

İSTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY ★ INSTITUTE OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

**CRAFT IN CONTEMPORARY PRODUCT DESIGN: A STUDY IN THE
CONTEXT OF TURKEY**

**M.Sc. Thesis by
Güneş KOCABAĞ**

Department : Industrial Product Design

Programme : Industrial Product Design

Thesis Supervisor: Assist. Prof. Dr. Şebnem TİMUR ÖĞÜT

AUGUST 2009

**CRAFT IN CONTEMPORARY PRODUCT DESIGN: A STUDY IN THE
CONTEXT OF TURKEY**

**M.Sc. Thesis by
Güneş KOCABAĞ
(502061956)**

**Date of submission : 24 July 2009
Date of defence examination: 14 August 2009**

**Supervisor (Chairman) : Assist. Prof. Dr. Şebnem Timur Öğüt
(ITU)
Members of the Examining Committee : Instr. Dr. Hümanur Bağlı (ITU)
Prof. Dr. Semra Aydınlı (ITU)**

AUGUST 2009

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**ÇAĞDAŞ ÜRÜN TASARIMINDA ZANAAT: TÜRKİYE BAĞLAMINDA BİR
ÇALIŞMA**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Güneş Kocabağ
502061956**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 24 Temmuz 2009
Tezin Savunulduğu Tarih : 14 Ağustos 2009**

**Tez Danışmanı : Y. Doç. Dr. Şebnem Timur Ögüt (İTÜ)
Diğer Jüri Üyeleri : Öğr. Gör. Hümanur Bağlı (İTÜ)
Prof. Dr. Semra Aydınlı (İTÜ)**

AĞUSTOS 2009

FOREWORD

I would like to express my deep appreciation and thanks for my advisor Şebnem Timur Ögüt and Hümanur Bağlı for helping me clear my ideas throughout this study. I would also like to thank all my professors and friends at Istanbul Technical University, Department of Industrial Product Design for all they have contributed to me. Most of all, I would like to thank my family for supporting me through my endless education process.

August 2009

Güneş Kocabağ
Industrial Product Design

TABLE OF CONTENTS

	<u>Page</u>
ABBREVIATIONS	ix
LIST OF TABLES	xii
LIST OF FIGURES	xiii
SUMMARY	xv
ÖZET	xvii
1. INTRODUCTION	1
1.1 Aims of the study.....	1
1.2 Justification of the Study.....	2
1.3 Method of the Study.....	4
1.4 Limitations of the Study.....	5
2. THE CONCEPT OF CRAFT	7
2.1 History and Definitions.....	7
2.2 Craft and Art.....	14
2.3 Craft and Industry.....	20
2.4 Craft and Technology.....	27
2.5 Evaluation.....	32
3. CRAFT AND DESIGN	37
3.1 History and Definitions.....	37
3.2 Craft in Contemporary Design.....	44
3.3 Evaluation.....	56
4. CRAFT IN TURKEY	61
4.1 The Craft Tradition in Turkey.....	61
4.2 Craft and Design in Turkey.....	65
4.3 Evaluation.....	69
5. A QUALITATIVE RESEARCH ON CRAFT IN THE CONTEXT OF PRODUCT DESIGN	71
5.1 Method.....	71
5.1.1 Preparing the Survey:.....	71
5.1.2 Identifying and Contacting the Interviewees:.....	71
5.1.3 Interviews:.....	72
5.1.4 Analyzing the Data:.....	73
5.2 Results.....	76
5.2.1 Results of the Survey.....	76
5.2.2 Results of the Interviews.....	77
5.3 Evaluation.....	124
6. CONCLUSION	135
REFERENCES	139
APPENDICES	147
CIRRICULUM VITAE	267

ABBREVIATIONS

CAD	: Computer Aided Design
CAM	: Computer Aided Manufacturing
DIY	: Do It Yourself
RP	: Rapid Prototyping
RCA	: Royal College of Art
ETMK	: Endüstriyel Tasarımcılar Meslek Kuruluşu
SMEs	: Small and Medium size Enterprises
IDW	: Istanbul Design Week

LIST OF TABLES

	<u>Page</u>
Table 2.1: Risatti's categorization of craft according to applied function.....	10
Table 3.1: Summary chart for Craft in relation to Art, Industry and Technology....	57
Table 3.2: Summary chart for Craft in relation to design.....	58
Table 5.1: Results from Ümit Altun's interview.....	76
Table 5.2: Results from Oya Şenocak Akman's interview.....	79
Table 5.3: Results from Hümanur Bağlı's Interview.....	82
Table 5.4: Results from Burcu Büyükcünal's interview.....	85
Table 5.5: Results from Ebru Çerezci's interview.....	88
Table 5.6 : Results from Ayhan Enşici's interview.....	92
Table 5.8: Results from Tuğba Gençkan's interview.....	98
Table 5.9: Results from Altuğ Haymanalı's interview.....	101
Table 5.10: Results from Aslı Kıyak İngin's interview.....	105
Table 5.11: Results from Çiğdem Kaya's interview.....	109
Table 5.12: Results from Sinem and Seda Kök's interview.....	111
Table 5.13: Results from Gönül Paksoy's interview.....	114
Table 5.14: Results from Seçil Şatır's interview.....	116
Table 5.15: Summary of the interview results.....	117

LIST OF FIGURES

	<u>Page</u>
Figure 2.1 : Issues of the Craftsman magazine published by Gustav Stickley.....	8
Figure 2.2 : Craft objects having the same functional form can have very different stylistic forms.....	13
Figure 2.3 : The Fountain by Marcel DuChamp- 1917.....	17
Figure 2.4 : Work by glass artist Chihuly.....	19
Figure 2.5 : Pieces from Judy Chicago’s <i>Resolutions: A Stitch in Time</i> exhibition which constituted of painted and needleworked images created by Judy Chicago and a group of highly accomplished needleworkers, creating samplers with messages of hope for today's world-2000.....	20
Figure 2.6 : Hoover’s first electric suction sweeper Model- 0.....	22
Figure 2.7 : Furniture by Morris, Marshall & Faulkner.....	23
Figure 2.8 : A hand-produced kettle by Marianne Brandt- 1920s.....	30
Figure 2.9 : Quin Lamp Bathsheba Grossman which would be impossible without RP technology.....	31
Figure 2.10 : Image from the Barbarian Banquet Exhibition at the 2007 Istanbul Design Week.....	31
Figure 11 : Transglass collection by Emma Woffenden and Tord Boontje.....	33
Figure 3.1 : Products from the New Arts and Crafts Department of WMF.....	38
Figure 3.2 : Fiberglass furniture by Yılmaz Zenger.....	45
Figure 3.3 : Samples from Bağlı’s research on craft as a representation category....	46
Figure 3.4 : Product using embroidery as a starting point for the design designed by Hella Jongerius for Droog design.....	46
Figure 3.5 : Crochet chair by Marcel Wanders.....	49
Figure 3.6 : Risatti’s diagram of man-made things.....	50
Figure 3.7 : Aston Martin Lagonda Hand produced car.....	51
Figure 3.8 : Replication for Counterfeit-crochet project.....	52
Figure 3.9 : Image from the counterfeit workshop organized by Otto von Busch (2007).....	53
Figure 3.10 : Craft market segmentation (Santos, 2008).....	55
Figure 4.1 : Examples of traditional Turkish crafts (coppersmithing, telkari, carpet weaving, pottery and wood working respectively).....	60
Figure 4.2 : Examples to Serious, plain and spirited styles respectively.....	63
Figure 4.3 : Returning to tradition in Turkish design.....	66
Figure 5.1 : Visualization of the answers to the third question of the survey.....	73
Figure 5.2 : Visualization of the answers to the fourth question of the survey.....	74
Figure 5.3 : Sketches, CNC prototype and final product for Arçelik by Designum-2004.....	75
Figure 5.4 : Prototype exhibited at IDW 2005 by Oya Akman.....	77
Figure 5.5 : Pin design by Humanur Bağlı which is a modern version of Telkari jewellery- 2005.....	80
Figure 5.6 : Jewellery designs by Burcu Büyüğünal.....	84

Figure 5.7: Works by Hiref.....	87
Figure 5.8: Telkari designs by Ayhan Enşici.....	89
Figure 5.9: Customized cell phones by Mehmet Erkök.....	96
Figure 5.10: Glass production at Glass Furnace's hot glass workshop.....	97
Figure 5.11: View from Made-in-Şişhane Exhibition-2006.....	106
Figure 5.12: Hand made Jewellery design by Çiğdem Kaya.....	107
Figure 5.13: Electronic cooking unit by Sinem Kök-2008.....	110
Figure 5.14: Costume and bag by Gönül Paksoy.....	113
Figure 5.15: Concept Map demonstrating the Weighted Distribution of Concepts.....	123
Figure 5.16: Concept Map showing the distribution of concepts under categories.....	124

CRAFT IN CONTEMPORARY PRODUCT DESIGN: A STUDY IN THE CONTEXT OF TURKEY

SUMMARY

The concept of craft has long been a matter of discussion both for scholars and for practitioners; and its position in systems of production have evolved within various social, cultural and economic contexts. Craft's significance with respect to product design has also acquired different meanings depending on the dynamics of these contexts together with the developments in technology and new manufacturing options.

Contemporary times are identified by rapid change and interaction between cultures depicted under the title of globalization. Technology offers previously unimaginable opportunities for the creative mind and industrial production has transferred craft from a necessity to a choice. Within this order, this study aims at providing a conceptual scheme around craft, which clarifies its position in the context of contemporary product design.

This aim is attained first by conducting a literature review on the historical positions of art, craft, technology, industry and design to identify the background for the analysis of the contemporary scheme. This background is used as a guide in defining certain areas of discussion for the qualitative research to be conducted.

A literature research on the craft tradition in Turkey and craft's position in the development of industrial design in Turkey is later conducted to provide a background for the evaluation of the qualitative research, as the research has been carried out in Turkey and the participants are all living and working within the Turkish context.

The qualitative research part of the study is based on interviews conducted with fourteen interviewees who are chosen among people who are either practically working as designers or who have theoretical work concerning design and craft in particular. The interview results are then analyzed to obtain a conceptual mapping of the discussions around craft in the context of product design.

It should also be noted that craft in this study is not being taken in a narrow definition based on hand manufacturing, but as a dynamic concept, which adapts to changing conditions or each era.

ÇAĞDAŞ ÜRÜN TASARIMINDA ZANAAT: TÜRKİYE BAĞLAMINDA BİR ÇALIŞMA

ÖZET

Zanaat kavramı uzun zamandır hem araştırmacılar hem pratik üretimde çalışanlar için bir tartışma konusu olmuştur; ve üretim sistemleri içindeki konumu çeşitli sosyal, kültürel ve ekonomik bağlamlarda farklılık göstermiştir. Zanaatın ürün tasarımı için anlamı da bu bağlamların dinamikleriyle birlikte, teknoloji ve üretim yöntemlerindeki gelişmelere bağlı olarak farklılık göstermiştir.

Günümüz koşulları küreselleşme başlığı altında hızlı bir değişim ve kültürler arası etkileşimle tanımlanmaktadır. Teknoloji yaratıcı akla daha önce mümkün olmayan imkanlar sunmaktadır ve endüstriyel üretim zanaatı bir gereklilikten bir seçeneğe dönüştürmüştür. Bu koşullarda bu çalışma, zanaatın ürün tasarımı bağlamındaki konumunu açıklığa kavuşurmak için bir şema oluşturmayı amaçlar.

Bu amaç dahilinde, önce mevcut zamanın analizi için bir arka plan belirlemek üzere sanat, zanaat, teknoloji, endüstri ve tasarımın tarihsel konumları üzerine bir kaynak taraması yapılmıştır. Bu arka plan, gerçekleştirilecek nitel araştırma için belirli tartışma alanları belirlemek üzere bir kılavuz olarak kullanılmıştır.

Daha sonra nitel araştırmanın değerlendirilmesi için bir arkaplan oluşturmak amacıyla Türkiye'deki zanaat geleneği ve Türkiye'de tasarımın gelişiminde zanaatın konumu üzerine bir kaynak taraması yapılmıştır, çünkü araştırma Türkiye'de gerçekleştirilmiştir ve katılımcılar Türkiye bağlamında yaşamakta ve çalışmaktadır.

Bu çalışmanın nitel araştırma kısmı on dört katılımcıyla yapılan röportajları temel alır. Katılımcılar ya pratikte tasarımcı olarak çalışan ya da özellikle zanaat ve tasarım üzerine teorik çalışmaları bulunan insanlar arasından seçilmiştir. Daha sonra röportaj sonuçları, ürün tasarımı bağlamında zanaatın kavramsal haritasını çıkartmak üzere analiz edilmiştir.

Ayrıca belirtmelidir ki, bu çalışmada ele alınan zanaat kavramı el üretimini temel alan bir tanımla sınırlandırılmamıştır. Burada ele alınan zanaat farklı devirlerin koşullarına uyum sağlayan dinamik bir kavramdır.

1. INTRODUCTION

1.1 Aims of the study

The aim of this study is to re-consider the concept of craft within a wide framework, not limited by its conventional definitions, specifying its position within different historical circumstances in order to shed light onto its position within contemporary product design. This study thereby aims at providing a conceptual scheme structured around craft in the context of contemporary product design. Establishing the outcomes from discussions with practitioners and theoreticians of Turkish design, a specific emphasis is made on clarifying any peculiarities on the issue of craft and product design in the context of Turkey.

It should be noted that by product design is meant not only design for the industrial production of three-dimensional utility objects, but also various disciplines including the factor of creativity in transforming materials into objects of use, either functional or aesthetic. In this sense, product design in this study includes design of electronic products, furniture, accessories, etc., as well as fashion design, jewellery design or one-off productions that play at the border of art and design. It does not include graphic or any other two-dimensional media.

This study thereby aims:

- to gain an understanding of craft as a concept;
- to trace the evolution of craft within different socio-economic contexts;
- to explore the position of craft with respect to art, industry and technology and assess these as a background for exploring craft's position with respect to design;
- to provide an insight into the craft tradition in Turkey;
- to explore the discourse on craft within the theory and practice of contemporary product design.

- to define a conceptual domain around craft, which needs to be taken into account when evaluating craft in the context of product design.

1.2 Justification of the Study

The present literature on craft has mainly evaluated the concept within dualities, in relation to its similarities and oppositions within other disciplines and categories; including design vs. craft, machine-made vs. hand-made, mass-market vs. luxury-market, urban vs. rural, innovative vs. traditional, sophisticated vs. vernacular and male vs. female (Dormer, 1997). The discussions have mainly centered on craft's relationship with art and design, searching for concrete definitions and distinctions between the three.

As stated by Dormer (1997), the separation of craft from art and design in the late twentieth century, has led to the separation of "having ideas" from "making objects". It has also led to the idea that there exists a mental attribute known as "creativity" that precedes or can be divorced from knowledge of how to make things. However, design, which is not to be thought of just as an abstract creation process, entails the process of actual making starting from the conceptual sketch models, going through the realization of the prototypes and the final product. Although, today much of the work attributed to the craftsman has been taken over by machine and computer technology, it would not be wise to believe design has been stripped of from its necessity of crafts knowledge.

The word craft has taken on different meanings and associations throughout history; and as it will become better apparent within the study, the craft that we are talking about when we refer to the pre-industrial times is neither the same as the craft we are talking about when we refer to the era of modernism, nor the same as the craft in the era of technology. The concept of craft has always been a matter of discourse both for scholars and for practitioners; and has evolved as a dynamic concept up to today. Thus, this study positions itself at a point along the line tracing the evolution of craft, aiming to fulfill an understanding of craft's associations within the present times, in relation to contemporary product design.

The relationship between craft and the process of making is one aspect that needs to be re-considered in light of the new production methods diminishing the significance

of the maker's hand day by day. In this sense, craft needs to be either re-defined to embrace the new production methods, or it needs to find a position within these methods that remains loyal to the dignity of manual labor. The first option leads to a new definition of craft, termed by some scholars as "new crafts" (Manzanti, 2004, Santos, 2008); and the second leads to the emphasis being put on properties of craft that cannot be matched with any kind of newly developed production method. These and other status for craft also needs to be clarified in order to gain a full understanding of its significance in the present system of production and consumption.

The scholarly writings on craft, especially in Turkey has mainly focused on the nature of specific traditional craft methods and their products in terms of cultural heritage (Taner, 1983, Şatır, 1984, Tozun, 1984 et al). This should not be surprising as the craft tradition of Turkey dates much older than the establishment of the present Turkish republic in 1923; and has remained a carrier of a heritage dating back to time immemorial, not only of the Turkish nation, but also of many different populations having settled in Anatolia and Trace. However important it is to preserve and understand this heritage, it is also equally important to re-evaluate it within a contemporary context and adapt it to the needs of the continuously evolving structure of the society.

As Helen Rees points out (Rees, 1997), although crafts may be of marginal importance in a Western or Westernized national economy, they constitute a cultural phenomenon which pursues a set of values. These values ought to be of some interest philosophically and socially. Craft in the contemporary society does not stand alone, but forms part of a network of various social, economic factors. Thus, this study stems from the need to understand these factors and extend the discourse around craft within contemporary society.

1.3 Method of the Study

This study first provides a literature review of the arguments centered around craft, starting from its various definitions and attributes, followed by its position with respect to art, industry and technology that have given way to various debates within various periods of time. Later, craft's position in the development of industrial design is traced up to contemporary times, where its meaning and significance within socio-economic structures has changed considerably, giving way to new definitions of craft. The discussions emerging in the literature are then evaluated to specify some categories to be used as guidelines in the latter part of the study.

Later on, a literature review on the craft tradition and practice in Turkey is provided, followed by a short account of the development of industrial design in Turkey and the re-positionings of craft within this development. This part provides a background for the assessment of the latter part of the study, as it is based on qualitative research within the context of Turkey.

The contemporary discourse around craft in the context of contemporary product design is later explored by means of a qualitative research through unstructured interviews. The aim of these interviews is to identify various approaches to the concept of craft by people who are either practicing product design or who have a say on the issue of craft and design through their academic or scholarly works. As this research is conducted in Turkey, the results are to display peculiarities for Turkey as well as more general results aligned with the literature.

In order to identify suitable interviewees a short survey was sent to the mail group of ETMK (Industrial Designers Society of Turkey), to which many practitioners, scholars, students and enthusiasts of design in Turkey are a member. The survey composed of four basic questions aiming to identify the participants interest in the subject of the study. The results of the survey were then used to identify and contact the interested participants for face-to-face un-structured interviews.

Apart from the participants of the survey, some interviewees have been contacted directly, because of their perceived authority and well-known interest in the issue of craft and design in Turkey; and some others have been contacted due to their recommendation by other interviewees.

The interviews are tape recorded, deciphered and documented; and the topics discussed with each participant and the opinions they have stated have been summarized in charts. The total of the results are then analyzed and discussed with respect to craft and its position within the practice and theory of product design. The methods employed in conducting and analyzing the interviews are explained in more detail at the beginning of Part 5.

1.4 Limitations of the Study

The Oxford Dictionary of English defines craft as “an activity involving skill in making things by hand”. “Craft” within this study however, is not taken as limited to this conventional meaning; but as a continuously evolving, adapting, dynamic concept which needs to be re-evaluated in terms of its position within contemporary design. This study does not aim to provide a concrete definition for contemporary craft, but to offer a scheme of related concepts that structure around craft in contemporary discourses .

The literature review part of this study has mainly been conducted based on the material of Western literature on Crafts, with a dominant contribution of British scholars. Still, the various perceptions of the concept and its position with respect to other practices such as art and design in other cultures generally follow a similar logic, although not being scholarly documented.

In the context of Turkey, there is a serious lack in the conceptual evaluation of craft, most of the academic writing being on specific traditional handicraft sectors and their particularities in practice. However, this study does not aim to provide a national account of crafts, but to explore its significance within contemporary material culture and product design; and make a reflection on the current practice of product design in Turkey.

Another point that should be mentioned is that the language of the interviews in the qualitative research part of the study was Turkish, while the analysis has been in English. This disparity in language has made a full discourse analysis very difficult in this study. Thus, the analysis has not been on specific discourses, but on general concepts and topics that came out as the results of the interviews.

2. THE CONCEPT OF CRAFT

2.1 History and Definitions

Scholarly writings on the nature of craft have followed a rather contentious line as various definitions conceptualized craft both as a practice and an object category. As Dormer (1997) states, craft has mainly been evaluated with respect to its position regarding artistic production and utilitarian production, and in these terms has remained between many partially formed definitions.

Paul Greenhalgh (1997), who is one of the most influent contributors to the literature on craft, traces the evolution of the meaning of the word craft through three centuries. In the eighteenth century, craft was a word attributed to political acumen and shrewdness, not related to a particular way of making things, but rather a way of doing things, especially in politics. However, the more contemporary sense of craft, as in “craftsman”, as the maker of things, developed in the last quarter of the nineteenth century, with the emergence of the Arts and Crafts Movement. As design evolved to be a separate discipline in itself in the 1920s, craft got divorced from design and its implications of intellectual labor. Thus, by this time “craft” became intellectually isolated from both the pursuit of beauty (art) and purpose (design) (Greenhalgh, 1997).

Greenhalgh exemplifies these transformations in the meaning of craft over the titles of three magazines that have been published in three successive periods. *The Craftsman*, first published by Caleb D’Anvers in 1729 had no reference to the making of things at all. This journal was a political news sheet generally publishing aggressive attacks on other publications, or racist, xenophobic aggressions. Craft in this case was attributed to political acumen and shrewdness. The Craftsman implied by Caleb’s title was a confident, arrogant self-reliant, free-living Englishman. *The Craftsman* founded by Gustave Stickley in 1901 (Figure 2.1) on the other hand, became a principal means through which American producers and consumers became familiar with development in visual arts, and especially the Arts and Crafts

Movement. The concept of craft in this case was a broad, generic signifier that may be applied to any area of the arts or humanities; could be used in the context of theology, opera or easel painting. Finally, *The Craftsman* launched by Paul and Angie Boyer in 1981 focused on the processes and products of hand making. In this case, craft implied a particular type of person, environment, genre, technique, market. Their craftsman made things by hand using preindustrial technologies and sold them to make a living. Tracing the signification of the word craft in time, “it has moved from being an adjective to being a noun; from being a description of things to being a thing in itself” (Greenhalgh, 1997).



Figure 2.1: Issues of the Craftsman magazine published by Gustav Stickley.

Collingwood (1938) gives a notionally clear definition of craft as “the power to produce a pre-conceived result by means of a consciously controlled and directed action”. He identifies chief characteristics of craft as below:

- Craft always involves a distinction between means and end, each clearly conceived as something distinct from the other but related to it.
- It involves a distinction between planning and execution. The result to be obtained is preconceived or thought out before being arrived at.
- Means and ends are related in one way in the process of planning; in the opposite way in the process of execution. In planning the end is prior to the

means. In execution the means come first, and the end is reached through them.

- There is a distinction between raw material and finished product or artifact. A craft is always exercised upon something and aims at the transformation of this into something different.
- There is a distinction between form and matter. The matter is what is identical in the raw material and the finished product; the form is what is different, what the exercise of craft changes.
- There is a hierarchical relation between various crafts, one supplying what another needs and one using what another provides.

On the other hand, Bruce Metcalf (1997), in his part of Peter Dormer's book *The Culture of Craft*, reflects on craft as an object, as the result of a practice with its own value system and bringing. He identifies three properties of craft as: "being an object", "being made substantially by hand, utilizing the hand itself, hand tools and to some degree power tools", and "being identified with the use of traditional craft materials, craft techniques or addressing a craft context". He states that an object does not need to meet all three criteria, but should fit in an appropriate combination in order to be considered as craft.

Pursuing a similar understanding of craft as an object category, Howard Risatti (2007) offers a definition and classification of craft based on what he terms "applied function", alternative to conventional classifications based on material or technique. Risatti starts his argument by clarifying the terms "purpose", "use" and "function" to end up with a definition of "applied function". Within his argument, "purpose" is defined as an end to be achieved. An advantage of approaching objects from the point of view of purpose is that purpose forces us to examine use and usefulness in relation to function. "Function" is defined as what an object actually does, "by virtue of the intention of its maker, in order to fulfill a purpose". Thus, Risatti makes a distinction between use and function, introducing the condition of intentionality to function. In this sense, an object, for example a chair could be used for many tasks such as keeping a door open or hanging on a jacket, but its intended use, which is supporting the sitter, is what defines its function. Risatti then defines "applied function" as the embodiment of the function in the form of the object. He summarizes this scenario as "Purpose initiates function and function initiates object,

being the physical solution to the problem posed by the purpose”. Within this logic, Risatti places the craft object in the category of an “applied object”, which he defines as “an object made with an intention to fulfill a purpose”. He explains this definition further as follows:

With applied objects, because their function always has its roots in the purpose that initiated their being made, function always reflects and is reflected in the applied object’s physical make-up, in its physical distribution of matter (Risatti, 2007).

Having placed craft in the class of applied objects, Risatti (2007) then makes a distinction of craft as a sub-class of applied objects to separate it from other object categories that could also be considered under the category of applied objects, such as tools. At this point Risatti defines three categories of applied function that specifies an object as a craft object: namely containers, covers and supports (Table 2.1). He dismisses all other functional categories from being craft objects. This may seem as a limited definition for craft, however Risatti bases his argument on the need to define strict boundaries for craft, as he attributes the ambiguity of craft’s position with respect to the disciplines of art and design to its lack of definition as a category.

Table 2.1: Risatti’s categorization of craft according to applied function

	CRAFT	
	covers	supports
<i>bowls</i>	<i>clothing</i>	<i>beds</i>
<i>jugs</i>	<i>quilts</i>	<i>chairs</i>
<i>vases</i>	<i>scarves</i>	<i>stools/benches</i>
<i>pots/pans</i>	<i>blankets</i>	<i>tables/desks</i>
<i>cups/mugs</i>	<i>shawls</i>	<i>sofas</i>
<i>glasses</i>		
<i>pitchers</i>		
<i>bottles</i>		
<i>baskets</i>		
<i>bags/satchels</i>		
<i>boxes</i>		
<i>case furniture</i>		
<i>trunks/caskets/coffins</i>		

Glenn Adamson (2008), in his book *Thinking through Craft*, follows a more conceptual approach to craft, evaluating it as an approach, attitude or habit of action. He defines five attributes of craft: namely supplemental, material, pastoral, skilled and amateur. Here, Adamson uses the term “supplement” in a Derridian sense, as that which provides something necessary to another, “original” entity, but which is

nonetheless considered to be extraneous to that original. “Material” refers to the dependence of crafted form to the constraints of the material. “Pastoral” refers to craft’s implications of both an idealized, utopic state to be reached and a sentimental escapism from the real world. “Skilled” refers to craft being a practice requiring extensive tacit knowledge and investment in terms of practice. Tacit knowledge here is defined as a type of knowledge that cannot be passed on in solid words, but has to be learned by observation or experience. “Amateur refers” on the one hand to craft’s lack self-awareness compared to the self-reflective character of avant-garde art and on the other hand to a form of surplus economy “seeming” to pose an alternative production to the capitalist system. Although “amateur”, when compared to the “professional” generally has a negative image in terms of production, it could also prove to be a positive force to propel creative fields forward, as the boundary becomes blurred between amateur and professional activity.

According to Adamson (2008) craft only exists in motion. Craft is always applied, always in some motion towards an end. That is why it is generally referred to as an applied art. It is a way of doing things, not a classification of objects, institutions, or people. It is also multiple: “an amalgamation of interrelated core principles, which are put into relation with one another through the overarching idea of craft”. Adamson defines craft as a paradigm: “a structure of thinking that has performed a necessary but rather static role within modernity”. Thus, he proposes a more dynamic view of craft, gaining different attributes in different circumstances.

Within this dynamic view, Adamson (2008) states three paradigm shifts in the conception of craft, the first being during the nineteenth century, when the economic role of the artisan was partly displaced due to the dominance of the entrepreneurs and industrial developments. As Hauffe (1998) states, the determining characteristic of industrial production at this period was the division of labor. It was no longer the individual worker who crafted objects and lent them their unique form, but engineers or factory owners. With this paradigm shift, craft took a symbolic and gloomy character.

The second paradigm shift mentioned by Adamson corresponds to the decades following the Second World War, when the domain of craft production shifted from commercial production to galleries, museums and private collectors. In this period, “the designer-craftsman of the 1930s - a figure that was itself descended from Arts

and Crafts goals – was gradually, though incompletely displaced by the “artisan craftsman” (Adamson, 2008).

Dormer (1997) defines this post Second World War period as a trauma, and interprets the transfer of crafts from the workshop to galleries as a negative transformation leading to the “studio crafts”, which is a more elite approach taking craft away from the workshop of the artisan to the studio of the artist. At this point, the transfer of craft from the workshop to the gallery caused its separation from technology and design, which went their own way and left craft in a middle ground, as it was neither accepted as fitting within the definition of art. This is one reason of the conceptual complications in defining craft in the post-industrial era. As Judy Attfield states:

In the post-Industrial era, craft can still mean the skilled production by hand or machine of utilitarian and vernacular designs. However, interwoven with this is the principle by which “craft” can also, increasingly, refer to an elite classification of hand or machine production displayed and sold through galleries (Attfield, 2000).

Adamson places the third paradigm shift to the present time, stating that we are witnessing a paradigm shift now as the post disciplinary practice challenges the established framework of modern craft. Just as scholars are beginning to view craft practice from the standpoint of social history, anthropology and economics, practitioners of various kinds are exploring the problematic of craft through increasingly diverse means (Adamson, 2008).

Risatti (2007) provides one example of interpreting craft in a wider context, mentioning its position within society as part culture and part nature. According to Risatti, craft objects are rooted in nature and their physical forms are subject to physical laws of matter. They are abstractions from nature given physical form through a human will and human intellect. At this point, the factor of human will places the craft object within a cultural context. The intention of the individual maker, who is part of a specific culture, provides for the uniqueness of expression in each craft object. When we look at craft objects from different societies, we can observe that they share common formal threads identified as functional form, dictated by nature. However, they also have formal differences identified as stylistic form that springs from culture (Figure 2.2). Risatti explains this as follows:

Because craft objects are an embodiment of both functional form and stylistic form, they must be understood as having a life as both physical objects and as social objects. They must be understood as objects having an existence as actual, tangible things that springs from their rootedness in nature, and as objects having an existence as semiotic signs that spring from their rootedness in a social system of cultural style (Risatti, 2007).



Figure 2.2: Craft objects having the same functional form can have very different stylistic forms.

Greenhalgh (1997) mentions three threads that are taken into account in the underpinning of craft, in any discourse related to craft: Craft’s relation to “decorative arts”, “vernacular” and “politics of the work”. He states that although these factors are separate in nature, they were brought together by the thinkers of the Arts and Craft Movement in the nineteenth century, in order to form the concept of craft as it has existed through the twentieth century.

The first of these, relates to the classification of arts into high arts and decorative arts, because of which craft started suffering a dual image: “being art and having the crisis of being denied the status of art”. This phenomenon will be further explained in the section dedicated to the relation between art and craft.

Greenhalgh (1997) defines, “vernacular” as the cultural produce of a community, the things collectively made, spoken and performed, as the unselfconscious and collective products of a social group unpolluted by outside influence and carrying the mystique of being the authentic voice of society. The concept of vernacular was of great importance to the Arts and Crafts movement. As Greenhalgh states, the rural and handmade aspects of craft production arose at least partly as a result of the desire to return to the vernacular world. However, it is also ironic that the appreciation of vernacular became realized with the modernization of European culture. This gave

the vernacular a presence in the cultural scene, providing an alternative to the loss of cultural heritage.

The final concept relates to Arts and Crafts ideas due to the fact that with the industrial revolution and machines taking over production in most areas, work became a key area of political debate in the nineteenth century. Marx's theory of alienation established a relationship between work conditions and the degradation of the human personality, to which John Ruskin and William Morris, who were influential figures in the British Arts and Crafts Movement, took a close position, stating that it is not possible to have a proper society if its inhabitants are not humanely and creatively employed. Greenhagh (1997) coins the term "politics of craft", for this reasoning that establishes a vision for a better society on the need to engage in creative work. Within this line of thought, craft identified with this creative work was about empowering the individual workers and about the political control of the work situation.

2.2 Craft and Art

The definitions of art and craft and how these definitions merge or differ have been topics of interest for many scholars (Collingwood, 1938, Dormer, 1997, Adamson, 2008, et al.). Craft's positioning within these studies has generally been pivoted around art as a central discourse and craft has been defined in light of its position with respect to art.

Starting with an etymology of the two words, Risatti (2007) states that before aesthetic issues per se became a special domain of fine art theory, there was little practical or theoretical distinction made between the words *art* and *craft*; and neither word specifically implied the aesthetic as it is understood today. The latin word *ars*, which constitutes the root for the word *art*, was at that time synonymous with *craft* and referred to a specialized form of skill or ability that included the making of objects. However, in ancient Greek, the word *techne* was used to denote both art and craft. Platon discusses *techne* as a concept including art, knowledge and practice, representing an inner knowledge of the best means to reach the desired end (Bozkurt, 1995). Heidegger (1971) explains the word *techne* as evolving from *tikto*, which was the Greek for "to bring forth or to produce".

To the Greeks *techne* meant neither art nor handicraft but rather: to make something appear, within what is present, as this or that, in this way or that way. The Greeks conceive of *techne*, as producing, in terms of letting appear (Heidegger, 1971).

Hümanur Bağlı (2001) evaluates Heidegger's explanation of *techne* as a questioning of the distinction between the manual and the conceptual in relation to the activity of production. She proposes production, and thus craft to be positioned within the object, as an integrity of the manual, the conceptual and the emotional.

According to Risatti (2007), in the middle ages, the word *art* lost its specific emphasis to practical performance and gained a meaning referring to book learning and specific academic fields termed today as liberal arts. Only with the Renaissance was its old meaning referring to practical skills re-established, however this resulted with the reduction of both artists and craftsmen to mere tradesmen. At this point, artists sought to raise their status by separating themselves from the notion of workmanship as physical labor and by stressing the intellectual elements in their work. Thus, the distinction between the status of art and craft did not stem from a degradation of craft, but from an escalation of art.

The general belief is that the status and divinity of the arts was first established and systematically organized during the Enlightenment, especially with the establishment of Academies. Under the academy regulations, the system of five fine arts, namely painting, sculpture, architecture, music and poetry was formulated; leaving crafts at a lower status under the category which was termed "decorative arts". Although generally being regarded as inferior to high art, decorative arts still had a relative strength, healthy patronage and substantial critical literature in the nineteenth century. A generation of designer writers such as Richard Redgrave, Christopher Dresser, John Ruskin, William Morris and Walter Crane wrote extensively in defense of decorative arts. However, this was not enough to narrow the ideological gap. By 1890 fine arts had even narrowed its definition, excluding architecture and poetry (Greenhalgh, 1997).

The dominant discourse after the First World War was dominated by two types of discussions (Dormer, 1997), the first one being where exactly the phenomenon of art resides in relation to art objects. R.J. Collingwood provides an important discourse in his book *Principles of Art*, dedicating considerable thought to the philosophical separation of art from craft. He defines art as a mental practice which also has a

material part in some cases, however he states that the exact relation between the two need careful definitions. His answer to the question of what it is an artist produces, prioritizes the mental part which he calls “the work of art proper”.

We shall find that it is two things (what the artist produces). Primarily, it is an “internal” or “mental” thing, something ...”existing in his head” and there only: something of the kind which we commonly call an experience. Secondly, it is a bodily or perceptible thing...whose exact relation to this “mental” thing will need very careful definition. Of these two things, the first is obviously not anything that can be called a work of art, if work means something made in the sense in which a weaver makes cloth. But since it is the thing the artist as such primarily produces, I shall argue that we are entitled to call it “the work of art proper”. The second thing, the bodily and perceptible thing, I shall show to be only incidental to the first. The making of it is therefore not the activity in virtue of which a man is an artist, but only a subsidiary activity, incidental to that. And consequently this thing is a work of art, not in its own right, but only because of the relation in which it stands to the “mental” thing or experience of which I spoke just now (Collingwood, 1958).

As stated by Dormer (1997), Collingwood was against the class system, against separating genres into “arts” and “crafts” and so on. Still, his writing largely served the supporters of the class system and “creative” practice became classified as intellectual practices and manual practices. Craft’s being defined as a supplemental activity to art, became applied to craft as a class and placed the whole craft practice into non-intellectual, manual category. This lack of cognitive status of craft contributed to its positioning at an inferior status with respect to art.

A second course of discussion developed relating to the process of making art and the role in that of the artist. Art, in the traditional sense included craft skills as a necessary component in the creation of the work. However, at a certain point in history, a paradigm shift occurred in the art discourse. In 1917 under the false name R. Mutt, Marcel Duchamp sent a porcelain urinal to the open exhibition of the Society of Independent Artists in New York, with the title *The Fountain* (Figure 2.3). The piece was refused as expected and the following text was published in the last issue of *The Blind Man*, a magazine published by Duchamp, Beatrice Wood and H.P.Roché. Duchamp is claimed to be responsible for its publication, although he never acknowledged the authorship himself:

They say any artist paying six dollars may exhibit.

Mr. Richard Mutt sent in a fountain. Without discussion this article disappeared and never was exhibited. What were the grounds for refusing Mr. Mutt’s fountain:

1. Some contended it was immoral, vulgar.
2. Others, it was plagiarism, a plain piece of plumbing.

Now Mr. Mutt's fountain is not immoral, that is absurd, no more than a bath tub is immoral. It is a fixture that you see every day in plumber's show windows.

Whether Mr. Mutt with his own hands made the fountain or not has no importance. He CHOSE it. He took an ordinary article of life, placed it so that its useful significance disappeared under the new title and point of view- created a new thought for that object.

As for plumbing, that is absurd. The only works of art America has given are her plumbing and her bridges (*The Blind Man, No. 2, May 1917, New York*).



Figure 2.3: The Fountain by Marcel DuChamp- 1917

Regarding Duchamp's emphasis on the artists' choice as the act of art, this view considers the process of making art as essentially a mental exercise. It is the artist's interpretation that makes an object art, not an inherent property of the object. In this sense art resides not in the object itself but in the meanings we embed in it; which trivialized the up to then essential material component of the art piece.

The art critic Thierry de Duve (1994) explains Duchamp's effect in art discourse as being a turning point triggering a paradigm shift in art: the shift from the ostensive paradigm to the discursive paradigm. Dormer (1997) explains the collapse of craft in art with this paradigm shift initiated by the readymade approach of Marcel Duchamp.

Art, from then on, became a property defined by the artist's choice. It lost its connections with the art object's inherent properties. The artist was marked by the ability to choose, not the ability to make, which eliminated the necessity of craft in the art practice.

Lucy Lippard (1997) describes a process of "dematerialization of the art object" taking place starting from the seventies as a de-emphasis of material aspects of the art work, such as uniqueness, permanence, decorative attractiveness. Within the dematerialization process, the material that the artist uses becomes "ephemeral such as time itself, space, non-visual systems, situations, unrecorded experience, unspoken ideas and so on"; the concept or idea becomes more important than the visual results of the system.

Bruce Metcalf uses the definition of art stated by the philosopher-critic Arthur Danto as "embodied meaning", to state a similar state of dematerialization:

From Danto's point of view, art can be anything at all. Of course, much of what passes for avant-garde art these days confirms Danto's perception, with art works taking forms as diverse as self-mutilation, petty theft, extended lectures, and seam. Danto thus offers a cogent explanation for the dematerialization of art. The art product can mutate into any imaginable form because art consists primarily of meaning. Objecthood is no longer a necessary criterion for art status (Metcalf, 1997).

However, craft is based on objecthood and materiality; has rules coming from a tradition of practices. Thus, craft as a class does not fit within this definition of art as a conceptual entity. "Art is what is called art", however craft has self-imposed limits. Art resides in the concept, however craft resides in the material (Metcalf, 1997).

Apart from the conceptual/material dichotomy between art and craft, another consideration is the functional/non-functional dichotomy. As Greenhalgh (1997) mentions, Cockerell was one of the first to draw a distinction between art and non-art, identifying "high-arts" with non-functional objects. For Cockerell, in order to be a truly disinterested vehicle of artistic ideas, a genre had to be severed from perceivable use value. Risatti (2007) marks the consistency of this idea with Kant's judgments of aesthetics which states a condition of beauty as being non-purposeful and non-functional. However, Risatti goes on criticizing the identification of art with the non-functional, stating that "not all objects absent function are actually art objects". Another problem with this dichotomy according to Risatti is that it

imagines the world of man made things as simply “a binary opposition between purely functional objects with no aesthetic qualities and strictly non-functional objects that are completely given over to the aesthetic”. Thus, although craft objects are considered to be defined by a primary concern with function, the notion of functionality is not a sufficient factor in defining a boundary between art and craft.



Figure 2.4: Work by glass artist Chihuly

Referring to the concept of craft within the practice of modern art, according to Adamson (2008) the definition of modern art needs its dialectical opposite to find its meaning. At this point craft’s inferiority might be the most productive thing about it; as craft becomes a pivot point to structure the definition of modern around, providing a reference as anti-modern. There are artists indeed who use craft’s so called inferiority in their works to achieve a rupture with previous art and even suggest “the potential of craft to upset the well-laid table of art”. And yet, to perform this rupture, they find it necessary to insist on a particularly reductive idea of craft. One example Adamson gives is the glass artist Chihuly who creates works claiming to be devoid of conceptual meaning, solely exploring the properties of the material, which gives visually stunning results (Figure 2.4). His statement “craft is a matter of hedonism, not conceptualism” justifies those claims of craft’s exclusion from modern art, as Chihuly and his followers stand against everything that modern art and postmodern art has tried to achieve. On the other hand, feminists artists such as Judy Chicago embraced craft as a companion that has similarly suffered from the snobbish discrimination of arts, just as women artists had suffered from the sexist discriminations of museums and galleries; and used craft as a political discourse to

riddle the presumption that women's creative activity was domestic and non professional in nature (Figure 2.5).

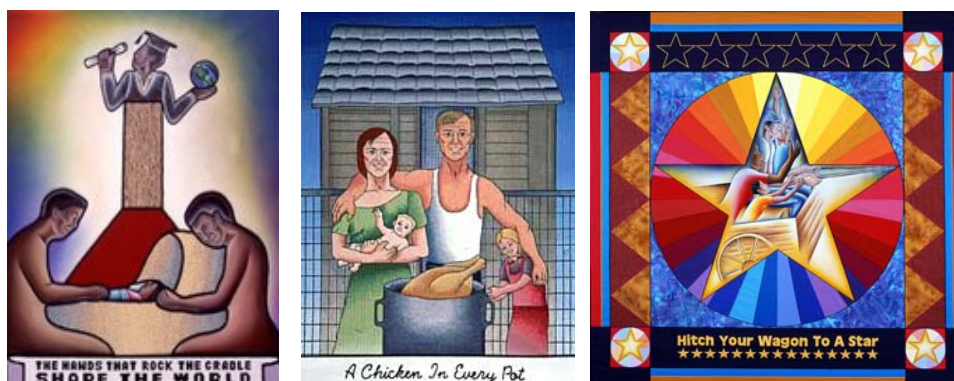


Figure 2.5: Pieces from Judy Chicago's *Resolutions: A Stitch in Time* exhibition which constituted of painted and needleworked images created by Judy Chicago and a group of highly accomplished needleworkers, creating samplers with messages of hope for today's world. -2000

2.3 Craft and Industry

The Oxford English dictionary defines industry as “economic activity concerned with the processing of raw materials and manufacture of goods in factories”. Thus, the emphasis when defining industry is on manufacturing in factories, contrary to manual production associated with craft. Different opinions on the relationship between craft and industry have existed concurrently, some condemning industry as a force that threw craft to the back stage in production, ripping production off its dignity (Ruskin, 1853; Morris, 1889; et al.); others seeing industry as a chance to improve and systemize production that could collaborate with craft in harmony (Ashbee, 1908; Gropius, 1919; et al.). The conflicts have generally been between a pragmatic practicality offered by industry and an idealized morality identified by craft production; and the challenge has been to find a middle ground to accommodate both practices in tune with the needs of the contemporary society.

As Heskett (2002) states, in Europe, with the increase of urban population highly skilled craftsmen were attracted by the accumulation of wealth; and as a consequence by the eleventh century guilds were formed to regulate the process of craft production and thus, the distribution of wealth. Guilds already existed in Indian cities around 600 BC and their main aim was social and economic stability; and the maintenance of standards of work and conduct. They formed an early model for modern associations and licensing for designers.

Guilds could gain enormous control over the community, and could become major sources of power in the cities; however, they lost their previous power as cities opened up to trade among each other, in which case entrepreneurial middlemen began to dominate production. Industries based on handwork, using surplus labor undercut guild standards and by the eighteenth century, control was placed into the hands of the entrepreneurs (Heskett, 2002).

With the French revolution, at the end of the eighteenth century, the medieval social system had been swept away and a new class had emerged, namely the bourgeois. The new society contained neither the class of cultured and leisurely patrons nor the class of cultured and guild-trained craftsmen. The period between 1760 and 1830, called to be the period of industrial revolution, saw a vast industrial growth, however, within this flow of novelty, no time was left to refine the innumerable innovations (Pevsner, 1960).

The technical advances of the nineteenth century resulted in new methods of production, new commodities, and new equipment with new functions. But a new aesthetic of industrial products was not initially part of the picture. Hauffe (2002) asserts that, for many of the new mechanical objects there was no tradition of either form or usage, leaving questions of design in uncertainty, with no historical precedence to build on. In this scheme, artists started to be commissioned by manufacturers to generate concepts of form and decoration in prevailing taste. However, Heskett (2002) marks that this creation of forms without an understanding of manufacture resulted in a separation of decorative concerns from function, “which led to a deep reaction against what many saw as the debasement of art, taste and creativity by the excess of industry.

By the middle of the nineteenth century, mass produced goods had been dominated by a decorative style. Decoration entered the visual language of these new products to stress their role as aesthetic and symbolic artifacts with a socio-cultural function. However, as this language was actually imposed on the products without any relevance neither to the context of production nor that of use, the products generally obtained a kitschy character (Sparke, 2004). Sparke explains this phenomenon giving the example of Hoover’s first electric suction sweeper (Figure 2.6) which had the application of Art Nouveau scrollwork, painted in purple on a pink background, in order to transform the utilitarian object into an art object for the female consumer.



Figure 2.6: Hoover's first electric suction sweeper Model 0

Hauffe (1998) explains the effect of the tendency for decoration on industrially produced goods as follows:

The prevailing view in the design of commodities for the market was that technical, practical forms were tasteless, and that the industrial origin of manufactured goods should be hidden beneath a decorative surface. This historicism, with its oppressive and dishonest vocabulary of forms, coupled with the poor quality and lack of durability of the goods produced in such a milieu, soon became the chief target of several reform movements in Europe (Hauffe, 1998).

One direction for these reform movements was to return decisively to the past, to replace cheap, poor-quality industrial products with qualitatively better products of a reformed skilled craft production. This lack of artistic quality in the manufactured goods of the period draw reactions from various artists and thinkers among whom were Henry Cole, Owen Jones, John Ruskin and William Morris (Hauffe, 1998).

According to Greenhalgh (1997), the “machine pessimism” that lead to these reactions has mainly been structured around three types of factors, namely: economic, psychological and aesthetic, all of which depended on a belief in a dramatic transformation of industrial practices in the recent history.

In terms of economic factors, the actual reaction was not to the existence of the machines, but to the system they brought, the effects of unemployment and the politico-economic conditions it brought. In terms of psychological factors, there were two main arguments: Technology as something which reduces the quality of the

human mind, and hence human society, which Greenhalgh identifies as the Ruskinian position; and the position that it is not the machinery itself that affects the human mind, but the system of socio-political organizations which the machine apparently spawns. From this latter position, technology has been used, as it were, to make society, and by implication individuals into “mere mechanical contrivances”. In terms of aesthetics, the argument was based on the dexterity of the work of the hand against the machine aesthetics (Greenhalgh, 1997).

John Ruskin, art historian and philosopher, attempted to revitalize medieval production methods in a counter movement to industrial revolution. Craft production, he believed, “would make better living conditions possible for the workers and represent a counter weight to the aesthetically impoverished world of machines” (Bürdek, 2005).

William Morris, who was the pioneer name of the British Arts and Crafts Movement, followed Ruskin in recognizing that the social foundations of art had become decayed after the Renaissance and especially with the industrialization, which lead to tasteless, unlivable environments. He and his friends set up to create their own furniture (Figure 2.7); and later in 1861, established the firm Morris, Marshall & Faulkner, calling themselves “Fine Art Workmen in Painting, Carving, Furniture and the Metals” (Hauffe, 1998).



Figure 2.7: Furniture by Morris, Marshall & Faulkner

According to Bürdek (2005), Morris, especially in his first speeches, seriously opposed industrial mass production; and saw the effects of industrialization as “devilish capitalistic botch and an enemy of mankind”. Hauffe (1998) explains Morris’ approach as a demand for craftsman-like consumer goods on a high aesthetic

level; placing natural ornaments and materials and clearly structured forms against the decorative profusion of historicism. However, Bürdek states the paradox of this view, as contradicting with Morris's expressed ideal that art should be for everybody. Morris' initial rejection of machine production, and insistence on producing by hand led to his products being expensive and thus only available for a limited amount of people. However, in his late speeches he took a more equitable approach to industry, admitting that "we ought to try to become masters of our machines and use them as an instrument for forcing on us better conditions of life" (Bürdek, 2005).

Greenhalgh gives a clear account of Morris's ideas coined under the concept "politics of craft". Greenhalgh coins the term "politics of craft", for the reasoning of William Morris, who establishes his vision for a better society on the need to engage in creative form. Within this line of thought, an individual working creatively to improve his environment would lead to an equal distribution of wealth and generate psychological fulfillment of the members of the society. In this sense, craft, identified with this creative work is about empowering the individual workers, about the political control of the work situation (Greenhalgh, 1997).

As William Morris states:

It was essential to the [capitalist] system that the free laborer should no longer be free in his work; he must be furnished with a master having complete control of that work, as a consequence of his owning the raw material and tools of labor; and with a universal market for the sale of the wares with which he had nothing to do directly, and the very existence of which he was unconscious of. He thus gradually ceased to be a craftsman, a man who in order to accomplish his work must necessarily take an interest in it...Instead of a craftsman, he must now become hand, responsible for nothing but carrying out the orders of his foreman (Morris, 1889).

Thus, Morris evaluates industry from a political view, as a tool of capitalism whose main effect on the maker is to reduce him to a sole performer of tasks, without any personal gain or satisfaction from the work he does. This, according to Morris, together with a decline in the ambition of the maker, brings a decline in the quality of the product. At this point, craft appears as an antithesis for industrial production, awarding the maker the power of creation and the spirit that comes with it.

Greenhalgh (1997) attributes to the Arts and Crafts movement the marking of the twentieth century as a period in which came into being a generally recognized category of craft as a thing in itself. He presents the movement as "the most

successful construction of a theory and practice of ethical art”, which came out to propose a liberating agent through “communal creativity” in a period of extensive debate on the relationship of morality to culture.

Pevsner states that William Morris has reached beyond his time more with his line of thought than his artistic work. He set an example for the artist turning into a craftsman-designer himself. His teaching had the effect on various artists, architects and amateurs to dedicate their lives to crafts. What had been an inferior occupation for more than half a century, with the effect of the industrial revolution, became seen as a necessary task again. With this effect, in England between 1880 and 1890 five societies for the promotion of artistic craftsmanship were started: Century Guild in 1882, Art Workers’ Guild and the Home Arts and Industries Association in 1884, Ashbee’s Guild and School of Handicraft and Arts and Crafts Exhibition Society in 1888 (Pevsner, 1960).

The Arts and Crafts movement, although being initiated in England, triggered an effect in many other countries. Towards the end of the nineteenth century, new movements emerged in Europe, among which were Art Nouveau in France, Jugendstil in Germany, The Modern style in England, Secession style in Austria (Bürdek, 2005). With its rejection of historicism, the return to handicrafts, the weight given to art in the practice of design, and its preference for simpler forms, the Arts and Crafts Movement also had an important influence on the German Werkbund, and the Bauhaus (Hauffe, 1998).

According to Metcalf (1997), the emergence of industry also led to the result that craft has changed much in the way it is practiced compared to the pre-industrial times. Before industrial production, craft production was a requirement rather than a choice. Sons followed their fathers’ trades and daughters learned household skills out of necessity. However, with the availability of machine made goods for much cheaper prices, the practice of craft became appealing to a limited number of people as a means to earn a living. Furthermore, the opportunities to learn a craft have moved out of the family and the neighborhood, into educational institutions, which makes learning craft a personal aim to be pursued rather than a tradition passed within the family. This view also provides an explanation to the emergence of studio crafts and craft’s transfer to galleries, as it becomes a means for the satisfaction of personal intuitions and evolves into a way of personal expression.

A final remark to be made when talking about craft and industry is the distinction between industry's production in series and craft's production of unique pieces. Serial production is strongly associated with the concept of "reproduction", evaluated by Walter Benjamin (1936) in relation to art, in his article *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Benjamin states that, until the emergence of mechanical reproduction a prime property of any art piece was its uniqueness. In this sense the phenomenon of the reproducibility of the art piece drops shadow to its artiness. In times before this technical reproducibility, there were also reproductions of paintings, sculptures, etc, but the original always preserved its authority over the reproductions. The value of a reproduction of a painting would count far less than the original one even if it looks exactly like the original itself. However, with the industrial age the original lost its authority, since there is actually no original, but production in large masses.

The concept of "the original" comes up again in the work of Risatti (2007). Risatti defines the pre-industrial world as being composed of originals, copies and reproductions. He defines "the original" as a unique, one-of a kind object. The "copy" is an object that replicates the materials and appearance of the original. Risatti defines a "reproduction" as a remaking of an original, though without absolute fidelity to the materials and appearance of the original as in a photographic reproduction of a painting. In this sense, however they cannot be defined as an art piece in Benjamin's sense, copies and originals still preserve a link and a degree of loyalty to the original.

Carrying on with the argument in the post-industrial world, Risatti (2007) states that this world is dominated by "multiples", which are identical objects conceived and produced with the idea that they are not originals; and moreover, they are not even based on originals as their source. Every multiple is only related to other multiples in the production stream, and there are no physical or philosophical differences between them. This notion of multiples which characterizes industrially produced objects, is opposed by craft's immutable loyalty to the original which is an inevitable result of its production, as it directly involves the production of a unique piece by a specific hand. This is what gives craft one of its prime values in the post-industrial world, where people are looking for some kind of identification through products.

2.4 Craft and Technology

Dormer (1997) describes technology as the integration of machines and information to create processes of manufacture or the distribution of knowledge in ways that are increasingly independent of the vagaries, whims or decisions of individual employees or, indeed, employers. At this point it becomes important to draw a distinction between technology which is a modern phenomenon and industry which has its roots in the dynamics of the industrial revolution. When we are talking about industry we are referring to a system of mechanical production which Greenhalgh (1997) identifies as a machine driven, factory based work pattern. The main emphasis in industry is on manufacturing and economic production. Technology on the other hand, is a wider concept. It does not necessarily involve mechanized production. Using a brush, a palette and a set of colours is a technology as well as using a computer graphics program. In this sense, industrial production becomes one category under the wider set of technology.

The above mentioned definition of technology provided by Dormer (1997) puts the emphasis on technology being distributed knowledge. Pye (1968) explains distributed knowledge referring to two linked ideas. One idea is that the knowledge needed to make any piece of product design is spread over many systems of production and thought; however specialization in one field of work leads to getting detached from the whole and thus knowledge becomes distributed. Another point is that, there exists a category of tool or artifact that allows one to make things without self possessing the know-how; however there is still a critical knowledge level that you need to master these tools. Computer programs would provide a contemporary example for this phenomenon. Although enabling the user to do things out of his personal know-how, it also requires a certain level of specialization to use the program. By this means, knowledge becomes fragmented and distributed, the knowledge of one part enabling the succession of the other. In this sense, contrary to technology being distributed knowledge, craft production is based on personal know-how that comes with the experience of the individual maker.

The discussions relating to craft and technology in the contemporary times follow two main arguments. On the one hand our very notion of what it is to make

something is being transformed; and on the other the importance of hands-on making is not thereby removed by computer technology's ability to "make" everything (Dormer, 1997).

Dormer, (1997) asserts that the use of technology, which sets priority to distributed knowledge, does away with the need for personal know-how. This has the advantage of minimizing human error, and exchanges the workmanship of risk with that of certainty; however the price could be a loss of autonomy.

Neal French (1997) marks an advantage of using technology as its ability to shorten the production process. The old way of doing things involved freehand drawings, plaster moulds, etc. that went through a long process, during which detailed adjustments were made. Technology makes this process much shorter; however this decreases the aesthetic quality of the product.

Greenhalgh (1997) extends the discussion in terms of his three threads of craft, evaluating their individual relationships with technology. Considering decorative arts, Greenhalgh states that *decorative arts* has not had tension with technology; in fact the decorative artist has generally embraced any technology that allows him to achieve the end. *Vernacular* is the element that contradicts with technology, having the implication of nostalgia and virgin lands untouched by technology and entailing the idea of living in a world more authentic than ours. This element has provided the vision of craft as "redundant technology". However, the concept of vernacular has come to depend on technology for its existence. Ironically, without technology there would be no need for the vernacular as its *raison d'être* was to oppose technology. *The politics of work* is the element whose relationship with technology is the most problematic as within the arguments of the Arts and Crafts Movement; however, the real problematic here is with a specific technology, namely, industrial production.

Hughes (2004) makes a distinction between the traditional meaning of craft and the modern craft of today. The craft tradition has at times been critical of technology; however this criticism is more often directed toward industrialization and the hegemony it extends over the production of material culture. According to Hughes however, the remarkably persistent belief that the crafts are anti technological has its origins in a conflation of technology with industrialization that has served only to confuse matters.

Despite its association with technologies that are considered to have been made redundant by industrialization, the crafts movement is an entirely modern phenomenon. It should not be confused with the crafts as traditionally practiced... The practitioners and theorists of the crafts have been critical not so much of technology, but of industrialization and its ever deepening penetration into our lives (Hughes, 2004).

Hughes (2004) attributes the development of modern craft to the developments in printing technology that made it possible for the circulation of visual culture, information, and techniques, opening a third eye for the traditional craftsman. Craft before technology did not have creativity as an element and it is not this craft that we are talking about in the modern context. According to Hughes, the modern crafts movement exists within, and depends upon, an information ecology created by the reproduction of both text and image. This is the same information ecology that made industrialization and consumerism possible.

As Dormer states, the central issue for the craftsman is not whether he can create perfection, but rather that technology is robbing him of his unique claim to diversity. The most disturbing attribute of technology, from the point of view of the craft person, is that it can mimic craft effectively in randomness, accidental quirks and less than perfect condition. Software of fuzzy logic has sufficed for the machines to imitate the randomness and differentiation of pattern up to now associated with crafted work. At this point, one of the foundations of craft, being able to produce things that machines cannot imitate, collapses. In some fields, especially in textiles, it is becoming harder to distinguish the mass produced from the hand crafted (Dormer, 1997).

However, Dormer (1997) argues that a craft person can also mimic the perfection of machine aesthetics, and has done so in some cases such as the Bauhaus designer Marianne Brandt's kettles with a highly finished surface, masking all evidence of its hand manufacture (Figure 2.8). This makes the handmade aesthetics not a necessity but a choice for craft. As Dormer states, "we set up machine technology to achieve more efficiently that which we can nevertheless and with great effort achieve without machine technology".



Figure 2.8: A hand-produced kettle by Marianne Brandt- 1920s

Approaching the subject considering craft's role in relation to digital technology in the modeling and creation part of the design process, Dormer states that although CAD/CAM may be the future, hand-modeling is still an important process to be used in combination with CAD/CAM. Using digital technology, it is easy to do modifications, but the initial modeling is more reasonably done by hand-modeling. According to Dormer, many middle-aged designers who have had the experience of both craft and technology argue that you get the best out of the computer if you are able to drive the tool, rather than being driven by it. Design software is very powerful and although it does not do the designer's thinking it has, embedded within its own design structure, a style, a way of procedure and limitations on refinement that will impose themselves upon the designer's work. Therefore, in order to be alert to the biases within the design software the designer needs alternative knowledge of his or her own by which to compare and contrast and form the basis of individual discrimination (Dormer, 1997).

Bottomley and Goodwin (2004) express a similar concern for the limiting effect CAD/CAM can have in cases, and state that to overcome this effect one needs to think out of the box (or the monitor) when encountering new technology – just as it is in the workshop when experimenting with new processes. On the other hand, CAD/CAM offers far more interesting propositions than simply increasing speed and reducing labour. It also offers the opportunity to thoroughly explore and manipulate form from all angles and viewpoints and the ability to make radical alterations to scale and shape. From this point, the real potential of CAD/CAM is its use for

liberating creativity and creating forms that cannot be created by traditional techniques, instead of using it just as a replacement for hand-modeling (Figure 2.9).



Figure 2.9: Quin Lamp Bathsheba Grossman which would be impossible without RP technology

An example to designers exploring the possibilities offered by CAD/CAM technology would be the Barbar group formed by a group of Turkish independent designers who have joined in a cooperative initiative to organize a design exhibition entitled, “Barbarians Banquet”, the subject of which comprised a collective effort by this group of designers to create unique design objects using the Rapid Manufacturing technologies (Figure 2.10).



Figure 2.10: Image from the Barbarian Banquet Exhibition at the 2007 Istanbul Design Week

Another problem with using computers alone would be that a wire model created on a computer will not provide sufficient tactile information; thus, to get a complete feeling of the product, the result of the software has to be applied as rapid prototyping. However, rapid prototyping is costly and usually comes into stage at the latter stages of the design at which point modifications become difficult, or entails great costs. According to Myerson (1997) traditional modelling will not cease to exist because: CAD/CAM is and will remain expensive, and there are kinds of modelling that CAD/CAM cannot do.

2.5 Evaluation

Art and craft have persisted as dynamic concepts within history, as has been shown through various discussions in literature. What becomes important at the present times, and also for the subject of this study is the interaction between disciplines, and especially the implications of these concepts for the present production system. When we are talking about the present production system, we are not referring to clear cut categories of objects, but to a system in which every object becomes a manifestation of art, craft, industry and design at different levels. Just like the evolution of artists of the times of the industrial revolution as the first industrial designers due to the necessities and conditions of the time, today some designers are evolving back to artists, while some others are collaborating with them to mark a difference in their work. Some designers are pursuing the industrial route, optimizing their objects for industrial production, while some others are training themselves as craftsmen, in order to carry on design and production as a whole. Thus, the model of considering art, craft and design as separate classes with clear boundaries needs to be replaced with an understanding of interdisciplinary practices.

An example would be the glass artist Emma Woffenden, who although working within a craft discipline, produces conceptually loaded works within the scheme of art; however, she has also collaborated with the designer Tordboontje in several projects (Figure 2.10). Woffenden's artistic craftsmanship combined with Boontje's skills as a designer has led to interesting products playing at the blurry boundaries of art, craft and design.



Figure 11: Transglass collection by Emma Woffenden and Tord Boontje

As has been discussed above within the etymology of art and craft, the word *techne* stands for “bringing forth” and “producing”, which also constitutes the base for design practice. What should be taken into account here is the different value systems entailed by different kinds of production and how these systems act in the domain of product design.

For example, taking into account the repositioning of craft from the workshop to the gallery, brings to mind a similar tendency in contemporary product design, where products are designed not to be functional objects of use for the user, but to be objects of display. These products, gaining a status of art, also attributes an elevated status for the designer, which is exemplified with the “star designer” phenomenon of the contemporary times. This notion also relates to the discussion on the issue of functionality, marking functionality as a property of the non-art object. This points to a similar tendency in craft and design, which by definition both aim at functional, utilitarian forms, but which claim an elevated position of art within the interdisciplinary structure. Thus, some questions arise: Just like the separation between high art and low art, can we talk of a similar distinction between high and low design? And what role does craft have within this separation?

The discussion related to the intellectuality and conceptuality of art versus the materiality of craft, can also be traced up to today’s design discourse. Designing is a

conceptual work, which needs to be materialized in order to be able to perform its intended function. However, the question is whether the concept or the material form becomes more dominant in the designed product. Considering the above discussed shift from the ostensive to the discursive paradigm initiated by the work of DuChamp, we can observe a similar tendency to emphasize the concept rather than the material form in design. This has not been at a level to be considered a paradigm shift yet, however is exemplified by an increasing tendency towards conceptual products, which will be elaborated on more in the next section.

The role of craft within these new tendencies in design needs to be questioned. One of the most significant aspects of craft is that it is based on personal knowhow and is not restricted by large production requirements of the industry. This gives a certain amount of liberty to the craft practitioner, which enhances the possibility of creativity. Again for the same reason, as discussed above as the amateur attribute of craft, certain crafts can be practiced even by amateurs; thus leading to a diffusion between amateur and professional activity. This diffusion may have various positive or negative effects, but one to be mentioned would be that amateur craft may enable larger populations to the right of production without the need for a very large capital of knowledge or investment, thus democratizing production. At this point, turning back to product design, what effect could amateurism have for designers and what role could they play in this notion of amateurism?

The matter of democratizing the right for production can also be traced back to the ideas of William Morris evolving around the idea of “politics of work”. As explained by Greenhalgh (1997) this idea is based on the possibility of a better society on the need to engage in creative work. Having developed as a concept resisting the industrialization of work within the context of industrial revolution, within the present context parallels can be drawn with the idea of social sustainability, which has been a dominant discussion in the contemporary design discourse. At this point the above discussed inferiority of craft with respect to art and industry, can turn out to be the roots for its creative potential, as it is this inferiority that leaves craft outside dominant production networks and leaves it in a space for more creative action. This notion is exemplified with the notion of activism through craft, which will be discussed in more detail in the following section of the study.

Another important point to be further evaluated is the notion of the uniqueness of the crafted object versus the multiplicity of the industrially produced object. Industrial production is based on multiples, and thus, industrial design by definition is also based in multiples. However, within today's design discourse, referring to the above mentioned tendency to move design from the factory to the studio, a redefinition of the design practice is evolving regarding the notion of multiplicity.

Apart from craft's implications as a production process, its formal and conceptual characteristics, which are a result of this production process, also become important in the design discourse. Morris's emphasis on the issue of dignity imposed by the hand of the maker to the crafted object can be identified in today's consumption patterns as an added value. This is reflected in symbolic qualities of designed objects, which use a craft aesthetic to differentiate the product as a product of quality and grace. Decoration as styling referring to a craft identity is also a problematic case, in which there needs to be a distinction drawn between excessive decoration and craftiness. These issues also need to be further developed in relation to product design.

The effects of digital software in the design process has had a massive impact on design and production patterns as has been discussed above. In terms of the process, digital software needs a different approach from the traditional craft approach in which the craftsman makes decisions during the production process. However, with computer software formal decisions need to be made before and the designer needs to envisage what s/he wants to do before starting to work on it in the virtual environment.

The effect of technology on various productive disciplines including art, craft and design has been so vast that, these disciplines have to reposition themselves bearing in mind the changing possibilities in the creative processes. In terms of product design, especially in industrial product design, the designer becomes a link within the whole of the production structure. Craft, in its traditional sense, runs the risk of becoming seen as a redundant technology and hand-made becomes a choice in design rather than a necessity. These changes cannot be resisted, but needs to be accorded with.

The following section will seek to reflect on questions related to craft's position with respect to product design, taking into account the above mentioned transformations

of art, industry and technology and their associations and implications within contemporary design practice. At this point it should be also noted that by product design is meant a wide set of practices including the design of functional objects of quotidian use, other subcategories such as design of fashion and accessories or the design of interdisciplinary objects which may fail the design test from a functionalist perspective, however becoming “pieces of design “ as in the sense of “pieces of art”.

3. CRAFT AND DESIGN

3.1 History and Definitions

Risatti (2007) discusses the differences between workmanship, craftsmanship and design referring to Aristotle's classification of knowledge. Aristotle groups knowledge into three categories, namely *theoria*, *praxis* and *poesis*. *Theoria* is theoretical or cognitive knowledge such as the technical knowledge of formulas and temperatures needed to make ceramic out of clay. *Praxis* is practical or "how to" knowledge, such as the ability to manually form clay into a vessel. *Poesis* on the other hand, is the knowledge involved in making, producing and creating something. According to Risatti, design is the product of a creative imagination, and workmanship differs from design in that it is directly connected to the technical ability of the hand to work physical material. Thus, workmanship can be defined as labor produced by the noncreative hand. However, workmanship is not to be confused with craftsmanship. Risatti associates craftsmanship with Pye's concept of "workmanship of risk", which would be "the workmanship using any kind of technique or apparatus, in which the quality of the result is not predetermined, but depends on the judgment, dexterity and care which the maker exercises as he works". In this sense, design relates to the realm of *theoria*, since it involves abstract theoretical knowledge- "designs after all, are abstractions, formal inventions for things that exist *in theory*, not in reality". Workmanship on the other hand, is related to the realm of *praxis*, since it involves practical, manual skill. Risatti, thus concludes that "design is a process of inventing form and workmanship is the process of filling that form with material". Craftsmanship, on the other hand, fuses *theoria* and *praxis* because it has both abstract and practical, material aspects. It is not limited to the execution of technical manual skill, but also involves the creative imagination in the employment and guidance of that skill through the hand. Thus, craftsmanship can be seen as in the realm of *poesis* as it is a creative act in which actual physical form is brought together with an idea or concept.

The development of industrial design as a discipline coincides with the years of the First World War, when a class of visually conscious individuals, sometimes termed commercial artists, emerged to provide options on the basis of which consumers could make their aesthetic choices. In this period, up to 1914, no model or methodology existed for design and it developed mostly based on the way things happened in the decorative art industries in the past. Within this context, the first to be termed industrial designers came up among the artist/craftsmen of the period; however, the tasks and domains of work became controversial. Two main approaches existed: an approach of using the in-house anonymous designer and another of using the external consultant designer/fine artist whose name was used as a distinguishing aspect for marketing (Sparke , 2004).

Sparke (2004) also mentions that some producers, while adapting to industrial production for economical reasons, kept their traditional crafts production running to preserve the artisan image; and gives as an example the ceramic producer Doulton, which continued to create its artifacts in the studio with traditional methods, employing fine artists to both model and decorate its wares; but also kept up with producing stoneware drainpipes, which were also designed, but without the treatment of the fine artist. Another interesting example is provided by Heskett (2002) as the firm WMF (Württembergische Metallwarenfabrik) which set up a “New Arts and Crafts Department” in 1927 as a place where artists could experiment with craft-design as an alternative to regular mass production (Figure 3.1).



Figure 3.1: Products from the New Arts and Crafts Department of WMF

Within the modern period, as a result of industrialization, Greenhalgh (1997) marks a shift in the area of craft production, stating that the discoveries in the manufacturing techniques also transformed the production process itself. Unlike the craftsman who could make decisions during the process, with the new system the new designer needed to decide on aesthetic choices before the manufacturing.

The need to make decisions earlier represented an important paradigm shift from the working process of the artisan, who had depended on tacit skills, to that of the designer for industry, who had to undertake more self-conscious, rational planning (Greenhalgh, 1997).

This paradigm shift also contributed to the redefinition of the process of production and a factioning of disciplines, in which craft gained a controversial existence in a hierarchical order.

Hauffe (1998) states that in the process of transition from handwork to industrial production, conceptual work- the planning of an object- began to separate itself from work by either hand or machine. This led to craft's loss of certain attributes, which eroded its already controversial position with respect to art and industry.

The modern concept of design, and the process that underpinned it, superseded the traditional decorative arts, and the craft process that had generated them, as a direct result of the development of division of labor within industrial manufacturing. This new means of producing goods caused the work of the traditional artisans to become fragmented into a number of new, differentiated tasks (Sparke, 2004).

Greenhalgh (1997) continues the argument stating that the factionalization of the discipline led to the creation of craft as a distinct class that was part of hierarchical order with other disciplines, a hierarchy in which craft lost its priority to art and design.

In the inter-war years, the pioneer generation of thinkers and makers gradually died off and the conceptual unity of craft was undermined by factionalism and partial readings. The process of its stabilization and institutionalization gathered pace then, as did the idea that craft was a distinct class based upon processes and genres rather than ideas. After the Second World War, and particularly after 1960, institutional recognition of class was complete (Greenhalgh, 1997).

Returning the argument to design, a foundation of the post-war period that had significant effects on the perception of design in future decades was the Staatliches Bauhaus Weimar. The education in the school, which was formed in 1919 under the direction of Walter Gropius, and was closed under the Nazi rule in 1933, focused on

hand work as a guarantor of good design, and the importance of master apprentice relationships. Walter Gropius explains the essentiality of craft in artistic production and Bauhaus education as:

Artists, sculptures, painters, we must all return to the crafts! For art is not a profession. There is no essential difference between the artist and the craftsman. The artist is an exalted craftsman. In rare moments of inspiration, transcending the consciousness of his will, the grace of heaven may cause his work to blossom into art. But proficiency in a craft is essential to every artist. Therein lies the prime source for creative imagination. Let us then create a new guild of craftsmen without the class distinction that raise an arrogant barrier between the craftsman and artist! Together let us desire, conceive and create the new structure of the future, which will embrace architecture and sculpture and painting in one unity and which will one day rise toward heaven from the hands of a million workers like the crystal symbol of a new faith... The Bauhaus wants to educate architects, sculptors and painters of all levels, according to their capabilities, to become competent craftsmen or independent creative artists and to form a working community of leading and future artist-craftsmen. These men, of kindred spirit, will know how to design buildings harmoniously in their entity- structure, finishing, ornamentation and furnishing (Gropius, 1919).

This merging of the artists and craftsmen is consistent with the goal of the German Werkbund, established in Munich in 1907, which was to enable industrial work by the cooperation of art, industry and handicrafts (Hauffe, 1998). Within this line of thought, Gropius' approach to a craftsman is also similar to Morris' ideal that artists should become craftsmen, mentioned in the previous section. Adamson (2008) positions the teaching of craft at Bauhaus as an instrumental basis for this ambition.

According to Adamson (2008), Gropius was against the division of arts to fine and useful arts, and found artistic potential within all modes of technological production. He was against artists' use of artistic production for self expression, and claimed that artistic production should relate to the context of inquiry into the materials.

Bauhaus workshops, each had two supervisors: a master of form (an artist) and a master craftsman. The intent was to promote the students' manual and artistic skills equally. However, with time the craftsman became subordinate to the artist and the autonomous artist was the center of attention (Bürdek, 2005).

Students at Bauhaus, being in a school environment had the possibility of making their own designs, prototypes, models, not being troubled much with the commercial application of their ideas. However, according to Dormer (1997), designers could not afford the luxury of Bauhaus theory for its own sake in the actual working

environment where commercial factors became more dominant. And this led to a paradox, which was solved according to Bürdek (2005) in the latter years of Bauhaus (1923-1928) with the retreat of undirected artistic experimentation in favor of applied design tasks. In this case, standardization, series manufacturing and mass production became the backbone of Bauhaus activities.

The Bauhaus had its effects spread even outside Germany, especially in America as many of its instructors fled away from the Nazi rule to the United States. Adamson (1998) provides a comparison between the educational philosophies of the Bauhaus and the Black Mountain College founded in North Carolina over the work of Joseph Albers, the instructor of the preliminary materials course at Bauhaus (1922-1925). His teaching method was based on continuous experimentation of the student's own; without preset rules; however the aim was not self-expression but to gain a complete experience of the physical object. Contrary to Bauhaus, Albers' pedagogy did not intend for the students' choice of vocation and preparation for industry, but his consciousness about his potential and economical self-sufficiency. The Black Mountain, approach contrary to the Bauhaus approach in which the encounter with the material was one step to the road to specialized design, was simply an experience, which might be applied by students in any manner. The Bauhaus set by Gropius, although being influential on Albers early in his career as an educator, later in his career led to an approach to teaching not as the transmission of a discrete set of skills, but rather as an opportunity to give students the sense of what it was like to be skilled at all.

Bürdek (2005) marks the importance of Bauhaus in the development of modern design as:

Gropius' postulate, "art and technology- a new unity" was aimed at producing new experts in industry who would be competent both in modern technology and in the corresponding language of form. Gropius thus laid the groundwork for the transformation in vocational practice that turned the traditional artisan craftsman into the modern industrial designer" (Bürdek, 2005).

Dormer (1997) traces the roots of modern design even further back in time, to the Arts and Crafts movement:

The philosophical positivism of craft as defined by the pioneers of Arts and Crafts Movement resulted in objects without irony or critique. Rather, they made exemplars of an appropriate

way of living. Their politics, which were as radical as any within the fine-art world, emerged in the process they made and lived by. It was this positivism that fed one of the other great trends of modernist practice, the Modern movement in design ... The tendency among historians of architecture and design has been to depict craft as the forebear that lost its way by the time of the First World War (Dormer, 1997).

Sparke (2004) sets the period for modernism between 1900 and 1939, defining it as an ideological baseline for design practice, and as an aesthetic ideal which influenced a new generation of designers as well as the many nations which sought to distinguish themselves as “modern” after the Second World War. She identifies the machine, with its links to functionality and rationality as a key metaphor in modern aesthetics; and attributes the emergence of design as a discipline to the need for a means to achieve harmony between technology and culture, in which case manufacturing noticed that it had to incorporate an element of “art” into the business to supply the consumer demand.

Duncan Alastair (1990) defines the term “modernism” as one being adopted to describe a diverse range of architecture, decorative, applied and graphic arts created between 1880 and 1940, from the merge of the British Arts and Crafts Movement to the outbreak of the Second World War. “The term commonly applies to those forward looking architects, designers, craftsman who managed to escape historicism, the tyranny of previous historical styles and calcified culture” (Alastair, 1990).

Hauffe explains the philosophy of modernism, and of functionalism as its main approach to design as: “first the form of an object had only to suit its function, and must not include any superfluous ornamentation; and second, the industrial conditions of production demands a standardized, simple, geometric language of form in order to be able to produce good-quality and durable products inexpensively, as was necessary for social reform.” (Hauffe, 1998).

Edgar Kaufmann identifies twelve perceptions for modern design in his 1950 article “What is Modern Design?” some of which have close associations with craft practice. Among these are:

- Modern design should develop forms, textures and colors that spring from the direct fulfillment of requirements in appropriate materials and techniques.

- Modern design should express the qualities and beauties of the materials used, never making the materials seem to be what they are not.
- Modern design should express the methods used to make an object, not disguising mass production as handicraft or simulating a technique not used.
- Modern design should master the machine for the service of man.

Evaluating craft within the lines of thoughts of modernism and functionalism, Dormer (1997) explains craft as having attributes harmonious with functionalist theories. Craft objects may be functionally expressive, but not necessarily at the expense of the expression of other values, including the personality of the maker; besides Morris' craft ethos has an emphasis on inseparability of process and product, which is reflected in the functionalist ideal that an object should bear the language of its process of production. Craft objects conform to the functionalists' belief that the ethical, as well as the aesthetic value of an object is derived from the way in which it is made.

On the other hand, Frank Lloyd Wright, in his (1901) article *The Art and Craft of the Machine*, states that simplicity without idle decoration should be the aesthetics ideal to be reached; and that craft forces the material to become something else, masking its real nature. However, it would be necessary at this point to return to a definition of decorative arts and decoration. "Decorative arts" is a term covering a wide range of disciplines, as has been explained in the previous part and craft could only be a concept among many within its realms. As Glenn Adamson states, the term "craft" should not be confused with decoration. Decorated objects may or may not be crafted; and crafted objects may not be decorative. Decoration is a form, however craft is a means (Adamson, 2008).

Penny Sparke (2004) attributes the hostility to crafts from the functionalist camp to a paradox in craft's application in industry. For example, she portrays Bauhaus productions as being metaphors for mass production as well as potential prototypes for it; however, she states, the aesthetics of functionalism, created by a craft approach was not suitable for mass production. The objects crafted in workshops had a loyalty to material properties and were expressing their process of production as well as function; however when the same object was transferred to mass production, its crafted properties became one of excess decoration. In this sense, although

functionalism proved usable for architecture or craft based artifacts, the impossibility of applying the rational, essentially craft-based philosophy of “form follows function” did not suit well with the requirements of mass production.

3.2 Craft in Contemporary Design

With the economic crisis of the 1970s, the consumer society took a hit; and design’s task in society came to be a subject of critique. Some designers, who did not want to be pawns of industry, supporting a value system that no longer proves to be purposeful, chose to work independently, experimenting for themselves. These experiments gave way to perceptions of new possibilities in design (Hauffe, 1998).

Bürdek (2005) explains young designers’ attempts to undertake design, production and marketing as a unified whole in the 1970s as a reaction to the specialization of labor in which designers became responsible for just one part of a product in a large company. In this case, as Helen Rees (1995) puts it, the most suitable combination for a designer who wanted to preserve her control over the product, was to combine the roles of an inventor and entrepreneur in order to end up with a product that has much in common with a craft object.

Penny Sparke (2004) identifies another generation of designers in the 1980s, such as Ron Arad and Nigel Coates, emerging with the image of the “enfant terrible” of the design scene which, according to Sparke served to sustain the myth that they were linked to members of the early twentieth century modernist avant-garde. At the end of the twentieth century, however, in the context of postmodernism, the main effect was not one of shocking their audiences but rather of visibility in the media and commercial success, which took the form of an added value for the products offered in the market place.

The ideal of the luxury crafted products and the experimental approach of the “marginal designer” that created them can be traced up to the contemporary phenomenon of the “star-designer” who comes to be regarded as the new fine artist of our era. Guy Beggs explains this phenomenon as:

Designers responded to the challenges of new technology and increasingly questioned the importance of function as they embraced creative ‘play’ to produce one off pieces or limited editions. With greater numbers of designers and teachers engaging in self-expression and the exploration of new materials, design started to be talked of as the new fine art, and collectors

and museums were soon competing for the latest work from emerging stars. This growing interest in hands-on exploration by designers encouraged renewed engagement with craft skills that had in recent years become increasingly remote. In a reaction to recent concerns with machined perfection and minimalism emerging designers showed increasing interest in an emotional engagement with the designed object, as well as with the nature and potential of materials and hand craft techniques used to produce it (Beggs, 2008).

Ron Arad, Maarten Baas and Yilmaz Zenger, although coming from different cultural backgrounds, can be given as three examples among many for designers engaging in craft skills and using the potential of materials. Zenger's designs embrace a modern look and sculptural forms, generally working with fiberglass employing his hands-on design and production, working and experimenting with the material on the first hand (Figure 3.2).



Figure 3.2: Fiberglass furniture by Yilmaz Zenger

Hümanur Bağlı (2001), on her study titled *Craft and Design as Tools of Representation (Temsil Araçları Olarak Zanaat ve Tasarım)*, focuses on craft's transformation from being a production process to being an object category, and its use as a cultural representation tool in the context of tourism. Bağlı analyses craft objects as representations of time, place, function and production, and defines a conceptual model, in which objects become representations of these categories in various modes (Figure 3.3). According to Bağlı, the craft object can be seen as an object category which is a symbol of the local or folk culture that it is referring to, and is thus outside the system of artificial differentiation among products formed by the contemporary consumption market. However, within the reality of contemporary market, the craft object can not escape becoming part of this system. Today craft objects inevitably become sole representations of the values they once really possessed (Bağlı, 2001).



Figure 3.3: Samples from Bağlı's research on craft as a representation category

Although Bağlı's study mainly focuses on the touristic object, her findings can be interpreted in a more general context. An example would be the imposing of formal qualities of craft on designed objects in order to identify them with the attributes of craft, independent from the object's being actually crafted or not. This appears in the form of decoration or by emphasizing the properties of the material or by using visual references that have connotations of a craft aesthetics. This approach can contribute positively to the design, introducing the feeling of warmth and touch of the human hand to the manufactured product, however can also lead to the object becoming kitsch and loss of identity of the product if not blended conveniently within the context of use.



Figure 3.4: Product using embroidery as a starting point for the design designed by Hella Jongerius for Droog design

Adamson (2008) gives products of Droog design as successful examples of using craft imagery and processes, which result in subtle products (Figure 3.4). Adamson's view is that craft's so-called inferiority is its actual potential in today's design discourse if only it is evaluated and used justly and innovatively.

Dennis Stevens (2008), marks craft's acquisition as a position in the consumer culture as a life style. According to Stevens the choice of an object because of its craft property has become a statement about the identity and choices of the consumer. This attributes craft the notion of a lifestyle which forms a paradox with craft's alternativeness to the popular consumer culture.

This notion of lifestyle is a condition of modernity that is provided to us by the rise of mass-consumption and consumer culture. The condition of lifestyle and the commodity culture that is often associated with modernity, is ironically, often the very set of social conditions that craft strives to act against. However, in striving to distinguish itself as a community which is distinct from consumer culture, particularly in its shared belief that handmade art objects are nobler than those that are mass-produced, in the process, the craft community distinguishes itself as a lifestyle. It does this via its own ideology which is primarily concerned with an admiration of the comparatively inefficient processes of making things by hand from raw materials (Stevens, 2008).

Dominique Reynie (2008) defined the present market scheme as "a global identity, the dematerialization of processes, the mass and low cost market, and above all, the conviction that each thing we buy is easily and quickly replaceable". According to Reynie, in this scheme of globalization, people are looking for "rooted objects, things with strong - because specific - history, real identity, characterized by either where they come from, what artist created it, or the materials used for its making". For some people the dexterity of the producer, the time, talent, imagination and knowledge that he puts into the product determine the value of the product. Reynie defines this value not only in its economic dimension but also in an ethic and even political dimension.

Baudrillard (1968) on the other hand, explains the reason why advanced people seek out signs extinct to their own time and space, as a demand for authenticity embodied in the mythological object occurring in the present, also having occurred in a former time. He explains the demand for hand-made goods with the same logic:

The fascination for hand-made or native products ...arises less from their picturesque variety than from the anteriority of their forms or their manufacture, and from the allusion they

contain to an earlier world-invariably a throwback to the world of our own childhood and its playthings (Baudrillard, 1968).

Sparke (2004) approaches the craft object's associations with the concept of time, considering its position with respect to the ephemerality of mass produced goods. According to Sparke, crafted objects are not only made to last, but "they are made to look as though they are going to last". And a large part of their appeal lies in their resistance to fashion and their appearance of timelessness. Again here, the system of representation comes forward, and the image of the craft object becomes dominant to its actual objecthood.

Adamson (2008) uses Veblen's Theory of the Leisure Class to explain the choice for crafted objects over uncrafted ones. According to this line of thought, articles are preferred for use to the extent that they are expensive and wasteful, rather than being functional or appropriate. The gratification we get from products is mostly a result of their honorific character rather than the appreciation of their real beauty. Veblen explains this comparing a machine made spoon and a hand-wrought spoon, stating that even though the former is probably much more adapted to its purpose, and much more perfect in form, the latter would be considered more beautiful because of the capital in terms of time, money and effort invested on it.

The point of material difference between machine-made goods and hand-wrought goods which share the same purposes is, ordinarily, that the former serve their primary purpose more adequately. They are a more perfect products- show a more perfect adaptation of means to end. This does not save them from disesteem and depreciation, for they fall short under the test of honorific waste. Hand labor is a more wasteful method of production; hence the goods turned out by this method are more serviceable for the purpose of pecuniary reputability; hence the marks of hand labor come to be honorific, and the goods which exhibit these marks take rank as of higher grade than the corresponding machine product. Commonly, if not invariably, the honorific marks of hand labor are certain imperfections and irregularities in the lines of the hand-wrought article, showing where the workman has fallen short in the execution of the design. The ground of the superiority of hand-wrought goods therefore, is a certain margin of crudeness. This margin must never be so wide as to show bungling workmanship, since that would be evidence of low cost, nor so narrow as to suggest the ideal precision attained only by the machine, for that would be evidence of low cost (Adamson, 2008).

Following this line of thought, craft as a visual identity is characterized by a sign of excess labor, a sign of waste that adds as a value over the basic form required to

perform the function. Within this sense, a product with a striking craft image would be the Crochet chair by Marcel Wanders (Figure 3.5). The chair is constructed from individual, hand-sewn crochet flowers that are stitched together, formed over a mould and stiffened with resin. The production process is dominantly craft based, as well as the visual identity of the resulting product, which, in Adamson's terms, expresses a dominion of honorific waste.

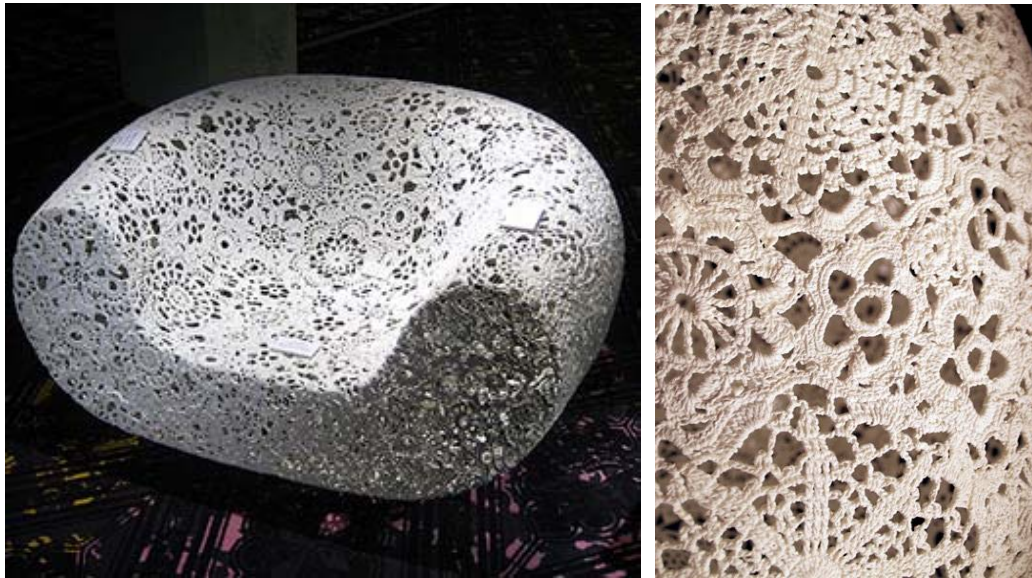


Figure 3.5: Crochet chair by Marcel Wanders

Risatti (2007) establishes an analogy between art, craft and design in terms of the adjective “fine”, which he claims can be attributed to all three to define certain distinctions based on the intention of the maker. As Risatti puts it, the addition of the adjective “fine” to art established a separate category for what was deemed “serious”, it became a way to separate the work made with the intention to art from look-alike objects. Similarly, different from utilitarian craft intended to be useful in a handy and practical way, “fine” craft or studio craft, is intended from the outset to be special, to go aesthetically beyond what is demanded by mere utilitarian function. This, according to Risatti, is analogous to “fine” design, which are objects intended to be special because of their aesthetic qualities, while those intended to simply serve everyday needs are utilitarian. In all cases, the adjective “fine” implies that “what the object intends is always more than what the object literally is or does (Risatti, 2007).

Risatti (2007) visualizes these distinctions under his diagram of man-made things (Figure 3.6).

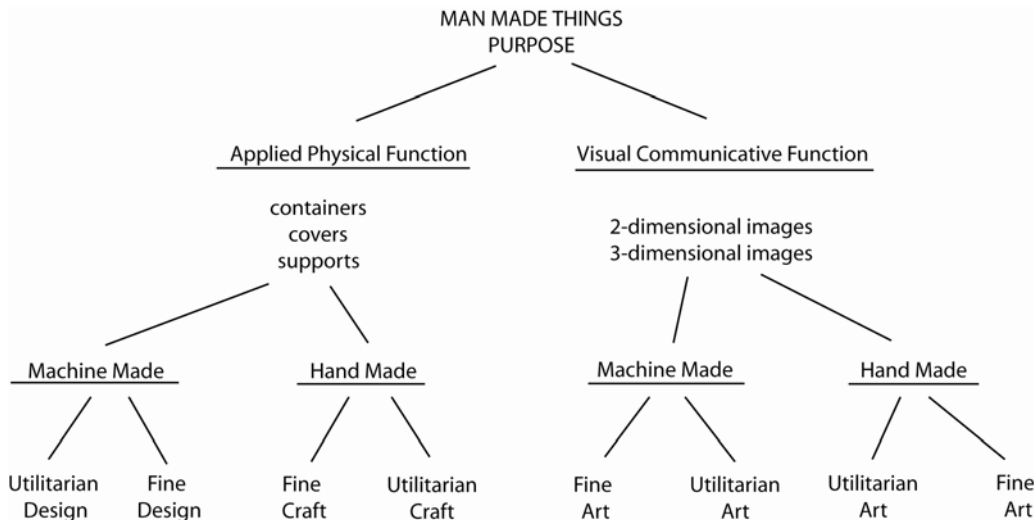


Figure 3.6: Risatti's diagram of man-made things

Dormer (1990) also discusses a similar distinction in design, dividing the concept of design into two categories: heavenly goods, being objects designed for the rich to buy; and token goods, objects bought by the “wish they were rich”. Within this scheme he identifies a role for the property of craft. As today, unlike a hundred years before, there is a limit to the performance a product can offer, most products are already improved to the degree that, being able to pay more would not return a higher performance; as performance is limited to the level of technology which keeps improving and becomes commonplace every day. In this case, even though the rich, “elite” consumer buys the best phone in the market, within weeks he can see the same model acquired by one from the “ordinary” public. In this case, exclusivity has to be invented by the inclusion of unnecessary details, at which point craft becomes a property of distinction. Guy Julier (2000) exemplifies this phenomenon with the case of the Aston Martin Lagonda Motor Car (Figure 3.7). It may be unnecessarily hand built in an age when computer controlled manufacturing may give a much higher standard of workmanship; however, as Dormer explains, “The power to have the exclusive rights to another person’s labor is appealing because the possession of someone else’s time is an absolute. All the other aspects of an object can be copied and mass produced and, horror of horrors, popularized” (Dormer, 2000).

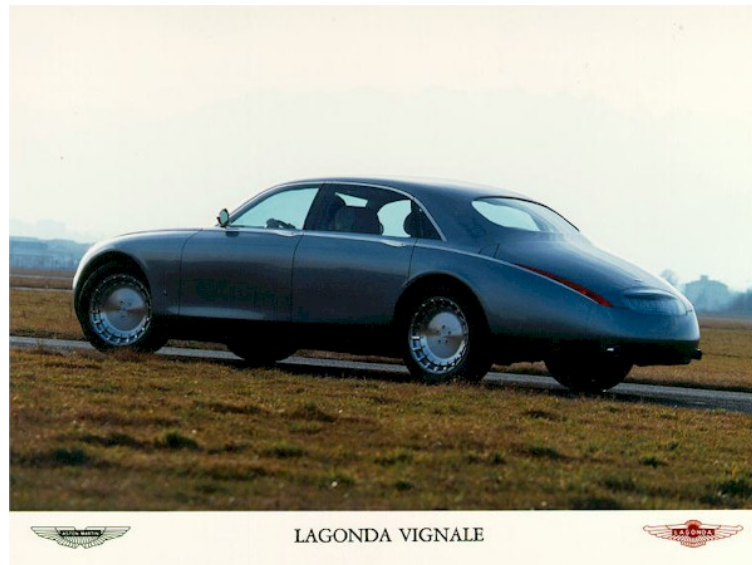


Figure 3.7: Aston Martin Lagonda Hand produced car

Juan Carlos Santos (2008), in his article *Trends Evolution in the Crafts Market*, identifies three emerging trends in the context of contemporary crafts, which he terms as “neo-crafts”, the first one being the positioning of craft in the luxury market. Santos marks the redefinition of craft in the luxury market as tending to emphasize traditional values, cultural references and the use of ancestral techniques and wisdom associated with sumptuous crafts, as an expression of status, elitism and sophistication.

A second trend identified by Santos (2008) is one in which the concept of handicrafts is associated with an attitude of independence, social responsibility and authenticity, and which is very critical with the current model of society. Closely linked with the phenomenon of social networking, it is based on highly accessible products which emphasize ecological values, solidarity, participation and human values in response to the established model of consumerism. One exponent of the independent approach is the do-it-yourself approach that embraces both amateur work and work that has turned into professional activity especially through web-blogs as well as promoting social contact and activism through crafts.

One example would be Counterfeit Crochet Project of Stephanie Syjuco, which takes up hand-counterfeiting designer handbags of expensive brands such as Gucci, Chanel, Prada, etc. (Figure 3.8). Voluntary participants choose particular designs over internet and create handmade crochet replicas of it, which becomes a question on the originality, value and prestige of the “original” item.



Figure 3.8: Replication for Counterfeit-crochet project

Betsy Greer who wrote her master's dissertation on knitting, DIY and community development at Goldsmiths College London, and who has coined the term "Craftivism" as a combination of activism and craft; writes on the issue over her weblog, including links to many people and organizations adopting a similar activist approach to design.

...each time you participate in crafting you are making a difference, whether it's fighting against useless materialism or making items for charity or something betwixt and between... Craft and activism both take and inspire passion. When used as a joint force, they can quite possibly begin to slowly challenge and change things...we need to find ways to react against what is happening without either giving up or exploding. (<http://craftivism.com/what.html>, accessed 11th June 2009)

The use of craft as an intervention to the conventional is also exemplified by Otto von Busch, a fashion designer from Sweden, who works specifically on the idea of "hacking" as a culture of reclaiming, reconstructing and reusing of systems. He has organized several counterfeiting workshops in Istanbul in 2007 (Figure 3.9), each one lead by a different fashion designer chosen and invited by Bush. The workshops were open to everybody and all that was expected from a participant was to bring some old cloth or material that could be used for the recreations. Among the results were thrilling new designs such as evening dresses for women made from men's suits. The idea behind his work is not to deny the main fashion system, but to create an "inner" resistance by taking initiative, employing crafts and materials available to produce alternatives.



Figure 3.9: Image from the counterfeit workshop organized by Otto von Busch (2007)

The do-it-yourself approach gave way to the emergence of a new craft based designer-maker, akin to the master-craftsmen of the pre-industrial period. During the 1990s this philosophy progressively extended through the booming art and design schools of Northern Europe and England, fuelled by the renewed appreciation of experimental design, personalized products and signature design, which led to the emergence of the so-called “designer-makers”: design students who become artisans, artisans who learn to design or artisans and designers who collaborate together following the guidelines of both (Santos, 2008).

Guy Begs (2008) associates the development of the new experimental approach to design in Britain with setting up of the *Creative Industries Task Force* soon after Blair’s winning of the election in 1997. According to Begs, during this period a small new industrial revolution was taking place. As mass production declined in many sectors a rapid expansion of small to medium sized design led companies, competing through quality rather than price, began to emerge.

The new type of experimental, hands-on designer provides a base for the third major trend identified by Santos (2008) which is related to the demand for conceptual products that express advanced and provocative ideas and which invite us to reflect. Louis Manzanti (2004) positions this new craft between the functional sphere of

design and the critical potential of art. In this case the concept of handicrafts emphasizes the narrative aspects of the object. Santos (2008) gives Droog Design as a clear example of this trend, and identifies this new approach uniting crafts and design as providing a new definition for contemporary craft.

The fundamental base of this new concept of handicrafts lies in conceptual design, a modernist and experimental design based on the expression of ideas and attitudes which question the social imagination, in search of the emergence of a new paradigm. Contemporary crafts have in this way become a field for sensory, formal and symbolic reflection and experimentation through confrontation and dialogue between tradition and innovation, natural materials and intelligent materials, manual techniques and new technologies, and local identity and global development, thereby establishing themselves in the vanguard of new cultural and market trends (Santos, 2008).

Santos (2008) identifies certain strategies for conceptual crafts. According to Santos, the exploration of the expressive possibilities of new materials, associated in many cases with other more traditional materials provides for innovation making use of the results of materials engineering available even over online databases. The incorporation of new technologies, that is facilitated with the progressively cheaper prices, together with the development of an auxiliary industry open to subcontracting, enables the execution of more complex tasks combining different types of materials in a faster, simpler and cheaper manner. The adoption of new promotion and marketing strategies, including communication and promotion through web, provide cheaper means reaching wider populations of customers. A commitment to design and innovation is a final strategy that has brought conceptual crafts to its position today. According to Santos, the link between "virtual" design techniques, based on computers, and "material" design, based on contact and experience with the material, has developed into an exciting experimental field, strengthening collaboration between artisans and designers and the complementary training of each of these groups.

Apart from the above stated three major trends in the evolution of handicrafts, Santos (2008) also defines other trends which also offer their own contributions:

- Artistic crafts, comprising unique works for collectors
- Radical crafts, associated with emerging design movements
- Recreational crafts, considered as a social and leisure activity
- Ethnographic crafts, based on the preservation of traditions

Santos summarizes the major and minor trends of contemporary craft production in a diagram of craft market segmentation (Figure 3.10).

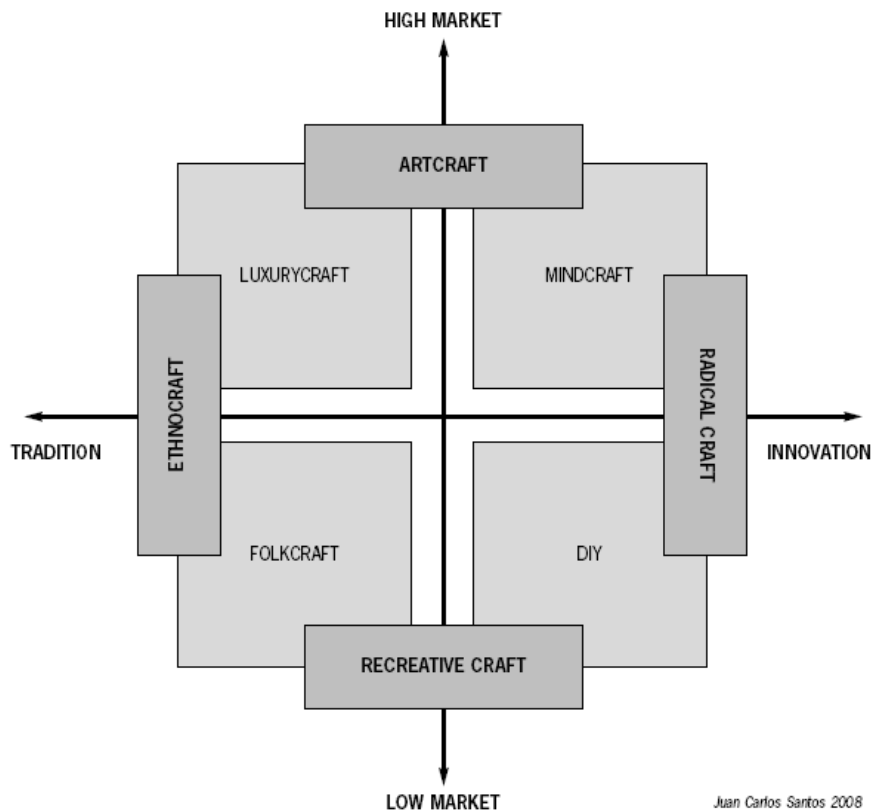


Figure 3.10: Craft market segmentation (Santos, 2008)

With these new ranges of practice included into the crafts, contemporary craft practice has come to include making by hand, making and designing by computer, making with natural materials, man-made materials, utilizing an increasing range of skills and techniques. However, Sandra Wilson (2004) states her concern that this widening of the scope of craft and craft’s merging with the practice of design introduces the risk of losing sight of the essence of craft altogether. According to Wilson, “it is time for us to assert the essence of craft not design and focus on providing opportunities for learning and understanding that is concerned with developing a deep and meaningful relationship within nature that contributes to the shaping of the crafts person as much as the craft” (Wilson, 2004).

Katherine Molline, (2007) gives reference to Guta Moura Guedes, the founder of Experimenta Design in Spain, who defines “new craft” as "concerned with identity, autonomy, the need to bypass mass production and to respond to a society tired of

constant neutrality." According to Guedes, *new craft* denotes emerging links between design, craft, and "new technologies and new production and distribution systems." Guedes maintains the distinction between craft and design practice, and attributes the emergence of *new craft* to questions about how to react to the continuous massification of production in today's world, how to integrate local features into global systems (Molline, 2007).

Reinforcing Guedes' assertion that *new craft* is a response to globalization, Emily Campbell (2005), Head of Design and Architecture at the British Council, presents four distinct threads running through *new craft*: digital technology providing new tools and spaces for self expression; the marriage of local craft traditions to international design and production systems; the evolution of new distribution networks outside conventional commercial channels; and the recycling or remaking of banal or industrial products into newly meaningful objects (Molline, 2007).

3.3 Evaluation

According to Helen Rees (1997), the relevance of the concept of craft for product design is being underestimated by the general designation of design as being "industrial". The industrial in front of design becomes problematic as it carries connotations from the time of the industrial revolution. However, the conception and definition of design has changed considerably from that time and designers today do not produce solely for industry, but for the end user, the consumer, and also for themselves.

Within the contemporary context, the concepts of art, craft and design and their relationships and implications for each other become relevant subjects of discussion. A historical understanding of craft and design, and their systems of thought provides a basis for giving meaning to present dynamics between them.

Within the development of design, education institutions such as the Bauhaus and German Werkbund have played a major role, and have also shaped the position of craft within the design discipline both as a factor in the actual production process and as a realm to be explored for the merging of the artist and designer. The effects of industrialization and advances in technology such as 3d modeling and prototyping

also enter as a determining factor in the dynamics between craft and design, as has been discussed in the previous sections.

Cultural movements such as modernism, post-modernism or functionalism have all acted as defining schemes for the designs of their era; and craft's position within the design practice has also had to adapt to these schemes. These continuously evolving schemes and their implications for craft and design has been topics of study for various scholars, however the consistency between theory and practice has been at various degrees at various times.

Table 3.1: Summary chart for Craft in relation to Art, Industry and Technology

<i>art</i>	ars, techne
	high arts vs. decorative arts
	material vs. conceptual
	functional vs. non-functional
	classification of disciplines
	craft as supplemental to art
	craft as amateur activity
	ostensive paradigm vs discursive paradigm
	craft as alternative to modern
<i>industry</i>	dignity of production/politics of craft
	guild system
	industrial revolution
	decorative style
	historicism
	design as a separate discipline
	Arts and Crafts Movement
	Craft as an anti-thesis of industrial production
	craft as requirement vs. craft as a choice
	craft's transfer from the workshop to galleries
uniqueness of the craft object	
<i>technology</i>	distributed knowledge
	technology vs. hand production
	aesthetic quality vs. efficiency of production
	development in communication technologies
	creativity
	technology mimicking craft
	craft mimicking technology
	CAD/CAM

Table 3.2: Summary chart for Craft in relation to design.

		craft and design
<i>art</i>	ars, techne	workmanship, craftsmanship, design
	high arts vs. decorative arts	fine craft, fine design
	material vs. conceptual	conceptual design
	functional vs. non-functional	experimental approach
	classification of disciplines	separation of planning from work
	craft as amateur activity	amateur craft/design/DIY
	ostensive paradigm vs discursive paradigm	conceptual design
	craft as alternative to modern	alternative to consumer culture/activism
<i>industry</i>	dignity of production/politics of craft	social responsibility/critical approach
	decorative style	craft as representation /craft as a lifestyle
	historicism	inspiration from cultural heritage/touristic objects
	Craft as an anti-thesis of industrial production	activism/craftivism/hacking
	craft as requirement vs. craft as a choice	luxury crafts/craftsman vs. artist designer
	craft's transfer from the workshop to galleries	design's transfer from factories to galleries
	uniqueness of the craft object	customization/heavenly goods
<i>technology</i>	technology vs. hand production	new crafts
	development in communication technologies	globalization
	creativity	experimental approach
	CAD/CAM	new crafts/experimental approach/efficiency
<i>other</i>		Bauhaus
		Vocational education
		Apprenticeship
		marginal/star designer phenomenon
		authenticity/timelessness
	honorific taste ecological values	

In this study, the literature on craft in relation to art, industry and technology has first been presented. This review has provided a background for the apprehension of the literature on craft and design. Pursuing the categories of art, industry and technology, a summary of core topics that have been presented in Part 2 can be seen in Table 3.1. It should be noted that the categorization of topics under the three categories of “Art”, “Industry” and “Technology” are not exclusive and each topic can be discussed from various aspects under different categories. However, the

classification in Table 3.1 has been provided to clarify the discussions in consistency with the presentation of the topics in Part 2.

Table 3.2 summarizes core topics in the literature presented related to craft in the context of design, as discussed in Part 3. The associations between topics on craft and design, and certain topics presented in the previous literature on art, industry and technology have also been established in Table 3.2. The discussions on craft and design presented under the right column of Table 3.2 are used to derive categories for the analysis of the qualitative research in Part 5. This categorization will be explained in more detail in section 5.1.4.

4. CRAFT IN TURKEY

4.1 The Craft Tradition in Turkey

Tracing the development of craft in the lands which are named today as Turkey is not an easy task, as the heritage we are talking about has a limitless extension over various cultures in time. Craft has always been a part of daily life for the people living on this land.

The history of Turkish tribes dates back to 1000 BC to the times of the Kokturks, who are the first to be named as Turk in history. Most of the Turkish art in Middle Asia has not lasted to today. This is mostly due to their nomadic culture as the materials used were wood, fabric and clay rather than more long lasting stones. However, passing to Anatolia, the cultural products took more permanent forms especially as permanent architectural forms. The craft tradition had gained a long standing organization by the time of the Seljuks and in the Ottoman times reached a peak with Akhism (Şatır, 2006).

Sakaoğlu and Akbayar (1999), define Akhism as the Anatolian version of the ninth century Arabic organization of *fitüvvet*, which first emerged as an Islamic formation and then came to be common among artisans and craftsmen of the period. The founder of Akhism was Dede Ahi Evran (1261 DC.), who himself was a craftsman on leather work. Akhism was based on Islamic ethics; and provided a foundation for organizing trades and work ethics within the artisan community. This foundation was similar to that of the dervish lodges, where there was a similar relation between the master and the apprentice to that of the sheik and his follower. The Akhi organization had its separate units for each vocation in each city which had control over the quality, production, capital, raw material, tools used, and work ethics within its territory. The requirements of Akhism were not solely based on control over work and production, but also entailed good behavior in accordance with religious order. The members of the organization first entered it as an apprentice and later became full members of the brotherhood after a period of maturity.

Akhizm was dominant in the times of the Seljuks; and especially in the times when the state authority became weaker, the Akhi organization gained control over political authority. Akhizm preserved its power in the social, economic and political screen also at the times of the Ottoman empire (Sakaoğlu, Akbayar, 1999).

As Ayla Ödekan states, in Anatolia, daily utensils, architecture and interiors were the main area of development for crafts. Metalwork was applied in lattices, door knobs and minaret cones. The art of stained glass developed in the making of windows with plaster lattices. Tiles were used extensively for interior decoration. Also consumption items were enriched by craft, such as embroidering, needle lace, calligraphy, leather work, basketry, woodworking, etc. (Ödekan, 2008).



Figure 4.1: Examples of traditional Turkish crafts (coppersmithing, telkari, carpet weaving, pottery and wood working respectively)

Nazım Alpman (2009) in his documentary study of Anatolian crafts, gives a documentation of fifteen traditional crafts of Anatolia, among which are telkari of Midyat, iron work of Mardin, Diyarbakır and Safranbolu, evil eye beads of Görece, sepiolite craft in Eskişehir, glazed ceramics of İznik and carpet production of Milas.

However, considering that there were 168 chambers of crafts at the time of the Ottomans around the fifteenth century (Sakaoğlu, Akbayar, 1999), these fifteen constitute just a minor part among the numerous crafts in Turkey.

Research on traditional crafts in the modern context of Turkey evoke worries that traditional crafts run the risk of extinction in favour of industrial production and changing needs of society. This is mostly attributed to the discontinuity of the transfer of craft knowledge from generation to generation as craft as a professional practice becomes less appealing to new generations (Şatır, 1983; Sürür, 1984; Gülerman, 1984). Alpman (2009) reports an encounter during his research on surviving Anatolian crafts, in which he asked a master why he did not have an apprentice. The master explained that in the past they would have apprentices to teach them the practice and train them professionally, in which case they wouldn't have to pay the apprentices. However, today people don't see apprenticeship as a training for a future profession, thus they want payment in return. And as there is not much demand for the work of the craftsman, the masters do not actually need the apprentice and thus, do not want to pay him. This situation demonstrates the effect of changing social and economic conditions on the position of traditional craft in the Turkish modern society.

Although the potential offered by the rich tradition of craft and artisanship in Turkey is pronounced by many, whether this potential is documented and utilized to the degree it should or not, presents a topic for discussion. To make use of this potential, Seçil Şatır (1983) proposes that government funded research should be conducted on which types of crafts exist in which areas of Anatolia. According to the results of this research opportunities should be sought to renovate and make craft more efficient. Şatır categorizes the state of craft in Turkey as: crafts that disappeared but that can be revitalized through historical research; crafts that are about to disappear and are only surviving in the hands of several masters; and crafts surviving, but that could be improved.

Ali Sürür (1984) denies the claims that governmental support or support from the private sector or the reinterpretation of crafts within a contemporary view can provide any solution to the cultural erosion experienced in the area of craft in Turkey. Instead, he states the problem as one of organization, education and economy starting from a base level and proposes a recording and documentation of

Turkish crafts leading to the identification of standards and the establishment of craft councils or museums. Sürer also states that the academic research on crafts in Turkey, has unfortunately been based on samples found in museums in Europe or USA, limiting the Turkish scholar in researching his/her own values.

One of the most thorough studies of craft in Turkey has been conducted by the folklorist Henry Glassie. Glassie, after spending ten years doing research on folkloric craft production in Turkey, discusses the perception of craft in Turkey as being equated by art. This perception appears clearly in the expressions of language. The Turkish word for handicrafts is *el sanatları* which literally means “hand arts”. According to Glassie (1993), for something to be considered art in Turkey, it must contain signs of its maker’s presence. But makers differ in personality and style and these differences appear in their works. “The maker lives in the work, forever in a particular moment, and the object is described as though it were an instant of behaviour, as though it materialized conduct” (Glassie, 1993).

Glassie divides the styles of Turkish crafts into three categories, serious, plain and spirited (*ciddi, sade, canlı*). Serious works exhibit, through compound repetition, “the masters command, the self trained into control”. The plain work is “the outward manifestation of the pious master, standing straight and unadorned, dealing honestly, working usefully”. The spirited work represent “the master’s spirit at a play” (Glassie, 1993). Glassie explains the difference between these styles as follows:

The styles seem so different as to call for explanation in terms of differences of ethnicity, say, or period or class or gender. The difference between the *ciddi* and the *canlı*, the serious and the spirited, compares with the contrast scholars use to distinguish Anglo-American from Afro-American folk art. The difference between the *sade* and the *canlı*, the plain and the spirited, compares with the contrast between protestant and catholic folk art in Europe. But no simple association will account for the difference in modern Turkey. These styles display the Turkish artist, male or female, urban or rural, rich or poor, in different moods. Out of the depths of artistic commitment, works unfold to show how people appear usefully, soberly, playfully in the world (Glassie, 1993).

Examples of these three styles can be seen in Figure 4.2.



Figure 4.2: Examples to Serious, plain and spirited styles respectively.

Ayla Ödekan (2008) describes Anatolian Turkish art as a product of a very special geography. Its circumstances of production have the quality of an open social environment. Furthermore, the plurality and variety in the social structure is also an important factor, as a result of which it is an environment distinct from close cultural environments such as Japan or Finland. The design culture of Anatolian Turkish art is intense and complex.

4.2 Craft and Design in Turkey

At the beginning of the twentieth century, unlike other colonial powers such as England and France, Germany headed east to take the Ottomans under control via the Balkans and Mesopotamia. And again unlike the other colonial powers, they used a more peaceful propagation policy. This policy was based on cultural influence and especially on influencing the education system. This period coincides with the Balkan Wars, together with the Ottoman Empire's loss of control over the area, in which case Germany was embraced as a companion and its cultural influence became welcome in the establishment of a new order. This influence of Germany starting from the Ottoman times persisted also with the new Turkish Republic, until the end of the Second World War (Artun, 2009).

Yasa Yaman (2009) states that with the establishment of the republic in 1923, specific emphasis was put on the modernization of rural Turkey. Within this process of modernization, Istanbul, which had its cultural accumulation of the Ottoman

Sultanate and aristocracy, became the bearer of a more ostentatious style with its baroque and rococo interiors and furnishings, while Anatolia with the new capital Ankara became the scene for the establishment of a new modern style for the new Turkish Republic. As stated by Köksal (2009), Modernism became the way to catch up with the contemporary world, and a means for proving the maturity of the new regime for the new Turkish intellectuals.

Ödekan (2008) explains the struggle towards Modernism as leading the way to the local versus universal debate, which resulted in the weakening of the ties with the past. After the establishment of the republic in 1923, in a period when the new regime's objective was to catch up with the contemporary age, certain handicrafts like weaving were considered to have cultural value from the perspective of fostering a national consciousness and thus supported through exhibitions. However, the processes of the industrialization of production, the reliance on modern architecture and changes in the ways of living, disturbed the market for traditional handicrafts and the handicrafts increasingly came to be produced more as touristic items rather than to meet needs (Ödekan, 2008).

Turan (2008) states that the effects of industrialization in the 1930s were mostly on raw material production and energy fields, while mechanization of more traditional production methods such as glass, leather, weaving, ceramics, metal and woodwork took place in latter periods, between the 1950s and 1990s which coincides with the planned development phase that Turkey entered in the 1960s.

Er (1993) states that industrial design appeared in Turkey in a specific context, before the actual need in industry materialized. Thus, the development of industrial design in Turkey is a story mainly concerning industrial design education rather than its practice.

In the 1940s, a decoration workshop was established in Mimar Sinan University; however, the first establishment regarded to be giving design education was *Tatbiki Güzel Sanatlar* (Applied Fine Arts Academy) (Karakuş, 2007). In 1955 the Turkish Ministry of Education made a contract with the German architect Prof. Dr. Ing. Adolf G. Schneck to assist in the establishment of this new school which would educate creative individuals to pursue the practice of Turkish crafts. The education in this school, was organized under five departments: Furniture, interior architecture, decorative painting, textile, graphic and ceramic arts. *Tatbiki Güzel Sanatlar* started

education in 1957, and gave its first graduates in 1960. The education program was modeled on the German Bauhaus model, and extensive care was devoted to basic art education with the students working in workshops most of the time. However, as Aslier (2009) states, the school, which now evolved to be the Marmara University Fine Arts Faculty, has gone through changes in its education program during the last fifty years. The basic art and craft training has diminished to three-four hours a week from its previous amount of three-four days a week. The applied workshop practices has mostly been replaced by theoretical courses, and education had turned into listening to a lecture rather than hands on experimenting (Aslier, 2009). This loss of applied practice in the design curriculum has been a necessity rather than a choice. Er (1993) explains this with the pushed development in education before the development of a fully established design culture.

With the political pressure to increase the number of students enrolled in University programs, the design departments were forced to accept more and more students, although they were not ready to accept so many students. More importantly, there was no contact with the industry about whether it needed such numbers of industrial designers; and if it did, what kind of qualities it sought from an industrial designer (Er, 1993).

This rapid evolution of design within the efforts towards universal Modernism had a switch in the 1980s when Turkey embarked into a transition from protective industrial policy to liberal market economy. In this scheme, debates on the identity of Turkish design started to appear, which led to the reconsideration of tradition as a differentiation factor in the 1990s. This phenomenon emerged as a necessity of globalization and opening to the international market; and has become the most significant characteristic of Turkish design since the 1990s (Turan, 2008).

Turan (2008), evaluating craft from the perspective of cultural heritage, defines tradition as “anything” that is inherited from the past to today, created by human beings through the power of human thinking and intuition, and transferred from one generation to the next by doing, making and acting. “Things as artifacts, as a result and concrete form of human action and thought, moving in an orbit of human acts again, have an important status in this transfer” (Turan, 2008). From this perspective, handicrafts are a powerful and essential means for a transfer of tradition, which became dominant in the context of Turkish design after the 1990s.

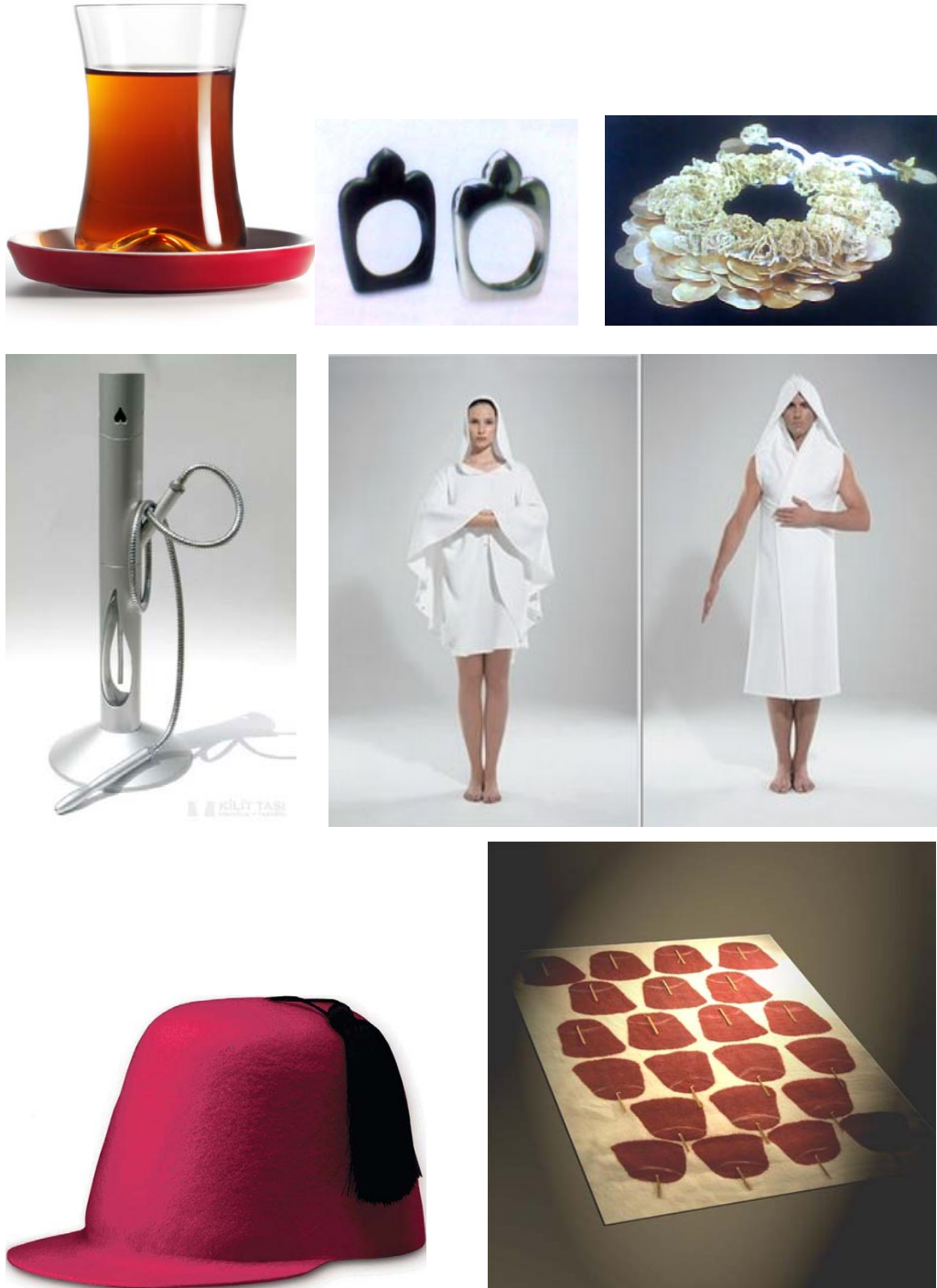


Figure 4.3: Returning to tradition in Turkish design
 (Designs by Faruk Malhan, Ela Cindoruk, Gülname Turan, Kunter Şekercioğlu, Aziz Sarıyer, Erdem Akan and Ali Bakova respectively.)

Ödekan (2008) also mentions the same phenomenon as an emerging interest in traditional handicrafts after the 1990s, identifying craft as the new “neo” of the

present, just as the nineteenth century had turned towards historical forms and had created the neo-gothic and neo-renaissance.

Apart from its significance as a means for the transfer of the richness of cultural heritage, the significance of craft based production for design in Turkey is not to be underestimated. Sezgi (1996) states the importance of small scale production networks in the global market due to their priority and flexibility in the transfer of culture, capital and technology. Turkey, being a country still on the way to full industrialization, has a strong substructure of artisanship even in cotemporary times, and has a flexible network of small scale production that proposes an alternative to mass industries. As Karakuş (2007) states, the workshop, the artisan, the craftsman is a major resilient force in the production of design in Turkey. “Alongside the cadres of designers emerging out of academies, the reality of the artisans and their connections to archaic models of production is a powerful force in the formulation of Turkish design”. According to Karakuş, the way production is organized in Turkey as a mix of factories and artisans and the way it is consumed both in modern terms, and in preindustrial terms provides the uniqueness of Turkish design loaded with a solid degree of sensational and symbolic abstraction.

As a final remark it should also be noted that, in economic terms SMEs (which are small scale production facilities with less than 250 workers) have a very important role in the present Turkish economy, as they form 99.8 % of the production facilities and provide for 76.7 % of the employment in Turkey. Thus, it becomes very important that the SMEs gain a competitive character and the capacity to produce products with added value by incorporating an awareness of design into their work (Er, 2008).

4.3 Evaluation

The primary tendency when talking about craft in Turkey is to evaluate the concept in a rather limited sense, being bound to its traditional understanding as a culturally specific traditional way of doing things that needs to be preserved as a source of cultural diversity which is disconnected from the reality of the present time. However, as the main discourse of this study has been, craft needs to be understood

as a dynamic concept that has its roots in the past, but that can evolve into a completely contemporary tool if evaluated with regard to its true potential.

Craft was a major part of daily practices in the times of pre-industrial production; however, as seen on the European model, it left its place to machines and large-scale industry and repositioned itself as a choice rather than a necessity in the post-industrial society. Turkey, being a country that still has not completed its transformation to a fully industrialized society, preserves some aspect of craft production within the emerging industrial context. However, contrary to the times of Akhism, where craft and craft production was supported, regulated and organized as an essential force in economy, today's craft in Turkey has lost prominence and lacks organizational support.

As design, which is a relatively new practice in Turkey, developed with the precedence of design education, and design education developed based on European models instead of a culturally specific model, Turkish design remained within a paradox of tuning up with global dynamics and dealing with its specific cultural, traditional structures including craft. In this sense, it could be said that craft and design in Turkey is going through a similar transformation that Europe went through in the eighteenth and nineteenth centuries, as explained in the previous section. However, the background for this transformation is much more complicated in the present times due to developing technologies of communication, loss of materiality in favor of virtuality, effects of globalization on production, economy and culture. In the present context, although culture and tradition become major forces and peculiarities within the postmodern, hybridized, versatile structure of society and the market, what becomes more and more difficult is to define culture and to claim the purity of it.

Thus, in the next part of the study, exploring the concept of craft based on data obtained from interviews with people effective in the design discourse, a scheme will be carved out to provide some insight into definitions, associations and transitions of the concept of craft. As the interviewees are all living and working in Turkey, socio-economic structure of Turkey and design's position within it becomes a background for this study, which makes it necessary to take account of the above discussed peculiarities of craft and design in Turkey for the analysis.

5. A QUALITATIVE RESEARCH ON CRAFT IN THE CONTEXT OF PRODUCT DESIGN

5.1 Method

Having presented a background from literature up to this point, a qualitative research carried out to understand the concepts and discussions emerging in the context of craft and product design is presented in this section of the study. The reason for selecting this approach is that qualitative research allows in depth data on the perceptions of the participants on a focused context, provides vivid descriptions in their natural context that have strong impact on the reader (Miles and Huberman, 1994). The exact methodology of a qualitative research depends on the nature of the defined research question (Esterberg, 2002). This specific research has been carried out following the steps of: Preparing a survey, identifying and contacting interviews, carrying out interviews and analyzing the data.

5.1.1 Preparing the Survey:

A very short survey has been prepared and sent to ETMK (Industrial Designers Society of Turkey) mail group. The aim of the survey was to identify possible participants for the interview among the respondents. The survey contained four open ended questions that required one sentence answers, short enough not to scare possible interested participants, but long enough so that not everybody would fill it, as the aim was to identify people who really had something to say about craft and design . The survey questions can be found in the appendix section together with the ten answers given to each question.

5.1.2 Identifying and Contacting the Interviewees:

The survey received ten respondents. These people were contacted by e-mail; thanked for their participation to the survey; and asked if they were willing to spare time for an interview. However, four among the participants were not in Istanbul and thus, weren't available for interview. Three among the remaining six accepted to participate to an interview.

Apart from the respondents of the survey, who were apparently very little in number, other people who are working or studying within the design field were contacted. Some of the participants were contacted for their acknowledged relation with craft in their work, others were contacted even though they did not have any relevant associations with craft, but were important characters within the design scene of Turkey. Among the interviewees were craft artists, academicians, educators and designers employing craft in their work, as well as designers working generally on electric appliances and working within serial production and even newly graduated designers. The reason for this variety was to get opinions from different perspectives, not to limit the study with the perspective of craft supporters, but to provide a scheme for a wider discourse. Some other interviewees were contacted as a result of their being recommended by other participants.

Fourteen interviews were conducted in total with Ümit Altun, Oya Şenocak Akman, Hümanur Bağlı, Burcu Büyüknal, Ebru Çerezci, Ayhan Enşici, Mehmet Erkök, Tuğba Gençkan, Aslı Kıyak İngin, Altuğ Haymanalı, Çiğdem Kaya, Sinem & Seda Kök, Gönül Paksoy and Seçil Şatır. Information about individual interviews and their works have been provided in section 5.2; and the scripts of the interviews can be found in the appendix part.

5.1.3 Interviews:

The interviews have been conducted in the form of unstructured interviews. Kristin G. Esterberg (2002) defines an interview as an encounter in which two individuals come together to try to create meaning about a particular topic. An unstructured interview is the most conversation-like among the types of interviews, compared to the formal and rigidly controlled nature of structured interviews. For the purpose of this research, unstructured interviews has been chosen as the aim was to get the unbiased opinions of the participants. The topics summarized in Table 3.2 have provided a domain of discussion together with other topics brought up by the interviewee.

The interviews generally started with explaining the participant about the topic of the study as “getting an insight into what people bring out in a discussion concerning craft and product design”; and asking the participant to talk about his/her own work. The interviews then progressed with minor participation of the interviewer asking questions to draw the conversation within topics presented in Table 3.2. If the

participant was not willing to say much in a specific area, this was interpreted as the participant not giving much significance to it and the conversation was directed to another area of discussion. Thus, each interview was specific to the participant.

Although the interviews were carried out in the context of Turkey, the topics discussed were based on the researched literature, which was mostly fed by western scholars and thus were not solely specific to Turkey. However, the participants being people living in Turkey and working in the field of design in Turkey, also gave responses specifically affected by and associated with the circumstances in Turkey. Thus, the interviews also provided a means for comparison and discussion based on the historical evolution of concepts in the literature and emerging arguments specific to the context of Turkey.

5.1.4 Analyzing the Data:

The interviews were tape recorded, deciphered and documented. The topics discussed with each participant and the opinions they have stated have been summarized. When summarizing the interviews, long discussions have been summarized in abstract sentences, in order to clarify the intricate expressions of spoken language.

Key topics of discussion in these summaries have later been expressed in charts under six categories, namely, *definitions*, *technology*, *education*, *design as an agent on craft*, *craft as an agent in design* and *other*. These categories have been derived from the regrouping of topics from the relevant literature as expressed on the right side of Table 3.2, combined with the emerging topics from the interviews; and stand for the following domains:

Definitions: changing definitions of certain concepts and their links with each other. Discussions like the need for a redefinition of craft discipline with respect to technological advances and new production methods, discussions on the validity of certain concepts such as “authenticity” or “kitsch” in the present context, discussions on the characteristics of craft and their validity in contemporary times all fall under this category.

Education: industrial design education and craft’s position within it.

Discussions on the sufficiency of workshop practice in design education, discussions on the effects of new technologies and changing production networks on the way

design education is practiced, discussions on possibilities and constraints in design education due to political and economic systems all fall under this category.

Technology: technology's effects on the repositioning of craft within contemporary times and their possible positions with respect to each other.

Discussions on the advantages and disadvantages on virtual technologies, discussions on the good or bad effects of technology on craft, discussions on new modes of optimizing production all fall under this category.

Craft as an agent in Design: craft as a method or tool in the design process and its implications for the work of the designer.

Discussions on applying a craft approach in the contemporary design scheme and the possibilities and constraints such an approach may present the designer, discussions on notions such as the designer-maker, niche markets, culturally inspired design or customization all fall under this category.

Design as an agent on Craft: design as an enabling factor in the process of transformation and repositioning of craft in the contemporary context.

Discussions on the designer's social responsibility in transforming craft, discussions on the preservation of craft skills, forms and techniques, discussions on notions such as activism or social sustainability all fall under this category.

Other stands for topics which do not fit in the other five categories.

After completing this procedure for each interview, the results of each interview, which are documented in summary charts (Table 5.1, 5.2, ...5.14) are combined in a larger chart (Table 5.15). This chart is then used to create a concept map for craft and its related concepts that emerge in the context of product design.

Novak and Canas (2008) define concept maps as graphical tools for organizing and representing knowledge. They include concepts, usually enclosed in circles or boxes of some type, and relationships between concepts indicated by a connecting line linking two concepts. The concepts in a concept map are represented in a hierarchical fashion with the most inclusive, most general concepts at the top of the map and the more specific, less general concepts arranged hierarchically below. The hierarchical structure for a particular domain of knowledge also depends on the context in which that knowledge is being applied or considered. Therefore, it is best to construct

concept maps with reference to some particular question we seek to answer, which Novak and Canas have called “a focus question”.

In this study, concept maps have been used in the analysis section for the organization and visualization of the data obtained from the interviews. The focus question for this study has been determined as: “What are the emphasises of discussion when considering craft in the context of product design?”, which aims at determining the main concepts and concept groups and their weight in the discussion. The maps have been developed using the IHMP Cmap software developed by the Institute for Human and Machine cognition, which can be downloaded from <http://cmap.ihmc.us>.

Avşar Gürpınar (2008) has used concept maps to visualize his study on the concepts and concept groups emerging in culturally inspired design projects. Gürpınar’s use of concept maps has focused on determining the weight of certain concepts within the projects, and has disregarded the linking lines demonstrating the relation between the concepts. This is because Gürpınar’s main emphasis in the study is on determining the dominance of certain approaches rather than demonstrating relations between concepts.

The present study makes a similar use of concept maps, demonstrating the dominant discussion patterns on craft in the context of design. Repeating concepts are visualized in greater character size in relation to the number of their repetition. A discussion explaining the specific scope of each concept and the possible relation between them are later provided also with reference to the previous discussions in the literature. These concept maps are aimed at providing a basis for a grounded theory which will be developed within the discussion.

Glaser (1992) defines a grounded theory as the inductive formation of a theory based on the analysis of data obtained in a suitable manner. Thus, this method does not initiate from a pre-defined hypothesis, but aims at obtaining one at the end of the study, which makes it free of biases due to the inclination of the researcher towards data that supports the pre-defined hypothesis. The result of this study thus proposes a scheme for the present discourse on craft in the context of product design, making use the data reflected in the results of the interviews.

5.2 Results

5.2.1 Results of the Survey

The survey was completed by ten people, three among whom were design researchers. The rest were designers working at various industries and design offices. Four of the participants were at unavailable locations and among the remaining six only three responded and agreed for an interview. Thus, it cannot be said that the survey was very successful in fulfilling the aim of identifying the participants for the interviews.

The first question of the survey was on the definition of craft. The concepts emerging in these definitions were: manual work, skill, nostalgia, apprenticeship, art, cumulative knowledge, personal touch, effort and experience.

The second question asked the participant to define the work s/he does. Seven defined themselves as designers, two as researchers and one as both.

The third question asked if they thought craft was an effective factor in their work. Eight among the ten participants replied positive.

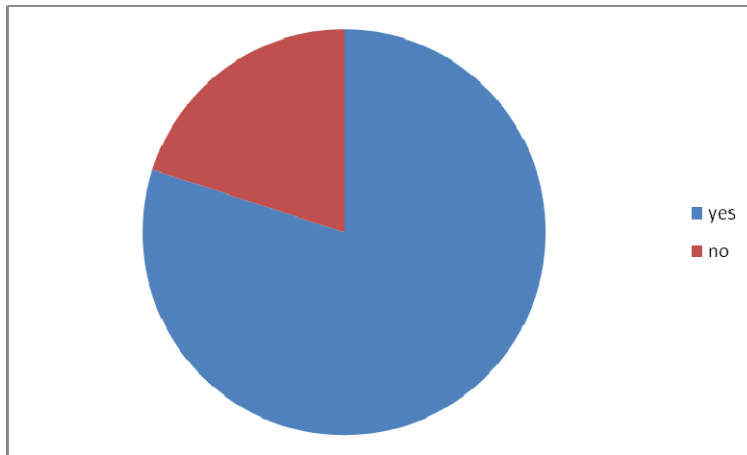


Figure 5.1: Visualization of the answers to the third question of the survey: "Kendi yaptiginiz işi kısaca tanımlar mısınız?"

The fourth question asked if they thought craft has a significance for contemporary design. Seven among the ten participants replied yes.

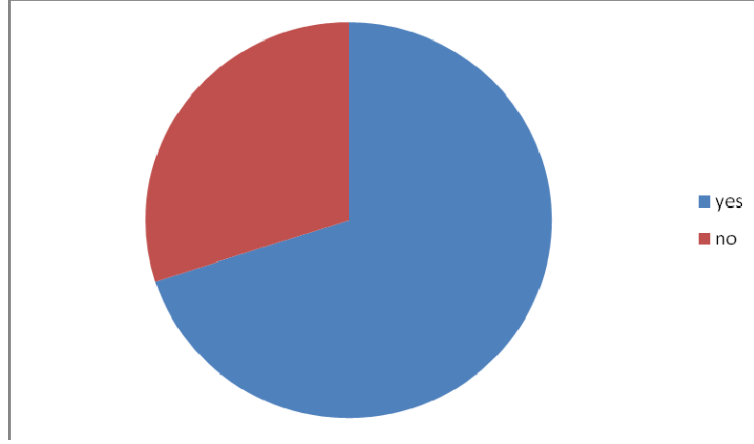


Figure 5.2: Visualization of the answers to the fourth question of the survey: “Yaptığımız işte zanaat kavramının bir yeri olduğunu düşünüyor musunuz?”

5.2.2 Results of the Interviews

The results of the interviews have been summarized and key topics have then been grouped under six categories, namely “Definitions”, “Technology”, “Education”, “Design as an agent *on* craft”, “Craft as an agent *in* design”, and “Other”, as explained above.

In each interview, in the summary, certain words are written in bold. This aims at making it easier for the reader to scan the results and understand the basis for the topics presented in the Tables (Table 5.1, 5.2, ...5.14).

The individual results are then brought together in Table 5.15, which groups the topics emphasized by each participant under these six categories. Table 5.15 has then been used to create a conceptual map of craft and the concepts that are associated with craft, in a discussion based on craft in the context of contemporary product design.

Interview 1: Ümit Altun

After graduating from Mimar Sinan University in 1985, Ümit Altun worked as a designer at various positions in industry. He worked at Arçelik between 1994 and 2003, where his last position was the head of the design department. In 2003 Altun established his own design consultancy, Design-um which mainly works on designs for automotive industry and industrial production such as electronic utensils.



Figure 5.3: Sketches, CNC prototype and final product for Arçelik by Designum-2004

Opinions stated by Ümit Altun were as follows:

Craft is work done with skill. The means for these skills have **changed in time**, however the concept is the same. Instead of using hand tools to give form to the material, we are now using computer to give form to a **virtual material**.

Design is a kind of craft. In both craft and design, you produce for other people, not for your own artistic satisfaction. This distinction between self-satisfaction and the satisfaction of others makes design different from art and approaches it to craft.

Both craft and design are a matter of **interpretation**. Designers are not creating something from air. They are making an interpretation of an object that carries out a function, just like the craftsman gives his personal touch to the object even though he is **repeating a traditional form**. However, designers generally don't do the production themselves.

Designers need to engage in the production process at a point, which is at least at the final part of a project. You can't just give the design idea and not care about how it is going to be produced. This requires a mastery of materials and production techniques. You **cannot acquire this mastery all at school**, you just get the basics and build upon it while working.

Working both as a designer and a producer of your own designs gives you **freedom in creativity** and more **satisfaction with your work** as you are not limited by the requests of the customer and large scale industry. This approach is not very developed in Turkey as there needs to be a market for it first, however it is promising. (Umit Altun is also planning to engage in such design office/atelier production in the near future.)

Getting **inspiration from traditional forms** is an intuitive process which comes as a result of the cultural, visual experiences of the designer and reflects in the details of the design. This should come naturally from the cultural background of the designer, however working directly on traditional forms by decision, interpreting, modifying them can be pushing compulsive .

Design requires technical, manual skills as well as talent and artistic skills. The amount of each depends on the specific type of design. Thus, **specialization on specific fields in design education** can prove useful to give each student the right combination. The technical skill part is not fully sufficient in design education in Turkey. To correct this, there is a **need for a new curriculum** but that is not easy. There are **economic and organizational constraints**.

3d makes many things much easier, but there are certain things, like testing ergonomic properties of a hand appliance, that still require to have the actual material in the hand. Thus, **3d and manual both have their own advantages in different cases**.

The topics discussed with Ümit Altun under the six categories have been summarized in Table 5.1.

Table 5.1:Results from Ümit Altun’s interview

<i>definitions</i>	interpretation in repetition redefining craft between disciplines
<i>technology</i>	virtual material vs. real material choosing among craft and technology
<i>education</i>	specialization in design education sufficiency of design education
<i>design as an agent on craft</i>	
<i>craft as an agent in design</i>	self sufficiency of the designer inspiration from cultural heritage craft liberating the designer
<i>Other</i>	

Interview 2: Oya Şenocak Akman

Oya Şenocak Akman graduated from the department of Industrial Design and Interior Architecture of Mimar Sinan University, which at her time was the Faculty of Fine Arts. She started her career as a furniture designer while she was still at school. She later worked for the ceramic company Gorbon-Işıl where she learned ceramic technique. She later transferred to Paşabahçe, for which she rejected many other offers and waited, because she was determined that she wanted to work on glass. She explains this decision with her will to work free of industrial constraints. At Paşabahçe she mastered in the techniques of glass as she was spending most of the time within production. However, she complains that in this period she got exhausted with being limited by conventional techniques and states that the masters in the production department weren't willing to try new techniques and she had to struggle to get some things done.

Akman later went to Canada for a year and took private lessons from glass masters there, which she describes as a liberating and enlightening period for her. In Canada she observed that glass art was based on experimenting and pushing the boundaries of conventional techniques. After returning from Canada Akman started her own business and now she is one of the most acknowledged glass designers in Turkey. Akman also teaches glass design at İstanbul Technical University.



Figure 5.4: Prototype exhibited at IDW 2005 by Oya Akman

Opinions stated by Oya Şenocak Akman were as follows:

Working under big producers limits the designer with the priorities of the company. The designer's ability to work in a craft discipline (glass in Akman's case) provides the designer **self-sufficiency** and a **freedom from external constraints**.

Production in Turkey is more **conservative** in terms of trying and inventing new methods. Production is limited with **perceived limits of possibilities** and in order to overcome these limits and **persuade people** to try new routes, the designer needs to know for herself what and how it can be done.

For glass, energy expenses are too much. In Turkey there is **not much support** for artists who want to pursue their creative craft. Among the few who are able to earn money from their glass designs are people doing large scale utilitarian works such as glass panels for construction business.

The **appreciation for craft as an artwork is lacking** in Turkey. There is no such culture. This is mainly due to **economic insufficiency** as art becomes a luxury in these economic conditions. Even in the case when one is willing to spend money on glass art, foreign artists are preferred over the local ones. This **lack of interest and support** is the reason why Turkey lacks internationally acknowledged artists.

Craft production and machine production have been merged in the present day. It is difficult to separate them as one product requires lots of different treatments. It becomes important to make **decisions on how to mix different techniques**.

Craft techniques today should not just be repeated as they were in old times. Today craft needs to **improve and innovate** itself, **pushing the boundaries of known production methods**. Technical improvements to decrease energy costs, propose new forms and new lifestyles should be sought by crafts people together with large scale producers. Craft should not be taken as an ossified discipline, each practitioner needs to develop his/her own method by **reinterpreting the existing**.

Craft in Turkey **needs to develop serious methodology** by exploring different forms, methods and life styles. Progress is initiated by the initial efforts of **creative individuals**.

Technology offers new possibilities to be explored by craft. Craft production can take unexpected turns within unexpected disciplines, not necessarily as hand production, but as **new processes** that have evolved according to **contemporary needs**.

The topics discussed with Oya Şenocak Akman under the six categories have been summarized in Table 5.2.

Table 5.2: Results from Oya Şenocak Akman’s interview

<i>definitions</i>	
<i>technology</i>	improving craft through technology choosing among craft and technology
<i>education</i>	sufficiency of design education
<i>design as an agent on craft</i>	
<i>craft as an agent in design</i>	communication between craftsmen and designers craft liberating the designer self-sufficiency of the designer
<i>other</i>	support and appreciation economic constraints

Other Projects or Organizations mentioned by Oya Şenocak Akman:

Akman mentioned that **Glass Furnace** has proven very useful in increasing the awareness of glass art and craft in Turkey. Many people have embraced glass as a professional practice after being **educated** at glass furnace. Apart from that, as glass production requires huge investments, there are not many chances to get involved with glass art, thus glass furnace fills an important gap in Turkey. Akman also mentioned that **Eskişehir Anadolu University** has a glass department which has quite sufficient facilities.

Interview 3: Hümanur Bağlı

Humanur Bağlı graduated from METU Department of Industrial Product Design, and received her Masters degree from the Graphic department of the Fine Art Faculty of Hacettepe University. She worked as an academician at METU and Yeditepe University and is presently part of the teaching staff at ITU. Her own PhD study, which she concluded at ITU was titled “Craft and Design as Representational Tools”.

In 2005 Bağlı joined a project in Mardin, which was based on making original jewellery designs based on the architecture of Mardin. The project was UNDP founded and Bağlı worked in collaboration with the Institution of Disabled People.

She modified the conventional designs which was heavily based on the craft of “telkari”, which is a method based on winding coils around each other to create patterns. She decreased the amount of telkari work in order to make the production process easier for the disabled people and used a method based on plate cutting instead. The resulting designs were both easy to produce and more modern in look.



Figure 5.5: Pin design by Humanur Bağlı which is a modern version of Telkari jewellery- 2005

Opinions stated by Hümanur Bağlı were as follows:

There is **no organization** specifically aiming to support craft in Turkey. **Projects, if ever funded, are generally funded by European Union funds.**

Craft is more often **imitated formally** within design works, however the point which is generally ignored is that, in craft form comes from the production process itself. This **relation between form and production** can be explored in design functionally. Traditional formal characteristics could be explored functionally.

In Turkey, as large scale producers are interested in more industrial utility products which do not contain an element of risk, designers who seek to **use their creativity to introduce more culturally loaded, conceptually innovative products choose to take on** small scale production in workshops with their own initiative. **However, these initiatives more often don't reach large populations and remain as examples in discourses on craft. For example, Kunter Şekercioglu's modern**

nargile design is known by all designers and used in most academic studies, however it did not gain a place in the market.

Designers can act to transform craft practices to be **adapted to the changing modern context** and needs of the producers and consumers. They could get involved with some **anthropological and cultural aspects** to act as agents in projects that enable the **employment of less privileged sections of society**. The Mardin project, explained below, done by the interviewee would be an example for this.

Designers could **support and organize new production structures**, preserving and transforming the local material and production methods. However, during this transformation the local construction should be respected and **intervention shouldn't be carried to an excess**.

The projects given to **students at ITU** are not given directly to evaluate craft skills of the students, however it is important for the students to have a good understanding of the potentials and limits of materials and take these into account in their design decisions. It is important that students **gain these skills during their education**. It would be very helpful if the students could be promoted more to get into **direct contact with small producers and workshops**. Thus they would gain a convention to cooperate with people who have the craft skills which they, themselves lack. However, no such arrangement has been made up to now.

There is no clear distinction between craft and technology, as **craft itself is a kind of technology**. When we talk about technology we don't necessarily talk about the latest high technology, we can also be talking about more primitive modes of production. Using technology also requires a certain level of craftsmanship, but at a different level. The decrease in the emphasis on craft skills could also be a result of the **dominance of 3d modeling**, however this does not put craft in opposition to technology. It can be seen as a **passage from one technology to another**.

Craft is more often evaluated in a **traditional handicrafts** sense in Turkish academic context. However, more innovative approaches needs to be adopted. The **discourse needs to change in accordance with the contemporary context**.

The topics discussed with Hümanur Bağlı under the six categories have been summarized in Table 5.3

Table 5.3:Results from Hümanur Bağlı's interview

<i>definitions</i>	redefining craft between disciplines
<i>Technology</i>	craft as technology
<i>Education</i>	sufficiency of design education traditionalism in the academic context
<i>design as an agent on craft</i>	adopting craft to the modern context designers as organizers level of intervention social sustainability understanding the dynamics of local crafts
<i>craft as an agent in design</i>	craft liberating the designer iconic use of craft self-sufficiency of the designer
<i>Other</i>	economic constraints

Other Projects or Organizations mentioned by Hümanur Bağlı:

Bağlı mentioned the *Ten Thousand Villages* retail chain in America and Canada, which is a source for handmade crafts from all over the world, aiming to improve the livelihood of tens of thousands of disadvantaged artisans in 38 countries by **establishing a sustainable market for handmade products** in North America, and building long term buying relationships in places where skilled artisan partners lack opportunities for stable income. She gave this example expressing her will to see similar examples in Turkey, to which designers also contribute to **improve local production with local materials and techniques**.

Interview 4: Burcu Büyüğünal

Burcu Büyüğünal graduated from ITU department of Industrial product design. She started designing hand-made jewellery with an optional course she took during her education and after graduating worked at the studio of Nazan Pak and Ela Cindoruk for four years. During this period she also taught the same course that she had taken before at ITU together with Nazan Pak. Büyüğünal states that she has chosen this route as it provides her **the freedom to work on her own designs with her own manual production capabilities**.

Büyüğünal went to USA with the Fullbright Scholarship to have an MA at the metalsmithing department of a University's Fine Arts Faculty. She has recently received her degree and returned to Istanbul. Büyüğünal is very enthusiastic about teaching, and hopes to be able to establish her own craft based practice where she can both teach and produce.

Opinions stated by Burcu Büyüğünal were as follows:

The **art work** is open to interpretation, the end of an artwork is open. This is not the case for a design work. If the end of a **design work** is open it seems like it is not very successful, like it is not being understood.

Hand production is open to **one-off pieces**, that are on the **middle ground between art and design**. Maybe this is the new role for hand production in the contemporary times.

The concept of craft originated from functional needs, however craft is not limited with function. It is a more **complex concept associated with both art and design**.

Today when we talk about craft and **hand-production**, we should also consider that nothing is actually 100% hand-crafted. **Machines inevitably enter into the process** at some point, at least for example, the preparation of the raw material.

Craft is not just about traditional forms. Making a very simple, perfect form can be as hard and skill intensive as making a traditional ornamental form. Thus, preserving craft should not mean preserving it formally, it means **preserving these skills** and techniques of production, using these techniques to produce new forms or to renew and reinterpret old forms.

Turkey is very rich in terms of craft techniques and craftsmanship in workshops, however **the social structure is very closed**, especially for women. This is one reason why they are not developing. A designer needs to overcome prejudices and try to **establish relations with these workshops and craftsmen**.



Figure 5.6: Jewellery designs by Burcu Büyükcünel

Craft seems to be valued a lot in Turkey; however this does not reflect in practice. **Craft products do not get the value they deserve** especially in terms of their **economic bringbacks**. This is also because craftsmen are repeating existing forms. They need to come up with **new forms and innovations**.

3d is something that facilitates the work of the industrial designer, however it also brings limitations to the thinking process. **3d can be useful** when it is used as a creative tool, but **can also be a loss of time** when it is used merely as a visualization tool.

Workshop practice is not sufficient in design education. Apart from introducing the students to large production facilities, initiatives should also be made to **introduce the students to artisan workshops and more small scale production**, where they can get more involved with the process.

The topics discussed with Burcu Büyükuñal under the six categories have been summarized in Table 5.4.

Table 5.4:Results from Burcu Büyükuñal’s interview

<i>definitions</i>	redefining craft between disciplines Hand-production
<i>Technology</i>	choosing among craft and technology
<i>education</i>	collaboration between schools and artisans.
<i>design as an agent on craft</i>	preserving skill and technique Conservatism
<i>craft as an agent in design</i>	craft liberating the designer Flexibility self-sufficiency of the designer thinking through the hand Uniqueness
<i>other</i>	support and appreciation need for innovation

Interview 5: Ebru Çerezci

Ebru Çerezci graduated from METU department of Industrial Product Design. She worked as a designer for firms specializing on giftware and home accessories. During this experience she realized that there was a gap in the market in Turkey in this area. There was a lack of well designed, high quality objects reflecting Turkish culture, so she established her firm Hiref with the motto of designing culture.

Hiref is the first Turkish company to become a member of the World Craft Council. There are three designers working in the company now and all products are inspired from culture. Their method is based on travelling in Anatolia and mapping possible sources, materials, techniques, concepts, etc. These sources are then evaluated to design giftware products by adopting them to the new conditions in the market.

Hiref works with local workshops, first subjecting them to a level of education in terms of production standards such as workshop conditions, work ethics, quality control and pricing. These workshops then become their partners and both sides gain advantage from this arrangement.

Ebru Çerezci won the First Woman Entrepreneurship and Leadership Award in 2009.

Opinions Stated by Ebru Çerezci were as follows:

Craft is **producing by hand** what passes from your hearth. However, the means for craft have **changed considerably with time**.

It is a cliché saying that hand crafts are dying. Yes it is, but we need to ask why it is so. The main reason is that **crafts people cannot earn their living with what they do** any more. So, the new generations need to leave the family practice and get involved with other practices. The task of correcting this and **reviving craft should be a team game, including designers, craftsmen, marketing people, finance people, etc.** (Çerezci states that they have brought back many sons who had left their father craft before.)

Craft in Turkey **has not been valued as something attributed high prizes**. This is because it used to be so common, a part of daily life. It was not a luxury but the normal way of doing things in the past. However, it is a **niche market** now. And as the culture to appreciate this niche market grows, craft practitioners will hopefully start receiving economic bringbracks of their work.



Figure 5.7: Works by Hiref

In Turkey there is a **lack of conscious planning** of high quality cultural products and their design, packaging and presentation. This is a **gap that needs to be filled by designers**; however there has not been much initiative up to now.

Craft needs to meet design and to be **reconsidered by design to gain a brand value** in the market. The Danish firm Royal Copenhagen is an example for this. They first started as in house production and then evolved into a world brand intelligent use of design.

In Turkey there are incredible resources both in terms of materials and techniques and in terms of skilled craftsmanship. However, they have remained static for a very long time and they need **innovation and adaptation to new circumstances and needs**. One primary factor in this transformation is design and the **role of designers**.

Designing based on craft tradition has the risk of turning into kitsch because the product is something that everybody more or less knows something about. In order to make a successful product, the **tradition needs to be handled with extensive respect**, and for this the knowledge of the designer in the topic s/he handles is very important.

Students are generally more willing to pursue modern design with **minimalist** forms, affected by Scandinavian or European trends, and not many people turn and look at their own culture. However, cultural products don't necessarily need to be ornamental in style, they can also be reinterpreted in minimal forms.

Design curriculums in Turkey should include, at least as an optional course, art and craft history of our own in addition to western history. Students need to see the resource lying in local culture while they are at school.

The topics discussed with Ebru Çerezci under the six categories have been summarized in Table 5.5

Table 5.5:Results from Ebru Çerezci's interview

<i>definitions</i>	hand-production kitsch
<i>technology</i>	choosing among craft and technology
<i>education</i>	sufficiency of design education tendency of minimalism
<i>design as an agent on craft</i>	adopting craft to the modern context designers as organizers preserving skill and technique market value social sustainability
<i>craft as an agent in design</i>	niche markets
<i>other</i>	support and appreciation economic constraints need for innovation lack of conscious planning

Interview 6: Ayhan Enşici

Ayhan Enşici received his bachelor, Masters and PhD degrees from Istanbul Technical University's department of Industrial Products Design, and is presently among the research staff of the same university.

Enşici worked in a project funded by UNDP in Mardin, whose aim was to develop new models and patterns for the traditional craft technique called "telkari". By this way, craftsmen would be able to sell more and their profit would increase, thus craft practice would be revived. Enşici was asked to design jewellery pieces and craftsmen were supposed to produce them, however as Enşici states, craftsmen weren't willing to produce them as they did not believe that the profit they would get in the end would be worth their effort. So, he modified the project a bit, and instead of giving local producers new designs, he decided to put them through a process in which they would understand and accept the need of design, and be more willing to try new models. For this, he organized several workshops and developed a methodology for designers on how to approach craftsmen and how to transform their vision on design, and a methodology to be followed by artisans to improve the quality of their production by design. However, Enşici was not very optimistic about the reactions of the producers.

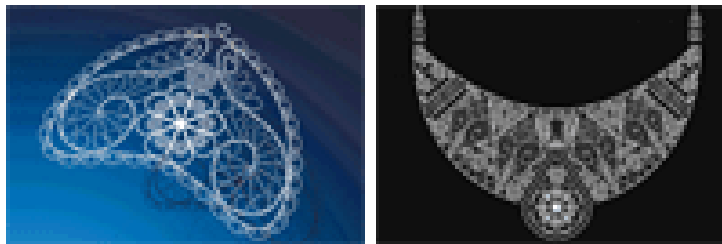


Figure 5.8: Telkari designs by Ayhan Enşici

Opinions Stated by Ayhan Enşici were as follows:

Design is the most important force that has a potential to transform craft and relieve it of its crisis. However, this is not an easy task. Craft needs **new models**, new products that are **consistent with the contemporary times**, and designers can play a role in providing this. However, this role should not be limited to just giving new designs to craftsmen and expecting them to produce these new designs. Crafts people

need to be convinced and they need to believe in the importance of this transformation. For this, they need to understand what design is and how it works. They need to adjust themselves to taking initiative and making changes and improving their products. This is not a one step process. It needs to be **planned and executed over a period of time**. It needs to be **organized**. To succeed in this transformation, designers first need to **understand the capabilities and limits of craftsmen, their social structures, life styles and economies according to each craftsman, local area and specific work**.

Craftsmen need to believe that the product they produce will bring them **economic return**. If they don't get this guarantee from the beginning, they are **not willing to take risks**. Thus, designers also need to approach craftsmen as marketing experts and convince them about the profitability of their proposal.

Any designer who is to get involved with design as a transformative force over craft needs to consider **an educative process**. Beypazarı would be a good example where the local governor transformed the town into a center for the production of many crafts such as carpets and telkari. Non of these crafts were initially part of Beypazarı's economy, however the governor opened apprenticeship schools to educate local people and thus transformed the socio-economic through this education process. This also demonstrates that **official authority** is always more successful in imposing things. Enşici also stated that once he had to use order by the local government to get two masters to produce a product he designed.

The **transformation process of craft cannot be enforced**, it needs to occur out of the needs of the producer. Thus, it is very important to **understand the social and economic dynamics of contemporary craft production**. An example would be the Bodrum sandals hand produced by the craftsmen Ali Güven in Bodrum. Güven used to have a single model which he would make and sell; and as the sandals got popular, mainly because Bodrum was an attraction for tourists, his imitations began to appear. In this case he felt the need to prepare the different models and he has used different designs as a competitive factor. This embrace of craft and design was not a result of any outside intervention, but a result of the craftsmen's own belief in the need for such an improvement.

Crafts people are unfortunately turning into merchants. Hand production is being dropped as it is often much more efficient and profitable to produce by moulds or other technologies. Crafts people don't feel a need to produce by hand any more, as they can earn the same, or even more by just buying and selling. Moreover, most products are arriving from the far east for much cheaper prices. Thus, **local production is being displaced**. It is not even fair to ask the craftsman to keep producing by hand while he can earn more by working less.

Craft is based on **repetition of forms**. When a craftsman is given a new form, one different than the ones he is used to producing, he experiences problems with the new models. For this reason craftsmen are generally **not very willing to try new models**.

Craft production has a certain level of **flexibility** which cannot be avoided. Every craft product even though it is being a replication of a certain model, incorporates **minor differences** that is the contribution of the specific craftsman who made it. This flexibility gives craft its **uniqueness** and the producer a satisfaction over what he does. This flexibility enables the craftsmen to identify with his product.

Design is a competition tool which has a great added value, and in this age it can provide for much more profit in much less time.

A craft product is identified by the **flaws of the hand**. However, in the present times technology is able to mimic craft together with its flaws. Moulds are made including the flaws of hand production and this makes it even more difficult to identify a **"real" crafted object** among the others produced by machines and technology.

It is not easy to find **authenticity** in production anymore. It is becoming more and more difficult to identify and define authenticity with the effects of technology, **globalization** and the **blending of cultures and economies**. Authenticity can be defined as **coming from the local culture, produced by local people by local production techniques**. Thus, being local becomes an important characteristic of authenticity. Enşici gave the case of violet colored scarves in Urfa as an example. The original scarves were white actually, but when the prime minister of the time Tansu Çiller visited the area, the local producers made one violet one to give her something different. After that, all the population in Urfa started wearing violet without exception. In this case, can we consider violet scarves as authentic? Enşici's

answer is yes, because they are the product of the local culture which evolved as a part of their history.

However, in the future authenticity will not remain as hand production in craft. Today we are looking for the **actual touch of the hand** as a definition of authenticity, but we will have to **compromise** from that definition. Today and more in the future, it will not be possible to preserve the authenticity of production and we will have to consent with the authenticity of form. We will consider a product authentic if the form, pattern, color, etc. is from the local context even if it is produced in a completely different place by completely different means. This is more or less actually the **preservation of the design of the craft object**. Thus today **authenticity and also craft needs to be redefined**.

Just as hormone-fed fruits were first met by rejection and then accepted because there was no other choice, and then new markets started forming such as organic food, slow food, etc, craft will also be re-positioned in **niche markets**. However, the existence of niche markets for craft does not mean that craft survives. It is not a general tendency.

The topics discussed with Ayhan Enşici under the six categories have been summarized in Table 5.6

Table 5.6:Results from Ayhan Enşici’s interview

<i>definitions</i>	interpretation in repetition redefining craft between disciplines hand-production flexibility authenticity
<i>technology</i>	technology as a rival to craft
<i>education</i>	
<i>design as an agent on craft</i>	adopting craft to the modern context designers as organizers designers as educators understanding the dynamics of contemporary craft social sustainability
<i>craft as an agent in design</i>	
<i>other</i>	economic constraints lack of conscious planning marketing globalization of production

Interview 7: Mehmet Erkök and Sertaç Öztürk

Mehmet Erkök graduated from Mimar Sinan University's department of Industrial Product Design and is now teaching workshop practice and basic design courses at Istanbul Technical University. He also attends as a visiting professor to some other universities and has his own practice based on modeling for commercials, design and architecture projects.

Sertaç Öztürk is a PhD student at Istanbul Technical University's department of Industrial Product Design. He is helping with the organization of the design workshop, and is working together with Erkök in his workshop based practice. Öztürk also makes metal based jewellery production of his own.

Mehmet Erkök and Sertaç Öztürk are also working together on two books, one about the tips of workshop practice to give the freshmen, and another more detailed source on modeling which will be a generic text book. They state that there is a serious lack of printed material in this area in Turkey.

Opinions Stated by Mehmet Erkök and Sertaç Öztürk were as follows:

It is very important that the students have sufficient workshop practice during their design education; however in the present conditions in Turkey this is not the case and **workshop education is often neglected**. This neglect is also due to **scarcity of resources and payroll for staff**.

Having design department under fine arts faculty, for the student has an advantage of being able to gain experience in various workshops within the faculty, such as ceramic, wood, glass sculpture. This adds to the professional development of the student. Today that system is left in favour of separating design faculty, and newly graduated design **students often graduate without sufficient skills and experience in craft and manual work**. Young designers unfortunately don't gain the experience and understanding of direct interaction with the real material. They are getting more and more **detached from the material in favour of the virtual**.

Graduating from school and starting to work in the real market, designers often don't have the chance to **try new things and take risks** because they are generally limited by the expectations of the client and the producer. Thus, they should work with the real material **to experiment** while they are still at school.

There are **so many methods** that not all can be mastered by the students and we have to **chose the ones to focus on among them**.

Theory and practice should be blended in design education.

Modeling, in particular as sketches in the design process can lead the project and creativity to unexpected points. **The hand can be a means for thinking**.

The producer may have limitations in his mind, which **the designer needs to stretch by showing him new possibilities**. This is only possible with a sufficient level of knowledge of the designer.

The designer needs to be able to **make decisions on production** such as which part of the product needs to be hand produced and which part should be machine produced. Otherwise the production will result in a loss of time and money.

3d technologies offer incredible possibilities, however both 3d technologies (modeling and prototyping) and hand modeling have their own advantages. What becomes important is **when and how to use which one of them more effectively**. For example, presentation models give better results with RP; however it inevitably needs a final touch of the hand. In some cases hand-production is more convenient. Otherwise it will become instable in terms of time and economy. So, the designer should be able to make the right decisions in the right cases.

The craft we are talking about today is not limited to hand production, it is a complex process based on the **balancing of manual work with machine work and technology**.

People don't buy many craft products. For this reason, new approaches which **blend craft and industrial production** are being adopted.

When craft is taken in limited sense as traditional forms and methods, the products run the risk of becoming **kitsch**. Thus, tradition should be handled carefully.

Craft skills are very important to ensure correct **communication among the designer and the craftsmen at a workshop**. The designer may need to explain things by doing first, becoming the craftsman for a while. If s/he does not have the skills, the design runs the risk of becoming uninspired because of the miscommunication and the designer becomes vulnerable to exploitation by the master at the workshop.

Mass production enables more people to reach good design, but it becomes boring after a while. Thus, craft also works as a way of **customization**. In this case the process becomes **adding a value to the industrial product** by adding it a touch of hand.

Apart from industrialization of craft production, the topic of crafting industrial products is another matter of consideration. The touch of the hand over a normally mass produced good adds and **identity**, and **personal character** to it, serving as a **differentiating factor** for the user. Examples would be the seat covers of Ferrari which are sewn by hand by artisan women, or the car brand Aston Martin Lagonda which make all their production by hand.

The topics discussed with Mehmet Erkök and Sertaç Öztürk under the six categories have been summarized in Table 5.7

Table 5.7:Results from Mehmet Erkök and Sertaç Öztürk’s interview

<i>definitions</i>	redefining craft between disciplines kitsch
<i>technology</i>	virtual material vs real material choosing among craft and technology blending of craft and technology
<i>education</i>	specialization in design education sufficiency of design education economic constrains Experimentation Re-organization of design education
<i>design as an agent on craft</i>	
<i>craft as an agent in design</i>	self sufficiency of the designer craft liberating the designer communication between craftsmen and designers thinking through the hand uniqueness/ customization niche markets
<i>other</i>	



Figure 5.9: Customized cell phones by Mehmet Erkök

Interview 8: Tuğba Gençkan

Tuğba Gençkan is a graduate of glass and ceramic design and she is now responsible for the workshops at Glass Furnace. The interview with Gençkan focused on the work of Glass Furnace which is the only private glass school in Turkey and is considered as the fourth among the glass schools of the world.

Glass Furnace was established in 2002 by Yılmaz Yalçınkaya, who has joined many glass workshops and education activities abroad. The aim of Glass Furnace is to promote glass and glass art in Turkey and provide education and facilities for people who want to get involved with glass production. The Furnace rests on the lands of an old Paşabahçe factory at Beykoz, with a large complex of workshops and accommodation facilities for the students. They have 2 days or 2 weeks workshops, the last generally given by acclaimed glass artist coming all over the world.

The prices for education at Glass Furnace seem a bit intimidating at first glance (about 1000 Euros for 2 weeks workshop + accommodation); however Gençkan states that this price does not include any profit for the Furnace. Glass production is very expensive in terms of material and energy costs, and it becomes even more expensive as they have to get the materials and teachers from abroad. Glass furnace also accepts intern students and this way they say that they can provide the interns a chance to observe and participate to the education activities to some degree.



Figure 5.10: Glass production at Glass Furnace's hot glass workshop

Opinions Stated by Tuğba Gençkan were as follows:

In Turkey glass is **not regarded as an art**. It is used in more utilitarian terms. It is generally regarded as a sub-discipline of ceramics.

Glass furnace is known more internationally than nationally. Most of the students come from abroad. This is due to **economic constrains** in the context of Turkey as well as the **lack of an established culture of appreciating art**.

Glass is an **expensive practice** and the degree of difficulty in establishing ones own glass workshop depends on the method to be used. Hot glass requires **large investments** to a furnace and the energy it consumes, but smaller scale productions like bead forming or fusion are relatively easier to handle.

It is very hard and expensive to get the right material in Turkey. The material used for glass art and design is mostly imported from Germany or America. It is only possible to find plain glass in Turkey and not the more complex formulas and colors necessary for glass art. This is also reflected on the cost of a business based on glass and education costs. This lack of material is also the reason why **Turkish glass artist are generally less developed in technique and have less chance of becoming professional**.

Turkish glass artists focus more on production, rather than educating other people.

Designers who entail in the design process are **generally not willing to get involved with the production process**. They prefer getting an outer body (in this case glass furnace) to produce their design. However, when the designer does not master the techniques necessary for the production, the resulting product that s/he wants to get produced can at times be impossible or inadequate. Thus, the **designer's knowledge on specific techniques and their possibilities often leads to more successful results** starting from the design process, and widens the designer's perspective.

In order to be an artist, one has to both design and produce. If the person is just producing other people's designs, he is a craftsman not an artist. In this sense, when design meets craft, it turns into art and **the best results in terms of creativity are achieved when design meets craft**. The designer's ability to become a craftsman himself turns the result into a piece of art. However, there are too many techniques and materials and it may not be possible to master all. Thus, people generally prefer **specializing** on a specific technique.

When the craftsmen adds something from himself to the product by designing it, his **cultural background** is inevitably reflected in the product and gives beautiful results. Gençkan gave the Mexican glass artist Davide Salvatore as an example to the significance of the cultural background of the artist on his work. Salvatore came to Glass Furnace to give a workshop and Gençkan states that as soon as she saw his pieces she knew that he was from some Latin culture, it was reflected so well in the forms and colors of his works.

The topics discussed with Tuba Gençkan under the six categories have been summarized in Table 5.8

Table 5.8:Results from Tuğba Gençkan's interview

<i>definitions</i>	redefining craft between disciplines
<i>technology</i>	
<i>education</i>	specialization in design education sufficiency of craft education
<i>design as an agent on craft</i>	
<i>craft as an agent in design</i>	self sufficiency of the designer inspiration from cultural heritage thinking through the hand
<i>other</i>	support and appreciation economic constraints specialization in craft

Interview 9: Altuğ Haymanalı

Altuğ Haymanalı graduated from METU department of Industrial Design and worked as an industrial designer at various firms. Presently he is working at Can Yalman Design as part of the design team. They are 3 at the office including Can Yalman himself. They are also joined by interns from time to time.

Haymanalı was among the respondents to the survey.

Opinions Stated by Altuğ Haymanalı were as follows:

Craft is based on individuals, not a community. It is based on the **economy of the individual maker.**

Craft is not solely based on hand skills. It also includes a factor of creativity incorporated by the maker. This puts it **in close position with design.**

With the increase in serial production and **globalization of economy and production**, cheaper and more effective production models have emerged and as a result craft production is losing its place within the market. However, as this happens the works of **craft will inevitably gain an artistic character** and craft will get closer to art and thus also **its market value** will increase. This appraisal of craft resulting from its initial loss of relevance is an interesting paradox.

Craft artists often have to get involved with commercial products as it is very hard to keep **economic stability** solely by artistic craft.

The difference between craftsmen and today's designer is that today's designer doesn't actually produce anything. The designer sells his time and effort but not the actual product. From this point a **designer is not a craftsman**; however there is a texture of craft in the work of every designer.

There are **similarities between craft and design in terms of using the skills.** What a craftsman does is to turn his ideas into a product by means of the tools he uses. What a designer does is the same thing. What is different is the tools he uses. For example the designer is using a mouse or pen instead of a hammer.

The relationship between **master and apprentice** is similar to the modern concept of internship. Intern designers get the chance to observe and learn from more experienced designers just like the apprentice learns from his master.

Traditional objects can serve as models for new designs, especially because those forms are a result of years of testing and have proven useful and optimum. So, when designing a new product, the details and nuances of **traditional forms can be reinterpreted in a modern context.**

Within serial production, one approach is to make products that enable people to have something specific to their own, something that differentiates them from the mass. From this point, craft provides an **added value**, a possibility of **customization** and **differentiation.**

If you have an accumulation of knowledge and skill over years and if you can use that knowledge to develop better products, then you become a craftsman, designer, artist, all of them. Today design requires the **combination of many disciplines, all of which are a craft on their own accord.**

The craft of the designer is at the moment when he demonstrates his ideas on paper.

If a designer wants to pursue doing industrial design, he should keep his **connection with industry.** Designers working in workshops for one-off productions are not doing “**industrial**” design. That approach is more of an artistic approach. Not the approach of a designer.

Physical mock-ups and models are very important to ensure the design's suitability to real conditions. **Virtual** models can also work, but only in the case when the designer is specifically experienced in a subject and thus doesn't need to make another physical model and can work directly on 3d.

Most of the **design schools** in Turkey have workshop facilities at a certain level which is quite **sufficient** (talking on the METU example). Workshop conditions are of course not as developed as most western countries. For example, if you look at design schools in California, you can't compare their workshop facilities to the workshops we have; but the situation in Turkey mainly due to **lack of economic resources.**

In other countries, students are generally expected to **specialize on a certain subcategory of design**, such as furniture, yacht, packaging, etc. In Turkey this is not the case and in the present situation it is not likely to happen, because in order to specialize in a subject, there needs to be a lot of job opportunities in the area. However **in Turkey the opportunities are scarce** and designers often have to accept the available options. So, for example working as a specialized designer on packaging is not easy as it is not certain that you will get a job in that domain. This is because **Turkey is still a developing economy**.

Other Projects or Organizations mentioned by Altuğ Haymanalı:

Glass Furnace can prove very useful for specific people who discover a talent in them towards glass. However, it cannot be generalized that every designer should go and learn glass or some other craft. It is a **matter of choice and also of economy**. It is also important if the designer will be able to pursue the craft with his own facilities. Otherwise, if you don't have the facilities, the craft you learned will remain just as a nice experience.

The topics discussed with Altuğ Haymanalı under the six categories have been summarized in Table 5.9

Table 5.9:Results from Altuğ Haymanalı's interview

<i>definitions</i>	redefining craft between disciplines economy of the individual
<i>technology</i>	choosing among craft and technology
<i>education</i>	Sufficiency of design education specialization in design education economic constrains apprenticeship design vs industrial design
<i>design as an agent on craft</i>	adopting craft to the modern context
<i>craft as an agent in design</i>	inspiration from cultural heritage uniqueness/ customization inspiration from tradition
<i>other</i>	economic constraints globalization of production

Interview 10: Ash Kıyak İngin

After graduating from Mimar Sinan University's department of Architecture, Ash Kıyak İngin completed her Masters degree at the same department of Istanbul Technical University. Her research area was involved with cities and her interest in the city has remained in her work up to today.

The name of İngin became pronounced a lot with the project *Made-in Şişhane* which she organized in in 2006 and presented in the Istanbul Design week of the same year. Şişhane is a district of İstanbul which is famous for its workshops specializing on the production of lightning fixtures. İngin had worked with these workshops at the Şişhane district between 1998 and 2002, and is still working in husband's family firm, which evolved from a workshop in Şişhane to a larger production facility.

Şişhane district is seen as a problematic area by some profiles as having a chaotic structure, not very modern look, and associations with counterfeit production. As part of the a new urban reconstruction plan, Şişhane is to be re-organized by moving the workshops from Şişhane to a more modern location outside the city. However, İngin's thesis in the *Made in Şişhane Project* is that the district has its own dynamics and the workshops form a network that wouldn't survive if it is detached from its location. Besides, having worked as a designer in Şişhane for long years, İngin states that these workshops, which accommodate an accumulation of knowledge of materials and techniques and is easy to reach, provide an optimum structure for designers who want to collaborate with them to produce their products or design prototypes.

Thus, in 2006 İngin organized designers working in the district to create a product each to be presented at an exhibition, demonstrating the process behind each product and the role of each workshop in Şişhane in this process. These designers were already working with the workshops in Şişhane, however this collaboration generally remained out of sight and unacknowledged. Thus, the aim of the project was to emphasize this existing relationship.

There were some sponsors for the project; however İngin states that there is no main organization that would support this cause. She mentions AGIP and The Lightning Fixtures Chamber, but states that they are more interested in trade relations rather than organizational support for the workshops.

Opinions Stated by Aslı Kıyak İngin were as follows:

Craft is a production method that is generally based on **manual work**, and in some cases comprises **creativity**, in which a certain information is transferred from past to today based on the relation between **master and apprentice**. However, the concept of craft can be reevaluated today.

One reason why craft is under threat in Turkey is the **cheap products coming from China, etc.** These export products have an effect of rendering local production redundant and **turning craftsmen into merchants**.

Craft production in terms of being handmade creates a **unique product** each time even if the same model is being recreated. This gives an **added value** of uniqueness to the product.

Craft can also provide an attraction **for tourists**. Various systems could be proposed where tourists are enabled to get involved and observe local production if it is efficiently promoted as a local asset.

Production is being displaced from local sources to other countries such as China. In this case designers are looking for means to be able to design and produce in proximity. Thus, **designers open their own workshops** and become craftsmen themselves.

In Europe or America designers have to open their own workshops because they don't have much other chance if they don't want to **limit their creativity with the constraints of mass production**. However, Turkey has a great advantage in this sense because there is a huge **network of artisan workshops** with which designers can collaborate for their small scale production, thus not needing to open their own workshops. Still, also in Turkey there are some designers such as Adnan Serbest and design firms such as Derin, which pursue design and production at the same time.

Designers with an architecture background are generally more accustomed to **collaboration with small workshops** as they are used to working on **single pieces** instead of production in series. For example, Autoban which is an office working mainly on interior decoration, also design products for these interiors, and they make use of the production network around Şişhane and Galata for their production activities.

The **collaboration of designers and craftsmen** add to the skills and understanding of both sides. At times the designer pushes the craftsman to try something new, at times the craftsman directs the designer according to the features of production. Their collaboration is an **interactive** , and social process where the relationship builds gradually as they get to know each other and the needs of each other better. However, designers shouldn't be obsessive about their own ideas and should be more open to the **input coming from the craftsmen.**

Small scale production gives the designer **flexibility** in production. Changes can be made in short times and products can be customized to will.

Craft in the modern times is continuing in the production departments of large producers. Even if it is serial production, the first sketches and prototypes are still created in workshops with craft skills. And those workshops are the real **creative core** of large producers.

Industrial design is being replaced by **product design** as designers are seeking ways to design products within their own environment.

Young designers have more chance with **small producers** rather than large producers, as they can get more involved with the production and **keep their control over the design.**

The emergence of **3d modeling** introduced a new way of thinking. They create an **illusion of a finished product** whereas it is not actually finished. It is just an image that needs to be verified with production. If the designer has enough **experience** with the real material though, in that case a 3d design can be closer to a finished design, because the previous experience and skills of the designer can render additional tests with material and production unnecessary.

Students should get involved with small scale producers while they're still at school. There are some initiatives in this respect, such as the collaboration projects between ITU's department of Industrial Product Design and SMEs. In these projects students work with SMEs, designing products for them and getting their designs produced. Also a course was opened for Masters students, in which the students were taken around to the workshops in Şişhane to give them the opportunity to observe the production there (Aslı Kıyak İngin also contributed to this course). However, in spite of these efforts which have been increasing in the last period, **collaboration with outside workshops** is not a general strategy in design education in Turkey. Turkey has a huge resource for this, but it is not being used effectively. Even a group of students from Netherlands came to observe the Şişhane district because they don't have similar structures in their own country. Thus, we have to learn to make use of the potential of our own facilities.

The topics discussed with Aslı Kıyak İngin under the six categories have been summarized in Table 5.10

Table 5.10:Results from Aslı Kıyak İngin's interview

<i>definitions</i>	redefining craft between disciplines hand-production apprenticeship
<i>technology</i>	virtual material vs real material blending of craft and technology
<i>education</i>	sufficiency of design education collaboration between schools and artisans.
<i>design as an agent on craft</i>	Social sustainability
<i>craft as an agent in design</i>	self sufficiency of the designer craft liberating the designer communication between craftsmen and designers flexibility uniqueness/ customization marketing design vs industrial design collaboration between designers and craftsmen
<i>other</i>	globalization of production tourism



Figure 5.11: View from Made-in-Şiřhane Exhibition-2006

Interview 11: ıđdem Kaya

ıđdem Kaya graduated from Istanbul Technical University's department of Industrial Product design and completed her Master of Fine Arts degree at SanFrancisco Art Institute. Kaya is presently a research assistant at Istanbul Technical University and her research focuses on modes of interaction between the designer and the local context.

Kaya developed an interest in the topic while she was at undergraduate level, when she observed that her mother, who practiced handicrafts in addition to her regular profession, was transforming her craft under the effect of observing her daughters design education. Departing from this point, Kaya later realized that Turkey has a huge amount of in-house production and that people within this structure were forming networks of interaction and mutual learning from each other at an unconscious level. Thus, Kaya is now conducting research to propose a system of transfer of skills between the designer and these creative networks.



Figure 5.12: Hand made Jewellery design by Çiğdem Kaya

Opinions Stated by Çiğdem Kaya were as follows:

Craft is a practice done with care, **generally manually**. But it is not limited to production of objects. Any work that is done with **care and elaboration**.

Post-industrial societies are trying to **revive the crafts** that they lost during their industrial period. **Turkey can still be referred to as pre-industry**. %90 percent of the economy is not produced in factories, but is based on informal economy. Thus, we are still in the period of being able to use craft before it is lost within the conditions of industrial society.

Art, craft and design all entail the factor of **creativity**. In craft, unlike art and design the concept of **repetition** becomes important. Craft is based on the **repetition of technique and form**, and creativity is hidden between the repetitions, which gives a unique character to each repetition.

Design's relation to industry is problematic in Turkey, because industry is not the actual force in production. What is more dominant is an economy based on **vocational education (master-apprentice)** and **informal production**.

In Turkey the interaction between design and craft is at a very insufficient level. When craft is used in design, it is generally **used formally, superficially, without any regard to its essence and the nature of the production process**. Craft should be taken in hand as a process, not as objects to be formally inspired. What needs to be done is not to use crafted forms iconically, but to blend and make it of the designer's own, making use of the form, the process and material as a whole. In case of **iconic use**, the design remains 2 dimensional, doesn't have a depth. This can be dangerous as while **marketing craft**, what is being marketed is actually culture, which is very prone to **deformation and corruption**.

Craft also serves as a medium for "**amateur professionalism**" which is a home based economy where people start as amateur producers of various crafts such as lace, knitting, cooking, etc. And turn these practices into professional sources of income. They form **communities** that work together in collaboration and learn from each other. The designer's role in this process should be to embed herself into these communities, not as a teacher, but **as one of them, working with them and interacting with them**. This way, an unconscious learning and teaching process can occur between the designer and these people.

The consciousness about craft is **not sufficiently imposed on students** at the undergraduate level. Still, students who have an interest in the topic can develop their knowledge through some optional courses. However, students generally use craft for **iconic interpretations which remain shallow and raw**. At the graduate level, students can get more involved with conceptual matters about craft.

In design education if students could have **internships in workshops**, learning from the masters and craftsmen like their **apprentice**, it would contribute a lot to their understanding of craft and design and this way the students could **adopt craft as a method** rather than a mere archive of forms to be re-interpreted. Only this way can they absorb materials and techniques and incorporate them into their own work as designers. However, things **need to be re-organized** and this is not an easy task. It **needs official support and changes in education policies**.

In Turkey, in **academy** there is a general interest to craft, however the problem is that there is **no means of communication** between people working in different places. There may be many related studies taking place and it would be very beneficial to all sides if these studies could be compared and blended, and people could learn from each other. This situation could be improved with the presence of a craft organization, such as **a craft council**, where people could call upon to share their findings. **This is a lack in Turkey.**

Academic studies in design are mostly based on practice in Europe, and especially England. This approach called **practice based research** is the result of an understanding of **design and craft being so interconnected, or even as the same entity.**

Nicola Wood, a researcher at Sheffield Hallam University, and a colleague of Kaya works on creating interactive learning resources to record and transmit the expert knowledge of skilled craft practitioners. In her *Folding Knives Project* she collaborates with local craftsmen at Sheffield for developing learning materials to support those wishing to learn the skills needed to make traditional folding knives.

The topics discussed with Çiğdem Kaya under the six categories have been summarized in Table 6.11

Table 5.11: Results from Çiğdem Kaya's interview

<i>definitions</i>	interpretation in repetition redefining craft between disciplines hand-production apprenticeship
<i>technology</i>	
<i>education</i>	sufficiency of design education apprenticeship re-organization of design-education lack of communication in academy
<i>design as an agent on craft</i>	designer as participant
<i>craft as an agent in design</i>	inspiration from cultural heritage iconic use of craft marketing design vs industrial design danger of corruption
<i>other</i>	informal economy amateur professionalism

Interview 12: Sinem Kök and Seda Kök

Sinem and Seda Kök are two sisters who graduated recently (2008) from Marmara University's department of Industrial Product Design. Sinem Kök was among the participants of the survey and her sister joined her for the interview.

Sinem Kök has a work experience of four months in a firm doing stand design and she is planning to go to Milan for a Masters degree next year. Seda Kök is planning to gain some experience in the industry and then open her own business with her sister.

The interview with the Köks focused mainly on their recently completed education and future plans.



Figure 5.13: Electronic cooking unit by Sinem Kök-2008

Opinions Stated by Sinem Kök and Seda Kök were as follows:

The **workshop practice in design education is insufficient**. Most of the projects remain at a theoretical basis. Students have to take their own initiative to visit **workshops outside school** and get more involved with actual production.

The level of workshop activity depends on the **facilities of the school**. In Turkey however, the **lack of economic funding** to universities generally makes it very difficult put workshop practice into sufficient amount.

It would be very nice if design education could be like a model of **master and apprentice**. It would be helpful both in terms of the **efficiency of learning** and in terms of the **social relations** between teacher and student.

Collaborating and trying to learn from craftsmen and artisans is very useful for young designers. In some cases the "uneducated" craftsman can give an idea about production or design that the designer wouldn't be able to figure out by himself.

The **consciousness about design is increasing in Turkey**. Although we are now in a bad period in terms of economy, the future looks bright.

Having one's own business and own workshop is the dream of most designers because it gives the designer **freedom and satisfaction** with his own work. Design is not limited by the **constraints or interference of other bodies**.

Turkish designers have the tendency to **return to tradition formally**, making use of formal characteristics of tradition. Defne Koz uses tradition in most of her designs.

Designers get **affected by culture**, both of the past and the present. This is an unconscious process. In some cases the effect of present (technology, minimalism, etc.) becomes more dominant. This dominance of **minimalism and modernism is also imposed during design education**.

The topics discussed with Sinem and Seda K k under the six categories have been summarized in Table 5.12.

Table 5.12:Results from Sinem and Seda K k's interview

<i>definitions</i>	
<i>technology</i>	
<i>education</i>	sufficiency of design education economic constrains apprenticeship tendency of minimalism
<i>design as an agent on craft</i>	
<i>craft as an agent in design</i>	craft liberating the designer iconic use of craft inspiration from tradition collaboration between designers and craftsmen
<i>other</i>	

Interview 13: Gönül Paksoy

Gönül Paksoy studied chemical engineering and during her engineering career made research on natural and synthetic dyes. She always had a talent for design and while she was still at school, she also attended courses from the fine arts faculty. She describes her present work, which is designing costumes, as combining art and science. Her work is exhibited in museums and galleries and was also exhibited at Tokyo as the closing of the Turkish- Japan year. In addition to her design work, Paksoy now teaches sustainability at the Textile Design department of Mimar Sinan University and attends as guest lecturer on the same topic to various universities.

Paksoy is a costume designer. She does not define herself as a fashion designer as she does not want her work to be associated with the ephemeral nature of fashion. Paksoy's work is based on reviving very old fabrics (generally from the Ottoman heritage) and from them designing contemporary costumes, which she defines as art pieces. Paksoy uses natural hand dyeing processes for the fabrics she uses and all her production is hand-production. She works with her own workshops, employing generally women workers and being very much in the production process herself. She has two categories of production, one being very expensive pieces which she produces from really antique fabrics, and another series for which she uses less expensive fabrics. The design style is the same in both series, however there is considerable price difference between the two.

Paksoy also collects various items from the past which she finds relevant as carriers of brilliant form and technique. She preserves these items as a source of knowledge and inspiration which should be transferred to the next generations.

Opinions Stated by Gönül Paksoy were as follows:

Craft is a **technique**. There is **craft in both art and design**. It is a method based on **repeating the standard**. If creativity is involved that should be regarded as art. Art depends on the individual and what the maker contributes to the work. In this case, **craft becomes art when it is combined with design**. In Turkey art works are de-valued by considering them as craft, because that neglects the creative part.



Figure 5.14: Costume and bag by Gönül Paksoy

Hand-made becomes an **added value**, a **personal character** against the dullness of mass production. If it is done creatively, it gains the value of art.

Old, well crafted objects are a **heritage** that needs to be protected because the idea they carry may inspire other **innovative interpretations**.

The **flexibility** of hand-made production enables one to **keep control** and take design decisions that cannot be applied with mass production. As the designer is **not limited with the system of the machines**, the **flexibility** of the hand enables more specific designs. Paksoy explained this notion with a project she did for a fashion brand. Although normally not working with fashion industry and industrial production, in this single project she agreed to do so to help a friend. However, when she started the project and was introduced to industrial production, she decided she would not do it because it was against her principles. The machines were **wasting** lots of fabric as they were cutting ineffectively; whereas she could produce much more effectively using the **flexibility of hand production**. Paksoy finally agreed to do the project on the condition that she would produce by hand.

Hand-made objects are more **sustainable** because they are generally more expensive and thus, you do not get rid of them as you do with mass produced ordinary objects. Besides, in **social terms**, making use of craft production and crafts people in less developed areas can provide **employment for the local people**, and thus is socially desirable.

Sustainability can be thought of both as preserving and re-presenting objects, such as old fabrics of **cultural heritage** and also as residing within the method you use when you are producing, such as making use of every bit of fabric which would normally be thrown away as excess material. Paksoy also states that she nearly never uses zippers as her aim is to avoid the use of any substance which is not nature based that can harm the environment.

If the designer is affected by **tradition**, it can be an advantage to combine this affection with design skills. For example Paksoy states that she was affected very much by the simplicity of the clothes of the dervishes and the lines of her costumes have thus been **inspired** by them.

The topics discussed with Gönül Paksoy under the six categories have been summarized in Table 5.13.

Table 5.13:Results from Gönül Paksoy’s interview

<i>definitions</i>	interpretation in repetition redefining craft between disciplines hand-production
<i>technology</i>	
<i>education</i>	
<i>design as an agent on craft</i>	social sustainability material sustainability
<i>craft as an agent in design</i>	inspiration from cultural heritage flexibility uniqueness/ customization inspiration from tradition
<i>other</i>	

Interview 14: Seçil Şatır

Seçil Şatır graduated from Marmara University's department of Interior Architecture in 1971. After graduation, she studied and had an internship at the Volkswagen factory in Germany. Having worked as a designer at various positions, Şatır is now among the teaching staff of ITU's department of Industrial Design.

Opinions Stated by Seçil Şatır were as follows:

Craft is an art of processing the material with **hand skills** that **becomes art to the extent of the skill of the maker**. However, it is **not easy to apply craft in its traditional sense to contemporary design**.

People who have the actual knowledge and skills of the production process tend to be able to offer more **innovative solutions** than designers. For this reason, designers should be open to **interaction with craftsmen and artisans**. However, still the best case would be when the designer himself could acquire the skills and **become a craftsman himself**.

The designer's skill and knowledge in craft enables **better communication between the designer and producer**. A skilled designer can give more direct and efficient directions for the required task, especially, in **small scale production facilities**, where the designer has the chance to have a face-to-face communication with the artisan.

Design students isolate themselves from the production process and leave it to the hands of the producers; however they should know how to do things themselves in order to be able to **direct the production process** as they want it to be.

Designers choosing to **work in their own workshops** are very rare in Turkey. However, Turkey is one of the most fortunate countries in terms of access to workshop production and craftsmanship.

A **problem for Turkish design** is that we had to skip a certain period of minimalism to catch up with modern design in Europe; and we had to face directly the problems entailed by the crisis of modern design. In Europe this passage was more gradual in the 80s and 90s; however Turkey went through a fast departure from its past and adopted minimalism out of sky. In this case, craft can serve as an **enabling factor**

when struggling with the crisis of modern design, providing a means to extract and re-evaluate the potential of the past.

Making models at the level of prototypes enables the designer to think more thoroughly of the design during working on the model, because **hand parallels mind** in this process. Turkish design students unfortunately don't gain the habit of producing models at the level of prototypes. The reason for this is that **projects during the education remain at an experimental level and do not put the student face to face with actual production conditions.**

Technology can provide contribution to craft by **enhancing and improving the conditions and tools of craft**, enabling practitioners to direct their energy to more creative solutions.

The topics discussed with Seçil Şatır under the six categories have been summarized in Table 5.14

Table 5.14:Results from Seçil Şatır's interview

<i>definitions</i>	redefining craft between disciplines hand-production
<i>technology</i>	improving craft through technology
<i>education</i>	sufficiency of design education collaboration between schools and artisans. tendency of minimalism
<i>design as an agent on craft</i>	
<i>craft as an agent in design</i>	self sufficiency of the designer communication between craftsmen and designers thinking through the hand collaboration between designers and craftsmen crisis of modern design
<i>other</i>	

The summary of all results are combined in table 5.15 below.

Table 5.15: Summary of the interview results

main category	sub-category	Ümit Altun	Oya Şenocak Akman	Hümanur Bağlı	Burcu Büyükkunal	Ebru Çerezci	Ayhan Enşici	Mehmet Erkök	Tuğba Gençkan	Altuğ Haymanalı	Aslı Kıyak İnçin	Güldem Kaya	Sinem-Seda Kök	Gönül Paksoy	Seçil Satır	Total Score
definitions	interpretation in repetition	*												*		4
	redefining craft between disciplines		*				*	*	*	*	*	*	*	*	*	10
	hand-production				*	*	*							*	*	7
	kitsch					*		*								2
	flexibility						*									1
	authenticity						*									1
	economy of the individual						*			*						1
	apprenticeship										*	*				2
	virtual material vs real material	*						*				*				3
	choosing among craft and technology	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
technology	improving craft through technology		*												*	2
	craft as technology			*												1
	technology as a rival to craft						*									1
	blending of craft and technology						*	*	*	*	*	*	*	*	*	2
	specialization in design education	*						*	*	*	*	*	*	*	*	4
	sufficiency of design education	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	10
	traditionalism in the academic context			*												1
	collaboration between schools and artisans				*						*	*	*	*	*	3
	tendency of minimalism						*						*	*	*	3
	economic constrains						*	*	*	*	*	*	*	*	*	3
education	experimentation							*	*	*	*	*	*	*	*	1
	sufficiency of craft education				*				*	*	*	*	*	*	*	2
	apprenticeship									*	*	*	*	*	*	3
	re-organization of design-education	*						*				*	*	*	*	3
	lack of communication in academy											*	*	*	*	1

Table 5.15 (continued) : Summary of the interview results

main category	sub-category	Umit Altun	Oya Şenocak Akman	Hümanur Bağlı	Burcu Büyüktunal	Ebru Çerezci	Ayhan Enşici	Mehmet Erkök	Tuğba Gençkan	Altuğ Haymanalı	Aslı Kiyak İngin	Çiğdem Kaya	Sinem-Seda Kök	Gönül Paksoy	Segil Şatır	Total Score
design as an agent on craft	adapting craft to the modern context			*		*	*			*						4
	designers as organizers			*		*	*									3
	level of intervention			*												1
	preserving skill and technique				*	*						*				3
	conservativism		*		*		*									2
	market value					*										1
	designers as educators						*									1
	understanding the dynamics of contemporary craft			*			*									1
	economic constraints		*									*				1
	designer as participant			*												1
	social sustainability			*			*	*				*		*	*	4
	material sustainability														*	1
	craft as an agent in design	self sufficiency of the designer	*	*	*	*			*	*		*				*
inspiration from cultural heritage		*							*	*		*		*		5
craft liberating the designer		*	*	*	*			*			*		*			7
communication between craftsmen and designers			*					*			*	*	*	*	*	4
iconic use of craft				*							*	*	*	*		3
flexibility					*						*			*		3
thinking through the hand				*	*		*	*	*					*	*	4
uniqueness/ customization				*	*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	5
niche markets					*		*	*				*	*	*	*	2
marketing							*	*			*	*	*	*	*	3
inspiration from tradition									*	*	*	*	*	*	*	3
design vs industrial design									*	*	*	*	*	*	*	3
collaboration between designers and craftsmen											*	*	*	*	*	3
danger of corruption						*					*	*	*	*	2	
crisis of modern design														*	1	

Table 5.15 (continued) : Summary of the interview results

main category	sub-category	Ümit Altun	Oya Şenocak Akman	Hümanur Bağlı	Burcu Büyükkunal	Ebru Çerezci	Ayhan Enşici	Mehmet Erkök	Tuğba Gençkan	Altuğ Haymanalı	Aslı Kiyak İngin	Gülden Kaya	Sinem-Seda Kök	Gönül Paksoy	Seçil Şatır	Total Score
	support and appreciation		*		*	*	*		*	*						4
	economic constraints		*		*	*	*		*	*						5
	need for innovation				*	*	*									2
	lack of conscious planning					*	*									2
	marketing						*			*						1
	globalization of production						*			*	*					3
	specialization in craft								*		*					1
	tourism															1
	informal economy												*			1
	amateur professionalism												*			1

In table 5.15, the scope of some concepts may need some clarification.

Definitions refers to discussions on the definitions of certain categories, mainly art, craft and design, and the relations between them. Within this category, *interpretation in repetition* refers to discussions on craft's dependence on the repeating of forms and processes, its being defined by learning by repetition, etc. *Re-defining craft between disciplines* refers to discussions proposing new definitions for craft in contemporary context where definitions of certain categories such as art, design and technology become blurry. The rest of the concepts should be clear in scope and will be further discussed in the next section.

Technology refers to the effects of technology on craft and the interaction between the two. Within this category, *choosing among craft and technology* refers to discussions on the ability to choose when and how craft or technology should be used to get the optimum performance from them. The rest of the concepts should be clear in scope and will be further discussed in the next section.

Education refers to the role of craft in design education. Within this category, *sufficiency of design education* refers to discussions on the sufficiency of craft skills gained by the students during design education and the sufficiency of facilities at education institutes. *Economic constraints* refers to discussions on the possibilities or impossibilities of improvement experienced in the education scene due to economic factors. The rest of the concepts should be clear in scope and will be further discussed in the next section.

Design as an agent on craft refers to discussions on the possibilities that can be offered by design to craft in terms of improvement, re-organization, adaptation to the contemporary context, etc. Within this category, *level of intervention* refers to discussions on the degree to which designers should act and the point where they should stop and respect the nature of the existing system. *Conservativism* refers to discussions on the ability and willingness (or the opposite) of craft to embrace new structures. The rest of the concepts should be clear in scope and will be further discussed in the next section.

Craft as an agent in design refers to discussions on the position of craft within the design practice and how it could contribute to the work of the designer in the modern context. Within this category, *craft liberating the designer* refers to discussions on

the liberating effect of being able to produce what one has designed, not being limited by constraints of larger systems. *Design vs industrial design* refers to discussions on the implications of design being “industrial” and the emergence of a new design without the “industrial” prefix. *Danger of corruption* refers to discussions on the vulnerability of interpreting the concept of culture and the negative outcomes a wrong interpretation could bring. The rest of the concepts should be clear in scope and will be further discussed in the next section.

Under the category of *Other* are discussed topics that have emerged in the context of Turkey apart from the above five categories, still the concepts under this category could also be discussed in relation to other concepts and categories in the chart. Within this category, *support and appreciation* refers to discussions on the lack of appreciation and organizational support to people practicing craft, especially in the context of Turkey. *Informal economy* refers to discussions on economic, productive activities happening outside the main large scale production facilities, at an informal level. *Amateur professionalism* refers to discussions on amateur, in-house production becoming a step towards professional practice and the role of craft within this.

It should also be noted that the categorization in Table 5.15 is not explicit, and some of the concepts could also be evaluated under different classifications. Indeed, some concepts appear under multiple categories in different contexts. For example, *economic constraints* appear under three different categories, implying three different perspectives of talking about economic constraints. Thus, this categorization only implies an organization of concepts to refine the results for further evaluation.

In the following section, concept maps will be provided to demonstrate the scatter of concepts of Table 5.15 and their weights in the discussion, followed by a evaluation of the results.

5.3 Evaluation

The data in Table 5.15 has been converted into a concept map, using the Cmap tools. Figure 5.15 is a weighted distribution of concepts according to their number of appearance in the interviews. As a concept is emphasized by more interviewees, the font becomes bigger. The positions of the concepts within the map are arranged

according to their associations with each other. Figure 5.16 shows the distribution of Figure 5.15 under the relevant categories.

Figure 5.15 could be evaluated as the mapping of the concepts within a discourse, giving an answer to the question: What are the emphasises of discussion when considering craft in the context of product design?

As can be seen from the map of Figure 5.15, one of the concepts that was emphasized most in the interviews was *redefining craft between disciplines*. The concept of craft has gone through a transformation with the emergence of industry and technology, and changing social and economical factors. When talking about craft in the present context, reference is still made to *hand production* and the *economy of the individual*, however it is also marked that these are not the sole defining characteristic of craft. Today, the idea of *craft as technology* refers to craft becoming one among many technologies. The concept of *interpretation in repetition* was also given considerable emphasis in defining craft as a method, which can also be related to craft being tacit knowledge discussed in the first part. Craft, being a knowledge gained by continuous observation and endless repeating of a certain pattern, applies to the present context even though we adopt a definition of craft as technology. In this sense, craft lies in the investment made on a specific skill, be this skill either a skill of hand manufacturing, or a skill of using a 3d computer program or the skill of cooking (as stated by Kaya in the interview).

On the other hand, even in the case when craft is considered within a more conservative definition as “an activity involving skill in making things by hand” (Oxford English Dictionary, 2nd edition), the *need for innovation* in terms of materials, methods and tools is stressed. This is again linked to effect of technological developments as new materials, methods and tools are developed, craft needs to innovate itself by making use of these developments to remain effectively coherent in the present scheme.

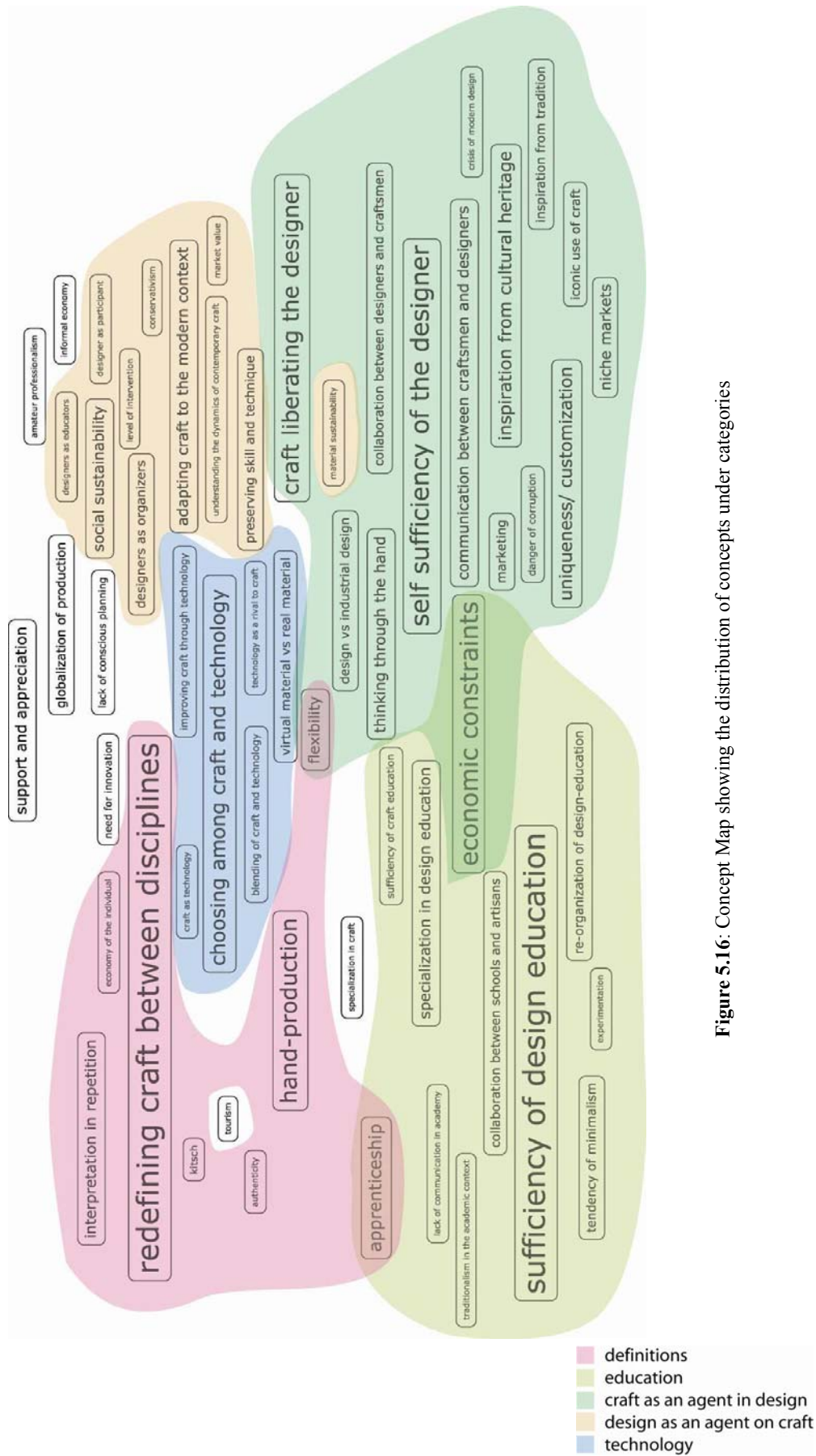


Figure 5.16: Concept Map showing the distribution of concepts under categories

Apart from craft being interpreted as a technology itself, among other approaches to the relationship between craft and technology is seeing *technology as a rival to craft*, which is probably related to the perception of technology as a synonym to industry, and blaming technology for the redundancy of craft. Or else, accepting the redundancy of craft as a natural selection process, which had to occur in order to adapt fully to the new socio-economic structures. One other approach is to regard technology as a tool that could serve for the above mentioned need for innovation in craft, thus *improving craft through technology*. This could occur in the form of technology making available new fields of action for craft, as stated by Oya Akman. For example glass has started gaining new application fields such as application for medical implants due to technology's intervention to create unbreakable glass.

However, the most emphasized idea in relation to craft and technology was that *choices could be made among craft and technology* specific to the situation. In some cases, technology could prove to be more efficient in performing a certain task, however in other cases manual work could prove to be much more economic and feasible. In this case, thinking within the context of product design, an important skill for the designer becomes that of being able to decide when to use technology and when to reject it in favor of more conventional methods.

The contrast between *virtual material vs. real material* also enters as a defining concept when talking about technology. This discussion mainly focuses on the effect of 3d visualization techniques in the design process. Contrary to the design of fifty years ago, designers are having less interaction with the real material and are bending and forming a virtual material in 3 dimensions. The advantage and facility provided by 3d visualization was acknowledged by most participants, however belief in the necessity of the real material, at least in the first stages of sketches and modeling remained. 3d technologies present vast possibilities in creativity, however lack the tactile perception (at least for now). On the other hand 3d manufacturing techniques provide possibilities of forms that would be impossible with conventional methods. Here again, the factor of choice becomes important depending on the proficiency and experience of the designer, as both "real" and virtual methods present their own advantages.

Discussions on definitions become a bit complicated as it becomes hard to distinguish between certain categories. *Authenticity* becomes a problematic issue

when defining craft. Marked extensively by Enşici in the interview, with the effect of globalization and extensive interaction between cultures, and with the rapidly changing structures of localities under these influences, it becomes difficult to identify what is local. When defining authenticity, should we look for locality of production, pattern or material or what? With the *globalization of production structures*, looking for locally produced products can become a vain effort. However, at this point designers becoming craftsmen to produce a new authenticity can open the way to a new form of “authentic design”.

Tourism is a field closely related to authenticity, which is discussed in detail in Bağlı’s 2001 study. Craft property, becoming a representation of certain values rather than the actual carrier of those values constitutes both a problem in terms of originality and authenticity of an object, and an opportunity which can serve as an added value in the *market*. On the other hand, it has also been a concern for some interviewees that the use of cultural references and craft as a tool for representation in designing new objects, could lead to kitsch products. (For more detailed discussion on the concept of kitsch in design, see Aydınlı, 1996; Çelikel, 2007). Thus, the exploitation of culture as a factor in product design could lead to a *corruption of cultural references*.

Another concept that is used as a defining factor for craft is *apprenticeship*. Although the practice of the master-apprenticeship relation has diminished considerably with the transformation of vocational education, it was emphasized that Turkey has some peculiarity in this respect as *informal economy* and unofficial vocational education based on learning from a master still constitutes a large part of economic activities. Particularly, in the case of design education, *apprenticeship* was marked as an advantageous model as the necessity of learning by observation and practice was marked as one common characteristic of craft and design.

Talking about design education, the discussions mainly focused on the level of *sufficiency of design education*. As the interviewees had their experience of education in Turkey, the commons referring to design education was mostly based on a comparison between Turkey and other countries with a more developed design culture and economy. By “sufficiency” is meant the level of craft skills and workshop activity that the students are supplied with during their design education and as a result, there did not arise a dominant idea about this education being

sufficient or insufficient in Turkey. However, even though the belief was that students did not have sufficient training and practice in terms of manual skills and interaction with materials during education, the general tendency was to accept the situation as a reality of Turkey. Being a newly developing country and having many limitations in terms of economic supplies reserved for educational purposes, design education is seen as sufficient in the context of Turkey. Thus, of course the practical part of design education in Turkey should be and could be better, but what we have now is quite sufficient for all the limitations and *economic constraints* we have.

On the other hand, Turkey having a production structure based 99.8% on small and medium scale production facilities (Er, 2008), and a huge network of small workshops run by artisans and craftsmen has a potential to be made use of both in terms of design practice and in terms of design education. *Collaboration between these production structures and design schools* could provide for a compensation for the lack of workshop facilities in the schools. The collaboration projects between ITU and SMEs (for further reading see Er, 2008) provides one example for this; however working with even smaller workshop where the designer can have direct interaction with the artisan provides a better *communication and collaboration between designers and craftsmen*. This communication is a two sided process, which puts the design student in a similar position to the apprentice of the craftsman and also allows the craftsman to gain an insight into design, which he can use to improve his own work. These structures also provide an opportunity for designers in terms of getting their creative ideas into action which are harder to get through larger production structures. This opportunity was marked by many interviewees as *liberating the designer* from the constraints imposed by the large scale industry. Being able to produce the design herself or by working with craftsmen in small workshops , give the designer a chance to take her own risks and produce prototypes for marginal design ideas. This model is quite common in Europe and America where designers produce their prototypes and exhibit them at design fairs and exhibitions to get order for larger production. Turkey's advantage at this point due to the above mentioned network of small production structures was emphasized during the interviews. One good example could be the Turkish design consultancy Autoban, which collaborates with workshop around Galata to produce limited edition designs.

Autoban has earned itself an international reputation due to the peculiar crafted nature of their products.

On the other hand, within contemporary design, it becomes harder for the designer to have control over all aspects of design and production. Thus, the issue of *specialization in design education* becomes an issue. The need for specialization also accounts for the insufficiency of skills gained by the student in terms of craftsmanship, interaction with material and knowledge in manufacturing methods, because design has become such a vast field that it is impossible to give the student an education comprising all aspects of it. Thus, several interviewees emphasized the need for specialization in design practice and accordingly education.

Other concepts relating to design education were *experimentation* and *tendency to minimalism*, which were emphasized by the lack of the first and excessiveness of the latter in design education in Turkey. For all the evaluations on education a re-organization of design education in Turkey was proposed, which needed a re-consideration of the curriculum and enhancement of facilities of design schools, however it was also stated that this was not an easy task to accomplish.

In the academic context, craft in design research in Turkey is mainly stated as being studied in a *traditional* manner, as referring to certain traditional handicrafts and their methods and materials, and these traditional craft are generally interpreted as under the danger of extinction. On the other hand, another point stated by Kaya in the interview was that there is a *lack of communication between academicians* in Turkey due to the lack of a craft council or the like. Researchers do not have a possibility to update each other about their own research and most valuable research remains unrated.

Another topic of major emphasis the role of craft knowledge in the *self sufficiency of the designer*. Here, craft knowledge does not only cover the knowledge of traditional crafts, but also a practical knowledge of how to do things, how to handle a material and how to make decisions on the manufacturing process. This argument was mostly based on the necessity of this type of knowledge for a designer, even in the case he does not make practical use of it. This knowledge enables the designer to make decisions on his own in the design and manufacturing process. It spares the designer from wasting labor on things that cannot actually be produced and enables him to

insist on things that can be done by showing his sufficiency and proficiency in handling his tasks.

The emphasis on designers working with small producers on prototype basis or one off productions, brings up another discussion, that of the relevancy of the “industrial” in front of today’s design. If we are talking about industrial design, most of the above discussions become irrelevant as “industrial” by definition refers to machine production and thus has a limited area left for the concept of craft. However, design, or product design, which is an expression gaining assent lately, is much more open to experimental work done by the hand and the effect of manual in the design process in terms of *thinking through the hand*. Thus, an emphasis occurred on the need for distinction between *design vs. industrial design*.

Another aspect that became a subject of discussion was *inspiration from cultural heritage*, of which craft forms a part. However, as has been noted above, the use of culture as inspiration for design runs the *risk of corruption* if it is not interpreted with respect. One view on craft’s use as inspiration was that this serves to add the product a *market value* due to its character of authenticity in the monotype market. Craft as in terms of hand production is being used to provide a *uniqueness and customization* to the products in the market, thus defining them as factors of differentiation from the “ordinary”, “banal” mass produced good. The added value due to the uniqueness of these products generally place them in the luxury market, in forms of *niche markets* for the elite customer. Hand produced Aston Martin Lagonda cars were already given as an example for this phenomenon.

Inspiration from tradition is another aspect relating more to the functional characteristics of a product. At this point, tradition serves as a verification of a conventional form. Craft objects, being defined by the repetition of form and process through time, propose that the specific form of the object is just the “right form” which has remained through centuries. Thus, inspiration from the forms and processes of craft provides a secure point of departure for design.

Another aspect that was emphasized specifically for the context of Turkey was that craft is being used for *inspiration at an iconic level*. The formal characteristic of craft are being copied or re-evaluated; however, it is generally disregarded that the form of the craft object is the direct result of its production process. In this sense, designs based on the iconic use of craft results in superficial objects without actual loyalty to

the real object. What is proposed instead is that craft should be understood not as an object category to be formally interpreted, but as a method with its own characteristics and values that gives certain types of objects; and thus, the method should be evaluated to end up with designed object carrying the actual values of that specific craft. Again with the same logic, when design acts as a factor to preserve and enhance craft, it should focus on *preserving the skill and technique* rather than specific objects and forms.

The idea that, if craft is to be reformed and *adapted to the modern context* design is to play the main role in this, was another dominant concern in the discussions. The propositions for the exact nature of this role were various though. One view is that *designers can act as organizers* within this reformation process of craft, guiding and acting as consultants for practitioners of craft to improve their production and proposing new models that are both suitable for the production of that specific craft technique and suitable for the consumption patterns of the modern society. However, at his point it becomes very important that the designer *understands the dynamics of contemporary craft*. The designer should understand the social, economic, psychological and demographic structure in which craft production takes place, and should first earn his credibility within that structure in order to ensure that his interventions are really accepted by the craft community. Otherwise, it becomes very hard to make lasting effects on the craft production, as the craft discipline, especially in Turkey has a *conservative* structure and is not very open to outside interventions. Thus, as exemplified by the problems Enşici encountered in his Mardin project, craftsmen should first understand and believe in the profit of design's intervention to their discipline. Thus, the *designer's role as an educator* becomes important at this point.

Another approach is that *designers should act as participants* in the process of social transformation of crafts. Kaya, puts her emphasis specifically on the concepts of informal economy and in-house production in Turkey, which constitutes major part of the economic activity in the country. Kaya defined activities that started as amateur in-house production, but later evolved into a source of income as *amateur professional* activities, and stated that designers can get from as well as give to these people, and there could be an unconscious information exchange that could

contribute to both sides. Thus, designers' role as a transformer of craft, should not be as outside interventors, but as participants in the process.

Besides, the collaboration of designers with local producers has a potential to provide employment for the local, and thus becomes a means to contribute to the economic development and well being of these people, which can be interpreted within the scheme of *social sustainability*. Besides, this same collaboration can provide the designer to work with much *flexible* production structures, that s/he can mould and orient according to his/her needs. Within these flexible structures open to experimentation, boundaries defined by conventional methods can be pushed and changes can be made easily and at short notice.

The flexibility provided by small scale or manual production also constitutes a possibility to make decisions for saving of resources such as material or energy as in the case of Gönül Paksoy, where she can make use of every bit of fabric due to the flexibility of hand production. The same would not be possible if her designs were produced by machines, which would have to follow a defined pattern of production, producing a lot of waste material.

Within the scheme of globalization, local values gain a differentiating character. Thus, design's intervention on craft can also be at a level of transforming the local to gain a place in the global context. However, this needs a careful calibration not to lose the essence of the local while transforming it. The *level of intervention of the designer* became a concern for some of the participants, as it was stated important to respect the essential structure of the local context.

The *globalization of production* structures, with most of the production activities being transferred to the Far East countries has also acted as a factor contributing to the decay of local craft production. As labor and raw material are very cheap in these countries, it becomes much convenient to import rather than produce. This has affected craft practice, making production redundant and propelling many craftsmen to become tradesmen instead.

6. CONCLUSION

This study has aimed at providing a conceptual scheme for a discussion structured around craft in the context of contemporary product design, and has done so by identifying key concepts of consideration regarding craft in relation to various concepts including art, technology, economy, society and culture.

The results of the research, that have been visualized in Figure 5.15 demonstrate that the most dominant subjects of discussion when considering craft and product design today are “redefining craft between disciplines”, sufficiency of design education”, and “self-sufficiency of the designer”.

“Redefining craft between disciplines” stands for a range of issues regarding what it means when we pronounce the word *craft* today. As stated by most of the interviewees, the traditional definitions of craft does not suffice today. Craft, which used to designate a certain production structure based on manual labour, direct interaction with the material, repetition of traditional forms and the economy of the individual; today needs to be reconsidered in a much wider sense considering conceptual thinking as well as manual labor, virtual material as well as real material and innovative approaches both in form and technique as well as loyalty to tradition. Craft’s position in the global scheme also adds to this versatility, as it becomes difficult to identify a craft object in terms of its authenticity. Authenticity is not easy to define in the present scheme as the local loses its purity under the effect of the global. At this point, the merging of craft and design provides a pseudo-authenticity, not by a true loyalty to the local, but by creating an illusion of it, which reflects on the designed product as an added value in the market.

Within this scheme of vaguely defined boundaries, the realms of art, craft and design no longer constitute different entities, but their borders find different forms when approached from different aspects. Considering craft and design, the dominant position that came out of the interviews is that craft is an indispensable part of design. Among dominant approaches were opinions equating craft and design, opinions regarding design as the new craft of our age, and opinions drawing a

distinction between craft and design on the base of creativity, defining design as a combination of craft and creativity.

The second dominant topic is “sufficiency of design education”. The reason for the dominance of this topic probably emerged as the interviewees were all coming from a Turkish background; and is thus specific to the context of Turkey. The topic of education was emphasized by most interviewees, regarding the insufficiency of workshop practice in the design curriculum in Turkey. The common position in this respect came out to be that workshop practice in design education in Turkey is at a low level compared to other more developed countries. As has also been stated in Part 4, when discussing the development of Industrial Design in Turkey, comparing the design curriculum in the present times to the 1960s when design education was newly developing in Turkey, it can be said that workshop practice has diminished considerably. As stated both by the literature and the interviewees, this deficiency is due to the limited resources and funding available for universities. The vast expansion of design schools and increased amount of students were not met with a similar increase in workshop facilities, and thus, the outcomes of the interviews converge to the position that design graduates are generally not equipped with sufficient skills in working on a real material in a real workshop. However, it should also be noted that most of the interviewees, although stating that there should be much more facilities for hands-on production for students, are also quite satisfied with the education they had. This can be attributed to a general attitude of conformity in the Turkish context, stating that things should be better, but preserving a respect for the present state at the same time.

Another important outcome for the Turkish context is that, although workshop facilities are limited in educational institutions, there is a very developed network of artisan workshops which are the extension of the Turkish craft tradition dating back to very old times. This structure was emphasized in the interviews as an invaluable source both for design students and for designers working in the market. The collaboration between designers and craftsmen was a dominant proposal by the interviewees, stating the advantages of uniting the skills of craft and design possessed by different bodies. This network of workshops could also provide a solution in the domain of education. In case of cooperation between design schools and workshops outside school, this cooperation could serve beneficial for both

parties as the school gets access to facilities which are not constituted within its own body, and the workshop get introduced to prospective designers, which could prove to form lasting professional relations between the two.

This network of workshops, which is specific to the Turkish context, brings the discussion to the third dominant topic, “craft liberating the designer”. The research results demonstrate that the discourse around craft within the context of design is dominated by the implications of manual labor and self-sufficient production of the designer, which are viewed as potentially very advantageous in terms of enhancing the designer’s creativity and freedom of choice. The designer’s ability to become a craftsman himself frees him from the constraints of large scale production, and enables him to work self-sufficiently without dependence to any outside body. This model, which is more common in Europe and America, especially in England, Netherlands and Germany is newly being recognized in Turkey with young designers aspiring to open their own workshops where they can liberate their creativity. This model of the workshop based designer, akin to the designer-maker of the 1980s, opens the way to conceptual approaches to design as the designer is enabled to play at the boundaries of art and design, exploring the possibilities of materials and new technologies as he is liberated from the constraints of industry. However, for this approach to be sustainable in Turkey, “a developed design culture to appreciate products that are more than functional and economically viable” is needed, together with an economy developed enough to sustain such a production and consumption pattern.

It also becomes necessary at this point to draw a distinction between design and “industrial” design, the former being associated with the craft ethos of the designer-maker, and the latter with the rationalist mass production of goods. These two notions of design and industrial design have to co-exist in the contemporary times as they address separate demands from separate social, cultural and economic orders.

Regarding the five domains of discussions that have been identified in Section 5.1, it can be seen from Figure 5.16 that “craft as a factor in design” has been the most dominant one. This is not surprising as the interviewees were chosen mostly among practitioners of design, and their main concern was craft’s practical implications for their domain of work.

One last comment would on possible topics for a further study on craft and design. Studying the historical evolution of art, craft and design, it is interesting to observe a similar dichotomy between the virtual material and the real material within the context of design, to that of the dichotomy between the conceptual and the material within the context of art. Another dichotomy in the art discourse, the functional vs. the non-functional, has also evolved within the design discourse with the emergence of conceptual design or designart as termed by Alex Coles (2005) in opposition to functional design. This dichotomy can also be linked to the transfer of certain design pieces from the department store to the gallery similar to craft's transfer from the workshop to the gallery. Whether there is an affinity between these notions could constitute the topic for further research.

REFERENCES

- Adamson, G.**, 2008: Thinking through Craft, Berg, London, UK.
- Adorno, T.**, 1968: Aeshetic Theory, Athlone, London, UK.
- Alastair, D.**, 1990: Modernism: Modernist Design 1880-1940, Norwest Corporation, Minneapolis, USA.
- Alpman, N.**, 2009: Ustadan Çırağa, Dededen Toruna Anadolu'nun Elleri, Halkbank, Ankara, Turkey.
- Arnadottir, A. S.**, 1999: Vernacular Furniture Crafts to Design, Scandinavian Journal of Design, vol 9, 75-93.
- Artun, A.**, 2009: Geometrik Modernlik: Bauhaus Enternasyonalı ve Türkiye'de Sanat, in Bauhaus: Modernleşmenin Tasarımı: Türkiye'de Mimarlık, Sanat, Tasarım Eğitimi ve Bauhaus, ed. Artun, A., Aliçavuşoğlu, E., İletişim, İstanbul, Turkey.
- Ashbee, C. R.**, 1908: Craftsmanship in Competitive Industry. In The Industrial Design Reader, ed. Carma Gorman, 2003, Allworth Press, New York, USA.
- Asher M.**, 2009: Tatbiki Güzelsanatlar Okulunun Eğitim İlkelerinin ve Çalışma Yöntemlerinin Uygulanmasında Alman Bauhaus ve Werkkunstschule Adlı Okulların Etkinlikleri, , in Bauhaus: Modernleşmenin Tasarımı: Türkiye'de Mimarlık, Sanat, Tasarım Eğitimi ve Bauhaus, ed. Artun, A., Aliçavuşoğlu, E., İletişim, İstanbul, Turkey.
- Attfield, J.**, 2000: Wild Things: The Material Culture of Everyday Life, Berg Publishers, London, UK.
- Aydınlı, S.**, 1996: Ürün Tasarımında Kitsch Kavramı Üzerine, Tasarımda Evrenselleşme, 2. Ulusal Tasarım Kongresi Bildiri Kitabı, İTÜ, İstanbul, Turkey.
- Bağlı, H.** 2001: Temsil Araçları Olarak Zanaat ve Tasarım: Turistik Nesnelere Üzerine Kavramsal Bir Analiz, PhD Thesis, İTÜ, Institute of Sciences, İstanbul
- Bağlı, H.**, 2009. Personal interview.
- Banham, R.**, 1996: A Critic Writes: Essays by Reyner Banham, ed. Banham M., Barker, P., Sutherland, L., Price, C., University of California Press, California., USA.

- Baudrillard, J.**, 1968: *The System of Objects*, Verso, New York, USA.
- Beggs, G.**, 2008: *Craft: Traditional Values and New Frontiers*, Congreso Toledo: Craft+Innovatiin, The Tool for Future, Toledo, Spain, 24-25th October, 2008. http://www.fundesarte.org/congresotoledo/congreso_toledo.pdf
- Benjamin, W.**, 1936: *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, <http://design.wishiewashie.com/HT5/WalterBenjaminTheWorkofArt.pdf>, accessed at 28.03.2009.
- Bottomley, S., Goodwin, D.**, 2004: *Something Old/Something New: The Marriage of Digital-Craft*, Challenging Craft Conference Proceesings, Grey's School of Art Aberdeen, USA, 8-10th September, 2004. <http://www2.rgu.ac.uk/challengingcraft/ChallengingCraft/indexofpapers/indexofpapers.htm>
- Çalışkan, Y., İkiz, M.L.**, 2001: *Kültür, Sanat ve Medeniyetimizde Ahilik*, TC. Ministry of Culture, Ankara, Turkey.
- Çelikel, S.B.**, 2007: *A Research on the Possibility to Read Kitsch as Mediated Desire*, MSc. Thesis, ITU, Istanbul, Turkey.
- Bürdek, B. E.**, 2005: *Design: History, Theory and Practice of Product Design*, Birkhauser, Basel, Switzerland.
- Bozkurt, N.**, 1995: *Sanat ve Estetik Kuramları*, Sarmal Yayınevi, Istanbul, Turkey.
- Calinescu, M.**, 1987: *Five Faces of Modernity*, Duke University Press, Durham, USA.
- Coles, A.**, 2005: *Designart*, Tate Publishing, London, UK.
- Collingwood, R. G.**, 1938: *The Principle of Art*, Oxford University Press, Oxford, UK.
- Collins, M., Papadakis, A.**, 1989: *Post-modern Design*, Academy Editions, London.
- De Duve, T.**, 1994: *Echoes of the Readymade: Critique of Pure Modernism*. In *The Duchamp Effect*, ed. Buskirk, M., Nixon M., 1999, MIT Press, USA.
- Dewey, J.**, 1938: *Experience and Education*, Collier Books, New York, USA.
- Dormer, P.**, 1997: *The Salon de Refuse?*. In *Culture of Craft*, ed Peter Dormer, Bell & Bain, Glasgow, UK.
- Dormer, P.**, 1997: *Craft and the Turing Test for Practical Thinking*. In *Culture of Craft*, ed Peter Dormer, Bell & Bain, Glasgow, UK.
- Dormer, P.**, 1997: *Textiles and Technology*. In *Culture of Craft*, ed Peter Dormer, Bell & Bain, Glasgow, UK.

Dormer, P., 1997: The Language and Practical Philosophy of Craft. In Culture of Craft, ed Peter Dormer, Bell & Bain, Glasgow, UK.

During, S., 1999: The Cultural Studies Reader, Routledge, London, UK.

Enşiçi, A., 2005: Developing Local Crafts by Design, Joining Forces Conference Proceedings, University of Art and Design Helsinki, Finland. <http://www2.uiah.fi/joiningforces/papers/Ensici.pdf>, accessed at 24.04.2009.

Er, H.A., 2008: Yaratıcılığa Dayalı Rekabet Gücü: Endüstriyel Tasarımı KOBİ'lerle Buluşturmak , **Sanayi – İSO Dergisi**, August 2008, no. 509.

ER, Ö., Er, H.A. 2006: Design Research in the Periphery: A Review of the Foundations and Development of Characteristics of Industrial Design Research in Turkey, A/Z ITU Journal of the Faculty of Architecture, Vol.3, n.1-2.

Er, Kaya, 2008: Problems or Opportunities?: Overcoming the Mental Barrier for Socially Responsible Design in Turkey, The Design Journal, vol.11, issue.12, 159-182.

Esterberg, K. G., 2002: Qualitative Methods in Social Research, McGrawHill, Boston, USA.

Erkök, M., 2009. Personal interview.

Foster, H., 2000: Tasarım ve Suç, İletişim, İstanbul, Turkey.

Giulio, V., 2008: Craft and Design, Accomplices in Local Development, Congresso Toledo: Craft+Innovation, The Tool for Future, Toledo, Spain, 24-25th October, 2008. http://www.fundesarte.org/congresotoledo/congreso_toledo.pdf

Glaser, B.G., 1992: Basics of Grounded Theory Analysis: Emergence vs Forcing, Mill Valley, CA, USA.

Greenhalgh, P., 1997: The History of Craft. In Culture of Craft, ed Peter Dormer, Bell & Bain, Glasgow, UK.

Greenhalgh, P., 1997: The Progress of Captain Ludd. In Culture of Craft, ed Peter Dormer, Bell & Bain, Glasgow, UK.

Goldwag, A., 2007: Isms and Ologies: 453 Difficult Doctrines You've Always Pretended to Understand, Quercus, London, UK.

Gropius, W., 1919: Program of Staatliche Bauhaus in Weimar. In The Industrial Design Reader, ed. Carma Gorman, 2003, Allworth Press, New York, USA.

Günaltay, G., 2008: Turkish Delight, in *Turkish Delight*, p.7-19, Eds. Günaltay, G., Kohl, B., Conrad Citydruck&Copy GmbH, Berlin, Germany.

Güner, G., 1996: Endüstri ve Üniversite Eğitiminde Yaratıcılık Olgusunda El Sanatlarının Yeri ve Önemi, in *Tasarımda Evrenselleşme: İkinci Ulusal Tasarım Kongresi Bildiri Kitabı*, eds. Bayazıt, N., Çorbacı, F. K., Günal, D., 81-84, İTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, İstanbul, Turkey.

Gürpınar, A., 2008, *Tasarım ve Kültür: Ürün Tasarımı Eğitiminde Kavramsal Örüntüler ve Kültürel Göstergeler Üzerine bir Analiz*, MSc Thesis, ITU, Institute of Sciences, İstanbul

Hauffe, T., 1998: *Design: A Concise History*, Laurence King, London, UK.

Heidegger, M., 1971: *Building, Dwelling, Thinking*, in *Poetry, Language, Thought*, Harper Colophon, New York, USA.

Heskett, J., 2002: *Toothpicks and Logos; design in everyday life*, Oxford University Press, Oxford, UK.

Hickey, G., 1997: *Craft within a Consuming Society*. In *Culture of Craft*, ed Peter Dormer, Bell & Bain, Glasgow, UK.

Hughes, P., 2004: *A History of Engagement: The Troubled Relationship between Craft and Technology*, Challenging Craft Conference Proceedings, Grey's School of Art Aberdeen, USA, 8-10th September, 2004. <http://www2.rgu.ac.uk/challengingcraft/ChallengingCraft/indexofpapers/indexofpapers.htm>

İngin, A. K., 2009. Personal interview.

İngin, A. K., 2006: *Kentsel Ölçekte Tasarım-Üretim İlişkisi: Şişhane Örneği*. In *Türkiye'de Tasarımı Tartışmak: III. ulusal tasarım kongresi bildiri kitabı*, ed. H. Alpay Er, İstanbul, Turkey.

Julier, G., 2000: *The Culture of Design*, Sage, London, UK.

Karakuş, G., 2007: *Contemporary Turkish Design*, in *Turkish Touch in Design*, ed. Karakuş, G., Tasarım Yayın Grubu, İstanbul, Turkey.

Kaufmann, E., 1950: *What is Modern Design?* In *The Industrial Design Reader*, ed. Carma Gorman, 2003, Allworth Press, New York, USA.

Kaufmann, R., 1991: *Introduction text to International Furniture Design for the 90s*, PBC International, New York, USA.

Lambert, L., 1991: *Introduction text to International Furniture Design for the 90s*, PBC International, New York, USA.

Lees-Maffei, G., Sandino, L., 2004: *Dangerous Liaisons: Relationships between Design, Craft and Art*, *Journal of Design History*, vol.17, no.3, 207-219.

Lippard, L., 1997: Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972, University of California Press; USA.

Mazanti, L., :2004, Re-reading the Functional: A new position for contemporary craft (or, is there a craft after tacit?). Challenging Craft Conference Proceedings, Grey's School of Art Aberdeen, USA, 8-10th September, 2004. <http://www2.rgu.ac.uk/challengingcraft/ChallengingCraft/indexofpapers/indexofpapers.htm>

Metcalf, B., 1997: Craft and Art, Culture and Biology. In Culture of Craft, ed Peter Dormer, Bell & Bain, Glasgow, UK.

Miles, M.B., Huberman M., 1994: Qualitative Data Analysis: An Expanded Source Book, Sage, London, UK.

Mink, J., 1995: Marcel Duchamp 1887-1968: art as anti-art, Taschen, Cologne, Germany.

Morris, W., 1889: The Lesser Arts. In The Industrial Design Reader, ed. Carma Gorman, 2003, Allworth Press, New York, USA.

Muthesius, H., 1911: Aims of the Werkbund. In The Industrial Design Reader, ed. Carma Gorman, 2003, Allworth Press, New York, USA.

Myerson, J., 1997: Tornadoes, T-squares and technology: Can Computing be a Craft? In Culture of Craft, ed Peter Dormer, Bell & Bain, Glasgow, UK.

Novak, J. D. & A. J. Cañas, 2008: The Theory Underlying Concept Maps and How to Construct Them, Technical Report IHMC CmapTools, Florida Institute for Human and Machine Cognition, USA

http://cmap.ihmc.us/Publications/ResearchPapers/TheoryCmaps/TheoryUnderlyingConceptMaps.htm#_ftn1

Ödekan, A., 2008: A Resource for Design: Traditional Handicrafts from Anatolia, in *Turkish Delight*, p.19-53, Eds. Günaltay, G., Kohl, B., Conrad Citydruck&Copy GmbH, Berlin, Germany.

Paksoy, G., 2009: Personal interview

Pevsner, N., 1960: Pioneers of Modern Design, Penguin, London, UK.

Pye, D., 1968: The Nature of Arts and Workmanship, Cambridge University Press, UK.

Ray, A., 2008: Cultural Diversity the Source of Inspiration, DesignED Asia Conference Proceedings CD, Hong Kong Polytechnique University, Hong Kong.

Rees, H., 1997: Patterns of Making: Thinking and Making in Industrial Design. In Culture of Craft, ed Peter Dormer, Bell & Bain, Glasgow, UK.

Reynie, D., 2008: Opportunities for Future: Congresso Toledo: Craft+Innovation, The Tool for Future, Toledo, Spain, 24-25th October, 2008. http://www.fundesarte.org/congresotoledo/congreso_toledo.pdf

Risatti, H., 2007: A Theory of Craft, The University of North Caroline Press, USA.

Sakaoğlu, N., Akbayar, A., 1999: Osmanlı'da Zanaat'ten Sanata, Körfezbank, Istanbul, Turkey.

Samanidou, I., 2008: Interweaving Craft and Design. A Maker's Perspective, Congresso Toledo: Craft+Innovation, The Tool for Future, Toledo, Spain, 24-25th October, 2008. http://www.fundesarte.org/congresotoledo/congreso_toledo.pdf

Santos, J. C., 2008: Trends Evolution in the Craft Market, Congresso Toledo: Craft+Innovation, The Tool for Future, Toledo, Spain, 24-25th October, 2008. http://www.fundesarte.org/congresotoledo/congreso_toledo.pdf

Sparke, P., 2004: An Introduction to Design and Culture, Routledge, London, UK.

Stevens, D., Redefining Craft from Front, Back and Side to Side. <http://redefiningcraft.dennisstevens.net/>

Stevens, D., 2008: Craft/Design Remix: Community/Contexts – Identity/Making, Congresso Toledo: Craft+Innovation, The Tool for Future, Toledo, Spain, 24-25th October, 2008. http://www.fundesarte.org/congresotoledo/congreso_toledo.pdf

Sürür, A., 1983: Batı Örneğinde El Sanatları ve Türkiye'de El Sanatlarının Konumu, in *1.Uluslararası El Sanatları Sempozyumu Bildirileri*, Ed. Öztürk, İ., Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İzmir, Türkiye.

Sürür, A., 1983: Güzel Sanatlar Eğitiminde Geleneksel Biçimlerin Çağdaştırılması Sorunları ve Bunlara İlişkin Örnekler, in *1.Uluslararası El Sanatları Sempozyumu Bildirileri*, Ed. Öztürk, İ., Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İzmir, Türkiye.

Şatır, Ş., 1984: Geleneksel Türk El Sanatlarının Çağdaş Gelişimi Açısından Tasarımın Artan Önemi, in *1.Uluslararası El Sanatları Sempozyumu Bildirileri*, Ed. Öztürk, İ., Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İzmir, Türkiye.

Şatır, S., 2009: Türk Tasarım Kimliği Üzerine Düşünceler, in Türkiye'de Tasarım Tarihi ve Söylemi, Türkiye Tasarım Tarihi Topluluğu Yayınları, İstanbul, Turkey.

Şenocak Akman, O., 2009: Personal interview.

Turan, G., 2008: On the Past of Tradition and Design in Turkey, in *Turkish Delight*, p.53-62, Eds. Günaltay, G., Kohl, B., Conrad Citydruck&Copy GmbH, Berlin, Germany.

Veblen, T., 1899: Pecuniary Cannons of Taste. In *The Industrial Design Reader*, ed. Carma Gorman, 2003, Allworth Press, New York, USA.

Viancha P.C., 2004: Design + Craft + Artisan Communities = sustainable development of cultural identities - experience in Colombia, Challenging Craft

Conference Proceedings, Grey's School of Art Aberdeen, USA, 8-10th September, 2004.

<http://www2.rgu.ac.uk/challengingcraft/ChallengingCraft/indexofpapers/indexofpapers.htm>

Wilson S., 2004: Craft, not Design, Challenging Craft Conference Proceedings, Grey's School of Art Aberdeen, USA, 8-10th September, 2004.

<http://www2.rgu.ac.uk/challengingcraft/ChallengingCraft/indexofpapers/indexofpapers.htm>

Wright, F. L., 1901: The Art and Craft of the Machine. In The Industrial Design Reader, ed. Carma Gorman, 2003, Allworth Press, New York, USA.

Yasa Yaman, Z., 2009: Bauhaus ve Söylemleştirilen İç mekan Anlayışı: Yeni Yaşam, Yeni Dekorasyon, Yeni Mobilya, , in Bauhaus: Modernleşmenin Tasarımı: Türkiye'de Mimarlık, Sanat, Tasarım Eğitimi ve Bauhaus, ed. Artun, A., Aliçavuşoğlu, E., İletişim, İstanbul, Turkey.

Url-1 <<http://www.madeinsishane.blogspot.com/>>(reached 30.04.2009)

Url-2 <<http://www.columbiachronicle.com/paper/arts.php?id=2251> > (accessed 30.04.2009)

Url-3 <<http://www.counterfeitcrochet.org/> > (accessed 30.04.2009)

Url-4 <<http://diytrunkshow.com/about/> > (accessed 30.04.2009)

Url-5 <<http://www.maartenbaas.com/>> (accessed 30.04.2009)

Url-6 <<http://www.industreal.it/> > (accessed 30.04.2009)

Url-7 <<http://www.craftivism.com/> > (accessed 30.04.2009)

Url-8 <<http://craftivism.com/blog.html/>> (accessed 30.04.2009)

Url-9 <<http://www.reuberhenning.de/en/index.php?page=qualitaet.html> > (accessed 30.04.2009)

Url-10 <<http://www.demakersvan.com/>> (accessed 30.04.2009)

Url-11 <<http://www.tordboontje.com/>> (accessed 30.04.2009)

Url-12 <<http://www.kennethcobonpue.com/> > (accessed 30.04.2009)

Url-13 <<http://www.pietheineek.nl/en/about-us> > (accessed 30.04.2009)

Url-14 <<http://www.craftscouncil.org.uk/> > (accessed 30.04.2009)

Url-15 <<http://www.ianmcintyre.co.uk/>> (accessed 30.04.2009)

Url-16 <<http://www.aidtoartisans.org/>> (accessed 11.05.2009)

APPENDICES

APPENDIX A.1 : Survey questions and answers

APPENDIX A.2 : Transcripts of interviews

APPENDIX A.1 : Survey Questions and Answers

/eys.com View Results

http://www.freeonlinesurveys.com/viewresults.asp?surveyid=

Results for: Zanaat ve Modern Tasarım Üzerine bir Anket Çalışması

1) Kişisel bilgiler

1. Adınız, Soyadınız:
2. Mesleğiniz:
3. Aktif çalışma alanınız:
4. e-mail:

2) "Zanaat" kavramını kısaca tanımlamanız gerekse nasıl tanımlarsınız?

(all results shown)

- Zanaat el becerisi gerektiren cesitli tekniklerle islevsel bir urun ya da sanat eseri yaratma surecidir. Fakat gunumuzde daha cok nostalgik bir kavram haline geldigini dusunuyorum. Zanaat gunumuzde daha cok sanatın bir parçasi haline geldi.
- zanaat askınsal eylemdir. isin icine dusunsel ve duygusal buutlar girse zanaat sanata evrilir/donusur.
- GÜNLÜK HAYATTA KULLANILAN OBJELERİN İMALATI, BU İMALAT ESNASINDA OBJELERİN ZANAATKARA GÖRE DEĞİŞKİMLER GEÇİRMESİ
- usta çırak ilişkisine dayanan, el ustalığı gerektiren bir iştir.
- Ustalaşmış bir alanda el ile üretim yapılması.
- Zanaat kumulatif bilgi birikiminin yapma faaliyetine yönelik olduğu meslek alanlarıdır.
- yaratıcıktan ziyade ustalık ve beceri ile bir işi-gereksinimi karşılamak diyebilirim
- yaratıcı düşünce ve el ustalığının işe yarar yada süs amaçlı ürüne dönüştüğü bir başka çağ birey-ekonomi olgusu.
- ürünler üzerinde belirleyici faktör olarak standartlaşmış endüstri aletlerinin değilde, insan emeğinin ön planda olması
- Ustalık, beceri ve deneyim gerektiren el işi üretilmektedir.

3) Kendi yaptığınız işi kısaca tanımlar mısınız?

(all results shown)

- Metal teknikleri ustune yogunlasmis olsam da farkli malzemeler de kullanarak cagdas mucevher tasarımları ve sanat eserleri üretiyorum.
- tasarım araştırmacısı
- BELLONA MARKASI İÇİN PANEL MOBİLYA TASARIMI
- seri üretim için tüketici ihtiyaç ve problemlerine yönelik, estetik, işlevsellik, ergonomi, malzeme bilgisi, pazarlanabilirlik, üretim yöntemleri gibi çeşitli kriterleri gözetenek, yeni ürünler tasarlamaktır.
- Araştırma görevlisi-derse girip çıkıyorum
- Kisi kullanımı amaçli uretilen/ uretilecek endustri urunlerinin kavramsal ve fiziksel tasarımları.

5/31/2

- Firmaların ürün kimliğine göre ambalaj tasarımı yapmak.
- endüstriyel ürün tasarımı ve grafik tasarım.
- bakırdan ev ve bahçe aksesuarları yapan ihracatçı bir firmada tasarım ve üretim takibi işlerinden sorumluyum
- Bir iç mimarlık ve tasarım ofisinde tam zamanlı olarak, iç mimari projelerin uygulama projelerini hazırlamak, uygulama sürecinde kontrolörlük yapmak, bunun dışında ayrıca dışarıdan serbest olarak özellikle züccaciye sektöründeki çeşitli firmalara endüstriyel ürün tasarımları yapmak.

4) Yaptığınız işte zanaat kavramının bir yeri olduğunu düşünüyor musunuz?

(all results shown)

- Yaptığım iş bir zanaat kolu olan metal işlemeciğini içeriyor. Zanaatin yeri işlerimde çok büyük.
- her sanatın güçlü bir zanaat yonu vardır, bu interaktif tasarım bağlamında yazılan kod ve tipografide kendini gösterir, o yüzden evet.
- **EVET, ESKİ MOBİLYA USTALARININ ETKİLERİNİ HALA GÖRMEK MÜMKÜN**
- evet olmalı, fakat değişen tasarım dünyasında zanaatin usta-çırak ilişkisine benzer tasarımcı-öğrenci yoluyla desteklenmesi gerektiğine inanıyorum. Ayrıca el ustalığında aletlerin yerini çizim kalemleri ve bilgisayarların almasıyla "zanaat" in getirdiği ustalık anlayışı değişmiştir.
- Hayır
- Evet düşünüyorum. Yaptığım işte zanaatçilerle yakın çalışma durumunda olabiliyorum ve zaman zaman zanaat öğretilerini tasarıma yansıtmam gerektiğini düşünüyorum.
- evet düşünüyorum.
- yeteneğin kullanımı açısından benzerlikler var, projeler takım çalışması ve çoklu karar mekanizmaları ile zanaat dan hayli uzaktır çoğu zaman.
- kesinlikle. Biz yaptığımız işte özellikle zanaat faktörünün olmasına özen gösteriyoruz. Yapılan tasarım iyi bir tasarım olsada, bu günümüzün gelişmiş endüstri ortamında herkesin yapabileceği bir ürün niteliğinde ise, bizim için avantaj sağlayacak bir ürün olmamış oluyor.
- Şu an yaptığım işlerde zanaat kavramının bir yeri olduğunu düşünmüyorum. İşlerim çok büyük bir yoğunlukla bilgisayar üzerinden yürümekte. Bütün uygulama çizimleri ve fikirlerin görselleştirilmesi bilgisayar programları aracılığıyla gerçekleşmekte.

5) Günümüz tasarımında zanaat kavramının bir önemi olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?

(all results shown)

- Zanaat işlevsel ürün ihtiyacından doğmuş olduğu için tasarımın ilk aşamasıydı zamanında denebilir. Şimdi ise endüstri devriminin ardından zanaat bir ihtiyaç olmaktan çıktı. Gene de üreten tasarlayan kişinin yaklaşımına bağlı olarak zanaat ürün tasarımında yer edebilir. Fakat el emeğinin değeri seri üretime göre çok yüksek olduğu için endüstriyel tasarımda zanaat fiziksel olarak yer alamaz artık. Zanaat kavramı tasarımla yorumlanabilir ama. Nasıl olduğunu bilmiyorum, ustane düşünmek gerek.
- zanaat, tasarımın karakter vasıflarından biridir, bu bağlamda zanaatsız tasarım karakterlidir diyebiliriz. zanaatin liberal bir sanat olan tasarımla ilişkisi muhafazakardır, örnek vermek gerekirse, stüdyodan çıkan bir proje işçilik yönünden kusursuz olduğu nispetce başarılıdır. zanaatin çağdas sanatlarla olan ilişkisiyse özgürlüktür, deneyselliği kaldırır, hatta deneyselliği yüceltir. jackson pollock' un dripping metodunu muhafazakar bir anlayışla ele alacak olsak ustada rahatlıkla işçiliği zayıf biri diyebiliriz mesela. o yüzden zanaat bağlamsaldır diye konuyu bağlayabiliriz. kolay gelsin:)
- **TASARIMCI, TASARIMLARININ NASIL OBJE HALİNE GELDİĞİNİ MUTLAKA YAŞAMALI, BU ESNADA ZANAAT, ZANAATKAR ORTAYA ÇIKIYOR.**

- Günümüz tasarım dünyasında artık zanaatın bir önemi kalmamıştır.endüstri ve seri üretim zanaati yoketmiştir çünkü.zanaatin öğretilerinden bir kısmı sürdürülebilir.
- Evet düşünüyorum, çok fazla endüstrileşme olduğu düşünülürse el emeği ama her türlü el emeği değil bu- incik boncuk değil ama kaliteli ve yerinde el emeğinin giderek önemli olacağını düşünüyorum çünkü bu tür ürünlerin daha kişilik ve ruhu yansıttığını düşünüyorum
- Evet esinlikle, cunku seri uretim ve kitle kullanimi amacli urunler de ozellesme ve kisellesme gerektiriyorlar ve bu sayede basarili oluyorlar (mutlu ediyorlar). Bu da zanaatin sundugu avantajlardan birisi.
- Bence çok ta önemli değil çünkü tasarımcı olarak ben genel bir konsept belirliyor ona göre formlarımı oluşturuyorum geri kalan işleri ustalar hallediyor
- günümüz tasarımcısı bilgiye ulaşma şekli, kullandığı araçları, ve ürünlerin ortaya çıkış hali ile çok farklıdır ama yine de geçmişten gelmiş bir zanaatçıdır. Yaratıcı düşünce ve el ustalığı adeta zamansızdır.
- Zanaat,ayırt edicilik sağlamak için önemli bir avantaj.Fiyatla rekabet, kalite ile rekabet; ürünlerin çok daha standart ve minimal olduğu durumlarda geçerli gibi geliyor.Bizim yaptığımız iş gibi dekorasyonun ve estetiğin ön planda olduğu durumlarda zanaatin önemli bir yeri olduğu düşüncesindeyim
- Zanaatin deneyim ve beceri gerektiren yanı tasarımın da bir gerekliliğidir. Ancak tasarımcı asıl olarak fikirleriyle var olur ve endüstriyel tasarım asıl amacı seri üretim için ürün geliştirmektir.

APPENDIX A.2 : Transcripts of the Interviews

INTERVIEW WITH ÜMİT ALTUN

G: Güneş Kocabağ

ÜA: Ümit Altun

G: Önce hani aynı kavramdan mı bahsediyoruz u bir açıklığa kavuşturmak için, zanaati tanımlamanız gerekse nasıl tanımlarsınız?

ÜA: Yani şimdi heralde el becerisiyle veya işte beceriyle iş yapan, para kazanan insanların yaptığı iş diyebiliriz.

G: Peki çağdaş tasarımda bir yeri olduğunu düşünüyor musunuz?

ÜA: Tabi ki.

G: Nasıl bir yeri olduğunu düşünüyorsunuz?

ÜA: Birebir örtüşüyor aslına bakarsanız. Yani sonuçta tasarım da bir nevi zanaat. Sanat diyemeyiz çünkü tam olarak. Bireysel yaratıcılığa bağlı birşey olmadığını düşünüyorum çünkü.

G: Tasarımın mı?

ÜA: Evet. Çünkü tasarımın yine insanların beğeneceği nitelikte birşeyler yapmak üzerine kurulu bir iş kolu olduğunu düşündüğüm için sanatın içerisinde çok fazla yer almadığını düşünüyorum. Yani direk tasarımcı kendi istediklerini yapmak gibi bir lüksü yok. Aslında bu tarafla zanaate yaklaşıyor zaten bana sorarsanız.

G: Peki tasarım süreci açısından baktığımızda artık böyle 3d teknolojiler falan, siz de 3d ile yoğun olarak çalışan bir insansınız...yani teknolojinin gelişmesiyle birebir zanaate, el işçiliğine bağlı şeyler biraz geri planda kalmıyor mu sizce?

ÜA: Aslında zanaatı sadece el işçiliği olarak tanımlamak doğru gelmiyor bana. Şöyle düşünün. Bundan 20 yıl önce teknik çizim masası, işte modeller, maketler üzerinde çalışırken sadece araçlar değişmiş oldu. Aslında kavram olarak baktığımız zaman yine aynı şeyleri yapıyoruz. Çok farklı değil.

G: Yani bu yeni teknolojiler de bir yerde çağımızın zanaati...

ÜA: E tabi evet, ben öyle görüyorum

G: Peki sizin tasarım ve üretim sürecinizden biraz bahseder misiniz. Nasıl geliyor projeler?

ÜA: Tasarım ve üretim sürecimiz...şimdi özet olarak ben anlatayım. İlk başta müşteriyle bir araya geliyoruz ve onun isteklerini anlamaya çalışıyoruz. Ne istediğini, hangi müşteriye, hedef kitlesine hitap ediyor. Ne tip üretim yöntemleriyle üretileceğini...daha sonra bu bağlamda bir araştırma, gözlem çalışması yapıyoruz. Araştırma, gözlem çalışmasından sonra topladığımız bilgileri kendi aramızda paylaşıyoruz ve fikir üretme aşamasına geçiyoruz. Fikir üretme aşaması bireysel de olabiliyor. Grup halinde brain stormingler şeklinde de olabiliyor. Bunların çıktılarını ana konseptler olarak görselleştiriyoruz. Daha sonra bu görselleştirdiğimiz konseptlerden istenilen niteliklere uygun 5-6 tane farklı alternatif üretiyoruz. Bu farklı alternatifleri ilk önce elle işte eskizler çizerek...yani elle dediğim işte aslında yine tabletlerle, bilgisayar ortamında...daha sonra da bilgisayarda 3 boyutlu olarak modelliyoruz. Görselleştirdiğimiz bu tasarım alternatiflerini sunuyoruz ve bunlar arasından seçilen bir tasarımı daha ileriye, üretime taşıyoruz. Orda ne yapıyoruz...işte parça tasarımları, onların refinementı...çünkü sadece görselleştirme amacıyla bitmiş oluyor. Ve en son kalıpcıya gidene kadar bütün aşamaları tamamladıktan sonra, hatta kalıptan çıkana kadar takibini yapıyoruz. Özetle bu.

G: E tabi bu süreçte çok iyi bir malzeme ve üretim bilgisi gerekiyor.

ÜA: E gerekiyor tabi.

G: Peki o nasıl kazanılır, yani okuldan yeni çıkan bir tasarımcı bu bilgilerle çıkıyor mu?

ÜA: Hiçbir meslekte okuldan çıkıp da yüzde yüz tamam oldum diye bir çalışma mümkün değil aslından. Başlıyorsunuz ve yavaş yavaş...tecrübe dediğimiz şey de o aslında. Yani okuldan çıktığınızda sizde temel bilgiler yüklenmiş oluyor. Bu temel bilgiler üzerine sizin çalışma yoğunluğunuz ve şeklinize göre...yani tecrübeyle tabi kişinin kendi isteğiyle veya ilgisiyle de doğru orantılı olarak kazanması mümkün. Yani zaman içersinde çünkü ne kadar üretimle iç içe çalıştığınıza bağlı olarak o malzeme bilgisini ve üretim bilgisini daha yetkin bir şekilde kullanmak ve öğrenmek ancak o şekilde mümkün. Ben hale 23 yıl, 24 yıl olmasına rağmen, hergün birşey öğreniyorum. E işte okulda bu bilgiyi paket halinde vermeleri mümkün değil tabi ama...belki biraz daha yetkin, biraz daha dolu olabilir o tarafları.

G: Yani siz kendi eğitiminizden...

ÜA: E kullandığımız var tabi ama tamamını öyle aldık da eğitimle başladık diyemeyiz yani.

G: Şöyle bir kaygı da var ki, eğitim pratikten kopup teoriye mi kayıyor...

ÜA: Yani bu şeyle ilgili aslında, okulların stratejisiyle ilgili. Her okul kendine göre bir öğretim sistemi belirliyor. O eğitim sistemine göre baktığımız zaman kiminde işte o teknik bilgileri yoğun olarak alabiliyorsunuz, kiminde daha sanatsal ağırlıklı bilgiler alabiliyorsunuz. İşte bu da aslında çakışan kavramlardan kaynaklanıyor. Yani zanaat, sanat kavramlarını söylediğiniz gibi, biz okuldayken de 20-25 yıl önce de bunları tartışıyorduk mesela. Yani ne kadarı sanat, ne kadarı değil. Ne kadarı teknik iş bizim işimizin diye. Doğrusunu isterseniz o zaman çok net karar veremiyordum buna ama, işte zaman geçtikçe tecrübe yaşadıkça yaptığımız işin içinde hem zanaat hem...daha doğrusu şöyle söylüyüm hem teknik iş, el becerisi, hem de yetenek ve sanat tarafı olduğunu görebiliyoruz. Ama bunun oranları yaptığımız işe göre değişebiliyor. Yani bir dekoratif obje tasarımı yapıyorsanız burda sanat ağırlığı daha fazla oluyor da, işte ne biliyim daha teknik işte endüstriyel bir ürün yapıyorsanız burada sanat kısmı biraz daha az oluyor. Dolayısıyla bunu da işte okuldan çıktıktan...yani branşlaşmak belki buna çözüm olabilir eğitimde, okulda. Ama branşlaşmak da hani Türkiye’de heralde olsa olsa 1-2 branş olabilir. Çünkü benim gördüğüm kadarıyla en yoğun sektörlerden birisi mobilya sektörü mesela. E mobilya sektöründe bu kadar çok tasarımcı çalışırken branşlaşmadan mezun olup gidip mobilya sektöründe çalışmalarını bana pek doğru gelmiyor açıkçası işte o dediğimiz pratik bilgi eksikliğinden dolayı...

(Ara verildi)

Yani yaptığımız işin niteliğine göre sonuçta işin içindeki oranlar değişebiliyor. Bunu da ben tecrübeyle kazanabildim ancak. Çünkü fazla teknik tarafa gittiğiniz zaman aslında endüstriyel ürün tasarımından çıkıp biraz tasarım mühendisliğine kaymaya başlıyorsunuz. Bizim burda genelde verilen eğitimler ise endüstriyel ürün tasarımı eğitimi, zaten adı üstünde. O yüzden de teknik taraf biraz daha zayıf olabilir. Ama bir miktar daha yoğun olması gerektiğine inanıyorum. Yani çünkü endüstriyel tasarımcının kendi başına bir takım kararları verebilmesi için...tamam bir ekiple çalışırsa da olabilir ama yine de o ekibin içerisinde etkin rol oynayabilmesi için en

azından üretim yöntemlerini, malzeme bilgilerini..bunları bilmesi gerekiyor, iyi bir şekilde. Hangi malzemedden üretecek, hangi yöntemle üretecek, tasarımı çünkü ona göre yapması gerekiyor. Aksi takdirde tasarım styling den ileri gidemiyor. Bunu da biraz tasarımcı kendisi kazanıyor, biraz okul veriyor. Ama yeterli oluyor mu dersenez, olmuyor. Ama bunun da bir çözümü var mı, eğitim müfredatının değişmesi gerekiyor ki bu da çok da kolay birşey değil diye biliyorum. Çok da iyi bilmiyorum, hocaların söylediği kadarıyla. Çünkü ben hocalarla da bu konuyu paylaşıyorum, konuşuyorum. Yani böyle olması daha iyi olur diye ama onların da yapabileceği çok fazla birşey olmadığını görüyorum. Yani sonuç olarak, dediğim gibi tasarımcının kendisine kalıyor biraz.

G: Peki 3d'ye tekrar dönersek, siz 3d'yi daha çok süreç içinde tasarımı geliştirirken mi kullanıyorsunuz, yoksa müşteriye presentasyon açısından, görselleştirme için mi?

ÜA: Biz her iki alanda da yoğun bir şekilde kullanıyoruz.

G: Yani süreçte 3d yeterli oluyor mu?

ÜA: Kimi zaman yeterli oluyor, kimi zaman olmuyor. Yani mesela şuna bağlı. Biz 3d veya 2 boyutlu çalışmalarını projenin niteliğine göre yapıyoruz. Yani mesela bazı projelerde 2 boyutlu çalışmak çok daha hızlı sonuçlar veriyor. Mesela şöyle söylüyim, bir duvar saati yapıyorsunuz. Duvar saati yaparken bunu 2 boyutlu görselleştirmek çok kolay ve hızlı, ama 3 boyutlu modellemek zaman alıyor. Yani bir tane alternatif oluşturacağımız yerde 3 boyutluda, 2 boyutluda, photoshopta yani bilgisayar ortamında yine 10 -20 tane yapabiliyorsunuz. Dolayısıyla bu tip bir projede 3 boyutlu tasarım alternatifi hazırlamak zaman kaybı gibi geliyor. Ama bir mesela daha farklı birşey, ne bileyim bir mutfak robotu, bir tost makinası, çay makinası yaptığınız zaman burda bir kere obje daha 3 boyutluya uygun bir obje olduğu için, 3 boyutluda onu modelleyip farklı açılardan render ettiğiniz için 3 boyutlu çalışmak daha mantıklı oluyor. Böyle seçiyoruz yani.

G: Benim asıl demek istediğim, mesela arkada modellerinizi falan görüyorm, maketler falan, onları kendiniz için mi yapıyorsunuz, müşteriye sunmak için mi?

ÜA: Kendimiz için de yapıyoruz, müşteri için de yapıyoruz. Yani ergonomik birtakım şeyleri görmek istediğimiz zaman kendimiz yapıyoruz. Bir tane hızlı prototipleme makinamız da var. İşte diyelim ki bir sistemin elle tutulacak parçasını yapıyorsunuz, e şimdi orda bilgisayarda modellemek tamam mümkün ama hiçbir

zaman için onun tam olarak ergonomisi birebir test etmeniz mümkün olmuyor bilgisayar ortamında. Dolayısıyla onun prototiplerini, modellerini yapıp işte elimize alıp açılarında, çapında, boyutlarında oynamalar yapıyoruz sonrasında. Bunu kendimiz için yapıyoruz. En son müşteriye sunuş, tasarımı seçtikten sonra, nasıl birşey olacağını göstermek için 1/1 prototiplerini yapıp, boyayıp, final halinde sunuyoruz. O da müşteri için yapılan kısım.

G: Evet...ben yani sizin pratik çalışmalarınıza yoğunlaştım ama zanaat, sanat...hani kavramsal olarak söylemek isteyeceğiniz birşeyler olursa aslında...

ÜA: Yani evet, zanaat dediğimiz şey sonuçta...yani biz modern zanaatkarlarız aslında bana sorarsanız. Yani eskiden bir ayakkabı üreten bir insan, veya bir bakır ustası...yani bir konuya yoğunlaşmış olması dışında bizden bir farkı yok. Yani çünkü o konularda hem üretim tarafını..yani müşterinin istediği şeyi yapıyorlar onlar da zaten, ben öyle ayırt ediyorum.

G: Bir de eski zanaatlerde şey de var, biraz tasarımdan farklı belki..bir geleneği tekrarlıyor. Yani buna yaratıcılık katanlar da var tabi ama olan bir formun tekrarlanması şeklinde genelde...

ÜA: Ama yani orda da mesela o ustanın özelliği kendi yorumuyla çıkıyor ortaya. Sonuçta tasarımda da bana sorarsanız yorum katmak tasarım dediğiniz şey...yani tasarımdaki yaratıcılık kısmı. Siz tamamen bambaşka birşey yapmıyorsunuz ki. Yani diyelim ki bir tane kalem yapıyorsunuz. Yapacağınız şey belli. Orda tamam patentlik birşeyler, farklı birşeyler kattığınız zaman ürün komple değişiyor ister istemez, ama bu o zaman da yapılıyordu sonuçta. Burda önemli olan şey...bir kere şunu hiçbir zaman için inkar etmiyoruz heralde...o yaptığımız şeyin bir kere fonksiyonunu bire bir yerine getirmesi must. Onun dışında onun üstüne birşeyler koymamız lazım. Onun üstüne koyduğumuz şey, yaratıcılık dediğimiz şey bir tasarımcının yorumu. İşte ben sade çizgileri severim, ne bileyim tarzım bellidir, renklerim bellidir, malzemelerim bellidir. Ben o malzemelerle, o renklerle o tarzda birşeyler yaparım, sen başka birşey yaparsın. Bu da aramızdaki farkı ortaya çıkarır. Ama sonuç olarak o ürün aynı işlevi yerine getirir. Dolayısıyla yaratıcılık da işin içerisinde yüzde yüz yok, yani yüzde yüz derken yani bu tamamen bambaşka birşey olmuyor. Bu tost makinasıyla yine bir tost makinası. Birisi yuvarlak hatlı oluyor, birisi daha keskin hatlı oluyor, birinde cam kullanıyorsunuz, birinde metal kullanıyorsunuz. İşte bunlar aradaki farkları doğuruyor zaten temel olarak. Yani olaya biraz şey baktığınız zaman,

hani böyle duygulardan arındırarak baktığımız zaman özü bu. Yani ona farklı anlamlar kazandırmak istediğimiz zaman, işte bir takım hikayelerle birlikte bunu ortaya çıkarıyoruz. O zaman da işte insanlar onu o hikayeye birlikte hatırladıklarında daha farklı, daha bir yere oturabiliyorlar. Dolayısıyla işte yani zanaatkarın yaptığıyla bizim yaptığımız arasında temel olarak çok büyük farklılıklar yok yani. Ha biz kendimiz üretmiyoruz o ayrı...zanaatkar üretiyor aynı zamanda. Ama yani tasarımda o yönü seçmiş insanlar da var işte biliyorsunuz tasarlıyor ve onu üretip satıyor. Bu da bir yöntem...

G: Türkiye’de biraz daha az sanki. Yani yurtdışında kendi stüdyosunda birebir tasarlayıp, üreten tasarımcılar daha fazla bize göre..

ÜA: O da yavaş yavaş oluşacak birşey. Yani o bir süreç meselesi. Öyle bir pazar oluşması lazım. Yani öyle bir pazar oluştuğu zaman eminim ki bura da çıkacak. Aslında biz de bunu düşünüyoruz. Mesela birçok şey yapıyoruz...yani o zaman aslında bana sorarsan kendin için birşey yapmış oluyorsun. Yani şimdi ben mesela böyle birşey yapmayı düşündüğüm zaman, müşteri ne ister, işte formda, veya beklentileri tarafından düşünmek istemiyorum doğrusu. Böyle birşey yapacaksam benim beğendiğim birşeyi yapacağım, karşımdaki, onu satın alacak insanlar da beğeniyorsa, yani benim estetik zevkimi ve yaklaşımımı beğeniyorsa onu satın alacaklar. Yani tutup da bir arçelik e bir beko ya tasarım yaptığınız zaman öyle bakamıyorsunuz, öyle yaklaşamıyorsunuz. Orda çünkü çok genel bir müşteri kitlesine hitap ettiği için oturup onların analizini yapmanız lazım ve onların estetik beğenisine göre birşeyler ortaya koymanız lazım. Üzerine de kendi yorumunuzu tabi ki katacaksınız. Ama birşeyler ürettiğiniz zaman direk kendi yorumunuzla birşeyler yapar ortaya koyarsınız. Onu beğenen alır, beğenmeyen almaz. O farklı birşey biraz daha.

G: Daha küçük çaplı üretimin avantajları...

ÜA: Daha zevkli olabilir yani tasarımcı açısından. Daha çünkü özgür bırakıyor aslına bakarsanız.

G: Siz de ilerde öyle bir yöne girmeyi düşünüyoruz dediniz.

ÜA: İstiyoruz, evet. Yani çok ilerde de olmayacak heralde. Yakın zamanda olabilir...kendimiz tasarlayıp kendimiz üretmek, ya da ürettirmek...

G: Bir de şey sorucam. Hiç böyle fikir olarak ilham aldığınız oluyor mu eski formlardan, işte zanaat ürünlerinden...sizin biraz daha modern çizgileriniz ama...

ÜA: Oluyor tabi oluyor..ama doğrusunu istersen ben kendi adıma ona çok inanmıyorum. Benim yaklaşımım şu , ben zaten 25 yıllık tasarımcı, işte 40 küsür yıllık hayat görüşümle oturup birşeyleri çiziyorum. Yani tabi ki birşeylerden, doğadan özellikle ilham almayı seviyorum. Ama nerde bu, mesela bir takım detaylarda. Ama ürünün bütününde böyle birşeyin zorlama olduğunu düşünüyorum. Bu detaylarda olabilir, ama genel olarak yaptığımız şey, özgün olmasının zaten koşulu o, yani oturup birşeyi kendimizin yaratması, o birikimle yaratması. Çünkü herkesin birikimi farklıdır. O zaten etkiliyor. Yani sizin alt yapınızdaki o gördüğünüz, bildiğiniz şeyler sizi o tasarımı yaparken bir yere yönlendiriyor. Ben bu noktaya çıkmasını seviyorum. Bize verilen eğitimin sistematığı genelde buydu. Yani farklı okulların, farklı şeyleri vardır, yaklaşımları vardır. Bazı okullarda mesela onu illa bir yere dayandırmak gibi bir kural var. Ben bu kadar böyle zorlama şeyleri sevmiyorum. Yani ben öyle birşey yapmak istiyorsam onu yapıyorum. Yani bu nerden çıktı, valla bilmiyorum, çıktı işte bir şekilde. Düşünüyorduk, karaladık, eskizler yaptık...yani çünkü çizerek düşünmek diye bir kavram var sonuçta. Biz tasarımcılar çizerek düşünüyoruz. Yani yazarak, işte şunu şurdan şöyle yaptım, böyle yaptım dediğiniz zaman o artık aynı heyecanı duyamayabiliyorsunuz. Ama işte bir karalamayla başladığınız zaman o sizi bir yere götürüyor. Nasıl gittiniz oraya onu da bilmiyorsunuz. Üst üste koya koya çiziyorsunuz ve sonuçta bir bakıyorsunuz ki bambaşka bir yere gitmişsiniz, hiç düşünmediğiniz bir noktaya gitmişsiniz. Bunu seviyorum.

G: Çok teşekkürler.

ÜA: Ben teşekkür ediyorum. Faydası olur umarım.

INTERVIEW WITH OYA ŞENOCAK AKMAN

G: Güneş Kocabağ

O: Oya Şenocak Akman

G: Biraz bahseder misiniz..eğitiminiz nedir, neden cama yöneldiniz?

O: Eğitimim güzel sanatlar akademisi. Bizim zamanımızda güzel sanatlar akademisiydi, bugünün Mimar Sinan Üniversitesi biliyorsun. Endüstri tasarımı ve iç mimarlık bölümünden mezunum. Bizim zamanımızda beş seneydi. O dönemde işte

hem okudum hem çalıştım, ama öğreniyim diye, hiçbir zaman para mecburiyetinden değil de...

G: Baştan beri cam üzerine mi çalıştınız?

O: Yo yo... ilk başta mobilya tasarımıydı. ...mobilya vardı, onların birsuru yeri vardı, Türkiye'nin en iyi iç mimarlık bürosuydu. Üç sene kadar orda çalıştım okurken. Ordan çıkınca Gorbon seramikte çalıştım. Şimdi kapandı. Şimdi tabi ki kişi olarak şöyle, ben her zaman için kendim de yapabileceğim şeyler üzerine gittim. Hiçbir zaman bir otomotiv sektörüne, ne biliyim bi beyaz eşyaya falan girebilirdim, çünkü o her zaman için endüstri tasarımcısı için hep bu açıklıklar vardı. Ama günün birinde bir atölye gibi birşey kurarsam hiçkimseye mecbur kalmadan kendi işimi yapayım. Yani çok çok büyük paralar harcamadan bu iş için. Çünkü bir de insanın bir özgürlük duygusu var insanın. Yani bir yere girip işte sizin tepenizde müdür, şu bu veya danışman, genel müdür...bütün o çerçevede onların şekillendirdiği bir yolda gitmek...çünkü onların fabrikası işte firmaları beyse...belli bir amaçları var belli bir imajları var ve siz de o yol neyse o yolun üzerinde birşeyler yapmak durumundasınız tasarımlarınızı bilmemnenizi. Ve o insan kendi ölçeklerine göre, kendi üretimine, kendi bakış açısına göre şekillendiriyor sizi. Onun için ben dedim ki öncelikle çok iyi öğreniyim ben bu işleri ve daha sonra kendim daha özgün ve özel çalışayım. Orda üç sene kadar ben seramiği çok iyi öğrendim. Ve ben her zaman için girdiğim andan itibaren direk orda atölyelere indim, farklı atölyelere işte alçı tornası bilmemne falan bütün onlarla çalıştım ve onları çok iyi öğrendim. Artık bir ürünü başından sonuna kadar yani modeliyle işte kalıbıyla malıbiyla çok iyi çıkarabilecek durumdaydım orda. Ordan çıktıktan sonra bi plastik sektörüne aralarda iş yaptım, tekstil sektöründe çalıştım. Ondan sonra da şişecama girdim. Şimdi şişecamda tabi iki şeyi çok iyi gördüm. Bir otomatik üretimi görüyorsunuz, dünya üçüncüsü zaten otomatik üretimde. Bir de ayrıca el imalatı bölümü vardı. El imalatı da tamamen el sanatı olarak işte üfleme falan, farklı kalıplar, işte aşhap kalıplar...olan kalıpların içinde yeni üretimler geliştirme gibi pekçok şeyi orda gördüm.

G: Bunlar ayrı müşteri kitlelerine hitap eden..

O: Tabi tabi..yani imalatı ayrı paşabahçe'de, otomatikler ayrı bir bölgede. Hatta otomatik kirklareli'de ayrı bir tesis kuruldu bizim dönemimizde. Yani böyle gitti...neden cam..yani tesadüf. Aslında bir de ben çok sevdiğim için buraya girdim. Çünkü Paşabahçe üç ay filan bekletti. Birsürü kişi müracat etmiş tasarım bölümüne. Ben de o dönemlerde çok da iyi başka teklifler aldım. Ama ben inatla Paşabahçe'yi bekledim. Camı çok sevdiğim için. Sonra cama girdiğimde de hep makinelerin içinde dolaşırdım. İşte nasıl açılıyor kapanıyor, nasıl oluyor, nasıl değişik şey olabilir, işte makinanın kolları farklı ne olabilir. El üretiminde mesela üflemeği öğrendim, işte o arada kesme dekor yapmayı öğrendim. Şimdi bakıyorsunuz onu orda bir ustaya öğretiyorsunuz. Usta onu kendine göre yorumluyor bilmemne...ay dedim bunlarla uğraşana kadar kendim öğrenirim. Yani ben işte hep böyle herşeyimi kendim yapabileceğim bir pozisyona gelmek için ordaki bütün herşeyimi de onun üstüne kurdum. Ondan sonra bir Kanada'ya gittik. Kanada'da cam okuluna gittim. O Kanada'da benim o paşabahçe'de sorduğum ve öğrenemediğim, aslında Paşabahçe'de de çok fazla bilinmeyen birsürü yöntemler vardı. Ama iyi kötü siz onu biliyorsunuz, yani isim olarak biliyorsunuz ama nasıl olduğunu bilmiyorsunuz. İşte Kanada'ya gittiğimde onların derslerini aldım. Özel derslerini oranın hocalarından. Ve orda tabi ki bir cam sanatı, adamların işte nasıl bakış açıları, bir cam sanatına, kalıp tepniğine...orası bana şunu çok kattı açıkçası... kafanızı çalıştırarak yapmayı düşündüğünüz herhangi birşeyi pekçok yöntemle yapabiliyorsunuz. O yöntemleri

kendiniz geliştirebilirsiniz. Farklı tipteki camları farklı şekillerde kullanarak çok değişik bir sürü bir sürü teknik olduğunu, ve bunu insanların kendileri düşünerek geliştirdiklerini gördüm orda. Yani her tasarımcının, cam sanatçısının kendine ait bir tekniği var. Bunu da kim yapmış, kendi geliştirmiş. Dolayısıyla işi, malzemeyi çok iyi öğrenerek, bunun onunla ilgili üretim tiplerini iyi öğrenerek her şeyi yapabileceğinizi orda gördüm. Burda malesef bir şey yapalım diyorsun olmaz diyorlar..

G: Şu anda da böyle mi durum?

O: E şu anda da var atölyeler böyle çünkü tutturdıkları bir şey var. Mesela borasilikat cam, iki tür lüsü var mesela bunun bir torna var onunla yapılıyor, ya da üflemeyle yapılıyor. Böyle bir imalat işte tamamen ustanın el becerisiyle...herbirinden çok farklı şeyler çıkıyor. Bunun özelliği ısıya dayanıklı olması. Bir de tekrar işleyebiliyorsunuz. Bakın orda boncuk var mesela, sonradan onu koyuyorsunuz. Ama bunu normal bir soda camında yapamazsınız. Mesela şurada normal benim o yaptığım, gördüğünüz gibi, burda bakın bunlar boru, borulara şunlar eklenmiş, bakın bu da boru bu da boru. Yani borucamın işte kendine özgü birtakım özellikleri var, işte bunları da çok kendinize özgü kullanabilirsiniz. Yani bana şöyle, Türkiye’de bu çok yok, yeni yeni oldu, Cam ocağıyla oldu. Cam ocağına çünkü yurtdışından çok gerçekten kendi konusunda uzman çok iyi insanlar geldi.

G: Cam ocağı hakkında bu işi öğrenmek için tavsiye ediyormusunuz?

O: Tabi cam ocağında bu işi öğrenip de gerçekten mesleğini bırakıp, bu işe yönelip, burdan para kazanan bir sürü insan var. Belki ilk başta ücreti biraz pahalı geliyor ama şöyle pahalı değil, bir kere cam pahalı, yani bir kere oranın benim bildiğim kadarıyla aylık 30-40 milyara yakın enerji gideri var. Hem de bütün o malzemeler dışardan geliyor. İthal ediyor onları. E bunların oluşumu falan pahalı..E bir de yurtdışından yabancı hocalar geliyor. Onlar da para alıyor. E kaldı, etti, geldi derken çok ciddi bir masraf var ortada. Bir de sınıflarda düzgün öğrenebilmek için 7-8 kişiyi geçmiyor sınıflar. E o masrafın 7-8 kişiye bölündüğünü düşünün. Oraya gelip, orda öğrendikleri camla işini gücünü bırakıp, kendi atölyesinde cam yapmaya başlayan, bundan para kazanan insanlar var.

G: Türkiye’de bu kendi atölyesini kurma olayı yaygın mı peki?

O: Şimdi bunlar var ama bunlar biraz benim yaştlarım. Çok büyük para kazanıyorlar ama çok büyük de masrafı var. Zaten camın 1500 dereceye kadar ısınması için çok fazla enerji gideri var, elektrik olsun...Bunlar tabi ciddi masraf. Türkiye’de destek mestek hiçbir şey yok sanatçılara falan...E öyle olunca gerçekten sanattan anlayan çok fazla bir kitle yok..bunun için aa çok iyi tasarım, ne güzel düşünmüş, ne farklı bir tekniği uygulamış diye adam tutup ona para vermiyor. Öyle bir kültür yok bizde malesef yok. E öyle olunca da çok zor bu işi döndürmek. Ha..ciddi para kazananlar şöyle kazanıyorlar. Mesela inşaat sektörünün bildiğim kadarıyla o panoları, ayırıcı paneller falan...hani o tür daha büyük parça işler yapanlar daha çok para kazanıyor. Ama heykel meykel yapanlarda pek yok malesef, çünkü o kültür yok ülkemizde.

G: Bir de şey sorucam, yani nasıl yapıyorsunuz tasarımı? Önce kendiniz üretip, deneysel uğraşarak mı çıkıyor, yoksa ne yapacağımız önceden belli mi?

O: Tabi tabi şimdi öncelikle endüstri tasarımcısı olduğum için ben sadece sanatsal bakış açısıyla yaklaşmıyorum. Öyle olduğu zaman o anki duygularıyla falan farklı bir şeyler çıkarabilirim. Ben daha çok daha fonksiyonel ürünler üzerine çalışıyorum. İşin içine fonksiyon girince o fonksiyon için formun alması gereken gereklilikler var.

Ama ben her seferinde biraz bir farklılık katıyorum, birşey yapıyorum. Ama daha çok sanatsal birşey yapmak istemezmiyim, tabi ki çok isterim. Yaparım da, hiç sorun değil, ama burda onun alıcısı...yani keyif için yapılır, sergi açılır falan ama yok yani ben Türkiye'yi malesef bu konuda çok kısır görüyorum. Yani insanların ona verecek paraları zaten yok. Olanlar da, çok ilginç, yurt dışında marka olmuş, yurt dışında tanınmış insanlarınkini alıyorlar. Gelip burda bir Türk tasarımcının işini aa ne kadar iyi diye bir değer verip satın alabilecek düzeyde değiller.

G: Ancak adını duyurmuşsa..

O: Duyurmuşsa, ama Türkiye'de duyurmak da yeterli değil, yurtdışında duyurmuş olmanız gerekiyor. Mesela moser'in çok çok iyi bir firma, onun tasarımcıları, onların çok iyi ürünleri var. İşte onları burda satın alıyorsunuz, ama bunlar dünya çapında insanlar. Sıkı da para veriliyor buna. Sıkı para verip o tasarımcının imzasını alıyorlar. Burda o düzeyde sanatsal açıdan bakacağınız bir cam sanatçısı yok. Yani var, mutlaka var ama karşılığını alamayacağı için, bulamayacağı için bu konuda çok yoğun kendini geliştiren...yani var şimdi yok da demiyim tabi ama bundan çok ciddi bir para kazanan, uluslararası bir düzeyde bunları pazarlayabilen birisi yok.

G: Siz kendi tasarımlarınızı seri üretim için direk orda uygulanmak üzere mi yapıyorsunuz?

O: Yani biraz öyle. Yani seri üretim ne biliyim mesela bu bir döküm tekniğiyle yapılıyor, o bir üfleme tekniğiyle ama bu tornada yapılıyor mesela bu bubble'lar falan, o el imalatı değil, yani otomatik diyelim. Ama yarı otomatik...şimdi seri üretim dediğimiz bir otomatik üretim var, ama onun dışında üfleyerek de adam çok seri bir şekilde bir vardiyada 500-600 tane bardak üflüyor. O da aslında bir seri üretim ama el imalatı.

G: Yani büyük firmaların üretiminde de bir yandan bazı şeylerin elle üretimi devam ediyor..

O: Büyük firmalar dediğin, mesela paşabahçe kapandı, paşabahçenin el imalatı bölümü denizli'ye taşındı. Denizli cam var. Bütün el imalatı denizli cam üzerinden yürütülüyor. O da çok başarılı mesela, ama baktığımızda hepsi Şişecam'ın bünyesinde. Yani zanaat aslında işte yarı otomatikte falan tamamen karman çorman hale gelmiş durumda. Yani ben mesela füzyon yapıyorum, bakın mesela bunları tek tek yapıyorum ben kendi fırınımda.

G: Ha bunlar tek parça yani çoğaltılma durumu yok.

O: Yok, yok

G: Peki öğrencileriniz arasından cama devam edenler çıkıyor mu?

O: Şöyle çıkıyorlar, yani mesela benim tanıdıklarım cam sanatı olarak...mesela şişecam'a tasarımcı olarak girenler var. E tabi camı iyi kötü bilerekten girdiler. Sonra bir de şey var, mesela cam ocağını kiralayabiliyorsunuz atölye olarak, orda gidip kendiniz de yapabiliyorsunuz. Öyle yapanlar var. Orda asistanlık yapanlar var. Cam bölümünde master falan yapanlar var..

G: Cam üzerine bir bölüm var mı Türkiye'de?

O: Var. Eskişehir Anadolu Üniversitesi'nde çok iyi bir bölüm var. Orasını ben çok beğeniyorum. Geçen sene derse de gittim ben onlara. Orda bu el imalatıyla ilgili herşey var, çok iyiler.

G: Ben aslında hep siz burda üretim yapıyorsunuz kendiniz, ve sonra onu kim üretecekse o üretimi otomatikleştiriyor diye düşünüyordum.

O: O da oluyor.

G: Mesela elle ürettiğiniz birşey, mesela şu bardağı diyelim ki elle ürettiniz, sonra bu otomatik üretime geçecek. O geçişte bir sorun yaşanmıyor mu? Yani aynı formu hiç sorunsuz makinada da üretebiliyorlar mı?

O: Tabi..zaten ben ona göre yapıyorum baştan nasıl üretileceğini düşünerek Ama tabi mesela üretilmemesi gereken durumlar da var çünkü mesela bunun otomatik üretilme şansı yok, şu borulu olanların..belki de sizin yapacağınız bir tasarımın değerinin fiyatsal açıdan belli bir düzeyde kalabilmesi için hiç otomatige geçmemesi gerekiyor. O zaman da onu öyle bırakabilirsiniz. Ama çok da mesela...o bubble'dan 40 konteyner sipariş almıştım ben, 5 milyon adet mi ne iki sene önce. Bir firma işte onun bütün dünyaya dağıtılmasıyla falan uğraşacaktı. Ama tabi adam bir ay içinde kırk konteynr istedi..yani adam sipariş veriyor ama sizde bunun stoğu olduğunu, olabileceğini veya makinelerle çok kısa sürede üretileceğini düşünüyor. Çünkü büyük makinelerde 5 milyon çok fazla birşey değil, birkaç günlük iş olabilir. Ama 5 milyon adet ben mümkün değil yapamadım. Neden..işte fabrikayla konuştum, yani 5 milyon adet olması için, otomatik üretimde bunun bir kere kalıp üretimi var. Sırf kalıp üretimi zaten bilmemkaç ay sürüyor. E öyle olunca ben de adamlara geri döndüğümde, bunun sonucunu size ancak 4 ayda teslim edebilirdim. Adam da onu kabul etmedi. Yani bu el üretiminde yapılmış birşey otomatige geçecek şekilde çok da ciddi sipariş aldı, ama süresi kısa.

G: Peki hep spesifik sizin alanınız icinde konustuk ama genel zanaat kavramı için sizin eklemek istediğiniz birşey var mı?

O: Yani Türkiye'de biz bu porselenlerde...bu çok önemli, porselen el imalatıyla üretilmiş bir ürün, ama biz burda mesela teknikte geliştirme yaptık. Mesela porselen nasıl üretiliyor, önce biskuvi pişirimi oluyor, ondan sonra sırlı pişirme oluyor. Porselen üretiminde iki defa fırın yanıyor, ama biz bunu bir seferde yaptık. Yani ne oluyor, bu biskuvi halinde tam çıktıktan sonra bunun içine çok ince sır püskürttük, ondan sonra da fırına koyduk. Dolayısıyla tek pişirimde oldu. Eğer dışı da sırlı olsaydı iki taraflı, tek pişirimde çıkmayacaktı. Bu tabi çok hassas bir üretim ama süreci yarıya indirdi. Şimdi baktığınızda bu bir el imalatı. Ve iki kişinin birlikte düşünerek çıkardığı bir ürün. Firmanın sahibiyle birlikte yaptık bunu. Şimdi zanaat dediğiniz zaman...yani şu anda işin içine çok farklı şeylerin girmesi gerekiyor Türkiye'de. Çok ciddi yöntemlerin gelişmesi gerekiyor. Herkes kendi yöntemini bir şekilde geliştirmeli. Enerji tasarrufu gerekiyor. Kendine işte böyle çok farklı çıkış yolları, farklı formlar, farklı yaşam biçimleri, herşeyi sizin önermeniz, bununla birlikte tekniği geliştirmeniz.

G: Olan teknikle yetinmeyip, onu biraz zorlamak gerekiyor yani

O: Tabi. Şimdi mesela bir füzyon tekniğine baktığınızda kaç bin yıldır yapılıyor zaten bu, aynı şeyi yapıyorsanız tamam...ha istiyorsanız ki tamamen ben bu tekniği hiç kısıtlı devam ettiricem, tamam bu da birşeydir. Ama ben bu tekniği alıp çok ilerilere götürücü demek de bir hedeftir. Dolayısıyla şuan günümüzün zanaatkarlarının farklı misyonları, farklı hedefleri olması gerekiyor diye düşünüyorum.

G: Evet, benim de zaten bakışım o yönde, modern tasarım açısından, sırf cam için değil, diğer zanaatlerde de varolanın üstüne çıkıp, bir yenilik katmak...

O: Çok gerekli. Teknoloji farklılaşıyor, malzemeler farklılaşıyor..

G: Eskiden olmayan imkanlar...

O: Tabi. Şimdi mesela ne biliyim nano teknoloji bilmemne, yani o kadar farklı şeyler var ki. Mesela ben geçen sene nano teknoloji fuarına gittim almanya'da, yanında aynı zamanda material vision fuarı da vardı. İkisinin arasında nano art diye bir sergi vardı. Diyelim ki nano cam, camın moleküler seviyede görüntüleri falan...çok ilginç görüntüler vardı. Yani bu tip yeniliklerle, işte bir kaplama geliştiriyorsunuz cam kirlenmiyor, birşey yapıyorsunuz kırılma azalıyor, yani böylece camın bütün olumsuzluklarına bir çözüm getirmiş oluyorsunuz. Çok ciddi çalışmalar var...Yani düşünmek önemli, yoksa Türkiye'de sizin çalıştığınız yerde ancak bu kadar olur işte kırılır, çatlar, patlar, korkarak deneyemiyorsunuz, veya denemek istesiniz de adamlar denemiyor, halbuki orda o kadar kolay ki..

G: Belki de o da bir sans sizin açınızdan, burda bir eksiklik var ve onu doldurma şeyi de size düşüyor.

O: Ama evet olabilir tabi. Belki de onun için bu tür şeyler çıktı. İlk defa tabi ben yaptığımı zannediyorum bazı şeyleri.

G: Peki, daha çok vaktinizi almıyım ben, teşekkür ederim.

INTERVIEW WITH HÜMANUR BAĞLI

G: Güneş Kocabağ

H: Hümanur Bağlı

G: Sizin de tez konunuz “Temsil Araçları Olarak Zanaat ve Tasarım”. Biraz tezinizden bahseder misiniz?

H: Zanaat ve tasarım kavramlarının tarih içinde nasıl ayrıştığı ve birbirlerinden referansla nasıl anlam kazandıkları üzerinde durdum ve birtakım temsil düzlemlerinden bahsettim, ürünler açısından...

G: Yani daha çok anlambilimsel bir çalışma mıydı?

H: Yani analiz aracı olarak kullandığım terimler biraz gösterge bilimlendi ama çok struktürel bir şeyi yoktu yani daha spekülâtifti...yani Levi Stauss'un struktüralist analizlerde kullandığı anlamda çok strict değildi. Case olarak da turistik eşyalar üzerinden bir analiz yapmıştım.

G: Amaç daha çok bir ilham kaynağı olması mıydı?

H: Yok deđildi çünkü aslında sadece bu bir analizdi ve jurimde de böyle tartışmalar olmuştu...yani burdan elde edilen verileri ürün tasarımlarında bir veri olarak kullanabilir miyiz yani bu bir tasarım aracı olarak kullanılacak bir noktaya gelecek mi falan diye sorular olmuştur. Öyle bir nokta yoktu yani tamamen kültürel analiz olarak işleyip bırakmıştım orda.

G: Ben de tezimin konusuyla ilgili olduğu için Türkiye’de bu konularda kaynak arıyorum ama daha çok hep batı kaynaklı, batı literatürünü temel alan çalışmalar var ve genelde geleneksel el sanatları açısından yaklaşmış. Türkiye’de akademik ortamda zanaat kavramına bakış açısını nasıl değerlendiriyorsunuz?

H: Biraz gelenekçi buluyorum açıkcası...o yüzden de aslında senin tezin ilginç çünkü genelde tasarım ve zanaatı ayırışan kavramlar olarak benimseyen bir yapı var. Halbuki tam da onların kesişimi...üretimle ilgili geleneksel üretimdeki bir takım biçimsel öğelerin de işlevsel olarak ele alınması mümkün diye düşünüyorum ve o anlamda bir ilham kaynağı olarak çok da fazla kullanılmıyor gibi geliyor. Tasarım ürünlerinde çok şekilsel özellikleriyle taklit ediliyor geleneksel ürünler, halbuki zanaatte üretimin kendi içinden oluşturulmuş bir biçimsellik var...yani ne biliyim bir sepet örme veya bakır işlemede bu çok rahat gözlenebiliyor. Onları da ben kendi tezimde indexical başlığı altında incelemiştim yani indexical olarak birşeyi taklit etmeye çalışmıyor sebep zaten kendi örme biçimiyle o biçimselliği üretim yönteminde taşıyor. Yani o tür tekniklerin aslında ödünç alınıp daha işlevsel başka ürünlere transfer edilebilmesi olabilir diye düşünüyorum. O anlamda da özellikle popüler tasarımda, işte bu sergilerde gördüğümüz ürünlerde falan, o anlamda çok fazla katkı yapılamadığını, daha biçimsel olarak taklit edildiğini düşünüyorum...

G: Peki günümüzdeki zanaat kavramı ve sanayileşme öncesi zanaat kavramını ele aldığımızda aynı kavramdan mı bahsediyoruz hala yoksa bu kavramı da biraz açmak mı gerekiyor?

H: Zanaat bence birşeyin yapılma biçimiyle ilgili birşey. Ben çok modernite ya da modernlik dışı toplumlarda, kültürlerde biçimi farklı şekilde tanımlamak istemiyorum, zaten tam da o klişeler üzerine düşünmüştüm tezimde de. Yani özellikle bu teknoloji kavramı da mesela hep yüksek teknolojiyi anlatır, zanaat de eski üretim biçimlerini anlatır gibi şeyler var. Aslında öyle bir ayırışma kendi içerisinde yok. Teknoloji kavramını da incelemiştim ben şimdi konuştuğumda ortaya çıktı, o da “techne”, Yunanca’daki “techne” kavramından çıkıyor, o da birşeyin

yapılma biçimi demek. Yani teknoloji kavramını düşününce hiç de son teknoloji, öyle ultrasonik uzay teknolojilerini falan anlatmış olmuyoruz. Bir boncuğun yapılması da bir teknoloji gerektiriyor...

G: İkisi de sonuçta bir üretim biçimi ama üretim biçimi olarak biri daha el emeğine dayanan bir üretimken biri daha makinalaşmaya bağlı. Ve tasarım açısından baktığımızda günümüzde 3d modelleme, bilgisayar, RP türü ileri teknoloji denebilecek kavramlar tasarım sürecinde öne çıkmaya başladı ve el emeğinin, el üretiminin bu durumdaki yeri ne olabilir?..hani yeri kalmak zorunda mı yoksa...

H: Yani galiba her üretim biçiminde veya her süreçte, tasarlama ve üretim sürecinde tek tek tekil olarak, fenomenler olarak bakmak gerekiyor. Ben öyle düşünüyorum açıkçası, yani şu anda bunu bu şekilde düşündüm...yani bilgisayarla birşeyi çizmek de bir tür craftsmanship istiyor aslında yani orda kullandığımız makinanın son teknoloji olması veya son teknoloji bir üretim aletini opere etmek de aslında az ya da çok bir zanaat bilgisine, becerisine ihtiyaç duyuyor ama bunlar farklı düzeylerde olabilir tabi...

G: Dolayısıyla zanaatin tanımını biraz değiştirebilir miyiz?

H: Yani biraz evet...biraz daha farklı diye düşünüyorum.

G: Peki zanaatı...tasarım açısından bahsettik zaten. Biraz da sanat...hani eskiden zanaat ve sanat biraz daha yakinken şimdi tasarım, sanat, zanaat hepsi ayrı alanlar gibi ama ...bunların arasında bir ilişki olmalı mı, olursa nasıl olmalı, ya da olmamalı mı?

H: Sanat çok problematik bir konu tabi bu alanımız için...estetik kavramı da öyle mesela. Ben kendi derslerimde falan bu ayrışmayı yaparken sanatta “bence” deme şansımız vardır ama tasarımda “bence” değil “sence nasıl?” dememiz gerekir...yani tabi aslında bunlar çok uç tanımlar...sonuçta sanat da tabi ki bir audience a seslendiği için tabi ki orda da toplumun zevki söz konusu ve onun için birşeyler yapmak da mümkün olabilir ama...yani temel bir ayrışma olarak öyle bir durum söz konusu olabilir. O zaman işte endüstriyel üretim ve işlevsel nesnelerin yaratılmasında tabi ki kitlelerin sosyolojik olarak incelenmesi, işte etnografik araştırmalar o anlamda çok önemli ve onlara göre çözümler getirilmesi gerekiyor, ve yani sanatta biraz daha bireysel, sanatçının yapmak istedikeri öncelikli olabiliyor. Bu heralde bütün dönemler için böyle ama sanat da heralde tasarım ve zanaat gibi modern dönemde

daha radikal olarak ayrılmış, sistemin içine girmiş bir kavram, yani çok benziyor diğerleriyle dinamikleri...birbirlerinin ne olup ne olmadıklarından etkilenecek yerlerini buluyorlar.

G: Peki şöyle birşey söylesem...mesela bir doğru düşünsek, bir ucunda sanat bir ucunda tasarım olsa, zanaatı burda nerde konumlandırırınız?

H: Hiçbir yerde konumlandıramam...yani hepsini kapsayan birşey olarak konumlandırırım çünkü hepsi üretim olduğu için üretimde zanaat ister istemez belli düzeylerde var.

G: Peki...yurtdışında daha çok görülüyor bu ama atölye usulu, el üretimi, limited edition çalışan, seri üretime de tasarımlar yapan ve bir yandan da bu atölye ve zanaat ilişkisini koruyan tasarımcılar var...ve bu tasarımlar daha çok galeri ortamlarında sergileniyor. Türkiye’de böyle bir yaklaşım var mı tasarıma...ya da olmalı mı? Böyle bir yaklaşıma siz nasıl bakıyorsunuz? Bu tasarım mıdır, başka birşey midir?

H: Bu tasarımdır ama başka bir ölçekte bir tasarımdır ve ister istemez de Türkiye’de bunun yaygınlaşmasıdır özgün işler üretmek isteyen tasarımcıların biraz da bulabildikleri tek çare gibi oluyor zaten atölye düzenine dönük tasarımlar yapmak...

G: Yani Türkiye’de var diyorsunuz..

H: Türkiye’de yaygın olduğunu düşünüyorum yani fuarlarda gördüğümüz tasarım ürünleri genelde bunun için...zaten yani gerçekten kullanım eşyası anlamında tasarım ya da teknolojik ürünler olarak tasarım...yani o tür bir üretim içerisinde tasarım tam layık olduğu yeri alamadığı için Türkiye’de endüstrinin limitlerinden dolayı...arge faaliyetlerinin de belki çok fazla belli ilkeleri desteklememesinden dolayı, ister istemez daha kültürel, küçük ölçekte bu tür çalışmalar yapılıyor.

G: Ama bu da geniş kitlelere ulaşması açısından...

H: Geniş kitlelere ulaşamıyor tabi. Yani bizde tezlerde kullanılan bir tane nergile aleti var mesela Kunter Şekercioğlu’nun yaptığı. Geçen gün tekrar karşıma çıktı. Yıllardır presentasyonlarda ve tezlerde karşıma çıkan bir imaj...ne ilginç. Bir sürü şeyin tartışılmasına imkan sağlıyor ama hiçbir markette, hiçbir yerde satıldığını görmüyoruz.

G: O prototip olarak üretildi ve kaldı mı öyle?

H: İşte evet yani işlevsel olarak kaç tane üretildi, ne oldu çok bilmiyorum ama yani hiçbir yerde de karşıma çıkmadı mesela. O bir örnek olabilir..tırmak içinde tasarım...tasarımın tırnak içinde kalması gibi birsey var.

G: Bir de mardin projesinden bahsetmek istiyorum biraz. Ben çok detaylarını bilmiyorum...siz sanırım dahilmişsiniz..

H: Ben bir mardin projesinde çalıştım ama senin dediğin...

G: Bu öğrencilerin falan Mardin'e götürüldüğü.

H: Yok, ben öğrencileri götürmedim, ben kendim çalıştım

G: Sizin projeden biraz bahseder misiniz?

H: Bahsederim. O çok keyifli bir projeydi ve tam olarak aslında bu kavramlarla ilgiliydi çünkü Mardin mimari dokusundan ilham alınarak özgün takı, aksesuar tasarımları yapılması gibi bir şeri vardı. Ve iki tane uzman çalışıyordu. Bunlardan bir tanesi sanat tarihçisiydi. Yeditepe Üniversitesi'nden bir sanat tarihçisi ilk önce Mardin'de bir kültürel çalışma yaptı, dökümen topladı...

G: Adı neydi?

H: Semih Bey. Veririm sonra tam adını...ciddi böyle çok kalın bir rapor hazırladı o ve daha sonra benden o dökümanlar üzerinden bir tasarım yapmam istendi. Orda sakatlar derneğiyle yapılan bir projeydi ve bir şekilde engellilerin işin içinde olduğu bir üretim öngürülüyordu. Orda işte ben atölyede incelemelerde buldum...daha aslında ilginç olan şey...projenin focusu tabi ister istemez çok ikonik bir yaklaşım sergiliyordu göstergebilimsel dille konuşacak olursak. Ben de dedim ki bu sakatlar derneği için yapılan bir projeyse, sakatlar üretecekse bunu üretim sürecinin içine sızmak lazım ve o anlamda bir takım tasarım kararları vermek lazım diye düşündüm...ve telkari zanaat yönü çok ağırlıklı bir tasarım biçimi ve yani onun ne kadar zor olduğunu gördüm, ordaki ustaların ve çalışanların yaşadıklarını gözlemlerim ve onların daha rahat ve daha seri üretebilecekleri nasıl müdahaleler yapılabilir diye düşündüm. Ve bunlar hep benim kendimce verdiğim kararlardı, çok da destek almadım açıkçası...ama çok da memnun oluyorum şimdi baktığımda verilen kararlara. Mesela hiç levha malzeme kullanılmıyor...levha gümüş ve her zaman bir çerçeve hazırlanıyor. O çerçevenin içi tıklım tıkış ve üretimi çok zor olan desenlerle dolduruluyor.

G: Bu normal geleneksel üretimde..

H: Normal geleneksel üretimde. Ben de şey dedim yani levha malzemeyle ben ürünü büyütsem de şimdi açtığım telkariyle doldurulacak kısımları yüzde olarak azaltsam, hem daha modern görünümlü ürünler elde edebilirim hem de zanaat yoğunluğunu da azaltmış olurum bu engelli insanlar için. Ve hakkaten çok özgün ve farklı ürünler çıktı. Ben onları senle paylaşırım daha sonra. Tam aslında orda işte ikonik olan bir briefi ben üretim ve zanaatla ilgili verilen kararlara ve üretim sürecine transfer etmiş oldum. Yani o anlamda da yapılan ürünler de tabi farklılaşmış oldu.

G: Yani orda olan geleneksel bir üretim şeklini dönüştürdünüz...

H: Dönüştürdüm, evet. Yani işte biraz daha lazerle kesilebilecek standart levha parçalarla geleneksel bir üretim biçimini birleştirmiş oldum.

G: Peki şu an devam eden bir üretim mi bu?

H: Malesef onu bilemiyorum. Ben projeyi teslim ettim. Patentleri de alındı. On tane işte...ben çok daha fazla şey ürettim de on tanesinin patentini aldılar..ondan sonra onun üretime geçip geçmemesine malesef benim bir müdahalem olamadı.

G: Peki kim organize ediyordu...yani orda bir kurum mu, ya da sponsor olarak...

H: Sakatlar derneği ve Avrupa Birliği.

G: Ha Avrupa Birliği destekli...Türkiye’de Türkiye bazlı kurumlar var mı zanaat açısından destek veren?

H: Ya orda onların bünyesinde zaten bir atölye önceden kurulmuştu ve bir de ustalar vardı. Ustalar da zaten projeden destekleniyorlardı, bir aylık gelirleri vardı. Onun dışında bir daha yani zanaatla ilgili ayrı bir kurum desteklemiyordu.

G: Yani Craft Council falan gibi birsey yok Türkiye’de

H: Hayır yok.

G: Ve bunun yerine geçen bir kurum da yok...tamamen bireysel olarak...

H: Kendini takı tasarımcısı olarak nitelendiren bir hanım vardı..o da kendi bireysel girişimleriyle o Avrupa Birliği fonundan bir şekilde yararlanıyordu.

G: Peki bu tür projelerin devamlılığının sağlanması için düşünebildiğiniz...

H: Bilmiyorum...Ama ben de bir noktada zaten bu projeden bahsedecektim iyi oldu...

G: Bir de eğitim açısından..bölümde verilen eğitimde öğrencilerin el becerisi kazanma durumunu yeterli görüyor musunuz?

H: Ya bu önemli...malzemeyi tanıma açısından çok önemli görüyorum. Mümkün olduğu kadar farklı malzemelerle çalışmalarını sağlayacak projeler vermeye çalışıyoruz. Malzemenin limitleri nedir, özgürlükleri nedir, onlarla tanışmalarını sağlayacak şeyler ama hani zanaat işçiliklerini çok da temel baz olarak aldığımız projeler değil de...yani onu belki Mehmet Erkök görüştüğünde daha farklı anlatır, çünkü o o tür dersleri de yürütüyor. Daha ziyade malzemeyi ne kadar tanıyabilmişler, o malzemenin potansiyeliyle tasarımda verdiği kararları ne kadar birleştirebilmiş, ben kendimce biraz onu denetlemeye çalışıyorum. Yani özellikle birinci sınıftan başlayarak son sınıfa kadar hep aynı problem devam ediyor çünkü.

G: Sanki yeni yetişen tasarımcılar biraz soyut bir öğrenim alıyorlar, kavramsal bir öğrenim görüyorlar ve direk olayın içinde, üretime dahil olma yetisini biraz kaybediyorlar.

H: Biraz kaybediyorlar ama bilgisayarla modellemeden falan da kaynaklanıyor bu.

G: Belki de bu gerekli birsey de olabilir...yani sonuçta iş gücünün ayrılması, insanların özelleşmesi günümüz toplumunda olan birşey. Bu durumda, acaba hani zanaat konusunda uzmanlaşan insanlarla bu kavramsal üretimde uzamalaşan insanlar, tasarımcılar arasında işbirliği nasıl sağlanabilir?

H: Çok çok iyi olur. O tür platformlar çok fazla oluşturulamıyor açıkçası. KOBİ'lerle yapılan çalışmalarda da, orda da aslında direk üreticiyle başbaşa kalmıyor öğrenci...bu bence çok çok iyi olur. Yani yaptırımlar olabilir işte projeleri kendiniz yapacaksınız ya da yaptıracaksınız... üretimin takibiyle ilgili birşeyler yapılabilir, ama şimdiye kadar organize edilmiş böyle birsey çok fazla yok açıkçası.

G: Son bir sorum daha var. Sınırlı imkanları olan inssnların da üretime dahil olması açısından, onların hani biraz özgürleşmesi açısından zanaat bir rol oynayabilir mi? Yoksa biraz ütöpik mi kalıyor bunlar?

H: Hayır ütöpik kalmıyor. Mesela Mardin'de benim yaptığım proje tam olarak bunun üzerineydi.

G: Ama devam ettirilebiliyor mu?

H: Yani devam ettirilebilirliđi üzerine alıřmalar lazım...balki bu bařlık altında bu durumun biraz daha ne alındıđı, insanların istihdam edilmesi iin bir takım zel projeler oluřturulabilir. Aıkası iřte ben o dediđin olayı ok da fazla takip edemedim. ok da memnun deđilim takip edemediđim iin. Ama tasarımcıların bir tr antropolojik, kltrel bir Őey iine girip, farklı uzmanlıklardan insanlarla birlikte cođrafyalarda neler olup bittiđi, ne tr Őeyler retildiđi...Amerika'da bir dkkan vardı, bir zincir..onun adını bulurum. Bunlar btn dnyadan zanaat rnlerini topluyorlar ve o dkkanlarda direk dođrudan reticilerden alarak satıřını yapıyorlar ve gelirin de byk bir kısmını tekrar reticilere dndryorlar.

G: İnternet zerinden satıř var mı?

H: İnternet zerinden satıř olup olmadıđını bilmiyorum. O model hakkaten...keřke Trkiye'de de byle birŐey yapılabilse diye dřnmřtm. Hatta Őyle Őeyler gemiřti kafamdan, yani illa hani byle craftsmanship yođun retimden ziyade, oradaki malzeme, oradaki retim biimi neyse ona uygun, tasarımcıların elinden bir takım rnlerin ıkması ve yani bir tr tasarım desteđiyle lokal reticilerin yeni tasarımlar ıkarması, tasarımcıların orayı organize etmesi...

G: Bu biraz Otto'nun (Otto Von Bush) yaptıđı Őeye benziyor mu?

H: Evet, ama onunki biraz daha provokatif ve mdahaleci. Onun verdiđi mesajın ben daha farklı olduđunu dřnyorum. Burda biraz daha hakkaten orda ne olup bittiđini gerekten grp, onların yapmakta olduđu sreci kolaylařtırıp retimi arttırmak iin bir yan destek gibi dřnyorum ben. Yani ona saygı duyulması gerektiđini ve ok mdahaleci olunmaması gerektiđini dřnyorum.

G: Peki...bařka eklemek istediđiniz birŐey var mı?

H: Őu an aklıma gelen birŐey yok. İnařallah sorularına cevap verebilmiřimdir.

G: Tabi ki...teřekkr ediyorum.

INTERVIEW WITH BURCU BYKNAL

G: Gneř Kocabađ

BB: Burcu Byknal

G: Eđitiminiz endüstriyel tasarım eđitimi...daha sonra nasıl böyle el üretimi takı işine girdiniz?

BB: İTU'de bir tane lisansta takı dersi var iste zaten o ders haftada 4 saat mi de...o dersi veren kişiler de ODTU'de tasarım okumuş ve işte ondan sonra mücevherle ilgilenmeye başlamış.

G: Kim veriyor dersi?

BB: Ela Cindoruk ve Nazan Pak. Onlar veriyorlardı. O zaman ben orda bu işlere girdim. Ondan sonra şey, onların Nişantaşın'ndaki atölyesinde staj yaptım o yaz. Ondan 2 sene sonra mezun oldum. Bi de o sene bir yarışma vardı, ben onda da bir derece kazanmıştım. Çok heyecanlanmıştım falan. Onlarla staj yaptıktan sonra atölyede, çok hoşuma gittiğini fark ettim. Yani endüstriyel tasarımdan...bu da bir ürün sonuçta, fonksiyonel bir ürün fakat hani tamamen üretim sürecini kendiniz denetlediğiniz için...el yapımıyla tasarım çok iç içe falan. O yüzden çok çekici gelmişti bana. Bir de böyle başkasına yaptırmak zorunda değilim yani...tamamen şey...kendi imkanlarımda daha sınırlama olmaksızın...öyle olduğu için çok hoşuma gitti. O mezun olduğum yaz Ela hanım ve Nazan hanımın birine ihtiyaçları vardı. Onlarla çalışmaya başladım falan. 4 sene çalıştım orda. O süre boyunca Ela hanım dersi bıraktı, Nazan hanımla ben gitmeye başladım o aldığım derse. O 4 sene sonunda İTU'ye şey gelmişti, Amerika'da benim bu master yaptığım okuldan bir profesör. Kendisi aslında Amerika'da çok ünlü mineci olarak tanınıyor. Mücevher yapıyor ama mine ağırlıklı. İşte onunla tanıştım, hayatım değişti.

G: Konuk hoca olarak mı gelmişti buraya?

BB: O burda yüksek lisansta bir ders veriyormuş. Fakat o aslında doktora onların sebatıcal denilen, tam türkcesini bilemiyorum. 1 sene işi bırakıp bi yerlere araştırma yapmaya gidiyorlar. O da buraya gelmiş. Ben onunla tanıştım işte, burda bir workshop yaptık falan...O bana fulbright bursuna başvur dedi. Başvurdum kazandım ve gittim onun okuluna. O da işte metal bölümü. Güzel sanatlar adı altında. Yani güzel sanatlar masteri yapmış oldum. Metal bölümü ve bölümdeki insanların bir kısmı mücevher yapıyor, bir kısmı heykel yapıyor, bir kısmı daha küçük objeler yapıyor. Benim 2 senedir yaptığım şeyleri nasıl tanımlayacağımı bilemiyorum aslında. Heykel değil, mücevher değil...yani ürün formatı içerisinde bir fikri

sorgulayan şeyler. Yani ürün gibi duruyor, ama kullanamadığını anladığın zaman bunun ne işe yaradığını sorgulamaya başlıyorsun.

G: Diğer insanların backgroundları daha çok güzel sanatlar üzerine miydi?

BB: Evet öyleydi. Tasarımcı da almışlar ama.

G: Peki tasarımcı olmanın bir getirisi, götürüsü oldu mu sizin açınızdan?

BB: Şöyle oluyor...çok çeşitlilik vardı. Biz 4 kişi mezun olduk. 2 kişi heykel yaptı, bir kişi enstelasyon yaptı. Ben de ürün denebilecek, yani ürün formatında işler yaptım. Onlar şimdi portfolyom yanımda değil ama blogum var benim oradan bakabilirsin. Okulda büyük bir çeşitlilik vardı. Tabi yaptığım şeyler de gene ürün gibi şeyler oldu. Ben aslında öyle birşey beklemiyordum. Mücevherle ilgilendiğim için gene onun gibi birşey yapıcım sanıyordum ama öyle olmadı. Çok özgür bırakınca böyle içimden o gelmedi, biraz ilginç oldu. Şey denilbilir yani..ürün formatında sanat eseri. Kavramsal ürün de denemez, çünkü kullanıma yönelik birşey değil. Ama şöyle birşey, yani baktığın zaman sende şey yaratıyor...bunu ben kullanabilir miyim, kullanamazsam neden kullanamam, ya da böyle birşey kullanmaya cesaret eder miyim? Çünkü biraz böyle aşırı, extrem şeyler öneriyor kullanıcıya

G: Peki tasarım eğitiminizin bu işlerinize nasıl bir etkisi oldu? Oldu mu?

BB: Tasarım eğitimim bana şey anlamında etki etti...böyle çok lineer gidiyordu, biraz şikayetçiydim aslında. Orda da aslında yaptığım işin gelişimi benzer oldu. Proje, başlıyor ve bitiyor. Ama sanatta hani biraz daha başlangıç ve bitiş noktası çok belli değil, yoruma çok açık. Fakat bana hep yaptığım şeyin yoruma açık olması sanki anlaşılmıyor falan gibi düşünüyordum. Ama orda önemli olan o işin insanın kafasında birşey uyandırması. Yani yaptığınız şeyi herkesin anlaması mümkün değil çünkü ürün de değil tam olarak. O açıdan biraz değişik oldu yani.

G: Takı üzerine hala çalışıyorsunuz ama...

BB: İşte şimdi onu bitirip dönünce bir karar verme aşamasındayım aslında ne üzerine çalışacağıma. Belki bir doktora yapmayı düşünüyorum. Böyle ürün, zanaat, sanat kesişimi birşeyler olmasını istiyorum. Ama takı yapmayı da çok seviyorum.

G: Peki yöntemden biraz bahsederseniz, yani tasarım sürecinde tasarımcı ya da sanatçı mı artık...kendisi tasarlayıp kendisi üretiyorsa bunun avantajı ne, ne katıyor, birşey katıyor mu, çıkacak sonucu etkiliyor mu?

BB: Evet bu işte...yani bence çok etkiliyor. Yani çünkü bir fikir hiçbir zaman görselleştirmeden tamamlanmış olmuyor. Çizim...mesela kimi insan fikrini çizerek anlatıyor. Benim çizimim fena değil ama ben onu çok fazla beceremiyorum. Yani üç boyutlu kafada canlandırmayı birşeyi yaparak yapabiliyorum. O zaman da yaparken neyin yapılacağını, neyin yapılamayacağını...yani üretimin tasarımı şekillendirmesi gibi...ama bir de el yapımı daha kişinin kontrolünde birşey olduğu için üretimi de geliştirebiliyorsunuz. Hani koca makinalar icat etmeniz gerekmiyor. Belki de kendiniz ufak detaylar icat ederek fikrinize en yakın hale ulaşabiliyorsunuz. O yüzden üretim çok fazla endüstriyel tasarımdaki gibi kısıtlanmıyor. Endüstriyel üretimler gibi değil sonuçta. Tabi ki endüstriyel olan kısımları da var. Mesela kapalı çarşıda insanlar madenleri eritip, onları şerit haline, işte plaka haline getiriyorlar. Bunlar artık kemikleşmiş şeyler, süreçler. O gene olmak zorunda. Elle üretirken de o süreçleri göz önüne almak lazım, o çerçevede düşünmeye itiyor tabi insanı biraz.

G: Peki görselleştirme demişken. Tasarımcılar artık 3d ortamlarda çalışıyor. Belki de o imkandan dolayı elle birşeyler yapmak biraz geri planda kaldı...

BB: Yani o şey gibi, ben onu moda gibi düşünüyorum. Endüstriyel tasarımcılar için tamamen işi kolaylaştırıcı, yardımcı birşey. Takı tasarımı için...yani elde yapılabilecek birşeyin bilgisayarda çizilmesi bana vakit kaybı gibi geliyor. Ben onu elimle yaparım diye düşünüyorum. Ama o da bir şekilde bir teknik olduğu için yaptığınız tasarımı da etkiliyor. Yani 3d içinde yapabildiklerinizle sınırlı olabilir, ya da o çerçeve içinde yapabilecekleriniz kadar zengin de olabilir. Şimdi mesela çok moda. Lazer kesim mücevher veya lazer kesim birşey. Lazer kesimden çıkmış akrilik plakalarla yapılmış şeyler , ürünler, takılar, aksesuar, birşey. Yani bu nedir, programların insanlara sağladığı bir kolaylık. Öyle gidiyor. Eskiden belki zanaat daha şeydi...öncelik ondaydı, ihtiyaç ondaydı. Çünkü zanaat tamamen fonksiyonel ihtiyaçtan doğmuş birşey. Onu kullanıyorlardı. Şimdi 3d bazı şeyleri hem kolaylaştırıyor, hem de biraz kısırlaştırıyor bence. Ama tabi çok güzel birşey, yani yapamadığınız şeyler için orda onu görebiliyor olmak. Ama ben kullanmıyorum. Zaman kaybı olarak görüyorum çünkü ben ona yaratıcı bir araç olarak bakamıyorum. Sadece görselleştirmek için gibi geliyor ama belki de orda da çalışırken üretirken

benim karşılaştığım sürprizler insanın karşısına çıkıyor olabilir. Yani takıyı elle üretebilirsiniz ama üretemeyeceğiniz daha büyük ürünler için avantaj tabi 3d görselleştirme... Ben biraz kopuğum bilgisayardan.

G: Son iki sene metalle çalıştınız. Ama metal yani çok böyle evde alınıp kendi kendine yapılacak bir malzeme değil, bir alet edevat gerektiriyor. Burda devam edecekseniz nasıl olacak o? Bir atölye kurmanız mı gerekecek?

BB: Şuanda evet yani bu daha önce çalıştığım atölyede bana çok destekçiler, belki orda gidip çalışabilirim. Ama evde de çok rahatlıkla yapılabilecek küçük şeyler, bikaç alet alıp başlayabileceğiniz birşey. Tabi herşeyi yapamıyorsunuz, döküm yapamıyorsunuz mesela, ne bileyim cila yapmak için iyi bir makina gerekiyor falan. Onlar sermaye gerektiren şeyler. Ama küçük bir atölye kurması o kadar da zor birşey değil Ama tabi ki öyle bir alet edevat gerekiyor onu yapmak için de.

G: Peki takı alanı alan olarak çok ağır bir eğitim gerektirmiyor gibi görülüyor ve tasarım eğitimi olmayan insanlar da amatörden profesyonelliğe geçip girebiliyorlar bu işe. Bu konuya nasıl bakıyorsunuz?

BB: Yani tabi olumlu bence, Herkes yapabilir bunu ama zaten yapılan işler arasındaki fark belli oluyor. Ben ya da görebiliyorum en azından. Bu çünkü zevke hitap eden birşey, herşeyin bir alıcısı var. Ben kimseyi küçümsemek istemem. Tasarım eğitimi almamış bir insandan da nadiren de olsa doğal yetenek çıkabilir. Ama yine de fark belli oluyor bence. En basitinden temel tasarım anlayışı olarak, kompozisyonda birşey görebiliyorsunuz yani. Yani bunun önüne geçiş yok. Yani bu firmalardaki tasarım eğitimi almamış patronların tasarım kararları vermesiyle aynı şey bence. Tasarımcıyı rahatsız edebilir ama bunun öüne geçmenin bir yolu yok yani. Önüne geçmenin tek yolu yaptığınız işle fark yaratmak. İnsanlar da bunu görebiliyorsa...tabi Türkiye’de tabi bu tip şeylerin takdir edilmesi çok kolay olmuyor bazen.

G: Türkiye’de paki kendi işini yapak isteyen, el emeğiyle birşeyler yapmak isteyen insanlara kurumsal bir destek vat mı?

BB: Hiç bilmiyorum, inşallah vardır. Kuyumcular odası falan olabilir mi diye düşünüyorum ben de...ama onlar da farklı bir konseptte...Şimdi ben burdan giderken mücevhere hiçbir zaman sanat olarak bakamadım. Çünkü fonksiyonel bir ürün yapıyorsunuz. Oraya gittikten sonra, mücevher orda sanat olarak algılanıyor. Ve kimi

insan limitli sayıda parça üretiyor. Benim yaptığım mücevherler hep şeydi...işte üretimi nasıl kolaylaştırırım, seri halde şu kadar parça nasıl çıkar...yani çünkü ben tasarım mezunu olduğum için böyle çalışıyordum. Ama işte orda bu one of a kind dedikleri...yani tek bir tane bir sanat eseri gibi bir mücevher yapılması...öyle bir yaklaşım da var. Ve çok da güzel birşey. El yapımı ona çok açık. Aslında el yapımının yeni alanı belki de o. Yani mücevher şey olarak da yapılabilir...o garip...mesela goldaş a gitseniz ordaki üretime seri üretim denebilir. Ama orda da aşağıda birsürü ustalar çalışıyor, yani elle serinin karışımı. O yüzden mücevherde tamamen bir makina üretimine geçilemiyor hiçbir zaman. Hep bir insan eli gerekiyor. En güzel yönü de o bence. İşte neyse bu sanat eseri olarak değerlendiriyor orda. Ben illa bir çerçeveye alalım diye düşünmüyorum ama...güzel bir yaklaşım sonuçta.

G: Daha önceki tasarımlarınızdan seri üretilen oldu mu?

BB: Yok hepsini ben ürettim, ama çok sayıda ürettim. Yani çok sayıda üretebilmek için de basitleştirmiş olabilirim. Ama tamamen elde üretilen şeyler. Ama döküm yaptırdım mesela. Tamamen elde de yapılabilir ama döküme uygunsu döküm yaptırmak her zaman çok daha kolay. Çünkü zaman kaybını önüyor. Ama döküme girdiği zaman tabi ki elden çıkmış oluyor bir süre. Sonra dökümden geldiği zaman işte tesviye, zımpara falan...ama her zaman bir şeyi ilk defa yaptığım zaman ilk bir elde yapılıyor tamamen, ondan sonra çoğaltacaksam ona göre ayarlıyorum nasıl olacağını falan.

G: Sizin tasarımlarınız el işi olmaları bakımından zanaate yakınsıyor ama kullandığınız formlar çok geleneksel formlar değil. Geleneksel zanaatlara nasıl bakıyorsunuz? Mesela işte süslemeli, eski kültürden esinlenen formlar falan...

BB: Aslında mesela gümüştan bir küp yapmak...tamamen basit, sade birşey çıkıyor ortaya. O zaman bu şey gibi oluyor...yapılması çok zor olmayan birşey..halbuki o küpü mükemmel bir şekilde yapmak o kadar zor birşey ki. O çok iyi bir el yeteneği gerektiriyor. O da aslında zanaatin bir devamı oluyor. Yani şey gibi değil, sanki modern formlar kullanınca zanaat ürünleri yok olmuş, o teknikler yok olmuş gibi birşey değil bu. Tam tersine o daha mükemmellik gerektiren bir seviye o küpü yapabilmek. O yüzden...tarz olarak yani eski desenlerden etkilenme...onu alıp oraya kopyalamak...o da yani aslında onu şöyle yaptığımı düşünüyorum. Mesela benim bu pipetlerden yaptığım bir takılar vardı. O mesela bakınca çok basit bir form olarak gözüküyor, bir nevi modern bir dekorasyon. Ben illa yani zanaat geleneğini devam

ettirmek için o eski formları kullanmak gerektiğini düşünmüyorum. Ele birşey yapmak, o işçiliği kullanmak zaten onu devam ettirmek bana kalırsa. Onun dışında bir işim daha var mesela, her gören telkari diyor. Aslında telkari değil. Ben telkarinin nasıl birşey olduğunu biliyorum, aslında telden yapılan iş demek ama telkarinin belirli bir yapım biçimi var. Bir telin etrafına başka bir tel sarılıyor, o çıkan yeni şeyden birşeyler yapılıyor. O yüzden çok karmaşık bir form. Ben sadece tek bir teli kullanarak daha orname işler yaptım. Her gören telkari dedi ona. O bence daha modern bir devamıydı telkarinin mesela. Çünkü insan etrafındaki şeylerden mutlaka etkileniyor. Yaşadığın devirden de etkileniyorsun, daha öncekilerden de etkileniyorsun. Onu birleştirmek hani doğal olarak çıkacak birşey. Ama strateji olarak şey var bir de son dönemlerde...işte Osmanlı şeylerini, mesela işte kaftanı küçültüp kolye yapmak falan...hani bunlar dönem trendleri bence, zanaati korumak falan değil. Bir de ben ordayken mesela bir burs kazandım...demircilik kursu 2 haftalık, ama gidemedim, aksilikler çıktı. Çok üzüldüm. Yani burda mesela alası var onların işte kazancılık, demircilik...ama işte ortam şey olduğu için...yani buna meraklı genç bayanlara özellikle kapalı birşey olduğu için, aslında asıl yerinde yaşamamıza rağmen...bu kapalı yapı zaten bu işin ilerlemesini önüyor. Aslında mesela bu kapalı çarşıdaki...şimdi alıştım artık hani oraya gidiyorum hep onlar da alıştılar artık bana...ama alışana kadar...şimdi çok şeyler, hani öğretmek istiyorlar..

G: Kuyumculara mı gidiyorsunuz?

BB: Kuyumcu değil de işte mesela ocakçı var metali eriten yer, telci var teli çeken yer...ite dökümcü döküm yapıyor. Bu yerlere gidip sorduğunuzda işte hemen aslında ustalar size birşey anlatmaya çalışıyorlar. Seviyorlar yardım etmeyi, ama yapı böyle çok babadan oğula ya da işte çıraklık...böyle çok erkek egemen geliştiği için...yani ne biliyim Türkiye’de böyle kırılması gereken birşey var ama nasıl olacak bilmiyorum, bu konuda dertliyim ben.

G: Aslında bu atölyeler ve zanaatkar insan birikimi çok fazla...

BB: Tabi birikim çok büyük ama işte bunu kullanmak lazım. Atölye olayı...okullarda da kısıtlı yani atölye ortamları. Bizi mesela endüstriyel üretim yapan yerlere götürdüler okuldayken ama böyle elle üretim atölyelerine gittiğimizi hatırlamıyorum. Bakır tabaklar mesela yapıyorlarmış adamlar. Şimdiki tencerelerin aslı oymuş. Ama o bitmiş artık yani daha kullanışlı olanı çıkmış falan..ama temelinde öbürü var. Ama zanaat sadece fonksiyon da değil, çok şey barındıran birşey. Hem sanata, hem

tasarıma yakın çok zengin birşey aslında. Çok da zevkli birşey, ben çok seviyorum ama bizde işte el emeğine ne yazık ki çok değer verilmiyor Türkiye’de. Yani çok veriliyor güya ama be mesela çok güzel bir telkari broşu elli milyona almıştım ve böyle şoka girmiştim. Adam bunu elli milyona satıyor, çünkü satamıyor adam, bitmi artık. Ama niye, çünkü o da ha bire eski şeyi tekrar ediyor. Yani teknik mükemmel, el yapımı çok güzel, ama yaptığı ürün bu sefer kendini tekrar ettiği için satamıyor. İşte el işçiliğinin hiçbir kıymeti kalmıyor o zaman.

INTERVIEW WITH EBRU ÇEREZCİ

G: Güneş Kocabağ

EÇ: Ebru Çerezci

G: Teorik bir soruyla baslarsak, zanaati tanımlamanız gerekse nasıl tanımlarsınız?

EÇ: Yani teoride iste el sanatıyla ilgilenmek diyelim ama inan teoriyle gerçekler çok farklı. Ama mesela biz okullarla da çalışıyoruz. Meslek liseleri, el sanatları okulları...aslında zanaatkar değil onlar. Aslında belki de çok genel bir kavram olarak gönlünden geçeni, gönlünden kopanı elinden çıkartmak falan gibi birşey demek lazım. Çünkü eskinin zanaatkarlarıyla bugünün zanaatkarları arasında baya bir fark var yani.

G: Siz meslek liseleriyle çalışıyoruz derken yani kendi üretiminiz için mi onlardan destek alıyorsunuz?

EÇ: Tabi.

G: Peki siz endüstriyel tasarım okudunuz ve daha sonra kariyeriniz nasıl bu yöne girdi. Eğitiminiz sırasında buna yönelik çalışmalarınız oldu mu?

EÇ: Yok ben ODTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımını bitirdim. Daha sonra hediyeelik eşya ve masa üstü aksesuar dediğimiz bizim, aslında önemli bir sektördür tasarım dünyasında...ordaki firmalarda çalıştım. Ama avantajım benim yurt dışının çok önemli tasarım firmalarının Türkiye temsilciliğini yapan yerlerde çalışıyor olmamdı. Böylece de hem yurtiçi yurt dışı irtibatım çok kuvvetli oldu. Yani yurt içi kadar yurt dışında da çok iyi bir çevrem oldu aslında tasarım anlamında. O büyük bir sektör

yani hediyeelik eşya ve işte masaüstü aksesuar dediğimiz. O sektörün ne kadar büyük olduğunu gördüm, işte bütün know-how'larını aldım kendim falan önce. Ama öte yandan da evet belki bireysel merakım da vardı şeye...antika çok ben lise zamanından beri takip ederim. Müzayedelere giderim, işte okurum...yani severim antikayı. E bizde de antika denince tabi kendi, yani Anadolu topraklarının antikaları daha göz önünde. İşte o dönemde aslında tamamen de ihtiyaçtan doğan da birşey oldu bu. Yani aksesuar, yurtdışı standardında tasarım anlamında...işte ne bileyim tasarım kaygısı açısından, ambalaj açısından, katalog açısından, ürün bitişi açısından yani işte kalitesi açısından falan...ama aynı zamanda da bize ait, bizden birşey arayışı içine girdim. İşte hediye götürücem ama ne götürücem hiçbirşey bulamıyorum. Yani Kapalıçarşı apayrı bir olay çünkü o da çok kıymetli, müthiş önemli bizim için. Ama çok başka bir konsept o. E onun dışında hem hand-made olacak, hem Turk tasarımcıdan çıkacak, hem de Made-in Turkey olacak...yani bu üçü zaten bizim Hiref'in assetleri. E bu konseptte birşey bulamadım yani. Yurt dışına gidiyorum, hediye götürücem, yabancılar buraya geliyorlar o dönemde...hepsinin bir tasarım kültürü var. Türkiye'ye geliyorlar işte el sanatları, oo işte Anadolu tarihi falan, ama işte onlara verecek hediye bulamayınca dedim ki... aa bu böyle olmuyor, bu işi ben yapayım o zaman. Kimse yapmamış ben yapayım diyip yola çıktım yani.

G: Bütün ürünlerinin el üretimi mi?

EÇ: Tabi...yani yüzde doksanı diyim. Var yani çok az mesela kalıp da var...mesela sıvama. Ama sıvama da bir el işi yani bir plakayı bir kalıba sıvarken de, bakırla çalışıyormuşsun gibi... yumuşak malzeme ama tabi yine de bir el işi gerektiriyor. Yani yüzde yüz el işi diyebiliriz.

G: Peki tasarımlarınız fikir olarak bu zanaat geleneğinden besleniyor. Bu tasarımsüreci nasıl işliyor, biraz bahseder misini?

EÇ: Tabi bir tasarım ekibimiz var artık büyütük. Ama ilk aşamadan beri ...şimdi şöyle aslına ilerlemek lazım. Aslında bu proje gibi, okul projeleri gibi. Yani konu belli ama bir kere tabi alt yapısının çok kuvvetli olması lazım. Ben mesela birbuçuk sene sadece Anadolu'yu gezdim ve nerde ne yapılıyor, nerde kim ne yapıyor...mesela en iyi bunu kim yapıyor gibi başlıklar altında...

G: En iyi kim yapıyor derken işçilik olarak mı?

EÇ: Tabi. En iyi hangi yörede bu iş yapılıyor? O yörede bunu en iyi kim yapıyor? Ya da o yörenin en önemli malzemesi ne? Ya da o yörenin en önemli konsepti ne? Bazen de çok enteresan konseptler oluyor bölgelere göre, yörelere göre...yani çok farklı ve o kadar büyük bir zenginlik ki, onu da çok doğru gruplamak lazım Anadolu'yu. Yani hem çok lüks bizim için, tasarımcılar için ama hem de çok önemli çok saygıyla yaklaşmak lazım. İşte o da bilgiden geçiyor. Bilmek zorundasın nerde ne oluyor, nerde ne üretiliyor. Neyse, ben Anadolu'yu gezip de, işte kendimce o şemasını, haritasını çıkarınca, kimi zaman malzemedan yola çıkıyoruz. İşte diyoruz ki mesela ya işte Eskişehir'de lüle taşı gibi birşey var. Ama bu yüzlerce yıldır pipo olmuş. Başka gidememiş ileri...yani çok az bir takı var ama yani olmamış. E çünkü niye işte malzemenin doğasında da ısıya dayanıklılık var falan ama yani bu kadar. Ama çok önemli, yani bizim önemli bir yeraltı zenginliğimiz diğer ülkelerden bizi ayıran. Bir de artı ustaları muhteşem. Hepsi yani Michelleangelo yani hepsi. Bir ifade veriyorlar biliyorsun işte pipolarda. Surat veriyor, gözünün yaşına kadar yapıyor o suratı. İnanılmaz. O zaman ne dedik, biz bunu bir şekilde ele alalım. Yani bu el sanatının bir şekilde yaşaması lazım. Yani çünkü ne oluyor, pipo satmadıkça bu ustalar mal satamıyor, mal satamayınca ne oluyor, para kazanamıyorlar. Yani aslında bu işin orjini tabi ki gelir elde etmek. Yani sanatından birşeyler kazanabilmek yani. O zaman dedik ki tamam biz bu işi ele alalım. Lüle taşının bir şekilde işlenmesi lazım.

G: Yani siz gidip ordaki üretime müdahale edip, yine o insanlarla...

EÇ: Tabi ki. Gene işte lüle taşı üreticilerine gidip diyoruz ki kardeşim pipo değil, bak bizim böyle tasarımlarımız var. Ama şimdi şöyle bir durum var. Bir step önceye gelirse, biz önce bulduğumuz atölyeleri...bireysel çok çalışmıyoruz, genelde atölye bazını tercih ediyorum ama...mutlaka çok ama çok ciddi bir eğitimden geçiriyoruz. Diyoruz ki bak biz sizinle beraber çalışsınız, çok güzel şeyler yapacağız ama bizim bir takım şartlarımız var. Ve bunu ilk günden beri yapıyoruz çünkü biz yola uluslararası bir marka olarak, hayal ederek çıktığımız için...e yurt dışında da bazı biliyorsun şeyler var. Tüm genel iş akışı manasında dünyanın her yerinde birtakım standartlar var. İşte ne bileyim zamanında teslimat, kalite kontrol ne demek, bitmiş ürün ne demek, tasarımcıya saygı, ne bileyim fiyatlandırma falan gibi...mesela prototip ne demek, numune ne demek, fire ne demek...mesela bunlar çok önemli. Ve bunların birçoğunu hayatlarında ilk defa duyanlar oluyor tabi. Şimdi önce çok ciddi bir emek harcıyorsun. Çünkü bunları bildikleri takdirde o insanlarla iş yapabilir hale

gelebiliyoruz biz. Çünkü biz bunu hobi olarak yapmıyoruz. Bu ciddi bir iş yeri. O zaman biz bunlarda mutabık kaldıktan sonra üreticilerimizle...ilk zamanlar bunlara ben gidiyordum ama şimdi tasarımcı arkadaşlarımız gidiyorlar. Orada baya bir vakit harcıyorlar belki 2 hafta belki 3 hafta. Onlarla beraber birebir, gerekirse bazen üretim yerlerine çeki düzen veriyoruz. Mesela kimi zaman ne bileyim çok soğuk yerde üretim yapıyorlar, işte biz oranın tesisatına yardımcı oluyoruz. Mesela ne bileyim sağlık açısından işte mesela kalay...kalaycılar mutlaka maskeyle çalışacak. Mutlaka yani bunun tartışması yok. Yani onlara birtakım standartlar kazandırmaya çalışıyoruz, kendi standartlarımızı. Önce onları bir diğerlerinden farklı kılıyoruz. O onlar için de çok motive edici. E bizim için de ileriye dönük bir yatırım tabi yani...siparişler arttıkça orası bir kaos ortamına girmeyecek ya da bir telaş olmayacak. Çünkü önce tabanını çok düzgün kuruyoruz tabi ki.

G: Şuanda tasarım ekibinizde kaç kişi var?

EÇ: Üç...ve mutlaka endüstri tasarımcısı.

G: Siz başladığınızda bu alanda çalışan kimse yoktu. Şimdi sizden sonra bir feyz alıp bu işlere giren var mı?

EÇ: Var, dolu. Taklitlerimiz bile var. Ama olsun. Tabi fark ne, ben okulluyum. Yani o çok büyük fark. Yani eğitim çok ama çok önemli.

G: Peki tasarımcılar arasında nasıl görüyorsunuz bu konuya yaklaşımı?

EÇ: Umarım olur. Olsun ki hani sektör olsun bu aslında. Yani yok, çok tasarım kökenli olup da bunu yapan çok yok. Bu denli yani bizim alanımızda. Elbette işte Faruk bey var işte çay bardağını kendince tasarladı...çok farklı. Ya da hani kim var. Yok yani, inan yok. Tabi bu çok baya bir ekip işi. Bireysel olarak ..

G: Yani siz gidip bizzat atölyenin başında...

EÇ: Tabi ki el işi gidip başında duruyorsun, yani 350'yi aşkın atölyeyle çalışıyoruz biz şu anda. Yani tamamen el sanatından , zanaatten çıkma birşey bizimki.

G: Peki Türkiye'de kurumsal bir destek var mı bu alanda?

EÇ: Yani çok araştırsak belki biryerlerden birşey çıkarırız ama onunla harcayacak vakit yoktu. Yani Turquality var mesela marka destek anlamında. Güzel bir program ama ona hazır değiliz daha...ama çok davet alıyoruz oradan. O da baya bir ön hazırlığı

olan yani apayrı birşey. Onun için ayrı bir bölüm kurup Turquality'ye hazırlanmak lazım.

G: Nedir yani bu hazırlık? Koşullar mı ağır?

EÇ: Koşullar ağır değil de yani baya bir ön hazırlığı var onun. Yani hem bürokratik anlamda çok hazırlığı var. Hem de birsürü birşeyler yapmamız lazım. Şuan biz çok sahadayız, işin mutfağındayız, devamlı üretiyoruz. Ama Turquality güzel bir program. Onun dışında Türk tanıtım vakfının enteresan fonlamaları var. Ama biz çok devletle iş yapmadık. Vaktimiz olmadı, bi de tarzımız da olmadı yani biz önce bir kendimiz çok iyi birşey yapalım da, sonra bir şekilde zaten buluşulur. Herkes devletten birşey istiyor. Biz uluslararası ortamdayız zaten.

G: Uluslararası ortamda da bir Türk tasarım kimliği açısından önemli bir iş yapıyorsunuz. O yüzden belki resmi tanıtımların olması...

EÇ: Tabi..olması gereken birşey o aslında ama işte zor heralde ya...çok girmedik o taraflara.

G: Bir de şunu soracağım. Zanaat, sanat ve tasarım...siz daha çok işin pratiğindesiniz ama bu kavramların sizce birbirlerine göre konuları nedir?

EÇ: Aslında üçü de çok ayrı. Olması gereken de o. Ama artık bu bizim için olması gereken ne...tasarımın zanaatle birleşmesi. Sanat apayrı birşey. Bir eser başka biriyle paylaşıldığı an o sanattır. Yani yapılan bir şeyin bir kişi tarafından görülmesi anı itibarıyla o bir sanata dönüşüyor.

G: E bu durumda zanaat ve tasarımda da aynı şey söş konusu değil mi?

EÇ: Evet ama zanaat el sanatlarından çıkma. Sanatın çok farklı kavramları ve boyutları var. Ama zanaatle tasarımın...yani sanat açısından çok birşey demem doğru değil, çünkü ben sanat adamı değilim. Ama tasarımcı olarak diyeceğim şu ki, zanaat ve tasarımın birleşmesi çok önemli. Çünkü dünyada da bu böyle. Aslında çok büyük firmalara baktığımda tasarım fuarlarında ya da büyük ürün fuarlarında *ambient*'de ya da *maison objet* gibi yerlerde standları olan büyük yabancı firmalarda...Royal Copenhagen mesela...o tamamen işte kendi porselen zanaatlarından çıkmış. Aslında belki 1800'lerde onlarda evlerde belki küçük küçük atölyelerde porselen çay bardağı boyuyorlardı. Ama ne zamanki tasarımla kaynaşmış, örtüşmüş, işte o zaman bu günün ortamında bir marka değeri olmuş...ve nesiller boyu...kaçıncı nesil kimbilir

bilmiyorum da yani devam ediyor. Mesela Moser yani müthiş bir cam markası, Çekoslovak şudur, budur. Ama ne zaman ki tasarım değeri olmaya başlıyorsa o zaman marka değeri oluyor. Yani aslında şu an olması gereken şey zanatın tasarımıyla buluşması, yani tasarımın zanaati tekrar ele alması. Çünkü problem ne biliyor musun gerçekte, insanlar yaptıkları...çünkü bunlar genetik olarak kabiliyetli insanlar. Yani bir ahşap oymacı istediği işi yapsın, eline bir markörle ahşap verdiği zaman harikalar çıkarıyor, çünkü genetik kodu öyle adamın, çünkü babası da ahşap oymacı. Örnek Kastamonu...mesela Kastamonu'da herkes bir şekilde ıhlamur ağacıyla işte kayını ayırt eder falan. Ahşap kodlamaları var genlerinde yani, anlatabiliyor muyum. Şimdi madem öyle genetik yapısında da bu kabiliyet olan insanlar var. Nesiller boyu insanlarda bu el sanatları devam ediyor...ama bugün neden yapılmıyor, çünkü para kazanmıyorlar. Yani o zaman ne oluyor...mesela benim babam yıllarca bu işi yaptı hiçbirşey kazanmadı. Çünkü neden, çünkü bizde zanaat kıymetli birşey değil. Ya da belki de çok biryerlere ulaşamıyor ulaşması gerektiği kadar. Ama ne zamanki tasarımıyla birleşiyor, bu birtek hıref için değil, belki bireysel olarak da birçok tasarımcı birşeyler yapmaya çalışıyordur...işte o zaman bir katma değeri oluyor tabi. Hem ahşabın, hem zanaatkarın, hem tasarımcının. O bütünlük, o takım oyunu çok önemli. Zanaatin de devamı için...biz işte hep ne deriz, ölmekte olan el sanatları. Bu şimdi klişe, herkes de kullanır bunu...evet ama niye ölüyor bu el sanatları...çünkü insanlarda orda bununla vakit harcayacaklarına gidip başka bir işi yapıyorlar. Bizim çok internet kafeden çıkarttığımız çocuklar var mesela tekrar babalarının yanında işe başlattığımız. Çünkü genç nesil zaten rahat yaşamayı seven, zora alışık olmayan bir nesil. O zaman bakıyor tabi meşakkatli bir iş de bu...ay diyor ben bununla ne uğraşayım, gider bir internet kafede çalışırım diyor mesela. Ama halbuki o çocuk kabiliyetli. Babasından genetik olarak kabiliyeti var yani o çocuğun. Zanaatçı yani aslında. Ama işte tasarımın önemi...ben biliyorsun bu sene yılın kadın girişimcisi seçildim. O kadar mutluyum ki...tamam birinci olduk falan diye de mutluyum elbette ama asıl önemli olan ne...tasarımın altını çizmeye çalışıyorum her programda, her röportajta, neyse işte basında falan...çünkü tasarım benim sektörümde zanaatle buluşuyor. Ama bissürü sektörü ele alabilirsin. Bizi ileriye götürecek, bizi farklılaştıracak, bize katma değer sağlayacak şey tasarım, tasarım değeri. Yani üretim ne olursa olsun lazım da, hani bizim sektörümüzde de, kültürel tasarım dediğim şeyde benim, çok önemli. İşte orda...sanat tabi sanat bambaşka...bu bir takım oyunu

yani, öyle olması lazım. Yani zanaatkarlar olacak, tasarımcılar olacak, pazarlamacılar olacak, finansçılar...bu böyle bir iş yani, takım işi.

G: Peki siz eğitiminiz sırasında...buna nasıl bakıyorsunuz yani günümüzde tasarım eğitiminde öğrencilere bu konuda bir bilinç veriliyor mu?

EÇ: Ben beş sene Yeditepe’de ders verdim. Tasarım yönetimi dersi. Şimdi önemli olan çok spesifik birşey tabi bu. Tasarım, zanaat falan...ama önemli olan o bilinci kurabilmek öğrencilerde. O bilinç de nedir, tasarımın önemi bilinci. Yarın öbür gün de başka biri de başka bir sektörü ele alıp birşeyler yapacak tasarımcı olarak. O yüzden önemli olan o bilinci verebilmek. Ve ben tasarım eğitiminin çok değişiyor olduğunu gördüm. Yani benim zamanım diyicem, trajik olacak ama, hakkaten tasarım eğitiminin baya birşeyler kaydettiğini gördüm. Tabi herşey daha kolay artık şimdi bazı şeyler, internet ortamı muhteşem falan falan..

G: Bir de artık herşey bilgisayarda yapılıyor.

EÇ: Tabi. Çok imkan var. O yüzden tasarım eğitimi daha kaliteli yürüyor diye düşünüyorum. Ama yine kişide bitiyor tabi biz 35 kişi mezun olduk bir dönemde işte bir ben çıktım bu işi yapan.

G: Bir yandan da bu teknolojinin sunduğu yeni imkanlar...mesela 30 yıl öncesinin tasarımcısı kendi si de aslında bir yerde zanaatkar gibi çalışıyordu mecburen, model yapacaksa elinde yapıyordu malzemeyle bire bir. Şimdi biraz daha sanal ortama kaydı işler...

EÇ: Evet o yüzden de zanaat biraz gereksiz bir alan gibi görünüyor bazılarının. Ya bu, bizde mesela hep napaırlar, işte birinci sınıfa gelinir işte herkes bir tasarımcı formatına girer. İşte öğrenciler Jesus tipler olur, bir ortama girer. Sonra hep bir kuzeye imrenilir, işte minimalizm birden popüler olur. Hani en yalını ben yapıcam diye bir çaba içine girilir. Ki güzel birşey, çünkü hani “less is more” aslında. Ondan sonra işte böyle dönemler olur. Kimileri arabaya takar, habire araba çizer işte yarışmalara girilir falan. İşte kimileri kostüme girer, kendince birşeyler yapar. Bunlar hep böyle süreçler tasarım eğitiminde. Ama özüne dönmek isteyen az olur. İşte belki o dönemim umutsuzluğundan...işte mesela Hıref gibi 3-5 tane daha bu işi başlatıp büyütüp başarılar elde eden firmalar olsa, o zaman o da bir merak konusu...yahut biz de böyle birşey yapalım diye heveslenir veya yola çıkar arkadaşlar. Ama tabi örnek alınan markalar hep İskandinav ülkeleri, ne biliyim işte İtalyan, belli başlı...işte bir

Avrupa trendi olduğu için kimse dönüpte ya noluyor işte bir Adana'da, Erzurum'da, Konya'da diye meraklanmıyor. Bu çok önemli, yani tasarımda örnek çok önemli. O yüzden hani bizim gibi birkaç tane daha olsa, yeni arkadaşlar için şey olur diye düşünüyorum. Yani olay meraktan başlıyor. Önemli olan neyi merak ettiğin. O da bir tercih...sen belki de ne biliyim frog dizayn'da çalışıcan, ya da İskandinav ülkelerinin bilmemesinden yola çıkacaksın. O apayrı birşey tabi. Ya da gene Türkiye'de çalışacaksın ama acayip minimal birşey yapacaksın. Şimdi Hıref çok farklı ve tasarımsal anlamda söylüyorum...gene minimal çalışıp gene kültürü tasarlayabilirsin. İşte Faruk Malhan'ın yaptığı gibi ya da Alev Ebuzziya'nın yaptığı gibi mesela. Acayip başarılı, son derece minimal ama evet bir çay bardağı. O tamamen kültürel bir tasarım. Hani bunlar hep tercih meselesi .

G: Evet...böyle yani... Sizin eklemek istediğiniz başka birşey var mı?

EÇ: Aslında çok bir hemen özet geçerse, yani bir kere modern tasarımın ne olduğunu bilmek lazım. Çünkü zanaatte en önemli şey geçmişe saygı. Zanaat tasarımında mı diyim..kültürel tasarım diyorum ben ona aslında. Çünkü o kadar ince bir çizgi ki o, her an kitsch olabilir. Çok kolay, o kadar kolay ki kitsch olmak. Tabi bunu belki sen anlarsın ben anlarım ama inan müşteri de, yani normal, bir tasarım eğitimi olmayan müşteri de anlar. Çünkü zanaat için tasarım yapmak çok zor, çünkü herkesin bildiği birşeyler üzerine tasarım yapıyorsun. İşte fiberglass malzemeden bilmemne tasarımı yapabilirsin. Birçok kişi bilmez zaten, sen onun kalıp almasını bilirsin işte ne bileyim yoğunluğunu bilirsin falan. Ama el sanatı dediğimizde, zanaat dediğimizde bir kere herkesin öyle ya da böyle bir bilgi sahibi olduğunu düşünerek yola çıkmak lazım. O yüzden o tasarımları çok ama çok saygıyla...ki bilgiden geçiyor bu da işte..yaklaşmak lazım. Çünkü o ince çizgi ve her an kitsch olabilme örnekleri dolu. Yani biliyorsun birsürü bu işe girmek isteyen, 3-5 parça yapanlar dolu yani piyasada, ama bakıyorsun diyorsun ki ay yani olacak iş mi. Çünkü kitsch diye de birşey var ve oluyor da.

G: Zor bir iş aslında. Hem çok tanıdık olmak zorunda ama bir yandan da farklı olmak zorunda.

EÇ: Aynen öyle. Yani ve bir de tabi bunun bir tasarım değeri olduğu için bunu tabi bir de iyi yerlerde satışa sunuyorsun. Bir de tabi fiyat faktörü var. Onun da onu hak ediyor olması lazım. Çünkü bizde malesef zanaat her zaman böyle çok kıymeti olmayan birşey olmuş, yani kimse bizde büyük bütçeler ayırıp da zanaat ürünleri

almamış. O kültür yok bizde çünkü. Çünkü az bulunur birşey değilmiş. Heryerde birçok şey yapıldığı için kıymeti çok yokmuş yani...ancak antika değeri varsa. O yüzden çok ciddi saygıyla yaşamak lazım. Önce çok iyi bilmem lazım ne yapacağını. Ondan sonra o zanaatle tasarımın el birliğinden müthiş sonuçlar doğuyor tabi. Ama en önemlisi saygılı davranmak geçmişe. Bir de bu çok bir...bir niş market yani bu. Yani aslında marketini kendin yaratıyorsun. Sonuçta böyle bir açık var. Sen bunu görüyorsun. O zaman bu şeyden yola çıkıyorsun, yavaş yavaş alanını büyütüyorsun. Bizim gibi başka firmalar da doğdukça, büyüdükçe o zaman market de büyüyecek. Ama şu anda çok niş bir market. Ama tabi genel sembolü ve katma değeri açısından çok önemli bir niş market yani. Ayrıcalıklı ürünler.

G: Sizin ürünleriniz daha çok böyle kültürel temsil ürünleri zaten...

EÇ: Aslında biz yani...çok fonksiyonel de ürünler var. Günlük kullanılabilirler. Ama böyle daha obje anlamında, hediyelik eşya çünkü ya...aslında o dengeyi sağlamaya çalışıyoruz.

G: Mağazanız nerde var?

EÇ: Bir İstinye Park'ta bir Kanyonda var. Beymenlerde var. Bir de yurtdışı işte. Yurtdışında LosAngeles'ta, Washington'da...aslında çok önemli bir anlaşma imzalamak üzereydik ama bu ekonomik kriz yüzünden beklettik onu. O yüzden körfeze döndük mecburen daha az etkilendi diye. İşte Katar, Dubai, Kuveyt, Ürdün, Riyad.

G: Doğu ülkelerinden daha çok mu ilgi var?

EÇ: Yani daha çok para var çünkü orda. Aslında Amerika'dan çok büyük ilgi var. Biliyorsun onlar zaten craft işine son derece değer veren bir toplum...ama şu anda işte ekonomik krizden dolayı. Amerika pazarı bizim için çok önemli. Rusya enteresan...Yani iyi birşey yaptığın zaman talep oluyor. Önemli olan iyi birşey yapmak yani...ama gerçekten. Bir de mesela ben o kağıt havlu tutacakları vardır ya duvara monte, selpak falan. O mesela benim tasarımım. Çok da satan bir ürün. Ama onu tasarladığım zamanı düşünüyorum. Çok farklı yani...kültürel bir tasarım yapmak çok daha büyük bir sorumluluk. Tarihe karşı sorumlusunuz orda. Onun için bence mutlaka, mesela okullarda da en azından seçmeli ders olarak bunlar öğrencilere kazandırılması. Mesela sanat tarihi dersi alınıyor ama bizim kendi sanat tarihimizi de ayrı bir almak lazım belki de yani. Atıyorum yani sadece bir Türkiye, Osmanlı değil

ki bu topraklar. Bunun Selçuklusu var, beylikler dönemi var, Frigler, Urartular...yani uçsuz bucaksız. Yani bizim sanat tarihimiz de ayrı bir ele alınmalı bir dönemde falan. Bilmiyorum birşeyler olabilir..ama işte bir şekilde kendi branşımızda geçmişe de sahip çıkıyorsun, bir yandan geleceğe de birşeyler bırakıyorsun.

G: Bir köprü oluyorsunuz biryerde.

EÇ: Aynen öyle..biz mesela katalograr yaptık, her ürünün kurusunun içinden çıkıyor. Mesela oraya bir iki sayfa birşey de koyabilirdik ama biz kitapçık gibi birşey yaptık. Bütün ürünlerimiz,, kullanılan araçları...alan müşteri önce okuyor yani nedir bu..nedir bu kültür. Çünkü çok önemli, aldığı şeyin ne olduğunu bilmesi lazım. Hikayesi mi var mesela ne biliym nar alıyor ama neymis hikayesi. Ya da başak dalı alıyor. Nedir bizdeki başak dalının önemi. Konseptler çok önemli. Biz sanıyoruz ki herkes bizi tanıyor ama inan değil...anlattığımız kadarıyla tanınıyoruz ülke olarak. Ülke tanıtımı da apayrı bir konu ama biz kendi alanımızda ne yapabiliriz. İşte böyle birşey yapıyoruz yani.

INTERVIEW WITH AYHAN ENŞİCİ

G: Güneş Kocabağ

A: Ayhan Enşici

G: Biraz bu sizin Mardin’de yaptığınız projeden bahseder misiniz öncelikle..

A: Mardin de yaptığım proje UNDP kapsamında bir projeydi. Ordaki yerel zanaatkarları kapsayan bir projeydi. Ben o dönemde orda tasarım uzmanı olarak görev yaptım. Fena olmadı. Amacımız da ordaki yerel zanaatkarlara tasarımlarımızı bırakıp onların üretilmesini sağlamaktı. Bir de sanat tarihçizi bir arkadaş vardı...o işte Mardin’in yerel, kültürel değerlerini bulacaktı, irdelenecekti. Ben de onları ürüne çevirecektim. Aşağı yukarı bu oldu zaten

G: Ne kadar sürdü o proje?

A: Toplamda bir yıl gibi bir döneme yayıldı ama anlaşmaya göre benim oraya ayırdığım süre 20-25 iş günüydü. Ama ben bırakmadım meseleyi. İş bunun dışına çıkarttım. Ve hatta şöyle de oldu. Normalde benden istenen şey 10 tane tasarımdı.

Ama ben ordaki durumu görünce, 2004-2005'te oluyor bunun böyle olmayacağını. O insanların önce tasarımı kavramaları gerektiğini anladım. Zanaatkarlara, ustalara worksoplar yaptım.

G: Normalde sizden istenen tasarımı sizin yapıp direk...

A: Tabi ben ustalarla muhattap bile olmıycaktım aslında, zanaatkarlara...sedece yapıldığı gün nasıl yapıldığını görecekdim. Buydu. Onlarla karşıkışıya kalmayacaktım ama ben bunu iş edindim kendime...normal tasarım yapmadım...workshopa yönelik başka şeyler yaptım. Benden istenen şey 10 tane kültürel değerleri yansıtan ürünken, onları yapmakla beraber...bir de o insanların daha kolay satabileceği, daha kolay üretebileceği, biraz da güncel ürünler...aynı tekniği, yöntemleri kullanarak, aynı yaklaşımı kullanarak güncel ürünler.

G: Telkari

A: Telkari kullanarak...mesela sana nasıl örnek vereyim onu...hayvan serisi mesela. Böyle birşey çok güncel aslında...biraz da popüler sayılabilir. Ama insanların daha rahat aldıkları...ama bu figürleri telkariyle yapacaklardı. Benden istenen de, anlaşmamda tekariyle takılar yapmaktı. Bunu yapmamın iki sebebi vardı. Bir tanesi takı veya başka yeni bir ürün verdiğinde o insanlara, her ne kadar usta da olsalar ilk defa tasarımıyla karşılaştıklarında şey gibi davranıyorlar, çırak gibi davranıyorlar. Ve bunu yapamıyorlar. Çok kötü yapıyorlar. Öyle düşündüğün gibi olmuyor yani müthiş bir zanaatkara o ürünü verdiğin zaman ilk aşamada kötü yapıyor, zorlanıyor, yapmak istemiyorlar. Bir de Mardin'dekiler çok tuhaflar da, çok yöreye özgü bir karakter sergiliyorlardı. Çoğunluğu uzun zaman ara vermişler, sonradan telkeriye geri dönmüşler. Aslında çok da işin ustası yoktu ben gittiğimde. Terk etmişler, İstanbul'a göçmüşler, yetmemiş, telkari de para etmemiş buralarda. Ki hala etmiyor da, şimdi bu yaz 15 gün önce ordaydım. Biraz değiştiğini gördüm. Orda çok müthiş ustalar yoktu. Midyatlı ustalar vardı. Ben de bu nedenle denemeleri için onlara bazı şeyler yaptım. Daha basit şeyler yaptım. Bir de şunu yapmak istemiyorlar...bizim burdaki kobiler gibi davranıyorlar...yani satacağına emin olmadığı, emin olmanın da yolu yok aslında, ürünü yapmak istemiyor. Kendi alıştığı 5-6 tane şey var, motif var model var...

G: Ama onlar da satmıyor aslında...

A: Yani satıyorlar da ona yetecek kadar, çok düşük karlarda, herkes aynı şeyi yaparak...fakat benim çok şeyim deyişti zanaate karşı son birkaç yılda. Zanaatle tasarımın ilişkisini ben eskisi gibi olmayacağını düşünüyorum dünyada da. Yani zaatkarlar bu işten kar ederlerse, zanaat yapmaya devam edecekler, elleriyle üretmeye devam edecekler diye düşünüyordum. Şimdi öyle düşünmüyorum. Bunu kimse kabul etmek istemiyor galiba, aslında ben de istemiyorum. Ama kaçınılmaz son olarak tespitim benim o, kimsenin artık ben eliyle zanaat üreteceğini sanmıyorum. Mardin'e mesela ben 15 gün önce gittim. İçler acısı. Mardin'de telkari kalmamış. Ama baksan sokağa herkes telkari yapıyor. Dükkanlar çoğalmış. Onlarca telkari dükkanı var ama bir tanesi oturup da telkari yapmıyor.

G: E ne satıyorlar?

A: Çinden, Beypazarı'ndan, kalıp işi geliyor, el işi gelmiyor. Herkes kalıpla üretiyor. Zor iş telkariyi yapmak. El sanatlarının tamamını yapmak çok zor. Biz burda yaptığımız teknik gezilerle baya gezdik Anadolu'yu. Geçen sene bir 10 küsür kent, bu sene bir yaklaşık 8-9 kent...doğuyu gezdik. Bu geziler beni çok kötü etkiledi. Bence olmayacak bundan sonra. Yani şey olacak, otantiklik kalacak, ama otantiklik bence el işinde kalmayacak. Mesela şeye gittim. Aydar yaylasında şal üretiyorlar. Direk onlar köy motifleri, karadeniz motifleri...şal üzerinde. Ama mesela dokumaya bakıyorsun bir tuhafılık var...tuhafılık derken, ben biliyorum el sanatının nasıl birşey olduğunu, ayırmak çoğu zaman çok zordur ama...adam dedi ki İran'dan geliyor. Ama dedim bu böyle motifli. Evet dedi, biz sipariş veriyoruz, orda yaptırıyoruz. Çok daha ucuza geliyor ve yani niye uğraşsın ki. Telkari ustaları Mardindeki hayatına böyle başlamış, anası babası böyle. Ama şimdi napıyor, oturuyor sadece dükkanda. Mal getiriyor, satıyor. Tüccar oluyor. Diyor ki yani adam şunu düşünüyor...yapsam da yapmasam da bu mal gidiyor, dükkan dönüyor. Bir de bizim doğuda tabi bir tembellik eğilimi de vardır. Yapmama eğilimi...

G: Yani o zaman tasarım ve zanaat açısından baktığımızda...işte tasarımcıların zanaatin diriltilmesi açısından rolü olabilir mi falan...siz burda biraz negatife...

A: Yok o olacak. Şimdi ben sana şöyle söylüyüm, tasarımcının rolü olacak. El zanaati kalmayacak diyorum ben. Mesela Mardin'deki bir dernek tasarımlarımı bulmuş, beğenmiş ve benden yeniden istediler..ben işte raporumu gönderdim onlara falan. Ama bunu gönül işi olarak yapıyorum, yapıcım göndericem, onlar da üretecekler. Yani Mardin'deki projeye dönersek, onun amacı daralmış olan model sayısını

arttırarak, güncel ve yeni modeller yaratarak daha az iş gerektiren ürünler yapmak. Bu süreçte ama sorunlar yaşadık. Mesela ben sana getirecektim aslında ama evdeki harddiskimde kaldı...

G: Sonra mail atabilirsiniz?

A: Onları atamam çünkü tam olarak bana ait değiller artık o iş karşılığı oraya verdim. O yüzden onlara da bilgi vermem lazım, ama işte olsa gösterirdim şimdi sana. Yani işte o raporda ben şeye baktım, orda işte durum nedir, telkarinin, ustaların...ustalığın tanımları nedir, nasıl bir eğilimleri var...gibi bir durum var. Ama şöyle birşey çıkıyor ortaya. Yani şöyle olmadı iş...tasarım sihirli bir değnektir...hakkaten de öyledir...bu işe bir şey katacak tek şey de budur. Ama ben bunu yaptım tasarladım, bu da bunu böyle yapsın, olmuyor.

G: Ordaki insanlarda mı istek kalmıyor?

A: İstek kalmıyor, dünyaları farklı. İnanmıyorlar. Mesela ben kafamda şeye inanmış bir durumdayım, tasarımın artı değeri yüksek bir rekabet aracı olduğuna ve bu devirde üretimde çok daha fazla karı daha kısa sürede elde edeceğimiz bir araç olduğunu biliyorum. Ama adam bunu tam algılamıyor. Şunu diyor, benim modele ihtiyacım var diyor. A diyorsun, harika, ben bunlara vereyim modelleri yapsınlar, süper insanlar. Model veriyorsun, istemiyor yapmak, begenmiyor...sonra fark ediyorsun ki aslında bu adam çok dikkatlice buna geçiş yapabiliyor. Yani sen hemen verince yapmıyor. Onun farklı diye algıladığı şey nedir, onu öğrenmek lazım...yapabilir mi yapamaz mı, kendince kar eder mi etmez mi...Ne kadar iş gücü harcayacak, zorlanacak mı? Mesela kesinlikle zorlanacağı ürünü yapmak istemiyor. Ben mesela iki ustaya valilik zoruyla ürünlerimi verdim ki yapsınlar diye. Yapmıyor, çalışmıyor. Adamla toplantı yaptım, size model vericez üretin diye, adam umursamıyor.

G: Bu biraz da tasarımın ne olduğundan habersiz olmalarından aslında...

A: Tabi ki. Mesela sonra öğrendiğime göre o bana dirayet eden ustalar benim tasarımlarımın bazı parçalarını almış, kullanmışlar. Tamamını değil ama. Dolayısıyla o zaman ben kendimce bir süreç yarattım. Dedim ki, bu iş böyle olmaz, yani bunların buna bir alışması lazım. Yani adam tasarımcı olmayacaksa bile tasarıma alışması lazım. Hafif tasarım yapmış olması veya tasarımın ne olduğunu algılayacağı hareketlerde bulunmuş olması gerekiyor diye düşünüyorum. Çünkü aksi takdirde

olmuyor, ordaki duvarı geçemiyorsun. Ben de o yüzden ordaki sakarlar derneğinde bir workshop yaptım. Onlara kendimce telkari sürecini belli parçalara ayırdım. Sakatlar derneği olmasının sebebi de...yani ben orda gittiğimde heryeri dolaştım, bütün atölyeleri, ustaları...yok istemediler, ilgilenmediler. En sonda birgün öyle önünde geçerken neresi olduğunu da bilmeden girdim sakatlar derneğine, baktım genç insanlar, istekliler, bu tür şeyler yapıyorlar. E o yüzden onlarla çalıştım, bütün o workshopları onlarla yaptım.

G: Ha normal ustalarla yapmadınız yani...

A: Ustalarla daha sonra yaptım. Şimdi onu da anlaticam. Ben sonuçta dedim ki, ben bunu sakatlar derneğiyle yapmak istiyorum, çünkü bunlar daha etkin. Öbürlerine uğraşmaktansa burda en azından hızlıca bir uygulama yaparım. Ama aslında orda da zorlandım. Orda şimdi bir gülay haim vardı. Geçen gittiğimde onunla da görüştüm. Şey dedi bana...bize ne kadar güzel şeyler yaptırmışsınız. Ben o zaman üstüne çok cidiyetle eğilmemiştım. Çünkü onlarda da aslında aynı zihniyet vardı...kim bu adam şimdi nerden çıktı. Biz burda tespih yapıyoruz, bu bize kuş şekli gösteriyor, falan gibi. Ama şimdi 4 yıl sonra bize o tip şeyler göndersenize diyor. Anlatabiliyor muyum..Neyse yani bu iş için ey uygun yer sakatlar derneğidir diye karar verdim. Bir de sakatlar derneği...Avrupa Birliği'nden proje alma imkanları çok oluyor. Bizim kullandığımız çalıştayın aynısını kullanarak Avrupa birliğine başvurmuşlar. Para çıkmış. Sonra tekrardan, ben o zaman askerdeydim hem de yurt dışındaydım...o dönemde de Humanur gitti işte. O da bir şekilde benim gibi çalışmış. Neyse yani ustalar dediğim gibi yapmıyorlar. Halk eğitim falan var ama başındaki adam çok şey değil...Midyatta insanlar var, onlar da çok ilgilenmiyorlar. Yapıyorlar birşeyler ve çok da yeni birşeye ihtiyaçları olduğunu da düşünmüyorlar. Sadece geleneksel formlar. Aynı desenler. O zaman gittiğimde 15-20 dükkanın her birinde aynı ürünler. Aynı çanta aynı şekerlik...hatta üzerindeki bezemeler, motifler bile değişmiyor. Öyleydi...dolayısıyla aslında o UNDP projesinin geliştirilmesinin sebebi de bu. Yani bunlar hep aynı şeyi yapıyorlar, satışlarının kar marjı da çok düşük. Kar marjının yükselmesi için yeni ürünler yapmaları gerekiyor. Yeni ürünler için de tasarıma ihtiyaçları var. Bunlar tasarımı alabilirlerse gelişir bu mesele. Reçete buydu. Reçete çok doğrudu aslında. Ben buna inanarak gittim ama oraya gittiğimde gördüğüm şey bunun aslında o kadar kolay olmadığı. Yani öyle tasarladım, çizdim verdim değil. Eğitim gerektiriyor. Modelleri enjekte etmek için bir sürece ihtiyaç var. Onu gördüm.

Başka türlü yapmıyor adamlar. O tasarımın başarılı olması isteniliyorsa, artık buna kim enerji harcayacak bilmiyorum. İster tasarımcı, ister bir eğitim kurumu, ister valilik, birilerinin onu enjekte ederlerken bir yol seçmek zorundalar. Bir kere mesela şunu yapmak zorundasın. Ustaların neyi ne kadar üretebileceğini, neyi sıcak karşıladığını bilecek kadar...yani bunu geçen gün de konuşuyorduk burda tasarımcılar firmalara birşey tasarlarlarken pazarlamacı olarak da konuşmak zorundalar diye. Aynı zamanda orda da ustalara birşey ürettirirken o ustalarla üreticilerle tasarımcının ayrıca pazarlamacı olarak da konuşması gerekiyor. Bu pazarlama meselesi sadece tasarımcının kendi içinden geçen ürün şeklinde olursa, ve bunu da oraya tepeden inme bırakmaya çalışırsa bunun olamayacağını söylüyorum. Mesele buydu. O zaman ben oturdum bir metodoloji çıkarttım. Dedim ki tamam ben bu adımları izledim ama bu işin adımları böyle böyle olmalı. Aksi takdirde o efektif zanaat tasarım ilişkisi ortaya konulamaz. Konulsa bile efektif olmaz. Ben hala yaptığım projenin yarım kaldığını düşünüyorum. Ama tabi bir daha ilgilenmek için fırsatım olmadı ama yani sonuçta artık bugün zanaat ve tasarımı ele alacaksan eğer bir eğitim sürecini ele alman gerekiyor.

G: O ikinci aşamada ustalara da workshop yaptırdım demiştiniz.

A: Şöyle oldu. O son aşamada ustalara şunu yaptırdım. Benim bir tane kendi yaptırdığım tasarımı iki ustaya verdim ve onu üretmelerini istedim. Ben de oturdum neyi yaptıklarını gözlemledim. Neyi yapamadıklarını, nerde zorlandıklarını gözlemledim. Bu el sanatını ne kadar zorlayıp zorlayamayacağımı öğrendim. Ustaların tabi tepkilerini de görüyorsun. Bir kere kesinlikle istemiyorlar yapmak. Şunu farkediyorsun ki adam yapamayacağı için istemiyor öncelikle. Bir ürkeklik var. Çünkü o adam papatya dediğin şeyi gözü kapalı yapıyor atık. O adam artık yani telkari ustası değil de sanki artık papatya ustası olmuş. Onu inanılmaz yapıyor. Ama yeni modeli önüne koyduğun zaman kalıyor. Veya şu oluyor, mesela şimdi her el sanatında var. Enjeksiyonla üretim gibi, fabrika üretimi gibi sabit bir tasarım koyamazsın kimsenin önüne. İlla ki bir esneklik payı olmak zorunda. Mesela şunu diyemiyorsun kimseye...ben tasarımcıyım, benim çizdiğimi üreteceksizn kardeşim. Diyemiyorsun çünkü elinde olmayan şeyler var, çünkü el sanatı bu bir kere...

G: Zaten avantajı da o değil mi, seri üretimden farkı.

A: Tabi avantajı o, farkı o, adamın içselleştirmesi için gereken şey o. İşten kazanmak için gereken o. Bunun tabi illa telkari olması gerekmiyor. Adam bir tahta sandık da

üretiyor olsa, semer de üretyor olsa...diyemezsiniz yani bir semer yapacaksa birebir benim bu tasarladığımı üreteceksin diye. Adam zaten 3 gün sonra sıkılır o aynı şeyden.

G: Ama bir yandan da diyorsunuz ki aynı şeyleri üretmeye takılıyorlar?

A: Hayır yani nasıl anlatayım sana...mesela papatyanın içersine baktığın zaman, papatya buysa bunun içinde mesela bir tanesinde daha eliptik bir desen var, öbüründe daha yuvarlak bir desen var. Bundan bahsediyoru ben. Ama semer aynı semer. Sen semerin 3 cepli olacağına karar ver, ama cebinin üstünde varsayalım ki rengi şu olsun, bu olsuna çok fazla karışma. Adama da bir alan bırakmak zorundasın. Bir esneklik payı vereceksin. Ama adam senden önce, tasarımcıdan önce bir modele sarılmış. Bizim yıkmaya çalıştığımız şey o. Adamın sabitlendiği şey daha öncesi ama önde bir de sağı solu değiştiriyor ufak ufak. İçini değiştiriyor yani, ama model aynı. Bundan sonra amaç ise farklı yöne ilerlemesi. O sarıldığı şeyi bırakması...velhasıl ben orda bunu gördüm. Yani o sürecin dikkatlice planlanması...her zanaatçıya, her yöreye, her yapılan işe göre üretim sürecinin ustaların sosyal yapısı düşünülerek bu işin yapılması gerektiğini düşünüyorum. Kolay değil yani. Ama şu cümle hala geçerli...tasarım el sanatlarının şu andaki en büyük ihtiyacı. Kesinlikle. Ama mesela şeyi de düşünüyorsun mesela bizim turistik yerlerimizde de var bu, dünyada da var....gidiyorsun bir yere aynı biblo. Bütün istanbul'u dolaş aynı bibloyu buluyorsun. Delirmemek işten değil. Yurt dışına gidiyorsun, aynı kaşığı, aynı shot bardağını herkeste buluyorsun. Adam da haklı, diyorki ben burda dükkan açmışım, müşteri geliyor ve nasıl olsa satıyorum ben bunu diyor. Aynı mantık değil mi? Diyor ki ben bundan %25 kazanıyorum, %30 için niye uğraşayım. Şimdi bizim zanaatkarlarımız da tüccarlığa geçmişler. Son gittiğimde de Midyatta 10 tane falan dükkan vardı. Hiç müslüman yoktu içlerinde. Hepsi süryaniydi. Şimdi dikkanlar 15-20 taneye çıkmış. Atölye vardı 5-6 tane. Kapanmış atölyeler. Dükkanların herbirinde üretim vardı. Hiç kalmamış. Ürünlerin çoğu Çin, Japon, uzakdoğudan geliyor. Beypazarı'ndan gelen bir kısım var o da azalmış.

G: Beypazarı'nda da geleneksel mi bu?

A: Beypazarı'nda birçok el sanatı var. Beypazarı'nda, şimdi duruyor mu bilmiyorum, bir kaymakam vardı. Kaymakam oraya yerleştiğinde...hatta Urfa'nın Siverek mi ne kaymakamıydı...onunla beraber işte...karısı da heralde çok aydın insanlar ki heralde...orayı var ediyorlar. Beypazarını sanki bir otantik yermiş gibi, aslında

kendisinde olmayan şeyleri üretmeye başlıyor. İşte kilim bunlardan bir tanesi. Telkari bir tanesi. Duyarsın belki Beypazarı'nın birçok ünlü şeyi vardır. Konakları ünlü derler...falan...ama bunlar aslında önceden yoktu. O adam işte bunları enjekte etti. Belki o adam incelenmeli mesela. Adam şey yapmadı yani, tasarımcı getirip işte siz bunları yaparsanız para kazanacaksınız demedi. Okullar kuruldu oraya. Çırac okulları kuruldu. Planlı programlı yapıldı.

G: Acaba bu durumlarda resmi otorite daha mı etkili oluyor bazı şeyleri empoze etmekte?

A: Aslında yani kimin yaptığı önemli değil, ikna edilmeleri gerekiyor. Devlet her zaman güçlüdür böyle şeylerde. Dayatım gücü vardır devletin bilinci vardır. Tabi bundan başka ne tasarımcının ne de bir non-profit organization un bu işi yapması çok etkin olmaz devlet gibi. Tabi ki bu devlet dediğin kuruma çıkacaktır sonuçta. Ama söylemek istediğim şey, her kim yapacaksa bu işi, hangi kurum yapacaksa yapsın, ikna edilmeli kişiler. İkna edilmeli ve onlarla beraber geliştirilmeli. Tasarımla dünyalar kurtulur ama tasarım gidip kapı önüne bırakılır değil. Evet tasarımla dünyalar kurtulur ama kapı önüne bırakırsan da kimse almıyor. Söylemek istediğim şey bu. Yani tasarım vermek demek, anlatmak, öğretmek ve onunla birlikte geliştirirsen eğer tasarım vermiş olursun. Aksi halde bitmiş birşeyi öyle paket gibi vermek tasarımcının kendi kendine eğlenmesidir bana kalırsa. Tasarımı hakkaten vermek için, adamın bunu almasını sağlaman gerekiyor. Almasını sağlamak için de adamın sosyal durumunu, kendi gelişimini, ticari durumunu, eğilimlerini, el sanatı sürecini, üretimini, herşeyi düşünmen lazım. Ve o adamları ikna etmen lazım. Bütün halinde alman gerekiyor. Çünkü adam senin pat diye verdiğin şeyi niye üretsın zaten. Ben de olsam üretmem gibi geliyor. Adam bundan birşey kazanacak mı? Burda söz ettiğimiz bir zanaatkar, bir küçük atölyede hayatını yaşayan, muhtemelen az eğitim almış, dünya görüşü ona göre şekillenmiş bir insandan bahsediyoruz. Niye yapsın ki? O yüzden yani ben 2004'te gittiğimde durum çok daha iyiydi Mardin'de. Şimdi gittiğimde hiç kalmamış. Mesela o sakatlar derneğinde bile...bazı mallar çin, mesela ben anlıyorum ama herkes anlamıyor. Kimse anlamıyor. Eşim bile almış bilmeden 1-2 tane. Hatta şöyle ki aslında bir de kalıpta üretiyorlar tamam mı telkariyi. Bir sefer gittiğimde, o zaman yeni yeni başlıyorlardı kalıpla üretime...hocam dedi şu ikisi arasında hangisi gerçek, hangisi sahte diye bana sordu. Ben ikisine de el yapımı dedim. Bilemedim. Ben de bilemedim hocam dedi. Adam şey yapmış...aynı hatayı

kalıba da aktarmış. Şimdi elin hataları vardır. Bilirsin el o hatayı yapar. Her şey simetrik olmaz, herşey nizami ilerlemez bir kere. O hatalar el sanatını gösterir. Mükemmel değildir. Ama herif kalıpta da hata yapmış. Hatalı ürünün kalıbını yapmış yani. Dolayısıyla basıyorum yapıyorum yani. Niye oturup uğraşsın o Mardin'in sıcağında. Ötekinde çok daha fazla, çok kısa sürede ürteceksin. Modelle uğraşmak zorunda değilsin. Yani çok karamsar olmamak lazım ama el sanatları dünyada da bir şey içersinde...

G: Biraz daha sanki böyle elit tüketime kayıyor gibi.

A: Evet mesela bak bu şeyde de vardır. Mesela giderisn bir turist dükkanına. Adam sana iki tane mal sunar. Bir tanesine bu antika der, yanındakine de işte benzer şeyler ama bu kalıpla üretildi der. Ama sonra bakarsın ki antika dediğini de kalıpla üretmiştir, eskitmiştir, antika gibi gözüksün diye birsürü numaralar yapmıştır falan filan. Ama adam sana antika bu diyor Fiyatını da ona göre söylüyor. Bu sadece Türkler değil, dünyada da çok var. Ama şunu da düşünüyorsun. Yani bizim o hülyalı, naif duygularımızla...yani abi el sanatı ölüyor, yazık, hay allah falan...Ama benim görüşüm şu ki, üretimde otantikliği bulmak kolay değil artık. Ve be bulmadığım için de suçlamıycam. Suçlayamam çünkü. Adama 2010 yılında elinle niye üretmiyorsun ulen...demek tuhaf. Malzeme, desen ve tasarım konusunda otantikliği sağlamalarını umut ediyorum. Hakkaten o yöreden çıkması gerekiyor. Farklı bir el sanatı değerlendirmesi...mesela ben Helsinki'de yaptığım çalışmayla ilgili bir paper sunmuştum. Mesela orda süreci incelemiştim ben ve dediğim gibi yani bana çok şaşırmıştım yani...UNDP istedi bu projeyi ve o tasarımlara tescil falan alınacaktı sözde. Ne tescili...kimse istemedi ki...

G: Peki UN nerden bulup gelip bu Mardin'deki olaya el atıyor?

A: O soruyu çok daha global boyutta almak lazım yani. Sadece Mardin'e gelmek değil. Yani UN sonuçta dünyanın barışçıl, iyi niyetli bir kuruluşu. Tüm dünyada bunları yapıyor.

Ara verildi...

A: Bir de bu bahsettiklerimiz tabi genel gidişat ama mesela bir de neydi o adam...Bodrumlu sandaletçi. Mesela o adam bir case'dir. Ama adamin hikayesine baktığında adam yeni model yapmak istediği için yapmıyorbütün o modelleri. Adam diyor ki, ben diyor yaptım yaptım, millet geldi aldı burdan diyor. Bir de insanlar

otantiğin peşine düşüyorlar, otantik deyince aaa çok otantik sandaletler...bi de herkes Bodrum'a gittiği için, bir de en lümpen ekip gittiği için...hiç el sanatlarının varlığından haberdar değillerdi, onlara otantik geldi, aldılar. Adamı ben televizyonda izledim, anlatıyor...ben diyor tek model yapardım, verirdim o giderdi diyor. Sonra diyor, benim taklitlerimi yaptılar diyor. İyi ki de yapmışlar diyor. Niye...model ürettim dedi. Yeni modeller yapmak zorunda kaldım dedi. Adam işte bak bambaşka bir motivasyonla...ne tasarımcı gelmiş, ne mavi jeans gelmiş...adam ekonomik olarak bunu yapmak zorunda kalmış. Farklılaşmanın gerekliliğini görmüş. Şimdi bu bir case ve yani bu model sağlıklı bir modelse belki bunun üzerinden ilerlenebilir. Burda yani ne oluyor adama tasarımcı falan değil, tasarımın kendisi gelmiş, tasarım perisi gelmiş. Yani sonuçta bence tasarım çok önemli. Ama insanların bunu algılamaları gerekiyor. Ve insanları hiçbir zaman suçlayamazsın, yani kimse daha karsız ve yavaş bir üretim yöntemini tercih etmek zounda değil. Bu bir zanaatkar olsa bile.

G: Peki bir de bu made-in Şişhane projesi var..

A: Evet...ama o bambaşka bir olay. İşte demek istediğim zaten böyle aradaki farkları koymak lazım. Şişhane bambaşka bir yapı. Ordaki üretim yapısı, sosyal yapı...bazı şeyleri kabul etmeye daha açık olabilir. Aradaki farkı koymak lazım. Şimdi böyle düşündüğün zaman Şişhane'nin çok daha avantajlı olduğunu göreceksin.

G: Yani zaten Şişhane'den söz açmam aynı zanaatçıya tasarımcının nasıl katkıda bulunabileceği açısından değil de, tasarımcıya katkısı, yani tasarımcı böyle üretim bölgelerinden nasıl faydalanabilir açısından...o projenin amacı da o zaten.

A: Şimdi aslında zanaat kavramı deyince ben biraz sınırlıyorum onu. Yani benim zanaat anlayışım Şişhane'de biter. Daha doğrusu el üretimi olarak baktığım için Şişhane'nin bir kısmını alır, bir kısmını almaz.

G: Yani zaten ben biraz da onu anlamaya çalışıyorum bu tezde. Yani bugün insanlar zanaat diyince neleri bu kavram dahilinde düşünüyorlar ve işte farklı görüşler almak istiyorum o yüzden. Mesela akademik yayınlarda da son dönemde craft'ın yeniden tanımlanması ve işte "new craft" adı altında bazı tartışmalar...

A: Şimdi akademik dünyada böyle yeni kavramlar sık sık çıkıyor. Bunu birçok bilim adamı dener. Yeni bir kavram öne sürüp, onu belli bir kontekste oturtup...ama çoğu zaman bu kavramlar gider. Bazen de tutarlar. Mesele bir reflective practice kavramı oturdu artık. Dolayısıyla onun geleceğine bakmak lazım. Ama benim yani zanaat

kavramını ele alışım dediğim gibi...yani tasarımcı etken, zanaatkar edilgen. Yani zanaatın geliştirilmesi, zanaatkarın geliştirilmesi açısından anlattım ben sana. Senin tam olarak...

G: Yok ben zaten interviewler unstructured olduğu için, herkesin kendi bahsetmek istediği, kendi alanında olan konulardan bahsetmesini amaçlıyorum, müdahale etmeden. Çünkü amacım zaten bu konuşmalarda gündeme gelen konuların, yaklaşımların bir analizini yapmak. Bunlardan bir kavram haritası çıkartmak. Yani craft kavramının içini neler dolduruyor bugün gibi...ama tasarım açısından bir bakış açısıyla.

A: Anladım. O zaman ben biraz da şeye döneyim. Ben zanaatın artık elle yapılmayacağına, otantikliğin artık el yapımında kalmadığına...artık zanaat dediğimiz şeyi biz otantik bir ürünle birleştiririz ya zihnimizde...ve otantiklik üretimle çok ilgilidir, elle ürettiği için çok severiz. Ama şimdi işte ben bunun değişeceğini, insanların artık el üretimi diye arasalar bile zaman içersinde bunun kaybolacağını söylüyorum. Ben mesela öğrencilerle Mardin'e gittiğimde çocuklara dedim, bakın burda 3 tane dükkan biliyorum ki elle üretiyor. Diğerlerinin nasıl ürettiğini ben bilmiyorum. Elle üretiyor olabilirler ya da olmayabilirler. Dediğimde herkes o üç dükkane gitmek istedi. Çünkü amaç belli. Çünkü en otantığını almak istiyorsun. Otantikliğin de şeyi şu, modeli, deseni, tasarımı, üretilmesi ve o yörede üretilmesi, elle üretilmesi. Ama işte kaçınılmaz olarak ben artık o otantiklik psikolojisi varya...buna katlanmak zorunda kalacağımızı düşünüyorum. Alışmak zorunda kalacağız çünkü gerçeği onun kalmayacak artık. Kimse gerçeğini üretmeyecek. Gerçeği dediğimiz şey neydi, elle üretmekti. Öbürüne sahteymiş gibi davranıyoruz. Ama bundan sonra bunu çaresizce kabul edeceksin. Hormonlu meyveler gibi. Bir zamanlar hormonlu meyveler çıktığında alıyorduk, sonra hormonlu meyveleri ayırt etmeye başladık, almayalım, bu hormonlu demeye başladık. Şimdi ayırt edebiliyor musun? Hayır, hepsini alıyorsun. Sonuçta hepsi hormonlu. Şimdi neye döndük, çok nadir özel pazarlarda natürel ürünler alıyoruz. O da tartışmalı tabi onlara güvenip güvenemeyeceğin. Ama yani niye hormonlu üretiliyor bunlar, kolay çünkü, aldığı verim çok daha yüksek. Riski az. Öbürü de öyle. Zamandan tasarruf edecek, daha az yorulacak, daha çok üretecek belki, sürümden kazanacak belki..vs. Sonuçta ne olacak peki, biz bütün bunların hepsini, heryeri kaplayacaklar...ve sonra sen bir tane duyacaksın. Şaraplar da öyle. Şirince köyüne git. Herkes bütün dükkanlarda el şarabı

satıyor. Ama biraz kurcalayında bakıyorsun fabrikada yapılıyor. Bu şimdi otantik mi değil mi? Otantikliğin belli başlı şeyleri var: O yöredeki malzemedan çıkacak, o yöredeki insanlar yapacaklar, o yörenin alışlagelen yöntemiyle yapacaklar...sa bu ürün otantiktir zaten. Ama şimdi sadece mal oraya ait. Fabrikada prosten geçiriliyor ve geri geliyor. Peki evde yaptığınız yok mu dedim, bana raf altından bir tane çıkarttı. Ver dedim aldım. Ama adam naapsinki...turizm gelmiş Şirince köyüne, devlet ev üretimi için 500 litre kota koymuş. Zaten koymasa ne dakar üretebilecek ki. Adamın dükkanı çalışıyor, evini pansiyon yapmış. Bunları kim işletecek, o işletecek. O zaman şarabı kim yapacak, yapamayacak...Bunların hepsi otantik diyor, gerisiyle uğraşmak istemiyor. Hepsi otantikmiş gibi davranıyor. Dolayısıyla hangisi daha otantiktir, hangisi daha yöreseldir, hangisi daha zanaattir...burda evet yani zanaati tanımlamak lazım o zaman. Mesela yöresellik artık zanaatte yer almayabilir belki. Hiçbir önemi olmayabilir. Yöresel motiflerin o üründe olması da zanaatin bir parçası olmayabilir, ola da bilir. Ama benim kontekstimde bütün parçalarda bu var. Az da olsa var.

G: Bir de tabi şey olayı var..pazarlama açısından, ekonomi açısından, işte mesela niş marketler...Aston Lagonda diye bir araba markası bütün arabalarını elle ürettiğini söylüyor mesela. Aslında düşününce ne gerek var elle bunu üretmeye, bu kadar teknoloji, otomotiv sanayi varken diye düşünülebilir. Ama insanlar inanılmaz paralar verip alıyor onu, çünkü standardın dışında birşeye sahip olmak istiyor.

A: Evet, evet. Ben de biliyorum Aston Lagonda'yı. Doğru. Ama elle üretiliyor mu üretilmiyor mu acaba... ben de bilirim elle üretilir diye. Ama zanaat kalıyor mu acaba...bir tane niş varsa bile elle üretim için, zanaat kalmış denilebilir mi acaba? Kalması da beklenebilir mi? Bence beklenemez. O zaman ama biz ne kalmasını bekleyelim? Bence birşeylerin kalması lazım yoksa toplumun anlamı kalmaz, kaybolucaz. Birşeyin kalması lazım ama neyin...ben bu soruya kendimce cevap verdim. Ben birşeye razıyım şu anda, ama daha fazlası olursa kahrolsun bu dünya diyicem. Neye razı oldum..artık üretim kalsın..yani zanaatin içersinde yöresel ürünlerin, otantik ürünlerin içersinde üretimin olmasını beklemiyorum artık. Ne bekliyorum? Oranın motifleri olmasını bekliyorum, onun kendi değerlerinin, kendi kültürünün karakterinin olmasını bekliyorum. Onları aksettirmesini istiyorum ürünlerde, nasıl üretirse üretsın. Mesela o şalı aldım ben, Trabzon işi diye takıyorum. İran'da üretilmiş, ama Trabzon'un renkleri motifleri var. Trabzon'un işi gibi. Buna

razıyım. Yani tasarımın korunması aslında. Bu desen olabilir, renk olabilir, motif olabilir...gibi birşey. Ama bu yani. O adama şey diyemezsin artık, otur dükkanında üret be adam. Saate 5000 tane üretmek varken. Bir de mesela bazen şu oluyor. Onun üzerine bambaşka bir desen koyuyor. Atıyorum Antep'in bakır bir şekerliği var mesela. Onun üzerine bambaşka bir desen koyuyor. Çok abartı bir örnek vericem, üzerine Harry Potter koyuyor, kakarak. Görmedim böyle birşey ama olabilir yani. Ya da başka bir desen koyuyor. Şimdi o zaman iş biraz tuhaflaşıyor. Adam hiçbirşeye emek harcamıyor, buna da emek harcamıyor. Bak burda bir tuhafılık var ama. Aslında adam kendini geliştiriyor. Otantizm de böyle birşey değildir, yöresel olarak geliştiriyor adam kendini. Ama şu var yani başka bir kültürden iz taşıyorsa...bu ne yani..

G: Ama işte değişen şartlar, globalleşme...

A: Ama işte o zaman ben ne arıyorum yani, ben niye tatile gideyim ki, ordan birşey alayım...ama tabi şöyle de diyebilirsin, o adamın hakkı değil mi Harry Potter seyretmek ve o kültürden etkilenmek? Çünkü o adamın hayatında bir Harry Potter var artık.

G: Evet o zaman yine o anlayışa kayıyor. Onlar otantik insanlar, otursun özünü korusun, biz burda...

A: Evet tabi ki. Adamın tarafından baktığında öyle. Ama müşteri anlamında...ne arıyorum o zaman. O zaman ben Antep'e de gitmiyim, adam da turistik çarşı açmasın bana. O zaman ben de almazsam beni suçlamasın, ben de Harry Potter'ı almıyım şeyi çıkıyor işin içinden. Yani o iş karmaşık bir iş. Ben bu işe çok karıştım. Sürekli bir vicdan azabıyla akıl yürütme arasında gidip geliyorum. Ama yani globalleşme, kriz mriiz...çok değişti işler. Ama otantik nedir yani..Harry Potter belki otantik diyebilirsin. Mesela şöyle birşey var. Urfa'daki bir olay, ben inanmadım. Geçen Urfa'ya gittik biz. Bir tane dükkana geldik. Dükkan eflatun renkte eşarplar var. Ama komple eflatun, başka renk eşarp yok. Desenleri falan farklı ama silme eflatun. Ne bu? Tansu dediler. Tansu aşağı, tansu yukarı...Urfa'da kent merkezi dahil, kadın erkek aynı...hepsi eflatun. Yaşlı erkekler falan...poşu kalmamış artık. Şaştım kaldım...

G: Yeni modamıymış bu?

A: Şöyleymiş. Dedi ki adam, aslında bu beyazdı. Beyaz dediği anda gözümün önüne bütün o beyaz görüntüler geldi. Herkes kafasında beyazla...e dedim nooldu sonra buna...bu dedi adam, Tansu Çiller başbakanken buraya geldi. Hepsi beyaz. Demişler ki bu kadına biz beyaz vermeyelim, farkı olsun. Eflatun yapmışlar. Yapmışlar ve kadına vermişler. Beyaz kalmamış. Ne dükkanlarda var, ne insanlarda...Bak şimdi fotoğraflarını göstericem şaşıracaksın...bak tansu bu. Hepsinde bundan var. Şimdi bunun 5 yıllık mazisi var. Biz kırılma noktasına denk geldik, o geçişi gördük...şimdi zanaat meselesi de böyle. Zanaatin ne olduğunu anlamamız lazım önce. Ben benim bildiğim zanaatı sana anlattım.

G: Yani bu otantiklik konusu zamanla ilgili biraz aslında. Yani 50 yıl sonra hiç kuşku olmayacak belki o tansuların otantik olduğuna..

A: Tabi tabi. Şuanda da kuşku olamaz ki zaten, tarihten geliyor ve o yörenin insanları kullanıyor. Tamamı kullanıyor. Yani şöyle halkın %30'u kullansaydı eğer, onu görmezden gelecektik. Ama %100 kullanıyor ve 5 yıldır. Diyorum ki biz çok şanslıyız ki kırılma noktasında bunu gördük. Şey gibi brşey bu...insanların ilk defa fes taktığı anı görmüş gibi hissediyorsun. Yani orda da öyle bir an var çünkü. Belki 500 yıl önce ama bir an, çıkış anı. Bu da belki öyle birşey olacak.

INTERVIEW WITH MEHMET ERKÖK AND SERTAÇ ÖZTÜRK

G: Güneş Kocabağ

M: Mehmet Erkök

S: Sertaç Öztürk

G: Genel olarak biraz aldığımız eğitimden ve yaptığınız işten bahseder misiniz?...yani siz endüstriyel tasarım eğitimi aldınız değil mi?

M: Endüstriyel tasarım eğitimi aldım evet. Mimar Sinan'da okudum. Orda da güzel sanatlar fakültesinin aynı çatı altında olması birsürü atölyeyi tanımama fırsat verdi. Daha önceden de maketçiliğe falan zaten çocukluğumdan beri merakım vardı da...ama ordaki ortamda seramik atölyesi, ahşap atölyesi, cam, vitray, heykel...tüm bu atölyeleri hani kendi studyonuza giderken yolunuzun üzerinde olması farklı birşey tabi. İşte giriyorsun bakıyorsun, ne oluyor, ne bitiyor...

G: Okul dahilinde hepsi...

M: Tabi tabi aynı çatı altında. Şöyle söyliyim..endüstriyel tasarımdansa heykel okumayı tercih ederdim belki...çünkü orda hem tasarlayan oluyorsunuz, hem de tasarladığınızı birebir üreten oluyorsunuz. Endüstriyel tasarımda bugün artık bu bazı okullarda terk edildi. Atölye ortamı çok da önemsenmiyor çoğu zaman.

G: Onu sorucam zaten, yani mezun olan öğrencilerin şu anda hani bu zanaat ve kendileri birşeyler yapma açısından yeterli donanıma sahip olarak mı yetişiyorlar?

M: Olmuyorlar...aslında şunu söylemem lazım...o zaman biraz daha geriye gideyim tekrardan. Mezun olduktan sonra ben aslında çok kısa süre gerçek anlamda endüstriyel tasarımla uğraştım. Büyük seri üretime giren şeyler çok fazla yapmadım. Birkaç tane yaptım, üretildiler de. Ama aslında esas benim maketçilik ve ilüstrasyonla oldu, öyle başladı yani, mimari maketle başladı, sonra ilüstrasyonla devam etti. Sebebi de şuydu. İlüstrasyonda biraz daha kendi yaratıcılığımı ortaya koyabiliyordum. Ama mimari maket öyle değil. Tasarlanmış bir projenin sadece üç boyutta ayağa kaldırılmasından ibaret. Orda modelci olarak pak fazla bir katkı olmuyor. Birkaç sene de, dört, beş sene de ilüstrasyonla uğraştım. Sonra, maketçiliğe döndüm ama mimari değil, reklam maketçiliğine. Çok eğlenceli bir süreç oldu hala da devam ediyor...Bunu burdan nereye bağlayacağımı unuttum aslında...geri döneyim de ondan sonra devam edeyim demiştim. E yani, yaptığım işi aslında tarif etmiş oldum.

G: Türkiye’de ürün tasarımıyla atölyecilik olayları birbirinden biraz ayrılmış durumda sanki..

M: Hah..şimdi, tabi.

G: Yani hem tasarımını yapıp da hem kendi atölyesinde üretim yapan tasarımcılar var mı?

M: Şimdi şuna gelicem, yani ben hani kişisel olarak elimden biraz geliyor, merakım da var. Ben bir atölye adamıyım, onu bir kere kesinkez söyleyebilirim. Sketch yaparken de bir yere kadar eskiz çalışıyorum ama çok çabuk onu üç boyutlu sketche dönüştürüyorum. Şimdi ben böyleyim, ama ben endüstriyel tasarım bölümünde bir eğitmen olarak bu çocukların birer profesyonel model yapımcısı olmalarını hedeflemiyorum. Ben maketin, ağırlıklı olarak da çalışma maketinin bir sketch gereci olarak onları tasarımlarında ne denli farklı bir noktaya götürebileceğini yaşatmaya çalışıyorum.

G: Peki günümüzde 3d modelleme, RP gibi teknolojiler var...

M: Çok güzel şeyler..

G: Bunların yanında el maketinin konumu ne oluyor? Artısı nedir el üretiminin?

M: Şimdi demin aslında ayrımını yaptığım gibi, biz aslında modelciliği tarif ederken çok temel, sketch model ve presentasyon modeli olarak ikiye ayırabiliriz. Presentasyon modeli dendiği zaman şimdi tabi bir CNC ya da RP'nin yaptığı iş...yani presentasyon modelinde gerçekten çok etkileyici sonuçlar veriyorlar...yani elin ulaşamadığı presizyonu yakalıyor çoğu defa. Aslında yetkin bir el de bunu yapar, ama mesela birbirini tekrar eden desenlerde, parçacıklarda falan bir RP'nin hassasiyeti tabi ki tartışılmaz. Önemli olan...ben her ikisini de kabullenmiş bir insanım. El çalışmasının da önemini biliyorum, bunu artık kavramış vaziyetteyim. O makinaların yapabildiği şeylerin de farkındayım. Önemli olan ikisini iyi harmanlayabilmek. RP'de yapılmış birşey sonuçta ham olarak çıkıyor. Yani bir presentasyon modeli olarak her zaman bitmiş birşey çıkmıyor ondan. Yani bir yemeği pişirsek bile onun bir de servis edilme şekli var. Yani işte tabağa koyacaksın, haşlanmış havucu dizeceksin falan..o son füzyon önemli. Mesela bir tekerleğin bağlanacağı bir mil diyelim ki...onu RP'de yaptırmanın hiçbir esprisi zaten yok. Bir çelik çubuk kullanıcaz, işte onu ona takıcaz falan. Bir takım hareketli mekanizmalar elde etmek için de bir takım konstrüktif malzemeler belki kullanılabilir.Mesela levhalar belki kullanıcam, pleksiglass ya da alüminyum levhalar gibi. Şimdi o tarz malzemeleri kalkıp da bir blok malzemeden RP'de işletmeyiz, çünkü...

G: Yani duruma göre hangisi daha...

M: Bu sefer de ekonomik açıdan ve zaman açısından dengesizleşmeye başlar. O yüzden iyi harmanlayabilmek lazım her iki yöntemi de diyorum. İkisini de etkin kullanmak...yani başa çıkamadığımız daha organik, daha değişken, daha akışkan formlarda o nesneyi RP'de yaptırıp, kalan kısımları, işte daha düzlemsel,daha işte eksensel şeyleri falan da eldeki malzemelerle büküp hazırlamak koymak, sonra da birleştirmek, boyamak. Boya mesela bir presentasyon modelinin son hamlesidir. Bir nevi kıyafeti gibi birşey. Tabi ki artık hazır renk olarak olarak da malzemeyi verebilen RP'ler var. İşte bir ürünün üzerinde aynı anda farklı renkleri işleyebilen RP'ler var ve bu gelişecek de. Ama şu anda bildiğimiz teknolojilerle hala bir son boyama için yetkin bir ele ihtiyaç var. Bütün bunlar presentasyon modeli için

söylediğim şeyler. Bütün bunların üstünde ve ötesinde, ve tasarımcıya gereken yönüyle sketch model var. Hem daha özgün formlar bulabilmesi için hem de daha düşünce geliştirme aşamasında...çünkü çizerken yakalayamadığınız şeyleri işte oyarken, biçimlendirirken, aa bi dakika falan deyip...işte malzemeyi sağa sola çekiştirdiğiniz zaman...çünkü o üç boyutlu, yani hatta dört boyutlu, çünkü evirip çeviriyoruz da aynı zamanda, yani zaman da işin içine giriyor. Ve bazı bilgisayarların da bize sunduğu şeyler bunlar, evirip çevirebiliyoruz aslında ekranda ama o hala ekranda. Gerçek anlamda hemen elimize alamıyoruz. Yani bu anlamda bir malzemeyle uğraşmak, onu yontmak, biçimlendirmek çok birebir bir ilişki yani. Bugünün gençlerinin pek de aslında hemen özümseyemediği birşey, çünkü gitgide materyal dünyadan uzaklaşıyor gençler. Ve ben bunu çok hissediyorum.

G: Yani uç boyutlu ortama zaten girmek zorundalar ve onu bir kere yapmaya başladıktan sonra da malzeme daha çok vakit alan birşey konumuna geliyor.

M: O zorundalık belki de eğitimin belirttiği birşey, ya da birazda piyasanın belirttiği birşey. Benim sözünü etmek istediğim şey şu: yani vakit varken, henüz piyasanın bu çetin koşullarıyla tanışmadan önce, zamana karşı böyle çılgınca yarışlara henüz girmeden önce yaratıcılıklarını mümkün olduğunca kullansınlar, çünkü burda o kadar da herşeyi kısıtlamıyoruz yani. Ya da en azından kısıtlamamaya çalışıyoruz. Piyasada olsalar zaten...ama işte maliyet faktörü, buna işte bu kadar para bağlayamayız der işveren. Ama biz burda onu demiyoruz, yani hımm falan diyoruz. İlla ki yani tasarladığı şeyin beş milyon adet satması gibi bir hedef de koymuyoruz. Butik şeyler de olabilir yani burda yapılan şeyler. O anlamda biraz işte zanaat, yani böyle ince ince sınırlar var. Yani yaptığım işi o yüzdem tam tarif edemiyorum. Ne tam bir endüstriyel tasarımcıyım, ne tam bir zanaatkarım. Ben kendimi bir butikçi olarak tanımlıyorum.

G: Peki bir de şunu sorucam, mesela yeni mezun öğrenciler, genç tasarımcılar böyle butik tasarım yapmak, bir atölye ortamında mezun olduktan sonra da uğraşmak isteseler, Türkiye ortamında var mı böyle insanlar...kendi atölyesini açmadığı sürece...

M: Yapıyorlar. Kendi atölyesini kuranlar var. Mesela iki sene önce Ayça mezun oldu. Zaten mezun olmadan önce sinyalini vermisti. Hocam ben yolumu biraz çizdim dedi. Takı yapıcım dedi. Ve şimdi işte yaptığını internette satışa koyuyor mesela.

Satıyor satmıyor onu bilemem?. Şimdi Sertaç Bey de zanaatkar mesela. O da takıyla uğraşiyor. Demir çubukları dövüyor mesela gümüş kaplıyor.

G: Siz nerde çalışıyorsunuz?

S: Birlikte çalışıyoruz.

M: Atölyemiz var. Onun kendi mimarlık bürosu var. Mesela ikimiz de birden fazla çeşit işle uğraşyoruz, ve bunu da bir zenginlik olarak kabul ediyoruz. O yüzden her hafta buraya derse gelmeden önce deli danalar gibi dönüp duruyoruz...işte ne yaptırılabilir, nasıl özgün birşey...başka uğraşı alanlarından bir takım aktarmalar, yapıştırıcılar yapmaya uğraşılıyor. Ve bundan da zevk alıyoruz. Biz bilmez miyiz işte her sene belli bir programımız olsun, anlatalım işte bu hafta şu, geçen senekiyle aynı...ama onu yapmıyoruz. Mesela, ilk defa şimdi deneyimliyoruz, kalemi oy mesela, tahta bir kalem aldık. Onu oyun, biçim dedik mesela. Bir de ikiye bölün, birbirine geçmesi olsun dedik mesela. İyisiyle kötüsüyle birşeyler çıktı ortaya. Biz de oradan şimdi bir ders aldık mesela. Yani biz kendimizi de eğitiyoruz aslında bir taraftan. Zanaatkarlık derken işi bir toplam olarak alıyoruz. Eğitime kendimizi de katıyoruz. Öyle değil mi?

S: Kesinlikle

M: Ve tabii bu yaptığımız şey aslında kitaplaşacak. Öyle bir hedef koyduk kendimize.

G: Nasıl bir kitap?

M: İki tane. Bir tanesi, daha okula ilk giren öğrencilerin eline bir workshop handbook vermeye niyetimiz var. Orda herşeyi özet olarak anlatan...işte atölye kuralları, şu makine şöyle çalışır falan...

S: Güvenlik kuralları.

M: Yani güvenlik kurallarından başlayarak ve sonrasında da belli yöntemlerden de özet özet bahsetmeyi düşünüyoruz. Ama onun ötesinde bir ders kitabı, yani modelcilik üzerine, kapsamlı bir ders kitabı ortaya koymayı da ciddi düşünüyoruz.

S: Bu şekilde elle üretim yaparken hangi malzeme ne şekilde işlenir, bir sonuca nasıl ulaşılır gibi böyle belli başlı yöntemleri...

G: Çok eksik bir alanı doldurur. Güzel olur...

M: Umarım, evet.

G: Bir de şey sorucam, sonuçta kendi atölyesini herkes açamıyor ve bu yaptırılan projelerde öğrencilerin dışarıdaki zanaatçilerle iletişiminin kurulması...mezun olduktan sonra, atıyorum, en azından bir prototip yaptırmak istiyorsam kime gidip ne yaptıracağımı, nasıl yaptıracağımı...o bilgiye sahip oluyorlar mı, olmalılar mı?

M: Tabi olmalılar. Tam olamıyorlar...yani ben bu atölye dersinde...yani aslında o da kısıtlı bir imkan...bir sürü malzeme var, bir sürü yöntem var, ama hangi birini yaptıracağımızı doğrusu seçmek zorunda kalıyoruz. Ama mesela ilk öğrettiğimiz şeylerden bir tanesi zanaatkarı da bırakın...civatacı...mesela gittiği zaman civatacıya civataya vida demesin, havşa başının ne olduğunu bilsin...yani onu o bilinçle sorsun. Marangoza gittiği zaman derdini iyi anlatabilsin, ve ilk defa öyle bir atölyeyle karşılaşmış gibi gitmesin. İşte sen bunu hızarda kes dediği zaman o atölyede aslında bir hızar olmadığına farkında olsun. Yapmak zorunda değil...ama onun ne olduğunu, nasıl işlendiğini...bir malzemeyi tarif ediyorsa onun gerçekten o eldeki aletlerle, o marangoz atölyesinde yapılabileceğinin bilincinde olsun ki, marangozda orda çuvallamasın. Bunun eksikliği varsa eğer, eğer yeni mezun bir öğrenciden bahsediyorsak veya o iş hayatına yeni atılmış bir kişiden bahsediyorsak...şey olmamalı...o ustanın karşısında malup olmamalı, yani usta şunu hissederse, yani bu adam zaten hiçbirsey bilmiyor'u keşfettiği anda zaten parmağında oynatır. Bunun sonucu da şudur. Aslında tasarımcının zihninde canlandırmak istediği sonuçta yavan bir ürüne dönüşme tehlikesi var. Çünkü usta diyor ki, bunu ben böyle kesebilirim, başka türlü kesemem diyor. Onun da bir takım şeyleri var tabi, daralmış kalıpları var. O da onun dışına çıkamıyor. Şimdi tasarımcı çok açık...diyelim, işin başında, usta da çok kapalı. Ama usta aslında bir resmi gördüğü zaman, bir masa resmi mesela...onu birebir yapıyor. O da ilginç bir durum tabi...Ben mesela bunu birkaç defa yapmak zorunda kaldım. Ustaya anlattım...bak hani şurdan şöyle falan...olmuyor bir türlü. Bir dakika dedim bunun üzerine...ben kendim kestim, biçtim, işte geçmeli falan...haaa dedi o zaman. Şimdi o noktalarda, o kritik noktalarda, bir an için ele alabiliyorsa tasarımcı...yani kısa bir süre için zanaatçı olabiliyorsa, o zaman derdini de karşı tarafa anlatmış oluyor işte. En iyisi aslında kendisinin bir prototipi yapıp, işte bunu yapacaksın demesi. Bunu da şöyle şöyle yapacaksın demesi...

G: Ama işte iş gücü özelleşirken, tasarımcı biraz daha kavramsal yaratıcı ve işte üretici ayrı bir yerde olunca, aradaki iletişim çok önemli hale geliyor. Yani en azından o iletişimi kuracak kadar tasarımcının bir yetkinliğinin olması...

M: Gayet tabi.

S: O noktada zaten üretim de, yani genel olarak üretime baktığımızda artık iyice bilgisayarlı üretimler, bilgisayarlı kesimler...en basitinden işte elektrikli el aletleri değil de bir hızar dediğimiz şey mesela...elimizde bir tahta var ve bunun üzerine kanal açmaz. Bu kanalı elde de açarsın tabi ki, bundan beşyüz sene önce bu kanalı elde açarken, şimdi onu iki saniyede bir bıçakla açıyorsun. Yani, orda hani elindeki tasarımın, elindeki ürünün hangi parçalarını elde yapacağın, hangi parçalarını bilgisayarda kestireceğini veya cnc'de yaptıracağını bilmemneyi...hani orda o parçaları da o anlamda görmek önemli, yani bütün masayı cnc'de yaptırabilirsiniz ama öyle birşey vardır ki, onun sadece küçük bir noktası cnc'lidir. Gerisi tamamem basit bir üretimdir yani. Dolayısıyla o iş hacmindeki ürünü cnc'de üretmek için, normal ödeyeceğiniz paranın çok büyük bir mislini cnc üretim yapıldı diye ödemek zorunda kalırsınız. Yani bu bilinciniz olmadığı zaman...bu hem zaman kaybı, aynı zamanda maddi bir kayıp...hepsi üst üste gelmeye başlıyor. Yani dolayısıyla o üretim yönteminin...tasarım esnasında bile üretim sistemine vakıf olunması hani bunun seri üretiminde ya da seri üretilmeyecekse bile üretim noktasında birçok soru işaretini ortadan kaldırıyor. ...O noktada zanaat, gerçek anlamda zanaat...tamamen el işçiliğiyle üretilen birşey, günümüzde sadece belli bir kısmı elle yapılıp, ya da belli bir aşamaya kadar bilgisayarlı veya makineyle üretilip, ondan sonrasında belki artık el işçiliği yapılan şeyler haline geliyor gibi

M: Yani onu da tabi şöyle...

G: Zanaatin tanımını da değişiyor mu yani bu durumda..

M: E şimdi dün bakıyorduk, Hindistan'daki ahşap oymacılığı...şimdi burda, yani zanaat pür zanaat dediğimiz zaman aslında geleneksel bir durum var. Yani orda tasarımcının işin içine girmesi zaten çok beklenmiyor aslında...

G: Türkiye'de genelde yaklaşım bu, genelde hep geleneksel el sanatları olarak zanaate...ama hani bu son durumda aslında zanaatin tanımını da çok genişledi. Yani bu son teknolojileri kullanmak da ayrı bir zanaat belki...

M: İnsanlar artık daha az zanaat işi satın alıyor. O yüzden yeni potansiyeller yaratmak için, endüstriyel üretimle zanaati birazcık harmanlamaya çalışan görüşler var.

S: Yani bu işte daha Avrupa tasarım tarihine baktığımızda, Arts and Crafts, Werkbund, ondan sonra Bauhaus falan hepsinde özellikle de Bauhaus'da artık belli bir üretimin, o güzel tasarımın herkes tarafından kullanılabilmesini öneren bir yaklaşım var. Dolayısıyla, güzel bir vazo varsa, o vazo normalde elde üretiliyorsa, onu artık hani modern üretim yöntemleriyle, onu işte bin tane yapmak, onbin tane yapmak ve o vazonun herkes tarafından kullanılabilir hale gelmesi yaklaşımı...bu tamamen...

M: Ama o süreçteyiz zaten şimdi..

G: Peki bu her zaman gerçekçi olabiliyor mu?

M: Gerçekçi oluyor, sıkıcı oluyor. Aslında elde yapıldığında bir değeri olan birşey, yani aynı şey, birebir aynısı, seri üretimle onda biri fiyatına, ya da yüzde biri fiyatına satılmaya başlandığında ilk başlarda güzel evet, herkes ulaşabiliyor ona. Bunda bir sıkıntı yok, ama bir süre sonra bu sefer insanlar daha kişisel ürünleri aramaya başlıyorlar. Yani bunu isterseniz Türkiye'deki geleneksel el sanatları bazına indirgemeyelim...Alpay Hoca'nın bir örneği vardı, işte bir tane Honda araba almıştı, metalik siyah...çok yeni çıkmış bu model. Daha aldığı hafta içinde kendi sitesinin otoparkında bir ikincisini görmüş yanında...ve morali bozulmuş. Çünkü daha yeni çıkmış bir model. Siyah rengi de tek tük, İstanbul'da belki beş taneyken...ve hani bunun ayrıcalığını yaşıyorken, bir hafta sonrasında otoparkta birebir aynısını görüyor. Ve bunlar çoğaldığında bir süre sonra sıkıcı olmaya başlıyor. İnsanlar neden hani yeni bir renge sıcak bakıyor...aa diyor, değişik diyor. O zaman işin içine yavaş yavaş kişiselleştirme giriyor. Ve benim de zanaatten de daha çok aslında kendimi yakın bulduğum bir konu.

G: Sizin meşhur telefonlarımız var zaten...

M: Customization, yani ben butikçiyim derken ürünlerin...custom'un tam Türkçe karşılığını bulamıyorum...kişiselleştirme de değil aslında. Kişiselleştirmekle modifiye etmek arası birşey. Mesela örnek vermem gereken bir ürün, ve en yakın bulduğum ürün motorsiklet. Böyle baktığımızda olaya, biraz daha öteki uçtan bakıyoruz. Yani zanaati biraz endüstrielleştirmek değil de, endüstriyel bir ürüne bir el dokunuşu katmak yani...Orda da çünkü el işin içine giriyor...neden çünkü işte birtakım el yapımı parçalar...mesela işte çekiçle dövülmüş bir benzin tankı veya işte

elde dikilmiş bir selenin derisi. Şeyler mesela çok gurur duyuyor...Ferrari'de o koltuğun kumaşını diken kadınlar falan...dvd'si var bende..

G: Elde mi dikiliyor?

M: Tabi canım herşey elde yapılıyor. O kadar gurur duyuyorlar ki markalarıyla. Sokaktan geçtiğini görüyor...evet buna benim elim dokundu diyor mesela. O onu hissediyor. Muhtemelen satın alan kişi de hissediyor. O yüzden o ürün ayrıcalıklı birşey, daha uzun ömürlü birşey, daha aileden bir birey haline falan geliyor yani. Kıymetli birşey oluyor. O motorsikletin üzerindeki ilüstrasyonlar, işte efendim alev desenleri mesela...Amerika'da custom otomobillerinin üzerine pint dripping diye bir sanat var...

G: Nedir o?

M: Başlı başına işte böyle ince uzun bir fırçayla elle, serbest elle çizgilerçekiyor böyle, ama böyle şey gibi, telkari gibi yakut da işte ferforje gibi incecik incecik çizgiler çekiyor..tamamen serbest elle. Mesela bu tip şeyler çok konumuza dahil edilebilecek şeyler...

G: Tabi tabi...yani geleneksel anlamda craft'tan bahsetmiyorum ben zaten...

M: Evet, çünkü bazen tehlikeli bir şekilde gidip ona takılıyoruz. Her zamanda zaten geleneksel..yani el sanatlarını böyle çok radikal biçimlere sokmak...çünkü şöyle bir tehlike var, kitchleşedebiliyor kolayca. Ben bazen...bırakalım onlar öyle kalsınlar...tabi demiyorum ki işte son ustaları yapsın, onlar da ölüp gittiğinde onlar da ölüp gitsin. O da acıklı birşey tabi. Geçenlerde bir söyleşi vardı ve doğrusu üzüldük. Yani işte birşey yaptırıyormuş bir ustaya...bulmuşlar usta seksen yaşında...işte şimdi yapabildiği kadar yapacak, bakalım sonrasında ne yapacağız....Ama işin üzücü kısmı kendisi kolları sıvamıyor...neden? çünkü eğitimini öyle almamış ki, yani yeterince atölye ortamıyla haşır neşir etmemişler öğrenciyi.

G: Bu nedir, bu case'i hatırlıyor musunuz?

M: Hatırlıyorum da, burda söylemem yakışık almaz. Sonuçta o önemli değil. Bunun gibi birsürü vardır. Yani bence tasarım eğitiminin mutlaka...yani ders programının mesela yarısı falan atölyede geçmeli. Birtakım teorik dersler falan olabilir. Ama yani şu anda bizim gerçeğimizde üzülererek söylüyorum ki atölyeye uğrayanların sayısı çok az. Buna hocalar da dahil...

G: Biraz hani teorik ve pratik her zaman ayrı...

M: E tabi..harmanlanması lazım. Çünkü biz jürilerde, proje derslerinde o kadar çok kelam ediyoruz ki...o söylediğimiz sözlerin bir msneti olabilmeli, yani bir anda çok fena boşlukta kalabiliriz çünkü. Söylediğimizle yaptığımızın tutarlı olması lazım diğer bir deyişle. O konuda da ben kendi adıma gerekeni yapıyorum yani. Aslında yapıyorum ama yeterince hızlı olmadığımı da gene de itiraf edebilirim, yani işte orda bir tane heykel duruyor. Mayısstaki bahar şenliği için yapmıştım. Ondan sonra tekrar bir kinetik heykel yapamadım mesela.

S: Ama yani bunda içinde bulunduğumuz koşulların da..

M: E günlük koşuşturmalar tabi...ama gene de yani onu organize edebilmiş olmalıydım, çünkü zaman geçiyor. Neyse şimdi en azından tezgaha birkaç parça yığdım da en azından bir potansiyel var.

G: Siz sürekli burda mısınız?

M, S: Yok.

G: Usta yok artık sanırım.

M: Necmi Usta yok...Haftanın belirli günleri açık...ve bunun da kötü birşey olduğunu düşünmüyorum aslında.

G: Neden?

M: Birşey birazcık daha uzağınızda olursa kıymetini daha iyi biliyorsunuz da ondan. Her an açık olan bir atölyeye nolcak istediğim zaman uğrarım nasıl olsa deniyor galiba. Atölyenin peak saatleri var. O zamanlarda çok kullanılıyor ve açık da tutuluyor zaten. ..Tabi ki teknisyen önemli. Bir değil, su anda burda takriben toplam 250 metrekaresimiz var. 250 m2'ye ve kabul edilebilir düzeyde ekipmanı olan bir atölyeye en az üç teknisyen lazım.

G: Peki şuan yeni teknisyen alınmamasının sebebi nedir?

M: Kadro yetersizliği...Kaynak kısıtlılığı...Bütün bunlara rağmen gene de özel üniversitelerle rahatça rekabet edebilecek durumdayız. Herşeyden önce biz İTÜ'yuz, dünyayla yarışıyoruz. Ama tbi yurtdışındaki atölyeleri de gördüm. Harikalar. Söylenecek çok şey var tabi ama...

G: Çok teşekkür ediyoruz.

M, S: Rica ederiz.

INTERVIEW WITH TUĞBA GENÇKAN

G: Güneş Kocabağ

TG: Tuğba Gençkan

G: Cam ocağının yapısından kısaca bahsedebilir misiniz? Nasıl kuruldu, neden kuruldu?

TG: Cam Ocağı 2002 yılında kuruldu. Yılmaz Yalçınkaya kurucumuz. Kendisi de sık sık geliyor.

G: Kendisi de cam üzerine çalışan birisi mi?

TG: Cam üzerine eğitim almış ama burada cam ocağında cam üretmiyor. Ama çok fazla araştırıyor. Bizler için çok fazla şey öğreniyor.

G: Kendisi eğitim almış derken yurtdışında mı...

TG: Yurtdışında evet. Şimdi cam ocağı şöyle bir kurum. Türkiye’de tek olan bir kurum. Konsept olarak, yapı olarak, çalışma şekli olarak Türkiye’de böyle biryer yok. Çünkü herşeyi içinde barındırıyor. Eğitim, üretim gibi...müze aslında açık bir müze de denilebilir. Tamamen müze değil ama sanatçı eserleri olduğu için ve her yerde cam olduğu için bir müze de denilebilir. Yılmaz Bey, kurucumuz, dünyadaki bütün cam okullarını geziyor. Ve çok etkileniyor. Çocukluk hayali çünkü cam...böyle bir yer kurmak. Tabi daha küçük birşeyle başlayıp sonra bu hale dönüşüyor. İşte ordaki mimarlar...yapı olarak da belki fark etmişsinizdir. Türkiye’den biraz daha farklı konseptte. Ama amaç Türkiye’de camı bir sanat dalı olarak anlatmak.

G: Vakıf olması neye bağlı?

TG: Vakıf olması da..onun bir para kaygısı yok Yılmaz Bey’in. Yani amacımız, vizyonumuz, misyonumuz bizim..cam sadece tabak, bardak, çanak değil, cam bir sanat dalı, cam birçok şekilde şekillendirilip sanat eserleri yapılabilir, amacı bu. Ve birçok okuldan etkileniyor. Ve o zaman..99 yılı zannediyorum, böyle bir arazi buluyor. Eski Paşabahçe fabrikasının o zaman yeri. Onun kapandığı dönem...tabi ufak tefek şeyleri var ama tamamen değişmiş bir yer...o şekilde ilk adımları atılıyor. Dediğim gibi vakıf olmasının amacı da tamamen...camı desteklemek,

takdiri...Türkiye’de çünkü cam çok sanat olarak algılanmıyor. Son zamanlarda bölümler açmaya başladılar işte cam bölümü Eskişehir’de açıldı. E onun dışında hep seramik, cam olarak geçiyor, hep seramik daha ağır basıyor. Cam biraz daha geri planda kalıyor. Sadece vitray olarak biliniyor. Oysa ki sıcak cam sadece fabrikasyon olarak değil, dünyada aslında sanatsal olarak çok fazla kullanılıyor ama bizde yok. O yüzden onu insanlara aktarmak için...eğitim ağırlıklıyız. Üretim yapıyoruz ama vakıf olduğumuz için, buranın dönmesi için gerekli birşey.

G: Üretim yapıyoruz derken dışardan mu iş alıyorsunuz?

TG: Dışardan siparişler geliyor. Mağazalarda, kişisel şeyler de yapıyoruz sıcak cam atölyemizde, kalıpla şekillendirme atölyemizde...bir kişi sadece bir tane şey istiyor, işte bir doğumgünü hediyesi isteyebilir ya da mesela bir yere bir pano isteyebilir. O tarz çalışmalar da yapıyoruz. Ama tabi ki sayılar hep az oluyor. Dediğim gibi burası eğitim ağırlıklı biryer. Üretimler devam ederken bir yandan da eğitimler devam ediyor. İki günlük ve iki haftalık atölyelerimiz var. İki günlükler başlangıç seviyesinde. İki haftalıklar uzun dönem. Yurt dışından, yabancı sanatçıları davet ediyoruz. Geliyorlar, bizimle tekniklerini, bilgilerin paylaşıyorlar. Burda sanatçı eserleri dediğimiz kendi yaptıkları çalışmalarını bırakıyorlar. Destek olmak amaçlı..biz de onları hem sergiliyoruz herkesin görmesi açısından. Hem de satıyoruz onları yine burasının kendini döndürebilmesi adına.

G: Ben içerde eski öğrencilerinizin de bazı işlerini gördüm. Ama dikkatimi çekti. Öğrencilerin de çoğu yabancı.

TG: Yabancı evet çünkü uluslararası bir okul.

G: Ama Türklerden az ilgi mi var bu işe?

TG: Yani Türklerden ne yazıkki çok fazla yok evet...yani var ilgilenen ama yurtdışında daha çok biliniyor...çünkü sanat ortamında cam ocağı dediğiniz zaman cam ve seramikle ilgilenenler bizi biliyor. Ama bir tekstilci bilmiyor, ya da bir başka sanat dalıyla uğraşan herkes bilmiyor. Ama yurtdışında sanatla ilgilenen herkes, çoğunluk diyim cam ocağını bilir, daha çok tanınıyoruz. Zaten cam okulları arasında 4. Sırada cam ocağı. Amerika’da çok fazla var. Onun dışında İtalya’da, Almanya’da, birçok ülkede bu tarz okullar var. Dediğim gibi amaç daha fazla kişiye ulaşmak, daha fazla tanıtmak. Bunu yapmaya çalışıyoruz. Eğitimlerle de hem kendilerini geliştirebiliyorlar. Hobi olarak bakabiliyorlar. Hem de profesyonelleşebiliyorlar. Yani

hobi yapmak isteyenlere de açığz, profesyonelleşip bu işi devam ettirmek isteyenlere de...

G: Bu işe sizle başlayıp, profesyonel hale gelen insanlar var yani..

TG: Evet çok var. Atölyeler kuruyorlar. Şuan birçok insan burdan geçiyor.

G: Kolay mı peki bir insanın kendi cam atölyesini kurması?

TG: Yani tekniğe göre değişiyor. Şimdi sıcak camı göremezsizniz Türkiye’de, sadece fabrika ortamlarında var. Onun dışında atölye kurmak çok zor. Zaten bizim bütün tüketimimiz enerji giderimizden kaynaklanıyor. Hem cam pahalı bir malzeme hem de enerji çok fazla gidiyor. O yüzden sıcak camı kurmaları mümkün değil. Ama bizim şöyle bir avantajımız var. Biz burda sadece insanlara gösterip 2 gün eğitim vermiyoruz. Hem atölyelerimiz kiralanabiliyor. Hem eğitmenlerimiz kiralanabiliyor. Yani illaki evine ya da başka bir yere cam atölyesi kurmasına gerek yok. Napabiliyor, burda eğitim alıyor. İsteddiği zaman gelip burda çalışabiliyor. Her türlü malzemedden, her türlü şeyden belli bir ücret karşılığında faydalanabiliyor. Ama cam pahalı bir malzeme. Biz de yurtdışından getiriyoruz camı işte el aletlerini...çünkü Türkiye’de olmadığı için...yeni yeni, yavaş yavaş canlanıyor. 2002’den beri cam ocağı bunun savaşını veriyor. Tabi ki düşe kalka da olabiliyor bu bazen ekonomik şartlara göre, ama şu an için aslında bir kesime heralde ulaştık. Ama tabi ki daha camı bilmeyen, camı sanat olarak algılamayan, ya da cam ocağını duymayan insanlar var ama hedefimiz tabi ki maksimum düzeyde insana ulaşmak.

G: Cam atölyesi nasıl kurulabilir, ondan biraz bahseder misiniz?

TG: Cam teknik teknik, işte boncuk ayrı bir teknik, füzyon ayrı bir tekkn. Hepsinin malzemeleri ve kullandıkları fırınlar, el aletleri hepsi birbirinden farklı. Genelde öğrencilerimiz boncuk atölyesi kuruyorlar. Çünkü daha böyle işte işinin bir köşesine, evinin bir köşesine kurulabilecek birşey. Birçok insanın da burdan özellikle 2 haftalık eğitim almış birçok insan kendi atölyesini çok rahat kuruyor. Füzyon biraz daha üst aşama. Mekanınızın biraz daha geniş olması lazım ama boncuk için o kadar geniş bir mekana gerek yok. Yani 70-70 bir masa ve biraz daha geniş, havadar bir alan yeterli olacaktır.

G: Sizin bu girişteki gibi...

TG: Evet, aynen. Füzyon biraz daha ileri aşama. Kalıpla şekillendirme biraz daha. Ama sıcak cam...öyle bir örnek yok. Çok da şu an için olacak birşey değil. Ama umarım ilerde olacaktır.

G: Peki öğrencileriniz arasında tasarımcılar oldu mu?

TG: Şimdi tasarımcılar var, endüstriyel tasarımcılar, iç mimarlar...çizdikleri, tasarladıkları şeyleri bizlerle paylaşıyorlar. Bizim tasarımcımız yok Cam Ocağında. Çünkü dediğim gibi eğitim ağırlıklı olduğumuz için böyle bir departmanımız yok. Ama napıyoruz, bize gelen tasarımları hangi teknikle uygulanabilirse, o teknikle uyguluyoruz. O şekilde çalışmalar yapıyoruz. Öyle çok fazla örnek var. Öğrenciler var, projeleri var. Endüstriyel tasarım olsun, iç mimarlık olsun. İşte geliyorlar...istedikleri nasılsa, yapılabilir mi, nasıl yapılır...ona göre biz de uygulayıp veriyoruz.

G: Yani size genelde gelip yaptırıyorlar tasarımlarını.

TG: Kendi tasarımlarını evet...genelde insanlar öyle geliyor ya da bizde beğendikleri birşeyin devamını istiyorlar. Ama bizde çok tasarım...tabi ki çok önemli camda. Ama biz dışarda yapılmış tasarımları üretme aşamasını yapıyoruz ..

G: Yani benim asıl sormak istediğim öğrencileriniz arasında, tasarımcı olup da buraya eğitime katılmaya gelen çok insan oluyor mu? Tasarımcılardan ilgi nasıl kurslara?

TG: Yani biraz tasarım...aslına bakarsanız az. Çünkü tasarım kısmıyla ilgilenen çok üretime girmek istemiyor belki. Var öyle insanlar ama çoğunlukta demem zor. Aslında birbiriyle çok bağlantılı olduğunu düşünüyorum ben. Çünkü eğer tekniği biliyorsanız neler yapabileceğinizi daha iyi kavrıycaksınızdır. Yani o zaman biraz daha sınırlarınız açılacaktır diye düşünüyorum. Çünkü öyle tasarımlar geliyor ki, olması mümkün değil. O zaman tasarım da birşey ifade etmiyor belki de...ya da sadece tasarım olarak kalıyor. Üretilmesi için birazcık teknik bilmem tasarıma bakış açısını biraz genişletecektir diye düşünüyorum.

G: Peki bir de okullarla çalıştığınızdan bahsettiniz...

TG: Okullarla şöyle çalışıyoruz. Üniversitelerden stajyerlerimiz oluyor. Ya da sosyal asistanlarımız oluyor eğitime katılan. Onun dışında kısım haftaiçi gelen gruplarımız oluyor. Çocuklara camı tanıtıyoruz, füzyon çalışmalar yaptırıyoruz. Ya

da burayı gezdiriyoruz. Herbir tekniği kendileri görebiliyorlar. Açık bir üretim yeri...böylece camın kullanımını çocukluktan başlayıp aktarmak niyetimiz. Ve onların yaratıcılıklarını geliştirmek için...çok güzel işler çıkıyor. Füzyon tabak ya da pano yaptırıyoruz. Yani renkli cam parçaları veriyoruz ve o 20 cm 20 cm cam üzerinde nasıl uygulayacaklarının sonuçlarını görmelerini istiyoruz. Yani bunu ben yaptım diyorlar ve hatta o kutulara bunu ben yaptım etiketleri yapıştırıp, arkasını isimlerini yazım öyle gönderiyoruz. Kesinlikle müdahale etmiyoruz. Aileleriyle geldiklerinde de müdahale ettirmiyoruz. Çünkü kendi işini yapsın, bunu ben yaptım demesini istiyoruz. Onların yaratıcılıklarına katkı sağlamak, birşeyler yaratmalarını, birşeyler tasarlamalarını geliştirmek amaçlı yaptığımız bir çalışma. Ve yetişkinler de geliyor bazen bu çalışmalara...hem boncuk hem füzyon. O kadar enteresan ki, çocukların yaptıkları işler inanılmaz güzel çıkıyor...ben öyle düşünüyorum..çünkü güzeli yakalama kaygısı yok çocuğun. İçindeki yansıtıyor. Ama yetişkinlerde ne yapacağız, güzel olması lazım kaygısıyla...o işlere baktığımızda işte bir sıkıntı hissediyorsunuz. Diğerindeki o özgürlüğü yetişkinlerde göremiyorsunuz. Renkler olsun, ifade şekilleri olsun...yani baktığımızda işte bu diyorsunuz, içten gelerek yapılmış bir iş.

G: Ne güzel..bir de dışardan gelen tasarımları üretiyoruz dediniz ya...bu üretimi kim yapıyor burda?

TG: Şimdi ustalarımız var. Her atölyenin kendi ustası var.

G: Bu ustaları siz mi yetistiriyorsunuz.

TG: Biz yetiştiriyoruz tabi ki.Yani yetişmiş ustalar da var bizim yetiştirdiklerimiz de var. Mesela sıcak cam ustamız Paşabahçe çıkışlı. Ama boncuk ustamız burda yetişmiş biri. Yine aynı şekilde kalıpla şekillendirmedeki arkadaşımız burda yetişmiş biri. Ben seramik mezunuyum. Cam ve seramik mezunuyum. Ama ben de burda yetiştim diyebilirim. Burda yetişiyorum daha doğru olacaktır. Burda yetiştiriyoruz insanları. Öğrencilerimiz gelip burda gönüllü de çalışabiliyorlar.

G: Peki buraya ders vermeye yabancı cam sanatçıları da geliyor. Onlarla Türk cam sanatçıları arasında bir fark var mı?

TG: Bir fark değil birçok fark var. Çünkü Türkiye’de cam sanatçısı diyebileceğimiz...yani şöyle..bize gelen sanatçılar. Bizim camla uğraşan

sanatçılarımız daha çok üretim aşamasında çalışıyorlar. Ama eğitim verenler çok azınlıkta. Öyle söyleyebilirim.

G: Yani mesela iki günlük workshopları verenler genelde...

TG: Kendi ustalarımız ya da dışardan davet ettiğimiz bu işle uğraşan sanatçılar. Ama bunlar tabi ki çok geliyor. Bu sevindirici. Ama yerli ve yabancı dersenez..fark olarak tabi ki onların teknikleri çok gelişmiş çünkü malzemeye çok kolay ulaşabiliyorlar. Seçenekleri çok fazla. Biz malzemeye çok zor ulaşıyoruz. Çünkü yurtdışından getiriyoruz. Amerika'dan, Almanya'dan...

G: Niye öyle?

TG: Çünkü yok.

G: Ama yani cam doğal bir malzeme değil mi?

TG: Ama bizde sadece ev eşyası olarak kullanılıyor. Ama mesela renkli camlar var. Renkli camlar birbiriyle uyumlu füzyon tekniğinde kullanılan renkli camların hiçbirini Türkiye'de bulamıyorsunuz. Türkiye'de sadece düz cam var ve düz camdan geliştirilmiş camlar var. Dekoratif camların hepsi yurt dışından geliyor. Birbiriyle uyumlu olması gerekiyor, bu çok önemli bir nokta. Biz bunların hepsini yurt dışından almak zoundayız. Öyle olunca da maliyetler artıyor. Herşeyin fiyatı yukarı çıkıyor ve her şeye hemen ulaşamıyorsunuz. Yani camınız bitti, 1 ay- 1,5 ay beklemeniz lazım tekrar bir sipariş vermek için. El aletleri aynı şekilde. O kadar çok farklı malzeme var ki...sonra fuarlar düzenleniyor. Türkiye'de böyle bir fuar yok. Bunun gibi birçok neden var. Yani tabi ki Türkiye'de de birçok değerli sanatçı var. Cam tasarımcıları var. Oya Şenocak sizin mutlaka...

G: Görüşüm onunla da.

TG: Cam sanatçıları da var ama yurtdışındakilerden farklı olarak kullandıkları teknikler biraz sınırlı. Biz onlardan öğrendiğimiz teknikleri daha çok uyguluyoruz. E tabi ki kendi tekniğini yaratanlar yok değil bizde de var ama onların imkanları bizden daha çok olguğu için, daha fazla gördükleri, malzemeye daha fazla ulaştıkları için tabi ki biraz daha profesyonelleşiyorlar diyebiliriz. Biz daha yolun başındayız.

G: Biraz önce izlediğimiz hoca...üfleme tekniğiydi sanırım.

TG. Evet.

G: O hakimiyete gelmesi bir insanın 2 haftalık bir workshopla olmuyordur heralde.

TG: E tabi ki olmuyor. Sıcak cam ayrı birşey. Sıcak camda beden gücü de çok önemli. Tabi ki 2 haftada olmuyor ama...işte bizde gelişmiyor tabi. Sadece buraya gelmesi gerekiyor. Ama yurt dışında öyle değil, bu şekilde çok fazla yer var, çok fazla atölye var. Üniversitelerde de var. Bizde şuan cam bölümü, sıcak camın yapıldığı tek bir üniversite var. Anadolu üniversitesinde şuan cam bölümü açıldı. Sıcak cam çalışıyorlar. İmkanları bu kadar geniş olmasa da gayet iyi. Bunu öğrenebilecek kadar. Yani tabi ki 2 haftada olacak birşey değil. Ama mesela boncukta çok iyi seviyelere gelenler var. Yani aslında bu tamamen bu işe gönül vermek, üzerinde çalışmak, tabi ki herşeyde olduğu gibi maksimum derecede bilgi almak ve çalışmak...

G: Peki zanaat kavramı, zanaat geleneğinin işinizde rolü...

TG: Şimdi bu işte zanaat çok önemli tabi. Bizim ustalarımızı sanatçı diye nitelendirmiyoruz biz. Zanaatkarlar. Çünkü sanatçı olmak için...benim kendi görüşüm...hem üretip, hem tasarlamak gerekiyor. Yani bu ikisinin çok iyi birbirine geçmiş olması gerekiyor. Bizim burda ustalarımız sadece üretiyorlar. O yüzden zanaatkarlar. Olan bir biçimi tekrarlıyorlar. Ama yaptıkları işler modern işler çünkü gelen tasarımları yapıyorlar. Bu anlamda hani ben sizin konunuzu da bu şekilde düşünüyorum. O anlamda aslında birbiriyle bir bütün. Tasarımcılık ayrı bir olay...ama bu zanaatla birleştiği zaman sanata dönüşüyor galiba.

G: Benim asıl ilgilendiğim de zaten ikisi birleştiğinde çıkacak sonuç..

TG: Yani bunların ikisi, zanaat ve tasarım birleştiğinde çıkan sonuç bence en yaratıcısı olur. Yani tasarımlar geliyor...insan kendi yapabilse onu çok çok daha iyi. Ama tabi tasarımcıların imkanı da..bilmiyorum belki birşeye yoğunlaşılabilir. Çünkü çok fazla malzeme var pleksiden tutun metale kadar, metalden cam, seramik...yani aklınıza gelebilecek birçok malzeme var. Onların tabi hepsini öğrenmeleri mümkün mü bilmiyorum. Ama cam açısından baktığımda...tasarımla birleştiği zaman mükemmel şeyler çıkıyor. İşte o zaman sanatçı eserleri dediğimiz işler çıkıyor. Dikkat etmişsinizdir üretimdeki ürünlerle, sanat eserleri arasında, burda sergilenen eserler arasında çok fazla fark var. Çünkü yine gösteririm, mesela Davide Salvadore diye bir sanatçımız vardı Meksikalı. Onun işine baktığımız zaman o kültürü görüyorsunuz. Ve onu kendi elleriyle yapıyor ve kendi tasarlıyor. Kendi kültürünü

ifade ediyor...renklerden anlıyorsunuz zaten. Ben ilk bakışta hissettim yani o taraflardan birşey olduğunu. Tabi ki o zaman çok güzel oluyor sonuç, çok farklı oluyor. Dediğim gibi kendi ülkelerinin kültürlerini ister istemez işlerine yansıtıyorlar.

INTERVIEW WITH ALTUĞ HAYMANALI

G: Güneş Kocabağ

AH: Altuğ Haymanalı

G: Ankette zanaatı tanımlarken bir başka çağa, ekonomiye, bireye ait bir olgu olarak tanımlamışsınız. Peki günümüz tasarımında, siz de tasarımcı olarak çalışan bir insan olarak zanaat kavramının yeri yok mu, olmamalı mı?

AH: Yani ben şöyle düşünüyorum...neden bir başka çağa...özellikle orda şey yazmıştım...birey ekonomisi. Çünkü aslında zanaat kesinlikle topluluğun ortaya çıkarttığı, topluma ait bir kavram değil bence. Tamamen bireye ait, kişiye ait bir kavram. Yani bir bireyin el yetenekleri de dahil olmak şartıyla, yeteneklerinin ortaya çıkarttığı bir olgu zanaat. Aslında o yüzden de zanaatçı diyoruz zaten. Ama orda bir kelime oyunu da var. Yani ben eski Türkçe'ye çok hakim değilim ama hani neden saanaatçı, neden zanaatçı...sanat ve zanaat kavramları..

G: Evet onlar da zaten biraz çelişkili kavramlar..

AH: Evet yani bana dersin ki zanaat nedir, ben sana zanaatin ne olduğunu anlatabilirim, ama zanaat kelimesinin kökeni nedir dersin kalırım.

G: Peki zanaat nedir?

AH: İşte demin söylediğim şey. Aslında zanaat nedir bir anlatmak lazım. Zanaat el ustalığı, el becerisi tekniklerini kullanarak, onları tabi ki kendi özgün tasarım fikirleriyle birleştirip...hemen bir örnekle açmak gerekirse bir bakır dövme ustasının bakır bir siniyi döverken aslında onun içine işlediği deseni de kendisinin oraya koyması.

G: Yaratıcılık da var yani zanaate...

AH: Evet tabi. Eğer onu alıp birebir biryerden kopyalıyorsa, tamam onun da yeri ayrıdır, ama ordaki deseni kendi yaptıysa ki eskiler böyle yapıyordu...demek ki

sadece bakıra form verme yeteneğini değil, aslında orda bir doku, bir desen, bir geometri aktarma yeteneği de var. Bu da aklını fikrini ne kadar kullandığını gösteriyor. Dolayısıyla, yaptığı iş açısından sadece el becerisiyle tanımlanamıyacak, çok daha farklı fakültelerin biraraya geldiği, hele hele onların...yani bu kavramın çok değerli olduğu 17. 18. Yüzyılı düşünürsek, daha makina çağının yeni başladığı...o dönemdeki ustaların kesinlikle sadece el yeteneği değil, birçok yeteneği bir arada bulundurduğu görülür. Dolayısıyla sadece bir el becerisi değil zanaat.

G: Yani bir yerde tasarım da zanaatın içine giren birşey oluyor bu tanımınızla, çünkü zanaatçı de birşey tasarlıyor, birşey katıyor ürününe...

AH: Evet.

G: Peki işte endüstri devrimi ve daha sonraki teknolojik gelişmeler sonucu artık günümüzde çoğunlukla herşey seri üretim, ve el emeği dediğimiz o bir insanın bireysel olarak üretime kattığı kısım biraz yok oluyor gibi.

AH. Denilebilir, evet denilebilir. Mesela bir tasarımcı nasıl çalışıyor...21. yüzyılda bir tasarımcı bir projeye başlarken neler yapıyor. Bunların hepsini aslında alt alta incelersek ordaki safhaların hepsini aslında bir zanaat gibi bir kenara da ayırabiliriz. Çok yetenekli, çok disiplinli çalışan tasarımcılar var, hem mühendis, hem tasarımcı özelliklerini taşıyan insanlar var. Sanatçı ve tasarımcı özelliklerini taşıyan insanlar var. Hepsi birbirinden çok farklı şeyler yapıyor. Ama yani bir tasarımcının aklındaki fikirleri ilk defa kağıda döktüğü an aslında onun zanaati.

G: Yani evet bu durumda zanaatin tanımı da değişiyor sanki...yani 200 yıl önce bahsettiğimiz zanaatle bugün bahsettiğimiz zanaat aynı şey değil gibi...yani günümüzde teknoloji açısından da baktığımızda işte 3d teknolojiler, rapid prototyping falan...hani onlar da sonuçta bir el becerisi grektiriyor.

AH: Şimdi orda en belirgin farkın ne olduğunu bulmaya çalışırsak ve onu konuşursak, 200 yıl önceki zanaatçinin ortaya çıkan ürünü satarak onunla geçimini kazanması gibi bir kavram varken, günümüzde bir tasarımcının aslında fiziksel olarak hiçbirşey üretmediğini söyleyebilirsiniz. Yani ortaya çıkan ürün anlamında, bütün fikirleri ürettiğini, ortaya ürünler çıktığını ama hiçbirinin satılmadığını, aslında tasarımcının emek ve zamanını para karşılığı sattığını görüyoruz ve çok ciddi bir fark var. Yani aslında hiçbir tasarımcı o açıdan baktığımızda zanaatçı değil. Ama ben diyorum ki, her tasarımcının yaptığı işin içinde bir zanaat yönü, dokusu var.

G: Peki mesela 50 yıl öncesinin tasarımcılarıyla bugünün tasarımcılarını karşılaştırırsak biraz daha sanal ortama kaydı tasarım dediğiniz gibi tasarımcı fikir üretiyor ve o malzeme ve birebir üretimden bir nevi kopuş sözkonusu.

AH: Evet mesela sana şöyle bir örnek verebilirim.Çok büyük bir projede çalışan, örneğin uçak tasarımında çalışan bir tasarımcı hayal edelim. Bu bir savaş uçağı olsun ve bu tasarımcı da...Mesela dört yıl süren bir araştırmanın içinde üç yılını ciddi bir şekilde sanal ortamda bu uçağın parçalarına veya tasarımlarına etkide bulunarak geçirmiş bir tasarımcı aslında bu uçağı hiç görmüyor olabilir ve asla binemeyebilir o uçağa. Müthüş bir emek var ortada. Müthiş bir zekanın aktarımı var. Tamam takım çalışması. Birçok insan var onun gibi onun üzerine çalışan ama yani bu şeye benzemiyor...bir bakır atölyesinde bir parça yapıp, onu satıp, hani orda bir ay boyunca onu işleyip harika bir parça ortaya çıkartıp onu satarak ordan gelen parayla bir sonraki parçaya başlamak gibi değil. Ya da ne bileyim o parçayı üretip altı ay rafta satılmasını bekleyip, sonra gerçekten ona ihtiyacı olan birinin denk gelip onu almasından çok farklı tasarımcının yaşadığı tecrübe.

G: Sizin mesela tasarımcı olarak hic dediğiniz oluyor mu...seri üretim için değil de kendim için birşey yapsam...mesela yurtdışında çok var böyle kendi stüdyosu olup da kendi tasarlayıp, kendi üreten, bir nevi işte atölyede çalışan ve daha sonra bu ürünlerle fuarlara katılan falan...Türkiye’de biraz daha az, biraz daha tasarım ofisleri dışarıdan gelen siparişler üzerine seri üretim çalışıyor. Yani tasarımcının işinden aldığı tatmin açısından da düşününce hiç düşündüğünüz oluyor mu daha bireysel bir yola girmeyi?

AH: Evet yani bu tabi ki...bir tasarımcının böyle bir çalışma şekline heves etmemesi çok zor çünkü aslında aradan birçok kişiyi çıkartmak ve çok güçlü bir irade istediğine hemfikir olmalıyız yani başarıyı kovalayan ve durmaksızın çalışan bir sanatçı iradesi ister, o zamanı ve o emeği ayırmak gerekir. Özgün şeyler yapmak için çırpınmak gerekir. Tabi bi yandan da ekonomik olarak çökmek ve ekonomik olarak sürdürmek gerekir. Bunlar aslında çok kolay şeyler değil. Ben mesela şu anki geleceğe yönelik ekonomik planlarım içinde böyle birşey olamaz. Ama mesela şey düşünüyorum...bir endüstri ürünleri tasarımcısı bir cam atölyesi kuruyor ve işte buna bir kursa katılarak başlıyor, kendinde o yeteneği keşfediyor, müthiş şeyler çıkartıyor ve sonra da bu işe girişiyor. Ama bunun için galiba endüstriyel tasarımı, ürün tasarımı yapıyorum kavramını bir kenara bırakmak gerekir diye düşünüyorum.

Çünkü birilerine ürün tasarımı yapmıyor olmaya başlıyorsunuz. Bambaşka şeyler yaparsınız. Çünkü eğer gerçekten bir ürün tasarımı peşinde koşuyorsanız endüstriyle ilişkilerinizin devam etmesi gerekir. Ama sizin sorduğunuz şey daha çok bir sanatçının izleyeceği bir yol gibi geliyor bana, endüstriyel tasarımcının değil.

G: Tabi bu ürüne göre de değişiyor. Yani mesela bir beyaz eşya, elektronik eşya sektöründe tabi ki bir insanın tek başına bir ürünü yapması mümkün değil ama mesela işte mobilya olur ya da daha günlük kullanım araçları gibi şeylerde...

AH: Olabilir tabi, daha geçen gün yelkeni çok seven ve yelken yapan, (ben de sörf yapıyorum) bir arkadaşımın kendi yelkenimizi yapmak üstüne konuştuk, çünkü çok güzel yelken yapımını anlatan kitaplar var...ve daha önce de iki tane örnek görmüş biri olarak...bir makina mühendisi tanıdığımın kendi yelkenlisini yapışına şahit olmuştum. Böyle bir hayal kurmuştum kendime, hatta hayali o kadar ileri götürdük ki artık böyle tekne tiplerini, üretim tekniklerini falan tartışmaya başladık, yani bir anda neredeyse atölyeyi kuruyorduk. Bir gün belki kendi özel zevkim ve yani nasıl bir hayat istiyorum, onu kurgulayabilirsem, böyle bir atölye kurup, yanıma da bir tane arkadaş alıp veya tek başıma bir yelkenli tekne yapabilirim.

G: Bir de yeteneğin kullanımı açısından benzerlikler var demişsiniz bir soruya verdiğiniz cevapta.

AH: Evet.

G: Nasıl benzerlikler var?

AH: Şöyle söyleyebilirim. Mesela demin şey örneğini verdim. Yine bakır ustasına dönelim. Şimdi siz ürün olarak bir bakır sini yapıyorsunuzdur, levha malzemenin, nerdeyse üç boyuta çok az bulaşmış, yani bir tepsi, tamamen 2 boyutlu bir obje, kenarlarında belki detaylar var ama belki bir yükselti...ama iki boyutlu bir obje. Aslında o kadar da kompleks bir obje değil. Ama aynı bakır ustasının çok sıradışı formlardan oluşan, hatta çok zor diyebileceğimiz bir geometriden oluşan bir imbiği veya su testisini veya başka bir şeyi yaparken hayal ediyorum...çok ciddi bir yetenek gerekiyor. Yani gerçekten ordaki yeteneği de ben el becerisi olarak görüyorum. Napiyor bu usta, ne yapmak istediğine dair düşünceleri var kafasında ve o düşünceleri el becerisini kullanarak ürüne dönüştürüyor. Tasarımcı peki ne yapıyor aslında? ne yapmak istediğine dair hayalleri ve düşünceleri var, onu bir takım araçlar kullanarak, yani her tasarımcının kağıt kalem kullanabiliyor olması gerekiyor bence.

Tasarımcının taslak çizimler, skeçler yapabiliyor olması, ondan sonra onları başka birtakım araçlar, destekler kullanarak ürüne dönüştürmesi...aslında zihin, el ve ürüne giden o patika, o koordinasyon süreci çok da değişmiyor. Çok daha kompleksleşiyor olabilir. Çok daha farklı araçlar devreye girmiş olabilir...işte çekiç kullanmıyor, kalemle mouse kullanıyor, ama sonuçta ortaya yine bir ürün çıkıyor. Ve ne bileyim mesela şu anda şey çok meşhur... elektrikli Türk kahvesi yapan makinalar. Belki böyle bir makina tasarlıyor, belki bakır bir çezve tasarlamıyor bakır ustası gibi ama sonuçta yani bir zanaatçinin izlediği yola ben kesinlikle değer veriyorum. Zaten aslında bugün elimizde bulunan araçları da ordan gelen tecrübelerle geliştirdiğine göre, çok fazla birşey değişmemiş diyebiliriz gerçekten. Yani nelerin değiştiğini daha fazla tartışabiliriz, ama gerçekten izlenen yolun değişmediği çok belirgin..araçlar değişmiş olabilir ama.

G: Peki bir de tasarım eğitimi konusu var. Mesela yeni mezun olan bir tasarımcı iş hayatına atıldığında artık daha çok sanal ortamda çalışıyor...

AH. Kim diyor bunu?

G: Siz böyle düşünmüyor musunuz?

AH: Yani genel olarak evet ama yeni mezun bir tasarımcı dediğinde çok spesifik birşey...yani siz bitirin önce sorunuzu...

G: Yani iş hayatına girince tasarımcının rolü daha çok fikir üretme ve sanal olarak görselleştirmeyle kısıtlansa bile, bunları iyi yapabilmek için de sonuçta malzeme ve üretim üzerinde bir bilgisi, hakimiyeti olması gerekiyor mu? Bu konuda ne düşünüyorsunuz? Ve eğer gerekiyorsa, Türkiye’de tasarım eğitimi açısından...mesela siz kendi eğitiminiz sırasında bu becerilerin yeterince kazandırıldığını düşünüyor musunuz?

AH: Kesinlikle kazandırdı. Öncelikle bir kere endüstri tasarımcıları hangi yaşta hangi tecrübeden olursa olsun, hiçbir zaman kenara itemeyecekleri, her zaman hayatta karşılaştıkları, örneğin kullanıcının sürekli elinde dolaşan bir ürün tasarlıyorsunuz. Bu ürün piyasaya çıkmadan önce tasarım aşamasında maketlerini, modellerini yapmamış, görmemiş olsanız çok büyük bir hayalpereslik peşinde koşmuş olabilirsiniz. Yani onun farklı boyutlardaki ellerle nasıl ilişkiye girdiğini, formların anlatmak istediğiniz şekilde olup olmadığını kesinlikle kontrol etmeniz gerekiyor. Yani bu bir tasarımcının her zaman ihtiyacı olan...maket ve model

yapmaktan asla vazgeçemez bir tasarımcı. Ama kimisi bunu bilgisayarda modeller...artık o boyutları kafasında o kadar yerleştirmiştir ki belki de 20. Mouse'unu tasarlıyordur ve bir daha bir maket yapma ihtiyacı duymaz, direk cnc'ye gönderir ve ordan hazır bir prototip yaptırıp, ya da bir prototipe benzer bir yüzey yaptırıp, orda da yüzeyleri kontrol edebilir. Ama bence yeni mezun öğrenci artı parantez içinde bütün tasarımcılar kesinlikle yapıkları ürünün tasarım aşamasında fiziksel mock-up'lar, maketler, modeller yaparak ortaya komalı.

G: Peki eğitim kurumlarında bunları yapmak, yaptırtmak için yeterince imkan var mı?

AH: Ben Ortadoğu Teknik Üniversitesi mezunuyum. Bizim gayet yeterli bir atölyemiz vardı ve atölye imkanları dahilinde bütün şeyler bize açıktı. Malzemelerden, ordaki malzemelerden hepsini kullanabiliyorduk. Veya çok sıradışı bir malzemeyle çalışmayı planlıyorsak, o malzemeyi de dışarıdan temin edip, yine kendi imkanlarımızla, atölyede veya stüdyoda veya evde üretim yapabiliyorduk. Yani aslında bence bütün okullar böyle imkanlar veriyordur, atölyesiz tasarım bölümü...

G: Atölyeler var tabi de imkanlar okuldan okula değişiyor.

AH: Evet yani tabi bir de okulun ekonomik gücüyle ilgili birşey bu. Mutlaka tabi Amerika'da California'daki tasarım okullarından çok farklı imkanlara sahibiz, tabi bu bir gerçek...tamamen ekonomik kısıtlılıktan dolayı.

G: Bir de şey olayı var...eskiden tasarımcı mesela atıyorum ahşap ürünler üzerine yoğunlaşıp, o konuda uzmanlaşabiliyorken, günümüz tasarımcısının birçok şeye birden hakim olması gerekiyor. E öyle olunca da birşey üzerinde uzmanlaşmak da zorlaşıyor. O zaman bir yerde iş bölümü önem kazanıyor. Bazı yetenekleri artık tasarımcı başkalarına devredip, o insanlarla işbirliği içinde çalışması gerekiyor galiba.

AH: Çok doğru bir teşhis. Türkiye'de birçok tasarım firması birbirinden çok farklı konularda tasarımlar yapıyorlar. Ve bizde aslında branşlaşma, branşlaşma derken de meslek grubu içinde belirli bir alana yönelme, mesela işte otomotiv tasarımı, yat tasarımı, elektronik ürün tasarımı, mobilya tasarımı...branş olarak bunları kastediyorum. Eğer spesifik olarak bu alanda çalışan bir firmada değilseniz, bir tasarım şirketinde çalışıyorsanız bunların hepsiyle birgün karşılaşma şansınız var ve

o donanıma sahipseniz, bu projeye karşılaştığınız anda onu kullanabilirsiniz. Ama bunun tam tersi durumlar da var, örneğin İngiltere’de veya Amerika’da daha okulda öğrencinin belli bir branşı seçip, o branşa yönelmesi ve o alanda eğitim alması isteniyor. Örneğin bir gün gastede iş ilanlarına bakarken şöyle bir ilanla karşılaşabiliyorsunuz, yedi yıl tecrübeli ambalaj tasarımı konusunda uzmanlaşmış bir endüstri ürünleri tasarımcısı aranıyor. Yani 7 yıl boyunca ambalaj tasarımı yapmış, o derece o konuda tecrübeli birini arıyorlar. Dolayısıyla bakış açısı böyle olduğunda...bu biraz hayatta karşılaşacağınız olasılıklarla ilgili ve içinde bulunduğunuz şartlarla ilgili. Türkiye şartlarında bazı konular hariç böyle birşey sözkonusu değil. Yani insanların belli alanlar seçip, sadece o alanlarda tasarım yapıp, onu geliştirmeleri...buna değer verilmiyor demek istemiyorum ama bence bu bizim endüstrimizin gelişmişliği ve kapasitesiyle ilgili.

G: Çok mu gelişmiş?

AH: Hayır tabii ki az gelişmiş olması veya aslında gelişmekte olmasının belki de bir sonucu. 7 yıl tecrübeli bir ambalaj tasarımcısının piyasada mücadele edip başarılı olabilmesi için, çok fazla ambalaj tasarımı yapıyor olması lazım, o zaman o tasarımcıya çok fazla iş imkanı gerekir ambalaj tasarımı konusunda.

G: Bir de tabii bu uzmanlığın kıymetini bilip hakkını verecek işveren de olması gerekiyor. Ucuza tasarımcı çalıştırma...

AH: Kesinlikle. O zaten apayrı bir konu...endüstrideki etik kurallarla ilgili bir problem. Üreticinin tasarımcının tecrübesine saygı duyması, onu desteklemesi...hele hele bu kendini ispatlamış bir tasarımcıya da yapılıyorsa...çok ciddi bir problem aslında.

G: Peki sizin kendi çalışmalarınıza gelirsek...Can Yalman’la çalışıyorsunuz.

AH: Evet.

G: Nasıl işliyor tasarım süreci yani üreticilerle...yani mesela bir firma geliyor sizden bir tasarım istiyor, onun için birşey tasarlıyorsunuz ve sonra onun üretim aşamasında da siz ilgileniyor muzunuz? Gidip işte kim üretecek, nasıl üretecek falan...

AH: Aslında bizde...şimdi öncelikle şeyi söylemem gerekir, Can Yalman design’ın bir çizgisi var ve biz bu çizgiyi korumaya ve geliştirmeye çalışıyoruz. Bu çizgi derken o çizginin içinde aslında çok farklı nokta var. Yani bütün o noktaların bir

araya gelip de oluşturduğu bir çizgiden bahsediyorum. Bir estetik çizgiden bahsetmiyorum. Yani tüm boyutlarıyla bir sistem. Ve öncelikle biz Can Yalman design olarak bunu devam ettirebileceğimiz, bu katkıyı bizden aldığında başarılı olacağını hissettiğimiz firmalarla çalışmaya özen gösteriyoruz. Yine de çok tabi yani her yerde tonlarca tasarım işinin dolaşmadığı bir ortamda, yine de böyle bir değerlerle ve başarılı olacağına inandığımız bir süreci takip etmeye çalışıyoruz. Dolayısıyla, çok fazla aslında yeri geldiğinde kusura bakmayın, biz sizinle çalışmıyoruz, veya işte şu anda eğer gerçekten o an çok da yoğunsak, gerekli zamanı ayıramayacaksak şu an müsait değiliz demeyi biliyoruz.

G: Üreticilerle de birebir ilişkide oluyor musunuz?

AH: Tabi ki. Kesinlikle. Birçok aşama oluyor. Çoğu zaman birebir gidip üretimi yerinde test etmek yaptığımız şeyler.

G: Bir de bu ankette yaratıcı düşünce ve el ustalığı adeta zamansız demişsiniz. Zanaat ve tasarım açısından bunu biraz açar mısınız?

AH: Evet aslında günümüz tasarımcısının kullandığı araçlar, bilgiye ulaşma şekli...siz bugün bir projeye başlarken bir araştırma yapmanız gerekiyorsa, elinizin altında internet yoksa, yani insanlar eskiden kütüphanelere gidiyorlarmış, ama şimdi elimizin altındaki internet çok daha büyük bir kütüphane ve sınırsız yakın bilgi var. Ama elinizin altında çok kolay ulaşabileceğiniz ne kadar bilgi olursa olsun, eğer hiçbir konsept peşinde koşmuyorsanız, düşüncelerinizi bu şekilde kanalize etmiyorsanız, daha baştan yanlış başlamış proje hiçbir yere gitmeyecektir. Dolayısıyla bilgiye ulaşma ve araştırma şekliniz çok farklı olabilir ama yaratıcı düşünce ve onu aktarma şekli aynı...yani zanaatte olduğu gibi aslında.

G: Zanaat tabi biraz da geleneğe bağlı klasik anlamıyla...işte usta çırak ilişkisine dayanan falan...tasarımda böyle birşey var mı?

AH: Var aslında, şu anda çok canlı bir örneği bir ofiste yaşıyoruz. İki tane stajyer öğrencimiz var. Birisi NewYork'tan Pratt Üniversitesin'den birisi de İstanbul Teknik Üniversite'sinden, ikisi de çok yetenekli. Ve aslında onlar şimdi bizim nasıl tasarım yaptığımızı gözlemliyorlar. Yani Can Yalman'da şu anda işleyen sürecin bir parçası olarak gözlemliyorlar, bir tasarım ofisi nasıl tasarım yapıyor, bunu gözleme şansları var. Ve aslında benimseyebilirler veya benimsemeyebilirler, ama orda öğrendikleri şeyler mutlaka ilerde kullanmak isteyebilecekleri veya karşılına

çıkıldığında hatırlayabilecekleri birtakım teknikler, yöntemler olabilir. Dolayısıyla bizimle çalışan genç insanlarla, adı konulmamış olsa bile aramızda bir usta çırak ilişkisi doğal olarak var.

G: Peki zanaati bir de biçimsel olarak ele alırsak, tasarımlarınızda hic zanaat geleneğinden ilham aldığınız oluyor mu, ya da yani illa bire bir formu alıp geliştirmek değil de fikir olarak proje araştırmalarınızda hiç o tarafa bakıyor musunuz?

AH: Bu aslında projeden projeye çok değişebilecek bir durum. Mesela bir elektrikli Türk kahve cezvesi tasarlıyorsak, orda her ne kadar eski bir bakır cezvede olmayacak kısımlar, parçalar olmasına rağmen, bazen buna retro diyebiliriz, yani geçmişten bir form arayışı...bazen geçmişteki formlara bakıp ordaki esprileri yakalayıp, ve fonksiyonları, formu takip eden fonksiyonları yakalayıp...zaten bu kadar zamandır kullanılan birşeyse bu demekki bir doğruluk var o formda...mesela bir cezveden tek elle tutup kahve dökerken cezveden kahvenin nasıl akacağına yönelik bulunan o yiv gibi bölüm, kayveyi dökmek için...onun yeri hiçbir zaman değişmez. Yani her zaman orda olacaktır. Bu tip esprileri, detayları, geçmişte yapılan şeylere bakarak yeni tasarımlara çok daha farklı bir dille aktarabiliyoruz.

G: Daha çok fonksiyonel olarak yani...

AH. Fonksiyonel olarak ama yani formu da kullanabilirsiniz. O formu kullanarak, ama ona başka bir bakış açısı katarak tekrardan birşey yaratabilirsiniz.

G: Bi de zanaatın sosyal açıdan önemi konusu var, yani toplum hayatında bir üretim biçimi olarak, bireyleri üretime dahil etmenin bir yolu olarak...bu konuda bir düşünceniz var mı?

AH: Yani tabi bu konuda çok farklı şeyler konuşulabilir. Şimdi bir faktor olarak insan sayısı mesela...yani bugün bir seramik sanatçısını ya da başka herhangi zanaatle uğraşan birini düşünürsek...çok fazla insan var. Bu çok fazla talep demek. Piyasaya sürülen ürünlerde müthiş yüksek adetler ve içinde yaşadığımız şartlardan dolayı, ekonominin ülkelerin sınırları dışına çıkmış olmasından dolayı, çok uzaklardan birşeyi alıp getirip başka bir pazarda pazarlıyor olmaktan dolayı gittikçe zanaatten uzaklaşan, tam tersi çok yüksek adette seri üretime yönelen ürünler peşinde koşuyor insanlar, üreticiler, satıcılar. Aslında eğer bu böyle gidecekse daha da başka bir boyuta geçecek, zanaatten daha da uzak bir hal alacak. Ama şöyle de bir olgu var

sanki, ortada tek tip ürün ne kadar çok artarsa, ve zaten o arttıkça kalitede de belirli bir düşme yaşanıyor...aslında bu da bir savaş, yani çok yüksek miktarda çok kaliteli ürün üreten ve bunun savaşını veren firmalar da var. Tabii bunun bir maliyeti de var. Ama bu ne kadar bu çizgide gidecek olursa, insan sayısı daha da artacak, daha teknik ürünler, daha hızlı pazarlara sunulan ürünler...zanaat kavramından daha da uzaklaşacak herşey. Zanaat kavramından daha da uzaklaştıkça herşey, zanaatçıların yaptıkları şeyler de sanata o kadar yaklaşacak ve onların değeri de o kadar artacak. O yüzden mesela bir yere tatile gittiğinizde, bazı insanlar vardır gittiği yerden bir turistik, hediyelik bir eşya almak isterler. Mesela bir buzdolabı magneti bunlardan bir tanesidir. Ama ben bir tasarım olarak mesela böyle birşey alacaksam bir x yerde karşıma çıkan seriüretim birşeyle yetinmem, daha bir özelliği olan, o yöreye özgü belki de el emeği olan birşey almaya çalışırım. Ve birçok insan da aslında bu dönemde böyle bir yaklaşım göstermeye başladı. Yani seri üretim yapan bir halı üreticisinden halı alırken de, eğer o halı üreticisi sizin ona vereceğiniz bir deseni, formu da üretebiliyorsa, siz kendinize özel birşey yaptırmak için ona yaptırıyorsunuz. Yani seri üretim içinde de insanlara kendilerine özgü şeyler alabilecekleri, bir artı değer katabilecekleri ürünler üretmeye başladı bazı firmalar. Ama özetle şey diyebiliriz, yani insan nüfusu arttıkça tasarım daha da derinleşecek, tasarım derinleştikçe aslında zanaatçıların yaptıkları şeyler daha da değerli hale gelecek. Bir paradox yani...Geçmişte mesela Fransa'da bir fuarda bir cam üreticisiyle tanıştık bizim için bir ürün yapması için, bu Can Yalman design'la ilgili birşey değil, başka bir firmadaydı bu. Orda kristal konusunda çok yetenekli bir ustayla tanıştık. Ve yani kristalle, kristalin bize verdiği sınırlar, hatta o sınırları da zorlayarak herşeyi yapmış, ve yani yeni birşey yapılacaksa da onun yapacağından emin olduğumuz bir usta. Ama ustalığına da çok büyük saygı var tabii orda. Kendisi de aslında bunun farkında ve biraz da onun verdiği snobluk da var. Ama adam bence bir sanatçı. Yani o kadar hakim konuya, o kadar iyi yapıyor. Yani bu şans eseri ordan bir örnek oldu ama Türkiye'de de vardır mutlaka örnekleri. Yani bu bir sanatçıyı, bir zanaatçıyı, bir tasarımcıyı, hepsini birleştiriyor. Böyle insanlar var. Eğer siz gerçekten belli bir konuda çok fazla şey ürettiyseniz, çok fazla ürün ürettiyseniz, tasarım geliştirdiyseniz, o yılların getirdiği tecrübeyi, birikimi daha da iyi şeyler yapmak için kullanabilirseniz siz o zaman sadece bir zanaatçı olmuyorsunuz, aynı zamanda bir sanatçı, tasarımcı, üretici...hepsini içinizde taşıyorsunuz. O alanlar kesişiyor. Bir tasarımcı gidip bugün...tabii bu çok özel bir konu yani cam konusu...cam ahşap gibi

elinizin altında olan bir fenomen değil...yani alıp oturma odanızda işleyebileceğiniz bir parça da değil. Dolayısıyla bu belki biraz özel bir örnek oldu ama bir tasarımcı olarak siz cam bir ürün tasarladığınızda, çok sıradışı birşey peşinde koşuyorsanız, daha tasarlarken bir bilgiye ihtiyacınız var, yani onu sormanız gerekiyor, ben böyle birşeyler yapıyorum ama bu nasıl gidiyor...yani bu konuyu biraz araştıralım.

G: Evet o da ilginç mesela cam ocağıyla da görüştüm ben. Gelen öğrencilerin çoğu yurtdışından geliyor, gelen öğrenciler arasında da tasarımcı olan yok denecek kadar az.

AH: Aslında tasarımın kendisi zaten o kadar geniş bir kavram ki, hangi tasarımdan bahsediyoruz. Bence o anlamda bir cam sanatı kimsenin tekelinde olmamalı ve yani tasarımcılara da neden oraya gitmiyorsun demek...bu bence yani bir insana neden o okula gidiyorsun da buna gitmiyorsun demek gibi birşey. Yani tasarımcıya da neden haftasonu sörf yapmaya gidiyorsun, git cam sanatını öğren de diyemezsiniz. Ekonomik imkanlarla da ilgili tabi ayrıca. Bir de tabi oraya gidip eğitim almakla da bitmiyor bu iş. Bunu sürdürmek gerekir. Aksi taktirde yani ben bu işi sevecek miyim sevmeyecek miyim diye o kadar parayı kumar masasına yatırmak gibi bu biraz. Gerisini getirebileceğim birşeye mi yatırım yapıyorum. Mesela okuldaysanız, öğrenciyseniz, okul size böyle imkanlar verebiliyor mu, yoksa nerde yapacaksınız..

G: Evet tabi orda mesela sıcak cam yapılan bir fırın varmış ve bir insanın bireysel olarak bunu alıp da atölye kurması imkansız gibi...zaten inanılmaz enerji masrafları.

AH: Evet tabi seramikte de öyle bir tane fırın vardır, sıcaktır...zaten belki de o yüzden seramik sanatçılarımız endüstriyel ürünler de üretirler. Çünkü o fırının çalışması gerekiyor bir şekilde...tamamen seramik sanatıyla uğraşarak ve özel sanat eserleri yaparak o fırını sonsuza kadar yakamayacağına göre...ona benziyor aslında.

INTERVIEW WITH ASLI KIYAK İNGİN

G: Güneş Kocabağ

A: Ash Kıyak İngin

G: Başlangıç olarak, zanaat kavramından ne anlıyorsunuz? Tanımlar mısınız...

A: Aslında çok şey düşünülebilir. Bugün de tekrar zanaat kavramı yorumlanabilir. Geçmişte daha çok el işine dayanan, birazcık yaratıcılığın da olduğu, ama birazcık da gelenekelliğın olduğu, belli bir bilginin geçmişten bugüne aktarıldığı, usta çıkarak ilişkisiyle..bir üretim yöntemi.

G: Bir yöntem olarak ele alıyorsunuz..

A: Evet, üretim tabi çok boyutlu bir üretim.

G: Peki, bu durumda geçmişteki zanaat kavramıyla günümüzdeki zanaat kavramı arasında bir fark olduğunu düşünüyor musunuz? Teknoloji zanatı öldürdü mü, yoksa zanaat yeni bir boyut mu kazandı?

A: Bence zanaat şöyle bir boyuttaydı...biliyorsunuz modern üretim yöntemleriyle beraber başka bir döneme, başka bir levela atlandı. Ve o noktada bile aslında, yani o tür üretimlerde bile, yani endüstriyel üretimlerde bile aslında her fabrikanın bir prototip, bir aslında zanaat diyebiliriz...ilk o şeyin üretildiği böyle atölyeler vardır. Aslında tasarım ve fikir yine bu zanaatın bir kolu olan o prototip atölyelerinden çıkar. Aslında yaratıcılık esas orda ortaya çıkıyor. Bunu kaybettiğinizde birşey ortaya çıkamıyor o kadar...yani birebir o ilişkiye geçip kafadaki fikri, çizimdeki düşünceyi ürüne dönüştürmek, ondan sonra da seri üretime geçmesi gibi bir süreç var. Yani yine var aslında çok kopmuyor ama, yeri değişiyor, şekli değişiyor. E diğer zanaat hala devam ediyor geleneksel olan, işte kapalı çarşı olsun, işte çeşitli yerlerde...cam olsun, bu tür konularda hala devam ediyor aslında. Ama modern anlamda da bence fabrikalarda prototip atölyeleriyle de bu bir şekilde devam ettiriliyor.

Bunun dışında mesela dünyada şöyle birşey var. Bu büyük üretimin, endüstriyel üretimin işte İngiltere olsun, Amerika, Avrupa olsun, birçok ülkede üretim ülke dışına çıkıyor biliyorsunuz. İşte uzak doğu vs. Ve tasarımcılar aslında büyük bir eksiklik duyuyorlar, daha önce birkaç hani görüşmede de konuştuk...ve kendi atölyelerini açmaya başlıyorlar, prototip atölyelerini. Yani orda ilginç birşey oluyor. Tasarımcı kendi...artık zanaat denebilir buna, orda başka birşey oluyor, bunu açıyor. Ve mesela Fransa 'da böyle bir...universitenin ismini unuttum, meşhur tasarımla ilgili...ordan bir bağlantım vardı. Onlar mesela artık endüstriyel tasarım diye bakmıyorlar. Ürün tasarımı diye bakıyorlar, ve ürün tasarımı artık çok daha farklı yorumluyorlar. Yani artık öyle büyük seri üretimler değil de, ürün üretimi...çünkü onlarda da endüstri çok fazla yok...daha hani kendi çevresinde üretebileceği,

tasarımcının yeni prototip ve modelleme teknikleriyle bunu yapabileceği başka bir boyuta da kaydı. Yani böyle birkaç seviyede verebilirim.

G: Peki Türkiye’de böyle atölye bazlı çalışmalar yapan tasarımcılar...

A: Var.

G: Atölyelerde gidip iş birliği halinde çalışmak dışında bir de kendi atölyesinin sahibi olup da çalışan tasarımcılar var mı?

A: Yani var mesela...onlar tabi daha marka falan gibi...benim bildiğim iç yapısını çok fazla araştırmadım...aa mesela Adnan Serbest’i biliyorsun. Onun bir atölyesi var mesela. Derin Design’ın atölyesi var.Firma gibi de düşünülebilir ama...daha küçük tasarımcının sadece, firm ve marka olmadan yok. Ama Türkiye’de belki çok fazla ihtiyaç da yok buna. Öyle ara ölçekte işte Derin Design, Adnan Serbest gibi gruplar var, ama onun dışında tasarım işini yapanlar atölyelerle çalışabiliyor, yani var hala atölyelerimiz. Yani bizim çok çeşitli bir üretim bölgelerimiz var. Gidip orda üretebiliyorsunuz. Özellikle mimarlar, iç mimarlar buna daha yakınlar. Ben mimar kökenliyim, işte birçok marangoz olsun, demir atölyesi olsun...yine o anlamda da aslında mimarlıkta da bu tür üretim var. Yani orda onlar daha birebir, direk endüstriyle çalışma gibi birşeyleri yok, koşullanmışlıkları yok ve daha az üretim zaten biliyorsun mimarlık ve iç mimarlıkta daha az üretim ama bu küçük atölyelerle daha çok çalışma var...belki de hani daha hızlı çalışıyorlar, daha iyi biliyorlar. Böyle çok tasarımcı da var, böyle bir kökenden gelip, ama ürün de tasarlayan var. Bence Autoban bunlardan biri. Kendi çevrelerindeki küçük atölyeleri kullanarak uluslararası bir marka yarattılar mesela.

G: Ama bu daha çok, zaten dediğiniz gibi, iç tasarım belli bir mekan için yapılan, zaten sınırlı sayıda...

A: Autoban zaten iç mimarlık ağırlıklı çalışan bir firma ama ürün de tasarlıyor ve paketliyor ve yurtdışında çok talep görüyor, yani artık interdisipliner bir durum.

G: Peki o süreçten biraz bahseder misiniz? Bir tasarımcı veya iç mimarın atölyeyle çalışma süreci nasıl oluyor?

A: Tasarımcılar da çalışıyor...benim bildiğim birçok tasarımcı...işte aydınlatma olsun veya başka birşey...küçük atölyelerle çalışıyor.

G: O süreç nasıl işliyor?

A: Yani her tasarımcı farklı bir yöntem kullanıyor olabilir..benim bildiride de okumuşsundur zaten hani nasıl birbirleriyle ilişkileri vs diye...Yani tasarımcı zaten...o çalıştığı atölyenin bir üretim tarzı var, üretim şekli var. O adamın, ustanın bir kişiliği var...bunu biliyor. Belki bilmeden önce...ilk başta tanışıyor belki ama zamanla bunu kavlıyor ve ona göre de tasarımları şekilleniyor. Kafadaki fikri ya da çizdiği birşeyi götürdüğünde bu atölyelere, birlikte bunu orda ürüne dönüştürüyorlar.

G: Atölyenin peki üründe bir yönlendirmesi oluyor mu?

A: Tabi tabi..yani onun kendi kabiliyeti, kendi bilgisi...usta diyoruz değil mi..usta belli birşeyi yapa yapa bilen kimse , pratik eli daha o işi üretmeye yönelik. Bazen belki çok eski bilgiler, tekrar ettiği bilgiler tasarımcı onu zorluyor belki daha farklı birşey yapmaya...usta meraklı bir insansa zaten o da kendini zorluyor ve geliştiriyor, ama aynı zamanda da bu böyle olmaz böyle yapalım, şöyle yapalım diyerek...karşılıklı aslında bir beyin fırtınası denebilir. Karşılıklı bir konuşma sonrasında o fikir, çizim, tasarım ürüne dönüşüyor. O süreç de daha interaktif bir süreç, daha sıcak bir süreç, daha sosyal bir süreç...yani karşılıklı konuşuyorsunuz, çay içiyorsunuz, sohbet ediyorsunuz, gidip geliyorsunuz. Bazen usta gelmiyor, morali bozuk falan...hani böyle şeyler de olabiliyor. Normal bir fabrikada olmayacak şeyler. İçeridesiniz, beraber üretenler var mesela birlikte, o da birşey alıp beraber üretebiliyor tasarımcı da, birlikte üretebiliyor tasarımcı da meraklıysa. Daha yakın bir ilişki oluyor aslında. Birbirlerini tanıyorlar...yani birbirlerini tanıdıkları zaman o ona göre o da ona göre hareket etmeyi de öğrenebiliyorlar...bu bir süre.

G: Yani zaten oturmuş bir ilişki gibi...ama tasarımcının da belli bir teknik bilgisinin olması gerekiyor heralde değil mi bu ilişkinin, iletişimin sağlam olabilmesi için?

A: Şimdi ben bilmiyorum aslında okullarda nasıl bir eğitim veriliyor...

G: Evet ona gelicem zaten, yani atölye eğitimi çok yeterli olmayabiliyor bazen, ve yeni mezun bir tasarımcı dışarda bir atölyeye gittiğinde gerekli müdahaleleri yapamadığı için kendi tasarımının kontrolünü kaybetmesi gibi bir risk olabilir mi?

A: Ben aslında tasarımcının, yeni mezun bile olsa, küçük üreticilerle daha büyük şansı olduğunu düşünüyorum, yani aklındaki birşeyi hayata geçirmek için. Yani büyük bir firmada...biz bununla ilgili bir çalıştay da yapmıştık, onun sonuçlarını da daha yayınlamadık- üretici tasarımcı arayüzü diye...böyle yeni mezun olanlar da vardı işte büyük firmalara çalışan, ya da işte daha deneyimli, bildik, tanıdık

tasarımcılar da vardı. Firmanın da bir eğitim...yani firma da tasarımcıyla nasıl çalışacağını bilmiyor büyük firmalarda böyle birşey var, ve tasarımcı bazen de teknik adam rolunde kalabiliyor. Yani çok istediği birşeyi yapma şansına orda belki hiç sahip olamıyor, ama küçük üretimde daha çok sahip. Daha etkileyebiliyor süreçleri, daha birebir, ölçek daha birebir yani. Diğerinde ölçek...o kadar hakim olamıyor ya da ilişki çok böyle yakın bir ilişki kurulamıyor belki de.

G: Ama küçük üretimde de maddi kaynağı tasarımcının sağlaması gerekiyor.

A: Tabi...yani biraz girişimci olması gerekiyor. Öyle de birşey var. Risk alacak tabi..dediğin gibi çok doğru, öyle birşey de olması lazım, ama iki üç tane üreteceği için çok böyle aşırı fiyatlar da değil yani...hani böyle bin tane kalıba gidelim falan olmuyor. Daha basit şekilde üretiliyor ve o kadar da maliyetli olmayabiliyor. Yani bir firmanın onbin adet üreteceğiz gibi bir durumu yok, o iki üç tane prototipini en azından üretebiliyor, onu sergiliyor, iş gelirse devam ediyor falan...hani bunların şeyleri de yakalanabiliyor, sorun değil...ama bence böyle bir sorun yok ...alışacaklar ..Tasarımcı kafasında ben bunu yaptım, bu böyle olacak diye bir inat şeklinde olmayacak, anlamaya çalışacak. O atölyeyi kavraması gerekiyor, nasıl üretiliyor, ne oluyor, ben bu fikri burda bu aletlerle nasıl üretebilirim...bunların bu tekniği var, ben bunu nasıl geliştirebilirim. Bunları sürekli tartması gerekiyor. Yani hani böyle mutlak bir şeyle çıkabiliyorlar okullardan. Ama onu kırmaları gerekiyor bence. Ama bence küçük üretimde daha şansları var düşündüklerini hayata geçirmek için. Yani tasarımcı orda yönetici oluyor, tasarımcı için ortaya koyucusu, takipçisi ve onun sonrasında neyse hani...ama büyük firmada öyle değil. Tasarımcı onun küçük bir parçası...bazen işte entegre olamıyor ya da işte yönlendiremiyor çok fazla.

G: Biraz da made-in-ışhane projesinden bahseder misiniz?

A: Bahsedelim tamam. Şimdi ben Şişhane'de 1998 ve 2002 yılları arasında çalıştım. Zaten şuanda eşimin de ortağı olduğu bir aile firması var, aydınlatma firması. Onlar 79'dan beri bu işin içindeler. Önce Şişhane'deydiler. Mağaza 2002'ye kadar falan orda kaldı ama fabrikayı daha önce taşıdılar İkitelli'ye, organize sanayi sitesine. Ama hani mağaza vs kaldı orda. Biz de ordaydık. Ve orda yani şey oldu tabi...yani hem firmayla hem de ordaki üretim networküyle ilişkiye giriyorsunuz...yani bazı şeyleri başka firmalarla, başka atölyelerle üretiyorsunuz. Siz bazı şeylerin belli bir parçasını yapıyorsunuz, onlarla...ve bu bir öğrenme süreci, önemli bir süreç. Ve benim yüksek lisansım kentler üzerine. Kentlerin işte yapısal sistemi, okunması vs üzerine. İlgimi

de çekiyordu ve bazı okuduğum şeylerde işte burda bir kaos var falan. Tezlerde de böyle yazıyor, kentle ilgili yapılan tezlerde. Ben bunun böyle olmadığını düşündüm. Orayla ilgili yapılan tezlerde işte burda bir kaos vardır...ama konuşuyorlar diyelim üreticilerle...zor şartlarda, küçük mekanlarda ama gitmek istemiyorlar. Yani bunu ama sorgulamıyorlar. Daha iyi onlara yerler gösteriliyor biliyorsun, ama şehrin dışında, niye gitmek istemiyorlar? Bunu sorgulamak gerekiyor. Bizde bu çok fazla yapılmıyor. Hep kafada birşey var..ve bu alanın aslında- Galata ve çevresi de aynı zamanda burası- Şişhane'nin yani yüz yıllık falan bir aydınlatma geçmişi var. Ve yeni vizyonlarda işte burası turizm merkezi olsun, işte bunlar kaldırılсын, işte çevreye zararı...butik otel cafe olsun. Sanki onlar zararlı değil, yani onlar da binaya zarar verebilir ya da çevreye zarar verebilir. Trafik onlar da yaratabilir. Yani hepsi aslında devam edebilecek süreçler. Benim inandığım birşey vardı...yani sürdürülebilir bir sistem kurulabilir mi? Yani bunu tamamen burdan alıp kaldıralım atalım, yeni birşey kuralım değil, biz bunu yeni şartlara, yeni gündeme nasıl entegre edebiliriz diye, bu şeyle yola çıktım. Birazcık da bu atölyelerin korunması, sürdürülebilmesi için...

G: Bu tamamen sizin bireysel bir girişiminiz miydi?

A: Benim, evet. Yani öncelikle o bildiriye yayınladım işte. Zaten uzun süredir kafamda olan birşeydi. Ve arkasından da, bildiriden sonra da bir sergiyle bunu gündeme getirmek...Ama bu sergiyi mesela...bazı konuştüğümüz kişiler falan...bambaşka şeyler vardı, yarışma açalım, şey yapalım...bu değil. Yani burda zaten çalışan mimar, tasarımcı, sanatçı birsürü insan var. Yani ben zaten birçoğunu tanıyorum. Zaten bunlar burayla çalışıyorlar ve çok yaratıcı işler çıkarıyorlar. Ama bunlar görülmüyor. Hep kafam buna yoruluyordu. Yani bu nasıl sürdürülebilir...

G: Neden görülmüyor?

A: Mimar ve iç mimarsa kendi şeyinde kullanıyor ve bitiyor. Şeylerden biri buydu, bunu göstermekti. Yani onların kullandığı mekanlarda bu ürünleri hani...çünkü birebir bir ürün oluyor, belki bir daha o ürün yapılmıyor falan. Bitiyor ve kimse bunu bilmiyor. Burada üretildiğini bilmiyor. Bazıları tasarım firmaları, tasarım dükkanları...işte nişantaşı olsun...çeşitli yerlerde, ya da tanınmış olanlar da bu ilişkiyi gizliyordu. Bunun bir iki sebebi olabilir. Yani Şişhane tabi uzun bir süre kopya, fason üretimle negatif bir imajı var. Herkes ordan kaçmaya ürününün ilişkisini göstermemeye çalışıyor. İşte bir atölyeyle çalışıyoran o atölyedeki ürünün gizlilik, işte korunması...tabi ki karşılıklı anlaşıyorsun, o şey yapmıyor ama, başka olabilir,

yayılma ihtimali var falan gibi. Bir de bu negatif imajla ilgili heralde, bilmiyorum ama hani insanlar bu şekilde üretimin bir artı değer olduğunu düşünmeyip...ki aslında yurtdışında olsa olur...bunu gizliyorlardı.

G: Yani bu tasarımcıların kendi tercihleri mi?

A: Çoğu gizliyor derken yani bunu ortaya koymuyorlar. Yani sen orda sadece son ürünü görüyorsun. Bunun nereden ne şekilde geldiğini çoğu kişi sorgulamıyor. Ben de hani bölgenin bu anlamda gelişebilmesi için bu özelliğinin ortaya çıkması gerekiyor...yani bu yaratıcılık, yaratıcı aktörlerle ilişkisinin ortaya konması gerekiyor ki bu güçlü yanı, ve bu şekilde belki gelecekte bir yer edinme şansı olabilir diye yola çıktım. Ve önce dedim var olanlarla bu işi yapalım. Zaten çalışanlarla...Böyle bir ekip de kurduk bu konuda çalışmak üzere, ve işte 2006 yılında tasarım haftasında konteynırlarda, fuarın içinde değil ama o yanındaki parkta böyle bir sergi yaptık ve en çok ilgi çeken sergi oldu o sene.

G: Herhangi bir sponsor falan var mıydı?

A: Vardı ufak tefek sponsorlarımız vardı. İşte design week konteynırlar konusunda bize destek oldu. Onun dışında biz işte baskı sponsoru gibi, kokteyl sponsoru gibi böyle ufak tefek sponsorlar bulduk.

G: Ama Türkiye’de böyle zanaate yönelik bir dernek, destekleyici bir organizasyon yok bildiğim kadarıyla...

A: Çok fazla yoktu. Bu arada ben İnsan Yerleşimleri Derneği üyesiyim ama o zaman bu konuları anlatıyordum, konuşuyordum, Korhan Gümüş var. Yani o da hep bu konularda yazar. Mesela onun yazılarını da belki görmüşsündür.

G: O daha çok ama şehir planlamasıyla ilgileniyor sanırım.

A: Bir ama zanaat üzerine de onun iyi şeyleri vardır. Yani benzer düşüncededeydik açıkçası. Yani onun dışında çok fazla bunu destekleyen bir kurum var mı...ben açıkçası bilmiyorum. Ama yani bölgenin dernekleri vardı. Mesela AGİP-aydınlatma gereçleri imalatçıları birliği. Ama bunlar büyük firmalar için. Avizecılar odası...bunlar tamam daha karma, işte küçük atölyeleri de içeriyor, mağazaları da içeriyor ama mesela başındaki adam Çin’den ihraç yapıyordu. Yani tabi burda kötü etkilerden biri de uzak doğuydu. Sadece belediye vizyonu değil, aynı zamanda uzak

dođu tehditiyle birçok dükkan kapandı. Ya da işte onlar üretmek yerine, ticarete atıldılar. Bir yandan da böyle birşey var.

G: Bu aslında atölyelerin yaptığı bir tercih mi maddi sebeplerden dolayı?

A: E tabi tercih olmuyor bu, bu da bir politika. Yani İtalya için de bu geçerli ama İtalya bunu korumaya çalışıyor bir şekilde. Tabi ki bütün sistemi koruyamazsınız ama bunun için bazı üst ölçekte kararlar alabilirsiniz. İşte üretimin önemli olduğuna inanıyoruz, tamamını rehabilite edicez, daha çevreye uygun hale getirecez ama falan...yani bunu bir anlayıp, bunu korumak için birşeyler yapılabilir. Şimdi siz malzemenin fiyatından ucuza o ürünü alıyorsanız orda bir devlet politikası vardır. Çin'de böyle bir politika var yani malzemeyi nerdeyse bedava alıp yapıyorlar. İşçilik zaten çok ucuz falan...Bu yani hani hiçbirşey öyle boşluđa bırakılmış şeyler değil, yönlendirilebilecek şeyler. Akıllı olan bir şekilde yönlendirilebilir. Neyse yani bu tür şeyler de vardı. Yani bir bilinç oluşturmak üzere...hem tasarımcılar açısından, tasarımcılar bunun faydasını bilmiyor. Hem üretim hem yönetim açısından bunu gündeme geitirmek ve ...13 kadar tasarımcıydı sanırım. Şimdi tam sayısı aklımda değil, işte ürünleriyle beraber sergilendi. Ama burda amaç sadece ürünleri sergilemek değildi, süreçleri göstermekti. Ve süreçler içinde- belki görmüşsündür blogta- her ürünün arkasında A0 boyutunda bir pafta, harita koyduk..

KAYITA BİR ARA VERİLDİ

A: ...imalat dersi için davetli gidiyorum. Orda çocuklar mesela üç boyutlu üretiyorlar.

G: Üç boyutlu derken...

A: 3d...maketle de çalışıyorlar ama o 3d orda 3 boyutlu konstrüksiyon gibi uzakda duruyor...duruyormus gibi duruyor ama gerçekten öyle mi bakalım, o öyle üretilebilecek mi. Yani bir sürü şey var. Onun için zanaat bunun biraz yere oturmasını, biraz elle...yani bunu çok iyi becermiş olan tasarımcılar, çok fazla zanaatkarlarla çalışanların bambaşka teknikleri var. Çizmeden de bile çalışabiliyorlar. Yani artık ortak bir üretime dönüşüyor.. Onun bir tarzı var, tasarım karakteristikleri var, çok iyi organize edebiliyor. Ve artık böyle basit bir çizimle, öyle çok ciddi ve ölçülü olmayan bir çizimle bir ürün üretebiliyorlar.

G: Ama önce kafasında o tekniđi oturması gerekiyor...

A: E tabi oturtuyor ama yani onu üreticiyle de birlikte daha gerçek, realistik hale getiriyor. Ama üç boyutlu çizimler tabi bambaşka bir düşünme şeklini geliştirdi. Yani malzemeyle uğraşarak üretmek başka birşey, üç boyutlu düşünmek başka birşey. Yani bunu belki tartışmak gerekiyor.

G: Onu nasıl görüyorsunuz peki, pozitif bir katkısı mı var yoksa tasarımcıyı uzaklaştırıyor mu? Yani o biraz daha kolay kaçmak gibi oluyor mu sanki, yapıyorsunuz 3d, ve döndürüyorsunuz, evirip çeviriyorsunuz...

A: Yani o size bitmiş hissi veriyor. Hani fikirden çok ürünün bitmiş hali gibi duruyor. Ama o öyle bir yanılsama yaratıyor. O öyle bitmiş birşey değil. İşte bu üretim yöntemini de çok iyi bilen bir tasarımcıysa tamam, o bitmiş birşey olabilir. Ama üretim yöntemini çok iyi bilmeyen bir tasarımcı, sadece bir şekil olarak, bir form olarak onu oturttuğunda...yani gerçekten bunun birebir üretilmesi gibi birşey var. Şimdi üç boyutlu printerlar çıktı, belki o da yani, belki de ondan biryere gidecekler ve ona göre...

G: Belki o da çağımızın zanaati...

A: E olabilir. Yani ben o birebir uğraşmanın da çok...yani malzemeyle, maket de çok önemli...prototip...yani onların önemli olduğunu düşünüyorum. Yani diğeri tabi ki bitmiş gibi gösteriyor ama...yani diğeriyle alınan sonuç bana daha gerçekçi geliyor, daha yaratıcı geliyor. Çok farklı şeyler çıkabiliyor. Üç boyutlu çizirken var mı o kadar yaratıcılık bilmiyorum, ben biraz o konuya uzağım açıkçası...

G: O da üç boyuttaki beceriye bağlı biraz...

A: Tabi beceriye bağlı...orda da belki daha yaratıcı bir çalışma şekli de olabilir. Ama ben diğeri tercih ediyorum açıkçası.

G: Bir de bütün bu üretimdeki avantajları bir kenara bırakırsak, el üretimi bir ürünün bir de el üretimi olmasından dolayı bir artı değeri var.

A: Doğru, doğru. Yani bunu iyi ortaya koymak lazım. Yurtdışında falan böyle çok şey söylendi...handmade işte pahalıdır falan. Yani bunu çok kavramıyoruz ama orda gerçekten bence her ürün başka bir ürün oluyor. Aynı seri bile olsa yeniden, yeniden yapılıyor ve o başka birşey yaratıyor aslında. Her biri tek oluyor bence. El işi göz nuru falan gibi de bir durum var. Yani her iki tekniğin de farklı şeyleri var,

kullanmak lazım. Modern teknikleri de kullanıyoruz biz yani hep oyle zanaat olarak değil...

G: Peki tasarım sürecinizde, mesela sizin bu kubbe ürününüzden bahsederseniz...

A: Onu unutma da..şeyi bitireyim, demin yarım kalmıştı...(VERİLEN ARADAN ÖNCE KONUŞULAN KONU) O paftalarda, devam dersek, her ürünün arkasında paftalar var ve paftaların üzerinde Galata, Şişhane bölgesinin haritası A0 boyutunda, ve bir ürünün o kent mekanındaki hareketi. Yani bir ürünün izlediği yol orda gösteriliyor işte böyle rota şeklinde kırmızı bir çizgiyle. Ve her noktada da hangi atölyeye gidildi, ne oldu, bu açıklanıyor. Nasıl bir çalışma izlendi ve tasarımcının görüşleri...yani burda bu ürün bu şekilde çok farklı alternatifle, rotayla ortaya çıkabiliyor. Yani ben Şişhane'yi, ya da bu tür üretim bölgelerini çok seçenekli tek bir böyle büyük fabrika gibi düşünüyorum. Yani siz gidip istediğiniz ustayla...benzer ustalar da olabilir aynı konuda çalışan...seçiyorsunuz ve sonuçta o ürün çıkıyor ortaya. Yani burda tekbaşına yapılan birşey yok..işte depo tutmuyor, gerektiğinde gidiyor malzemeciden alıyor, çocuğu on kere belki gönderiyor. Yani malzemeye, ne ona o kadar para yatırıyor, ne de yeri yok onları alacak, depolayacak. Onun dışında kendi çok küçük aletleri vs var zaten, el aletleri şu, bu, sıvama olabilir, şey olabilir. Camı da işte alıyor, malzemeyi alıyor, bunların birleştirildiği bir atölye oluyor elektriksel malzemeyle beraber, aydınlatmaya dönüşüyor. Ve bu böyle bir çalışma şekli, yani bir dayanışma. Onun için zaten burdan gitmek istemiyorlar. Yani bir sebep bu. İkinci sebep de Pazar. Buraya müşteri geliyor zaten. Yani modern anlamda müşteriye bulmak, pazarlama, vs, marketing, katalog yapma, fuarlara gitme gibi bir eforu bu küçük üretici gösterebilecek gibi değil. Zaten onun için orda Şişhane aynı zamanda Türkiye'nin bir aydınlatma merkezi. Herkes oraya geliyor, ve yurt dışından da geliyor ve hani son tüketici de geliyor, kullanıcı, aradaki adamlar da geliyor falan. Yani onun için hazır pazar var. Bu pazarı yaratmak da kolay birşey değil tek başına bir firma olarak. Bundan da yararlanıyorlar, onun için gitmek istemiyorlar. Yani onu daha büyük bir yere ya da daha şehrin dışına gitmek istemiyorlar çünkü birlikte çalışıyor. Tek başına yeter durumda değil.

G: Ama zaten o atölyelerin hepsini birlikte götürseler bile. Sonuçta o zaman da bu mesela tasarımcılar içi kalkıp şehir dışında biryere gitmek kolay birşey değil.

A: Değil. Artı hepsi birlikte gidemeyebilir. Artı pazarı oraya taşımak kolay birşey değil. Yani bir Pazar oluşturmak, biryerin odak noktası olması zaman alan birşey.

Yani siz bunu, biz oraya taşıdık, orası odak noktası olacak dediğinizde, olmayabilir. Ve bu zaman alacak. O zamana dayanıklı olabilecek mi bu küçük üretici. O çok önemli yani. Kendi çevresini kaybettiğinde tekrar kurabilecek mi...çok zor. Onun için işte bunlar nasıl sürdürülebilir diye düşünmek gerekiyor. Ben o sergiden sonra, çok bu konu üzerine çalışıyoruz, düşünüyoruz. Zaten söylemiştir belki Özlem Hanım, iki dönem itü yüksek lisans öğrencileriyle Made-in şişhane ve ordaki atölyelerle çalışıyoruz. Ben onları gezdirdim işte çelitle atölyelerle, firmalarla buluşturdum. Bir analiz yapıyoruz.

G: Yani öğrenciler atölyelerle çalışıyor..

A: Evet..tabi daha yüksek lisans öğrencileri hani nasıl çalışıyor diye inceliyor. Onun dışında benim mesela bir hollandalı ortağım var sanatçı, bu konuda, made in şişhane konusunda...onunla şimdi 2010 kapsamında bir proje verdik made in şişhane ile ilgili ama 2010'u biliyorsun çok çalkantılı hani onun ne olacağı..bir sonuç çıkmadı. Bir sene önce falan vermiştik- ki onlar istediği için vermiştik. Öyle birşey.

G: Proje derken...

A: Made in Şişhane'yi daha devam ettirmek üzere..

G: Başka bir grup tasarımcıyla tekrarlamak gibi mi?

A: Evet. Şöyle birşey, yani bunun sonraki adımları ne olacak dersin...şimdi ekim ayında bir Made in Şişhane'nin ikinci adımını gerçekleştirecez. Ve bunda da çoktan başladığımız bir yabancı tasarımcılara duyuru yaptık. Yani yaklaşık ona yakın şeyimiz var, katılım talebi var. Onlarla deneyimliycez. Yani bu bölgede ne üretebilirler. Şimdi bundan önce şöyle birşey yaptık. Amsterdam'dan...şimdi üniversitenin adı hemen aklıma gelmiyor...bir tasarım bölümüyle, birinci sınıf öğrencileri geldi ve Made in Şişhane projesine bağlı olarak bir çalışma yaptılar. Filme çektiler. Onlara da bakabilirsin istersen. Hani bu tür böyle şeyleri deneyimliyoruz. Ne olabilir, ne çıkabilir...Şimdi işte ekimde böyle birşey yapcaz. Bunu niye yapıyoruz. Ben başlarda turizmi açıkçası negatif birşey olarak görüyordum, çünkü bildiğimiz anlamda turizm sadece kendi sistemini oturtuyor ama alternatif bir yaklaşım da söz konusu olabilir turizm içinde. Bölgeden yararlanan, bölgenin işte sürdürülebilirliğine katkı sunan birşey olabilir. Ha eklenebilir, değişebilir tabi, hiçbirşey aynı kalmaz ama birşeyler devam eder. Yani işte burda bir turist gelip, bir hafta kalıp...işte 2010 diyoruz, kültür turistleri gelecek diyoruz daha

kültürel anlamda. Burda birşey üretebilirler. O süreci deneyimleyebilirler. Hani burda sadece aydınlatma armatürü de üretmesi gerekmiyor. Burda çeşitli üretim türleri var. Aydınlatma çok çeşitli üretim türlerini bir arada tutuyor. Deneyimleyebilirler, film çekilebilir, ürün üretebilirler...hani birçok şey olabilir. Bunu da deneyimlemek için biz işte yabancı tasarımcılarla, yani burayı hiç bilmeyen, hem biraz turist gibi de gördüğümüz tasarımcılarla bakalım ne çıkacak, nasıl birşey çıkacak diye böyle bir adımımız var. Ondan sonra aslında asıl amaç...

G: Bu ekimde gelecekler buraya...

A: Görünürlük projesi var, beşincisini yapcaz, Galata görünürlük projesi. Galata perform yapıyor onu. Orda da başlıcak sergilenmeye ve bir 15 gün kadar sergilenmesini hedefliyoruz.çıkan işlerin. Ondan sonrada aslında asıl amaç bölgede bir merkez yaratmak, yani bu üreticilerin sürdürülebilirliğini sağlayan ama tasarımcılarla, sanatçılarla buluşturan ve pazarla da buluşturan bir sistem yaratabilir miyiz, ya da bu sistem nereye doğru gidecek. Yani onları çünkü destekleyecek birşey yaratmak gerekiyor. Onlara alternatif birşey değil o sistemi destekleyecek birşey nasıl yaratabiliriz diye. Bunun üzerine kafa yoruyoruz. Bunun için biraz bir iki toplantı falan yapcaz. Yani ne olabilir diye.

G: Peki eğitim açısından tasarımcı artık sanki daha çok conceptual olarak birşeyleri tasarlıyor ve üreten insandan kopuk, sanki iki ayrı alan gibi. Bunların arasındaki iletişim burda çok önemli bir konuma geliyor artık. Ve işte tasarım öğrencilerinin de daha eğitimleri sırasında bu iletişimi tecrübe etmeleri açısından belki öğrencilerin de o tip projelere girmeleri ve direk gidip atölyelerle çalışmaları...

A: Çok önemli...ve zaten eğitim için özellikle bu tür bölgelerin çok önemli olduğunu..bir fabrikayla çalışıyor şimdi zaten itu'nun var öyle şeyleri fabrikalarla çalışan.

G: Kobilerle

A: Evet. Aslında bu tip atölyelerle de çalışmaları gerektiği için Özlem Er'in işte o dersinde hep firmalar alınıyordu, büyük firmalar. Biz onlara işte böyle birşey var, bir de bunu deneyimlemek lazım. Bu da bir sistem çünkü ve onlara da ilginç geldi açıkçası hani böyle birşey. Tabi öğrencilerle de bundan sonra devam edebilir. Olmayacak birşey değil, bizim öngörülerimizden biri de o. Eğitimin bir parçası olabilir bu tür bölgeler. Mesela Hollandalılar eğitimin bir parçası olarak geldiler

burda o bir dönem çalışmasını yaptılar. Onlar ordan buraya geliyorsa biz burda...çünkü onlarda böyle bir olanak yok. Onlar daha iyi algılıyorlar burdaki olanakları ve imkanları. Bizde hani böyle bir perde var ve bir koşullanmışlık var. Onu aşmak gerekiyor açıkçası.

G: Çünkü sanki hep böyle bir geri kalmış ve işte o bahsettiğiniz kaotik imajı var böyle atölye işlerinin falan..

A: Evet. Ama değil. Gelecek orda yani. Onlar onun eksikliğini bildiği için kendi atölyelerini yaratmak durumunda kalıyorlar orda. Ya da işte bu tür ülkelerle çalışıyorlar.

G: Evet işte belki de, dedik ya yurtdışında bazı tasarımcılar kendi atölyelerinde üretim yapıyorlar falan. Türkiye’de bu kadar olmamasını sebebi..

A: Evet zaten atölyeler var. Teknik de o kadar gelişmiş olmayabiliyor...ama öyle bir imkanın da çok büyük önemi var. Mesela benim bildiğim bir mimar arkadaş vardı. Bu yine şeylerde...bildiride de var....kapı kolu üretiyor. Kapı kolu bulamıyor istediği gibi piyasada hazır. Kendi yapıyor ve yine o bölgede yaptırıyor. Yani illa aydınlatma olması da gerekmiyor. Ve birşey oluyor, rengi mi birşey oluyor falan...

G: Adı nedir arkadaşınızın?

A: Cem Yücel. Mars mimarlık. Onlar da orda zaten...ve şimdi tam konuyu hatırlamıyorum ama renginin sanırım değişmesi gerekiyor. Ve müşterisi de yabancı yine o bölgede...ve bir günde değiştiriyor onu. Ve şaşıyorlar. Yani böyle birşeyi değiştirebiliyor ve bir günde değiştirebiliyor. Yani bu imkansız birşeydir, yani o parçayı işte başka bir renkte kaplatıp tekrar getirmek mucize birşeydir ve bu burda oluyor.

G: Üretimin esnekliği...

A: Esnekliğini değerlendirmek lazım. Tabi ki standartçılık olmuyor. Bunu da tartışmak gerekir. Burda bir standart oturtulabilir mi? Nasıl oturtulabilir? Bu ayrıca tartışmalı. Ama mesela benim Hollandalı ortağımın babası...çok büyük ayak numaraları. Orda yok öyle bir ayakkabı. Gelip burda özel ayakkabı ürettirebiliyor. Yani bu tür imkanları da var küçük üretimin. Hemen customizable olabilmesi...kişiselleştirilebilmesi, değiştirilebilmesi...esneklik çok önemli.

Bence şeyi de sorgulamak lazım...zanaatte bir kopya etme, aynı ürünü sürdürme gibi birşey de var. Yani bu kötü birşey midir, bu nasıl birşeydir, bunu tartışmak lazım. Yani bizde kopya üretim...kopya değil, her kopya başka birşey oluyor bence. Kopya olamıyor. Yani mümkün değil aynı şekilde kopya olabilmesi. Yeniden üretiliyor aslında o. O zanaatkarın işte kendi akıl, görüş, el emeği, malzeme imkanı, vs neyse artık..

G: Ama ona zaten kopya demek...

A: Kopya deniyor. Biz hemen kopya diyoruz. Değil. Kopya da bir öğrenme süreci, bir tekrar. Yani onu öğrenince başka birşeyi üzerine koyma şansı oluyor. Yani bir eğitim şekli...bizde de mesela mimarlıkta önce kopya ederek çizim öğrenirsin. Önce bir binanın ya da birşeyin üzerine koyarsın çizersin, sonra kendin çizmeye başlarsın. Yani bunun bir sonraki adıma geçmesinin olanaklarını da bulmak lazım.

G: Zanaatın temelinde zaten çırak ustayı kopya eder, daha sonra belli bir yetkinliğe ulaştıktan sonra...

A: Evet, evet...

INTERVIEW WITH ÇİĞDEN KAYA

G: Güneş Kocabağ

Ç: Çiğdem Kaya

G: Zanaat diyince ne anlıyorsun bir tanım yapman gerekse?

Ç: Yani el emeği ancak diyebilirim. Ama yani bu sadece işte ahşap oyması falan değil, yani yemek yapmak da...yani belirli bir sürede tekrara dayalı özenle yaptığın herşey. Yani mesela bir yazı yazarsın ve yani o kadar itinayla yazılmıştır ki, well-crafted'dır. Yani bu şekilde biraz özen içeren bir edim.

G: Peki sanat, tasarım ve zanaat kavramları arasında belirli bir ilişki görüyor musun?

Ç: Yani heralde tarihsel olarak zanaat ve tasarım arasındaki ilişki daha güçlü diye düşünüyorum.

G: Mesela yaratıcılık faktörü zanaate dahil ediyor musun?

Ç: Tabi, tabi ki. O üçünün hepsinde var yaratıcılık faktörü. Zanaatte baskın olan tekrardır mesela sanat ve tasarımdan farklı olarak. Yani bu geleneksel olarak zaten... bir pattern'in tekrarlaması olabilir, biçim yani biçimsel tekrar. Yaratıcılık da zaten o tekrarda saklıdır. Yani bir zanaati ele aldığım zaman o tekrarlar arasında bile farklılıklar görürsün...yani bildiğim kadarıyla kilimleri incele mesela...yani o tekrarların içinde çok minör farklılıklar görüyorsun ve işte ona göre dönemlere ayırıyorlar falan.

G: Bu tekrar konusu ama mesela günümüzde atıyorum bir cam sanatçısı, bir seramik sanatçısı tek parça ürünler yapıyor falan..tekrar kavramı burda metod olarak mı...

Ç: Metod olarak evet...Biçim olarak, yöntem olarak da evet...yani bir de o tek parçaları yapana kadar milyonlarca aynısını yapıyorlar. Yani tasarım nedir...bir fikir olur ve onu geliştirirsiniz bir keredir o...işte öyle değil, daha sürekli demeye çalışıyorum. Ama şey de çok ilginç, mesela biçimsel tekrarda aynı form yanyana yanayana...o da çok tipiktir, zanaata özgüdür.

G: Peki tasarım zanaat ilişkileri açısından...tasarımla zanaatin nasıl bir etkileşimi var?

Ç: Yani Türkiye'de mi?

G: Evet Türkiye'de ve genel olarak dünyada da.

Ç: Ben Türkiye'de açıkçası bir etkileşimini göremiyorum. Yani Türkiye'de genelde hep işte bilmemne kavramı ve ben bu bilmammeden çok etkilendim ve işte onu bir ürüne uyarladım...yani çok anlatı, çok one liner yani...o zanaate ilişkin malzemesinden bilmemnesinden, üretim yönteminden bağımsız...yani ne bileyim hiref diye bir firma var mesela biliyor musun onu?

G: Evet onlarla da görüştüm.

Ç: Mesela ben hiç beğenmiyorum onların işlerini. Yani birşeyi alıp yeniden, kişisel yorumlamak..yani mesela Gönül Paksoy'u çok beğeniyorum ben. İkisinin farkını anlatabiliyor muyum yani...

G: Yani biri biçimsel olarak kalıyor diyorsun...

Ç: Hem kavramsal hem biçimsel...yani Gönül Paksoy onu şey yapıyor, nasıl söylüyüm, eziliyor, harmanlıyor ve kendinin yapıyor. Hiref...yani genelde Türkiye'deki yaklaşım hep böyle ikonik kullanıma yönelik. Çok iki boyutlu buluyorum ben

bunu...yani o yüzden Türk tasarımcıların zanaat kavramını çok da başarılı kullandıklarını düşünmüyorum. O yüzden de bir etkileşim göremiyorum. Yani zanaat ve tasarım...yurtdışında doğru o arts and crafts zamanı evet bunlar birmiş. Sonra işte teknoloji sanayi falan ile ayrılmış. Şimdi de tasarımcılar zanaatle daha iç içe orda, tasarım ve zanaat birbirine geçmiş gibi ama Türkiye’de öyle değil.

G: Yani hem tasarımcı hem kendi atölyesinde çalışıyor gibi mi demek istiyorsun?

Ç: Evet. O yurtdışında yaygın mesela, burda daha biçimsel kalıyor herşey.

G: Peki Türkiye’de olmamasının sebebi nedir?

Ç: Yani şey olabilir belki de bir nevi oryentalizm...işte bu orjinal ve şey...işte ben Türküm...yani bir nevi pazarlama şeyi bence bu zayıflık...yani zayıflık derken 2 boyutlu kalması. Yani o malzemenin özelliklerini bilmiyor, o malzemeyle çalışmıyor...ne bileyim o malzemeyle birşeyler denemiyor ama işte ne bileyim üstüne bir işte geleneksel form kondurup, 3d printerdan çıkartıp o öyle ürün oluyor.

G: Zanaati koruma adı altında yapılıyor bu çoğu zaman..

Ç: Evet yani bu zanaati pazarlamak ama korumak değil. Bilmemek, pazarlamak. Sen bana ne sormuştun?

G: Neden Türkiye’de durum bu? Neden Avrupa modelindeki gibi Türk tasarımcılar atölye ve tasarımı birleştirmiyor?

Ç: Yani deney yapmanın azlığı, bilmemek, alışmamak. Eğitimden de kaynaklanıyor.

G: Tasarım eğitiminde öğrencilere yeterli bir bilinç kazandırılmıyor mu bu konuda?

Ç: Zanaat konusunda...yani sadece çok özel bir ilgileri olursa öğrencilerin kendileri bulup araştırıyorlar. Ama yüksek lisansta mesela daha çok ilgilenilebiliyor. Ders de var mesela tasarımda folklorik kaynaklar falan. Ama lisansta mesela öğrenciler, o formu direk kullanırlar, yani mesela aa işte ben gözden etkilendim falan, ben işte çim bulutundan etkilendim, çim bulutu şeklinde bir ürün yaptım...olamaz yani böyle birşey ama oluyor. Ama neden, yani bu şey demek gibi birşey...ay ben kirazdan etkilendim, kiraz şeklinde aydınlatma yaptım demek gibi birşey. Yani o ne kadar şeyse, işlenmemiş, hamsa, ötekisi daha da işlenmemiş, ham, ve üstüne üstlük tehlikeli birşey, çünkü sen kültürü pazarlıyorsun...en kolay bozulan birşey.

G: Peki aslında iki açıdan bakabiliriz. Bir tasarımın zanaate etkileri, bir de zanaatin tasarıma etkileri. Şimdi bu konuştuğumuz zanaatin tasarıma etkileri oldu. Bir de zanaatin modern toplumdaki konumunun belirlenmesinde zanaatin etkin olması konusu var. Bu konuda bir fikrin var mı? Mesela ben Hiref ile de görüştüm. Onların iddiası da bu yöndeydi. Yani geleneksel değerlerin modern yaşamda yeniden konumlandırılması, yeniden değerlendirilmesi gibi...

Ç: Yani bu tabii yöntemine bağlı. Hiref'in nasıl çalıştığını ben bilmiyorum açıkçası ama...şey bana çok mantıklı geliyor...mesela bir usta varsa, bir tasarım öğrencisinin o ustanın yanında staj yapması, o işi öğrenmesi, öğrendikten sonra o teknikleri kendi işine dahil etmesi...yani bunlar bir günde, bir yılda, iki yılda olacak şeyler değil. Yani ancak devlet teşvikiyle, eğitim politikalarıyla, çok uzun süre içinde sağlıklı bir şekilde olabilecek şeyler. Öteki türlü ölür yani...hirefe kalırsa bu iş, o kapanır, yine bitti. Yani bu mirası korumak bence sistemli bir iş olmalı.

G: Peki Türkiye'de devlet veya kurumsal destek nasıl bu alanda?

Ç: Hiç bilmiyorum. Eminim vardır ama hiç bilmiyorum. Ama şeyi ben de düşünüyorum gerçekten...işte tasarımcılar...hani diyorsun ya tasarımın zanaate katkısı...mesela bizim aldığımız zanaat dersleri gerçekten çok faydalı bence. Okulda seçmeli olarak aldığımız zanaat dersleri..mesela işte takı tasarım, cam falan...mesela bir arkadaşım vardı. O gerçekten o cam boncukların yapıldığı köye gitmek ve orda çalışmak istiyordu. Yani bunlar olmayacak şeyler değil. Tasarımın, tasarımcının bir katkısı olacaktır zanaate ama öncelikle bir çırak eğitiminden geçmesi gerekiyor. Ama tasarım eğitiminde o yok, yarı var daha doğrusu...işte yarı usta, yarı öğretmen. Ama o yani...ne bileyim biz bir mücevher dersi aldık mesela, bize Nazan Pak şey demişti, kapalı çarşıda 6 ay boyunca ben sadece izledim. Çok önemli yani bu çünkü, o bambaşka bir eğitim. Bunun ben tasarımcılara çok iyi geleceğini ve ancak bundan sonra bunları harmanlayarak..yani birşeyi iki katı iyi harmanlayabileceklerini düşünüyorum...yani bu bence işte kitaba bakarak, hoca sen işte burayı tekrarla falan diycek...bu şekilde olacak gibi değil yani gerçekten o üretimle ilişkili şeyleri anlamak lazım. O zaman çünkü malzemeyle çalışmak o kadar çok değiştiriyor ki herseyi . Yani klasik işte bilmemne ürününü tasarlamak başka, o bilmemne seramik mesela ürünü üç boyutlu denemek başka. Yani şeyi ben doğru bulmuyorum işte çiziyorsun, onu veriyorsun ki üretilsin...

G: Yani zanaatten biçimsel olarak esinlenmek değil de, birebir zanaati bir yöntem olarak benimsemekten bahsediyorsun.

Ç: Evet, evet.

G: Peki senin kendi çalışmalarını da biliyorum...işte toplumun belli kesimlerinin üretime dahil edilmesi falan üzerine...biraz bahseder misin?

Ç: Yani benim aslında belli üretim biçimleri, yapıları üzerine. Ama bunlar geleneksel anlamda el sanatları gibi değil, zanaatle ilgili tabi ama işte ev içi üretim deniliyor. İşte evde yapılan...

G: Amatör gibi ?

Ç: Yani amatör...onlara professional amateur diyor bazıları. İşte dantel, oya, yemek...işte bunlar bazen mikro girişimlere dönüşebiliyor. Mesela işte bir kadın çalışıyor, öteki kadın yemek yapıyor, onun evine yolluyor falan..ya da işte birçok şey var...hayatını böyle kazanan...topuna 200 liraya dantel örenler falan. Neyse işte bu bir nevi informal bir üretim ve girişimcilik şeyi. O benim çok ilgimi çekiyor, çünkü ben de her zaman yaptım bunu. Annem de yapar, anneannem de yapar falan...ve bu bir sosyal şey aslında. Yani o patternların exchange oluşu, bu insanların birbirine öğretişi...o şey mesela, iletişim sürecinde birisi pazarlama yapamıyor mesela satış becerileri yok. İşte ötekine veriyor. O onu dükkanlara götürüyor falan. Bu tip şeylerde ben tasarımcının kendini bu tip ortamlara kendini, nasıl söylüyüm, öğretmen olarak değil de, kendini daha çok gömmek...onların bakışını değiştirebileceğini düşünüyorum.

G: Yani kendini gömmek derken...

Ç: Yani kendini gömmek derken, ben şimdi tasarımcıyım, sana bunları öğreticem gibi değil de, onlarla birlikte çalışarak. Çünkü çeşitli dernekler var aslında, mesela oraya götürüp satabiliyor işte yaptığı şeyleri, ya da atölyelerde hep beraber üretim yapabiliyorlar. Söyleyebileceğim şey, Türkiye'nin yani inanılmaz derecede informal, yani Türkiye'nin ekonomisinin %90'ı informal. Ondan sonra, öğrenmenin çok büyüğü vocational, çıraklık üzerinden hala...ben işte böyle şeylerle ilgileniyorum. Yani hiçbirşeyi olmadan kendi kendine üretim yapan ve tasarım eğitimi almamış olup tasarım yapan. Yani benim çıkışım şeydi aslında...mesela annem iş gücü sahibi bir kadın ama birşeyler her zaman yapmıştır. Ama ben okula gittiğim süre boyunca benden ona geçen şeyleri hep gözlemledim. Ama söylemeden. Yani ben evde proje

yapıyorum mesela. O da bilmemne yapıyor. Ondan sonra bende bir ilgi oluştuktan sonra arkadaşlarıma bir anket yaptım. Dedim ki size de oluyor mu böyle şeyler. Ve çok ilginç şeyler çıktı. Mesela annesi projesini yapanlar, ondan sonra mesela bir üretim yöntemi öğrendiğinde kardeşi birşey yapanlar. Ya da tasarımcılar arasında şey diyenler oldu. İşte bir teknik elemanla çalışıyordum. Bir gün bir baktım o teknik eleman aynı benim gibi yapmış. Yani bu tip hikayeler birikmeye başladı, ve ben de şey hipotezini oluşturdum...yani birşey geçiyor farkında olmadan..ne geçtiğini bilmiyorum. Nasıl geçtiğini de belmiyorum. Bunu işte araştırıyorum.

Ç: Bunun sonucunda birşey önerecek misin peki?

G: Evet bir yöntem önermeyi düşünüyorum. Şöyle, yavaş yavaş çalışmaya başlamayı düşünüyorum. Check pointler olacak tabi, yani yavaş yavaş bakıcam bir öğrenme kaydediyor muyum, kaydetmiyor muyum.Ediyorsam, şöyle yaparsam daha iyi oluyor mu...böyle bir cyclelar şeklinde. Tabi benim bundan önce çalıştığım şey local production du. Yani işte yerel üretim, yerel kalkınma falan. Ve bu beni şeye getirdi...yani tasarımcı mezun olduktan sonra yerel bağlamlarda çalışmak istiyorsa bunun ilk adımı nedir? Bu insanlara yaklaşmanın ilk adımı nedir. Buraya geldi. Evet bir yöntem önerisi olacak umarım.

G: Burda amaç o insanlara birşey sağlamak aslında deği mi...tasarımcının bundan alacağı şey ise manevi tatmin olacak.

Ç: Yani manevi...şeyi bilemiyorum aslında..yani STK'lar her meslekten insan seçiyorlar...onu bilemiyorum ama ...tabi yani manevi çünkü kendisi şey ediyor, işte ben local birşey yapmak istiyorum diye. Ama bu tabi şeye dönüşebilir, bir kooperatife mesela, bütün paydaşlar para kazanabilir. Bunun şeyleri de var yani mesela mikro credit denen birşey var. İktisadi şeyleri de var ama ben o kısmını bilmiyorum.

G: Türkiye'de peki akademik ortamda zanaat kavramına bakışı nasıl buluyorsun?

Ç: Aslında iyi ama çok kopuk. Mesela şeyler var, mesela bir arkadaşım bana şey söylemişti...bilmemne üniversitesinde, Akdeniz üniversitesinde mi ne mesela...bir kadın, br hoca bu...bütün Türkiye'yi gezerek keçe şapkaları dökümante ediyor. Yapıldıkları yere kadar falan herşeyiyle. Mesela bu beim için çok kıymetli bir bilgi...ama benim olduğum yer ile onun olduğu yer arasında alaka yok. Ben ona gitsem böyle böyle ne yapıyorsunuz siz diye..bana böyle bakar heralde..

G: Bu hangi bölümmüş..

Ç: Bu tekstil tasarımı bölümü sanırım.

G: Ve yani bunu o arkadaşından duymasın hiç haberin bile olmaz.

Ç: Tabi canım neler var. Adam Van'da Yüzüncü yıl üniversitesinde kafayı birşeye takıyor mesela, ve senin bundan kesinlikle haberin olmuyor. Aslında bu konularda çalışan ve bilen birçok insan var ama bir araya gelmek çok zor oluyor. İmkansız daha doğrusu. Ben mesela o keçe yapan insanla konuşmadım. Aynı şey...şey için de geçerli, kız meslek liseleri ve olgunlaşma enstitüleri. O kadar yetenekli insanlar mesela ama hiçbir şekilde yapılan şeylere ulaşmak...Yani ben şuanda nasıl birşey olabileceğini söyleyemiyorum ama iki tarafın da birbirine ihtiyacı olduğu bence kesin.

G: Aslında craft council gibi birşey olsa...

Ç: Evet insanların gidip başvuracağı ortak bir platform olsa mesela...Ondan sonra yani aslında ben başından beri endüstriyel tasarımın hiçbir zaman şey olduğuna inanmadım...nasıl söylüyüm..yani bu kadar sanayiye dayalı, yani baktığında ilk olarak şey görüyorsun, fabrika, fabrika...ama aslında ekonominin köküne baktığında o kadar informal, o kadar vocational, o kadar okulla alakasız...tasarımda onun o kadar dışında...ama o kadar da içinde olması gerekiyor ki. Mesela bir dergi var bende, bir tasarım dergisinin bilmemkaçıncı sayısı..böyle evden çalışan bir kadın anlatıyor. Önce işte bilmemne dükkanına götürdüm yaptıklarımı, sonra işte bilmemne oldu, sonra işte ameliyat oldum falan...sonra işte oturdum şimdi ne yapabilirim dedim. Yani bu aslında o kadar kıymetli birşey ki hiç eğitim almamış biri için şimdi ne yapabilirim demek. Sonra birşeyler yapmış, sonra mahalle kuaförlerine götürmüş falan...yani brilliant yani anlatabiliyor muyum..sıfırdan kendine hayat kuruyor insanlar. Benim çok ilgimi çekmişti o dergide anlatılanlar. Mesela bir kadın şey anlatıyor işte...ben bu takılardan para kazandığım zaman o parayla bunların işte boncuklarını kendim yapmak için şey alıyorum işte...mesela işte önce plastik boncuk kullanıyormuş...bunlar yani hiç eğitim almamış insanlar yani liseye gitmişler mi gitmemişler mi, ilkokul mezunu olma ihtimalleri çok yüksek. Şey diyor işte o boncukları kendim yapmak istedim, parçaları gümüşten yapmak istedim...ve yapıyor iste. İşte bu tip şeyler ve benim kişisel olarak da sanayiye bakışım ve işte endüstriyel tasarım okumam buraya getirdi. Yani zanaat, bu biraz klişe olacak ama o kadar çok,

o kadar geniş, fokurdayan bir kaynak ki, post endüstriyel toplumlarda yok aslında bitmiş gibi...baksan onlarda daha çok gözüküyor çünkü destek var. Yok iste birsürü kurumlar var...ama bizdeki bu zenginlik...şey bana çok saçma geliyor mesela işte preindustrial toplumda bunlar vardı, sonra industrial olduk, şimdi postindustrial olduk ve tekrar diriltmeye çalış falan. Bir de şey var, benim mesela birlikte çalıştığım bir insan, Nicola Wood...ölmekte olan craftları yapanlarla çalışıp, klipler yapıyor, ve bu klipleri instruction yapıyor yani yaymak için.

G: Bir de son olarak craft ve aktivizm konusu var.

Ç: O konuda Otto'nun tezi var mesela ona bakabilirsin. Mesela, Nike'nın bir kampanyası var mesela. Herkes o büyük Nike işaretinin bir parçasını örüyor ve onu merkeze yolluyorlar, onlar orda dikiliyor. Var yani...Bir de tasarım ve craft konusu...yani İngiltere'de mesela tasarımı çok iç içe görüyorlar carftla, eğitim programları da öyle. Çok hands-on yani orda tasarım. Design research de öyle mesela hep practice based. Hepsi öyle yani o kadar craft oriented, o kadar...Chris Rust'a sorsan benim ordaki supervisor um mesela tasarımın craft olduğunu söyler. Bence de öyle.

G: Ama işte belki de şeyi de ayırmak gerekiyor, tasarımla endüstriyel tasarımı.

Ç: Doğru evet. Yani o mesela şeye de craft diyor...doktorlar falan craft yani.

G: Tıp doktorları?

Ç: Evet. Ameliyat yapmak craft mesela. Genelde o kafadalar, bu kavramı ilginç ele alıyorlar. Dğru aslında yani ameliyat kapmak falan en ağır craft aslında.

INTERVIEW WITH ÇİĞDEN KAYA

G: Güneş Kocabağ

Ç: Çiğdem Kaya

G: Zanaat diyince ne anlıyorsun bir tanım yapman gerekse?

Ç: Yani el emeği ancak diyebilirim. Ama yani bu sadece işte ahşap oyması falan değil, yani yemek yapmak da...yani belirli bir sürede tekrara dayalı özenle yaptığın

herşey. Yani mesela bir yazı yazarsın ve yani o kadar itina ile yazılmıştır ki, well-crafted'dır. Yani bu şekilde biraz özen içeren bir edim.

G: Peki sanat, tasarım ve zanaat kavramları arasında belirli bir ilişki görüyor musun?

Ç: Yani heralde tarihsel olarak zanaat ve tasarım arasındaki ilişki daha güçlü diye düşünüyorum.

G: Mesela yaratıcılık faktörü zanaate dahil ediyor musun?

Ç: Tabii, tabii ki. O üçünün hepsinde var yaratıcılık faktörü. Zanaatte baskın olan tekrardır mesela sanat ve tasarımdan farklı olarak. Yani bu geleneksel olarak zaten... bir pattern'in tekrarlama olabilir, biçim yani biçimsel tekrar. Yaratıcılık da zaten o tekrarda saklıdır. Yani bir zanaati ele aldığın zaman o tekrarlar arasında bile farklılıklar görürsün...yani bildiğim kadarıyla kilimleri incele mesela...yani o tekrarların içinde çok minör farklılıklar görüyorsun ve işte ona göre dönemlere ayırıyorlar falan.

G: Bu tekrar konusu ama mesela günümüzde atıyorum bir cam sanatçısı, bir seramik sanatçısı tek parça ürünler yapıyor falan..tekrar kavramı burda metod olarak mı...

Ç: Metod olarak evet...Biçim olarak, yöntem olarak da evet...yani bir de o tek parçaları yapana kadar milyonlarca aynısını yapıyorlar. Yani tasarım nedir...bir fikir olur ve onu geliştirirsiniz bir keredir o...işte öyle değil, daha sürekli demeye çalışıyorum. Ama şey de çok ilginç, mesela biçimsel tekrarda aynı form yanyana yanayana...o da çok tipiktir, zanaata özgüdür.

G: Peki tasarım zanaat ilişkileri açısından...tasarımla zanaatin nasıl bir etkileşimi var?

Ç: Yani Türkiye'de mi?

G: Evet Türkiye'de ve genel olarak dünyada da.

Ç: Ben Türkiye'de açıkçası bir etkileşimini göremiyorum. Yani Türkiye'de genelde hep işte bilmemne kavramı ve ben bu bilmamnedden çok etkilendim ve işte onu bir ürüne uyarladım...yani çok anlatı, çok one liner yani...o zanaate ilişkin malzemesinden bilmemnesinden, üretim yönteminden bağımsız...yani ne bileyim hiref diye bir firma var mesela biliyor musun onu?

G: Evet onlarla da görüştim.

Ç: Mesela ben hiç beğenmiyorum onların işlerini. Yani birşeyi alıp yeniden, kişisel yorumlamak..yani mesela Gönül Paksoy'u çok beğeniyorum ben. İkisinin farkını anlatabiliyor muyum yani...

G: Yani biri biçimsel olarak kalıyor diyorsun...

Ç: Hem kavramsal hem biçimsel...yani Gönül Paksoy onu şey yapıyor, nasıl söylüyüm, eziyor, harmanlıyor ve kendinin yapıyor. Hiref...yani genelde Türkiye'deki yaklaşım hep böyle ikonik kullanıma yönelik. Çok iki boyutlu buluyorum ben bunu...yani o yüzden Türk tasarımcıların zanaat kavramını çok da başarılı kullandıklarını düşünmüyorum. O yüzden de bir etkileşim göremiyorum. Yani zanaat ve tasarım...yurtdışında doğru o arts and crafts zamanı evet bunlar birmiş. Sonra işte teknoloji sanayi falan ile ayrılmış. Şimdi de tasarımcılar zanaatle daha iç içe orda, tasarım ve zanaat birbirine geçmiş gibi ama Türkiye'de öyle değil.

G: Yani hem tasarımcı hem kendi atölyesinde çalışıyor gibi mi demek istiyorsun?

Ç: Evet. O yurtdışında yaygın mesela, burda daha biçimsel kalıyor herşey.

G: Peki Türkiye'de olmamasının sebebi nedir?

Ç: Yani şey olabilir belki de bir nevi oryentalizm...işte bu orjinal ve şey...işte ben Türküm...yani bir nevi pazarlama şeyi bence bu zayıflık...yani zayıflık derken 2 boyutlu kalması. Yani o malzemenin özelliklerini bilmiyor, o malzemeyle çalışmıyor...ne bileyim o malzemeyle birşeyler denemiyor ama işte ne bileyim üstüne bir işte geleneksel form kondurup, 3d printerdan çıkartıp o öyle ürün oluyor.

G: Zanaati koruma adı altında yapılıyor bu çoğu zaman..

Ç: Evet yani bu zanaati pazarlamak ama korumak değil. Bilmemek, pazarlamak. Sen bana ne sormuştun?

G: Neden Türkiye'de durum bu? Neden Avrupa modelindeki gibi Türk tasarımcılar atölye ve tasarımı birleştirmiyor?

Ç: Yani deney yapmanın azlığı, bilmemek, alışmamak. Eğitimden de kaynaklanıyor.

G: Tasarım eğitiminde öğrencilere yeterli bir bilinç kazandırılmıyor mu bu konuda?

Ç: Zanaat konusunda...yani sadece çok özel bir ilgileri olursa öğrencilerin kendileri bulup araştırıyorlar. Ama yüksek lisansta mesela daha çok ilgilenilebiliyor. Ders de var mesela tasarımda folklorik kaynaklar falan. Ama lisansta mesela öğrenciler, o

formu direk kullanırlar, yani mesela aa işte ben gözden etkilendim falan, ben işte çim bulutundan etkilendim, çim bulutu şeklinde bir ürün yaptım...olamaz yani böyle birşey ama oluyor. Ama neden, yani bu şey demek gibi birşey...ay ben kirazdan etkilendim, kiraz şeklinde aydınlatma yaptım demek gibi birşey. Yani o ne kadar şeyse, işlenmemiş, hamsa, ötekisi daha da işlenmemiş, ham, ve üstüne üstlük tehlikeli birşey, çünkü sen kültürü pazarlıyorsun...en kolay bozulan birşey.

G: Peki aslında iki açıdan bakabiliriz. Bir tasarımın zanaate etkileri, bir de zanaatin tasarıma etkileri. Şimdi bu konuştuklarımız zanaatin tasarıma etkileri oldu. Bir de zanaatin modern toplumdaki konumunun belirlenmesinde zanaatin etkin olması konusu var. Bu konuda bir fikrin var mı? Mesela ben Hiref ile de görüştüm. Onların iddiası da bu yöndeydi. Yani geleneksel değerlerin modern yaşamda yeniden konumlandırılması, yeniden değerlendirilmesi gibi...

Ç: Yani bu tabii yöntemine bağlı. Hiref'in nasıl çalıştığını ben bilmiyorum açıkçası ama...şey bana çok mantıklı geliyor...mesela bir usta varsa, bir tasarım öğrencisinin o ustanın yanında staj yapması, o işi öğrenmesi, öğrendikten sonra o teknikleri kendi işine dahil etmesi...yani bunlar bir günde, bir yılda, iki yılda olacak şeyler değil. Yani ancak devlet teşvikiyle, eğitim politikalarıyla, çok uzun süre içinde sağlıklı bir şekilde olabilecek şeyler. Öteki türlü ölür yani...hirefe kalırsa bu iş, o kapanır, yine bitti. Yani bu mirası korumak bence sistemli bir iş olmalı.

G: Peki Türkiye'de devlet veya kurumsal destek nasıl bu alanda?

Ç: Hiç bilmiyorum. Eminim vardır ama hiç bilmiyorum. Ama şeyi ben de düşünüyorum gerçekten...işte tasarımcılar...hani diyorsun ya tasarımın zanaate katkısı...mesela bizim aldığımız zanaat dersleri gerçekten çok faydalı bence. Okulda seçmeli olarak aldığımız zanaat dersleri..mesela işte takı tasarım, cam falan...mesela bir arkadaşım vardı. O gerçekten o cam boncukların yapıldığı köye gitmek ve orda çalışmak istiyordu. Yani bunlar olmayacak şeyler değil. Tasarımın, tasarımcının bir katkısı olacaktır zanaate ama öncelikle bir çırak eğitiminden geçmesi gerekiyor. Ama tasarım eğitiminde o yok, yarı var daha doğrusu...işte yarı usta, yarı öğretmen. Ama o yani...ne bileyim biz bir mücevher dersi aldık mesela, bize Nazan Pak şey demişti, kapalı çarşıda 6 ay boyunca ben sadece izledim. Çok önemli yani bu çünkü, o bambaşka bir eğitim. Bunun ben tasarımcılara çok iyi geleceğini ve ancak bundan sonra bunları harmanlayarak..yani birşeyi iki katı iyi harmanlayabileceklerini düşünüyorum...yani bu bence işte kitaba bakarak, hoca sen işte burayı tekrarla falan

diyecek...bu şekilde olacak gibi değil yani gerçekten o üretimle ilişkili şeyleri anlamak lazım. O zaman çünkü malzemeye çalışmak o kadar çok değiştiriyor ki herseyi . Yani klasik işte bilmemne ürününü tasarlamak başka, o bilmemne seramik mesela ürünü üç boyutlu denemek başka. Yani şeyi ben doğru bulmuyorum işte çiziyorsun, onu veriyorsun ki üretilsin...

G: Yani zanaatten biçimsel olarak esinlenmek değil de, birebir zanaati bir yöntem olarak benimsemekten bahsediyorsun.

Ç: Evet, evet.

G: Peki senin kendi çalışmalarını da biliyorum...işte toplumun belli kesimlerinin üretime dahil edilmesi falan üzerine...biraz bahseder misin?

Ç: Yani benim aslında belli üretim biçimleri, yapıları üzerine. Ama bunlar geleneksel anlamda el sanatları gibi değil, zanaatle ilgili tabi ama işte ev içi üretim deniliyor. İşte evde yapılan...

G: Amatör gibi ?

Ç: Yani amatör...onlara professional amateur diyor bazıları. İşte dantel, oya, yemek...işte bunlar bazen mikro girişimlere dönüşebiliyor. Mesela işte bir kadın çalışıyor, öteki kadın yemek yapıyor, onun evine yolluyor falan..ya da işte birçok şey var...hayatını böyle kazanan...topuna 200 liraya dantel örenler falan. Neyse işte bu bir nevi informal bir üretim ve girişimcilik şeyi. O benim çok ilgimi çekiyor, çünkü ben de her zaman yaptım bunu. Annem de yapar, anneannem de yapar falan...ve bu bir sosyal şey aslında. Yani o patternların exchange oluşu, bu insanların birbirine öğretişi...o şey mesela, iletişim sürecinde birisi pazarlama yapamıyor mesela satış becerileri yok. İşte ötekine veriyor. O onu dükkanlara götürüyor falan. Bu tip şeylerde ben tasarımcının kendini bu tip ortamlara kendini, nasıl söylüyüm, öğretmen olarak değil de, kendini daha çok gömerek...onların bakışını değiştirebileceğini düşünüyorum.

G: Yani kendini gömmek derken...

Ç: Yani kendini gömmek derken, ben şimdi tasarımcıyım, sana bunları öğreticem gibi değil de, onlarla birlikte çalışarak. Çünkü çeşitli dernekler var aslında, mesela oraya götürüp satabiliyor işte yaptığı şeyleri, ya da atölyelerde hep beraber üretim yapabiliyorlar. Söyleyebileceğim şey, Türkiye'nin yani inanılmaz derecede informal,

yani Türkiye'nin ekonomisinin %90'ı informal. Ondan sonra, öğrenmenin çok büyüğü vocational, çıraklık üzerinden hala...ben işte böyle şeylerle ilgileniyorum. Yani hiçbirşeyi olmadan kendi kendine üretim yapan ve tasarım eğitimi almamış olup tasarım yapan. Yani benim çıkışım şeydi aslında...mesela annem iş gücü sahibi bir kadın ama birşeyler her zaman yapmıştır. Ama ben okula gittiğim süre boyunca benden ona geçen şeyleri hep gözlemledim. Ama söylemeden. Yani ben evde proje yapıyorum mesela. O da bilmemne yapıyor. Ondan sonra bende bir ilgi oluştuktan sonra arkadaşlarıma bir anket yaptım. Dedim ki size de oluyor mu böyle şeyler. Ve çok ilginç şeyler çıktı. Mesela annesi projesini yapanlar, ondan sonra mesela bir üretim yöntemi öğrendiğinde kardeşi birşey yapanlar. Ya da tasarımcılar arasında şey diyenler oldu. İşte bir teknik elemanla çalışıyordum. Bir gün bir baktım o teknik eleman aynı benim gibi yapmış. Yani bu tip hikayeler birikmeye başladı, ve ben de şey hipotezini oluşturdum...yani birşey geçiyor farkında olmadan..ne geçtiğini bilmiyorum. Nasıl geçtiğini de belmiyorum. Bunu işte araştırıyorum.

Ç: Bunun sonucunda birşey önerecek misin peki?

G: Evet bir yöntem önermeyi düşünüyorum. Şöyle, yavaş yavaş çalışmaya başlamayı düşünüyorum. Check pointler olacak tabi, yani yavaş yavaş bakıcam bir öğrenme kaydediyor muyum, kaydetmiyor muyum.Ediyorsam, şöyle yaparsam daha iyi oluyor mu...böyle bir cyclelar şeklinde. Tabi benim bundan önce çalıştığım şey local production du. Yani işte yerel üretim, yerel kalkınma falan. Ve bu beni şeye getirdi...yani tasarımcı mezun olduktan sonra yerel bağlamlarda çalışmak istiyorsa bunun ilk adımı nedir? Bu insanlara yaklaşmanın ilk adımı nedir. Buraya geldi. Evet bir yöntem önerisi olacak umarım.

G: Burda amaç o insanlara birşey sağlamak aslında deği mi...tasarımcının bundan alacağı şey ise manevi tatmin olacak.

Ç: Yani manevi...şeyi bilemiyorum aslında..yani STK'lar her meslekten insan seçiyorlar...onu bilemiyorum ama ...tabi yani manevi çünkü kendisi şey ediyor, işte ben local birşey yapmak istiyorum diye. Ama bu tabi şeye dönüşebilir, bir kooperatife mesela, bütün paydaşlar para kazanabilir. Bunun şeyleri de var yani mesela mikro credit denen birşey var. İktisadi şeyleri de var ama ben o kısmını bilmiyorum.

G: Türkiye'de peki akademik ortamda zanaat kavramına bakışı nasıl buluyorsun?

Ç: Aslında iyi ama çok kopuk. Mesela şeyler var, mesela bir arkadaşım bana şey söylemişti...bilmemne üniversitesinde, Akdeniz üniversitesinde mi ne mesela...bir kadın, br hoca bu...bütün Türkiye'yi gezerek keçe şapkaları dökümante ediyor. Yapıldıkları yere kadar falan herşeyiyle. Mesela bu beim için çok kıymetli bir bilgi...ama benim olduğum yer ile onun olduğu yer arasında alaka yok. Ben ona gitsem böyle böyle ne yapıyorsunuz siz diye..bana böyle bakar heralde..

G: Bu hangi bölümmüş..

Ç: Bu tekstil tasarımı bölümü sanırım.

G: Ve yani bunu o arkadaşından duymasan hiç haberin bile olmaz.

Ç: Tabi canım neler var. Adam Van'da Yüzüncü yıl üniversitesinde kafayı birşeye takıyor mesela, ve senin bundan kesinlikle haberin olmuyor. Aslında bu konularda çalışan ve bilen birçok insan var ama bir araya gelmek çok zor oluyor. İmkansız daha doğrusu. Ben mesela o keçe yapan insanla konuşamadım. Aynı şey...şey için de geçerli, kız meslek liseleri ve olgunlaşma enstitüleri. O kadar yetenekli insanlar mesela ama hiçbir şekilde yapılan şeylere ulaşmak...Yani ben şuanda nasıl birşey olabileceğini söyleyemiyorum ama iki tarafın da birbirine ihtiyacı olduğu bence kesin.

G: Aslında craft council gibi birşey olsa...

Ç: Evet insanların gidip başvuracağı ortak bir platform olsa mesela...Ondan sonra yani aslında ben başından beri endüstriyel tasarımın hiçbir zaman şey olduğuna inanmadım...nasıl söyliyim..yani bu kadar sanayiye dayalı, yani baktığında ilk olarak şey görüyorsun, fabrika, fabrika...ama aslında ekonominin köküne baktığında o kadar informal, o kadar vocational, o kadar okulla alakasız...tasarımda onun o kadar dışında...ama o kadar da içinde olması gerekiyor ki. Mesela bir dergi var bende, bir tasarım dergisinin bilmemkaçıncı sayısı..böyle evden çalışan bir kadın anlatıyor. Önce işte bilmemne dükkanına götürdüm yaptıklarımı, sonra işte bilmemne oldu, sonra işte ameliyat oldum falan...sonra işte oturdum şimdi ne yapabilirim dedim. Yani bu aslında o kadar kıymetli birşey ki hiç eğitim almamış biri için şimdi ne yapabilirim demek. Sonra birşeyler yapmış, sonra mahalle kuaförlerine götürmüş falan...yani brilliant yani anlatabiliyor muyum..sıfırdan kendine hayat kuruyor insanlar. Benim çok ilgimi çekmişti o dergide anlatılanlar. Mesela bir kadın şey anlatıyor işte...ben bu takılardan para kazandığım zaman o parayla bunların işte

boncuklarını kendim yapmak için şey alıyorum işte...mesela işte önce plastik boncuk kullanıyormuş...bunlar yani hiç eğitim almamış insanlar yani liseye gitmişler mi gitmemişler mi, ilkokul mezunu olma ihtimalleri çok yüksek. Şey diyor işte o boncukları kendim yapmak istedim, parçaları gümüşten yapmak istedim...ve yapıyor iste. İşte bu tip şeyler ve benim kişisel olarak da sanayiye bakışım ve işte endüstriyel tasarım okumam buraya getirdi. Yani zanaat, bu biraz klişe olacak ama o kadar çok, o kadar geniş, fokurdayan bir kaynak ki, post endüstriyel toplumlarda yok aslında bitmiş gibi...baksan onlarda daha çok gözüküyor çünkü destek var. Yok iste bir sürü kurumlar var...ama bizdeki bu zenginlik...şey bana çok saçma geliyor mesela işte preindustrial toplumda bunlar vardı, sonra industrial olduk, şimdi postindustrial olduk ve tekrar diriltmeye çalış falan. Bir de şey var, benim mesela birlikte çalıştığım bir insan, Nicola Wood...ölmekte olan craftları yapanlarla çalışıp, klipler yapıyor, ve bu klipleri instruction yapıyor yani yaymak için.

G: Bir de son olarak craft ve aktivizm konusu var.

Ç: O konuda Otto'nun tezi var mesela ona bakabilirsin. Mesela, Nike'ın bir kampanyası var mesela. Herkes o büyük Nike işaretinin bir parçasını örüyor ve onu merkeze yolluyorlar, onlar orda dikiliyor. Var yani...Bir de tasarım ve craft konusu...yani İngiltere'de mesela tasarımı çok iç içe görüyorlar carftla, eğitim programları da öyle. Çok hands-on yani orda tasarım. Design research de öyle mesela hep practice based. Hepsi öyle yani o kadar craft oriented, o kadar...Chris Rust'a sorsan benim ordaki supervisor um mesela tasarımın craft olduğunu söyler. Bence de öyle.

G: Ama işte belki de şeyi de ayırmak gerekiyor, tasarımla endüstriyel tasarımı.

Ç: Doğru evet. Yani o mesela şey de craft diyor...doktorlar falan craft yani.

G: Tıp doktorları?

Ç: Evet. Ameliyat yapmak craft mesela. Genelde o kafadalar, bu kavramı ilginç ele alıyorlar. Dğru aslında yani ameliyat kapmak falan en ağır craft aslında.

INTERVIEW WITH GÖNÜL PAKSOY

G: Güneş Kocabağ

GP: Gönül Paksoy

G: Biraz yaptığınız isten, çalışma tarzınızdan bahsedebilir misiniz?

GP: Burdaki kumaşların %90'ı eski, eski Osmanlı kumaşları. O eski kumaşların yeniden hayata döndürülmesi, üretime katılması için bir takım işlemler yapıyoruz...konservasyon, restorasyon, renovasyon, bunun gibi işlemler yapıyoruz. Ve sonra boyanıyor, doğal boya yapıyoruz.

G: Kendi atölyenizde mi yoksa dışarda mı?

GP: Evet..yok dışarda değil, kendime ait yerlerde yapıyorum. Her işimi kendime ait yerlerde yapıyorum. ...Bu...yani tabii ki eskiden yapılan boya zanaatı. Ama ben kimya mühendisiyim. Üniversite'de öğretim üyesiydim, kimya bölümünde, Çukurova Üniversitesinde. Benim masterım sentetik boyalarla ilgiliydi, ama doktoram doğal boya. Önce..yani sondan başa doğru gitmek gibi birşey ama çünkü bir tanesi çözümlenmiş, diğeri çözümlenmemiş. Çözümlenmemişi anlayabilmek için çözümlenmişten başlamak gerekiyor. Doğal boyayı bir zanaat gibi değil de..daha bilimsel bakarak, o anlayışla yapıyorsunuz. Onun için zanaata göre konumunu bilemiyorum. Ama benim yaptığım işin bilim ve sanatın bir ortak noktası olduğunu düşünüyorum. Yani ikisinin birbirine katkı sağladığı bir noktada...hep istediğim de buydu.

G: Bu eğitiminiz dışında tasarım yanını da kendiniz mi geliştirdiniz?

GP: Tasarım yanını da şöyle söylüyüm, ben kimya okudum ama liseyi bitirdiğim zaman tercihim 50-50 idi. Kimyayı da istiyordum, onu da istiyordum. İkisine birde gidebilme şansım yoktu. Ama ben kimya okudum. Akademi'de derslere gittim. Dinçer beyin atölyesine gittim, ve Dinçer Bey'in biraz şeyi de oldu...benim matematik kafam olsa mühendis olurum diye falan destekledi de. Çok iyi bir yerdesin, yeniden akademiye girerek değişme dedi. Daha öncesinde de zaten resimle ilgili bazı uluslararası derecelerim vardı. Yeteneğimin ben de farkındaydım, ailemde farkındaydı ve bunu hep desteklediler de...İki kardeşim de sanatçı, onlar ama akademide okudular. Erkekler akademide okudu. Ben mühendislik okudum. Genetik olarak biraz şanslıyız galiba ailecek. Bu sonraki jenerasyonda da devam ediyor. Kardeşimin çocukları da çok yetenekli. Ben onlar için bir proje yaptım...bez bebek yaptım. Kardeşimin 2 çocuğu, biri o zaman beş yaşında, biri yedi yaşındaydı. Bu ikisinin resimlerinde seçtiğim bazı karakterleri bez bebek yaptım. İsimleri onlar

koydu, renkleri onlar seçti. Ben onlara belki bin tane kumaş gönderdim...Sonunda bunun çok ciddi bir noktaya geldiğini gördük. Denemeler çok iyi oldu. Benim atölyemde yapılıyorlardı. Tamamı elde yapılıyor ama. İşte sonra da bez heykeller diye bir sergi yaptık. Burda bu mağazanın dörtte üçünü kullandık. 1 ay için planlamıştık ama 3.5 ay sürdü...çünkü o kadar çok istek vardı ki..

G: Satış yapıldı mı?

GP: Hayır satmadık. Ama daha sonra Borusan'da bir sergi yapıldı. Orada 4 karakteri çoğalttık ve eğitime katkı amaçlı sattık. Bir kütüphane yaptık. Daha sonra da sattık, yine aynı amaçla. Daha sonra yeni karakterler de ekledik. Onları broş olarak sattık. Bu kadar sevilen birşey olduğunu düşünemiyorum....dünyanın her yerinden....Ve çok güzel bir kitap yaptık. Tasarım kitabı. Çocuklara değil ama yetişkinlere. Çocuklar çocukların çizdiği şeyleri beğenmezmiş. Büyüklerinkini beğeniyor. Büyükler de çocuklarinkini beğeniyor. Böyle bir terslik de var..Yani ailedeki şey bu...ben mesela yatılı okulda okuyordum ve el işi dersleri vardı, hani böyle birşeyler öğretirler falan ya. Ben örgü örmüştüm bir tane, bir kazak ördüm. Sonra bana arkadaşlarım dedi ki, o kadar avangarttı ki o kazak benim giymem mümkün değildi...fakat sen onu o kadar rahat giyyordun ki...Ben kol yapmayı bilmiyordum, ve örülmüş şeyler görünce insanlarda o kolları da beğenmiyordum öyle. Ben onu dümdüz ördüm işte renkliydi falan bi kolu başka renk bi kolu başka renk. Avangartlığı da ordaydı belki, insanlar daha düz renk şeylere alışkın olduğu için...ben onu öyle ördüm. Yani bugün yaptığım kazaklar da aslında onun benzeri..Yani işte böyle ben bir eğitim almamış olmama rağmen dikiş biliyordum. Herhalde bazı yetenekleriniz varsa ve onu farkediyorsanız, onu bir şekilde ortaya çıkarabiliyorsunuz. Ya da aileden veya çevreden destek alarak çıkarırlar var. Bez bebeklerin amacı da buydu. Yetenekler kaybolmasın, el verin çocuklara. Çocukların desteklenmesi lazım. Biz şanslıydık diye düşünüyorum. Yeteneklerimize saygı gösteren, destek olan bir aile... Tasarım kısmı biraz böyle...

G: Ama siz kendinizi nasıl tanımlıyorsunuz, tasarımcı mı sanatçı mı?...

GP: Şuan kendimi..yani boyalarımı hala kendim yapıyorum. Elbette bilim insanı tarafımın...bir akademisyen olduğumu asla unutmadım...

G: Derse de giriyorsunuz hala..

GP: Derse de giriyorum ama işin ilginç yanı, kimyaya girmiyorum artık giysi tasarımına giriyorum. Giysi tasarımında bir yıldır da sürdürülebilir tasarım

anlatıyorum. Teknik Üniversite’de de böyle bir seminer vermişim hatta. Ayla Ödekan’ın doktora öğrencileri için istediği birşeydi. Bir dönüşüm projesi olarak düşündük bunu...koleksiyondan kreasyona..Burdan, geleneklerden bu noktaya nasıl gelinir, onu anlattım. Şimdi de çeşitli üniversitelerden böyle davetler alıyorum, yani sürdürülebilirlik....

G: Sürdürülebilirlik açısından...yani ama burda aslında kitlelerin kullanabileceği bir üründen bahsetmiyoruz.

GP: Ama yani şöyle birşey var. Tabi ki kitlelerin kullanabileceği şeyler değil. Ama bireyler eğer bunları kullanmaya başlarsa zaten kitlesel bir olay çıkacak ortaya. Dünyayı tek tek tüketiyoruz. Herkes kendi çapında birşey yaparsa zaten bu toplumsal boyuta ulaşır. O bilincin yerleşmesi önemli.

G: Burda sürdürülebilirlik olarak ele aldığınız doğal boya kullanılması mı?

GP: Şimdi doğal boya kullanımı tabii ki geleneksel bir yöntemin sürdürülebilirliği, geleceğe aktarılması falan...ama onun dışında ben ölmek üzere olan kumaşları yaşatmaya çalışıyorum. Bunlar sanat tarihi açısından, kültür tarihi açısından önemli kumaşlar. Artık küçücük bir parçası müzayedelerde satılırken biz onları çöpe atıyoruz. Ve şimdi burda bizim yaptığımız işte hiç kumaş atığımız yok bizim. Sıfır.

G: Nasıl oluyor o kesilen parçalar falan..

GP: Herşeyi kullanıyoruz. Şimdi mesela öğrencilerin bir kısmı bu sömestri fabrikalardaki veya döşeme atölyelerindeki atıklarla çalıştılar. Atıkları bir hammadde kaynağı olarak kullanmalarını istemiştik...Şuanda da TRT’nin yutduğuna da yayın yapan bir kanalı var yeni yayına başlayacak. Orda bir tasarım programı var. O program içinde de her hafta bir beş dakikalık bölüm benden istediler. Sürdürülebilirliği anlaticam. Ama sürdürülebilirliği anlatırken biraz daha atıkların azaltılması, kaynakların doğru kullanılması, dolayısıyla yani dünyayı ekonomik kullanmak, kaynağı doğru kullanmak...Şimdi bunu yaptığınız zaman...bu bir konfeksiyon olarak yapılıyorsa belki 500 liraya satılacak birşeydi ama bu şimdi 5000 liraya satılacak birşey oluyor. Yani katma değeri yüksek ürünler elde ediyorsunuz. Sanatsal ürünler yaptığımız zaman zaten onun yaşam süresi kendiliğinden uzuyor. Onu alan kişi artık sahip olduğu şeyin ne olduğunu biliyor. Elimdekini yeni birşeyle değiştireyim, onları vereyim, plastik alayım falan demiyor artık. Doğal malzeme kullanıyoruz, tamamen doğal malzeme. Bazı çok ender fermuar kullandığımız şey

var, çantalarda falan var. Onun dışında fermuarlı bir etek bile yapmıyorum ben. Çoğunlukla anveloplar falan yapıyorum, yahut üstlerine göre ayarlıyorum...doğayı kirletecek herhangi bir atüğımız yok. Ve tabi tasarımda gelenekselden çıkıp oraya gelmek bir avantaj, çünkü ne sizi etkiliyorsa ordan başlıyorsunuz. Ben mesela görsel olarak tekke giysilerinin sadeliğinden etkilendim, ordaki matematik düzen çok önemliydi. Matematik hayatta da çok önemli, benim işlerimde de...ben bunu çalışanlarımdan birine versem, al bunu kes desem, onlar aynı kumaştan aynı şeyi çıkaramazlar.

G: Siz bütün kesimleri kendiniz mi yapıyorsunuz?

GP: Eski olan şeylerde daha çok kendim kesmeye çalışıyorum. Son zamanlarda pek kesmiyorum ama şimdi de tek tek çiziyorum en küçük ayrıntıya kadar...ki benim atölyemin büyük kısmı Adana'da..kargoyla gidiyor.

G: Neden Adana?

GP: Yani İstanbul iş ahlakı açısından bana uygun değil. Orda kontrol edebilecek kardeşim var, o kontrol ediyor. Ama hepsi kız meslek liselerini bitirmiş...onlara da süper bir iş imkanı sağlandı. Ve çok şaşıyorlar onlar da bana nasıl bunu düşündünüz de yaptınız diye...bir tane eski kumaşı yeni kumaşın içine koyup birşey yapmıştım. Hapishane koymuşlar adını...neyse dolayısıyla koruyuculuk, işte yarına aktarmak, saklamak..işte hem atıkları azaltmak, hem onu hammadde kaynağı olarak kullanmak, hem de daha kalıcı birşey yapmak. Yani modanın tükettiği bir ürün yapmadığım için bunu on sene de giyebiliyorlar. Ama modada öyle değil. Trendler doğrultusunda birşey yapmak zorundasınız. Bir örnek var öyle yaptığım...o da ünlü bir marka benden kolleksiyon istedi...çok zor durumdaydılar, yapmak zorunda kaldım. Önceki krizde..İtalya'da yaptıracaklarken yaptırma şansları kalmadı falan. Tasarımcıları da bir arkadaşım...ben onlara yardım ettim. İstedikleri bir trikolar vardı...bunun için gittim işte Gaziosmanpaşa'da atölyeler falan var. Adama işte gösteriyorum, ben bu ipi kullanmak istiyorum...adam örüyor böyle 1 metre 2 metre...kesiyor...ve gerisini atıyor. Yani bir tane kazak yerine üç kazaklık şey atıyor. Ben dedim...karar verdim dedim ki ben bunu yapmıycam... yapamam... bana aykırı birşey bu. Aradım, yapamıycam çünkü benim gönlüm buna razı değil...ama istiyorsanız elde yapayım dedim. Olur mu..olur. Öyle de yaptım. Çok çok beğendiler. Tabi ki eldeki şey gibi değil...öbürü gibi...öbüründe aynı kalıba uymak için hepsi aynı çıkıyor..elde böyle hoşluklar oluyor. Ve bir ay içinde koleksiyonlarının

tamamını sattılar..benim hazırladığım. Ama bir eleştiri almışlardı. Biraz fazla Gönül Paksoy olmamışmısınız diye, bu kadar da taklit edilir mi diye..

G: Bilmiyorlar mıydı?

GP: Başkası bilmiyor...yani bir öyle bir olay yaşadım. Ama onun dışında hiç atıklı bir iş yapmadım.

G: Peki endüstriyel üretimde bunu sağlamanın bir yolu yok mu?

GP: Şöyle...endüstriyel üretimde onun sonradan bir kısmı niteliksiz tekstil olarak kullanılıyor, yani endüstriyel keçeler falan yapımında kullanılıyor. Fakat, tabi yazık yani dünya hep kendini tüketiyor.

G: Yani ben bir de alım gücü olarak da sonuçta tasarımlarımızı belli bir seviyedeki insanlar alabilir ancak...sürdürülebilirlik açısından...

GP. Şimdi ben iki şey yaptım. Burda tabi ki yüksek maliyetleri, zaten kumaşı çok değerli. Ama bunu almak isteyen ama bu kadar parası olmayan insanlar var. O zaman ne yapabilirim...ikinci birşey yaptım. Orda yeni kumaş ama küçük bişi artık buradan falan onu ekonomik olarak değerlendirdiğim için ona atıkları kullanıyormuş gibi hisettim. Orda burdan çok farklı fiyata, yani tabi konfeksiyona göre yine pahalı ama...ne biliyim tiyarto sanatçıların, üniversitedeki öğretim üyelerinin, yahut böyle daha entellektüel insanların, ama orta sınıfın rahat alışveriş edebileceği bir yer haline geldi. Orda da ama aynı şey var. Tek parça..yine atık yok...Dolayısıyla ordan alışveriş edenler daha çok. Burası da sergi açan, işte daha çok dünyada sayısı az olan insan diyim...onlar alıyor. Ama normal arkadaşlarım içinden de alanlar var. Şey diyor zaten mücevher yerine bunu alıyorum diyor. Onu kullanamıycam bunu kullanırım. Ya da bazıları hem duvara asıyor, üstüne de giyiyor. Hem dekorasyonda bir obje olarak kullanıyor. Ama bunlar daha çok sergi olarak, daha çok yurt dışında, genellikle karşı ülkenin kültür bakanlığının isteğiyle. Bir tane Japonya 'da Türk yılının kapanış sergisiydi. 13 günde 17 bin kişi gezdi ki bu Japonya için bile rekormuş.

G: Yani biraz zanaat modern sistem içinde biraz elit tüketim ve daha tasarımın sanata kayan bir kısmına denk geliyor sizin işlerinizde.

GP: Evet, evet...şimdi orda zanaat olarak aldığımız şey de tartışılır aslında sanat mı zanaat mı? O nedenle ben şimdi o tekstili zaten evde dokuyor..ben onu dokuyana

zanaatkar diyemiyorum. Yani o halı tamamen onun yarattığı birşey...kilim özellikle, kilim hiç onu dokuyanla..benim ilk çalışmalarım halılardaki boyama problemlerinden kaynaklanan sorunları çözemekti...orda nasıl ressam tuvalin karşısına geçip resim yapıyorsa o da kilim dokuyor.

G: Ha siz o zaman zanaatı yaratıcılıktan arınmış birşey olarak görüyorsunuz.

GP: Hayır yaratıcılıktan arınmış değil,,,

G: O insana zanaatkar diyemiyorum dediğiniz için..

GP: Sanatkar diyorum...zanaat bir teknik evet...Yani ona bakarsanız o zaman ressam da zanaatkar...tasarımcı da zanaatkar...zanaatkar mı sanatkar mı...

G: Zanaatın bir tanımını yapmanız gerekse..

GP: Yani zanaatın bir tanımını yapmak benim anlayışında zor ama..şöyle diyim..ordaki zanaat sadece bir tekniğin uygulanabilirliğini sağlamak sadece..ama halbuki onu dokuyan ona başka şeyler katıyor, orda rengi başkası ayarlamıyor. Şimdi işte renk için uzamanlar var, çizenler var, tasarımcılar var...ama o zaman yok böyle birşey. Peki bunlar neydi...bence onlar tasarımcıydı. Onlar da giysi yapıyordu ve bugün onların yaptığı giysiler halen ayaktayken bizimkiler iki günde bitiyor. Çöplük.

G: Zaten tasarım tarihine baktığımızda tasarımın başlangıcı o insanlar.

GP: Evet. Bakın, altın devrini yaşamış tekstil yani bütün bu kumaşların dokunduğu zamanlarda. Ben bazen diyelim ki bir takı...bunu nasıl yapmış diye...bu sadece zanaat değil, bu ustalık değil sadece, onun ruhundan kattığı birşeyler var. İkisi de aynı eğitimi alıyor ama aynı şeyi yapamıyor mesela...yetenekleri farklı. E yetenekleri ile farklı birşeyler yapanlar varsa neden onlara sadece zanaatkar diyoruz, bence orda bir yanlış var. Onun için hiç zanaat diye düşünmedim, benim için hepsi sanatçı. (İğne oyası üzerinde örnekler veriyor) Ama benim için içinde teknik birşeyler de varsa, bir tasarım varsa...yani diyelim ki bir ayakkabı kalıbı..evet bunu bir ayakkabı yapmak için bir zanaatkar yapmış diyelim. Ama adam ayakkabı kalıbı değil heykel yapmış. Ona ne diyelim. Sanaatkar oluyor işte. Bir tanesi zanaatkar, rutini yapıyor. Ama ne bileyim işte burda gördüğümüz bir ayakkabı kalıbı (kalıbı gösteriyor)..

G: Bu eski birşey galiba?

GP: Evet eski. Şimdi plastik kalıplar var, bunlardan yok. Normal olarak bunu yapması gerekmiyor. Normalde bunlar tek parça...ama o kadar güzel şeyler

yapmışlar ki mesela parçalı yapmış onları büyültüyor küçültüyor. Onun için alıyorum bunları mesela bunları almak istiyorum, yani birgün biri bundan yararlanarak başka birşey düşünebilir diye. İlla benim düşünmem şart değil. Yani bugüne kadar yaşamışsa bundan sonrasına da benim katkım olsun diye alıyorum bunları. Böyle birsürü şeyi...hakkaten beni etkileyecek birşey varsa alıyorum. Yani zanaatkarla sanatkar arasında böyle bir ikilem yaşanıyor bence bir çelişki de var. Doğru, o insanlar kendilerine hiçbir zaman sanatkar demediler. Zanaatkar dediler. Şimdi Mimari'de bakın. Sinan'ı geçen oldu mu? O mimari okumamıştı. Ne diyacaksınız, yok sen zanaatkarsın şurda dur falan mı...yok öyle birşey. Yani sanatı sınırlamanın imkanı yok bence. Şimdi mesela böyle bir elbise on bin liraysa...e ben resim yapsam bundan daha çabuk yaparım. Daha kolay da yaparım. Resmi de onbin liraya satmazsın, daha pahalıya satarsın. Ben kendim için söylemiyorum bunu, ben zaten hep sanatçı muamelesi görüyorum, kendi konumumu da gayet bilen biriyim. Ama hiçbir zaman bilimden kopan olmadım...benim için bilim ve sanat birbirini dengeliyor. (Kapı çalar)

GP: Başka öğrenmek istediğin birşey?

G: Yani kafamdaki şeyleri konuştuk aşağı yukarı. Aslında bir de el üretimi teknoloji ilişkisi üzerine ayrıca konuşulabilir ama sizin zaten seri üretimle bir ilginiz yok.

GP: Yok seri üretimle birşey yapmıyorum. Yani seri üretim beni sıkır. Ama onun dışında yei dokuma yönemleri..yeni bir kumaşı illa dokuyarak yapmak gerekmiyor, tabii ki her zaman bunlar var..

G: Teknolojinin devreye girdiği..

GP: Teknoloji her zaman var. Yani zatan kimya mühendisliği...ben bunların rengiyle de oynuyorum, dokusuyla da oynuyorum. Orda devreye giriyor. Bunların korunması, konservasyonu..bunlar teknoloji olmadan artık hayatının kolay olmuyor...ama sanatsal boyutunu etkileyecek bir teknolojik destek değil bu...sadece destek. Yaşamalarını sağlamak için.

G: Anladım. Peki, çok teşekkür ediyorum.

GP: Rica ederim. Ben teşekkür ediyorum.

INTERVIEW WITH GÖNÜL PAKSOY

G: Güneş Kocabağ

GP: Gönül Paksoy

G: Biraz yaptığınız isten, çalışma tarzınızdan bahsedebilir misiniz?

GP: Burdaki kumaşların %90'ı eski, eski Osmanlı kumaşları. O eski kumaşların yeniden hayata döndürülmesi, üretime katılması için bir takım işlemler yapıyoruz...konservasyon, restorasyon, renovasyon, bunun gibi işlemler yapıyoruz. Ve sonra boyanıyor, doğal boya yapıyoruz.

G: Kendi atölyenizde mi yoksa dışarda mı?

GP: Evet..yok dışarda değil, kendime ait yerlerde yapıyorum. Her işimi kendime ait yerlerde yapıyorum. ...Bu..yani tabii ki eskiden yapılan boya zanaatı. Ama ben kimya mühendisiyim. Üniversite'de öğretim üyesiydim, kimya bölümünde, Çukurova Üniversitesinde. Benim masterım sentetik boyalarla ilgiliydi, ama doktoram doğal boya. Önce..yani sondan başa doğru gitmek gibi birşey ama çünkü bir tanesi çözümlenmiş, diğeri çözümlenmemiş. Çözümlenmemişi anlayabilmek için çözümlenmişten başlamak gerekiyor. Doğal boyayı bir zanaat gibi değil de..daha bilimsel bakarak, o anlayışla yapıyorsunuz. Onun için zanaata göre konumunu bilemiyorum. Ama benim yaptığım işin bilim ve sanatın bir ortak noktası olduğunu düşünüyorum. Yani ikisinin birbirine katkı sağladığı bir noktada...hep istediğim de buydu.

G: Bu eğitiminiz dışında tasarım yanını da kendiniz mi geliştirdiniz?

GP: Tasarım yanını da şöyle söylüyüm, ben kimya okudum ama liseyi bitirdiğim zaman tercihim 50-50 idi. Kimyayı da istiyordum, onu da istiyordum. İkisine birde gidebilme şansım yoktu. Ama ben kimya okudum. Akademi'de derslere gittim. Dinçer beyin atölyesine gittim, ve Dinçer Bey'in biraz şeyi de oldu...benim matematik kafam olsa mühendis olurdu diye falan destekledi de. Çok iyi bir yerdesin, yeniden akademiye girerek değişme dedi. Daha öncesinde de zaten resimle ilgili bazı uluslararası derecelerim vardı. Yeteneğimin ben de farkındaydım, ailemde farkındaydı ve bunu hep desteklediler de...İki kardeşim de sanatçı, onlar ama akademide okudular. Erkekler akademide okudu. Ben mühendislik okudum. Genetik

olarak biraz şanslıyız galiba ailecek. Bu sonraki jenerasyonda da devam ediyor. Kardeşimin çocukları da çok yetenekli. Ben onlar için bir proje yaptım...bez bebek yaptım. Kerdeşimin 2 çocuğu, biri o zaman beş yaşında, biri yedi yaşındaydı. Bu ikisinin resimlerinde seçtiğim bazı karakterleri bez bebek yaptım. İsimleri onlar koydu, renkleri onlar seçti. Ben onlara belki bin tane kumaş gönderdim...Sonunda bunun çok ciddi bir noktaya geldiğini gördük. Denemeler çok iyi oldu. Benim atölyemde yapılıyorlardı. Tamamı elde yapılıyor ama. İşte sonra da bez heykeller diye bir sergi yaptık. Burda bu mağazanın dörtte üçünü kullandık. 1 ay için planlamıştık ama 3.5 ay sürdü...çünkü o kadar çok istek vardı ki..

G: Satış yapıldı mı?

GP: Hayır satmadık. Ama daha sonra Borusan'da bir sergi yapıldı. Orada 4 karakteri çoğalttık ve eğitime katkı amaçlı sattık. Bir kütüphane yaptık. Daha sonra da sattık, yine aynı amaçla. Daha sonra yeni karakterler de ekledik. Onları broş olarak sattık. Bu kadar sevilen birşey olduğunu düşünemiyorum....dünyanın her yerinden....Ve çok güzel bir kitap yaptık. Tasarım kitabı. Çocuklara değil ama yetişkinlere. Çocuklar çocukların çizdiği şeyleri beğenmezmiş. Büyüklerinkini beğeniyor. Büyükler de çocuklarinkini beğeniyor. Böyle bir terslik de var..Yani ailedeki şey bu...ben mesela yatılı okulda okuyordum ve el işi dersleri vardı, hani böyle birşeyler öğretirler falan ya. Ben örgü örmüştüm bir tane, bir kazak ördüm. Sonra bana arkadaşlarım dedi ki, o kadar avangarttı ki o kazak benim giymem mümkün değildi...fakat sen onu o kadar rahat giyiyordun ki...Ben kol yapmayı bilmiyordum, ve örülmüş şeyler görünce insanlarda o kolları da beğenmiyordum öyle. Ben onu dümdüz ördüm işte renkliydi falan bi kolu başka renk bi kolu başka renk. Avangartlığı da ordaydı belki, insanlar daha düz renk şeylere alışkın olduğu için...ben onu öyle ördüm. Yani bugün yaptığım kazaklar da aslında onun benzeri..Yani işte böyle ben bir eğitim almamış olmama rağmen dikiş biliyordum. Herhalde bazı yetenekleriniz varsa ve onu farkediyorsanız, onu bir şekilde ortaya çıkarabiliyorsunuz. Ya da aileden veya çevreden destek alarak çıkarırlar var. Bez bebeklerin amacı da buydu. Yetenekler kaybolmasın, el verin çocuklara. Çocukların desteklenmesi lazım. Biz şanslıydık diye düşünüyorum. Yeteneklerimize saygı gösteren, destek olan bir aile... Tasarım kısmı biraz böyle...

G: Ama siz kendinizi nasıl tanımlıyorsunuz, tasarımcı mı sanatçı mı?...

GP: Şuan kendimi..yani boyalarımı hala kendim yapıyorum. Elbette bilim insanı tarafımın...bir akademisyen olduğumu asla unutmadım...

G: Derse de giriyorsunuz hala..

GP: Derse de giriyorum ama işin ilginç yanı, kimyaya girmiyorum artık giysi tasarımına giriyorum. Giysi tasarımında bir yıldır da sürdürülebilir tasarım anlatıyorum. Teknik Üniversite’de de böyle bir seminer vermişim hatta. Ayla Ödekan’ın doktora öğrencileri için istediği birşeydi. Bir dönüşüm projesi olarak düşündük bunu...koleksiyondan kreasyona..Burdan, geleneklerden bu noktaya nasıl gelir, onu anlattım. Şimdi de çeşitli üniversitelerden böyle davetler alıyorum, yani sürdürülebilirlik....

G: Sürdürülebilirlik açısından...yani ama burda aslında kitlelerin kullanabileceği bir üründen bahsetmiyoruz.

GP: Ama yani şöyle birşey var. Tabi ki kitlelerin kullanabileceği şeyler değil. Ama bireyler eğer bunları kullanmaya başlarsa zaten kitlesel bir olay çıkacak ortaya. Dünyayı tek tek tüketiyoruz. Herkes kendi çapında birşey yaparsa zaten bu toplumsal boyuta ulaşır. O bilincin yerleşmesi önemli.

G: Burda sürdürülebilirlik olarak ele aldığınız doğal boya kullanılması mı?

GP: Şimdi doğal boya kullanımı tabii ki geleneksel bir yöntemin sürdürülebilirliği, geleceğe aktarılması falan...ama onun dışında ben ölmek üzere olan kumaşları yaşatmaya çalışıyorum. Bunlar sanat tarihi açısından, kültür tarihi açısından önemli kumaşlar. Artık küçük bir parçası müzayedelerde satılırken biz onları çöpe atıyoruz. Ve şimdi burda bizim yaptığımız işte hiç kumaş atığımız yok bizim. Sıfır.

G: Nasıl oluyor o kesilen parçalar falan..

GP: Herşeyi kullanıyoruz. Şimdi mesela öğrencilerin bir kısmı bu sömestri fabrikalardaki veya döseme atölyelerindeki atıklarla çalıştılar. Atıkları bir hammadde kaynağı olarak kullanmalarını istemiştik...Şuanda da TRT’nin yutduğuna da yayın yapan bir kanalı var yeni yayına başlayacak. Orda bir tasarım programı var. O program içinde de her hafta bir beş dakikalık bölüm benden istediler. Sürdürülebilirliği anlatıcam. Ama sürdürülebilirliği anlatırken biraz daha atıkların azaltılması, kaynakların doğru kullanılması, dolayısıyla yani dünyayı ekonomik kullanmak, kaynağı doğru kullanmak...Şimdi bunu yaptığınız zaman...bu bir konfeksiyon olarak yapılsaydı belki 500 liraya satılacak birşeydi ama bu şimdi 5000 liraya satılacak birşey oluyor. Yani katma değeri yüksek ürünler elde ediyorsunuz. Sanatsal ürünler yaptığınız zaman zaten onun yaşam süresi kendiliğinden uzuyor.

Onu alan kişi artık sahip olduğu şeyin ne olduğunu biliyor. Elimdekini yeni birşeyle değiştireyim, onları vereyim, plastik alayım falan demiyor artık. Doğal malzeme kullanıyoruz, tamamen doğal malzeme. Bazı çok ender fermuar kullandığımız şey var, çantalarda falan var. Onun dışında fermuarlı bir etek bile yapmıyorum ben. Çoğunlukla anveloplar falan yapıyorum, yahut üstlerine göre ayarlıyorum...doğayı kirletecek herhangi bir atüğımız yok. Ve tabi tasarımda gelenekselden çıkıp oraya gelmek bir avantaj, çünkü ne sizi etkiliyorsa ordan başlıyorsunuz. Ben mesela görsel olarak tekke giysilerinin sadeliğinden etkilendim, ordaki matematik düzen çok önemliydi. Matematik hayatta da çok önemli, benim işlerimde de...ben bunu çalışanlarımdan birine versem, al bunu kes desem, onlar aynı kumaştan aynı şeyi çıkaramazlar.

G: Siz bütün kesimleri kendiniz mi yapıyorsunuz?

GP: Eski olan şeylerde daha çok kendim kesmeye çalışıyorum. Son zamanlarda pek kesmiyorum ama şimdi de tek tek çiziyorum en küçük ayrıntıya kadar...ki benim atölyemin büyük kısmı Adana'da..kargoyla gidiyor.

G: Neden Adana?

GP: Yani İstanbul iş ahlakı açısından bana uygun değil. Orda kontrol edebilecek kardeşim var, o kontrol ediyor. Ama hepsi kız meslek liselerini bitirmiş...onlara da süper bir iş imkanı sağlandı. Ve çok şaşıyorlar onlar da bana nasıl bunu düşündünüz de yaptınız diye...bir tane eski kumaşı yeni kumaşın içine koyup birşey yapmışım. Hapishane koymuşlar adını....neyse dolayısıyla koruyuculuk, işte yarına aktarmak, saklamak..işte hem atıkları azaltmak, hem onu hammadde kaynağı olarak kullanmak, hem de daha kalıcı birşey yapmak. Yani modanın tükettiği bir ürün yapmadığım için bunu on sene de giyebiliyorlar. Ama modada öyle değil. Trendler doğrultusunda birşey yapmak zorundasınız. Bir örnek var öyle yaptığım...o da ünlü bir marka benden kolleksiyon istedi...çok zor durumdaydılar, yapmak zorunda kaldım. Önceki krizde..İtalya'da yaptıracaklarken yaptırma şansları kalmadı falan. Tasarımcıları da bir arkadaşımды...ben onlara yardım ettim. İstedikleri bir trikolar vardı...bunun için gittim işte Gaziosmanpaşa'da atölyeler falan var. Adama işte gösteriyorum, ben bu ipi kullanmak istiyorum...adam örüyor böyle 1 metre 2 metre...kesiyor...ve gerisini atıyor. Yani bir tane kazak yerine üç kazaklık şey atıyor. Ben dedim...karar verdim dedim ki ben bunu yapmıycam... yapamam... bana aykırı birşey bu. Aradım, yapamıycam çünkü benim gönlüm buna razı değil...ama

istiyorsanız elde yapayım dedim. Olur mu..olur. Öyle de yaptım. Çok çok beğendiler. Tabi ki eldeki şey gibi değil...öbürü gibi...öbüründe aynı kalıba uymak için hepsi aynı çıkıyor..elde böyle hoşluklar oluyor. Ve bir ay içinde koleksiyonlarının tamamını sattılar..benim hazırladığım. Ama bir eleştiri almışlardı. Biraz fazla Gönül Paksoy olmamışmısınız diye, bu kadar da taklit edilir mi diye..

G: Bilmiyorlar mıydı?

GP: Başkası bilmiyor...yani bir öyle bir olay yaşadım. Ama onun dışında hiç atıklı bir iş yapmadım.

G: Peki endüstriyel üretimde bunu sağlamanın bir yolu yok mu?

GP: Şöyle...endüstriyel üretimde onun sonradan bir kısmı niteliksiz tekstil olarak kullanılıyor, yani endüstriyel keçeler falan yapımında kullanılıyor. Fakat, tabi yazık yani dünya hep kendini tüketiyor.

G: Yani ben bir de alım gücü olarak da sonuçta tasarımlarınızı belli bir seviyedeki insanlar alabilir ancak...sürdürülebilirlik açısından...

GP: Şimdi ben iki şey yaptım. Burda tabi ki yüksek maliyetleri, zaten kumaşı çok değerli. Ama bunu almak isteyen ama bu kadar parası olmayan insanlar var. O zaman ne yapabilirim...ikinci birşey yaptım. Orda yeni kumaş ama küçük bişi artık buradan falan onu ekonomik olarak değerlendirdiğim için ona atıkları kullanıyormuş gibi hissettim. Orda burdan çok farklı fiyata, yani tabi konfeksiyona göre yine pahalı ama...ne biliyim tiyarto sanatçıların, üniversitedeki öğretim üyelerinin, yahut böyle daha entellektüel insanların, ama orta sınıfın rahat alışveriş edebileceği bir yer haline geldi. Orda da ama aynı şey var. Tek parça..yine atık yok...Dolayısıyla ordan alışveriş edenler daha çok. Burası da sergi açan, işte daha çok dünyada sayısı az olan insan diyim...onlar alıyor. Ama normal arkadaşlarım içinden de alanlar var. Şey diyor zaten mücevher yerine bunu alıyorum diyor. Onu kullanamıycam bunu kullanırım. Ya da bazıları hem duvara asıyor, üstüne de giyiyor. Hem dekorasyonda bir obje olarak kullanıyor. Ama bunlar daha çok sergi olarak, daha çok yurt dışında, genellikle karşı ülkenin kültür bakanlığının isteğiyle. Bir tane Japonya 'da Türk yılının kapanış sergisiydi. 13 günde 17 bin kişi gezdi ki bu Japonya için bile rekormuş.

G: Yani biraz zanaat modern sistem içinde biraz elit tüketim ve daha tasarımın sanata kayan bir kısmına denk geliyor sizin işlerinizde.

GP: Evet, evet...şimdi orda zanaat olarak aldığımız şey de tartışılır aslında sanat mı zanaat mı? O nedenle ben şimdi o tekstili zaten evde dokuyorum..ben onu dokuyana zanaatkar diyemiyorum. Yani o halı tamamen onun yarattığı birşey...kilim özellikle, kilim hiç onu dokuyanla..benim ilk çalışmalarım halılardaki boyama problemlerinden kaynaklanan sorunları çözemekti...orda nasıl ressam tuvalin karşısına geçip resim yapıyorsa o da kilim dokuyor.

G: Ha siz o zaman zanaatı yaratıcılıktan arınmış birşey olarak görüyorsunuz.

GP: Hayır yaratıcılıktan arınmış değil,,

G: O insana zanaatkar diyemiyorum dediğiniz için..

GP: Sanatkar diyorum...zanaat bir teknik evet...Yani ona bakarsanız o zaman ressam da zanaatkar...tasarımcı da zanaatkar...zanaatkar mı sanatkar mı...

G: Zanaatın bir tanımını yapmanız gerekse..

GP: Yani zanaatın bir tanımını yapmak benim anlayışında zor ama..şöyle diyim..ordaki zanaat sadece bir tekniğin uygulanabilirliğini sağlamak sadece..ama halbuki onu dokuyan ona başka şeyler katıyor, orda rengi başkası ayarlamıyor. Şimdi işte renk için uzamanlar var, çizenler var, tasarımcılar var...ama o zaman yok böyle birşey. Peki bunlar neydi..bence onlar tasarımcıydı. Onlar da giysi yapıyordu ve bugün onların yaptığı giysiler halen ayaktaiken bizimkiler iki günde bitiyor. Çöplük.

G: Zaten tasarım tarihine baktığımızda tasarımın başlangıcı o insanlar.

GP: Evet. Bakın, altın devrini yaşamış tekstil yani bütün bu kumaşların dokunduğu zamanlarda. Ben bazen diyelim ki bir takı...bunu nasıl yapmış diye...bu sadece zanaat değil, bu ustalık değil sadece, onun ruhundan kattığı birşeyler var. İkisi de aynı eğitimi alıyor ama aynı şeyi yapamıyor mesela...yetenekleri farklı. E yetenekleri ile farklı birşeyler yapanlar varsa neden onlara sadece zanaatkar diyoruz, bence orda bir yanlış var. Onun için hiç zanaat diye düşünmedim, benim için hepsi sanatçı. (İğne oyası üzerinde örnekler veriyor) Ama benim için içinde teknik birşeyler de varsa, bir tasarım varsa...yani diyelim ki bir ayakkabı kalıbı..evet bunu bir ayakkabı yapmak için bir zanaatkar yapmış diyelim. Ama adam ayakkabı kalıbı değil heykel yapmış. Ona ne diyelim. Sanaatkar oluyor işte. Bir tanesi zanaatkar, rutini yapıyor. Ama ne bileyim işte burda gördüğünüz bir ayakkabı kalıbı (kalıbı gösteriyor)..

G: Bu eski birşey galiba?

GP: Evet eski. Şimdi plastik kalıplar var, bunlardan yok. Normal olarak bunu yapması gerekmiyor. Normalde bunlar tek parça..ama o kadar güzel şeyler yapmışlar ki mesela parçalı yapmış onları büyültüyor küçültüyor. Onun için alıyorum bunları mesela bunları almak istiyorum, yani birgün biri bundan yararlanarak başka birşey düşünebilir diye. İlla benim düşünmem şart değil. Yani bugüne kadar yaşamışsa bundan sonrasına da benim katkım olsun diye alıyorum bunları. Böyle birsürü şeyi...hakkaten beni etkileyecek birşey varsa alıyorum. Yani zanaatkarla sanatkar arasında böyle bir ikilem yaşanıyor bence bir çelişki de var. Doğru, o insanlar kendilerine hiçbir zaman sanatkar demediler. Zanaatkar dediler. Şimdi Mimari’de bakın. Sinan’ı geçen oldu mu? O mimari okumamıştı.Ne diyceksiniz, yok sen zanaatkarsın şurda dur falan mı...yok öyle birşey. Yani sanatı sınırlamanın imkanı yok bence. Şimdi mesela böyle bir elbise on bin liraysa...e ben resim yapsam bundan daha çabuk yaparım. Daha kolay da yaparım. Resmi de onbin liraya satmazsın, daha pahalıya satarsın. Ben kendim için söylemiyorum bunu, ben zaten hep sanatçı muamelesi görüyorum, kendi konumumu da gayet bilen biriyim. Ama hiçbir zaman bilimden kopan olmadım...benim için bilim ve sanat birbirini dengeliyor. (Kapı çalar)

GP: Başka öğrenmek istediğin birşey?

G: Yani kafamdaki şeyleri konuştuk aşağı yukarı. Aslında bir de el üretimi teknoloji ilişkisi üzerine ayrıca konuşulabilir ama sizin zaten seri üretimle bir ilginiz yok.

GP: Yok seri üretimle birşey yapmıyorum. Yani seri üretim beni sıkar. Ama onun dışında yei dokuma yönyemleri..yeni bir kumaşı illa dokuyarak yapmak gerekmiyor, tabii ki her zaman bunlar var..

G: Teknolojinin devreye girdiği..

GP: Teknoloji her zaman var. Yani zatan kimya mühendisliği...ben bunların rengiyle de oynuyorum, dokusuyla da oynuyorum. Orda devreye giriyor. Bunların korunması, konservasyonu..bunlar teknoloji olmadan artık hayatının kolay olmuyor...ama sanatsal boyutunu etkileyecek bir teknolojik destek değil bu...sadece destek. Yaşamalarını sağlamak için.

G: Anladım. Peki, çok teşekkür ediyorum.

GP: Rica ederim. Ben teşekkür ediyorum.

CURRICULUM VITAE



Candidate's full name: Güneş Kocabağ

Place and date of birth: London/ 1981

Permanent Address: Sakaci cad, Bahar sok, 6/23, Kozyatagi, Istanbul

Universities and Colleges attended:

Boğaziçi University - Mechanical Engineering (BSc)

