

Dijital Teknikler ve Folklor Arařtırmaları

Dijital teknolojinin geliřmesi folklor arařtırmalarında çok sayıda ilerlemeye yol amaktadır. Bu makalede bu tekniklerden ikisine yer verilecektir. Bunlardan ilki, ses dosyalarının endekslenmesi ve oluřturulan endeksin ses kayıtlarında materyal bulmada kullanılmasıdır. Bu teknik, kullanıcıyı ses dosyası üzerinde uygun noktaya gtren bir yazılım gerektirmektedir. Byle bir yazılım, Alberta niversitesi'nde bulunan Arařtırmalar iin Metin Ulařım Portalı (TAPoR- Text Access Portal for Research) desteęi ile geliřtirilmiřtir. İkinci teknik ise, kostmler gibi kk ve evler gibi byk nesnelerin modellerinin oluřturulmasıdır. Bu ikinci teknik, nesnenin  boyutlu Sanal Gerek bir "film"ini ortaya ıkarmaktadır. Her ne kadar bu makalede bahsi geen teknikler, benim Ukrayna'da toplamıř olduęum materyal üzerinde uygulanmıř ve metin iinde bu materyalden alınan rnekler kullanılmıř olsa da bu teknikler herhangi bařka materyal üzerinde kullanılabilir.

Folklor alıřmaları halk edebiyat toplanması ve incelenmesi ile bařlamıřtır. Bařta toplayıcılar bilim adamları deęil amatr folklor sever kiřilerdi. Bu kiřiler bir hikaye veya masal duyar, onunla bylenir ve eve dnp onu kaęıt üzerinde yeniden oluřturmaya alıřırlardı. Aslında yaptıkları szel olarak duyduklarını yazılı halde yeniden anlatmaktı. Folklor, bilimsel bir uęrařı haline dnřtke toplayıcılar szli olarak icra edileni en kusursuz řekilde kaydetmeye alıřtılar. Ancak, kayıt sreci, halk icracısı konuřurken ya da řarkı sylerken toplayıcının bu halk metnini elle yazıya gemesini gerektirdięi iin ok gt. Yazıya geirenler, glkleri ařmak ve halk edebiyat sadık kalmak iin deęiřik teknikler uyguladılar. 19. Yzyılın sonunda Rusya'da Gilferding szli rn icra edenleri her dizenin sonunda yazıcının sylenenleri yakalayabilmesi iin durdururdu. Gilferding bu sırada iki yazıcı kullanırdı; bunlardan ilki satırın bařını dięeri de sonunu yazardı. Bu yntem, kaydetme iřleminin hızının icra hızında ilerlemesini saęlar ve icra edenin sylediklerinin tmnn yakalanması řansını ciddi lde artırırdı. Birden fazla yazıcı kullanılması yntemi ses kaydının icadına kadar geen srede kullanılan en iyi teknikti.

Ses kayıt dönemine gelince; ilk önce mum silindirler ve manyetik bantlar, sonra kasetler uzun süre standart ses kayıt yöntemi olarak kullanılmışlardır. Günümüzde ise artık, dijital ses kaydı sözlü kültür ürünlerinin kaydında kullanılmaktadır. Ayrıca video kayıtları da hem kasetli hem dijital olarak yaygın olarak kullanılmaktadır. Hâlihazırda sözlü ürünlerin büyük bir çoğunluğu ses dosyası olarak toplanmaktadır.

Ses kaydı yöntemi bir çok açıdan sözlü kaynağı yazıya geçirmekten metot olarak üstündür. Bu yolla toplayıcı daha çok miktarda materyali daha hızlı kaydedebilmekte ve kaydedilen ses de sözlü kültür icracısının bire bir kendi kelimeleri olmaktadır. Ayrıca yazım hatası da artık ortada yazıya geçiren olmadığı için söz konusu değildir. Tüm olumlu yönlerine rağmen ses kaydı yönteminin zorlukları vardır. Kayıt imkanı bu kadar genişken bu geniş miktarda materyal üzerinde nasıl çalışılabilir? Cevap; materyali yazıya çevirmek, böylece kağıt üzerinde okunabilir, notlandırılabilir bir metin oluşturmaktır. Ancak yazıya geçirme süreci aşırı derecede zaman aldığı için zahmetlidir. Yazıya geçirme işlemi bir saatlik ses kaydı için tahmini olarak 3-4 saatten başlayarak 7 saate kadar çıkabilen bir süre almaktadır. Son projemde olduğu gibi, eğer elinizde 150 saatlik bir mülakat kaydınız varsa bu kaydı yazıya geçirmek fiilen söz konusu değildir.

İkinci cevap ise, belli bir konunun kayıt içinde nerede geçtiğini ya kayıt sırasında ya da evde kasetleri dinlerken not etmek ve bu yolla gerektiğinde ilgili kaseti bulup ileri geri sardırarak ses kaydında konuyla ilgili yeri bulana kadar tarama yapmaktır. Üçüncü yol olarak kullanılacak kaydedilen sesi dijital ortama aktarma yöntemi ise kaset kaydında söz konusu olan ileri ya da geri sardırma işlemini gerektirmediği için işi kolaylaştırmaktadır. Kaset, somut bir nesnedir ve kaseti kasetçalara yerleştirmek gerekir. Dijital ses kaydı ise sanaldır ve kayıt üzerinde istenen noktaya ulaşabilmek, ulaşılacak noktanın bilinmesi şartıyla, sadece kursörün doğru yere sürüklenmesini gerektirir. Diğer yandan kasetlere kaydedilmiş ses dosyaları da kolaylıkla WAV ya da MP3 formatında dijital ortama aktarılabilir. Dijital ortamda az yer kaplayan MP3 formatı, bu ve diğer amaçların çoğu için yeterli ses kalitesini sağlamaktadır.

Dijitize edilmiş ses dosyası üzerinde belli bir noktaya ulaşmak kolaydır. Ancak o doğru noktayı bilmek ve araştırmacının sahada tuttuğu notlarının onu doğru kayıt noktasına yönlendirdiğinden emin olmak zordur. Eğer ses dosyası yazıya geçirilmiş ve bu yazı dijital formatta ise belge üzerinde basit bir kelime taraması istenen sonuçlara ulaşmayı sağlar. Ancak, yukarıda belirtildiği gibi yazıya geçirme işlemi aşırı derecede emek yoğun bir iştir ve buna karşılık çözüm olarak bizim kullandığımız teknik endekslemedir. Endeksleme tekniği bir şablon oluşturmayı gerektirmektedir. Bu makalede örnek olarak kullanılan materyal için nispeten basit bir şablon kullanılmıştır. Bahsi geçen materyal evlilik, doğum ve ölüm gelenekleri ile ilgilidir. Bu sebeple her bir ritüelin aşamalarını halk terimleri kullanmak suretiyle listeleyecek bir şablon tarafımızca hazırlanmıştır. İlgi alanına giren konuların yanı sıra kişisel anlatılar, ritüelle ilgili anılar ve hikayeler, ritüele ilişkin şarkılar, aile hayatı ile ilgili atasözleri gibi diğer konular ses kayıtları içinde ortaya çıkmıştır. Bu ek konuların da veritabanında ulaşılabilir olması için şablon uygun şekilde oluşturulmuştur. Dosyalar üzerinde çalışırken materyali düzenlemek için “anlatı” ya da “kişisel anlatı” gibi kategoriler tarafımızca yaratılmıştır. Bu yolla şablonu oluşturunca endeksleme hızlıca yapılabilmekte ve çalışma süresince şablonda değişiklik yapmak mümkün olmaktadır. Yazıya geçirme tekniğinin gerektirdiği gibi kayıta ileri geri sardırıp dinleme yapmak gerekmemektedir. Şablon iyi biliniyorsa genellikle endeksleme materyalin üzerinde yapılacak tek taramada tamamlanabilir. (Şekil 1 şablonun parçalarından biridir) Her bir ses dosyası için endeksleme işlemi ilgili konu başlığının geçtiği yerlerde kayıtla ilgili bilgileri içeren şablon kategorileri listesi oluşturur. Ardından endeksteiki kategoriler listesi bir grup anahtar kelimeye dönüştürülür. Anahtar kelimeler aranabilmekte veya kullanıcı anahtar kelime grubunu aşağıya doğru kaydırabilmektedir. Kullanıcı ne zaman ilgisini çeken bir materyal bulursa anahtar kelime üzerine tıklar. Bu kullanıcıyı ilgilendiren konu başlığının bahsinin geçtiği dosyalar listesine götürür. Bir sonraki adım dosyayı seçmek, tıklamak ve oynatmaktır. İnternete bağlı olan herkese açık olan veri tabanı, kullanıcıyı kayda götürmektedir. Doğrudan yazıya geçirilmiş metne bağımlı kalmak yerine ses dosyasına gidebilmek, zaman kazancının yanı sıra ek faydalar da sağlamaktadır. Örneğin; gerçek ses kaydını dinlediğinizde kağıt üzerinde gösterilmesi zor olan

entonasyon, ses düzeyi ve ses hızının nüanslarını ses kaydında görebilirsiniz. Bu imkan şüphesiz materyalin daha iyi anlaşılmasına izin verir.

Endekisle çalışırken yaptığımız ilk denememizde, ses dosyalarının bulunduğu veri tabanı bütün anahtar kelimeleri listeledi. Ancak önümüze çok uzun bir liste geldi. Bu uzun listeye karşılık şu anda tarafımızca kullanılan versiyonda bulunan bir diğer düzey şablona eklendi. Bu yeni oluşturulan düzeyde anahtar kelimeler kategorilere göre gruplanmaktadır. Burada ilk önce istenilen kategori seçilir. Örnek olarak “evlilik” seçilir ve ardından evlilikle ilgili anahtar kelimelere ilerlenir ve daha sonra yukarıda bahsedilen yol takip edilir. Şekil 1 belli bir kayıt üzerinde konu başlıklarının bahsinin geçtiği tipik kategoriler ve süreleri belirtilmiş anahtar kelimeleri göstermektedir. En başta şablonda oluşturulan ancak materyalde bahsi geçmeyen konular taranma işleminin tamamlanmasından sonra silinmektedir. Son durumda web sitesinde görülen sayfada ilk olarak evlilik, doğum, cenaze vs. gibi ana kategoriler görünmektedir. Bu kategorilerden birinin üzerine tıklanınca ikinci bir sayfa açılmaktadır. Mesela; seçilmiş olan “evlilik” kategorisi için, davet, davet şarkıları, davetiye olarak verilen ekme, evlilik ekmeği, evlilik ekmeği süslemeleri, vs. gibi Şekil 1’de görülebilecek menü ortaya çıkmaktadır. Yazılım bu anahtar kelimelerden biri tıkladığı zaman anahtar kelimenin bahsinin geçtiği kayıtları gösteren listeyi oluşturmakta ve bu kayıtlardan biri tıkladığında da kayıt belli bir zaman noktasından itibaren çalmaya başlamaktadır. Bu takip edilen yol, Şekil 2’de gösterilmiştir.

Maddi kültürle ilgili olarak bir başka teknik gelişme de yeni bir imkan sunmaktadır. Burada söz konusu olan sesler değil nesnelere. Bu yüzden nesnenin görsel olarak oluşturulması önem kazanmaktadır. Folklor ve etnografya çalışmalarının erken dönemlerinde nesnelere bir kurşun kalem ya da tükenmez kalem aracılığı ile kağıt üzerinde oluşturulmaktaydı. Bir etnografya araştırmacısı göstermek istediği evin, kostümün, kabın ya da bir aracın ya taslağını oluşturur veya resmini çizerdi. Fotoğraflama tekniği kullanıma geçince nesnenin daha gerçeğe yakın ve ayrıntılı resmi oluşturulabildi. Ancak bu yöntem, nesnenin sadece iki boyutlu bir görüntüsünü sağlamakta ve çeşitli yönlerden araştırma amaçları açısından yetersiz kalmaktadır. Örneğin, tek

seferde ancak resmini çektiğiniz evin tek bir yüzünü gösterebiliyordunuz. Bir kostümün ancak tek bir görüntüsü olabiliyordu. Eğer kostümün yanından veya arkasından görmek istiyorsanız ayrı fotoğraflar çekmek ve bu çektiğiniz fotoğrafları bastırmanız gerekiyordu. Fotoğrafları bastırmak kabarık bir maliyet ortaya çıkardığı için önemli zorluklardan birisiydi. Bu, günümüzde de bir zorluk olmaya devam etmektedir. Diğer yönden İnternet'e yüklenen fotoğrafların bastırma maliyeti olmadığı için çok daha az maliyet yükü getirmektedir. Böyle fotoğraflardan oluşan geniş arşivimizi <http://www.arts.ualberta.ca/uvp/> adresli web sitemizde görebilirsiniz.

Maliyet konusu bir yana fotoğraflar günümüzde hala iki boyutlu ve bir nesnenin gerçek hissini vermekte yetersiz kalmaktadır. Bu gerçeklik hissini yakalayabilmek ancak nesneyi çepeçevre görebilmekle mümkündür. Nesnelere küçük ve büyük nesnelere olmak üzere iki kategoriye ayrılabilir. Kapılar, mutfak alet edevatları, kostümler gibi küçük nesnelere sadece dışarıdan görülebilir. Bu nesnelere söz konusu olduğunda gözlemci nesneye dışarıdan bakabilmekte, çevresinde dolaşabilmekte, ya da eline alıp tüm açılardan bakabilmektedir. Evler gibi büyük nesnelere gene dışarıdan gözlemlenebilir, ancak büyük nesnelere söz konusu olduğunda onları içeriden de görebilmek gerekmektedir. Gerçek hayatta nesnenin içinde gözlem amacıyla odanın ortasında duran kişi odanın duvarlarına bakabilme ve odanın içinde etrafa bakarken kendi etrafında dönebilme şansına sahiptir. Bu bahsi geçen her iki hareketi (nesneyi dışarıdan ve içeriden görüş hareketlerini) dijital olarak oluşturmak mümkündür.

Küçük nesnelere için dijital görüntüyü oluşturmakta kullanılacak tekniklerden biri nesnelere döner bir platformun üzerine yerleştirmek ve dijital bir makine ile fotoğrafını çekmektir. Bu teknik uygulanırken ilk çekilen fotoğraftan sonra nesne her seferinde 10 derece döndürülür ve tekrar fotoğraflanır. Bu yöntemle nesnenin 36 fotoğrafı çekilir ve bu çekilen 36 fotoğraf VRWorx isimli yazılım yardımıyla bir birbirine birleştirilir. Bu işlemin sonucunda kullanıcının nesneyi bilgisayar imleci ile tutup istediği gibi çevirebildiği bir Quicktime filmi elde edilmektedir. Döner platform aracılığı ile fotoğraflanan nesnelere nispeten büyük de

olabilmektedir. Web sitemizde bu makalenin yazarının bir folk kostümünün sunumu için modellik yaptığı VR Nesnesi filmleri fikir edinmek amacıyla görülebilir.

Nesnenin 3 boyutlu ve sanal olarak oluşturulmasında kullanılan yeni bir teknikte de, motor aracılığı ile döndürülen döner platform ve video kamera kullanılmaktadır. Döner platform döndükçe video kamera nesnenin filmini çekmekte, sonra SpinImage isimli yazılım bu video filminden sıralı şekilde çekilmiş belli bir sayıda fotoğraflar kesmekte ve onları birleştirerek bir Quicktime filmi oluşturmaktadır. Burada anlaşılması gerekir ki bu Quicktime filmleri genel anlamda bildiğimiz video filmleri gibi değildir. Filmi izleyen kişinin görüntü üzerinde tam bir kontrolü vardır ve bilgisayarın faresini kullanarak nesneye belli bir yönden bakabilmekte ve nesne istenen herhangi bir yöne döndürebilmektedir. Bu tür filmlerde nesneyi yakınlaştırma ve uzaklaştırma bir seçenek olarak imkan dahilindedir. Bu Quicktime nesne filmlerinin sanal ortamda kapladıkları alan bahis konusu olan nesnenin standart videolarının kapladığı alandan daha küçüktür. Bu nedenle hem internet ortamına bu dosyaları yüklemek, hemde internet üzerinden bu filmleri indirerek izlemek daha kolaydır. Ayrıca daha az yer kaplayan Quicktime dosyası sanal ortamda alan tasarrufu sağladığından maliyet avantajı sağlar.

Binalar gibi büyük nesnelere CAD ya da bilgisayar destekli tasarım programları denilen mimari görüntüleme programları ile oluşturulabilir. Bu yöntemle çalışmak için folklor araştırmacısı yeniden oluşturacağı binanın ölçülerini alır binanın içindeki farklı nesnelere ölçer ve fotoğraflar. Daha sonra bina ve içindeki nesnelere bilgisayar ortamında yazılım aracılığı ile yapılandırılır. Web sitemizde görülebilecek olan sanal çiftliliğin yapılandırılmasında yazılım olarak Strata adlı program tarafımızca kullanılmıştır. Yapılandırma işleminde kullanılmak üzere 600'ün üzerinde fotoğraf çekilmiş ve bir kaç gün süren mülakat kayıtları yapılmıştır. Bu sırada ayrıntılı şekilde her odanın içindeki her nesne ölçülmüştür. Yapılandırmada kullanılacak bu bilginin tarafımızca toplanması yaklaşık bir haftada gerçekleştirilmiştir. Bilgisayar aracılığı ile dijital ortamda binanın oluşturulması ise birkaç ay almıştır. Burada bilgisayar modelinin sağladığı imkanlardan bahsetmek faydalıdır. Bunlar arasında panoramik bir film oluşturmak ilk sırada

gelmektedir. Panoramik bir film yapmak için bir odanın içinin fotoğraflanması gerekmektedir. İzleyici, yazılım aracılığı ile oluşturulan bu panoramik filmi bilgisayarda izlediğinde kendisini odanın ortasında durup etrafa bakıyormuş izlenimini görüntüyü döndürerek edinebilmektedir. Bu durumda görüntüyü izleyen, sanki dijital olarak yeniden yaratılmış bu odanın gerçekten içinde gibidir. İnteraktif 3 boyutlu sanal çiftlik, VRWorx yazılımı ile çalışılarak, bir folklor araştırmacısı için arzu edilebilir birçok özelliğe sahip hale getirilebilmektedir. Örneğin, yazılım “ilgi noktaları” yaratmaya imkan vermektedir. Bunlar izleyicinin sanal olarak evin içinde gezmesini sağlayan bir odadan diğerine geçiş sağlayan noktalardır. “İlgi noktaları” önem arz eden diğer nesnelere üzerinde de oluşturulabilir. Örnek verecek olursak Ukraynalılar için töresel havlular aile fotoğrafları kadar önemlidir. Oluşturulan model içinde ilgi noktaları bu bahsi geçen nesnelere üzerinde oluşturulabilir. Kullanıcı ilgi noktasına tıkladığında fotoğraf makinesi ile çekilmiş daha çok detay ve açıklama içeren yakın çekim havlu görüntüsüne ulaşabilmektedir. Şekil 3’te ilgi noktalarının çalışma yöntemi görülebilir.

Yukarıdaki açıklamalardan anlaşılacağı üzere Strata’yı kullanmak zahmetli bir iştir. Programı kullanmayı öğrenmek uzun zaman almaktadır. Yazılımı kullanan kişi Strata ile çalışmaya alıştığında bir halk evinin modelini oluşturmak yaklaşık olarak 100 saat sürmektedir. Bu uzunca bir süredir ancak program bize başka bir şekilde oluşturulması mümkün olmayan nesnelere oluşturulması olanağını sağlamaktadır. Örnek olarak Ukrayna fırınına vermek mümkündür. Bu fırın evin ana odasının dörtte biri kadar bir alanı kaplamakta ve duvara yapışık şekilde inşa edilmektedir. Evin içinde ve dışında yapılan ölçümlerle kimsenin gerçek hayatta karşılaşamayacağı, çevresinden “bağımsız” bir fırın modeli oluşturma şansına tarafımızca erişilmiştir. Bu model, etnografin bir nesneyi gerçek hayatta göremeyeceği açılardan görmesini ve dolayısıyla farklı yönleriyle anlamasını sağlamaktadır.

Bizim denemediğimiz bir diğer yöntem, kameranın yaklaşık olarak 45 derece döndürülmesi ile çekilecek olan 8 – 10 dijital fotoğraftır. Peş peşe gelen fotoğraflar ya elle ya da bir yazılım yoluyla bir birine dikişlenmektedir. Bu dikişlenmiş görüntü panoramik bir şerit

oluřturmakta ve VRWorx bu řeridi panoramik bir film yaratmak iin kullanılmaktadır. Bu teknikte de ilgi noktaları oluřturmak, odaları birbirine baėlamak veya bir nesnenin yakın grntsn gstermek mmkndr.

Sıklıkla tarafımızca kullanılan yeni bir yntem parabolik aynalar yoluyla gerekleřtirilmektedir. Bu yeni teknik grntleme iřlemlerini nemli lde kolaylařtırmaktadır. İlk ařamada bu parabolik ayna en az 8 megapiksel zelliėe sahip bir dijital fotoėraf makinesine tutturulur. Makine aynı zamanda tripod ayaėa da takılabilir olmalıdır. Bu tripod, řphesiz ki alan alıřmasına gtrlen yke aėırlık eklemektedir. Ancak ekilecek tek bir fotoėrafla bir odanın panoramik grntsn elde edebilmenin mmkn olduėu dřnldėnde tripodun ek aėırlıėı gz ardı edilebilir. Bu yntemle elde edilebilecek grnt 115 dereceye 360 derecelik bir grntdr. Bu ekseriyetle sadece duvarları deėil zeminin ve tavanın byk bir kısmını ierecek geniřlikte bir grntdr. En bařta elde edilen grnt bir ember řeklinindedir. Bilgisayar yazılımı bu emberi panoramik bir řerit gibi aar. Sonraki ařamada bu panoramik řerit bir nceki teknikte bahsedilen řerit gibi iřlev grr. Gene yukarıda bahsedilen yolla ilgi noktaları ve baėlantılar oluřturulur. Ayna ve ayna ile elde edilen grntler iin řekil 4'e bakınız.

Parabolik ayna ynteminin fotoėraflama sresini dikkate deėer lde azalttıėını sylemek gerekir. Bu yntemle geleneksel bir yapı bir hafta yerine ortalama iki saatte fotoėraflanabilmektedir. rneėin bu yntemin saėladıėı kolaylık sayesinde saha alıřmam sırasında bina fotoėraflamasını eřimle birlikte yaparken bir yandan da bina hakkında bilgi saėlayan mlakatlar yapmak benim iin mmkn hale gelmiřtir. Nihai olarak belirtmek gerekir ki bu yolla ekilen fotoėraflardan bir model yaratmak ilgi noktalarının sayısına ve baėlantıların karmařıklık derecesine baėlı olarak 10-15 saat srmektedir. Bu yntemle elde edilmiř ky evlerinin ve kiliselerinin grntleri websitemizde grmek mmkndr.

Harcanan zaman ve maliyet bir kenara, küçük veya büyük bir nesnenin 3 boyutlu görüntüsüne sahip olmak araştırmacı için paha biçilmez bir değerdedir. Elimizdeki malzeme ile oluşturulan modeller tarafımızdan eğitim amacıyla kullanılmıştır. Öğrencileri sanal çiftlik üzerinde çalıştırmak; onlara bir çizimden, bir fotoğraftan ya da benim tariflerimden elde edemeyecekleri köy evinin sıkışıklığını deneyimleme hissini vermektedir. İnteraktif özelliğe sahip olan modeller, kullanıcı küçük nesnelere çevirebildiği ve kendisi de evin içinde kendi etrafında dönebildiği için genç yaştakilerin ilgisini çeken eğitim araçlarıdır. Bu makalede bahsedilen hem modelleme teknikleri hem de endeksleme yöntemi folklor çalışmalarını ilerletmek ve halk kültürü ürünlerini halka sunmak amacıyla herhangi başka bir materyal ile birlikte de kullanılabilir.

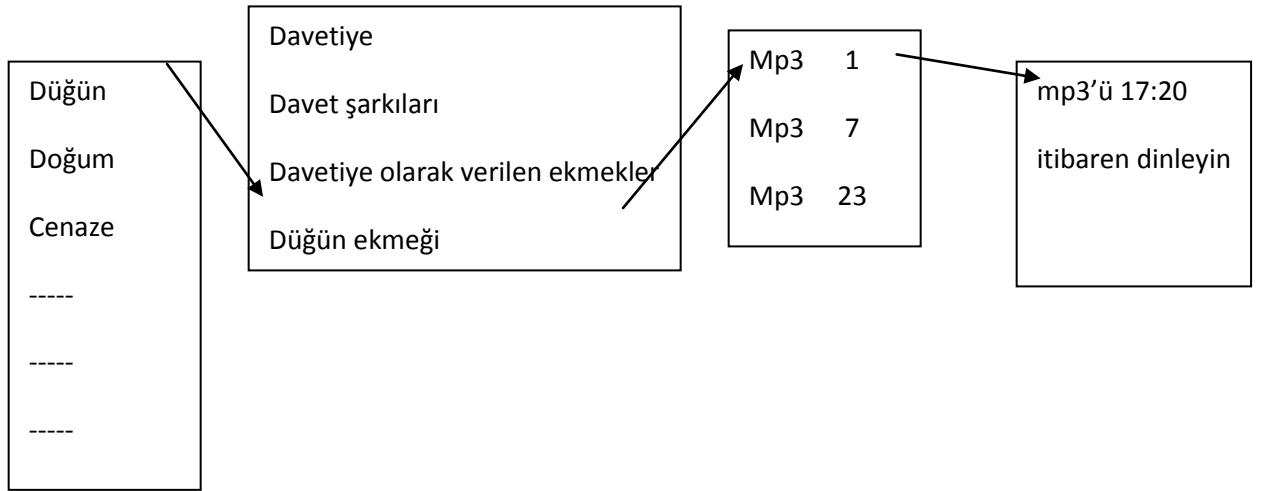
Natalie Kononenko

Alberta Üniversitesi, Kanada

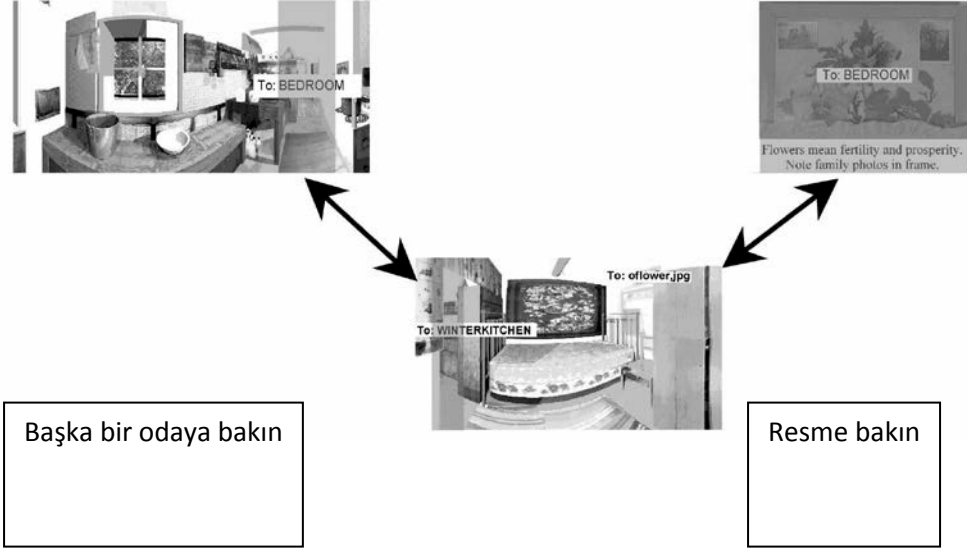
0:00 – 27:35	Düğün
1:28 – 3:45	Davetiye
	Kostüm
5:15 – 9:10	Şarkılar
12:15 – 13:50	Davetiye olarak verilen ekmekler
16:35 – 23:20	Düğün ekmeği
	Ekmeğin yapılışı
	Ekmeğin yoğrulması
17:20 – 19:10	Düğün ekmeği süsleri (<< bakınız Şekil 2)
21:20 – 22:45	Ekmeğin pişirilmesi
	Şarkılar

	Düğün sandığı
24:25 – 26:15	Düğün merasimi
25:10 – 25:45	Buğday serpmek
	Damadın evine ilerleyiş

Şekil 1



Şekil 2



Şekil 3



Şekil 4