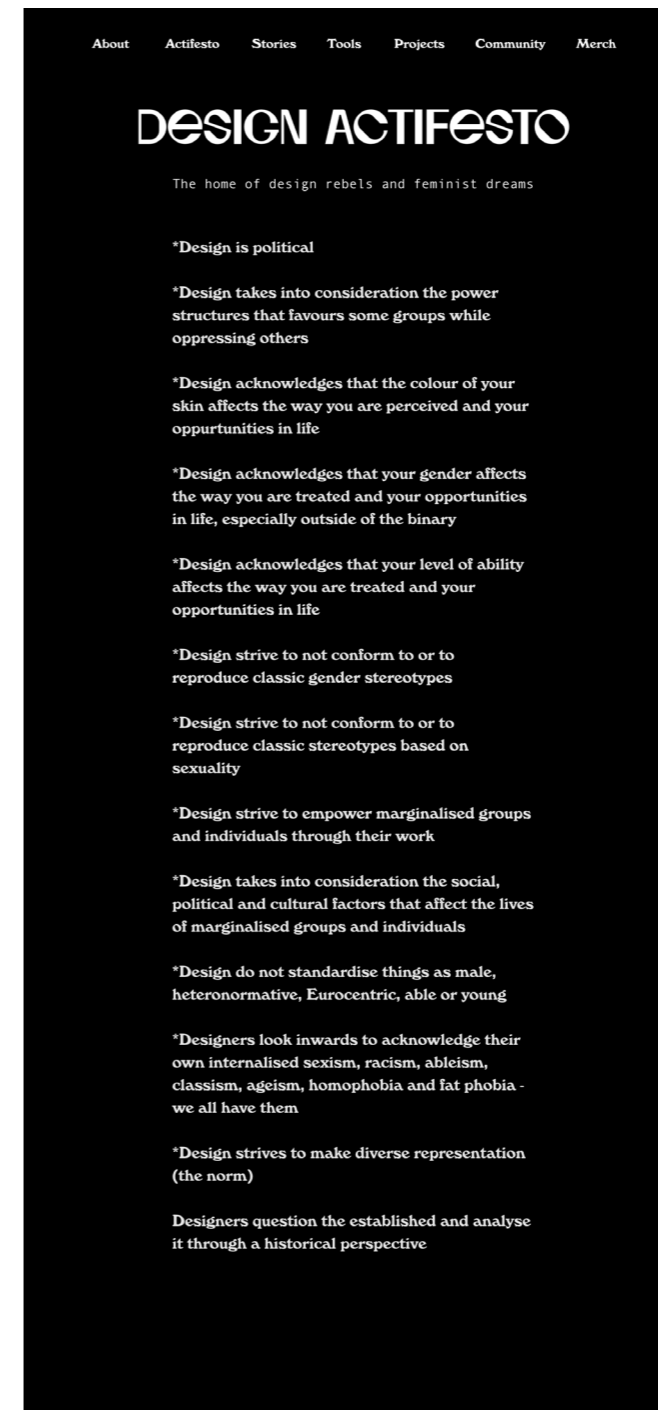
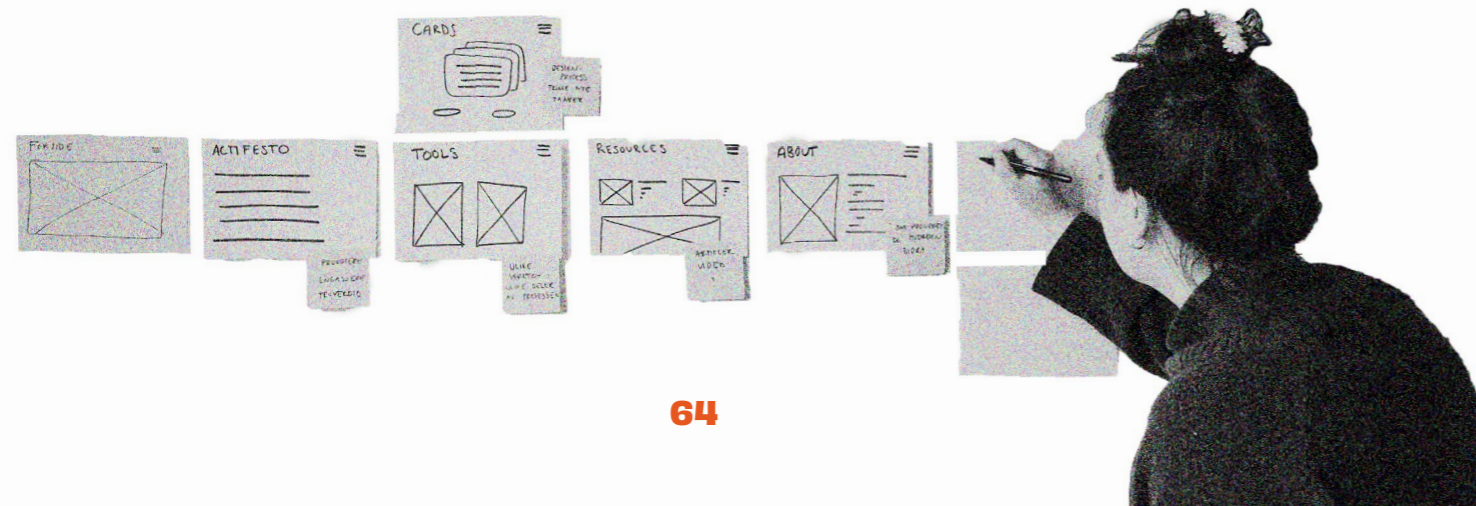
## 5.3 Konseptualisering

Med utgangspunkt i kravspesifikasjonen, behovet for å romme flere ulike medier, og ønsket om å nå ut til så mange som mulig, ble det klart for meg at manifestet måtte ta form som en digital plattform. Digitale møteplasser har vist seg å være avgjørende for å kunne drive aktivisme under pandemien, og ved å utvikle manifestet til en digital plattform vil det både kunne ha global rekkevidde, være interaktivt og i kontinuerlig endring.

Jeg beveget meg fort fra fysisk idégenerering og skissing, til digital prototyping. Fordi det i denne perioden med pandemi ikke var mulig å møtes fysisk, var jeg avhengig av å vise frem arbeidet mitt digitalt for å få tilbakemelding.

Den første prototypen var en nettside med et skriftlig manifest og et verktøy som kunne benyttes i designprosessen. Verktøyet var en videreutvikling av en idé fra forprosjektet, og bestod av spørsmålsskort som skulle trigge nye tanker og perspektiver.

Fordi prosjektet mitt har en ambisjøs målsetning (å skape bevissthet rundt designeres rolle i å motvirke strukturell ulikhet), ønsket jeg å teste konseptet mitt så tidlig som mulig for å vite om jeg var på rett vei. Jeg bestemte meg for å invitere hele 3. klasse på designstudiet til å være testgruppe for prosjektet mitt, i håp om at en mangfoldig gruppe designere kunne bidra med ulike meninger og perspektiver.



Utsnitt fra Prototype 1



## 5.4 Første iterasjon

Prototype 1 ble brukertestet ved hjelp av Zoom. Formålet var å teste innholdet i prototypen, hvorvidt budskapet kom tydelig frem og hvilke reaksjoner dette skapte. Det var ikke fokus på interaksjoner eller brukeropplevelse på dette stadiet i prosessen. Av de rundt 25 inviterte bachelorstudentene, var det kun 6 personer som dukket opp, noe som førte til en annerledes test enn jeg hadde sett for meg. Deltakerne var en ganske homogen gruppe (norske, hvite, cis-kjønn), noe som muligens bidro til likhetstrekk ved tilbakemeldingene. Det er likevel verdt å merke seg at dette er en nokså representativ gruppe for designtrinnet på produktdesign.

### Gjennomføring

Brukertesten bestod av en presentasjon for å sette studentene inn tematikken, test av prototype 1, og påfølgende diskusjon om studentenes tanker og opplevelser. Tidsrammen var på ca 1,5 timer. Gjennom brukertesten skulle deltakerne analysere egne bachelorprosjekter ved bruk av manifestet og spørsmålskortene.

### Funn

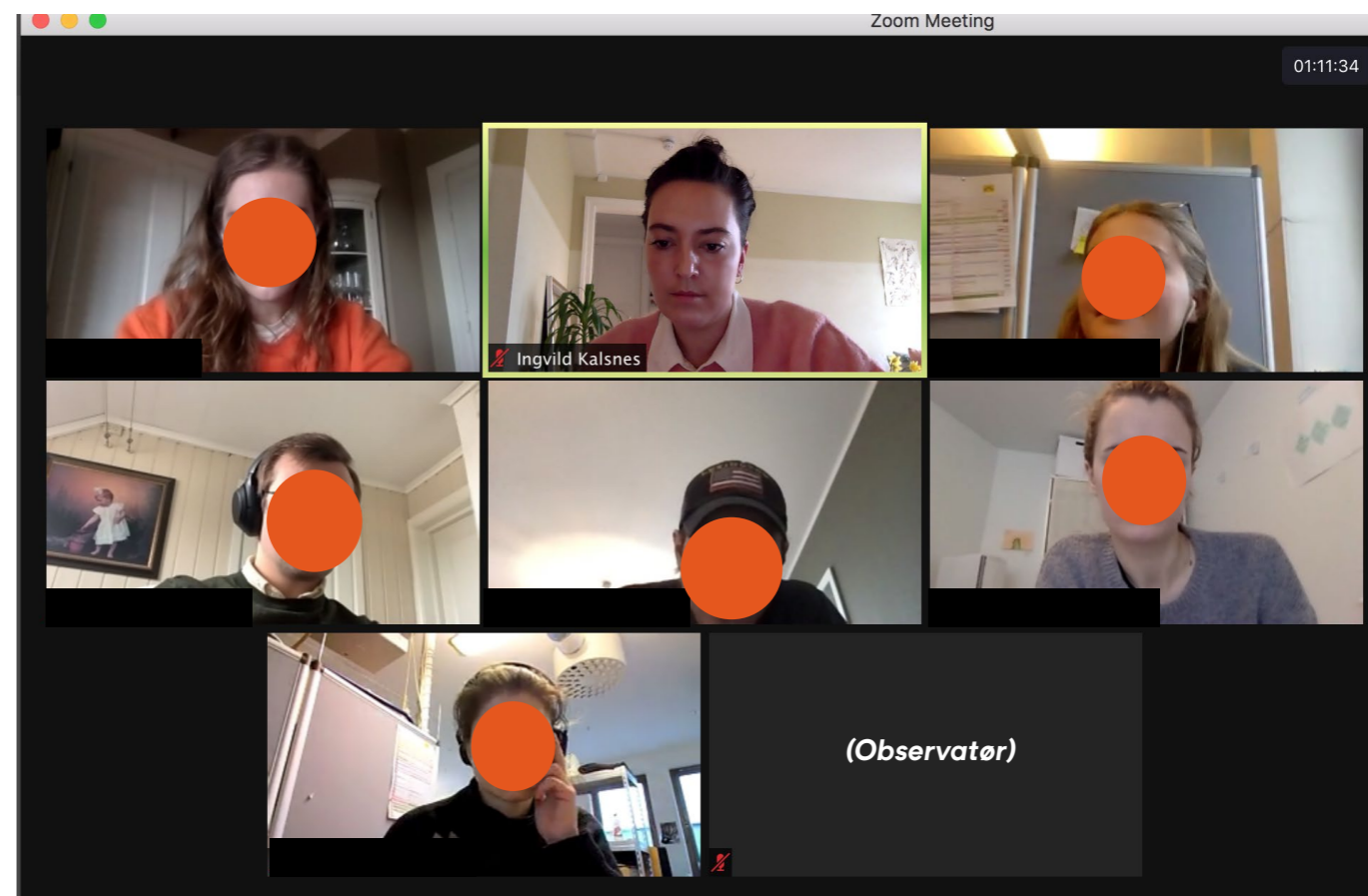
Fordi jeg tidligere har opplevd at medstudenter har blitt provoserte av budskapet mitt om behovet for feminisme i design, ble jeg overrasket over engasjementet til deltakerne i brukertesten. Det skal sies at jeg bevisst eliminerte bruken av ordet feminisme for å unngå at samtalen sporet av fra det jeg ønsket å snakke om, noe som kan ha spilt inn på de utelukkende positive reaksjonene.

Studentene ga uttrykk for at problemstillingene manifestet reiste var nyttige i deres egen designprosess, og flere var overrasket over hvor relevante spørsmålskortene var for eget prosjekt. De syntes at budskapet i manifestet var tydelig, til tross for at de lurte på betydningen av noen av begrepene og formuleringene som ble benyttet. Jeg observerte likevel at de fleste "skummet" gjennom manifestet, og at det ikke ble brukt videre i analysen. Til tross for noen gode resonnementer, var svarene på spørsmålskortene av en noe overfladisk karakter. Dette kan være preget av formatet og tidsrammen på brukertesten, men vitner om at manifestet må legges til rette for større grad av bearbeidelse og refleksjon, for at brukerne skal forstå hvordan man oversetter problematikken til designpraksis.

*Kan du være så snill å sende oss disse spørsmålene så vi kan bruke det i prosjektene våre?*

*Er man privilegert, har man blind spots, og dette kan være en fin måte å sjekke sine egne blind spots.*

*Jeg ble overrasket over hvor mye som var relevant for prosjektet mitt!*



Skjermdump fra brukertest.

## 5.5 Videreutvikling av konsept

I videreutviklingen av konseptet ønsket jeg å skape et aktiverende manifest, flere designverktøy og en aktivistisk atmosfære.

Jeg hentet inspirasjon fra både 70-talls og moderne aktivisme, protestplakater, uanhengige zines og retro og futuristiske grafisk design-trender for å oppnå et uttrykk som både refererte til fortid og fremtid. På denne måten ønsket jeg å hylle de som har kjempet kampen før oss, og inspirere til kamper vi har i vente.

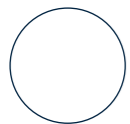
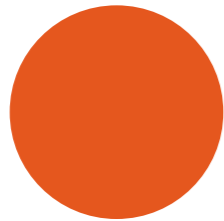
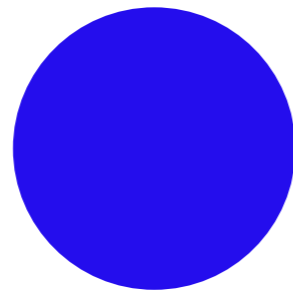
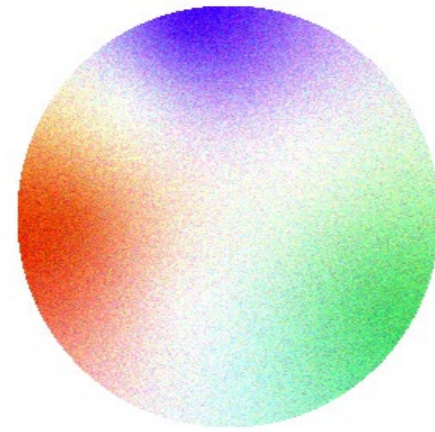
For å nå frem til målgruppen (fremtidens designere) var det vesentlig at plattformen var progressiv og relevant, noe som måtte gjenspeiles i den visuelle utformningen. Moodboardet ble utgangspunkt for fargepalett, fonter og utforming av visuell identitet.



Utsnitt av moodboard og fargeplukking

## Fargepalett

Jeg tok utgangspunkt i blå-, rød- og grøntoner fra moodboardet. Paletten skulle gi tydelige pek til aktivisme og motvirke sterke kjønna assosiasjoner. Fargene ble "blandet" sammen for å skape assosiasjoner til mangfold. Sterke farger skulle bidra til en tydelig identitet, og til å skape god fargekontrast for å sikre universell utforming.



## Fonter

Et bredt utvalg iøynefallende fonter med sterke referanser til retro estetikk ble utforsket. Jeg ønsket en spesiell og identitetsskapende hovedfont, uten at dette gikk på bekostning av fontens lesbarhet. I tillegg ønsket jeg lettleslig og minimalistisk font som kunne brukes til megdetekst og fungere som en kontrast til hovedfonten.

Belle de mai, heavy

NINETIES DISPLAY

Hobeaux, bold

*Temeraire Italienne, It Italic*

Keep on Truckin, reg

**Keep on Truckin, super italic**

TRUE SOUTH

**NEW ZELEK**

Arista pro

*Neutrif pro, Bold italic*

Lyyra, expanded medium

Poppins, semibold

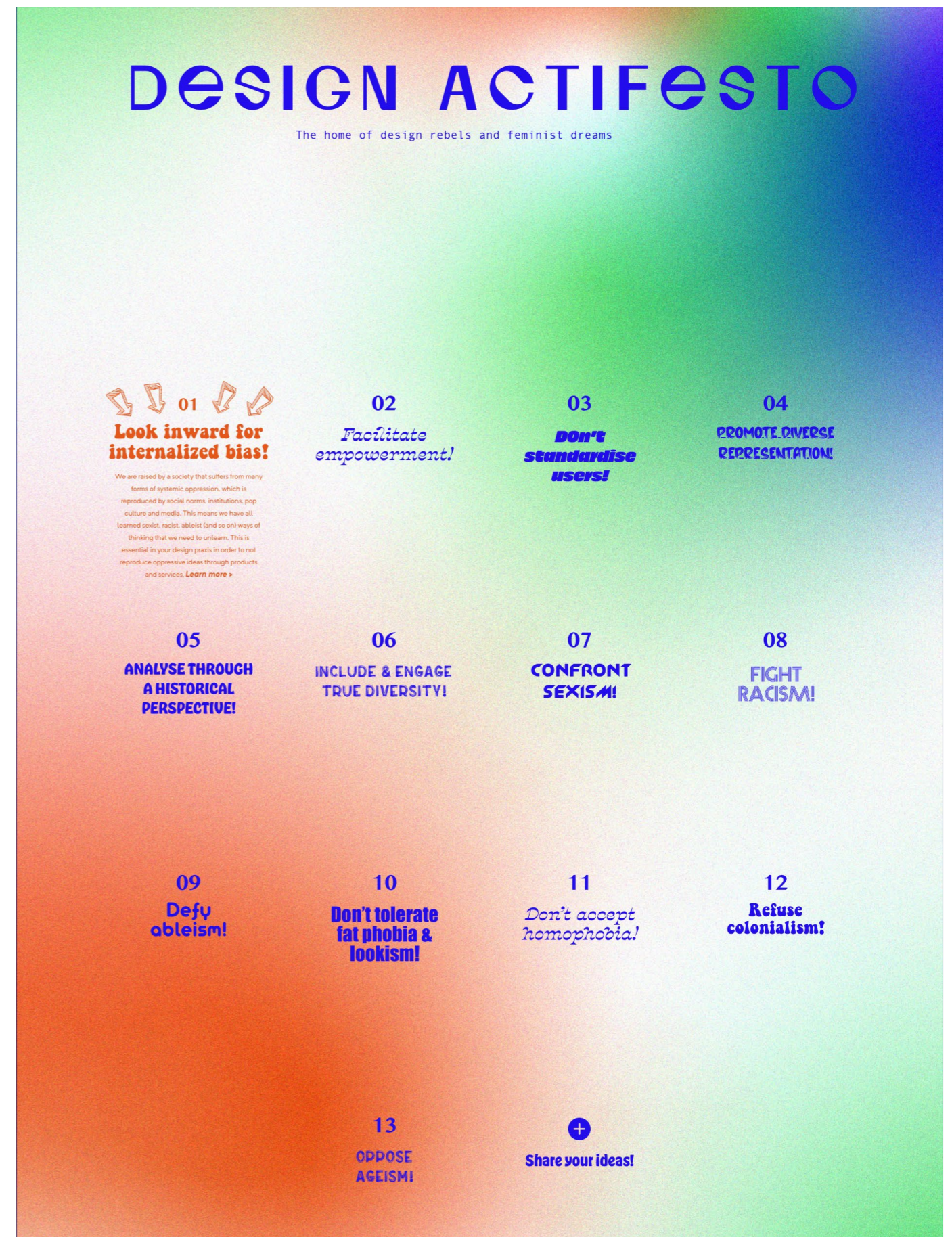
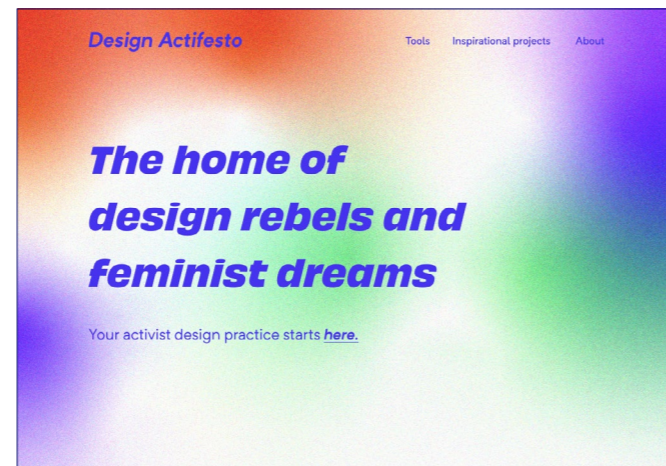
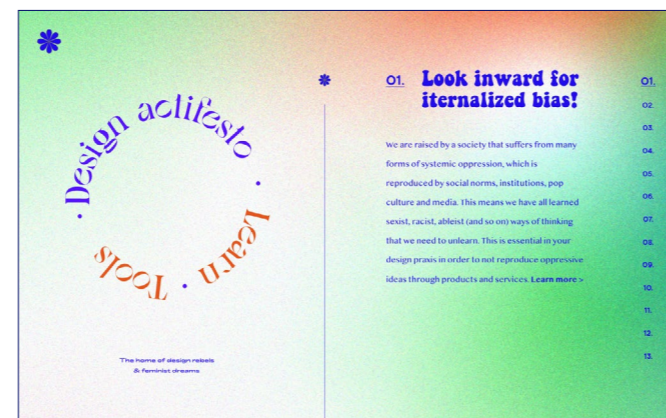
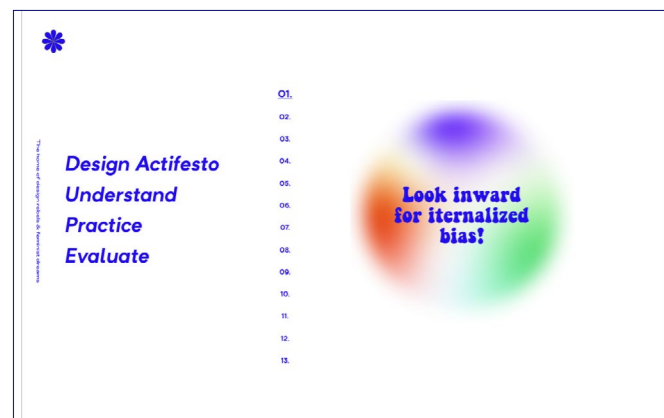
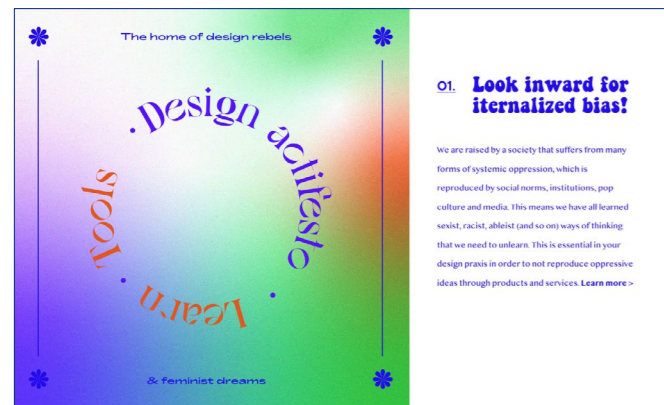
**NEUTRAL FACE, BOLD**



## Visuell utforskning

Gjennom den visuelle utforskningen av konseptet fokuserte jeg særlig på hvordan jeg kunne formidle ønsket atmosfære, hvordan hvordan manifestets ulike deler skulle kunne interageres med og hvordan utformingen bidro til å strukturere

en logisk brukerreise. Funnene fra brukertesten ga meg idéen om å dele opp manifestet i flere nivåer slik at brukeren ikke ble eksponert for all informasjon på én gang, men kunne velge hvilke manifestpunkter hen ønsket å dykke ned i.




Konsept inspirert av slagord på demonstrasjonsbannere. Ved å holde musepekeren over manifestsetningene dukket det opp enda et "nivå" med mer informasjon.

**1.**

### UNDERSTAND HOW DESIGN OPERATES ON SYSTEMIC OPPRESSION.

Becoming an activist designer starts with the effort to learn, understand and empathise with people who experience disadvantage simply because of who they are. To properly understand how power and privilege is unequally divided between people, it is essential to have an intersectional perspective.



Look inwards for internalised bias  
Posted April 2021

**2.**

### PRACTICE BROADENING YOUR PERSPECTIVES AND DISCOVER BIAS IN YOUR DESIGN PROCESS

Through discussion, reflection and practice, our vision gets sharper and our mind faster at identifying systemic oppression in design issues. Use these tools throughout the design process and never stop looking for opportunities to empower marginalised people through design.

Thought Triggers

Identity Lottery

Thought Triggers

What would a commercial for your product look like? In what ways is it possible to ensure a diverse representation of people? How can this be done in a non-stereotypical way?

Representation

Previous Next

## Utvikling av verktøy og læringsressurser

For at plattformen skulle bidra til økt bevissthet (om designeres rolle i å motvirke strukturell ulikhet), var det behov for større grad av refleksjon og bearbeidelse av tematikken. Plattformen skulle være et verktøy man kunne vende tilbake til gjennom hele designprosessen, for stadig å lære mer. Denne tanken la grunnlaget for de tre stegene mot en aktivistisk designpraksis:

1. Understand - 2. Practice - 3. Evaluate.

**3.**

### EVALUATE YOUR PROJECTS TO LEARN HOW REGRESSIVE OR PROGRESSIVE YOUR WORK IS.

For too long, designers have leaned on the idea that what they do is in fact, neutral and separate from politics. Only when you realise that your work always can be placed on a scale from regressive to progressive, you can begin to make properly conscious design choices.

Start evaluation

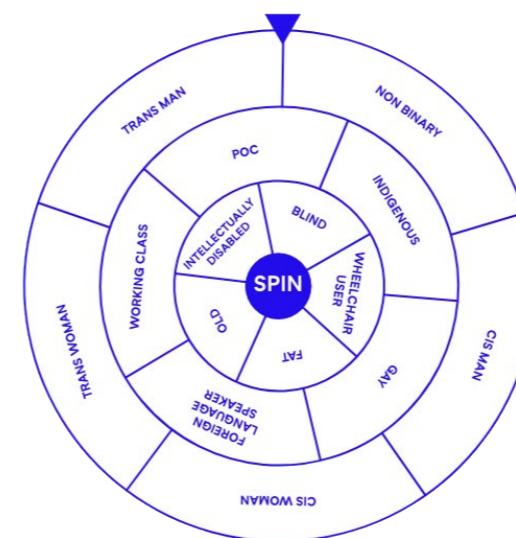
What is the mission of your project?

Solve an everyday problem   Optimize public service   Optimize public service

Explore aesthetics   Health   Climate   Social Innovation

Technological innovation   Spread knowledge   Sell Product

Previous Next



Identitetslotteriet er en idé jeg kom opp med i forprosjektet, hvor man "spinner" hjulet for å få tilfeldige kombinasjoner av identitetsmarkører.

De tre stegene inneholder (1) informasjon og læringsvideoer for å få en dypere forståelse av temaet, (2) verktøy som oppfordrer til refleksjon og diskusjon, og (3) et evalueringsskjema som kan fortelle noe om hvor inkluderende og aktivistisk et designprosjekt er.

I tillegg til "tanketrigger"-kortene utviklet jeg "Identitetslotteriet" - et verktøy som "tvinger" designeren til å ta stilling til behovene til brukere som opplever flere former for undertrykkelse.

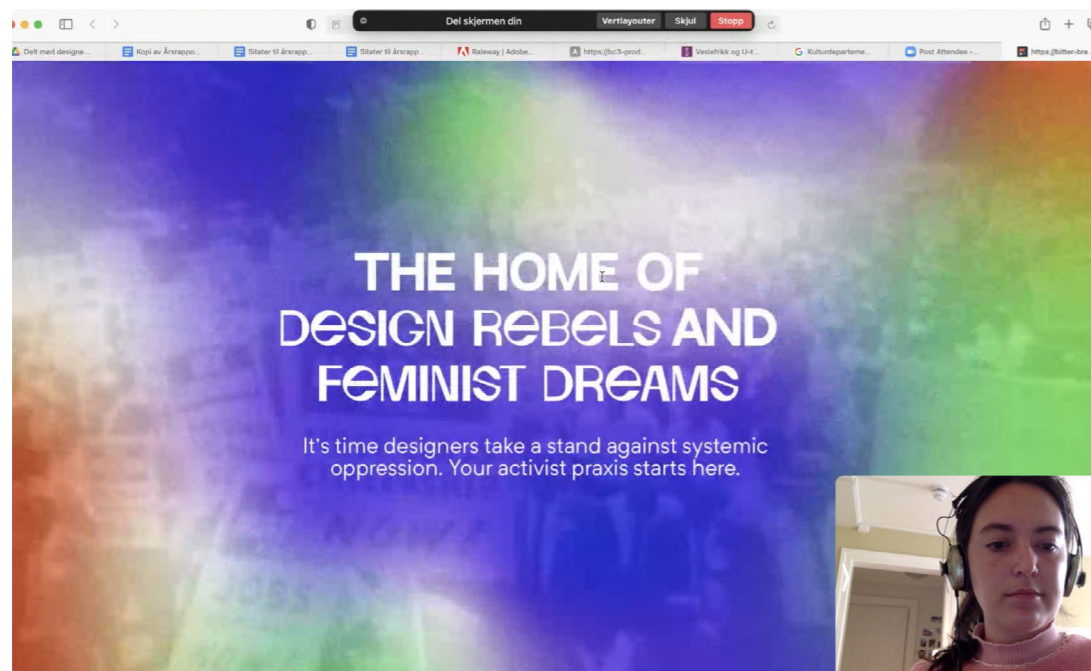
## 5.6 Andre iterasjon

### Andre brukertest

Brukertest av Prototype 2 foregikk også digitalt over Zoom og hadde som formål å kartlegge brukeropplevelsen, og å få rede på om plattformen bidro til økt bevissthet om strukturell ulikhet.

### Gjennomføring

Brukergruppen fra 3. klasse på designstudiet ønsket å være med videre i prosessen, og stilte til individuelle brukertester med varighet på mellom 30-90 minutter. I tillegg deltok et par nykommere som ikke hadde kjennskap til prosjektet fra før, deriblant en fargeblind person. Jeg hadde planlagt et løst format på testen, og ga deltakerne instruks om å utforske nettsiden mens de fortalte meg hvordan de oppfattet ting, og hva de eventuelt lurte på.



Deltakerne delte skjerm mens de testet prototypen og jeg observerte.



Utsnitt fra Prototype 2

## Funn

Til tross for forbedringspotensiale på flere områder, var det positive reaksjoner og gode tilbakemeldinger fra testgruppa. Flere sa at de fikk assosiasjoner til aktivisme og opprør, og ga uttrykk for at plattformen var “veldig i tiden”. Formatet engasjerte på en helt annen måte enn tidligere, og flere av testerne brukte lang tid på å studere de ulike manifestpunktene. Flere poengterte at det var fint at man ikke ble “bombardert” med tekst på forsiden, og at man kunne fordype seg i det som føltes relevant. Både verktøyene og evalueringskjemaet skapte engasjement, og fremkalte gode refleksjoner under testen.

Forbedringspotensialet lå i å tydeliggjøre kommunikasjonen rundt hva prosjektet handlet om tidligere i brukerreisen. Nykommerne forstod ikke umiddelbart

hva manifestet handlet om, eller hva et *actifesto* er. Det var flere som overså kronologien i de tre stegene (*understand, practice, evaluate*), og trykket seg inn på stegene om hverandre. Det var også flere blindveier i prototypen, noe som førte til brudd i flyten, og mye klikking frem og tilbake for å finne frem. Det var behov for flere virkemidler for å lede brukeren gjennom reisen på en tilsiktet og smidig måte.

Til tross for at jeg hadde lagt inn definisjoner på fremmedord på *tanketrigger*-kortene, så jeg behovet for flere ordforklaringer gjennom hele prototypen.

En av guttene påpekte at han gjerne ville kalle seg en *design rebel*, men at han var usikker på om han identifiserte seg som feminist. Han ønsket likevel å bruke plattformen i egen designpraksis.

**Jeg ville vært stolt over å kalle meg en design rebel! Dette er noe jeg vil være en del av.**

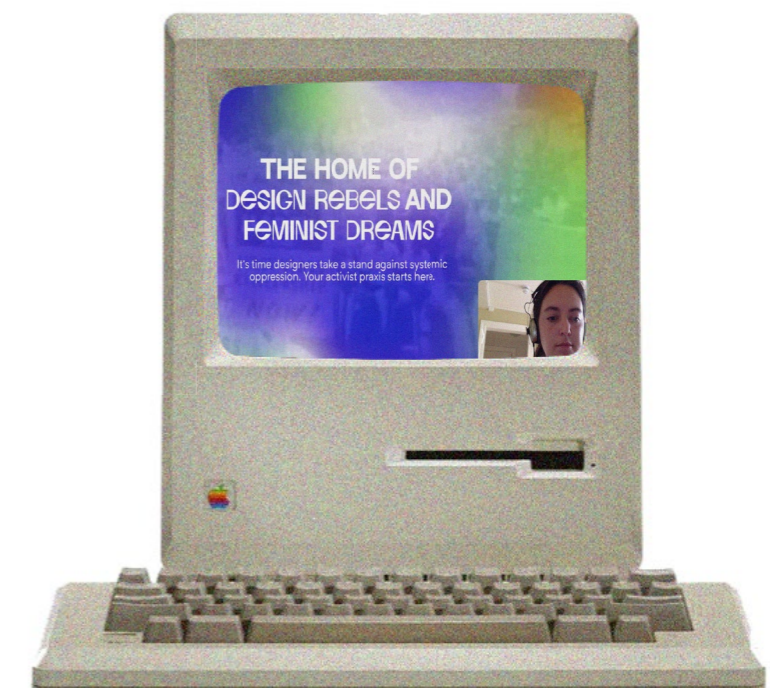
**Hva er et actifesto og hva betyr det egentlig?**

– Nykommer i testgruppa

**Lotteriet er genialt, jeg føler det virkelig setter i gang tankene!**

**Jeg tror jeg ville brukt dette i alle deler av designprosessen.**

Sitater fra andre brukertest.





### Diskusjon i digitalt designforum

For å invitere flere til å gi tilbakemelding på manifestet og få reaksjoner hos et bredere publikum, postet jeg manifestet i produktdesign-studiets fellesgruppe med 428 medlemmer. Grappa består av folk som går og som tidligere har gått på studiet. Jeg delte en plakat med alle manifestpunktene, og ikke selve nettsiden.



**Ingvild HK**  
April 19 at 11.34 AM

Hei 😊 I anledning masteroppgaven min har jeg laget et designmanifest som skal støtte designere i å ta stilling til strukturell undertrykkelse, og jobbe mot dette i egen designpraksis.

Hadde satt stor pris på tilbakemeldinger fra så mange som mulig, og kanskje særlig fra designere med en en eller annen form for minoritetsbakgrunn (etnisk, kulturell, kjønnsidentitet, legning, funksjonsvariasjon osv.).

Hva tenker dere? Er det forståelig? Noe jeg har oversatt? Noe dere kunne tenke dere å anvende i egen praksis? Noe som provoserer? Kommenter eller send meg en PM 😊

10

15 comments

### 07. CONFRONT SEXISM & QUEERPHOBIA!

*...some trans men still have to go through the trauma of buying period products branded at women. Designers have the power to do something about it.*

Eksemplet som ble gjenstand for diskusjon.



**Designer (Asian woman)**

This looks amazing!

We all have lots of things to unlearn and I think that this is a good springboard to help people understand the conditioning in different spheres that we have to re-evaluate externally and within ourselves. I can see this being a poster put up in (design) classrooms, or something that can be formatted into tiles to share on Instagram 😊

1



**"Anders" (white trans man)**

Love this! Wonderful!

I have some thoughts about how the manifesto could have the opposite effect if written unclear.. As a transgender man I would like to say that my concern is that when a example that explicit, could lead to more transphobia?

I would recommend doing some research on the transgender community and the culture before putting up one topic that not all transgender men have problems with. And yes, some transgender men have this problem, but there are so many other problems as well.

The most important thing is that designer's work together and find new solutions, it's not always ok to design FOR people, but rather WITH.

1

Jeg fikk positive og viktige tilbakemeldier på manifestet. Et innspill som problematiserte faren ved å benytte få og konkrete eksempler på design (som er utfordrende for kun noen transpersoner), ble vesentlig i ferdigstillingen av manifestet, og ble nok en bekreftelse på hvor viktig det er å inkludere et mangfold av personer i designprosessen.

Jeg hadde forventet flere negative reaksjoner og opphetet diskusjon. Fordi manifestet ble delt som en plakat med - noe som kan virke som - overveldende mye informasjon, kan dette ha bidratt til høyere terskel for å lese og sette seg inn i tematikken, og dermed færre reaksjoner og tilbakemeldinger.

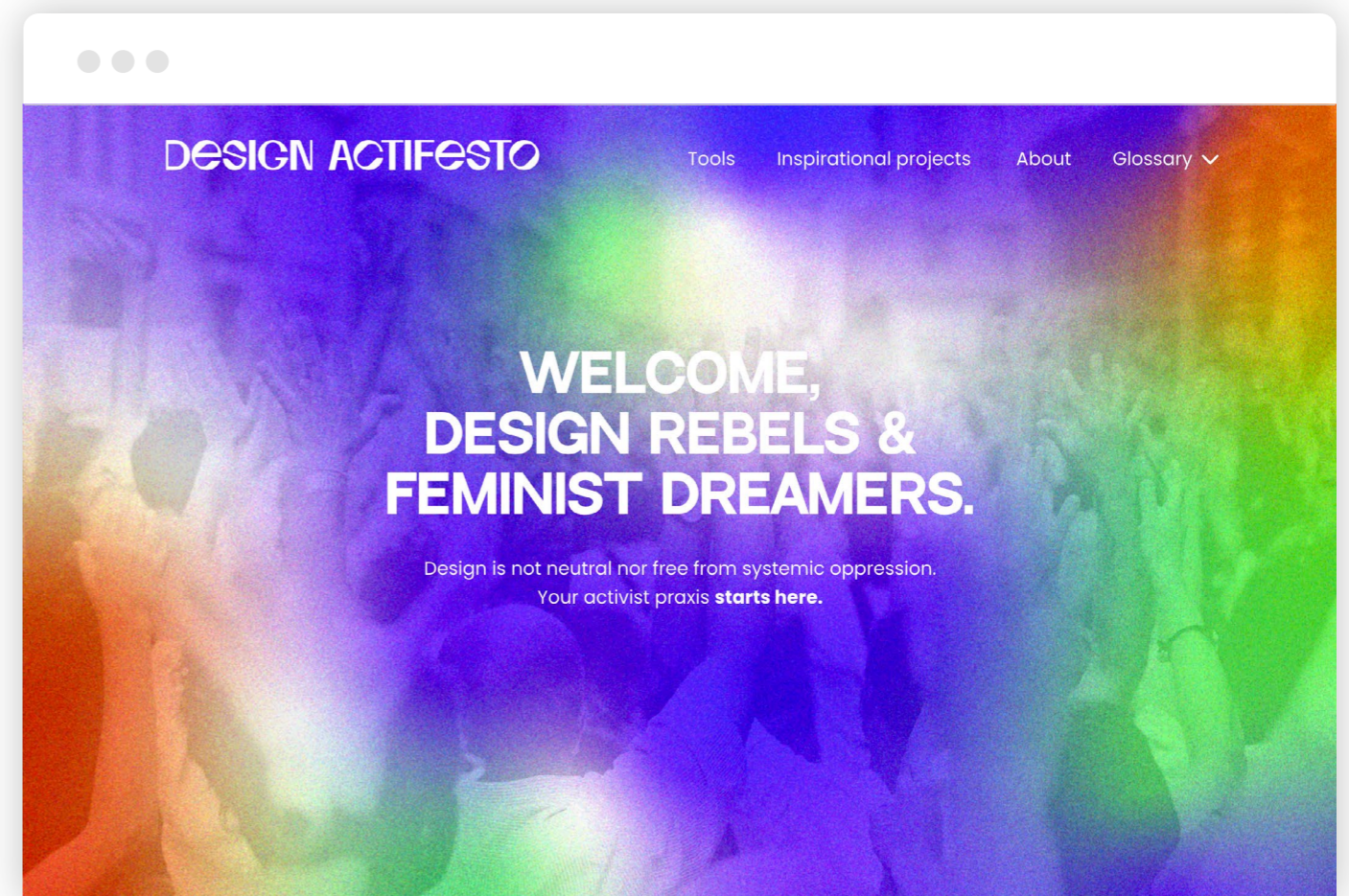
# 6. DESIGN ACTIFESTO

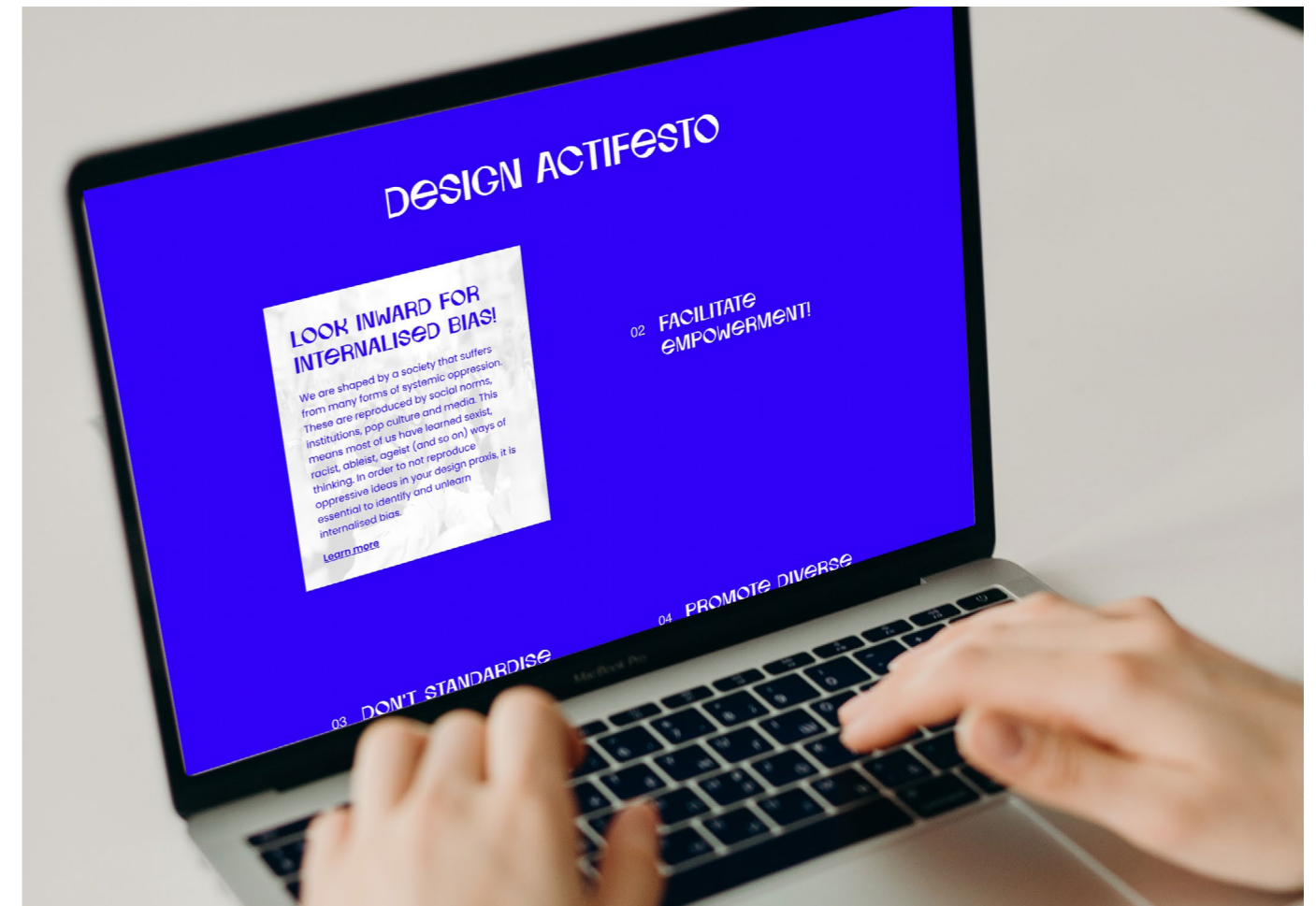
# DESIGN ACTIFESTO



## ET AKTIVISTISK DESIGNVERKTØY

*Design Actifesto* er et feministisk designmanifest og en digital samskapings-plattform som utgjør et verktøy for designere som ønsker å motvirke strukturell ulikhet. Plattformen tar et tydelig politisk standpunkt til designeres rolle, og ønsker velkommen til alle *design rebels* og *feminist dreamers*. Den er designet med tanke på å kunne videreutvikles i samarbeid med brukerne og oppfordrer til innspill, diskusjon og bidrag.





## 12 AKTIFESTPUNKTER

Aktifestet består av 12 punkter som er sentrale i en feministisk designpraksis. Punktene omhandler blant annet rasisme, sexisme, alderisme, kolonialisme og diskriminering av funksjonshemmede, transpersoner og tjukke mennesker. Ved å klikke seg videre på hvert av punktene, får man mer informasjon og mulighet til å dykke dypere ned i tematikken. Det oppfordres også til å komme med forslag og gi tilbakemelding på aktifestet.



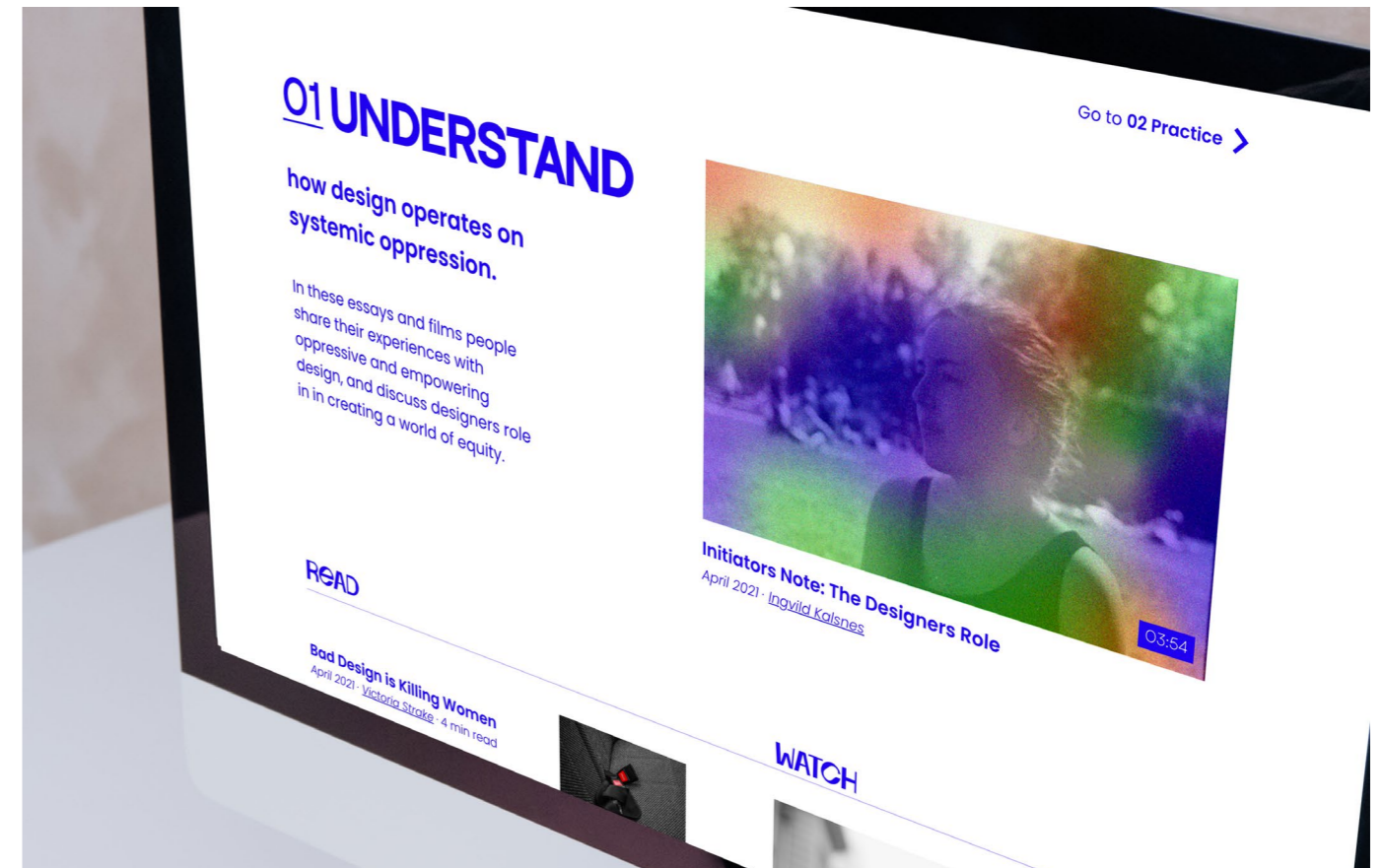
### 3 STEG MOT EN AKTIVISTISK PRAKSIS

Plattformen tar designeren gjennom tre steg mot en aktivistisk designpraksis; 1. *Understand*, 2. *Practice* og 3. *Evaluate*.

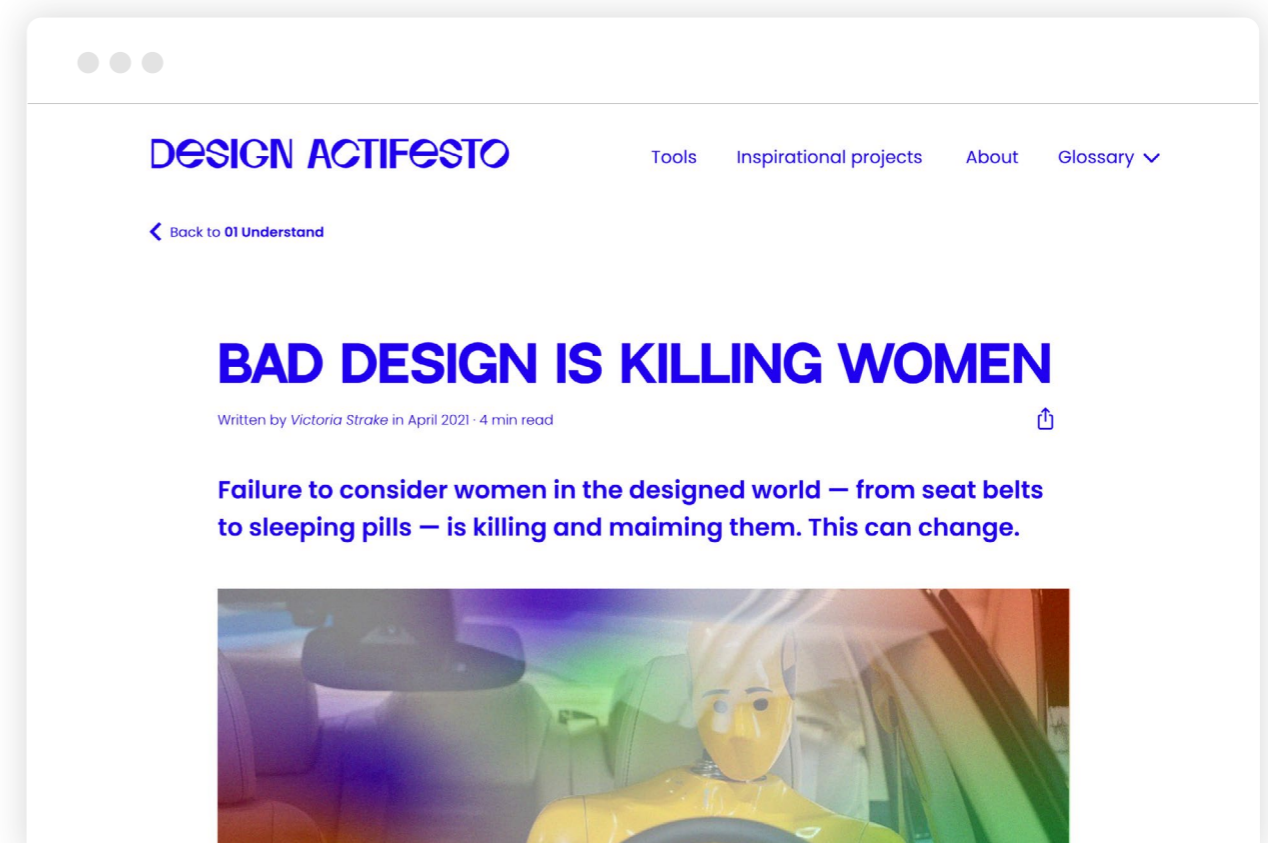
Steg 1 inneholder artikler og videoer som informerer designeren om temaer knyttet til strukturell ulikhet – en tematikk som kan oppleves som både kompleks og uoversiktlig.

Steg 2 består av designverktøy som kan benyttes gjennom designprosessen for å identifisere bias og øve på implementering av feministiske perspektiver. Foreløpig utgjør disse verktøyene *Thought-Triggers* og *Identity Lottery*.

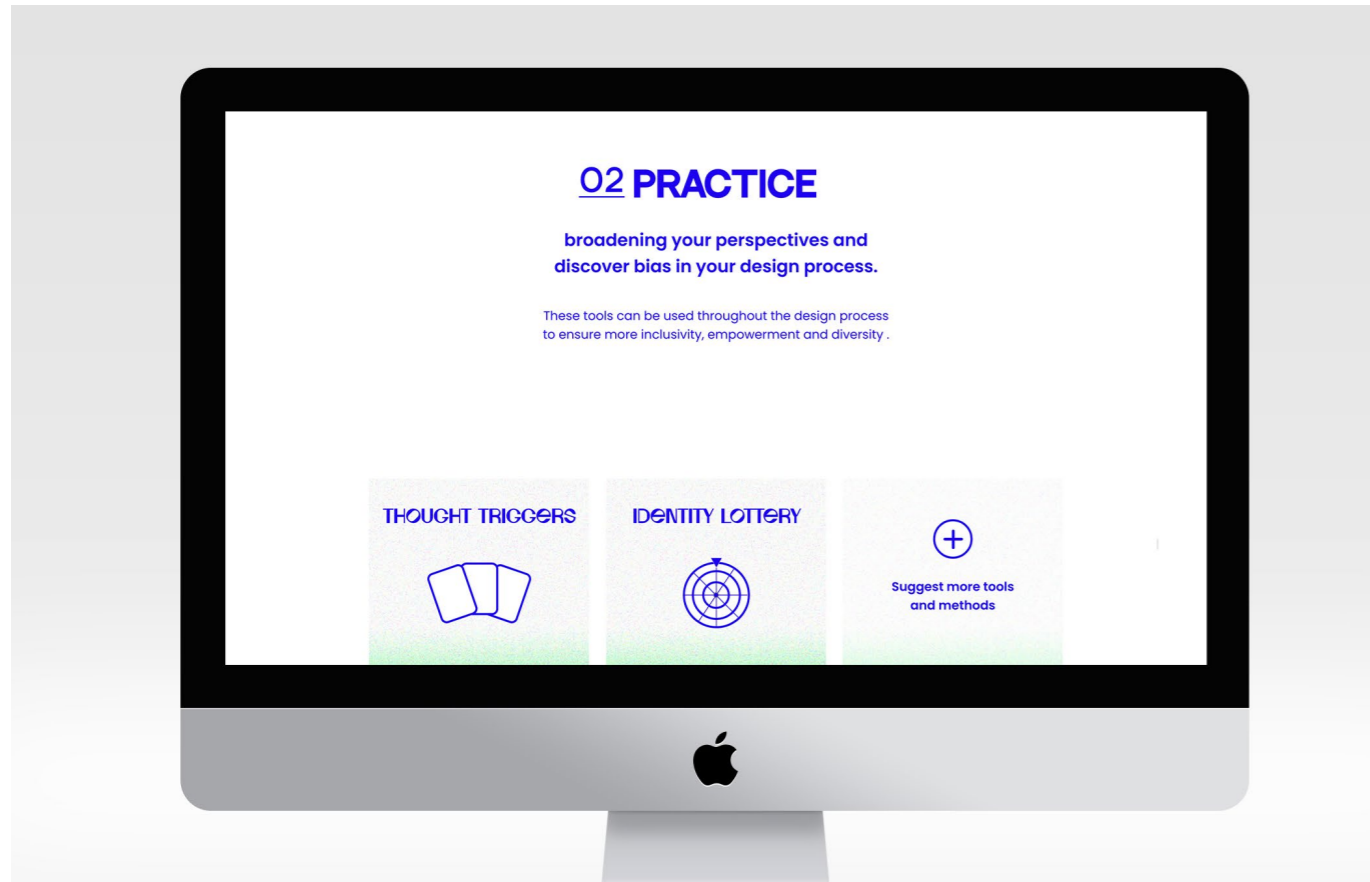
Steg 3 er et evalueringsskjema som støtter designeren i å vurdere hvor progressivt og inkluderende prosjektet hennes er, og hvordan det eventuelt kan forbedres.



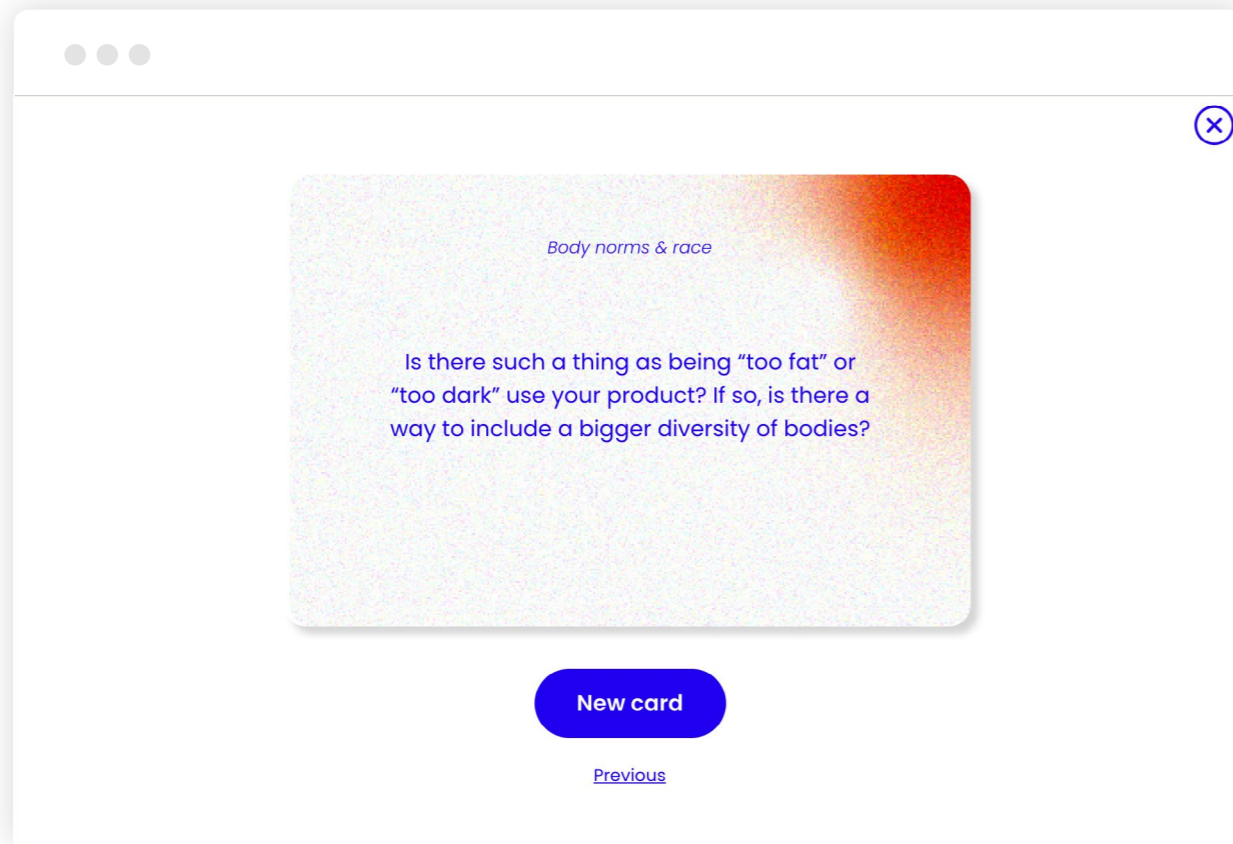
Steg 1: *Understand*



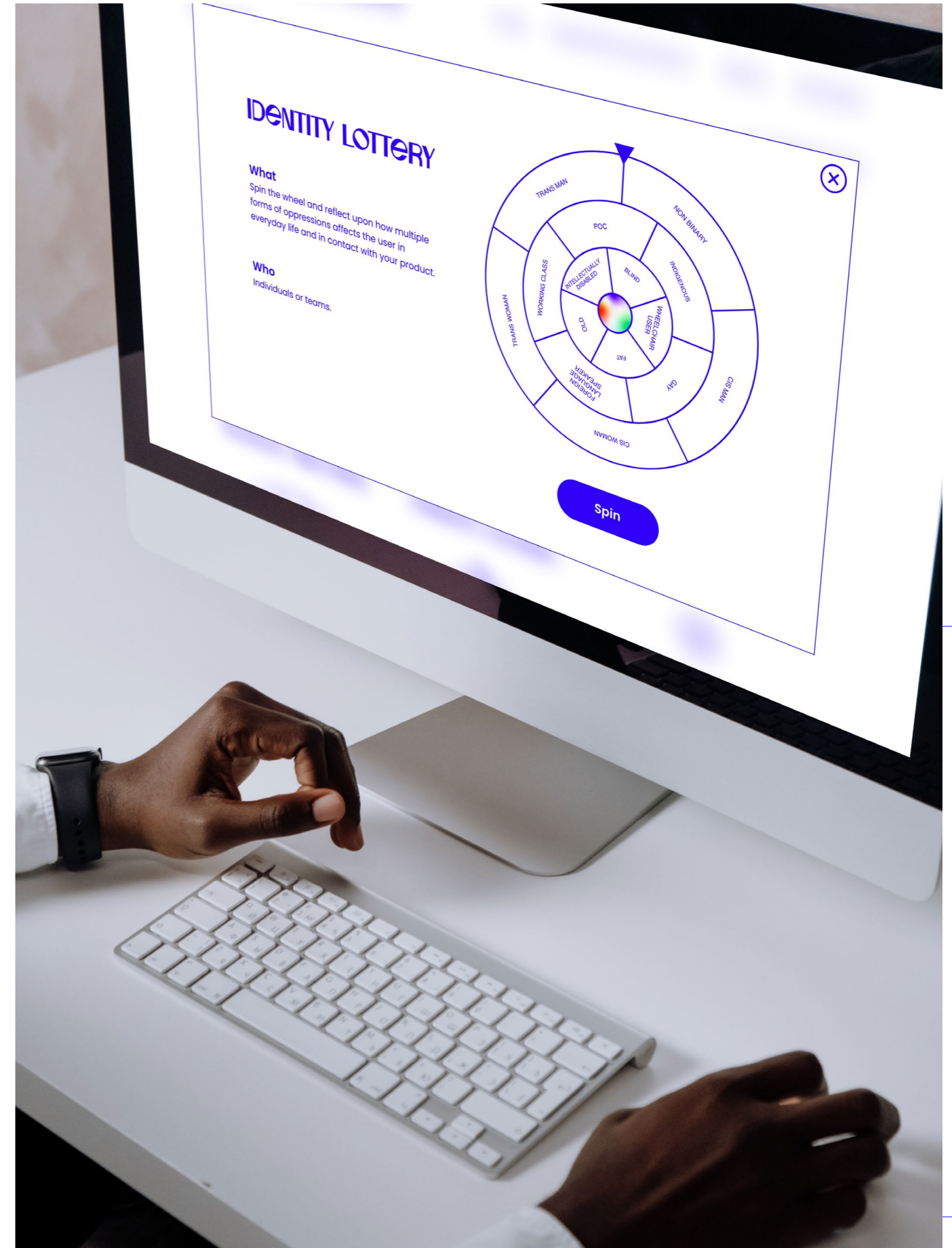
Eksempel på artikkelmal (artikkel lånt fra medium.com).



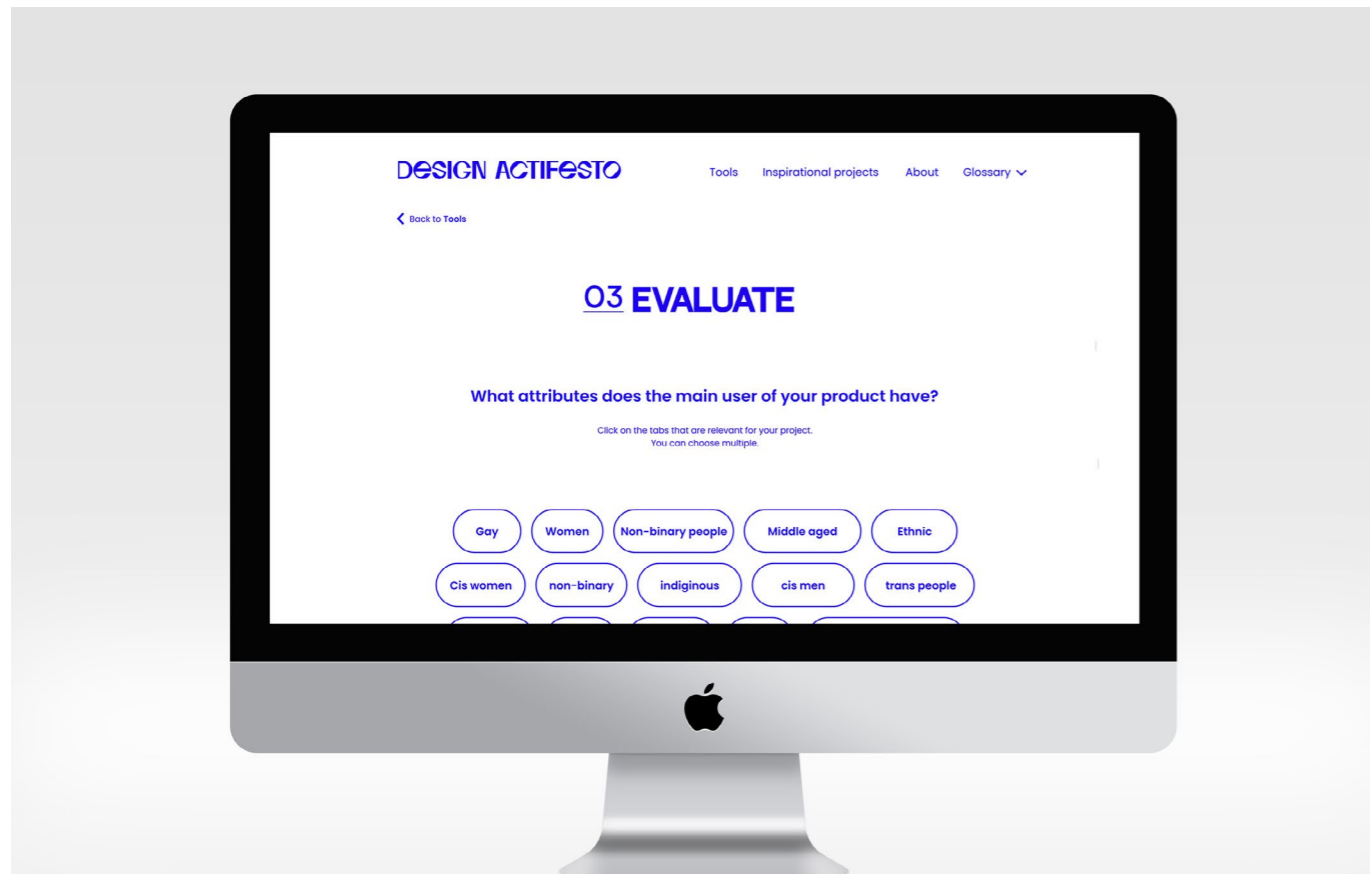
Step 2: Practice



Thought Triggers



Identity Lottery



Steg 3: Evaluate



Tilbakemelding på evaluering av prosjekt.

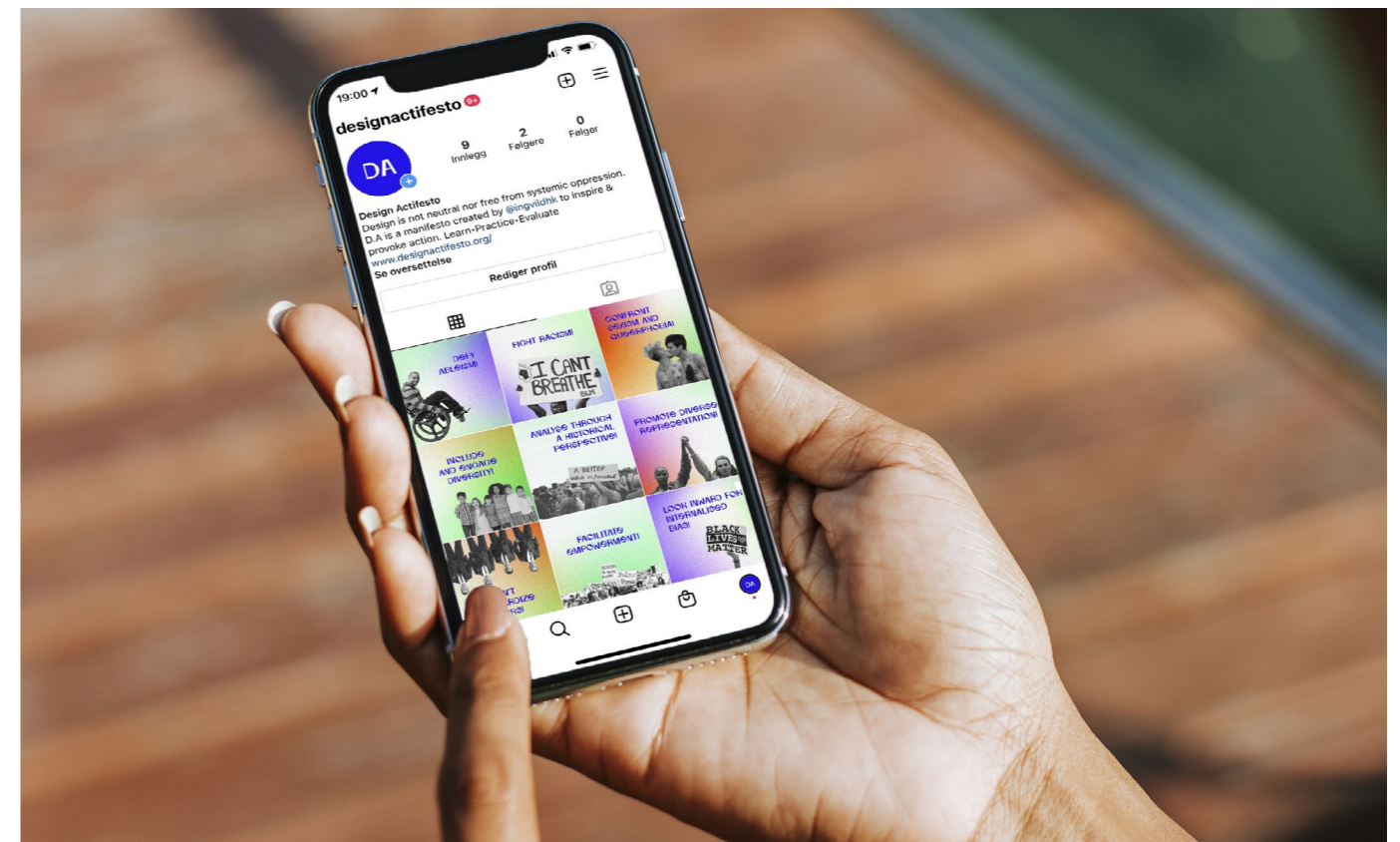


## ORDLISTEN - INKLUDERING I PRAKSIS

Det er inkludert en ordliste i plattformen som inneholder definisjoner av fremmedord og begreper som dukker opp i forbindelse med interseksjonell feminisme. Ordlisten utvider designerens aktivistiske vokabular og letter lesingen slik at alle kan benytte plattformen, uansett forkunnskaper om feminisme og ulike former for undertrykkelse.



Plakatene kan printes i svart-hvitt, farger og i flere størrelser.



Sjekk ut @designactifesto på instagram.



## SPRE BUDSKAPET

Plattformen gjør det enkelt å spre budskapet gjennom utskriftvennlige plakater som kan henges opp på designinstitusjoner og arbeidsplasser for å vekke oppmerksomhet og skape diskusjon om designerens rolle i å motvirke strukturell ulikhet.

*Design Actifesto's* instagramkonto bidrar til å markedsføre plattformen, og åpner for diskusjoner av mer åpen og spontan karakter.



## VISUELL IDENTITET

Den visuelle identiteten har referanser til 70-talls- og futuristisk estetikk for å skape en aktivistisk atmosfære. Hensyn til universell utforming og god lesbarhet er også lagt til grunn for valg av farger og fonter.



## NINETIES DISPLAY

Brukes på titler og kortere setninger, og fungerer som et identitetsskapende element.

## NEUTRAL FACE BOLD

En minimalistisk og lettlest font som brukes på overskrifter, og fungerer som et kontrasterende element.

## Poppins regular og bold

En minimalistisk og lettlest font som brukes til mengdetekst, underoverskrifter og knapper.



*Standhaftig blå*



*Rebelsk rød*



*Håpefull grønn*



*Mangfoldig blanding*

**Test prototypen her**

7.

# DISKUSJON & KONKLUSJON

# Diskusjon og Konklusjon

I denne masteroppgaven har jeg utforsket hvordan et feministisk designmanifest kan bidra til bevisstgjøring av designeres rolle i å motvirke strukturell ulikhet, og jeg har gitt form til plattformen *Design Actifesto*. Gjennom prosjektet har jeg hatt en diskusjon med meg selv om hvorvidt aktifestets feministiske motiv skulle kommuniseres tydelig utad. Grunnen til det, er alle kontroversene og misoppfatningene knyttet til feminisme som ideologi som jeg har møtt på under dette arbeidet. Jeg har allikevel kommet til at for å skape diskurs og for å komme nærmere en likestilt fremtid, nytter det ikke å gå stille i dørene. Med det feministiske manifestet smeller jeg opp døren til en politisk designdiskurs og setter likhetstegn mellom det å være feminist og designer. For noen vil dette være etterlengtet, mens for andre vil det provosere og kanskje føre til at de støtes vekk og ikke ønsker å utforske verken tematikken eller plattformen. Jeg tror likevel at friksjonen mellom disse motpolene kan skape diskusjon om designeres rolle i å motvirke strukturell ulikhet.

Nettopp fordi det å sette seg inn i ulike former for undertrykkelse, oversette kunnskapen til designpraksis og være design-aktivistisk ambassadør kan oppleves både omfangsmessig og

emosjonelt krevende, sikter *Design Actifesto* mot å gjøre jobben så enkel som mulig. Plattformen bidrar til å dele forskningsbasert informasjon og empativekkende historier, for slik å fremstå som tillitvekkende og inspirerende å ta i bruk. Videre er den designet med utgangspunkt i designeres foretrukne språk og arbeidsmåter, og gjør kompleks tematikk håndgripelig gjennom korte artikler, videoer og intuitive verktøy. Kombinasjonen av aktiviteter som bidrar til læring, praktisering og evaluering skal bidra til forankring av perspektivene, og føre til at normkritisk refleksjon etterhvert går på automatikk. Den aktivistiske praksisen vil ikke være enerådende eller ha hovedfokus i alle designprosjekter, men fungere i samspill med andre viktige perspektiver.

Potensielt er det flere aspekter som kan motvirke plattformens formål om å skape økt bevissthet. Det har vært utfordrende å skulle utforme aktifest-punktene på måter som både er spesifikke nok til å illustrere gode eksempler, men også tilstrekkelig generelle til å skape en bred forståelse og være relevante for alle typer design. Det samme er tilfelle for eksemplene som er benyttet for å beskrive a-feministisk design, og spørsmålene som er utformet for *tanke-trigger*-kortene. Videre er det en fare for at evalueringsskjemaet kan

benyttes som en snarvei til inkluderende design, uten at designeren har fordypet seg i perspektiver i aktifestets første og andre steg. Med et godt og videreutviklet evalueringsskjema vil det å gå rett til steg tre kunne hjelpe det enkelte prosjekt, men ikke føre til en vedvarende aktivistisk praksis. Foreløpig har jeg kun utviklet to ulike verktøy i aktifestets steg to. Med utvikling av flere typer verktøy som kan benyttes i ulike deler av designprosessen, vil *Design Actifesto* kunne bli et sted designere vender tilbake til for å hente inspirasjon til å utvide sin aktivistiske praksis.

Designere flest tilhører en privilegert samfunnsgruppe, et visst kulturelt skikt, og mange er hvite cis-mennesker. Man kan derfor spørre seg hvorvidt designere vil oppfatte at det å motvirke strukturell ulikhet er noe som angår dem. Mange har allerede hendene fulle med å sette seg inn i hvordan kunstig intelligens vil påvirke fremtidens designprofesjon, hvordan fiskeslo kan erstatte bruken av plast eller hvordan man kan drive karbonfangst på effektive måter. Det kan virke mye å be om at designerne i tillegg skal sette seg inn i feministisk teori og interseksjonelle perspektiver. Funnene mine tyder likevel på at flere designere savner verktøy for å ta stilling til diskriminering og undertrykkelse,

uten at dette nødvendigvis har vært helt tydelig for dem selv. Hos de fleste designere sitter det menneskesentrerte fokuset i beinmargen, og mange er drevet av empati og et ønske om å bidra til en positiv utvikling. På et overordnet nivå kan vi stille spørsmål ved om det er noen mulige sammenhenger mellom sentrale designprinsipper og interseksjonell feminisme. Er det for eksempel mulig å etterleve prinsippet om brukersentrering fullt ut *uten* samtidig å legge interseksjonell feminisme til grunn? Eller er det mulig å skape tjenester og produkter som fungerer for et bredt utvalg av mennesker dersom brukerinvolveringen *ikke* reflekterer mangfoldet i samfunnet? Og likeså - er det mulig å ivareta en holistisk tenkning dersom man ikke har verktøyene for å kunne identifisere undertrykkende samfunnsstrukturer? I mine øyne er svaret at de verdiene som ligger til grunn for interseksjonell feminisme er grunnleggende i *design thinking*.

Plattformen kan ikke anses som ferdigutviklet. For å realisere prosjektet må de mer konseptuelle delene videreutvikles, og det vil være behov for videre testing for å vite om plattformen lykkes i å skape økt bevissthet over tid. Jeg vil være avhengig av teknisk støtte for å bygge plattformen og

sikre universell utforming i alle ledd, og økonomiske midler til honorar til utviklere, bidragsytere og til moderator av plattformen. Jeg ser for meg at dette kan muliggjøres gjennom støtte fra f.eks. Fritt Ord eller DOGA, eller at prosjektet videreutvikles under en etablert designbedrift- eller institusjon som ønsker å bidra til politisk diskurs og til å promotere inkluderende designpraksiser.

Prosjektet har vært en bevissthetsreise for meg som aktivistisk designer. I formuleringen av budskapet og materialiseringen av prosjektet, har jeg etterstrebet å jobbe i tråd med mitt eget aktifest. Til tider har jeg måttet innse at jeg kommer til kort, eller at det er praktisk svært krevende å gjennomføre. Et eksempel på dette var i rekrutteringen av prosjektets testgruppe hvor jeg forsøkte å samle designere med ulike bakgrunner (*Don't standardise users!*). I mangel på en mer mangfoldig testgruppe ble jeg nødt til å tenke nytt, og løsningen ble å designe for muligheten til å inkludere flere stemmer i den videre utviklingen av aktifestet. På samme måte håper jeg aktifestet vil bidra til kritisk refleksjon og aktiv problemløsning, heller enn å fremstå som en sjekklister som kan krysses av slavisk.

Feminist og designresearcher Luiza Prado de O. Martins skriver (i min oversettelse): "Design kan ikke alene endre samfunnet, men som både produkt av og skaper av samfunnsverdier, kan en kritisk tilnærming til design bidra til å trigge synlige kulturelle skift" (Martins, 2014 s. 8). Når man får øynene opp for strukturell ulikhet som et samfunnsproblem som gjennomsyrrer kultur og tankesett, og dermed også lover, institusjoner og mellommenneskelige relasjoner, kan man som designer føle seg liten og maktesløs. Designere kan ikke løse alt, men vi kan - etter mitt syn - heller ikke stå på sidelinjen eller bidra til å styrke holdninger som opprettholder strukturell ulikhet. Små endringer kan virke ubetydelige for designeren, men kan bety mye for personer som vanligvis ikke blir lyttet til eller tatt hensyn til. Flere små endringer over tid kan bidra til å påvirke negative holdninger og skape mer toleranse i samfunnet. Med masterprosjektet *Design Actifesto* aspirerer jeg til både å trigge de små endringene, og til å inspirere designere til å slå ut dører, og til å vie arbeidet sitt til å myndiggjøre de menneskene som trenger det mest.

---

## Referanser

- Abdi, M. A. (2019, april 26). *Anonyme søknader hjelper ikke innvandrere til jobbintervju*. Fagforbundet Ung. [https://ung.fagforbundet.no/nyheter/?article\\_id=148099](https://ung.fagforbundet.no/nyheter/?article_id=148099)
- AWIS. (2018, oktober 11). *Intersectionality: A critical framework*. AWIS. <https://www.awis.org/intersectionality/>
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.
- Criado Perez, C. (2019). *Invisible Women: Exposing Data Bias in A World Designed for Men*. New York: Abrams Press
- Dalen, M. (2020, september 30). *Kulturell appropriasjon*. Allkunne.no. <https://www.allkunne.no/framside/samfunn-politikk-og-naringsliv/samfunnsliv/samfunnsomgrep-generelt/kulturell-appropriasjon-appropriering/179/88420/>
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020a). *Affinity Diagrams — Learn How to Cluster and Bundle Ideas and Facts*. The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/affinity-diagrams-learn-how-to-cluster-and-bundle-ideas-and-facts>
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020b). *Stage 4 in the Design Thinking Process: Prototype*. The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-4-in-the-design-thinking-process-prototype>
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020c). *Stage 5 in the Design Thinking Process: Test*. The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-5-in-the-design-thinking-process-test>
- Decolonize Design. (u.å.). *Decolonize Design*. Hentet 2. mai 2021, fra <https://www.decolonizedesign.com>
- Diversity Issues. (2020, desember 4). *Futuress*. <https://futuress.org/magazine/diversity-issues/>
- DOGA. (u.å.). *Hva er design thinking?* doga.no. Hentet 12. mai 2021, fra <https://doga.no/verktoy/hva-er-design-thinking/>
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge: The MIT Press.
- Effort: Design & feminism in Helsinki. (2021, februar 23). *Effort Helsinki*: <https://www.efforthelsinki.fi/>
- Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. (2011). *Autoethnography: An Overview*. Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.17169/fqs-12.1.1589>
- Feminist Curricula. (u.å.). *feministcurricula.org*. Hentet 2. mai 2021, fra <https://feministcurricula.org/#About>
- Flatnes, K. (2018). "Jeg er ganske mye mer enn bare det at jeg ikke identifiserer meg som mann eller kvinne". *En kvalitativ undersøkelse av opplevelsen av å ha en ikke-binær kjønnsidentitet*. Masteroppgave ved UiO: <https://www.duo.uio.no/handle/10852/63431>
- Forskrift om universell utforming av informasjons- og kommunikasjonsteknologiske (IKT)-løsninger—Lovdata. (u.å.). Hentet 25. april 2021, fra *Lovdata*: <https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2013-06-21-732?q=Forskrift%20om%20universell%20utforming%20av>\*

- Fuglem, A. (2019, august 1). *Kom i gang med workshop*. Increo. <https://increo.no/blogg/kom-i-gang-med-workshop/>
- Futuress. (2021, april 27). *Futuress.Org*. <https://futuress.org/about/>
- Goethe, T. S. (2019, februar 3). *Bigotry Encoded: Racial Bias in Technology*. Reporter. <https://reporter.rit.edu/tech/bigotry-encoded-racial-bias-technology>
- Grue, J. (2021). *Diskurs*. I *Store norske leksikon*. <http://snl.no/diskurs>
- Grønneberg, A. (2020, april 23). *Samegutten kan forsvinne*. *Dagbladet.no*. <https://www.dagbladet.no/kultur/samegutten-kan-forsvinne/72392965>
- Gullikstad, B. (2013). *Interseksjonalitet—Et fruktbart begrep*. Trondheim: NTNU. <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/handle/11250/2452174>
- Haugen, S. O. (2012, november 5). *Tykke har vanskeligere for å få jobb*. *Hegnar*. <https://www.hegnar.no/nyheter/migrert/2012/11/tykke-har-vanskeligere-for-aa-faa-jobb>
- Holst, C. (2017). *Hva er feminisme (2.)*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Kalsnes, S. (2021). «Den som i dag utdanner seg til musikk lærer må samtidig skolere seg som fagpolitiker» — om profesjonsutøvelse i spennet mellom fag, pedagogikk og politikk. I Nielsen, S. G. og Karlsen, S. (red.): *Verden inn i musikkutdanningene: Utfordringer, ansvar og muligheter*. Utdanningsforskning i musikk - skriftserie fra CERM, vol.3. Oslo: Norges musikkhøgskole
- Khandwala, A. (2019, juni 5). *What Does It Mean to Decolonize Design?* Design journal: Eye on Design. <https://eyeondesign.aiga.org/what-does-it-mean-to-decolonize-design/>
- Manifest. (2020). I *Store norske leksikon*. <http://snl.no/manifest>
- Martins, L. P. de O. (2014). *Privilege and oppression: Towards a feminist speculative design*. Proceedings of DRS. [https://www.academia.edu/7778734/Privilege\\_and\\_Oppression\\_Towards\\_a\\_Feminist\\_Speculative\\_Design](https://www.academia.edu/7778734/Privilege_and_Oppression_Towards_a_Feminist_Speculative_Design)
- Melk & Honning kårer de 15 mektigste motepersonlighetene i Norge. (2020, august 21). *Melk & Honning*. <https://melkoghonning.no/melk-honning-mote-norges-mektigste-15/>
- Morley, M., & Paim, N. (2020, desember 9). *Futuress + depatriarchise design*. Design Academy Eindhoven. [https://www.facebook.com/events/1665468823633321/?acontext=%7B%22event\\_action\\_history%22%3A\[%7B%22mechanism%22%3A%22calendar\\_past\\_events\\_unit%22%2C%22surface%22%3A%22bookmark\\_calendar%22%7D\]%7D](https://www.facebook.com/events/1665468823633321/?acontext=%7B%22event_action_history%22%3A[%7B%22mechanism%22%3A%22calendar_past_events_unit%22%2C%22surface%22%3A%22bookmark_calendar%22%7D]%7D)
- Oslomet. (2021). *Det er tøft å kjempe for egen rett til å jobbe*. <https://www.oslomet.no/forskning/forskningsnyheter/toeft-kjempe-for-rett-til-jobb>
- Politi høgskolen, & Pileberg, S. (2019, september 6). *Skeive tilpasser væremåten for å unngå trusler, trakassering og vold*. <https://forskning.no/a/1559261>

---

Rømo, F. R. (2021, mars 19). Kvinner er redde for å gå hjem alene i mørket: — Du føler deg utrygg. *NRK*. [https://www.nrk.no/trondelag/kvinner-er-redde-for-a-ga-hjem-alene-i-morket\\_-\\_du-fo-ler-deg-utrygg-1.15424189](https://www.nrk.no/trondelag/kvinner-er-redde-for-a-ga-hjem-alene-i-morket_-_du-fo-ler-deg-utrygg-1.15424189)

Sandhi, K. (2019, september 26). *Using moodboards in the design process*. Medium. <https://uxdesign.cc/using-moodboards-in-the-design-process-b61979ad7149>

Sevaldson, B. (2012, mars 31). *GIGAMAPPING*. [www.systemsorientededesign.net](http://www.systemsorientededesign.net). <https://www.systemsorientededesign.net/index.php/giga-mapping>

Spinelli, G., Micocci, M., Martin, W., & Wang, Y.-H. (2019). *From medical devices to everyday products: Exploring cross-cultural perceptions of assistive technology*. *Design for Health*, 3(2), 324—340. <https://doi.org/10.1080/24735132.2019.1680065>

Tharp, B. M., & Tharp, S. M. (2019). *Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things*. Cambridge: MIT Press.

Weber, L. (2012). *Defining Contested Concepts*. I S.J. Ferguson: *Race, Gender, Sexuality, and Social Class*. Grinnell: SAGE Publications Inc

Yin, R. K. (2012). *Review of Case Study Research*. *Design and Methods*. *Zeitschrift für Personalforschung / German Journal of Research in Human Resource Management*, 26(1), 93—95.

---

## Figurliste

1. Feminist Curricula. (2021). *Feministcurricula.org*. (<https://feministcurricula.org/>)

2. Futuress. (2021). *Futuress.org* (<https://futuress.org/>)

3. Decolonize Design. (2021). *Approach*. (<https://www.decolonizedesign.com/>)

4. Effort. (2016). *Feminist Workshop*. (<https://www.efforthelsinki.fi/>)

5. AWIS. (2018). *Intersectionality. A Critical Framework for STEM Equity*. (<https://www.awis.org/intersectionality/>)

6. The Trevor Project. (u.å.). *The Spectrum*. ([www.thetrevorproject.com](http://www.thetrevorproject.com))

7. Raby & Dunne. (2009). *A Taxonomy of Futures*. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*

8. Raby & Dunne. (2009). *A/B Manifesto*. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*

9. Fæbrik AS. (2021). *Fæbrik*. ([www.faebrik.no](http://www.faebrik.no))

10. Fæbrik AS. (2021). *@Jointhefaebrik*. (<https://www.instagram.com/jointhefaebrik/?hl=en>)

11. Carina Carlsen. (2020). *@Fetmenfattet*. (<https://www.instagram.com/fetmenfattet/?hl=en>)

12. International Journal of Design (2012). *Visualising Gender Norms in Design: Meet the Mega Hurricane Mixer and the Drill Dolphia* (<http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1070/531>)

13. Buck & Buck (u.å.). *Men's Fleece Back-Flap Pants*. <https://www.buckandbuck.com/mens-clothing/shirts-and-pants/pants/mens-fleece-back-flap-pants.html>

14. Cardinus (u.å.). *PHYSICAL HEALTH AND THE CHANGING FACE OF THE WORKPLACE*. (<https://www.cardinus.com/insights/ergonomics/physical-health-and-the-changing-face-of-the-workplace/>).

15. NIH (u.å.) *Pacemakers*. (<https://www.nhlbi.nih.gov/health-topics/pacemakers>)

16. VG. (2016). *Rein krise: Snart tomt for joikakaker*. (<https://www.vg.no/forbruker/mat-og-drikke/i/LKxr1/rein-krise-snart-tomt-for-joikakaker>)

17. Mittal, H. (2020). *Tackling Cultural Appropriation in the Fashion Industry*. (<https://www.datadriveninvestor.com/2020/07/06/tackling-cultural-appropriation-in-the-fashion-industry/>)

18. Design Without Borders. (2010). *Portabel urinal for slummen i Kampala*. (<https://inhabitat.com/design-without-borders-creates-a-unisex-ecological-urinal-for-the-slums-of-uganda/design-without-borders-ecological-urinal-2/>)

19. Journalen OsloMet. (2019). *Gratis jentetaxi i julebordsesongen*. (<https://journalen.oslomet.no/2019/11/gratis-jentetaxi-i-julebordsesongen>)

20. Finn.no. (2021). *Jobb* (<https://www.finn.no/job/browse.html>)

---

21. Google Design. (2016). *Taking the Equality Conversation to Emoji*. (<https://medium.com/google-design/taking-the-equality-conversation-to-emoji-e6dce28e006d>)

22. The Mary Sue. (2018). *Things We Saw Today: Ivy Valentine & Her Sexiness Examined*. (<https://www.themarysue.com/ivy-valentine-sexiness-examined/>).

23. Business Insider. (2014). *Victoria's Secret Ditches 'Perfect Body' Campaign After Outrage*. (<https://www.businessinsider.com/victorias-secret-perfect-body-campaign-2014-11?r=US&IR=T>)

*Andre fotografier, renderinger og illustrasjoner er forfatterens egne.*



# DESIGN ACTIFESTO

Ingvild Hansson Kalsnes

2021