



**T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü**

TÜRK HALK OYUNLARINDA TASARIM VE SAHNELEME SÜRECİ

Yüksek Lisans Tezi

Damla TOPALOĞLU

Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı

**İZMİR
2021**

T.C.
E G E Ü N İ V E R S İ T E S İ
Sosyal Bilimler Enstitüsü

TÜRK HALK OYUNLARINDA TASARIM VE
SAHNELEME SÜRECİ

Yüksek Lisans Tezi

Damla TOPALOĞLU

Danışman: Doç. Dr. Sema ERKAN

Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı
Türk Halk Oyunları Yüksek Lisans Programı

ETİK KURALLARA UYGUNLUK BEYANI

Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne sunduğum 'Türk Halk Oyunlarında Tasarım ve Sahneleme Süreci' adlı yüksek lisans tezinin, tarafımdan bilimsel, ahlak ve normlara uygun şekilde hazırlandığını, tezimde yararlandığım kaynakları bibliyografyada ve dipnotlarda gösterdiğimi onurumla doğrularım.

Damla TOPALOĞLU

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın konusunu belirleyen Türk Halk Oyunları ile ilgili çalışma fikrim ilkokul yıllarımdan bu yana halk oyunlarının içinde çeşitli görevlerle yer almış olmamla belirlenmiştir. Almış olduğum halk oyunları eğitimi sırasında ülkemizde Cumhuriyet'in ilan edilmesinden sonra ilginin artmasıyla gelişerek bir bilim dalı haline gelen halkbilimi ile ilgili yapılmış çalışmalarla tanışmam da akademik hayatımı devam ettirerek bu konuda bir çalışma yapmama vesile olmuştur. Hayatımın her anında bana eşlik eden Türk halk oyunlarının tarihsel sürecine ve sahne tasarımlarına olan merakım çalışmamın sahneleme aşamalarıyla ilgili olması yönünde karar vermemi sağlamıştır.

Bu süre zarfında Türk halk oyunlarının resmi şekilde ilk olarak 'milli raks' yaratma amacıyla geleneksel ortamının dışına çıkarılıp sahne üzerine gelmesi ve böylece daha görünür olarak yaygınlaşmasıyla sahne sanatı özelliği kazanma sürecini ve sahnelenme sürecindeki tasarım aşamalarını, konu ile ilgili literatür taraması yaparak elde edilen akademik çalışmalar ışığında incelemeyi amaçladım.

Çalışma, asıl amacı olan sahne ve sahneleme tekniklerinin Türk halk oyunlarının sahnelenmesi aşamasına etkilerini ve bu aşamada uygulanması gereken yöntem ve tekniklerle ilgili gereken bilgileri de içinde barındırmaktadır. Ortaya koyulan bu çalışmayla Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde tasarım aşamasında karşılaşılabilecek sorunların belirlenip giderilmesiyle, sanatsal açıdan anlamlı bir çalışmanın ortaya çıkmasını sağlayacak yolların tespiti ve açıklanması hedeflenmiştir. Çalışmamın sonuna inceleme konusu olan bu kavramları içeren, yüksek lisans eğitimin sırasında değerli sınıf arkadaşlarımla birlikte oluşturduğumuz ve uygulanma aşamasına hazır hale getirilmiş olan projenin tarafıma ait bölümü de örnek olarak sunulmuştur.

ÖZET

Tarih boyunca yaşamış toplumlar yarattıkları tüm kültürel değerlerde olduğu gibi danslarını da ortaklaşa bir yaratıyla oluşturmuşlardır. Bu ortak yaratının ürünü olan halk oyunları gerek yapısı gerekse gelenekselliği açısından konservatif bir yapıya sahip olup, geleneksel ortamlarında uygulanan haliyle korunmaya çalışılmıştır. Geleneksel danslar halk yaratısına dayandığı için belli bir ön hazırlığı olmaksızın ait olduğu toplumu yansıtan motifler barındırarak herhangi bir sanat kaygısı güdülmezsizin meydana gelmektedir. Bu doğal yapısı ile dinamik bir özelliğe sahip olan halk oyunları, çağın da getirdiği özelliklere bağlı olarak gelişerek değişmiş ve günümüze kadar süregelmiştir. Geleneksel ortamından sahne üzerine gelmesi ile de dans yeni bir boyut kazanmıştır.

Bu çalışma Türk halk oyunlarının ortaya çıkışını, geleneksel ortamından sahne üzerine taşınma sürecini ve bu süreç içinde geçirdiği değişimleri, sahnelenme aşamasına gelindiğinde izlenmesi gereken yolları, literatür taraması ile tarihsel olarak ele almayı hedeflemektedir. Çalışma, Türk halk oyunlarının sahnelenme sürecinde karşılaşılabilecek sorunların ve çözüm yollarının tasarım aşamasında belirlenerek, doğru bir sahneleme yapabilmek ve ortaya çıkan eserin sanatsal bir anlam kazanabilmesi için uygulanması gereken çalışmaların oluşum sürecine odaklanarak, sahnelemenin tasarım aşamalarına ve bu aşamaların detaylarının yazılı olarak yapılması gerekliliği savı ile ilgili gerekçeleri barındırmaktadır.

Sonuç olarak Türk halk oyunlarının konu ve tema bütünlüğüyle sahneye konulması sürecinde hangi çalışma yollarının izlenmesi gerektiği, tasarım aşamasında yapılması gereken çalışmalar ayrı ayrı analiz edilerek örnek ile ilişkilendirilmiş ve “Beş Çanakkale Bir Aşk” başlığı altında bir örnek çalışma ile sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Halk Oyunları, Sahne, Sahneleme, Tasarım Aşamaları

ABSTRACT

Throughout history, societies have utilised dance as a form of collective creation as with other cultural expressions. Folk dances, which are the product of this common creation, have a conservative nature in terms of both their structure and tradition and there has been an effort to preserve them in their customary form. Since traditional dances are based on common folk creation, they occur without any prior preparation or artistic concern by incorporating motifs that reflect the society they belong to. Folk dances, which are dynamic in nature, have developed and changed along with the features brought by time and continue to evolve in the present day. However, with its transition from traditional settings to performance on stage dance has gained a new dimension.

This study aims to work on the emergence of Turkish folk dances, the process of moving from traditional environments to the stage and the changes it went through. It further examines the steps that should be followed while staging with a literature review and evaluates the problems that may be encountered during this process. It provides solutions that should be put in place at the design stage and focuses on the methods required to create appropriate staging in order to enhance the artistic value. Additionally, this study demonstrates the reasoning behind and importance of written sketches for each step of staging.

In conclusion, this thesis outlines the methods that should be followed when staging Turkish folk dances while ensuring the integrity of the subject and theme remains intact. Here, the tasks required during the design stage were analyzed one by one, illustrated with examples and presented within a case study under the title "Beş Çanakkale Bir Aşk".

Keywords: Folk Dances, Stage, Staging, Design Stages

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER	iv
TABLolar LİSTESİ	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ	vii
KISALTMALAR LİSTESİ	viii
GİRİŞ	1
Araştırmanın Yöntemi	2
Evren ve Örneklem	3
BİRİNCİ BÖLÜM	5
TÜRK HALK OYUNLARININ SAHNEYE GELİŞİNİN TARİHSEL SÜRECİ	5
1.1. Osmanlı İmparatorluğu Dönemi	9
1.2. Erken Cumhuriyet Dönemi	16
1.3. Halkevleri ve Köy Enstitüleri Dönemi	19
1.4. 1950-1980 Yılları Arası Sahne Uygulamaları	23
1.5. 1980 Sonrası Sahne Uygulamaları	26
1.5.1. Yarışmalar	27
1.5.2. Devlet Halk Dansları Topluluğu	29
1.5.3. Dernek ve Kulüplerin Faaliyetleri	31
1.6. Sahne Uygulamalarının Geleneksel Danslar Üzerine Etkisi	36
İKİNCİ BÖLÜM	41
SAHNE VE SAHNELEME	41
2.1. Sahne Kavramı	41
2.1.1. Türk Halk Oyunlarında Sahne Kavramı	47
2.1.2. Sahne Çeşitleri ve Sınıflandırılması	48
2.2. Türk Halk Oyunlarında Sahneleme ile İlgili Kavramlar	59
2.3. Türk Halk Oyunlarında Sahneleme	63
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	69
TÜRK HALK OYUNLARININ SAHNELENMESİNDE TASARIM AŞAMALARI	69
3.1. Bilgi Edinme Aşaması	70
3.1.1. İcranın Amacı Hakkında Bilgi Edinme	70
3.1.2. Sahnelenecek Oyunların Yöresi Hakkında Bilgi Edinme	71
3.1.3. Oyuncu Topluluğu Hakkında Bilgi Edinme	73
3.1.4. Oyunların İcra Edileceği Sahne Hakkında Bilgi Edinme	74
3.2. Tasarım Aşaması	76

3.2.1. Görevlerin Belirlenmesi.....	76
3.2.2. Konu ve Temaların Belirlenmesi.....	77
3.2.3. Oyunların Seçilmesi ve Hareket Analizi	79
3.2.4. Oyun ve Müzik Partisyonlarının Oluşturulması.....	82
3.2.5. Sahne Planlarının Tasarımı.....	85
3.2.6. Giyim-Kuşam ve Oyun Araç-Gereçlerinin Belirlenmesi	90
3.3.1. Oyuncu Topluluğuna Gösteri Hakkında Bilgi Verilmesi ve Görevlendirme.....	92
3.3.2. Oyun Öğretimi Çalışmaları.....	93
3.3.3. Sahne Düzenlemesi Çalışmaları	94
3.3.4. Müzik Eşlikli Çalışmalar.....	95
3.3.5. Giyim-Kuşam Eşlikli Çalışmalar	96
3.3.6. İcranın Gerçekleşeceği Sahne Üzerindeki Çalışmalar	98
3.4. Sunum Aşaması.....	101
3.4.1. Sunum Öncesi Hazırlıklar.....	101
3.4.2. Sunum.....	103
3.5. Örnek Çalışma; “Beş Çanakkale Bir Aşk”	104
SONUÇ ve ÖNERİLER	124
Kaynakça.....	127
TEŞEKKÜR	135
ÖZGEÇMİŞ.....	136

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Halk Oyunları Bayramları Program Özetleri

Tablo 2. Adım Müzik Eşleşmesi

Tablo 3. Örnek Çalışmanın Sahne Planı



ŞEKİLLER LİSTESİ

- Şekil 1.** Sahnelerin Sınıflandırılması
- Şekil 2.** Tek Yönlü Sahne Örneği
- Şekil 3.** Tek Yönlü Sahne Örneği
- Şekil 4.** Üç Yönlü Sahne Örneği
- Şekil 5.** Üç Yönlü Sahne Örneği
- Şekil 6.** Çok Yönlü Sahne Örneği
- Şekil 7.** Çok Yönlü Sahne Örneği
- Şekil 8.** Döner Sahne Örneği
- Şekil 9.** Vagon Sahne Örneği
- Şekil 10.** Asansör Sahne Örneği
- Şekil 11.** Dinamik Sahne Örneği
- Şekil 12.** Dörtgen Formlu Sahne Örneği
- Şekil 13.** Eliptik Formlu Sahne Örneği
- Şekil 14.** Karışık Formlu Sahne Örneği
- Şekil 15.** Serbest Formlu Sahne Örneği
- Şekil 16.** Sahne Örneği

KISALTMALAR LİSTESİ

vb.	: Ve benzeri
a.g.e.	: Adı geçen eser
s.	: Sayfa
Dr.	: Doktor
Doç.	: Doçent
Prof.	: Profesör
TDK	: Türk Dil Kurumu

GİRİŞ

İnsanlığın tarihi boyunca toplu halde yaşamalarından başlayarak günümüze kadar gelen, değişen ve gelişen birçok yapısal özelliğinde olduğu gibi dinamik olma özelliğine sahip kültürleri de değişen çağlara ayak uydurmuşlardır. Bu tarihsel süreç içinde daima kültürün en canlı parçalarından biri olmuş olan halk oyunları, ait olduğu toplumun özünü yansıtan, bireylerinin ortak duygu ve düşünceyle sergiledikleri bir olgudur. Halk oyunları zaman içinde hem bir spor branşı hem de kaynağını kültürel değerlerden alarak güncel sahneleme tekniklerinin de kullanılabildiği bir sahne sanatı niteliği kazanmıştır. “Türk halk oyunlarının bir sahne sanatı özelliği kazanması süreci 100 yıldan fazla bir geçmişe dayanmaktadır. Bir ‘milli raks’ ortaya koyma düşüncesiyle atılan ilk adımlar yıllar içerisinde tecrübeler ve sahne sanatları alanındaki teknolojik gelişmeler ile yoğrularak günümüzde gelinen noktaya ulaşılmasını sağlamıştır” (Eravcı, 2015, s. 1).

Halk oyunları geçmişten günümüze değin sahip olduğu kültürel, toplumsal ve bireysel işlevleri sayesinde ait olduğu toplumun sosyal ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Modern çağa gelindiğinde ise gelişen görsel sanat ve sahne tekniklerinden yararlanılmasıyla toplumun daha geniş kitlelerine ulaşarak farklı işlev ve özellikler kazanmıştır. Yeni kazanımlarının ardından halk oyunlarının geleneksel ortamından sahne üzerine taşınırken öz değerlerini koruması, özgün biçimlerine ya da yapısal formlarına sadık kalınması en öncelikli çalışma konuları olmuştur. Sahneleme sırasında değiştirilmesi gereken olguların kültürel yapıya ve toplumsal değerlere zarar verip vermediği akademik ortamda en sorunsal konulardan birisi haline gelmiştir.

Bu çalışmada Türk Halk Oyunlarının geleneksel ortamından sahne üzerine taşınma sürecinin dönemsel olarak incelenmesine ve sahneleme sürecinin mümkün olduğunca geleneksel kültürün özgün değerlerinin doğru bir şekilde korunarak uygulanabilmesi için dikkat edilmesi gereken teknik ve estetik unsurlarla ilgili bilgilere yer verilmiştir. Halk oyunlarının sanat yönünü oluşturan tasarım aşamaları ve araştırmalar sonucu elde edilen bilgiler doğrultusunda yapılan çalışmalar incelenerek bu bağlamda elde edilmiş geri bildirimlerin zamana bağlı sonuçları ele alınmıştır. Tezin amacı Türk halk oyunlarının doğal ortamı dışına çıkarak sanatsal bir nitelik kazanma süreci ve bu sürecin gelenekselliğe olan etkilerinin incelenmesidir. Ayrıca sahneleme için gerekli

tasarım ögeleri, bu ögelerin nasıl uygulanması gerektiği ve gerçekleşecek sunuma etkilerinin vurgulanması konuları tartışılacaktır.

Konuyla ilgili Ulusal Tez Merkezi'nde yapılan incelemelerde Türk halk oyunları ile ilgili birçok incelemeye rastlansa da sahneleme ve tasarım aşamaları ve bu aşamalarda kullanılan tekniklerin gerekliliği konusunda az sayıda lisansüstü çalışmaya rastlanmıştır. Bu sebeple halk oyunları sahne prodüksiyonları üzerine çalışma yapmanın alana katkı sağlayacağı görüşü ile çalışma, halk oyunları sahnelemesi ve tasarım sürecini odak almıştır.

Yapılan literatür araştırmasının sonucunda konuyla ilgili yapılmış olan çalışmalar da incelenerek, halk oyunları sahnelemelerinin uygulama aşaması öncesinde planlaması ve planların kağıt üzerine aktarılmasının gerekliliği ortaya konmak istenmiştir. Çalışma, diğer sahne sanatlarında da kullanılan reji defteri çalışmalarını örnek alarak halk oyunları kaynaklı oluşturulmuş bir reji defterinin içeriğinin oluşturulması için kullanılması gereken yöntem ve metotları sunmaktadır. Tasarım aşamasında yapılan kağıt üstü metin çalışmalarının uygulama üzerindeki önemi ve etkileri vurgulanmaktadır.

Araştırmanın Yöntemi

Nitel araştırma düzleminde yapılan bu çalışmada ilgili literatür geniş çapta taranarak, kavramsal bulgulara ulaşmada ve sanatta temellendirilmiş teorilerin oluşturulması için öncü kaynakların rehberliğine başvurulmuştur. Araştırmanın bölümleri, Türk halk oyunlarının geleneksel yaşam pratiğinden sahne sanatlarına dönüşümüne giden süreç hedef alınarak tarihsel bakış açısıyla incelenmiş, literatür taraması yapılmıştır. Kaynaklar ve online veri tabanları araştırılarak toplanan veriler ilişkisel bir yorumlamayla çalışmada yer almıştır. *Beş Çanakkale Bir Aşk* isimli örnek sahneleme çalışması, sahnelemenin tasarım aşamaları ile ilgili önceden yapılmış sahneleme çalışmalarının gözlemlenmesi ve deneyimlerin birleştiği noktada açıklanmaya çalışılmıştır. Bulguların inandırıcılığı için, doğrudan alıntılara yer verilmiştir. Ayrıca, bulgularla ilgili başka araştırma sonuçları ya da ilgili alan yazın desteği sağlanarak geçerliğin kanıtları aranmış, dış geçerlik sağlanmıştır.

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini algısal değerleriyle ve biçimsel formlarıyla *sahne* kavramı oluşturmaktadır. Tarihsel bir süreçle sahne sanatları tanımının içinde yer almaya başlayan geleneksel dans uygulamalarının teatral çerçevede sunulması nedeniyle sahnenin dramatik bir anlatımın gereği olan unsurları içermesi ve bu unsurlara bütüncül bir yaklaşım geliştirebilmesi nedeniyle, halk oyunları sahnelemeleri çalışmanın örneklemi oluşturmaktadır.

Sahneleme kavramı, bir metine veya dansa sahne üzerinde anlamlı sistemler şeklinde biçim verme olarak nitelendirilir. Sahnelemenin kapsamı, sahne üzerinde gerçekleştirilmesi planlanan oluşumun etkilerinin önceden kurgulanarak belirlenmesinden, sunumun gerçekleştirilip izleyenlerle buluşmasına kadar geçirilen zaman olarak özetlenebilir. “Sahne sanatları; insanı, toplumu, yaşamı anlamak ve anlamlandırmak için her türlü malzemenin ustalıkla kurgulanmasını gerektirir” (Şener, 2003, s. 154). Türk halk oyunlarının da sahne sanatı olması sebebiyle diğer disiplinlerdeki gibi bir tasarım sürecinin olması, tüm sahneleme kavramlarını içinde barındırması ve notasyon sistemleriyle (hareket ve sahne yazımı) desteklenmesi önem arz etmektedir. Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde yaşanacak problemlerin çözülmesinde ya da geleceğe aktarılmasında kalıcı çözümler üretilebilmesinin ilk şartı yazı altına alınmasıdır.

Günümüzde sahne sanatları olarak kabul edilen Türk halk dansları için hareket analizi, adım kuruluş formları ve biçimsel form analizleri, hareket notasyonu ile yazım çalışmaları ve yeni dans yazım sistemi çalışmaları alan için dans bilimi çerçevesinde gerçekleşen önemli ilerlemelerdir. Bu çalışmalar oyunların sahneleme sürecinin ilk aşaması ve aynı zamanda arşivleme sürecinin temel şartıdır (Erkan S. , 2017, s. 237-254).

Çalışmanın son bölümünde, koreografisinin tarafımda yapılmış olduğu bir örnek çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmada hareket analizine dayanan kinotografi ve koreoloji düşüncelerinden yola çıkılarak bir prodüksiyon oluşturulmuş ve içeriğinde yer alan bölüm çalışmalarında etnokoreolojinin temel bu yöntemlerine başvurulmuştur.

Sahneleme aşaması birçok farklı konu üzerinde itina ile çalışmalar yapmayı gerektirmektedir. Alan araştırmaları, yapılan araştırmalar sonucunda elde edilen bilgilerin tasnifi, oyunların yapısal analizlerinin, biçimsel formlarının saptanması ve tasarlanıp sahne teknikleri desteğiyle sergilenmesi gibi aşamalar içermektedir. Sahneye

konulacak her konu yeni bir çalışma niteliği taşıdığından çalışmada görev alacak kişilerin her birinin alanında uzman ve tecrübeli olması kadar bütünlük duygusuyla bir ekip olarak çalışmak da oldukça önemlidir.

Bu doğrultuda tezin birinci bölümünde Türklerin geleneksel danslarının ortaya çıkışlarını etkileyen faktörlerle ilgili bir ön bilginin ardından Türk halk oyunlarının sahnelenme süreci dönemsel olarak detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Tarihsel sürecin işlenmesinin amacı oyun ve onu oluşturan diğer unsurlar üzerinde belirleyici etkilere sahip olmasıdır.

Tezin ikinci bölümünde sahne kavramı etimolojik açıdan incelenerek, halk oyunlarında kullanılan sahne kavramı ile ilgili bilgiler verilmiş, sahne çeşitleri ve sınıflandırmalarıyla birlikte ele alınmıştır. Türk halk oyunlarında sahnelemeyle ilgili paten, sahne düzenlemesi, koreografi ve sahneleme gibi kavramlar karşılaştırmalı olarak incelenmiş, bu kavramların kullanım şekilleri değerlendirilmiştir.

Tezin son bölümünde ise Türk halk oyunlarının sahnelenmesi aşamasında oyunların anlam ve özelliklerinden uzaklaşmadan, sahne üzerinde sanatsal bir nitelik taşıyabilmeleri için yapılması gereken çalışmalar detaylı bir şekilde incelenerek tasarım ve icra kısmında uygulanması gereken teknikler sırasıyla açıklanmaya çalışılmıştır. Bu bölümün sonunda tez içinde incelenmiş olan aşamalar ve teknikler doğrultusunda örnek bir olay tasarlanmış ve kayıt altına alınarak sunulmuştur.

BİRİNCİ BÖLÜM

TÜRK HALK OYUNLARININ SAHNEYE GELİŞİNİN TARİHSEL SÜRECİ

Halk oyunları şüphesiz ki halk kültürünün önemli bölümlerinden biridir. Toplumda birlik ve beraberlik duygusu yaratan, duygu ve düşüncelerin dışa vurulmasında ve sosyalleşmede oldukça etkin bir unsurdur.

Halk oyunları, insanlık tarihi kadar eski olan kültürün önemli bir parçası olduğundan insanın varoluşu ile başlamış ve günümüze kadar aktarılmıştır. İlkel insanlara bakıldığında, algılayabildikleri kadarıyla kendilerine sebep-sonuç ilişkileri kurup, anlamlandıramadıkları ya da bağlantı kuramadıkları olayları doğa üstü güçlerle açıklamaya çalışmışlardır. Bu şekilde kendilerine kutsal varlıklar oluşturup ayinler, tapınmalar gibi ritüel törenler gerçekleştirmişlerdir. Dansın ilk örneklerine, bu törenlerde savaş, evlenme, doğum, ölüm gibi sosyal olayların, hasat zamanlarının, doğa olaylarının, ruhsal ve dinsel olayların ritim eşliğinde hareketlerle anlatılması sonucu rastlanmaktadır. Buradan yola çıkarak dansın, ilkel insanların yaşadıkları anlaşıma güçlüklerini çözebilmek adına izledikleri bir yol olduğu söylenebilir.

Halk oyunları insanlık tarihi kadar eskidir. İlkel dönemlerden günümüze aktarılan bir sanat koludur. Şamanın yaptığı ayinde kötü ruhları kovması, hastasını davulıyla çıkardığı sesler ve yaptığı hareketlerle tedavi etmesi bir rehabilitasyondur. Müziğin ritmine uyarak oynayan kişi veya kişiler vecd haline gelerek kendinden geçer. Günahlarından arınmış olarak tertemiz haliyle Tanrı'ya ulaşır. Mevlana da böyle yapmamış mı? Halk oyunu bu tür özelliği olan önemli bir kültür unsurudur (Çakır, 2009, s. 9).

İlkel dönemlerde yapılmış olan dansların amacı, tapınma ihtiyacından doğan dinsel ritüeller düzenlenmesidir. İlk insanlarda dans, hayatın tüm önemli törenlerinde mutlaka yerini alırdı. Bazen avına karşı kuvvetini göstermek, bazen doğayı ve yaşam alanını kontrol altına almak, bazen de taptığı kudretin güçlerinden faydalanmak gibi amaçlar edinmişlerdir.

İlk insanların topluluklar halinde yaşamaya ve kendilerini yöneten bir takım bilinmeyen güçlere tapmaya başlamaları ilk dansların doğmasına sebep olmuştur. Çünkü bu insanlar, ilk kültür olayları olan savaş, av, evlenmek, doğurmak, ateş yakmak ve onları taklit etmek için dans etmişlerdir. Sürü hayatı yaşayan primitif kavimler de, korunma ve beslenme ihtiyaçlarından dolayı tabiatı ve tabiat varlıklarını inceleyip irdeleyerek, toplandıkları ateş çevresinde bu olguları sesle ve hareketlerle canlandırmışlardır; iyi ile kötüyü, güzel ile çirkin gibi soyut kavramların tamamını rahatlıkla taklit ederek ayırt edebilme imkanına erişmişlerdir (Ekmekçiöğlu, Bekar, & Kaplan, 2001, s. 22).

İkel insanların, yaşam alanlarının doğayla iç içe olduğunu ve bu alanda yaşamlarını sürdürebilmek için, aynı alanı paylaştıkları diğer varlıklarla mücadele etmeleri gerektiğini anlamaları, farklı kültürlerde sürekli bir yükselme sağlamıştır. Bu yükselmelerle birlikte halk sanatları ve dans da aynı oranda gelişmiştir. Geliştikçe farklı amaçlar barındıran, hayatın ve sosyalliğin bir gereği olarak doğan dans, İlk Çağ'ın son döneminde ayinsel özelliklerinden uzaklaşarak, estetiğin ön plana çıktığı yeni bir olgu şeklinde tarihte yerini almıştır. Bu değişim, insanların zaman içinde edindikleri deneyimlerle kendi bedensel ifade olanaklarını keşfetmesini sağlamış ve ilerleyerek sanatın ilk halkalarını oluşturmuştur.

Kültürlerin gelişmesiyle birlikte, araç gereç kullanımının başlaması, dilin ortaya çıkması ve yazının bulunması gibi unsurlar da dansların yapılarında ve işlevlerinde çeşitli değişimlere yol açmıştır. Bu unsurların en etkisi olarak da coğrafi konum görülmektedir. Farklı coğrafi koşullarda yaşayan toplumların kültürel yapılarının, yaşayış biçimlerinin, gelişim düzeylerinin birbirlerinden farklı olmaları dans yapılarını da etkilemiştir. Toplumlar, yaşadıkları coğrafi bölgelerin özelliklerine uygun dans yapıları geliştirmişlerdir. Bazı toplumlar inançlarına bağlı kalmış, bazı toplumlar ise gelişimin etkisiyle dansı dinsellikten uzak bir olgu haline getirmişlerdir.

Türklerin geleneksel danslarının yapıları incelendiğinde ortaya çıkan karmaşık durumun en önemli sebebi coğrafi konum özelliğidir. Türkler, Orta Asya'dan getirmiş oldukları kültürlerini Frigya, İon ve Bizans kültürlerinden kalan birikimler üzerine Selçuklu ve Osmanlı kültürlerini de ekleyerek geliştirmişlerdir. Anadolu'nun, birçok farklı kültürün geçiş yolu üzerinde olması sebebiyle bu kültürlerin geleneklerinin kalıntılarını taşımaktadır. Bu farklı kültürlerin etkileşimi muhakkak ki halk oyunlarında da etkili olmuştur. Anadolu'da var olan danslarda eski Anadolu uygarlıklarının izlerine rastlamak mümkündür. Metin And, bu konuyla ilgili fikirlerini "A Pictorial History of Turkish Dancing" adlı kitabında *Türk geleneksel danslarının tarihine ve kökenine değinebilmek için bu topraklar üzerinden gelip geçmiş bütün kültürlerin tarihlerine inmek ve onların bıraktıkları kültürel izlere değinmek zorunluluğunun doğduğunu görürüz* (And, 1976) şeklinde belirtmiştir.

Anadolu yüzyıllardır, üzerinde büyük kültürlerin yaşadığı, geliştiği, doğu ve batı kültür geçişini sağlayan bir köprü durumundadır. Bu nedenle Anadolu Türkiye'si, zengin ve olağanüstü dans hareketleri birikimine sahiptir. Zaten Türkiye Folkloru, pek çok

heterojen ögeler içermekte olduğundan, hiçbir zaman yeni ögeler eklenmesi ve karışımlar oluşturulabilmesi yeteneğini yitirmemiştir (Koçkar, 1998, s. 46).

Türk halk oyunlarının oluşumuna en büyük etkiyi Anadolu Türklerindeki Şaman dini ve Orta Asya gelenekleri yapmıştır. Türk ulusunun var olma aşamalarında asıl kökenin gelmiş olduğu Ural-Altay bölgesinin Şaman ayinleri ve diğer Asya kültürleriyle etkileşiminden doğan etnik yapının korunarak, Türk olduğu kabul edilen diğer topluluklara da yayılmış olması en önemli etki unsurudur. Yapılan araştırmalar sonucu ulaşılan belgelerden, ilk Türk uygarlıklarının dansa olan ilgisini ve verdiği önemi görebilmek mümkündür. Bu sebeple, yapmış oldukları geleneksel törenlerde de halk oyunlarının büyük bir yere sahip olduğu söylenebilir. M.Ö. 200 yıllarına dayanan Çin kaynaklarında Hunlar hakkında yazılmış bir mektup bulunmuş ve bu mektupta danslarla ilgili;

“davulu her gece durmaz döverler

ta güneşler doğana dek dönerler” (Gazimihal, 1975)

şeklinde tariflere rastlanmıştır. Bu mektupla birlikte, o yıllarda ateş çevresinde, davul çalılıp, çeşitli doğaüstü olayları canlandırarak, sabaha dek dans edildiği bilgisine ulaşılabilir. Eski Türklerin inanç sisteminde yer alan Şamanizm, transa geçebilen kişiler tarafından dans ve müzik aracılığıyla doğaüstü varlıklarla iletişime geçip, onların güçlerini toplumun yararına kullanmalarıyla oluşan dini törenler bütünüdür. Ted Andrews, “Büyüsel Dans Teknikleri” adlı kitabında bu konuyla ilgili *Büyüsel Dans, dünya üzerindeki her topluluğun ve her medeniyetin işleyen bir parçası olmuştur. Şamanlar ve rahipler/rahibeler trans durumları oluşturmak için müzik ve dansı kullanmışlardır. Dansların hepsinde, yoğun duygular ve vücut hareketleri birbiriyle ilişkideydi* (Andrews, 2002, s. 14) şeklinde bahseder. Transa geçen ‘Kam’ın yaptığı hareketlerin Türk halk oyunlarına etkisinin büyük olduğuna inanılmaktadır.

Halk dansları, ait olduğu toplumun sosyal yapısına göre şekillenmiş olan değerler ve anlamlar taşır. Önemli bir iletişim aracı olan geleneksel danslar, kültürel yaşam hakkında pek çok bilgi sağlamaktadır. Kültürün dinamik olma özelliği sebebiyle bir toplumun kültürel yapısı, diğer toplumlarla daima etkileşim içinde olmaktadır. Böylece toplumların dansları da aynı derecede etkileşime girerek değişim göstermektedir. Bu etkileşim ve değişimlerle zaman içinde halk danslarının yapılış nedenleri de

belirginleşmiştir. Dinsel ayinlerden doğan ölüm, doğum, evlenme, ergenlik törenleri, savaşa hazırlanma ve sonrasında kutlama, mevsim geçişleri için yapılan törenler, avlanma ve avına karşı üstünlük kurma, hasat zamanı yapılan kutlamalar, o topluma ait tarihsel olayların anılması gibi birçok sebep zaman içinde şekillenmiştir. Gelişim ve değişimin etkisiyle dinsel ve büyüsel etkiden ayrıışan halk dansları kendine, ait olduđu toplum içinde, kültürel yapıya uygun, eğlenme, bir ve birlikte olma gibi özelliklere sahip bir yer edinmiştir.

Bu gelişim süreci içinde günümüze gelindi. İnsanlar, doğal olarak ilkel dönemlerdeki yaşama özelliklerini değiştirdiler. Bu değişim eski yaşama biçiminden bütünüyle kopmak yerine farklılaşma biçiminde oldu. Artık ilkel dönemlerdeki büyüü, dinsel törenleri ve bu geleneksel işlemlerin en önemli bölümünü oluşturan dansları; kötü ruh korkusundan değil, ortak iş yapmanın zevkli olması, birbirlerinden güç kazanma, iş bölümünün sağlamlaşması, dayanışma ve bütün değerleriyle birbirini anlama... gibi nedenlerle yaptılar. Artık halk dansları dinsel kökenli törenler olmaktan çıktı ve toplu coşkuyu simgeledi (Su, 1994, s. 8).

Kültürlerin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan dansların yapılış nedenleri de işlevlerine göre değişiklik göstermiştir. Bu değişimler, ilkel topluluklar ile teknolojinin gelişmesiyle birlikte çağdaşlaşan topluluklar arasında farklılıklar oluşturmuştur. Türk halkı bu farklılıklara, Anadolu topraklarında bulunan zengin kültürel mirasın üzerine yaratıcılıklarını, güç ve becerilerini ve sanata bakış açılarını da ekleyerek halk oyunlarının zenginleşmesini sağlamışlardır. Anadolu’da var olan bu kültürel zenginlik, Türklerin geleneksel dans kültürlerinin sürekli yenilenmesinde ve aktarılmasında yarar sağlamıştır. Bunların dışında Anadolu’daki dinlerin ve İslamiyet’in etkisi, Osmanlı dönemindeki kültürel faaliyetler ve batılılaşma hareketleri, Türk halk oyunlarının çeşitlenmesinde önemli roller oynayan diğer unsurlardır.

İnsanoğlunun sanatsal yaratımlarda dinsel olaylardan etkilenmeleri sebebiyle, Anadolu folklorunun da bu etkiye maruz kaldığı görülmektedir. Şamanizm, Mani ve İslam dini farklı dönemlerde Anadolu folkloru üzerinde değişimler yaratmıştır. İslam dini ile birlikte Anadolu halkı dinsel yönden birlik sağlayıp büyük bir manevi bütünlük elde etmiştir. Türk halk oyunlarında etki sahibi olan İslam kültürü, dans edilmesine karşı çıkmış ve kadınların erkeklerle birlikte dans etmesini yasaklamıştır. Bu sebeple Türk halk oyunları, dans sayesinde diğer Müslüman toplumlarla daha kolay etkileşime geçmiş olsa da genellikle olumsuz olarak etkilenmiştir. İslamiyet’in bu baskısına karşı bir tepki olarak doğan tarikat dansları daha sonra yerini yarı dinsel sayılan Semah danslarına bırakmıştır.

“Tarikatlar, ayrıca, şenliklerdeki geçit törenleri sırasında padişah önünde sema dönerler ve kimi zaman da belli ücret karşılığında yabancıların sema ayinini izlemelerine izin verirlerdi (And, a.g.e).” Semah dansları, İslamiyet’i kabul etmiş toplumların ibadet ediş şekillerini Orta Asya kültürüne göre uygulamaları sonucunda doğmuş folklorik bir oluşum olarak Türk kültürü içinde yerini almıştır. Bu sayede İslam dininin kadın ve erkekler üzerindeki kısıtlayıcı özelliğinin, bu açıdan danslar üzerindeki etkisi azalmıştır. Zamanla bu zengin kültürü İslam gelenekleriyle harmanlayarak kendilerine uygun hale getirmişlerdir. İslamiyet’in etkisine rağmen kadın ve erkeğin birlikte dans etmeleri, toplumun dar ve içe dönük olmasına, üretimin aile birliğine bağlı olmasına ve ortak işgücüne ihtiyaç duyulmasına dayalıdır. Buna dayanarak tüm kısıtlamalara ve olumsuz etkilere rağmen İslamiyet’le birlikte halk oyunlarında bir ilerleme olduğu söylenebilir. İslamiyet sonrası oluşan bazı tarikatlar halk oyunları ve halk müziğini İslamiyet ile daha da bütünleştirmiş, kendi müzik ve oyun geleneklerini oluşturmuşlardır. Böylece folklorik bir oluşum olarak Türk kültürü içinde yerlerini almışlardır.

Türk halk oyunlarının sahnelenmesi konusunda yapılmış olan ilk çalışmalarda da İslamiyet’in bu tarz etkilerine rastlandığı gözlemlenmektedir. Çalışmanın bu kısmında Türk halk oyunlarının bu etki altında başlayıp gelişen çağlarla birlikte değişen sahneleme çalışmaları dönemsel olarak ele alınacaktır.

1.1.Osmanlı İmparatorluğu Dönemi

Türk halk dansları üzerindeki bir diğer önemli etki ise Türkiye’nin 15. Yüzyıldan 19. Yüzyıla kadar bir imparatorluk olarak yayılmasının önemli oluşudur. Bu süre zarfında Osmanlı İmparatorluğunun, Asya, Avrupa ve Afrika’da çok geniş bir bölgede hakimiyet sağlamış olması, baskısı altındaki toplumların arasında da kültürel değişimlere sebep olmuştur.

...16. ve 17. Yüzyıllarda Osmanlılar birçok Avrupa Saray danslarını bile oynamışlardır. Komşu ülkelerin, özellikle Balkan ülkelerinin köylü danslarıyla bizim köylü dansları arasındaki bazı ortak özellikler, benzerlikler biraz da bu İmparatorluk içindeki alış verişin sonucudur denilebilir. Ancak Balkan ülkelerindeki Türk etkisi, Türk danslarındaki Balkan etkisinden daha da belirgindir (And, 1964, s. 13).

16. yüzyıldan 19. Yüzyılın başlarına kadarki döneme bakılacak olursa Osmanlı dünyasında rastlanabilecek hareket sistemlerinin başında dini törenlerdeki ritüel

hareketler, genellikle şehir içinde gerçekleşen profesyonelce yapılan rakslar ve köy ortamlarında icra edilen yerel halk oyunları gelmektedir. Türk halk oyunlarının hareket çeşitliliğini daha iyi anlayıp tanımlayabilmek ve sahnelenme boyutunun ilk örneklerini görebilmek için İmparatorluk dönemini yakından incelemek gerekir. Bu dönemde karşımıza çıkan şenliklerin toplumda önemli bir yere sahip olduğu, toplumun yapısına dair bilgileri rahatça bulabileceğimiz ve ‘takvime bağlı olan’ ya da ‘takvime bağlı olmayan’ şeklinde düzenlendikleri söylenebilir. Osmanlı şenliklerinin takvimle ilgisi yok gibidir ve durağan olan güneş takviminin dikkate alındığı tek şenlik Nevruzdur. Ayrıca 18. Yüzyılda düzenlenen Lale Şenlikleri de bir bakıma ilkbahar karşılaması şenliği gibi düşünülebilir. Fransız tarihçi Joseph Von Hammer’ın yazmış olduğu Büyük Osmanlı Tarihi adlı eserde şenliklerden oldukça bahsedilmekte ve önemli görülenler ilk elden kaynaklara dayanarak aktarılmaktadır. Hammer’a göre takvime bağlı olarak düzenlenen şenliklerin içinde beş dini şenlik de yer almaktaydı. “Bunlar iki dinî bayram, Hz. Peygamber’in velâdetleri (doğum), Hırka-i Şerif ziyareti, hacıların Mekke kervanlarının hareketi idi ki, bunlara Sultan’ın bütün saray halkı muhteşem bir görüntü içinde katılırlardı” (Hammer, 1994). Şenlik ve törenlerin takvime bağlı olanlarının dışında bir de takvime bağlı olmadan şenliğe gerekçe olabilecek doğum, evlenme, zaferin kutlanması, sünnet gibi önemli durumlarda düzenlenenleri vardır. Bunları açacak olursak;

Doğumlar ya da Veladet-i Hümayunlar: Sarayda yaşanan doğum olayları büyük şenliklere vesile olmaktadır. Bu şenliklerin ne kadar süreceği ve zenginliği doğan çocuğun kız veya erkek, ilk veya hangi sıradaki çocuk olduğuna göre değişmekteydi.

Evlenmeler ya da Sûr-i Cihaz: O dönemlerde Osmanlı padişahları nikahla evleniyor ve çoğunlukla siyasal amaçlar doğrultusunda diğer devlet büyüklerinin kızlarıyla nikahlandıkları için büyük şenlikler düzenleniyordu.

Zaferlerin Kutlanması: İmparatorluğun yükseliş döneminde sıkça zafer kazanılması veya bir kalenin ele geçirilmesini kutlamak için Fetih Şadumanlığı denilen çok sayıda şenlik yapılmaktaydı.

Şehzadelerin sünnetleri için yapılan Sûr-i Hitan: En parlak, en görkemli şenliklerin düzenlendiği törenlerdir. Bir dönemden sonra şehzadelerin ve padişahların nikahlanmamaları, sünnetlerinin en önemli geçiş ya da erişirme töreni olarak bir düğün haline gelmesini sağlamıştır.

Şehzadelerin derse başlamaları ya da Bed'i Besmele: Şehzadeler okuma çağına geldiklerinde bu bir erişirme niteliği taşıdığı için okumaya başlamaları genel bir şenlik havasında kutlanırdı.

Yabancı konukların gelişi için yapılan şenlikler: Her elçinin gelişi şenlik niteliğinde törenlerle karşılanmaktaydı. Ayrıca olağanüstü elçiler veya devlet büyüklerinin ağırlanması için düzenlenen şenlikleri siyasi ilişkilerin niteliği belirlemekteydi.

Yukarıda belirtilen çeşitli gerekçelerin dışındaki farklı durumlarda ya da hiç gerekçe duyulmadan düzenlenen şenliklere de rastlamak mümkündür. Şenlikler, genel olarak tüm toplumun yaşam biçimini düzenler ve çeşitli gerekçelerinin yanında bir de toplumsal ve bireysel işlevlere ve görünümlere sahiptirler. Hem toplumsal hem de bireysel olarak nitelendirilen ekonomik işlev, harcama yapma ve savurganlık olarak tanımlanır. Şenliklerde geniş çapta harcamalar yapıldığı, giderlerin gösterildiği belgelerde mevcuttur. Düzenlenen büyük şenlikler her açıdan ülkenin ekonomisine katkıda bulunmaktadır. Kurulan büyük fuarlarda esnaf ve tüm üreticiler, gelen yabancı konuklara ve elçilere ürünlerini sergileyerek tanıtımlarını yapmış olurlardı. Bunun dışında esnafın ya da yabancı konukların padişahlara sundukları armağanlar, padişahların esnafı ve yoksullara dağıttığı bol miktarda para yardımı ekonomik işlevle ilgili örneklerdir. Toplumsal sayılan bir diğer işlev ise yenileme yani dinamik olma işlevidir. Şenlikler topluca bir yenilenme tekniğidir ve baskının kaldırılıp, günlük hayatın dışına çıkılmasıyla özgür bir alan oluşturulduğu sonucuna varılabilir. Bu özgür alan toplumun dini ve sosyal yasaklardan sıyrılarak yeniden canlanmasını sağlamaktadır. Son olarak şenliklerin toplumsal işlevine örnek birleştirici ve bütünleyici olmalarıdır. Osmanlı devleti şenlikleri, yenilgileri veya felaketleri unutturmak amacıyla da düzenliyordu. Toplumu yaşanan iç gerilimden ve tasalarından uzaklaştırarak, yaşamın dağınıklığı, farklılığı ve iş bölümleri sebebiyle yaşanan ayrılıklara karşın şenlikte bir araya getirirlerdi. Bu şenliklerde her kesimden insan bir araya gelir, yakınlaşır ve dayanışma halinde olurlardı. Bütün halk aynı anda toplanır, aynı amaç için emeklerini ve sahip olduklarını bir araya getirirlerdi.

Bireysel işlevlere gelindiğinde ise ilk olarak şenliklerin en önemli işlevi sayılan ve 'gevşeme' de denilen ruhi işleve değinmek gerekir. Bireyler günlük yaşamın

kendilerine diretilen sıkıcılığı ve tekdüzeliğini şenlik ortamında unutarak rahatları. Gevşeme, daha çok yoksul olan bireyler için günlük hayatı durdurup, o yorgunluğun yerine özgür bir alan yaratmasını sağlıyordu. Şenliğin bitiminde bireylere gelecek sıkıntılara katlanma gücü ve dayanaklılığı kazandırılmış olurdu. Bir diğler işlev ise, din eğitimi ve dini davranışların öğrenilmesi bakımından önem taşıyan dini işlevdir. Ancak bu işlevin en önemli özelliğı İslam dinine bağı olan bireylerin, bu dinin diğler tüm dinlerden üstün olduğı bilincine ulaştırılmasıdır. Son olarak siyasi işlev ise, ulusal duyguları kışkırtmak amacıyla, toplumun sürekliliğinin ve onu yöneten hükümdarın güvencesi olan kurumların kutlanmasıydı. Şenliklerin gerek kendi halkına gerekse dış güçlere karşı, devletin ve onun temsilcisi olan padişahın üstünlüğünü ispatlayan bir özelliğı vardı. Hükümdarın yetkisi ve gücü değıştikçe buna paralel olarak şenliklerin nitelikleri de değışmekteydi.

Bütün bunlara ek olarak şenliklerin, estetik ve oyuna dayalı nitelikte özellikleri de bulunmaktaydı. Şenliklerde şaşaa ve sahne düzeni, dekor, ışık, ses, kıyafetler, renk, hareket gibi farklı estetik özellikleri barındıran öğeler bir araya gelmekteydi. Bunların yanı sıra sportif gösteriler ve karşılaşmalar büyük bir yere sahipti ve güreş, cirit ve at yarışları gibi sporların yanında halk oyunları da sıkça tercih edilen diğler aktivitelerdi. Oyun oynamanın amacı günlük hayattan uzaklaşıp zamanı doldurmak olduğundan şenlikler de büyük bir oyun olarak kabul edilebilir.

Şenliklerde düzen ve düzensizlik, dini ve din dışı gibi karşıtlıkların olduğ bililmektedir. Dini işlevlerinin yanı sıra şenliklerde yer alan dans, çalgı ve müzik, fişek gösterileri, maskelerle yapılan oyunlar, yeme içme ve bunun gibi gösteriler din dışı nitelikler taşımaktaydı. Şenlikler kısmen eski izlerini korusalar da zaman içinde, seyredilen bir gösteri ve sanat faaliyeti durumuna gelmişler, asıl işlevlerinden uzaklaşarak daha çok oyalanma ve eğlenme amaçlarıyla yapılmaya başlamışlardır.

Bu dönemde Türk halk danslarının ilk kez, eğlence amacıyla düzenlenen şenliklerde sahnelendiğinden söz edilmesi mümkündür. And, Osmanlı şenlikleri ile ilgili yapmış olduğ araştırmasında, bu dönemde görülen dansların her birinin farklı anlamlar taşıdığını ve hepsinde birer sanat kaygısı olduğunu belirterek, bu danslarla ilgili bir sınıflandırma yapmıştır:

... (1) Dini ve esriklik dansları; bunlar daha çok Mevlevilerin, Rufailerin, Kalenderi dervişlerinin danslarıydı. (2) Erotik üslupta sanat dansları; bunlar da köçeklerin, çengilerin, tavşanların, rakkasların gösterileridir; ayrıca bunlar dramatik nitelikte de oluyordu. (3) Grotesk danslar; bunlar güürültülü, patırtılı, kaba ve genellikle soytarılığa dayanan danslardır; curcunabazlar, tulumcular, cin askerleri bu kümeye girerler. (4) Bir beceriyle birleştirilen danslar; sözelimi kasebazlar, paçilebazlar bir bakıma tasbazlar da buraya girer. (5) Savaşım dansları; özellikle bir başka bölümde gördüğümüz matrakbazlar buraya girer. (6) Özellikle hayvanları taklit eden danslar. (7) Özellikle konusunu mitolojiden alan yabancı kökenli dramatik danslar (And, 1982, s. 175).

Yapılmış olan bu sınıflandırmaları açacak olursak;

- *Dini Danslar:* Osmanlı'da İslamiyet sonrası dönemde dini nitelikli danslar, özünde ruhani bir yapı bulunan sema, semah vb. tarikat ritüelleri şeklinde devam etmiştir.
- *Erotik Üslupta Danslar:* Köçeklerin ve tavşanların icra ettiği bu tür danslar Osmanlı'da dansın özellikle erotik yönünü vurgulamıştır. Köçekler, genel olarak bedenlerinin üst kısmına odaklanmış şekilde gerdan kırarak, gergin el ve kol hareketleriyle geriye doğru eğilip, omuz titreterek ve kalça sallayarak dans ederlerdi.
- *Grotesk Danslar:* Osmanlı döneminde 'güldürü' dansın önemli bir parçasıydı. Dans ve komedinin eş zamanlı ve birbirlerine bağlı olarak icra edilmesine sık rastlanırdı. Soytarılar ve curcunabazlar muzip danslarını sergilerken, tulumcular ise kalabalık ortamları kontrol edebilmek amacıyla grotesk mizahı kullanarak güvenliği sağlardı.
- *Beceri Dansları:* Osmanlıdaki profesyonel dansçıların bir bölümü dansı başka yetenekleriyle birleştirip o şekilde icra ederlerdi. Kasebaz ve tasbaz denilen bu dansçılar danslarını, parmaklarında ya da ince uzun sopaların ucunda tabak döndürerek gerçekleştiriyordu.
- *Savaşım Dansları:* Çeşitli yabancı kaynaklarda da adı geçen *morisco* danslarıyla ortak özelliklere sahip olan Matrak oyunu bu bölüme örnek olarak gösterilebilir. Matrak oyunu, Matrakbazların tahta kılıçlar kullanılarak savaş sahnelerini canlandırıldığı farklı bir dans türüydü.
- *Hayvan Taklitli Danslar:* Osmanlı dönemi danslarında taklitli ve dramatik yapıları danslar geniş yer tutmaktaydı. Hayvan yansımalı danslarda, ceylanın yürüyüşü, serçenin sıçrayışı, kartalın uçuşu gibi durumların taklitleri konu edilir.

- *Yabancı Kökenli Dramatik Danslar:* Sadece icra edenlerin değil, konuları bakımından da yabancı kökenli oldukları bilinmektedir. Konularını genellikle mitolojiden ve Hristiyan efsanelerinde alan bu dans türleri için araştırmacılar, Yahudilerin çeşitli güldürü dansları yaptığından ve bir dönem İstanbul'da tahta kılıçlarla yaptıkları dansın daha önce yaşamış oldukları İspanya ve Portekiz'deki danslara benzediğinden bahsetmektedirler.

Bunlarla birlikte Osmanlı imparatorluğunda dans sanatı çok gelişmiş ve hayatın içinde önemli bir yere sahip olmuştur. Osmanlı İmparatorluğu'nun kültürel kimliğini meydana getiren gelenek, görenek ve inançlar doğrultusunda çeşitli eğlence ortamları kurulmuştur. 15. Ve 16. Yüzyıl Osmanlıcasında dini ve din dışı ayrımı gözetilmeksizin dansın 'sema' ve 'raks' kavramlarıyla tanımlandığı görülmektedir. Dans açısından baktığımızda halk kültürü içinde yer alan ve Osmanlı dönemi boyunca vazgeçilmez unsurlar olan köçekler ve çengiler, saray ve kent yaşamında önemli yerlere sahip olmuşlardır. Gerek saray içinde yapılan ve halkın da katıldığı sünnet törenleri gibi eğlencelerde, gerekse halkın kendileri için meyhane veya kahvehane gibi yerlerde düzenlediği eğlencelerde göz önünde tutulan unsurlar olmuşlardır. "Şenliklerde yer alan farklı gösteri biçimlerine dair sahneler, pek çok tarihçi tarafından incelenmiştir. Osmanlı dünyasında kahvehaneler veya tekkeler üzerine yapılmış pek çok çalışmada da farklı gündelik gösterim biçimlerine dair bilgiler içeren minyatürlerden yararlanılmıştır" (Öztürkmen, 2016, s. 63). Bunların yanı sıra 'tavşan', 'curcunabaz', 'kasebaz', 'çarparezen', 'çeganebaz' gibi terimlerde bu dönemde dans eden kişiler için kullanılmıştır. Eski kaynaklara bakıldığında, kimi zaman köçek kavramının yanında 'rakkas' terimine de rastlanmaktadır.

Tarihsel kaynaklardan elde ettiğimiz bilgilerden anlaşıldığı gibi, Osmanlı raksının şehir musikisi içinde yer alan iki temel unsuru Çengiler ve Köçekler'dir. Osmanlı'nın ilk dönemlerinde raks edenlere Çengi ismi verilirken, son dönemlerinde kadın dansçılara Çengi, erkek dansçılara Köçek, özel bir kıyafetle, farklı bir raks icra edenlere Tavşan adı verildiği farklı dönemdeki kaynakların değerlendirilmesi sonucu çok net olmasa da belirlenmiştir. Ayrıca zaman zaman çengi ve köçek ayrımındaki ifade karışıklığının sebebi Köçekler'in, çengilerin de dansını icra etmiş olmaları ile birlikte, Köçekler'in müzisyen grupları ile değil, temaşa sanatlarında görev alan komedyen ve mim sanatçılarıyla bir lonca oluşturmuş olmalarıdır. Tavşan'ların ayrımı ise daha nettir. Kimlik ve cinsiyet ayrımı içinde Çengiler ve Köçekler'in farklılıklarını tespit 20.yy'a kadar geçen dönem içinde yazılmış olan belgelerdeki anlatımlarda terminolojide net bir ayrım olmaması tespitler yapmakta güçlükler oluşturmuştur. En eski kaynaklar Arap terimi rakkas erkek dansçı ve rakkase kadın dansçıdan bahseder (Beşiroğlu, 2006, s. 111-128).

Çeşitli kaynaklardan edinilen bilgiler doğrultusunda bu kavramlar için belirli tanımlamalar yapmak mümkündür. *Rakkas*; dans eden kimseler için kullanılmıştır. *Çengi*; anlamları arasında komedya oyuncusu tanımı geçse de daha sonra yalnızca çalgı eşliğinde oynamayı meslek edinmiş kadınlar için kullanılmıştır. Çengilerin erkek kılığına girerek ‘zeybek’, ‘kilci’, ‘kalyoncu’ gibi oyunlara çıktıkları görülmüştür. *Köçek*; kadın kılığına girerek çengi gibi oynayan erkeklere verilen bir addır. Köçeklerin kız gibi giyinip, saçlarını uzattıkları, üzerlerine işlemeli fistanlar, tokalar, altın kemerler, ipek ve sırma çevrelerle süslenmiş hasır fesler giydikleri çizilmiş olan çeşitli minyatürlerde karşımıza çıkmaktadır. *Tavşan*; köçekler gibi erkek dansçılara verilen bir addır. Fakat kıyafetleri ve dans ediş şekilleri köçeklerden farklıdır. Tavşanlar etek değil çuhadan yapılmış şalvar giyerlerdi. Bu kişilere neden tavşan denildiği kesin olarak bilinmese de sebebinin dans ederken mimiklerini kullanmaları ve hoplayıp zıplayarak dans etmeleri olduğu düşünülmektedir. *Curcunabaz*; bunlar daha kaba, gülünç giyimli, gürültücü dansçılardır. Bazılarında tuhaf, çirkin maskeler bulunur ve dansla komedi iç içe yer alırdı. *Kasebaz*; çini tabakları parmaklarının ya da ucu sivri değneklerin ucunda havaya atıp, düşürüp kırmadan döndürerek dans eden kişilere denirdi. *Çarparezen*; çarpapa ismindeki yuvarlak bir sopa şeklindeki çalgıyı kullanarak dans edenlere verilen addır. *Çeganebaz*; çegane adlı çeşitli şekilleri olan zilli maşaları çalıp dans edenlere denirdi.

Bunların yanı sıra Osmanlı dönemine ait çeşitli minyatürlerin incelenmesiyle edinilen bilgilere göre cambazlar ve tulumcular gibi bireysel icracıların da kalabalık şenlik yerlerinde, özellikle de geçit törenlerindeki insan yoğunluğunun içinde çeşitli gösteriler yaptığı görülmektedir. *Cambazlar*; canlarını tehlikeye atarak gösteri yapan ‘canbazlar’; yüksek seviyeye bağlanmış iplerin üzerinde çeşitli gösteriler sergilerler, yüksek demir ya da sütunlara tırmanır ve ayaklarına upuzun değnekler takarak yürürlerdi (paçlebaz). *Tulumcular*; görevi şenliklerde ve özel günlerde güvenliği ve ortamın düzenini sağlamak olan tulumcular, ilginç giysiler giyip, yüzlerini boyayarak veya maske takarak eğlencenin ve güldürünün bir parçası olmuşlardır.

Saraya bağlı müzisyenler, çalgıcılar, soytarılar ve hokkabazlar ile özel yeteneklerini sergileyerek halkı, padişahı ve şehzadeleri eğlendirmek için davet edilmiş oyuncular haricinde şenliklere katılan göstericilerin çoğu İmparatorluğun son dönemlerine kadar türlü kutlamalarda sahne almış esnaf loncaları tarafından düzenlenmiştir. Şenliklerde “esnaf alayı” olarak geçen gösterilerde; berberlerden ipe pamuk dizenlere, giysi yıkayıcılarından badanacılara kadar çok sayıda esnaf tiyatro sahnesine benzettikleri

arabalarda hem kendi mesleklerini anlatan mizansenler oluşturmuş hem de başka seyirlik oyunlar sergilemişlerdir. Özellikle güneş battıktan sonra hem etrafı aydınlatmaya yarayan hem de çağın son tasarım ve tekniklerinin kullanılarak dekorların, kandillerin, fişeklerin yakıldığı donanmalar ile yalancı savaşların yapıldığı dramatik gösteriler gibi esnaf alayı da şenliklerin yapıldığı dönemlerdeki tiyatro, dans, sahne, dekor ve kostüm anlayışı hakkında önemli detaylar verirler. Meslekleri müzik, dans, taklit veya el becerileri ile sözlü ya da sözsüz dramatik gösteriler yapmak olan; bir esnaf loncası gibi belirli bir gelenek doğrultusunda usta-çırak ilişkisine dayalı çalışan ve 'oyuncu kolları' yani oyuncu grupları da geçişlere katılırdı (And, 1959).

Bunlara ek olarak saraylarda kadınlar için de eğlence büyük önem taşımaktaydı. Osmanlı saraylarında kadınların hayatlarını sürdürdükleri yere *harem* denirdi. Haremde yaşayan kadınların gün içinde yapmış oldukları faaliyetlerin en önemli bölümünü oluşturan eğlence meclisleri, özellikle rahat bir şekilde bahçelerde ve mesire alanlarında gerçekleştiğinde *Halvet* olarak nitelendirilmekteydi. Bu halvetlerde düzenlenen düğün ve nişan gibi eğlencelerde müziğin ve dansın yeri oldukça geniş ve önemliydi.

Görüldüğü gibi müzik ve dans etme gelenekleri birlikte yürütülmüş, kadınlar kadar erkekler ve kadın kılığına girmiş erkek dansçılar olan köçekler ve tavşanlar da Osmanlı dönemi boyunca var olmuşlardır. Sonuç olarak yüzyıllar boyu gerek saray içinde gerekse saray dışında önemli bir yeri olan kadın ve erkek profesyonel dansçılar, Sultan II. Mahmut dönemine kadar Osmanlı'nın eğlence hayatının içinde etkili bir yere sahip olmuşlardır. Bu dönemde başlayan reformlarla birlikte çengi ve köçekleri destekleyenler tarafından rahatsız edilen yeniçerilerin şikayetleri üzerine bu tür aktiviteler sınırlandırılmıştır. Sultan Abdülmecit döneminde bu durum daha da büyük sorunlar doğurmuş ve sonucunda 1857'de çengi ve köçeklerin performanslarına yasak getirilmiştir.

1.2.Erken Cumhuriyet Dönemi

Türklerin kolay kabullenen ve uyum sağlayan geleneksel yapıları sebebiyle 20. Yüzyılın başlarından bu yana batılılaşma hareketleri, özellikle Modern Türkiye'yi diğer Müslüman ülkelerden uzaklaştırmıştır. Selçuklular döneminden başlayarak Osmanlı döneminde daha da belirginleşen saray ve halkın arasındaki kültür kopukluğu, dil ve müzikte olduğu kadar dansda da kendini göstermiştir. Eski Anadolu kültürünü herkesten önce Türklerin araştırması gerektiğine inanan Mustafa Kemal Atatürk, Türk arkeologların ve eski Türk dillerini inceleyen bilim adamlarının yetiştirilmesi için Dil ve

Tarih-Coğrafya Fakültesi kurulurken, bu alanlarda çalışılmasının da temellerini atmıştır. Türk folkloruyla yakından ilgilenen Atatürk, verdiği önemi “Türkiye Cumhuriyeti’nin temeli kültürdür.” Sözüyle açıklamaktadır.

Yaşanan bu modernleşme hareketlerinin en belirgin örneklerinden biri olan ve bu hedefte bir basamak niteliği taşıyan, erken Cumhuriyet döneminde eğlence dünyasının içinde yer bulan ve yapılması sıklaşan baloların, batılılaşmanın bir devlet politikası haline gelmesiyle 19. Yüzyıl sonu ve 20. Yüzyıl başında Osmanlı’da da düzenlendiği görülmüştür. Fakat düzenlenen bu balolara çoğunlukla yabancı uyruklular ve gayrimüslimler katılmıştır. İstanbullu seçkin kişilerin bu modernleşmeye duydukları ilgiyle birlikte kadınlar bu sosyal yaşamda kendilerine yer bulmaya ve böylece eğlence yaşamında değişiklikler yaşanmaya başlamıştır. “Cumhuriyet’in ilanından sonra, sadece Müslüman vatandaşlara açık olarak düzenlenen ilk balo, 1925 yılının Eylül ayında İzmir’de gerçekleştirildi. 29 Ekim 1925 akşamı ise, Ankara Ulus’taki Şengül Hamamı’nın yanında bulunan eski Ermeni Mektebi binasındaki Türk Ocağı’nda düzenlendi” (Atay, 1999).

İslamiyet’in etkisiyle birlikte oluşan dans karşıtı yaklaşımlar, yaşanan bu rejimlerle birlikte yerini modernleşmeye bırakmış, sosyal ve kültürel alanda olumlu etkiler oluşturmuştur. “İslami geleneklerin aksine kadın ve erkeğin aynı salonda bir araya gelip eğlenebileceği, sosyal yardımlaşma gibi çeşitli amaçlarla düzenlenen bu balolar, yeni kurulmuş Türk Devleti’nde kültürel ve sosyal değişimi sağlamak amacıyla adeta ideolojik bir araç olarak kullanılmıştır” (Genzinton, 1993). Birkaç yıl içinde, rahatça topluluğa dahil olabilen kadınlarla erkeklerin dans etmeye başlamalarıyla, var olan bazı tabuların yıkıldığı görülmüyordu. Bu balolar, Batılılaşmanın ve bunun en iyi örneklerinden olan vals ve tango gibi modern dansların kıyafetleri ve müzikleriyle birlikte halk tarafından kabul edilebilmesi için gerekli görülmekteydi.

Halkın Batılılaşma kavramını daha rahat benimsemesi için yapılan balolarda halka örnek olunabilmesi için, öncelikle balolara katılan yüksek bürokratlar gibi davetlilerin bu dansları öğrenmesi ve katılımı sağlandı. Bunun çarpıcı örneklerinden biri, bir düğün toplantısında Mustafa Kemal Paşa’nın, harmandalının ardından zeybek oyununa has kıyafetlerle dolaşan bir hanımla tempoya uygun ve orijinal figürlerle tango yapmasıdır (Alap, 1947, s. 15-16).

Tüm bu uğraşların en önemli sebeplerinden biri, Cumhuriyet dönemi kadrolarının yeni sosyalleşme alanları açarak, oluşan bu yeni eğlence şekillerinin halk içinde

yayılmasını misyon haline getirmeleridir. “Cumhuriyet balolarının özellikle Anadolu’da çok büyük bir işlevi vardı. Mesele kadınlarla erkekleri birlikte yemek yemeğe, sohbet etmeye alıştırmaktı. Yani böyle bir sosyal amaç vardı ortada, *mesele eğlenmek değildi. Mesele toplumu bir bütün olarak bir araya getirmektir*” (Öztürkmen, 2016, s. 21).

20. yüzyılda modernleşme amacıyla yapılan bu siyasi ve kültürel alanlardaki hızlı değişimler, halk oyunlarının geleneksel yapısını ve sunuş şekillerini de değiştirmiştir. Halkın beğenisini kazanma yoluyla popüler bir hale gelen halk oyunları, gelişmiş bir sanat dalı ve sosyal bir faaliyet alanına dönüşerek topluma yeni kazanımlar sağlamış, Cumhuriyet döneminde ‘milli kültürün’ bir araya getirme gücü olarak kullanılmıştır. Dans sanatına farklı bir önem veren Atatürk, halk oyunlarının her ortamda oynanması gerektiğini savunmuş ve bu düşüncesini 1925 yılında Selim Sırrı Tarcan’ın bir kız öğrencisiyle birlikte gerçekleştirdiği, kendi yaratımı olan ve o dönemde ‘milli raks’ olarak kabul edilen Tarcan Zeybeği performansını izledikten sonra söylediği şu sözlerle desteklemiştir:

Hanımefendiler, Beyler! Selim Sırrı Bey Zeybek Raksını ihya ederken ona bir şekl-i medeni vermiştir. Bu San’atkar Üstadın eseri hepimiz tarafından seve, seve kabul edilerek milli ve içtimai hayatımızda yer tutacak kadar tekemmül etmiş, bedii bir şekil almıştır. Artık Avrupalılara, bizim de mükemmel bir raksımız var, diyebiliriz ve bu oyunu salonlarımızda, müsamerelerimizde oynayabiliriz. Zeybek Dansı her içtimai salonda kadınla beraber oynanabilir ve oynanmalıdır (Tarcan, 1948, s. 3).

Yıllar içinde gelişen Tarcan Zeybeği’nin Türkiye’deki ilk halk oyunları sahne uygulaması olarak kabul edilme sebebi, beden eğitimi öğretmeni olan Selim Sırrı Tarcan’ın 1917 yılında İstanbul İdman Bayramında çeşitli zeybek adımlarını derleyip, bu adımlardan düzenlediği ve kendi ismini verdiği Tarcan Zeybeği ile yaptığı gösteridir. Tarcan, sabit bir düzen içinde oynanabilecek, adımları tanımlanmış bir zeybek oyunu düzenleyerek Türkiye’de halk oyunlarının kent kültürü içinde, performans sanatı anlayışıyla kurgulanan ilk sahne uygulamasını Tarcan Zeybeği ile gerçekleştirmiştir. Tarcan Zeybeği, halk tarafından salonlarda oynanan ve günümüze taşınmış milli bir dans haline gelememiş olsa da erken Cumhuriyet dönemindeki sosyal hayata dair önemli bilgiler vermektedir.

O dönemde Tarcan Zeybeğinin yanı sıra, Türk halk oyunları sahneleme çalışmalarının öncülerinden biri olan Halil Oğultürk, 1920-1925 yılları arasında yakın kasabalardan İzmir’e gelmiş ve kahvehane önlerinde gösteriler yapan mahalli halk

oyunları ekipleriyle karşılaştığını belirtmektedir. Oğultürk'e göre bu mahalli ekipler yerel halktan oluşmakta ve dans edenler için, icra ettikleri yerel oyunlar farklı bir mekanda sergilenmek dışında hiçbir değişime uğramamaktaydı. Halk oyunları sahneleme çalışmalarına yönelik bir araya getirilmiş yerel halk oyunları ekiplerinin ne zaman, nasıl ve kimler tarafından oluşturulduğuna dair kesin bilgilere ulaşılamasa da yapılan araştırmalarda birçok bölgede halk oyunları ile ilgilenen kişilerin bireysel uğraşları sonucu, amacı gösteri yapmak olan mahalli ekipler oluşturduklarına rastlanmaktadır.

Ülkemizde zaman içinde gelişimle birlikte ortaya çıkan tüm bu oluşumlar ve yerel dans çalışmaları uluslaşma hareketleri ile birlikte başlamıştır. Bu uzun süreçte karşımıza çıkan üç önemli ve zemin hazırlayıcı kuruluş Türk Ocakları (1912), Halkevleri (1932) ve Köy Enstitüleri'dir (1940). Türk Ocakları'nda milli kültürün geliştirilmesi amacıyla oluşturulan birçok alanla birlikte halk oyunları da etkinliklerini sürdürmüştür. Bu konuda Selim Sırrı Tarcan'ın Türk Ocakları'na konferanslar verdiği ve zeybek oyunları gösterileri sergilediği bilinmektedir. Türk Ocakları, 1931 yılına gelindiğinde 30 bini aşan üye sayısı ile ülkenin en güçlü sivil kuruluşu haline gelmiştir.

1.3. Halkevleri ve Köy Enstitüleri Dönemi

1928 yılında çıkarılan kanunlarla birlikte eğitim alanında modernleşmeye yönelik önemli adımlar atılarak erkeklere ve kadınlara eşit eğitim alma hakkı sağlanmış, yeni okullar, kütüphaneler ve halkevleri açılmıştır. “1929 yılında açılmış olan Millet Mektepleri, yeni harfleri öğretmek amacıyla kurulmuştur. Kütüphane ve halkevleri ise halkın kültürel hayatını geliştirmek amacıyla kurulmuştur” (Koç, 2013, s. 46). Bu dönemde kültürel ve sanatsal alanda yaşanan gelişmelerde ve toplumun sanat etkinliklerine olan ilgisinin artmasında halkevlerinin rolü büyüktür. Batı kültürünü ve sanatı toplumla tanıştırmak ve sevdirmek amacıyla birçok etkinlik düzenleyen halkevleri, yaygın sanat eğitiminin de yapıldığı yerler olarak o dönemdeki gençler için bir kültür merkezi olma görevine sahip kurumlardır. “Halkı sadece okuryazar yapmanın istenilen ilerleme seviyesine getiremeyeceğini anlayan devlet yöneticileri, halkı sanat yoluyla geliştirmek kültürel anlamda donanımlı duruma getirmek amacını güden halkevlerini kurarak bu amaçlarına ulaşmayı düşünmüşlerdir” (Aysan, 2005, s. 267-282).

Tarihsel süreç içinde ‘milli bir tür’ olarak gelişen Türk halk oyunları geleneğini şekillendiren esas unsur, Atatürk’ün kurduğu ve 1932-1951 yılları arasında faal olan, derleme ve sahneleme çalışmalarıyla bu alandaki uygulamaların temelini oluşturan Halkevleri olmuştur. Halkevleri, halk kültürünün yayılması, derlenip korunması, halkın bilinçlendirilmesi ve günlük hayatta modernleşmeyi getirerek Türkiye’nin çağdaş bir ülke olmasına katkı sağlamış, çalışmalarını devlet ve parti desteği ile sürdürmüş yarı resmi kuruluşlardı. “Türkiye’de yerel oyunları bir araya getirmeye yönelik ilk girişimler Halkevleri (1932-1951) çatısı altında 1930’ların başında başladı. Bilindiği gibi Halkevleri, belli şehirlerde -ve Halkodaları olarak köylerde- hem Cumhuriyet reformlarını yaymayı amaçlayan hem de yerel tarih ve kültür araştırmalarını teşvik eden kurumlardı” (Öztürkmen, a.g.e., s.39). Halkevleri sayesinde halk oyunları belli bir disipline girmiş ve bu konuda birçok teorik çalışma yapılmıştır. Her ilde halk oyunları üzerine uygulamalar yapacak topluluklar kurularak, yerel oyunlarla ilgili derleme çalışmaları sürdürülmüştür.

Halkevleri ile birlikte özellikle yöresel danslar ile ilgili olarak ülke genelinde çalışma ve derlemeler bilimsel bir yola girmiş, kuramsal çalışmalar yapılmış, yöresel oyunlar saptanmış, kayıt altına alınmıştır. Köylerde halkodalarında yapılan çalışmalarda türkülere ve milli oyunlara önemli yer verilmiş her bölge kendi özelliklerinden olan milli havaları ve oyunları canlandırmaya çalışmıştır. Horonlar, barlar, zeybekler, singin ve benzin oyunları bunların başında gelmektedir. Bayramlar, geceler, şenliklerde yer verilen folklor gösterileri ve ekiplerden başarılı olanlar Avrupa’ya gönderilmiştir (Banguoğlu, 1965).

Halkevlerinde düzenlenen etkinlikler, halkın sanat ve kültür hayatına yararlı olması amacıyla civar il ve köylerde de sergilenmiştir.

1930’lara kadar düğün, sünnet, dini bayram ya da yaz şenlikleri gibi etkinliklerde icra edilen yerel oyunlar, kasabadan kasabaya ya da köyden köye değişiklik gösteriyor ve çoğunlukla her kasaba ya da köyün kendi sınırları içinde, öteki köy ve kasabalara açılmaksızın sergileniyordu. Aynı bölgenin farklı köylerinin oyunlarını bir araya getirme girişimi ilk kez Halkevleri çatısı altında başlatıldı. İlk kez sistematik bir biçimde düzenlenen bu oyunlar, önceleri şubat ayında Ankara’da düzenlenen Halkevleri Bayram’ında “milli bir zeminde” sunuluyordu. Yerli halkın oluşturduğu bu amatör gruplar, zamanla yalnızca Ankara’da değil, milli bayramlar ve yerel şenliklerde de gösterilerini sergilemeye, hatta başka şehirlerde de gösteriler yapmaya başladı. Bu süreç, oyun yapılarını oldukça radikal bir biçimde değiştirdi. Yerel oyunlar, doğal ortamlarında sergilendikleri formdan çıkarılarak sahnede temsil edilecek şekilde yeniden yorumlanıyordu. Böylelikle, çeşitli oyun gelenekleri ilk kez birbirine açılmaya başladı. Ülke çapında düzenlenen şenliklerle ve yarışmalarla, büyük şehirlerdeki seyircilerin zihninde bir “Türk halk oyunları repertuarı” yerleşti (Öztürkmen, a.g.e., s.39-40).

Halkevlerinin faaliyette olduğu süre boyunca yapılan çalışmalarda halk müziği ve halk oyunlarına yer verilmiş ve birçok genç bu vesileyle saz çalmayı öğrenmiş, konserler

vererek şenliklere ve gösterilere katılımda bulunmuşlardır. Bu sayede folklorumuz ve özellikle halk oyunları etkinlikleri adına faydalı çalışmalar yapılmış, kırsal bölgelerde icra edilen oyunların kent ortamına taşınarak geniş kitlelere, özellikle halkın genç kesimine ulaşmasına olanak sağlanmıştır.

1941 yılında Halkevlerinde gerçekleştirilen yıldönümü kutlamasında on değişik yöreden halk oyunu ekibi Ankara'ya davet edilmiştir. Programda armonize edilmiş halk şarkıları korusu yer almaktadır. Programda Aşık Veysel de türküleriyle yer almaktadır. Ardından Karadeniz horonları, Mudurnu kaşık oyunlarından örnekler sunulur. Bunları Sivas ve Çorum'un halayları, Peçeneklerin misket dansı ve Ankaralı zeybekler ile kılıç oyunları takip etmektedir (Öztürkmen, 2009, s. 237).

Bu gelişmelerle birlikte Halkevleri Bayramları için bir araya gelen topluluklar, başka grupların gösterilerini izleme fırsatı da yakalamışlardır. Bu durum hem gruplar hem de izleyiciler açısından bir etkileşim ve karşılaştırma olanağı sağlamış ve halk oyunları gösterileri kentli orta sınıf izleyicilere yönelik seyirlik bir hale dönüşmüştür.

Bu faaliyetler sırasında birbirleriyle karşılaşan ekipler daha önce hiç görmedikleri diğer mahalli grupların danslarını icra tarzından etkilenmişlerdir. Seyircilerin oyunlara gösterdiği tepkileri de göz önüne alarak kendi oyunları üzerinde değişiklikler yapmışlardır. Örneğin; kadın erkek ayrı ayrı oynayan gruplar, birlikte oynayan gruplardan etkilenmişlerdir. Ortak oyunları olmamasına rağmen kadınlara erkek oyunları öğreterek kadın-erkek birlikte oynamasını sağlamışlardır. Birbirlerinin yöresel el tutuşmaları, bağırışları, oyun formlarından etkilenmişlerdir (Özbilgin, 2011, s. 35-47).

Topluluklar arası bu görsel ve biçimsel alışveriş, halk oyunları ile ilgili farklı yaklaşımları doğurmuş ve mevcut repertuarı icra ediliş ve sunuş açısından çeşitli değişimlere uğratarak estetik olma ve beğenilme amacı güdülen bir hale gelmesini sağlamıştır. “1940’lı yıllarda gelişen sunum estetiğinin önde gelen unsurları düzen, zerafet ve inceliklerdir. Halkevleri dergilerinde yayımlanan değerlendirme yazılarında, bu niteliklerin yanı sıra oyunların temposu, dramatik anlatım tarzları, kadınlar ve erkekler tarafından ya da karma oynamaları gibi unsurlar öne çıkmaktadır” (Kurt, 2017, s. 35-36).

Halk oyunları sahne uygulamalarının ilk örneklerinden olan Tarcan Zeybeği ile Halkevleri Bayramları uygulamalarını karşılaştıran Öztürkmen, oynanış ve sahneleme teknikleri açısından net bir sürekliliğe dikkat çekmektedir:

Halkevleri çevrelerinde gelişen düzen ve zerafet kaygısı, bir yerde Tarcan’ın zeybek oyunlarını stilize etme yaklaşımına da benzerlik gösteriyordu. Tarcan da grup uyumu, senkronizasyon ve zerafet konularına aşırı derecede hassastı. Ancak Tarcan’ın odaklandığı nokta daha çok bireysel hareketlerdi. Halkevleri Bayramları hakkındaki yazılar ise daha çok grup koreografisinin nasıl olduğu konusuydu [...] (Tarcan’ın) bu icat edilmiş geleneği ayakta kalamasa da, geleneğin temelini attığı uyum, düzen ve incelik düşüncelerinin daha geniş bir kitleye ulaşarak Halkevleri kutlamalarında belli bir yankı bulduğu söylenebilir (Öztürkmen, 2003, s. 141-158).

Halkevlerinin düzenlediği etkinliklerde sergilenen sunumlar, halk oyunlarının sahne sanatları dalı altında uygulanması sürecinin önemli bir rolünü üstlenmiştir. “1932’de kurulan *Halkevleri* bünyesinde de halk oyunu çalışmaları yürütülmüş ve Halkevleri’nin resmi kutlama programları sayesinde, halk oyunu sergileme geleneği belirgin bir sunum şeklini almıştır. 1940’lı yıllarda, tek bir dans gösterisi içinde çeşitli yerel dansların art arda temsil edildiği (daha sonraki yıllarda ‘potpuri’ olarak tanımlanacak olan) gösteri formları ortaya çıkmıştır” (Kurt, 2013, s. 9-22). Bu yaklaşımla birlikte hem sunuş şekilleri hem de bu sunumların değerlendirilmesinde kullanılan ölçütler zaman içinde gelişme göstermiştir. Halk oyunlarının, Türk milli kültürünü ve zenginliğini temsil etme işlevini fazlasıyla yerine getirmesine ve halk oyunlarının derlenmesi ve yayılmasına olanak sağlayan Halkevleri 1950 yılında kapatılmıştır.

Halkevleri faaliyetlerini sürdürürken 1940 yılında açılan Köy Enstitüleri, o dönemde eğitim alanında yaşanan öğretmen eksiği sıkıntısının da etkisiyle köyün ve köylünün bilinçlendirilip köy ile kent arasındaki farkların ortadan kaldırılması amacıyla kurulmuştur. Kurulan enstitülerde öğrenci merkezli eğitimler verilmiş, bu kurumlarda yetişen gençlerin tekrar köylere dönüp görev yapmalarını sağlamıştır.

Köy enstitülerinin kurucusu olarak anılan İsmail Hakkı Tonguç, dönemin İlköğretim Müdürü olarak görev yapmaktaydı. Kendisine, “Köyde Eğitim” programını hayata geçirme yetkisi ve görevi verilmişti. O, yaptığı incelemelerde özellikle köylerde okuma yazma oranının yok denecek kadar az olduğunu ve nüfusun çoğunluğunun yaşadığı köylerde her yönden kalkınmanın olması gerektiği düşüncesiyle ve kendisine verilen bu görev, bu düşüncesini uygulama fırsatı olmuştur (Türkoğlu, 1997, s. 195).

Köy enstitülerinde uygulanan, yaparak ve yaşayarak öğrenme, sanat ve iş sayesinde öğrenme gibi yöntemler ile sanat eğitimi bir yaşam biçimi haline getirilmiş ve öğrencilerin öğrendiklerini ileride kendi öğrencilerine aktarmaları için çaba gösterilmiştir. O dönemde uygulanan tüm bu yöntemlerle, eğitim alan tüm öğrencilerin şarkı-türkü söylemesi, en az bir enstrüman çalabilmesi, nota bilgisine sahip olması, halk oyunları oynaması, resim yapabilmesi amaçlanarak topluma yararlı bireyler haline gelmeleri sağlanmıştır. Sanat eğitiminin bu denli önemli olduğu bu dönemde, halk oyunları fiziksel açıdan beden eğitimi dersi kapsamına girse de aslında kültürel açıdan sanat dersleri kapsamında ele alınmıştır. Halkevlerinden bağımsız olarak Köy enstitüleri de folklor ve halk oyunları alanlarına destek vermiş, halk oyunları ve halk müziği dersleri

zorunlu hale getirilmiştir. Köy enstitülerinde yapılan halk oyunlarını etkinliklerini Mahmut Makal şu şekilde örneklemiştir;

Köy Enstitülerinde günlük yaşam, kalk kampanyasının ala şafak vurmalarıyla başladı. Soğuğu, sıcaklığı, kışı, yazı hep aynıydı. Yataklıklarda canlanma, alanlarda kaynaşma, derken halaya ve türkiye döniştürdü. Mandolin ve akordeon sesleri karşı tepeleri çınlatmaya, bin kişiden oluşan bir halka, hey 23eylerle birlikte tek bir ayak, tek bir kol gibi halay çekmeye çoktan başlamıştır. Ruhun ve bedeninin gerçek eğitimi olan bu coşkulu sürede Sivas ağırlamasından tutun, Tavas kırmasına kadar aklınıza gelebilecek ne kadar oyun varsa, Harmandalıyla, Bengisiyle oynanırdı (Makal, 1990).

Uygulanan bu halk oyunları dersleriyle, öncelikle bulunulan yörenin oyunları, daha sonra ise diğer yörelerin oyunları öğreniliyor ve toplum içinde yaygınlaştırılıyordu. Enstitüler, öğrenilen bu oyunların halk arasında yayılabilmesi için halk oyunları yarışmaları düzenlemiş ve halkın çeşitli yörelerden oyunlar izlemelerini sağlamıştır. Bu etkinliklere ek olarak düzenlenen köy şenliklerinde de oyunlar diğer köylere hatta kentlere kadar ulaşmıştır. Tüm bu sanatsal eğitimleri alan öğrenciler ileride öğretmen olarak gittikleri yerlerde bu bilgilerini halka aktararak bir bütünleşme içerisine girmişlerdir. Ancak Halkevleri gibi Köy enstitüleri de 1954 yılında kapatılmıştır.

1.4. 1950-1980 Yılları Arası Sahne Uygulamaları

Halkevleri ve Köy Enstitülerinin çabalarıyla başlayan halk oyunlarını yayma ve yaşatma çalışmalarının devamında 1950'lerden sonra milli bir oyun repertuarı oluşmuştur. "Ülkenin farklı yörelerine ait yerel oyunlar bir çatı altında toplanıyor ve artık 'Türk halk oyunları' olarak adlandırılıyordu. Halk oyunları etkinliklerinin bütünü ise yaygın olarak 'folklor oynama' şeklinde isimlendirilirdi. Bu oyunların icrası zamanla milli bayramların ya da resmi açılış törenlerinin ayrılmaz bir parçası haline geldi" (Öztürkmen, 2016, s. 40).

1950 yılında Halkevlerinin kapatılmasından sonra halk oyunları ile ilgili önemli çalışmalar ve araştırmalar yapıp bu alana katkı sağlayan başlıca üç ayrı kuruluş olmuştur. Bu kurumlardan ilki 1953 yılında 'Halk Oyunlarını Yaşatma ve Yayma Tesisi'ni kuran Yapı Kredi Bankasıdır.

Halk Oyunlarını Yaşatma ve Yayma Tesisinin amacı Türkiye'deki bütün halk oyunlarını ve ilgili kültür ürünlerini araştırmak, arşivlemek, halk oyunları ile ilgili malzemeleri derlemek ve bunlarla ilgili kişilerden kadrolar kurmak, bunları topluma sunup bütün Türkiye'nin tanınmasına yardımcı olmaktır. 1953 yılından sonra (-ki bu çalışmalar 1967-68lere kadar sürmüştür), Anadolu'nun her yöresinde mahalli ekiplerin kurulmasına, oyunların toplanıp düzenli bir şekilde oynanmasına ve Türkiye'nin her yerinde özellikle

İstanbul'da açık hava tiyatrosu gibi bir mekânda bütün Türkiye'ye tanıtım imkânı sağlamıştır (Ötken N. , 2009).

Halk Oyunlarını Yaşatma ve Yayma Tesisinin kurulmasıyla birlikte, halk oyunları örgütlü ve ciddi anlamda seyirci karşısına çıkmaya başlamış ve bu sayede 1955-1968 yılları arasında halk oyunları bayramları-şenlikleri düzenlenmiştir. Bu kurumun ismi daha sonra 'Türk Halk Oyunlarını Yayma ve Yaşatma Vakfı' olarak değiştirilmiş ve amacı belirli çalışmalar yaparak Türk halk oyunlarını, özellikle Anadolu'dan yapılan orijinal ve geleneksel derlemeler aracılığıyla halka daha iyi sunmak olmuştur.

1950'den sonra halk oyunları üzerine çalışmalar yapan diğer kurum ise 'Türkiye Milli Talebe Federasyonu' dur. O dönemde kültürel açıdan önemli katkılar sağlayan ve üniversite öğrencilerinin temsilcisi olarak görülen bu kurum, 1953-1954 yıllarında ilk kez direkt olarak halk oyunları ile ilgili çalışmalar yapmaya başlamıştır. Türkiye Milli Talebe Federasyonu'nun amacı üniversite öğrencilerinin halk oyunlarına ilgi duymasını sağlayıp, teşvik ederek Türkiye'nin dört bir yanından gelmiş olan öğrencilerin bildiği oyunları diğerlerine öğretmesine ve oyun alışverişi yapılmasına, böylece yöre ayırt etmeksizin her bir öğrencinin tüm oyunları öğrenmesine olanak sağlanmıştır.

Türkiye Milli Talebe Federasyonu Halk oyunları ile ilgili bu çalışmayı başlatırken yaptığı en önemli şey her yöreden gelmiş oyun bilen öğrencileri bir araya toplamaktı. Bu öğrenciler aracılığı ile de diğer üniversite öğrencilerine bu oyunları öğretiyor ve bunları öğretmekle kalmıyor ayrıca bunların topluma sunulması için gösteriler düzenliyordu. Bu çalışmalarda yer almış öğrenciler, üniversiteyi bitirip tekrar memleketlerine döndüğünde, öğrendikleri oyunları kendi memleketlerinde de öğretmeye başlıyorlardı. Böylece bütün Türkiye'yi kucaklayan bir halk oyunları bütünleşmesi sağlanmış oluyordu (Kızmaz, 2013, s. 34).

Bu iki kurumun yanı sıra bu dönemde halk oyunları ile ilgili çalışmalar yapan çeşitli kurumlardan biri de Türkiye Milli Talebe Federasyonundan ayrılan bir grup gencin 1960lı yılların ortalarına doğru kurduğu ve 1964 yılında gelindiğinde 'Türkiye Folklor Kurumu' adını alacak olan Yüksek Tahsil Gençliği Türk Folklor Enstitüsü Kurma Derneğidir. Bu kurum halk oyunlarının toplumu birleştirici ve ortak alanlarda ortak duygularla bütünleştirici özelliğini etkin hale getirmiş, böylece köyden kente göçü de hızlandırarak kent ortamında geleneklerin yaşatılması amacıyla dayanışma veya mahalli dernek faaliyetleri sürdürmüştür. Türk Folklor Kurumu da bu süreç içinde üniversite öğrencilerini bir araya toplayarak ciddi kurumsal çalışmalar yapmış, bu gençlerin halk oyunları alanında araştırmalar yapıp faaliyet göstermelerini hedeflemiştir. Kurumun bu

hedefi doğrultusunda Türk folkloru üzerine arařtırmalar, derleme ve incelemeler yapılarak, Eđitim Bakanlıđı bünyesindeki bilimsel arařtırmalar yapacak olan Milli Folklor Enstitüsüne katkı sađlanmışır. Bu çalışmalarında Türk Dil Kurumu ve Türk Tarih Kurumu ile birlikte faaliyet gösteren Türk Folklor kurumu, halk oyunlarını sergileyerek tanııtıp sevdirecek gruplar oluşturularak halk oyunlarına otantik temeli deđişmemek şartıyla Avrupalı sahne tekniđini de kapsayan düzenlemeler getirmiřtir. “Otantik gösteride mahallindeki gibi, oyunlar seyirciye o mahallin havasında mizansenlerle sunulmaktadır. Bunun örneđi ‘Tozlu Yollar’dır. Koreografik gösteriler ise oyunlar esasa sadık kalmak kaydıyla sahne tekniđinden faydalanılarak seyirciye sunulur” (Şenol, 1993, s. 65).

Türk Folklor Kurumu kurulduđu günden itibaren folklor çatısı altında el sanatları, halk oyunları, halk müziđi vb. halkbilimi dahilinde faaliyet gösteren her türlü alanda çalışmalarını sürdürmüřtür. Kurumun yapmış olduđu çalışmalar, mahalli halk oyunlarının kırsal kesimden şehir merkezlerine, yani halktan aydın kesime giden birleřtirici bir güç olduđunun, özellikle genç kesimi belli bir fikir doğrultusunda ortak bir uğrařta toplamasının en güzel örnekleri olmuřtur. Tozlu Yollar adını verdikleri Türk Halk Oyunları gösterileriyle köy yaşamı ve geleneklerini otantikliklerini korumayla birlikte sahne düzenlemeleri de ekleyerek sergilemiş, köyde öđrenilen ve oynanan halini deđişik uygulamalarla harmanlayarak kent ortamında faaliyet gösteren ekipler oluřturmuşlardır. Türk Folklor Kurumu özellikle İstanbul’da yaptıkları gösterilere turistler için düzenlenen faaliyetleri ve yurtdıřı festivallerinde karřılařtıkları diđer ülkelerin ekipleriyle girdikleri etkileřimleri de ekleyerek daha Avrupalı gösterileri sahnelerle tařımışlardır.

Bu dönemde, kurulmuş olan halk oyunları ekipleri yurt içinde yürüttükleri faaliyetlere ek olarak yurt dıřında düzenlenen uluslararası halk oyunları festivallerine de katılmaya bařlamışlardır. “1950 yılında Muzaffer Sarısözen’in başkanlıđında halk oyunları topluluđu İtalya ve İspanya’ya gitmiřtir. Bu bařlangıç, yani yurt dıřına çıkıř – Türk Halk Oyunlarının yayılması, derneklerimizin çođalması yanında gençler için cazip hale gelmiş, onlar için özendirici bir alan olmuřtur” (Çakır, 2001). Bu yurtdıřı faaliyetinden sonra çeřitli kurumlar farklı yıllar içinde yurtiçinde gerçekeřtirdikleri faaliyetlere yurtdıřında katıldıkları festival ve yarışmalarda gösterdikleri bařarıları da eklemişlerdir. Kurumların bayramlarda, özel günler ve törenlerde sergiledikleri gösterilerle ve turistik amaçlarla düzenlenen fuarlar ve řenlikler gibi etkinliklerde halk

oyunlarının tercih edilmesiyle birlikte halk oyunları daha görünür ve cazip bir hale gelmiştir. “Topluma kendi kültürel değerlerini öğretisi yanında; kişilere yurtiçi ve yurtdışı gezilerde bulunma, arkadaş ve çevre edinme boş zamanlarını değerlendirme ve spor yapma olanağını sağlayışı, halk oyunları etkinliğinin sayabileceğimiz diğer önemli işlevlerinden bazılarıdır” (Erkan S. , 1994, s. 6).

Yapı Kredi bankası ve Türkiye Milli Talebe Federasyonu’nun 1950’ler içinde başlatıp sürdürmüş olduğu bu çalışmalara 1960lı yıllarda Türk Folklor Kurumunun çalışmalarının eklenmesi, halk oyunlarının gelişmesi ve sergilenmesi açısından önemli bir yere sahiptir. Milli Eğitim bakanlığı tarafından 1960 yılında kurulmuş olan Halk Eğitimi Genel Müdürlüğü çeşitli il ve ilçelere Halk Eğitim Merkezleri açmıştır. Bu merkezlerde alan araştırmaları ve derleme çalışmaları yapılmış, bununla birlikte sosyal ve kültürel etkinlikler çatısı altında halk oyunları kursları açılmış ve çeşitli ekipler kurularak faaliyet göstermeleri sağlanmıştır. 1960’lı yıllarda Milli Eğitim Bakanlığı’na bağlı olarak kurulan ve halk kültürü çalışmalarının ilk kez devlet tarafından ele alınmasını sağlayan Milli Folklor Enstitüsü (1966) başta olmak üzere çeşitli kurumların kurulmasına devam edilmesiyle birlikte halk oyunlarını araştırma, yayma ve yaşatma çalışmaları da hızla ilerlemiş ve çeşitli faaliyetler yapılmaya devam edilmiştir.

1.5. 1980 Sonrası Sahne Uygulamaları

Türk halk oyunları yaşanan bu gelişmelerle kültürün bir parçası olma durumunun yanı sıra sanata evrilme sürecine girmiş ve farklı amaçlar içeren sunumlarla kendine daha fazla yer edinmeye başlamıştır. “Çalışma alanı olarak çok boyutlu araştırmalara ve değerlendirmelere konu olan halk danslarının, geleneksel yaşamdaki varlığından estetik yapılandırmalarla sahne dansına hatta şova dönüşümüne, -geleneksel ya da stilize-alternatif biçimlerle uluslararası boyuta ulaşma noktasına kadar olan süreci, toplumda dans kültürüne dair örüntülerin bir parçasıdır” (Aşkar, 2020, s. 103-122). Halk oyunlarının toplum tarafından fark edildiği ve ilginin arttığı bu dönemde, estetik değerlerin yanı sıra rekabet duygusunu barındıran ve yaşatan yarışmalar, görsel açıdan farklı yaklaşımlar getiren Devlet Halk Dansları Topluluğu ve özellikle yurt içi ve yurt dışı festivallerine katılımlarıyla halk oyunları sahneleme uygulamalarına yeni soluklar

getiren dernek, kulüp, kurum ve kuruluşlar gibi yeni oluşumların bu sürece etkisi oldukça fazla olmuştur.

1.5.1. Yarışmalar

Çeşitli kurum ve kuruluşların halk oyunları konusunda yapmış olduğu birçok çalışma bu alanda farklı gelişimlerin yaşanmasına olanak sağlamıştır. O dönemin gazete ve dergilerinin, bu kuruluşların gerek yurtiçi gerekse yurtdışı faaliyet ve başarılarından bahsetmesiyle birlikte halk oyunları daha da görünür hale gelmiş ve bu etkinliklere katılabilmek için kuruluşlar arasında bir rekabet oluşmuştur. Bu rekabetin bir diğer sebebi ise o dönemde Türkiye’de düzenlenen yarışmalar olmuştur.

Kurumsal olarak devam ettirilen halk oyunu faaliyetlerinin üzerindeki devlet tekeli bu dönemde kırılmış ve özel kurumların sponsor olmalarıyla gerçekleştirilen etkinlikler ön plana çıkmaya başlamıştır. Örneğin; 1954 yılında Yapı Kredi Bankası, 10. Kuruluş yıldönümü vesilesiyle Türkiye Gazeteciler Cemiyeti ile birlikte, toplumu halk oyunlarına teşvik etme ve onlara halk oyunlarını sunma ve tanıtmaya amacıyla bir Halk Oyunları Yarışması düzenlemiştir.

Eylül 1954 yılında gerçekleştirilen yarışma için ülke genelinde yarışmaya katılacak ekiplerin ön elemeleri yapılmıştır. Adana, Adapazarı, Artvin, Aydın, Balıkesir, Bolu, Çorum, Diyarbakır, Elazığ, Erzurum, Gaziantep, İzmir, Kars, Kastamonu, Konya, Ödemiş, Rize, Sivas, Trabzon, Urfa illerinde yapılan ön eleme sonunda seçilen ekipler İstanbul’da yarışmaya hak kazanmıştır. İstanbul Açık hava Tiyatrosu’nda 10-12 Eylül 1954 tarihleri arasında gerçekleştirilen yarışmalarda dereceye girenlere çeşitli para ödülleri verilmiş, yarışma hasılatı Gazeteciler Cemiyetine bağışlanmıştır (Özbilgin, 2013).

Zaman içinde kurum ve kuruluşların sayısının artmasıyla düzenlenen yarışmaların da sayısında bir artış olmuştur. Halk oyunları gösteri ve faaliyetleri lise ve üniversite öğrencilerinin öncelikli etkinlikleri arasına girmiş ve bu sebeple çeşitli yarışmaların düzenlenmesine vesile olmuştur. 1967 yılında halk oyunları yarışmalarının Turizm ve Tanıtma Bakanlığı tarafından tekrar başlatılmış olması önemli bir adım olmuştur. Yapı ve Kredi Bankasının düzenlemiş olduğu halk oyunları yarışmasından sonra 1960ların sonlarına doğru başlayıp birkaç yıl süren ve İstanbul’da büyük ilgi gören Marmara Bölgesi ilkokullar arası Türk Ticaret Bankası halk oyunları yarışması düzenlenmiştir. Bu gelişmeleri takiben 1969 yılında Milliyet Gazetesinde yayınlanan bir ilan ile Türkiye’de ilk kez lise ve dengi okullar arasında bir halk oyunları yarışması duyurusu yapılmış ve

bununla ilgili alıřmalara bařlanmıřtır. Bu ilan sonucu ilk yarıřma 1970 yılında dzenlenmiř ve sonrasında tm Trkiye genelinde tekrarlanmıřtır. Bu yarıřmanın eleme faaliyetleri kısmı byk kentlerde, final yarıřmaları ise İstanbul’da dzenlenmiřtir. Bu yarıřmaları Milliyet gazetesinin yani bir medya kuruluřunun dzenliyor oluřu toplum zerinde nemli bir etki yaratmıřtır.

Yaratılan bu heyecan ierisinde Milliyet gazetesi hemen hemen tm yarıřmalar srecinde halk oyunları konusunda bařlıklar atmıř ve konusu tamamen halk oyunları ile ilgili ilave gazeteler ıkarmıřtır. Milliyet gazetesinin bu ilgisi sayesinde birdenbire lkede, Anadolu’nun her tarafında halk oyunlarına karřı ortaokul, lise ve niversiteler seviyesinde ocukların ve genlerin katılımları bařlamıř ve genlerin ailelerine de intikal etmiřtir (tken N. , 2009).

Tm bunlara ek olarak Milliyet gazetesinin dzenlediėi bu yarıřmaların dzenlenen diėer yarıřmalardan nemli bir farkı vardı. “Bugne kadar yapılan tm halk dansları yarıřmalarından farklı olarak Milliyet Gazetesi yarıřmalarında ekipler bir tez hazırlamak zorundaydı. Oyun hikayelerinden kostmlere, mziklerden figrlere kadar her řey bu tezlerde yazılır ve jriye sunulurdu. Bu tezler ok nemsenir ve ayrıca deėerlendirilip puanlanırdı” (tken & Kızmaz, 2014, s. 929-947). Milliyet gazetesinin dzenlediėi bu yarıřmaların bir katkısı da halk oyunları alanında faaliyet gsteren kiři ve kuruluřları uzun sreler boyunca bir araya getirmesi ve nemli bir buluřma noktası olmasıdır. 1978 yılında ise Genlik ve Spor Bakanlıėı, dernekler, kurum ve kuruluřlar ve hatta niversitelerarası halk oyunları yarıřmaları dzenlemiřtir. İlerleyen dnemlerde de Milli Eėitim Bakanlıėı, Genlik ve Spor Genel Mdrlė, Turizm ve Tanıtma Bakanlıėı ve Kltr Bakanlıėı halk oyunları dalında yarıřmalar yapmaya devam eden kuruluřlar olmuřlardır. 1987 yılından bu yana her yıl Temmuz ayında Bursa Bykřehir Belediyesi Kltr ve Sosyal İřler Dairesi bařkanlıėı tarafından dzenlenen Uluslararası Altın Karagz Halk Dansları Yarıřmasına ortalama 20 lkeden eřitli topluluklar konuk edilmektedir. 1990lı yılların bařlarına gelindiėinde eřitli kurumlar ortaklařa yarıřmalar dzenlemeye bařlamıř ve bu faaliyetlerini yıllarca srdrmřlerdir. 1994 yılında Kltr ve Turizm Bakanlıėının bir kurumu olan Gzel Sanatlar Mdrlė ve Sabancı Vakfı’nın iř birliėi ile gerekleřtirilmeye bařlanan Vaksa Halk Dansları yarıřmaları, halk oyunlarının geleneksel yapısını dzenlemeli ve otantik sunumlara dnřtrerek yayılmasını ve daha grnr hale gelmesini saėlamıřtır. Vaksa Halk Dansları yarıřmaları 20 yıl boyunca her yıl dzenli olarak yapılmıř ve 2012’de yarıřmada nceki yıllarda

birinci olan ekiplerin katıldığı 20. Yıl finali ile son bulmuştur. Başbakanlık Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü bünyesinde 2001 yılında kurulmuş olan Türk Halk Oyunları Federasyonu da günümüzde hala devam etmekte olan dernek ve kulüpler arası gerçekleşen mahalli, geleneksel, düzenlemeli, komple nitelikli ve proje dallarında yarışmalar düzenlemektedir. Tüm bu yarışmaların kendi içlerinde değişiklikler gösteren koşul ve kurallarının bulunması farklı rekabet ortamları yaratmıştır. Yapılan bu yarışmalar dönemler içinde birçok bakanlığın faaliyet alanına girerek çalışmalarını sürdürmüştür.

Konu bağlamında bakacak olursak; kurum ve kuruluşların düzenlemiş olduğu bu yarışmaların halk oyunlarının sahne uygulamalarına farklı bir boyut kazandırdığını söylemek mümkündür.

1.5.2. Devlet Halk Dansları Topluluğu

1900lü yılların ortalarına doğru gelindiğinde halk danslarına olan ilginin artmasıyla bu alanda yapılan devlet çalışmaları da yoğunluk kazanmıştır. Bu dönemde birçok ülkede ulusal halk dansı toplulukları kurulmaya başlamış ve bu yolla farklı sahneleme anlayışları geliştirilmiştir. Bu topluluklardan biri de sahneleme estetiğinin öncüsü olarak kabul edilen Igor Moiseyev'in 1937 yılında kurmuş olduğu Moiseyev Dans Topluluğu'dur. Bu topluluğun sahneleme anlayışının temeli geleneksel dansları stilize bir hale getirerek, kalabalık bir oyuncu topluluğuyla uygulaması ve birlik-beraberliğin önem kazanması üzerine kurulmuştur. Moiseyev Dans Topluluğu'nun uyguladığı bu sahneleme anlayışı diğer ülkelerdeki dans topluluklarına model olmuş ve örnek alınmasını sağlamıştır. Bu akımdan etkilenmiş olan ve geleneksel oyunları modern bir yaklaşımla sahneleme amacıyla kurulmuş olan Devlet Halk Dansları Topluluğu hakkında, Sovyetler Birliği, Hırvatistan, Yunanistan ve Türkiye gibi ülkelerde kurulan bu topluluklarla ilgili çalışmalar yapan Anthony Shay, "Türkiye'de kurulmuş olan Devlet Halk Dansları Topluluğu bu büyük devlet topluluklarının sonuncusudur -en yakın tarihte kurulmuş olanıdır" (Shay, 2002, s. 193) şeklinde bilgiler vermektedir.

1973 yılında Turizm ve Tanıtma Bakanlığı aracılığıyla bilim adamları bir araya gelerek, kuruluşlardan ilgili kişiler ve folklor uzmanlarıyla çalışmalarda bulunup Turizm ve Tanıtma Bakanlığı'na 'Devlet Halk Dansları Topluluğu' kurulması yönünde bir öneri

sunmuşlardır. Bu öneri bakanlık tarafından 3 Haziran 1974 tarihinde kabul edilerek, inceleme ve hazırlık faaliyetlerinin yürütülmesinin yolunu açmıştır. 17 Mart 1975 tarihinde topluluk resmen kurulmuş ve 19 Mart 1975 tarihinde bir sınav düzenlenerek stajyer dansçılar alınmasıyla halk oyunları faaliyetlerine başlamıştır.

İlk kez devlet tarafından bu kadar ciddi bir şekilde ele alınan halk oyunlarımızı icra edecek bu profesyonel topluluğun ilk temsili 7-13 Mayıs 1976 tarihleri arasında Ankara Büyük Tiyatro’da gerçekleşmiştir. Geleneksel oyunlarımızı modern sahne anlayışıyla tanıtmak amacıyla kurulan bu topluluk, sahne üzerinde yaptığı kurgu ve düzenlemelerle amatör kuruluşlara örnek teşkil etmiştir. Halk oyunlarını, öz değerlerinden ayırmayarak çağdaş sanat anlayışıyla yorumlayıp uygulamak, Türkiye’nin kültürel ve folklorik değerlerini tanıtmak ve bu yolla içe dönük turizm hareketliliğini arttırarak genel bir tanıtım yapılmasına katkıda bulunmak amacıyla faaliyetlerini sürdürmüştür. Geleneksel kültürünü doğru bir şekilde tanıtabilmeyi amaçlayan topluluk halk danslarının, müziğinin ve giysilerinin özüne bağlı kalarak yeni sahne düzenleri ve anlayışı konusunda yeni bir soluk getirmiştir. Böylece alışıla gelmiş sahneleme anlayışlarının dışında farklı yaklaşımlar denenmiş ve halk oyunlarının sahnelenmesi farklı bir boyuta taşınmıştır. Türk halk oyunlarına ait tüm çizgileri, renkleri ve ince ayrıntıları itina ile sahneye taşıyan topluluğun repertuvarına zamanla değişik yörelerden dans örnekleri eklenerek bu yenilikler devam ettirilmiştir. Dernek ve kulüpler gibi yeni oluşumlar, Devlet Halk Dansları Topluluğu’nun bu anlayışı benimseyerek uyguladığı tüm sahneleme çalışmalarını takip etmiş ve kendi sahneleme anlayışlarını yeniden düzenleyerek bu akımı benimsemeye başlamışlardır. Bu anlayış, düzenlenen yarışmalarda sergilenen sahneleme uygulamalarına da yansımış ve etkisini gün geçtikçe görünür hale getirmiştir.

Tüm bunlara ek olarak Devlet Halk Dansları Topluluğu yurt içinde göstermiş olduğu faaliyetlerin yanı sıra yaklaşık 55 farklı ülkede temsiller gerçekleştirmiş ve halk oyunlarımızı yurt dışında tanıtmaya misyonunu da gerçekleştirmiştir. İlk resmi halk oyunları topluluğu olarak kurulan ‘Devlet Halk Oyunları Topluluğu’ nun ismi daha sonra ‘Devlet Halk Dansları Topluluğu’ olarak değiştirilmiştir.

1.5.3. Dernek ve Kulüplerin Faaliyetleri

Halkevlerinin kapatılmasıyla sekteye uğrayan halk oyunları çalışmaları ülke genelinde hemen hemen her bölgede bu alana gönül vermiş kişiler tarafından ‘dernekler’ çatısı altında toplanmış ve önemli çalışmalara imza atmışlardır. Aynı dönemde kırsal bölgelerden kente doğru yaşanan göç hareketleriyle birlikte halk oyunları faaliyetleri de doğrudan şehir merkezlerine taşınmıştır. Özellikle genç kesim İzmir, İstanbul ve Ankara’ya göç ederek kırsal kesimde icra ettikleri kendi danslarını kent ortamında sergilemeye başlamışlardır. Kentlerde kurulan halk oyunları dernekleri yurtiçinde ve yurtdışında Türk kültürünü tanıtmayı ve turizme katkıda bulunmayı hedefleyerek bu yönde çalışmalar sürdürmüşlerdir. Bu çalışmalarla birlikte yurtiçinde düzenlenen ilk festival, 1935 yılında Atatürk huzurunda İstanbul’da düzenlenen ve ülkenin her yerinden gelen halk oyunları ekipleri ile Balkan ülkelerinin katıldığı Beylerbeyi Balkan Festivalidir.

Türkiye’de ilk Milletlerarası halk oyunları festivali, 1935 yılı Eylül ayının başında yapıldı. Beylerbeyi Sarayı’nda düzenlenen ve Balkan ülkeleri halk oyunları topluluklarının iştirak ettiği festivalin II. ‘si yine İstanbul’da 1936 yılının Ağustos ayında yapıldı. Birinci Festivale, THO topluluklarının yanı sıra Arnavutluk, Bulgaristan, Romanya ve Yunanistan halk oyunları ekipleri katıldı. Halk oyunları ekiplerinin geniş çaplı bir gösteri organizasyonu Türk Milli Oyunlarını Derleme ve Yayma Derneği tarafından 1946 yılında Ankara’da gerçekleştirildi (Ünal, 1995, s. 3).

Bu gelişmelerin yanı sıra Türk halk oyunları ekiplerinin dış ülkelerdeki uluslararası festivallere katılması 1949-1950 yıllarına denk gelmektedir. Muzaffer Sarısözen’in yönetimindeki ekipler İtalya ve İspanya’ya gönderilmiştir.

1949 yılında Venedik’te yapılacak olan Uluslararası Halk Dansları Yarışması’na Türkiye’den bir ekip istenir. Hiçbir şehirde uluslararası düzeyde Türkiye’yi temsil edebilecek bir ekip yoktur. Sadece İhsan Ertugay yönetimindeki Halkevi ekibi vardır. Türkiye’yi Venedik’te Erzurum Bar Ekibi ve Kastamonulu davulcu Karayılan’ın temsil etmesine karar verilir. Ekibimiz Muzaffer Sarısözen başkanlığında Venedik’e gider. Ahmet Adnan Saygun da gözlemci olarak katılır. Burada uluslararası büyük jüri tarafından değerlendirilen yarışma sonucu 22 milletten 43 grup arasından “Erzurum Bar Ekibi ve Karayılan” birinciliğe layık görülür (Çağlar, 2020).

1949 yılında Türkiye’yi yurtdışında ilk kez tanıtan İhsan Ertugay yönetimindeki Erzurum Bar ekibi, gelen davetler üzerine 1952 yılında İspanya’ya, 1953 yılında Milli Eğitim Bakanlığı’nın görevlendirmesiyle Fransa’ya, 1954 yılında ise Almanya’ya giderek düzenlenen festival ve yarışmalara katılıp çeşitli temsiller gerçekleştirmiştir. Ancak bu ekip 1950 yılında Halkevlerinin kapatılmasıyla birlikte gösterdiği üstün

başarılar ve faaliyetlere rağmen herhangi bir kurumla bağı kalmadığı için büyük sıkıntılar yaşamıştır. Bunun üzerine İhsan Ertugay 1954 yılında ‘Erzurum Halk Oyunları Halk Türküleri Derneği’ni kurmuş ve ilk kez bir halk oyunları ekibi bir dernek çatısı altında çalışmalarını sürdürmeye başlamıştır. Bu derneğin akabinde üç büyük şehirde kurulan ilk halk oyunları dernekleri ise Türkiye Folklor Araştırma Kurumu (Ankara, 1958), Yüksek Tahsil Gençliği Türk Folklor Enstitüsü Kurma Derneği (İstanbul, 1964), İzmir Turizm Folklor Derneği (İzmir, 1969)’dir.

Dernek ve kuruluşların artmasıyla birlikte gerek yurtiçi gerekse yurtdışında düzenlenen halk oyunları festivallerine katılımlar da artarak gerçekleşmiştir. 1958 yılında Turizm Bakanlığı Bursa Kılıç-Kalkan, Gaziantep ve Erzurum yörelerini oynayabilen üç yerel ekibi yurtdışına göndermiş, aynı yıl içinde Türkiye Milli Talebe Federasyonu ekibi de Strasbourg kentinde düzenlenen bir festivale katılmıştır. 1960 yılına gelindiğinde bir ilk daha yaşanmış ve Türkiye’yi temsil etmesi için seçilmiş olan Trabzon, Bursa Cenk ekibi, Elazığ ve Gaziantep gibi mahalli ekipler İngiltere’de düzenlenen Llangollen Uluslararası Halk Oyunları yarışmasına katılarak Türkiye’ye birincilik ve üçüncülük tecrübesini yaşatmışlardır. Tüm bu yaşanan gelişmelerle birlikte 1960’ların başlarında Türkiye’de de festivaller daha sık düzenlenmeye başlamış, hatta bu dönemde yabancı turistler için özel halk oyunları gösterileri yapılmıştır. “1964 yılında Yüksek Tahsil Gençliği Türk Folklor Enstitüsü Kurma Derneği olarak kurulan, 1966’da Milli Folklor Enstitüsü’nün kurulmasıyla birlikte Türk Folklor Kurumu adını alan topluluk, 1967’de İstanbul’daki kendi mekânında turist matinelere düzenlemeye başlamıştır” (Kurt, 2017, s. 41).

Çeşitli etkinliklerin düzenlenmeye başladığı bu süreçte en önemli nokta yurtiçinde düzenlenen yarışmalar ve festivaller olmuştur. Dönemin kurumlarının düzenlediği bu etkinliklere en büyük örnek olarak Yapı Kredi Bankası’nın 1953 yılında kurmuş olduğu Türk Halk Oyunlarını Yaşatma ve Yayma Tesisi’nin düzenlediği ve 1970 yılına kadar sürmüş olan ‘Halk Oyunları Bayramları’ gösterilebilir. 1960lı yılların halk oyunları ile ilgili, düzenlenen bu bayramlarla birlikte İstanbul başta olmak üzere tüm Türkiye’de halk oyunları alanında festival kültürünün tanınır hale geldiği ve düzenlenen bu festivallerin yerinin çok büyük olduğu söylenebilir. Türk Halk Oyunlarını Yaşatma ve Yayma Tesisi’nin düzenlemiş olduğu Halk Oyunları Bayramları’nda Türkiye’nin her

bölgesinden İstanbul'a gelmiş olan ekipler 10 güne yakın süren bu festivallerde gösterilerini sergileyip, sosyalleşme ortamında çeşitli etkileşimler yaşamışlardır. Düzenlenen bu bayramların ilk 10'unun programlarını Sadi Yaver Ataman şu şekilde aktarmıştır;

Bayram	Tarih	Katılan Ekipler
Yapı Kredi Bankası'nın 10'uncu kuruluş yılı münasebetiyle düzenlenen Halkoyunları Bayramı. (Bu program memleketimizde ilk ke düzenlenen geniş çapta halkoyunları yarışması niteliğini taşımaktadır.)	10-11-12 Eylül 1954	Adana-Adapazarı-Artvin-Aydın-Balıkesir-Bergama-Bursa-Çorum-Diyarbakır-Elazığ-Erzurum-G.Antep-Hatay-İzmir-Kars-Kastamonu-Konya-Ödemiş-Sivas-Trabzon-Urfa-İstanbul
1.Halkoyunları Bayramı (Açık Hava Tiyatrosu'nda)	1-14 Eylül 1955 1-7 Eylül ve 4 Eylül günleri. İkinci hasta 8-14 Eylül.	Adana-Balıkesir-Burdur-Bursa-Çorum-Diyarbakır-Erzurum(kadın-erkek)-G.Antep
2.Halkoyunları Bayramı (Açık Hava Tiyatrosu'nda)	1.Program: 19-23 Temmuz 1956 2.Program: 24-29 Temmuz 1956	Balıkesir-Bursa-Çorum-Eğir-Elazığ-Erzurum(kadın-erkek)-G.Antep-Giresun-Türkistan-Kırım-Kars(kadın-erkek)-Kastamonu-Kırklareli-Konya-Siirt-Sivas-Trabzon
3.Halkoyunları Bayramı	27 Haziran-5 Temmuz 1957	Kars-Antalya-Van-Muğla-Kastamonu-Bodrum-Silifke(Koyunlar köyü)-Eğir-Burdur(Aziziye)-Kırklareli
4.Halkoyunları Bayramı	22-31 Temmuz 1960	Ankara-Balıkesir-Konya(Bozkır)-Erzurum-G.Antep-İnebolu-Kırklareli-Muş-Sivas-Yozgat-Trabzon
5.Halkoyunları Bayramı	21-30 Temmuz 1961	Artvin-Bitlis-Bolu-Denizli-Eskişehir-Balıkesir-Kayseri-Sakarya-Silifke-Sivas-Trabzon
6.Halkoyunları Bayramı	27 Temmuz-5 Ağustos 1962	Erzurum(kadın-erkek)-Çorum(kadın-erkek)-Elazığ(kadın-erkek)-Tokat(kadın-erkek)-Balıkesir(Pamukçu Köyü)-Yunanistan(Lykion Elinidon Ekibi)-Yugoslavya(Üsküp-Valdo Tasevski Ekibi)-Bursa-Sivas(kadın-erkek)-Silifke-Kemaliye(Tuğlu Köyü)-Sakarya(Akyazı)
7.Halkoyunları Bayramı (Yapı ve Kredi Bankası'nın 20. Yıldönümü münasebetiyle)	18-23 ve 26-31 Ağustos 1964	Hindistan-Yugoslavya-Erzurum(kadın-erkek)-Burdur(Aziziye)-Artvin-Balıkesir(İsmailiye Köyü)-Elazığ-Sivas(kadın-erkek)-Kırklareli-Tokat(Leveke Köyü)-Vakıfkebir-Ankara-G.Antep(kadın-erkek)-Bitlis-Kars(kadın-erkek)-Balıkesir(Pamukçu Köyü)-Çorum(kadın-erkek)-Bursa-Eğir(kadın-erkek)-Silifke
8.Halkoyunları Bayramı	1-10 Temmuz 1966	Urfa(kadın-erkek)-Safranbolu-Silifke(kadın-erkek)-Bitlis(kadın-

		erkek)-Çankırı(Eldivan)-Edirne(kadın-erkek)-Kastamonu-Elazığ(kadın-erkek)-Muş-Silifke-Kırıtl Köyü(Türkmen Ekibi kadın-erkek)-Çankırı(Şabanözü)-Çankırı(Eskipazar)
9.Halkoyunları Bayramı	20-29 Haziran 1969 29 Haziran Pazar Matine	1.Program: Balıkesir(Türkali Köyü kadın-erkek)-Sivas(kadın-erkek)-Maraş(Merkez)-Maraş(Göksun)-Eskişehir(kadın-erkek) 2.Program: Ağrı(kadın-erkek)-Edirne(kadın-erkek)-Malatya(kadın-erkek)-Kırşehir(kadın-erkek)-Muş
10.Halkoyunları Bayramı (Yapı ve Kredi Bankası'nın 25. Yıldönümü münasebetiyle)	15-24 Ağustos 1969	1.Program: Bergama(kadın-erkek)-Kemaliye(kadın-erkek)-Artvin(kadın-erkek)-Diyarbakır-İzmit 2.Program: Yozgat(kadın ekibi)-Çorum(kadın-erkek)-Tekirdağ-Van(kadın-erkek)-Kars(kadın-erkek)

Tablo 1: Halk Oyunları Bayramları Program Özetleri (Ataman, 1975, s. 158).

1964 yılından önce kurulmuş olan dernekler mahalli dernekler şeklinde faal olmuş ve yalnızca kendi mahalli oyunları ile ilgilenmiş ve etkinliklerini sürdürmüşlerdir. Türkiye’de ülkeyi içine alan ve çeşitli yörelerden halk oyunları ile ilgilenilen dernekler 1964-1965 yıllarından sonra kurulmaya başlanmıştır. 1970’li yıllara gelindiğinde ise halk oyunları yarışmalarının artmasıyla birlikte folklorda yeni bir kurumsallaşma süreci başlamıştır. Bu yıllarda bağımsız olarak kurulan ve ‘Folklor Dernekleri’ adı verilen özel halk oyunları derneklerinin sayısının hızla arttığı ve bu derneklerin bazılarının oyunlarını geleneksel çizgilerde sergilerken bazılarının ise Devlet Halk Dansları Topluluğundan etkilenecek daha modern çizgiler uyguladıkları görülmektedir. Bu dernekler genellikle halk oyunlarının sosyal tarafından faydalanma ve özellikle muhafazakâr kesimden gelip kendi kökeninden olan diğer gençlerle kent ortamında bir bağlantı kurabilme imkanı sağladığı için ilgi çekici olmuştur. Gençler için halk oyunları derneklerinin faaliyetleri, uzun süreler boyunca yapılan kızlı erkekli çalışmalar sonunda ilk kez sahne deneyimi heyecanını tattırması ve birlikte gerek yurtiçi gerek yurtdışında sahne deneyimleri yaşamalarına ortam sağlaması açısından belli bir çekiciliğe sahiptir.

1970’lerde derneklerde faaliyet gösteren dansçılar artık kalıplaşmış ve yerleşmiş bir repertuarı uyguluyordu ve bu yerleşik repertuarın oluşmasında iki etmen vardı. Bunlardan ilki, büyük kısmının Halkevleri döneminde oluşmuş olduğu ve o dönemde

kurulan kuruluşlar tarafından gerçekleştirilen şenliklerde özellikle İstanbul ve Ankara’da bulunan elit kesim tarafından kabul edilmiş oyunlardan oluşuyordu. İkinci etmen ise daha yeniydi ve 1970’lerden sonra gelişip büyüyen halk oyunları ortamında, dernek idarecilerinin ya da öğretmenlerinin farklılaşmak adına repertuvarlarını çeşitlendirmek ve değişik sahneleme teknikleri kullanarak farklı stiller yaratmaya çalışmak adına yaptıkları derleme çalışmaları sonucu elde edilmiş oyunlardan oluşmaktaydı. “Görsel olarak daha çarpıcı olan oyunlar için artan talep zamanla bu ana repertuvara eklendi. 1970’lerde Diyarbakır oyunları, 1980’lerde Afyon-Dinar ve Bolu oyunları en gözde oyunlar haline geldi. Bu noktada devreye giren ‘sahne düzeni’ne artan ilgi, sahnede daha dinamik bir sunumu gündeme getirdi” (Öztürkmen, 2003, s. 141-158).

Hocalar, yeni oluşan halk oyunu piyasasının taleplerinin baskısı altındaydılar. İzleyicileri, okul idarecilerini, dernek yöneticilerini ve jürileri etkilemek için yeni buluşların peşindeydiler. Keşfedilmemiş oyunları gün ışığına çıkarma dönemi, birkaç istisna dışında (Bolu ve Afyon-Dinar oyunlarında olduğu gibi) geride kalmıştı. Artık tek yol var olan repertuvar içinde farklılık yaratarak izleyicileri etkilemek ve oyunları daha seyirlik bir hale getirmektir (a.g.e.).

1970’lerde halk oyunları faaliyetleri tüm gelişmeleriyle birlikte kent ortamının yeni eğlence şekli haline gelmiştir. Bu dönemde halk oyunları olgusu, geçmişte yaşanmış örnekleri gibi milli bir değer icat etmek amacıyla değil tarihsel gelişimi itibarıyla ulusal nitelik taşıyan sanatsal bir faaliyet olarak kabul edilmiştir. Bu gelişmeyle birlikte 1940’lı yıllar ve sonrasında seyirci potansiyelini sağlayan devlet görevlileri ve idarecilerinin aksine, 1970’li yılların kentli seyircisi halk oyunları faaliyetlerini tüketim ve zevk amaçlı sunulan bir eğlence biçimi olarak kabul etmiştir. Bu sebeple oynanan oyunların ne şekilde sahneye getirildiği ve sunuluş biçimi beğeni olgusu açısından belirleyici bir hale gelmiştir. Hızlı yapılan ayak hareketleri, beğeni oranı yüksek olabilecek ezgi ve ritimlerin kullanılması, yaşamın içinden alınan dramatik öğelerin işlenmesi ve sahne üzerindeki oyuncu sayılarının fazla tutulması ortaya çıkan bu beğeni kriterlerinin temelini oluşturmaktaydı.

Dolayısıyla, sahne düzenlemesi, mevcut halk oyunu pratiğine yeni bir soluk getirmenin en iyi yöntemi olarak öne çıktı. Hocalara ve oyunculara eski hareketleri değiştirmeksizin yenilik yapma kapısını açtı. Yine de, oyuna dinamik bir nitelik katılsa da, sahne düzeninde de yaratıcılık kısıtlıydı; sonuçta, bir ekibin sahne üzerinde oluşturabileceği şekil sayısının bir sınırı vardı. Her yeni düzenlemede sahne üzerinde oluşturulacak olan geometrik şekiller yine daire, üçgen, çapraz veya kavisli formlardı. Sahne düzenlemesi, halk oyunu gösterilerini aynı zamanda kapalı bir salonda icra edilebilen popüler bir sanat ve eğlence biçimine dönüştürüyordu (a.g.e.).

Halk oyunları kent ortamına taşındıktan sonra köyde ve kentte oynanan oyunlar arasındaki uygulanış amacının kaçınılmaz farkından ötürü doğal değişimler meydana gelmiştir. Kent ortamında sahne üzerinde oynanan oyunlar estetik anlayışla birlikte beğendirme ve eğlence amacıyla yapıldığından doğal ortamındaki halinden uzaklaşmıştır. Oyunlar köyde oynandığı gibi derlenip, yöresel şekliyle sunulmaya çalışılsa da belirli sahne kuralları içinde, sahneye koyan kişinin estetik algısına uygun şekilde sergilenmeye başlamış ve sahne üzerine çıkmanın gerekliliği olan kurallara uyum sağlamak durumunda kalmıştır.

Halk oyunlarının, kültürün bir parçası olma özelliğinin yanı sıra zaman içinde bayramlar, yarışmalar, festivaller gibi ortamlarda uygulanmasıyla popüler hale gelmiş olması, 20. Yüzyılda sahne sanatlarının önemli bir parçası konumuna gelerek belli bir eğitim ve birikim ihtiyacı doğurmuştur. Bu ihtiyaçların karşılanabilmesi için halk oyunlarının akademik açıdan değerlendirilmesi bağlamında 1984 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi bünyesindeki Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı'nda Türk Halk Oyunları Bölümü açılmıştır. Ardından 1988 yılında Gaziantep Üniversitesi, 1989 yılında Ege Üniversitesi ve sonraki yıllarda Sakarya Üniversitesi, Giresun Üniversitesi, Kafkas Üniversitesi, Dicle Üniversitesi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi ve Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Devlet Konservatuvarlarında Türk Halk Oyunları Bölümleri kurulmuştur.

1.6. Sahne Uygulamalarının Geleneksel Danslar Üzerine Etkisi

Türk halk oyunlarının uygulanması alanındaki değişimlerde geçiş dönemi olan 1950-1980 yılları arasındaki süreçte Türkiye dışı açılımlar yaparak modernleşmiş ve bu yeni süreç 'eski-yeni', 'geleneksel-modern' gibi ikilikler doğurmuştur. Yaşanan bu ikilemler çeşitli tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Geleneksel-modern ikilemini yaşayan geçiş sürecindeki toplumlarda, kendini geleneksel olarak tanımlayan kişi ya da kurumların modernleşmeye karşı durması çeşitli engeller doğurmuştur. Geleneksel değerleri korumak isteyen kesim için modernleşme geliştikçe gelenek geride kalmaktadır. "Dönemin halk danslarına yönelik farklı söylemleri temsil eden dergileri ile alanın söylem kurucu kesimlerinin katıldığı sempozyumlardaki bildiriler incelendiğinde, yöresel oyunların dönüşümüne yönelik kaygıların sıklıkla telaffuz edildiği görülmektedir.

Değişime yönelik olumsuz tepkilerde, ‘otantik’ oyunların ‘bozulduğu’, hatta ‘yozlaştığı’ ifade edilmektedir” (Kurt, a.g.e., s. 62).

Modernleşme sürecinin yanı sıra bu dönemde yaşanan turizm göçleri, çok partili dönem etkileri, başka görüşlerin ortaya çıkmış olması gibi etkenler de halk oyunları üzerinde belirgin roller oynamıştır. En büyük etkenlerden biri olan göçün yanı sıra köyden kente davet edilen ekipler özgün oyun formlarıyla tanışmış ve geleneksel oyun formlarının bu anlayıştan etkilenmesinin önüne geçilememiştir. 1950’lerden sonra geleneksel oyunlar, geleneksel olmayan ortamlarda sergilenmeye başlamış ve toplumsal etkileşimle birlikte değişim de yaşanmıştır.

1970’lerde ise halk oyunlarının özel kurumlar dışında ilkokullardan üniversitelere kadar en ilgi çekici sosyal faaliyet haline gelmiş olması, kent ortamında yapılan etkinlikleri yoğunlaştırmış ve bu etkiyle birlikte halk oyunlarının yapısında ve icrasında büyük değişimler gözlemlenmiştir. Yaşanan ilk değişim, geleneksel dansların sahne düzeniyle ilgili daireler, düz ya da diyagonal çizgiler, çarklar gibi şekillerin grup halinde yapılması sonucu gelenekler arasında tür ayrımının gölgede kalmasıyla başlamıştır. Bu değişimin başlıca nedeni ise dansçıların gösteri sırasında geleneksel oyunun adımlarına değil gösterilen sahne düzeni içinde değişen yerlerine odaklanmasına öncelik vermesiyle ilişkilendirilmiştir. Farklı şekillerden oluşan sahne düzenlemeleri, sahnelenen yörelerin neredeyse tamamına uygulandığından çeşitli oyun gelenekleri arasındaki türsel farklılıkların gittikçe azalmasına sebep olmuştur. Bu tek tipleşme oyunlarla sınırlı kalmayıp halk oyunlarının, kullanılan sazlardan giyim kuşamına kadar tüm olgularına etki etmiştir.

Sahne düzeni, temel olarak farklı oyun geleneklerinin “Türk halk oyunları” adı altında belli bir tekbiçimliliğe doğru yönelmesini de beraberinde getirdi. Benzeri tekbiçimlilik, sazlarda ve kıyafet tasarımı da görülebiliyordu. Bölgesel sazların yerini başka sazlar alıyor, özellikle de kapalı mekân gösterilerinde davul ve zurnanın kullanımı azalıyordu. Kıyafetlerde de benzer bir durum söz konusuydu; hemen her yöre için benzer renkler ve kumaşlar kullanılıyordu. Bunun sonucunda, oyunların genel görsel imajı, aynı sahne düzeni, benzer saz kullanımı ve kıyafetlerdeki benzer renklerle birbirinden ayırt edilemez hale geldi (Öztürkmen, 2016, s. 41).

Modernleşme süreciyle birlikte, ulus-devleti oluşum sürecinde ortaya çıkmış ve sonrasında da devamlılığını sürdürmüş olan Türk halk oyunları geleneğinde, 1950’li yıllar ve sonrasında radikal değişimler görülmüş ve zaman içinde bu etkiler çeşitlenmiştir.

Farklı yöre oyunlarını tek bir program dahilinde, 'Türk halk oyunları' başlığı altında sunarak milli kültürün görsel temsilini gerçekleştirme geleneği sürekliliğini korumakta, ancak yeni 'sahne düzenleri' de gerçekleştirilmektedir. Özellikle yabancı halk dansı topluluklarının performanslarının izlenmesi ve sanatsal etkileşim olanaklarının artmasıyla birlikte, farklı estetik arayışlar başlamıştır. Çeşitli koreografik tasarımların birbirine eklemeli olduğu bu dönemde, sahne düzeninin sınırlarını farklı yaklaşımlar arasındaki iktidar mücadeleleri ile folklor piyasasını kurumsal olarak şekillendiren 'Türk halk oyunu yarışmaları' biçimlendirmektedir (Kurt, a.g.e., s. 62).

Köyden kente göç ve modernleşme süreciyle birlikte halk oyunları ile ilgilenen kişilerin sanata bakış açılarının gelişmesi ve toplumda oluşan estetik değer ölçütlerinin değişmesi kültürel açıdan farklılaşmaya yol açmıştır. Doğal ortamlarından sahneye taşınan oyunlarda yaşanan değişimlere vurgu yapan Mehmet Emin Avşar bu durumu;

1. Doğal ortamda oynamak için özel bir hazırlık yapmak gerekmezken, oyunları sahnelemek için oynanacak yerin özelliklerine göre özel bir hazırlık yapmak gereklidir.
2. Doğal ortamda izleyicilerin oyuncular üzerinde belirli ölçüde etkileri söz konusu iken, sahnede tüm kaygı izleyicilerin beğenisini kazanmaktır.
3. Doğal ortamda izleyerek, yaşayarak öğrenip oynama söz konusu iken sahnede çoğunlukla ikinci, üçüncü hatta bazen daha da çoğuncu elden öğrenip oynamak söz konusudur.
4. Doğal ortamda her oyuncunun kendi estetik duruşu oyununu etkilerken sahnede bu işi görev edinmiş belirli bir kişinin kendi estetik anlayışını oyunculara empoze edip uygulaması söz konusudur.
5. Doğal ortamda oyunların başlama ve bitişlerinin, oyun geçişlerinin belirli bir düzeni olmayabilirken sahnede bu düzen zorunludur.
6. Doğal ortamda oyunların üzerinde oynanacağı belirli çizgiler oluşturulacak belirli motifler söz konusu değilken, sahnede oyunları sahneye koyan kişinin sahneleme anlayışına uygun önceden belirlenmiş çizgiler ve motifler vardır.
7. Doğal ortamda bireyler sınırlı da olsa özgürken, sahnede birbirleriyle uyum sağlamak zorundadırlar.
8. Doğal ortamda oyuncu sayısı genellikle sınırlı değilken, sahnede bu sayıyı önceden belirlemek gereklidir.
9. Doğal ortamda oyuncuların fiziksel uyumları gibi bir kaygı asla söz konusu değilken sahnede bu, göz önünde tutulması gereken önemli bir etkidir.
10. Doğal ortamda oyuncular tek tip veya uyumlu giysiler giymek zorunda değilken, sahnede genellikle tep tip ve uyumlu giysiler giymek durumundadırlar.
11. Doğal ortamda bulunabilen çalgılar eşliğinde, hatta ısıklıkla kendi yaptıkları müzik eşliğinde oyunlar oynanabilirken, sahnede olanaklar zorlanarak yapılabilecek en yetkin müzik yapılmaya çalışılır (Avşar, 1988, s. 36-37)

şeklinde listelemiştir.

Yaşanan bu değişim sebeplerine ek olarak, 1975 yılı ve sonrasında, devlet tarafından desteklenen Devlet Halk Dansları Topluluğu'nun TRT'de sıklıkla yayınlanan programlarının, dernek ve okullar gibi kurumların sahne düzenine geçmesinde büyük rolü olmuştur. Bu sahne düzeni uygulamalarından sonra halk oyunları çevresinde, sahne düzenlemelerinin oyunların adımlarını değiştirdiği yönünde düşünceler hakim olmaya

başlamıştır. Örnek alınan bu sahne düzenlemeleriyle birlikte farklı yörelerde uygulanan aynı geometrik şekillerin sergilenen oyunların zamanla birbirine benzemesine sebep olduğu düşünülmüştür. 1980'lere gelindiğinde ise gösteri yapan kurumların etkinlikleri sonrasında izleyenlerin zihninde bir oyunun kendine has hareketleri ya da ritmik yapısı gibi temel özellikleri değil, parlak renklerden oluşan kıyafetlerin ve sahne üzerinde sürekli değişen şekillerin izlenimleri kalmaya başlamıştır. Durum, oyuncular açısından da temel hareketlerin doğru şekilde uygulanmasından ziyade sahne düzeninin akışını ezberleyip doğru icra edebilmek gibi değişimlere sebep olmuştur. Ekipleri sahne üzerine taşıyan hocalar ise, herhangi bir adımın doğru yapılmamasına göz yumabiliyorken, önceden çalışılmış ve belli olan sahne düzeninde doğru zamanda doğru yerde olunmaması sonucu bozulan gösteri bütünlüğünü kabul etmiyorlardı. Mehmet Emin Avşar, oyunları sahneye koyma süreci sırasında daha ilgi çekici olma kaygısı ve bilinçsizliklerden doğan olumsuzlukları şu şekilde sıralamıştır;

1. *Estetik kaygılarla figürlerin değiştirilmesi, oyunlarının karakteristik yapılarının bozulması,*
2. *Adımların değiştirilmesi,*
3. *Sahnede yer değiştirebilmek için figürlerin zorlanması,*
4. *Uyum sağlamak için oyunların kalıplaştırılması,*
5. *Oyunun öyküsüne aykırı oynanması,*
6. *Kadın oyunlarının erkekler, erkek oyunlarının kadınlar tarafından oynanması,*
7. *Zengin bir görüntü elde etmek için sahneye çok sayıda kişinin çıkartılması, ancak bunların iyi değerlendirilememesi sonucu kargaşa ortamı yaratılması,*
8. *Sahnenin iyi kullanılmaması sonucu belirli noktalarda yığılma olması,*
9. *Müziğin temposunun aslından farklı olarak artırılması ya da düşürülmesi,*
10. *Çok seslilik veya çok sazlılık adına uyumsuz çalgıların bir araya getirilmesi,*
11. *Giysilerde tek tipliği abartarak adeta üniforma anlayışının getirilmesi,*
12. *Giysilerin modernize edilip yöresel özelliklerinden uzaklaştırılması vb. (a.g.e.).*

1980lerin başında üniversitelerde yer alan konservatuvarların bünyesinde Türk halk oyunları bölümlerinin kurulmaya başlanmasıyla akademik bir boyut kazanan sahneleme anlayışları, bu bölümlerin konulu anlatımlar içeren sahneleme uygulamaları gerçekleştirmesiyle farklı etkileri beraberinde getirmiştir. Oyunların geleneğindeki hallerinin modern sahne anlayışlarıyla sergilenmesinin yanında bir konuyu veya hikayeyi anlatmak bağlamında da kullanılmaya başlanması zaman zaman oyunlar üzerinde farklı uygulamalar gerektirmiştir. Sahne sanatı olarak dramatik anlatımın önem kazanması da sahnelemeye yeni bir boyut kazanmıştır.

Modernleşme süreci boyunca yaşanan tüm bu değişimler, doğal ortamında kuşaktan kuşağa öğretilen geleneksel oyunların, ait oldukları otantikliğe uygulanan çeşitli

müdahaleler sonucunda sahneye uyarlanarak gösteri dansı haline gelmesiyle yaşanmıştır. Hareketlerin estetik kaygısıyla zarif hale getirilip stilize edilmesi, kalabalık dans ekiplerinin senkronize şekilde uygulayabilmesi için standart bir hale getirilmesi ve gösterilerin etkileyiciliğinin artması adına uygulanan formların gerektirdiği müzik, kostüm, ışık gibi etkenler doğrultusunda hareketlerde yeni düzenlemeler yapılması uygulanan müdahalelere birer örnek olarak gösterilmiştir. Halk oyunları sahne üzerine taşındığında seyirci için oynanmaya ve herkese hitap etmeye başladığından, alana hizmet edenler bu müdahaleleri yapmak zorunda kalarak seyirciyi birinci plana alıp oyunları ikinci planda bırakmışlardır. Doğru veya yanlış değerlendirilmesi yapılmadan sürecin bu şekilde devam etmesiyle de sahnelenen oyunlar uygulanan bu düzenlemelerle özleşmiş, adımlar gittikçe bozulmuş ve oyunlar ait oldukları tavır ve özelliklerden uzaklaşmışlardır.

Tüm dünyada da etkisini gösteren modernleşme süreciyle birlikte görünür hale gelip, beğeni taleplerinin karşılandığı sahne düzeni olgusu, Türk halk oyunları üzerinde de derin etkilere sahip olmuştur. Oyunların gelenekselliğine ve tüm temel özelliklerine etki edip tek tipleştiren, sahne üzerindeki geometrik şekillerin değiştirilmesiyle sunulan ve adına ‘sahne düzeni’ denilmesiyle kendine bir yer edinmiş olan bu yeni form, popülerleşen yarışmalarla ve her alanda yaşanan gelişmelerle birlikte daha görünür ve ulaşılır bir hale gelerek yaygınlaşmaya devam etmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

SAHNE VE SAHNELEME

Yer terimlerinin kendi içindeki anlam karışıklıkları Türk halk oyunlarının oyun yerlerinin tanımlanmasında da çeşitli karmaşalar doğurmaktadır. Bu kavram mekan, alan, oyun yeri veya sahne gibi çeşitli terimlerle tanımlanmaya çalışılmaktadır. Dans sanatının kendi içinde modern dans, klasik dans, geleneksel dans gibi sınıflandırmalar barındırması da dans yeri için çeşitli kavramların kullanımını karışımına çıkarmaktadır. Geleneksel danslar sınıfında değerlendirebileceğimiz halk dansları yani Türkiye’deki kullanımıyla halk oyunlarında ise bu tanımlamaları etkileyen birçok unsur bulunmaktadır. Halk oyunlarının, yapısı itibariyle kültürün bir parçası olduğundan geleneksel ortamlarda incelendiğinde birçok sebepten dolayı belli olan veya değişkenlik gösteren farklı mecralarda sergilenebildiği görülür. Sahne kavramı olarak incelendiğinde ise halk oyunlarında oyun yeri geleneksel ortamında olduğu gibi icranın amacına göre çeşitlilik gösterse de genellikle dans uygulamaları için tasarlanmış olan sabit mekanlarda gerçekleştirilmektedir. Türk halk oyunlarının geleneğinin bir sanat değeri taşıması, sahne ve sahneleme kavramlarıyla tanışmasında bir basamak olmuştur.

2.1. Sahne Kavramı

Sahne kavramının, geçmişten günümüze kadar pek çok sanat dalı içinde benzer ya da zaman içinde gösterdiği değişikliklerden ötürü farklı anlamlarda kullanıldığı görülmüştür. Tanık olunan veya gözlenen bir olayın anlatımında da kullanılan ‘sahne’ kavramı, tiyatro gibi sanat dallarında ‘gösteri yapmaya yarayan, yerden yüksek ve açık alan’, sinema sanatında ‘filmin başlıca her bir bölümü’ ve resim sanatında da ‘görüntü’ anlamlarında kullanılmaktadır.

Sahne kavramı için kullanılan farklı tanımlamaların bazıları şöyledir;

“Bir tiyatro metninde baş oyun kişinin ya da önemli kişilerin yönelişlerini başlatıp bitiren kesim” (Nutku, 1983).

“Bir tiyatro yapısında oyuncuların oynamaları için özel donanımlı, genellikle yükseltilmiş oyun alanı ya da oylum” (Tiyatro Terimleri, 2020).

“1. Zamanın, mekanın ve diğer öğelerin (oyuncu, gün bölümü, ışık vs.) süreklilik gösterdiği, yaşamın bize sunduğu somut zamanı andıran bir birim. 2. Gösterim metninin bölümlerinden her birini ve/veya performans sergilenmesi için ayrılmış alan” (Sahne Nedir? Sahne Hakkında Kısaca Bilgi, 2020).

“Sahne, tiyatro, müzik gibi eserlerin sergilenmesi için ayrılmış olan alanı veya bir tiyatro oyununun ve filmin bölümlerinden her birini ifade eder” (Sahne, 2020).

“Oyuncunun evrenini ortaya çıkaran yönetmenin tasarım gücüne orantılı olarak sınırsız anlatım gücü sağlayabilen oyun yeridir. Ayrıca yalnız bir yapının içinde değil, açık havada da var olan anlatım aracıdır” (Nutku, 1989, s. 84).

“Çoğu zaman seyirciden bir perdeyle ayrılan ve yerden biraz yüksekçe olan oyun alanı” (Aylan, 1964, s. 20).

“Oyun yeri, yani sahnenin salondan görülebilen bölümü, sahne kuruluşlarının ancak küçük bir kısmıdır” (Tieghem, 1964, s. 36).

Türk Dil Kurumuna göre;

1. *İsim* İzleyicilerin kolayca görebilmeleri için genellikle yerden belli bir ölçüde yüksek yapılan, oyun, müzik vb. gösteri yapmaya uygun yer, oyunluk: “*Tiyatro yönetimi ve sahne düzeni her bakımdan ilkel, çağın koşullarına uygun olarak bozuktur.*” – M. And 2. *İsim* Görüntü: *Resim bir av sahnesini canlandırıyordu.* 3. *İsim*, mecaz Tanık olunan, gözlenen olay: “*Merdivenin başındaki paravanın arkasında garip bir sahne gördüm.*” – A. Gündüz 4. *İsim*, mecaz Bir konu veya çalışma çevresi, çalışma dalı: *Politika sahnesinde adları duyulan kişiler.* 5. *İsim*, tiyatro Bir oyun veya filmin başlıca bölümlerinden her biri: “*Gök Korsan konusunu açtığımda, henüz tasarlama hâlindeyken yazdığım bazı sahneleri okumuştum.*” – C. Uçuk

Yapılan tüm bu tanımlardan anlaşılacağı üzere sahne, izleyenlerin görüşüne açık olan, teknik unsurlarla desteklenen her türlü sanat etkinliklerinin düzenlenebileceği açık

ya da kapalı alanlara denmektedir. “Sahne, yönetmenin temel anlatım güçlerinden birisidir. Sahne oyuncunun evrenini ortaya çıkaran, yönetmenin tasarım gücüyle orantılı olarak sınırsız anlatım gücü sağlayabilen oyun yeridir. Yalnız bir yapının içinde değil, dış mekanda da var olan anlatım aracıdır” (Yıldız, 2005, s. 425-442).

“Sahne kelimesi dilimize Arapça’dan geçmiştir. Anlamı ise *sahanlık, düzlük, alan*’dır. Dilimizdeki kullanımı, Fransızca *tiyatro sahnesi* anlamındaki *scène* kelimesini karşılamak için ilk kez Şemseddin Sami Bey tarafından önerilmiştir” (Ümit, 2014, s. 47-72). Sahne kavramı için kullanılmış en eski terim “oyuncular için inşa edilmiş ahşap mekanlar”¹ anlamına gelen Yunanca ‘skene’ kelimesinden gelmektedir. Ayrıca Fransızcada olduğu gibi birçok batı diline de Yunancadan geçmiş ve çadır, çardak, gölgelik alan anlamlarını da taşımaktadır. İlk önceleri bezden yapılmış bir paravana şeklinde kullanılmış olan, fakat zaman içinde yükselerek arka sahne yapısını oluşturmuş olan *skene* aslında “tam olarak temsilin yer aldığı yer değil, oyuncuların mask ve kostüm değiştirmek amacıyla kullandığı oyun alanının gerisindeki bölge idi ya da duvar idi” (Sözen & Tanyeli, 1986, s. 206). Bu gibi terimlerin Yunanca olması, günümüzde bilinen en eski sahnelerin ve tiyatro olarak nitelendirilen ilk gösterimlerin, tiyatronun doğduğu yer olarak kabul edilen Antik Yunan’da gerçekleşmesinden kaynaklanmaktadır. “İlk kez Antik Yunan’da tiyatro için özel olarak toplanılmış ve bu toplantıları sağlamak için özel mekanlar hazırlama gereği duyulmuştur. Günümüzde kullanımı sürmekte olan amfi tiyatrolar uygarlık tarihi ile Antik Yunanda tanışmıştır” (Aksel, 1988). Modern tiyatronun mimari açıdan en çok ihtiyaç duyduğu tiyatro, açık, üç boyutlu ve dekoru olmayan bir sahneye sahip Klasik Yunan Tiyatrosudur. Tasarımı sayesinde modern isteklere uyum sağlayarak, sadeliğiyle ve barındırdığı orkestra ile çeşitli oyunlar sergileyebilen sahne düzenine sahip tek tiyatrodur. “Antik Yunan tiyatrosunun en eski bölümü ve ‘özü’; *raks etmek* anlamına gelen, önce tam sonraları yarım daire şeklinde sıkıştırılmış topraklı alan *orkestra* ’ydı” (Saltuk, 1993, s. 130).

‘Dionysos’ şenlikleri sırasında gösteriye hakim olan koro olmuş, bu nedenle gösteriler yuvarlak, çevresi seyirciyle kuşatılmış bir dans yerinde yapılmıştır. ‘Orkestra’ denilen bu dans yeri, etrafı tepelerle çevrili derin bir çukurda olmuştur. Seyirciler ise etraftaki bu tepelerin yamaçlarına yerleşmişlerdir. Antik Yunan Tiyatrosu da ‘Dionysos’ şenliklerine sahne olan bu dans yeri ve çevresindeki düzenden gelişmiştir (Arnott, 1981).

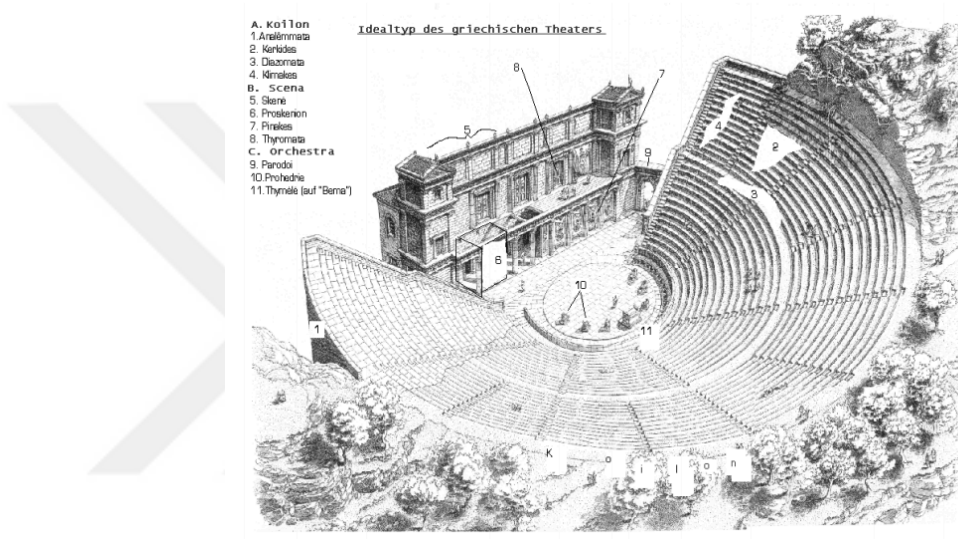
¹ “Scene”, Online Etymology Dictionary, <https://www.etymonline.com/search?q=scene>, 01.07.2020.

Tiyatro eserleri için tasarlanmış tüm yapılar, dinleyiciler için oluşturulmuş olan oditoryum ve gösteriler için oluşturulmuş olan sahne bölümlerinden oluşmaktadır. Tiyatronun doğduğu yer olarak karşımıza çıkan Antik Yunan tiyatrolarında ise üç ana bölüm bulunur.

Orchestra (Orkestra)

Skene/Scene (Sahne)

Theatron/Koilon (Seyir Yeri)



Fotoğraf 1: Antik Yunan Tiyatrosunda Sahne Bölümleri

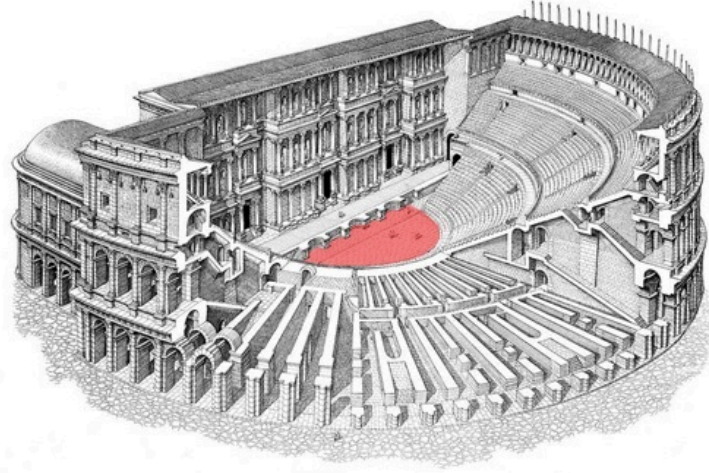
Kaynak: http://stewartedu.weebly.com/uploads/7/7/0/6/7706519/theatre_of_ancient_greece.pdf, Erişim

Tarihi: 24 Ağustos 2020.

Orchestra (Orkestra)

Orchestra sözcüğü, Yunanca'da 'dans edilen yer' anlamına gelmektedir. Hem tarihteki haliyle hem de gelişmiş haliyle incelendiğinde orkestra, bir çekirdek olarak kabul edilmekte ve Yunan tiyatrosunun özünü oluşturmaktadır. Geleneksel olarak daire planlı olan bu alanda tiyatro sanatının doğduğu eski dinsel törenler, şarkılar ve danslar sergilenmekteydi. Bu dairesel planın Dionysos sunağının çevresinde yapılan danslar sonucu dayatılan bir biçim olduğu kabul edilmektedir. Fakat sergilenen gösteriler zamanla geliştikçe, koro dışından oyuncular dahil olmaya başlamış ve oyuncu sayısının artmasıyla da önceden koronun çevresinden izlenen oyunların, belli bir yöne doğru oynanması gerekli hale gelmiştir. Bu tören ve gösterilere doğrudan katılmayan kişiler için

yaratılan izleni sonucunda, bu kişiler için bir ‘izleme yeri’ gereksinimi duyulmuştur. Böylece, orkestra alanının sahne kısmından geriye kalan yarı çevresinde, birbirlerine paralel olacak şekilde dairesel formda sıralar yani *theatron* yer almıştır.



Fotoğraf 2: Orchestra (Orkestra)

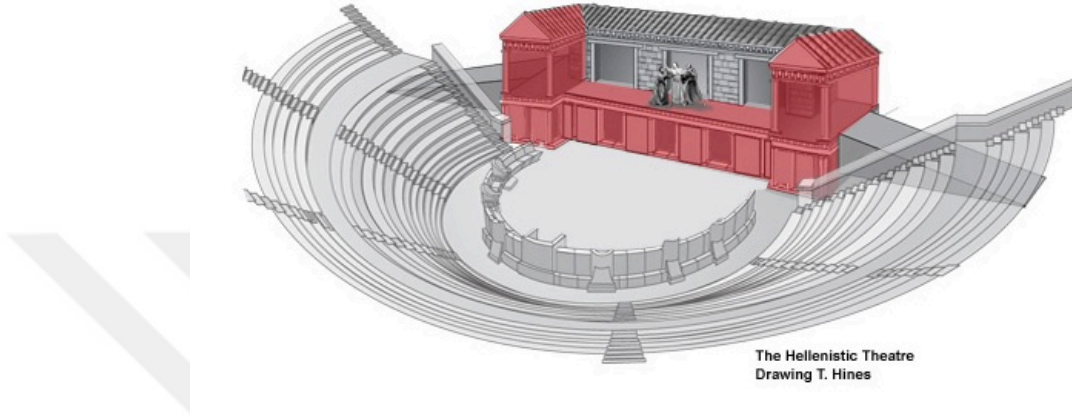
Kaynak: <https://okuryazarim.com/antik-donemde-tiyatro-mimarisi/>, Erişim Tarihi: 24 Ağustos 2020.

Skene (Sahne)

Skene, aslında oyuncuların gösterilerini sundukları alanken birçok unsuru da kapsamıştır. Gösterilerde kullanılan tiyatro eşyalarını saklamak, oyuncuların gösteri esnasında kostümlerini değiştirebilmeleri için alan oluşturmak gibi işler için önceleri çadır kuruluyor olsa da bir süre sonra sahne, bu bölümleri de içine almıştır. İzleyiciye bakan tarafları saray veya tapınak olarak dizayn edilerek ya da skenografi geliştikçe üzerine oyunun konusuna uygun orman ve askeri kamp gibi temalar işlenmiş boyalı panellerle desteklenerek dekor oluşturmak gibi görevler de edinmiştir. Ortaya çıkış zamanlarında sade ve yüksek olmayan halinden zamanla çok katlı, yüksek inşalar haline gelmiştir.

*Oyunun bir yöne doğru oynanması sonucunda, oyun alanını tanımlayacak ve koruya fon oluşturacak, üzerine dekorların da asılabileceği bir öğeye ihtiyaç duyulmuştur. Bu öğe, ilk başta, oyuncuların içinde giyindikleri çadır veya kulübe olarak ortaya çıkmıştır. Bu nedenle, sahne binası anlamına gelen **skene**, çadır anlamına gelen **skenas**'tan türemiştir. Skene, önceleri çadırdan ibaretken, zamanla ahşap bir strüktür haline gelmiş, en sonunda kalıcı bir taş yapı olarak Yunan tiyatrosundaki yerini almıştır. Sahnede birden fazla mekanı canlandırabilmek ve oyunlara derinlik kazandırmak için, skenenin önüne*

“proskenion” adı verilen, genellikle 3-4m. Yüksekliğinde, iki yanında öne doğru çıkan odalar bulunan, iki veya üç katlı yapı eklenmiştir. Proskenion, modern tiyatro terminolojisi anlamında bir sahnedir (Parlak, 2010, s. 19).



Fotoğraf 3: Skene (Sahne) ve Proskenion (Ön Sahne)

Kaynak: <https://okuryazarim.com/antik-donemde-tiyatro-mimarisi/>, Erişim Tarihi: 24 Ağustos 2020.

Theatron (Seyir Yeri)

Antik Yunanda, tiyatronun başlangıcı olarak değerlendirilebilecek ortamı sanatın ve yaşamın kaynaşarak iç içe olmasıyla insanların bir araya gelmesi yaratmıştır. Modern tiyatronun temellerinin atıldığı bu dönemde trajedi ve komedi olarak iki türden eserler sahnelenmiştir. Bu eserler toplumsal ve siyasal sorunlara yönelmiş ve toplumun güncel sorunlarına değinmiş olduğundan seyirciler üzerinde etkili olmuştur. Eserlerin yazarları halka çeşitli mesajlar verebilmek amacıyla genellikle tarihsel olayları konu edinmişlerdir. Bunun yanı sıra yaşamın içinden konulara değinerek, halkın kendinden bir şeyler bulmasını sağlamış ve bu yolla izleyicinin ilgisini taze tutmuştur.

Tiyatro bu toplumda ritüel temelli bir dinsel şölen olmasının yanı sıra birçok insanı aynı anda bir araya toplayabilmesi açısından önemli konuların toplumun dikkatine sunulmasına uygun bir ortam hazırlamış oluyor. Bu nedenle de, sanat-yaşam kaynaşmasını sağlayan ve en çok katılım gören sanat dalı olarak tarihe geçmiştir (Nutku, 1993).

Tiyatronun bu işlevselliği ve birleştirici özelliğiyle birlikte seyirci, sosyal bir ortama sahip olmanın yanında, fiziksel koşulların da etkisiyle zaman zaman eserin bir

parçası haline de gelmiştir. “Antik Yunanda oyuncular ile seyirciler diğer bir deyişle sahne ve seyirci alanı iç içe olmakta ve seyirciler daima potansiyel oyuncu olmuşlardır” (Arnott, a.g.e.).

Karagöz, Meddah ve Ortaoyunu da Türk tiyatro tarihi içinde aynı misyonu edinmiş, toplumsal olaylara değinerek izleyenler üzerinde farklı etkiler oluşturmuştur. Bu sebeple halk tiyatrosu, popüler tiyatro, geleneksel Türk tiyatrosu, seyirlik sanatlar ya da temaşa sanatları gibi çeşitli isimlendirmelerle tanımlanmışlardır. Türk halk edebiyatı, folkloru ve kültürü içinde de önemli bir yeri bulunan bu dramatik unsurlar, içeriğinde ilkel güldürü, köy seyirlik oyunları ve dans gibi öğeleri barındıran, uzun bir geçmişe sahip ve geniş bir coğrafyaya yayılmış geleneklerin ortaya çıkardığı kavramlardır. Metin And Türk tiyatrosunu gösterim geleneğini açısından; batı gösterim geleneği, saray gösterim geleneği, halk gösterim geleneği ve köylü gösterim geleneği olarak dört farklı şekilde incelemiştir. Bu çerçeveden değerlendirilecek olursa Meddah, Karagöz ve Ortaoyunu aynı zamanda hem saray gösterim geleneği hem de halk gösterim geleneği içinde yer alabilir.

Daha çok orta sınıf seyirciye hitap etmesine rağmen üst sınıfların ve saray mensuplarının da ilgisini çekebilen, bir metne ve yönetmene ihtiyaç duymayan, belirli kalıpları ve bölümleri olan ancak doğaçlamaya dayalı, oyuncularının profesyonel olarak uğraş verdikleri, Batılı geleneğin etkisi ile yavaş yavaş Türk tiyatro sahnesinden çekilen ya da değişen türlerdir (And, 1999, s. 9).

Bu özelliklerinin yanı sıra Meddah, Karagöz ve Ortaoyununda izleyenlere ulaşabilmek için bir tiyatro sahnesine gereksinim duymadan meydanlarda, şenliklerde, eğlence alanlarında, kahvehanelerde, bahçelerde, şahsi mülklerde, düğün ve özel günlerde rastlanabilmekteydi.

2.1.1. Türk Halk Oyunlarında Sahne Kavramı

Dans, geçmişten günümüze yukarıda örneklenen tiyatro eserleri de dahil birçok alanda gelenekleri, uygun şartlarla sanat nitelikli eserlere dönüştürmesi, nesilden nesile aktarması ve bireylere hareketlilik ve canlılık kazandırarak bir araya toplaması gibi toplumsal işlevleriyle önemli bir yere sahip olmuştur.

Geleneksel danslar da tıpkı tiyatro eserleri gibi ait olduğu toplumun kültürel yaşamından esinlenilerek oluşturulmuş anlam yüklü hareketler bütünüdür. Gelenek göreneklerini ve o toplumun tarihinde ya da güncel zamanda yaşanmış olayları da

barındırdığı için bireylerin hayatlarında önemli etkilere sahiptir. Sahne kavramı konusunda ele alındığında hem bu özelliği hem de doğal ortamında incelendiğinde çıkan farklılıklar sebebiyle halk oyunları, çeşitli mekanlarda icra edilebilme özelliğine sahiptir. Geleneksel ortam için dans alanı, geleneğin sürdürüldüğü yer anlamında kullanıldığından, geleneksel icralarda sahnenin sabit ve belirli mekanlar ya da değişken (farklı amacı olan bir alanın geçici olarak dans yerine dönüşmesi) mekanlar olabildiği görülmüştür. Özellikle günümüzde diğer tüm dans uygulamalarında olduğu gibi sabit mekanların kullanımı çoğunlukta olsa da halk oyunlarının kültürün içinden gelmesinin etkisiyle, farklı alanların esas işlevleri dışında dans icrası için kullanılabilir olması farklı bir sahne kavramını daha doğurmaktadır. Yeri geldiğinde bir sokak, bahçe, yayla veya bir köy meydanı icra edilecek bir dans uygulaması için rastgele seçilmiş bir zamanda ve alanda herhangi bir düzenleme yapılmaksızın geçici olarak sahne özelliği taşıyabilmektedir. “Anadolu’da birçok danslı uygulama kişilerin kendi isteği ve olanakları doğrultusunda kendi tercih ettikleri özünde oyun yeri olmayan farklı mekanlarda değişken oyun yeri açık mekanları olarak gerçekleşmektedir. Sünnet ve evlilik gibi geleneksel danslı törenlerin çoğu bireylerin kendi bahçelerinde bir imece halinde düzenlenir” (Gönen, 2019, s. 39).

Özellikle söz konusu halk oyunları ise geleneksel dansların doğal ortamında sergilendiği ilk sahneler bu tür mekanlardır. Bu sebeplerden ötürü, halk oyunlarının bu özelliği de göz önünde bulundurulduğunda icra için sanatsal alan yalnızca sahne değildir. Halk oyunlarının işlevselliği de sahne kavramında belirleyici olmaktadır. “Sokak tiyatrosundan ziyade, bir festival alanını göz önünde bulundurduğumuzda, bir kortejde, oyun yeri bir anda oluşur. Oyun yerinin sınırları belki de etrafta bulunan halk veya sokağın dansçıya sağladığı genişliktir. ... Oyun yeri ortam şartlarına uygun şekilde yaratılmaktadır” (a.g.e., s. 43). Bu sebeple sahne kavramı için daha önce belirtilmiş olan tanımların biraz daha geniş kapsamda ele alınması daha uygun olacaktır.

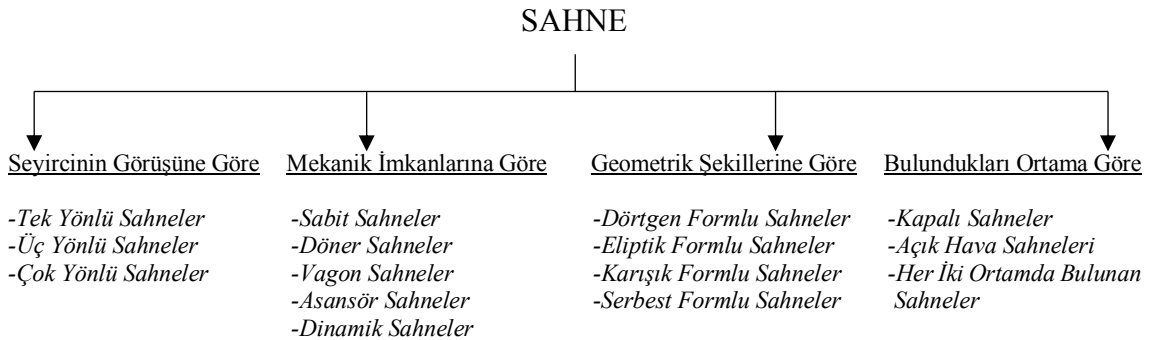
2.1.2. Sahne Çeşitleri ve Sınıflandırılması

Günümüzde bir sahne oyun ile doğrudan bağlantılı olarak, ihtiyaçlar dahilinde farklı özelliklere ve şekillere sahip, belli başlı bölümler halinde tasarlanarak inşa edilmektedir. Bu denli çeşitliliğe sahip sahne türleri için, özellikle halk oyunlarının

sahnelemesi aşamasında birçok farklılığa yol açması sebebiyle, temel özelliklerine göre bir sınıflandırma yapılması ihtiyacı doğmuştur. Başarılı bir sahneleme icrası için uygulama yapılacak olan sahnenin özelliklerinin iyi bilinmesi çok önemlidir.

“... birkaç ana alt başlıkta toplanan sahne tipleri, seyircinin sahneyi algılayış biçimlenişine göre sınıflandırılmıştır. Seyircinin konumlanışı sahneye olan uzaklığı ve görüş açısı, sahne tiplerini birbirinden ayırmakta ve şekillendirmektedir” (Güner, 2019, s. 30). Yapılmış olan sahne sınıflandırmalarına bakılacak olursa Ana Sahne ve Yardımcı Sahne olmak üzere iki tür sahne karşımıza çıkmaktadır. Ana sahne, icranın yapıldığı bölümün portalinden başlayarak arka sınırının çoğunlukla ufuk perdesinde bittiği kısımdır ve dört temel başlık altında incelenmektedir. Bu başlıklardan ilki seyircinin görüşüne göre sınıflandırma; sahne üzerindeki icracıların dağılımları ve seyirci ile kurulan iletişimle ilgili farklılık oluşturduğu için, ikincisi mekanik imkanlarına göre sınıflandırma; görsel algı ve dekor kullanımı gibi konular üzerinde farklılık oluşturduğu için, üçüncüsü geometrik şekillerine göre sınıflandırma; sahne üzerindeki icranın düzenlemesi açısından belirleyici bir etkisi olduğu ve ortama göre şekillenmesi gereken ses ve ışık sistemleri konusunda farklılık oluşturduğu için değerlendirmeye alınmışlardır. Yardımcı sahne ise seyircinin görüş alanı dışında olan ve ana sahne üzerindeki icra için gereken hazırlıkların yapıldığı alandır. Ana sahneye doğrudan bağlantısı olan yan ve arka taraftaki sahnelerden meydana gelir.

Aşağıdaki şekilde sahne, dört ana başlık altında ve onların alt başlıklarına göre sınıflandırılmıştır.



Şekil 1: Sahnelerin Sınıflandırılması

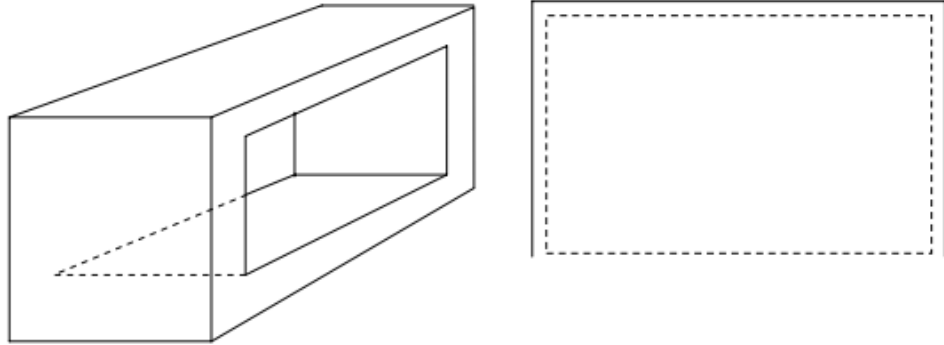
Kaynak: Arda Eravcı (2015), *Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesi: Aşamalar ve Teknikler*, s. 27
(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Seyircinin Görüşüne Göre Sahneler

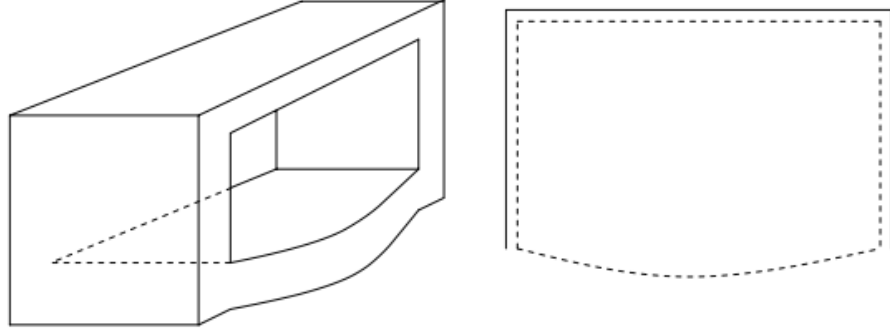
Seyircinin görüşüne göre sahneler üç ana grupta incelenir. Bunlar tek yönlü sahneler, üç yönlü sahneler ve çok yönlü sahnelerdir. Sahnenin seyirciye açık kısımları çoğaldıkça, seyirciyle daha fazla iletişim kurulacak alan oluştuğundan icra için bir düzenleme yapmak zorlaşmaktadır.

▪ Tek Yönlü Sahneler

Seyircinin izleyişine tek yönden açık, sahnenin üç tarafının oyuncuya ait olduğu, istenildiği takdirde açık olan tek tarafın da bir perdeyle kapatılabildiği, derinlik olmasına rağmen seyirci üzerindeki boyut etkisi çok az olan sahnelerdir. Bu tarzda sahneler çeşitli etkinliklerde olduğu gibi halk oyunları sahneleme çalışmalarında da sıkça kullanılmaktadır. Bazı sahne tasarımlarında seyirci, yan taraflarda bulunan balkon kısımlarıyla birlikte üç yönlü bir oturma sistemindeymiş gibi görünüyorsa da gerçekleşen iletişim tek yönlü çerçeve sahne formatındadır. Bu tür sahnelerde izleyici ve oyuncu ayrımı belirgin şekildedir ve aralarındaki mesafe fazladır. İcra esnasında oyuncu, sesinin ayarını ve hareketlerini kendisini yalnızca tek yönden izleyebilen seyirciye göre ayarlayarak oynamaktadır. Böylece seyircinin göremediği diğer üç yönün de sahne elemanları için kullanılması mümkün olmaktadır.



Şekil 2: Tek Yönlü Sahne Örneği (Perspektif – Kuşbakışı)



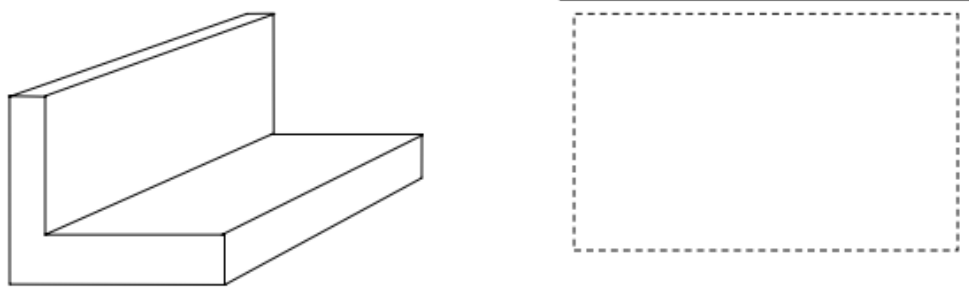
Şekil 3: Tek Yönlü Sahne Örneği (Perspektif – Kuşbakışı)

Kaynak: (a.g.e., s. 27-28)

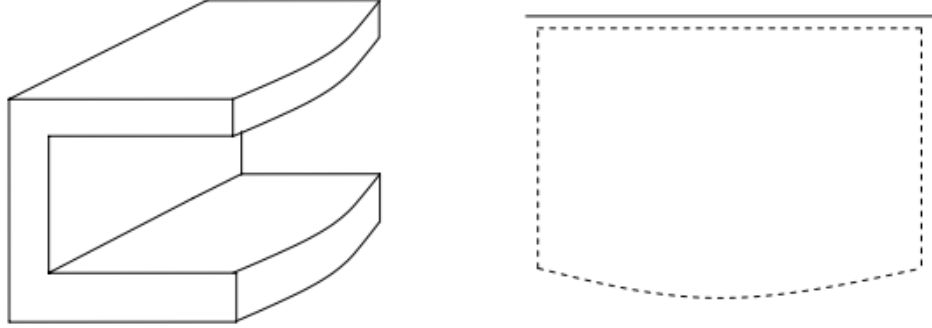
Yukarıda örneklenmiş şekillerdeki kuşbakışı olarak belirtilen çizimlerde, düz çizgiler sahnenin izleyenlerin göremeyeceği kısımlarını ifade ederken, kesik olarak çizilmiş yerler sahnenin aktif olarak kullanılan kısmını ifade etmektedir.

▪ Üç Yönlü sahneler

Seyircinin izleyişine üç farklı yönden açık, sahnenin dört açısından yalnızca bir tanesinin izleyenlerin görüşüne kapalı olduğu sahnelerdir. “Bu tür sahneler, performansı gerçekleştiren ve seyirci arasındaki iletişimi arttırmak amaçlı tasarlanmış sahnelerdir. Söz konusu baskı, sahnenin ön kısmının seyirciye doğru baskılanması ile meydana gelmektedir. Seyirci yarım daire formunda sahneyi sarmaktadır fakat köşegen veya kare olarak da tasarlanmış olarak görülebilmektedir” (Küçük, 2018).



Şekil 4: Üç Yönlü Sahne Örneği (Perspektif – Kuşbakışı)



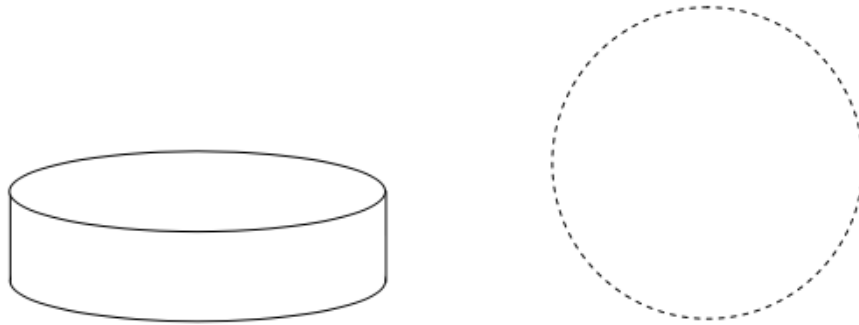
Şekil 5: Üç Yönlü Sahne Örneği (Perspektif – Kuşbakışı)

Kaynak: (Eravcı, a.g.e., s. 28-29)

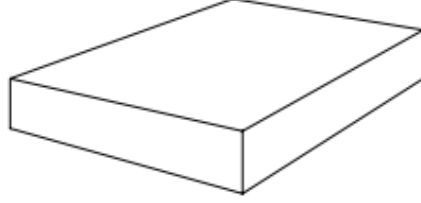
Yukarıda örneklenmiş şekillerdeki kuşbakışı olarak belirtilen çizimlerde, düz çizgiler sahnenin izleyenlerin göremeyeceği kısımlarını ifade ederken, kesik olarak çizilmiş yerler sahnenin aktif olarak kullanılan kısmını ifade etmektedir.

▪ Çok Yönlü Sahneler

Bu tür sahneler genellikle kapalı mekanlar için, sahnenin dört ana yönünün de seyircinin izleyişine açık şekilde tasarlandığı yerlerdir. Sahnenin hiçbir kısmı seyircinin izleyişine kapalı değildir. Seyirciler için genellikle köşeli formatta dizilimler yapılsa da kimi zaman daire şeklinde de tasarlanmaktadır. Sahne üzerindeki etkinlik tam ortada gerçekleştiği ve seyirci bu icrayı dört yönlü izleyebildiği için performansın kalitesinin yüksek olabilmesi adına hazırlanan sunumun çok yönlü olmasına dikkat edilmesi gerekmektedir. Bu tür sahnelere kapalı spor salonları örnek olarak gösterilebilir.



Şekil 6: Çok Yönlü Sahne Örneği (Perspektif – Kuşbakışı)



Şekil 7: Çok Yönlü Sahne Örneği (Perspektif – Kuşbakışı)

Kaynak: (Eravcı, a.g.e., s. 29-30)

Yukarıda örneklenmiş şekillerdeki kuşbakışı olarak belirtilen çizimlerde, hiçbir düz çizginin bulunmaması sahnenin izleyenlerin göremeyeceği herhangi bir kısmının olmadığını, aksine sahnenin tüm yönlerinin aktif olarak kullanıldığını ifade etmektedir.

Mekanik İmkanlarına Göre Sahneler

Mekanik imkanlarına göre sahneler, bulunduğu mekânın teknik donanımına ve büyüklüğüne göre sabit, hareketli, kısmet sabit veya kısmen hareketli olabilmektedir. Bu türde performans yerlerinin zeminleri düşünülerek mekanik açıdan sabit sahneler, döner sahneler, vagon sahneler, asansör sahneler ve dinamik sahneler olmak üzere beş temel grupta incelenmektedir.

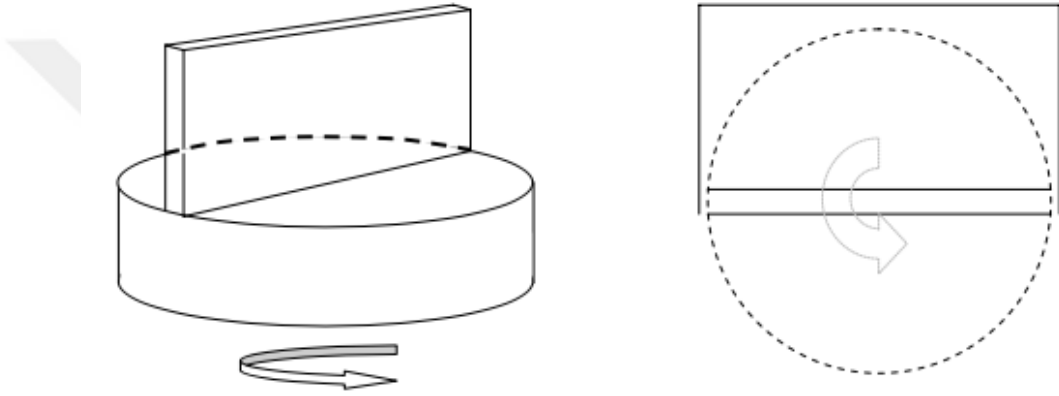
▪ Sabit Sahneler

Bu türdeki sahnelerin zemin açısından hiçbir kısmı hareket etme özelliğine sahip olmadığından herhangi bir mekanik işlevi yoktur. Günümüzde kullanılan sahnelerin birçoğunu bu türdeki sahneler oluşturmaktadır.

▪ Döner Sahneler

Bu tür sahnelerde, sahne zemini üzerinde herhangi bir bölümünde kurulan bir düzenek yardımıyla sıkıca montelenmiş ya da platform olarak yerleştirilmiş daire şeklinde ve dönebilen bir sistemdir. Bir icra esnasında kolayca dönerek izleyenlerin

önüne geçebilecek kullanıma her an hazır olan sahne türüdür. “Bir oyunun oynanışı sırasında, bir döndürme düzeneği yardımıyla kendi çevresinde yavaşça dönerek olayın geçtiği ortamın kolayca değişmesini sağlayan sahne” (Oxford Languages and Google, 2020). “... çabuk sahne değişimleri için, sahne tablolarının değişiminde vazgeçilemeyecek bir eleman olmuştur. Döner sahne sisteminin en iyi tarafı; dekorların hızlı ve sessiz değişiminin sağlanabilmesidir. Kötü tarafı ise, döner plak çerçevesinin, alanı sınırlaması ve bölüp kısımlara ayırmasıdır” (Bekar C. , 1992, s. 5).

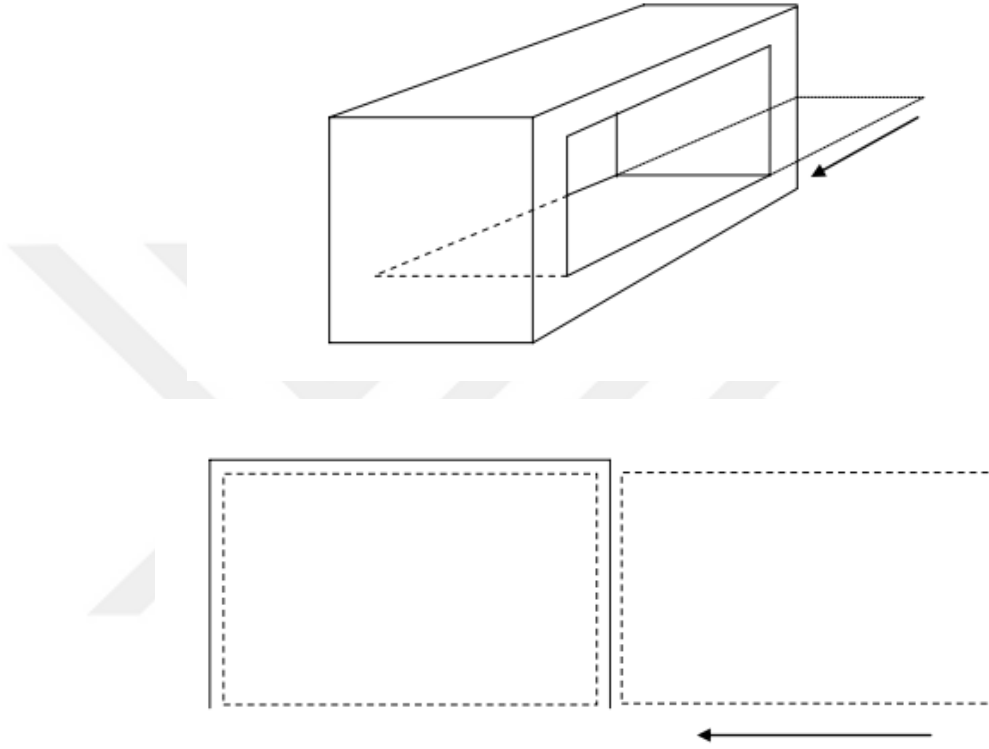


Şekil 8: Döner Sahne Örneği (Perspektif – Kuşbakışı)
Kaynak: (Eravcı, a.g.e., s. 31)

▪ Vagon Sahneler

Bu tür sahneler de döner sahnelerde olduğu gibi genellikle hızlı bir şekilde dekorun değiştirilebilmesi amacıyla kullanılmaktadır. İcra alanının bittiği yerde elle veya mekanik olarak hareket ettirilebilen makaralar üzerine yerleştirilmiş, ilk icra alanıyla aynı boyutlarda ikinci bir icra alanı mevcuttur. Kullanılan icra alanı perdenin kapanmasıyla birlikte ray sistemi ile dışarı çıkartılarak ikinci icra alanı aktif hale getirilir. Bunun yanında vagon sahne sisteminde farklı boyutlarda sahne platformları kurularak dekorlar, monte edilmiş parçalar ve aynı zamanda icracılar ile ilgili gereken değişiklikler, sahne üzerinde getirilip götürülebilen bir sistemle hızlı ve fazla kişiye ihtiyaç duymadan gerçekleştirilmektedir.

Bu sistemde, dekorları üstüne alabilecek bir vagon üstüne konarak gerektiğinde dekorlarla birlikte sahneye sürülür. Vagonun tekerlekleri sahne tabanında hareket ederek değişim için ileri veya geri sürülmek üzere hareket ettirilir. ... Vagonların ana sahnedeki podyum boyutlarına uyacak şekilde yapılması ve böylelikle de podyum hareketi ile vagon yüksekliğinin ana sahne yüksekliğine eşit bir duruma getirilmesi en uygun olanıdır (Bekar, a.g.e., s. 5).

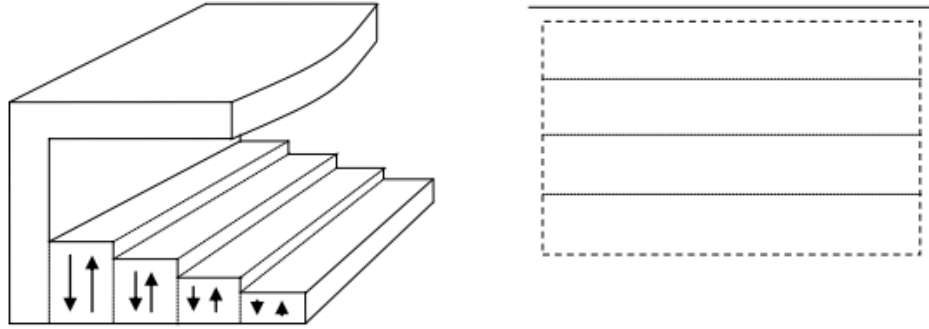


Şekil 9: Vagon Sahne Örneği (Perspektif – Kuşbakışı)
Kaynak: (Eravcı, a.g.e., s. 32)

■ Asansör Sahneler

Bu tür sahnelere iner-çıkarm sahne de denilmektedir. Sahne içinde veya yanında bulunan ve aşağı yukarı inip çıkabilen bir sistemle sahne üzerinde çeşitli yükselti ya da çukur alanlar meydana getirerek sahne değişimlerinin sağlanabilmesidir. Yaratılan bu çeşitli yükseltiyle icra sırasında gereken vurgulamaları gerçekleştirebilmek amaçlanır.

Bu isimden, bütün sahne tabanını üstündeki dekorla sahne altına indirip, sahne altındaki yan sahnelerde dekor değişiminin yapılması anlaşılır. Bu tip sistemlerde, vinç podyumlar, asansörler ile aşağı inerken sahne arkasındaki podyum öne hareket ederek sahne boşluğunu kapar. Buna “pater-noster” sistemi denir. Asansörlü sahne sisteminde, vagonlar podyumların üzerinde durup üzerlerine kurulmuş dekorlar, sahne altın indirildiğinde tiyatrunun yapılışına göre, arkaya alt sahneye, seyrek olarak da alt yan sahneye sürülür ve değişim meydana getirilir (Bekar, a.g.e., s. 5-6).

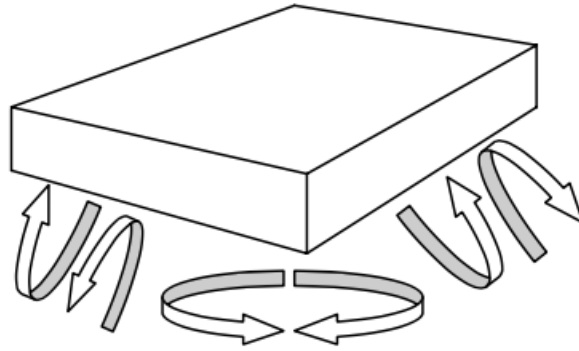


Şekil 10: Asansör Sahne Örneği (Perspektif – Kuşbakışı)

Kaynak: (Eravcı, a.g.e., s. 33)

▪ **Dinamik Sahneler**

Bu tür sahnelerin en temel özelliği zeminin alt kısmında bulunan hidrolik bir sistem sayesinde sahne düzleminin, belirli sınırlar dahilinde farklı açılara getirilebilmesidir. Bunun yanı sıra döner sahnedeki gibi bir düzenek sayesinde sahnenin bir kısmını ya da tamamını döndürebilme becerisine sahiptir. Bu teknolojik özellikleri sayesinde dinamik sahneler, 3 değişik boyutta da hareket olanağı sağladığından hareket yetisi konusunda bir hayli çeşitlidir.



Şekil 11: Dinamik Sahne Örneği (Perspektif)

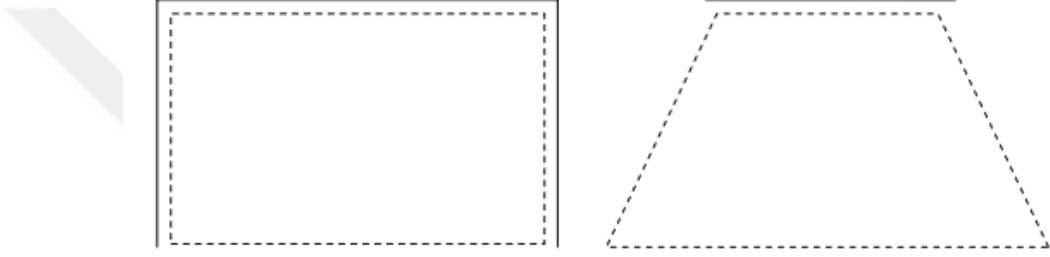
Kaynak: (Eravcı, a.g.e., s. 33)

Geometrik Şekillerine Göre Sahneler

Geometrik şekillerine göre sahneler dörtgen formlu, eliptik formlu, karışık formlu ve serbest formlu olmak üzere dört başlık altında incelenebilir.

▪ Dörtgen Formlu Sahneler

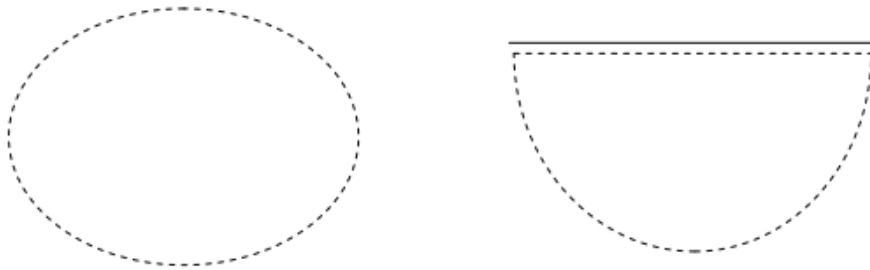
Bu tür sahnelere örnek olarak seyircinin görüşüne göre olan sahneler gösterilebilir. Aktif olarak kullanılan icra alanını dört düz kenarın ve köşenin oluşturduğu dışa dönük şekilde yapılmış sahnelerdir.



Şekil 12: Dörtgen Formlu Sahne Örneği (Perspektif – Kuşbakışı)
Kaynak: (Eravcı, a.g.e., s. 34)

▪ Eliptik Formlu Sahneler

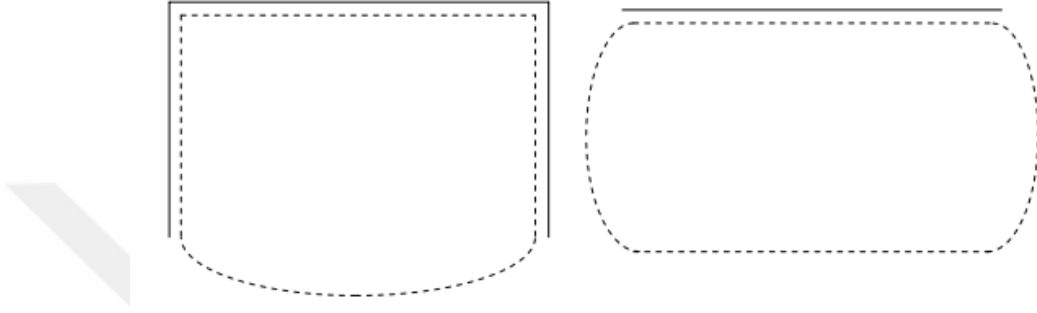
Bu tür sahnelere örnek olarak üç yönlü ya da çok yönlü sahneler gösterilebilir. Şekilsel olarak düz kenara veya köşeye sahip olmayan, aktif olarak kullanılan icra alanı elips, daire ya da bu tür şekilleri herhangi bir açıyla kesmiş olan yaylardan oluşan sahnelerdir.



Şekil 13: Eliptik Formlu Sahne Örneği (Perspektif – Kuşbakışı)
Kaynak: (Eravcı, a.g.e., s. 35)

▪ Karışık Formlu Sahneler

Bu tür sahnelere örnek olarak seyircinin görüşüne göre olan sahneler gösterilebilir. Dört köşesi bulunan ancak aktif olarak kullanılan icra alanının kenarlarını düz veya eliptik formlu sahneleri belli bir açıyla kesmiş olan yayaların oluşturduğu sahnelerdir.

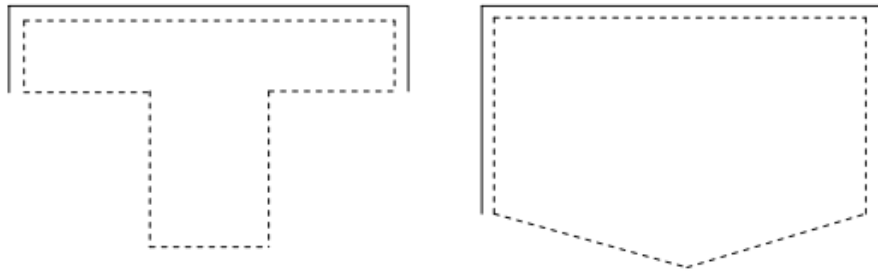


Şekil 14: Karışık Formlu Sahne Örneği (Perspektif – Kuşbakışı)

Kaynak: (Eravcı, a.g.e., s. 35)

▪ Serbest Formlu Sahneler

Aktif olarak kullanılan icra alanı üç veya dörtten fazla kenar ve köşeye sahip olan bütün sahne türleri bu sınıflandırma altında değerlendirilmektedir.



Şekil 15: Serbest Formlu Sahne Örneği (Perspektif – Kuşbakışı)

Kaynak: (Eravcı, a.g.e., s. 36)

Bulundukları Ortamlara Göre Sahneler

Bulundukları ortamlara göre sahneler, kapalı sahneler, açık hava sahneleri ve portatif sahne de denilen her iki ortamda da bulunabilen sahneler olarak üç temel sınıf

altında incelenmektedir. Bu tür sahnelerin belirleyici özelliklerinden biri de zeminleri açısından farklılıklar göstermeleridir. Kapalı sahnelerde ahşap, parke ya da halı kaplama zeminler olabilirken, açık sahnelerde çim, taş ya da toprak zeminler söz konusudur.

- **Kapalı Sahneler**

Dış etkenlerle hiçbir bağı olmayan hem seyircinin hem de icracıların çevresinin dış etkenlerden soyutlanmasıyla oluşan sahnelerdir.

- **Açık Hava Sahneleri**

Bu tür sahnelerin belli bir kısmı, yani izleyenlerin olduğu kısmın, sahnenin veya her iki bölümünün de üzeri açık olabilir. Günümüzde nadir olarak tersine rastlansa da çoğunlukla izleyenlerin bulunduğu kısmın üstü açık, sahne kısmının üstü kapalı olarak tasarlanmaktadır. Dış etkenlerden soyutlanma yoktur. Bazı yerlerde çerçeve sahne de denilen tek yönlü izleyenler mevcutken bazı yerlerde izleyenler sahnenin çevresine üç yönlü olarak yerleşmektedir. Bu tür sahnelerde en önemli etkenlerden biri de hem sahnede icrada bulunanları hem de seyircileri fazlasıyla etkileyen hava şartlarıdır.

- **Her İki Ortamda da Bulunabilen Sahneler**

Bu tür sahnelere, çeşitli parçalardan meydana geldiği ve herhangi bir yere istenildiği şekilde ve ebatta kurulabildiği için portatif sahne de denilmektedir. Aslında kapalı ortamlar olan spor salonu gibi yerlere açık ve uygun alanı olduğu için kurulabilen bu sahneler, aynı zamanda açık hava ortamı olan meydanlara ya da stadyumlara da kurulabildiğinden her iki ortamda da bulunabilme yetisine sahiptirler.

2.2. Türk Halk Oyunlarında Sahneleme ile İlgili Kavramlar

Sahneleme kavramı, anlam üretme, dizge oluşturma, bir metni veya dansı sahnede biçimlendirme, bir biçime sokma olarak özetlenebilir. Sanatsal bir oluşumun sahne üzerinde yaratacağı görsel atmosferin planını önceden yapıp kurgulayarak seyirciye sunulması yani sahneye taşınacak oluşumun belirlenmesinden, gösterinin bitişine kadar geçen zaman olarak tanımlanabilmektedir.

Sahneleme de kendi başına bir anlam üretme, dizge oluşturma işidir. Yönetmen, seyirciye söylemek istediği cümle doğrultusunda metni sahnede biçimlendirir. Sahne üzerindeki her unsur bir göstergedir ve hepsinin bir anlama hizmet etmek üzere varolduğu unutulmamalıdır. Oyunculığa, mizansene, dekora, kostüme, ışığa, müziğe, dansa ve oyunun diğer unsurlarına ilişkin göstergeler; seyirciye iletmek istenen düşünce doğrultusunda birbirleriyle ilişkilendirilerek kullanılırlar (Yıldız, 2005, s. 425-442).

Sahneleme kavramı birçok farklı disiplinde yer almakta ve hepsinin kendine özgü şartları ve belirleyicileri olmaktadır. Sahne sanatlarının hepsinin sahneleme süreci birbirinden farklıdır ve en önemli özelliği dramatik hikayesi ve bunun sahne üzerindeki yorumudur. Belirlenmiş bir metin üzerinden gerçekleştirilen sahneleme çalışmalarının etkileyici bir özelliği vardır. Var olan metni doğru bir şekilde değerlendirerek sunum sırasında etkileyici bir uygulama gerçekleştirilirse, bu etki seyirci üzerinde oldukça iyi sonuçlar doğurur. Sahneleme esnasında oluşan bu etkinin somut hale gelebilmesi, anlatım oluşturabilmesi ve seyirciyle bütünleşebilmesi için uzman kişilere ihtiyaç duyulmaktadır. Tüm bu ihtiyacı karşılayıp, uyumlu bir bütün haline getirebilen tek kişi ise dünya görüşü, kişisel yaratıcılığı ve bilimsel yeteneği ile eseri sahneye koyan, yani yönetmendir. “Sahne, gösteri sanatının temel anlatım güçlerinden birisidir. Aynı sahne, yönetmenin ve oyuncunun evrenini ortaya çıkaran ve sınırsız anlatım gücü sağlayabilen bir yerdir. Sadece bir yapının içinde değil, açık alanda da var olan bir anlatım aracıdır” (Özdinçer, 2011, s. 64). Başarılı bir sonuç için yönetmene gereken bu nitelikler farklı birçok alandan etkilenmekte ve bu alanlardan ayrı düşünülmemektedir. “Bu nitelikler ise resim, müzik, sinema, mimarlık, oyunculuk vb. gibi sanat, toplumbilim, tarih, felsefe, dil, halkbilim vb. gibi bilim dalları ve dekor, ışık, seslendirme, kostüm-aksesuar gibi estetik-teknik bilgilerle beslenir” (Bekar C. , 1992, s. 17). Sahneleme denince akla ilk gelen sahnelemeyi yapacak olan yönetmen kavramıdır. Türk halk oyunlarında yönetmen kavramı son yıllarda sıkça kullanılmakla birlikte sahneye koyan, sahneye uyarlayan gibi isimlendirmeler de yapılmaktadır. Tüm sahne sanatları için yönetmen, oluşturulacak atmosferi kendi yorumu ile yaratan kişidir. “Bir eserin yaratılma aşamasının uzun ve yoğun bir süreç gerektirdiği unutulmamalıdır. Anlatım dili olarak dansın kullanıldığı bir eserde dikkatli ve adım adım ilerleyerek aşamaları sırayla geçmek gerekir. Bu aşamadaki süreç; yönetmenin bilgi birikimi, tecrübesi, konuya hakimiyeti, çalışma tarzı ve seçtiği yönteme bağlı olarak değişir” (Özdinçer, a.g.e., s. 68).

Türk halk oyunları alanında yer etmiş, uzun yıllardır varlığını sürdürmekte olan diğer bir kavram da ‘sahne düzenlemesi’ kavramıdır. Dans alanında kullanılan ‘koreografi’ ile aynı anlamda olmadığı bilinmekle birlikte, bu kavramların bazen birbirlerinin yerine, aynı anlamda kullanıldığı görülmektedir. ‘Sahne düzenlemesi’ kavramı yerine ‘koreografi’ kavramının kullanılması alanda sıkça karşılaşılan bir durumdur.

Sahne düzenlemesi, alışılmış bir kalıp değildir ve sahne düzenini yaratan kişinin yorumuna bağlı olarak var olan oyunun, müziğin ve kostümün sahne kurallarına uygun ve estetik bir biçimde sergilenmesidir. “... var olan dans, müzik ve giysinin özüne uygun bir şekilde, ait olduğu çağın teknik imkanlarından ve diğer sanatsal unsurlardan da yararlanarak belirli bir kompozisyon dahilinde estetik ve uyum içinde izleyiciye sunmak üzere yapılan düzenleme çalışmalarıdır” (Turan, 1988, s. 201). Sahne düzenlemesi ayrıca “Bir sahnenin oynanışından önce o sahneyi ortaya çıkaran çeşitli öğelerin belirli görüşe göre yerleştirilmeleri” (Taner, And, & Nutku, 1966) şeklinde de tanımlanmaktadır. Türk Halk Oyunları ve Benesh Hareket Notasyonu alanında önemli çalışma alanı oluşturan Suna Eden Şenel bu konu ile ilgili kitabında sahne düzenini şöyle tanımlamıştır. Sahne düzeni; “Oyunları amacına uygun sıralayarak oyunun sahne üstünde aldığı şekil ve çizgilerde, giriş ve çıkışlarda birlikteliği ve estetiği yakalayarak, müzik, ışık, aksesuar, dekor, kostüm bütünlüğünde oynanacağı sahnenin konumuna göre, kurallara uygun olarak düzenlemektir” (Şenel S. E., 1990, s. 11).

Koreografi kavramı farklı tanımlamalara sahip olsa da özünde hareketi barındırdığı için hareketin olduğu her alanda bir koreografinin olduğunu düşünmek mümkündür. Özellikle de hareketlerin belli bir düzen içinde olması gereken alanlar koreografi kavramından uzak düşünülemezler. Bu sebeple koreografi, tiyatro, sporun çeşitli dalları ve hatta uçaklarla yapılan hava gösterileri dahil farklı birçok alanda karşımıza çıkmaktadır. Dans alanında koreografi kavramı ise genellikle iki farklı şekilde tanımlanmaktadır. Bunlardan biri koreografinin ‘dans yaratma sanatı’ olduğuyla ilgiliyken ikincisi ‘dans adımlarının kağıt üzerine aktarılması’ ile ilgilidir. Bu tanımlamalardan ilki “Dansın tüm yönlerini koreografik olarak, birine nasıl dans edileceğini öğretme süreci, dans etmeyi öğrenme eylemi, dans etme olayı ya da dans yaratma çabası” (Oikonomou, 2012, s. 13) olarak, ikincisi ise koreograflar için Rudolf

Laban tarafından yapılan “Koreograflar hareketin mekânsal ve ritmik özelliklerini soyut semboller kullanarak not etmeyi amaçlayanlardır” (a.g.e., s. 13) tanımlamasıyla açıklanabilmektedir. Koreografinin, adımları gösteren bir semboller sistemi olarak kullanılması, dans hareketlerinin sınırlarının belirlenmesini ve dans erdeminin oluşmasını sağlamıştır. Bu sistem sayesinde dansçılar konularında uzmanlaşmış, notaya alınmış danslar sayesinde daha yoğun bir şekilde eğitim alabilmiş ve onları mükemmel bir şekilde icra edebilir hale gelebilmişlerdir. “Koreografi sözcüğü 18. Yüzyıla kadar dansın çeşitli işaretlerle belirtilerek yazıya aktarılması anlamında kullanılsa da daha sonra zaman içerisinde koreografik yapıt anlamını da kazanmıştır. Bu terim bir bale eserini yazıya geçirmek dışında onu düzenleme anlamında, koreograf ise dansı yaratan kişi anlamında kullanılmaya başlanmıştır. Böylece koreografi ile dansın yazıya aktarılması birbirinden ayrılmıştır” (Erkan S. , 1998, s. 22). Koreografi kavramı 20. yüzyılın başlarında özellikle Amerika ve İngiltere’de yeni bir akım olarak yaygın şekilde kullanılmaya başladığında genellikle dans yaratma eylemini tanımlamak için kullanılmıştır. “Koreografi bir seçimdir. Sonsuz sayıdaki olası malzeme -ışık, ses, renk, hareket vb.- içinden varılmak istenen anlamı inşa etmek üzere yapılan bir seçimdir. Kelime anlamı olarak grup dansları yazmak demekse de, gerçek anlamı ister yazılsın, ister yazılmasın bir hareket tasarımıdır. Dans bir dil olduğuna göre, koreografi de bu dile biçim verme uğraşıdır” (Aykal, 2002, s. 51-63). Türk halk oyunlarında koreografi ise güncel kullanımlarda genellikle yapılan tanımlamaların dışında kalmakta ve bir oyunun adımlarının çoğu zaman müziğe uygun hareket edilerek arka arkaya sıralanması şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Bir eserin veya hareket dizisinin koreografi olarak kabul edilebilmesi için özgün olması gerektiğinden halk oyunları çevrelerince yapılan çalışmalar koreografi olarak değil sahneleme olarak nitelendirilmektedir. Sonuç olarak koreografi teriminin halk oyunları alanındaki kullanımı zaman içinde farklı yönler kaymış olarak karşımıza çıkmaktadır. Adım, müzik ve sahne düzenlerinin partiyon haline getirilmesi sürecinde yapılan çalışmaların koreografik düzenlemeler olduğu bir gerçektir. Bu bağlamda da yapılan çalışmaların doğru adlandırılması önem kazanmaktadır.

Sahne düzeni çalışmalarında sahne planları oyunların biçimsel formlarına göre oluşturulurken yaygın olarak kullanılan bir diğer terim olan ‘paten’ karşımıza çıkmaktadır. TDK güncel sözlükte; ‘Halk oyunlarında yan yana, art arda, sırt sırta

duruşlardan oluşan çizgi ve daire biçimleri ile oyuncuların sahne üzerinde dağılarak oluşturdukları şekil veya düzen'² olarak tanımlanan bu kavram, sahne düzenlemesini oluşturan sahne üzerindeki farklı yerleşimlerin her biri olarak nitelendirilebilir. Paten “Yan yana, art arda, sırt sırta duruşlardan oluşan çizgi-daire biçimleri ve ikili-üçlü vb. sayıda oyuncuların, sahne üzerinde simetrik veya asimetrik dağılmalarından oluşan şekillerin genel adıdır” (Şenel S. E., 1990, s. 28).

Buraya kadar baktığımız dört kavram için yapılan tanımlardan yola çıkarak, ‘paten’ kavramının ‘sahne düzenlemesi’ kavramı altında, ‘sahne düzenlemesi’ ve ‘koreografi’ kavramlarının da ‘sahneleme’ kavramı altında incelenebileceği çıkarımını yapmak mümkündür.

2.3. Türk Halk Oyunlarında Sahneleme

Geleneksel halk oyunlarının günümüzdeki amacı eski halk sanatları bilgilerinden faydalanarak yeni danslar yaratmak ve kalıcı eserler oluşturmaktır. “Geleneksel olanı sahneye aktaran kişi sahneye aktarımı en doğru ve etkin şekilde yapabilmek için ‘nasıl’ sorusunu sormalıdır. Bu soru onu çözüme ulaştıracak cevapların anahtarı niteliğindedir. Bu soruyu yanıtlamanın yolu ise, içinde devinilen ortamı çözümlemek, deşifre etmekten geçer” (Koçak, Öztürk , & Demircioğlu, 2002, s. 120).

Bu yeni danslarda, eski biçimler kullanılmamasına rağmen dansın özü, düşüncesi kavranarak tema için en uygun hareket biçimi geliştirilir. Yapılmış olan düzen bozulmadan, halk düşüncesine bağlı kalınarak, bu yeni biçimlerin aramışı sonucunda “koreografik yapı” oluşturulur. Gerçek yaşamın somut olayları dans, müzik, mimik, tema gibi öğelerle bir sahne yapısı haline alır (Elcik P. , 2009, s. 27).

Sunumu bir bütün olarak düşünmek gerekmektedir. “Sahne üzerinde yapılacak tüm çalışmalar, oyunun anlam bütünlüğüne, konusuna ve verilmek istenen amaca uygun bir biçimde sahnenin seyirciye göre en can alıcı, en çarpıcı noktalarında gerçekleştirilmelidir” (Bekar C. , 1992, s. 29). Bu konuda sahne üzerinde gerçekleştirilen sunumun izleyici tarafından algılanışı direkt olarak etkileyen algısal değer alanları da önem kazanmaktadır.

Sahne kavramı içerdiği teknik unsurlara ek olarak anlamsal bütünlüğün sağlandığı ve icranın seyirciye aktarılacak bir iletişim kurulmasına araç olan fiziki mekandır. Bu

² “Paten”, TDK Güncel Türkçe Sözlük, <https://sozluk.gov.tr/>, 21.11.2020.

sebeple algıya dayalı tüm olaylar sahnede olduğundan oyuncu-seyirci arasında kurulacak iletişimde sahnenin konumu ve oyuncunun sahne üzerinde duracağı yerler algısal değerler açısından oldukça önemlidir. “Üretilen anlamın psikolojik bir süreç oluşu, sahnenin fiziksel görünümüyle de bir ucundan birbirine bağlıdır. Sahne ve üzerinde yer alan tasarımla ilgili her öge, fiziki olanakları güçlendirirken, bir yandan da algıda oluşacak anlama güç ve estetik kazandırmaktadır” (Aşkar, 2011, s. 13).

Sahne üzerindeki bazı noktalar doğal bir şekilde oluşmuş algısal değer alanı özelliği taşımaktadır. Sanatsal nitelik taşıyan halk oyunları gösterilerinde dramatik özellikler mevcut ise dans kadar teatral özellikleri de göz önünde bulundurmak gerekir. Bu durum da teatral oyunlarda kullanılan yöntemlerden biri olan oyuncunun sahne üzerinde doğru yer ve açıda olmasını sağlayan algısal değerlerin kullanılmasını gerektirir. Sahne üzerinin güçlü ve zayıf bölgeleri olması teknik açıdan bilinse de iletişimin kuvvetlenmesini sağlayan farklı duygusal ve algısal değer alanlarının da olduğu bilimsel olarak kanıtlanmamış bir durumdur. “Oyun alanının çeşitli bölgeleri renk, çizgi, biçim açısından seyirciye değişik algılama olanakları sağlar” (Nutku, 1989, s. 216). Algısal değer alanları, konusunda çalışmalar yapan araştırmacıların sahnenin belirli alanlarının bazı anlamlar içermesi, üzerine yaptıkları şemayla daha kolay anlaşılabilir (a.g.e., s.217):

OYUN ALANI VE ALGISAL DEĞERLER

- 1.Aşağı Orta (AO): sert, yoğun, kırıcı, güçlü, ciddi ve sonuç verici.
- 2.Yukarı Orta (YO): görkemli, soylu, yüksek, sağlam, kurumlu vb.
- 3.Aşağı Sol (AS): sıcak, içten yakın, ilişkileri kapsar.
- 4.Aşağı Sağ (ASğ): sol kadar sıcak değil, uzak ilişkileri, ciddiyet, tekliflilik, iç gözlem, vb.
- 5.Yukarı Sol (YS): yumuşak, uzak, gerçekdışı.
- 6.Yukarı Sağ (YSğ): yumuşak, ama kendi başına çok seyrek kullanılabilir, destekleyici etkenleri gerektirir. Sonsuzluk, terkedilmişlik, yalnızlık.

ÖNERİLEN SAHNELER

- Kavgalar, tartışmalar, düğüm noktaları ve değişim anları.
- Ciddi ve romantik aşk sahneleri, her çeşit egemenlik sahnesi, yargı sahneleri ve törensel sahneler.
- Sıcak aşk sahneleri, dostça konuşmalar, itiraflar, dedikodular, uzun konuşmalar ve olan biteni seyreden bir karakterin durabileceği bölge.
- Gizli anlaşmalar, gözetlemeler, rastgele aşk sahneleri, tiradlar, resmi konuşmalar, iş görüşmeleri.
- Şiirli, simgesel ve düşsel sahneler.
- Gerçekdışı sahneler, geri düzeyde geçmesi gereken sahneler (düş ve hayalet sahneleri, doğüstü görüntüler, vb.

Yapılan bu arařtırmalar sonucu sahne üzerindeki tüm bu noktaların izleyenlerin görsel yorumu üzerinde anlam kazandırma açısından etkili olduđu gözlenmiştir. Ayrıca sahne üzerindeki oyun alanlarının güçlü ve zayıf bölgeleri de bulunmaktadır. Sahnenin izleyicilere yakın olan ön bölümleri, arka bölümlerine göre daha güçlüdür ve genelde vurgulanmak istenen oyuncular sahneleme çalışmalarında vurgu için kullanılan diğerk yöntemlerden yararlanarak bu bölümlerde görev almaktadır. Tüm bu çalışmalar sonucu sahne üzerinde kullanılan alanların izleyenlerin görsel algılarının anlam kazanmasında etkili olduđu görölmektedir.

Oyun

Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde ihtiyaç duyulan en önemli öge oyundur. Tasarım aşamasının doğru ve başarılı olabilmesi için icranın sahne düzenlemesinde, oyun ve müzik çözümlemeleri belirlenerek, uygun olan oyunların seçilip düzenlenmesi anlatımın vurucu olması açısından önemlidir. Halk oyunlarının sahnelenmesi, oyunların içerdiki konulardan esinlenilerek yeni bir yorumlama yapmaktır. İcranın içereceği konular belirlendikten sonra gerçekleşecek olayların düzenlenmesi oyunlar sayesinde yapılmaktadır. Doğru bir sahneleme yapılabilmesi için oyun, kaynağından derlenip analiz edilmeli, oyunların işlevleri ve oynandığı yerlerde kimlerin ne amaçla icra ettiğı, müzikleri, ritimleri ve hareketleri gibi yapısal nitelikleri tespit edilip icraya nasıl yansıdığı araştırılmalıdır. Bu araştırmanın doğru yapılması Türk halk oyunlarının belirleyici bir unsuru olan tür kavramıyla ilgili yaşanabilecek sorunların ortadan kaldırılması açısından önemlidir. Halk oyunlarında tür “Belirli bir coğrafik alan içerisinde usul, makam, ritim açısından ortak özellikler gösteren müziğin belirli yöre çalgılarıyla icra edildiğı, oynanış şekli, figürlerdeki yapı, dizinleme ve icrada bir tavır birlikteliğı ile oyuncularla ortak duygular uyandıran o yöreye has yaygın olarak oynanan oyun gruplarına tür denilebilir” (Özbilgin, 1995, s. 8) şeklinde tanımlanmaktadır. Bir bölgede hatta bir şehirde, kasaba veya köylerde bile yaşamla birlikte süregelen kültürel etkileşimler sebebiyle birbirinden farklı oyun türleriyle karşılaşmak mümkündür. Bu sebeple her yörenin tek bir türü olmadığından ve tür kavramının oyun özelliklerini belirleyici bir rolü olması sebebiyle sergilenecek olan oyunla ilgili analizlerin tür kapsamında da incelenerek detaylı şekilde yapılması önemlidir.

“Oyunun yapısal dinamiği, motorsal ve diğer öğeleriyle bir bütündür. Halk oyunları motorsal öğeler, eşlik (bütünleyici) öğeleri ve düşünsel öğeler olarak da irdelenebilir. Bu düşünceden hareketle motif, hareket ve oyun motorsal öğeleri; müzik, giysi ve sahne eşlik (bütünleyici) öğeleri; oyunun kökeni, oynanış nedeni, psikolojik etkenler, iletişim ise düşünsel öğeler olarak ele alınabilir” (Sümbül, 1997).

Oyunu meydana getiren alt unsurlardan en önemlisi harekettir. Hareket kavramı, bir cismin durumunun, yerinin, yönünün ve hızının değişmesi, devinim, aksiyon gibi kavramlarla ilgili bir olgudur. Bir halk oyunları icrasında temel ifade aracı bedendir ve hareket kavramı için sahne üzerindeki insan bedeninin en küçük yerinde dahi olsa yaşanacak bir devinim, hareketin gerçekleştiği anlamına gelmektedir. “Dinamik olarak yapılan, yerinde veya yer değiştirerek, vücudun herhangi bir organı veya birden fazla organının yaptığı, anlamlı – anlamsız, sıralı, karmaşık, basit olabilen dinamik birleşimlerdir” (Uzunkaya, 2005).

Oyunun içeriğinde yapılan hareketler küçükten büyüğe doğru sıralanarak bazı hareket dizileri meydana getirip oyunu oluşturmuş olurlar. “Hareket kümeleri adımları, adım kümeleri motifleri, motif kümeleri figürleri ve figür kalıpları da birleşerek oyunları meydana getirmektedir” (Demirbağ, 2011). Burada kullanılan figür kavramı halk oyunları dışında birçok sanat dalında da kullanılan bir olgudur. Resim, heykel gibi sanat tarzlarında figür kavramının, durağanlığı ifade eden bir terim olarak kullanılması bale ve dans sanatlarına da yansımış ve aynı anlamda kullanılmıştır. Türk halk oyunlarına bakılacak olursa figür kavramının içerdiği anlam üzerinde bir karmaşaya sebebiyet veren çeşitlilikler bulunmaktadır. Türk halk oyunlarında da kabul edilen anlamı diğer sanat dallarında olduğu gibi poz denilen durağan görüntü için kullanılıyor olsa da bazı halk oyunları çevrelerinde figür kavramını adımlar veya motiflerin oluşturduğu adım cümlesi kavramı yerine kullanmaktadırlar. Türk Dil Kurumu’nun sözlüğüne bakıldığında figür kelimesi “bir dansı veya oyunu oluşturan ölçülü adımlarla belirlenen zincirleme hareketlerden her biri”³ olarak tanımlanmıştır. Türk halk oyunlarında uzun zamandır kullanılan ve yerleşik bir tanımı olan figür kavramının, poz ve durağanlık yerine oyunu

³ “Figür”, *TDK Güncel Türkçe Sözlük*, <https://sozluk.gov.tr/>, 29.11.2020.

meydana getiren çeşitli hareket kombinasyonlar için kullanılmasını Türk Dil Kurumu'nun yapmış olduğu bu tanımın etkilendiği düşünülebilir.

Hem sahneleme aşamasında hem de icra esnasında oyunların biçimlerinin korunmasında oyunu meydana getiren dansın bileşenlerine hakim olunup iyi bilinmesi oldukça etkilidir.

▪ **Adım**

Türk halk oyunlarında hareketlerin bir araya gelmesiyle meydana gelen ve oyunların görülebilir derecede parçalara ayrılmış yapısal olarak en küçük birimleri adımlardır. Oyunların içinde adımlar, çoğunlukla birim zamana veya daha da küçük parçalarına eşit olan, uzunlukları, başladığı ve bittiği yerler belirlenmiş şekilde tekrarlanan anlamlı hareket yığınlarından oluşmaktadır. Kelime veya hece adımı da denilebilmektedir. Ayağın yere basılması veya yerden kaldırılması, parmak şıklatılması, omuz sallanması vb. örnekler adım kavramı için geçerli olacaktır.

▪ **Motif**

Türk halk oyunlarında motif, oyunun yapısının oluşumunda ikinci evredir ve birkaç adımın birleşiminden meydana gelerek adım cümlelerinin parçalarını oluştururlar. “Örneğin tek zamanlı hareket yığınları olan adımları harfler, başlangıcı ve bitişleri belli olup oyunları meydana getiren adım cümlelerini de cümleler olarak düşünürsek, motifler ise adımlardan yani harflerden meydana gelen ve adım cümlelerini yani cümleleri oluşturan kelimelerdir” (Eravcı, 2015, s. 41-42). Oyunların yapısal niteliklerinin belirlenebilmesi için içerdiği motiflerin incelenmesi yeterli olmaktadır.

▪ **Adım Cümlesi**

“Adımlar ve adımları oluşturan hareketler arasında akıcılığı sağlayan dinamik bir yapı mevcuttur. Bu dinamik yapı sayesinde adımlar, bu adımlar sayesinde de adım cümleleri oluşmaktadır” (Özdiğer, 2010, s. 120-132). Adımlardan oluşan birkaç motifin birleşmesiyle meydana gelen adım cümlesi, aynı zamanda yalnızca bir motiften de oluşabilir. Bu özellik doğrultusunda bazen adımların bir araya gelerek doğrudan adım cümlelerini meydana getirdiği anlamı çıkarılabilir. Bu duruma örnek olarak 2/4 veya 4/4

gibi küçük ölçülü oyunların adım cümleleri gösterilebilir. Adım cümleleri genellikle bir müzik cümlesi ya da ritim cümlesiyle aynı uzunluktadır. “Adım cümleleri tek tek irdelendiğinde kimi cümlelerin tekdüze hareketlerin tekrarından, kimi cümlelerin ise birleşik hareketlerden oluştuğu görülür. Bu da adım cümlelerinin form yapısını ve bu yapının hareketsetel değeriini belirtir” (Şenel S. , 1990, s. 18). Nasıl ki birbirinden farklı oyunlar farklı nitelikte ve çeşitli formlarda olabiliyorsa, adım cümleleri dolayısıyla oyunun bölümleri de çeşitlemeler ve nüans farklılıkları içermektedir.

▪ Bölüm

Bölüm, Türk halk oyunlarında oyunun en komplike kısmıdır ve genellikle motif ve adım cümlelerinin bir araya gelmesinden oluşsa da bazen tek bir motifin ya da adım cümlesinin bölümü oluşturduğu da görülmektedir. “Melodik ve ritmik açıdan farklı olan kısımlara bölüm adı verilir” (Gülbeyaz, 2005). Her bölüm kendi içinde aynı ritim ve aynı ezgiyle oynanmaktadır. Bölümler, bazı oyunlarda tek bazı oyunlarda birden fazla olabilmektedir ve Türk halk oyunlarında bölüm sayısı en fazla dörde kadar çıkabilir. Halaylar, bölümü fazla olan oyunlara örnek olarak gösterilebilir ve bu bölümler melodik ve ritmik açıdan farklı olabilirler.

Türk Halk Oyunları sahnelenmesinde oyunlara ait geleneksel yapının bilinmesi ve doğru bir şekilde kullanılması sunumun da başarısını getirecektir. Bu doğrultuda sahnelemenin tasarım aşamaları çalışmanın son bölümünde ele alınmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

TÜRK HALK OYUNLARININ SAHNELENMESİNDE TASARIM

AŞAMALARI

Çalışmanın bu kısmında Türk halk oyunlarının sahnelenme sürecinde, sahnelenecek olan icranın amacının belirlenmesinden başlayarak icra sonunda yapılacak değerlendirmeye kadar yapılması gereken çeşitli görevlerin oluşturduğu aşamalar ve bu aşamaların niteliklerine göre sınıflandırılarak incelenmesi sağlanacaktır.

Türk halk oyunlarının doğru ve amacına uygun bir şekilde sahnelenebilmesi, sahnede uygulanacak düzenlemeleri ve patenleri, sahneye giriş ve çıkışlardaki uyum, icranın amacı, oyun ve oyuncu topluluğu, icranın yapılacağı sahnenin konumu ve özellikleri, müzik, giyim-kuşam, makyaj, dekor, ışık ve ses gibi unsurların bir bütün halinde uygulanmasına bağlıdır.

Bu unsurların her biri uzmanlık alanı gerektiren çalışma alanlarıdır. Dolayısıyla sahne sanatı olarak halk oyunları sunumlarında bu durumun göz ardı edilmemesi ve bir ekip çalışması gerektiğinin bilinmesi önemlidir. Kurulacak bir ekip ve sunum öncesi bu unsurların tasarım aşamalarının kağıt üzerinde yapılması daha sonra uygulama aşamasına geçilmesi sunumların niteliğini arttıracaktır. “Kağıt üzerine çıkarılmış olan plana uygun hareket etmek şarttır. Kağıt üzerindeki taslak çalışmalar sahneleme öncesindeki aşamalarda uygulanarak değerini bulacak ve gerekli görüldüğü nispette sahne üzerinde uygulamaya geçirilebilecektir” (Bekar C. , 1992, s. 29). Tasarım aşamalarının yapılması, kağıt üzerinde nasıl bir yöntemle sahneleneceğine karar verilmesi, çalışma düzeninin ve çalışma ekibinin belirlenmesi ve sahnelemede önemli olan sahne etmenleri için yol haritalarının oluşturulması, uygulama aşamasının zeminini hazırlayacaktır.

Edinilen bilgiler ışığında Türk halk oyunlarının sahnelenme süreci; ilk olarak yapılması gereken tasarımı yönlendirecek olan bilgilere ulaşılması yani ‘bilgi edinme’ aşaması, ikinci olarak ulaşılmış olan bilgiler sayesinde icrayı yönetecek yönetmenin sahne üzerinde uygulanacak her detayı ayrıntısıyla tasarladığı ‘tasarım’ aşaması, üçüncü olarak yaratılan bu tasarımın somutlaştırılarak izlenmeye hazır hale getirilmesi olan ‘uygulama’ aşaması ve son olarak da sahne üzerinde izleyenlerle buluştuğu ‘sunum’ aşaması olmak üzere dört aşamada incelenecektir.

3.1. Bilgi Edinme Aşaması

Bilgi edinme aşaması, sahnelenmeye karar verilen eserin oluşturulması sırasında sahne üzerinde gerçekleşecek uygulamanın dengeli bir şekilde ve içerdiği anlam bozulmadan izleyenle buluşması için yapılacak ön araştırmalardır. Uygulamanın amacının ne olduğu, sahnelenecek oyunların yöreleri, icrayı gerçekleştirecek olan oyuncu topluluğu ve sergileneceği sahne ve özellikleri hakkındaki tüm bilgilerin doğru şekilde bir araya getirilerek toplanmasına yönelik çalışmaları içerir. Toplanan bu bilgiler tasarım aşaması için gerekli görülen görevlendirmelerde kullanılır. Bu bölüm kendi içinde 4 bölüme ayrılarak incelenmelidir.

3.1.1. İcranın Amacı Hakkında Bilgi Edinme

Türk halk oyunlarının sahne üzerine taşınması aşamasında, gerçekleştirilecek olan icranın amacı eğlenme, törenler, tanıtım veya yarışma gibi çeşitli sebeplerden ötürü farklılıklar gösterebilmektedir. Sahnelenecek olan uygulama bir festival veya yarışma söz konusu olduğunda belirlenmiş kurallar çerçevesinde tasarlanmak durumunda kalabileceği gibi gerçekleştirilecek olan sunum, tümüyle eseri sahneye koyacak olan yönetmenin sanat anlayışıyla tasarlanmış olarak da sahnelenebilmektedir. Bu sebeplerden ötürü yapılacak olan ilk iş sahnelenecek olan icranın amacının doğru şekilde saptanmasıdır. Bu amaç kapsamında belirleyici nitelikteki teknik unsurlar, belirlenmiş olan kurallar var ise bunların tespit edilmesi, öğrenilmesi ve tasarımın bu kurallara uygun şekilde yapılması gerekmektedir.

Sahnelemede süre bir diğer önemli noktadır. Sahnelemenin, zamanlama anlamında belirlenmiş bir kurala göre yapılması gerekiyorsa bunun bilinmesi şarttır. Oyunların belirlenmiş olan süreye uygun şekilde seçilmesi ve dolayısıyla müziklerin tasarlanması gerekir. Bir yarışmada sergilenecek sunum ile herhangi bir tanıtım esnasında sergilenecek sunumun icra amaçları aynı özellikleri taşımayacağından halk oyunlarının sahnelenmesinin hangi amaca hizmet edeceği ve ne gibi özellikler taşıması gerektiğinin önceden saptanabilmesi için bu bilgilerin edinilmesi şarttır.

Ortak yaşamdan doğan kültürel özellikleri barındıran halk oyunlarının sanatsal olarak anlatım öznesi de bu kültürel unsurlardır. Bu kültürel unsurların sergilenme amaçları birbirinden farklı özellikler barındırdığından her biri için yapılacak çalışmalar

da bazı noktalarda farklılık gösterebilir. Halk oyunlarının sahnelenme amacının belirlenmesi ile bu çalışmalara yön vermek gerekir.

Halk oyunları sunumlarının gerçekleştiği durumlara baktığımızda; karşımıza ulusal ve uluslararası festivaller, örgün eğitimde kültür ve sanat etkinlikleri, özel günlerde yapılan törenler ve kutlamalar, halk oyunları yarışmaları vb. içerikleri nedeniyle farklı icralar gerektiren sunum alanları çıkmaktadır.

İcranın amacı, icranın ne kadar süreceği, içerik ve niteliğinin belirlenmesinde önemli ve belirleyici bir role sahiptir.

Sahnelemedeki amaç; toplumdaki estetik değerlere ve sanat anlayışının devamlı değişken bir yapıda olmasına yanıt verecek çalışmalar yaparak, yeni yeni hareketler, adımlar yaratmak veya hiç yapılmamış, hiç denenmemiş sahne kullanım çalışmaları içine girmek değil, eldeki malzemeyi belirli kompozisyon (konu ve senaryo bütünlüğü önemlidir.) anlayışı altında değerlendirerek, tüm sahne tekniklerine uygun dengeli ve uyumlu bir bütünlük yaratabilmektir.

İşte bu bağlamda yapılacak bir çalışmada öncelikle, Halk Oyunlarının Gösteride Sergileniş Amaçları'nı saptamak gereklidir (Bekar, a.g.e., s. 24).

Bu amaçlar;

- 1) Sınırlı zamanda çok oyun sergileme (Kondisyon-beraberlik vb)
- 2) Bir yörenin değişik oyunlarını sergileme (Araştırmalar-orijinal, yeni oyunlar)
- 3) Bir konu etrafında oyunları sergileme (Tiatral ağırlıklı-örf ve adetler)
- 4) Oyunları estetik açıdan sergileme (Estetik arayışlar)
- 5)Yeni sahneleme biçimlerini sergileme (Biçimsel arayışlar)
- 6) Oyunları yeni yorumla sergileme (Yeni arayışlar) (Şenel S. , 1992, s. 8)

şeklinde örneklenebilir.

Halk oyunları sahnelemelerindeki amaç belirlendikten sonra bu doğrultuda gerekli tasarımlara karar vermek ve planlamak daha etkin çalışma ortamı yaratacaktır.

3.1.2. Sahnelenecek Oyunların Yöresi Hakkında Bilgi Edinme

Halk oyunları diğer sanat dallarından farklı olarak ait olduğu yörenin tüm karakterini barındıran, o yöreye ait toplumun ortak duygu ve düşüncelerinden doğmuş olan davranışlardan meydana gelerek sergilenmektedir. Bu sebeple bu ortak değerlerin sahne üzerine taşınma aşamasında ait olduğu toplumda nasıl kullanıldığının ve ne anlama geldiğinin iyi bilinmesi gerekmektedir. “Halk oyunlarının sahneye konulmasında da düzenlenecek yöre hakkında iyi bir bilgi birikiminin olması gerekir. Yöredeki gelenek, görenek, örf, adet, inançlar gibi genel karakteristik özellikler sahneleme aşamasında göz

önünde bulundurulmalıdır. Doğal ortamındaki yaşam biçiminin etkileri sahneye aktarılırken, aynı atmosferdeki yaşantılardan farklı bir konum ortaya çıkarsa düşünülen ve beklenen gerçekleşmeyecektir” (Kurtişoğlu, 1998, s. 62). Belirli bir yöreye ait oyunlar sahnelenirken yukarıda belirtilen özelliklerin doğru olarak bilinmesi ve bu özelliklere uygun olmayan unsurların sahne üzerinde kullanılmaması gerekmektedir. Sergilenecek olan oyunların ait olduğu yörenin oyunları ve müzik yapıları açısından durumları, yörenin tarihi, coğrafik ve etnik yapısı, dili, dini ve inanışları, varsa oyunları ile ilgili geçmişten günümüze kadar aktararak gelmiş efsaneleri ile ilgili bilgiler detaylı şekilde incelenmelidir. “Yöreye ait bu tür bilgilerin edinilmesinde önemli bir nokta da sahne üzerindeki gerçekliğin sağlanabilmesidir. Çünkü yöre hakkında bilgilerin toplanması ve yöreye has özelliklerin tespit edilmesi sergilenecek oyunların orijinallliğini arttırmaktadır” (Tuna, 2005, s. 96).

Toplumların kendilerine özgü özellikleri olduğu kadar her yörenin de kendine ait bir icra ediliş şekli vardır. Sahnelenecek olan oyunların icralarında ait olduğu yöreye özgü tavırla ilgili bilgi edinilmesi bu konuda dikkat edilmesi gereken en önemli noktadır. Türk halk oyunları da kendi içinde icra ediliş açısından çok farklı oyun türleri barındırmaktadır. Örneğin zeybek türünün karakteristik özelliklerine sahip bir oyunla bar türünün karakterinde oynanan bir oyun arasında tavırsal olarak bariz şekilde farklılıklar bulunmaktadır. İcrayla ilgili bu tavır farklılıkları yalnızca yöreden yöreye değil, aynı yöre içinde ilden ile, hatta köyden köye bile değişiklikler gösterebilmektedir. Bu sebeple düzenlemeyi yapacak olan kişinin bu tavırsal özelliklere hakim olması ve oyunları sahne üzerine taşıırken bu özellikleri dikkate alması gerekmektedir. Aksi takdirde bu yöresel tavır farklılıklarının detaylı şekilde öğrenilmemesi halk oyunlarının sahnelenmesi aşamasında büyük sorunlar yaşanmasına sebep olmaktadır. “Her oyunun kendine ait bir oynanış biçimi hareketlerden kurulu figürleri ve oynandığı bir formu mevcuttur. Oyuncuların birbirleriyle bağlantıları diziliş biçimleri, oynandığı yönler, kullanılan adım biçimleri gibi oyunun temel özelliklerini içeren bilginin önceden araştırılıp incelenmesi gerekmektedir” (Kurtişoğlu, a.g.e., s. 62).

Bir oyunun icrasında müzikle uyumu da oldukça önemlidir. Bu sebeple oyun özellikleri gibi müziğin icrasında da yöresel farklılıklar olduğundan uygulama aşamasında, oyunun ait olduğu yöreye özgü enstrümanlar kullanılması ve eşlik edecek

sazların da uyumlu olabilmesi açısından konuyla ilgili önceden bilgi sahibi olmak gerekmektedir. Müzikte olduğu gibi iklim ve coğrafi özelliklere göre değişiklik gösteren yöreye ait giyim-kuşam ve süslenme, varsa oyunun gerektirdiği malzemeler veya araç gereçlerin tespit edilmesi de önemlidir ve yörenin zenginliklerini gösteren tüm bu özelliklerin ayrı ayrı incelenerek kontrol edilmesi gerekmektedir.

3.1.3. Oyuncu Topluluğu Hakkında Bilgi Edinme

Türk halk oyunları sunumlarında önemli bir diğer unsur da oyuncu veya oyuncu topluluğudur. Oyuncu, sahneye koyulmak üzere tasarlanan ve ‘oyun’ olgusunu icra ederek seyirciye sunulmasını sağlayan temel yapıdır. Oyunlar hem bireysel olarak hem de toplu olarak değerlendirilip icra edilebilmektedir. Toplu icra edilen oyunlarda, oyuncu sayısı, oyuncuların yaşları, cinsiyetleri, boy ortalamaları, yetenekleri ve birbirlerine olan uyumları sunumu etkileyen özelliklerdir. Bu özellikler ayrı ayrı bir oyunun sahnelenme aşamasını, zamanlama ve başarılı olabilme yönünden direkt olarak etkilemektedir.

Bir oyunun sahnelenmesinde başarı elde edilebilmesi için oyunlara ait olan yapısal analizlerin doğru olarak yapılması ne kadar önemli ise, uygulamayı gerçekleştirecek olan oyuncu topluluğunun özellikleri ile ilgili doğru bir çalışma yapılması da o kadar önemlidir.

Türk halk oyunlarında oyunu icra edenleri, icra şekilleri bakımından iki ayrı gruba ayırabiliriz. Bunlardan ilki ait olduğu yörede orijinal ortamında yapılan icra, ikincisi de sahne üzerinde taşınmasıyla gerçekleşen taklide dayalı icra biçimidir. Geleneksel ortamında yapılan icra tamamen içe dönük uygulandığından görevlendirme aşaması doğal yollardan kendi içinde oluşmaktadır. Sahne üzerine gelindiğinde ise yapılacak olan icra dışa dönük gerçekleşeceğinden görevlendirme aşaması tasarımı meydana getiren kişiler tarafından icracıların yetenek ve belirli özelliklerine göre oluşturulmaktadır. Bu sebeple Türk halk oyunlarının sahnelenme aşamasında oyuncu topluluğunu oluşturan bireyler hakkında bilgi sahibi olunması görevlendirme kısmının daha sağlıklı yapılmasını sağlayacaktır.

Oyuncu topluluğu hakkında ilk etapta bilinmesi gereken sahnelemenin hangi yaş grubu ile yapılacağı ve o gruba uygun oyun seçiminin belirlenmesidir. Böylece her yaş grubu için farklılık gösterecek olan çalışma teknikleri veya oyun zorluğunun

dereceleri açısından yaşanabilecek olan sorunlar baştan engellenmiş olacaktır. “Düzenleme yapılacak oyun topluluğunun elemanları yaş, cinsiyet, fiziki uygunluk, estetik, oyunculuk, artistik, adaptasyon, algılama gibi değişik özellikleri dikkate alınarak değerlendirilmelidir. Bu bilgiler doğrultusunda oyun düzeni içerisinde görevlendirilmeler yapılmalıdır” (a.g.e., s. 75).

Yaş grubu bilgilerine yönelik çalışmalar yapıldıktan sonraki bir diğer önemli bilgi edinme aşaması da grubun cinsiyet açısından sayı dağılımlarıdır. Bu aşamanın doğru uygulanması sahneleme tasarımı yapılırken kadın oyunları, erkek oyunları veya karma oyunlardan hangilerinin daha yoğun kullanılması gerektiğinin belirlenmesini sağlayacaktır. Oyuncu topluluğunda hangi cinsiyetteki oyuncular fazlalıktaysa düzenlemenin tasarım aşamasında o oyunlara daha fazla yer verilmelidir. Sergilenecek oyunların belirlenmesinin ardından yapılması gereken, uygulamanın gerçekleşeceği sahnenin kullanımına uygun şekilde kişi sayısının tespit edilip düzenlemeye uygun, izleyenlerin görsel ve estetik algılarına uyum sağlayacak şekilde belirlenmesidir.

Bu aşama için önemli bir diğer unsur da oyuncuların sahip oldukları fiziksel özellikleri hakkında bilgi edinilmesidir. Tasarım aşamasında oyuncuların özellikle boyları ile ilgili önceden edinilmiş fikirler, sahne üzerindeki düzenlemede yan yana gelecek oyuncuların uyumları ya da boy oranlarının uyumlu şekilde sıralanması ve böylece görsel olarak dengenin sağlanmasında büyük önem arz etmektedir.

Tüm bu unsurlara ek olarak her oyuncunun sahip olduğu karakteristik özellikler birbirinden farklı olacağı için aynı oyun içinde sergileyecekleri kendilerine has tavırlar karışımına çıkabilmektedir. Bu sebeple topluluktaki oyuncuların kişisel özellikleriyle dolayısıyla topluluğun teknik kapasitesiyle ilgili bilgilerin titizlikle incelenerek elde edilmesi etkileyici bir sunumun yapılması için izlenmesi gereken önemli bir yoldur.

3.1.4. Oyunların İcra Edileceği Sahne Hakkında Bilgi Edinme

Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde tasarım aşamasının başarılı bir şekilde oluşturulabilmesi için önemli ve belirleyici rolü olan diğer bir unsur da icranın gerçekleşeceği sahne ve özellikleri hakkında bilgi edinilmesidir. ‘Bilimsel ve deneysel yöntemlere dayalı sahne kullanım teknikleri’ ile seyirci önünde gerçekleşen her sunumun sanatsal değere ulaşması bu sahne kurallarına uyulması ile mümkündür. Halk oyunlarında

sahneleme yapmak bilimsel bir alt yapıyla sanatsal bir ürün ortaya çıkarmaktır. Dolayısıyla halk bilimi verileri ışığında sahne teknikleri ile bu çalışmaların yapılması zorunludur.

İlk olarak birçok unsur göz önüne alınarak yapılmış olan sahne çeşitleri ve sınıflandırmaları özellikle halk oyunları icralarında sahneleme sürecini direkt olarak etkilemektedir. Sahnenin çeşidi ve hangi sınıflandırmaya ait olduğu, var olan kulislerin durumları (kaç adet kulis olduğu ve nasıl kullanılabilecekleri), perde, ışık ve ses gibi sistemlerin var olup olmadığı gibi farklı teknik özellikler sahneleme için büyük önem taşımaktadır.

İcranın yapılacağı sahnenin ölçüleri ve hangi sınıflandırma altında incelendiği sahnelemenin doğru bir şekilde uygulanmasında oldukça etkilidir. Seyircinin görüşüne göre olan çeşitli sahnelerdeki sahneleme çalışmalarında, icra anında uygulanacak olan patenlerin oluşturulması (sahne ölçülerine göre sahne üzerinde en orantılı şekilde kaç kişinin bulunabileceği ve her an için yerleşimlerinin en doğru hali) ve algısal olarak sahne üzeri iletişimin tasarlanması (izleyenlerin yeri ve görüş açıları) gibi olgular ayrıntılı bir şekilde tespit edilerek uygulanmalıdır. İcranın gerçekleşeceği sahneye giriş-çıkışı sağlayan kulislerin durumu ve perdeye sahip olup olmadığı, sahne üzerindeki planlama kısmında ve kullanılacak olan dekorun değiştirilebilmesi konusunda oldukça etkilidir.

Oyunların sunulacağı sahneyle ilgili önceden edinilen bilgiler, düzenlemeler yapıldıktan sonra karşılaşılabilecek sorunların yaşanmasını önleyecektir. Tüm bu sahneleme çalışmaları esnasında sunumun nerede yapılacağının bilgilerinin en küçük detayına kadar belirlenerek ilerlenmesi zaman ve mekan açısından da fayda sağlamaktadır. “Sahnenin boyutlarının, şeklinin, seyircinin konumunun, kulislerinin, geçişlerinin, giyinme soyunma süslenme odalarının, ışık ve ses tesisatının, perdesinin vb. teknik bilgilerin elde olması, oyunun nerede ve nasıl bir mekanda sergileneceğinin bilinmesi demektir. Eldeki bu bilgilerle yapılacak tasarım sahnenin en iyi şekilde kullanılmasını sağlayacaktır” (Kurtişoğlu, 1998, s. 59).

Sağlıklı bir sahneleme yapabilmek için sahne üzerinde oyuncuların kullanabileceği aktif alanın boyutlarının bilinmesi gerekmektedir. Zaman zaman Türk halk oyunları sunumlarında sahne üzerinde ses sistemleri ya da müzisyenler veya oyunun hikayesi ya da gerekliliği sebebiyle çeşitli dekorlar yer almaktadır. Bu durumlarla

karşılaştığında bu unsurların sahne üzerindeki yerleri önceden belirlenerek oyuncunun icrası için kalan aktif kullanım alanlarının ölçülerinin bilinmesi önem arz etmektedir. Bu sebeplerden ötürü bu aşamada yapılması öngörülen bu çalışmalar göz ardı edilmemeli ve en ince ayrıntısına kadar uygulanmalıdır.

3.2. Tasarım Aşaması

Bu aşamaya gelindiğinde ise bilgi edinme aşamasında elde edilmiş olan bilgiler doğrultusunda sahnelenecek olan sunum, en ufak detayına kadar tasarlanmaktadır. “Tasarım, sahnedeki oyuncuların toplu kullanımındaki yapıyı ve biçimi ortaya çıkaran bir çalışmadır” (Bekar C. , 1992, s. 18). Sürecin bu bölümü tamamıyla teorik olarak masa başında yapılan teknik ve bilimsel çalışmalardan oluşmaktadır. “Tasarım çalışmasında gelen bilgiler değerlendirildikten sonra konular bir bütünlük içinde sonuca doğru gidecek şekilde ikinci bir tasnif çalışmasının yapıldığı aşamadır. Teknik açıdan olayın kavranması tasarım aşamasında tamamlanır. Hazırlık aşamasında elde edilen bu bilgilerin bağlantılarının kurulması ve birleştirme çalışmalarının ne şekilde yapılacağının belirlenmesidir” (Kurtişoğlu, a.g.e.). Bu bölüm sahne yönetmeni ve tasarımda yer alan diğer kişilerin birlikte oluşturdukları bir aşama olduğundan çalışacak kişilerin alanlarında uzman olmaları elde edilecek verimi oldukça arttırmaktadır.

Bu aşama, yaşanabilecek sorunların öngörüldüğü ve çözüm alternatiflerinin üretildiği aşamadır. Tasarım esnasında meydana gelecek en ufak bir hata uygulama aşamasına gelindiğinde daha büyük sorunlara yol açabilmekte ve sorunun çözülmesi etkili bir şekilde zaman kaybı yaratmaktadır. Bu nedenle bu aşamadaki çalışmalar önemlidir. Örneğin sunumun akışı sırasında düzenlemede veya oyuncuların sahne üzerindeki konumlarıyla ilgili en ufak bir sorun ondan sonra gelecek olan düzenlemelerin tekrar tasarlanmasını gerektirebilir. Bu unsurlar sebebiyle tasarım aşamasında gerçekleşecek her detay en ince ayrıntısına kadar düşünülerek planlanmalıdır.

3.2.1. Görevlerin Belirlenmesi

Sahneleme esnasında ortaya çıkacak etkili bir yorum ve bu yorumun somut hale gelerek izleyenlerle bir bütünlük yakalaması için yeterli sayıda, alanında uzman kişilere, teknik personellere ve tüm bunları bir araya toplayarak etkili bir anlatım sergilenmesini

sağlayacak olan kişiye yani yönetmene ihtiyaç duyulmaktadır. Sahneleme kavramları ile ikinci bölümde de ele aldığımız yönetmen bir bütün olarak tasarımdaki parçaları birleştiren, bütünü göre ve yorumlayan kişidir. “Yönetmen, bu sanatsal fabrikayı belli bir uyum içerisinde çalıştırıp sağlam ve kaliteli bir üretimi sağlamak yükümlülüğündedir” (a.g.e.).

Tasarım sürecinin ilk adımı olan bilgi edinme aşamasında ulaşılan bilgiler doğrultusunda sahnelenecek sunum için gerçekleştirilmesi gereken görevler yönetmen tarafından belirlenmelidir. Bu gerekliliğin sebebi, planlanan sunumun özellikleri, sunumun gerçekleştirilmesi düşünülen sahnenin özellikleri, icranın ne amaçla yapılacağına bağlı olarak belirlenmiş kurallar ve oyuncuların sunuma yönelik nitelikleri gibi birçok farklı etkenin, planlanması gereken görevlerin bazılarını gereksiz kılabilmesidir. Bu sebeple bu aşamada böyle bir sorun yaşanmaması adına önceden ulaşılmış tüm bilgilerin gözden geçirilerek hangi görevlere ihtiyaç duyulacağı ve hangilerine ihtiyaç duyulmayacağını belirlenmesi gerekmektedir.

3.2.2. Konu ve Temaların Belirlenmesi

Yönetmene bağlı olarak konu ve temaların ne olacağı ve nasıl işleneceği belirlenir. “Yönetmen, olgusunu var eden kişidir. Karmaşık ve çelişkili olan duygu ve güçlerin bir araya gelerek oluşturdukları yaratıyı ayrıştırarak tekrar uyum içinde dengeli bir hale getiren uzman kişidir. Yazarın, oyuncuların ve izleyenlerin arasında sanat bağlamında bir iletişim kurulmasını sağlayan düşünürdür” (Özbilgin, 2020). Yönetmenin oyunla ilgili, konuyu ve uygulanacak temaları direkt şekilde etkileyen çalışmalarını genel olarak üç aşamada toplamak mümkündür. Bu aşamalardan ilki; yönetmenin derleme ve araştırmalarını yaptıktan sonra oyunu nasıl yorumlayacağını belirleyerek organik değerleri oluşturduğu ‘metin üzerinde çalışma’ kısmıdır. İkincisi ise; oyuncuların çalıştırılmalarıyla birlikte gerçekleşen uygulamaların plastik değerleri meydana getirdiği ‘oyuncuların sahne üzerinde çalıştırılması’ kısmıdır. Son aşama ise; gösteriyi tamamlayıcı görsel unsur olan sahne tasarımı uygulamalarının (giyim-kuşam, aksesuar, ışık, dekor vb.) yani teknik değerlerin sağlandığı ‘sahne tasarımı’ kısmıdır.

Türk halk oyunlarında bir konu işlenecek ise eserin dramatik özelliklerle sergilenmesi söz konusudur. Bu özellikler işlenecek konunun ve yaratılacak

sahnelemenin izleyenler üzerinde etkili olabilmesi için toplumsal ve düşünsel bir boyutta, ilginçlik ve inandırıcılık dengesini koruyarak, devingen ve oynanabilir şekilde uygulanmalıdır. “Çünkü ilginçliğini yitiren oyunun etkileme gücü kalmaz. Etki olmadıkça tepkinin de varlığından söz edilemeyeceğine göre Etki-Tepki ilişkisi kurulamayan ya da korunamayan bir Oyuncu-Seyirci ilişkisi de doğal olarak kopacak, oyun sıradan bir gösteri konumuna düşecektir” (Tuncay, 2010, s. 78). Bu aşamada yoğunluk ilkesinin de göz önünde bulundurulması konunun işlenmesi kısmında gereksiz ayrıntılardan uzak, azda özü vererek daha etkili ve ilgi çekici bir uygulama gerçekleşmesini sağlamaya yardımcı olacaktır.

Eserin yaratıcısı olan yazar ve yönetmen konuyu belirledikten sonra şekillendirebilmek için temalardan yararlanır.

Başlarda yazarın kafasında tam olarak belirginlik kazanmamış ve dağınık bir yolda tasarlanmış olan konunun, tamamlanmış ve bütünlüğe kavuşmuş bir oyun durumuna gelebilmesi için atılması gereken ilk adım, konuyu temada odaklamaktır. Tema, bir konunun, bir düşünceyi belirtmek için işlenmesidir. Tema ile yazar, konusunu hem bir bütünlük içine alır, hem de onu denetleyebilecek duruma gelir. Başka deyişle, tema, bir yapının ana düşüncesine egemen olan anlamıdır (Nutku, 2013, s. 166).

Bu bağlamda sahnelenecek olan sunumun bir tema içerip içermeyeceğine eserin yazarı, konusunun hangi tekniklerle işleneceğine de yönetmen karar vermektedir. Eğer sunum bir tema içerecekse, konunun sahnelenecek olan tüm unsurlar (oyunların adımları ve icra ediliş şekilleri, giyim-kuşam ve oyun araç gereçleri, yöreyi yansıtan dekorlar, düzenlenen müzik, varsa oyuna ait türkünün sözleri vb.) dikkate alınarak belirlenmesi gerekmektedir. Temanın belirlenmesinin ardından o temaya uyumlu biçimlerin incelenerek sergilenecek oyuna en uygun olan biçime karar verilmesi önem taşır. Bazı durumlarda sergilenecek olan oyunun özünde biçim kendiliğinden mevcut olabileceğinden bu ayrıntılara dikkat edilmelidir. Örneğin sergilenecek oyunun bir türküsü mevcutsa ve sahneleme bu türkü eşliğinde yapılacaksa uygulanacak temanın türkünün hikayesine uyumlu olması gerekmektedir. Eğer türkü, iki kişi arasında yaşanan bir aşkı konu alıyorsa sahnelenecek olan temanın içeriği de durumla ilişkili olmalıdır.

Oyunların sergilenmesinde tek tema kullanılabileceği gibi bazı oyunlarda uygulanan birkaç ayrı tema da olabilir. Sergilenecek olan büyük bir eser ise seçilecek çeşitli temalar anlatılacak konu ve konunun güncelliğine bağlı şekilde (konunun ait olduğu dönemsellik özellikler vb.) geçerlilik kazanmaktadırlar. Konu aynı kalsa da

güncelliğın saėlanabilmesi iin iřlenecek olan tema, oyunun izleyenlere sunumunda deėiřiklikler yaratır. Belirlenmiř olan tema, eserin uygulanma ařamasında tm unsurları denetleyen ve yneten bir yapıdadır. Eserin ana konusuna uygun tema belirlendikten sonra diėer konu ve sorunlar iin destekleyici yan temalar yardımcı olarak kullanılmaktadır.

Trk halk oyunlarında konu olarak daha ok yrelere zel gelenek ve greneklerin iřlendiėi bilinmektedir. Bu anlamda konu ve tema belirlemek sergilenecek oyun yresi ile ilgili olduka bilgi sahibi olmayı gerektirmektedir.

3.2.3. Oyunların Seilmesi ve Hareket Analizi

Bu ařama sergilenecek yre veya yrelerin belirlendiėi, konu ve tema baėlamında sergilenecek oyunların seimi ve sıralanıřı zerinde kapsamlı bir alıřma yapılması gereken ařamadır. “Sunum anında sergilenecek olan oyun sayısı ve her oyunun karakter yapısı, adım cmlelerinin yoėunluk derecesi, uzunlukları, hareket hızları ve tartımları gibi unsurların koreolojik analizler eřliėinde belirlenmesi, icra edilecek oyunların seilmesi ve sıralanmasında nem tařımaktadır” (řenel S. , 1990, s. 29). Oyunlar zerinde yapılacak alıřmada mzik ve ritim zellikleri de nemlidir.

alıřmanın nc blmnde oyunların form analizleri ile ilgili yapılan saptamalar Suna Eden řenel’in ‘Hareket Notasyonu Halk Oyunları Yazımı’ kitabında bulunan Form Analizi esas alınarak yapılacaktır. Form analizi, “oyunun koreolojik yapısı ve kurgusudur. Her oyunun, Geleneksel Kuruluř Formunu, Geleneksel Mzik Formunu ve Geleneksel Biimsel Formunu ierir” (a.g.e., s.15).

Geleneksel Kuruluř Formu

“Halk oyunlarının sahnelenmesinde doėru yorum yapılabilmesi ancak geleneksel kuruluř form analizlerinin doėru yapılması ile mmkndr. Her oyunu oluřturan farklı adım cmleleri, adım cmlelerinden oluřmuř oyun blmleri gibi tr zelliėini ve tavrı belirten zellikler bulunmaktadır. Oyunun geleneksel yapısının analizinin doėru yapılmasıyla, oyunun adım cmleleri ve blmler arasındaki iliřki, hareket ve kurgu dengesi, adım cmlelerinin hareket deėerleri daha kolay kavranabilir” (a.g.e., s.15).

Bu analiz kısmında yapılması gereken ilk şey oyunların kaç bölümden oluştuğunun saptanması ve varsa bu bölümlerin incelenmesidir. Oyunların tek ya da çok bölümlü olmaları meydana geliş ve icra ediliş şekillerine göre belirlenmelidir. Örneğin sergilenecek oyunların özellikleri doğrultusunda tek bir dansçı veya grup dansçılar tarafından icra edilmesi gerekebilir. Oyunu tek bir dansçının icra etmesindeki alan kullanımıyla, grup halindeki dansçıların icra etmesindeki alan kullanımı birbirinden farklı olacağı için oyun bölümleri analiz edilirken icra ediliş biçimlerine dikkat edilmelidir. Adım ya da bölüm analizi yapılırken meydana gelecek bir hata uygulanacak düzenlemeyi tümüyle etkileyecektir.

Uygulanacak oyunların bölümlerinin müzik özellikleri incelenerek, adım cümlesi ve müzik cümlelerinin eşleştirilmesi, var ise bölümler arası tempo farklılıkları, adımların uygulanma şekilleri incelenmelidir. Bölümlerin belirlenmesinden sonra bölümleri oluşturan adım cümlelerinin ayrıntılı şekilde analiz edilmesi gerekir.

Oyunların oynanış nedenleri, oyunların isminin manaları, genel bir oyun türüne (halay, bar, horon...) girip girmediğinin tespit edilerek o türle ilgili karakteristik özelliklerin oyun içerisindeki işlevsellikleri, oyunun hızı, ölçüsü, tartımı ve bölümleri (ağırlama, yürütme) mutlaka araştırılmadır. Ayrıca, yapılan ayak figürlerinin müziğin ritm yapısına uygunluğu, oyunların dönüş yönü (tersine mi yoksa düz mü oynanacağını tespit) atılan ayak adımlarının niteliği (sert, yumuşak, ayak burnu, topuk veya taban üzerine basışlar...), oyunun havasının neşeli, ağır, canlı, kıvrak, mizahi... nitelik bilgilerinin bilinmesi, kıyafet ve aksesuarları bilinmelidir (Bekar C. , 1992, s. 19).

Bölüm ve oyun adımlarının analizlerinin ardından oyunların nasıl icra edilecekleri belirlenmelidir. “Her oyun değişik yöresel nitelikler ve formlar içerdiği gibi bölümler ve adım çeşitlemeleri de nüans farklılıkları içerebilir” (Şenel, a.g.e., s.15). Bu sebeple oyun bölümleri ve adım cümleleri belirlendikten sonra bu nüans farklılıklarına göre adım cümlelerini, A, B, B1, C, C1, C2 vb. gibi kodlamak kuruluş formunun oluşmasına destek verir. Aynı zamanda bu kodlama adım müzik eşleşmesi sırasında da gereklidir.

Oyunlar analiz edilirken dikkat edilmesi gereken bir diğer konu da oyunların icra edilişlerindeki bölgesel ve kişisel tavır farklılıklarının belirlenmesidir. Oyunların sergilenmesindeki bu tavır kavramının çok çeşitli olabilmesinden kaynaklanacak sorunların önüne geçebilmek için oyunlar hareket içeriği ve değeri açısından da dikkatlice analiz edilmelidir.

“Adım cümlelerinin her birinin güçlü, zayıf, vurgu, destek adım cümlesi gibi karakter yapısı ve hareket değeri vardır. Bunlar tek tek ele alındığında bazılarının tekdüze

hareketlerin tekrarından, bazılarının ise birleşik hareketlerden oluştuğu görülür. Bu durum adım cümlelerinin form yapısını ve bu yapının hareketsel değerini belirtir. Adım cümlelerini oluşturan kelime ve hece adımların da hareket değerlerini verir” (Şenel, a.g.e., s.18). Kuruluş formunun geleneksel halini oluşturduktan sonra sunumda kullanılacak özgün kuruluş formunu oluşturmak daha doğru bir çalışma yoludur.

Konu ve tema ile ilgili çalışmalar ancak bu kuruluş formu çalışmasından sonra yapılabilir. Yönetmen sanatsal bakış açısı ile konu ve temalara göre nasıl özgün bir kuruluş formu kullanacağına karar verir. Bu doğrultuda sunumun müzik ve biçimsel formlarına da yön vermiş olur. Aynı zamanda sahnelemenin toplam hareket değeri ve grafiği de bu özgün kuruluş formu ile belirlenir. Örneğin yönetmen sahnelemenin bölümlerini ağır bir tempoda başlatıp, orta bir tempoda devam ettirip finali hızlı bir tempoda bitirmek isteyebilir. Kuruluş formu biçimsel form ile sunuma eşlik edeceğinden ikinci olarak oyunların biçimsel formları ile ilgili çalışmaları yapmak gerekir.

Geleneksel Biçimsel Form

Halk oyunlarının geleneksel biçimsel formları çizgi, yarım daire ve daire olmak üzere üç tanedir. Oyunların yapısal özelliklerinden biri de biçimsel formları olduğu için, ikisini ayrılmaz bir bütün olarak görmek gerekir. Kuruluş formunda bahsedilen adım cümlelerinin hareket değeri yönü, hızı gibi özellikler biçimsel form ile de belirlenen değerlerdir. “Oyun adım cümleleri form biçimleri üzerine kurulmuştur ve oyunun yapısal özelliği, onun oynanış şekli, yani biçimsel formudur” (Şenel, a.g.e., s. 25).

Oyun adım cümlelerinin gidiş yönü, hızı, kaç kişi ile o biçimsel formun gerçekleşeceği, sahnenin boyutları vb. birçok etmen yapılacak sahneleme içinde belirleyicidir. Bu sebeple tasarım aşamasının hareket analizi aşamasında yapılması gereken bir diğer önemli çalışma da oyunların biçimsel formlarının tespit edilmesidir. Her oyunun ait olduğu yörede oynandığı kendine özgü çizgi, yarım daire veya daire şeklinde icra edilen formları mevcuttur. Bazen oyunun başından sonuna kadar aynı biçimsel form içinde devam ettiği, bazen de icraları esnasında farklı biçimsel formların uygulandığı görülür. Sahnelemeyi tasarlayan yönetmenin oyunlara ait bu biçimsel formları doğru şekilde tespit edip sahneleme tasarımını ona göre yapması geleneksel özellikleri korumak açısından önemlidir. Yönetmen oyunların geleneksel biçimsel

formlarının varyasyonlarını yorumlayabilir, ancak bu yorumların geleneksel kuruluş formunu da bozmayacak şekilde olması gerekir. Oyunun anlam bütünlüğünü ve görsel özelliğini koruyarak yol alınmalıdır. “Yeni düzenlemelerde amaç, estetik sahne dengesi sağlayacak şekilde biçimsel form araştırması yapmak ve oyunun anlam bütünlüğünü bozmadan görüş açısına esneklik kazandırmak olmalıdır” (Şenel, a.g.e., s. 25).

Sahneleme tasarımının bu aşamasında yapılan çalışmalar tamamen detaylar üzerinden ilerlemeli ve belirlenen oyunlar form analizi teknikleri ile incelenmelidir. Kullanılacak her formun ayrıntıları tasarım çalışmalarında dikkatlice araştırılmalıdır.

Oyunlar çizgi formunda icra edilecekse; icra esnasında hangi açılarda kullanılacağı veya biçimsel formunu bozmadan düz, verrev veya dik gibi başka hangi açılara gelebileceği bilinmelidir. Oyunlar daire formunda icra edilecekse; nasıl daire olunup çözüldüğü, iç içe ya da birden fazla daire oluşturup oluşturulamayacağı ve oyunlar yay formunda icra edilecekse; sürekli aynı formda mı kalınacağı ve daire formuna geçip geçilmeyeceği önceden belirlenmelidir (Şenel, a.g.e., s. 25).

Oyunların geleneksel kuruluş formu ve biçimsel form analizinden sonra geleneksel müziksel formunun saptanması gerekir ve sahne planlarının oluş aşaması ile birlikte oyun ve müzik partiyonlarının oluşturulmasına geçilir.

3.2.4. Oyun ve Müzik Partiyonlarının Oluşturulması

Halk oyunları gösterilerinde başarılı bir icra ortaya koymak için sahne düzenlemesi kısmında, kullanılacak olan uygun oyunların belirlenmesinin yanında müzik partiyonlarının da doğru bir şekilde analiz edilerek oyunların doruk noktasının veya noktalarının vurgulanması önemlidir. Sahne sanatlarında sunumun izleyenlerle bir bütünlük yakalaması, aynı duyguyu paylaşması, izleyenlerin beklentisini karşılayıp, hislerini en üst noktaya çıkarmasıyla yani doruk noktasına ulaşılmasıyla yaşanmaktadır.

Bir icra esnasında seyirciler dansçı ve müziği bir bütün olarak algırlar. Bu sebeple geleneksel dansları, geleneksel müzik ve ritimden ayrı düşünmek imkansızdır. Türk halk oyunlarında da sahneleme aşamasında en etkili etmen müziktir. “Halk oyunları ve halk müziği birleşerek Türk halk oyunları müziğini oluşturmaktadır” (Erkan T. , 2000, s. 7). Sahneleme aşamasında oyunların ve oyun müziklerinin geleneksel özelliklerine bağlı kalınması gerekmektedir. Oyun, müzik ve sahneleme birlikteliği uyumu, sunumun

niteliğini belirler. Bu sebeple adım ve müzik partisyonlarının oluşma aşaması sunumun bel kemiği özelliğindedir.

Türk Halk oyunlarında müzik ve adım cümlelerinin eşleşmesi her oyunda müzik ölçüsü ile aynı olmamaktadır. Hareket adım cümlesi bazı durumlarda eksik, bazı durumlarda artık ölçüye denk gelebilmektedir. Bunun için adımın müzikten bağımsız olarak sayısı belirlenir ve hareket dizeğinin üzerine adım cümlesinin kaç sayıdan oluştuğu ayrıca belirtilir. Türk Halk Oyunlarındaki bu farklı eşleşmelerden dolayı sahneleme öncesi tasarım aşamasında her oyun için müzik ve hareket analizinin yapılması, sonrasında ikisinin eşleştirilmesi gerekmektedir (Erkan S. , 2014, s. 7138-7145).

Oyunların geleneksel adım ve müzik kuruluş formlarının belirlenerek, karşılaştırmalı olarak tablo üzerinde oyun müzik partisyonları belirlenmelidir. Bu partisyonların nasıl olması gerektiği ile ilgili bir örnek vermek gerekirse; Benesh Hareket Notasyonu İle Hareket ve Müzik Analizi isimli makalede sunulan geleneksel adım müzik eşleşmesi tablosu her oyun için çıkarılmalıdır;

Örnek 1:

Oyun Adı: Harmandalı	Oyun Yöresi: İzmir	Tartım: 9/4
Oyunun Geleneksel Kuruluş Formu	Geleneksel Müzik Kuruluş Formu	
A: Kolsuz	9/4x1	M1 9/4x1
A1: Kollu	9/4x1	M2 9/4x1
B: Ağır Atlama	9/4x1	M3 9/4x1
C:Eşme	9/4x2	M4 9/4x1
D: Atik	9/4x1	
E: Bitiriş	9/4x1	

$\phi = \text{♩}$

OYUN				MÜZİK			
Adım Cümleleri	Tekrar Sayısı	Toplam Sayı		Müzik Cümlesi	Tekrar Sayısı	Toplam Sayı	
A	1-9	1	1 ölçü	M1	1 ölçü	1	1 ölçü
A1	1-9	1	1 ölçü	M2	1 ölçü	1	1 ölçü
B	1-9	1	1 ölçü	M3	1 ölçü	1	1 ölçü
A1	1-9	1	1 ölçü	M4	1 ölçü	1	1 ölçü
C	1-18	1	2 ölçü	M1	1 ölçü	1	1 ölçü
				M2	1 ölçü	1	1 ölçü
A1	1-9	1	1 ölçü	M3	1 ölçü	1	1 ölçü
D	1-9	1	1 ölçü	M4	1 ölçü	1	1 ölçü
A1	1-9	1	1 ölçü	M3	1 ölçü	1	1 ölçü
E	1-9	1	1 ölçü	M4	1 ölçü	1	1 ölçü
Toplam			10 ölçü	Toplam			10 ölçü

Tablo 2: Geleneksel Adım Müzik Eşleşmesi (a.g.e.)

Yukarıdaki örnekte “oyunların adım ve müzik cümleleri birer harf ile kodlanmış ve kaç ölçüden oluştukları belirtilmiştir. Böylece adım cümlelerinin özgün sıralanışına göre müzik cümleleri ile gereken eşleştirmeler yapılmıştır. Adımların sıralanışı ve hangi sayıda yapılacağına ek olarak müzik cümlelerinin hangi sırayla çalınacağı da tablo halinde gösterilmiştir” (a.g.e.).

Bu müzik kuruluş formlarının oluşturulması da ayrı bir uzmanlık alanıdır. Bu sebeple halk oyunları sahnelemesi yapılırken alanında uzman bir kadro kurulması gerekliliğinin önemini bir kez daha vurgulamak gerekir.

“Dans geleneksel konumuyla ele alındığında, mutlaka bir müzik eşliğinde oynandığı ve oynanması gerektiği düşünülür; hatta birçok halkbilimci, antropolog ve etnolog bu dansların halk dansı sayılabilmesi için mutlaka ritmik ve ezgisel bütünlüğe sahip olması gerektiğini düşünürler” (Aktaş, 2006, s. 159). Müzik, sahne üzerinde gerçekleşen tüm düzenlemelerle uyumlu şekilde sürdürülen ve yapılan hareketlerle görsel açıdan anlam kazanan bir unsurdur. Dramatik anlatımda müziğin etkisi yadsınamaz. “Sahne atmosfer yaratılabilmesini sağlayan temel öğelerden biri olan müzik, bazen öyküyü taşır, bazen sahneye müdahale eder ama daima dansçılara ritimsel altyapıyı sağlayan, tempoyu ileten teknik bir araç işlevini görür” (Erkan T., a.g.e.).

Müzik ve oyun sıralamasında konu ve tema bütünlüğünün sağlanması yanında tabii ki bu yapılarında uyumlu olması gerekir. Türk halk oyunları müziği, Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde seyirci üzerindeki etkili ve belirleyici özelliğe sahip olan unsurdur. Türk halk oyunları ve müzikleri kültürün özelliklerini barındırdığı için, seyirci kendinden bir parça bulmaktadır.

Türk halk oyunları müziğinin içerdiği ritmik yapı, makamsal yapı ve oyunların temposu, oyunları oluşturan adımların vurguları gibi unsurlar dansçı ve seyirci üzerinde ortak duyguyu oluşturduğu için oldukça etkilidir.

Tasarlanan dans sahnelemesinde, geleneksel ortamda kullanılan yöresel sazlar ve kendi içlerinde kapalı ve açık mekan sazları olarak belirlenmesi, müzikte izlenmesi gereken yolların başında gelmelidir. Sahneleme esnasında müzik kurgusunda yanlış bilinen bazı durumlar da söz konusudur. Örneğin; makamsal yapının aynı olması tezi veya karar seslerinin aynı olması gibi bir tez düşünülemez. Çünkü geleneksel bir ortamda her çeşit makam dolayısıyla değişen karar sesleri bulunmaktadır. Müzik analizi bilimsel

bir tespit, mzik dzenlemesi ise duygu iermektedir. Analiz; makale konusu, duygu ise sergi konusudur. Dans serbestlik iermelidir, mzik de bu duruma ayak uydurmalıdır. nk geleneksel ortamda dans ve mzik aynı anda aynı duyguları yansıtmaktadır. Makamlar veya ritmik yapı veya tempo bu durumu yani geleneksel durumu etkilememektedir. Fakat byle si sanatsal eserlerin saėlıklı olabilmesi iin, mzik dzenlemesini yapacak kişinin mzikal tecrbesinin yanında, yreyi ve dans mziėini de iyi biliyor olması gerekmektedir.

3.2.5. Sahne Planlarının Tasarımı

Sahnelemede kullanılacak oyunların bařlangılarından bitişlerine kadar geecek sre her bir oyunun kendi srelerinin teker teker hesaplanarak birleřtirilmesinden oluřmaktadır. Bu hesaplamanın yapılabilmesi iin sahnelemeyi oluřturacak olan her bir oyun ncelikle kendi iinde analiz edilip hangi adımdan ka tekrar yapılacaėı belirlenmeli ve bu tekrarların toplamda ne kadar srdė tespit edilmelidir. Bu hesaplama her bir oyun iin uygulandıėında oyunların oluřturduėu blmlerin sresi ortaya çıkmaktadır. Eėer sahneleme tek blmden oluřuyorsa doėrudan, birden ok blmden oluřuyorsa da blmlerin sreleri birleřtirilerek sunumun toplam sresine ulařılır.

Bu ařamada oyunların tespit edilmiř sre ierisine dengeli bir řekilde daėıtılmıř olması nemlidir. Bu dengenin ideal bir řekilde oluřturulabilmesi iin hem oyuncuların fiziksel kapasiteleri dřnlerek uygun řekilde tasarlanmıř olması hem de izleyenlerin doyuma ulařılması aısından etkili bir biimde uygulanmıř olması gerekmektedir. Bu sıralamada oyunlarda uygulanacak olan kuruluř formları ve mzik formları deėerlendirilerek vurgu ve destek oyunlar belirlenmelidir. Gerekleřtirilecek olan sahnelemenin sresi ve bilgi edinme ařamasında belirlenen bilgiler doėrultusunda bir dzenleme yapılmalıdır. Ynetmenin icranın amacına ynelik olarak belirlediėi sre, oyunların daėılımının bu sreye uyumu, doruk noktaların belirlenmesi ve icranın grafiėi ile oyun planlarının tasarlanması gerekir. Sunulacak oyunların sayısı, karakteristik zellikleri, adım cmlelerinin uzunlukları ve hızları gibi zellikleri oyunların sıralanıřında etkilidir. Oyunların sıralanıřında, oyunun amacına, verilmek istenen mesaja ve doruk noktasının yerine gre bir sıralama yapılması nemlidir. Oyunların gereėinden uzun veya yanlıř sıralanması sunumun dengesini bozabilir ve bu da duraėanlıėa ve doruk

noktasının vurgulanamamasına yol açar. Oyunların sıralanmasında, oyundan oyuna geçişler birbirine müzik formları açısından da uyumlu olmalıdır.

Bu aşamada yapılacak işlem, oyunların bölümleri aracılığıyla sürelerinin tespit edilmesinden sonra sergilenecek olan oyunların adım cümlelerini bu süre içerisine icra edilecek müzikle uyumlu olacak şekilde uygulamaktır. Tekrar vurgulamak gerekirse, halk oyunları genel yapısı itibarıyla müzikten ayrı düşünülememektedir. Özellikle oyunlar sahne üzerine taşınacağı zaman estetik değerler içerdiğinden oyunların müzikle olan uyumunun önemi hareketlerin icrası, jest ve mimiklerin müzikle güçleniyor olması gibi unsurlarda ortaya çıkmaktadır.

Sahne üzerinde uygulanacak olan sahnelemeyi gerçekleştirecek olan oyuncular icra esnasında oyuna nasıl başlayıp, ne şekilde devam edeceklerini, bir oyunun ne zaman bitip diğerinin ne zaman başlayacağını müzikte planlanmış olan zamanlamalar üzerinden algılayıp uygulamaya dökmektedirler. Bu sebeple hem müziğin hem de oyunun sahip olduğu vurgulu noktalar farklı zamanlarda gerçekleşirse yaratılmak istenen etkiyi olumsuz yönde etkileyeceğinden bu noktada sağlanacak bir bütünlük gerçekleştirilen sunumu daha da etkili kılacaktır. Tüm bu unsurlar sebebiyle oyun ve müziğin bütünlüğünün ve bu bütünlüğün belirlenen süreler içinde uyumlu bir şekilde dağıtılmış olması oldukça önem taşımaktadır.

Oyunların sıralanışında yapılan bu koreolojik analizler doğrultusunda kurulacak denge, işlevsel açıdan sunumun düzenini dengeli bir şekilde gelişim hızına ulaştırır ve böylece doruk noktası vurgulanır. Doruk noktasının yeri, hangi oyun ve patende uygulanacağı, ne ölçüde güçlü şekilde vurgulanacağı sahne planlaması içerisinde olmalıdır. Doruk noktası belirlenirken, o anı vurgulayacak olan oyun veya oyunlar biçim, amaç ve süre açısından çok iyi saptanmalıdır. Böylece oyunların kurgusuyla izleyenlerin beğenisi ve heyecan noktası aynı anda zirvede birleşerek doruk noktasının elde edilmesini sağlar. Genelde halk oyunları sunumlarında tek doruk noktası kullanılmaktadır. Fakat deneyimli yönetmenler yetenek ve bilgileriyle bir sunum içerisinde değişik şekilde birden fazla doruk noktası kullanabilirler.

Sahne planlaması aşamasında oyunların düzenlemesi yapılırken seyircinin sunumu rahatlıkla izleyebilmesi ve etki oluşturulması açısından sahnenin kullanımda görsel bir denge kurulması önemlidir. Sahne dengesi oyunun biçimi ve adımlarındaki

vurgulanacak noktaların estetik görüş açısı ile bütünleşmesidir. “Sahne dengesi, sahnenin konumuna ve ölçülerine orantılı olarak oyunları estetik görünümde sergileme tekniği ile seyircinin görüş açısının bilinçli bir dengesidir” (Şenel S. E., 1990, s. 31).

Sahne planlarının tasarlanması aşamasına gelindiğinde tüm bu özellikler dikkate alınarak elde edilmiş gerekli olan tüm bilgiler ayrıntılı şekilde incelenerek planlanmalı ve sergilenecek sunumun tüm detayları yazılı bir şekilde hazır hale getirilmelidir. Bu aşamada yapılması gereken görev icra esnasında oyuncuların sahneye giriş-çıkışları, icra şekilleri, sahne içindeki düzenlemeleri yani sahne üzerinde yapacakları her türlü hareketin ayrıntılı olarak planlanıp uygulamaya hazır hale getirilmesidir. Bunlara ek olarak sahnelemenin unsurlarından olan müzik, ışık ve seslendirme kullanımı gibi icra esnasında kullanılabilecek olan tüm imkanların bu aşamada tespit edilip sunuma uygun şekilde yerleşiminin belirlenmesi gerekmektedir. İzleyenlere yansıtılmak istenen tüm duygular sahne üzerine uygulanacak olan unsurlara bağlı olduğundan planlanan düzenlemenin amacına uygun tasarlanmış olması gerekir.

Sahne üzerine taşınacak olan tüm sanat eserlerinde sergilenecek tüm unsurlar uyumlu bir bütünlük içinde yerini alır. Gösteri bir bütündür. Amacının dışında, sahne kullanımı tekniklerinin uygulanmadığı, gelişigüzel sıralanmış oyunlar tekdüze, derinliği ve sanat değeri olmayan bir gösteri meydana getirir. Sahne kullanımındaki teknik, elde edilen sonuçtur. Bu sonucu belirleyecek olan da yaratılmak istenen atmosfer, anlatılmak istenenler, oyunun koreografisinin, koreolojik, yani bilimsel olarak yapılmış analizlerindedir. Sahne teknikleri ancak tüm bunların sonrasında biçimlenebilir (a.g.e., s. 11).

Bahsedilen tüm bu işlemlerin yapılmasını sağlayacak olan kişi eserin sahneye konulmasını sağlayan yani yönetmendir. Sahne yönetmeni düzenlemeyle ilgili tüm bu tasarımları yaparken gerçekleşecek olan tüm sahneleri baştan sonra belleğinden geçirerek canlandırabilmelidir. Baha Dürder konuyla ilgili bir eser sergileneceği zaman onu sahneye koyacak kişinin kendisini bir seyirci yerine koyarak eseri baştan sona hayal etmesi gerektiğinden bahsetmektedir (Dürder & Ediskur, 1963, s. 7).

Sahneleme aşamasında uygulanacak olan düzenlemeler yapılırken görsel açıdan dengeyi sağlayacak olan oyuncular cinsiyetleri, fiziksel özellikleri ve yetenekleriyle ilgili elde edilmiş bilgiler doğrultusunda görevlendirilmelidir. Yazım aşaması içinde belirli bir kodlama sistemi ile yönetmenin sahnelemedeki düzenlemeleri tasarlaması ve oyuncuların icranın uygulama kısmındaki çalışmaları kolaylaşacaktır. Bu sistem, çalışma sürelerinin de etkin kullanımını getirecektir.

Sunumu gerçekleştirecek olan oyuncular görevlendirildikten sonra yapılacak olan işlem oyunların akışı, sahneye giriş çıkışlar ve sahne üzerinde uygulanacak olan düzenlemelerin tasarlanmasıdır.

Sahne düzeni tasarlanırken uygulanacak düzenlemeden önce oyunların hangi sırayla oynanacağını belirlemek gerekmektedir. Bu sıralamanın belirlenmesinde rol oynayan etkenler, sunumun bir teması bulunması halinde bu temanın anlaşılır olabilmesini sağlayacak oyunların arka arkaya bağlantılı şekilde kullanılması ve düzenleme yapılırken monotonluktan kaçınılmasıdır. Oyunların birbirine bağlanması kısmında oyunların hangi hareketle başlayıp hangi hareketle son bulduğunun doğru belirlenmesi bir sonraki oyunla doğru bağlanabilmesi açısından önemlidir. Sahnelemeyi tasarlayan yönetmenin buna ek olarak oyunların tempolarına da dikkat ederek sahne üzerindeki akışın dengeli bir şekilde ilerlemesini sağlaması gerekmektedir. Böylece oyunların sırası ve bağlantıları belirlenirken yaratılmak istenen duyguları sağlayacak olan oyunların yerleşimlerinde titiz davranılıp başarılı bir etki yakalanabilir.

Oyunların birbirine sağlıklı bir şekilde bağlanmasından sonra sahneye giriş çıkışların tasarlanması gerekir. Ayrıca sahneye girişler, sahnenin kulisleri ve sunumda uygulanacak olan ilk patenin düzenlemesine uygun şekilde yapılmalıdır. Sahneye giriş-çıkışların çok olması yaratılmak istenen atmosferin gidişatını olumsuz etkileyebileceği için anlatıma uygun sayıda giriş-çıkışların tercih edilmesi gerekir.

Sahne üzerinde uygulanacak olan düzenlemede yer alan patenlerde oyuncuların diziliminde seyircinin görüş açısı ile perdeleme konularına dikkat edilmelidir. Buna ek olarak oyuncuların sahne üzerindeki yerleri tasarlanırken patenlerin birbirine bağlantıları ve şekiller arası geçişlerin uyumlu ve akışı bozmayacak şekilde olmasına dikkat edilmelidir. Sahne üzerindeki oyuncuların birbirleri arasındaki mesafe de kurulan bağ ve yaratılan etki açısından önemlidir. Bu sebeple oyuncular arasındaki iletişimin kopmadan devam edebileceği şekilde tasarlanmış patenler tercih edilmelidir. Bu konuda yukarıda bahsedilen oyuncuların fiziki özelliklerine göre kodlanmalarındaki boy unsuru oldukça önem taşımaktadır.

Sahne üzerinde uygulanacak düzenlemeler planlanırken görsel unsurların yarattığı algı değerlerinin uyumlu şekilde kullanılmış olması gerekmektedir. Her bir düzenlemenin tasarımında uygulama yapılacak olan sahnenin yönleri, vurgusu, sahnede

kurulan iletişim ve denge gibi unsurlar dikkatle incelenmelidir. Buradaki sahne dengesi “Sunumun gerçekleştirileceği sahnenin konumuna ve ölçülerine orantılı bir şekilde estetik görünümde sergileme tekniği ile seyircinin görüş açısının bilinçli şekilde dengelenmesidir” (Şenel, a.g.e., s. 31). Sahne üzerindeki düzenlemeleri uygulayan dansçıların yön vurguları, sahne üzerindeki gerek cinsiyet gerek sayı bakımından oluşturdukları dengeli dağılım ve kendi içlerindeki veya seyirciyle kurdukları iletişim sahnelemenin başarısında oldukça etkilidir. Bu aşamada sahnelemeyi etkileyecek bir diğer unsur da düzenleme süresince gerçekleşecek paten değişikliklerindeki dengedir. Uygulama boyunca çok kez paten değişikliği yapmak hem oyuncuların hem de seyircilerin algılarını yoracağından ve bu durumun aksi olarak benzer patenlerde uzun süre kalınması durumu da seyirci açısından sıkıcı olacağından patenler arası geçişlerin de dengeli olmasına özen gösterilmelidir. Oyunların geleneksel adımlarına uygun geçişler olmalıdır.

Sahne düzenlemesi tasarlanırken sahnelemeyi oluşturan unsurlardan biri de daha önce de belirtildiği gibi müziktir. Oyun ve müziğin ayrılmaz bir bütün olması sebebiyle sahnede icra edilecek olan müzikler tasarlanırken sahne düzenlemesi ile birlikte dikkate alınmalıdır. Tarkan Erkan konuyla ilgili, sahne üzerinde uygulanan düzenlemelerin müzik cümleleri ile örtüşmesi ve anlatılmak istenen konunun daha akıcı olabilmesi için müzik cümlelerinin değişimiyle paten değişimlerinin denk getirilmesi gerektiğine dikkat çekmiştir (Erkan T. , 2000, s. 42). Müzik tasarımında dikkat edilmesi gereken unsurlardan ilki oynanacak olan oyunla müziğin ortak noktası olan ritim olgusu ve ritmi sağlayacak olan vurmali sazların nasıl kullanılacağına belirlenmesidir. İkincisi ise oyunların müziklerinin ait oldukları yöredeki geleneksel icra biçimlerine uygun sazların seçilmesidir. Oyunun ait olduğu yöredeki geleneksel çalgıların ön planda olmasına, tasarım içinde kullanılacak olan diğer sazların yöresel sazlara uygun ve uyumlu olmasına özen gösterilmelidir. Eğer tasarlanan müzik çok sesli olacaksa belirlenen diğer sazlar seçilirken geleneksel sazların tınısını ve müziğin yöresel yapısını bozmayacak şekilde tasarlanmasına dikkat edilmelidir.

Halk oyunlarının sahne düzenlemeleri tasarlanırken dikkat edilmesi gereken müzik kadar etkili başka unsurlar da mevcuttur. Sahne üzerinde kullanılacak olan giyim-

kuşam, süslenme, ışıklandırma ve dekor gibi unsurlar sunumun görsel açıdan yoğunluğunu arttırdığı için düzenlemeler kısmına dahil edilmelidir.

Tüm unsurların bir araya gelmesinde dikkat edilmesi gereken en önemli detay renk olgusudur. Bu unsurlar tasarlanırken her birinin renk dengesinin tespit edilerek, tasarlanacak olan ışıklandırmanın kullanılacak olan giyim-kuşam ve sahne rengine uyumlu olması sağlanmalıdır. Sahneleme sırasında kullanılacak ışık, kostümler üzerinde renklerinin farklı gösterilebilmesi ve ayrıntıların belirginleştirilmesinde oldukça etkilidir. Bu aşamada uygulama esnasında kullanılacak ışıkların yerleşimleri de oldukça önemlidir. “Sahne üzerindeki oyuncuların düzenlemeler gereği sıkça yer değişikliği yapmalarından ötürü istenmeyen gölgelerin oluşmaması adına ışıkların oyuncuları karşıdan görecektir şekilde yerleştirilmeleri gerekmektedir” (Oldaç, 1999, s. 67).

3.2.6. Giyim-Kuşam ve Oyun Araç-Gereçlerinin Belirlenmesi

Türk halk oyunlarının sahnelenmesindeki önemli görsel unsurlardan biri de giyim-kuşam ve oyun araç-gereçleridir. Bu aşamada yapılması gereken ilk işlem bu görsel malzemelerin nasıl temin edileceğinin saptanmasıdır. İcra edilecek yöreyle ilgili araştırmalar yapıp kullanılan geleneksel giyim-kuşam ile ilgili fotoğraflara, gerekirse teknik çizimlere ulaşp ayrıntılı bir şekilde incelenmesi gerekmektedir. Sonrasında sahnelemeyi gerçekleştirecek olan oyuncuların sayıları ve fiziksel özellikleri belirlenerek hangi kıyafetten kaç tane kullanılacağını tespit edilmesi gerekmektedir. Gerekli sayıların belirlenmesinin ardından sunumun gerçekleştirileceği yöreye ait kullanılacak olan diğer süslenme ve oyun araç-gereçlerinin de detaylı şekilde incelenerek belirlenmesi gerekir.

Yapılması gereken bu tespitler sahneye koyulacak yörenin gelenekselliğine uygun dolayısıyla da gerçekçi olabilmesi açısından özellikle önem arz etmektedir. Geçmişte, ait olduğu yörede gerçek hayatta giyilen veya kullanılan tüm malzemeler halk oyunlarının sahneye taşınmasıyla sanatsal değer kazanarak sunumlarda kullanılmaya başlanmıştır. “Yörelerde giyilen en eski geleneksel halk giysileri bugünkü yöre Halk Oyunları ekiplerinin özel kıyafeti durumuna gelmiştir” (Altıntaş, 1988). Fakat sahneleme sırasında yörede kullanılan kıyafetlerin orijinalleri değil, gerçeğine en yakın şekilde tasarlanmış olan versiyonları kullanılmalıdır. Bu kıyafetlerin orijinal halleri zarar göremeye elverişli

olacağından sahne üzerinde kullanılmamalı, sunum sırasında kullanılacak olan kıyafetler tasarlanırken de dayanıklı, temizlenmesi kolay, sahnedeki diğer unsurlarla uyumlu, kullanımı pratik, rahat ve hafif kumaşlardan yapılmaları tercih edilmelidir.

Oyunların ait olduğu her yörenin kendine özgü giyim-kuşam özellikleri bulunmaktadır. Her yörede geçmişten günümüze birçok modele, renge, desene, kumaş türlerine ve giyiniş tarzlarına rastlamak mümkündür. Fakat bu çeşitliliği oyunların sahne üzerine taşınması kısmında bulmak zorlaşmıştır. Bunun sebebi ise günümüzde halk oyunları kıyafetlerinin kostüm niteliği taşımasıyla birlikte bu konunun bir iş kolu olması ve hem maddi açıdan hem de işgücü açısından daha ekonomik olması sebebiyle bu kıyafetlerin seri üretim tekniğiyle yapılmasıdır. Böylece sahne üzerinde kullanılan halk oyunları kıyafetleri tek tip hale gelmiş ve hem üreticiler hem de sahne düzenlemesi yapacak olan kişiler için belli avantajlar sağlamıştır. Sahne üzerinde farklı renk ve tipte kıyafetlerin kullanılacak olması düzenlemeyi yapan kişinin görevini yerine getirirken dikkat etmesi gereken bir değişkenin daha oluşması anlamına gelmektedir. Her ne kadar tek tip kıyafet yaygın halde kullanılsa da halk oyunlarının sahnelenmesinde oyun ve müzik gibi unsurların aslına bağlı olmasına gösterilen özen giyim-kuşam unsurunda da dikkat edilmesi gereken bir hassasiyet içermektedir.

Halk oyunlarında giyim-kuşam kadar önemli ve görselliği tamamlayan bir diğer unsur da oyunlarda kullanılan araç-gereçlerdir. Bu aşamada yapılması gereken ilk görev sergilenecek olan oyunlarda herhangi bir araç-gereç kullanımı var ise bunların önceden belirlenerek temin edilmesi olmalıdır. Eğer ki oyunlarda araç-gereç kullanımı var ve oyunlar sahnelenirken bu öğeler kullanılmıyorsa icrada anlam kopuklukları yaşanacaktır. Sunum sırasında bu tarz sorunların yaşanmaması için gerekli olan tüm öğelerin tamamlanmış ve icra esnasında kullanılıyor olması oluşan algıyı destekleyecek ve yaratılmak istenen anlatımın gücünü arttıracaktır. Sahnelenmek istenen eserde bir tema anlatımı mevcutsa bu durum da kullanılan giyim-kuşam ve araç-gereçlerin belirlenmesinde etkilidir. Bu öğelerin tema içindeki kullanım şekilleri sayesinde ortaya çıkması tasarlanan farklılıklar kolayca vurgulanabilir ve oyunun izleyenler üzerindeki etkisinin yoğunlaşması sağlanabilir.

3.3. Uygulama Aşaması

Sahnelemenin bilgi edinme aşamasında toplanmış tüm bilgilerin tasarım aşamasında sahne üzerinde gerçekleşecek olan faaliyetlerle birlikte yazılı hale getirilip arşivlenmesinden sonra yapılması gereken işlem tüm bu verilerin uygulama aşamasıdır. Uygulama aşamasına gelene kadar yapılan tüm çalışmalar tasarımı oluşturan teknik bir ekip tarafından yürütülmüştür. Uygulama kısmında ise bu aşamaya gelene kadar edinilen tüm bilgiler ışığında yapılan araştırmalar oyuncularla birlikte sunumun yapılacağı zamana dek uygulamalı şekilde ilerlemektedir. Sahne üzerinde gerçekleşecek tüm uygulamaların oyunların konusuna, amacına ve verilmek istenen duyguya yönelik gerçekleşmesi sağlanmalıdır. Uygulama aşamasının sağlıklı olabilmesi için sunumun yapılacak olduğu sahnenin özelliklerinin uygulama çalışmalarının yapılacağı salonda veya sahnede de oluşturulması gerekmektedir. Bu unsur oyuncuların sunum sırasında gösterecekleri performans açısından oldukça önemlidir.

Türk halk oyunlarında da sunumdan önceki son aşama uygulama aşamasıdır. Bu aşamaya gelindiğinde tasarım aşamasında gerçekleşmesi planlanan her şey somut hale getirilerek uygulanır ve tekrar edilebilir olma özelliği kazandırılır. “Sergilenecek oyunlar hakkında bilgilerin açıklanarak beceriye dönüştürülmesi” (Ekmekçioğlu, Bekar, & Kaplan, 2001, s. 117) olarak tanımlanan bu aşamanın halk oyunlarının sahnelenmesindeki rolü oldukça fazla ve önemlidir.

3.3.1. Oyuncu Topluluğuna Gösteri Hakkında Bilgi Verilmesi ve Görevlendirme

Uygulama aşamasını oluşturan ilk unsur oluşturulmuş olan tasarımın en ince detayına kadar birer metin olarak oyunculara verilmesi ve sözlü olarak aktarılmasıdır. Sahne üzerinde yer alacak olan oyunculara gerçekleşecek icra, sunumun gerçekleşeceği sahnenin özellikleri, tasarlanan düzenlemeler, varsa tema ve nasıl işleneceği, icra edilecek oyunlar, kendilerine verilmiş olan kodlar, icra sırasında kullanacakları giyim-kuşam ve araç-gereçler ile ilgili tüm ayrıntılar verilmelidir. Böylece oyuncuların bütün bir tasarımın içinde hem kendi görevlerinin hem de diğer oyuncuların görevlerinin anlaşılması sağlanmaktadır. Bu işlemin amacı oyunculara gerçekleştirmeleri beklenen görevlerin önceden açıklanarak kendilerini ait hissetmelerinin sağlanması ve verilmek istenen duyguları benimseyerek daha iyi aktarmalarıdır.

Bu aşamadaki püf nokta ise oyunculara, kendilerine verilmiş olan kodlarla düzenlenmiş patenlerin çoğaltılıp verilmesi ve oyuncuların sahne üzerinde gerçekleştirecek olan tüm detayları zihinlerinde yaşamalarını sağlamaktır. Oyunculara yapılacak tüm açıklamaların açık ve anlaşılabilir olması yerine getirecekleri görevlerini özümseyerek, sergileyecekleri performansa yoğunlaşmalarını sağlayacaktır.

3.3.2. Oyun Öğretimi Çalışmaları

Sahnelemenin bu aşamasına gelindiğine dikkat edilecek olan unsur oyunları öğretecek olan kişinin alanında uzman olması ve oyunları aktarırken geleneksel formlarıyla öğretmesidir. Oyunların hepsinin bir kültür değeri taşıdığı unutulmamalı ve sahne üzerinde taşınması aşamasında kullanım şekilleri yöresinde olduğu halinden uzaklaştırılmamalıdır. Bu yolla oyuncuların oyunları öğrenirken yöredeki orijinal hallerini bilmeleri ve sahneleme gereği bir düzenleme yapıldıysa da bunların farklarını kavramaları sağlanmaktadır.

Uzmanlar tarafından öğretilecek oyunların içerdiği adımların nasıl olacağı geleneksel halleriyle uygulamalı olarak anlatılmalıdır. Sahne üzerinde uygulanacak olan düzenlemelerin yapılabilmesi oyunların icrasıyla gerçekleşmektedir. Bu düzenlemeyi uygulayacak olan oyuncular, sergileyecekleri oyunu sahnenin her yönüne doğru kolaylıkla yapabilmelidirler. Bu unsurlar gerçekleştirilirken oyunun geleneksel formu dışında bir form uygulanacaksa, bu icranın gerekli çalışmalar yapılarak yine yöresel tavır içinde uygulanması gerekmektedir.

Bu aşamada dikkat edilmesi gereken unsurların başında oyunların öğretiminden önce ritim yapılarının oyuncular tarafından doğru şekilde algılanmasının sağlanması gelmektedir. “Oyunları oluşturan hareketlerin basit ya da karmaşık ritim yapılarına sahip olmaları kendi içlerinde bir enerji ve ritmik yapı barındırdıkları gerçeğini değiştirmemektedir” (Elcik P. , 2009, s. 29). Türk halk oyunlarında oyunların doğru uygulanabilmesi için içerdiği adımların doğru icra edilmesi kadar bu adımların doğru ritim yapıları içinde uygulanıyor olması da önemlidir. Bunun için “halk oyunlarının öğretimi aşamasında öncelikle yapılması gereken kullanılacak olan beden hareketlerinin birim zamanlara göre dağılımının tespit edilmesidir” (Yoruç, 1999, s. 69). Tüm bu tespitlerin ve tasarım aşamasında incelenen oyunların ritim yapılarının oyuncular

tarafından doğru algılanması sağlandıktan sonra adımların öğretimi aşamasına geçilmesi doğru olacaktır.

Oyuncular ritim yapılarını öğrendikten sonra bu ritim yapılarıyla paralel giden adımların öğrenilmesi aşamasına geçilmelidir. Bu aşamada öncelikle yapılması gereken “adımların öğrenilmesi ve sahne üzerinde yapılacak olan provalara geçilmeden önce, oyunculara teknik, kondisyon ve tavır bütünlüğü sağlayacak çalışmalar yapılmasıdır” (Şenel, a.g.e., s. 35). Sonrasında “eğer oyunu daha önceden bilen ve benzer sahne düzenlemelerinde yer almış bir oyuncu topluluğuyla çalışılıyorsa birkaç ayrıntının düzenlenmesi dışında yapılacak çok fazla iş yoktur. Bu tarzda topluluklarla çalışmak daha az uğraşla daha fazla zaman kazanmayı sağlar” (Kurtişoğlu, 2019, s. 66). Eğer ki tecrübeli bir oyuncu topluluğuyla çalışılmıyorsa adımlar olabildiğince en küçük parçalarına ayrılarak aktarılmalıdır. Bu işlem aynı temele dayalı adımların öğrenilmesini kolaylaştıracağından oyunun öğrenilmesi sürecini hızlandıracaktır. Oyunlar ve içerdiği hareketler öğrenilirken, adımlar mesafe kat edebilecek nitelikte olsalar da oyuncular ilk etapta sabit pozisyonda uygulamaya çalışmalıdırlar. Öğretilen oyun adımları iyice kavrandıktan sonra düzenleme içinde gerektiği kadarıyla mesafe kat ettirilerek yapmaları sağlanmalıdır. Tüm bunlara ek olarak yapılması gereken bir diğer işlem de oyunlarda kullanılan araç-gereç var ise oyunları tamamlayıcı bir niteliğe sahip oldukları için uygulama aşamasının bu kısmında çalışmalara dahil edilmelidirler.

3.3.3. Sahne Düzenlemesi Çalışmaları

Sergilenecek olan bütün oyunların adımları öğrenilip gereken çalışmaların yapılmasının ardından sıradaki işlem öğrenilmiş olan oyunların tasarlanmış olan patenler üzerinde uygulanması aşamasıdır. Sahneye nasıl girilip çıkılacağı ve patenler arasındaki geçişlerin nasıl uygulanacağını belirleyen sahneleme, pasif ve aktif uygulama olarak iki temel aşamada uygulanır. Tasarlanan düzenlemelerin bu iki aşamasının da doğru uygulanabilmesi için tüm çalışmaların sunumun gerçekleşeceği sahnede veya o sahneyle aynı teknik özelliklere sahip başka bir mekanda yapılması gerekmektedir.

İlk aşamada yapılması gereken ilk işlem oyuncuların sahne üzerindeki ilk patenlerine yerleştirilmeleridir. “Sahne üzerinde yapılacak olan ilk provalar, oyuncuların yerlerinin tayin ve tespitine ayrılır” (Taşer, 1967, s. 82). Daha sonra ise uygulanacak olan

her sahne için oyuncuların patenler arası geçişleri oyunu oynamadan sadece yürüyerek gerçekleştirmeleri sağlanmalıdır. Bu uygulamayla amaçlanan, oyuncuların sahnede gerçekleştirdikleri patenlerin şekillerini, diğer oyunculara göre konumlarını, patenlerin sıralamalarını ve geçişler arasında hangi yolları izleyeceklerini algılamalarını ve bunu kesintisiz şekilde uygulayabilir hale gelmelerini sağlamaktır. Bu uygulamanın başarılı olabilmesi için çalışmanın başında yürüyerek yapılan bu aşamaların hızının gittikçe artırılması ve oyuncuların bu hıza uyumunun sağlanması gerekmektedir.

İkinci aşamada ise yapılması gereken oyuncuların düzenlemeye hakim olmalarının ardından aynı patenlerin oyunların icra edilmesiyle gerçekleştirilmesidir. Bu aşamada patenlerin uygulanması oyunların bölümlere ayrılarak en küçük parçadan başlanması suretiyle birbirlerine eklenerek en sonunda düzenlemenin tamamının oluşturulması şeklinde olmalıdır. Bu çalışma süreci sahne üzerinde görev alacak tüm oyuncular paten geçişlerinde hiçbir sorun yaşamadan düzenlemeyi gerçekleştirebiliyor konuma gelene kadar devam ettirilmelidir. Eğer düzenlemenin uygulama aşamasında hata oluşuyor ya da oyuncular patenler arası geçişlerde zorluklar yaşıyorlarsa sahne düzenlemesinin tasarımı gözden geçirilerek gerekli düzeltmeler yapılmalıdır.

Bu aşamada izlenmesi gereken diğer önemli yol da oyuncu topluluğunun tümüyle çalışıldığı anlarda fark edilmeyen hatalar olacağı göz önünde bulundurularak, kişi bazında ya da daha küçük gruplar haline ek çalışmalar planlanmasıdır. Bu uygulama sırasında oyuncular düzenlemeye daha fazla yoğunlaşabileceği için verim ve dikkat unsurları artmakta ve çözüm yollarına daha kolay ulaşılmaktadır.

3.3.4. Müzik Eşlikli Çalışmalar

Halk oyunlarında sahneleme aşamasına gelindiğinde oyunlarla neredeyse eş değer olan müzik unsuru tempo belirleme açısından oldukça önemlidir. Bu sebeple yukarıda belirtilen bütün sahne düzenlemesi uygulamaları tamamlandıktan sonra müzik eşliğinde çalışmalar yapılması aşamasına geçilmesi gerekmektedir. Oyuncular sahne üzerinde gerçekleştirecekleri düzenlemeleri eksiksiz şekilde öğrendikten sonra sunum esnasına kadar müzik eşliğinde çalışmalıdırlar. Oyuncuların sahne üzerinde paten geçişlerini akıcı bir şekilde yapabilmeleri ve oyunlar arası tempo farklarına alışabilmeleri için çok sayıda müzik eşlikli çalışma yapmaları gerekir. Bu çalışmalar ne kadar çok olursa oyuncuların

gerçekleştirecekleri düzenlemeler, oyun adımları ve müzik arasındaki bağı kurmaları ve dolayısıyla sahne üzerinde rahatlamaları bir o kadar kolay olacaktır.

Eğer sunum sırasında canlı müzik eşliği kullanılacaksa müzikli yapılan çalışmalar müziği icra edecek olan müzisyenler açısından da faydalı olacaktır. Müzisyenler sahne üzerinde gerçekleştirilecek düzenlemeyi ve icra edilecek oyunları ne kadar sık görürlerse çalışacakları eserlerin düzenlemesine de bir o kadar hakim olacaklardır. Müzisyenlerin performansı sahne üzerindeki oyuncuların performansına direkt olarak etki edeceğinden, müzik icrası sırasında yaşanacak en ufak bir sorun sahne üzerinde yaşanacak daha büyük sorunlara yol açabilir. Bu sebeple çalışmaların, düzenlemelerin uygulanması aşamasının en başından itibaren müzik eşliğinde yapılması farklı unsurlar açısından önemlidir.

3.3.5. Giyim-Kuşam Eşlikli Çalışmalar

Oyun, topluma ait bir olgu olduğundan onu meydana getiren toplumdaki insanların geleneksel giysileri ve süslenme araçları sahnelenen oyunda kullanılan giysileri de doğrudan etkilemektedir.

Türk kültürü giyim kuşam açısından son derece zengin bir yapıya sahiptir. Bu zenginlik köyden köye bile farklılıklarla kendini ortaya koyar. Geleneksel giysilerimizde var olan bu zenginliğin günümüze taşınmasında önemli rol oynayan unsurlardan birisi de halk oyunlarımızdır. Halk oyunları sahnelenmeye başlandığı ilk yıllardan bu yana ait oldukları yörelerin geleneksel kıyafetlerini sahne kostümü anlayışı ile günümüze taşımışlardır. Burada bahsedilen sahne kostümü anlayışı sahne üzerinde bir gösteriyi sunarken giyilen giyimler ve aksesuarlar olarak algılanmalıdır (Ötken N. , 2008, s. 982).

Ve geleneksel ortamlarda giyim-kuşam, özelliklerini belirleyen coğrafi konum, tören ve gelenekler, sosyal statüler ve özel günler gibi birçok unsurun etkisiyle değişiklikler göstermektedir. Bu sebeple Türk halk oyunlarının sahnelenme aşamasında kullanılacak giysiler gerçekliği yansıtabilmek için, oyunların ait oldukları yöreye özgü özellikleri barındırmalı ve oyunun oynandığı zamanın giyim tarzına uygun olmalıdır.

Geleneksel oyun kültürünün sahneye aktarılmasında giyim kuşam ile ilgili bilimsel bir bakış açısı, alan araştırması ve araştırma sonuçlarının doğru analizi bir zorunluluktur. Giysi, yörenin oyun karakteri üzerinde de etkili olduğu için yöreye ait renk, motif, kumaş, kesim, bağlama özellikleri korunmalıdır. Giysi, aynı zamanda yaşam biçimini yansıtan kültürel bir olgu olarak oyun ile arasında sıkı bir ilişki kurulmalıdır (Adıgüzel, 2020, s. 94).

Türk halk oyunlarında kullanılacak olan giysiler, geleneksel açıdan gerekli araştırmalar yapılarak ait olduğu dönemde kullanılan renkleri ve desenleri içerirken bir

yandan da sahnede kullanılacak olan ışık düzenine uygun, icra edilecek hareketleri kısıtlamayacak şekilde ve oyuncuların kolay değiştirebilmesi açısından pratik olmalıdır. “Kostümler, oyuncunun görevini yerine getirmesinde yardımcı olan bir öge olarak kabul edilmişlerdir. Halk oyunlarında kostüm artık geçmişte giyilen ‘kıyafet’ olarak algılanmamaktadır. Kostüm artık icra edilen yörenin oyunlarına eşlik eden bir olgudur. Kostümün, oyuncunun hareketlerine ve tavrına getirdiği katkılar olduğu düşünülmekte ve oyuncunun görsel vurgusunu arttırdığı kabul edilmektedir” (Ötken, a.g.e., s. 984).

Bu aşama tasarlanan sahne düzenlemelerinin oyunlar ile birlikte detaylı bir şekilde çalışılıp öğrenilmesinin ardından tüm düzenlemenin oyunlara ait giyim-kuşamla ve varsa araç-gereç kullanımıyla birlikte yapılması aşamasıdır. Oyuncular oyunların öğrenilmesi ve düzenleme içinde uygulanması aşamalarında rahat hareket edebilecekleri türden bol kıyafetler tercih etmektedir. Fakat sunum esnasında giyecekleri yöresel kıyafetler çalışmalar sırasında kullandıklarından farklı özelliklerde ve daha teferruatlı olacağından oyuncuların kullanılacak olan bu kostümlere uyum sağlaması bu aşamada gerçekleştirilmelidir. Sunum sırasında kullanılacak olan giyim-kuşam sebebiyle yaşanabilecek herhangi bir problemi öncesinden tespit edebilmek ve bu sorunlara hazırlıklı olabilmek açısından çalışmaların geleneksel giyim-kuşam eşliğinde yapılması önemlidir. Sahne üzerinde gösterilecek performans en fazla etkisi olan unsur ayağa giyilen parçalardır. Bu sebeple özellikle icra esnasında kullanılacak ayakkabıların, düzenlemelerin uygulama aşamasından itibaren giyilmesi oyuncular için oldukça rahatlatıcı olacaktır. Ayakkabılar kadar önemli bir diğer ayrıntı da kostümle birlikte kullanılacak olan aksesuarlardır. Düzenlenecek gösterilerde yukarıda bahsedilen unsurlara dikkat edilerek kullanılacak olan kostümler, ait oldukları yöreye has, ince detaylara sahip olan tüm aksesuarları da üstlerinde barındırmalarıyla sahne kostümü haline gelmektedirler. Aksesuarlar ile ilgili düzenlemelerin oyuncular üzerinde tedirginlik yaratmaması için (düşme, takılma vb.) bu malzemelerin kostümlerin üzerine sabitlenmesi gibi işlemlerin bu aşamadaki çalışmalar sırasında yapılmış olması gerekmektedir. Oyunların icrasında aksesuar veya oyunun gerektirdiği bir araç-gereç kullanımının doğru uygulanabilmesi için bütün unsurların tarihsel ve kültürel süreçleri dikkatlice incelenmelidir. Kullanılacak olan aksesuar ve araç-gereçlerin rastgele biçimde birleştirilmemesi, gerekli kaynaklardan veya kaynak kişilerin bilgilerinden faydalanarak

aslının öğrenilmesi, kullanım açısından doğru araştırılmış ve belirli bir nedene dayandırılmış olması gerekmektedir.

Sahne düzenlemesinin giyim-kuşam eşliğinde yapılması aşamasında önemli bir diğer unsur ise düzenleme gereği bazı oyuncuların icra sırasında kıyafetlerini değiştirmeleri gerektiğidir. Sahnelenecek olan sunumda bu gibi durumlar mevcutsa bu oyuncular için zaman açısından sorun yaratmayacak şekilde kıyafet değişimi provaları yapılmalıdır. Gereken bu değişimin ne kadar sürdüğü, parçaların çıkarılış ve giyiliş sıraları ve bu işleme yardımcı olacak kişilerin belirlenip oyuncularla birlikte provasının yapılması gerekir.

Tüm bu işlemlerin hepsi oyunlarda kullanılacak olan araç-gereçler için de geçerlidir. Sergilenecek olan düzenlemenin sağlıklı ve sorunsuz ilerleyebilmesi için sunumda kullanılacak olan tüm araç-gereçler uygulama aşamalarına getirilmeli ve oyuncuların tüm çalışmalarını giyim-kuşam ve oyun araç-gereçleriyle yapmaları sağlanmalıdır.

3.3.6. İcranın Gerçekleşeceği Sahne Üzerindeki Çalışmalar

Yapılan tüm çalışmalar neticesinde, tasarlanan düzenleme sahnelemeye hazır hale geldiğinde yapılacak olan işlem, uygulamanın tamamının diğer sahneleme unsurları ile birlikte prova edilmesidir. Bu unsurların belirlenip çalışmalarının uygulanması yapılacak son provalarda gerçekleşmelidir. Bu aşamada yapılması gereken ilk görev sahnelemeyi tamamlayıcı nitelikte olan dekor ve ışık gibi teknik unsurları gerçekleştirecek olan kişilerle ilgili görev dağılımının yapılmasıdır. Gelinmiş olan aşamaya kadar yapılmış tüm çalışma ve ortaya çıkmış düzenlemeler görev alacak kişilere izletilerek sahnelemenin hangi kısımlarında neler yapmaları gerektiği anlatılmalıdır. Görevlilerin sahneleme için yapmaları gerekenleri kavramalarının ardından ilk olarak her bir unsur ayrı ayrı ve sahne sahne uygulamalı olarak prova edilmelidir. Bu işlemin yapılmasının ardından oyuncular, varsa müzisyenler ve tüm teknik ekip bir araya getirilerek sahneleme unsurlarının hepsinin kullanıldığı provalar yapılmalıdır. Gerçekleştirilen bu çalışmaların amacı herhangi bir problem yaşanabilmesi ihtimalinde uygulanması gereken düzeltmelerin tespitlerinin yapılmasıdır. Tüm sunumun akışında her görevin doğru ve sağlıklı şekilde yerine getirilmesi sağlanana dek provaların devam ettirilmesi gerekir. Bu aşamada

gerçekleştirilmesi gereken tüm unsurlar, yaratılmak istenen atmosferin izleyenlere daha etkili aktarılması konusunda önemli rollere sahip olduğundan titizlikle çalışılması gerekmektedir.

Dekor

Sahneleme için gerekli etkili unsurlardan biri de tiyatro, bale ve opera gibi diğer sahne sanatlarının kullandığı dekordur. Dans sahnelemelerinde icra genellikle kalabalık gruplar halinde gerçekleştirildiği için sahne üzerinde kullanılabilen alanların geniş ve rahat olması gerekmektedir. Konulu anlatım olmayan halk oyunları sunumlarında dekorun daha az kullanıldığını söylemek mümkündür. Ancak belli bir dönemin veya mekanın yaratılabilmesi ve anlatımın görsel olarak desteklenebilmesi için dekor unsurundan yararlanılabilmektedir. İcranın içeriği ile ilgili bilgiler ilk olarak dekor sayesinde elde edilmekte ve izleyenlerde icra ile ilgili düşünceler oluşturmaktadır.

Türk halk oyunlarında geleneksel ortamlarda icranın gerçekleştiği her alan doğal bir dekor niteliği taşıdığından herhangi bir dekora gereksinim duyulmamaktadır. Türk halk oyunlarının sahne üzerine taşınma aşamasında ise tüm bu niteliklerin önemi dikkate alınarak dekor çalışması yapılması önem kazanmaktadır. Sahne üzerine taşınacak oyunun konusuna, içinde bulunduğu döneme ve çevresel faktörlere uygun, icracıların sahne üzerindeki düzenlemelerine engel olmayacak ve içerdiği mesajı doğru aktarmaya yardımcı olacak şekilde tasarlanmalıdır. Yapılacak son provalar, tasarlanan dekor icranın gerçekleşeceği sahne üzerine uygulandıktan sonra dekorla birlikte gerçekleştirilmelidir.

Işık

Sahneleme uygulamalarında gelişen teknolojiyle birlikte başlı başına bir dal olmaya başlayan ışık unsuru dans sanatında da sahnelemenin görsel tekniklerinin başında gelmektedir. Günümüz teknolojisinde herhangi bir mekanda gerçekleşecek olan gösterilerde yaratılmak istenen ortamın tüm özellikleri ışık sistemleri sayesinde tasarlanabilmektedir. “Sahne ışıklandırması, bir oyundaki duyguyu, düşüncüyü, imajı, zaman ve mekan kavramını, atmosferi, derinliği, perspektifi, üç boyutluluğu, doğal gölgeleri ve renkleri kullanarak dekor, kostüm, oyun ve oyuncuyu bir bütünlük içerisinde izleyiciye ulaştırabilme sanatıdır” (Çartık, 2002, s. 23).

Halk oyunlarının gelenekten alınıp sahne üzerine taşınmasında doğru ve etkili bir yol izlenebilmesi için asıl konudan uzaklaşmadan anlaşılabilir olmasını sağlamak ve bunu yaparken de ışık ve ses sistemleri gibi etkileyiciliği arttıran sahneleme tekniklerini kullanmak gerekmektedir. İcranın gerçekleşeceği sahnede var olan ışık ve ses sistemlerinin özelliklerinin uygulanmak istenen gösteri için uygun ve yeterli olup olmadığı belirleyici niteliktedir. Var olan özelliklere ve uygulanmak istenen düzenlemeye göre sahnede bulunan ışık ve ses sistemlerine seyyar sistemler de eklenerek değişiklikler yapılabilmektedir. “... ışıklama sahne üzerindeki hem duyguları hem dansın görsel etkilerini vurgulamak için en kuvvetli araçtır. Seçilen ışıklandırmanın kullanılacak sahne tipi de dikkate alınarak temaya, görsel zenginliğe, yansıtılmak istenen duyguya ve bunların sonucunda da seyircinin üzerindeki etkiye sağlayacağı katkı, yönetmen tarafından anlaşılmış olmalıdır” (Elcik P. , 2009, s. 61).

Sahne ışığı, sahne sanatları uygulamaları için dekor, giyim-kuşam, makyaj gibi vazgeçilmez bir unsurdur ve zorunlu bir çalışma alanıdır. Işık uygulamaları, icranın gerçekleşmesinde gerekli olan tüm bu unsurlarla ilişkilidir. Bir icra esnasında ışık, oyuncu ve izleyenlerin duyguyu tamamen yaşayarak gösteriye odaklanmaları ve sahne üzerindeki estetik algının yaratılması konusunda oldukça önemli bir etki sağlamaktadır.

Sahne sanatı olarak Türk halk oyunları için de tüm bu etkenler aynı önemdedir ve teknik olarak olduğu kadar geleneksel yapının uygulanmasında da oldukça etkili şekilde kullanılmaktadır. Işık unsuru, oyunların sahneye taşınma aşamasında yaratılmak istenen duygu durumlarının (aşk, ayrılık, yas, kutlama, savaş, barış, ölüm, düğün vb.) oluşturulmasında, sahnelerin vurgulanmasında ve güçlü bir etki yaratmada oldukça önemli bir noktadır. “Kısacası ışık unsuru sahnelemenin ruhudur” (Taşer, 1967, s. 21). Bu sebeple sahne üzerinde yapılacak olan son çalışmaların icra sırasında kullanılması planlanan ışık uygulamalarıyla birlikte gerçekleştirilmesi gerekir. İcra sırasında uygulanacak vurgulu ve güçlü anlatımların yerlerinin tespit edilerek ışık uygulamalarıyla eşleştirilmesi önemlidir.

Sahne üzerinde yapılacak olan dekor, ışık ve sahne çalışmalarının ardından yapılacak son çalışma seyircisiz bir genel provadır. Bu aşama sahneleme çalışmalarının son aşaması olduğundan sunum açısından önemi oldukça fazladır. Genel tekrar çalışmaları, tasarlanan patenler, müzikler, giyim-kuşam, teknik donanım ve oyuncu

topluluğunun performansı gibi unsurların yerine getirilerek gerçekleştirilecek olan sunumun birebir provasının yapılması aşamasıdır. Bu bölümde sahnelemede görev alan herkesin tüm performanslarını ortaya koymaları ve görevlerini doğru bir şekilde yerine getirmeleri gerekmektedir. Bu çalışmalarda dikkat edilmesi gereken ihtiyaç duyulan ortamın yaratılarak hedeflenen sunuma sağlıklı ve eksiksiz şekilde ulaşılmasıdır.

Bu aşamada görev alan kişilerin şahsi hata payları göz önünde bulundurularak genel tekrar çalışmalarının kayıt altına alınması ve prova sonrasında oyuncular ve tüm teknik ekip eşliğinde izlenerek gerçekleşen hataların tespit edilerek düzeltilmesi gerekir.

Yaşanabilecek olan olumsuz durumları engelleyebilmek ve etkili bir sunum gerçekleştirebilmek için genel tekrar çalışmalarına gereken zamanın ayrılması önemlidir. Gerçekleşecek olan sunum aşamasından önceki son çalışmalar olması sebebiyle önemi büyük olan genel tekrar çalışmaları, görev alan herkesin performansının en üst seviyeye taşındığı ve eksiksiz bir uygulama olacağı izlenimi oluşana kadar sürdürülmelidir.

3.4. Sunum Aşaması

Bu aşama bilgi edinme, tasarım ve uygulama aşamalarının birbiriyle bağlantılı olarak çalışılmasının ardından, yaratılan sunumun en etkili şekilde izleyenler önüne çıkarılmasıdır. Büyük uğraşlar sonucu gerçekleştirilen çalışmaların sonucunun alınacağı bu aşama sunum öncesi hazırlıklar, sunum ve sunum sonrası değerlendirme şeklinde üç bölümü kapsamaktadır.

3.4.1. Sunum Öncesi Hazırlıklar

Sahneleme için tasarlanmış olan sunumun seyirciyle buluşacağı andan önce tüm oyuncu topluluğunun ve görevli olan herkesin gerekli tüm unsurları kontrol edip sunuma hazır hale getirmesi gerekmektedir. Sunumun sorunsuz uygulanabilmesi için oluşabilecek her hatanın önceden engellenebilmesi açısından bu kontrollerin yapılması oldukça önemlidir.

Türk halk oyunlarında sahnelemenin uygulanması kısmında en önemli unsur oyunculardır. Bu sebeple oyuncuların öncelikle fiziksel ve mental olarak sunuma hazır olmaları önemlidir. Sunumdan belli bir süre önce yemek yemiş, sunum esnasında kullanacağı tüm giyim-kuşam ve varsa oyun araç-gereçlerinin son kontrollerini yapmış,

ihtiyaçları olan dinlenme ve motivasyon aşamalarını sağlamış olmaları gerekmektedir. Bu kontrollerin ardından oyuncuların fiziksel olarak hazırlanması aşamasında sunum öncesi tasarlanmış olan makyaj unsurunun uzman kişiler tarafından oyunculara uygulanması ve hazırlık aşaması başlamalıdır.

Makyaj

Sahne üstünde gerçekleşecek olan bir icranın ifadesinin doğru ve anlaşılır olmasına önemli bir etkisi olan makyaj, sahne sanatlarında kostümü bütün bir hale getirerek tamamlayan bir diğer teknik unsurdur. Sahne üzerindeki icracının, mimiklerini belirgin şekilde ve oyunun bir parçası olarak kullanması icranın inandırıcılığını arttırmaktadır. Böylece izleyici ile icracı arasında kurulan iletişimin gerçekliği ve etkileyciliğinin de artması sağlanır. “Makyaj, seyircinin hayal gücünü destekleyecek, beklentilerine ters düşmeyecek ve gösterinin amacını pekiştirecek görsel öğelerin en önemlilerindendir. Canlandırılacak karakterin kişiliği için kullanılan makyaj uygulamaları, eserin sahnelenmesi sırasında görsel bütünlüğün tamamlayıcısıdır” (Özdinçer, 2011, s. 95).

Halk oyunlarında da makyaj unsuru aynı özellikleri taşımaktadır. Sergilenecek olan oyunun tavrını icra edebilmek için oyuncu üzerinde kostüm ve makyajın rahatlatıcı bir etkisi bulunmaktadır. Sahne üzerindeki herhangi bir icrada kullanılacak olan ışık unsuru makyajı zorunlu hale getirmektedir. Sahnede uygulanan makyaj, yüz ifadesinin belirginleşmesinde etkili olduğundan icra edilecek oyunda belirli bir tip veya karakter var ise makyaj oyuncunun karakteri gerçekleştirmesine yardım etmektedir. Sergilenecek icrada belirli bir karakter için yapılması gereken bu tarz bir makyaj uygulaması var ise bu makyajın uygulama aşamasında prova edilmiş olması gerekir. Makyajı yapacak olan görevlinin oyuncunun suratını tanıması ve karakteri yaratacak olan makyajı önceden oyuncu üzerinde denemesi önemlidir. Bu tarz makyaj uygulamaları icra sırasında kullanılacak ışık düzenlemeleriyle birlikte prova edilmelidir.

Giysi ile makyaj bir oyuncunun dış görünüşünü ortaya çıkarır. Bu iki öge oyuncuya dikkati artırır. Görünüşüne özellikler ekler ve onun sahne kişiliğini yoğunlaştırır. Bilindiği gibi, giysi ve makyaj yalnızca tarihsel dönemleri göstermek için değil, aynı zamanda bugünkü giyim kuşamlara da yapılması gereken bir şeydir; çünkü sahne ışıkları altında giysinin görünüşü ne denli önemliyse, makyajsız bir oyuncunun görünüşü de o denli kötüdür. Sahne ışıkları altında, makyajsız bir oyuncu, soluk, ölü yüzlü bir manken görünümünü alır (Nutku, 1989, s. 333).

Tüm bu bilgiler makyajın da kostüm unsuru gibi sahne üzerindeki icrayı tamamlayıcı ve yoğunluğu artırıcı bir özellik taşıdığını ve icracı ile izleyenler arasındaki bağı kuvvetlendiren, izleyenlerin sahnelenen eseri takip ederek bilgi edinmelerini sağlayan etkili bir unsur olduğunu göstermektedir. Bu etkinin daha yoğun ve başarılı uygulanabilmesi için kullanılacak olan giysi ve makyajların birbirleriyle uyumlu olması gerekmektedir.

Tüm bu hazırlık aşamalarının ardından oyuncuların bedensel olarak hazır hale gelebilmeleri adına icra esnasında kullanacak oldukları kaslarını ısıtmaları, herhangi bir sakatlığın yaşanmaması için oldukça önemlidir. Oyuncuların mental olarak hazırlanması aşamasında ise kendi konsantrasyonlarını sağlamalarının yanı sıra sahne yönetmeninin görev alan herkesi bir araya getirerek ihtiyaç duyulan motivasyon konuşmasını yaparak olumlu bir ortam yaratmasının da etkisi büyüktür.

Eğer sunum canlı müzik eşliğinde gerçekleşecekse, oyuncular sunum öncesi hazırlıklarını tamamlarken müzisyenlerin de enstrümanlarının ayarlarını son kez kontrol ederek icra alanlarına gidip sunuma hazır şekilde beklemeleri gerekmektedir. Müzisyenler gibi teknik unsurlarda görevli olanlar da ses ve ışık gibi sistemlerin son kontrollerini yapıp, sahne yönetmeniyle iletişim halinde kalarak hazır bir şekilde sunumu beklemelidirler.

Tüm bu kontroller yapıp oyuncuların ve tüm teknik ekibin hazır hale gelmesinin ardından sahne yönetmeni görev alanlarında bulunan kişilerle bağlantı kurarak aldığı onaylar neticesinde vereceği işaretle sunumu başlatmalıdır.

3.4.2. Sunum

Bu aşama heyecanın maksimum derecede arttığı ve o ana kadar yapılmış tüm tasarımlar, düzenlemeler ve çalışmaların değer kazanarak uygulanacağı andır. Sahne ve sahne arkası tüm görevlilerin iletişimde kalarak sunumu gerçekleştirmeleri ve verilen akışı takip ederek istenilen atmosferi yaratmaları oldukça önemlidir. Gerçekleştirilecek olan sunumun hazırlık aşamaları ne kadar başarılı geçmiş olursa olsun sunum esnasında yaşanabilecek anlık sorunlar meydana gelebilmektedir. Bu ihtimaller sahne yönetmeni tarafından daha önceden öngörülmüş olmalı ve soğukkanlılığını koruyarak tecrübesi ve pratikliğiyle sorunu olabilen en kısa sürede çözüme ulaştırmalıdır.

Sunum aşamasının oyuncular açısından değerlendirilmesine gelindiğinde oyuncuların gereken tüm hazırlıklarını tamamlamış bir şekilde oyuna ilk giriş yerlerine uygun olan kulislerde bekliyor olmaları gerekir. Bu yerleşimin, oyuncuların sahneye girecekleri yerden çıkacak başka bir oyuncu var ise bu duruma dikkat edilerek yapılması yaşanabilecek aksaklıkları önlemekte önemlidir. Her oyuncunun sahne üzerine çıkacağı her an için kendisini motive etmesi, herhangi bir hata anında da bu motivasyonu düşürmeden icrasına devam etmesi gerekmektedir.

Başarılı ve etkili bir sunum için sahnelenme sırasında görev alan herkesin birbirleriyle iletişim halinde olarak uyumlu bir çalışma sergilemesi gerekmektedir. Sunumun sorunsuz, akıcı ve izleyenler üzerinde iz bırakan bir eser olabilmesi büyük oranda yaratılacak olan bu uyuma bağlıdır.

Sunumun gerçekleştirilip finalinin verilmesi ve izleyenlerin reaksiyonlarının da alınmasından sonra sunum tamamlanmış olur. Sunumun tamamlanmasının ardından gerekli görüldüğü takdirde kullanılmış olan tüm malzemeler toplanarak sunumun gerçekleştiği alanda kısa bir toplantı yapıldıktan sonra ekibin dağılması sağlanır.

Sunumun bitişinden belli bir zaman sonra oyuncu topluluğu başta olmak üzere görev alan herkes bir araya gelerek sunumun görüntülerini hep birlikte izlemek suretiyle gerçekleştirdikleri sunumla ilgili teknik değerlendirmeler yapılabilirler. Bu değerlendirmeler sonucu yaşanmış olan hatalar var ise bunlar belirlenmeli ve üzerine tartışarak çözüme kavuşturulmaları gerekmektedir. Yapılacak olan bu işlem aynı ekibin başka bir sahneleme projesinde tekrar bir araya gelmesi durumunda aynı hatalara düşmemeleri açısından oldukça önemlidir. Devam edecek olan dans prodüksiyonlarında ilk temsil sonrası değerlendirme ve diğer temsiller öncesi çalışma takvimi de oluşturulabilir.

Bu bölümde ele alınan dans prodüksiyonlarının sahneye geliş süreci, öncesi ve sonrası yapılan çalışmalar ele alınarak işlenmeye çalışılmıştır. Bir sonraki bölümde dans prodüksiyonunun tasarım aşamasının yazım çalışmalarına örnek bir çalışma sunulmuştur.

3.5. Örnek Çalışma; “Beş Çanakale Bir Aşk”

Bu bölümde sunulan örnek çalışma; Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı’ndaki yüksek lisans eğitimim sırasında almış olduğum

‘Türk Halk Oyunlarında Sahne Uygulamaları’ ve ‘Sahne Sanatları ve Tasarım’ dersleri sonucunda bir yüksek lisans dersi projesi olarak yapılmıştır. Bu çalışma ‘Beş Çanakkale Bir Aşk’ adlı projenin beş bölümünden biri olan Osmanlı Beylikleri Dönemini içeren bir kurgu çalışmasıdır.

Bu çalışma, tasarım çalışmalarının yazılı olarak kağıt üzerine kaydedilmesi gerekliliğini savunan görüşle, rejî defteri çalışmasını örneklemektedir. Yazımların sahne planları Benesh Hareket Notasyonu sistemi ile yazılmıştır.

Oyunun Konusu

Tarih boyunca Bizanslılarla savaş halinde olan Karesi beylerinden Demirhan Bey kardeşini öldürecek kadar kötü karakterlidir. Bir gün Demirhan Bey sağ kolu olan Yağız Bey’in bir saldırı anında Bizanslıların eline esir düştüğünü öğrenir. Bizans imparatoru II. Andronikos adamını geri verme karşılığında Demirhan Bey’e saldırmazlık antlaşması teklifinde bulunacaktır. Bu arada Yağız Bey Andronikos tarafından sorgulanırken gördüğü ve Andronikos’un eşi olan Alexia’ya aşık olur. Demirhan Bey antlaşmayı kabul ederek onuruna düzenlenecek olan davete katılır. Bu davetin sonunda Yağız Bey Alexia’yı kaçıır çünkü Alexia da zorla evlendirilmiş, kocasından yaşça küçük ve sevgisiz olduğundan kendisine aşık olmuştur. Bu olayın ortaya çıkmasıyla Andronikos antlaşmayı bozacak ve saldırıya geçecektir.

Saldırı öncesi Andronikos’un en iyi savaşçısı olan Dimos ve adamları öncü birlik olarak Çanakkale’ye gider. Burada Dimos ve Demirhan Bey’in kızı Hüma Hatun birbirlerini görecek ve aşık olacaklardır. Bizans ordusu da Çanakkale’ye ulaştığında Dimos sevdiği kadını kurtarma planları yapmaktadır. Hüma Hatun’u kurtarabilmek için saldırı zamanı geldiğinde yine adamlarıyla birlikte önden gitmek ister. Fakat Karesibeyliği’nin kalesine ulaştıklarında kimseyi bulamazlar. Çünkü Karesiler boş kale taktiğiyle kendilerini tuzağa düşüreceklerdir. Hüma Hatun’un tüm çabalarına rağmen Demirhan Bey Dimos’u öldürür ve bunu duyan Bizanslılar savaşı kazanamayacaklarını anlayıp geri çekilirler. Böylece Demirhan Bey topraklarını ve halkını korumuş olacak ve bunun gururunu yaşayacaktır.

Danslı Anlatım: Aşk, savaş, düşmanlık ve cesaret temalı danslar kullanılacaktır. Kötülük, düşmanlık ve zulmün ağır bastığı savaş ortamında yeşeren aşkların hikayesi anlatılmaktadır.

Oyunun Künyesi

Oyunun Adı: Beş Çanakkale Bir Aşk

Oyunun Türü: Dram

Hikaye: Uyarlama

Anlatım Türü: Danslı Anlatım

Oyunun Bölümleri

1.Bölüm: Dönemsel tanımlama.

Karesi Beyliği dönemi ve karakterleri tanıtılır.

2.Bölüm: Alexia ve Yağız Bey'in tanışması.

Yağız Bey'in esir düşmesi ve sarayda karşılaşmaları.

3.Bölüm: Kahramanın tanıtılması.

Savaşa hazırlanan tarafın öncü birlik yollamasıyla kahraman ve birliğinin önden gidip etrafı gözlemlemesi ve bilgi toplaması.

4.Bölüm: Kahramanın çözümlenmesi.

Kahraman etrafı dolaşırken genç ve güzel bir kız görmesi ve aşık olması.

5.Bölüm: Savaşın kazanılmasını sağlayan bir akıl oyunu.

Karesioğulları'nın, Bizanslıların saldıracağını tahmin ettiklerinden boş kale taktiğine hazırlanması ve savaşı kayıpsız kazanmaları.

6.Bölüm: Kahramanın ölümü.

Kahramanın, yapılacak olan saldırıdan sevdiği kızı kurtarmak için adamlarıyla birlikte önden gitmesi fakat tuzağa kendisinin düşüp ve öldürülmesi.

Gösteri Süresi: 20 Dakika

Görev Alan Dansçı Sayısı: 16 Erkek, 16 Kadın dansçı

Çalışma Süresi: 4 Hafta

Oyundaki Karakterler

- Baş Kadın Karakter Alexia ♀ : 20-25 yaşlarında, güzel, masum, alımlı, soylu sınıfına ait, kırılganlıkları olan, içe dönük, medeni durumu evli, aşka karşı çekingen ama cesur.
- Alexia'nın Kocası II. Andronikos ♂ : 35-40 yaşlarında, otoriter, statü olarak güçlü, dışa dönük, idealleri olan, baskın karakterli, medeni durumu evli.
- Kahraman Dimos ♂ : Yakışıklı, savaşçı, cesur ve korkusuz, içe dönük, otoriter, güçlü, kararlı, aşka karşı pasif, haksızlığa dayanamayan, medeni durumu bekar.
- Baş Erkek Karakter Yağız Bey ♂ : Yakışıklı, savaşçı, cesur, dışa dönük, güçlü, kararlı, aşka karşı cesur ve gözü kara, medeni durumu bekar.
- Karesi Beyi Demirhan Bey ♂ : Soylu, otoriter, savaşçı, güçlü, kötü karakterli, bencil, korkusuz, manevi duygulardan yoksun.
- Kahramanın Aşık Olduğu Kız Hüma Hatun ♀ : Soylu, pasif, genç, alımlı ve bakımlı, içe dönük, medeni durumu bekar, aşka karşı cesur, çaresiz.
- Karesi Beyi Dursun Bey ♂ : Soylu sınıfına ait, aslında pasif ama kendi içinde cesur, idealleri olan, manevi değerleri olan, güçlü, fedakar.
- Orhan Bey ♂
- Yahşi Bey ♂
- Erkek Dansçılar ♀
- Kadın Dansçılar ♀

Oyunda Kullanılacak Sahne

Oyunda 12m ene, 10m derinliğe sahip standart, zemini parke veya dancefloor serilmiş bir sahneye ihtiyaç vardır. Sahnenin sağ ve sol tarafında ikişer kulis çıkışı ve bu sebeple iki kulis perdesine ihtiyaç bulunmaktadır. Sahne arkasındaki perde, oyunun geçtiği bazı mekanların görüntüleri bilgisayar desteğiyle yansıtılacağı için led özelliği taşımalıdır.



Şekil 16. Sahne Örneği

Oyunda Kullanılacak Dekor ve Aksesuarlar

Projede dönemsel özellikleri yansıtacak ve hikayenin konusuna uygun ve destekleyici dekor çalışmaları tasarlanıp anlatıma uygun şekilde uygulanacaktır.

Aksesuar 1: Yüksek Sandalye 

Aksesuar 2: Tabure 

Aksesuar 3: Masa 

- Askerlerin savaş sahnelerinde kullandıkları kılıç ve ok gibi silahlar.
- Son sahnede kadın dansçının tutacağı kundakta bebek görüntüsü veren bir aksesuar.

Oyunda Kullanılacak Işık Sistemleri

Sahne arkasında kullanılacak olan led perdede gölge oluşmaması için tavan ışıklarına ihtiyaç vardır. Takip ışıkları ve lokal ışıklar da önceden tavana sabitlenmiş ve önemli sahneler ve solo dansçıların noktalarına göre ayarlanmış olmalıdır.

Lokal Işık: Önemli yerlerin vurgulandığı statik ve solist sahneleri için.

Takip Işığı: Vurguyu ve dikkati arttırmak ve solist dansçıların takibi için.

Mavi Işık: Gece görüntüsü elde edebilmek, gerilim ve savaş sahneleri için.

Kırmızı Işık: Tek başına aşk, mavi ışıkla birlikte gerilim ve savaş sahneleri için.

Sarı ve Beyaz Işık: Gün ışığı elde edebilmek ve genel ışık uygulaması için.

Oyunda Kullanılacak Müzikler

Parça 1: Diriliş Ertuğrul Müzikleri - Dodurga

Parça 2: Sarah Schachner – Bayek of Siwa

Parça 3: Mark Eliyahu – Humbleness

Parça 4: Anonymous – Halatzoglou Kratema (Instrumental Byzantin)

Parça 5: Marin Marais – Improvisations sur les foiles d’Espagne (extraits)

Parça 6: Anonymous, Johann Rosenmiller-Istampitta: Saltarello (mss. XIVe siecle)

Parça 7: Eleni Karaindrou-Ulysses’ Gaze: 9. Ulysses’ Theme-Litany

Parça 8: Mark Petrie- Abeyance

Parça 9: Mark Petrie- Majestic

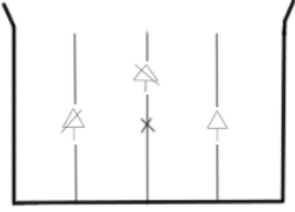
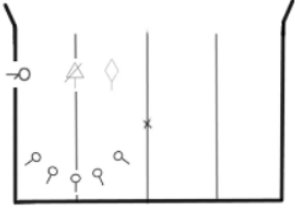
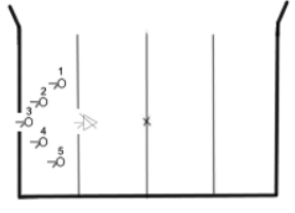
Parça 10: Diriliş Ertuğrul Müzikleri – Gurur

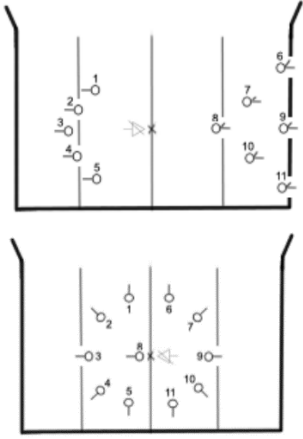
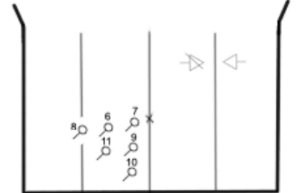
Oyunda Kullanılacak Kostümler

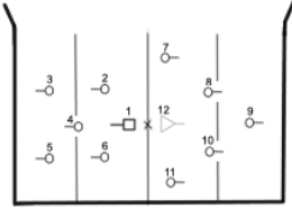
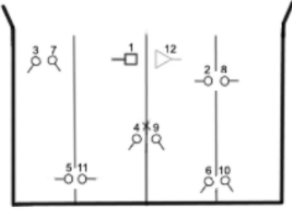
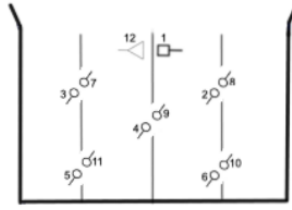
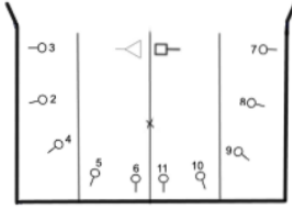
Projede uygulanma aşamasına gelindiğinde hangi oyunlarla sergileneceğinin belirlenmesinin ardından tasarlanacak ya da o döneme ait kostümler kullanılacaktır.

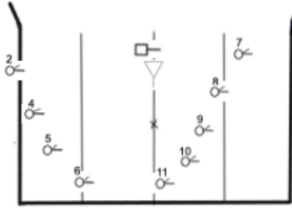
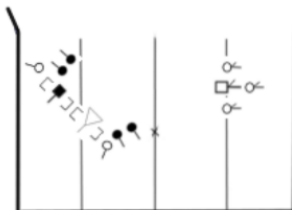
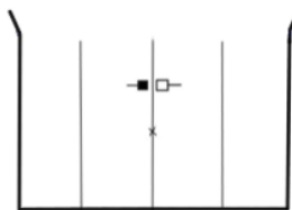
Oyunun Maliyet Hesabı

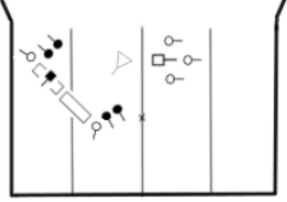
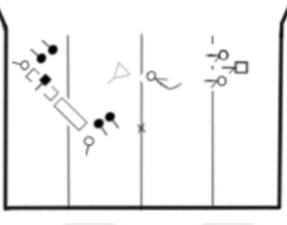
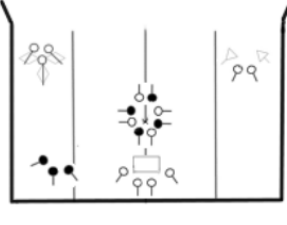
1. **Kostüm Maliyeti:** Yeni tasarımlar ve gerekirse yöresel kostümler.
2. **Dekor ve Aksesuar Maliyeti:** Led perde ve diğer dekorlar.
3. **Makyaj Malzemeleri ve Yapımı Maliyeti:** Makyajda kullanılacak malzemelerin ve makyajı uygulayacak kişinin maliyeti.
4. **Müzik Maliyeti:** Varsa kullanılan müziklerin telifleri.
5. **Çalışma Salonu ve Prova Maliyeti:** Provaların yapılacağı salonun dört haftalık maliyeti, oyuncu topluluğunun yeme-içme ve ulaşım maliyetlerinin toplamı.
6. **Teknik Ekipman Maliyeti:** Kullanılan ışıklar, ışık ve ses sistemleri (mixer, monitör ve kolon), sis makinesi ve ekipmanları kullanacak görevli maliyeti.
7. **Gösteri Salonu Maliyeti:** Gösterinin yapılacağı salonun kirası.
8. **Davetiye ve Afiş Maliyeti:** Satılacak davetiyelerin ve yaptırılacak afişlerin maliyeti.
9. **Sosyal Medya Tanıtım ve Reklam Maliyeti:** Yerel televizyon, radyo ve sosyal için.

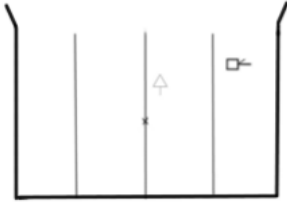
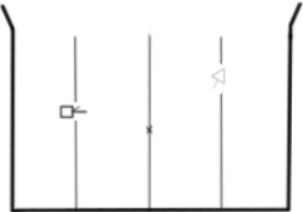
Anlatım	Hareket Planı / Sahne	Müzik	Teknik Sistemler	Dekor
Sahne 1 Anlatıcı tarafından kişilerin karakter özellikleri tanıtılır. Sahnede ışığın altında kalan dansçının karakteristik özellikleri anlatıcı tarafından anlatılır. Kötü karakteri yüzünden ahali tarafından istenmeye Demirhan'ın kardeşi Dursun'a haber yollanır ve beyliğin başına geçmesi istenir. Orhan Bey'in de desteğini alan Dursun Bey Bursa'dan Çanakkale'ye gider ve şehri ele geçirmeye başlar. Saldırı niteliğinde bir dans sergilenir.	  	Diriliş Ertuğrul müzikleri- Dodurga 52. sn. 1.19 sn. Tekrar Dodurga'nın başına bağlanır. 10.sn. 23. sn.	Sahne karanlıktır. Barkovizyonda beyliklerin Anadolu'ya girişleri haritada gösterilir. Karesilerin yerleştiği bölgeler belirginleşir. Görüntü zemine kaydırılır ve karakterler şehirler üzerine yerleştirilmiş olur. Işık sadece üç dansçı üzerinde lokal olarak açılır. Görüntü tekrar barkovizyona dönerken Çanakkale üzerine yoğunlaşır. Işık sadece sağ sahne yarısındaki dansçının üzerinde kalır, diğerleri kapatılır. Tüm ışıklar söner. Sadece sahnenin sol ön köşesinde spot ışık açılır. Ve sol arkadaki dansçılara loş ışık verilir. Işıklar tamamen kapalıdır. Dansçıların sahneye girmesiyle yanıp sönen ışık verilerek istila efekti yaratılır.	

Anlatım	Hareket Planı / Sahne	Müzik	Teknik Sistemler	Dekor
Dursun Bey'in adamlarını Demirhan Bey'in adamları karşılar ve bir savaş dansı sergilenir.		36. sn.		
Dursun Bey ve adamları üstün durumdayken sahnenin sağ ön kulisinden Demirhan Bey görünür. Dursun Bey'in adamları sahneyi sol kulislerden terk ederler.		52. sn.	Işık, sahnenin sağ sahne yarısının ön kısmında kişilerin üstünde kalır. Geriye kalan yerlere loş ışık verilir.	
Ağabeyini teslim olmaya ikna ederken Demirhan Bey, kardeşi Dursun Bey'i dinlemez ve öldürür. Böylece Demirhan Bey'in karakteri vurgulanmış olur.		1.04sn den sonra müzik tekrar başa bağlanır.		
Sahne 2 Anlatıcı, tarihte Demirhan Bey ve Bizanslılar arasında birçok savaş yapıldığını anlatır.		9. sn. Müzikle eş zamanlı öldürür.	Demirhan Bey'in Dursun Bey'i öldürdüğü andan sonra tüm ışık sahneden alınır ve karanlık olur.	
		Sarah Schachner – Bayek of Siwa		

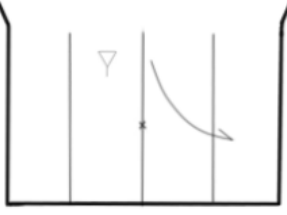
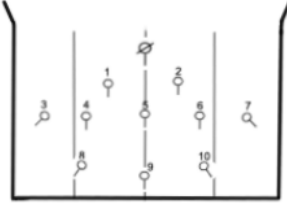
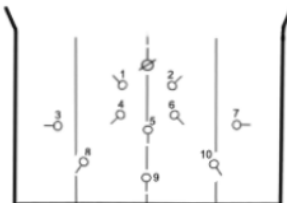
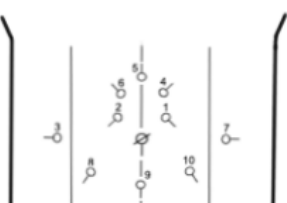
Anlatım	Hareket Planı / Sahne	Müzik	Teknik Sistemler	Dekor
Ve bu savaşların birinde Demirhan Bey'in sağ kolu olan Yağız Bey'in Bizanslıların eline esir düştüğünü söyler.		12.sn.	Sahnenin yalnızca sağ tarafı aydınlanır.	
Işık açıldığında dansçılar sabittir.		18. sn.	Sahnenin diğer tarafı da aydınlanır ve düşman iki taraf görülür.	
Müzikten aldıkları komutla bir savaş dansı yapmaya başlarlar. Önce sahnenin ortasındaki baş dansçılar hareket ederler.		28. sn.	Işık tam ortada lokal haldedir.	
Tüm dansçılar dahil olur.		48. sn.	Bu savaş sahnesi mavi ışık ve çeşitli ışık efektleriyle desteklenir.	
II. Andronikos bu sahnede Yağız Beyi alt eder ve esir alır.		1.38 sn.		

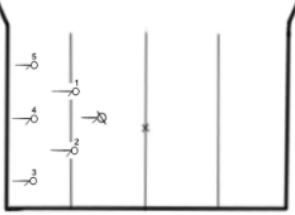
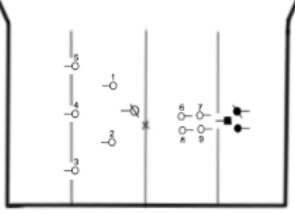
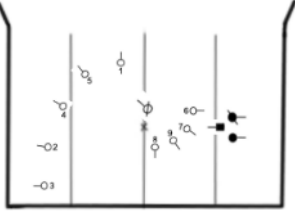
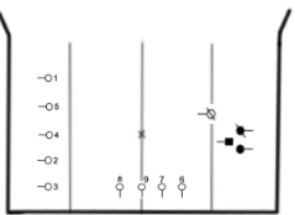
Anlatım	Hareket Planı / Sahne	Müzik	Teknik Sistemler	Dekor
Bizans askerleri, Karesileri alt etmiş olmanın cesaretiyle koşarak sahneden dışarı çıkarlar.		2.09 sn.	Bu sahnede ışıklar yavaşça alınırken sahnenin ön ve orta kısmındaki dansçılara müzikle eş zamanlı bir lokal ışık yakılır.	
Esir düşen Yağız Bey'den bilgi alamayan askerlerden sonra Andronikos Yağız Bey'i yanına çağırır. Andronikos huzuruna çağırttığı Yağız Bey'i yanında eşi, dört kadın çalışanı ve güvenliklerini sağlayan iki askeriyle karşılar. Burada gücünü vurgulamak ister. Askerler müzikle eş zamanlı şekilde sağ taraftan Yağız Bey'i getirdiklerinde Yağız Bey Alexia'yı görür ve aşık olur. Alexia da kendisinden çok etkilenmiştir.		2.22 sn. sonra fade out yapılır.	Sahne tamamen kararır.	
		Mark Eliyahu – Humbleness	Sahnenin sol ön kısmındaki dansçılara lokal ışık verilir.	Andronikos ve Alexia'nın oturduğu iki yüksek sandalye sahnenin sol tarafına koyulur.
		9.sn.		
		27. sn.	Ve sağ taraftan sahneye giren dansçılar için kulis tarafından sahneye paralel olan ışık açılır.	
Sahnede olan bütün dansçılar donar ve yalnızca Alexia ve Yağız Bey hayallerinde canlandırdıkları ve birbirlerine hiç dokunamadıkları bir aşk dansı yaparlar.		32. sn.	Sahne karanlığa yakın halde loş ışıktaki kalır ve sahnenin ön ve orta kısmında solist dansçılara lokal ışık verilir.	

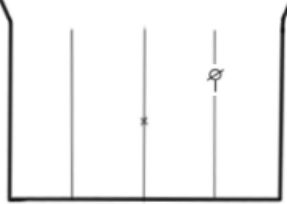
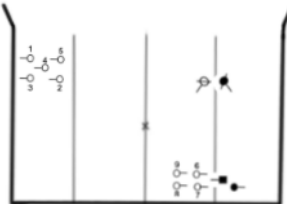
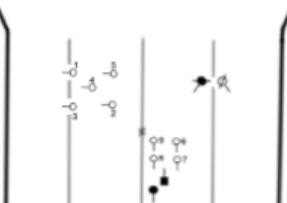
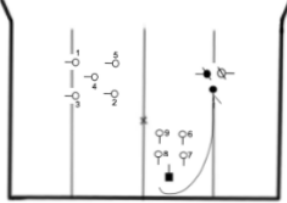
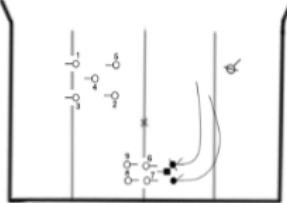
Anlatım	Hareket Planı / Sahne	Müzik	Teknik Sistemler	Dekor
Dansın sonunda sahne normale döner.		1.16 sn.		
Yağız Bey'den hiçbir bilgi alamayan Andronikos sinirlenir ve başka bir yol düşünmeye başlar.		1.28 sn.	Işıklar normal, aydınlık haline geri döner.	
Askerler Yağız Bey'i götürürken Andronikos çözümü bulmuştur ve adamlarından birini durdurur. Ve anlatıcı tarafından, Demirhan Bey'e haber gönderilmesini ve saldırmazlık antlaşması imzalarsa adamını iade edeceğinin bildirilmesini emrettiği söylenir.		1.44 sn.		
		Anlatıcının sözü bitince fade out yapılır.	Işıklar karartılır ve sahne boşaltılır.	
Demirhan Bey, en iyi savaşçısı ve sağ olan Yağız Bey için anlaşma teklifini kabul eder ve onuruna düzenlenen davete katılır. Bu kısım anlatıcı tarafından anlatılır. Burada, sahnenin merkezinde bulunan dansçıların müzikle birlikte davet ve eğlence dansı yapmasıyla birlikte ortam gayet hoştur.		Anonymous – Halatzoglou Kratema (Instrumental Byzantin)	Işıklar açılır ve sahne tamamen aydınlıktır. Işıklar açıldığında dansçılar hareketsizdir.	Davet verildiği için sahnede masa ve tabureler kullanılır.
		22. sn.	Merkezdeki dansçılar dans ederken, ışık onların üzerinde yoğunlaşır ve geri kalanlar loş ışıktadır.	

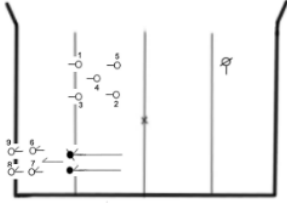
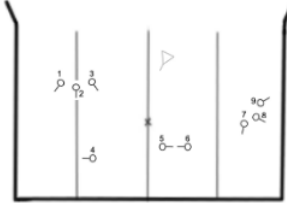
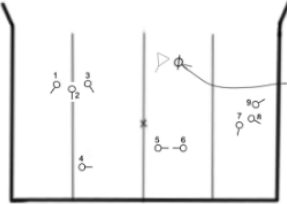
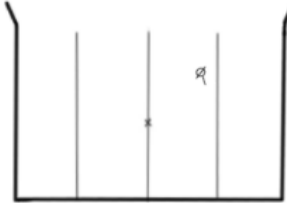
Anlatım	Hareket Planı / Sahne	Müzik	Teknik Sistemler	Dekor
Ve dansın bitişiyle Demirhan Bey ve Andronikos antlaşmayı imzalarlar ve sahne coşkuyla biter. Antlaşma sırasında Androniks ve Demirhan Bey dışındaki herkes hareketsizdir. Karakterler anlaştıklarını tokalaşarak gösterirler.		1.31 sn.	Antlaşma imzalandıktan sonra ışık sahnenin sağ ön kısmında bulunan karakterlere yönelir.	
Yağız Bey, Demirhan Bey'e gidip Alexia'ya olan aşkını ve onsuz geri dönmeyeceğini anlatır. Demirhan Bey bunun doğuracağı sonuçları açıklamaya çalışsa da Yağız Bey kararından vazgeçmez. Burada ikili, anlatıma uygun ufak bir dansla bunu anlatır.		Fade out yapılır. Marin Marais– Improvisations sur les foiles d'Espagne (extraits) Müzik başlar.	Işık sahnedan alınır ve sahne boşaltılır. Işık sahnenin sağ ön kısmını aydınlatır.	
Demirhan Bey, Yağız Bey'e adamlarına ve Alexia'ya haber vermesini ve en kısa sürede yola çıkmaları gerektiğini emreder.		21. sn.	Sahnenin sağ ön kısmındaki dansçı loş ışık altındayken takip ışığı sola giden dansçıyı takip eder.	

Anlatım	Hareket Planı / Sahne	Müzik	Teknik Sistemler	Dekor
Yağız Bey adamları toplar. Bu arada Demirhan Bey endişeli ve düşünceli bir halde hazırlanmalarını bekler.		35. sn.	Daha sonra sahnenin sol tarafı dansçıların girmesiyle aydınlanır.	
Yağız Bey, Alexia'yı almaya gittiğinde adamlar orada bir eminlik ve gövde gösterisi anlamında bir dans ederler.			Dansçılar yerleştikten sonra onlar da loş ışık altında kalır ve takip ışığı sahnenin sağ arka köşesine giden dansçıyı takip eder.	
Yağız Bey, Alexia'yı da alır ve artık gitmeye hazırdırlar.		47. sn.	Sağdan gelen dansçılar da sahneye gelince tüm sahne aydınlanır.	
Demirhan Bey, Yağız Bey, Alexia ve adamları temkinli bir şekilde Bizanslılara fark ettirmeden orayı terk ederler.		Müziğin sonu uzatılır. Dansçıların çıkışına göre fade out yapılır.	Işık da dansçılar ve müzikle eş zamanlı fade out yapılır.	
Sahne 3 Sabah, Andornikos durumu fark eder ve anlaşılmayı derhal feshedip güçlü bir donanma ve ordu kurulması için emir verir.		Anonymous, Johann Rosenmiller-Istampitta: Saltarello (mss. XIVe siecle)	Işık müzikle birlikte yavaşça açılır ve sahnenin orta bölümündeki dansçıların üzerindedir.	

Anlatım	Hareket Planı / Sahne	Müzik	Teknik Sistemler	Dekor
Andronikos en güvendiği ve en iyi savaşçısı olan Dimos ve adamlarını öncü birlik olarak ordu hazırlanana kadar ortalığı kontrol etmek için Çanakkale'ye gönderir.		19. sn.	Dansçı sahneden çıktıktan sonra sahnenin ön kısmında olan dansçıdan ışık yavaşça alınır.	
Dimos adamlarını toplar ve onlara yapacaklarını iletir. Ve yola çıkmaya hazırlar. Burada ağırlıklı olarak Dimos'un yapacağı bir kamçılama ve yüreklendirme dansı uygulanır.	  	28. sn.	Işık önce loş bir şekilde yanar. Dansçılar sahnededir. Müzikle birlikte ışıklar tamamen yanar ve dans başlar.	
Dimos birliğini yüreklendirir. Bu kısım solo bir dansla anlatılır. Solist dansçının dansı sırasında arkadaki dansçılar da gerek naralar atarak gerekse bazı adımlarla eşlik ederek solist dansçıya katılırlar.		1.30 sn.	Sahnenin ortasındaki solist lokal ışık altında diğerleri loş ışıktadır.	
		2.12 sn.	Solist dansçının dansı bitince müzik de eş zamanlı biter ve ışık alınıp sahne karartılır.	

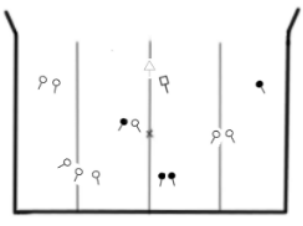
Anlatım	Hareket Planı / Sahne	Müzik	Teknik Sistemler	Dekor
Sahne 4 Dimos ve adamları Çanakkale'ye ulaşmıştır. Dimos sahile yerleşmeden önce ortalığı kontrol etmek için birkaç adamını alıp şehrin içine doğru gider. Anlatıma uygun bir dansla sahneye girerler. Dimos ve adamları dolaşırken bir at arabasının Demrhan Bey'in kalesine doğru gittiğini fark ederler. Arabayı durdurup adamlara zorluk çıkaran Dimos tam kavgaya tutuşacakken arabanın içinde kadınlar olduğunu fark eder ve adamlarını durdurur. Kavgaya sahnesine uygun bir dans sergilenir. Arabanın arkasına doğru gider ve içeri baktığında şok olur. İçeride yaşlıca bir kadın, genç ve güzeller güzeli bir kız ve Alexia vardır. Alexia'yı görünce şaşırır Dimos, Alexia'nın Andronikosla zorla evlendirildiğini bildiğinden ne yapacağını düşünmektedir.	   	Eleni Karaindrou- Ulysses' Gaze: 9. Ulysses' Theme- Litany 17.sn. 34. sn. 45. sn. 55.sn	Barkovizyondan eski bir şehir içi çarşısı görüntüsü verilir. Işıklar yavaşça açılır ve dansçılar görünür. Işık arabanın arkasına doğru yoğunlaşır ve geri kalan kısımlar loş ışıktadır.	Burada at arabası görüntüsü yaratılabilmek için dansçılar ve çeşitli aksesuarlar kullanılmıştır.

Anlatım	Hareket Planı / Sahne	Müzik	Teknik Sistemler	Dekor
Alexia'nın şokunun yanında bir de arabadaki genç kızın etkisinden kurtulamaz. Burada Dimos'un iç dünyasını kısa bir dansla görürüz.		1.10 sn.	Işık solist dansçının dansı boyunca onda lokal ışık olacak şekildedir.	
Dimos kendi duygu fırtınası içinde genç kızın da kendisinden etkilendiğini fark eder ve özür mahiyetinde gidecekleri yere kadar eşlik etmeyi teklif eder. Alexia uyarmayı denese de başarılı olamaz. Genç kız teklifi kabul eder.			Burada ışık yalnızca arabanın önünde duran iki dansçıdır ve diğer dansçılar loş ışıktadır.	
Bu kısımda diğer dansçılar yol kat ediyor görüntüsü veren danslar sergilerken, Dimos ve genç kız aşk dolu bir dans sergilerler.		1.33 sn.	İki solist lokal ışık altında dans ederken diğer dansçılar karanlıktadır.	
Dans sırasında arabadaki yaşlı kadın elinde bir taçla gelir ve tacı kıza verir. Dimos bunu görünce şok olur. Çünkü aşık olduğu kızın Demirhan Bey'in kızı Hüma Hatun olduğunu anlar.		2.23 sn.	Işık yalnızca sahnenin sağ ön tarafındaki dansçıların üzerindedir.	
Kız tacı alır, başına takar ve Dimos'u bırakıp arabaya geri döner.		2.36 sn.	Ön taraftaki dansçı lokal ışık altındadır. Ve arkadaki araba formundaki dansçılara yeniden loş ışık verilir.	

Anlatım	Hareket Planı / Sahne	Müzik	Teknik Sistemler	Dekor
Dimos hem sinirli hem üzgün bir şekilde arkalarından bakakalır. Kız arabaya biner ve araba sahneden çıkarken Dimos isyan edercesine aşkının çaresizliğine dans eder.		2.53 sn. 3.22 sn.de bitecek şekilde fade out yapılır.	Arkadaki dansçıların loş ışığı onlar sahneden çıkarken yavaşça alınır. Sadece solist üzerinde lokal ışık kalır. Dansın sonunda tüm ışık sahneden alınır.	
Sahne 5 Işıklar açıldığında sahnede Andronikos ve ordusu da Çanakkale'ye ulaşmış ve saldırı anı için beklemekte olurlar.		Mark Petrie-Abeyance	Işıklar açılır fakat gece efekti verilmesi için loş bir ortam vardır.	
Andronikos Dimos'un neler yaptığını öğrenmek için yanına çağırır.		21. sn.	Işık kısa bir süre karartılır.	
Dimos'un verdiği bilgilerden sonra Dimos dışındaki dansçılar sahneden çıkarlar. Dimos yararlı bir şey yapmış olmanın gururuyla çadırına dönmüştür ama akli aşık olduğu Hüma Hatundadır. Ordusu saldırı hazırlığı yapan Dimos kararını değiştirir ve aşkını kurtarmanın yolunu arar.		37. sn.	Işık sahnenin sağ ön tarafına lokal olarak verilir.	

<u>Anlatım</u>	<u>Hareket Planı / Sahne</u>	<u>Müzik</u>	<u>Teknik Sistemler</u>	<u>Dekor</u>
Ve burada duygularını yansıtan kısa bir dans eder. Anlatıcı bu kısımda sabah olduğunu ve Bizans ordusunun saldırıya hazır olduğunu anlatır. Burada Dimos Andronikos'a kalenin etrafını bildikleri için önden gidip doğru hamle yapabilmek adına olanak yaratma teklifinde bulunur. Andronikos güvendiği savaşçısının teklifini kabul eder ve Dimos kendi adamlarını alıp ordudan önce yola koyulur. Dimos ve adamları kaleye vardığında kalenin girişini açık bulurlar. Gizlilik anlatan bir dansla sahneye girerler. Kalenin girişine kadar rahatça gelen Dimos, amaçlarına ulaşıp Karesileri hazırlıksız yakaladıklarını düşünür. Diğer adamlarını gözetlemeleri için kapıya bırakıp birkaç adamıyla birlikte kaleye girer.		44. sn. 1.06 sn.de kapanır. Mark Petrie-Majestic Anlatıcı konulurken müzik kısaktır. Sahnedeki hareketler ile normale döner. 30. sn. 45. sn.	Solistin dansı bitince ışık alınır ve sahne karanlık hale gelir. Dansçıların yerleşmesinin ardından anlatıcıyla birlikte ışıklar tekrar açılır. Sağ kulisten çıkan dansçılara takip ışığı verilir. Diğerleri loş ışıktadır. Dansçılar tamamen çıktıktan sonra ışıklar tamamen kapatılır. Barkovizyondan bir kale görüntüsü yansıtılır. Ve ışıklar dansçıların sahneye girmesiyle yavaşça açılır.	Burada saldırıya hazırlanan askerler oklar ve kılıçlar gibi çeşitli savaş silahlarını hazırlarlar.

<u>Anlatım</u>	<u>Hareket Planı / Sahne</u>	<u>Müzik</u>	<u>Teknik Sistemler</u>	<u>Dekor</u>
Ortalık sessizdir ve bir köşede oturmuş sazını çalan yaşlı bir adamdan başka kimse yoktur. Dimos Hüma Hatun'u kurtarabileceği düşüncesiyle tuzağa düştüğünü fark etmez.		1.01 sn.	Barkovizyondaki görüntü kale içinin görüntüsüne döner. Ve sol arka köşedeki dansçıya lokal ışık verilir.	
Beklenmedik bir şekilde Hüma Hatun dayanamaz ve koşarak gelip bunun bir tuzak olduğunu ve kaçmasını söyler.		1.15 sn.	Işık sahnenin ortasındaki iki dansçıya lokal olarak verilir. Diğer dansçılar az miktarda aydınlatılmaktadır.	
Bu sırada Dimos, başlarında Yağız Bey'le Karesi askerlerini karşısında görür.		1.30 sn.		
Karesi askerleri Hüma Hatun'u Dimos'tan ayırıp zorla içeri götürürler. Bu esnada Yağız Bey ve Dimos'un girdikleri mücadelede Dimos her açıdan zayıf düştüğü için fazla direnemez ve Yağız Bey tarafından öldürülür. Hüma Hatun ve Dimos arasındaki duyguları yansıtan dansın ardından kavga temalı bir dansla sahne bitirilir.		1.33 sn.	Sahnenin arka kısmındaki ışıklar kızı sahneden çıkarırlarken yavaşça söner ve karanlığa yakın kalır. Lokal ışık sahnenin ön kısmındaki iki dansçıdadır. Ve sahnenin sonunda ışıklar tamamen kapanır.	
		2.03 sn.		

Anlatım	Hareket Planı / Sahne	Müzik	Teknik Sistemler	Dekor
Sahne karanlıkken anlatıcı, Dimos'un ölümünden sonra yapacak bir şey kalmadığını anlayıp geri kaçan Bizans askerlerinin tuzağa düştüklerini ve Dimos'un öldüğünü Andronikos'a anlattıklarını söyler. Devamında ise Andronikos'un tecrübelerine dayanarak bu kadar hazır bir Karesi ordusunu yenemeyeceğini bildiğinden ordusunu geri çektiğini anlatır. Böylece Demirhan Bey hiçbir kayıp vermeden topraklarını ve halkını korumuş olmanın haklı gururunu yaşamaktadır. Son sahnede Demirhan Bey başı dik ve gururlu bir pozda durur. Hemen arkasında Yağız Bey de her zaman kendisine destek olmanın gururunu yaşar. Askerlerinin ve halkının sahnenin çeşitli yerlerinde, çeşitli şekillerde (diz çökmüş, iş yaparken vb.) dizilmesiyle topraklarının düzeninin ve huzurunun devam ettiği mesajı verilir.		Anlatıcı konuşurken ses düşüktür. 15.sn. 42. sn.	Işıklar açılır ve grup haline olan dansçıların üzerlerine lokal ışıklar verilir. Genel ışık loştur. Demirhan Bey ve Yağız Bey'e lokal ışık verilir. Anlatıcının sözü ve müzikle eş zamanlı olarak ışıklar kapatılır.	Kadın dansçıların birinin elinde kundakta bebek görüntüsü yaratmak için bir aksesuar kullanılmıştır.

Tablo 3: Örnek Çalışmanın Sahne Planı

SONUÇ ve ÖNERİLER

Kökeninin insanlığın dille anlaşma becerisinden öncesine dayandırıldığı halk oyunları, ortak bir bedensel dil yaratmak için toplumca ortaklaşa bir şekilde üretilmiş ve belli bir imaj kazandırılmış imler olarak doğmuştur. Zamanın akışı içinde folklor ve kültürün kaynağı durumunda dinamik bir şekilde çağlara ayak uydurmuş ve gelen değişimleri kendi içinde harmanlamıştır. Yaşanan tüm gelişmelerle birlikte uygulanma amaçları da değişmiş zaman içerisinde farklı işlevsel özellikler edinerek gelişmiştir.

Yapılan bu çalışma neticesinde elde edilen sonuçlar, tarihsel süreç içerisinde gereksinim duyulan çeşitli ihtiyaçlar ve modernleşme anlayışının etkisiyle halk oyunlarının yöresinden çıkıp toplumda daha görünür hale gelerek farklı oluşumlarda yer almasının sağlanmasıyla başka bir boyut kazandığını göstermektedir. Yaşanan gelişmeler sonucunda günümüzde gelenekselliğinin yanı sıra bir kültür ürünü olma özelliğini koruyarak sahne üzerine aktarılıp, bir sanat dalı olarak kabul edilmiş ve sahne sanatlarında önemli bir yer edinmiştir. “Yüzyıllardır kendini değişik biçimlerde ifade eden sahne sanatları; insanın doğadan, toplumdan ve içinde yaşadığı kültürden aldığı değerlerin bilinçli bir şekilde estetik değerlerle buluşmasına imkan tanıyan, planlı bir iletişim şeklidir” (Erkan S. , 2012). Halk oyunları da tarihsel süreci içerisinde hem geleneksel ortamında hem de sahne üzerine taşınmasında iletişimsel işlevini koruyarak gelişimlere ayak uydurmuştur. Sahne sanatlarının amacının temelinde izleyenlerle kurulan iletişim vardır. Sahne sanatlarında kendine yer bulmuş olan halk oyunlarında bu iletişimin sağlanması dansın icrasıyla gerçekleşmektedir. Sahne üzerinde gerçekleşen bu sözsüz iletişim gerekli olan farklı özellikleri de barındırarak yeni bir hal almıştır. Halk oyunlarının sanat niteliği taşıması beraberinde gelenekselliğin yarattığı iletişimin birçok teknolojik unsurla tanışması ve uyumlu bir şekilde icra edilmesi gerekliliğini getirmiştir. Bu da geleneksel ortamındaki icrası ile sahnedeki icrası arasında bilinçli ya da bilinçsiz bazı farklılıklar oluşmasına yol açmıştır.

Sahnelenmenin tasarım aşamasındaki en önemli unsurlardan biri icra edilecek oyunların doğru analiz edilmesidir. Oyunun karakter yapısını bozmadan, amacına uygun şekilde düzenleme çalışmaları yapılmasının ardından yazılı hale getirilerek kalıcılığının sağlanması önemlidir. Ayrıca sunumun izleyenler üzerindeki etkisini arttırmak için

dekor, giyim-kuşam, makyaj gibi teknik unsurların kullanılmasının icranın sanatsal kalitesinin yükseltilmesinde çok önem arz ettiği belirlenmiştir. İcra edilen oyunları destekleyici tüm bu unsurların geleneğe uygun ve ait olduğu yörenin özelliklerini içerecek şekilde düzenlenip kullanılmasının gerekliliği aşikardır. Bu sebeple tüm bu unsurların öneminin vurgulanmasını destekleyici örnek çalışma tezin sonuna eklenmiştir. Örnek çalışma Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı Türk Halk Oyunlarında Sahne Uygulamaları dersinin çıktısı niteliğinde tarafımda yapılmış ve henüz uygulamaya alınmamış bir yazım örneğidir. Teze ilave edilmeden önce tekrar detaylı şekilde ele alınarak uygulama aşaması için tüm bölümler gözden geçirilmiş ve örnek oluşturacak bir prodüksiyon haline dönüştürülmüştür. Böylece, bir ödev üzerinden yola çıkılmış fakat çalışma süresince karşılaşılan zorluklar sonucu halk oyunlarının sahnelenmesinde gerekli unsurlar içerikte yer verildiği şekilde yeniden belirlenmiş ve araştırılmıştır. Halk oyunlarının sahnelenmesinde başarılı bir sunumun elde edilebilmesi için içerikte değinilen tüm unsurların eksiksiz bir şekilde yerine getirilmesinin önemine vurgu yapılmıştır.

Yapılan araştırmalar neticesinde, bu çalışmada Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde gerçekleşecek tasarım çalışmalarının bilgi edinme, tasarım, uygulama ve sunum olarak başlıca dört aşamada gerçekleştirilmesinin uygun bir yöntem olacağı sonucuna varılmıştır. İlk aşama olan bilgi edinme aşaması uygulamanın amacı, icra edilecek oyun, oyunu icra edecek oyuncu topluluğu ve oyunun nerede sergileneceği ile ilgili bilgilerin önceden edinilmesiyle tasarım aşamasının rahatlatılacağı bölümdür. İkinci aşama olan tasarım aşamasında ise ilk aşamada elde edilmiş bilgiler ayrıntılı şekilde incelenerek masa başında bilimsel çalışmalar doğrultusunda tasarlanmalıdır. Bu tasarımların eldeki bilgiler ışığında yazılı bir hale getirilip arşivlenmesi ileride gerçekleşecek uygulamalar için önemlidir. Yapılan araştırmalar sonucunda tasarımın yazılı olmasının yaşanacak herhangi bir oyuncu, düzenleme veya sahne değişikliğinde de sorunların en aza indirgenmesinde önemli bir rolü olduğu sonucuna varılmıştır. Bu aşama, sunumun temellerinin atıldığı ve omurga görevini gören, uygulama aşamasında yaşanabilecek problemlerin önüne geçilebilmesi için yönetmen ve tasarımda görev alacak kişilerin planlamayı birlikte yapmaları gereken kısımdır. Üçüncü aşama olan uygulama aşaması, tasarım aşamasında planlanan tüm teknik çalışmaların oyuncu topluluğu ve

diğer tüm sahneleme unsurlarıyla birlikte uygulamalı şekilde ilerletilen kısmı olmalıdır. Bu aşama, gerçekleştirilmesi tasarlanan her şeyin somut hale getirildiği sunumdan önceki son aşamadır. Sürecin son kısmı olan sunum aşaması, yapılan tüm çalışmaların ardından ortaya çıkan eserin en vurucu şekilde seyirciyle buluşarak verilen uğraşların karşılığının alındığı aşamadır.

Bir sahneleme tasarımının başarı elde etmesi yukarıda belirtilen aşamaların doğru bir zamanlama ve sıralama ile uygulanmasına bağlıdır. Bu sebeple sahnelemenin tüm aşamaları en ince ayrıntısına kadar incelenmeli, yapılan masa başı ve yazılı çalışmalarla çıkabilecek sorunlar önceden tespit edilerek engellenmeli ve geri dönüşümlü bir iletişimde kalarak, tasarlanmış olan sahnelemenin sağlıklı bir şekilde gerçekleştirilmesi sağlanmalıdır. Türk halk oyunlarının sahnelenme sürecindeki başarı tasarım aşamasında görev alan tüm kişilerin alanlarındaki yeterliliği ile doğrudan ilintilidir. İyi ve başarılı bir sonuç alabilmek için iş bölümünde yer alacak bireyler alanında ayrı ayrı uzmanlaşmış kişilerden seçilmiş olmalı ve tüm planlamayı ekip anlayışıyla birlikte uyumlu bir şekilde çalışarak uygulamalıdır.

Kaynakça

- Çakır, A. (2001). Atatürk Döneminden Günümüze Türk Halk Oyunları Üzerine Bir Değerlendirme. *I. Uluslararası Atatürk ve Türk Halk Kültürü Sempozyumu Bildirileri*. Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Çakır, A. (2009). *Tozlu Adımlar*. Ankara: Kültür Ajans Yayınları.
- Çartık, Y. (2002). *Sahne Işıklandırması Temel Bilgiler*. Ankara: Kültür Bakanlığı Devlet Tiyatroları.
- Çağlar, M. (2020, Mart 10). *Halkevlerinin Kapanmasıyla Ortada Kalan Dadaşlar Ne Yaptı*. www.erzurumajans.com: <http://www.erzurumajans.com/halkevlerinden-bugune-erzurum39-da-kulturel-calismalar-2--43974m.htm> adresinden alındı
- Ötken, N. (2008). Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Geleneksel Kıyafetlerden Sahne Kostümüne Geçiş Sürecinin İncelenmesi. 38. *ICANAS Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi Bildirileri* (s. 982). içinde Ankara: Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu Yayınları.
- Ötken, N. (2009). Geçmişten Günümüze Halk Oyunları Çalışmaları. *Halk Oyunları Serisi I: Dünya Dans Günü "Dünyayla Dans"*. içinde İstanbul: İTÜ TMDK Yayınları.
- Ötken, N. C., & Kızmaz, İ. (2014). Sözlü Tarih Denemesi: 1960-1980 Yılları Arasında İstanbul'da Halk Dansları. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 929-947.
- Özbilgin, M. (1995). Türk Halk Oyunlarında Tür ve Biçim Sorunu (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). 8. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı.
- Özbilgin, M. (2011). Cumhuriyet Döneminin İlk Yıllarında Geleneksel Zeybek Oyunlarının Sahnelenmesi Hakkında Halil Oğultürkle Yapılan Görüşme. *Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Dergisi*, 35-47.
- Özbilgin, M. (2013). Türk Halk Oyunları Tarihi Yayınlanmamış Dersi Ders Notları. İzmir: Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü.
- Özbilgin, M. (2020). Türk Halk Oyunlarında Sahne Uygulamaları Dersi Ders Notları. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı.

- Özdiñer, F. (2010). Türk Halk Oyunlarının Geleceęe Aktarılmasında Öğretim Önem ve Dört Aşamalı Öğretim Süreci. *DergiPark*, 3(5), 120-132.
- Özdiñer, F. (2011). Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Gösteri Dnaslarına Dönüştürülmesinde Yöntem Önerisi ve Bir Uygulama Örneęi (Yayınlanmamış Doktora Tezi). 95. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anabilim Dalı.
- Öztürkmen, A. (2003). Folklor Oynuyorum. A. S. Deniz Kandiyoti içinde, *Kültür Fragmanları Türkiye'de Gündelik Hayat* (s. 141-158). İstanbul: Metis Yayınları.
- Öztürkmen, A. (2009). *Türkiye'de Folklor ve Milliyetçilik*. İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Öztürkmen, A. (2016). *Rakstan Oyuna Türkiye'de Dansın Modern Halleri*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Aşkar, F. (2011). Sanatsal İletişim Modeli: Sahne (Performans) Sanatları Üzerine Bir İnceleme. *Akademik Bakış Dergisi*, 13.
- Aşkar, F. (2020). Entelektüel Sermaye-Kolektif Bellek: VAKSA Halk Dansları Yarışması. O. Yoncalık içinde, *Sanattan Topluma Türk Halk Dansları* (s. 103-122). İstanbul: Doęu Kütüphanesi.
- Adıgüzel, S. (2020). Halk Oyunlarının Alandan Sahneye Sunum Aşamaları ve İcra Özellikleri Bakımından İncelenmesi (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). 94. Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı.
- Aksel, E. (1988). *Tiyatro Tasarımının İç Yapısı, Tasarımcının Ödevleri*. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Matbaası.
- Aktaş, G. (2006). *Dans'a İlk Adım*. İzmir: Ege Üniversitesi Yayınevi.
- Alap, M. (1947). Atatürk ve Dans Müzięi. *İnan Dergisi*, 15-16.
- Altıntaş, Y. (1988). *Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri Ekim 1987*. Ankara: Öztekin Matbaası.
- Altıntaş, Y. (1988). Halk Oyunlarımızın Sahnelenmesinde Giysi ile İlgili Problemler. *Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri Ekim 1987* (s. 13). Ankara: Öztekin Matbaası.
- And, M. (1959). *Kırk Gün Kırk Gece: Eski Donanma ve Şenliklerde Seyirlik Oyunlar*. İstanbul: Taç Yayınları.

- And, M. (1964). *Türk Köylü Dansları*. İstanbul: İzlem Yayınları.
- And, M. (1976). *A Pictorial History of Turkish Dancing: From Folk Dancing to Whirling Dervishes - Belly Dancing to Ballet*. Ankara: Dost Yayınları.
- And, M. (1982). *Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları*. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- And, M. (1999). Traditional Performances in Turkey. M. Özhan içinde, *The Traditional Turkish Theater* (s. 9). Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Andrews, T. (2002). *Büyüsel Dans Teknikleri*. İstanbul: New Age Yayınları.
- Arnott, P. (1981). *The Theater In Its Time*. Boston, Toronto: Little Brown And Company.
- Ataman, S. Y. (1975). *100 Türk Halk Oyunu*. İstanbul: Tifdruk Matbaacılık.
- Atay, F. R. (1999). *Çankaya*. İstanbul: Dünya Yayınları.
- Avşar, M. E. (1988). Doğal Ortamından Sahneye Halk Oyunları. *Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu* (s. 36-37). Ankara: Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları.
- Aykal, D. (2002). Dans Sanatı, Koreografi ve Dans Eğitimi İlişkileri. M. Evcı içinde, *Dans, Daima...* (s. 51-63). Ankara: Favori Yayınları.
- Aylan, G. (1964). *Sahne Bilgisi*. İstanbul: Sümer Yayınları.
- Aysan, N. (2005). Anadolu'da Aydınlanma Hareketinin Doğuşu: Köy Enstitüleri. *Ankara Üniversitesi Türk İnkılap Tarihi Enstitüsü Dergisi Atatürk Yolu*, 267-282.
- Banguoğlu, H. (1965). Halk Sanatı Üzerine. Ş. Baykurt içinde, *Türk Halk Oyunları*. Ankara: Halkevleri Genel Merkezi Yayınları.
- Beşiroğlu, Ş. (2006). Müzik Çalışmalarında Kimlik, Cinsiyet: Osmanlı'da Çengiler, Köçekler. *Folklor Edebiyat Dergisi*, 111-128.
- Bekar, C. (1992). Türk halk Oyunlarında Sahneleme Sistemleri ve Sahne Teknikleri'nin Kullanımı (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). 18. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Dürder, B., & Ediskur, H. (1963). *Sahneye Eser Koymak*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Demirbağ, A. T. (2011). Oyun Analizi Ders Notları. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Müziği Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü.

- Ekmekçioğlu, İ., Bekar, C., & Kaplan, M. (2001). *Türk Halk Oyunları*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Elcik, P. (2009). "Ekin" Gösterileri Örneğinde Halk Danslarının Gösteri Danslarına Dönüştürülmesinde Sahne Etmenlerinden Yararlanma Biçimleri (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı.
- Eravcı, A. (2015). Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesi: Aşamalar ve Teknikler (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Müziği Anabilim Dalı.
- Erkan, S. (1994). Türk Halk Oyunları Çalışmalarında Sahnelemenin Önemi (Yayınlanmamış Lisans Bitirme Tezi). 6. İzmir: Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü.
- Erkan, S. (1998). Türk Halk Oyunlarında Benesh Hareket Notasyonunun Uygulama Şekli (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). 22. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı.
- Erkan, S. (2012). Beden Dili ve Dans Eğitiminin Oyunculuk Sanatındaki Yeri Üzerine Bir Yöntem Önerisi (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı.
- Erkan, S. (2014). Türk Halk Oyunlarının Benesh Hareket Notasyonu ile Hareket Ve Müzik Analizi. *Musiki Dünyası*, 7138-7145.
- Erkan, S. (2017). Benesh Hareket Notasyonu Üzerine... Benesh Hareket Notasyonu ve Türk Halk Oyunları. N. Cömert içinde, *Dansta Serbest Yazılar* (s. 237-254). Ankara: Gece Kitaplığı.
- Erkan, T. (2000). Türk Halk Oyunları Müziğinde Toplu Çalgılama - Muğla Örneği (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). 7. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim dalı.
- Gönen, G. (2019). Türk Halk Oyunlarında Oyun Yeri (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). 39. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı.

- Glbeyaz, K. (2005). Trk Halk Oyunlarının Hareket Aısından Deęerlendirilmesi (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik niversitesi Sosyal Bilimler Enstits.
- Gner, N. C. (2019). Mzikal Tiyatrolarda Esnek ve Deęiřebilir Sahne Tasarımı (Yayınlanmamış Yksek Lisans Tezi). 30. Ankara: Bařkent niversitesi Sosyal Bilimler Enstits İ Mimarlık ve evre Tasarımı Anabilim Dalı.
- Gazimihal, M. R. (1975). *Trk Vurmalı algıları*. Ankara: Ankara niversitesi Basımevi.
- Genzinton, P. (1993). *Mustafa Kemal ve Uyanan Doęu*. (F. lk, ev.) Ankara: Kltr ve Turizm Bakanlıęı Yayınları.
- Hammer, J. V. (1994). *Byk Osmanlı Tarihi*. İstanbul: dal Neřriyat Yayınları.
- mit, N. M. (2014). adırlardan Saraylara Trk Tiyatrosunun Sahneleri. *Art Sanat*, 47-72.
- nal, ř. (1995). 1900-1950 Yıllarında Trk Halk Oyunları zerine Yapılan Teorik ve Pratik alıřmaların Karřılařtırmalı Deęerlendirilmesi (Yayınlanmamış Yksek Lisans Tezi). 3. İzmir: Ege niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Trk Halk Oyunları Blm Anabilim Dalı.
- İsmail EKMEKİOęLU, C. B. (2001). *Trk Halk Oyunları*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Kk, N. (2018, Temmuz 26). *Tiyatro Sahnelerinin ve Oditoryumlarının eřitleri Nelerdir?* eviri Gazetesi: <http://www.cevirigazetesi.org/tiyatro-sahnelerinin-ve-oditoryumlarının-cesitleri-nelerdir/> adresinden alındı
- Kızmaz, İ. (2013). 1960-1980 Yılları Arasında İstanbul'da Halk Dansları-Szl Tarih alıřması (Yayınlanmamış Yksek Lisans Tezi). 34. İstanbul: İstanbul Teknik niversitesi Sosyal Bilimler Enstits.
- Ko, N. (2013). *Trk Kltre Tarihi İerisinde Ky Enstitleri*. İstanbul: İdeal Yayıncılık.
- Koak, T., ztrk , M., & Demircioęlu, C. (2002). Bfk Dans Birimi: İki Gsteri deneyimi ve Bazı Sonular. *Dans Mzik Kltr Folkloru Doęru eviri ve Arařtırma Dergisi*, 120.
- Kokar, M. T. (1998). *aęlar Boyunca İletiřim Sanatı Olarak Dans ve Halkdansları*. Ankara: Baęırgan Yayımevi.
- Kurt, B. (2013). "Trk Ulusu"nın Dans Yoluyla Temsili: Devlet Halk Dansları Topluluęu. *Cyprus International Universty Folklor/Edebiyat*, 9-22.

- Kurt, B. (2017). *'Ulus'un Dansı*. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Kurtişoğlu, B. (1998). Türk Halk Oyunlarında Sahneleme Aşamaları (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi). 62. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kurtişoğlu, B. (2019). *Halk Oyunlarında Sahneleme Sanatı*. İstanbul: Ceren Kitabevi.
- Makal, M. (1990). *Köy Enstitüleri ve Ötesi*. İstanbul: İstanbul Çağdaş Yayınları.
- Nutku, Ö. (1983). *Gösterim Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Nutku, Ö. (1989). *Sahne Bilgisi*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Nutku, Ö. (1993). *Dünya Tiyatrosu Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Nutku, Ö. (2013). *Dram Sanatı*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Oikonomou, N.-N. (2012). Dance Research, Choreography and Cognitive Science: The encounter with the Creative Process-Analysis and Proposals for support of the Creative Choreographic Process in Dance. 13. Syros: University of the Aegean Department of Product and Systems Design Engineering.
- Oldaç, M. (1999). Geleneksel Giyim Kuşamımızın Türk Halk Oyunları Açısından Değerlendirilmesi (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). 67. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı.
- Oxford Languages and Google*. (2020, Kasım 13). Oxford Languages: <https://languages.oup.com/google-dictionary-tr/> adresinden alındı
- Parlak, Y. (2010). Antik Tiyatro Sahne Unsurlarının, Günümüz Tiyatro Sahnesine Uyarlanışına Yönelik Bir Sentez Çalışması (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı.
- Sözen, M., & Tanyeli, U. (1986). *Sanat Kavramları Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Sümbül, M. (1997). Türk Halk Oyunlarının Yapısal Dinamikleri Üzerine Düşünceler: İç Yapı Dinamikleri. *V. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Seksiyon Bildirileri*. içinde Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Sahne*. (2020, Nisan 7). tr.wikipedia.org: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Sahne> adresinden alındı

- Sahne Nedir? Sahne Hakkında Kısaca Bilgi.* (2020, Nisan 7). www.dersimiz.com:https://www.dersimiz.com/terimler-sozlugu/sahne-nedir-ne-demek-5450 adresinden alındı
- Saltuk, S. (1993). *Arkeoloji Sözlüğü*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Shay, A. (2002). *Choreographic Politics: State Folk Dance Companies, Representation and Power*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Su, R. (1994). *Türk Halk Oyunları*. Ankara: Milli Kütüphane Basımevi.
- Şenel, S. (1990). *Hareket Notasyonu Halk Oyunları Yazımı (Üçüncü Kitap)*. İzmir: Levent Müzikve Yayınları.
- Şenel, S. (1992). Halk Oyunları Öğreticilerini Yetiştirme Kursu Notları. 8. Ankara.
- Şenel, S. (1994). *Hareket Notasyonu Halk Oyunları Yazımı (Dördüncü Kitap)*. İzmir: Levent Müzikve Yayınları.
- Şener, S. (2003). *Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Şenol, A. (1993). *Halk Oyunları I / Folklor (Halkbilim) Dergisinde Yayınlanmış Makaleler (1959-1971)*. Ankara: Tek Ofset.
- Türkoğlu, P. (1997). *Tonguç ve Enstitüleri*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Taşer, S. (1967). *Sahneye Koyma Sanatı*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Taner, H., And, M., & Nutku, Ö. (1966). *Tiyatro Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Tarcan, S. S. (1948). *Halk Dansları ve Tarcan Zeybeği*. İstanbul: Ülkü Basımevi.
- Tieghem, P. V. (1964). *Tiyatro Tekniği*. (B. Onaran, Çev.) İstanbul: Ekim Basımevi.
- Tiyatro Terimleri.* (2020, Nisan 7). [yunus.hacettepe.edu.tr: http://yunus.hacettepe.edu.tr/~sadi/dersler/projeler/bto102_bahar04/cimsir22.html](http://yunus.hacettepe.edu.tr/~sadi/dersler/projeler/bto102_bahar04/cimsir22.html) adresinden alındı
- Tuna, T. (2005). *Türk Halk Oyunlarının Alandan Sahneye Aktarımı (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. 96. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı.
- Tuncay, M. (2010). *Sahneye Bakmak*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Turan, M. (1988). *Türk Halk Danslarında Sahne Düzenlemelerinin Dünyü ve Bugünü. Türk Halk Oyunları Sahnelemesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri* (s. 201). Ankara: MİFAD Yayınları.

- Uzunkaya, E. (2005). Halay Türü Oyunların Özellikleri, Dağılımı ve Hareket Yapılarının Analizi (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel Bilimler Lisansüstü Programı.
- Yıldız, P. (2005). Sahne ve Seyirci Etkileşiminin Tarihsel Gelişiminde Göstergebilimsel Açıdan Bir Analiz. *Selçuk Üniveristesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 425-442.
- Yoruç, H. (1999). Türk Halk Oyunları Eğitiminde Ritim Bilgisinin Önemi (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). 69. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı.



TEŞEKKÜR

Ege Üniversitesi Devlet Türk Musiki Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümünde almış olduğum lisans eğitimi, küçük yaştan beri içinde bulunduğum halk oyunları çalışmalarının eksik yönlerini fark etmemi sağlayarak bu tezin oluşmasında önemli bir unsur olmuştur. Hayatımda vermiş olduğum en doğru kararlardan biri olan bu lisans eğitimim boyunca hem Türk Müziği hem de Halk Oyunları alanında birbirinden değerli hocalarımı tanıma, bilgi ve birikimlerinden yararlanma imkanı buldum. Başta, hem lisans hem de akademik hayatımın en başından bu yana danışmanlığımı yaparak, alanla ilgili her konuda bana yol gösteren, bu tezin konusu üzerine birlikte düşünerek her aşamasının planlanmasında büyük emeği olan, desteğini hiçbir zaman esirgemeyen, yaptığı yönlendirme ve çalışmalarla en büyük katkıyı sağlayan saygıdeğer hocam Doç. Dr. Sema ERKAN'a sonsuz teşekkürleri sunarım.

Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü Öğretim Üyesi saygıdeğer hocalarımın tümüne yolumu bilgi ve tecrübeleriyle aydınlattıkları için minnettarım. Özellikle, almış olduğum lisans eğitimimi devam ettirerek akademik bir boyuta ulaştırmış olmamı sağlayan, bu süreçte yaptıkları çalışmalar ve sergiledikleri tavırla her zaman kendime örnek aldığım sevgili hocalarım Prof. Dr. Mehmet Öcal ÖZBİLGİN ve ihtiyacım olduğu her an gece gündüz demeden beni bilgilendiren, yönlendiren ve manevi desteğini hiçbir zaman eksik etmeyen Doç. Dr. Füsun AŞKAR'a sonsuz teşekkür eder, şükranlarımı sunarım.

Ayrıca bu süreçte ihtiyacım olduğu her an her konuda yanımda olduğunu hissettiğim ve her türlü nazıma katlanan Miray KÖKTAŞ'a ve bu süreçte benimle aynı duyguları paylaşan tüm arkadaşlarıma minnettarım. Bana hayat yolunda eşlik eden, attığım her adımda desteklerini arkamda hissettiğim, bana verdikleri sevgi, bilgi, motivasyon ve öğrettikleri her şey için canım aileme minnet dolu sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Damla TOPALOĞLU

ÖZGEÇMİŞ

2013 yılında Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü'nü üçüncülükle kazanıp, 2017 yılında üçüncü olarak mezun oldu. 2016-2017 yılları arasında Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi'nde Pedagojik Formasyon (Müzik Öğretmenliği) eğitimini tamamladı.

Öğrenimi süresince alan araştırmaları yaparak yurt içi, yurt dışı birçok etkinlikte dansçı, eğitmen ve araştırmacı olarak görev aldı. Norveç, İsveç, Hollanda, Polonya, Ukrayna, Fransa, İspanya, Romanya, Macaristan, Yunanistan ve daha pek çok Avrupa ülkesinde düzenlenen uluslararası ve yurt içi çok sayıda festivalde dansçı, koreograf ve eğitmen olarak yer aldı. Avrupa Birliği Gençlik Programları çerçevesinde düzenlenen uluslararası ve ulusal birçok sosyal sorumluluk projelerinde proje yürütücüsü olarak görev aldı. 2017 yılında Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başladı. 2004 yılından bu yana birçok eğitim kurumu, dernek ve sivil toplum kuruluşlarında halk oyunları eğitmeni olarak görev aldı.

2004 yılından bu yana İzmir Fomged Folklor Müzik ve Gençlik Kulübü'nde yönetim kurulu üyeliğini ve eğitmenlik görevini ve 2016 yılında başladığı Millî Eğitim Bakanlığı İzmir/Buca-Halk Eğitim Merkezi'ndeki halk oyunları eğitmeni görevini halen sürdürmektedir.