

Multimedya Harikaları



*"İçimde bir şey, karanlık ve yapışkan,
Zaman geçtikçe güçlenen
Bu hisle başa çıkmanın yolu yok
Uzun süre böyle devam edemem.*

*Bu kez çok ileri gittin,
Bu kez çok ileri gittin...*

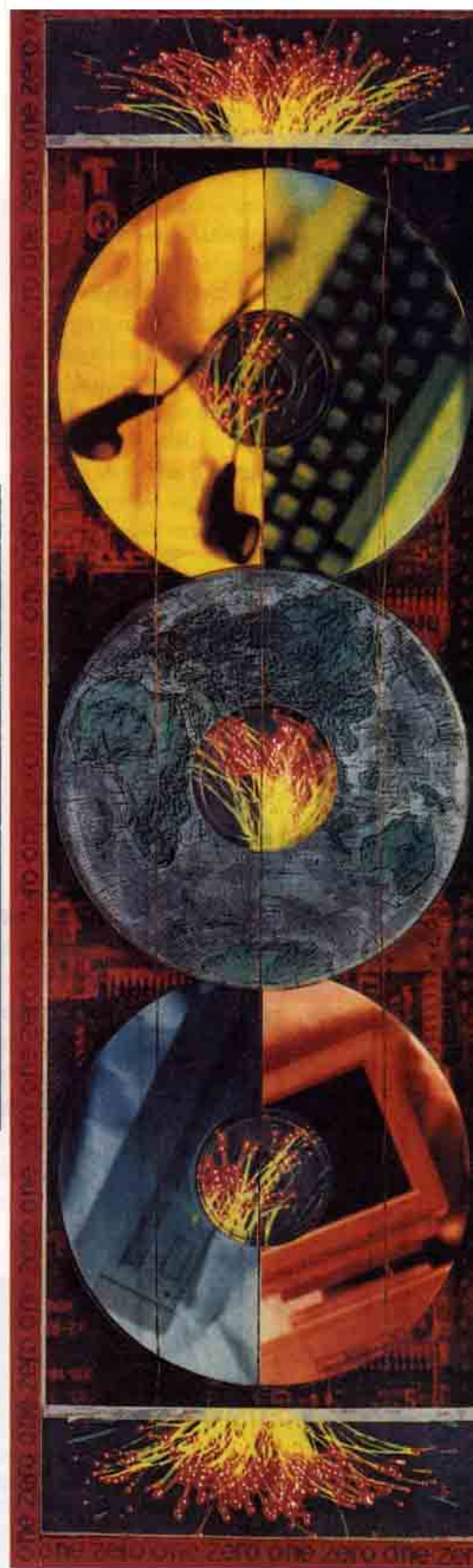
SON ALBÜMÜ "Us"tan Digging in the Dirt adlı parçasında Peter Gabriel'in kimi ileri gitmekle suçladığını bilemiyoruz; ancak günümüzde bilgisayar teknolojisinin çok ileriye gittiği kesin. Bunun yansımalarını en çok müzik parçalarının video-kliplerinde buluyoruz. Digging in the Dirt'ün klipi de, buna en iyi örnek olarak kabul ediliyor. Klipte bir salyangoz, Peter Gabriel'e doğru yaklaşıyor ve bir ısırık almak için ağzını açıyor.

Güçlü bir Apple bilgisayar'da, yeni kuşak CD-ROM'lardan olan ve "Us"taki parçaları, videoları içeren Xplora'da bu sahneleri tekrar tekrar izleyebilirsiniz. Dilerseniz şarkıyı yeniden birleştirebilir ya da Gabriel'in şarkıları neden yazdığına ilişkin açıklama-

malarını dinleyebilir; yönetmenlerin "Us"ın videolarını hazırlarken neyi hedeflediklerini öğrenebilirsiniz. Hatta albümde kullanılan, bilmediğiniz enstrümanları ekranda görüp; seslerini duymanız bile olası. Gabriel'in Wiltshire'daki stüdyosuna girip, bir göz atmak da yapabileceğiniz arasında.

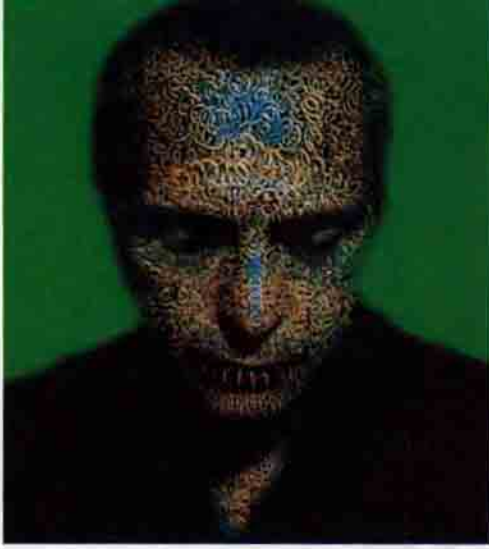
Gabriel, Xplora ile CD-ROM'un imkanlarından yararlanarak klip çalışmaları yapmak isteyen Prince ve U2 gibi ünlü rock şarkıcıları ve grupları da dahil olmak üzere, tüm çağdaşlarının takdirini kazandı. Fikir ve uygulama, San Francisco'da bulunan Brilliant Media'nın yöneticisi Steve Nelson'a ait. Bu çalışma için Gabriel'in uygun görülmesinin nedeni, ilgi alanının yalnızca müzikle ilgili olgularla sınırlı olmaması. Kendisi, yeniliklerle dolu birçok video-klipi imzasını atmış.

Gabriel, ne pahasına olursa olsun, teknolojiyi savunmuyor. "Geleceğe yönelik olmaya çalışan; ancak kendinden başka her şeyi gözardı eden teknoloji, sonunda başarısızlığa mahkumdur", şeklinde belirtiyor bu konudaki görüşlerini ve sürdürüyor: "Sanal gerçekliğin böylesine çok kullanılması da,



aynı sorunu yarattı. Bu, kötü bir video oyununu keşfetmek gibi bir şey. Benim yapmak istediğimse, insan unsurunu ve kaya, hava, çimen gibi doğal unsurları, teknoloji ile birleştirmektir."

Gabriel ve diğerleri, müzik hazırlandık-tan sonra sözkonusu olabilecek olasılıkları zenginleştirmek üzerinde dururlarken bazıları da, enstrümanların gittikçe genişleyen kullanım alanı ile ilgileniyorlar. Örneğin MIT'nin Boston'daki Media Laboratuvarı'nda Neil Gerschenfeld ve Tom Macho-



ver, synthesiserlarla enstrümanların seslerini taklit etmek yerine, bilgisayar teknolojisini kullanarak geleneksel enstrümanları güçlendirmeye çalışıyorlar. Gerschenfeld, enstrümanı, elektronik bir hesap makinesine benzetiyor. "Enstrüman, kendisini çalan kişinin belirlediği sınırlar doğrultusunda hareket denklemlerini birleştirir", diyor Gerschenfeld. Ele aldıkları ilk enstrüman ise Çello.

Çelloyu çalan kişi, parmaklarını teller üzerine yerleştirir, yayı hareket ettirir ve çello, hareketleri seslere dönüştürür. Hyperçello projeleri için Gerschenfeld ve Machover, Yo Yo Ma isimli bir çellocu ile çalıştılar. Sesleri bilgisayara geçirmek için de araştırmacılar, enstrümanın, yayın ve çellonun elinin üzerine alıcılar yerleştirerek, bunları bilgisayara bağladılar. Daha önce çellodan çıkan sesler de bilgisayara kaydedilmişti. Bir çellonun müziği nasıl ürettiğini açıklayan denklemleri tanımlamaları, iki yılını aldı. "Yayın, teller üzerinde hareket etmesi, yalnızca beş satırlık bir matematik programı", diyor Gerschenfeld.

Tüm bunlar, yalnızca kendisi için işlenen bir teknolojinin ürünleri gibi görünebi-

rir. Bu da Peter Gabriel'in asla istemediği birşey. Aslında böyle projeler, birçok insanın yaratıcılığını ortaya dökmesini sağlıyor. Çalmayı hiç bilmediğiniz bir enstrümanı denemeye kalkıştığınızda çevrenizdeki herkes kaçışabilir; oysa bilgisayarda hiper-enstrümanınızla kötü sesler çıkarmanız önlenmiş olur.

CD-ROM'un olanakları ve gelecekte sözkonusu olabilecek telefon hatları ile interaktif bağlantılar sayesinde sanatçılar, müzik ve videolardan parçalar olarak bunları kişisel birşeyler yaratmak amacıyla kullanacak olan seyirciler ve izleyiciler için, birer "deneyim tasarımcısı" haline gelecekler. Gerschenfeld ve Machover, bu konuda bir adım daha ileri gitmiş oldular. Geliştirdikleri "Hyperglove" (hiper eldiven) ile bir dörtlüyü hatta bir orkestrayı interaktif olarak (karşılıklı etkileşim ile) yönetmek olası.

Windows ekranındaki ikonlar ve mouse aracılığı ile sürdürülen interaction (karşılıklı etkileşim), bu tür uygulamalarla farklı bir dil kazanmaya başlıyor. "Ekranında pencere açmak için bir tuşa dokunduğunuzda," diyor Cambridge'deki Rank Xerox Europe'tan Bill Gaver, "herşey öylesine hızlı oluyor ki; pencerenin nasıl açıldığını anla-

yamıyorsunuz. Bu, biraz bilim-kurguyu andırıyor." Bazı psikologlara göre mecaz ya da ikon dediğimiz şeyler, terimlerin ifade ettiğinden çok daha gerçek dışı kavramlar.

Multimedia'nın temelinde bu interaktif süreç var. Gelecekte interaktif medya, bugün sözkonusu "dur-başlat" şeklindeki sistemin yerine, uzamsal ve zamana bağlı mecazi öğelere dayalı olarak işleyecek. Böylece iş dünyasının ve eğlence dünyasının talepleri, daha yetkin bir şekilde karşılanabilecek.

Miyase Göktepeli

Kaynaklar
Design, Mayıs 1994
"Netropolis", New Scientist, 16 Nisan 1994
XIII. Magazine, No: 10, Mayıs 1993

