

Vöruhönnun á 21. öld  
Product Design into the  
21st Century

04.03.–  
23.04.2017

# Dæmi- sögur Case Studies



# Dæmisögur Vöruhönnun á 21. öld

Vöruhönnuðir fást við að búa til vörur og skapa upplifun. Þeir greina þörf og tækifæri auk þess sem framleiðsluferli og umhverfis-áhrif hafa sitt að segja um efnisval og útfærslu.

Hér eru samankomin nokkur framúrskarandi verkefni sem hvert um sig endurspeglar með skýrum hætti ólík viðfangsefni vöruhönnunar. Þannig fæst innsýn í helstu strauma og stefnur í faginu hér á landi undanfarin ár. Á sýninguna hafa verið valdir hönnuðir og fyrirtæki sem vinna hver út frá sinni áherslu. Þessar áherslur eru upplifun, handverk, staðbundin framleiðsla, efnisrannsóknir, hreyfanleiki og fjöldaframleiðsla. Um leið og verkefnin endurspeglar fjölbreytileika fagsins sýna þau tækifærin sem samfélaginu standa til boða með því að nýta krafta skapandi hugsunar.

Í hönnunarfaginu er uppi stöðug krafa um nýjungar og hraða. Verkefni á sýningunni eru þó ekki af þeim toga heldur eru þau dæmisögur um þróun sem hefur átt sér stað yfir langt tímabil. Að baki þeim liggur raunveruleg og djúpstæð þekking á viðfangsefninu.

# Case Studies Product Design into the 21st Century

Product designers make things and create experience. They identify needs and opportunities while also taking into account production processes, choice of materials and the impact on the environment.

Here, a handful of outstanding projects have been selected, each of which reflects a specific design approach, thus giving an insight into key trends in Icelandic product designing in recent years. The designers and companies selected each have their own emphasis in their design. They reflect experience designing, craftsmanship, local manufacturing, material research, mobility and mass production. The projects show the diversity in the field and the opportunities on offer to society by utilizing the forces of creative thinking.

The design field maintains a steady demand on innovation and speed. The projects in this exhibition resist that tendency; they are case studies exemplifying development over a long period of time. Behind them there lies a genuine and substantial knowledge of each subject at hand.

**Rannsókn**

Research

**Brynhildur Pálsdóttir**

**Ólöf Eira Bjarnadóttir**

**Snæbjörn Guðmundsson**

**Handverk**

Craftsmanship

**Brynjar Sigurðarson**

**Fjöldaframleiðsla**

Mass Production

**Sigga Heimis**

**Staðbundin framleiðsla**

Local Production

**Tinna Gunnarsdóttir**

**Upplifunarahönnun**

Experience Design

**Unnur Valdís Kristjánsdóttir**

**Hreyfanleiki**

Mobility

**Össur**

# Dæmisögur Vöruhönnun á 21. öld

**Rannsókn**  
**Brynhildur Pálsdóttir**  
**Ólöf Erla Bjarnadóttir**  
**Snæbjörn Guðmundsson**

Leitin að íslensku postulíni er samstarfsverkefni hönnuðar, keramikers og jarðfræðings. Markmið verkefnisins er að leita uppi íslensk jarðefni sem hægt er að umbreyta í postulín.

Helsti munurinn á postulíni og öðrum leir er að leirinn er oftast nýttur beint úr jörðu en postulín er samsett efni, ljóst að lit. Þá er brennslustig postulíns hærra en jarðleirs sem gerir það að verkum að hægt er að gera sterkari og þynnri hluti.

Frumblanda postulíns er úr þremur jarðefnum, kaolínleir, kvartsi og alkalfeldspati. Á Íslandi finnst kvartsi í tölverðum mæli í hreinu formi. Kaolín finnst víða, bæði á virkum og kulnuðum jarðhitasvæðum, en yfirleitt mjög blandað öðrum efnum. Alkalfeldspat finnst hér hins vegar nánast hvergi óblandað. Á Íslandi verður því að leita annarra hráefna sem komið geta í stað hinnar hefðbundnu postulínsblöndu ef búa á til íslenskt postulín.

Vinnan hefur því falist í því að taka fjölbreytt sýni af hentugum íslenskum jarðefnum, gera tilraunir með þau og rannsaka. Hér er það ferðalagið frekar en áfangastaðurinn sem er í brennidepli.

**Handverk**  
**Brynjar Sigurðarson**

Veturinn 2009 dvaldi Brynjar Sigurðarson um tíma í vinnuskúr sjómanns á Vopnafirði og kynnti sér hefðir í handverki og efnisval tengt sjómennsku. Í framhaldinu tók hann að yfirfæra aðferðir sjómannsins við að binda saman net í handverk sem hefur fagurfræðilegt gildi fremur en nokkuð annað.

Verk Brynjars hafa gjarnan óskilgreint hlutverk. Form þeirra og efnisval ber með sér ljóðrænar tengingar. Í þeim er leitað eftir jafnvægi með ólíkri áferð og samsetningu. Hlýtt, loðið skott á móti kaldri, glansandi borðplötu. Tamið form og

ótamið eru stuðlar og höfuðstafir hönnuðarins. Heildarmyndin og smáatriðin skapa smám saman stafróf. Hægt og bitandi verður það að tungumáli sem dreifist á ýmis verkefni.

Verkin sem unnin eru á Íslandi eru hrá en öðlast fágun erlendis. Dæmi um þetta eru húsgögnin sem Brynjar hefur unnið í Listaháskóla Íslands og svo fyrir Gallerie kreó í París, sem og prikin sem hann hefur unnið fyrir Spark Design Space og seinna með Swarovski í Wattens í Austuríki.

**Fjöldaframleiðsla**  
**Sigga Heimis**

Árið 1999 hannaði Sigga Heimis fyrsta hluttinn fyrir IKEA. Síðan þá hefur hún öðlast gríðarlega þekkingu og innsýn inn í neyslúvenjur fólks og framleiðsluferli hluta.

Í hönnunarferlinu koma nokkrir mótandi þættir við sögu. Euro-vörubrettið er mikilvægur áhrifavaldur en á það þurfa vörurnar að passa og raðast upp. Hjá IKEA þarf varan að standast ákveðið próf hvað varðar gæði, notkun, sjálfbærni, verð og fagurfræði. Varan þarf að fá lágmarks einkunn á öllum þessum sviðum til þess að komast í framleiðslu. Því hærri einkunn því meiri líkur á að varan fari í framleiðslu.

Árið 2000 kynnti IKEA svokallaðan IWAY staðal. Krafa er gerð um að framleiðsluaðilar axli ábyrgð hvað varðar laun og vinnutíma, samfélagslega ábyrgð, öryggi á vinnustað og umhverfisáhrif svo eitthvað sé nefnt. Nú hafa önnur fyrirtæki tekið upp þennan staðal og hann orðinn mikilvægt innlegg í betri viðskiptahætti.

Eins og sjá má er að mörgu að huga áður en vara fer í fjöldaframleiðslu. Kröfurnar hafa aukist og lífsmunstur fólks er sífellt að breytast. Þetta er einmitt viðfangsefni Siggu í dag sem hefur nú snúið sér í meira mæli að hönnunarstjórnun.

## **Staðbundin framleiðsla Tinna Gunnarsdóttir**

Tinna Gunnarsdóttir hefur um langt skeið unnið með íslenskum framleiðslufyrirtækjum og handverksfólki. Verkin hafa ýmist verið gerð sem einstakir hlutir eða framleidd í takt við eftirspurn.

Sem hönnuður rannsakar Tinna umhverfi sitt með hjálp hversdagslegra nytjahluta. Viðfangsefni hennar eru jöfnum höndum einkarými heimilisins eða í náttúrulegu samhengi. Hún setur efni og tækni í óvæntar aðstæður og skapar þannig ferskt sjónarhorn, útvíkkaða upplifun – skemmtilega brenglað samhengi.

Íslenskt landslag hefur síðastliðin ár haft mikil áhrif á meðvitund hennar og rýmisskilning sem hún miðlar í gegnum efnislega hluti eða með hugmyndafræðilegum hætti í myndböndum og texta.

## **Upplifunarhönnun Unnur Valdís Kristjánsdóttir**

Flothettan kom fyrst á markað árið 2011. Síðan þá hefur hún öðlast eigið líf, óháð þeim sem að baki henni standa. Sá heimur sem hún hefur opnað er heimur slökunar, samveru og náttúru-upplifunar. Fimmtán sundlaugar á Íslandi bjóða nú upp á svokölluð Samflot og ætla má að hundruð manna stundi fljótandi slökun í skipulögðum samflotum um land allt í hverri viku.

Varan hefur leitt til nýsköpunar innan ferðaþjónustu og heilsugeirans sem bjóða upp á flot og vatnsslökun í ýmsum útgáfum. Einnig hafa orðið til flotviðburðir sem flokkast undir svokallað Heilsudjamm, þar sem áherslan er á boðefnabætandi athafnir, veitingar og samveru í vatni. Þá hefur tilurð hennar hvatt til skemmtilegrar nýyrðasmíðar.

Flothettan er dæmi um einfalda en snjalla hugmynd sem byggir á rótgróinni baðmenningu Íslendinga. Um leið er hún í takt við tíðaranda nútíundar og heilsumedvitundar. Flothettan er einnig dæmi um hugmynd sem er fylgt vel eftir, gefinn góður tími og takinu sleppt í frjálst flæði.

## **Hreyfanleiki Össur**

Fyrirtækið Össur var stofnað á Íslandi árið 1971 og er nú orðið leiðandi á sviði alþjóðaheilbrigðistækni. Það hannar og framleiðir stoðtæki, spelkur og stuðningsvörur með það að markmiði að bæta hreyfanleika fólks með tækni, rannsóknum og nýsköpun. Hjá fyrirtækinu starfa tæplega þrjú þúsund starfsmenn í um tuttugu löndum, sem allir hafa lagt sitt að mörkum við að ná frábærum árangri og gera sýn fyrirtækisins að veruleika. Össur hefur gert fólki kleift að yfirstiga líkamlegar hindranir, njóta sín til fulls og öðlast betra líf.

Pro-Flex® gervifóturinn er nýjasta afurð fyrirtækisins og fyrsti fóturinn í nýrri kynslóð koltrefjafóta. Eiginleikar hönnunarinnar lýsa sér í að hreyfigeta gervifótarins eykst yfir 80% og spyrnkraftur í hverju skrefi um 90%, sé miðað við staðlaðan gervifót. Þetta leiðir til eðlilegra göngulags sem er mjög mikilvægt til að viðhalda heilbrigðu stoðkerfi. Þeir sem misst hafa annan fótinn eru til dæmis margfalt líklegri til þess að þróa með sér slitgigt í hné eða aðra kvilla á heilbrigða fætinum þar sem meira mæðir á honum. Hinni nýju hönnun er ætlað að taka á þeim vanda.

# Case Studies

## Product Design into the 21st Century

### Research

**Brynhildur Pálsdóttir**  
**Ólöf Erla Bjarnadóttir**  
**Snæbjörn Guðmundsson**

The search for Icelandic Porcelain is a joint project between a designer, a ceramist and a geologist. The aim is to find Icelandic minerals which can be used to make porcelain.

The biggest difference between porcelain and other clay is that the latter is normally used in its natural form but porcelain is a composite material, light in colour. It also has a much higher firing temperature than clay, which means you can make stronger, and more exquisite things.

Porcelain is originally mixed from three minerals: kaolinite, quartz and alkali feldspar. Iceland has substantial quantities of pure quartz. Kaolinite is also found around the country, in active and inactive geothermal areas, but usually it is heavily mixed in with other minerals. Alkali feldspar, though, is almost nowhere to be found pure in the country. In order to produce Icelandic porcelain the search is on for other minerals which could replace it.

The work involves taking samples of suitable Icelandic minerals, experimenting with them and researching them. Here, the focus is on the journey rather than the destination.

### Craftsmanship

**Brynjar Sigurðarson**

During the winter of 2009, Brynjar Sigurðarson stayed for a while in the shed of a fisherman in Vopnafjörður, learning the traditional craftsmanship and choice of materials involved in the trade. Subsequently he began transferring the fisherman's ways of knitting nets into crafts which above all else have aesthetic value.

Brynjar's work usually has an undefined role. Their form and choice of materials bring poetic connotations. They strive towards harmony with

diverse textures and combinations. A warm, furry tail against a cold, shiny table top. The tamed form and the untamed are the designer's alliteration. The overall image, as well as the details, gradually forms an alphabet which slowly develops into a language, spread over various projects.

The work which is created in Iceland is rough, but becomes refined abroad. Some examples of this are the furniture which Brynjar made at the Iceland Academy of the Arts and later for Galerie kreio in Paris, as well as the sticks he made for Spark Design Space and later with Swarovski in Wattens, Austria.

### Mass Production

**Sigga Heimis**

In 1999, Sigga Heimis designed her first item for IKEA. Since then she has gained a deep knowledge of and insight into consumer habits and the production of objects.

The design process is influenced by a few formative factors. The Euro-pallet is an important part, all the products must fit thereon and be easily stacked upon it. At IKEA each product must pass a certain test regarding quality, utility, sustainability, price and aesthetics. It must score a certain minimum grade in all of these fields to reach the production stage. The higher the grade, the likelier it is that the item in question will be produced.

In 2000, IKEA introduced the so-called IWAY-standard, whereby the manufacturer is required to take responsibility regarding wages and work hours, social responsibilities, safety in the workplace and environmental effects, to name a few things. Other companies have now adopted this standard and it is an important part of improving the way we do business.

As you can see, there are many different things to take into consideration before an item gets mass produced. The requirements have changed and people's way of life is constantly

changing. These are the challenges which Sigga faces today as she has become increasingly involved in design management.

### **Local Production** **Tinna Gunnarsdóttir**

Tinna Gunnarsdóttir has for a long time worked with Icelandic production companies and craftspeople. The resulting works have been either single pieces or produced on demand.

As a designer, Tinna explores her surroundings, aided by everyday objects. She deals equally with the private space of the home or the natural context. She places materials and technology in unexpected circumstances, thus creating a fresh perspective, an expanded experience – a fun and distorted context.

In later years, Icelandic landscape has hugely influenced Tinna's consciousness and awareness of space. She communicates this through material things and ideologically through videos and text.

### **Experience Design** **Unnur Valdis Kristjansdóttir**

The float cap first came on the market in 2011. Since then it has taken on a life of its own, regardless of the people behind it. It has opened up a world of relaxation, togetherness and nature experience. Fifteen swimming pools in Iceland now offer so-called Samflot (Float Gatherings) and hundreds of people enjoy floating relaxation in organised floating each week.

The product has thus led to innovation in the tourist industry and the health sector which offer many kinds of floating and water relaxation. We have also seen the birth of floating events, called Heilsudjamm (Wellness Party), where the focus is on enhancing the neurotransmitters, dining and togetherness in water. The cap has also encouraged interesting neologisms.

The float cap is an example of a simple but brilliant idea, based on Iceland's long established bathing tradition. It is in line with the modern day ethos of mindfulness and health consciousness. The float cap is also an example of an idea which is followed through, given time and then allowed to evolve on its own terms.

### **Mobility** **Össur**

The company Össur was founded in Iceland in 1971 and has become a global power in health technology. Designing and producing prostheses, bracing and support products, with the aim of improving people's mobility through technology, research and innovation. The company has close to three thousand employees in over twenty countries, who have achieved outstanding results and helped to make the company's vision a reality. Össur has helped people overcome physical obstacles, flourish and live a fuller life.

The Pro-Flex® artificial leg is the company's latest product and the first one in a new generation of carbon fibre feet. The design features are 80% improved ankle mobility, and increased thrust power of 90%, compared to a standard artificial foot. This leads to a more natural way of walking which is very important to the maintenance of a healthy musculoskeletal system. Those who have lost a leg are for example much more likely to develop arthritis or other ailments in the healthy leg, as it is more strained. The new design aims to tackle this problem.

## Dagskrá Programme

**Sunnudag 5. mars kl. 14.00**  
**Fyrirlestur**  
**Brynjar Sigurðarson**

Sunday, 5 March at 14h00  
Lecture  
Brynjar Sigurðarson

**Föstudag 24. mars kl. 12.30**  
**Hádegisleiðsögn**  
**Unnur Valdís Kristjánsdóttir**

Friday, 24 March at 12h30  
Gallery Talk  
Unnur Valdís Kristjánsdóttir

**Laugardag 25. mars kl. 15.00**  
**Leiðsögn**  
**Brynhildur Pálsdóttir, Ólöf Erla Bjarnadóttir,**  
**Snæbjörn Guðmundsson**

Saturday, 25 March at 15h00  
Gallery Talk  
Brynhildur Pálsdóttir, Ólöf Erla Bjarnadóttir,  
Snæbjörn Guðmundsson

**Sunnudag 26. mars kl. 15.00**  
**Leiðsögn sýningarstjóra**  
**Sigríður Sigurjónsdóttir**

Sunday, 26 March at 15h00  
Curator's Talk  
Sigríður Sigurjónsdóttir

**Laugardag 1. apríl kl. 14.00**  
**Fyrirlestur**  
**Tinna Gunnarsdóttir**

Saturday, 1 April at 14h00  
Lecture  
Tinna Gunnarsdóttir

**Sunnudag 2. apríl kl. 14.00**  
**Jarðfræði og leirsmíðja fyrir krakka**  
**Snæbjörn Guðmundsson**

Sunday, 2 April at 14h00  
Geology and clay workshop for kids  
Snæbjörn Guðmundsson

**Laugardagur 23. apríl kl. 14.00**  
**IKEA „lampa hakk“**  
**Sigga Heimis**

Saturday, 23 April at 14h00  
IKEA "lamp-hacking"  
Sigga Heimis

**Allir viðburðir fara fram á íslensku**

All events are in Icelandic

## Hönnuðir Designers

**Brynhildur Pálsdóttir**  
**Ólöf Erla Bjarnadóttir**  
**Snæbjörn Guðmundsson**  
[www.porcelain.is](http://www.porcelain.is)  
**Brynjar Sigurðarson**  
[www.biano.is](http://www.biano.is)

**Sigga Heimis**  
[www.siggaheimis.com](http://www.siggaheimis.com)

**Tinna Gunnarsdóttir**  
[www.tinnagunnarsdottir.is](http://www.tinnagunnarsdottir.is)

**Unnur Valdís Kristjánsdóttir**  
[www.flothetta.com](http://www.flothetta.com)

**Össur**  
[www.ossur.is](http://www.ossur.is)

## Sýningarstjórn Curator

**Sigríður Sigurjónsdóttir**

## Þakkir Thanks

**Galerie kreO**  
**Hönnunarsafn Íslands**  
**IKEA**  
**Kjaran**  
**Swarovski Crystal**  
**Öll gólf ehf**

