designunlimited

İKİ AYDA BİR YAYIMLANIR, PARA İLE SATILMAZ, SONBAHAR 2019, SAYI: 7, YIL: 4, KAPAK: GLOBAL TOOLS, VÜCUT VE BAĞLAR., 1976, FOTOĞRAF: FRANCO RAGGI ARŞİVİ'NİN İZNİYLE
PUBLISHED BIMONTHLY, FREE OF CHARGE, AUTUMN 2019, ISSUE: 7, YEAR: 4, COVER: GLOBAL TOOLS, THE BODY AND THE BONDS, 1976, PHOTO COURTESY FRANCO RAGGI ARCHIVE

Duygu odaklı tasarım
Design for emotions

Vitra

HUBLOT

THE ART OF FUSION

Ferrari

CLASSIC FUSION
FERRARI GT

3D carbon case. In-house
UNICO chronograph movement.
Limited to 500 pieces.

hublot.com • • •

HUBLOT
BOUTIQUE ISTANBUL
IstinyePark AVM • Tel: 0090 212 3455665

Edito

Liana Kuyumcuyan

MARK HENNING, NORMAAL MÜKEMMEL "EL SIKIŞMA"YI PRATİK ETMEK İÇİN HAZIRLANAN DENEYSEL ARAÇ. GÜÇMEN ROLLERİNDE KULLANILMASI İÇİN HAZIRLANMIŞTIR. MARK HENNING, NORMAL IS PERFECT IS A TRAINING TOOL DESIGNED TO PRACTICE "THE PERFECT HANDSHAKE". IMAGINED TO BE USED IN IMMIGRATION OFFICES.

Dieter Rams, *İyi Tasarımın 10 Temel Prensibi* yazısında iyi tasarımın yenilikçi, kullanışlı, estetik, kolay anlaşılır, mütevazi, dürüst, uzun ömürlü, her detayı uyumlu, çevre dostu ve mümkün olduğu kadar az tasarım barındırdığını söyler. Bu maddeler, bugün iyi tasarım tanımını karşılıyor mu? Antoposen'den bahsettiğimiz bu dönemde, önceliğimiz olan konular bunlar mı?

Bugüne kadar hep endüstrileşmeden ve onun tasarım ve tüketime olan etkisinden bahsettik, ancak bugün daha fazlası var: Teknoloji, iklim değişikliği, kapitalizm, gereğinden fazla tüketim, atık, politika, göç, savaş, feminizm, insan hakları... Bugün bütün bu sorunlarla eğilen sanatçılar, tasarımcılar ve yaratıcı alanlarda eğitim alan öğrenciler bu sorunlara çözüm bulabilmek adına araştırmacılar, bilim insanları ve diğer mesleklerden insanlarla birlikte çalışmaya, bir çözüm önerisi getirmeye, veya en azından farkındalık yaratmaya çalışıyorlar. Bu "büyük" problemler üzerine multidisipliner işbirlikleri içerisinde araştırmalar yapılırken boşluğa düşmek ve sonunda umutsuzluğa kapılmaksa çok kolay.

Tasarım eğitimim süresince öğrendiğim en önemli ders bu büyük problemlere çözüm aramamak oldu. Çünkü bu boyuttaki problemler özellikle günümüzde artık sadece politikler ve bazen politikacılar ve büyük şirketlerin -onların da politikadan bağımsız olduğu söylenemez- konuştuğumuz ve protesto ettiğimiz problemler üzerine bir adım atmalarını beklemek dışında bir fark yaratmak çok zor. Öğrendiğim en önemli şey ise kendimden başlamak oldu: içinde doğduğum kültürden, travmalarımdan, hislerimden, fikirlerimden, beni ben yapan ideallerimden, inandığım ve inanmadığım şeylerden... Çünkü kendimden başladığım zaman problemin ne olduğunu ve sunacağım çözümün kesinlikle başka birinde etki bırakacağını biliyorum. Benimle aynı kültüre ait, aynı hikâyede yer almış, tanışmasak da bir andan veya bir konuşmadan aynı şekilde etkilendiğim bir kişiyle aramda bir bağ olacak. Sadece kendimizden yola çıktığımızda bir fikrin arkasında gerçekten durmak ve onu gerçekleştirecek gücü bulmak mümkün.

Design Unlimited'ın bu sayısında kendinden, geçmişinden veya doğduğu çevredeki bir hikâyeden yola çıkarak projelerine duygularıyla yön veren tasarımcılara yer verdik. Empati yaratmaya, iyileştirmeye, hem negatif hem pozitif duygulara yer açmaya çalışan tasarımcılara... Her birinin farklı bir bakış açısı, fikri ve hikâyesi olsa da hepsi bir noktadan duygularımıza dokunmayı başarıyor. Bir değişim yaratmak için önce kendi varlığımızı ve önemimizi hatırlamamız, kendi değerlerimizi dinlememiz gerekiyor. Umarım siz de zevkle hazırladığımız bu sayıyı beğenerek okursunuz...

Dieter Rams, in his *10 Principles of Good Design* said that good design is innovative, useful, aesthetic, understandable, unobtrusive, honest, long-lasting, thorough down to the last detail, environmentally friendly, and involves as little design as possible. Are these same drivers that lead us to make good design today? Do these principles measure up to our current standards in Anthropocene?

We always talked about industrialization and its effects on design and consumption, but there is more today: technology, climate change, capitalism, overconsumption, waste, politics, immigration, war, feminism, human rights... Concerned about these issues; artists, designers, students of the creative arena are today seeking to collaborate with researchers, scientists and other professions who strive to comprehend and resolve these problems, or at least bring some awareness. While we are thoroughly reflecting on these "big" issues, very often we end up getting lost in the research and multidisciplinary collaborations, and feel hopeless.

The most important of all the lessons I learned throughout my years of design education was to avoid starting with the big problem that is most often political at core. With problems of this scale, sometimes there is no other option than waiting for politicians or big companies -fundamentally in politics as well- to accept things that we are trying to address and protest. I learned to begin working with references of my own: the culture I was born in, the traumas, feelings, thoughts, ideals that make me who I am, the things that I believe and don't believe... When I start with myself, then I recognize the problem and I definitely know that there is a correspondence on another person. Then I know I can relate to that someone from the same culture, by way of a common story, a moment or a speech that had a remarkable effect on both of us even we don't know each other. It's only when we start with ourselves, that we know why we believe in an idea, and we have the inner strength to exert ourselves.

On this issue of Design Unlimited, we tried to give space to designers who started from themselves, from a candid story enrooted in their beings, from their environment that guided them to pursue design for emotions: to create empathy, to heal, to make space for both negative and positive sensations. Each designer has a different perspective, idea or story, but they all meet on the common ground by touching upon different aspects of emotions. I hope you enjoy reading this issue as much as we enjoyed preparing, to remember our presence and importance to make a change by starting from ourselves.

unlimited

Design Unlimited
Yıl ***Year*****: 4, Sayı** ***Issue*****: 7**

Yılda iki kez yayımlanır. Para ile satılmaz. Bütün yazıların sorumluluğu yazarlarına aittir. Yazı ve fotoğrafların tüm hakları Unlimited Publications'a aittir. İzinsiz alıntı yapılamaz.
Biannually published, 2 times a year. Distributed free of charge.
Authors are solely responsible for the content of submitted articles.
All rights reserved by Unlimited. Quotations are not allowed without permission.

Yayın sahibi ***Publisher*****:** Galerist Sanat Galerisi A.Ş.
Meşrutiyet Cad. 67/1 34420 Tepebaşı, Beyoğlu, İstanbul

Genel yayınlar yönetmeni ***Editor in chief***
Merve Akar Akgün
merve@unlimitedrag.com

Reklam ve pazarlama direktörü ***Project and advertising director:*** Hülya Kızılırmak
hulyakizilirmak@unlimitedrag.com

Dijital reklam direktörü ***Digital advertising director:*** Aydın Kızılırmak
aydin@unlimitedrag.com

Tasarım ***Design*****:** Vahit Tuna

Tasarım ve uygulama ***Design and application*****:** Ulaş Uğur

Design Unlimited

Yazı işleri müdürü ***Executive editor***
Liana Kuyumcuyan

Katkıda bulunanlar ***Contributors***
Adi Ticho, Alina Slup, Alves Ludovico, Aren Emre Kurtgözü, Can Küçük, Fabian Hijlkema, Huai Yuan Wang, Jonathan Di Paola, Pia Regenbrecht, Tuğçe Karataş, Vivien Tauchmann

Çeviri ***Translation***
Sinan Refik Akgün, Merve Ünsal, Ece Naz Demirkale, Selin Çiftçi

İletişim adresi ***Communication address***
Passage Petit-Champs
Meşrutiyet Cad. No: 67 Kat: 1
Beyoğlu, İstanbul, *Turkey*

E-mail: info@unlimitedrag.com

Instagram: unlimited_rag

Web: www.unlimitedrag.com

Baskı ***Print*****:** Saner Matbaacılık
Litrosyolu 2. Matbaacılar Sitesi 2BC3/4
Topkapı- İstanbul, *Turkey*
(+90) -0- 212 674 10 51
info@sanermatbaacilik.com

PACO
RONCERO

SADECE RAFFLES ISTANBUL'DA

İki Michelin
yıldızı

DUY, HİSSET, GÖR,
KEŞFET, TADINI ÇIKAR...

Dünyanın ilk 5 duyuya hitap eden gastronomi konseptinin yaratıcısı, **iki Michelin yıldızlı ünlü şef Paco Roncero**'nun eşsiz degustasyon menüsü ile Raffles istanbul'da büyüleyici bir lezzet deneyimi yaşayın.

27 EYLÜL - 3 KASIM

REZERVASYON
VE DETAYLI BİLGİ İÇİN
+90 212 924 0200
pacomeetsrafflesistanbul.com

RAFFLES
ISTANBUL
ZORLU CENTER

@rafflesistanbul #RafflesIstanbul

İÇİNDEKİLER
CONTENTS

10 — Haberler
News

16 — Tasarım
(ve deneyimin) usulü
Design and manners
(of experience)
Aren Emre Kurtgözü

18 — Nel Verbeke
Liana Kuyumcuyan

26 — Camilo Oliveira
Tuğçe Karataş

32 — Diyalog:
Duygu odaklı tasarım
Dialogue:
Design for emotions

36 — Basse Stittgen
Liana Kuyumcuyan

40 — Projeler
Projects

50 — Global Tools
Jonathan Di Paola

52 — Ákos Major
Merve Akar Akgün

Motor: V6 60° 2987 cc - Maksimum Güç: 275 HP@4000 d/d - Maksimum Tork: 600 Nm@2000 - 2600 d/d - Maksimum Hız: 230 km/h - 0-100 km/s Hızlanma: 6,9 sn.
Yakıt Tüketimi (Karma): 7,2 l/100 km - CO_2 Emisyonları (Karma): 189 g/km - İlanda gösterilen araçlar belirtilen özelliklerden farklılık gösterebilir.

SUV'ların Maserati'si.

LEVANTE DİZEL

FER MAS OTO TİC. A.Ş.
KURUÇEŞME CAD. NO: 29 KURUÇEŞME/İSTANBUL
TEL: (0212) 263 30 01
WWW.MASERATI.COM.TR

BİRMOT ANTALYA
ALTINOVA SİNAN MAH. SERİK CAD.
NO: 301 07170 KEPEZ/ANTALYA
TEL: (0242) 225 18 18

BİRMOT ANKARA
SÖĞÜTÖZÜ MAH. SÖĞÜTÖZÜ CAD. NO: 2 KOÇ KULELERİ
C BLOK NO: 8-9 ÇANKAYA/ANKARA
TEL: (0312) 220 55 02

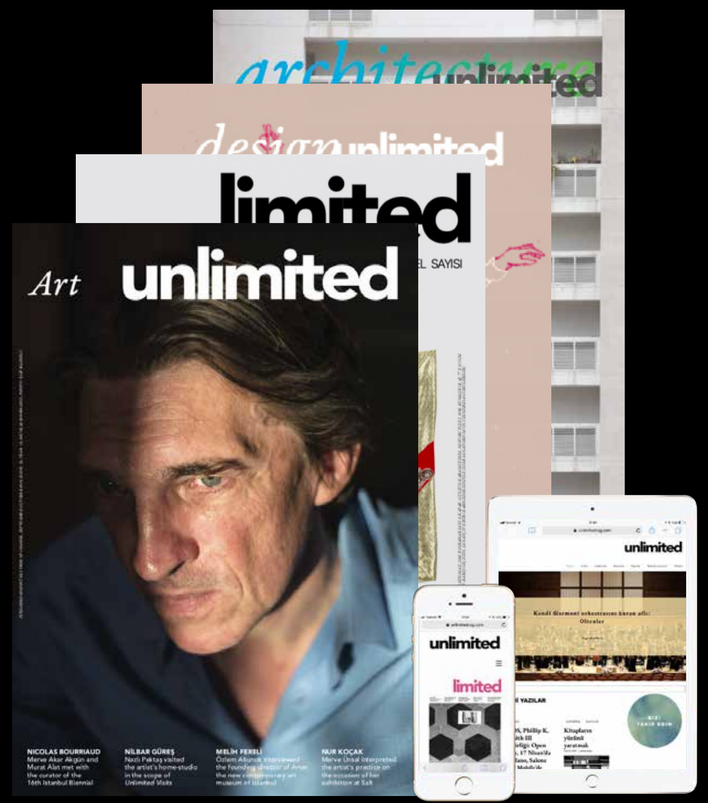
MENGERLER BURSA
OVAAKÇA SANTRAL MAH. İSTANBUL CAD.
NO: 644 OSMANGAZİ/BURSA
TEL: (0224) 261 11 14

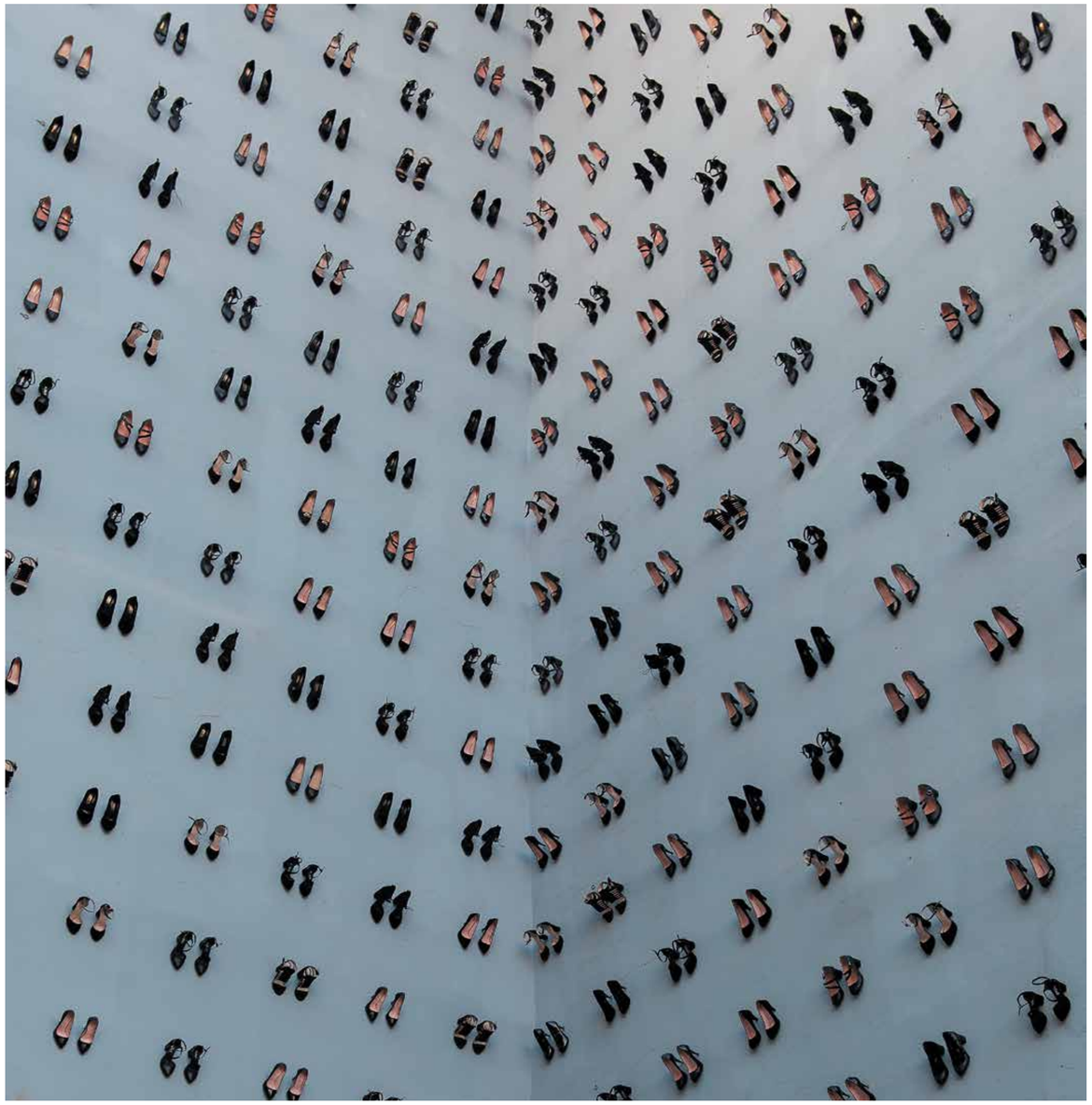
Koç

MASERATI
Levante

unlimited publications

2006 yılından bu yana devam eden kesintisiz yayıncılık
Artık çift dilli olarak kapınıza kadar geliyor
Abonelik detayları ve her gün yeni yazılar için
unlimitedrag.com





“İsimsiz”

VAHİT TUNA

Kahve Dünyası’nın güncel sanat projesi
Yanköşe’nin ağırladığı bu dördüncü çalışma,
sadece 2018 yılında Türkiye’de erkekler tarafından öldürülmüş
440 kadına işaret ediyor.

yankose.org
instagram.com/yankoseprojesi
#yankoseprojesi

Haberler News

Venedik Bienali'nde melankoli

Ralph Rugoff küratörlüğünde gerçekleşen 58. Venedik Bienali'nin bu yılki teması aynı zamanda bir Çin atasözü de olan *May You Live in Interesting Times* (Tuhaf Zamanlarda Yaşayasın). Bienal'e Cathy Wilkes'in işlerini sergileyen Birleşik Krallık Pavyonu, şiirsel bir durum işliyor. Sanatçının resim, heykel ve seramik tabak çanaklarla yarattığı domestik mekân, figürlerin durumlarıyla melankolik bir duygu yaratıyor. Venedik Sanat Bienali 24 Kasım 2019'a dek Arsenale, Giardini ve şehrin farklı noktalarında görülebilir.

THE 58TH VENICE BIENNALE, CATHY WILKES

Melancholy at the Venice Biennale

The 58th Venice Biennale curated by Ralph Rugoff had the overall theme called *May You Live in Interesting Times*. This year the British Pavilion studies a poetic situation by exhibiting works of Cathy Wilkes. The domestic space created by the artist with paintings, sculptures, and potteries, is creating a melancholic feeling with the state of figures. The Venice Biennale can be seen until November 24th 2019 in Arsenale, Giardini and different locations in the city of Venice.

Yedinci Kıta bize neler söylüyor?

İKSV İstanbul tarafından, Fransız yazar ve akademisyen Nicolas Bourriaud küratörlüğünde hazırlanan 16. İstanbul Bienali; Pera Müzesi, İstanbul Resim ve Heykel Müzesi ve Büyükada'daki seçili mekânlarında devam ediyor. *Yedinci Kıta* temasıyla hazırlanan İstanbul Bienali 10 Kasım 2019'a dek görülebilecek.

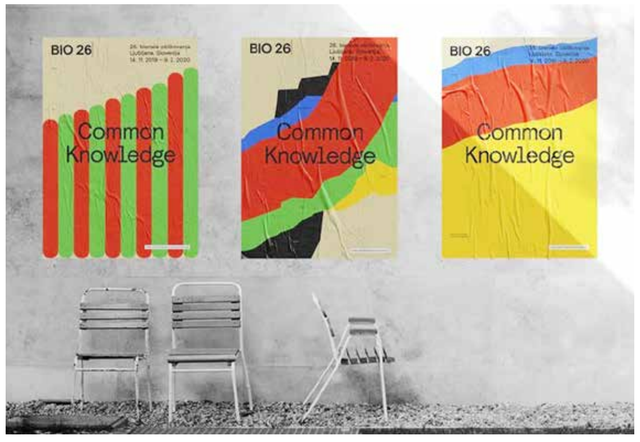
16TH ISTANBUL BIENNIAL, THE SEVENTH CONTINENT, ANDREA ZITTEL, BÜYÜKADA, PHOTO: ONUR DOGMAN

What does The Seventh Continent say?

16th Istanbul Biennial curated by French writer and academician Nicolas Bourriaud continues at Pera Museum, Museum of Painting and Sculpture and selected places in Büyükada. The biennial with the theme *The Seventh Continent* can be seen until 10 November 2019.

Bilgi üretimini sorgulamak

26. Ljubljana Tasarım Bienali bu yıl *Common Knowledge* temasıyla 14 Kasım 2019-9 Şubat 2020 tarihleri arasında Ljubljana şehrindeki çeşitli mekânlarda gerçekleşiyor. Bienal, Avusturyalı tasarım küratörü ve kültür üreticisi Thomas Geisler küratörlüğünde ve Aline Lara Rezende asistanlığında düzenleniyor. Bu yıl ayrıca Tasarım Bienali, "bilgi üretimi" konusunda çalışan altı projeyi desteklemek için bir açık çağrı yaptı. Temmuz ayından itibaren kazanan projeler, Tasarım Bienali'nde sergilemek üzere işlerini geliştirdi.



THE 26TH BIENNIAL OF DESIGN LJUBLJANA, PHOTO COURTESY OF BIENNIALFOUNDATION.ORG

The challenge on producing information

The 26th Biennial of Design Ljubljana with the theme *Common Knowledge* is taking place in several areas in Ljubljana between 14 November 2019-9 February 2020. The biennial is curated by Austrian design curator and cultural producer Thomas Geisler together with assistant curator Aline Lara Rezende. This year BIO 26 made an open call to commission six projects focused on "information". From July, the winning six groups developed their projects and prototypes to be a part of the biennial.

Mars'ta yaşamı öngörmek

Mars'ta yaşamanın artık bilim kurgu olmaktan çıktığı bu dönemde Design Museum London, "Mars'ta yaşam nasıl olurdu?" sorusuna dair bazı öngörülerin olduğu *Moving to Mars* sergisi, 23 Şubat 2020'ye dek ziyaret edilebilecek. HASSELL Studio'nun yaşam alanını deneyimlemeyi sağlayan büyük ölçekli prototipi de serginin bir parçası. Aynı zamanda Raymond Loewy'nin arşiv mobilyaları ve Chesley Bonestell'in Amerika uzay programından ilham aldığı çizimleri de sergide yer alıyor.

Occhibelli / Enzo Catellani

Occhibelli'yi incelemek için kodu okutunuz.

www.tepta.com

TEPTA AYDINLATMA

Nispetiye Mah. Aytar Cad. No: 24 Kat: 1-2-3 1.Levent - İstanbul / 0212 279 29 03

MOVING TO MARS, PHOTO COURTESY OF DESIGN MUSEUM LONDON

Foreseeing life on Mars

In a period that living on Mars is no longer a science fiction, Design Museum London exhibits *Moving to Mars* exhibition until 23 February 2020, where there are some predictions about "How would life be on Mars?" The large-scale prototype of HASSELL Studio, which allows you to experience the living space, is also part of the exhibition. At the same time, Raymond Loewy's archival furniture and Chesley Bonestell's drawings inspired by the American space program are also on display.

2019'un tasarım şehri Milano

1 Ekim-30 Kasım tarihleri arasında Milano, tasarımcılar, zanaatkarlar ve tasarım meraklıları arasında bir ağ kurmayı hedefleyen; öncü tasarım ve mimarlık stüdyoları tarafından hazırlanan yeni bir etkinlik programına ev sahipliği yapıyor. Halka açık olarak gerçekleşecek olan program film gösterimleri, sergiler, enstalasyonlar, konferanslar ve söyleşiler gibi geniş bir yelpazeye yayılan etkinlikleri içeriyor.

PHOTO COURTESY OF 2019 FALL DESOGN COTY MILAN

2019's design city Milan

From 1st October to 30th November, with the aim of consolidating the design culture and creating a network between designers, craftsmen and design followers, Milan is hosting a new design event programme which is prepared by major design and architecture studios. The programme consists of a wide range of public events includes films, exhibitions, installations, conferences and conversations.

Dubai Tasarım Haftası

Bu yıl 11-16 Kasım 2019 tarihleri arasında gerçekleşecek olan Dubai Tasarım Haftası mimarlık, ürün tasarımı, iç mekân tasarımı, multimedya ve grafik tasarım da dahil olmak üzere tüm yaratıcı disiplinlere değinmeyi amaçlıyor. Sergi ve enstalasyonlar dışında konuşma, panel, *workshop* ve çeşitli etkinliklerin de gerçekleşeceği tasarım haftası ücretsiz olarak gezilebilecek.

DUBAI DESIGN WEEK 2017, AIDAH BOANO PRIŠMONTAS AND RICARDAS BLAZUKAS

Dubai Design Week

This year Dubai Design Week gives space to all the creative disciplines as architecture, product design, interior design, multimedia art, graphic design and more... Besides the exhibitions and installations, talks, panels, workshops and various events can be visited for free during the design week. Dubai Design Week can be visited between 11-16 November 2019.

Miami'de tasarım

Tasarımcılar ve tasarım kurumlarının paneller ve konferanslarla işbirliği içinde olacağı fuar Design Miami bu yıl 4-8 Aralık 2019 tarihleri arasında gerçekleşiyor. Tasarım kültürü ve ticareti bir araya getirerek daha geniş kitlelere yaymak ve yeni ağlar oluşturmak adına farklı ülkelerden koleksiyonerleri, galericileri, tasarımcıları, küratörleri ve eleştirmenleri bir araya getiriyor.

PHOTO COURTESY OF DESIGN MIAMI

Design in Miami

The forum Design Miami that designers and design institutions are collaborating with panels and conferences is taking place between 4-8 December 2019. Design Miami fair aims to bring together the collectors, gallerists, designers, curators and critics from different cities to discuss about design culture and commerce, and create new networks to make stronger connections.

Yeni tasarımıyla Cuboluce

TEPTA Aydınlatma'nın temsil ettiği Cini&Nils, Brezilyalı ressam Romero Britto ile iş birliği yaptı. Britto, 1972'de Franco Bettonica ve Mario Melocchi tarafından tasarlanan ikonik masa lambası Cuboluce'yi, modern pop kültürünü yansıtan dokularıyla yeniden tasarladı. Aydınlatma dünyasında klasik tasarımlardan biri olarak anılan ve müze koleksiyonlarında yer alan, küp kutu formundaki Cuboluce, dört farklı baskı seçeneğiyle sunulacak.

Cuboluce with its new design

Recently, Cini & Nils, represented by TEPTA Aydınlatma, collaborated with Brazilian artist Romero Britto. Britto redesigned Cuboluce, the iconic table lamp designed by Franco Bettonica and Mario Melocchi in 1972; with patterns that reflect modern pop culture. Cube box-shaped Cuboluce, which is known as one of the classical designs in the lighting world and which is in the museum collections; will be presented with four different printing options.

DESIGN PORTRAIT.

B&B Atoll, seat system designed by Antonio Citterio. www.bebitalia.com

mozaik

B&B Italia Stores:
Ortaköy Dereboyu Cad. No: 78 34347 Istanbul T. +90 212 327 05 95 - F. +90 212 327 05 97
Cinnah Cad. No: 66/1 Çankaya Ankara T. + 90 312 440 06 10 - F. +90 312 440 05 94
www.mozaikdesign.com - info@mozaikdesign.com

B&B ITALIA

İznik *Eğitim ve Öğretim* Vakfı

İznik Eğitim ve Öğretim Vakfı 1993 yılında Prof. Dr. Işıl Akbaygil öncülüğünde İznik çinisini ve İznik şehrinin kültür-sanat geçmişini tanıtmak, üretim potansiyeli oluşturmak ve çini sanatını gelecek kuşaklara aktarmak amacıyla kuruldu.

İznik Çiniciliği'nin günümüz teknolojisine uyarlanabilmesi üzerine çalışan vakıf, İstanbul Üniversitesi, TÜBİTAK, İstanbul Teknik Üniversitesi gibi kuruluşların destekleriyle araştırma ve uygulamalarını sürdürüyor. 16 ve 17. yüzyıllardan kalma üretim pratiğinin günümüzde yeniden canlandırılması için vakfın araştırma merkeziyle Çini Seramik İşletmesi ortak çalışmaktadır.

Hammadde İznik ve çevresinden sağlanan, üretimi de burada gerçekleşen çiniler geleneksel metotlarla, yani el ile üretilmektedir. Üretim İznik'teki atölyelerde gerçekleşirken çizimler, vakfın İstanbul'daki desen bölümünde, eğitimli sanatçılar tarafından hazırlanmaktadır. Desenler ayrıca özel sipariş olması durumunda mimar, iç mimar ve dekoratörlerle birlikte çalışılarak da hazırlanmaktadır.

İznik Çini Sanatı geçmişten bugüne camiler, okullar ve bina cepheleri gibi kamusal alanda da kullanıldığından, renk, biçim, gelenek açısından bir görsel estetik oluşturmuştur. Bu nedenle İznik Vakfı, geçmişine bağlı kalarak geleneksel yöntemlerle üretime devam ederek bu görsel kimliği korumayı amaçlamaktadır.

HERMÈS MAĞAZA VİTRİNLERİ, 2008
İZNİK EĞİTİM VE ÖĞRETİM VAKFI PARİS'TE BULUNAN HERMÈS MAĞAZASININ VİTRİNLERİNİ TASARIMCI LEYLA MENŞARİ İLE BİRLİKTE TASARLADIĞI ÖZEL RENK VE PANOLARLA KAPLADI. HERMÈS MARKASI DA ÇİNİLERDE KULLANILAN RENKLER DOĞRULTUSUNDA EŞARPLAR VE ÇANTALAR ÜRETTİ. ÖZELLİKLE TURUNCU RENK TARİHTE İZNİK ÇİNİSİNDE YOKTUR AMA İZNİK EĞİTİM VE ÖĞRETİM VAKFI AR-GE MERKEZİNDE HERMÈS MARKASINA ÖZEL BİR TURUNCU RENK ÜRETİLDİ.

Işıl Akbaygil'e sorduk: "Sizin önderliğinizde seneler içerisinde vakfın dünden bugüne üretime yaklaşımında ne gibi farklar yaratıldı?"

Doğadan çıkan kuvarsı öğüterek mikron bazında toz haline getirip içerisindeki diğer materyalleri temizleyip daha iyi ve dayanıklı bisküviler elde ediyoruz. Atölyemizde Ar-Ge laboratuvarımız var ve bu merkezde metal oksitlerden doğal boyalar elde ediyoruz. Eskiden İznik çinisinde renkler kısıtlıydı; kobalt, göz akı beyazı, yeşil, turkuaz mangan moru gibi renkler vardı. Bizimle birlikte bu renklerin yanına doğada bulunan farklı renkler de katıldı. Örneğin turuncu gibi isteğe özel renkler çalışabiliyoruz. Evani dediğimiz tabak-çanak grubunu insanların yaşamına soktuk. Gündelik hayatta kullanılması için yemek takımları ürettik. Zaman içerisinde farklı sanatçılarla çalışmanın sonucunda, desen anlamında minyatür sanatı, İznik çinisine dahil oldu. Modern tasarımlar sayesinde modern dünyanın yapılarında kendisine yer buldu ve aranan bir malzeme haline geldi. 18. yüzyılda yapılan çiniler çağın en güzelleriydi. Bugün yapılanları "21. yüzyıl çinileri" diye adlandırıyoruz. Sektörün ilk "Tasarım Merkezi" belgesine sahip olan işletmesi olarak hassas el işçiliği ve emekle, yoğun kültür mirasımızı harmanlayıp yaşatmaktayız. Hem tasarım olarak hem de teknolojinin de üretime katılmasıyla daha üstün daha çok yaşayan bir malzeme yaptığımıza inanıyoruz.

MESİCİD-İ AKSA, 2009 (ÜSTTE)
MÜSLÜMAN ALEMİNİN İLK KIBLESİ OLAN MESCİD-İ AKSA KANUNİ SULTAN SÜLEYMAN ZAMANINDA İZNİK ÇİNİLERİYLE KAPLANMIŞTIR . ZAMAN İÇİNDE GEREK SAVAŞ GEREKSE DOĞAL SEBEPLERDEN DÖKÜLEN ÇİNİLERİN YERLERİNE AYNILARI İZNİK EĞİTİM VE ÖĞRETİM VAKFI TARAFINDAN TEKRAR ÜRETİLEREK YERLERİNE KONMUŞTUR.
STRAZBURG TÜRK MİSYON BİNALARI, 2017 (SOLDA)
AGA HAN ÖDÜLLÜ MİMAR HAN TÜMERTEKİN'İN PROJESİ OLAN STRAZBURG TÜRK MİSYON BİNALARININ DIŞ CEPHELERİNDE YAKLAŞIK 2000 METREKARE YÜZEY İZNİK EĞİRİM VE ÖĞRETİM VAKFI TARAFINDAN ÜRETİLEN DÜZ TURKUAZ ÇİNİLERLE KAPLANMIŞTIR. İZNİK ÇİNİSİNİN MODERN MİMARİDE KULLANILMASINA GÜZEL BİR ÖRNEK TEŞKİL ETMEKTEDİR.

Tasarım (ve deneyimin) usulü

Design and manners (of experience)

Yazı Text: Aren Emre Kurtgözü

Tasarımın modern toplumdaki yeri nedir? Tasarımcılar sadece şeylerle değil başka insanlarla olan deneyimlerimizi de usul ve tavırlar yönünden geliştirmemizi sağlayabilir mi?

What is the role of design in modern society? Can designers bring good manners to bear upon our experience not only with things but also with our fellow people?

21. yüzyılın başından beri "duygular için tasarım", hem tasarım pratiği hem de düşünme biçimleri için gündemi belirleyen bir konu olarak ortaya çıktı[1] ve son on yılda yavaş yavaş gelişerek daha geniş bir kapsama sahip olan "deneyim odaklı tasarım" paradigmasının içine çekildi. Kullanıcı etkileşimini, girdi ve çıktılardan ibaret bir sibernetik devre olarak modelleyen geleneksel tasarım düşüncesinin tersine, deneyim-odaklı tasarım, salt işlevsel kaygılara indirgenemeyecek geniş bir deneyimler spektrumuna ilgisini yöneltti. Sonuç olarak, daha önce psikoloji, psikiyatri ve sonradan sinirbilim sınırları içinde kalmış olan duygular, tasarım araştırması ve uygulaması için merkezi bir kaygı haline geldi. Tasarımcıların kendileri için belirlediği yeni hedef de ürün ve servis geliştirirken kullanıcı deneyiminin kalitesini artıracak yeni etkileşim biçimlerini teşvik etmek ve kurgulamak oldu.

Tasarlanmış bir ürünün sahip olduğu kullanım değerini sunmaktaki başarısı (yani işlevselliği), bir dizi nesnel kritere dayanarak oldukça iyi bir şekilde ölçümlenebilir. Bununla birlikte, kullanıcıların ürünlerle yaşadığı deneyimler, kesin ve değişmez formüller içinde kalıplanamayan anlam ve değerlerle örülüdür. Deneyimler için tasarım yapmak, belirli bir dizi değeri ürün-kullanıcı etkileşiminde somutlaştırmayı içerir. Ortaya çıkarılan ürünler, belirli tutum ve davranışların daha geniş sosyal ve kültürel alanlarda serpilmesini de tetikleyeceği için tasarımcıların oynadığı rol hayati bir önem kazanır. Bu noktada beni esas ilgilendiren konu, insan nesne karşılaşmalarında ortaya çıkan "tavırlar" meselesidir. Tavırlar, nesnelerin kullanıcılardan talep ettiği etkileşim kalıpları içerisine derinlemesine gömülü durumdadır.

Usul, hem nötr hem de değer yüklü kullanımları olan ilginç bir kelimedir. Birinin genel halini, tavrını (yani, genellikle nasıl davranıp ve konuştuğunu) ya da bir şeyin nasıl yapıldığını belirtirken, çoğul hali, özellikle iyi ya da kibar olarak kabul edilen davranış biçimlerini ifade eder. Şeylerle etkileşime girme usullerimiz, içinde yaşadığımız kültürün birer göstergesi gibidir. Gündelik hayatın artan oranda kitlesel ürünlerle dolup taştığı ve yürütüldüğü modern toplumda, bu ilişki bir şekilde tersine dönmüştür. Şeylerin bizden talep ettiği etkileşim usulleri, bize belirli ahlaki ve kültürel değerleri bilfiil dayatıyor. Ürünleri bir sistem olarak düşündüğümüzde, tasarımlarına içkin etkileşim kalıplarının, belirli değerlerin de bağlantılı olduğu davranış biçimlerini nasıl teşvik ettiği çok açık bir şekilde ortaya çıkıyor.

1944'te, savaş endüstrisinin hızlandırdığı teknolojik ilerleme ortamı içinde, Theodor W. Adorno, zamanın teknolojisine tam olarak burada belirtilen değer ve usuller temelinde karşı çıkıyordu. Ona göre teknoloji, jestleri kesin ve acımasız hale getirmesi ile, aynı usulleri insanlara da dayatıyor, hareketlerimizi, her tür tereddüt, şefkat ve iyi terbiyeden yoksun kılıyordu. Böylece,

> sözgelimi bir kapıyı yavaşça, sessizce ama sıkıca kapatma yeteneği de yitiriliyor. Arabaların ve buzdolaplarının kapıları çarpılarak kapatılmak zorunda; kimi kapılarsa kendiliklerinden kapanıyor, içeri girenleri arkalarına bakmama ve kendilerini kabul eden evi korumama gibi nezaketsizliklere mahkum ederek.[2]

Adorno böylece teknolojik nesnelerle yaşadığımız gündelik tecrübeleri sıkı biçimde tarihsel bağlama oturtur ve bu yeni insan tipini tanımlayan kültürel ve ahlaki değerleri anlayabilmek için insanların maruz kaldığı şeyler dünyasını incelemeye davet eder bizi. Bu parlak iç görüyle birlikte pencere çerçeveleri, kulplar, kapı eşikleri, duvarlar, otomobil motorları gibi şeylerin tasarımından doğan etkileşim örüntüleri üzerine kafa yormak makul bir iş haline gelir. Adorno'nun yaşadığı döneme ait nesnelere yönelik analizi, bu nesnelerin kullanıcılardan talep ettiği hareket tarzları ile "faşist zorbalıkta gördüğümüz o vahşi, sert, huzursuz savrukluk ve dengesizlik" arasındaki benzerliğe dikkat çeker. (3) Ona göre, şeylere ve insanlara yönelik bu kötü muamele, nesnelerin salt işlevsellik düsturuna tabi kılınışının da kısmen sorumlu olduğu, deneyimin solup gitmesi olgusundan kaynaklanmaktaydı. Daha bildik bir ifadeyle, kendileri ile girilen etkileşimi salt iş görme, işletme ile sınırlayan nesnelere karşıdır Adorno. Ve nesnelerle olan etkileşimimizde eylem ve kullanım anında tüketilemeyen bir fazlalığı talep eder. Sadece bu fazlalık deneyimin özü olarak hayatta kalabilir ve bize bazı usulleri öğretebilir.

Adorno'nun fikirlerinden, günümüzde deneyim-odaklı tasarımla ilgili yapılan tartışmalar için çıkarımlar yapılabilir. Eğer o bugünleri görseydi, tasarım ve duygular konusunda kuşkucu, sert bir eleştiri yapmış olacağı kesin. Fakat, Adorno'nun fikirleri, deneyim odaklı tasarımın sosyal ve kültürel önemiyle ilgili üzerinde düşünülecek önemli sorular ortaya atıyor. Tasarımın modern toplumdaki yeri nedir? Tasarımcılar sadece şeylerle değil, başka insanlarla olan deneyimlerimizi de usul ve tavırlar yönünden geliştirmemizi sağlayabilir mi? Tasarım kabiliyeti "nesneler karşısında, sonunda insanlara da yönelen sevgisiz umursamazlığa" karşı durmamızı sağlayabilir mi?[4]

From the beginning of the twenty-first century, 'design for emotions' has emerged as a new topic that set the agenda for both design practice and thinking.[1] It has gradually evolved and become absorbed into a broader paradigm of 'experience-driven design' over the last decade. As opposed to conventional design thinking that modeled user interaction on a cybernetic circuit of input and output, experience-driven design attends to the whole gamut of experiences with products, which are not reducible solely to utilitarian concerns. As a result, emotions, formerly confined within the boundaries of psychology, psychiatry and later neuroscience, have become a central concern for design research and practice. The new task designers set for themselves has become one of developing products and services that foster the quality of user experience by stimulating and implementing new interaction patterns.

The success of a designed product in delivering its utility (i.e., its functionality) can be assessed fairly well based on a set of objective criteria. However, experience of users with products is permeated by values and meanings, which resist being moulded into hard and fast formulas. Designing for experiences always involves enabling a particular set of values to materialize in user-product interactions. Hence, designers play a vital role in encouraging particular attitudes to thrive in our broader social and cultural sphere. Of particular interest to me is the notion of 'manners' in people's encounter with objects. Manners are deeply embedded in the interaction patterns that things demand of their users.

Manners is an interesting word with neutral as well as value-laden uses. While it denotes one's general demeanor (i.e., how one usually behaves and talks) or the way in which something is done, its plural form refers to kinds of conduct, particularly when they are considered as good or polite. The manners in which we interact with things are an index of the culture in which we live. Modern society, in which daily life is increasingly being populated with and conducted by mass-produced goods, somehow reversed this relationship: The manners of interaction that things demand of us effectively impose moral and cultural values upon us. When products are considered as a system, it becomes very clear how the interaction patterns inherent in their design encourage ways of behaving to which certain values are attached.

In 1944, within the context of technological advance accelerated by war industry, Theodor Adorno protested against the technology of the time precisely on the grounds of values and manners mentioned here. According to him, in making gestures precise and brutal, technology was imposing the same manners upon people too, removing all sense of hesitation, care and good manners from their movements. Therefore,

> the ability is lost, for example, to close a door quietly and discreetly, yet firmly. Those of cars and refrigerators have to be slammed, others have the tendency to snap shut by themselves, imposing on those entering the bad manners of not looking behind them, not shielding the interior of the house which receives them.[2]

He thus placed our daily experiences with technological artefacts firmly within a historical context, and quite wisely called for an analysis of the world of things to which people are exposed in order to understand the cultural and moral values that define this new human type. The idea of reflecting upon the interaction patterns engendered by the design of window frames, handles, doorsteps, walls, automobile engines became plausible with this flash of insight. Adorno's analysis of the artefacts of his period drew attention to the similarity between the movements they demand of their users and the "violent, hard-hitting, unresting jerkiness of Fascist maltreatment".[3] He thought that this maltreatment of people and things was due to the withering of experience, for which the subordination of things to the law of pure functionality was partly responsible. In more familiar words, he mounted an attack on things that limit interaction with them to mere operation, and plead for a surplus in our experience with things which can not be consumed during the moment of action and use. Only this surplus would survive as the core of experience with things and teach us some manners.

Adorno's ideas have clear implications for contemporary discussions on experience-driven design. Certainly he would have delivered a cynical diatribe against design and emotion, if he had lived long enough to see it. However, his ideas supply food for reflection about the social and cultural significance of experience-driven design. What is the role of design in modern society? Can designers bring good manners to bear upon our experience not only with things but also with our fellow people? Can design competence allow us to counteract the "loveless disregard for things which necessarily turns against people too"?[4]

1 TUDelft'ten Paul Hekkert, dünya çapında duygular için tasarımı yaymak adına en etkili figürlerden biri olmuştur. Örneğin: Schifferstein, Hendrik N. J. and Paul Hekkert (eds). Product Experience. San Diego: Elsevier, 2008.
2 Adorno, Theodor. Minima Moralia: Reflections from Damaged Life. Londra: Verso, 2000. p. 40.
3 Ibid.
4 Ibid. p. 39

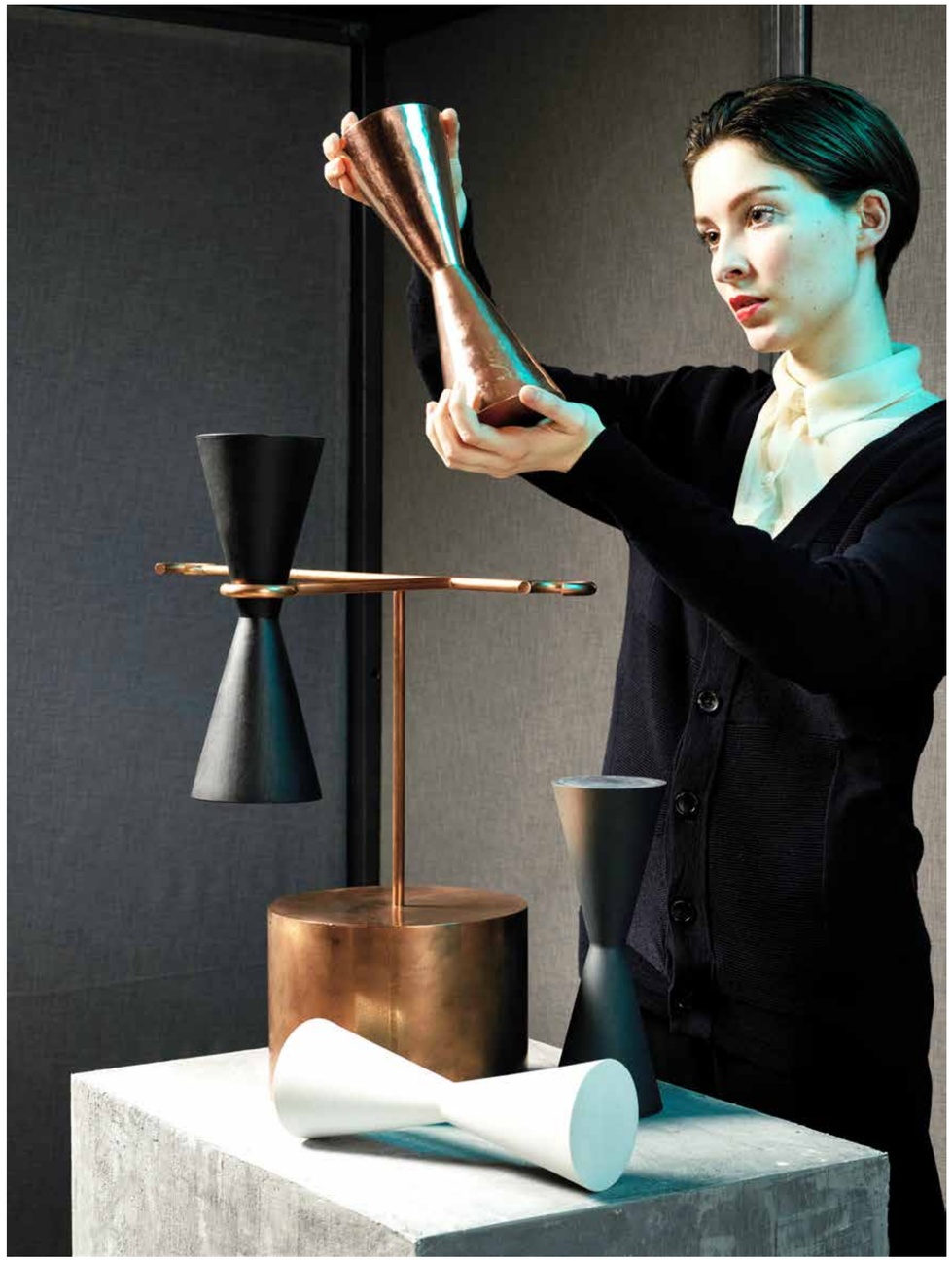
1 Paul Hekkert from TUDelft, NL has been the most influential figure in promulgating the idea of designing for emotions worldwide. See for example: Schifferstein, Hendrik N. J. and Paul Hekkert (eds). Product Experience. San Diego: Elsevier, 2008.
2 Adorno, Theodor. Minima Moralia: Reflections from Damaged Life. London: Verso, 2000. p. 40.
3 Ibid.
4 Ibid. p. 39

Melankoliyi tasarımla kucaklamak

Embracing melancholy by design

Yazı Text: Liana Kuyumcuyan

NEL VERBEKE, 2015, PHOTO: ALEXANDER POPELIER



NEL VERBEKE, EMBRACE MELANCHOLY, THE SOUND OF TIME FULL SET 2, 2016, PHOTO: ALEXANDER POPELIER

Konsept tasarımcısı Nel Verbeke ile tasarım ve sanat arasında gidip gelen pratiğini, *Embrace Melancholy* koleksiyonunu ve melankoliye olan bakış açısını konuşmak için Brüksel'de bir araya geldik

We came together with Nel Verbeke in Brussels to talk about her fluid practice coming and going between art and design, to understand the *Embrace Melancholy* collection, and her attitude of melancholy

Brüksel'de yaşayan konsept tasarımcısı Nel Verbeke, özellikle kenara atılan ve üzerinde durulmayan duygusal konuları gündelik hayata taşımak üzere çalışıyor. Bu duygulardan biri olan melankoli üzerine tasarımcının on objeden oluşan *Embrace Melancholy* isimli bir koleksiyonu var.

Koleksiyon, melankoliyi domestik mekâna taşıyarak ona mutluluk arayışının edindiği kadar merkezi bir yer vermeye çalışıyor. Farklı objeler, formlar ve kullanım şekilleri tasarlanarak melankoli; bazen sadece hissedilmek, bazen bir ses yoluyla hatırlanmak, bazen ise hem sembolik hem de fonksiyonel bir obje olarak karşımıza çıkıyor. Kullanıcının bu objeleri her zaman kullanması gerekmiyor, objelerin en büyük özelliği sadece etrafında bulunmanın yeterli olması. Bu şekilde objeler, aslında melankoli için üretilmiş birer anıt olarak görevlerini tamamlanmış oluyor. Farklı formlara sahip olsalar da aynı amaca hizmet eden bu ürünler, bir şeyi iyileştirmeye çalışmadan, sadece orada olarak bir ruh hali yaratıyor.

Nel Verbeke is a Brussels based concept designer, working on emotional topics by bringing them into daily life, even though they have pushed aside. One of these emotions is melancholy, that she designed a collection of ten objects called *Embrace Melancholy*.

The collection is taking melancholy in a domestic setting, to give it a central role in our daily life as much as the search for happiness has. By creating different objects, forms and ways of usage, melancholy is gaining space to always be somewhere there; sometimes by being simply an emotion to be seized, sometimes by being a sound to be reminded, and sometimes by a functional yet symbolical product. The user does not always have to use but just simply be around it. By this notion, the products are achieving their functionalities by being monuments of the melancholy, to balance the emotions by bringing the negative into everyday life. The objects are different in shapes but similar in aims, and they are creating a mood and a place to feel, without trying to heal anything.

NEL VERBEKE, EMBRACE MELANCHOLY, THE MIRROR HOURGLASS 1, 2015

NEL VERBEKE, EMBRACE MELANCHOLY, THE SOUND OF TIME, VARIATIONS 2, 2016

NEL VERBEKE, EMBRACE MELANCHOLY, THE SOUND OF TIME, WHITE PORCELAÏN HOURGLASS, 2016

NEL VERBEKE, EMBRACE MELANCHOLY, THE PLACE OF MELANCHOLY, 2015

Embrace Melancholy serisini daha iyi anlamak, Nel'in tasarım ve sanat arasında gidip gelen pratiğini ve melankoliye olan bakış açısını konuşmak için tasarımcıyla Brüksel'de bir araya geldik.

İşlerinde fiziksel ihtiyaçlara hizmet etmekten çok duyguları harekete geçirmeyi hedeflediğini görüyoruz. Bu anlamda pratiğini nasıl adlandırıyorsun?

Buna kısaca konsept tasarımı diyorum. Konsept tasarımının anlamı gri bir alanda, sanat ve tasarım arasında bir yerde. Ancak işlevden bahsedecek olursak, duygusal işlevsellikle meşgul olduğumu söyleyebilirim, ki bu da şekil bulması ve tasarlanması gereken bir konu bence.

***Embrace Melancholy* koleksiyonunu üretmeye nasıl başladın?**

Aslında her zamanki çalışma şeklim süreci belirledi. Genelde aklımda bir konuya karar veririm, bu konu da çoğunlukla duygular üzerine olur. İlk işim araştırmaya başlayacağım soruları yaratmak oluyor; melankoliye nasıl bir şekil ve mekân verilebilir? Hiçbir zaman objeyi tasarlayarak başlamam çünkü önce araştırmanın içine girmem ve konuyu kavramam gerekiyor. Melankoli için bir kitapçık hazırladım, bu kitapçıkta melankolinin tarihi, felsefesi ve coğrafyalara göre farklı yaklaşımları üzerine bir araştırma var. Araştırma bittikten sonra sorularımı üçe indirgedim: Melankolinin mekânı nasıl olmalı? Melankolinin eylemi nasıl olmalı? Melankoliyi tetikleyecek semboller ve objeler neler olmalı?

Bu semboller, mekân ve eylemler üzerine öne çıkardığım üç soru süreç boyunca bazen birbirleriyle bağlantı kurdu bazen de ayrı kaldı. Sonunda da üç ayrı ürüne dönüştüler.

Mekânla ilgili olan soru *The Place of Melancholy* isimli ürünümü şekillendirdi. Ark şeklinde büyük bir kömür rengi ağaçtan ürettim.

Melankolinin sembolleri için daha çok *vanitas*'ları ve bize geçiciliği, hayatın kendisini anımsatan imgeleri araştırdım. Bu konu sanatla çok ilgili gibi görünse de aslında şekillerle de alakalı, çünkü bu şekiller genelde insanları çevreliyor. Bütün bu şekillerin sembolik anlamları var, bazen aile yadigarı olan bir hikâyeye değiniyor, bazen Freud gibi birinin masasında duran kafatasına, aynalara, mumlara ve kitapları anımsatıyor... Bütün bu sembolik anlam taşıyan imgeler bizlere bir duygu, tarih ve kültürlere ait fikir, veya geçmiş medeniyetlere ait ipuçları veriyor. Melankolinin farklı kültür ve tarihlerde farklı anlamları ve arketiplerini olduğunu görmek bence araştırmamın en güzel parçasıydı.

Bu bilgilerden sonra *Embrace Melancholy* serisi şekillenmeye başladı. Design Academy Eindhoven'dan bu ilk üç ürün ve bir kitapla mezun olduktan sonra, koleksiyonu genişletmek için çalışmaya devam ettim.

İşlerinde melankolik olarak tanımladığın anahtar kelimeler ve malzemeler neler?

İlham aldığım anahtar kelimelerde *vanitas* sembollerinin büyük yer kapladığını söyleyebilirim. Malzeme içinse halihazırda melankolik karakterlere sa-

To understand the *Embrace Melancholy* collection better, we came together with Nel in Brussels to talk about her fluid practice coming and going between art and design and her point of view to melancholy.

We see that your priority is triggering emotions instead of serving for physical needs. How would you call your practice in this sense?

I simply call it conceptual design. The meaning of conceptual design is a little bit in a grey zone, very in between. If I talk about functions, then I can say that I'm busy with emotional functionalities, which as well needs to be shaped and designed.

How did you start to the collection of *Embrace Melancholy*?

Actually, my way of working shaped all the process. I generally start with a topic or a theme in my mind, mostly related to emotions. I first started with the research questions like; how can we give shape and place to melancholy and intimacy of our daily lives? I never start with designing or shaping, because I first dive into the research. I made a little booklet about melancholy; about the history and philosophy, and searched for the different perspectives of it. After research, I had three questions to continue: What is the place of melancholy? What is the act of melancholy? What are the objects and symbols that trigger melancholy?

These three questions about symbols, places and acts sometimes interact with each other, but sometimes they stay separated. During the process, these three questions turned into three products.

The one with the place created my work named *The Place of Melancholy*. It is this big charcoal tree with an arc shape.

For the symbols of melancholy, I search for vanitas and things that remind us of our own temporality, the life itself. This topic is very related to the arts, but also is about shapes; about the things that surround people. All of these shapes are having symbolic meanings, even they are pieces belonging to a family history, or sometimes symbols from someone like Freud that had skulls on his desk, or mirrors, candles, books... These are all the things with symbolic meanings, and all of them are giving you a feeling, a sense from the history of culture, or from the past of civilizations. It is beautiful to see how melancholy is having different meanings and archetypes from different cultures in history.

And in the act of melancholy, I search for an instrument which can be used during a little act just to help you to be busy with your own emotions. This is something that we see as well in different cultures.

From this knowledge, the collection of *Embrace Melancholy* started to be developed. And after my graduation from Design Academy Eindhoven and these three objects and a book, I continued to work on expanding the collection.

What are the keywords and materials that you define melancholic in your work?

hip olanları tercih ediyorum. Eğer bir malzeme kullanılmışsa içinde hikâyeler barındırır. Ben de hayatı malzemenin içinden bakarak görmeye çalışıyorum. Örneğin bakırın her dokunuşta aşındığını görebilirsiniz. Ahşap da sıklıkla tercih ettiğim bir malzeme çünkü külleriyle bir arada kullanılabiliyor.

Siyah ve mavi renk olarak melankolinin klişeleridir. Örneğin melankoli, 18. yüzyıla dek sıkça kara safrayla ilişkilendirilmiştir. İnsanlar vücudumuzda bulunan bu sıvının melankoliye yol açan nedenlerden biri olduğunu düşünüyordu. O zamandan beri melankoliyle alakalı metinlerde kara safra ve siyahın da sıkça kullanıldığını görebiliriz. Bu bence çok enteresan çünkü hangisinin önce geldiğini bilmiyoruz; siyah rengi melankoliyle bağdaştırıldığı için mi kara safra adı verildi, yoksa safranın siyah renginde olduğu düşünüldüğü için mi siyah renk melankoliyle bağdaştırıldı? Melankoli gibi bir konuyu araştırmanın diğer güzel yanı bu duygunun herkese ait olması. Herkesin içinde var olan ve sürekli olarak dengesini bulmaya çalışan bir duygu.

Tasarım araştırmanı nasıl yaptın? İlk önce melankoli için bir kitapçık yaptığından bahsettin. Bu kadar kavramsal bir konuyu nasıl ürünleştirdin?

Her şey tasarım sorularıyla başlıyor. Bunlar melankoli için nasıl bir eylem, mekân ve ürün tasarlamam gerektiğini anlamama yardımcı oluyor. İçerik ve araştırmalarım dışında bir de topladığım bir görsel bulutu var, bu benim yaptığım bir görsel atlas. Bu yöntem daha önce sanat alanında Aby Warburg tarafından 18. yüzyılda ortaya çıkmış. Bu sistemi, farklı konuları zaman, kanal ve sanatsal konulardan bağımsız olarak, genel konsepti görebilmek amacıyla yaratmış. Gerhard Richter da bu metodu farklı imgeleri resimlerine aktarırken kullanmış. Yani içerik araştırmamın yanı sıra bir de melankolinin genel çerçevesini ve arketiplerini görebilmem için çeşitli görsel araştırmaları da yaptım. Farklı çıktıların bu şekilde bir araya gelebilmelerini görmek gerçekten çok ilginç oluyor. Modern sanattan bir görsel, Afganistan'dan bir kayanın fotoğrafı ve Avrupa'dan bir kilisenin mimari görüntüsü aynı yerde birleşebiliyor... Bu atlası sadece görsellerin özünü toplamak için kullanıyorum. Benim için gerçek bu yaratılan kalabalığın içerisinde barınıyor.

Ürünlerini deneyen insanlardan geri dönüşleri nasıl aldın? Konu duygularla alakalı olduğu için aldığın yorumlar da çok net değildir. Koleksiyonuna devam ederken bu yorumlar tasarım kararlarını nasıl etkiledi?

Aldığım geri dönüşler tasarımlarımı çok etkilemedi aslında. İlk üç ürün sergilendikten sonra birçok geri dönüş aldım tabii, ancak ben kendi araştırmamın içine çok girmiştim. Oradan öğrendiklerim ve yaptığım çıkarımlar tarihsel olarak çok zengin ve dominanttı. Galiba çalışma şeklim ve sanat geçmişim tasarım sürecimi de biraz farklı kılıyor.

Peki bir ürün sadece duygulara hizmet ederek fonksiyonel olma gerekçesini nasıl yerine getirir?

Duygulara form ve alan vermek de fonksiyonellik bence. Bu anlamda işlerimin sanat ve tasarım arasında olduğunu söyleyebilirim.

Tasarımcı uzun yıllar boyunca fiziksel ihtiyaçlara ve problemlere çözüm arayan kişi olarak adlandırıldı. Bugünse artık depresyon ve melankoli gibi daha soyut konularla ilgilenmeye başladık.

Dinleri düşünelim; yarattıkları mekânlar, araçlar, semboller, eylemler ve ritüeller... Bunların hepsi bence tasarım barındırıyor. Araştırmamı da bu konu üzerine yaptım. Bence duygular için tasarım yapmak yeni bir konu değil, daha çok unutulduğu yeni farkedilen ve tekrar hatırlanan bir konu. Belki geçmişte bu konu için spesifik bir tür tasarımcı yoktu ancak duygularla meşgul olan birçok insan vardı. Bu duyguları evin içine, özel ve paylaştığımız hayatlarımıza taşımak bugün artık yapmadığımız birşey. Çünkü bugün işlevsellik ve pratik olmak daha önemli.

Ama tabii ki benim ürünlerim duygusal problemleri çözmeye çalışmıyor. Kullanıcı, duygusal dengeyi yakalamak için bu melankoliyi sembolize eden ürünlerle çevrili olmalı, bu şekilde melankoli gündelik hayata girebilir. Melankoli de tıpkı mutluluk ve dinlence kadar gündelik hayatın bir parçası... İnsanlar artık yeterince üretken olmadığı için kitap bile okumuyor. Oysaki kitap okumak empati duyumuzu geliştirmek ve duygularımızla başbaşa kalabilmek için önemli bir fırsat. Yani *Embrace Melancholy*, melankoliyi tetikleyen veya iyileştiren bir koleksiyon değil, sadece melankoliye hayatımızda bir yer kazandırmayı amaçlıyor.

O halde sosyal medyada arkaya itmeye çalıştığımız duygular hakkında ne düşünüyorsun?

Neyseki bu konuda artık bir değişme var. Birçok genç artık mükemmel olmama fikrini yaymak üzere çalışıyor. Bence bunu görmek çok güzel. Yaşadığımız toplum bizi hep işlevsel, mutlu ve sürekli olarak sorunları çözmemiz için yaratıcı olmaya itti veya bir şey yanlış olduğu zaman direkt silmeye... Örneğin, yoganın Batı ülkeleri için ne anlam ifade ettiğini düşün; insanlar stresten uzaklaşmak için yapıyor. Her şey bir şeyin çözümü olarak yaratılmış gibi; bu düşünce şekli gerçekten çok yanlış.

Melankoli için bir mekân yaratma fikrine nasıl geldin? Koleksiyonu hazırlarken bu objelerin bir araya gelerek bir alan yaratacağını planlamış mıydın yoksa tasarım sürecin mi seni bu noktaya getirdi?

Tasarım yaparken hep bir kullanıcı ve bulunduğu ruh halini de çizime katarım. Bu metodu ve skenografi yapmayı sanat eğitimim sırasında da kullanırdım. Benim için ürünümün sunulacağı mekânın tasarımı ve ruh hali de çok önemli, çok soyut bir şekilde de olsa onu da tasarlamaya özen gösteriyorum.

O halde işlerini teatral anlamda da kurguladığını söyleyebiliriz?

Evet, bence çalışma şeklim oldukça teatral. Çünkü benim için kullanıcının ve bulunduğu mekânın ürünümle olan ilişkisi çok önemli. Ürünümü editöryel olarak kurgulamayı tercih ederim, bu şekilde işimi çevreleyen mekân da çalıştığım konu üzerine bir şeyler söyleyebilir, tabii çok da dominant olmamak kaydıyla. Sadece ürünüme ekstra bir ruh kazandırması yeterli.

NEL VERBEKE, EMBRACE MELANCHOLY, THE RELIC OF TIME, 2016, PHOTO: ALEXANDER POPELIER

"Yaşadığımız toplum bizi hep işlevsel, mutlu ve sürekli olarak sorunları çözmemiz için yaratıcı olmaya itti, veya birşey yanlış olduğu zaman direkt silmeye... Her şey bir şeyin çözümü olarak yaratılmış gibi, bu düşünce şekli gerçekten çok yanlış."

NEL VERBEKE, EMBRACE MELANCHOLY, THE PLACE OF MELANCHOLY, 2015, PHOTO: ALEXANDER POPELIER

"Our society always forced us to be functional, happy and constantly creative to solve problems, or erase things when they are wrong... Everything is created as a solution to something, and that's wrong."

The vanitas symbols are a big part of my research. For material, I use ones that already have a melancholic character within them. When a material has been used, you see the history within them. I try to see life through the material itself. For example copper; with every touch the material starts to have erosion. I also used wood a lot to be able to use its own ashes.

Colorwise, black and blue are the clichés of melancholy. Melancholy is originally coming from black bile, a term used until the 18th century. Black bile is a black fluid in our body, and people were thinking back then that it was one of the causes of melancholy. Since, we can see this repetition of black bile or blackness in literature related with melancholy. It is very interesting because we really don't know which came first: did the black color shaped the name of black bile, or is it because people already referred blackness in order to call this kind of bile?

Another beautiful part of melancholy is that it belongs to everyone. It is a set of emotions that we have within ourselves, and it is constantly searching for a balance.

How did you make your design research? You said you made a booklet about melancholy first. How you translate this conceptual knowledge into a product?

It actually starts with the design questions. They are in order to understand what is the act, the place and the instrument I can design? And besides the content and the research itself, there are similar questions translated into an image cloud, like a "blider atlas". This method was used to more in the art since by Aby Warburg in 18th century. He developed this system to bring different topics associatively apart from time, apart from the medium or the topics of art, in a set of images to talk about a concept. Also Gerhard Richter is using this method as part of his practice. So next to content research, I also have a research for images to put them together in order to see what is the color of melancholy, the idea or an archetype of isolation. It is very interesting to see how different outcomes come together. You can find an image from modern art, an image of rocks in Afghanistan, or a church from Europe... I create that blider atlas only to take the essence of the images. For me the reality is in the mass of all that.

How did you get feedback from people when the topic is about emotions? How you deal with fluid explanations while you make design decisions afterwards?

The feedback didn't have a critical role on my work actually. After first three products I had expositions and got feedback from people of course. But I was more into my research, because after all of my analyses I saw that outcome was historically rich and dominant. I think within my way of working and background of art, my way of designing is different.

How an object can achieve its goal of functionality by serving for emotions?

Giving place and shape to emotions are already the functions itself. In this sense, I can say that my work is absolutely between art and design.

Designer was mentioned as the problem solver for physical needs for a really long time. And today we started to deal with abstract issues like melancholy or depression.

If we think about religions, we can as well rationalize apart from the religion itself; the sets, the instruments, the symbols, the acts, and the rituals... All of them are design to me. That's how I did my research. For me designing for emotions is not a new topic, but it's more of a disappeared issue. Maybe there was no specific designer for it, but they were busy with the emotions, bringing it into the house, into the intimate or shared lives, that today it got moved to the side. Because now the function is the most important thing. Practicality as well.

But of course my work is not proposing proper objects to solve emotional problems. The user needs to be surrounded by things that can symbolize melancholy in order to bring back that into our lives to have an emotional balance. Melancholy is a part of daily life, like happiness, leisure, etc... Maybe people don't read anymore because it's not productive enough. And yet reading is the best way to practice our empathy and to dive into our imagination and emotions, as a little important break in the middle of daily life. So, *Embrace Melancholy* is not to ease or trigger melancholy, but it's there to make it present in our daily lives.

Then, what are you thinking about the social media and all the feelings that we are pushing behind?

Luckily there is a shift on that now. There are young people who are busy with activating this idea and this notion of not being perfect anymore. That's beautiful to see. Our society always forced us to be functional, happy and constantly creative to solve problems, or erase things when they are wrong. Think about what yoga means to Western countries; people do it to escape from their stress. Everything is created as a solution to something, and that's wrong.

How did you come to the point of a physical space for melancholy? Were you planning to create an environment in the beginning or did your process of design took you there?

When I draw an object I put that in a setting with a person and a mood. I was using this method and making scenography when I was studying arts as well. For me in order to present my product, it is very necessary to create a mood and a render of a space, but very abstract one.

So, can we say you are also working on a theatrical act?

Yes, I think my way of working is quite theatrical. Because the protagonist and the set is so important to me in relation to the object. I'd rather prefer to present my work in an editorial way, so that the surrounding setting says something related to the subject, but not in a dominant way. Just by giving an extra mood to the object.

“Bence duygular için tasarım yapmak yeni bir konu değil, daha çok unutulduğu yeni farkedilen ve tekrar hatırlanan bir konu.”

NEL VERBEKE, EMBRACE MELANCHOLY, THE MIRROR HOURGLASS 2, 2015, PHOTO: ALEXANDER POPELIER

“For me designing for emotions is not a new topic, but it’s more of a disappeared issue.”

Peki bu ürünler melankoliyi içselleştirmemiz için bizi eğitmeyi mi amaçlıyor?

Duygularınızla meşgul olmanızı eğitmeyi amaçlıyor, evet. En azından gündelik hayatınıza sokmanıza yardımcı oluyor. Ürünlerimin hepsi kullanılmak için bir eylem gerektirmiyor, bazıları sadece sembol olarak varlar. Sadece dengeyi yakalamak için birer talep olarak varlar.

Ben kullanıcıyı ürünlerimi ne zaman veya nasıl kullanacaklarına dair yönlendirmek istemiyorum, çünkü hepsi kullanıcının ritüellerine göre değişebilir. Bazen eylem ürün tarafından talep ediliyor, bazen sadece kullanıcıya bir hatırlatma olarak bulunabiliyor. Kişi bir ürünü kullanırken rahatlama hissedebilir, başka bir kişi aynı ürünü kullanırken melankolik hissedebilir, bir başkası stres atmak için kullanırken başka bir kişi bu ürünle izole olabilir. Bu olasılıkları açık bırakmayı tercih ediyorum çünkü hem melankoli hem de duygular oldukça açık ve değişken. Örneğin *The Place of Melancholy* isimli ürün kullanıcıyı oturup düşünmeye itebilir, kullanılmadığındaysa mekânda bir sembol olarak, kullanıcının ruh halini değiştirebilir.

Are these objects helping us to train ourselves to embrace melancholy?

To be busy with your emotions, yes. Or at least to have it in your life. Because not all the objects in the series requires an act, some of them are still and only symbols. It’s a quest for balance.

I’d rather not direct the user when or how to use these objects, because that depends within the ritual. Sometimes an act is present with the object, sometimes just a reminder that the person not even use but will think about it. A person might use an object and feel relieved, and another person might feel melancholic while using it. A person might use one of the objects to ease their stress, another person may only use it to be isolated. I would like to leave every possibility open, because that’s as well what melancholy is and what emotions are; they are so wide and open. For example, *The Place of Melancholy* is more inviting to sit there to be still to contemplate, and that act will direct you to contemplate more, but when you see it only as a symbol without using, it will trigger your mental state in another way.

NEL VERBEKE, EMBRACE MELANCHOLY, THE MIRROR HOURGLASS 1, 2015, PHOTO: ALEXANDER POPELIER

Dijital çağda tasarım, duygular ve ifade biçimleri

Yazı Text: Tuğçe Karataş

Dijital teknolojiler, tasarım çevreleriyle gerçekçi bir etkileşim sağlayan, insanların iletişim kurabildiği ve ara yüzünü oluşturduğu çok güçlü ve zorlayıcı bilgisayar uygulamalarıdır. Tasarım, bizi çevreleyen dijital araçların sosyal ilişkileri geliştirmesine nasıl katkıda bulunabilir? Brezilya'da aldığı mimarlık eğitimi sonrasında Design Academy Eindhoven'ın Sosyal Tasarım yüksek lisans bölümünden mezun olan Camilo Oliveira, düşüncelerini ve sosyal ilişkilerindeki tecrübelerini inceleyerek kendisinden dijital bir benlik yarattığı *An I* adlı bir proje geliştirdi. Camilo, yapay zeka ve tasarım araştırmalarını harmanlayarak, benlik hissimizin etrafımızdaki teknolojik gelişmeler doğrultusunda nasıl şekillendiğini sorguluyor. Teknoloji ve tasarım yoluyla kendimizi ifade edebilme ihtimallerini araştırdığı interaktif *An I* projesi üzerinden Camilo Oliveira ile tasarım, duygular ve dijital araçlar ile ilgili bir söyleşi gerçekleştirdik.

Tasarımcı olmanın duygusal durumundan başlayalım. Bence tasarımcı olmak çok hassas bir meslek, özellikle de sosyal tasarım gibi teorik bağlamda çalışıyorsan. Senin Design Academy Eindhoven'daki tecrübelerin nasıldı?

Bağımsız olarak çalıştığım için çok zorlu bir süreçti. Kendi kararlarını kendin almak zorundasın çünkü Design Academy Eindhoven (DAE) sana ne yapman gerektiğini söyleyen hocaların olduğu okullardan tamamen farklı bir ortam. Kendini net bir şekilde tanımlamak için kendi yolunu bulmak zorundasın. Örneğin benim projem için farklı araçların bir karışımı diyebiliriz; medya sanatı değil, felsefe değil, tasarım değil, sanat değil... Hepsinin arasında bir 'şey'. Fakat zihinsel bağlamda olduğu kadar, aynı zamanda fazlasıyla da kişisel. Ben de kendimi sürekli kişisel farkındalığa erişmek için sorguluyorum. DAE'de yaşadığım zorluk, duygularımı projem aracılığıyla yansıtmama yardımcı oldu. Ama bu zamanla olaylarla başa çıkma şekline evrildi diyebilirim. Bence her şey, kendi ruhsal durumları, duyguları ve onları çevreleyen dünyaya ilişkin algıları ile yakından ilişkili.

Bu önemli bir nokta çünkü *An I* gibi bir proje yaratmana sebep olan kişisel dürtüyü anlamak ve etrafında neler olup bittiğini sorgulamak çok önemli. Özellikle sosyal medya kanallarında ve bu kanalların sosyal dinamiklerini kullanarak duygularımızı ifade etme biçimimiz -emojiler gibi- bazen çok sahte olabiliyor. Ancak bu projede senin kendi duyguların konusunda oldukça açık olduğunu düşünüyorum.

Bence emojiler hakkında daha fazla konuşabiliriz. Emojileri *An I* ile ilişkilendirmek önemli çünkü içerisinde bir dizi planlı ve sıralı çerçeveler var diyebiliriz. Örneğin benim projem Instagram ve uygulama içerisinde yer alan hikaye paylaşımlarına hızlıca önceden hazırlanmış ve sınırlı sayıdaki emojilerden yollama özelliği mesela...

Fazlasıyla yapılandırılmış.

Digital technologies are very powerful and compelling computer applications by which humans can interface and interact with designed environments in a way that creates realistic sense engagement. How can design contribute to improving the social interactions of the digital tools that surround us? Trained in architecture, Design Academy Eindhoven's renowned Social Design Master programme graduate Camilo Oliveira created the project called *An I* which generates a digital self of you through studying all your thoughts and experiences from your social interactions. Combining artificial intelligence and design research, Camilo questions how our sense of self is influenced by the technological developments around us. Through this interactive project, he investigates the possibilities to express our emotions through design with the help of technology. We had a conversation with Camilo Oliveira about design, emotions and digital tools for self-expression with a special focus on *An I*.

Let's begin with the emotional state of being a designer. I think it's very vulnerable to be a designer, especially in the context of theoretical studies such as social design. How was your experience in the Design Academy Eindhoven?

Design, emotions and self-expression in the digital age

It was very challenging because of the freedom. You have to make decisions on your own, so it's totally different than other schools that you have mentors telling you what to do. You have to find your own way to define yourself clearly. For example, my project is a mix of different mediums; it's not a media art, it's not a philosophy, it's not a design, it's not art... It is an in-between thing. But as in the mental state, it's also very personal. I think the trouble that I went through at the Design Academy helped me to externalize my feelings through my project. But this is also my way to deal with things. Everything is very much related to their own state of mind and their emotions, their perception of the world that is surrounding them.

It's crucial to understand this personal urge to create your project *An I* through questioning a lot about what is going on with you, especially on the social media channels. Thinking about the dynamics of those channels and how we express ourselves through emotions with the emojis. Sometimes even we fake it... But I think you are also very transparent about your emotions in this project, right?

I think we can talk about emojis by relating them with *An I* because there is also a series of reactions. If we think about Instagram and its "easy reply" function for example...

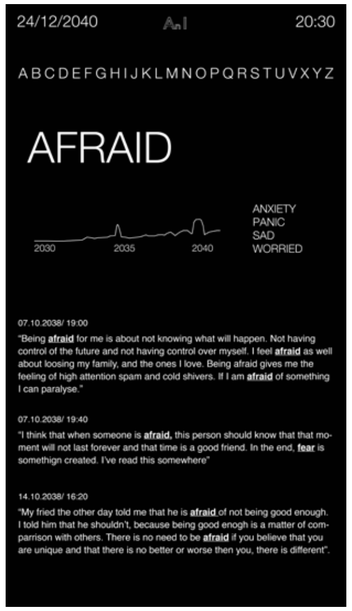
It is very structured.

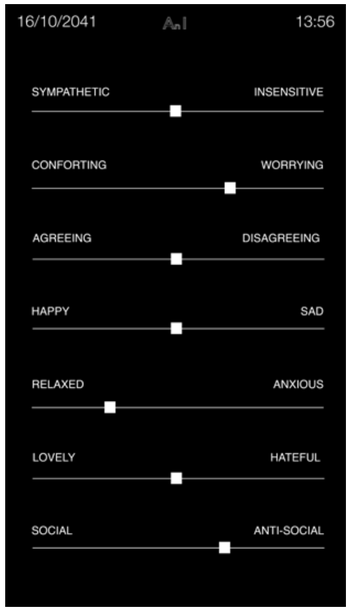
It is super structured. I find interesting how social media or specifically Instagram -which is also related to my project- suggest you have some certain reac-

Evet, çok fazla. Sosyal medyanın ya da özellikle Instagram'ın, size belirli şeylere önceden belirlenmiş tepkiler vermenizi önermesini ilginç buluyorum. Bu aslında benim projem ile ilişkili bir durum. Ayrıca konuya emojiler üzerinden bakarsak, onların farklı ten renklerine sahip olmasını da ciddi bir sorun görüyorum. Ben renk seçimi yapmıyorum, bu yüzden sadece sarı olanları kullanıyorum. Hatta bu farklı ten rengi seçeneklerini ırkçı buluyorum çünkü hala çok az renk seçeneği var. Sana kendini ifade edebilmen için önceden belirlenmiş gülen veya ağlayan bir yüz verilmesi de aynı derecede problemli.

Ama şimdi akıllı telefonunla anında kendine ait olan bir tane de yaratabilirsin! Bana göre bu daha problemli bir durum çünkü *Second Life* adlı oyuna oldukça benziyor. Ama aynı zamanda AI ve makine öğrenmesi yardımıyla telefonunda farklı bir kimlik oluşturmak da bir açıdan kendini ifade biçimi...

Bu çok ilginç bir nokta çünkü ben de aslında projem sırasında *Second Life*'ı araştırıyordum. Sosyal medya, internet ve tüm bu kendimizi ifade edebileceğimiz platformların duyguları yansıtmamıza nasıl yardımcı olabileceğini düşünmeye başladım. Demek istediğim, kendini gizleyerek başka biri olabilirsin. Gerçek hayatta beceremeyeceğin, cesaret edemeyeceğin şeyleri deneyimleyebilirsin. Ayrıca, aynı ilgi alanlarına sahip insanların gerçekte gruplar halinde nasıl toplandıklarını da anlamak istiyordum. Bunun üzerine bir Second Life karakteri yaratmaya karar verdim. Karakter bir kadındı ve aslında sadece çıplak bir şekilde etrafta dolaşıyordu.





Araştırma yaparken Jon Rafman adında *Second Life* üzerine proje yapmış bir sanatçı ile karşılaştım. Uzun zaman önce, hazır meyve suyu reklamlarının maskotu olan *Kool-Aid Man*'i avatar olarak kullanan Rafman, *Second Life*'ta insanlara turlar teklif ediyordu ama insanlar yargılayıcı olmaya ya da onu beğenmemeye başladılar çünkü bu bir açıdan kültürle alay ediyordu.

Second Life karakterim aracılığıyla kendimi yansıtma hikayeme devam edecek olursak, açıkçası yarattığım karakteri tam olarak hissedemedim ve oyunda birçok şeyi nasıl yapacağımı anlamadım. Sadece dans etmenin yanı sıra, bazı seks kulüplerine de gidiyordum. Fakat o oyunda bir şeyleri yapmak için hala tüm imkanlara sahip değilsiniz. Benim derinliklerine inebileceğim bir şey değildi ama oyunlar insanların kendilerini ve duygularını keşfetmelerine izin vermelerine aracı olabilir. Kendimi *Second Life*'ın içerisine dahil etmeye çalışıyordum, bu yüzden *Second Life* karakterimin büyük boy resminin olduğu bir tişört bastırdım. Fakat oyunu kendimizi ifade etme potansiyelini görmek ve onu gerçekten duygularımızı yansıtmak için bir araç olarak kullanmak komik bir deneyimdi.

Şu andaki ilgilendiğim alanlardan biri de, dijital teknolojileri semantik ilişkiler bağlamında inceleyerek yaptığımız seçimleri, etkileşimlerimizi ve dijital kreasyonlarımız sayesinde inşa ettiğimiz toplulukları anlamak için kullanmak... Düşüncelerimiz, görünüşümüz ve kendimizi sosyal medya kanallarıyla ifade etme konusunda gerçek hayattan daha fazla özgürlüğe sahip olduğumuzu düşünüyorum. Çünkü gerçek hayatta tasarımcılar veya mimarlar neredeyse duygusuzlar. Belki de bugünlerde minimalist olma eğiliminde oldukları içindir. Etrafta çirkin ya da üzücü tasarımlar görmüyoruz. Giyinme şeklimiz, görünüşümüz.. Herkes o kadar benzer görünüyor ki bu neredeyse sıkıcı bir hale geldi. Bu yüzden duygularımızı başka yollarla mı ifade etmeye çalışıyoruz acaba?

Tasarımcı olarak duygusuz olduğumuzu düşünmüyorum. Ayrıca bu 'giyinme şeklimiz' ifadesiyle ilgili biraz çatıştığımı söyleyebilirim. Yaptığım projeyle sorguladığım konu aslında bundan bir açıdan İnstagram özelinde kendimizi standart görüntü boyutları gibi çerçevesi belirli araçla ifade etme durumumuz. Bu standartlaştırılmış ifade biçimi, bir insan olarak davranış biçimimizi de standartlaştırıyor mu? Araştırmalarım sırasında, Instagram'ımı diğer insanlarınkiyle karşılaştırıyordum ve birçok davranışın bir şekilde aynı olduğunu ve birçok şeyi aynı şekilde yaptığımızı gördüm. Aynı içerik altında paylaşılmış fotoğrafları toplayan bir Instagram profili (@instarepeat) bile var! Eğer kontrol ederseniz, her şeyin gerçekten aynı olduğunu fark edeceksin.

Fakat yine de dış kabuğumuzdan bahsediyoruz. Bugünlerde kim kendi kıyafetlerini üretiyor ki? Bir kişinin önceden ürettiği bir şeye giriyorsunuz ve bu sadece size özel bile değil. Ama 1920'leri düşünürsek, şapka ile takım elbise giymiş tüm erkekler aynı görünüyordu, tüm kadınlar da aynı şekilde. Giyim konusunda sadece birkaç seçenek vardı. Bu insanların düşünce tarzının da aynı olduğunu söyleyebilir miyiz? Sadece kendilerini gösterme biçimleri nedeniyle daha mı az duygusaldılar? Buna rağmen aynı giyinip, aynı sinyallere sahip olsak bile bu, kıyafetlerimiz diğer tüm insanların eğilimlerimizi anlamalarına yarayan bir iletişim aracı. Sen ne düşünüyorsun?

Kısmen seninle aynı fikirdeyim. Söylemlerimiz hakkında çok düşünüyoruz, ancak hayatımızı kolaylaştırmak için diğer her şeyi basitleştirmeye çalışıyoruz. Adam Nathaniel Furman, Camille Walala, Morag Myerscough gibi kendilerini ifade etmek için renkleri kullanan birkaç tasarımcı ve mimar da var. Bunun aksine, projen siyah arka plan üzerine beyaz metin ve bazen senin beyaz bir tişörtle olan görüntünden oluşuyor. Proje sürecindeki araştırmalarının, görünüşünden ya da renklerden daha önemli olduğunu düşünüyorum. Yani oradaki en önemli şey temsil edilen duygular ve araştırmanın kendisi. Belki de dikkatleri kendi çekmemek için gerekenlerden biridir budur. Kendi bedenini projede kullanmanla ilgili bir soru sormak istiyorum; bu konu hakkında nasıl hissediyorsun?

Aslında başlangıçta başka birini kullandım, ondan kendisiyle konuşmasını istedim. Ama istediğim gibi olmadı çünkü ben bu projenin çok içerisindeydim ve kendimi bu projede kullanmak çok daha kolay olacaktı, ne istediğimi biliyordum. Sonuçta bu proje kendi ihtiyaçlarımın bir yansımasıydı ve bu durum belki başkaları için de tekrarlanabilirdi. Bu yüzden kendimi kullanmaya karar verdim.

Ayrıca duyguları düşündüğümüzde, zihinlerimiz derhal samimiyet, cinsel eğilimler ve cinsiyet meseleleri gibi kavramlara gidiyor. Tasarım söylemleri açısından ise hala niş bir alan, özellikle de duygular için tasarım başlığı altında düşündüğümüzde... Elbette Don Norman'ın *Emotional Design* kitabı gibi referans niteliğinde çalışmalar da var. Ancak ürün tasarımı veya gündelik hayatımızda kullandığımız nesneler özelinde bahsetmiyorum. Teknoloji ile olan ilişkilere daha çok ilgi duyuyorum. Çünkü yapay zekanın etiğine ilişkin duygusal sorunlar zaten gündemde. Gelecek korkumuz olmasına rağmen, bence bu konuyu tartışmak için seninki gibi projeleri düşünmeli ve içimizdeki tüm bu korkudan kurtulmak için gerekli soruları sormalıyız. Tasarım, duygular ve teknolojinin kesişimine dair pek fazla örneğe rastlamıyoruz. Örnek olarak, fuseproject tarafından tasarlanan *Snoo* adındaki robot bebek karyolasını verebilirim. Bu ürün bebekleri rahatlatmak için tasarlanmış fakat bu eylem aslında insanlar arasında gerçekleşen duygusal bir değiş tokuşu da simgeler. Tasarım eleştirmeni Alice Rawsthorn, *Design as an Attitude* kitabında bu konudan bahsederek büyük tartışmalara yol açmıştı. Bu durumda, insani duyguları gerçekten insanla ilgilenen bu robotla değiştirebilir miyiz?

Geçenlerde bu konuyla ilgili araştırma yapıyordum ve *Duygusal Yapay Zeka* (Affective Computing) adlı bir MIT Media Lab araştırma programı buldum. Programın tanımı: "iletişimde, algılamada ve duygusal tepkilerde yeni yollar geliştirerek insan refahını en üst seviyeye çıkarmak." idi. Araştırma konuları: robotik, insan-bilgisayar etkileşimi, sağlık, insan-makine ilişkisi, nörobiyoloji ve sosyal bilimler... Duygular ve teknoloji ile ilgili pek bir şey yapılmadığı fikrine katıldığıma emin değilim. Ama bu MIT programı gibi araştırma laboratuvarlarından çıkan birçok şeyin farkında olmadığıma eminim. Örneğin bu fake computing denilen sahte hesaplama yada *deepfake* haberleri gibi. İnsanlığın bilgi birikiminin nasıl geliştiğini görmek veya robotik duygulara insani tepkiler verilmesini gözlemlemek çok ilginç olurdu.

Son olarak, senin projenin şu anki durumu nedir? Hala devam ediyor mu? *An I*'ı nasıl geliştirmeyi hedefliyorsun?

Şu anda, projenin genişletilmesi için yeni olanaklar arayarak dijital teknolojiyle olan ilişkimizle ilgili yeni konular üzerinde çalışıyorum. Bu her gün yeni problemlerin ortaya çıktığını gördüğümüz zorlu bir konu. Özellikle teknolojinin tam olarak nasıl çalıştığını bilmediğimiz ve sadece onu tükettiğimiz için. Biz tasarımcılar için, kendimiz tarafından üretilen veriler tarafından nasıl tüketildiğimizi görselleştirmenin yollarını bulabilmemizi önemli buluyorum.

tions to specific things. And then if you think about emojis, This is somehow problematic because they have only a few different colours to choose, so it's about defining yourself. I actually reject to choose colours so I only use the yellow ones, You are given a set of tools that you have to express yourself through the predefined smiley or a crying face...

But now you can create your own! Which is more problematic in my opinion, because it's kind of a game called *Second Life*... With the help of AI and machine learning, you are basically able to create a different identity on your phone...

Interestingly enough, I was actually researching *Second Life* during my project. I started to think about how social media, the Internet and all of these self-expressive platforms could help you to externalize these emotions. I mean, by hiding yourself, you can become someone else. You can virtually experience things that you don't have the courage, you don't manage to do it in real life. Also, think about how people actually gather into groups with the same interests. Then I actually decided to create a second life character, it was a woman and it was actually a naked woman. I was just wandering around naked.

While researching, I came across with the project of an artist Jon Rafman who also made a project on *Second Life*. A long time ago he created this "Kool-Aid Man" which is based on the instant juice commercial. He was offering tours to people on *Second Life*, but the people started being judgemental or not liking him because he was mocking the culture.

To continue the story of externalising myself in a *Second Life* avatar, I couldn't really feel this character and I do not understand how to do many things in the game. Besides just dance and then I was also going to some sex clubs. Yet again, you still don't have all the possibilities to do things but just a few... It is not something that I would go too deep but it can be a way for people to let themselves to explore themselves and their feelings. I was trying to put myself on this *Second Life* thing so I printed a T-shirt with full size of my *Second Life* character. But it was funny to see how much potential is there for self-expression, how actually to use this game as a tool to externalize your emotions.

As one of my interests at the moment, using digital technology as a kind of understanding the semantic relations in a way that you choose, interact and build a community around digital creations... I think we have more freedom in a way of thinking, dressing, expressing ourselves through social media channels because in real life designers or architects are almost emotionless. Maybe because they tend to be very minimalist nowadays. We don't see ugly things or sad designs. The way we dress up, the way we look... Everyone looks so similar that almost became boring. And then we chase these emotions somewhere else maybe?

Hmm, I don't really think that we are emotionless as designers and I am a bit in trouble with this "the way that we dress" statement. This is something that I am questioning thorough my project which was about the way that we express ourselves with a given tool such as standardized image size. Do this standardized way of expression also standardizes the way that we behave as a person? During the research, I was also comparing my Instagram with other people's and then I see that many behaviours were somehow the same. By comparing many photos, I saw that we are doing many things in almost the same way. There is even an Instagram profile (@instarepeat) that collects photos of the same topic. If you check it, you will realise that everything is really the same!

But again, in the end, we are talking about our outer shell. Who produces their own clothes nowadays anyway? So, you are just entering into a "preformed something" that someone made it, and not even for just you. But if we think about the 1920s, all the men dressed in suits with hats and they all dress exactly the same, and all the women as well, just a few options on how to dress up. Can we think that the way these people think was also the same? Were they less emotional just because of the way that they present themselves? Even though we end up like dressing the same or having the same kind of signals, it is a mediated communication tool that we provide for the others to understand as well as the trends... What do you think?

I partly agree with you. We think so much about our discourses yet try to simplify everything else to make our lives easier. There are also a couple of designers and architects who use the colours to express themselves such as Adam Nathaniel Furman, Camille Walala, Morag Myerscough... They use colour as a way of expression. On the contrary, your project is with a black background and white text, and then you appear with a white T-shirt. I think in your project the research is so important that your appearance or the colours are not very important anymore. So the most important thing is the represented emotions and the research itself. Maybe that's also one of the reasons that you need to take the attention out of you. I also want to ask a question about putting yourself into your project; how do you feel about it?

I actually used somebody else in the beginning, I asked him to try to talk to himself. But it didn't work as I wanted, because I was so into the project and using myself was easier, I knew what I wanted. In the end, the project is a reflection of my own need, which could be perhaps replicated for others. so I decided to use myself.

Also when we think emotions, our minds immediately go to the notions of intimacy, sexual intentions and gender issues. For the design discourse, it is still a very niche area, especially design for emotions. Of course, there are good studies such as Don Norman's *Emotional Design* as a reference book. But I am not talking about product design or everyday objects in particular. I am more interested in relations with technology. Because there are already emotional issues going on with the ethics of Artificial Intelligence. Although we have fear of the future, we should consider the projects like yours to have this conversation and ask questions to get rid of all these fear inside us. In the intersection of design, emotions and technology, there are not many examples. As an example, I only can think a robotic crib called *Snoo* by *fuseproject* which is designed to comfort babies whereas nurturing is a very emotional exchange between humankind. When design critic Alice Rawsthorn stated it in her *Design as an Attitude* book, it stirred a huge debate. Can we replace human emotions with a robot who is like actually taking care of human in this case?

Recently, I was researching on this topic and I found an MIT Media Lab research program which is called *Affective Computing*. The description of the program is "advance human wellbeing by developing new ways to communicate, understand, and respond to emotion". The research topics are robotics, human computing, health, human-machine interaction, neurobiology, social science... I am not sure if I agree that not much is being done with emotions and technology. I am sure that they are lots of things that I am unaware of coming out of these research labs such as the MIT program. For example, this fake computing and deep fake news... It will be really interesting to observe how to advance human knowledge or the human way of responding to emotions.

Lastly, what is the current status of *An I*? The project is still going on at the moment or not? How do you want to improve *An I*?

At the moment I've been working on new possibilities for the expansion of the project and new topics that relate to our relationship with digital technology. It's an overwhelming topic where we find problematics popping out every day. Especially because we don't know how technology exactly works and we just consume it. I find important for us designers to find ways to visualise how we are being consumed by the data produced by ourselves.

VitrA

X

Arik Levy
Claudio Bellini
Terri Pecora

VitrA'nın ünlü tasarımcılarla birlikte hazırladığı banyo koleksiyonlarına göz atalım

Let's check out VitrA's new bath collections designed in collaboration with renowned designers

Voyage

Banyodan daha fazlası

A toolbox for more

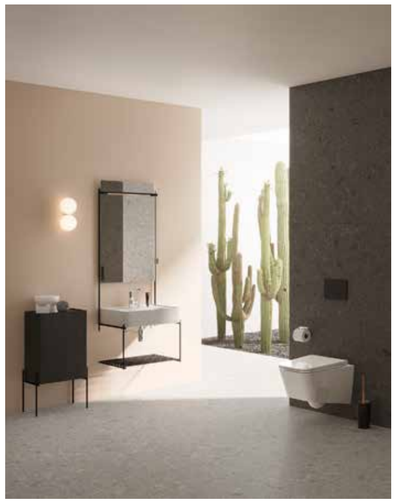
Arik Levy tarafından VitrA Tasarım Ekibi'nin işbirliğiyle geliştirilen *Voyage*, huzurlu bir zihin için yeni olanaklar sunan bir sistemdir. Banyoda geçirilen zamanın sadece fiziksel bir deneyim değil, bir aralık olduğu *Voyage*, bedenin ve zihnin buluştuğu, bir bireyin varlığının duygusal ve ruhsal deneyiminin aktive edildiği bir alan yaratır. *Voyage* en kişisel kişisel tecrübenin kişiselleştirilmiş bir alanı hak ettiğini anlayan ürün yelpazesi, kişisel mekanı kişiselleştirmek ve manevi tecrübeyi geliştirmek için araçlar sunar.

Designed by Arik Levy in collaboration with the VitrA Design Team, *Voyage* is a system offering new possibilities for a peaceful mind. Motivated by the premise that time spent in the bathroom is not just a physical experience, it's an interval; *Voyage* creates a space where the body and mind meet, where the emotional and spiritual spheres of an individual's existence are activated. Understanding that this most human personal experience deserves an individualized space, the product range offers the tools to customize personal space and enhances the spiritual experience.

Arik Levy

Tel Aviv doğumlu Arik Levy İsviçre Art Center College of Design in La Tour-de-Peilz'de endüstriyel tasarım mezunudur. 1992-94 yılları arasında École nationale supérieure de création industrielle/Les Ateliers in Paris' ders verip Avrupa'da workshop'lar düzenlemiştir. 1997'de Pippo Lionni Paris'te heykel üretiminden yerleştirmelere; endüstriyel tasarım ürünlerinden günlük objelere kadar tasarlandığı bağımsız bir stüdyo olarak L design'ı kurmuştur. Levy 2000 yılından bu yana VitrA ile geniş yelpazede ürün tasarımları ve projeler için çalışmaktadır.

Born in Tel Aviv, Arik Levy studied industrial design at Art Center College of Design in La Tour-de-Peilz, Switzerland. From 1992 to 1994, Levy taught at the École nationale supérieure de création industrielle/ Les Ateliers in Paris and led design workshops at various design schools throughout Europe. In 1997 he founded L design, an independent studio in Paris, together with Pippo Lionni. Levy has worked with Vitra since 2000, designing a range of office furnishings and supervising various projects.



Equal

Cesur yalınlık

Poetic within norms

Claudio Bellini tarafından VitrA Tasarım Ekibi'nin işbirliğiyle geliştirilen *Equal*, bütünüyle karakterli bir banyo sunmaktadır. Tasarım yaklaşımı olarak sadelik, kentsel karmaşa içinde denge yaratmanın insan kısayolu; farklı ihtiyaç ve karakterleri karşılayarak uyum sağlar, gürültüyü dışlar. Sadelik, cesur bir karmaşıklığın sonucu olarak ele alınmalıdır.

Designed by Claudio Bellini in collaboration with the VitrA Design Team, *Equal* truly offers a bathroom with character. As a design approach, simplicity is the human shortcut to creating equilibrium within the urban clutter; it offers harmony by welcoming diverse needs and characters, it excludes noise. Simplicity must be treated as the outcome of a brave sophistication.

Claudio Bellini

Milano'da yaşayan Claudio Bellini şehrin ünlü okulu Polytechnic'ten mimarlık ve endüstriyel tasarım bölümü mezunudur. Çocukluğundan bu yana ona en büyük ilham kaynağı olan tasarımcı babası Mario Bellini'yle 2006'da VitrA için *HeadLine* ofis sandalyesini tasarlamıştır. Bellini, kariyerinin ilk yıllarında ofis mobilyalarına yoğunlaşır, çeşitli mimari yarışmalara katılarak büyük *showroom*'ların iç mekân tasarımlarını yapmış ve dünyadan önemli kurumlarıyla çalışarak pek çok uluslararası marka için ürün geliştirmiştir.

Claudio Bellini lives and works in Milan, and graduated in architecture and industrial design from Polytechnic. His father Mario Bellini has been a source of inspiration since his early childhood. The two collaborated on the development of the *HeadLine* office chair for Vitra in 2006. Bellini focused on office furnitures in the beginning of his career. He designed big showrooms and created international brands by working with worldwide well known establishments.

Plural

Sosyalleşme alanı olarak banyo

The bathroom as a social hub

Ünlü tasarımcı Terri Pecora ve VitrA Tasarım Ekibi'nin işbirliğiyle geliştirilen *Plural* koleksiyonundaki her bir öğe, 20. yüzyılın ortalarının ikonik vintage tarzından etkilenere banyoyu paylaşılabilir yeni yaşam alanına dönüştürecek ince ayrıntılarla şekilleniyor. İnovatif sifon sistemi sayesinde duvar bağımsız olarak konumlandırılabilen lavabolar, birbirleriyle uyumlu renk seçeneklerine sahip mobilyalar ve seramik ürünler banyolarda tasarım özgürlüğü sunuyor.

Designed by Terri Pecora in collaboration with the VitrA Design Team, *Plural* offers the feeling of a vintage living room, inspired by the iconic mid 20th century look. Light and airy furniture is creatively embedded into the bathroom environment, introducing a welcoming domestic space where users can share time with others. *Plural*'s refined design language creates an atmosphere of sensual luxury. With an aesthetic mix and match of forms, finishes and colours, it brings objects and people together in a delightfully harmonious bathroom environment.

Terri Pecora

Los Angeles doğumlu ve çalışmalarını Milano'da sürdüren tasarımcı Terri Pecora Domus Academy mezunudur. Mobilya ve banyo ürünleri, gözlük ve moda aksesuarlarıyla çocuk ürünlerinin yanı sıra, stant ve perakende iç mekânlarının tasarımında çalışmıştır. Estetik ve işlevsel çözümleri tercih eden Pecora, tasarım yaparken, her müşterisinin potansiyeline ve pazarın ihtiyaçlarına uygun cevaplar arıyor.

Terri Pecora, from Los Angeles, was graduated from Domus Academy, Milan where she still continues working. Since that she has worked in a broad range of fields within the design sector including furniture design, bathroom products, stand design and Retail interiors, eyewear and fashion accessories and children's products. Aesthetic functionality best describes Terri's work and she has often experimented with unexpected solutions which set her projects apart.

HUAI YUAN WANG

Diyalog: Duygu odaklı tasarım

Dialogue: Design for emotions

ADI TICHO

Yazı Text: Liana Kuyumcuyan
Fotoğraf Photo: Nicolas T. Jakubiak

For this issue, we got together with four design students from Design Academy Eindhoven Social Design Master Course; Adi Ticho, Huai Yuan Wang, Alina Słup and Pia Regenbrecht and talked about their way of designing while bringing emotions into focus

Bu sayı için Design Academy Eindhoven Sosyal Tasarım yüksek lisans programı öğrencilerinden dördüyle, Adi Ticho, Huai Yuan Wang, Alina Słup ve Pia Regenbrecht, bir araya geldik ve duygu odaklı tasarım üzerine konuştuk

Hepinizin çalıştığı konular bu sayının teması olan *Duygu odaklı tasarım*'a bir noktadan bağlanıyor. Hepinizin işlerinin kendinizden, kendi kültürünüzden veya geldiğiniz ülkeden referanslarla başladığını söyleyebiliriz. O nedenle şimdilik projelerinizin hangi aşamada olduğundan ve konularınızı nasıl seçtiğinizden bahsedebiliriz. Kısaca şu an ne üzerine çalıştığınızdan bahsedebilir misiniz?

Huai Yuan Wang: Şu anda hayvanlara nasıl davrandığımızı ve onları nasıl metalaştırdığımızı araştırıyorum. İnsanların her zaman hayvanlarla iletişiminde zorluk oldu. Genelde izinlerini almadan, her anlamda onları sömürüyoruz ve ben bu anlamda kendimi kötü hissediyorum. Örneğin rehber köpekler; onların yaptıkları işin ne kadar değerli olduğunu bildiklerini zannetmiyorum. Bu değerli meslek sadece insan perspektifinden düşünülmüş bir şey. Köpeğin doğasına çok aykırı da olabilir.

Alina Słup: Bu söylediğin bana Vegan Tasarım'ı çağrıştırıyor. İnsan ve diğer türler arasındaki ilişkiyi incelediği için araştırmanda fayda olabilir. Hayvanlardan elde edilmeden yapılmış malzemeleri ve başka canlılara zarar vermeden ihtiyaçlarımızı karşılama konusunu ele alıyor. Bunun bir örneği bal olabilir, arılardan bal almak aslında onlara zarar vermemek mi? Bu da bir tür sömürü olarak ele alınabilir. Yaptıkları işin ürününü almak, onları doğal yaşam yerlerinden ayırmak, popülasyonlarını manipüle etmek bir yana, kışın üretim olmadığı için giderleri azaltmak adına öldürülüyorlar. Bunun gibi örnekler çok var.

Huai Yuan Wang: Evet, teşekkürler. Herkesin bu konuda farklı sınırları var tabii. Bu konuda ne kadar ahlaki duruşları var veya ahlaki duruşa ihtiyaçları var mı bilmiyoruz.

Arılar gibi nesli tükenme tehlikesi altında olan hayvanların haklarını savunan çevreci avukatlar var. Sadece hayvanların değil, doğası korunması gereken ve tehdit altında olan mekânların da korunmasını savunuyorlar. Örneğin Amerika'dan bir avukat, Güney Afrika'daki kirletilmiş bir köyde bulunan bir nehri korumak için ona özerklik kazandırmaya çalışıyor. Bence bu çok güzel bir bakış açısı.

Alina Słup: Bu yıl Ağustos ayında İzlanda'daki Okjökull buzulu için bir cenaze töreni düzenlendi - iklim değişikliği nedeniyle kaybedilmiş ilk buzul. "Erimiş" ve "ölmüş" kelimeleri arasında çok büyük fark var. Bence doğaya da insanlara davrandığımız gibi davranmak ve hatta bu tip kelimeleri kullanmak, olup biten üzerine daha hassas davranmamız için önemli bir yol olabilir. Tasarımcılar için empatinin çok önemli bir araç olduğunu düşünüyorum.

Ve Pia, sen de geçen yıl çalışma alanlarında odaklanma ve stres arasındaki ilişkiyi inceliyordun, özellikle de nefes alma şekilleriyle duyguların manipüle edilebileceğinden bahsetmiştin.

Pia Regenbrecht: Evet, çünkü duygular çalışırken ne kadar efektif olduğumuzu fazlaca etkiliyor. Bunun çevremizden ve kendi içimizden gelen stresle de ilişkisi var. Gerçekten karmaşık bir yaklaşım, anlaması da iyileştirmesi de kolay değil. Savaş ya da kaç. Araştırmam sırasında stres üzerine düşünmenin vücudu nasıl etkilediğini öğrendim. Yani stresin vücudumuz için zararlı olmadığını düşünürsek ve onunla barışık olursak, gerçekten de bir zararı olmayacaktır. Stresli olduğumuz için stres yaparsak da bu nedenle bir hastalığa yakalanmamız çok mümkün. Fakat bu konuda düşüncelerimizi nasıl yönlendirebiliriz?

In this issue our theme is *Design for emotions* and all topics that you are working right now are related to this theme. You are all starting your projects from yourself and from your culture or from your country in a way. So let's just talk about where are you in your project and how did you end up there. Maybe you can shortly explain what your research is about?

Huai Yuan Wang: I am researching on how we treat animals and how we tend to materialize them. We are having difficulties communicating with them. But most of the time we take everything from them without their permission. I feel bad about that. For example guide dogs; we never know if they appreciate what they do. But we consider that their job is marvelous. This marvelous job is based on human's perspective. It can be a deprivation of guide dogs' nature.

Alina Słup: This concern makes me think about Vegan Design. I think it might be interesting for you as it talks about the relationship between humans and other species. It tackles the notion of cruelty-free materials and to which extent we can use other beings to fulfill our own needs. An example can be the honey; is it actually okay to take it from the bees? It is a form of exploitation. Besides taking the product of their work, moving them from their natural habitat, manipulating the population, bees are sometimes being killed in order to minimize the costs during the winter season. And there are many more cases like that.

Huai Yuan Wang: Yes, thank you. Because everyone has different boundaries for this. We don't know how much moral standing do they have or need.

Buna cevap olarak araştırmamı daha elle tutulur hale getirebilmek için nefes alan objeler yaptım. Farklı nefes alışveriş hızlarıyla vücudumuzu sakin veya stresli olduğumuzu düşünmeye iterek, farklı hormonlar salgılayabiliyoruz ve sonuçta gerçekten istediğimiz hissi hissedebiliyoruz.

Duygu ve modumuzu değiştirebilmek için mikroplarla da çalışmıştın, bu organizmalar duygularımızı nasıl etkiliyor?

Pia Regenbrecht: After setting a focus to our microbial gut, and how it is affecting our whole body-system -our mood, emotions, decisions, etc. - scientists research at the moment how the microbes on our skin are influencing us. Every time we touch a surface, we are leaving a lot of our microbes there and of course we receive many as well. The precise numbers are changing, but it is said that more than half of our body is not human, but exists out of microbes. And they are exchanging with our surrounding and influencing us a lot - and with us our mood and emotions. How exactly that happens is still unclear. But what is profen, that a higher microbial diversity on our skin relates to a more healthy physical and mental state of our body. Diseases like depression and dementia would than show a way smaller spectrum of bacteria, fungi etc.

Pia Regenbrecht: Bağırsak mikroplarına ve tüm vücut sistemimizi, modumuzu, duygularımızı ve kararlarımızı nasıl etkilediğine dikkat çektikten sonra bilim insanları şuanda cildimizdeki mikropların bizi nasıl etkilediğini araştırıyor. Bir yüzeye her dokunduğumuzda oraya oldukça mikrop bırakıyoruz, tabii aynı zamanda alıyoruz. Kesin rakamlar değişiyor ama vücudumuzun yarısın-

Adi Ticho: There are environmental lawyers looking into giving rights to protect endangered species like bees etc. Not only for animals even natural places that are treated in a way that is dangaring their existence. One of them is a river in South America that was polluted by the villages around, a lawyer from the US was fighting to protect it by treating the river as autonomy, I think it's really beautiful to look at it that way.

Alina Słup: In August, this year, there was a funeral held on Iceland for the Okjökull glacier - the first one lost to climate change. There is a huge difference in the tone of the word "melted" and "dead". I think there is this urgency to treat nature the same way we would treat humans in order to make people understand better what is going on with the environment. I believe that empathizing is a very important tool for designers.

And Pia, last year you centered upon stress and focusing, especially in working areas, and you were using breath to manipulate our emotions.

Pia Regenbrecht: Yes, because in the end emotions influence how we are doing our work everyday and how efficient we are - or not! It is a lot about the stress which is involved coming from the surrounding and yourself, a very complicated phenomena, not so easy to understand or to ease. Either fight or flight.

During the research, I learned that our thinking about stress is even influencing our body. So if we think stress is harmful for us, it will really be. And if we don't think so, we are not so much prone to get some horrible diseases from it. But how to change your own thoughts about that? In the end I used breathing objects as a tool to make that all a bit more tangible. Fake your breath with some techniques, and your body will believe that you are super calm or super stressed, and will send the right hormones.

You also worked with microbes to change feelings and moods, how are these organisms are affecting our emotions?

Pia Regenbrecht: After setting a focus to our microbial gut, and how it is affecting our whole body-system -our mood, emotions, decisions, etc. - scientists research at the moment how the microbes on our skin are influencing us. Everytime we touch a surface, we are leaving a lot of our microbes there and of course we receive many as well. The precise numbers are changing, but it is said that more than half of our body is not human, but exists out of microbes. And they are exchanging with our surrounding and influencing us a lot - and with us our mood and emotions. How exactly that happens is still unclear. But what is proven, that a higher microbial diversity on our skin relates to a more healthy physical and mental state of our body. Diseases like depression and dementia would than show a way smaller spectrum of bacteria, fungi etc. With this research in mind I speculated about a futuristic microbe-exchange station, which would support this diversity and would challenge and hopefully change our current opinion about the living things on our skin.

So Adi, we can continue with you.

Adi Ticho: I am researching more about women and taboos restricting their lives. This interest started from a trip to India, when I saw that woman who was barely making contact with me and hidden in the back. You only see men on the street, like women doesn't have a presence. I was hosted by a family there and

dan fazlasının insan olmadığı, mikroplardan oluştuğu söyleniyor. Ve çevremizle etkileşime geçtiğimizde bizi fazlasıyla etkiliyorlar- bizi dediğim modumuzu ve duygularımızı. Bunun tam olarak nasıl gerçekleştiği henüz açık değil. Fakat ispatlanan şey şu; cildimizdeki mikrop çeşitliliğinin fazlalığı vücudumuzun fiziksel ve zihinsel durumunun daha sağlıklı olmasına bağlanıyor. Depresyon ve demans gibi hastalıklarda daha az bakteri ve mantar spektrumu görülüyor. Bu araştırmayla fütüristik ve spekülatif bir mikrop-değişim istasyonu kurguladım, bu projedeki amaç vücutlarımızda mikrop çeşitliliği sağlamak ve cildimizde yaşayan bu organizmalara karşı önyargılarımızı kırmak.

Adi, seninle devam edebiliriz.

Adi Ticho: Benim araştırma konum kadınlar ve kadınların hayatını kısıtlayan tabular üzerine. Bu ilgim Hindistan'a yaptığım bir gezi sırasında başladı, orada kadınların benimle çok seyrek iletişime geçtiğini ve hep arka planda olduklarını gördüm. Sokakta sadece erkek görüyorsunuz, kadınlar ise sanki hiç varolmamış gibi. Orada bir ailenin yanında kalıyordum ve evin içinde de aynı tavrı gördüm. Örneğin, kadınların adet dönemlerinde giremeyeceği mekânlar var, yani her ay belli günlerde toplumdan dışlanıyorlar. Saf olmadıkları düşünüldüğünden mutfakta herhangi bir şeyi ellemeleri bile yasak. Bu benim için büyük bir şoktu.

Ayrıca geçen yıl kadın vücudunun ve hazzının tabu olması konusuna çalışıyordum. Araştırmam aynı zamanda mimari ve İnternet gibi mecraların bu tabu ve kısıtlamalar çevresinde nasıl evrildiğini de inceliyor; Google algoritmalarının kadını her yönden nasıl etkilediği gibi. Bunu görmek gerçekten çok ilginç. Örneğin bugün çok ilginç birşey gördüm, örneğin Google'a "çalışmak" veya "CEO" kelimelerinizi yazdığınızda sadece erkek fotoğrafları çıkarken, "seksi" kelimesini yazdığınızda sadece kadın fotoğrafları çıkıyor. Ayrıca "aşk" kelimesi de hep kadınla bağdaştırılıyor, gerçekten bir oran görülebiliyor. Şu anda bu kelime ve fotoğrafları haritalamak üzerine çalışıyorum. Bu kadar çok genelleme olmasını görmek gerçekten çok incitici, ayrıca kadına karşı İsrail de olmak üzere birçok ülkede artan bir şiddet söz konusu.

Yani projenin Hindistan'daki seyahatin sırasında yaşadığın bir rahatsızlıktan başladığını söyleyebiliriz, ama aynı zamanda ülken olan İsrail'deki kadının rolüyle de alakalı.

Adi Ticho: Evet, İsrail'de de sadece kadınların menstrüasyon döneminde girebilecekleri mekânlar var. Şimdiye kadar kadının arka planda saklanması çok yaygın bir şeydi. Dinin bu anlamda kuvvetli bir etkisi var, aynı zamanda Araplardan gelen de benzer bir etki olduğunu söyleyebiliriz.

Huai Yuan Wang: Erkeklerin neden kadınları domine etmeyi istediklerini açıklayan bir filozof var; Mr. Xia. Ona göre kadınlar doğum yaptığı için annenin onlar olduğu açık, ancak babanın kim olduğu kolayca anlaşılamıyor. Çünkü birden fazla ilişkisi olan kadınlar hamile kaldığında babanın kim olduğunun doğal yollardan anlaşılabilmesine imkan yok. Bu biyolojik asimetri, konunun merkezindeki anlaşmazlığa yol açıyor olabilir.

Erkeklerin kadınlar üzerinde kurmak istedikleri kontrol ihtiyacını bu açıdan düşünmek oldukça ilginç.

Huai Yuan Wang: Bu doğru mu gerçekten bilemeyiz ama problemin merkezinde bir konu olduğu kesin.

Adi Ticho: Evet, bence biyolojiyle kesinlikle bir ilgisi var, ama aynı zamanda geleneklerimizi düşününce biyolojiden çok da uzağız.

Konu biyolojinin kabulü olduğunda kuvvetle dine de bağlanıyor.

Adi Ticho: İki cinsiyet olması da aynı zamanda, şimdi bunun oldukça sorgulanası olduğunu düşünüyorum. neden kadın ya da erkek var ki? İnsanları sırf genital bölgeleriyle kategorize ediyoruz. Bana farklı mı davranılmalı, bilmiyorum...

Huai Yuan Wang: Ayrıca sürekli olarak seks arzusuna sahip tek tür insanlar, hayvanlarda genelde sadece belli dönemlerde var. Bunun birçok probleme neden olduğunu düşünüyorum.

Adi Ticho: Bence cinsiyet ayrımı ırkçılığa çok benziyor, özetle insanları bir kalıba koyuyor. Ve bu kalıplar sorunlara neden oluyor.

Fakat farklı cinsiyetlerde farklı seviyelerde hormonlar da var ve bunlar kadınların erkeklerden daha hassas olduğu, dolayısıyla daha zayıf olduğu gibi ortak fikirler yaratıyor.

Adi Ticho: Kadınların hormon seviyeleri konusunda erkeklere en yakın olduğu dönemin menstrüasyon dönemi olduğunu öğrendim.

Ki muhtemelen sahip olduğumuz fikrin zıttı.

Adi Ticho: Ayrıca erkeklerin de döngüleri ve farklı modları var, sadece akıttıkları bir sıvı yok.

Sen ne diyorsun Huai?

Huai Yuan Wang: Testosteronun bana iyi gelmediğini düşünüyorum, beni gerçekten aptallaştırıyor. Kaçınmaya çalışıyorum.

Adi Ticho: Düşüncelerini yüzeyselleştiriyor.

Huai Yuan Wang: Kesinlikle. Sadece basit şeylere odaklanmanı sağlıyor. Bu etkiyi silebilsem daha akıllı bir insan olurum diye düşünüyorum.

Seninle ve ait olma duygusuyla ilgili konuşalım, Alina. Senin projen Polonya, nostalji ve kimlik duygusuyla nasıl bağlantılı?

Alina Słup: Araştırmama ulusal kimlik konusuyla başladım. Yurtdışında yaşarken ülkemle, kültürüyle ve doğasıyla olan bağımın çok güçlü olduğunu fark ettim. İçinde büyüdüğüm patriarşik ruh beni gerçekten ülkeye ve tarihine bağladı. Diğer yandan, bir ulusa ait olma duygusu sıklıkla negatif ve epey tehlikeli bir şey olarak anlaşılıyor ve kullanılıyor. Ulusal kimliğin geleceğinin, özellikle de küreselleşmenin ve kültür çarpışmalarının günlük olarak gerçekleştiği bir dünyada ne olacağını merak etmeye başladım. Şu anda kimlik yapısının ardına saklanmış duyguları araştırıyorum. Nostaljinin rolünü ve insanların ait olma duygusunu inceliyorum.

HUAI YUAN WANG, LİANA KUYUMCUYAN, ADI TICHO

I saw the same attitude at home. For example, when women have their periods, there are places they are not allowed to go, they are excluded from the community a few days every month during the cycle. They are seen as impure and not allowed to touch anything in the kitchen even. This was really a shock for me.

Last year I was working about women's pleasure, and the taboo of woman's body. My research also looks on how the architecture and Internet evolved around these taboos and restrictions; how the algorithms of Google photos are controlling women in all sorts of ways. It is so crazy to see. I saw a very interesting thing today; if you write "work" or "CEO" on Google, you see only pictures of men, and if you Google "sexy", you start seeing photos of women. Also the word "love" is seen related to women, you really see a ratio. Now I am mapping these words and photos. It really hurts to see these generalizations are everywhere, and there is a very strong violence against women, also in Israel.

So, we can say that your last project started with the feeling of discomfort you had while your visit in India, but it is also connected to your country Israel in terms of concerning about the position of women.

Adi Ticho: Yes, also in Israel we have spaces only for women for menstruation times. Hiding women was a common thing until now. Religion is still very strong and also we have a lot of Arabic influence which have very similar approach, so yes...

Huai Yuan Wang: There is a philosopher, Mr. Xia, talking about why men have a desire to control or dominate women. He says because when a mother gives birth, it's clear that she is the mother of the child, but it's more difficult to check the father; because if the women have multiple relationships you cannot know the father in natural ways. This biological asymmetry can be the basic conflict of this issue.

It's interesting to see man's need of control on women from this point of view.

Huai Yuan Wang: We don't know if this is right, but maybe this is the core of the problem.

Adi Ticho: Yes, it is definitely coming from the biology, but at the same time we are so far from the biology, in the sense of our traditions. This is really an interesting connection between society and biology.

It is also strongly connected to religion when the case is the acceptance of biology.

Adi Ticho: And also even having two genders, I feel now that is so questionable. Why do we even have her or him? We categorize people just because of their genitals. Do I have to be treated different, I don't know...

Huai Yuan Wang: Also humans are the only species that have the desire of sex in the whole time, the animals normally only have specific periods. I think it causes many problems.

Adi Ticho: I think gender separation is very similar to racism, it is basically putting humans in boxes. And these boxes are causing problems.

But there are also different levels of hormones in different genders, and these are creating common views like women are more sensitive than men, and that's why they are weaker.

Adi Ticho: I learned that the time that the women are closest to men in case of hormone levels is menstruation.

Which probably the opposite idea of we have.

Adi Ticho: Also men have cycles and different moods, they just don't have the fluid coming out.

What about that Huai?

Huai Yuan Wang: I feel the testosterone is a really bad thing for me, that makes me really stupid. I try to avoid it.

Adi Ticho: It flattens what you think.

Huai Yuan Wang: Exactly. It makes you focus only on simple things. I feel like if I can delete it's effect I will be a smarter person.

Let's talk about you Alina, and the emotion of belonging. How is your project related to Poland and the idea of nostalgia and identity?

Adi Ticho: Evlerine geri dönemeyen insanları düşünüyordum. Suriye'li bir arkadaşım var ve burada takılı kaldı gibi. Besbelli burda olması onun için daha iyi tabii ama sürekli evini özlüyor. İnsanların bir yere ait olmayıp yine de özlem duyması çok enteresan.

Belki Taiwan hakkında da konuşabiliriz. Taiwan'da tasarım eğitimi nasıl? Nasıl tanımlanıyor?

Huai Yuan Wang: Sanırım Taiwan'da tasarım eğitimi daha çok pratiğe dayalı, sadece endüstriyel tasarım, grafik tasarım, iç mimari ya da mimari var... Sosyal Tasarım'la bağlantılı herhangi bir okul ya da departman yok. sosyal konularla ilgilenmek isteseniz bile, buna sanatın bir parçası olarak bakıyorlar. Bunun üzücü olduğunu düşünüyorum. Avrupa'da tasarım halka açılıyor, insanların işinizin bir parçası olması çok yaygın. Bunun beni daha mutlu ettiğini düşünüyorum.

Bu yüzden mi eğitimine devam etmek için Hollanda'ya geldin?

Huai Yuan Wang: Evet, çünkü pratik eğitimde müşterileri düşünmek, hedef gruplarını belirlemek gerek ama ben bunu hiç önemsemediğimi düşünüyorum. Grupların farklılığını önemsemiyorum. Tanımadığım insanlar için birşeyler tasarlamak benim için zor. Önce kendimle başlamanın daha kolay olduğunu düşünüyorum. Aksi takdirde kaybolurum.

Aynı soruyu sana da sormak istiyorum, İsrail'de tasarım eğitimi nasıl?

Adi Ticho: Tasarım İsrail'de henüz çok yeni. Büyük resme bakmıyorlar, daha çok problem çözmekle ilgileniyorlar. Burası daha konsept üzerine ve araç olarak duyguları kullanmakta sakınca yok. Burada sanat ve tasarım arsında bir gri bölgeniz oluyor. Huai'nin de dediği gibi, fiziksel araçları yok ama duygularını kullanabiliyor.

Genel bir soru sormak istiyorum; tasarım için araç olarak duygularımızı kullandığımızda aynı zamanda sanat ve tasarım arasında bir yolda ilerlediğimizi söyledin. Neden hisler için olan tasarımlar sanata yakın olarak görülüyor? Görünmez olan bir şeyi tasarladığımız için mi?

Adi Ticho: Evet, sanırım aynı zamanda önceden aldığımız eğitimden de böyle geliyor; somut, düzeltilmesi gereken bir şeye olan ihtiyaç. Tasarımda da böyle yapıyoruz; bir sorunu düzeltiyoruz.

Belki bu bakış açısı artık tasarıma uymuyor. Artık daha fazla somut olmayan şeylerle ilgileniyoruz; iklim değişimi, stres ve cinsiyet sorunları gibi...

Adi Ticho: Rönesans mimarlarını da düşünebiliriz, onlar her şeydi; sanatçı, tasarımcı, heykeltraş, filozof... Entellektüel değilsen mimar sayılmıyordun.

Huai Yuan Wang: Geçen hafta bir *workshop* sırasında hocalar bizi çalışma şeklimize göre üç gruba ayırdı; akıl, kalp ve el olarak.

Adi Ticho: Ben akıldaydım. Fazlasıyla enteresandı çünkü başlangıç noktası olarak farklı biçimlerde çalışıyoruz.

Akıl ve kalp arasındaki fark nedir? Eli anlıyorum, muhtemelen daha çok pratik olmak ve malzemeyle başlayıp üretmekle ilgili. Ama akıl ve kalp arasındaki fark benim için biraz bulanık.

Huai Yuan Wang: Mesela ben kalpteydim. Projelerine kişisel duygularla başlayan kişiler bu gruptaydı.

"Akıl"da olan insanların başlangıç noktası ne?

Adi Ticho: Her zaman sonuçları gerçeklerle değerlendirmekle ilgili denebilir, ifadeleri gerçek hikayelerle desteklemek.

Alina Słup: Ben de akıldaydım. Yine de şu an üzerinde çalıştığım araştırmada daha çok kalp tarafına geçmeye başlıyorum, duyguları deneyimlemeden anlayabileceğimizi söyleyen aklın sıklıkla engel koyduğu tarafa. Kendinizle tartışmak zor ama baş-kalp-el arasında dengede olmanın faydaları oldukça önemli.

Öyleyse akıl, kalpten daha analitik.

Huai Yuan Wang: Sanırım kalbe ait olanların kaybolmaları daha kolay. Kolaylıkla kendimizden şüphe ediyor ve bazen nasıl devam etmemiz gerektiğini bilmiyoruz (belki sadece benim için öyledir). Belli bir konu üzerinde çokça şey hissedebiliyorum. Ama bazen nereye gitmem gerektiğini bilmiyorum.

Adi Ticho: Öyleyse çok sorguluyorsun?

Huai Yuan Wang: Evet ama sorgulasam bile, kesinlikle duygularımı takip ediyorum.

Alina Słup: I started my research from the topic of national identity. While living abroad I realized that my connection with my own country, its nature and culture is very strong.The patriotic spirit in which I was raised in, made me truly connected to the land and its history. On the other hand, the sense of belonging to the nation is used and understood in often negative and highly dangerous way. I begin to wonder what is the future of national identity, especially in a world where globalization processes and culture clash are happening on a daily basis. Right now I'm researching on the emotions hiding behind the construct of identity. I'm investigating on the role of nostalgia and the human need of belonging.

Adi Ticho: I was just thinking about people who cannot go back to their home. I have a friend from Syria and he is kind of stuck here. It is obviously better for him to be here, but he is always missing his home. It's interesting how can people do feel longing when they don't belong somewhere.

Maybe we can talk about Taiwan as well. How is the education of design in Taiwan, how is defined?

Huai Yuan Wang: I think in Taiwan design education is more practical, we only have industrial design, or graphic design, interior or architecture... We don't have any school or department can be related to Social Design. Even if you want to deal with social oriented topics, it's seen as a part of art. I feel it is a pity. Here in Europe the design is revealed in public, it's so common that the audience is a part of your work. I think that makes me feel happier.

Is that why you came to the Netherlands to continue your education?

Huai Yuan Wang: Yes, because in practical education, you need to consider clients, and you need to define target groups, but I feel I don't really care. I don't care about the difference of ranges. It is hard for me to design things for people that I don't know. I think it's easier for me to start with myself. Otherwise I will get lost.

I want to ask the same question to you, what about design education in Israel?

Adi Ticho: Design is still very young in Israel. They don't really think in a bigger picture, it's more about fixing problems. Here is more conceptual and it's okay to bring emotions as a tool. Here you have a grey area, in between art and design. Like what Huai said; he doesn't have the physical tools, but he uses his emotions.

I want to ask a general question; you said when we use emotions as a tool to design, we are also going on the direction of being in between art and design. Why we think designing for emotions in close to art? Is it because we design for an invisible thing?

Adi Ticho: Yes, I guess it's also coming from our previous education, it's the need to have something tangible, something to fix. That's how we do it in design; we fix a problem.

Maybe this view on design is not fitting anymore. Now we start to concern about non-tangible things like climate change, stress, or gender issues...

Adi Ticho: We can also think about architects in the Renaissance; they were everything. They were artists, designers, sculptures, philosophers. You were not considered as an architect if you were not an intellectual.

Huai Yuan Wang: Last week we had a workshop, and the mentor divided our class into three different groups by our way of working. There are three different groups which are head, heart and hand.

Adi Ticho: I was in the head. It was very interesting because we all work in different ways as starting points.

What is the difference between the head and the heart? I can understand the hand, probably it's about being practical and starting from materials and making. But the difference between the head and the heart is a bit blurry to me.

Huai Yuan Wang: I was in the heart for example. They were people who start to their projects from their personal feelings.

What is the starting point of "head" people?

Adi Ticho: It was more about always trying to evaluate the consequences with facts, always reassuring the statement with real stories.

Alina Słup: I am the head as well. However in the research that I'm working on right now, I'm trying to shift more to the heart side, the side that head often blocks suggesting that you can understand feelings without really experiencing them. It is hard to argue with yourself, but the benefits you can get from being in balance of head - heart - hand are worth trying.

So it is a bit more analytic than the heart.

Huai Yuan Wang: I feel like people who belong to heart are easier to get lost. We easily have doubts of ourselves and we just don't know how to continue sometimes (maybe it's just me). I am able to feel a lot about a certain topic. But sometimes I just don't know where to go.

Adi Ticho: So you are questioning a lot?

Huai Yuan Wang: Yes, but even though I question, I do follow my emotions for sure.

BASSE STITTGEN

İkilemin fiziksel temsili

Physical representation of a duality

Basse Stittgen ile 2017 yılında başladığı ve hala devam etmekte olan artık kanı değerlendirme amacı güden *Blood Related* isimli projesi ve dışarı kapalı bir endüstri olan kesimhaneler üzerine konuştuk

We talked with Basse Stittgen about his ongoing project named *Blood Related* started in 2017 that focuses utilizing residual blood and also his way of working with a closed-off industry: slaughtering

Yazı Text: Liana Kuyumcuyan

Amsterdam merkezli çalışan ürün tasarımcısı Basse Stittgen, atık ve doğal malzemelerle plastik kullanımına alternatif bulmak üzerine çalışıyor. Özellikle *Blood Related* isimli -Design Academy Eindhoven, Sosyal Tasarım yüksek lisans bölümü için mezuniyet projesi olarak başladığı- projesi, özellikle gündelik hayatımızda hiç düşünmediğimiz, ilginç bir konuya değiniyor: Et üretmek amacıyla kesilen hayvanlardan artan ve kullanılmayan kan. Basse ile *Blood Related* projesini ve bu dışarı kapalı üretim biçimiyle nasıl çalıştığını konuştuk.

Blood Related projesi nasıl başladı? Araştırman seni bu konuya nasıl getirdi?

Genelde bütün projelerim malzemeye duyduğum merak üzerinden evriliyor. Bu ilgi zamanla bütün aşamaları anlayabilmek için malzemeyi de kendim yapmak istediğimi fark etmemle arttı. Biyo-malzemeler üzerine yaptığım geniş bir araştırma sırasında 1855 yılında Fransa'da icat edilen MDF'nin %85 oranında talaş ve %15 oranında kanla preslendikten sonra el işçiliğiyle detaylandırılarak, sadece üst gelir sınıfından insanların karşılayabileceği fiyatlarda satılan değerli ürünler için kullanıldığını öğrendim. Bugün bizde tiksinme ve iğrenme gibi duygular uyandıran kan gibi bir malzemenin eskiden lüks objelerin üretiminde yapıştırıcı olarak kullanıldığını öğrenmek çok ilgimi çekmişti.

Ve sen de inek kanıyla çalışmaya karar verdin. Peki malzemeyi nereden buluyorsun?

Hollanda'nın doğusunda, küçük çapta çalışan bir ailenin işlettiği mezbahayla işbirliği yapıyorum. Endüstri fazlasıyla içine kapalı olduğu ve çalışanlar dışarıdan gelenlere güvenmediği için bu irtibatı kurmam çok zor oldu.

Projenin bir yanı atık ve biyomalzemelere odaklanırken, diğer yanı hiç düşünmediğimiz ama sayısı çok yüksek olan hayvan kesimine değiniyor. Bu konuyu nasıl ele alıyorsun?

Projenin en büyük tarafı gizli kapılar ardında gerçekleşen bu endüstri gerçeği üzerine farkındalık yaratmak. Bu farkındalık da ilerde daha bilinçli tüketim yapılması için bir adım niteliği taşıyor. İnsanları bu sayılarla karşı karşıya getirmek hoşuma gidiyor, çünkü bu gerçeği yok saymak da çok kolay. Hayvan kesimi üzerine verilen datalar kağıt veya ekran üzerinde gördüğümüz rakamlardan ibaret. Bu datayı kullanılmayan inek kanıyla üretilmiş bloklar üzerine kazımakla, bu sayıları gerçekten ait olduğu anlamla, fiziksel olarak bir araya getirmeyi amaçlıyorum.

Mezbahalarla işbirliği yapmak nasıldı? Böyle bir üretim şeklini yakından takip etmek seni ve üretim şeklini nasıl etkiledi?

Bir hayvanın ölümüne şahit olmak, projenin en kritik ve ağır basamağıydı.

Basse Stittgen is a product designer based in Amsterdam, working on waste and biomaterials to create an alternative for plastic. Especially his project *Blood Related* (started as graduation project for Design Academy Eindhoven, Social Design master course) is bringing a very interesting issue which is not taken under consideration in daily life: the waste of blood coming from slaughtering. We talked with Basse about his project *Blood Related* and his process of working with a closed-off industry.

How did your project *Blood Related* started? How your research brought you on this topic?

Most of my work revolves around a fascination for material. This interest gradually developed into an urge to create the materials myself to understand the whole process. I did an extensive research into the history of bio-materials and came across a sort of MDF board invented 1855 in France, pressed out of 85% sawdust and 15% oxblood into a solid block that was later crafted into beautiful objects which could only be afforded by the richest parts of society. What fascinated me was that the possibility of making a material by using blood as a glue, which is a material that triggers disgust and aversion today, but it was appreciated as a luxury good back then.

So you decided to work with cow blood. But how do you find it?

I'm collaborating with a small family run abattoir in the east of Holland. Finding this contact was very difficult as it is a closed-off industry that tends to not trust outsiders.

One side of the project is focusing on waste and biomaterials, the other side is strongly indicating the number of slaughtering that we never think about. How did you elaborate on this issue?

A big part of the work is intended to generate awareness for this hidden industrial reality. And that awareness could be a step towards a conscious consumption. I like to confront viewers with these numbers, because it is very easy to look the other way as well. Data presented on slaughtering is detached from its subject, indicated in numbers on papers or screens we can relate to intellectually. By engraving the data onto blocks made of discarded cow blood, I try to physically re-connect those numbers back to what they refer to.

How was collaborating with slaughterhouses? How did it affect you and your process confronting this kind of production?

Witnessing the killing of an animal was one of the most crucial and most heavy steps in the project. If I like it or not, by doing this work I'm a part of the

Beğensem de beğenmesem de, bu projeyi yapmak -ne kadar aramdaki mesafeyi korumaya çalışsam da- beni bu endüstrinin bir parçası haline getiriyor. Bu mesafeyi korumak adına ürünlerim satılık değiller. Bu nedenle de canlı bir hayvanın yemeğe dönüşünü çiftlikten mezbahaya dek takip etmem gerekti.

O halde ürünlerin gündelik hayatta kullanılmasını planlamadın?

Evet, bu objeler sadece olabilecekleri ürünlerin birer referansı. Kullanılabilir ürünler yapmak anlattığım hikâyenin üzerindeki dikkati dağıtırdı. Bu objeleri satmaya kalkarsam da endüstriyle aramda kurmaya çalıştığım mesafeyi kaybederdim. Ayrıca, proje atık sorununu işaret edecek şekilde geniş olarak düşünülebilse de, aslında hayvan kesimi endüstrisinin tek sorunu atık değil, bu nedenle tüketiciyi direkt olarak bir yerleştirmeyle karşı karşıya getirmeyi amaçladım.

Bu yerleştirmeler dışında, projenin bir diğer ilginç kolu ineklerin kalp atışlarını kaydettiğin ve yine kanla ürettiğin plaklar. Bu fikir nereden geldi? Sence ses, duygu yaratma konusuna farklı bir aşama mı katıyor?

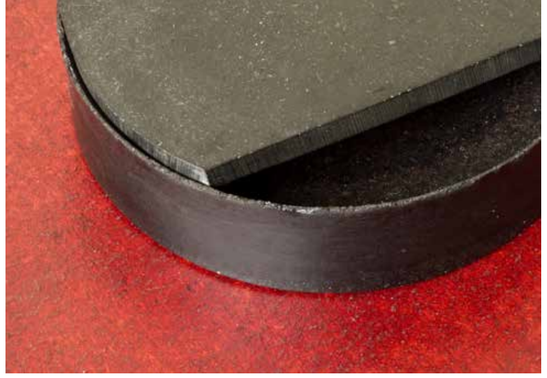
Kan aslında aynı zamanda hem yaşam hem de ölümü temsil edebilecek tek malzeme. Kalp atışını -yaşamın sembolü- ölü bir hayvanın kanından yapılan bir objeye koymak bu ikilemin fiziksel temsiline dönüşüyor. Bence sesle tetiklenen duygular çok öznel, bir kalp atışı dinlemek çok samimi bir duygu, yani izleyici ve inek arasında bir yakınlık kuruyor, çiftlik hayvanları olarak etiketlenen canlılarla hiç girmediğimiz bir ilişki...

Araştırma ve üretim süreçlerinde neler hissettin?

Mezbahaya gitmeden önce korku ve stres, malzeme araştırması sırasında rahatlama ve heyecan duydum. Belki kendi tüketim alışkanlıklarımı düşündükçe biraz tiksinme... Farklı zamanlarda farklı birçok duygu hissettiğimi söyleyebilirim, ancak bu duyguları ürünlere yansıtmamaya çalıştım çünkü aslında bu kişisel bir proje değil.

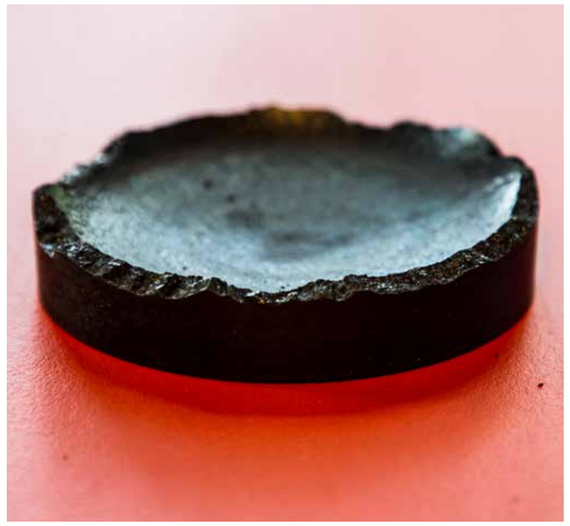
Proje üzerine bugün neler hissediyorsun, geriye baktığında değişen şeyler neler?

Proje hakkında hala aynı duyguları hissediyorum, ancak projeyle çalışma biçimimde farklar oluştu, bunun da doğal bir gelişme olduğunu düşünüyorum. İlk başta en çok odaklandığım noktalar malzemeyi geliştirmek ve yeni özelliklerini keşfetmekti, daha sonra asıl soru, bu malzemeyi amacımı en iyi gösterecek şekilde nasıl sunacağımı bulmaktı.



BASSE STITTGEN, BLOOD RELATED, BLOOD BOWL DETAIL

BASSE STITTGEN, BLOOD RELATED, BLOOD BOWL, RECORD



BASSE STITTGEN, BLOOD RELATED, BLOOD BOWL

industry even though I try to maintain a critical distance, which is also why none of the work is for sale. Because of that, I felt the necessity of being a part of the process of turning a living animal into food by following them from the farm to slaughterhouse.

So, your products are not meant to be used in daily life?

Yes, the objects are just references of products. Making usable objects would distract the intention of telling a story. I would lose my critical distance with the industry if I was selling them. And also, the project can be scaled up to address the waste problem – but actually, the problem of slaughter industry is not only the waste, it's the industry's itself, which is why I try to address the consumer directly through these installations.

Besides the installations, you also make records to play the heartbeat of cows. How did you come to this idea? Do you think the sound has another level of creating emotions?

Blood is the only matter that can simultaneously represent life and death. By putting a heartbeat -the sign of life- onto the blood of a dead animal became a physical representation of this duality. I think the emotions triggered by the sound are very subjective, listening to a heartbeat is something very intimate, so there is an intimacy created between the viewer and the cow, something that is almost lost in our relationship to animals labelled as livestock.

What kind of feelings you had during the process of research and production?

It was stress and fear before going to the slaughterhouse, then relief and excitement in the material research. Maybe disgust towards my own consumption habits... I can say there are many emotions depending on the different periods, but I try to not translate them into the work, as it is not a personal project.

What are your feelings about this project now, what changed when you look back?

I still feel the same about the project, the thing that changed is my approach of working with it, which feels like a natural development. In the beginning the focus was very much on developing the material and exploring its properties, and from there the question was how to put this material to use in a way that it conveys my intentions the best.

BASSE STITTGEN, BLOOD RELATED, TOTEM

BASSE STITTGEN, BLOOD RELATED

BASSE STITTGEN, BLOOD RELATED PROCESS

Projeler: Duygu odaklı tasarım

Projects: Design for emotions

VIVIEN TAUCHMANN, SELF-AS-OTHER-TRAININGS: TEXTILES, BY THE COURTESY OF VIVIEN TAUCHMANN

Bu dosyada farklı noktalardan farklı duygulara dokunan projeleri bir araya getirmeye çalıştık. Tasarımcılardan bazıları, süreçlerini daha derin anlayabilmemiz adına hem projeleri, hem de temamız olan *Duygu odaklı tasarım* üzerine sorularımızı yanıtladılar

In this dossier we tried to bring together different projects related to emotions in different manners. Some of the designers answered our questions to reflect their ideas both on their projects and our theme *Design for emotions* to give us a deeper understanding of their process

Studio Ludovico
2018
Süper Tatlı Seri

Super Sweet Series

Super Sweet Series çocukluğumuzun tecrübe, hatıra ve gerçekliklerinin; uzun vadeli ve eşsiz bir biçimde yetişkinliğe nasıl taşınabileceğini ve geleceğimizi etkileyebileceğini inceliyor. Seri üç farklı parçadan oluşuyor: *Hope* isimli mumluk, biçimi ve işleviyle hatırladığım bir anıya odaklanıyor: Büyükannem diyabet nedeniyle hastaneye kaldırıldığımda beni ziyaret etmesi ve ayrılmadan önce "Bu gece senin için bir mum yakacağım ve her şey yoluna girecek," demesi. *Feed them a pig,* mumlukla kumbaranın bir araya gelmesiyle ortaya çıktı, çünkü diyabet için ilk tedavi domuz ve ineklerden elde edilen insülinle yapılıyor. *Sugar o'clock* ise saat, lamba ve inek memelerinin birleşimi. Bu durum, diyabetik yaşamın zamanlamalarını ve faaliyetlerini belirliyor.

Tekniğimde kullandığım araştırma şeker kristallerinden yapılabilecek bir yeni malzeme keşfetmeyi amaçlıyor. Bize çok aşina olan bu malzemenin pastane endüstrisinde kullanılan diğer malzemelerle birleşimi yeni form denemelerine ve moleküler yapılar denemeye şans veriyor. Sonuç olarak bu malzeme, şeker bazlı biyoplastiğe dönüştürülerek ve estetik bir değer verilerek yeme dışında farklı bir amaca hizmet ediyor.

Alves Ludovico tarafından yazılmıştır.

Duygular doğrultusunda tasarım yapmak nasıl bir deneyim? Araştırma ve üretim sürecinde neler hissettin? Projeyi bitirdikten sonra duyguların değişti mi?

Duygularımın işi devralmasına izin verdim, onlar projemi yaptılar. Genellikle süreç esnasındaki rolümün; projenin malzemesini, biçimini ve anlatımını tanımlayan, duyguları tercüme eden bir tasarımcıdan daha kolay olduğunu hissediyorum.

Duygular karmaşıktır. Proje süresince de duygularım, haksızlıktan empatiye kadar değişebiliyor. Örneğin kişisel düzeydeki haksızlığı sorguladığım yer neden pankreasımın iflas ettiğiydi. Neden tıbbi malzemeler yeterli değildi? Sonrasındaysa empati, insanlardan aldığım geri dönüşlerle oluştu.

Üzüntülerimle olan ilişkim muhtemelen sürecek ama sanırım onlar için daha rahat bir yer buldum. Bu süreçte karşılaştığım rasyonel anlayış ve merhamet, duyguları daha farklı bir şekilde düşünmemde yardımcı oldu.

Sizce duygulara yönelik tasarım yapmanın aciliyeti nedir? Bugün, hislerimizi görselleştirme konusunda hızla artan bir ihtiyaç olduğunu düşünüyor musun?

En az tasarım uygulamalarına yönelik ihtiyaç kadar acil. Duygular; toplumun ve bireyin ahlaki pusulasının tetikleyicisidir. Görsel medyanın diğerlerine karşın tercih edilmesi gerektiğini söyleyemem ancak duygusal anlatıların daha iyi uygulamalar sunabileceğinden eminim.

Super sweet series overlooks the lasting and unique way in which facts, memories and experiences of childhood can remain with us into adulthood and influence the future. This series is composed of three different pieces: *Hope* is a candle holder that relates its form and function to a remembrance; my grandma pay me a visit when I was hospitalized due to diabetes. "Tonight, I will light up a candle for you and everything will be fine," she said before leaving. *Feed them a pig* is a hybrid between a candle holder a piggy bank. The first treatment for diabetes consisted of insulin extracted from pigs and cows. And *Sugar o'clock* is a hybrid between a clock, a lamp and cow udders. The condition dictates the timings and activities of diabetic life.

My research path on the technique explores the physicality of sugar crystals for creating new types of materiality. Taking this very familiar ingredient together with other ingredients used in the bakery industry and applying it to a new process of experimentation, altering molecular structures. As a result, a technique has been developed that uses a laser to sinter a sweet mixture creating a sugar-based bioplastic a procedure that allows producing objects adding so a particular sense of aesthetic value to a material that we otherwise will take for granted.

Text written by Alves Ludovico.

How did you experience making a project for emotions as a designer? What kind of feelings you had during the process of research and production? Did your emotions change after finalizing the project?

I let my emotions take over, they made my project. Often during the process, I felt like my role was more of a facilitator than a designer translating emotions that defined the material, form and narrative of the project.

Emotions are complex. Throughout the project span, my feelings had ranged from unfairness to empathy. Unfairness at a personal level where I questioned why my pancreas had to fail? Why medical supply is not fair? Empathy came later when I got empathic feedback from the public. The relationship with my emotional sorrows will probably last but I guess I have found a more comfortable place for them. The processing, rational understanding and compassion that I encounter during the process help me to consider emotions differently.

How would you describe the urgency of designing for emotions? Is there an accelerating need to make the feelings visible in today's world?

As urgent as the demand for design practices. Emotions are the trigger to society's and the individual's moral compass. I wouldn't say that the visual media should be preferred despite the other ones but I am sure that emotional narratives can convey better practices.

Can Küçük
2019
Kaide Üstünde Erkek Figür

Male Figure on Pedestal

Kaide Üstünde Erkek Figür, bir ahşap oyuncak/heykel. Heykelin kaidesi, her birinde bir çift gözün kazılı olduğu ahşap blokların üst üste yığılmasından oluşuyor. Blok yığını içinden, dengeyi bozmadan çekilip alınan parçalardan meydana gelen erkek figür ise, kaidenin üstüne yerleşiyor. Heykelin oyuncu inşa biçimi izleyiciye başka türlü figür olasılıkları önerirken, heykele dokunulması halinde kolayca yıkılıp bozulacağını da işaret ediyor. Bu oyuncak/heykelin oynayan kişi için öğretici yanı ise, erkeği ve erkekliği her seferinde yeniden kurmakta, kurulan yapının hassas dengesinde, nihayet yıkılmasında ve tüm bu aşamaların zevkle tekrar edilmesinde yatıyor.

Can Küçük tarafından yazılmıştır.

Duygular doğrultusunda tasarım yapmak nasıl bir deneyim? Araştırma ve üretim sürecinde neler hissettin? Projeyi bitirdikten sonra duyguların değişti mi?

Hastanedeki bir duvarı orman fotoğrafıyla kaplamak beklendiği üzere hastaları sakinleştirmiyor. Ormandaki ferahlığın, örneğin zemin döşemesindeki karşılığını bulmak daha doğru bir yol olurdu. Nesne üretirken de dilin tercümesinde olduğu gibi, kelimesi kelimesine karşılık bulmaktan kaçınmak gerekiyor. Yaptığım nesnelerde de, eğer onunla ilişki kuran kişide uyanmasını istediğim belirli bir duygu varsa, kendi duygusal deneyimimi aynen aktarmak yerine başka malzemeler ve kullanım biçimlerinde onun tezahürlerini arıyorum. Örneğin *Kaide Üstünde Erkek Figür* benim için kıskançlık, hayal kırıklığı ve bu duyguları nasıl düzenlediğimle ilgili. İşin adını referansla hayalindeki "erkeği" ahşap bloklarla inşa etme oyununa dahil olan kişiler, bu yolla bahsettiğim hisleri deneyimleyebilirler. İş üzerine çalışırken her ne kadar bu duyguların üzerine gitsem de duygusallıktan arınmış bir sonuç aradım. Böylece iş, duyguların salt ifadesiyle değil, ortaya çıkma potansiyeliyle yüklenmiş oldu.

Sence duygulara yönelik tasarım yapmanın aciliyeti nedir? Bugün, hislerimizi görselleştirme konusunda hızla artan bir ihtiyaç olduğunu düşünüyor musun?

Nesneler ve mekânlar "herkesin iyiliği için" tasarlanınca soğuk bir tek düzelikte sabitleniyor. Kamusal alanlarda veya aciliyet mekânları olan kurumsal yapılarda duygunun ifade bulmasına görünürde pek yanaşılmıyor. Bu sabitlikten kurtulmak, ancak kişiye özel veya sanata ayrılan alanlarda mümkün görünüyor. Diğer alanlarda ise tasarımın "kişiselleştirme" taktiğiyle bu ihtiyaç öteleniyor. En dokunulmaz yapılara bile, kimilerini dışlamak pahasına müdahale etme hakkını kendimizde görmeliyiz. Böylece, zaten şimdiye dek dışında tutulmuş duygulara ve insanlara alan açılır ve bu herkes için heyecan verici sosyal durumları harekete geçirebilir. Şehirde, ağlayan birinin kolayca kabul göreceği yer az. Mekânların ve nesnelerin de "ağlayabildiği", böylece katılığından çözüldüğü bir maddi çevre, bence en sonunda herkes için iyi.

Male Figure on Pedestal is a wooden toy/sculpture. The pedestal of the toy/sculpture consists of superposed wooden blocks, with a pair of eyes engraved on each block. The male figure that takes its form by the removal of parts from the stack without disturbing its balance stands on the pedestal as base. The playful form of the toy/sculpture proposes possibilities of alternative figures to the viewer, yet it also suggests that if touched, the statue will easily collapse. The instructive part of this toy for the player lies in the reestablishment of man and manhood at each try, in the delicate balance of the installed structure, and its collapse thereof, as well as the repetition of all these stages with joy.

Text written by Can Küçük.

How would you describe the experience of designing through emotions? What were your feelings during the research and production processes? Did your emotions change once the project was finalized?

Covering a wall at a hospital with the image of a forest, contrary to what is expected, does not calm patients. It would have been a much better way to find the equivalent of the freshness in the forest, for example, on the flooring of the hospital. As with translation, it is necessary to avoid verbatim correspondence when making objects. If there were a certain emotion that I would want to wake up in the person who would relate with one of my designs, I would look for its manifestations in other materials and ways of use, rather than conveying my own emotional experience. For example *Male Figure on Pedestal* is about jealousy, frustration and how I regulate these feelings. Those who are involved in the game of constructing the "man" of their dreams with these wooden blocks, with reference to the title of the work, may be able to experience the feelings I mentioned in this way. While I was working on the job, I looked for an emotion-free result, even though I was addressing these feelings. Thus, the work was not loaded with mere expressions of emotions, but with their potential to emerge.

How urgent do you think is design for emotions? Do you think, there is today an increasing need for making our feelings visible?

When objects and spaces are designed "for the good of all", they are fixed in a cold monotony. In public spaces or institutional structures that are places of urgency, the expression of emotions does not seem to be favored. It appears that it is only possible to get rid of this fixation in private or art-specific spaces. In others, tactics of "personalization" in design seem to postpone this need. We must see in ourselves the right to intervene even in the most untouchable structures, at the expense of excluding others. Thus space will open up for emotions and people that have already been excluded so far, which can potentially stimulate exciting social conditions for everyone. In the city, there are not so many spaces where crying will easily be accepted. A material environment in which spaces and objects can also "cry" and thus dissolve from their rigidity, I think, is ultimately good for everyone.

CAN KÜÇÜK, *MALE FIGURE ON PEDESTAL I* 2019

Vivien Tauchmann
2016
Başkası Olarak Kendilik Eğitimleri

Self-as-Other-Trainings

Sivil yaşamın merkezinde yeniden ortaya çıkan zenofobik duygular ve giderek artan kutuplaşmayla karakterize olan politik söylemle beraber ince duyusal yönelimli müdahaleler, kimliklere meydan okumak ve "öteki" olana karşı geliştirdiğimiz öz algılama için güçlü birer araç olabilir. Bu müdahaleler, önyargılara odaklanmak yerine, "öteki"nin kim olduğu ya da kişisel deneyimlerinin neler olabileceği hakkında nasıl hissettiğimizi ve bunları nasıl anladığımızı da kapsayan bir bilgi noktası olarak vücudun önemini vurguluyor.

Devam etmekte olan *Self-as-Other Trainings* (*Başkası Olarak Kendilik Eğitimleri)* projesi kinestetik düzeyde eğitime yönelik somutlaşmış bir yaklaşım sunuyor. İnsan ölçeğinde şekillendirilmiş bu deneyim, belli başlı politika ve ayrımcılık meselelerini temsil etmek yerine, "ötekilik" durumunu nasıl gözlemleyeceğimiz ve deneyimleyeceğimizi değiştiren koreografisi yapılmış olay örgüsünde tekrar sahneleniyor. Tasarımcı ve katılımcının bir materyale hatta araştırma aracının kendisine dönüştüğü "eğitimler" empatinin yalnızca rasyonel bir yetenek değil, aynı zamanda kendi ufkumuzun dışındaki bağlantıları yeniden şekillendirebileceğimiz zihnin fiziksel bir durumu olduğunu göstermeye çalışıyor.

Vivien Tauchmann tarafından yazılmıştır.

Duygular doğrultusunda tasarım yapmak nasıl bir deneyim? Araştırma ve üretim sürecinde neler hissettin? Projeyi bitirdikten sonra duyguların değişti mi?

Tüm süreç boyunca farklı seviyelerde farklı hislerim oldu. Başlangıç noktam, bir şekilde empatiyi somutlaştırmak ve özdüşünümü kışkırtmaktı. Süreç boyunca en güçlü duygu sorumlulukla ilgiliydi: Derin bir şekilde başkalarının bir arada olmasından ve refahından sorumlu olduğumu hissettim. Eşitliğin olmadığı bir dünyanın karmaşıklığına dair hissettiğim bireysel çaresizlik durumu yok oldu.

Bir şekilde güçlendiğimi hissettim, çünkü bedenim ve hareketlerim aracılığıyla kendimi diğerleriyle çok insani bir ölçekte bağlantıya soktum. Aynı zamanda her biriyle derinden bağlantıda olduğumu hissettiğim, şahsen tanımadığım insanların hikâyeleriyle karşılaştım. Bu bağlantı her "eğitim" sırasında bâki: Bir şekilde fiziksel ve zihinsel olarak iki farklı yerdeyim. "Öteki" varlığımda yankılanıyor, bedenim aracılığıyla bakış açımı değiştiriyorum.

Bu bağlamda, acı, yorgunluk ve utanma duyguları da önemli birer rol oynuyor. Terlediğim zaman, kaslarım ve tüm vücudum titremeye başladığında, fiziksel sınırlarım vazife başındadır. Ancak her seferinde hareketleri durdurma düşüncesi -bilinmeyen öteki için hissettiğim sorumluluk duygusu ve istediğimde durdurabileceğim kritik bir farkındalık yüzünden- derhal engelleniyor. Kendi gücüm çok açık ve somut hale geliyor. Ayrıcalıklarım ilişkiye dönüşüyor. Bu aynı zamanda üzüntüye ve suçluluğa da neden oluyor -elbette- ama bu zafiyet duygusunun aslında etrafımızdakilerle bağlantı kurma potansiyelini taklit ettiğini düşünüyorum.

Sence duygulara yönelik tasarım yapmanın aciliyeti nedir? Bugün, hislerimizi görselleştirme konusunda hızla artan bir ihtiyaç olduğunu düşünüyor musun?

Milliyetçi ideolojilerin, düşmanlık ve nefretin yeniden kurulması, insanlıktan çıkaran ve endişe veren bir gelişme. Bana göre, mültecilerin ve azınlıkların durumu üzerindeki artan empati açığı duygular için, duygularla tasarlama meselesini özellikle acil kılıyor.

Batı'da, kendi dünyamız ve diğerleriyle olan ilişkimizde saf ve sınırsız rasyonalizmine dayanan bilgi üretme inancına fazla odaklandık. Ancak son yıllar bir kriz dönemine girdiğimizi açıkça gösterdi. Kişinin muhakemesine hitap eden ikna edici argümanlar kullanma girişimi çoğu zaman yetersiz kalarak aşırı bireycilik ve tecritle sonuçlanıyor. Bu paradigmaya direnmek için, daha bütünsel bir Varlık anlayışına yeniden yaklaşmanın önemli olduğunu düşünüyorum. Belki buna düşünce ve tartışma yoluyla da ulaşabiliriz, ancak deneyimleyerek farklı öğrenme ve anlama yolları yaratabiliriz. Bu kesinlikle duygularımızı ve görünür olanın ötesindeki duyusal algılarımızı da kapsıyor. Yeniden bilinçaltı ve duygusal bilgilerimize odaklanmaya başlar ve onları bir şekilde somutlaştırıp ve ilişkilendirilebilir kılarsak, bence kültürlenme katmanlarına meydan okuyabiliriz. Duygular için ve duygularla birlikte tasarlayarak, "biz" ve "onlar" arasında hakim olan bölünme ve güç ilişkilerinin değişimini teşvik edebilmeyi umuyorum.

With xenophobic sentiments returning to the centre of civil life and political discourse increasingly becoming characterised by polarisation, subtle sense oriented interventions can be a powerful tool for challenging identities and self-perceptions related to the "other". Instead of focusing on preconceptions they emphasise the importance of the body as a point of knowledge which includes how we feel about, and understand, who the "other" is, or what their personal experiences may be.

The ongoing research project *Self-as-Other Trainings* initiates an embodied approach to education on a kinesthetic level. Rather than representing the underlying politics and the subjects of discrimination in a known mediatic format, the embodied experience at the scale of the human is re-enacted in choreographed storylines, which changes how we can observe and experience a condition of otherness. The trainings, where the designer and the participants become the material and the research tool itself, seek to demonstrate that empathy is not only a rational capability, but also a physical state of mind through which we can reshape connections beyond our known scope.

Text written by Vivien Tauchmann.

How did you experience making a project for emotions as a designer? What kind of feelings you had during the process of research and production? Did your emotions change after finalizing the project?

I had different feelings throughout the whole process at multiple levels. My starting point was somehow to make empathy tangible and provoke self-reflection. Throughout the process, I think the strongest feeling was one of responsibility. I deeply sensed it as being responsible for the co-existence and well-being of others. My feelings of individual helplessness for the complexities of an unequal world got dissolved.

I felt somehow empowered, because through my body and motions I made myself interconnected with others on a very human scale. I encountered the stories of humans, that were not individuals, that I knew personally, at the same time I felt deeply connected with each one of them. I still have it during each *Training*: I am somewhat actually at two places physically and mentally. The 'other' echoes into my presence, I change perspective by means of my body.

In this context the feelings of pain, exhaustion and embarrassment play an important role as well. When my muscles and my whole body starts to shake when I sweat, my physical limitations are in charge. But each time, the thought of stopping the actions becomes immediately blocked – because of my feeling of responsibility for the unknown other and a critical awareness, that I potentially could stop whenever I want to. My own power becomes very obvious and tangible. My privileges become a relation. This also causes sadness and guilt –for sure– but I think this sense of vulnerability actually opens the potential to forge the connection with those around us.

How would you describe the urgency of designing for emotions? Is there an accelerating need to make the feelings visible in today's world?

The re-establishment of nationalistic ideologies and events of hostility and hate attest a worrying de-humanising development. With a growing empathy deficit to the plight of refugees and minorities, the question of designing for and with emotions is particularly urgent, from my point of view.

In Western contexts, we are very much focused on the believe to produce knowledge based on pure, untainted rationality of how we relate to our world and others. But recent years have shown, that we reached a state of crisis. The attempt to employ convincing arguments that appeal to one's reasoning often fall short and result in hyper-individualism and isolation. To resist this paradigm, I think it is important to re-approximate to a more holistic understanding of Being. Maybe we could reach this through thought and discussion as well, but by experiencing, we can create different ways of learning and understanding. This definitely includes our feelings and our sensual perceptions beyond the visible. If we start to focus again on our subconscious and emotional knowledge and make them somehow tangible and relatable, I think we can challenge layers of enculturation. By designing for and with emotions, I hope to provoke a change of predominant divisions and power relations between "us" and "them".

VIVIEN TAUCHMANN, SELF-AS-OTHER-TRAININGS, PHOTO: FEMKE RIJERMAN, BY THE COURTESY OF DESIGN ACADEMY EINDHOVEN

Fabian Hijlkema
2009
Mutluluk (Bir morsun gülüşünü gördüm)

Happiness (I saw a walrus laugh)

Bence bir tasarımcı olarak en azından bu soruları kendinize sormaya devam etmeniz gerekiyor: "Bir tasarımcı olarak benim rolüm nedir? Yaptığımız iş yaşadığımız toplumla nasıl bir ilişki kuruyor?" Yapılan şeylerin amacı hakkında konuşmayı, bir noktada muhtemelen "mutluluk" kelimesiyle sonlandırabilirsiniz. Bu konuyu görselleştirmeyi deneyen veya kesin bir şekilde bu konu üzerine çalışılan projelerin sayısız çoklukta olması, onun temel bir amaç olduğunu düşünmenize neden olur. Sagmeister'ın tasarım hakkında, mutluluğu "sadece" gerektiği gibi göstermek için çağırdığı bir araç olarak bahsettiği konuşmasından sonra, bu duyguyu nasıl çağıracağımı bulmak için harekete geçtim. Yine de, mutluluk hakkındaki bakış açımı kullanarak evrensel bir proje oluşturmak zor görünüyordu. İnsanların hem olumlu hem olumsuz dış etkiler konusunda özellikle hassas olduklarını düşünüyorum, işleri olumlu yönde tersine çevirmeye karar verdim. Her zaman birileriyle ya da bir şeyle ilişki halindeyiz. Diğerlerinin duyguları bizim iyi olma halimizi etkiliyor. Proje İnternet'in saçmalıklarından yararlanıyor, insanlar neye veya kime ulaşacağını bilmeden sevinçlerini ve üzüntülerini paylaşıyorlar. Yazıcı, İnternet'te olumlu duygu ve mesajları bağımsız bir şekilde arar ve genellikle neredeyse şiirsel olan içeren bu yazıları, her dakika renkli bir el ilanıyla paylaşır. İnternet'teki uçucu mesajları büyük renkli bir kağıt yığınıyla ölümsüzleştirmek, umarım, en azından küçük bir mutluluk anı yaratır.

Fabian Hijlkema tarafından yazılan metin sandberg.nl'de yayınlanmıştır.

Duygular doğrultusunda tasarım yapmak nasıl bir deneyim? Araştırma ve üretim sürecinde neler hissettin? Projeyi bitirdikten sonra duyguların değişti mi?

Projeye tekrar dönüp baktığımda, sanırım ona olan duygularımın ve yapma amacımın değiştiğini söyleyebilirim. Projeye ilk başladığımda, tasarımcı olarak çok büyük bir sosyal sorumluluk hissetmiştim, toplumu hem eleştirmek, hem de analiz etmek, bunu pozitiflikle ve hatta "gelişme" sağlamak için istekliydim. Yaşlandıkça, bu sorumluluk duygusunu kaybetmeye başladım ve bu duygunun yerini merak aldı. Dünyayı kendi başına değiştirmek istemek yerine, gözlemlemek ve onun etrafında dolanmayı tercih ediyorum. Şimdi ne zaman projeyle ilgili konuşsam, zamanla ortadan kaybolması beklenen mesajları yakalamadaki unsura ve bu mesajların köklerini bulmalarına, ama yazarlarının bilgisi olmadan merkezi bir yerde basıldıkları hissine kapılıyorum.

Sence duygulara yönelik tasarım yapmanın aciliyeti nedir? Bugün, hislerimizi görselleştirme konusunda hızla artan bir ihtiyaç olduğunu düşünüyor musun?

Bunu cevaplamak zor. Tasarıma ait her şeyin kaçınılmaz olarak duygularla ilişkili olduğunu söyleyebiliriz. Duyguya yönelik tasarımın kaçınılmazlığını düşününce hala bir zorunluluk hissediyorum, ama aynı zamanda bu tür bir tasarım bile, bir şekilde boşluk duygusuyla çevrelenmiştir. Şu anda; bana dünyayı farklı şekilde hissettiren insanlardansa, onu farklı şekilde anlayan insanlarla daha çok ilgileniyorum. İnsanların duygularının neredeyse gerçeklikleri olduğu zamanlarda bu konuyla uğraşmak boşuna görünüyor. Ayrıca karmaşık sistemleri, teorileri ve belirli kavramlara karşı hissedilen ortak duyguların ve sağduyunun nasıl ilişkili olduğu, zaman içinde nasıl etkilendikleri, değiştiktikleri ve şekillendiklerini merak ediyorum.

Duyguya yönelik tasarımın en fazla eksiğinin olduğunu hissettiğim disiplin mimarlık (özellikle Hollanda'da); çoğu zaman insanların kendilerini içinde muhtemelen "korkunç" hissedeceklerini bildiğiniz binalar görüyorsunuz. Ancak bu sadece benim kişisel hayal kırıklığım, projemle bir ilgisi yok.

In my opinion there are at least these questions you have to keep asking yourself as a designer: "What is my role as a designer? And how would your work relate to our society?" Talking about the purpose of things, at some point you might probably end up at the word "happiness". The endless amount of projects trying to visualize or work with this subject certainly would make you think this is some fundamental purpose. After watching Sagmeister's talk about design as a means to invoke happiness as supposed to "just" show it, I was triggered to find out how I would invoke this feeling. Nonetheless it seemed hard to create a universal project using just my perspective on happiness.I decided to turn things around, I think that people are especially sensitive for external influences, both negative and positive. We almost always relate something or someone. Emotions of others affect our wellbeing. The project makes use of the absurdity of internet, people share their joys and sorrows not knowing who or what it will reach.The printer autonomously searches for positive emotions and messages on the web and shares a coloured handbill each minute, often containing almost poetic writings. Immortalizing volatile messages of the web in a big pile of colour. And hopefully invoking at least a slight moment of happiness.

Text written by Fabian Hijlkema, published on sandberg.nl

How did you experience making a project for emotions as a designer? What kind of feelings you had during the process of research and production? Did your emotions change after finalizing the project?

By looking back at the project; I think my emotions to it and my aim of doing it have changed. When I first started the project I felt a really large social responsibility as a designer, having the urge to both critique or analyse society and provide it with positivity or even "progress". Having grown older, I have gradually lost this sense of responsibility and it has been replaced by a more distant curiosity. Not wanting to change the world per se, but rather to observe it and play around it. Whenever I talk about the project now, I focus more on the element of capturing messages that are supposed to vanish with time and that those messages find their origin from all over the world, but are printed at a central location without the writer's knowledge.

How would you describe the urgency of designing for emotions? Is there an accelerating need to make the feelings visible in today's world?

This is hard to answer. You could argue that all design inevitably is dealing with emotion in one way or another. Thinking about the urgency of designing for emotion, I feel there is still a necessity, but at the same time this type of design is somewhat surrounded by a sense of emptiness as well. I'm currently much more interested in people understanding the world differently than making them feel differently about it. In times where people's emotions have almost become (their) truth, it seems rather futile to deal with that directly. I'm also really curious about complex systems, theories and how they relate to the emergence of common sense and emotions towards certain concepts, how they are affected, changed and formed over time.

A discipline where I feel this urgency of designing for emotion has lacked far too often is (especially Dutch) architecture, too many times you see buildings being developed where you know people are probably going to feel "horrible" in. But this is just my very personal frustration, so unrelated to this project.

Marije Vogelzang
2016

A Couple of Little Things

A couple of little things, kaybolma hissi ile ait olma sıcaklığı arasındaki gerginlikle ilgili bir yemek yeme deneyimidir.

"Hepimiz etrafımızda kendimizle bağlantıda olduğunu hissettiğimiz, kim olduğumuzu ve kim olmak istediğimizi yansıtan bir kimlik oluştururuz. Bazen kendimizi sarsılmış, yerinden edilmiş ve güvensiz hissedebiliriz. Yemek, kimliği ve aidiyeti taşıyabilir ama aynı zamanda bozulabilir bir yapısı olduğu için kafa karıştırabilir. *A couple of little things* insan nezaketinin hassas ifadesini araştıran küçük birduyusalyolculuktur.

Birçok insanın kaçmakta olduğu bir zaman diliminde, yerinden koparılma ve kaybolma hissi nadir görülen bir duygu olmaktan çıkar. Hepimiz bazen kaybolmuş ve güvensiz hissediyoruz. Dışlanmış ya da çevremizle uyumsuz...

Olo Restaurant İsveç Büyükelçiliğine bağlı. İsveç duvarında, II. Dünya Savaşı sırasında Fin çocuklarını güvende tutmak için İsveç halkı tarafından onlara adanmış bir sanat eseri var. Bu hikâyeye dayanarak, Marije Vogelzang, şimdiki zamanımızla bağlantılı bir deneyim yaratıyor. Korktuğumuz zamanlarda daha da çok güvenmeliyiz. Kendimizi parçalanmış hissettiğimizde bağlanmalı ve kayıp ruhlar için alan ve zaman yaratmalıyız. Bu deneyim, içimizdeki çocuğa dokunan, ince, çok algılı bir ritüeldir. Tatları kelimeler, ses ve dokunuşla birleştirmek. Deneyim, ziyaretçiye algısını yansıtması için bir alan sağlar ve bizi insan yapan şeyin ne olduğuna değinir."

A Couple of Little Things

A couple of little things is an eating experience dealing with the tension between the feeling of being lost and the warmth of belonging.

"We all build an identity around us which we feel connected to and that resonates who we are and want to be. Sometimes we might get dislocated or disconnected and feel insecure. Food can carry identity and belonging but it can also disrupt and confuse. 'A couple of little things' is a small sensorial journey exploring the sensitive expression of human kindness. In a time where many people are on the run, the feeling of dislocation and being lost is not a rare sentiment. We all sometimes feel lost and insecure. Out of place or simply out of tune with our surroundings.

Olo restaurant is connected to the Swedish embassy. On the Swedish wall there is an artwork dedicated to the Finnish children who were adopted by Swedish people to keep them safe during world war 2. Based on this story, Marije Vogelzang created an experience that is linking to our current time. More than ever we have to trust whilst being scared. We have to connect and hold on while we feel ripped apart and we have to create space and time for lost souls. The experience is a subtle, multi sensorial ritual that touches our inner child. Combining flavours with words, sound and touch the experience gives the visitor a space to reflect on perception and what it is that makes us human."

Nienke Helder
2017

Cinsel Tedavi

Bu konuya olan ilgim, cinsel işlev bozukluklarıyla alakalı deneyimlerimden kaynaklanıyor. Problemlerin üstesinden nasıl geleceğim, bir tasarımcı olarak duruma meydan okumaya dönüştü. Herkesin farklı bir cinsel deneyimi olduğu için, bu konuda farklı detaylar ve esneklik şarttı. Aynı zamanda konu keskin bir tabu olma özelliği de taşıyor. Geçmiş uygulamalarımın hepsine yakından baktıktan sonra, güven ve rahatlama duygusunu geri kazanma amacıyla bir dizi obje yapmaya karar verdim. Çünkü kim seksten "yalnızca" hoşlanmak istemez ki?

Nienke Helder tarafından yazılan metin, nienkehelder.com'da yayınlanmıştır.

Sexual Healing

My interest in this theme originated from my own experience with sexual dysfunctions. How I finally overcame my problems, made it into a challenging theme as a designer. Because everyone has a different experience of sexuality, nuance and flexibility is essential. Besides that, the theme carries a strong taboo. After approaching all my former practitioners, the idea arose to make a range of objects with the aim of finding (back) a sense of security and relaxation. Because who doesn't "just" want to enjoy sex?

Text written by Nienke Helder, published on nienkehelder.com.

Nicolette Bodewes
2016
Terapi Araçları
Tools for Therapy

Psikolojik terapinin ilk aşamasında, terapist ve müşteri sorunu belirlemek ve bir çözüm bulmak için sadece birkaç seansa sahiptir. *Tools for Therapy*, bu süreci destekleyen bir iletişim aracı olarak tasarlandı. Kelimelerin yeterli olmadığı durumlarda hisleri görselleştirmeye yardımcı olmak için sette mavi küpler ve silindirler mevcut. Bir aile ortamının veya başka bir konunun görselleştirilmesi gereken durumda nötr denebilecek olan bu nesnelerin yerleştirileceği yuvarlak bir altlık bulunuyor. Boya kalemlerinin ve nesneleri birleştirecek ekstra elementlerin de bulunduğu set, farklı konfigürasyonlar yaratılmasına da yardımcı oluyor. Özellikle odaklanma probleminin yaşandığı durumlarda bu araçlar karmaşık fikirleri, duyguları ve durumları görselleştirmeye, bu şekilde terapi sırasında daha rahat iletişim kurulmasına yardımcı oluyor.

Nicolette Bodewes tarafından yazılmıştır.

In primary care psychology, the therapist and client only have a short number of sessions to determine the problem and work on a solution. *Tools for Therapy* is a communication toolkit to support that process. The basic set of bluestone cubes and cylinders helps to visualize feelings when words are not enough. Arranging the neutral objects on the round board that comes with it, makes it easier to explain a family setting for example, or any other situation. The crayons can be used to add an extra layer with colours and connections. When your mind is going around in circles, these tools can help to get a grip and untangle complex thoughts, feelings and situations.

Text written by Nicolette Bodewes.

Penny Webb
2014
Ayrı Birliktelik
Separate Togetherness

"En etkili teknolojiler görünmez olanlardır. Farkedilmez oluncaya dek kendilerini gündelik hayatın dokusuna işlerler."

Separate Togetherness, artırılmış (*augmented*) dijital ortamlar ve yaygın bilgisayar kullanımı üzerine yaptığım araştırmaların bir sonucu. Bilerek ya da bilmeyerek, dijital teknolojilerdeki gelişmeler çok doğal ve psikolojik bir insan ihtiyacını karşıladı: Birliktelik hissi.

Sadece bilgi edinme aracı olarak İnternet, insan ilişkisinden yoksun bir yerde duruyor. Bu nedenle sosyal medyanın İnternet üzerindeki başarısı tesadüf değil; insanların insanlara ihtiyacı var ve başka insanların hayatlarına dahil olabilen bir geçiş sağlayarak İnternet bu ihtiyacın da yerini doldurabilir. Dijital ortamımızda, yakınlık çok uzak mesafeler üzerinden gerçekleşebilir ve başkaları, sizin çevrenizi, dijital olarak inşa edilmiş bir ortam önermesiyle, şekillendirme ve genişletme fırsatına sahiptir.

Araştırmamda, ekran tabanlı bağlantının, çevresini saran mimari ortama yayılmasını göz önünde bulundurdum. Sonuç olarak, (araştırmamı) uzaktaki kullanıcıların hareketlerine ve etkileşimlerine reaksiyon gösterip, cevap vererek; uzak ortamları birbirine bağlayan bir ürün koleksiyonuyla sonlandırdım. (Koleksiyondaki) ürünlerin her biri, bir diğeriyle etkileşime girer ve uzaktaki bir yakınlığa ulaşmanın alternatif bir yolu olarak, çevresel farkındalığınıza katılmayı amaçlar. Her bir ürün, uzaktaki varlıkla iletişim kurmak için, görünümünü yavaşça ve nazikçe değiştiren akıllı malzemelerin kombinasyonları kullanılarak tasarlanmıştır.

Penny Webb tarafından yazılan metin, designacademy.nl'de yayınlandı.

"The most profound technologies are those that disappear. They weave themselves into the fabric of everyday life until they are indistinguishable from it."

Separate Togetherness is the result of my research into augmented digital environments and ubiquitous computing. Intentionally or not, advancements in digital technology have catered for a very natural, psychological human need; togetherness.

On its own, the Internet as a tool for information retrieval is a relatively lonely place void of human contact, thus the success of social media on the Internet is no coincidence, people need people, and providing a gateway into the lives of others means that the Internet can again fulfil this human need. In our digital environment, closeness can happen over huge distances, and others have the opportunity to shape and augment your environment within the premise of a digitally constructed space.

From my research, I considered the extrusion of screen-based connectivity into the surrounding, architectural environment. As a result I concluded with a collection of products that connect distant environments by reacting and responding to the movements and interactions of distant users. The products each interact, and aim to engage with your peripheral awareness as an alternative means of attaining distant closeness. Each product is made using a combination of smart materials that respond by slowly and subtly changing appearance to communicate remote presence.

Text written by Penny Webb, published on designacademy.nl

FIRST BODY GROUP SEMINAR "THE BODY AND CONSTRAINTS," JUNE 5–8, 1975, MILAN, COURTESY CSAC - CENTRO STUDI E ARCHIVIO DELLA COMUNICAZIONE DELL'UNIVERSITÀ DI PARMA, UNIVERSITY OF PARMA, DONATED BY ALESSANDRO MENDINI.

Yazı Text: Jonathan Di Paola

Duygular ve Global Tools

Emotions and Global Tools

1972-73 yılları arasında İtalyan Radikal Mimarisi'nin öncüleri tarafından kurulan (ve kısa bir süre önce yeniden keşfedilen) Global Tools, deneysel kehanetle ilgili bir seminer serisinden sonra okul olarak planlanan, ancak resmi olarak açılmadan başarısız olan çok disiplinli bir tasarım eğitim programıydı. Ancak yapılan üretilenleri düşündüğümüzde bu eğitim projesinin olası başarısının bugün deneyimlediğimizden tahmin edilemeyecek kadar çok uzak ve farklı bir "şimdi" yaratacağını (o günlerde henüz olgunlaşmamış bir gelecek) sorguluyor olmanın "duygusal" ya da nostaljik olmadığına inanmamıza işaret ediyor.

Bu nedenle okulun "beden, iletişim, inşaat, teori ve hayatta kalma" olarak bölündüğü beş araştırma ve çalışma grubunun öncüleri, söz konusu on yılda ulaşılan sistemik krizin (petrol şoku, soğuk savaş, öğrenci isyanları) gerek duyduğu rotasyona zamanında tepki gösterdi. Mevcut estetik ve ahlaktan oluşan davranışsal zırhtan kendini kurtarma formülü olarak ifade edilen tarihi avangardın teknik-yıkıcı bileşeni yaratıcılık adına göçebe alan arayışı olarak tercüme edildi.

Hazırlık seminerleri, bireysel ve kolektif yaratıcı enerjinin keşfedilmemiş derinliklerini şekillendiren "spekülatif, felsefi, erotik, kehanet ve savunmayla ilgili yöntemler" temelinde, keşfedilen arkeolojik-deneysel alanlar örneğindeki gibi, benzeri görülmemiş bir tasarım ve hayal gücü potansiyelini özgürleştirdi. Global Tools'un girişimcileri, deneyimi bilginin tek şartı kabul ederek, yalnızca göçebelik ve şehirden kaçışla mümkün olabilecek arkaik bir bilgelik ihtimaline ulaşma amaçlı süreçleri tetiklemeye yönelik grup terapisi formunda eğitim anları öneriyorlardı.

Okul olmayan bu okulun temelinde, eskizi kavramsallaştırmadan, el ve beyin, zanaat ve nesne arasındaki ilişkiyi yeniden keşfetmek yatıyordu. Duygular tutarlı bir şekilde yabancılaşma takımyıldızlarının içine çizilmişti. Yıkıcı araştırma kategorileri, bedenden ve bedenin diğer bedenlerle olası ikişliklerinden başlayarak, düşünmeyi ve hızlı bir şekilde sınırlı işlevselliğe sahip, hatta işlevsiz nesneler yapmayı amaçlıyordu; fayda ilişkisini bağlayarak, gizleyerek ya da yıkarak, başka bir şeyi açığa çıkaran nesneler. Sonuç, çeşitli malzemelerin çalışmasının duygusal yüklerini (henüz düzenlenmemiş bir malzemenin potansiyelini) izleyerek ve uygunsuz kullanımın tüm bilişsel tepkilerini kışkırtmak suretiyle yapılması gereken kendiliğinden araştırmaların anarşik bir boyutuydu.

Hata yapma korkusunu kalıcı bir eğitim modeli hayaliyle yenerek, her türlü kültürel yükü yıkma çabası içindeki Global Tools katılımcıları, eğitimin yaşamla aynı zamana denk geleceği ideal anı elde etmek için can atıyorlardı.

Sonuç olarak, Global Tools, "kesin" olanın şahlanmış yaratıcılığına karşı otantiklerin yaratıcılığını ve antitezinin ötesine geçmeyi destekledi: "İleri teknoloji korkusu -ve doğal dünyanın eski iltihakına dönme korkusu."

*Tavsiye edilen okuma: *Global Tools 1973-1975 When Education coincides with Life,* edited by Valerio Borgonuovo, Silvia Franceschini, Nero Editions, Rome 2019

SCARPE VINCOLANTI PER CONFRONTO FRONTALE STABILE E OBBLIGATO (CONSTRAINING SHOES FOR STABLE AND OBLIGATORY FRONTAL JUXTAPOSITION), FRANCO RAGGI AND ETTORE SOTTSASS, FIRST SEMINAR OF THE BODY GROUP "THE BODY AND CONSTRAINTS", JUNE 5–8, 1975, MILAN, COURTESY FRANCO RAGGI ARCHIVE, MILAN.

"GLOBAL TOOLS MILANO—GIUGNO '75: THE BODY AND THE BONDS. THE ANOMALOUS USE OF THE BODY AS AN INSTRUMENT FOR KNOWLEDGE. ACTIONS—OBJECTS—USEFUL(LESS) PROJECTS", CASABELLA 411 (MARCH 1976), COURTESY FRANCO RAGGI ARCHIVE, MILAN.

When we think of Global Tools, a multidisciplinary program of design education (recently rediscovered) founded between 1972 and 1973 by the protagonists of Italian Radical Architecture, and failed before its official launch as a school after a series of experimental and prophetic seminars, everything leads us to believe that it is not "emotional" or nostalgic to ask ourselves if a possible success of this education project would have configured a divergent present (in those days an immature future), unpredictably distant from that we are experiencing today.

That's why the premises of the 5 research and work groups in which the school was divided, that were "body, communication, construction, theory, and survival", punctually responded to the turning that required the systemic crisis (oil shock, cold war, student revolts) reached in the decade in question. The technical-destructive component of the historical avant-gardes expressed in the formula of self-liberation from that behavioral armor consisting of current aesthetics and morals, was translated in the search for nomadic spaces for creativity.

The preparatory seminars freed an unprecedented design and imaginative potential made for example of archaeological-experimental spaces "discovered" on the basis of "speculative, philosophical, erotic, prophetic, and defensive procedures" that shaped the unexplored depths of individual and collective creative energy. The promoters of Global Tools took experimentation as the very condition of knowledge, proposing educational moments as a form of group therapy intended to trigger a series of reductive processes aimed at achieving an archaic possibility of wisdom, gained also with nomadism and escape from the city.

The premises of this school/non-school were to rediscover the relationship between hand and brain, between craft and object without passing through the conceptualization of a sketch. Emotions were coherently inscribed in a constellation of estranging and subversive categories of research aimed at thinking and quickly realizing objects with a limited functionality, or even dysfunctional, starting from the body itself and from the possible relationship with other bodies; objects that, by binding, concealing or subverting the usual utility relationship, would have revealed something else. The result was an anarchic dimension of spontaneous research in which the study of various different materials had to be done by tracing their emotional load (the potential of a material that has not yet been organized), and provoking all the cognitive responses of the improper use of a given material.

In an effort to break down every cultural burden by overcoming the fear of making mistakes, and imagining a model of permanent education, those who took part in Global Tools yearned for the achievement of that ideal moment in which education would coincide with life.

In conclusion, the Global Tools supported "the creativity of the authentic as opposed to the rampant creativity of the 'exact'", getting beyond antithesis: "the fear of advanced technology—and the fear of a return to the ancient adherence to the natural world".

*Recommended reading: *Global Tools 1973-1975 When Education coincides with Life*, edited by Valerio Borgonuovo, Silvia Franceschini, Nero Editions, Rome 2019

Sessiz, huzurlu ve hüzünlü

Quiet, peaceful and somber

Sessiz ve huzurlu bir mekân arayışıyla keşfettiği Lake Balaton'da, önceleri mesai sonrası -ki daha sonra tüm mesaim haline gelecek şekilde- saatlerimi küçük dalgaları ve kuşları izleyerek geçiren Ákos Major bir gün gidip kendine bir makine ve bir tripod satın alarak tüm bu izlenimlerimi fotoğrafa dönüştürmek istediğine karar veriyor. 2001 yılında Budapeşte'deki Moholy-Nagy University of Art and Design (MOME) Görsel İletişim bölümünden mezun olan Major kendini profesyonel anlamda fotoğrafçı olarak görmese de Dünya'nın dört bir yanından çektiği fotoğrafları onu etkileyici bir fotoğrafçı yapıyor. İşlerinde her daim var ve hakim olan tek şey duygular: Manzaralardaki boşluk hissi ve -Major hiçbir zaman böyle adlandırmamış olduğunu söylese de- hüzün. Bu duygunun karakterinin bir parçası olduğunu, yaratıcılığının körükleyicisi olduğunu belirten Major: "Bu hissi kullanıyorum çünkü bende halihazırda var. Üzerimde bir baskı olmadığı, benden bir şeyler beklenmediği ya da hiç bir bağlılığım olmadığı zamanlarda etrafımı sadece bu şekilde görselleştiriyorum. Bir nefes etrafımı içime çekip, bir nefes fotoğraf olarak veriyorum," diyerek fotoğraflarının nasıl kendisinin bir parçası olduğunu anlatmış oluyor. Fotoğraflarını özel kılan renkler, donuk gri havalar Major'un işlerinin genel hattını çizse de zamanla onun da üretim çizgisinin cesurlaştığını görebiliyoruz: Cesurlaşan renkler, Kodak filmle analog kameradan dijital makinelere geçişle birlikte gelen yeni vizyon. Belki de tek ortaklık hiçbir çekimin güneş ışığı altında olmaması. *Duygu odaklı tasarım* temasını işlediğimiz bu sayı için *offline* dünyanın çocuğu Ákos Major'un işlerinden bir seçki hazırladık.

With the urge to find quiet and peaceful places after long working hours Akos Major spent hours at Lake Balaton, watching those tiny waves and the birds. And someday he got a camera and a tripod in order to turn his impressions into pictures.Graduated in 2001 from Moholy-Nagy University of Arts and Design (MOME) in Budapest with a degree of Visual Communications, Major never sees himself as a professional photographer but his work makes him an influential photographer. The one only thing that domimates his work is emotions: the void in the landscape, and somber -even he never called it that way-. He says that feeling is a part of his personality, something that sparks his creativity and he adds "This is how I visualize my surroundings when there's no pressure on me, no expectations, no commitments. I inhale the environment and exhale my photos." Even though the colours, the dull grey weather make his photographs special we can observe how his production became braver over time: more colours, digital cameras replacing Kodak stocks and analog cameras... Maybe the only thing that stays is no direct sunlight. In our issue with the theme *Design for emotions* we prepared a selection from Akos Major, the child in the ancient offline world.

Yazı Text: Merve Akar Akgün
Fotoğraflar Photos: Ákos Major

REDUCE
SPEED

Her gün
yeni yazı.
Her zaman
ücretsiz.

unlimitedrag.com

unlimited

VitrA

Lüksün yeni tanımı: Hayatı paylaşmak.

Plural Koleksiyonu, Terri Pecora tarafından VitrA için tasarlandı.

Eczacıbaşı

vitra.com.tr /VitrATurkiye