

Þetta er útbreiddasta borg í heimi sem þýðir að kerfið er alltof dýrt. Ef þú tekur til dæmis lengd á vatnsrörum í borginni, þá borgum við miklu meira fyrir vatnsrör en annars staðar gerist. Það sama má segja um strætisvagna. Þetta hefur mikil áhrif á líf okkar án þess að við gerum okkur grein fyrir því.

Skipulag er mesti áhrifavaldur á líf fólks í borginni. Það er verið að búa til líf fyrir fólk; þú býrð í einu hverfi þar sem er bara íbúðarhúsnæði.

Síðan keyrirðu í annað hverfi til að fara til vinnu og verstar í enn öðru hverfi sem þýðir að þú gerir aldrei neitt annað en að vera heima hjá þér að horfa á sjónvarpið í stað þess að taka þátt í borgarlífinu.

Þetta er orðið svo stórt vandamál að það er ekki hægt að leysa það með einu húsi hér og öðru þar. Þess vegna tókum við svæðið þar sem flugvöllurinn er og notuðum það sem dæmi um hvernig hægt er að snúa þróuninni við.

Ástæðan fyrir því að við vildum síðan blanda saman þéttri byggð og landslagi var sú að við vildum sýna umhverfi sem er mótvægi við þessi risastóru grænu svæði sem eru úti um alla borg. Í stað þess að búa til byggð annars vegar og síðan stórt grænt landsvæði hins vegar blöndum við þessu öllu saman.“

### Geimorrusta og viðskiptaleikur

Torfi Frans er forsvarsmáður CCP sem sýnir nýjan tölvuleik sem hefur verið í hönnun í eitt ár og verður tilbúinn eftir eitt og hálf ár. Á þessu ári hefur handrit leiksins verið hannað en hönnun leikjakerfanna segir Torfi ná lengra aftur í tímann.

„Tölvuleikurinn heitir Eve, the Second Genesis og er geimorrusta og viðskiptaleikur. Þetta er netleikur sem er þó ekki spilaður í vafra heldur er Netið notað sem lagnakerfi til þess að tengja saman tugi þúsunda leikmanna samtímis.“ Nú eru nokkrir leikir á Netinu. Hver verður sérstaða þessa leiks? „Það eru bara til fjórir til fimm leikir þessarar tegundar og margir á leiðinni á markað en við erum heppnir með tímasetningu vegna þess að þessi leikur verður á undan þeim. Sérstaða hans felst í því að ólíkt eldri netleikjum, þar sem leikurinn stendur yfir í takmarkaðan tíma, er þessi leikur spilaður í rauntíma sem þýðir að þótt leikmaður sé ekki að spila heldur leikurinn áfram. Leikir af þessari tegund eru í rauninni risastór hermír þar sem leikmenn leika lítið sem ekkert á móti tölvugerðum andstæðingum heldur öðru fólk og samskiptin byggjast ekki endilega á ofbeldi heldur geturðu líka myndað viðskiptasamband. Sambandið getur orðið vinasamband, óvinasamband, viðskiptasamband eða pólitískt samband. Síðan er mörgum leikmönnum att saman á þennan hátt og síðan sjá náttúrulögmálin og félagsleg hegðun um að gera leikinn spennandi. Bak við tjöldin eru auðvitað hönnuðir leiksins að finnstilla og að búa til plágur, eins og náttúruhamfarir og drep-sóttir, í hagkerfi leiksins.“ Er margir í leikjahönnun á Íslandi?

„Það eru nokkur fyrirtæki en við erum í augnablikinu eina fyrirtækið sem er að gera tölvuleiki á sama mæliskvarða og almennur tölvuleikur sem þú kaupir úti í búð. Við erum með sérstöðu vegna þess að við höfum mikið af forriturum sem hafa mikla reynslu af netsamskiptum, gervihnattasamskiptum og símskerfaforritun – og hönnuðirnir hafa flestir reynslu frá öðrum leikjafyrirtækjum eða hafa unnið við sýndarveruleika, bæði hér og erlendis.“

### Mikil framtíð í hönnun tölvuleikja

Er þetta eina tölvuleikjafyrirtækið á sýningunni?

„Já,“ svarar sýningarstjórnin, Katrín. „Við leggjum áherslu á „multimediú“ (margmiðlun) og þeir eru einu tölvuleikjahönnuðirnir. En ég held að það megi segja að ástæðan fyrir því að við horfum á þessi leikjafyrirtæki og margmiðlunar-fyrirtæki sé sú að við teljum mjög mikla framtíð í hönnun í þessu „virtual“ formi, sérstaklega hérlandis þar sem framleiðsla á efni og öðru er af mjög skornum skammti.“

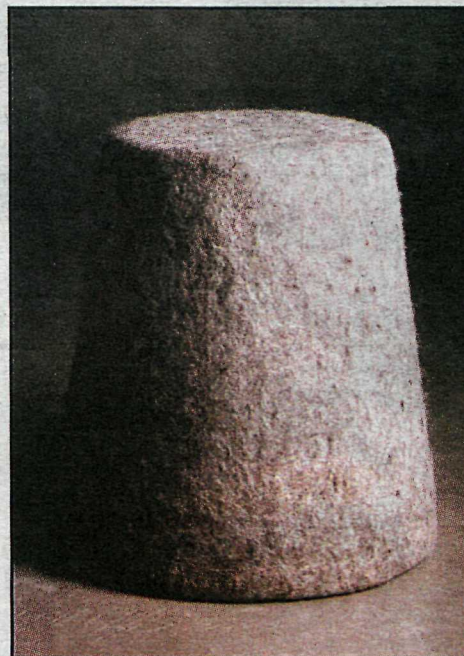
### Eftir tuttugu og fimm þúsund ár

„Á sýningunni verður að vísu ekki hægt að sjá neitt af leikjakerfinu vegna þess að það er enn í vinnslu og mikil leynd hvílir yfir því,“ segir Torfi. „Það sem gestir fá aftur á móti að sjá er fyrsta „alfa-útgáfa“ (fyrsta tilraunaútgáfa) graffkvélarinnar sem er sá hluti hönnunarinnar sem snýst um að teikna raunverulegar þrívíddarmyndir með stjörnuþokum, geimskipum og plánetum. Þessi útgáfa er unnin með það að markmiði að eftir eitt og hálf ár þegar leikurinn kemur út muni graffkin stendast kröfur markaðarins. Ef leikurinn kemst út núna myndu flestir geta leikið hann vegna þess hversu afkastagetan er hæg í dag.“

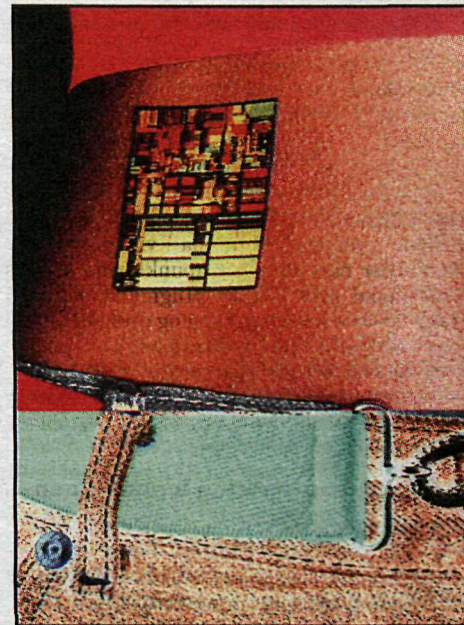
Liggur einhver sérstök saga til grundvallar leiknum? „Leikurinn gerist 25.000 ár fram í tímann, í öðrum enda vetrarbrautarinnar, þangað sem menn ferðuðust 20.000 árum áður í gegnum svonefnd ormagöng en misstu svo samband við jörðina. Þannig hafa fimm stofnar



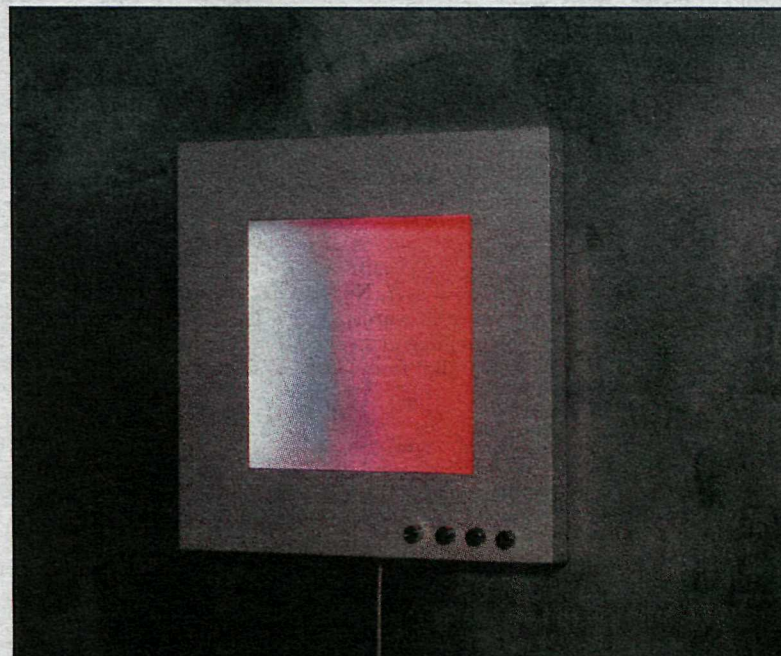
Kjöll eftir Huguínu Dögg Árnadóttur.



Stóll úr stífum svampi, klæddur þæfóri ull eftir Björgu Stefánsdóttur.



Framtíðarvasinn, hönnunarverkefni eftir Sigríði Sigurjónsdóttur.



Veggjós með stillanlegum litum eftir Aðalstein Stefánsson.

mannvera þróast út frá hinum upphaflega manni sem kom þarna í byrjun en lífið í þessum enda vetrarbrautarinnar er öllu harðara og erfiðara en á Jörðu þar sem náttúrulegt hráefni og plánetur á borð við Jörðina eru sjaldséð.“

### Diskamottur með laufabrauðsskurði

Tinna Gunnarsdóttir iðnhönnuður sýnir diskamottur sem eru handskonar í gúmmi með laufabrauðsskurði. „Þetta er í raun og veru verk sem er í þróun fyrir fjöldaframleiðslu í gegnum norskt fyrirtæki og verður síðan framleitt á Indlandi,“ segir hún. „Við áttum að vera með fyrstu eintökin af framleiddu vörinni á sýningunni hér en framleiðandinn úti klikkaði og þess vegna er ég með þessar prótótýpur. Þær sem fara í framleiðslu eru úr sama efni en eru einfaldaðar fyrir fjöldaframleiðslu, þær eru grófgerðari og fyrir hringlaga göt.“ Tinna sótti sér menntun bæði til Bretlands og Ítalíu, fór fyrst í gegnum þrívíddarhönnun í Bretlandi, þar sem hún lauk BA-prófi, og hélt síðar í mastersnámi í iðnhönnun í Milanó. En hvað er þrívíddarhönnun? „Í þrívíddarhönnun er verið að hanna hluti og ég var í málmeild þar sem sérstök áhersla var lögð á meðhöndlun

málma. Þá er handverkið hluti af náminu. Það er sambland af hönnun og handverki. Í iðnhönnuninni, hins vegar, dettur handverkið út og iðnaðurinn tekur við framleiðslunni. Í íslenskum raunveruleika vinnur enginn sem iðnhönnuður hjá einhverju fyrirtæki vegna þess að hér er svo lítil framleiðsla. Ég held því dálítið í þessa smáframleiðslu og handverkið vegna þess að ég bý kannski til tíu til tuttugu hluti hverju sinni.“

### Iðnhönnuðir neyddir til að starfa sjálfstætt

Tinna hefur starfað á Íslandi frá 1993 og segir það hafa gengið ágætlega.

„Ég hef dálítið farið í allar áttir, rak gallerí Greip í þrjú ár og var þar bæði með myndlistar- og hönnunarsýningar. Síðustu tvö ár hef ég aðallega verið að vinna í innanhúshönnun fyrir fyrirtæki og skrifstofur. Á þessu ári hóf ég samstarf við norska fyrirtækið Cascabel sem rekur lítið gallerí og heildsölu á listmunum. Þannig eru nokkrir hlutir frá mér að fara í fjöldaframleiðslu; snagar, þessar diskamottur, smáhillur og fleira sem er í sigtinu.“ Starfa iðnhönnuðir við hönnun á hverju sem er? „Já, eiginlega. Iðnhönnuður getur gert hvað sem er fyrir iðnaðarframleiðslu, en þar sem ég hef líka þetta þrívíddarnám fer ég dálítið út í það. Þetta getur líka verið innréttingahönnun og húsgagnahönnun. Þetta er mjög fjölbreytt. Maður er neyddur til að vinna á öllum sviðum hér. Það er draumur flestra hönnuða erlendis að vinna sjálfstætt eins og við gerum hér, vegna þess að þeir vinna fyrstu árin hjá fyrirtækjum á meðan þeir eru að skapa sér nafn. Hér er ekkert um það að ræða svo við erum neydd til þess að vinna sjálfstætt.“

### Hönnunarsagan lítið rannsókuð

Pegar sýningarstjórnin, Katrín Pétursdóttir, er spurð hvert sé vægið á milli nýrra og gamalla hluta á sýningunni segir hún nýja hlutann miklum mun stærri en þann gamla. „Þar leggjum við áherslu á starfandi hönnuð og nýútskrifaða hönnuð sem starfa víðs vegar í heiminum. Sýningin er mjög alþjóðleg vegna þess að þetta fólk hefur útskrifast mjög víða. Það sem við vonum að muni gerast er að landmærin milli hönnunargeiranna muni falla og hér muni skapast kraftur sem sjá má erlendis í þessum geirum. Við viljum líka vekja athygli á því að það er mikil vakning fyrir hönnun á Íslandi í dag. Til dæmis er verið að stofna vöruhönnunardeild við hönnunarbraut Listháskólans. Það er líka mikill kraftur í fatahönnun.

Með því að þjappa öllum þessum hönnunargeirum saman eru meiri líkur á því að þessi landamæri falli og fólk fari að hópa sig saman og mynda einhvern hönnunaránda hér sem er nauðsynlegt.

Aðstæður okkar Íslendinga eru talsvert ólíkar því sem aðrar þjóðir eiga að venjast þar sem hönnun er byggð á aldagömlum hefðum í handverki og hafa þróast yfir í hönnun, iðnað og mark-

aðssetningu. Við höfum ekki á neinu að byggja í þessum efnum og því er mikilvægt fyrir okkur að horfa fram á veginn og gera hlutina á okkar hátt. Hér þarf að koma til meiri þolinmæði, tilraunastarfsemi, þekkingaröflun og tengsl við önnur svæði menningar hérlandis og erlendis.

Hönnun er menning og því má ekki gleyma. Þetta er í fyrsta sinn sem svona stór sýning er haldin hér á landi og það var lagt upp með að sýningin spannaði hundrað ára hönnunarsögu Íslands.

Hún hefur hins vegar lítið verið rannsókuð á vísindalegan hátt og því höfum við þurft að sníða okkar sýningu að vexti þess sem til er í dag. Niðurstaða okkar var sú að setja sýninguna þannig fram að öllu er att saman, ólíkir tímar kallast á við ólík svið hönnunar þannig að úr verður samsuða ekki ólík því ástandi sem margir telja einkennandi fyrir tuttugustu öldina. Með þessu er áhorfandinn gerður að þátttakanda í sýningunni og skilinn eftir með stórar spurningar. Hvað vorum við að gera, hvar stöndum við og hvert erum við að fara? Það er von okkar sem að sýningunni stöndum að hún opni augu sem flestra fyrir gildi hönnunar og að hún verði þeim hvatning sem eru að leggja út á þessa braut.“