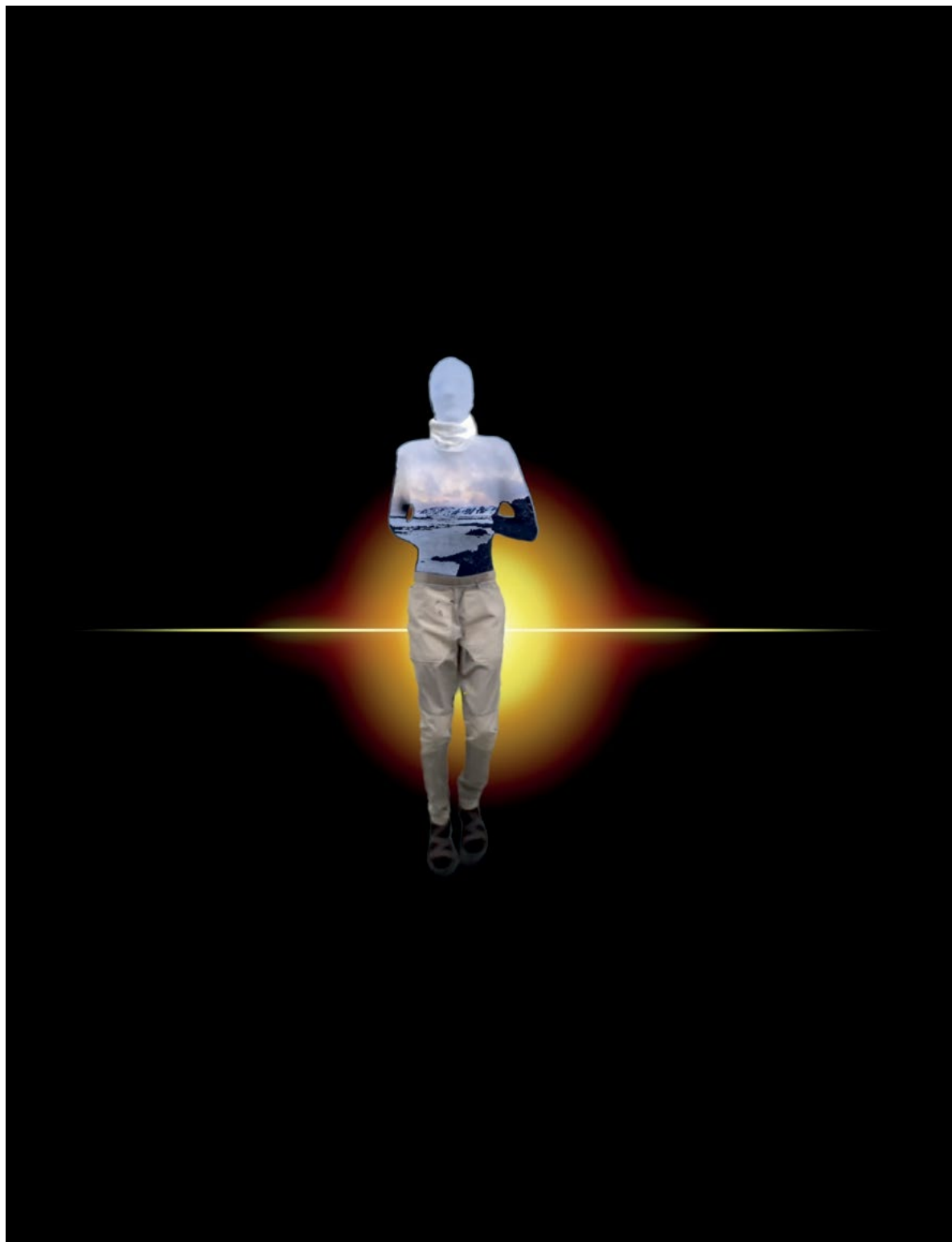


Fylgjo okkur Follow Us



Gerðarsafn — Kópavogur Art Museum

2 Inngangur

Fylgið okkur

Sýningin Fylgið okkur teflir fram völdum verkum frá nýjum og upprennandi íslenskum hönnuðum sem eru nýspróttir fram á sjónarsviðið. Hönnuðirnir eiga það sammerkt að hafa með sínum fyrstu verkum vakið athygli og eftirvæntingu, hver á sínu sviði.

Samruni og samvinna þvert á greinar er einkennandi en hönnuðirnir líta inn á við, út á við og fram á við í leit að nýjum leiðum til að takast á við viðfangsefni nútíðar og framtíðar: Sjálfbærni og fléttu samfélags við manngerð vistkerfi; vistvæna gjörnýtingu dýraafurða annars vegar og staðgengla þeirra í fæðu-hringnum hins vegar; frammistöðukvíða og innblástursleysi á móti óhindruðum leik- og sköpunarkrafti; framtíð tískunnar og marglaga sjálfsmynd okkar í sýndar- og raunveruleika.

Sýningarstjóri er Sara Jónsdóttir, fyrrum stjórnandi HönnunarMars.

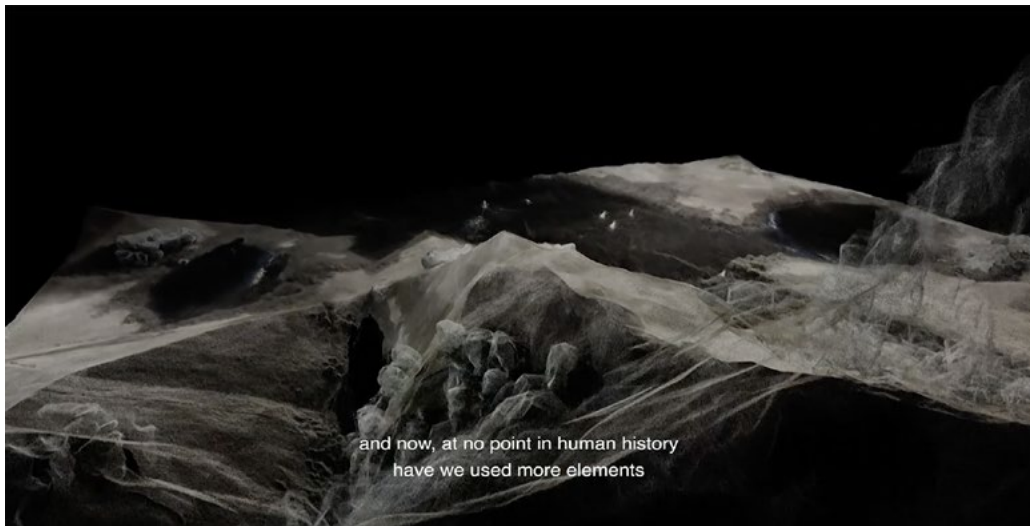
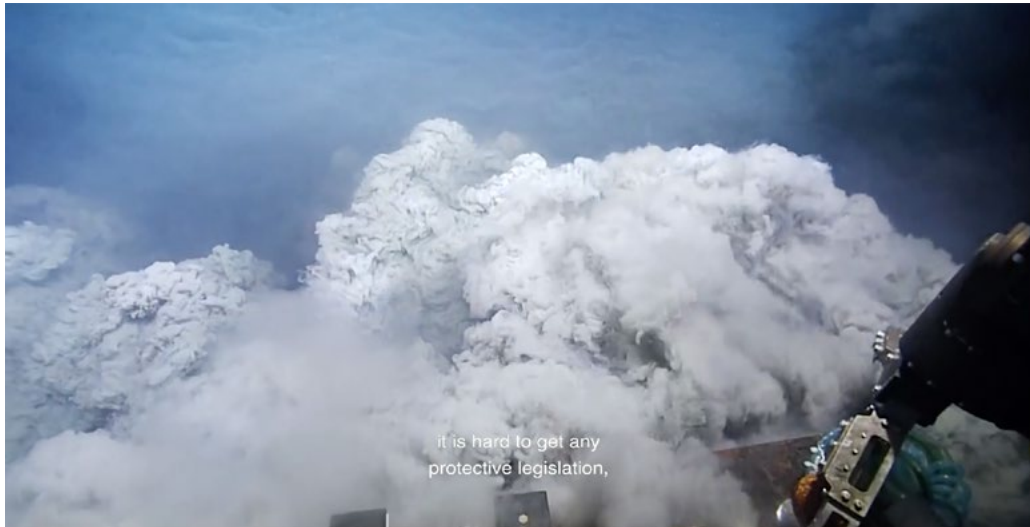
Follow us

The exhibition Follow Us introduces selected works by new and emerging designers, recently arrived on the scene. The designers have all attracted attention and excitement for their early works, each in their own field.

Coalescence and collaboration across fields is prominent, but the designers look inwards, outwards and forwards in search of new ways to deal with the subjects of today and tomorrow: Sustainability and society's combination with man-made ecosystems; on one hand, ecological depletion of animal products and on the other, their substitutes in the nutrition cycle; performance anxiety and lack of inspiration against free play and creative force; the future of fashion and our multi-layered self-image in virtual reality and the palpable world.

Curator is Sara Jónsdóttir, Ex-DesignMarch-Director.

4 Anna Diljá Sigurðardóttir



Verk Önnu Diljár Sigurðardóttur fjalla um hafið, fiskiðnað og námuvinnslu á djúpsævi. Þau greina frá rannsóknum og áhyggjum af umhverfisáhrifum með linsu lista og vísinda. Flækja iðnaðar, stjórn mála, menningar og hagfræði er sett fram á sjónrænan hátt — þar sem fortíð hafsins og framtíð er sett í samhengi við (of)nýtingu mannsins á því.

Framtíð fyrir fisk

Ofveiði, ásamt súrnun hafsins, hlýnun jarðar og mengun hefur leitt til hruns á mörgum þeim fiskistofnum sem við nýtum. Mikið er um grænmetisvalkosti sem koma í stað kjöts en nýsköpun á fisklíki er sjaldgæf þrátt fyrir að fiskiðnaðurinn skapi einnig umhverfisvanda. Verkið fjallar um framtíðartillögu um frosið fisklíki — sem inniheldur samþærileg næringargildi og síld. Áhersla er lögð á að skapa svipaða en nýja upplifun við átu fisklíkisins, þar sem áferð, lykt og fagurfræði skipa stórt hlutverk. Lykilatriði verkefnisins var að greina næringarefni síldarinnar, og leggja grunn að áframhaldandi rannsóknum á vinnsluaðferðum fyrir fisklíki. Verkið er samstarf Önnu Diljár Sigurðardóttur og Sorrel Madley.

Öld hinna fágætu málma

Áhugi stórfyrirtækja á djúpsjávarnámuvinnslu fer vaxandi þegar auðlindir málma og góðmálma á landi tæmast í takt við síaukna eftirspurn eftir grænum orkulausnum og snjalltækjum, sem nýta þessa málma. Fyrirhuguð röskun hafsbotnsins getur valdið hruni á lífríkinu og rofið náttúrulegt ferli kolefnisbindingar sem mun leiða til hækkunar hitastigs. Verkið varpar ljósi á þennan iðnað og mikilvægi hafsins fyrir framtíð plánetunnar og mannkyns. Verkið var unnið í samvinnu við vísindamenn og sjávarlíffræðinga við NIOZ texel í Hollandi.

Anna Diljá's works discuss the ocean, fishing industry and deep sea mining. They present researches and worries about environmental impact through the lens of arts and science. The complicated relationship between industry, politics, culture and economics is presented in a visual manner — where the ocean's past and its future is placed in the context of man's (over)exploitation of its resources.

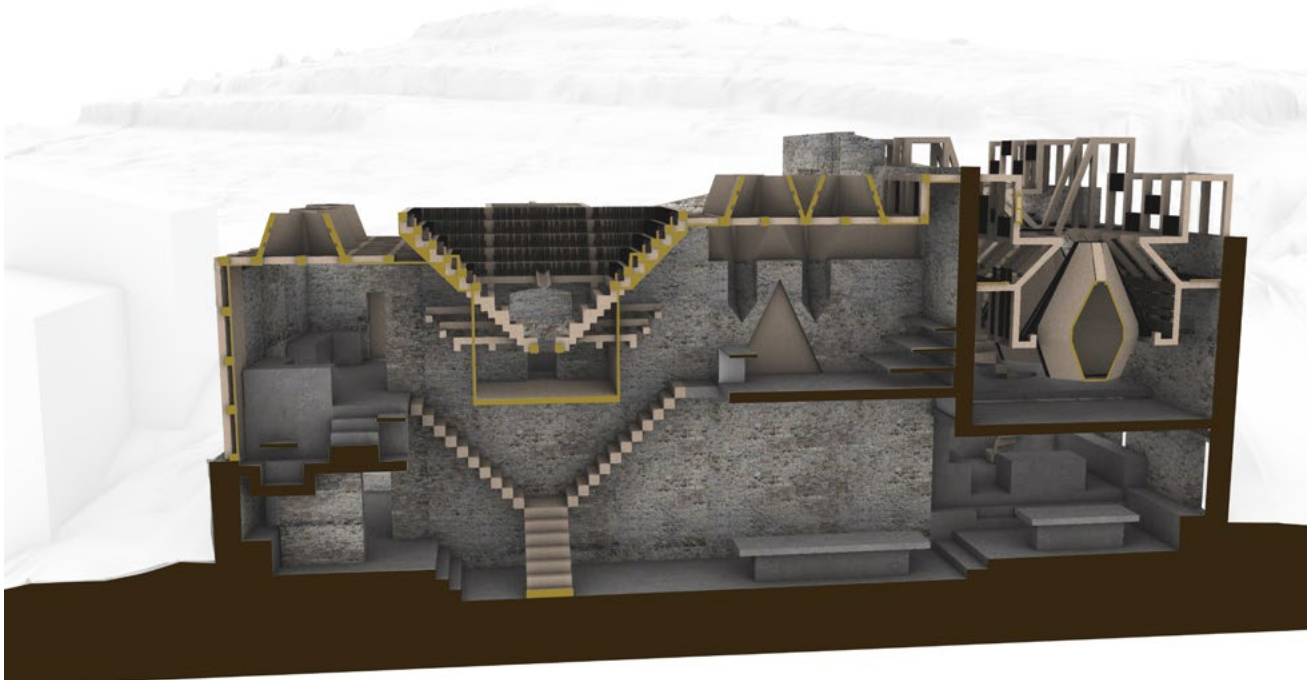
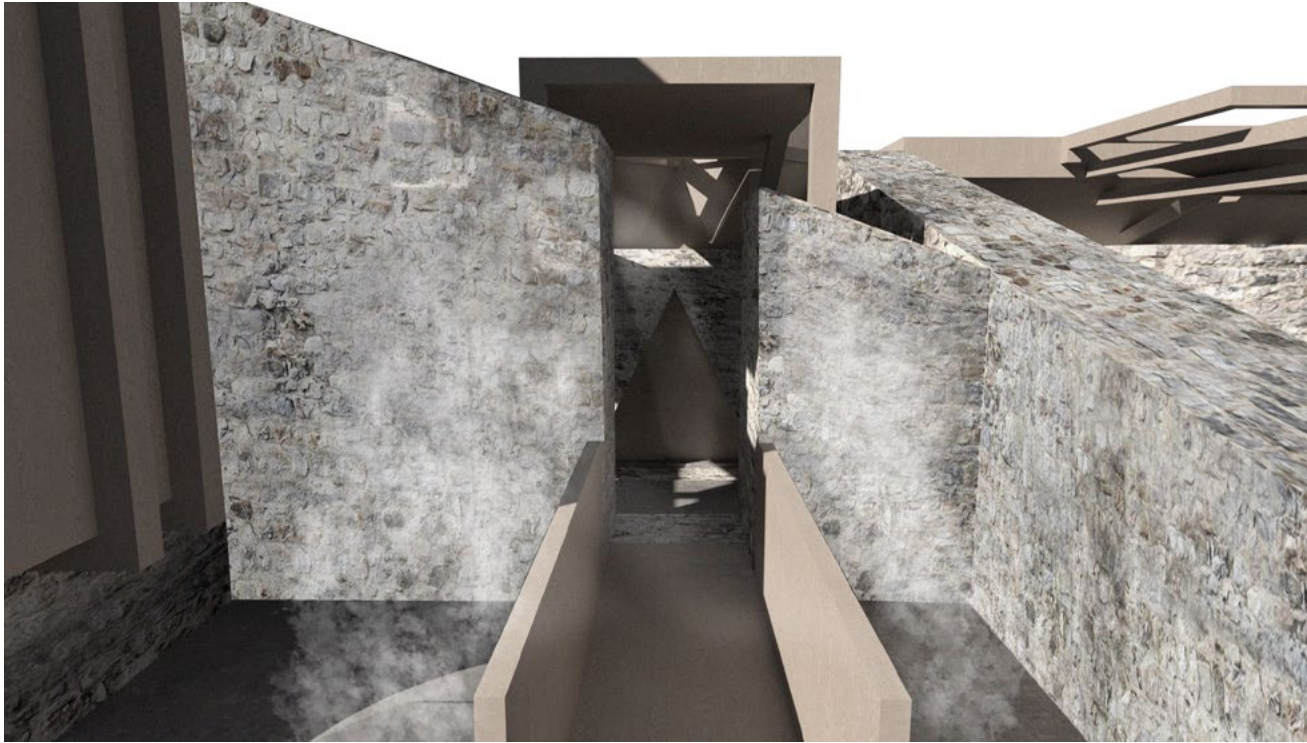
A Future for Fish

Overfishing, as well as ocean acidification, global warming and pollution, has caused a collapse in many of the fish stock we utilise. There are many vegetarian options available to replace meat, but innovation in creating fish substitutes is almost unheard of, although the fishing industry is problematic for the environment. This work presents a future proposal of frozen fish substitutes — containing all the same nutrition as herring. The focus is on creating a comparable, yet new, experience in consumption of the fish substitute, where texture, smell, bones and aesthetics play a significant part. The key element was to identify the nutritive elements in herring and laying a foundation for further research regarding processing methods for fish substitutes. The work is collaboration between Anna Diljá Sigurðardóttir and Sorrel Madley.

The Rare Metal Age

Large corporations' interest in deep sea mining increases when metal and precious metal resources on dry land dwindle as demand grows for green energy sources which utilise these metals. The intended disruption of the ocean floor can break the natural process of vital carbon fixation and thereby increasing the global temperature. The work casts a light on industry and the importance of the ocean for the future of planet earth and mankind.

6 Arnar Grétarsson



Arnar nálgast verkefni með því að horfa til fortíðar og leitast síðan við að túlka ljóðrænt til framtíðar. Sagan, ásamt lífverum og efnum staðarins, eru helstu áhrifavaldar hans við móttöku bygginga. Þessir þættir leggja grunn að byggingarlist sem fléttar sig við vistkerfið í tíma og rúmi.

Getur bygging verið vistkerfi?

Byggingin er vafin inn í vistkerfi staðarins, staðsett í Lamole á Ítalíu og byggð inn í gamla rúst. Hún hýsir hunangsflugur, leðurblökur og píligríma. Einnig er byggingin hönnuð utan um gróður staðarins og býr að auki til aðstæður fyrir önnur dýr eins og fugla og eðlur til að taka yfir. Arkítónískt er innblástur fenginn af sögu staðarins og athæfi dýranna í byggingunni, sem kemur út frá rannsóknarvinnu sem leitast við að finna anda og orku staðarins.

Húsinu er ætlað að vekja notandann til umhugsunar um flókin kerfi samfélagsins með því að tengjast inn í vistkerfið. Gerð er tilraun til að gera rými fyrir píligrímana til að finna sinn náttúrulega ryþma og leita inn á við að eigin sjálfi sem virðist vera erfiðara og flóknara í fyrirfram gefnum tóktum samfélagsins.

Allir notendur byggingarinnar eiga það sameiginlegt að þurfa að gefa eitthvað til næstu veru í vistkerfinu og fá í staðinn orku og skjól. Byggingin er þannig vistkerfi þar sem allir þjóna tilgangi.

Arnar Grétarsson approaches his projects by looking to the past and then endeavours to present a poetic interpretation for the future. History, as well as the living beings and materials of each place, is his main influence when creating constructions. These factors lay a foundation to architecture which intertwines with the ecosystem in time and space.

Can a Building be an Ecosystem?

The building is wrapped into the location's ecosystem in Lamole, Italy, built into old ruins. It houses honeybees, bats and pilgrims. It is also designed around the vegetation, creating conditions for other animals, such as birds and lizards, to take over. The architonic inspiration comes from the location's history and activities of animals that the building houses, which again is gathered through research which aims at sensing the spirit and energy of the place.

The building is meant to encourage the user to contemplate society's complex systems by connecting to the ecosystem. An attempt is made to create a space for the pilgrims to find their natural rhythm and seek inwards, to find their true self, which appears more difficult and complicated in society's prearranged rhythm.

Those who use the building all have to donate something for the next stay in the ecosystem, and get energy and shelter in return. Thus, the building is an ecosystem where everyone serves a purpose.

8 Arnar Már Jónsson



Arnar Már Jónsson starfar undir eigin merki í samstarfi við Luke Stevens fatahönnuð. Listrænt gildi og sérstaða merkisins liggur í hátækniefnum, samsettum með nýstárlegri og nytsamlegri hönnun, innblásinni af loftslagsþáttum og samfélagi Íslendinga á stórborgarsvæðum.

Umhverfisvæn karltískan er vörpuð á ljóðrænan hátt í íslensku veðurfari og endurspeglar gildi merkisins og eiginleika, tækni og virkni fatnaðarins. Hugmyndin um flutninga og umskipti er ekki aðeins landfræðileg, heldur er hún til staðar í efnisþáttum fatnaðarins þar sem virðing fyrir náttúru er sýnd með umhverfisvænni framleiðslu og efnisvali.

Sameining eiginleika íþróttafatnaðar og hagnýtra hönnunarþátta vinnuklæða, ásamt leiðum til að klæðast, stuðlar að hámarks nytsemi og virkni fatnaðar — og knýr fram nýjungar í sniðagerð og framkvæmd. Nýtt uppbyggingarkerfi gerir flíkunum kleift aðlagast á meðan endurunnin gerviefni og náttúruleg efni vernda gegn vatni og vindum. Hönnunin endurspeglar þarfir nútímalegs, persónulegs og mannlegs lífsstíls, þar sem hugmyndir um árstíðabundinn klæðnað standast ekki lengur. Myndverk á sýningunni er unnið í samstarfi við Eddie Whelan.

Arnar Már Jónsson has his own label, in collaboration with fashion designer Luke Stevens. The artistic value and uniqueness of the label lies in high-tech material, assembled through unusual and practical design, inspired by climactic factors and Icelandic communities in big cities.

Environmentally friendly men's wear, projected in a poetic way in Icelandic weather reflecting the label's values and its characteristics, the technology and functionality of the clothing. The idea of moving and change is not only geographical, it also exists in the clothes' components, where respect for nature is shown through environmentally friendly production and choice of material.

In combining the characteristics of sports' wear and practical elements of work clothes, as well as finding new ways of dressing, Arnar Már encourages maximum use and functionality of the clothes — and creates novelty solutions in pattern making and processing. A new restoration system allows the clothes to adapt, while recycled synthetics and natural fabrics protect against the weather. The design reflects the needs of a modern, personal and human lifestyle, where ideas of seasonal clothing no longer apply. The exhibition's video work is done in collaboration with Eddie Whelan.

10 OBJECTIVE

Helga Lára Halldórsdóttir

Jóna Berglind Stefánsdóttir



Leikur, húnur og líkamleiki eru mikilvæg hugtök í aðferðafræði Objective og eru gegnumgangandi þema í verkum og vinnu. Einnig spilar viss leikur inni sýningarform Objective þar sem þátttöku sýningargesta er oft þörf til að virkja verkið og þar með fullkomna það.

Bend and Expand

Hönnuðirnir fylgdust að í gegnum tveggja ára nám í Svíþjóð og unnu þar saman að ýmsum verkefnum. Þar komu fram sterkir sameiginlegir eiginleikar í ferli, hönnun og stíl. Það má greinilega sjá á lokaverkefnum þeirra beggja við MA námið sem er grunnur þessa samstarfs. Bæði lokaverkefnin gengu að einhverju leyti út á að kanna mörk skúlptúrsins og hvað hann stendur fyrir. Þessi rannsóknarspurning hefur verið tekin lengra með því að sameina tiltekna eiginleika úr þessum tveimur lokaverkefnum í samstarfinu Objective.

Play, humour and physicality are important concepts in Objective's ideology and a common theme in their work and projects. There is also an element of play in Objective's exhibitions, as viewers' participation is often needed to activate and thus complete their work.

Bend and Expand

The designers studied together in Sweden for two years, collaborating on various projects which unveiled strong, mutual characteristics in process, design and style. This is clearly visible in their final MA projects, which are the basis for this collaboration. Both projects were partly aimed at exploring the limits of sculpture and what it stands for. This research question has been taken a step further by combining certain parts from these two graduation projects through the collaboration Objective.

12 Sigríður Birna



Verk Sigríðar fjalla um hugmyndir okkar um sjálfsmyndina á tímum samfélagsmiðla þar sem línan milli sýndarveruleika og líkamslegs raunveruleika verður sífelld óskýrari.

Hlutgerving

Verkið hverfist um gagnrýna tísku. Það tekur fyrir framtíðarsýn á hlutgervingu kvenlíkamans og veltir upp spurningum á borð við: Hvernig munu konur upplifa kynlíf á eigin forsendum um leið og þær reyna að halda í við ómögulegar kröfur samfélagsins um fegurð?

Þegar sjálfsmynd okkar er orðin óháð líffræðilegum líkama okkar aukast möguleikarnir á því að móta sjálfan sig á veldishraða. Sýndarlíkaminn er tæknilegur líkami, sæborg, og er því meðhöndlaður og fullkomnaður á mun einfaldari hátt en hinn líffræðilegi líkami okkar. Sigríður spilar með tilgang tískunnar í sýndarveruleikanum og dregur hana í efa, auk þess að velta fyrir sér hvernig hún heldur áfram að þróast í samhengi við tækniþróun og breyttar hugmyndir okkar um líkamleika.

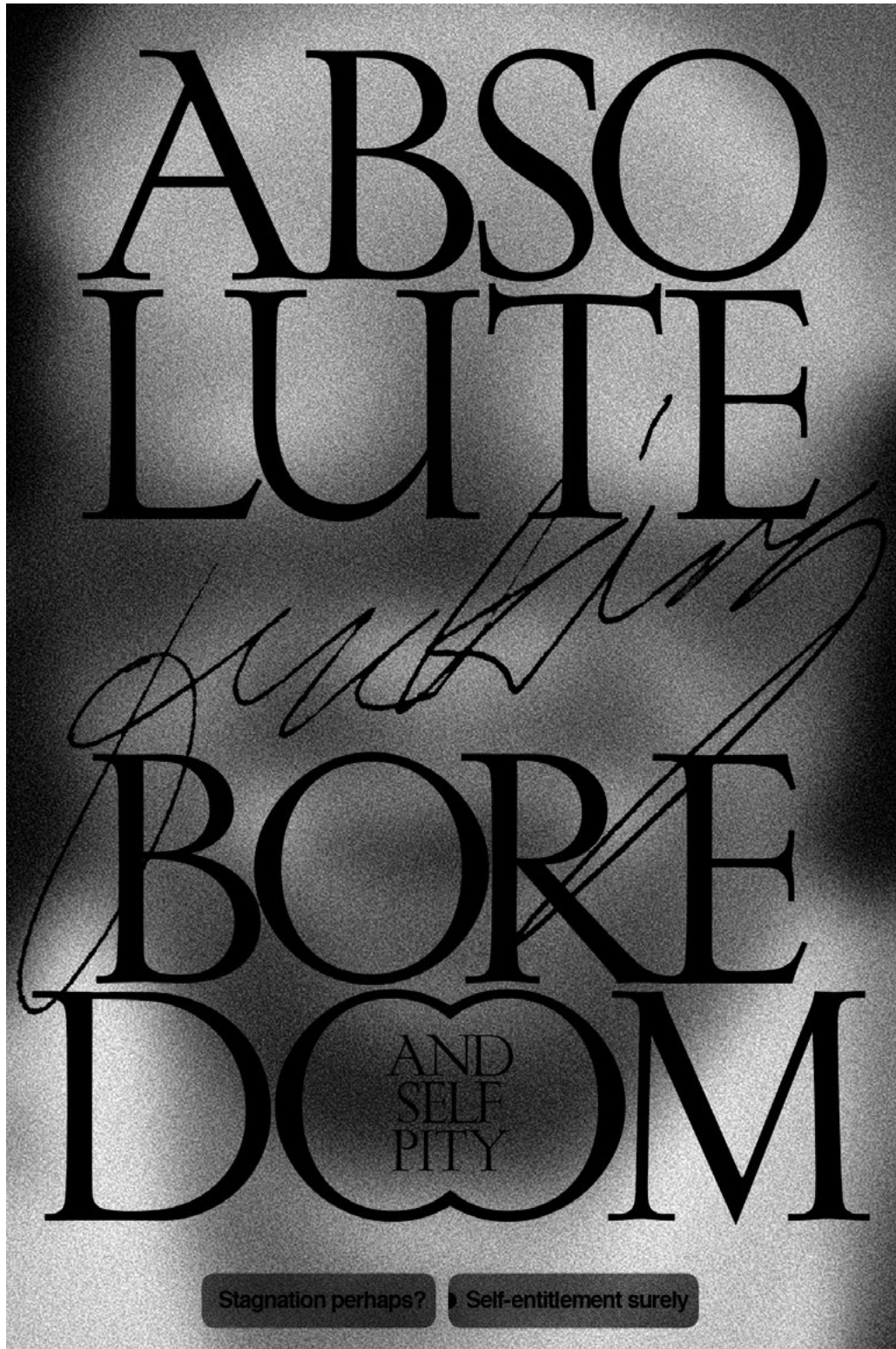
In her works, Sigríður discusses our ideas about identity in the age of social media, where the line between virtual reality and physical reality becomes ever more blurred.

Objectified

This critical fashion project reflects upon the objectification of female bodies in the future and asks questions like: How will women take charge of their own sexual narrative and simultaneously keep up with society's unattainable standards of beauty?

When our identity has become independent from our physical bodies, the possibilities of shaping ourselves grow exponentially. The virtual body is a technological body, a cyborg, and it is far simpler to treat it and perfect it than our physical body. Sigríður plays around with the purpose of fashion in virtual reality and questions it, as well as pondering its continuing development in connection with technological development and changing ideas about physicality.

14 Steinarr Ingólfsson



Steinarr Ingólfsson leggur fram persónulega seríu. Verk unnin af atvinnulausum grafískum hönnuði í þeim tilgangi að hífa hann upp úr vítahring innblástursleysis, sjálfsvorkunnar og frammistöðukvíða.

Absolute Bored(o)m

Verkefnið kemur fram í formi plakata, sem oft eru álitin grunnmiðill stéttarinnar. Þau tvíanna saman farsímamyndir og sjálfur, grípandi titla og slagorð, og logo teiknuð sérstaklega fyrir hvern komplex hönnuðarins. Sjónrænt tungumál plakataanna þeirra er sterkt og hnitmiðað. Það sækir innblástur í mörkun, auglýsingar, tímarit, myllumerki og veftögg. Verkefnið tekur á spurningum sem varða fólk í skapandi störfum, svo sem:

- Markast velgengi mín af peningum?
- Er það sem ég skapa „merkilegt“?
- Er hönnun einfaldlega þjónustustarf?
- Hef ég rétt á að leika píslarvott?
- Getur jákvæðni sigrast á atvinnuleysi?

Plakötin nýtast einnig sem megininnblástur fyrir sjálfsmörkun hönnuðarins sem sjá má á vefsíðu hans, reikningum og nafnspjöldum. Með því reynir hönnuðurinn að nálgast mörkun á tilfinningaríkari hátt en alla jafna, og finna styrk í þvingaðri jákvæðni og óöryggi sínu.

Steinarr Ingólfsson displays a personal series. Works created by an unemployed graphic designer with an aim of pulling him out of the vicious circle of lack of inspiration, self-pity and performance anxiety.

Absolute Bored(o)m

The work is presented on posters; often considered the field's basic medium. The posters mix phone images and selfies, catchy titles and slogans, as well as particular logos for each of the designer's complexes. Their visual language is powerful and incisive and the inspiration comes from marking, advertisements, magazines, hashtags and webtags. The project deals with questions which haunt people in the creative fields, such as:

- Is my success measured in money?
- Are my creations “significant”?
- Is design just a service job?
- Do I have the right to play the martyr?
- Can positivity beat unemployment?

The posters also act as main inspiration for the designer's self-branding, as can be seen on his website, bills and business cards. This is his way to approach branding in a more emotional manner than usual and find strength in his forced positivity and insecurity.

16 Valdís Steinarsdóttir



Valdís leggur áherslu á efnisrannsóknir og á að finna vistvænar lausnir á vandamálum nútímans. Með verkefnum sínum leitast hún við að skapa umræðu, vekja fólk til umhugsunar og koma á jákvæðum samfélagslegum breytingum.

Just Bones

Just Bones er þróun á sterku, náttúrulegu efni sem unnið er eingöngu úr beinum. Beinin eru möluð og mismunandi eiginleikar þeirra nýttir til að vinna efni sem hefur aflfræðilega eiginleika á við MDF timbur. Nú til dags er stórum hluta dýraskrokka fargað ónýttum eftir slátrun og þar með er dýrmætum hráefnum eins og beinum sóað.

Efnið er fljótandi þegar því er blandað saman og er því hægt að móta það í hvaða form sem er og einnig er hægt að vinna það með auðveldum hætti þegar það hefur þornað.

Just Bones er hugvekja um að taka samfélagslega ábyrgð við að fullnýta allt það efni sem fellur til við kjötframleiðslu og einnig hvernig vinna má vannýtt hráefni úr nærumhverfi okkar með því að skoða þau út frá nýju sjónarhorni og þannig finna þeim nýtt hlutverk og gildi.

Valdís Steinarsdóttir focuses on material research and finding ecofriendly solutions to modern problems. In her projects she attempts to create discussion, encourage people to think and bring about positive changes in the society.

Just Bones

Just Bones is the development of strong, natural material made completely from bones, which are ground up and their different qualities used to create a material with the mechanical properties of MDF boards. Nowadays, a large part of animal carcasses is thrown away after slaughter, wasting valuable resources, such as bones.

The material is liquid when it is mixed and so it can be shaped into any form and is also easy to work with once it has dried.

Just Bones prompts us to be socially responsible in using to the full all the material from meat production, and also how to use an undeveloped material from our microenvironment by looking at it from a new perspective and finding it a new role.

18 Um hönnuðina

Anna Diljá Sigurðardóttir
útskrifaðist með láði frá Design Academy Eindhoven 2019 og hlaut tilnefningu til René Smeets verðlaunanna. Síðasta ár hefur hún starfað sjálfstætt ásamt því að stunda rannsóknir og starfa sem leiðbeinandi við Design Academy Eindhoven.

Viðfangsefni Önnu Diljár spanna jarðvísindi, loftslagsbreytingar, landfræðipólitík og kortagerð og hún leggur áherslu á að setja fram flókin vísindaleg gögn og snúin málefni á auðskiljanlegan máta.

graduated with honours from Design Academy Eindhoven in 2019 and was nominated for the René Smeets Award. For the last year, she has been working independently as well as doing research and guidance at Design Academy Eindhoven.

Her subjects cover geosciences, climate change, geopolitics and cartography, and her focus is on presenting complex scientific data and complicated topics in a straightforward manner.

Arnar Grétarsson
lauk BA gráðu í arkitektúr árið 2016 frá Listaháskóla Íslands LHÍ, ásamt skiptinámi við Listaháskólann í Vinarborg. Arnar nemur nú arkitektúr á mastersstigi við Arkitekta- og hönnunarskólann í Oslo, AHO, og stefnir á útskrift við lok árs 2020. Fyrsta verk hans við AHO, „Getur bygging verið vistkerfi?“, var tilnefnt til tveggja verðlauna við skólann: Excellence in the use of timber og Excellence in architectural computer graphics.

Arnar hefur starfað hjá A-arkitektum og Ydda arkitektum og með þeim hlotið viðurkenningar fyrir verk í þremur samkeppnum. Arnar er nú í rannsóknarvinnu fyrir mastersverkefni sitt um Norðurstrandarleið. Hann vinnur einnig að stofnun „Ítóni studios“ í samstarfi við myndlistarmanninn Gísli Hrafn Magnússon þar sem áhersla er lögð á vistkerfið frá efnum til rýmis.

finished his BA in architecture at the Iceland University of the Arts in 2016, as well as doing exchange studies at the Academy of Fine Arts in Vienna. He now studies postgraduate architecture at The Oslo School of Architecture and Design (AHO) and aims to graduate at the end of 2020. His first project at AHO; “Can a Building be an Ecosystem?” was nominated for two awards at the school: Excellence in the use of timber and Excellence in architectural computer graphics.

Arnar has worked at A-Architects and Ydda Architects and received awards for his work with them in three competitions. He is currently involved in research for his MA project about The Arctic Coast Way. He is also working on the foundation of “Ítóni Studio” in collaboration with artist Gísli Hrafn Magnússon, where the emphasis is on the ecosystem, from material to space.

Arnar Már Jónsson
lauk BA námi í fatahönnun við Listaháskóla Íslands árið 2013. Að loknu námi starfaði hann hjá Vivienne Westwood og sem aðstoðarmaður Martine Sitbon hjá Rue Du Mail. Hann lauk meistaranámi í karlatísku hjá Royal College of Art í London árið 2017. Í meistaranáminu hlaut hann styrki frá Adidas og Nina Ricci og hefur að loknu námi hlotið styrk úr Hönnunarsjóði Íslands. Arnar tók þátt í CIFF með útskriftarlínu sína og seldist línan í kjölfarið.

Arnar Már starfar undir eigin merki í samstarfi við Luke Stevens fatahönnuð og hefur hannað þrjár fatalínur sem seldar eru í tískuverslunum víðsvegar um heiminn. Arnar Már hefur einnig starfað hjá tísku- og íþróttamerkjum á borð við 66°Norður og hjá Adidas þar sem hann starfar enn sem framtíðarráðgjafi. graduated BA in fashion design from the Iceland University of the Arts in 2013, and went on to work for Vivienne Westwood and as an assistant for Martine Sitbon at Rue Du Mail. He finished his MA in men's fashion from the Royal College of Art in 2017. During his postgraduate studies, he received grants from Adidas and Nina Ricci. Arnar participated in CIFF with his graduation collection, which then went on sale.

Arnar Már has his own label, in collaboration with fashion designer Luke Stevens and has designed three collections which are sold in fashion shops around the world. Arnar Már has also worked for fashion and sport labels like 66°North and for Adidas where he currently serves as future consultant.

Objective
samanstendur af hönnuðunum Helgu Láru Halldórsdóttur og Jónu Berglindi Stefánsdóttur. Helga lauk BA prófi í fatahönnun við Listaháskóla Íslands árið 2015 og síðar MA prófi í fatahönnun við Swedish School of Textiles. Jóna er með BA gráðu í grafískri hönnun frá Listaháskóla Íslands og lauk síðar MA prófi í textíl frá Swedish School of Textiles og útskrifuðust Jóna og Helga saman þaðan árið 2018. Objective hlaut styrk frá Hönnunarsjóði Íslands 2018. is a collaboration of designers Helga Lára Halldórsdóttir and Jóna Berglind Stefánsdóttir. Helga finished her BA in fashion design at the Iceland University of the Arts in 2015 and later an MA in fashion design at The Swedish School of Textiles. Jóna holds a BA in graphic design from the Iceland University of the Arts and later she finished an MA in textiles from The Swedish School of Textiles. Helga and Jóna graduated from there at the same time in 2018. Objective received a grant from The Icelandic Design Fund 2018.

Sigríður Birna Matthíasdóttir
lærði fatahönnun við Studio Berçot í París, og lauk í framhaldinu meistaragráðu í hönnun við Listaháskóla Íslands. Um þessar mundir vinnur Sigríður mest í stafrænni tækni þar sem hún kannar fagurfræði og fegurðarstaðla í sýndartísku og notar til þess gengla (e. avatars) og þróar andlitsfiltera á Instagram. studied fashion design at Studio Berçot in Paris and then finished MA Design: Explorations & Translations at the Iceland University of the Arts. Currently, Sigríður focuses on works with digital media exploring aesthetics and beauty in virtual fashion using avatars and developing face filters for Instagram.

Steinarr Ingólfsson
lauk BA námi í grafískri hönnun og myndlist við Gerrit Rietveld Academie í Amsterdam árið 2017. Síðastliðin ár hefur hann starfað sem grafískur hönnuður í París og Amsterdam og þjónað viðskiptavinum á sviðum fatahönnunar, myndlistar og tónlistar, en sinnir einnig eigin verkefnum í hönnun, list, skrifum og bjórbruggi. Steinarr er nú starfandi grafískur hönnuður hjá tísku-merkinu Balenciaga í París. graduated BA in graphic design and art from Gerrit Rietveld Academy in Amsterdam in 2017. In recent years, he has worked as a graphic designer in Paris and Amsterdam, serving customers in the fields of fashion design, art and music, but also worked on his own projects in design, art, writing and brewing beer. Steinarr currently works as a graphic designer for the fashion label Balenciaga in Paris.

Valdís Steinarsdóttir
útskrifaðist úr Listaháskóla Íslands með BA í vöruhönnun árið 2017. Valdís hlaut tilnefningu til Nýsköpunarverðlauna forseta Íslands árið 2018 og vann fyrsta sæti í flokki frumgerða á Forum Design de Paris árið 2018. Einnig var Valdísi úthlutað listamannalaunum fyrir árið 2020. Hún var einnig tilnefnd til Formex Design Award Nova árið 2020. graduated BA in product design from the Iceland University of the Arts in 2017. Valdís was nominated for The President's Student Innovation Award in 2018 and won first prize for prototypes at Forum Design de Paris in the same year. She also received an artist stipend in 2020 and was nominated for Formex Design Award Nova the same year.

Fylgið okkur
Follow us
24.03.
—14.06.20

Hönnuðir
Designers
Anna Diljá Sigurðardóttir
Arnar Grétarsson
Arnar Már Jónsson
Helga Lára Halldórsdóttir
Jónu Berglindi Stefánsdóttur
Sigríður Birna Matthíasdóttir
Steinarr Ingólfsson
Valdís Steinarsdóttir

Sýningarstjórn og textar
Curator and texts
Sara Jónsdóttir

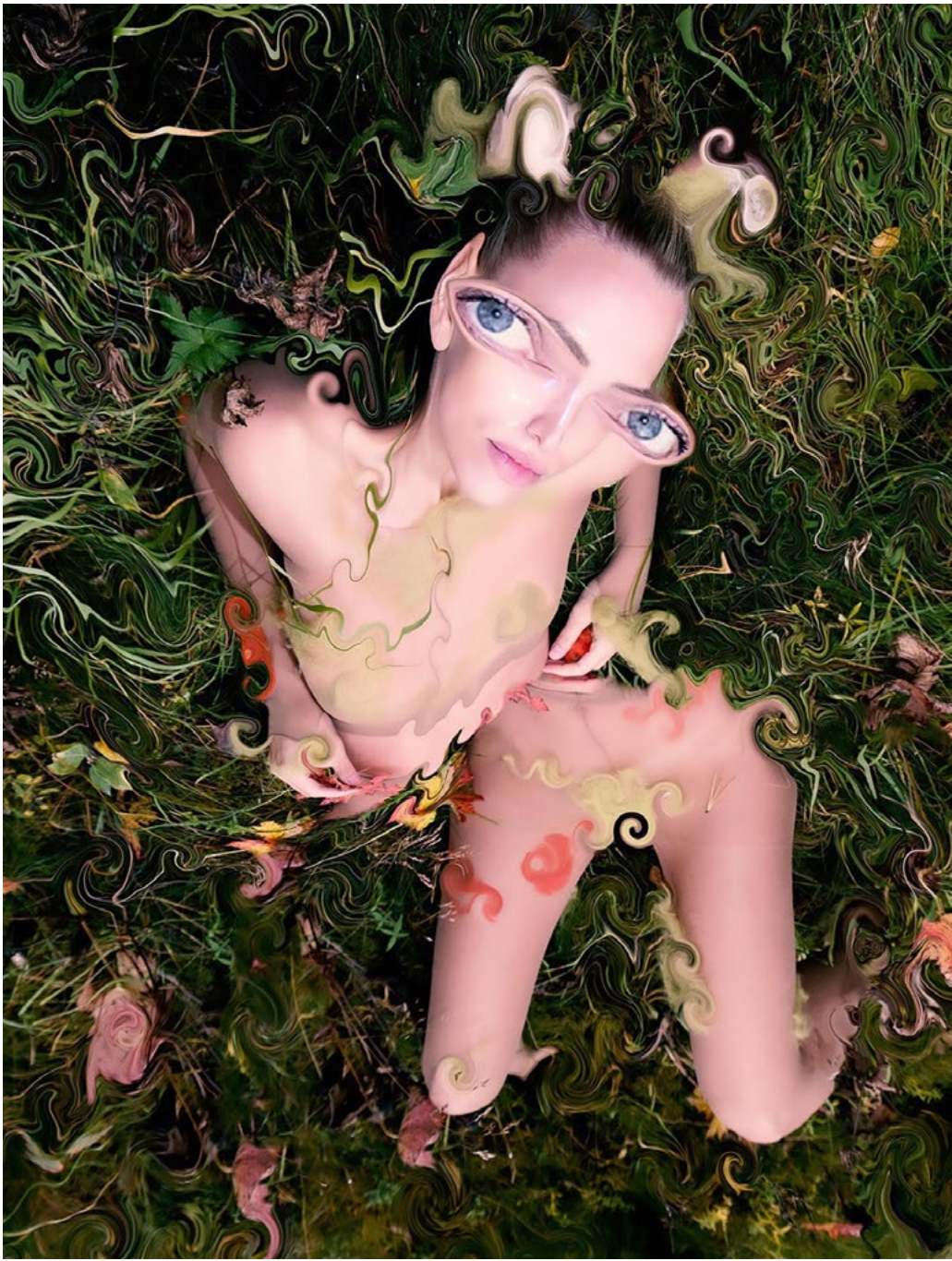
Þýðing
Translation
XXXXX

Yfirlestur
Proofreading
XXXXX

Hönnun
Design
Studio Studio
(Arnar Freyr Guðmundsson,
Birna Geirfinnsdóttir)

Prentun
Printing
XXXXX

©Gerðarsafn — Listasafn
Kópavogs, höfundar texta
og myndefnis/ljósmynda,
2020
Gerðarsafn — Kópavogur Art
Museum, authors, artists/
photographers, 2020



Follow @kayla_brown