

Yazılar:

GRAFİK TASARIMCILAR MESLEK KURULUŞU

Processing: Yaratıcı kodlamayı şekillendiren yazılım (II)

Liz Stinson

eyeondesign.aiga.org

Çeviri: Ayşe Dağıstanlı

Sanatçılar ve tasarımcılar için kod dünyasını yerinden oynatan programlama dilinin sözlü tarihi.

Processing, ilk on yıl içinde yaratıcı kodlama için birincil ortamlardan biri haline geldiğinde, etrafında bir topluluk gelişmeye başlamıştı bile. İnsanlar bu aracı kullanmaya istekliydiler, daha küçük bir grup ise, büyüyen yazılım parçasını sürdürmek için gereken altyapının geliştirilmesine yardımcı olmak istedi. Dünyanın dört bir

yanında Processing'in yeteneklerini genişleten topluluk üyeleri oluştu. Processing Kütüphanelerine katkıda bulunarak onu ses, donanım ve bilgisayar vizyonu gibi farklı ortamlarda çalışacak şekilde geliştiriyorlardı. Yazılımın kendisi gelişmeye devam etti, ancak arkasındaki destek sistemi geç kalmaya başladı. Başlangıcından bu yana, Processing bir gönül işiydi. 2011 yılına gelindiğinde Reas ve Fry, organizasyonun çalışmalarını resmileştirmeye ve eğitim çalışmaları yoluyla finansman sağlamaya ve Processing'e erişimi arttırmaya yardımcı olmak üzere bir vakıf kurmayı planladılar.

Jonanna Hedva: Processing Vakfı Tanıtım Direktörü

Sabre Khan: Processing Vakfı Eğitim Topluluğu Direktörü

Lauren Lee McCarthy: Çizimler, animasyonlar yapmaya ve kodla sanatın birleştirmeye yarayan bir JavaScript kütüphanesi olan p5.js'in yaratıcısı, Processing Vakfı yönetim kurulu üyesi

Dorothy R. Santos: Processing Vakfı İcra Kurulu Direktörü

Casey: Vakıf kurma fikri ilk defa söz konusu olduğunda Processing süreci başlayalı yaklaşık on bir yıl olmuştu. Tamamen gönüllülük esasına göre çalışıyorduk. Vakfı muhtemelen altı yıl önce oluşturmalydık çünkü yazılımın piyasaya sürülmesi için gerçekten hep mücadele halindeydik ve geleceği planlamak için çok fazla enerjimiz ya da yeteneğimiz yoktu. Zaman içinde farklı kurumlardan birkaç parça finansman sağlamıştık. Ancak yazılımın gelişmesini finanse etme ihtiyacı vakıf kurma fikrini doğurdu, çünkü proje gerçekten maddi desteğe ve hibe başvurularına başlamamız gereken bir ölçeğe ulaşmıştı.

Johanna Hedva: 2014 yazında Casey'nin garajında çalışmaya başladım. O zamanlar 501(c)(3) statüsündeydik, yani bir bakıma vergi muafiyetimiz var sayılırdı. Net bir planımız, strateji veya vizyonumuz yoktu. İlk günlerde, yazılıma yatırılan on bir yıllık çalışmanın bir topluluğa hizmet eden ve kâr amacı gütmeyen bir vakfa nasıl dönüştürüleceğini bulmak zordu. Halihazırda gelişen bir topluluk vardı, bu yüzden bence soru şuydu: vakıf gelişmeleri desteklemek için nasıl bir rol oynayabilirdi? İvme yakalamak ve daha fazla destek sağlamak için neler yapabiliirdik?

Casey: İlk aklımıza gelen, hadi para bulalım ve bazı programcıları işe alalım oldu. O sıralarda yazılımı geliştiren insanların omuzlarındaki yük çok fazla sorumluluk

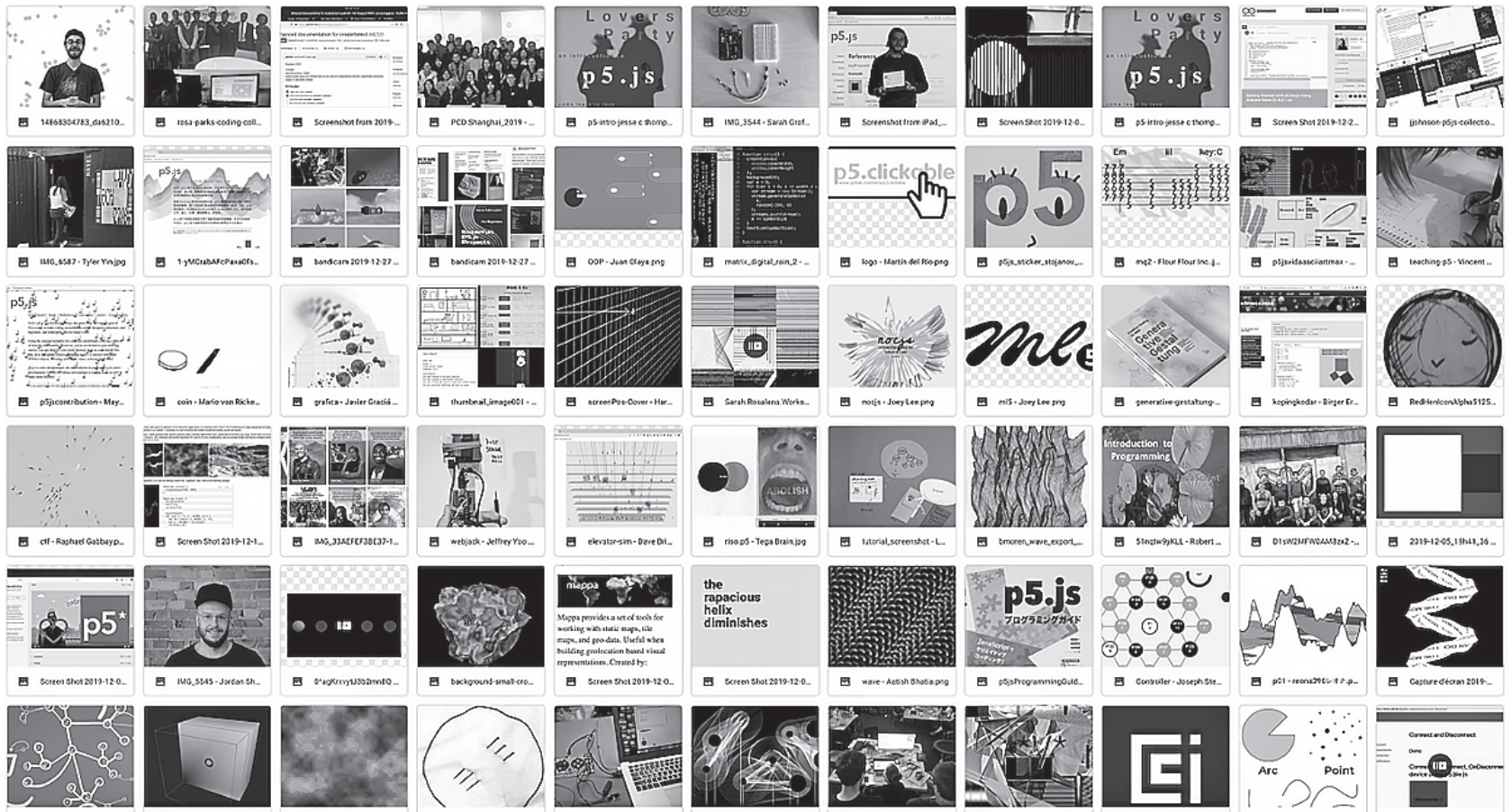
gerektiriyordu ve üstüne bir de son derece büyük uluslararası bir topluluk için devasa bir yazılımın devamını sağlamaları mümkün değildi.

Lauren Lee McCarthy: 2015 veya 2016'da herkesin tam kapasite çalıştığını hissettiğimiz bir noktadaydık. Öyle bir an gelmişti ki: ya yaptığımız şeyi yönetebileceğimiz bir boyuta küçültmeliydik, ya da sürdürülebilirliği sağlamak için altyapıyı büyüttmeliydik. "Yaptığımız şeyi kim küçültmek ister?" diye sorduğumu hatırlıyorum. Tabii kimse bunu istemiyordu, bu yüzden aksi yöne gitmek zorundaydık. Konu gerçekten neyi nasıl destekleyebileceğimizi bulmakla ilgiliydi. Bunu yönetilebilir bir şekilde yapmalıydık ve bu projelere gönüllü olarak zaman ayıramayan insanlar için fırsatlar yaratmalıydık.

Johanna: Açık kaynak dolambaçlı işti. Bir tür paradokstur çünkü tüm mesele, herkesin onu kullanabilmesi, katılabilmesi ve inşa edebilmesiyle ilgilidir, bu da aynı zamanda, ucunda para olmadığı anlamına gelir. Herkesin ücretsiz kullanımına açıktır. Topluluğa katılabilirsiniz, ancak bu aynı zamanda gönüllü olarak çok miktarda emek sarf etmenizi gerektirecektir: bu da doğal olarak büyük bir grubun tamamen dışarıda kalacağı anlamına gelir.

Casey: Tek diyeceğim şey, özgür yazılım yapmanın pahalı olduğudur. Gerçekte ilk yıllarda, atılımı

p5.js kodlama aracına katkıda bulunanlardan bir grup.

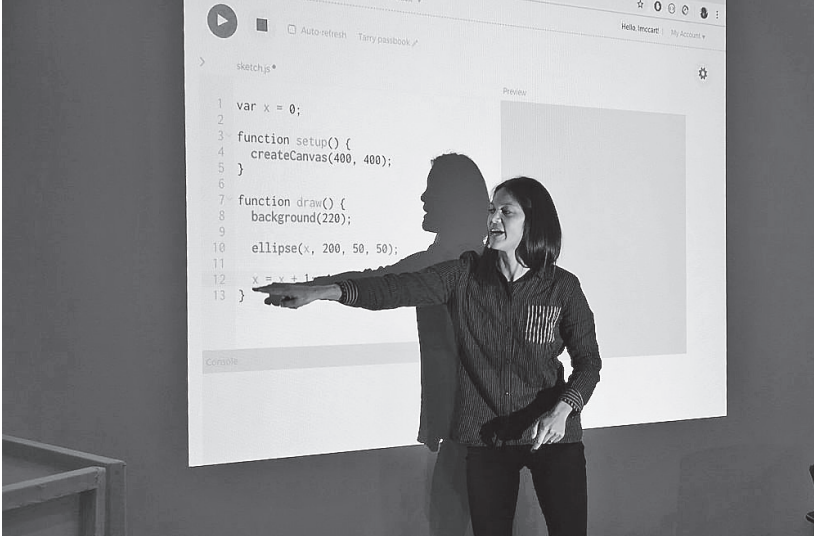


finanse etme yönünden pek başarılı olamadıysak da, vakıf yine de projeyi benim öngöremediğim birçok yönden fiilen genişletmeyi sağlamıştı.

Johanna: Çeşitlilik, kapsayıcılık ve erişim gibi şeylerin aslında kâr amacı gütmeyen bir kuruluş olarak, öncelik vereceğimiz şeyler olduğu çok hızlı ve net bir şekilde ortaya çıkmıştı. Daha önceleri başka açık kaynak ortamlarında ve bağlamlarında desteklenmemiş topluluk üyelerini gerçekten

desteklemek istiyorduk. Processing hakkında bana gerçekten önemli gelen şey her ne kadar yayılcı hissettirse de, yaratacağı potansiyel sadece bu değildi. Asıl olan bir şeylerin nasıl görüldüğü, hangi kodların yazıldığı ve özünde yazılım projelerine katkıda bulunan kişilerin potansiyeliydi. Bana göre sınırları zorlayan bu potansiyel, “oh, harika bir animasyon yapabiliriz” denmesinden daha heyecan vericiydi diyebilirim. Yani o da güzel tabii ama benim için bu çok politik aslında.

p5.js'nin yaratıcısı Lauren Lee McCarthy, Güney Kore, Gwangju'daki bir atölyede p5 öğretiyor.



2019'da LA, UCLA'da Processing Topluluğu Günü.



Kenneth Lim, Qianqian Ye ve Dorothy R. Santos, 2019 yılında CMU Üniversitesindeki p5.js Katılımcı Konferansında, Creative Inquiry (Yaratıcı Sorgulama) atölyesinde. Fotoğraf: Jacquelyn Johnson.



Dorothy R. Santos: Johanna'nın söylediği her şeye tamamıyla katılıyorum. Birinin bir projeye katkıda bulunma şekli çok yönlü ve çok değişik biçimlerde olabilir. Bir projenin veya açık kaynaklı yazılım projesinin bunu yapabilmesi ve sadece yerel veya ABD topluluğunda kalmayıp, dalgalanıp küresel bir topluluğa yayılması çok zordur.

Lauren: Bir teknolojinin veya araçların sadece kodlarla ilgili olduğuna inanmamızın öğretildiği doğru. Ama bence bu tamamen yanlış. Katkıda bulunan kişi, sadece kod yazar değildir, katkıda bulunan kişidir.

Sabre Khan: Bence tüm bunlar Processing'i (üniversiteye kadar 12 süren yıllık) K-12 eğitim alanında son derece önemli bir ses haline getiriyor. Silikon Vadisinin ve teknoloji şirketlerinin K-12 eğitimine, okulların müfredatlarına ve okullarda varlık göstermeye karşı büyük ilgileri var. Bence bu, yazılımın politik çıkarları olan insanlar tarafından yapılmasını gerçekten önemli kılıyor. K-12'deyken kanaatiniz *gençken eğlenebilirsin, ama büyüdüğünde işler ciddileşir* şeklindedir, ben öyle olduğunu düşünüyorum.

Dorothy: Öğrencilerin dünyada başarılı olmak için Processing ya da programlama öğrenmek gereklidir diye hissetmelerini asla istemiyorum. Ancak bu aynı zamanda finansman bulma zorluğunun bir parçası oluyor. Çoğu zaman, bir projeyi öğrettiği şeylerden dolayı değil, verimi açısından değerlendirmek gerekir.

Casey: Ben sanatın değerli olduğuna inanırım. Kodlamaya yaklaşımımız, ilkokulda keman çalmayı öğrenmenin faydalarıyla hep aynı değerde olmuştur – sanat hayatı sürekli zenginleştirir. İşimiz işçi arıları eğitmek değil. Biz bu yolla insanların yaratıcı ve etkileyici olmalarına olanak sağlıyoruz.

Dorothy: 2011'de Gray Area'daki ilk Processing atölyelerinden birine katıldığımda çok çekingen olduğumu ve utangaç hissettiğimi hatırlıyorum, çünkü kendi kendime “yeni başlayanlar için diyorlar ama bu atölyedeki herkes kodlamayı zaten iyi biliyor” diyordum. Dizüstü bilgisayarlarında hilkat garibesi solucan delikleri yapıyorlardı oysa ben aşağı yukarı sıçrayabilen bir daire yaptım diye son derece heyecanlanmıştım.

Lauren: Aslında başlarda p5'de niyetlendiğimiz şeylerden biri, kod tabanının geliştirildiği ana

mekân ve geliştiriciler arasında işbirliğini ve iletişimi teşvik eden GitHub platformundaki kültürdü. Konuşmalar çoğu zaman agresif olabilir ve sözünüze geçirmek için bir uzman olarak kendinizi öne çıkarmanız gerekir. Biz özellikle bu dinamiği fiilen değiştirmek istedik.

Processing Vakfı kurulduğu sıralarda, başka bir proje daha şekillenmeye başlamıştı. 2013 yılında Lauren Lee McCarthy bir konferansta Reas ile karşılaştı ve açık kaynak kodlama alanındaki çeşitlilik eksikliğinden konuşmaya başladılar. Kısa bir süre sonra Reas, Processing üzerinde çalışmak isteyip istemediğini öğrenmek için McCarthy'yi aradı. Projeye katılmasının ardından McCarthy Processing'in ilk erişim hedeflerinin 2013 için nasıl güncellenebileceğini araştırmaya başladı. Web tabanlı bir kodlama ortamının, yazılımı hem eğitimsel hem de teknolojik açıdan insanlar için daha erişilebilir hale getirebileceğine inanıyordu. Sonuçta, ana kodlama dili olarak JavaScript'i kullanan ve bir web arayüzü olarak oluşturulmuş orijinal Processing'in bir güncellemesi olan p5.js ortaya çıktı.

McCarthy, projeyi altı yıl boyunca yürüttükten sonra yeni nesil liderlere yer açmak amacıyla, 2019'da p5.js yönetiminden istifa etti. Bu nokta kuruluş için büyük ölçekli bir açık kaynaklı projeyi daha adil ve sürdürülebilir hale getirme yollarının arandığı bir geçiş anıydı. p5, projeye yeni fikirler ve bakış açıları getirmek üzere her yıl yönetimi bir liderden diğerine geçirecek şekilde yeni bir dönüşümlü liderlik yapısını benimsedi. Bugün p5 erişimini, tipik yaratıcı kodlama profilinin dışındaki insanlara genişletme çabalarına odaklanmaya devam ediyor.

Evelyn Masso: Günümüz p5.js yardımcı lideri

Cassie Tarakajian: p5.js çevrimiçi editör lideri

Qianqian Ye: Günümüz p5.js yardımcı lideri

Lauren: Aslında p5, Casey, Ben Fry ve Dan ile bir sohbetimiz sırasında şu soru üzerine ortaya çıktı: “Processing bugün yeniden icat edilseydi nasıl görünürdü?” İlk aklımıza gelen şey, yine web'de yaşayacağı ve tüm tarayıcılarda gerçekten kolayca çalışacağı olmuştur. Bunun ötesinde, bu alana erişimi genişletme fikrini ve 2013'teki güncellemeyi nasıl ele alacağımızı da düşünüyorduk. Bu noktada erişim bizim için ne anlama geliyordu ve bu fikir nasıl geliştirilebilirdi?

Casey: 2001’de Processing, World Wide Web ile tamamen iç içe geçmişti. Processing’den alırdınız, web’e koyardınız ve herkesle paylaşırdınız. Ancak teknoloji çok hızlı hareket edip değiştiğinden, bu yetenek yıllar içinde bozulmuştu. Oysa p5, bu düşünce tarzına izin veriyordu – tekrar web’e girmek için kolay bir yaklaşımdı. Ve bu çok gerekliydi.

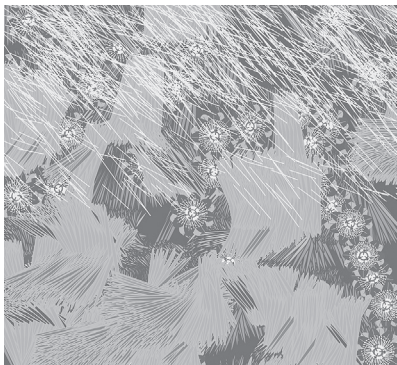
Fry: p5.js gibi şeylerin eğlenceli yanı, bizi, bilgisayarı açtığımız anda Basic’in hemen orada olma fikrine çok yaklaştırmasıydı. Tarayıcı, her yerde iş gören ortak iletişim dilidir. İnsanların o ortamda kodla doğrudan irtibat kurabilmesi fikri çok heyecan vericiydi.

Lauren: Processing Vakfının yürüttüğü üyelik çerçevesinde p5 üzerinde çalışmaya başladım. Bu fikirle uygulamalar yaparken, bir nokta geldi sanki yüzlerce saatlik çalışma yapmış gibiydim. Çok kısa süre içinde, *Rhode Island School of Design*’da (Rhode Island Tasarım Okulu – RISD) ders veren Evelyn Eastmond’a katıldım ve birlikte eğitime başladık, fikri birlikte geliştirmeye ve öğrencileri eğitmeye devam ettik.

Fidenza, Tyler Hobbs, 2021. Fidenza, yapılandırılmış eğrilere ve bloklara odaklanan bir programdır. Çeşitli ölçekleme, organizasyon, doku ve renk kullanımına izin vererek çok farklı biçimlerde üretme olanakları yaratır. p5.js ile oluşturulmuştur.



Sonsuz Bir Alanın Parçaları, Monica Rizzolli, 2021. “Sonsuz bir alanın parçaları”, potansiyel olarak sonsuz bir yeşil alanda idealleştirilmiş bir bitki türünün oluşturulduğu ve düzenlendiği bir kompozisyon sistemidir. p5.js ile oluşturulmuştur.



Casey: O zamanlar lise ve ortaokul öğrencilerinin Processing ile çalışabilmesi için programın okulların bilgisayar laboratuvarlarına kurulması gerekirdi. Laboratuvarları yöneten bilgisayar sorumlularının çoğu, güvenilmeyen bir kaynaktan gelen açık kaynaklı yazılımları sisteme yüklemeye çekiniyordu. Bu ortaya büyük bir sürtüşme çıkarıyordu. Ancak p5 sayesinde doğrudan tarayıcı üzerinden kod yazılabilmesi, tüm bu zorlu idari engeli ortadan kaldırdı ve yazılım çok daha erişilebilir hale geldi.

Sabre: 2013’te Processing’den tamamen habersizdim. 2012 veya 2013 civarında teknoloji öğretmeye başlamıştım ve birçok öğretmen gibi öğrenecek daha fazla şey olduğunu hissediyordum. New York’ta pek çok insan Processing’i denememi önerdi, ancak o haliyle aradığım şey o değildi. Ama p5’in çıkışı büyük bir fark yarattı çünkü birçok lojistik sorun çözülmüş oluyordu.

Lauren: p5 ile ilk hissettiğim şeylerden biri, bunun sadece türlü türlü kullanıcıya sahip bir topluluk olmakla ilgili olmamasıydı; konu sadece aracı kimin yaptığı, kimlerin katkıda bulunduğuyula ilgiliydi, çünkü herhangi bir aracın içine, onu yapanların ön yargıları ve bakış açıları gömülüdür. Aslında kasıtlı olarak *tamam, hadi bir araca katkıda bulunup bunun ne anlama geldiğini anlayalım* türü şeyler yapıyorduk. Marifet sadece çekirdek kod yazmak değildi, grafikler ya da destek programı yapabilmeliydi veya organize edebilmeli veya eğitebilmeliydi – bunların hepsi birlikte bu aracı oluşturan şeylerdi.

Cassie Tarakajian: Web editörünün itici gücü, erişimle ilgili kısmıydı. Programlamayı öğrenmeye ilk başladığımda, kodlama dersinin ilk gününü hatırlıyorum, profesörüm bilgisayarını açtı, sonra da terminali açtı, bense *aman tam olarak neler oluyor*, diye soruyordum. Kimse bana kodlamadan bahsetmemişti. Benim istediğim şey kod yazmaya başlayabileceğiniz bir alanın parçası olmaktı, bu ise hiç de yanlış bir şeyler yapıyormuşsunuz gibi değildi.

Lauren: Sürekli olarak kendimize *erişimin gerçekte ne anlama geldiğini* soruyorduk ve ardından onu farklı şekillerde ele almaya çalışma sürecine girdik. Daha az tavandan tabana inen ama çok daha fazla tabandan tavana giden

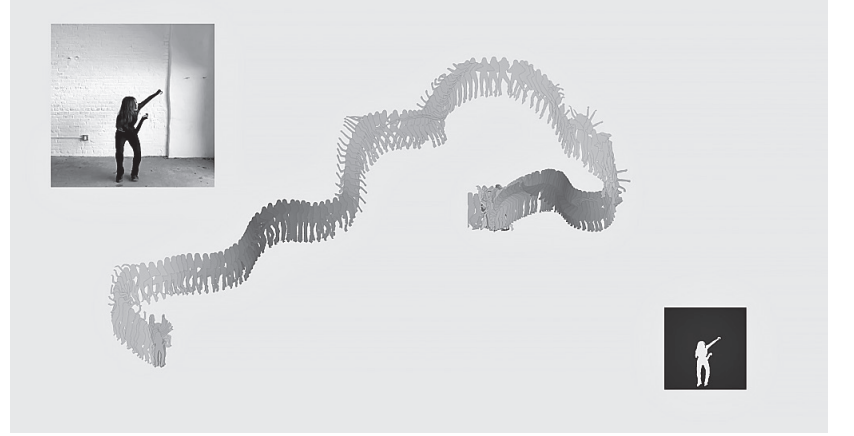
bir strateji izlediğimizde, bir şeyleri yanlış yaptığımızı veya bir şeyleri gözden kaçırdığımızı fark ettiğimizde, olayı nasıl ele alacağımızı bulmaya çalışıyorduk.

Evelyn Masso: 2019 Katılımcı Konferansı’nda erişim çalışmasının bunun en önemli parça olduğunu nasıl daha

açık hale getirebiliriz diye çok tartıştığımızı hatırlıyorum.

Lauren: Engelliler konusunda çok kafa yorduk. Normalde ekran üzerinde grafikler oluşturmak için arka planda kullandığımız şeyler, örneğin ekran okuyucusu (*screen reader*) kullananların, tamamen görmeyen veya görme özürü

Maya Man’de, Maya’nın sanat, dans ve koddaki derin keşifleri bir araya geliyor. Maya’yı dans ederken gösteren video klibi oynarken, onun kodu, bir silüet oluşturmak için video karelerini tek tek analiz ediyor. Bu kontur, izleyicinin birlikte çizim yaparak kontrol edebileceği veya yazılımın kendi kendini gerçekleştirmesini izleyebileceği, sürekli değişen bir şekil halini alır. p5.js ile oluşturulmuştur.



Density Haritası, 2011. Fathom Bilgi Tasarımı Yoğunluğu, çeşitli boyut ve tonlardaki daireleri kullanarak nüfus yoğunluğu haritasını çizer. Daha büyük, daha koyu halkalar daha az insanın olduğu alanları gösterirken, daha küçük, daha parlak daireler kalabalık şehirleri vurgular. Daha yoğun alanların daha küçük dairelerle temsil edilmesiyle daha fazla insanın olduğu yerlerdeki ek coğrafi ayrıntılara ulaşılırken, seyrek nüfuslu alanlar daha belirsiz bir şekilde tanımlanır. Processing ile yapılmıştır.



Soyunma Odası, 2021. Lauren Lee McCarthy’nin Soyunma Odası, duygularınızı yöneten bir zekâ tarafından yürütülen ağ bağlantılı bir kurumdur. Sakinler iki yüzden fazla duygudan birini seçer, algoritma buna tepki verir ve seçilen duyguyu sahadaki her insan için aynı anda tetikler. p5.js ile yapılmıştır.



birilerinin okuyamayacağı öğelerdir. Claire Kearney-Volpe, Luis Morale-Navarro ve Mathura Govindarajan tarafından yönetilen bir proje üzerinde çalışıyorduk; görüntülerin açıklamalarını kodun kendisine nasıl dahil edebileceğimizi ve ses çıkışını farklı alanların içinden geçecek şekilde nasıl ekleyebileceğimizi merak ediyorlardı.

Evelyn: Gittikçe daha fazla farklı insan için, özellikle farklı dillerde ve aynı zamanda farklı yaş aralıklarına hitap eden çok daha fazla öğretim aracı geliştirildi.

Qianqian Ye: p5'i K-12 eğitiminde kullananlar olduğunu biliyoruz ve p5'i yaşlılar için erişilebilir kılmak için çalışan pek çok insan var. 2020'de Processing Vakfı üyelerinden ikisi, Inhwa Yeom ve Seonghyeon Kim, +50 yaş için p5 adlı bir proje geliştirdi ve bu proje, 50 yaş üstü kişilere p5 öğretmek için malzemeler ve araçlar oluşturdu. Tüm atölyeler Kore'de yapıldığı için tüm öğretim materyalleri de Korece'ydi.

Cassie: Bence inşa edilen araçlarda söz sahibi olmak önemlidir. Bir an için düşünürseniz teknolojinin amacı bize yardım etmektir, doğru değil mi? Ve eğer teknolojiyi tasarlayanlar kullanıcının kim olduğunu bilmiyorlarsa, muhtemelen yardım edemeyeceklerdir. Processing'in temelinde yatan şey budur. Bilgisayarda sanat yapmak için hangi araçları kullanabilirsiniz? Bunlar para ödeyip aldığınız ama üzerinde hiçbir söz hakkınız olmayan, hem de her an ortadan kaybolabilecek bir kara kutu, bir Adobe ürünü olabilir. Ama insanlara dizginleri verirsiniz, araçları kendileri yapabilirler.

Lauren: Tabii ki sıfırdan başlamadık. Processing çoktan yaratılmıştı ve bizim üzerine inşa ettiğimiz şey yalnızca bir söz dizimi veya kod değildi; Ben Fry, Casey ve Dan'in ve koca bir Processing topluluğunun ve bahsetmeden geçemeyeceğimiz bir sürü yaratıcı kodlama ve açık kaynak topluluklarının deneyimlerinin üzerinden yola çıkmıştık. Tüm bunlardan bir şeyler öğrendik ve kararlarımızdan bazılarını verirken bu topluluk üyelerinden tavsiyeler aldık. Genel olarak bu projeler için en büyük umut verici şeylerden biri, tekerleği yeniden icat etmek için çalışmaya ve aynı sorunları yaşamaya gerek olmaması. Artık daha büyük bir Processing projesinin parçası olduğumuz ortada, ancak aynı zamanda çok daha büyük bir topluluğun parçasıyız ve bunlar birbirini güçlendirerek ilerletiyor. ●

Yasla başa çıkmak

Wendy Richmond
www.commarts.com
Çeviri: Ayşe Dağıstanlı

Ergenlikten yetişkinliğe kadar tüm hayatım boyunca, annem bana sürekli, “Ne kadar şanslısın, sanatın var” demiştir.

Bu farklı anlamlar içeren bir gözlemdi. Bir düzeyde, her gün okuldan döndükten sonra resim yapmak gibi sürekli dikkatimi çeken bir tutkuya sahip olduğum için şanslı olduğumu ifade ediyordu. Ayrıca, dünyaya içgüdüsel olarak farklı bir açıdan baktığımı ve sarı taksilerle dolu bir sokağa girdiğimde renklerinin parlaklığı karşısında donakalabildiğimi söylüyordu.

Annem aslında “sanatsal çalışmalarından” bahsediyordu. Tabii o zamanlar ikimiz de bundan habersizdik. Yıllar geçtikçe çalışmalarım daha da derinleşti: benim için bir haz alma ve öğrenme kaynağı haline gelmişti, aynı zamanda da, acımasız bir kendi kendini sorgulama aracıydı. Sonraları sanatsal çalışmalarımın, hayatın acı veren, özellikle de sevdiğim insanları kaybetmek gibi, üzücü gerçekleriyle başa çıkmada bir temel sağladığını keşfettim.

Sanatçılar her zaman ölüm konusuyla ve onun yarattığı kederin katmanlarıyla uğraşmışlardır. Belki de yas tutma, alegorik ve dinsel yanından başlayıp, mecazi halinden devam eden, otobiyografik ve kavramsala kadar uzanan tanınmış ünlü betimlemeleriyle sanat tarihindeki en yaygın konudur. Bunların arasında, Douris'in, oğlu Memnon'un ölüsünü taşıyan Eos'un vazo üzerindeki resmini; Michelangelo'nun Meryem Ana'nın kucağında yatan Hz. İsa'yı tasvir eden Pietà'sını; Robert Mapplethorpe'in oto portresini ve Motoi Yamamoto'nun Return to the Sea: Saltworks adlı enstalasyonlarını sayabiliriz.

Bir sanatçı olarak çalışmalarınızı, kaybolanı yeni bir şeye dönüştürmek için kullanırsınız. Hayatınız büyük bir değişime uğrar ve tanıdık bilgilerinize: geçmiş çalışmalarınızın temalarına, kullandığınız malzemelere ve kelime dağarcığınıza, duyarlılığınıza ve estetik anlayışınıza başvurursunuz. Yas içindeyken sanat yaptığınızda sanatsal uygulamanız benzersiz bir

çelişki içerir: yaratmanın verdiği tatlı bir kaybolma hissi ile aynı anda hüznün sizi içine çekmesi arasındaki gerginliği yaşarsınız.

İçinden geçtiğim süreci daha iyi anlamak için, diğer sanatçıların kayıplarını somut bir ifadeye dönüştürmek için ne tür uygulamalar yaptıklarını merak ettim. Brooklyn'li sanatçı Nene Humphrey'in yas tutmayla ilgili derin çalışmaları ve enstalasyonları, kendim şahsen sarsıcı bir kayıp yaşamadan çok önce de beni son derece etkilemişti. Onu yakındaki, çok sevdiğim bir kafede beraber bir kahve içmeye davet ettim.

Humphrey'in kapsamlı, sürekli değişen projesi *Circling the Center* (Merkezin Çevresinde Dolanmak) tipik bir çoklu ortam örneğidir. Çalışmasına çizim, heykel, video, şiir, müzik ve performans katmıştır. Aslında başlarda öyle değildi.

2005'lerden beri, New York Üniversitesi'nin LeDoux Laboratuvarında uzun süreli misafir sanatçı olarak çalışmakta olan Humphrey, beynin duyguları işlemesine yardımcı binlerce nöronu içeren ve bademe benzer bir şekli olan amigdalanın görüntülerine dayanarak resimler yapıyordu. Bu işe başladıktan bir yıl sonra kocası beklenmedik bir şekilde kanserden öldü. Kederini ifade etmenin yollarını ararken Viktorya döneminde çok popüler olan *yas örgüsü* sanatı karşısına çıktı. Humphrey, insanların yaslarıyla baş etmek için kaybettikleri yakınlarının saçlarını kullanarak ördükleri bu mücevherimsi küçük nesneler ile kendi çizimleri arasındaki görsel ve psikolojik benzerlikleri görüp çok etkilendi. Sanatsal çalışmaları kısa sürede dönüşüm geçirerek derinleşti ve kapsamı genişledi.

Konuştuğumuzda Humphrey, sanat çalışmalarında aradığı ve köklü değişikliklere izin vermesine yol açan organik yolları anlattı.

“Kocamın ölümü daha önce hiç olmadığı kadar işime yönelmeme izin verdi. Hâlâ bir sanatçı olarak yaptığım şeyin merkezindeyim. Ama eskiden olsa asla bu kadar çok riski göze alamazdım. Başarısız olmak için öyle istekliydim ki – neredeyse başka bir şey düşünemiyordum – rasyonel olarak bunları planlamıyordum tabii.”

Humphrey, çalışmasını daha da zenginleştirme ihtiyacını hissetti. “Başkalarıyla işbirliğine giriştim, çünkü video ve ses üretimi gibi bazı şeyleri nasıl yapacağımı bilmiyordum. Olasılıklara açtım. Önceki çalışmamda tüm kararları kendim vermiştim. Daha önceleri hiç gerçekten işbirliği yapmamıştım, ama şimdi hazırdım ve istekliydim.”

Humphrey'e sanat yaparken yas duygusunun yarattığı çelişkiyi,

yapılan çalışma için doğru ifadeyi keşfetmenin yaratıcı doyumuyla birleşen derin üzüntü hissi arasındaki çelişkiyi sordum.

“Yas deneyimini kullanıyorsunuz ve yaşadıklarınız çalışmanıza karışıyor.” Sonra bana şu hikâyeyi anlattı: “Benny ölürken nefes alışverişi farklılaştı ve kayıt cihazımla odaya gittim ve onu kaydettim, sonra da cihazı rafa koydum. Daha sonra, beraber çalıştığım arkadaşım, müzisyen ve ses tasarımcısı Roberto Carlos Lange ile desenler hakkında konuşurken ona bu kasetten söz ettim. Aslında önce bir an için düşündüm, Roberto'ya bundan söz etmeli miydim? Sonra buna mecbur olduğuma karar verdim. Ve o da kaydı aldı ve kullandı.”

Humphrey ekledi: “Bu ritmik nefes çok güzeldi. Orada olmasını istedim.”

Zor zamanların hayatlarımızı ne kadar etkileyeceğini veya nasıl değiştireceğini tahmin edemeyiz. Ancak sanatçılar olarak bizler, yaratıcı çalışmalarımızda yasın yer almasına izin vererek – ve tabii sanatımız adına minnet duyarak – iyi tasarlanmış sanatsal uygulamalar yaratabiliriz. ●

Wendy Richmond, çalışmaları şahsi gizlilik, kişisel teknoloji ve yaratıcılık konularını inceleyen bir görsel sanatçı, yazar ve eğitimcidir. Harvard Üniversitesi, Uluslararası Fotoğraf Merkezinde ve Rhode Island Tasarım Okulunda dersler vermiştir ve Brooklyn'li Sanatçılar Danışma Konseyi BRIC ve MacDowell Üyeleri İcra Komitesi'nde görev yapmaktadır. Son kitabı Art Without Compromise'dır (Ödünsüz Sanat). Richmond, 1984'ten beri Communications Arts dergisinin yazarlarından. (wendyrichmond.com)

YAZILAR

Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu
Derneği adına sahibi

Zeynep Tonguç

Tasarım

Bülent Erkmən

Sorumlu Yayın Yönetmeni ve

Tasarım Devamlılığı

Osman Tülü

Grafik Uygulama: Tipograf

Baskı: A4 Ofset

Ayda bir yayımlanır, para ile satılmaz.

Tüm hakları saklıdır.

**Grafik Tasarımcılar
Meslek Kuruluşu Derneği**
Ortaklar Caddesi Bahçeler Sokağı 17/4
Mecidiyeköy 34394 İstanbul
Tel: (0212) 267 27 58
Faks: (0212) 267 27 59
info@gmk.org.tr www.gmk.org.tr