

Jurgen Bey
Bless
Dexter Sinister
Dunne & Raby
Michael Anastassiades
Alicia Framis
Martino Gamper
Ryan Gander
Martí Guixé
Tobias Rehberger
Superflex



Wouldn't it be nice...

...wishful thinking in art and design

ISBN 978-3-905829-24-2



9783905829242

Dunne & Raby and Michael Anastassiades

BY CHRISTIAN BRÄNDLE

CHRISTIAN BRÄNDLE

Could you describe the process of your drafts: how do you determine your topics and how do you create alliances?

TONY DUNNE

Lot's of discussion! We've known each other for a long time now and we're always talking about ideas for potential collaborations. Funding is always an issue though, and the lack of it prevents us from doing more work together. *Fragile Personalities* was funded through sales of earlier projects and the new electronic objects are funded through a small Arts Council grant and our own funds, again, generated through sales of previous projects.

When we're working together it is a very fluid process. We meet, talk, sketch, visit people (experts), read and slowly, very slowly, ideas begin to emerge. Usually they exist as verbal descriptions before they have a physical form. Then we meet to sketch and show each other material samples and at some point we stop designing and begin the fabrication process. Again, during this process the designs continue to evolve in relation to technical constraints and new opportunities.

For the project *Fragile Personalities* we made a private blog for posting our research: examples of work by others, strange devices we like, essays, articles, etc. When we met we talked each other through the things we had posted individually.

Luckily we have a shared idea of what's interesting and settle on topics fairly easily. All three of us are interested in the psychological and reflective role objects can play in our lives, and in exploring new possibilities for everyday products.

BRÄNDLE

Together with Michael Anastassiades you developed the series 'Design for Fragile Personalities in Anxious Times'. How important is the performative aspect in this work?

DUNNE

Not that important. With all of our work, it's the ideas that count. And of course the stories the objects prompt in peoples' imaginations. I guess the idea of using the device is important, a viewer can imagine what it might be like to use it and in that sense are imagining a performance in their mind – a virtual one prompted by the object.

BRÄNDLE

In several of your projects one can see a wink and a slightly ironic remark. Where do you position these projects in the context of your work?

DUNNE

Well humour is very important. I think our work is slightly satirical. It's not our intention to entertain, or to mock, but to use humour to engage people both intellectually and imaginatively.

CHRISTIAN BRÄNDLE

Pourriez-vous décrire le processus de vos projets : comment choisissez-vous vos sujets et comment créez-vous les collaborations ?

TONY DUNNE

En discutant énormément ! Nous nous connaissons depuis longtemps et nous avons toujours des idées pour des collaborations éventuelles. Par contre, le financement est toujours problématique et le manque de fonds nous empêche de travailler davantage ensemble. *Fragile Personalities* a été financé grâce à la vente d'anciens projets, alors que les nouveaux objets électroniques sont financés par une petite bourse du Arts Council et nos propres fonds, une fois de plus constitués grâce à la vente de projets antérieurs.

Le processus de travail en commun est très fluide. Nous nous rencontrons, nous parlons, nous esquissons, nous rendons visite à des gens (des experts), nous lisons et, très lentement, les idées commencent à sortir. D'habitude, celles-ci existent sous forme de descriptions verbales avant de prendre une forme physique. Puis nous nous voyons pour faire des esquisses et montrer à chacun des échantillons de matériaux jusqu'à ce que, à un certain point, nous arrêtons de dessiner pour commencer le processus de fabrication. De nouveau, durant ce processus, le design continue d'évoluer en fonction des contraintes techniques et des nouvelles possibilités.

Pour le projet *Fragile Personalities*, nous avons fait un blog privé pour poster nos recherches : des exemples du travail des autres, des objets étranges que nous aimons, des essais, des articles, etc. Lorsque nous nous sommes rencontrés, nous avons parlé ensemble de tout ce que chacun avait posté individuellement.

Par chance, nous avons les mêmes idées sur ce qui est intéressant et nous mettons assez facilement d'accord sur les sujets. Tous les trois, nous nous intéressons au rôle psychologique et réflexif que jouent les objets dans notre vie, et à l'exploration de nouvelles possibilités pour les produits de tous les jours.

BRÄNDLE

Avec Michael Anastassiades, vous avez élaboré la série « Design for Fragile Personalities in Anxious Times ». Quelle est l'importance de l'aspect performatif dans ce travail ?

DUNNE

Ce n'est pas si important. Avec tout notre travail, ce sont les idées qui comptent. Et, bien sûr, l'histoire que chaque objet suscite dans l'imagination des gens. J'imagine que l'idée d'utiliser l'objet est importante, le spectateur peut s'imaginer à quoi ressemblerait son utilisation et, en ce sens, s'imaginerait une performance virtuelle suscitée par l'objet.