

Yazılar:

GRAFİK TASARIMCILAR MESLEK KURULUŞU

Processing: Yaratıcı kodlamayı şekillendiren yazılım (I)

Liz Stinson

eyeondesign.aiga.org

Çeviri: Ayşe Dağistanlı

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

Bilgisayarlar ve tasarım uzun zamandır iç içe geçmiş durumdadır. Bu ilişki, bilgisayarım (computation) alanının öncülerinin yeni formlar oluşturmak için kodlamayı kullanmaya başladığı 1960'lara kadar uzanıyor. O zamandan beri, programlamanın tasarımcılar üzerindeki hakimiyeti, modern yaratıcılık yazılımlarının kullanıcı dostu arayüzleri tarafından üzeri örtülmüş olsa da, sıkılaşmaya devam etti.

Teknolojinin tasarım ve sanat ile arasındaki köprü, hep yeni araçların keşfedilmesi ve bu araçların kodun yeni biçimlerini ifade etmede bir ortam haline gelmelerini sağlamakla ilgili olmuştur. 1990'ların sonlarında, bu dinamik, Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde (MIT) *Aesthetics*

Guilty Party, 2017. The National rock grubunun Casey Reas'in kendisi tarafından yönetilen *Guilty Party* şarkısının müzik videosu. Processing yazılımı ile yapılmıştır.



+ *Computation Group* (Estetik + Hesaplama Grubu – ACG) adlı bir laboratuvarı başroldeydi. John Maeda tarafından başlatılan ACG, 1975 yılında Muriel Cooper tarafından kurulan ve grafik tasarım alanında bilgisayarın nasıl kullanılabileceğini araştıran *Visible Language Workshop* (Görsel Dil Atölyesi) grubunun güncellenmiş haliydi.

Cooper, geleneksel yayıncılık tasarımı kavramını ve buna eşlik eden tipografi gibi öğeleri genişletmek için bilgisayarlardan nasıl yararlanılabileceği konusunda ilgiliydi. Maeda 1996'da Medya Lab'e katıldığında, Cooper'ın çalışmalarının sınırlarını zorlayarak hem sanat hem de tasarım bağlamında hangi kodun resmi olarak mümkün olabileceğini araştırdı.

Cooper ve Maeda, kodun yaratabileceği sınırları zorlamakla ilgilenen uzun bir tasarımcı ve sanatçı neslinin yolunu açtı. Bunların arasında Maeda'nın grubundaki iki araştırma görevlisi olan Ben Fry ve Casey Reas da vardı. MIT'de geçirdikleri süre boyunca Fry ve Reas, görsel zekâyâ sahip öğrencilere programlamanın nasıl öğretildiğini incelemeye aldılar. Merak ettikleri şeydi: Programlama tasarımcılar ve sanatçılar için daha erişilebilir hale nasıl getirilebilirdi? Ve kodun kendisinin hem yaratıcı bir araç, hem de yaratıcı sürecin bir parçası olması nasıl mümkün olabilirdi?

2000'lerin başında, Fry ve Reas, insanların Java dilinin bir varyasyonunu kullanarak

basitleştirilmiş bir ortamda kodlama yapmalarına izin verecek bir yazılım parçası oluşturmaya başladılar. *Processing* adlı bu yazılım, hem acemi hem de deneyimli kodlayıcıların etkileşimli grafikler oluşturabileceği dijital bir eskiz defteri olarak

tasarlanmıştı. Ancak *Processing*, bir araçtan daha fazlasıydı. Bu eninde sonunda, son yirmi yıl boyunca açık kaynak ortamına kodlarıyla katkıda bulunan binlerce insanın oluşturacağı bir topluluğa dönüşecekti.

2001'de bir yan proje olarak başlayan olay, o günden bugüne kodlamanın yaratıcı olanaklarını keşfetmek amacıyla binlerce insan tarafından kullanılan dünya çapında bir ortam haline geldi. İşte onu yaratan insanların sözleriyle *Processing*'in hikâyesi.

Casey Reas: *Processing*'in kurucu ortağı, sanatçı, UCLA Tasarım Medya Sanatları bölümünde profesör

Ben Fry: *Processing*'in kurucu ortağı, Fathom tasarım stüdyosunun kurucusu

Dan Shiffman: New York University Interactive Telecommunications Program (NY Üniversitesi Etkileşimli Telekomünikasyon Programı) anat Bölümünde Doçent

Casey Reas: John Maeda olmadan *Processing*'in var olabileceğini düşünemiyorum. Hikâye orada başlıyor. Fry ve ben MIT'ye özellikle John'la çalışmak amacıyla gitmiştik çünkü o bilgisayar bilimiyle tasarım düşüncesini bir araya getiriyordu. O zamanlar, bu bağlantıları yapan tek o vardı ve Fry ile benim ilgilendiğimiz şey de buydu. İkimiz de John'un *Aesthetics + Computation* Grubunda (Estetik + Hesaplama) araştırma asistanlarıydık. Tasarımcılara kodlamanın temellerini öğreten bir programlama dili, ortamı ve sistemi olan *Design By Numbers* (Sayılarla Tasarım – DBN) üzerinde çalışıyorduk.

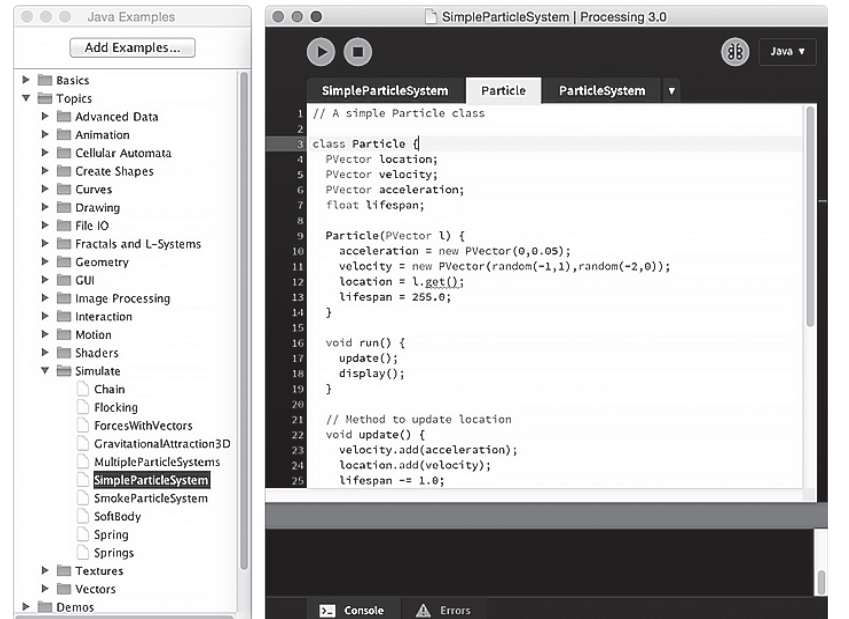
Ben Fry: DBN'nin özellikleri yetersizdi ama bu kasıtlı olarak

öyleydi. Örneğin, sekiz farklı komuttan oluşan, 100×100 piksellik sınırlı bir ekrana sahip, yalnızca gri tonlamalı bir programlama dili olabilir miydi? Amacı yalnızca, insanların aklına bilgisayar yapmayı getirmek üzere tasarlanmış süper minimal bir ortam yaratmaktı.

Casey: DBN öğretimi sırasında gerçekten çok önemli birkaç an hatırlıyorum. Biri 1999'da AIGA merkezindeydi. Tamamı farklı deneyim seviyelerindeki – geleneksel olmayan öğrencilerden oluşan – tasarımcılar için bir atölye çalışması düzenledik. Fry, Elise Co ve ben RISD'de birkaç günlük bir atölye eğitimi de verdik. Bu atölyeler gerçekten gözlerimi açtı. Daha önce hiç kodlama yapmamış tasarımcı bir grup insanla çalışıyorduk ve bir saat içinde hemen bir şeyler yapmaya başlıyorlardı. Ama aynı zamanda da, "Ama ben renk kullanmak istiyorum" gibi istekleri oluyordu. "Ah, 100×100 pikselden daha fazlasını istiyorum." İşte bu gerçekten gelecekte *Processing*'in ulaşacağı aşamaların başlangıcıydı.

Ben Fry: Casey ve ben, DBN'nin aynı görünen ancak arka planda OpenGL ve 3D grafikler ve başka birçok daha da karmaşık şeyleri yapabileceğiniz deneysel bir versiyonunu yapmaya devam ettik. İçine daha büyük bir çizim tuvali yapmak, renk eklemek veya DBN dili yerine Python kullanmaya geçmek için gizli komutlar koyduk. Deneyecek yeni şeyler bulmak üzere *hackleyebileceğimiz* garip varyantlarımız vardı. Ama sonunda DBN ile uğraşmaktan vazgeçtik. Sadeliğinde gerçekten harika bir şeyler vardı ve DBN'in aşamalarını daha karmaşık bir şeye dönüştürmeye çalışmanın anlamı yoktu.

Processing 3.0 derleyici arayüzü.





Ben Fry ve Andrés Colubri, Processing üzerinde çalışırken.

Casey: Processing, DBN'nin asgari yönlerini almasının yanı sıra artık sadece bir öğrenme ortamı olmaktan çıkmış ve tam bir tasarım ve stüdyo ortamı haline geldiği noktaya kadar genişlemişti.

Ben Fry: Peşinde olduğumuz şey şuydu: Bir taraftan DBN'nin, birkaç kod yazıp "çalıştır" düğmesine bastığınızda ortaya bir şeyleri çıkartan onca güzel yanlarını alabilir miydik, ya da Java dili gibi daha karmaşık başka bir şeyler koyabilir miydik? Bütün bunları hâlâ verimli, kullanıcı dostu ve esnek hissettirecek bir şekilde yapmayı sağlayabilir miydik?

Casey: İlk günlerde, Processing'in metin düzenleyicisi (*editor*), DBN ile tamamen aynı kullanıcı arayüzüne sahipti. DBN'de yaptığım kullanıcı düğmelerini olduğu gibi Processing'e taşımıştım. Yıllar içinde bunu oldukça basitleştirdik, sonunda günümüzdeki pek çok "profesyonel" programlama ortamlarında göreceğiniz onlarca düğmenin aksine Processing'de bugün yalnızca bir "çalıştır" bir de "dur" düğmesi bulunmakta.

Dan Shiffman: Aslında simgede "derleme" (*compile*) değil, "oynat"

(*play*) düğmesinin kullanılması, Processing'in samimi dilinin getirdiği büyük bir yenilikti.

Casey: Bu kasten böyleydi. O sırada bilgisayar programlama dersleri bilgisayar

bilimleri bölümünde yapılırdı. Sadece metin ve matematikle çalışılırdı ve bu derslere giren estetik algısı yüksek, görsel insanlar, ya birkaç hafta kalıp gider ya da kalır ve bir yıl boyunca acı çekerlerdi.

Ben Fry: Lisans sırasında bilgisayar bölümünden bazı dersler almıştım ve o derslerden birinde tasarım bölümünden bir arkadaşım vardı. Çok heyecanlanmıştım çünkü adam süper yetenekliydi ve gerçekten harika bir insandı. Ne kadar müthiş, birbirimize biraz destek olabileceğiz filan diyerek sevinmiştim. Birkaç haftanın sonunda bıraktı gitti.

Dan: Bu sıradan bir hikâyedir.

Ben Fry: Hafızamda gerçekten yer etmiş bu tür şeyler var. Derse giderken ona çarptığımı ve onun "Artık dayanamıyorum" dediğini hatırlıyorum. Ve bu beni çok üzmüştü çünkü bize veri yapıları, algoritmalar ve her türlü saçmalıkları öğretiyorlardı ve bunlar onun yapmak istediği şeylerden çok uzaktı.

Casey: Kodlamayı asıl gerekli olan şekliyle temelinden öğrenmek için bir potansiyel gördük ve bu gerçekten

Processing'in vizyonuydu. O zamanlar yapmanın gerçekten bu olduğunu düşünmüyordum. Kaba bir şekilde söylemek gerekirse, amacımız kodlamayı tasarımcıların anlayabileceği şekilde basitleştirmek yerine, tasarımcıların, sanatçıların ve mimarların gerçekten harika işler çıkarabileceği duruma getirmektir. Sadece onlara motive edici ve ilgi çekici bir şekilde sunulması gerekiyordu. Bunun için de web son derece gerekiyordu. Çalışmanızı dışarıya aktarabileceğiniz, bir sunucuya gönderebileceğiniz ve dünyanın herhangi bir yerinde, ağ bağlantısı olan herkesin bunu görebilmesi fikri müthişti. Herkesin erişebilmesi, paylaşabilmesi ve öğrenebilmesi için birilerinin yazdığı kodu oraya koymaları fikri, onu tarayıcıdan almamız ve HTML'yi otomatik olarak görüntülememiz demektir.

Ben Fry: Bana göre, kod yazmayı öğrenme diğer insanların malzemelerini paylaşma isteğine dayanıyordu. Bu, "açık kaynak" terimi icat edilmeden önceydi, ancak özünde böyle bir modelleme vardı. Bir şeyler yaptığınızda, muhtemelen paylaşırdınız. Böyle bir istek duyulurdu. Daha sonra bu açık kaynak hareketine dönüşmeye başladı. İçinde belli bir miktar "ileriye dönük ödeme" hissi gibi bir şey vardı ama aynı zamanda toplulukta temel bir paylaşma isteği oluşturma söz konusuydu. Karmaşıklardan uzaklaşıp, olguları açıklamaya nasıl daha yaklaşabiliriz?

2001 yılına gelindiğinde, Reas MIT'den mezun olmuştu ve hocalık yapıyordu, Fry ise doktorası üzerinde çalışıyordu. Her ikisi de Processing'i arka planda geliştirilebilir kodlamaya sahip bir ortam haline getirmeye çalışıyordu. Eskiz defterlerinde bir fikir olarak başlayan şey, Java'nın ve insanların taslak olarak kullanabilecekleri yeni programlama öğelerinin bir karışımı haline geldi; Fry ve Reas bu terimi Processing programını tanımlamada kullanıyordu. Terminolojideki değişiklik hem sembolik hem de pratikti. Processing'in erişilebilir hissedilmesini ve aynı zamanda deneyimli programcıların da, tipik olarak katı kodlama ortamından kurtulmanın bir yolu olarak dili kullanmalarını sağlamak istediler. Kodlamaya yönelik bu yeni yaklaşım, Processing'in dilini, okulun Interactive Telecommunications Programına (Etkileşimli Telekomünikasyon – ITP) getirmekle ilgilenen New York Üniversitesi'nden yeni mezun olmuş olan Shiffman'ın dikkatini çekti.

Casey: Bilgisayar kodu yazmanın geleneksel yolu, her şeyi hesaplamak ve sonra bunu kaynak koduna aktarmaktır. Güzel sanatlardan çıkardığımız fikir şuydu: çoğu zaman nereye gittiğinizi bilmezsiniz. Nereye gittiğinizi anlamamanın tek yolu, yola çıkıp tüm farklı yolları denemekte yatar.

Ben Fry: Görsel sanatlarda, oturur eskiz defterinizde bir şeyler karalayabilirsiniz. Eğer çıkmaza girerseniz veya yanlış bir şey yaparsanız, bir sonraki sayfaya geçebilirsiniz ve yeniden başlayabilirsiniz. Ve bu gereklidir çünkü üzerinde çalışmaya başladığımızda, fikirlerin çoğu çıkmaza girer.

Casey: Amaç, yaratma sürecini biraz daha az resmi hale getirmektir. İnsanların "Bir saat oturup beş eskiz yapacağım ama sonra hepsi de eskiz defterimde olacak" demelerini sağlamak isteniyordu.

Ben Fry: Bir fikri fiilen geliştirmede çizim çok önemlidir, çünkü bir dahi değilseniz, her şeyi kafanızda tamamen kavrayamazsınız, sonra da her seferinde onun pat diye ortaya çıkmasını ve iş görmesini sağlamayı başaramazsınız. Bu yazılımla, insanlara yarım sayfalık kodlama sonunda ne olduğunu görmelerinin bir yolunu vermek istedik. Çünkü diğer tüm adımları atmak ve tüm bu zamanı sadece ekranda bir şey elde etmek için harcamak sizi gerçekten katı bir şekilde çalışmaya zorlar.

Dan: Fry bir keresinde bir işlev isminde iki kelimedenden fazlasını birleştirmemekle ilgili bir şey söylemişti. Bütün bu bilgisayar programlarında çok lakırdı vardır – "JavaFabrikaNesne OluşturucuİvırZıvır" gibi mesela. Bu yüzden eskiz yapma ve eskiz defteri fikri, dili derinden anlamamanın temeli gibiydi.

Ben Fry: Bence yeni başlayanlar için işe yarıyor, ancak bu konuyu gerçekten iyi anlarsanız bile, tüm bu ekstra terminolojiyle kendinize daha fazla yüklenmenize gerek yok. Basit olması gereken ya da çok kullanılacak şeylerin gerçekten verimli ve gerçekten açık ve net olduğundan emin olmak istedik.

Dan: O zamanlar kullandığım yardımcı iki farklı programın Director ve C++ olduğunu hatırlıyorum. Her ne kadar takdir etsem de, Director'den çok da hoşlandığımı sanmıyorum. Arayüzü beni çıldırtıyordu. Bir zaman çizelgesi, evreler ve

www.proce55ing.net'in en eski sürümü (Processing web sitesinin orijinal URL'si), 30 Kasım 2001'de İnternet arşivinden alınmıştır.

20 October 2001

Proce55ing is an environment for programming images, movement, and interaction. It is a sketchbook for developing ideas, a tool for creating prototypes, and a context for learning the fundamentals of computer programming. The Proce55ing environment is in its early stages and will continue to develop.

Proce55ing is written in Java and enables the creation of Java Applications and Applets within a carefully designed set of constraints. It is a 2D/3D Java rendering API that is a cross between postscript-style imaging in 2D and 3D rendering with OpenGL.

Proce55ing is created by Ben Fry and Casey Reas. For more information email Ben and Casey: ben[at]proce55ing.net, casey[at]proce55ing.net

bütün bunlar vardı. Ben sadece matematik algoritmalarıyla oynamak ve onları görselleştirmek istiyordum. Veya C++ ile çalışıyordum ve o da beni çıldırtıyordu çünkü hataları ayıklamak gerçekten zordu. Processing, ikisi arasındaki o mükemmel rahat noktaya yerleşti. Mezun oluyordum ve bir nevi doğru yer ve doğru zamandı ve ben bir şey teklif ettim ya da belki Dan O’Sullivan’a Red Burns önerdi, tam hatırlamıyorum. O sırada Lingo kullanılıyordu, NYU’daki yüksek lisans programında da C++ kullanıldığını görüyordum. Bana göre Processing onların yerini alsa gerçekten harika olurdu. Bu asla rekabetle ilgili olmadı – yükseldiğinde denizin limandaki her şeyi kaldırması gibi bir şeydi. Ancak fakülteye katıldığımda yaptığım ilk şeylerden biri de müfredata Director’ün yerine Processing’i kaydırmak olmuştur.

Ben Fry: 2004 civarında hatırlıyorum, birçok insan önceleri şöyle şeyler diyordu: “Ah evet, Processing mi? Bahsedildiğini duymuştum. Deneyebilirim.” Sonraları konuşmalar, “Ah, Processing mi? Aslında bunu tezim için kullandım” şekline dönüştü. Ben de soruyordum: Mezun oldunuz mu? Her şey yolunda mı? Birdenbire kullanımında bir tür bükülme noktası olmuştu ve muhtemelen bunun için ITP’ye çok şey borçluyuz.

Casey: Seyahat ederken gittiğim her yerde Processing kullanan bir sürü insanla karşılaşıyordum.

Ben Fry: O noktadan sonra çok istikrarlı bir şekilde büyüdü. Bu biraz komik çünkü elimizde bir kullanıcı büyüme grafiği vardı ve çizgi sürekli yukarı doğru giden çok düz bir hat halindeydi. Yıllar geçtikçe, kendimize “tamam, bu kullanıcı sayısının alacağı son nokta” dediğimiz çeşitli anlar oldu ama o yine de bir şekilde büyümeye devam etti.

Casey: Gerçekten başlarda şansını deneyen birkaç kurum oluyordu ve bunlar genellikle bir öğrenciden ya da atölye yapmak isteyen genç bir öğretim üyesinden gelen isteklerdi. Bu, Processing eğitimlerinden çok önceydi ve yazılımın geliştirilmesi çoğunlukla, bir atölye için yeni bir sürüm ihtiyacı olduğunda gerçekleşiyordu. Diyelim Fry ve ben birlikte bir atölye çalışması yapıyorduk, yazılımı saat 3’te yayınlıyorduk, ardından da eğitim vermek için sabah 9’da sınıfta oluyorduk. Bu büyük ölçüde zorunluluktan kaynaklanıyordu. ●

Başarı uzun saatler boyunca çalışma gerektirir

Debbie Millman

www.commarks.com

Çeviri: Ayşe Dağstanlı

Sizi tasarım alanına çeken neydi?

Tasarım alanında çalışmaya başladım çünkü pazarlanabilir tek becerim oydu. New York’taki Albany State University of New York’ta İngiliz edebiyatının yanı sıra Rus edebiyatı da okudum. Üniversite diplomamın edebiyat üzerine olmasıyla sık sık şaka yaparım! Okulda öğrenci gazetesi için yazılar yazdım, hatta son sınıfta sanat konularındaki makaleler için editörlük de yaptım. Sanat bölümünü düzenlemeye ek olarak, her sayının tasarımından ve mizanpajından ben sorumluydum. Tasarımı işte o sıralar keşfettim. Her sayının görünümünü ve tarzını tasarlamamın gerçekten dikkate değer olduğunu keşfettim. Aslında her hafta bunu yapmayı en az hikâyelerin düzenlenmesi, yazılması ve seçilmesi kadar hatta daha fazla sevdim. Mezun olduktan sonra, mükemmel bir mizanpaj ve sayfa tasarlama ve çizim becerilerine sahip olduğumu fark ettim ve saatte 6 dolar kazandığım ilk işim bir kablo dergisinin tasarım bölümüydü. Kariyerimin başları reddedilme ve başarısızlıklarla doluydu ve düşe kalka ilerledim. Markalaşma konusundaki ilk işimi ancak 1993 yılında, üniversiteden mezun olduktan on yıl sonra aldım.

Hem yazarınız, hem illüstratör ve marka danışmanısınız hem de Design Matters için podcast sunuculuğu yapıyorsunuz, yani birçok şapka takıyorsunuz. Tüm bu kimlikleri bir arada nasıl yürütüyorsunuz?

Her zaman, aynı anda birçok farklı şeyi yapmayı seven biri oldum ve muhtemelen hep öyle olacağım. Çocukken (sanat, müzik ve moda) böyleydim, lisede (sanat, müzik, drama, gazetecilik, atletizm, basketbol, hatta matematik yarışmaları) böyleydim, üniversitede de böyleydim (okul gazetesinin sanat

bölümünün editörlüğünün yanı sıra öğrenci dergisinin genel yayın yönetmenliğini de yaptım). Yani yetişkin olarak hâlâ böyle olmam çok şaşırtıcı değil. Şimdi yaptığım her şey – podcasting, Print dergisi üzerinde çalışmak, Görsel Sanatlar Okulu’ndaki (School of Visual Arts – SVA) öğrencilerim için bir ders planı geliştirmek, kitap yazmak veya görsel bir makale oluşturmak – yaptığım diğer her şeyi etkiliyor. Benim için her şey birbirine karışıyor. Herhangi bir şeyden aldığım ilham diğer her şeye sızmasaydı, yaptığım şeyleri yapabileceğimi sanmıyorum.

Keşke Design Matters’a ilk başladığımda bilseydim dediğiniz şeyler neler?

Bu işte iyi olmamın ne kadar süre alacağını bilmeyi isterdim! İyi bir görüşmeci olmamın yaklaşık sekiz yılı aldığını düşünüyorum. Ayrıca, ilk başladığımda ses kalitesinin ne kadar önemli olduğunu bilmeyi isterdim; ilk başlardaki bölümleri utanç ve korku karışımı içinde dinliyorum.

Podcast’ta röportaj yapmak istediğin biri var mı?

Çok fazla hem de! İşte bunlardan birkaçı: Michelle Obama, Kara Swisher, Simone Biles, Kamala Harris, Kara Walker, Jenny Holzer, Ed Ruscha, Joni Mitchell, Vanessa Redgrave ve Lin-Manuel Miranda ve liste böylece uzayıp gidiyor.

Design Matters’da yaptığınız ve unutamadığınız konuşma hangisi?

Yazar Dani Shapiro ile yaptığımız röportajın sonuna doğru laf özgüvenin başarıdaki rolüne geldi. Kendine güvenin fazlasıyla abartıldığını hissettiğini söyledi. Bir anda meraklandım. Dani, kendine aşırı güvenen insanların çoğunun sinir bozucu ve genellikle kibirli olduğunu hissettiğini açıkladı; ona göre özgüveni bu kadar çok abartmak, kişinin bir tür içsel psikolojik eksikliği telafi ettiğinin kesin bir işaretiydi. Bunun yerine Dani, cesaretin güvenden daha önemli olduğunu savunuyordu. Cesaretle işe girdiğinizde, kendiniz, fırsatlarınız veya sonuç hakkında ne hissederseniz hissedin, risk almaya ve istediğiniz hedefe doğru adım atmaya hazırsınız demektir. Güvenin mucizevi bir şekilde gelip sizi bulmasını beklemezsiniz. Ben de başarılı bir sonuç için cesaret sahibi olmanın, sürece girdikten sonra kendinden emin hissetmekten çok daha önemli olduğunu düşünüyorum. Cesaret, tekrarlanan başarıları deneyimlemeden önce yeteneğinize inanç duymanızı gerektirir. Cesaret, gerçek güvenin doğduğu yerdir.

Bir röportajınızda, “Şu anda 140 karakterlik bir kültür olarak adlandırdığım bir toplumda yaşıyoruz” demiştiniz. Sosyal medyanın görsel hikâye anlatımını nasıl etkilediğini düşünüyorsunuz?

Teknoloji ve inovasyonun hızı beni heyecanlandırıyor ama bu sihrin bir dezavantajı var. Günümüz teknolojisinin talihsiz bir sonucu olarak işlerin hep ışık hızında olmasını bekliyoruz. Önceleri mektup yazılırdı, yerini telefon görüşmeleri aldı, sonra faks ve eposta göndermeye geçtik, şimdise hayat dediğimiz bu engin deneyimi tek satırlar halinde yaşıyoruz. İnternette her istediğimizi hemen indirebiliyoruz ve Wi-Fi bağlantısı yavaşsa hüsrana uğruyoruz. Kültürümüz artık, anlık küresel sohbetler, anında elde edilen anket sonuçları ve on beş dakikalık çevrimiçi viral duyularla tanımlanır oldu. Her şeye anında ulaşmaya koşullanmış durumdayız ve şimdi umutlarımızın ve hayallerimizin de anında tatmin edilmesini istiyoruz. Oysa, görsel hikâye anlatımında olsun iş dünyasında olsun, sanatta ve diğer her şeyde başarı ve ustalık zaman ve derin düşünme gerektirir. Önce küçük grupları yönetmeden, farklı kişiliklere nasıl ilham verileceğini öğrenmeden ve acemiliğin getirdiği hataları yapmadan büyük bir lider olamazsınız. Usta bir film yapımcısının iyi film yapmak için gereken tüm unsurları öğrenmesi yıllar alır: çekici bir hikâyeyi iletmek için oyunculuk, yazma, ışıklandırma, sinematografi, kurgu ve sesin birlikte çalışması gerekir. Bir şefin en mükemmel yemeği yapmak için dünya mutfakları, malzemeler ve pişirme yöntemleri konusunda kapsamlı bir eğitime ihtiyacı vardır. Ve bir yazarın yaşam hakkında bilgi edinmesi ve gerçek yazma sanatında ve becerisinde ustalaşması gerekir. Başarının tek “formülü” zaman ve çok çalışmaktır.

Tasarım Neden Önemlidir: Dünyanın En Yaratıcı İnsanlarıyla Sohbetler kitabınızı yazarken yeterli zaman yaratmak için programınızda nasıl düzenlemeler yaptınız?

“Çok meşgulüm” lafına inanmıyorum. Meşguliyet bir karardır. Yapmak istediğimiz şeyleri yaparız: nokta. Çok meşgul olduğumuzu söylediğimizde, bu sadece “bir şey yeterince önemli değil” veya “öncelikli değil” anlamına gelir. Meşgul olmak bir mazeret değildir. Bir şeyler yapmak için zaman “bulmazsınız”: bir şeyler yapmak için zaman yaratırsınız. Bir şey yapmak isterseniz, meşguliyetin beni engellemesine izin vermem,

yapmak için zaman yaratırım. Bununla birlikte, yaşlandıkça, zaman kavramıyla giderek daha fazla ilgilenmeye başladım. Eskiden hayatımın sonu gelmez gibi hissedirdim; yapmak istediğim her şeyi yapmak için yeterli zamana sahip olmaktan asla endişe duymadım. Şimdiyse zaman, geçişini hiç hayal etmediğim şekillerde bana hissettiriyor. Bu yüzden yaratıcı enerjimi, yapmak istediğim çok şey olduğunun farkındalığı içinde, asla ama asla zaman kaybetmek istemediğim fikriyle besleniyor. Bu yüzden ne zaman bir şey yapmak konusunda endişeye kapılsam kendimi şu soruyu sorarken bulurum: şimdi değilse ne zaman? Bu soru her seferinde bir anlam kazandırır!

SVA'da markalaşma lisansüstü programının kurucu ortağı ve başkanı olarak, eğitimcilik işinizi ve tam tersi, işiniz eğitimciliğinizi nasıl etkiledi?

Çok fazla şey öğrendim: popüler inanışın aksine, Y kuşağı çok çalışabilir ve de çalışır. Yeterince çalışmayacağınızı düşündüğünüzde bile, aslında hâlâ daha çok çalışabilirsiniz. Kaç yaşında veya ne kadar eğitilmiş olursanız olun, öğrenmeye ve büyümeye devam edebilmek olağanüstü bir hediyedir. Öğrencilerin öğrenmelerini gözlemlemek, hayattaki en tatmin edici deneyimlerden biridir. Ve eğitim ve sanat yoluyla kendinizi yeniden keşfetmek için daima zaman vardır.

COVID-19 salgını tasarım eğitimine yaklaşımınızı nasıl değiştirdi?

Pandemiden önce, çevrimiçi öğrenmenin kalitesinin yüz yüze öğrenmeyle uzaktan yakından karşılaştırılabileceğini hiç düşünmüyordum. Ancak teknolojik engelleri aştıktan sonra, çevrimiçi öğrenmenin sınıf ortamını nasıl demokratikleştirdiğini ve alanı nasıl denkleştirdiğini anlamaya başladım. Ayrıca, ifade için daha samimi ve bazı durumlarda daha güvenli bir ortam yaratıyor. Sonunda o kadar çok beğendim ki, 2022 akademik yılı için SVA'nın markalaşma programındaki mastır sınıflarına yönelik çevrimiçi bir seçenek oluşturuyorum.

Genç tasarımcılara neler önerirsiniz?

Sevdiğiniz şeyi yapın ve sevdiğiniz şeyi elde edene kadar durmayın. Elinizden geldiğince çok çalışın. Sonsuzlukları hayal edin. Risk alın. Oyalanıp zaman kaybetmeyin. Amacınız olağanüstü bir yaşam sürmekse, olağanüstü bir yaşam istediğinize karar verin. ●

Pizza, bilardo masaları ve iş başında sabahlamak

Ernie Schenck
www.commarts.com
Çeviri: Ayşe Dağistanlı

Jay Chiat bir keresinde çalışanlara, "Zahmet edip Cumartesi günü işe gelemiyorsan, Pazar günü gelmeye hiç zahmet etme" demesiyle meşhur olmuştu. Bu, reklam endüstrisine on yıllardır nüfuz etmiş olan üst düzey çalışma etiğinin hemen hemen tam bir özetidir.

Hepimiz, her aşamada olmasa da kariyerimizde böyle durumların içine çekildiğimiz dönemler yaşamışızdır. Sanki yaratıcılık ve zaman arasında bir tür korelasyon var gibidir. Sanki ürettiğimiz şey fikirler değil makine parçalarıdır. Sanki iş başında sabahlarsak ancak, hayal gücümüzü sonuna kadar kullanabiliriz.

Yakın zamana kadar Silikon Vadisi için de aynı şeyler söylenebilirdi. Yüksek teknoloji dünyasında başarıya giden yolun, ofis dışındaki yaşama neredeyse hiç yer bırakmayacak şekilde uzun saatler çalışmadan geçtiğine inanmayan bir yönetici bulmanız pek mümkün olmazdı. Ancak bu durum, böyle hiper çalışma etiğinin yaratıcılık üzerindeki olumsuz etkileri fark edildikçe giderek değişmektedir.

"Sahip olduğunuz bu tutum ve bakış açınız, en saçma şeyleri yüceltir, öz bakım gibi kavramları görmezden gelir ve terapi gibi şeyleri göz ardı eder. Aslında iş uğruna, her ne olursa olsun diğer her şeyi görmezden gelen bir kültürün içinde yer alıyorsunuz. Ve bu toksik bir sorundur."

Bunları söyleyen, Reddit'in kurucu ortağı Alexis Ohanian. Yakın zamana kadar, Ohanian gibileri en iyi ihtimalle çilgin, en kötü ihtimalle de sapkın olarak algılanırlardı.

Dürüst olmak gerekirse, Silikon Vadisi'ndeki meslektaşları gibi reklamcılık dünyasında da, uzun saatler boyunca çalışmanın insan zihninin yaratıcılık yeteneği üzerindeki aşındırıcı etkisini görmeye başlayanlar var. Ancak bu tür görüşler hâlâ yetersiz kalmakta. Aslında müşterilerin şimdi, hiçbir zaman olmadığı kadar yaratıcı düşüncenin peşinde olduklarını fark ettiğinizde çok geç olabilir.

Nörolojik olarak konuşursak, yaratıcılığınız sizin önünüzde at koşutur. Yaratıcı benliğinizin belirli bir günde atacak sadece belirli sayıda mermisi vardır. Ve yaratıcı benliğiniz, uzun bir hafta sonunu ailenizle birlikte dağlarda geçirmeyi, çalışmak için iptal eden ve akşamları işten son çıkan, ya da Pazar günü ilk gelen kişi olmanızı hiç umursamaz. Ancak laf aramızda, biz reklamcılar biraz böyleyizdir.

Bir keresinde Jerry Seinfeld iştahınızı kaçıramayacağınızı söylemişti, çünkü her zaman birinin arkasından başka bir tanesi gelir. İştahtan söz ediyorsak, doğru olabilir belki. Ama parlak düşünceler için bu gerçek olmayabilir.

İnsanları uygunsuz saatler boyu çalışmaya itebilirsiniz. Onları tehdit edebilirsiniz. Hafta sonlarında, iyi bir sebep olmadığında bile, işe getirebilirsiniz. Yapamayacağınız tek şey beynin kimyasını değiştirmektir. Neyse odur. İnsan beyni sürekli yakıt takviyesi gerektiren bir motordur. Hayal kurması gerekir. Sokaklarda amaçsızca dolaşabilmesi gerekir. Fikirlere sizi bulma şansını vermelisiniz, tam tersine davranmak yaratıcılığın dolayısıyla reklamcılığın felsefesine aykırıdır.

Ben bu yolun her iki tarafında da yürüdüm. Bilardo masalarının ve video oyunlarının bulunduğu salonların ve sürekli bedava atıştırmalıkların sunulduğu, 7/24 çalışan yerlerin psikolojisini iyi bilirim. Eğlenceli bir hava yaratacak biçimde tasarlanırlar. Aslında tuhaf bir yanılsamadır bu. Kariyerinizin başlarında, mesaj oldukça ilgi çekici gelir. Hey, neden burada kalıp havalı fikirler bulmak varken kedinize ya da asla çöpü dışarı atmaman oda arkadaşına eve gidiyorsun ki? Çekici gelmiyor mu? Belki kasırgaya tutulmuş bir mumdan daha hızlı erimekte olduğunuzu anlayana kadar.

Belki de daha önce bahsettiğim açık fikirli ve öngörülü ajanslardan birinde çalışıyorsunuzdur. Eğer öyleyse, halinize şükredin. Elbette, yaratıcılığınızı en iyi şekilde gerçekleştirmenize engel olan başka şeyler de olabilir, ancak en azından gereksiz yere uzun saatler çalışmanız bunlardan biri olmayacaktır. Geri kalanınız, daha medeni ve sağlıklı iş ortamları aramak için işinizden ayrılmayı düşünebilirsiniz. Bunun yanı sıra, size önerebileceğim birkaç hayatta kalma tekniği durumu biraz daha katlanılabilir hale getirebilir.

Pekâlâ, akli başında olanlar neler yapar? İyi beslenmeye özen gösterir. Burger, pizza ve kızarmış soğan halkalarının insana kendini iyi hissettirdiğini söylerler. Öyle olabilir, ama yanlış seçimlerdir.

Onlar yaratıcılığı ciddi biçimde baltalarlar. Aynı şekilde yetersiz uyku da öyledir. Geç saatlere kadar çalışmanızı isteyen ajansların çoğu sabah geç gelmenize ses çıkartmayabilir. Bundan yararlanın. Uykunuzu almaya özen gösterin.

Gerektiğinde hayır demeyi öğrenin. Uzun saatler boyunca yaratıcı enerjinizi sakatlamaktan daha kötü bir şey varsa o da aynı anda birden fazla projeye uğraşmaya çalışmaktır. Öyle durumlarda sesinizi çıkarın, itiraz edin. Eğer işverenleriniz gerçekten zalim kişiler değilse, çoğu sınırlarınızı belirleme isteğinize değer verecektir.

Elinizden gelenin en iyisini yapın. Hepimiz inanılmaz harika işler yapmak istiyoruz. Ancak, günde on iki saat çalışıyorsanız, yaratıcılık nöronlarınızın işbirliğini sağlamak için yapabileceğiniz çok fazla şey olmadığını bilmelisiniz. Tamam, Cannes Festivalinde Altın Palmiye kazanmak çok havalı olabilir, ama Hollanda Kraliyetinin Bronz Aslan ödülü de hiç fena sayılmaz. ●

Ernie Schenck, serbest çalışan bir yazar, yaratıcı yönetmen ve CA'nın Reklamcılık sütununa düzenli olarak katkıda bulunan bir kişidir. Emmy ödüllerini finalist, üç kez Kelley adaylığı olmuş ve One Show, Clio, D&AD, Emmys ve Cannes'da ödülleri kazanmış olan Schenck, Hill Holliday, Boston, Monahan Saabye ve Pagano Schenck & Kay ajanslarında görev yaparken dünyanın en prestijli markalarından bazılarının kampanyaları üzerinde çalışmıştır. Eşi ve kızıyla birlikte Rhode Island'daki Jamestown'da yaşamaktadır. (ernieschenckcreative.prosite.com)

YAZILAR

Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu

Derneği adına sahibi

Zeynep Tonguç

Tasarım

Bülent Erkmən

Sorumlu Yayın Yönetmeni ve

Tasarım Devamıllığı

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