

Arda ERAVCI

T.C
FATİH ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK MÜZİĞİ ANABİLİM DALI
MÜZİKOLOJİ VE FOLKLOR YÜKSEK LİSANS PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

TÜRK HALK OYUNLARININ
SAHNELENMESİ: AŞAMALAR VE
TEKNİKLER

ARDA ERAVCI

Şubat 2015

Türk Müziği Anabilim Dalı Müzikoloji ve Folklor Programı
Yüksek Lisans Tezi

Şubat
2015

Arda ERAVCI

T.C
FATİH ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK MÜZİĞİ ANABİLİM DALI
MÜZİKOLOJİ VE FOLKLOR YÜKSEK LİSANS PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

TÜRK HALK OYUNLARININ
SAHNELENMESİ: AŞAMALAR VE
TEKNİKLER

ARDA ERAVCI

Şubat 2015

Türk Müziği Anabilim Dalı Müzikoloji ve Folklor Programı
Yüksek Lisans Tezi

Şubat
2015

ONAYLAMA SAYFASI

Enstitüsü : **Sosyal Bilimler**
Anabilim Dalı : **Türk Müziği**
Yüksek Lisans Programı : **Müzikoloji ve Folklor**
Tez Konusu : **Türk Halk Oyunlarının**
Sahnelenmesi: Aşamalar ve Teknikler
Tez Danışmanı : **Prof. Fikret DEĞERLİ**
Tez Eş Danışmanı : **Doç. Bülent KURTİŞOĞLU**
Tez Tarihi : **Şubat 2015**

Bu tezin şekil ve içerik açısından Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tez Yazım Kılavuzunda belirtilen kurallara uygun formatta yazıldığını onaylıyorum.

Doç. Dr. Mehmet KINIK
Anabilim Dalı Başkanı

Türk Müziği Anabilim Dalı Müzikoloji ve Folklor Yüksek Lisans Programı 514013007 numaralı öğrencisi Arda ERAVCI tarafından hazırlanan bu tezin Yüksek Lisans Tezinde bulunması gereken yeterliliğe, kapsama ve niteliğe sahip olduğunu onaylıyorum.

Doç. Bülent KURTİŞOĞLU
Tez Eş Danışmanı

Prof. Fikret DEĞERLİ
Tez Danışmanı

Tez Sınavı Jüri Üyeleri

Prof. Fikret DEĞERLİ

Prof. Dr. Sadık KARA

Prof. Ruhi AYANGİL

Yrd. Doç. Dr. Fatma Adile BAŞER

Doç. Bülent KURTİŞOĞLU

Bu tezin Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tez Yazım Kılavuzunda belirtilen kurallara uygun formatta yazıldığını onaylıyorum.

Prof. Dr. Mehmet KARAKUYU
Müdür

ÖNSÖZ

Türk halk oyunlarının sahnelenmesi sürecini başından sonuna kadar ele alan “Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesi: Aşamalar ve Teknikler” isimli bu tez Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Müziği Anabilim Dalı Müzikoloji ve Folklor Yüksek Lisans Programı Tezi olarak hazırlanmıştır.

Ortaya konulan bu çalışmanın temel amacı Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde ortaya çıkan başlıca problemlerin tespiti ve bu problemlerin çözüme ulaştırılarak ortaya sanatsal açıdan anlam ifade eden bir çalışmanın hangi aşamalar izlenerek ve bu aşamalarda ne gibi tekniklerin kullanılabileceğini tespit etmek ve açıklamaktır.

Günümüzde Türk halk oyunlarının bir akademik disiplin olarak ele alınmasının baş mimarlarından olan tez danışmanım Sayın Prof. Fikret DEĞERLİ’ye Lisans öğrenimimden bu yana tüm desteğini yanımda hissettiğim ve yardımlarını hiçbir zaman esirgemeyen tez eş danışmanım Sayın Doç. Bülent KURTIŞOĞLU’na, örnek çalışmanın gerçekleştirilmesinde çok büyük katkıları bulunan Sayın Betül DOĞAN’a, Sayın Cemal GÜREL’e ve Sayın Okan DEMİR’e, maddi ve manevi yardımlarını her an hissettiğim sevgili anneme ve bu yola ilk adımımı attığım andan itibaren hayatımı kolaylaştırdığı gibi bu tez çalışmasının da hazırlanmasında katılım ve paylaşımları ile çalışmanın ortaya çıkış sürecini kolaylaştıran Sayın Seren DALAY’a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Şubat, 2015

Saygılarımla
Arda ERAVCI

İÇİNDEKİLER

ONAYLAMA SAYFASI	iii
ÖNSÖZ	iv
İÇİNDEKİLER	v
KISALTMALAR	x
TABLO LİSTESİ	xi
ŞEKİL LİSTESİ	xii
SİMGE LİSTESİ	xiii
ÖZET	xiv
ABSTRACT	xv
1. GİRİŞ	1
1.1. Türkiye’de Halk Oyunlarının Yeri	1
1.2. Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Başlıca Problem	2
1.3. Tezin Amacı	3
1.4. Tezin İçeriği	4
2. TÜRK HALK OYUNLARININ BİR SAHNE SANATI OLMASI SÜRECİNE GENEL BİR BAKIŞ	6
2.1. Oyun ve İlgili Kavramların Tanımları ve Tarihçeleri	6
2.1.1. Oyun Kavramı	6
2.1.2. Halk Oyunları Kavramı	7
2.2. Sürecin Tarihine Genel Bir Bakış	8
2.2.1. Türk Halk Oyunlarının İlk Defa Sahnelenmesi	8
2.2.2. Türk Halk Oyunlarının İlk Defa Bilimsel Olarak Ele Alınması	9
2.2.3. 1932-1954 Halkevleri ve Köy Enstitüleri Dönemi	10
2.2.4. Halkevlerinin Kapatılmasından Sonraki Dönem	12
2.2.5. Süreçte Devlet Tabanlı Kurum ve Kuruluşların Etkisinin Artması	13
2.3. Sürecin Halk Oyunları Üzerinde Yarattığı Değişimler	16

2.3.1. Oyun Figürlerindeki Değişimler	17
2.3.2. Oyunların Geleneksel Formlarındaki Değişimler	18
2.3.3. Oyunların Müziklerindeki Değişimler	19
2.3.4. Giyim-Kuşam ve Süslenmede Değişimler	20
2.3.5. Kötü Taklit (Kitsch) Eserlerin Yarattığı Değişimler	22
3. SAHNE	24
3.1. Sahne Kavramı	24
3.1.1. Sahne Kavramının Tanımı ve Tarihçesi	24
3.1.2. Halk Oyunlarında Sahne Kavramı	26
3.2. Sahnelerin Sınıflandırılması	26
3.2.1. Seyircinin Görüşüne Göre Sahneler	27
3.2.1.1. Tek Yönlü Sahneler	27
3.2.1.2. Üç Yönlü Sahneler	28
3.2.1.3. Çok Yönlü Sahneler	29
3.2.2. Mekanik İmkânlarına Göre Sahneler	30
3.2.2.1. Statik (Sabit) Sahneler	30
3.2.2.2. Döner Sahneler	31
3.2.2.3. Vagon Sahneler	31
3.2.2.4. Asansör Sahneler	32
3.2.2.5. Dinamik Sahneler	33
3.2.3. Geometrik Şekillerine Göre Sahneler	34
3.2.3.1. Dörtgen Formlu Sahneler	34
3.2.3.2. Eliptik Formlu Sahneler	34
3.2.3.3. Karışık Formlu Sahneler	35
3.2.3.4. Serbest Formlu Sahneler	35
3.2.4. Bulundukları Ortamlara Göre Sahneler	36
3.2.4.1. Kapalı Sahneler	36
3.2.4.2. Açık Hava Sahneleri	36
3.2.4.3. Her İki Ortamda da Bulunabilen Sahneler (Portatif Sahneler)	36
4. SAHNELEME VE TÜRK HALK OYUNLARI	38
4.1. Sahnelemenin Tanımı ve İlgili Kavramlar	38
4.2. Türk Halk Oyunlarında Sahnelemeyi Oluşturan Unsurlar	39

4.2.1. İcranın Amacı	40
4.2.2. Sahne ve Özellikleri	40
4.2.3. Oyun ve Oyunu Oluşturan Alt Unsurlar	41
4.2.3.1. Hareket	41
4.2.3.2. Adım	41
4.2.3.3. Motif	41
4.2.3.4. Figür	43
4.2.3.5. Oyun	43
4.2.4. Oyuncu Topluluğu	44
4.2.5. Müzik	44
4.2.6. Giyim-Kuşam ve Oyun Araç-Gereçleri	46
4.2.7. Makyaj	46
4.2.8. Dekor	47
4.2.9. Işık	47
4.2.10. Ses	50
4.2.11. Sahne Düzenlemesi Çizilirken Kullanılacak İmler	53
4.2.12. Sahne Düzenlemesinde Kullanılan Formlar	54
4.2.12.1. Düz Form	55
4.2.12.2. Verv (Diyagonal) Form	55
4.2.12.3. Eliptik Form	56
4.2.12.4. Yay Formu	57
4.2.12.5. Serbest Form	58
4.2.13. Görsel Algıya Yönelik Değerler	59
4.2.13.1. Sahne Yönleri	60
4.2.13.2. Sahne Dengesi	63
4.2.13.3. Sahne Vurgusu	71
4.2.13.4. Sahne İletişimi	84
4.2.14. Seslendirme	88
4.2.15. Tema ve Anlatım	89
4.2.16. Zamanlama	89
5. TÜRK HALK OYUNLARININ SAHNELENMESİNDE	
AŞAMALAR VE TEKNİKLERİN TESPİTİ	92
5.1. Bilgi Edinme Aşaması	93

5.1.1. İcranın Amacı ve Özellikleri Hakkında Bilgi Edinme	93
5.1.2. Oyunların İcra Edileceği Sahne ve Unsurları Hakkında Bilgi Edinme	34
5.1.3. Sahnelenecek Oyunların Ait Olduğu Yöre Hakkında Bilgi Edinilmesi	96
5.1.4. Oyuncu Topluluğu Hakkında Bilgi Edinme	97
5.2. Tasarım Aşaması	98
5.2.1. Tasarım ve Uygulama Aşamasında Gerçekleştirilecek Görevlerin Belirlenmesi	98
5.2.2. Tema Kullanımının ve Konusunun Belirlenmesi	99
5.2.3. İcra Edilecek Oyunların Seçilmesi	99
5.2.4. Seçilen Oyunların Analiz Edilmesi	100
5.2.4.1. Oyun Bölümlerinin Tespiti	100
5.2.4.2. Oyun Formlarının Tespiti	101
5.2.4.3. Tavırsal Özelliklerin Tespiti	102
5.2.5. Seçilen Oyunların Müziklerinin Analiz Edilmesi	103
5.2.5.1. Tonal Yapının İncelenmesi	103
5.2.5.2. Ritmik Yapının İncelenmesi	104
5.2.6. Seçilen Oyunların Belirlenen Süreye Uygun Olarak Dağıtılması	105
5.2.7. Oyun ve Müzik Bütünlüğünün Belirlenen Sürelere Uygun Olarak Sağlanması	106
5.2.7.1. Müzik Cümlesi Ekleme – Çıkarma	108
5.2.7.2. Figürlerin Başlangıç Noktasından Önce Sus Ekleme	109
5.2.7.3. Figürlerin Bittiği Yere Bir Noktalama Hareketi Ekleme	109
5.2.8. Kullanılacak Giyim-Kuşam ve Oyun Araç-Gereçlerinin Belirlenmesi	109
5.2.9. Sahne Düzenlemesinin Tasarlanması ve Teknikler	111
5.2.9.1. Oyuncuların Kodlanması	112
5.2.9.2. Sahneye Giriş-Çıkışların, Patenlerin ve Oyunların Bağlantılarının Tasarımı	113
5.2.9.3. Tasarlananın Sahne Düzenlemesi ve İşlenecek Temaya Uygun Olarak Çalgı Seçimi ve Müzik Tasarımı	118
5.2.9.4. Tasarlananın Sahne Düzenlemesi, Kullanılacak Giyim-Kuşam ve İşlenecek Temaya Uygun Olarak, Işıklandırma,	

Dekor ve Makyaj Tasarımı	123
5.3. Uygulama Aşaması	128
5.3.1. Oyuncu Topluluğuna Gösteri Hakkında Bilgi Verilmesi ve Görevlendirme	128
5.3.2. Oyun Öğretimi ve Kullanılması Gereken Teknikler	128
5.3.2.1. Oyunların Ritmik Yapılarının Kavratılması	129
5.3.2.2. Algılatılan Ritmik Kalıplar Üzerine Oyun Figürlerinin Öğretilmesi	129
5.3.3. Oyunların Sahne Düzenlemesi İle Çalışılması	131
5.3.4. Sahne Düzenlemesinin Müzik Eşliğinde Çalışılması	132
5.3.5. Sahne Düzenlemesinin Giyim-Kuşam İle Çalışılması	133
5.3.6. Diğer Sahneleme Unsurları ile İcranın Gerçekleşeceği Sahne Üzerinde Çalışma	133
5.3.7. Genel Tekrar Çalışmaları	134
5.4. Sunum Aşaması	134
5.4.1. Sunum Öncesi Hazırlıklar	135
5.4.1.1. Oyuncuların Giyim-Kuşam ve Oyun Araç-Gereçlerinin Kontrol Edilmesi	135
5.4.1.2. Tüm Sahne Unsurlarının Sınanması	135
5.4.1.3. Oyuncuların Hazırlanması ve Motive Edilmesi	135
5.4.2. Sunum	136
5.4.3. Sunum Sonrası Değerlendirme	137
6.ÖRNEK ÇALIŞMA	138
6.1. Örnek Çalışmanın Bilgi Edinme Aşaması	138
6.1.1. İcranın Amacı ve Özellikleri Hakkında Bilgi Edinme	138
6.1.2. Oyunların İcra Edileceği Sahne ve Unsurları Hakkında Bilgi Edinme	138
6.1.3. Sahnelenecek Oyunların Ait Olduğu Yöre Hakkında Bilgi Edinilmesi	139
6.1.4. Oyuncu Topluluğu Hakkında Bilgi Edinme	141
6.2. Örnek Çalışmanın Tasarım Aşaması	141
6.2.1. Tasarım ve Uygulama Aşamasında Gerçekleştirilecek Görevlerin Belirlenmesi	141

6.2.2. Tema Kullanımının ve Konusunun Belirlenmesi	142
6.2.3. İcra Edilecek Oyunların Seçilmesi	142
6.2.4. Seçilen Oyunların Analiz Edilmesi	142
6.2.5. Seçilen Oyunların Müziklerinin Analiz Edilmesi	144
6.2.6. Seçilen Oyunların Belirlenen Süreye Uygun Olarak Dağıtılması	145
6.2.7. Oyun ve Müzik Bütünlüğünün Belirlenen Sürelere Uygun Olarak Sağlanması	146
6.2.8. Kullanılacak Giyim-Kuşam ve Oyun Araç-Gereçlerinin Belirlenmesi	147
6.2.9. Sahne Düzenlemesinin Tasarlanması	147
6.2.9.1. Oyuncuların Kodlanması	147
6.2.9.2. Sahneye Giriş-Çıkışların, Patenlerin ve Oyunların Bağlantılarının Tasarımı	148
6.2.10. Tasarlananın Sahne Düzenlemesi, Kullanılacak Giyim-Kuşam Ve İşlenecek Temaya Uygun Olarak, Işıklandırma, Dekor ve Makyaj Tasarımı	165
6.2.11. Tasarlananın Sahne Düzenlemesi, Kullanılacak Giyim-Kuşam ve İşlenecek Temaya Uygun Olarak, Işıklandırma, Dekor ve Makyaj Tasarımı	168
6.3. Örnek Çalışmanın Uygulama Aşaması	169
6.4. Örnek Çalışmanın Sunum Aşaması	170
SONUÇLAR VE ÖNERİLER	171
KAYNAKÇA	175
EK A	183
ÖZGEÇMİŞ	186

KISALTMALAR

bkz.	: Bakınız
dk.	: Dakika
HAGEM	: Halk Kùltürlerini Arařtırma ve Geliřtirme Genel Mùdùrlùęù
İTÜ	: İstanbul Teknik Üniversitesi
sn.	: Saniye
Örn.	: Örnek
TDK	: Türk Dil Kurumu
THOF	: Türkiye Halk Oyunları Federasyonu
TMDK	: Türk Musikisi Devlet Konservatuarı
vb.	: Ve Benzeri

TABLO LİSTESİ

Tablo 4.1	: Sunum Zamanlama Hesap Tablosu Örneği.....	91
Tablo 5.1	: Oyuncuların Kodlanmasına Dair Örnek Tablo.....	112
Tablo 6.1	: Örnek Çalışma İçin Seçilen Oyunların Figür Birim Zaman Dağılımı.....	143
Tablo 6.2	: Örnek Çalışmada Görev Alan Oyuncuların Kodlanması.....	148

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 3.1	: Bir Dionysia ve Satir'den (Trajikomik Oyun Formu) Görünüm.....	25
Şekil 3.2	: Sahnelerin Sınıflandırılması.....	27
Şekil 3.3	: Tek Yönlü Sahne Örneği (Perspektif).....	27
Şekil 3.4	: Tek Yönlü Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	27
Şekil 3.5	: Tek Yönlü Sahne Örneği (Perspektif).....	28
Şekil 3.6	: Tek Yönlü Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	28
Şekil 3.7	: Üç Yönlü Sahne Örneği (Perspektif).....	28
Şekil 3.8	: Üç Yönlü Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	28
Şekil 3.9	: Üç Yönlü Sahne Örneği (Perspektif).....	29
Şekil 3.10	: Üç Yönlü Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	29
Şekil 3.11	: Çok Yönlü Sahne Örneği (Perspektif).....	29
Şekil 3.12	: Çok Yönlü Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	29
Şekil 3.13	: Çok Yönlü Sahne Örneği (Perspektif).....	30
Şekil 3.14	: Çok Yönlü Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	30
Şekil 3.15	: Döner Sahne Örneği (Perspektif).....	31
Şekil 3.16	: Döner Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	31
Şekil 3.17	: Vagon Sahne Örneği (Perspektif).....	32
Şekil 3.18	: Vagon Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	32
Şekil 3.19	: Asansör Sahne Örneği (Perspektif).....	33
Şekil 3.20	: Asansör Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	33
Şekil 3.21	: Dinamik Sahne Örneği (Perspektif).....	33
Şekil 3.22	: Dörtgen Formlu Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	34
Şekil 3.23	: Dörtgen Formlu Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	34
Şekil 3.24	: Eliptik Formlu Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	35
Şekil 3.25	: Eliptik Formlu Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	35
Şekil 3.26	: Karışık Formlu Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	35
Şekil 3.27	: Karışık Formlu Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	35
Şekil 3.28	: Serbest Formlu Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	36
Şekil 3.29	: Serbest Formlu Sahne Örneği (Kuşbakışı).....	36
Şekil 4.1	: Sahneleme Kavramı ve Alt Kümelerinde Bulunan Sahne Düzenlemesi, Paten, Koreografi Kavramlarının Birbirlerine Göre Durumu.....	39
Şekil 4.2	: Farklı Motiflerin Birleşerek Figürü Meydana Getirdiğini Gösterir Formül.....	42
Şekil 4.3	: Hareketten Başlayarak Oyunun Ortaya Çıkış Yolu.....	44
Şekil 4.4	: Türk Halk Oyunlarında Oyun Müziklerinin Sınıflandırılması.....	45
Şekil 4.5	: Yetersiz Ses Aygıtı Yerleşimi Örneği.....	52
Şekil 4.6	: Yeterli Ses Aygıtı Yerleşimi Örneği.....	52
Şekil 4.7	: Yanlış Oyuncu İmlemelerine Örnekler.....	53
Şekil 4.8	: Doğru Oyuncu İmlemelerine Örnekler.....	53
Şekil 4.9	: Erkek Oyuncu, Kadın Oyuncu, Yükselti Olarak Alçak Erkek Oyuncu ve Kadın Oyuncuyu Gösterir İmler.....	54
Şekil 4.10	: Düz Form Üzerine Yerleştirilmiş Oyuncu Grupları ve Grupların Ağırlık Merkezleri.....	55
Şekil 4.11	: Verev (Diyagonal) Form Üzerine Yerleştirilmiş Oyuncu Grupları ve Grupların Ağırlık Merkezleri.....	56

Şekil 4.12	: Eliptik Form Üzerine Yerleştirilmiş Oyuncu Grubu ve Grubun Ağırlık Merkezi.....	57
Şekil 4.13	: Yay Form Üzerine Yerleştirilmiş Oyuncu Grubu ve Grubun Ağırlık Merkezi.....	58
Şekil 4.14	: Serbest Form ile Yerleştirilmiş Oyuncu Grubu ve Oyuncuların Ağırlık Merkezi.....	59
Şekil 4.15	: Seyircinin Görüş Açısına Göre Tek Yönlü Sahne Üzerinde Sahne Yönleri.....	60
Şekil 4.16	: Seyircinin Görüş Açısına Göre Çok Yönlü Sahne Üzerinde Sahne Yönleri.....	61
Şekil 4.17	: Yeterli Derinliğe Sahip Sahnelerde Sahne Bölümleri.....	61
Şekil 4.18	: Yeterli Derinliğe Sahip Olmayan Sahnelerde Sahne Bölümleri.....	62
Şekil 4.19	: Sahne Dengesinin Sınıflandırılması.....	65
Şekil 4.20	: Ağırlık Merkezine Göre Simetrik Dengeli Sahne Yerleşimi Örneği.....	65
Şekil 4.21	: Eksene Göre Simetrik Dengeli Sahne Yerleşimi Örneği.....	66
Şekil 4.22	: Sahne Üzerinde Asimetrik Yerleşim Örneği.....	68
Şekil 4.23	: Asimetrik Dengeli Sahne Yerleşimi Örneği.....	69
Şekil 4.24	: Estetik Dengeli Sahne Yerleşimi Örneği.....	71
Şekil 4.25	: Gövde Görünüşlerinden Yararlanarak Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği.....	72
Şekil 4.26	: Gövde Görünüşlerinden Yararlanarak Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği.....	73
Şekil 4.27	: Oyun Alanı Üzerindeki Farklı Yerlerden Yararlanarak Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği.....	74
Şekil 4.28	: Sahne Düzeylerinden Yararlanarak Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği.....	75
Şekil 4.29	: Sahne Üzerindeki Farklı Yükseltiilerden Yararlanarak Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği.....	76
Şekil 4.30	: Karşıtlıklardan Yararlanarak Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği...	77
Şekil 4.31	: Karşıtlıklardan Yararlanarak Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği...	78
Şekil 4.32	: Uzaklık Yardımıyla Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği.....	79
Şekil 4.33	: Işıklandırma Yardımıyla Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği.....	79
Şekil 4.34	: Dolaysız Vurgulama Örneği.....	81
Şekil 4.35	: İkili Vurgulama Örneği.....	82
Şekil 4.36	: Çeşitlendirilmiş Vurgulama Örneği.....	83
Şekil 4.37	: Destekleyici Vurgulama Örneği.....	84
Şekil 4.38	: Oyuncular Arasındaki İletişim Örneği.....	86
Şekil 4.39	: Oyuncular Arasındaki İletişim Örneği.....	86
Şekil 4.40	: İzleyici ile İletişim Örneği.....	87
Şekil 5.1	: Sahne ve Aktif Kullanım Alanının Ölçülerinin Belirlenmesini Gösteren Örnek.....	95
Şekil 5.2	: İzmir Yöresinde Adım Alma Örneği.....	103
Şekil 5.3	: Aydın Yöresinde Adım Alma Örneği.....	103
Şekil 5.4	: Paten Tasarımında Boy Dağılımı Örneği.....	115
Şekil 5.5	: Görsel Algı Değerleri ile Tasarlanmış Paten Örneği.....	116
Şekil 5.6	: Güvende Oyununa Eşlik Eden Asma Davulun Doğal ve Tasarlanmış Partisyonları.....	120
Şekil 6.1	: Örnek Çalışmada Kullanılan Rekonstrüksiyon Yöresel Kıyafetler...	147
Şekil 6.2	: Sahneye Giriş – Paten 1.....	149
Şekil 6.3	: Sahneye Giriş – Paten 1 (Uygulanmış Görünüm).....	150
Şekil 6.4	: Harmandalı Zeybeği – Paten 1.....	151
Şekil 6.5	: Harmandalı Zeybeği – Paten 1 (Uygulanmış Görünüm).....	151
Şekil 6.6	: Harmandalı Zeybeği – Paten 2.....	152
Şekil 6.7	: Harmandalı Zeybeği – Paten 2 (Uygulanmış Görünüm).....	152
Şekil 6.8	: Harmandalı Zeybeği – Paten 3.....	154

Şekil 6.9	: Harmandalı Zeybeği – Paten 3 (Uygulanmış Görünüm).....	154
Şekil 6.10	: Harmandalı Zeybeği – Paten 4.....	155
Şekil 6.11	: Harmandalı Zeybeği – Paten 4 (Uygulanmış Görünüm).....	155
Şekil 6.12	: Harmandalı Zeybeği – Paten 5.....	157
Şekil 6.13	: Harmandalı Zeybeği – Paten 6.....	157
Şekil 6.14	: Kazak Zeybeği – Paten 1.....	158
Şekil 6.15	: Kazak Zeybeği – Paten 1 (Uygulanmış Görünüm).....	158
Şekil 6.16	: Yund Dağları Zeybeği – Paten 1.....	160
Şekil 6.17	: Yund Dağları Zeybeği – Paten 1 (Uygulanmış Görünüm).....	160
Şekil 6.18	: Yund Dağları Zeybeği – Paten 2.....	161
Şekil 6.19	: Yund Dağları Zeybeği – Paten 2 (Uygulanmış Görünüm).....	161
Şekil 6.20	: Yund Dağları Zeybeği – Paten 3.....	162
Şekil 6.21	: Yund Dağları Zeybeği – Paten 3 (Uygulanmış Görünüm).....	162
Şekil 6.22	: Yund Dağları Zeybeği – Paten 4.....	163
Şekil 6.23	: Yund Dağları Zeybeği – Paten 4 (Uygulanmış Görünüm).....	163
Şekil 6.24	: Yund Dağları Zeybeği – Paten 5.....	164
Şekil 6.25	: Yund Dağları Zeybeği – Paten 5 (Uygulanmış Görünüm).....	165

SİMGE LİSTESİ

BZ	: Birim Zaman
F_1, F_1'	: Figür
m_1, m_1'	: Motif
a, a'	: Bir Görsel Ağırlığın Ağırlık Merkezine ya da Eksene Uzaklığı
β, β'	: Bir Görsel Ağırlığın Ağırlık Merkezine ya da Eksene Yaptığı Aç
X	: Sahnenin Derinlik Ekseni
Y	: Sahnenin Genişlik Ekseni
∇	: Oyuncu ve Yönü
∇	: Yükseklik Bakımından Alçakta Bulunan Oyuncu ve Yönü
A,B,C,...	: Müzik Cümleleri

Enstitüsü : **Sosyal Bilimler**
Anabilim Dalı : **Türk Müziği**
Yüksek Lisans Programı : **Müzikoloji ve Folklor**
Tez Danışmanı : **Prof. Fikret DEĞERLİ**
Tez Eş Danışmanı : **Doç. Bülent KURTİŞOĞLU**
Tez Tarihi : **Şubat 2015**

ÖZET

TÜRK HALK OYUNLARININ SAHNELENMESİ: AŞAMALAR VE TEKNİKLER

Arda ERAVCI

Doğal ortamında önemli bir kültür unsuru olan Türk halk oyunları yüz yıldan fazla bir süredir bu ortamdan alınarak sahne üzerine taşınmıştır. Farklı ortamlarda farklı yöntemler izlenerek gerçekleştirilen bu sahneleme süreci Türk halk oyunlarının orijinal yapıları üzerinde çeşitli olumsuz etkiler oluşturmuştur. Her ne kadar halk oyunları gibi doğal bir kültür öğesinin sahne gibi kurallar gerektiren bir ortama taşınması bazı değişiklikleri gerekli kılsa da oyun öğreticilerinin ve sahne yönetmenlerinin gerçekleştirdikleri yanlış uygulamalar günümüzde bazı şeyleri geri dönülemez noktada deformasyona uğratmıştır. Bu deformasyonlar oyunların yanı sıra müzik ve giyim-kuşam öğelerinde de görülmektedir.

Çalışmanın başlıca amaçları Türk halk oyunlarının sahnelenme sürecinin etkilerini ele alarak yapılan yanlışlar hakkında fikir edinmek ve bir sahne yönetmeninin bu çok değerli kültür öğesini azami değişiklik uygulayarak ve modern sahne unsurlarından yararlanarak nasıl sahneleyebileceğini ortaya koymaktır. Bu amaçla başarılı bir sahneleme için bilinmesi gereken tüm unsurlar ve gerçekleştirilmesi gereken tüm görevler açıklanmıştır. Son olarak ise açıklanan bu görevler örnek bir çalışma ile doğrulanmıştır.

Anahtar Kelimeler

Türk halk oyunları, sahneleme, sahne sanatı, sahne teknikleri, kültür

University	:	Fatih University
Institute	:	Institute of Social Sciences
Department	:	Turkish Music
Program	:	Musicology and Folklore (MA)
Supervisor	:	Prof. Fikret DEĞERLİ
Co - Supervisor	:	Assoc. Prof. Bülent KURTIŞOĞLU
Degree Awarded and Date	:	February 2015

ABSTRACT

STAGING OF TURKISH FOLK DANCES: PHASES AND TECHNIQUES

Arda ERAVCI

Turkish folk dance which is a very important cultural value in its own natural environment, have been being brought from this environment onto the stage for over a hundred years. This staging period which is fulfilled in different environments by using different techniques, have created negative effects over the original structures of Turkish folk dances. Although bringing a natural cultural value like Turkish folk dance is necessary to make some changes, wrong applications which have been done by dance teachers and stage directors, deformed some things in a point which has no way back. These deformations are seen in dance music and clothing besides dances.

The main purposes of the work are forming an opinion about the wrong applications by discussing the effects of Turkish folk dances' staging period and explaining that how a stage director can stage this very precious cultural value by applying minimal changes and taking advantage of modern staging techniques. In the direction of these purposes, all factors and all duties are explained for a successful staging. Finally, these explained duties are affirmed via a sample work.

Keywords

Turkish folk dances, staging, stage art, stage techniques, culture

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Türkiye’de Halk Oyunlarının Yeri

Binlerce yıllık Türk kültürünün günümüze kadar ulaşmış en önemli öğelerinden birisi olan halk oyunlarımız günümüzde gerek bir kültür ögesi olarak, gerek bir spor branşı olarak ve en önemlisi kaynağını orijinal kültür değerlerinden alan ve modern sahneleme tekniklerinin tümünün kullanılabildiği çok yönlü bir sahne sanatı olarak karşımıza çıkmaktadır.

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 yoğunlaşarak günümüzde gelinen noktaya ulaşılmasını sağlamıştır.

İzleyicisinin hem görsel hem de işitsel algılarına hitap eden bu sanat, komplike bir sanat olma özelliğini diğer bir yandan halk kültürünün farklı unsurları olan halk müziği, halk giyim-kuşam-süslenmesi ve halk inanışları gibi öğeleri de içerisinde barındırması ile kazanır. Türk kültürü içerisinde Türk halk oyunları o kadar önemli bir yer kaplamaktadır ki bu durum, kelime anlamı "halk bilgisi" olan "folklor" kelimesinin Türkiye coğrafyasındaki kullanımında anlam kaymasına neden olmuştur. "Halk kültürünün işlenmiş hali" şeklinde tanımlanabilecek ve aydın kültürünün önemli bir ürünü olarak karşımıza çıkan bu sahne sanatı bu çok yönlü yapısı sebebi ile üzerinde uzunca çalışılması gereken bir tasarım ve uygulama aşaması gerektirmektedir. “Halk danslarının temelinde iki önemli duygu, iki önemli heyecan yatmaktadır. Bunlardan biri ulusal duygu diğeri ise estetik duygudur”¹

¹ Şerif Baykurt, *Anadolu Kültürleri ve Türk Halk Dansları*. (Ankara: Yeni Doğu Matbaası, 1995) 19.

cümlelerinden yol çıkılacak olursa bu gereksinimin başlıca sebebi bir taraflıyla kültür ögesi diğer bir yanı ile ise bir sahne sanatı olan halk oyunlarının temsil ettiği iki farklı kimlik arasında ince bir çizgi üzerinde bulunmasıdır.

1.2. Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Başlıca Problem

Günümüzde çok çeşitli formlarda ürünlerin ortaya konulduğu halk oyunları sanatında karşımıza çıkan başlıca problem bu ögenin kültürel tarafının deformasyona uğramasıdır. Modern sahneleme teknikleri ile sahneye konulmak istenen bu önemli kültür ögesine ait bir ürün tasarlanırken mevcut tekniklerin yanlış kullanımı ya da bu ürünü ortaya koymak isteyen kişilerin yeterli teknik bilgiye sahip olmaması sonucunda ortaya kültürel yapının deformasyonu sonucu çıkmaktadır.

Bu tezin yazılmasının başlıca amacı bir Türk halk oyunları eserini sahnelemek isteyen yönetmenin orijinal değerleri deforme etmeden en verimli şekilde modern sahneleme tekniklerini kullanabilmesini sağlamaktır. Bunu sağlayabilmenin başlıca yolu çok iyi planlanmış bir tasarım aşaması ve doğru şekilde gerçekleştirilen bir uygulama aşamasından geçmektedir.

Bu noktada kültürün canlı bir varlık olduğunu ve zaman içerisinde değişime uğrayabileceğini unutmamakla beraber kültürün kaynağında gerçekleşen değişiklikler ile dışarıdan başka amaçlar doğrultusunda gerçekleştirilen değişikliklerin ayrımının iyi yapılması gerekmektedir.

Bir Türk halk oyunları eseri esas olarak görsel ve işitsel algı unsurlarının bir araya gelmesi ile ortaya çıkmaktadır. Hareket, kostüm, ışık, sahne dengesi ve sahne vurgusu gibi birçok görsel algı unsurunun yanı sıra başlı başına ayrı bir sanat olan müzik unsuru da işitsel algı yönünün temelini oluşturmaktadır.

Eser ortaya konulurken tüm bu sayılan unsurlar ve diğer yan unsurlar bir bütün oluşturacak ve en önemlisi bir anlatıma sahip olacak şekilde tasarlanmalıdır. Başlıca problem de bu noktada ortaya çıkmaktadır. Çünkü hareket başlığı altında incelediğimiz oyunlar ve onların figürleri, kostüm başlığı altında incelediğimiz geleneksel giyim-kuşam ve süslenme biçimleri ve bunun yanında müzik başlığı

altında incelediğimiz oyun müzikleri halk oyunları içerisindeki en temel kültürel unsurlardır. Bunun yanında oyunların geleneksel oynanış formları ve tutuş biçimleri gibi yine diğer kültürel unsurlar bulunmaktadır. Eser tasarlanırken bu unsurların orijinalliklerine dikkat edilmesi ve bunların mutlak suretle sahne üzerine taşınması gerekmektedir.

Günümüzde oyun eğitmenleri bazen sahne yönetmenliği de yapmaya çalışmaktadırlar ve bunun sonucunda bilinçsizce yapılan uygulamalar sonucunda ortaya yukarıda bahsedilen bozulmalar ortaya çıkmaktadır. Hâlbuki yeterli bilgi ve tecrübe ile bu bozulmalara sebep olmadan da halk oyunlarını modern sahne teknikleri ile sahnelemek mümkündür.

1.3. Tezin Amacı

Yazılan bu tezin başlıca amacı Türk halk oyunlarının sahnelenmesi üzerine yapılmış çalışmaların eksik ya da zayıf yönlerini tespit etmek, o konularda daha kapsamlı ve ayrıntılı bilgi vermek ve bunun yanında bazı konuları da günümüz teknolojik gelişmeleri doğrultusunda güncellemektir. Bu bağlamda genişletici nitelikli bir tez olarak düşünülmektedir. Tez içeriğinde daha önce yapılan çalışmalarda hakkında hiç bilgi verilmemiş ya da verilen bilgilere ek olarak daha kapsamlı ve güncel bilgi verilen düşünülen başlıca konular:

- Sahnelerin günümüz teknolojik gelişmeleri doğrultusunda yeniden sınıflandırılması
- Türk halk oyunlarının sahnelenme aşamalarının bu aşamalarda gerçekleştirilen işlerin niteliğine göre sınıflandırılması
- Türk halk oyunlarında kullanılan formların sınıflandırılması
- Türk halk oyunlarında oyun öğretim tekniklerinin tespiti ve sınıflandırılması

- Türk halk oyunlarında sahneleme unsurlarından algısal değerlerin detaylandırılması (sahne yönleri, sahne dengesi, sahne vurgusu ve sahne iletişimi)
- Türk halk oyunlarında sahneleme tasarımı sırasında oyun ve müzik bütünlüğünün sağlanmasına yönelik tekniklerin tespiti ve sınıflandırılması
- Türk halk oyunları için müzik tasarımında figür ve ritim vurguları, cinsiyet ve çalgı seçimi, sahne vurgusu ve müzikal düzenleme arasındaki bağıntıların incelenmesi
- Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde görsel unsurların (sahne düzenlemesi, giyim-kuşam, ışık ve makyaj) birbirleri ile bağıntılarının incelenmesi

1.4. Tezin İçeriği

Yukarıda bahsedilen amaca ışık tutması için yazılan bu tezin ilk bölümünde esas konuya altyapı oluşturması maksadıyla tez içeriğinde en önemli kavramlar olan oyun ve halk oyunları kavramları etimolojik ve tarihsel olarak incelenmiştir. Bunun yanında ön bilgi olarak Türk halk oyunlarının sahnelenme tarihi detaylı olarak işlenmiştir. Tarihsel kısmın ele alınmasının başlıca sebebi bu sürecin oyun ve onunla doğrudan ilgili olan oyun müzikleri ve giyim-kuşam unsurlarına etkilerinin ortaya konulabilmesidir.

Bir sonraki bölümde Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde kullanılan sahne unsuru ve sahne üzerinde kullanılan unsurlar tanıtılmıştır.

Sonraki bölümde ise Türk halk oyunlarının sahnelenmesi sürecindeki aşamalar detaylı olarak incelenmiş ve bu aşamalar esnasında kullanılması öngörülen teknikler açıklanmıştır.

Son olarak tez içerisinde detaylandırılan aşamalar ve tekniklerin ışığında örnek bir uygulama gerçekleştirilmiş ve kayıt altına alınan bu örnek uygulama değerlendirilmiştir.

Bu tezin yazım sürecine başlanmadan önce bu konuda yazılmış olan kaynaklardan erişilebilen tüm kaynaklar okunmuş, elde edilen farklı görüşler ve tecrübeler kendi yorumum ve tecrübem doğrultusunda değerlendirilerek ortaya yeni fikirler konulmuştur. Tezin başlıca savunduğu nokta bu yeni fikirlerin doğruluğu üzerinedir.

İKİNCİ BÖLÜM

TÜRK HALK OYUNLARININ BİR SAHNE SANATI OLMASI SÜRECİNE GENEL BİR BAKIŞ

2.1. Oyun ve İlgili Kavramların Tanımları ve Tarihçeleri

2.1.1. Oyun Kavramı

“Oyun kavramı kültürden bile daha eskidir... Hayvanlara oyun oynamayı insanlar öğretmemiştir.”² Bu bakış açısıyla düşünüldüğünde oyun olgusunun insan toplumunun bir unsuru olan kültürden daha eski olması onun insanlıktan da daha eski bir olgu olduğunu ortaya koymaktadır. Hatta bunun yanında insanların oyun oynamayı hayvanlardan öğrendiği, onların hareketlerini taklitle oyun oynamaya başladıklarını söylemek yanlış olmayacaktır.

Türkçe “Oyun” kelimesi İngilizcede kullanılan “play” ve “game” kelimelerinin her ikisinin de anlamlarını kapsayan bir şekilde kullanılmaktadır. İngilizce “play” kelimesinin birinci anlamı “Ciddi ve uygulamalı aktivitelerden ziyade boş zaman geçirmeye ve eğlenmeye yönelik aktivitelere katılma”³ şeklinde belirtilmiştir. Diğer bir yandan ise İngilizce “game” kelimesinin karşılığı ise “Belirli kurallara göre gerçekleştirilen yarıştırmacı aktivite ya da spor” olarak karşımıza çıkmaktadır.⁴ Oyun kelimesinin TDK sözlüğündeki birinci anlamı ise hem “play” kelimesinin karşılığında bulunan “iyi vakit geçirme” ve “eğlence” unsurlarına hem de “game” kelimesinin karşılığında bulunan “belirli kurallara sahip olma”⁵ özelliğine vurgu yapmaktadır.

² Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. (Londra: Routledge&Kegan Paul Ltd, 1949) 1.

³ “Play,” *Oxford Dictionaries*, 09.11.2014 <www.oxforddictionaries.com>.

⁴ “Game,” *Oxford Dictionaries*, 09.11.2014 <www.oxforddictionaries.com>.

⁵ “Oyun,” *TDK Güncel Türkçe Sözlük*, 09.11.2014 <www.tdk.gov.tr>.

Kullanım alanlarına bakıldığında oyun kelimesi Türkçede çok farklı aktiviteler için kullanıldığı görülmektedir. “Çocukların oyunu, dans, dramatik gösteri, kağıt-zar gibi baht oyunları, sporla ilgili eylemler hep oyun sözcüğüyle belirtilir.”⁶ Batı kökenli tiyatro sanatının kültürümüze girmesi ile “oyun” kelimesi “yazılı tiyatro metni”⁷ olarak da kullanılmaya başlanmıştır.

Oy- fiil köküne -(u)n fiilden isim türetme eki alarak ortaya çıkan “oyun” kelimesi “hile, düzen” gibi olumsuz çağrışım yapan yan anlamları haricinde tüm anlamlarında “gönüllülük”, “vakit geçirme” ve “eğlence” ortak noktalarında buluşmaktadır.

2.1.2. Halk Oyunları Kavramı

“Halk oyunları” kavramı üzerine çok farklı yorumlar yapılmıştır. Metin And’a göre halk oyunları kavramı kullanılış itibarı ile yanlıştır. Ona göre bu oyunlara “Anadolu köylüsünün dansları”⁸ demek daha doğru olacaktır. Tam bu noktada Cemil Demirsipahi onun bu görüşüne “Halk” deyiminin köylüleri de kapsadığını ve köylülerin de ulusal sınırlar içerisinde yaşadığını söyleyerek karşı çıkmıştır.⁹ Oyun ve halk oyunlarının tanımını ise şöyle yapmıştır: “Ulusal müziğimizin bünyesine göre bir oyun kuran kişilerle, adları bilinmeyen halk sanatçılarının kurgularına dayalı düzenlilik, (ritm) kurallarına bağlı olarak müzik eşliğinde yapılan tartımlı hareketlere oyun denir. Oyunlar bir ulusun duygu ve düşüncelerine dayalı ise “Ulusal oyun (malk oyunları, milli oyun)”¹⁰ adını kazanırlar.”

Günümüz şartları düşünüldüğünde halk oyunlarımızı halkın belli bir kesimi ile ya da belirli bir bölge ile sınırlandırmak kesinlikle mümkün değildir. Halk oyunları denildiği zaman Demirsipahi’nin de bahsettiği gibi isimlerini bilmediğimiz halk sanatçılarının gerek isteyerek gerekse doğaçlama olarak ortaya koydukları dans ürünlerinden halk tarafından benimsenmiş ve yaygınlaşmış olanlarına verilen genel

⁶ Türker Eroğlu, *İnsan ve Oyun*. (Kayseri: Milli Folklor Yayınları, 1994) 11.

⁷ Metin And, *Oyun ve Bugü*. (Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları, 1974) 24.

⁸ And 118.

⁹ Cemil Demirsipahi, *Türk Halk Oyunları*. (Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1975) 8.

¹⁰ Demirsipahi 8.

addır. Halk dansları tanımı yapı itibarı ile doğru bir anlama sahip olsa da bu tanımın kullanılmama ve tercih edilmeme sebebi ise “halk oyunları” ve “oyun” kavramlarının aslında günümüzde kullanılan anlamlarından çok daha geniş bir kapsama sahası olmasına rağmen yaklaşık yüz yıldır “halk oyunları” kavramının “halk dansları” kavramının karşılığı olarak kullanılması ve bu kavramın bu kullanım şekli ile halk ağzında ve hatta sözlüğümüzde (“oyun” kelimesinin TDK sözlüğünde 3. anlamı “müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü” şeklindedir. Bunun yanında örnek olarak “zeybek oyunu”¹¹ tamlaması verilmiştir) yer etmiş olmasıdır.

2.2. Sürecin Tarihine Genel Bir Bakış

Türk halk oyunlarının ilk defa sahnelenmesi ve ilk defa bilimsel olarak ele alınmasından bugüne kadar yüz yıldan fazla süre geçmiştir. Bu süre zarfında gerek halk oyunlarının ele alınış şekli gerekse orijinal kültür değerleri değişikliğe uğramıştır. Bu değişiklikler daha önce bahsettiğimiz gibi kaynağın kendisinde doğal olarak gerçekleşmiş olabileceği gibi farklı amaçlarla dışarıdan müdahaleler ile gerçekleşmiş olabilir. Bu konu sonraki kısımlarda daha ayrıntılı olarak anlatılacaktır.

2.2.1. Türk Halk Oyunlarının İlk Defa Sahnelenmesi

Türk Halk Oyunların “Milli Raks” ya da “Milli Oyun” olarak anıldığı 1910’lu yılların başında henüz sahne ortamıyla tanışmadığı gibi oyunlarımız üzerinde herhangi bir düzenleme ya da sınıflandırma çalışması da gerçekleştirilmemiştir. Jöntürk akımının bir ürünü olarak tarih sahnesine çıkan Selim Sırrı Tarcan (1873-1953) Avrupa’da özellikle de İsveç’te edindiği tecrübelerin ışığında halk danslarına olan ilgisini arttırmıştır. Bunun sonucu olarak ülkeye döner dönmez oyun derlemek için çalışmalara başlamıştır. Farklı bölgelere ait zeybekleri oynatırken bir yandan bu oyunların bir oynanışının diğer bir sefer oynanışı ile aynı olmadığını fark eden diğer bir yandan da çok yetenekli zeybekleri de izlemesine karşın Batı danslarında gördüğü inceliği bir türlü bizim danslarımızda bulamayan Tarcan sonunda “bir metot dâhilinde, başlangıcı ve sonu belli olan muayyen figürleri olan”¹² yeni bir oyun

¹¹ “Oyun,” *TDK Güncel Türkçe Sözlük*, 09.11.2014 <www.tdk.gov.tr>.

¹² Arzu Öztürkmen, *Türkiye’de Folklor ve Milliyetçilik*. (İstanbul: İletişim Yayınları, 2006) 225.

hazırlamaya karar verir. Böylece Tarcan belki de halk oyunlarımız üzerinde ki bilinen ilk sahneleme uygulamasını gerçekleştirerek “Sarı Zeybek” isimli bir zeybek havasını seçerek hem oyunu hem de müziği “milli karakteri” korumak sureti ile yeniden yazarak ve onu kurguladığı bir mini senaryo ile bütünleştirerek bir milli raksı yani bir halk oyununu sahnelenebilir şekline getirmiştir.¹³ Halk oyunlarının figürler, patenler ve müziğin uyumu içerisinde sahnelenmesi olarak tanımlayabileceğimiz sahne düzenlemesi böylece ilk defa karşımıza çıkmış olmaktadır. 1917 yılından itibaren Tarcan’ın derlediği ve sahnelenebilir hale getirdiği bu zeybek oyunu artık öğrencileri tarafından toplu halde icra edilmeye başlanmıştır.

Bu noktada şu hususa da değinilmesinin şart olduğu düşünülmektedir. Mutlaka Selim Sırrı Tarcan bu çalışmayı gerçekleştirmeden önce de halk tarafından toplu ve bağlı şekilde oynanan oyun karakterlerine (halay, bar, horon vb.) ait, başı sonu belli ve belirli kalıplar dâhilinde icra edilen oyunlar mevcut olmuştur. Burada Tarcan’ın oyun türü seçimi (zeybek oyunları özünde bağısız ve genellikle doğaçlama olarak oynanan bireysel oyunlardır) dolayısıyla onun ilk defa doğaçlama olarak oynanan bir halk oyununu belirli bir düzen içerisine aldığını söylemenin daha doğru olacağı kanaati ağır basmaktadır. Bunun yanında bu durum Tarcan’ın ilk defa Türk halk oyunlarını bir sahne sanatı olarak ele aldığı durumunu değiştirmemektedir. Çünkü halkın oynadığı oyunlarda müzik ve figürler belli olsa bile oyun başladıktan sonra ne zaman biteceği her zaman değişiklik gösterebilir. Bu oyunlar sahneye getirildiğinde ise gerek müziğin gerekse oyun figürlerinin başlangıcı, sırası ve bitişleri kesinlikle bellidir. Böylece Türk Halk Oyunları’nın ilk defa bir sahne sanatı gibi ele alınarak icra edilmesi Selim Sırrı Tarcan’ın kişisel çabaları sonucu gerçekleşmiş demek doğru olacaktır. Onun bu kişisel gayreti, halk oyunlarımızın yaygınlaşmasına ve bir sahne sanatı hale gelmesine yol açan uzun bir sürecin yegâne başlangıcı olmuştur.

2.2.2. Türk Halk Oyunlarının İlk Defa Bilimsel Olarak Ele Alınması

Türk halk oyunları hakkında ilk defa yazılar kaleme alan kişi o sıralar İstanbul’un asayişini sağlamak konusunda Selim Sırrı Tarcan ile beraber mesai

¹³ Öztürkmen 226.

yapan¹⁴ Rıza Tevfik'tir. Rıza Tevfik halk kültürü ve özellikle halk edebiyatı ile oldukça ilgilenmiştir. Halk kültürü ile ilgili yayınlanan 25'ten fazla makalesi bulunmaktadır. Bu makalelerden özellikle iki tanesi özel bir yere sahiptir. Bunlardan ilki “Nevsâl-i Âfiyet/Sâlname-i Tıbbî” adlı yıllıkta 1900 yılında yayınlanmış olan “Raks Hakkında” adlı makalesidir. Bu makale içerik olarak genel hatlarıyla danstan bahsetmesi¹⁵ ve batı danslarını bizlere tanıtmamasından öte Türk halk oyunları konusunu ele aldığı bilinen ilk makale olma özelliğini taşımaktadır. Bu makalesinde etnografya ile halk biliminin ilişkisine de değinen Tevfik yurdun farklı bölgelerinde gördüğü değişik oyunlardan şu şekilde bahseder:

“...Adalıların ve Sahil Rumlarının hora oyunları ile Bulgar köylerinde seyrettiğimiz horalar veyahut Tosgues Arnavutlarının oynadığı horalarda tempoca, ayak hareketinin adetince hayliden hayli bir fark vardır”.¹⁶

Rıza Tevfik'in Türk halk oyunlarını daha detaylı olarak ele alan bir diğer makalesi ise 1909 yılında kaleme aldığı “Memalik-i Osmaniyye’de Raks ve Muhtelif Tarzları” isimli makalesidir.¹⁷ Rıza Tevfik'in bu makalesinde ise sırasıyla, “dansın fizyolojik nedenleri, Osmanlı’da dans ve çeşitleri, resmi törenler ve zeybek dansları incelenmektedir. Makale, yazarın ifadesiyle “ilkelerde” dansın çok önemli olduğu, ancak medeniyetin gelişmesiyle birlikte danstaki anlamın da kaybolduğu saptamasıyla başlamaktadır.”¹⁸

2.2.3. 1932-1954 Halkevleri ve Köy Enstitüleri Dönemi

Halkevleri ve köy enstitüleri kapatıldıkları döneme kadar Türk halk oyunlarının millileşmesi ve yaygınlaşması hususunda adeta bir lokomotif görevi üstlenmişlerdir. Bunun yanında Selim Sırrı Tarcan'ın açtığı yol buralarda

¹⁴ Abdullah Uçman, “Rıza Tevfik,” *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*, 44 cilt. (İstanbul: Türk Diyanet Vakfı İslâm Araştırmaları Merkezi, 2008) 35:68.

¹⁵ Sacit Ünal, *Rıza Tevfik ve Halk Bilimine Katkıları*. (Sakarya: Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Yüksek Lisans Tezi, 2009) 20.

¹⁶ Abdullah Uçman, *Rıza Tevfik'in Tekke ve Halk Edebiyatıyla İlgili Makaleleri*. (Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı, 1982) 20.

¹⁷ Öztürkmen 224.

¹⁸ Berna Kurt Kemaloğlu, *Türkiye’de Halk Danslarını Sahneleme Politikaları: Söylemler ve Estetik Yaklaşımlar*. (İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Atatürk İlkeleri ve İnkılâp Tarihi Anabilim Dalı Doktora Tezi, 2012) 24.

gerçekleştirilen uygulamalarda kendini göstererek Türk halk oyunlarının bir sahne sanatı olma yolundaki sürecini hızlandırmıştır. Halkevlerinin açıldığı kasaba ve şehirlerde 1930’lu yıllardan itibaren çeşitli halk oyunları gruplarının oluştuğu görülmüştür. Genellikle bulundukları bölgenin iyi oyuncularını olarak tanınan kişileri tarafından oluşturulan bu gruplar çoğunlukla 1933’ten itibaren düzenlenmeye başlanılan Halkevleri Bayramı’nda kendi yörelerine ait oyunları başka yörelere ait insanlara gösterebilmek ve tanıtmak amacıyla oluşturulmuştur.¹⁹ Bu gruplar oyunları sergilemeden önce tıpkı daha önce Tarcan’ın yaptığı gibi oynayacakları oyunların figürlerini, sayılarını ve müziklerini önceden konuşup karar verdikleri belirli bir düzen içerisinde icra ediyorlardı.

Halkevlerinin bir diğer önemli hususu da özellikle kadın sanatçıların ve oyuncuların sahneye çıkmalarında etkin bir rol oynamış olmasıdır. Öncelikle bayan öğretmenlerin önderliği ile başlayan süreç Cumhuriyet okullarında yetişen genç kızların katılımı ile güçlenmiştir.²⁰

Halkevlerinde gerçekleştirilen halk oyunları çalışmalarının yanı sıra bu konuda bilimsel çalışmalar da gerçekleştirilmiş ve hatta halk oyunları hakkında kitaplar da yazılmıştır.²¹

Türk halk oyunlarının sahnelenmesi sürecinde bir önemli dönüm noktası da 1940 yılında Gazi Eğitim Enstitüsü öğrencilerinin farklı yörelere ait oyunları birbiri ardına icra etmesidir. Burada ilk defa denenen ve yeni olan şey yöreden olmayan kişilerin farklı yöre oyunlarını icra etmesidir.

“Enstitüde yapılan hazırlık çalışmalarından sonra, öğretim üyelerinin de katıldığı ilk halk dansları gösterisi 19 Mayıs 1940’da sahada gerçekleşti, uygulandı. Ondan sonra bu dansları öğrenen öğrencilerimiz Beden Eğitimi Öğretmeni olarak gittikleri yerlerde, o zamanın Köy Enstitülerinde öğrendiklerine yenilerini katarak çalıştılar ve böylece halk danslarımız 19 Mayıs Gençlik ve Spor Bayramı Programlarına yerleşti.”²²

¹⁹ Öztürkmen 232.

²⁰ Nurhan Karadağ, *Halkevleri Tiyatro Çalışmaları (1932-1951)*. (Ankara, 1998).

²¹ Baykurt 128.

²² Kamil Toygar, “Halk Oyunlarımızın Tarihi ile İlgili Notlar,” *Milli Kültür* 62 (1988): 79.

Özellikle bu gösteri ve bunun sonrasında buradan yetişen öğretmenlerin Köy enstitülerinde görev almaya başlamaları sonucu Halkevlerinde halk oyunları konusunda yaşanmış olan bu canlılık Köy Enstitülerine de sıçramıştır.²³ “Köy enstitülerinde bir sabah ritüeli olarak uygulamaya konulan halk oyunları bütün öğrenciler tarafından tekrarlanır ve derslere bu ritüelden sonra başlanırdı.”²⁴ Oyunların yaygınlaşması ve farklı yörelere yayılmasında Köy Enstitülerinin de önemli bir rolü bulunmaktadır.

Burada dikkat çekilmesi gereken ayrı bir nokta Köy Enstitülerinde halk oyunları uygulamalarının çoğunlukla beden eğitimi öğretmenleri tarafından yapılmış olmasıdır. Bu husus giriş bölümünde bahsedildiği gibi Türk halk oyunlarının bir sportif branş olarak da kabul edildiğini ortaya koymaktadır. Günümüzde de hala üniversitelerin Beden Eğitimi ve Spor bölümlerinde halk oyunları bir branş olarak seçilebilmektedir. Bu durumun Köy enstitülerinden günümüze gelmiş bir durum olduğu kanaati mevcuttur. Halk oyunlarının gerçekte bir sportif branş olup olmadığı ya da günümüzde beden eğitimi öğretmenlerinin halk oyunları ile ilgilenmelerinin doğruluğu ya da yanlışlığı burada tartışılmayacaktır.

2.2.4. Halkevlerinin Kapatılmasından Sonraki Dönem

Halkevlerinin 1952 yılında kapatılması sonrasında halk oyunlarının sürdürülmesi ve yaygınlaştırılması görevi çoğunlukla üniversite öğrencileri tarafından üstlenilmiştir. Türk Halk Oyunlarını Yayma ve Yaşatma Tesisi, Türkiye Milli Talebe Federasyonu, Türk Halk Oyunları Federasyonu, Türk Devrim Ocakları, İstanbul Üniversitesi Talebe Birliği ve Milli Türk Talebe Birliği gibi üniversite öğrencilerinin genellikle tabanını oluşturduğu kuruluşların etkinlikleri ve bu kültür değerlerine sahip çıkmaları ile yaygınlığını ve popülerliğini korumuştur.²⁵ Bu kuruluşlar gerek ulusal çapta gerekse uluslararası çapta yarışmalar ve festivaller düzenleyerek halk oyunlarının uluslararası izleyiciyle buluşabilmesinde hem de bir sahneleme geleneğinin yerleşmesinde büyük bir rol oynamışlardır.

²³ Baykurt 128.

²⁴ Öztürkmen 239.

²⁵ Öztürkmen 246.

1954 yılında Türk Halk Oyunlarını Yayma ve Yaşatma Tesisi, 1965'ten itibaren Türkiye Milli Talebe Federasyonu ve 1970'e doğru Türk Ticaret Bankası gibi farklı kuruluşlar günümüzde halen devam etmekte olan yarışma geleneğinin ilk öncüleri olmuşlardır.

1970 yılına gelindiğinde 2002 yılına kadar tam 32 yıl boyunca aralıksız sürmüş olan Milliyet Gazetesi halk oyunları yarışmasının ilki yapılmıştır. Bu organizasyon hem halk oyunlarımızda sahneleme geleneğinin yerleşmesinde hem de halk oyunlarımızın günümüzde halen yaşıyor olabilmesinde çok büyük rol oynamış bir organizasyon olarak tarihteki yerini almıştır. Bu yarışmanın bir diğer önemli noktası ise halk danslarının profesyonel bir sektör haline gelmesinde önemli bir rol oynamasıdır. "Milliyet Gazetesi "Liselerarası Müzik ve Halk Oyunları Yarışması" büyük bir titizlikle kitleleri spor salonlarına toplayan, gazetenin tanıtımı için iyi bir reklam aracı olarak kullanan bir kurum olmuştur. Gazete bu final yarışmalarının biletlerini satarak, halk danslarını "satışı yapılabilen bir ürün" haline de dönüştürmüş ve gelir elde etmiştir."²⁶

2.2.5. Süreçte Devlet Tabanlı Kurum ve Kuruluşların Etkisinin Artması

Türk halk oyunlarının sahnelenme sürecinde devlet tabanlı kuruluşların etkisi özellikle 1973 yılından itibaren ortaya çıkmış ve günümüze kadar artarak devam etmiştir. Bu tarihten günümüze kadar üç farklı kurum ve kuruluşun etkisi açıkça gözlenmiştir:

- Kültür ve Turizm Bakanlığı
- Milli Eğitim Bakanlığı
- Türkiye Halk Oyunları Federasyonu

"Cumhuriyet döneminde her alanda olduğu gibi, halk oyunları etkinliği de devletin denetimi ve gözetimi altına alınmıştır".²⁷ Yukarıdaki cümlelerin ilk adımı

²⁶ C. Orhan Çetinkalp, "Türk Halk Dansları Çalışmalarına Yön Veren Bir Organizasyon Olarak 'Milliyet Gazetesi Liselerarası Müzik ve Halk Oyunları Yarışması'nın ilk On Yılı İncelemesi," *Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Dergisi* 2 (2002): 27.

²⁷ İ. Çetin Bosnalı, *Türk Halk Oyunlarının Alandan Sahneye Aktarımı*. (Aydın, 2000) 30.

olarak O zamanki adı Turizm ve Tanıtma Bakanlığı²⁸ olan K lt r ve Turizm Bakanlığı tarafından 1973 yılında birincil amacı “halk oyunlarımızın  z deęerlerinden ve otantik unsurlarından yararlanarak,  aędaş sanat anlayışına yaranan bir yorumla, yeni bir t r sahne sanatı yaratmak ve meydana getirilecek yapıtları temsil etmek ve tanıtmak”²⁹ olan Devlet Halk Dansları Topluluęu kurulmuştur. 1975 yılında yapılan sınav³⁰ ile alınan stajyer dans ılar ile aktif olarak  alıřmaya bařlayan topluluk g n m zde halen varlıęını s rd rmektedir. Fakat kurulduęu g nden bu yana sahneleme baęlamında ger ekleřtirdikleri ve yaptıkları ile eleřtirilerin odaęı olmaktan asla kurtulamamıştır.

1977 yılından itibaren eęitim kurumlarıyla doęrudan iliřkisi olan Gen lik ve Spor Bakanlığı da yarıřmalar d zenlemeye bařlayarak g n m zde T rkiye Halk Oyunları Federasyonu’nun d zenlemekte olduęu yarıřmaların temelini atmış ve halk oyunlarının hem farklı yař gruplarında hem de yurdumuzun t m b lgelerinde yaygınlařmasına  nayak olmuştur. G n m zde halen gen lik merkezleri arasında ger ekleřtirilen halk oyunları yarıřmalarını bakanlık d zenlemektedir.

1984 yılından beri yapılmakta olan ve halen s rd r lmekte olan Milli Eęitim Bakanlığı T rkiye Halk Oyunları Yarıřmaları, T rk Halk Oyunları’nda sahneleme anlayışının g n m zde g stermekte olduęu t m olumlu  zelliklerinin ve dięer bir yandan da t m olumsuz  zelliklerinin en  nemli kaynaęı ve yaratıcısı olarak ortaya  ıkmaktadır. G n m zde ilkokul yař gruplarını kapsayan “minikler”, ortaokul yař gruplarını kapsayan “yıldızlar”, lise yař gruplarını kapsayan “gen ler” ve halk eęitim merkezleri ile akřam sanat okullarını kapsayan “yaygın eęitim kurumları” kategorilerinde yarıřmalar d zenlemektedir.

2001 yılından itibaren yarıřmalar d zenlemeye bařlayan T rkiye Halk Oyunları Federasyonu, sadece yarıřmalar d zenlemekle kalmamış  zellikle son 10 sene i erisinde T rk halk oyunları  zerindeki etkisini ve kontrol n  arttırmaya

²⁸ “Devlet Halk Dansları Topluluęu Tarih esi”, T.C. K lt r ve Turizm Bakanlığı G zel Sanatlar Genel M d rl ę  Web Sitesi, 12.11.2014 <<http://www.guzelsanatlar.gov.tr/TR,2311/tarihce.html>>.

²⁹ M. Tekin Ko kar, * aęlar Boyunca İletişim Sanatı Olarak Dans ve Halk Dansları*. (Ankara: Baęıran Yayınevi, 1998) 119.

³⁰ Ruya Polat, *Sanat A ısından T rk Halk Oyunları*. (Ankara: Ankara  niversitesi Sosyal Bilimler Enstit s  Y ksek Lisans Tezi, 1998) 67.

başlamıştır. Günümüzde yukarıda bahsettiğimiz tüm halk oyunları yarışmalarına THOF kendi hakemlerini ve puanlama kriterlerini göndermektedir. Bunun yanında yurt dışı temsil için yapılması gereken denetimin tüm hakları da THOF'un elinde bulunmaktadır. Sanatsal anlamda halk oyunlarını ileri taşımak amacıyla yerinde hamleler ve özgün projeler ortaya koyan THOF aktif şekilde çalışan başkanı ve kurulları ile bu önemli kültür değerine hak ettiği özveriye göstermektedirler.

1993-2012 yılları arasında tam 20 yıl boyunca düzenlenmiş olan bir diğer yarışma ise Kültür ve Turizm Bakanlığı ile Sabancı Vakfı'nın ortaklaşa olarak düzenledikleri Vakıf Türkiye Halk Dansları Yarışması'dır. Daha esnek yarışma kriterleri ve sağladığı maddi destekler ile birçok halk oyunları topluluğunun kendine yer bulmaya çalıştığı bir yarışma olmuştur.

Diğer bir yandan Türk halk oyunları oyun ve müzik repertuarından ilham alarak bunları sanatsal yorumlarında kullanan birçok özel dans grubu 2000'li yıllardan itibaren kurulmaya başlanmıştır. Bu grupların birçoğu maddi yetersizlikler ve destek eksikliği dolayısıyla faaliyetlerine son verse de bir kısmı halen yeni projeler üreterek halk oyunları seven bireylerle buluşmaya devam edebilmektedirler.

Özellikle yurtdışında ve yurdumuzun turistik bölgelerinde ülkemizin tanıtımında önemli rol oynayan bu tür dans gruplarının en önemli avantajlarından birisi sahneleme bağlamında herhangi bir kısıtlamaya tabi kalmadan istedikleri sanatsal yorumu yapabiliyor olmalarıdır.

Diğer bir yandan devletin resmi kurumlarınca (belediye vb.) maddi anlamda desteklenen ve yarışma amacı gütmeyen ve adında "halk oyunları" ibaresi bulunduran birçok topluluk bulunmasına karşın bu grupların büyük bir bölümünün ortaya koydukları eserler sahneleme açısından incelendiğinde ya yerleşmiş bulunmakta olan yarışma puanlama sistemlerinin etkisinden çıkamamış olmaktadır ya da kitsch kavramı ile değerlendirebileceğimiz diğer ünlü bir yapımın kötü bir taklidinden öteye gidememektedir.

Günümüzdeki duruma genel olarak bakıldığında zaman çok uzun yıllardır düzenlenen ve halen düzenlenmekte olan yarışmaların, sanatsal bir faaliyet olmasının

yanında kültürel bir faaliyet olan Türk halk oyunlarının yaşatılmasında ve yaygınlaştırılmasında çok önemli bir rol oynadığı gerçeği yadsınamaz. Bunun yanında bu yarışmaların kriterlerinin halk oyunları topluluklarını oldukları gibi değil kendi istediği biçime sokmaya çalışması da göz ardı edilemez.³¹ “Sanatsal açıdan da halk oyunlarını seyredilmek üzere bir yapıt olarak sahneye getirdiğimizde baktığımız zaman onun düzenlenme zorunluluğu da ortaya çıkmaktadır”.³² Bununla beraber sanatsal bağlamda var olan problemlerin aşılması ve gerek sahneleme bağlamında gerekse diğer sanatsal unsurlar bağlamında daha özgün eserlerin ortaya konulabilmesi her ne kadar özellikle son 10 yılda çok önemli adımlar atılmış olsa da hem verilen eğitimlerde hem yarışmaların gerçekleştirildiği sahnelerin teknik ve donanımsal özelliklerinde hem de halk oyunları konusunda yürürlükte olan düzenlemelerde daha ciddi iyileştirmelerin uygulanması gerektiği de ortadadır.

2.3. Sürecin Halk Oyunları Üzerinde Yarattığı Değişimler

Yüz yıla yakın bir süredir sahnelenen Türk halk oyunları bu süreç içerisinde gerçekleştirilen farklı uygulamalardan gerek müzik, gerek oyun figürleri, gerekse giyim-kuşam bağlamında etkilenmiştir. Bu etkilerin birçoğu yeterli bilgi ya da donanımına sahip olmadan gerçekleştirilen uygulamalar sebebiyle meydana gelmiştir.

“Halk oyunları ve bunların müzikleri derlendikten sonra, seyirlik veya sanatsal etkinlik amacıyla sahnelenmeye başlandığı andan itibaren, çeşitli değişikliği, eklemeleri ve estetiği zorunlu kılar.”³³

Halk oyunlarını öğretmek ve sahnelemek isteyen bireylerin başlıca görevi halk oyunlarımızın çok değerli kültür ürünleri olduklarını unutmamak ve de bunları öğretirken ya da sahnelerken bu kültür ürünlerini deforme etmeden bu uygulamaları gerçekleştirmektir.

³¹ Zinnur Gerek, *Türk Halk Oyunlarının Tarihsel Gelişimi*. (İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, 1997) 85.

³² Mukadder Aksoy, *Halk Danslarımız ve Sahne Düzenlemesi*. (Ankara: Tek Ofset, 1999) 9.

³³ Bosnalı 31.

2.3.1. Oyun Figürlerindeki Değişimler

Türk halk oyunları figürleri uzun yıllar süresince birçok farklı faktörden etkilenecek değişime uğramıştır. Üzücü olan nokta bazı oyun figürleri için bu değişimin artık geri dönülemez noktada olmasıdır. Bunun başlıca sebebi ya oyunun derlendiği kaynak kişilerin artık hayatta olmaması ya da derlenen oyunların kayıtlarının bulunmamasıdır.

Figürlerin değişime uğramasının başlıca sebeplerinden birisi yarışma geleneğidir. Yarışma geleneği gerek halk oyunlarının sevilip yaygınlaşmasında gerekse onun bir sahne sanatına dönüşmesinde olumlu anlamda çok büyük rol oynamıştır. Ama bunun yanında da barındırdığı kriterler ve puanlama sistemleri sebebi ile oyunların özellikle yöresel tavırlarına etkide bulunmuştur. “Oyunun sahneye geldiği anda en önemli değişim dışı dönük oynanma yani kendi için değil bir başkası için oynanıştır.”³⁴ Oyunların figürlerinde bulunan ve çoğunlukla kişiden kişiye farklılıklar gösterebilen yöresel tavır unsuru gerek oyuncuların bu oyunları doğal ortamında kendileri için değil de başkaları için oynuyor olması sebebiyle gerekse yarışma puanlama sistemlerinde bulunan birlik ve beraberlik unsurları sebebi ile oyunlardan çıkarılarak oyunlar daha sade ve kolay uygulanabilir hale getirilmişlerdir. Burada yanlış olduğu düşünülen nokta bu değildir. Elbette ki sahne üzerinde beraberliğin sağlanması adına bazı uygulamaların gerçekleştirilmesi gerektiği aşîkârdır. Yanlış olan durum halk oyunları için gelmiş geçmiş en önemli sahne olan yarışmalarda bu oyunların bahsettiğimiz bu değişimlerle sergilenmesi ve izleyicilerde oyunların orijinal halleri bunlarmış gibi bir algı oluşmasıdır.

Yukarıda bahsedilenlere paralel olarak halk oyunları öğreticilerinin birincil görevinin oyunları bilinen en eski halleri ile oyunculara aktarmak olduğunu söylemek doğru olacaktır. Oyuncular oyunun orijinalini öğrendikten ve benimsedikten sonra sahneleme bağlamında yapılması gereken uygulamalar yapılabilir. Aksi takdirde oyunculara oyunların orijinal halleri öğretilmeden sahneleme amacıyla değişiklik yapılmış halleri öğretilirse bu durumda o oyunculardan daha sonra öğretici olarak görev yapmaya başlayan bir birey oyunların

³⁴ Bülent Kurtişoğlu, *Türk Halk Oyunlarının Sahneleme Aşamaları*. (İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel Bilimler Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik Tezi, 1998) 30.

orijinal halini bilmediğinden kendi öğrendiği ve değişikliğe uğramış oyunları orijinalmiş gibi öğretecektir. Bu şekilde oyunlar her bir nesilden nesle aktarımda deformasyona uğrayacaktır.

Bunun yanı sıra bir önemli problem de oyun öğreticilerinin oyunları sahnelerken yetersiz müzik bilgisi ya da sahne tekniği bilgileri sebebiyle oyun figürlerini bozacak çözümler üretmiş olmalarıdır. Bu çözümler “estetik kaygılarla adım cümlelerinin değiştirilmesi, oyunların karakteristik yapılarının bozulması, sahnede yer değiştirebilmek için adım cümlelerinin zorlanması ve uyum sağlamak için oyunların kalıplaştırılması”³⁵ gibi çözümlerdir. Türk halk oyunlarında birçok oyunda şöyle bir özellik mevcuttur. Oyun figürlerinin birim zamanları ile o oyunun oynandığı oyun müziklerinin birim zamanları aynı değildir. Böyle durumlarda oyunun bitişini ayarlamak için hesap yapmak gerekir. Oyun figürlerini bozmadan bu oyunların başlangıç ve bitişlerini denk getirmek için birçok farklı teknik bulunmasına rağmen oyun öğreticileri birçok sefer oyun figürlerinde değişiklik yoluna gitmişlerdir. Bu sebeple de oyun figürlerinde çok önemli bozulmalar ortaya çıkmıştır.

2.3.2. Oyunların Geleneksel Formlarındaki Değişimler

Halk oyunları doğal ortamından sahneye getirildiği anda her şeyden önce oynanış amacı değişmiştir. Özellikle “yarışmaların biçimlendirdiği “sahne düzeni” anlayışı; yöresel dansların, müziklerin ve kostümlerin bölgesel, kültürel, etnik farklılıklarından soyutlanarak sunulmasına yol açmıştır.”³⁶ Doğal ortamında çoğunlukla bireyler bu oyunları kendileri için oynarlarken sahneye geldiği an itibarı ile öncelikli oynama sebepleri izleyicinin beğenisi olmuştur. Çoğunlukla tek yönlü yani seyircinin görüşüne tek taraftan açık olan sahnelerde izleyicilerin beğenisine sunulan bu oyunlar çoğunlukla seyirci ile iletişimin azami düzeyde sağlanabilmesi amacıyla geleneksel formlarından ziyade seyirciye dönük formlarda oynanmaya başlanmıştır. Örnek olarak doğal ortamında çoğunlukla kalabalık gruplar halinde daire formunda oynanan birçok horon türü oyun günümüzde sahne üzerinde ya

³⁵ Gönül Bakıoğlu, *Sahne Sanatı Olarak Türk Halk Oyunları Seyircisinin Analizi*. (İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2001) 8.

³⁶ Kemaloğlu 118.

seyirciye dönük düz çizgiler ya da yay formu üzerinde oynanır hale gelmişlerdir. Diğer bir örnek karşılama türü oyunlardır. Bu tür oyunların adı iki kişinin karşılıklı oynamasından gelmektedir. Fakat günümüzde bu tür oyunlar da çoğunlukla bağımsız olarak seyirciye dönük olarak oynanmaktadır.

2.3.3. Oyunların Müziklerindeki Değişimler

Halk oyunları görsel yönü başlıca dans ve hareket olan işitsel yönü ise başlıca müzik olan çok yönlü bir sanattır. Halk oyunlarında her zaman hareketin tam paralelinde müzik bulunmaktadır. Bu müziklerin ortaya farklı çıkış şekilleri mevcuttur. Doğal ortamda bazen bir oyun oynanırken geleneksel icracı bu hareketin üzerine bazı melodiler çalar ve zaman içerisinde o oyun ile çalınan melodiler özdeşleşerek bir olurlar. Diğer bir ortaya çıkış yöntemi ise var olan müziklerin özellikle türkülerin üzerine uygun ritim ve anlatım ile bazı figürlerin doğal ortamında icra edilmesi ve zamanla bu türkü ile oyunun özdeşleşmesi şeklinde gerçekleşmektedir.

Doğal ortamında bile zaman içerisinde nesilden nesle aktarılırken değişimlere uğrayan halk oyunları müzikleri sahnelenme sürecinden de fazlasıyla etkilenmiş ve değişimlere uğramıştır. Bu etkiler figürlerde olduğu gibi benzer bir şekilde yarışma kriterleri, oyun öğreticileri ve müzisyenler üçgeninde ortaya çıkmıştır.

Özellikle stilize dal yarışmalarında karşımıza çıkan orkestrasyon hususu oyun müziklerinin değişiminde etkili olan bir husustur. Orkestrasyon bağlamında yapılan yanlış uygulamalardan en temeli çalgı seçimi konusunda gerçekleşmiştir. Bu konuda gerçekleştirilen en önemli yanlış uygulama “çok seslilik veya çok sazlılık adına uyumsuz çalgıların bir araya getirilmesidir.”³⁷ Orkestrasyon gerçekleştirebilmek için en önemli hususlardan birisi nota okuyabilen müzisyen bulabilmektedir. Hem halk oyunları müziklerine hâkim hem de nota bilen müzisyenler bulmak bugün nispeten daha kolay olsa da özellikle yarışmaların yoğun olduğu bundan 20-25 yıl öncesinde bunun hiç kolay olmadığını söylemek mümkündür. Bu tür müzisyenlerin zor bulunması çoğu zaman yörede kullanılan çalgılar dışında farklı çalgıların orkestraya

³⁷ Bakıoğlu 8.

dâhil edilmesi sonucunu doğurmuştur. Böylece yöreye ait olmayan bir çok çalgı o yöre müziklerinde kullanılır hale gelir iken yöreye ait geleneksel çalgılar eşlik eder hale gelmişlerdir. Bu problem hala günümüzde de mevcudiyetini sürdürmektedir. Bu durumun yarattığı bir problem de bu çalgıların aslında icra ettikleri eserlere ait seslerin bazılarını icra edemeyişleridir. Benzer şekilde yabancı menşeli çalgılar da günümüzde halk oyunları müzikleri içerisinde kullanılmaya başlanmıştır.

Orkestrasyon hususu ile bağlantılı bir diğer problem ise oyun müziklerinin toplu icrası amacıyla notaya alınması sonucu ortaya çıkmıştır. Müziklerde bulunan yöreye özgü tavrısal özellikler çoğunlukla toplu icra için notaya alınan müziklerde kolay icra için es geçilmiş ve böylece müzikler yöresel özelliklerini çoğu zaman kaybetmişlerdir.

Türk halk oyunlarında bazı oyunlar tempo bakımından farklı bölümlerden oluşmaktadırlar. Bu tür oyunların bazı kısımları oyunlar sahneye getirildikleri zaman ya uygulama zorluğu sebebiyle ya da zamanlama vb. kaygılar sebebiyle çoğu zaman oynatılmadan geçilmiştir. Günümüzde hala bu durum mevcudiyetini korumaktadır.

Benzer bir durumun varlığı türkölü oyunlarda da mevcuttur. Türkölü eşliğinde oynanan oyunların birçoğu sahneye getirildiğinde zamanlama kıstasları çerçevesinde kısaltılarak oynatılmıştır. Bu durumda bu tür oyunların türkölülerin sözlerinin tamamı sahne üzerinde icra edilmemeye başlanmış ve türkölülerin bu sahne üzerinde icra edilmeyen kısımlarının unutulmasına sebep olmuştur.

2.3.4. Giyim-Kuşam ve Süslenmede Değişimler

Giyim-kuşam olgusu insanoğlunun temel ihtiyaçlarından biri olan korunma ihtiyacının karşılanmasında bir gereksinim olarak ortaya çıkmıştır. Farklı iklim ve coğrafi koşulların mevcudiyeti ve diğer gereksinimler giyim-kuşamın yapısını ve kullanılan materyallerin farklı bölgelerde farklı şekillerde karşımıza çıkmasına yol açmıştır.

Başlangıçta salt korunma içgüdüğü ile ortaya çıkan giyim-kuşam olgusu zamanla renk, motif, aksesuar, makyaj, gibi farklı unsurlar ile sanatsal bir boyut kazanarak beğeniye yönelik gerçekleştirilen bir unsur haline gelmiştir.

Doğal ortamda insanlar günlük yani iş yaptıkları kıyafetler ile özel günler ya da törenlerde giydikleri kıyafetleri ayırmışlardır. Bunun başlıca sebebi özel günlerde ya da törenlerde giydikleri farklı kumaşlardan, üzerleri yöresel motifli ve işlemeli kıyafetlerin yapımının normal bir kıyafete göre çok zor olması ve bu sebeple zor yapılan bu tarz kıyafetleri günlük yaşamda kullanarak eskitmek ve yıpratmak istememeleridir.

Halk oyunlarımız sahneye ilk defa getirildiği zamanlarda sahneye çıkan gruplar kostüm olarak o yöreye ait doğal ortamda kullanılan bu tür özel giysileri kullanmışlardır.³⁸ Ama gerçekleştirilen derleme çalışmalarında farklı bölgelere ait farklı sandıklardan çıkan çeşitli parçalar birleştirilmiş ve ortaya karma bir kostüm çıkarılmıştır. Bu parçaların birbiriyle uyumlu olup olmadıkları gözetilmemiştir.

Gerçekleştirilen en büyük yanlış ise birleştirilen ve tek tipleştirilen bu kostümlerin o yörenin geleneksel kıyafeti gibi lanse edilmesidir. Böyle bir şeyin olması mümkün değildir. Bunun sonucu olarak “halk oyunları kostümü” ya da “halk oyunları kıyafeti” dediğimiz her yöreye ait tek tip bir giyim-kuşam türü ortaya çıkarılmıştır. Böyle bir şeyin kabul edilmesi mümkün değildir. Bir yörede sadece tek tip bir özel kıyafet türünün olması mümkün değildir.

Bu sürecin bu şekilde gelişmesinde maalesef devlet kurumlarının da büyük etkisi olmuştur. Gençlik Spor Genel Müdürlüğü ve Kültür Bakanlığı tarafından

³⁸ Yener Altuntaş, “Halk Oyunlarımızın Sahnelenmesinde Müzikle İlgili Sorunlar”, *Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri*. (Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları, 1988) 13.

defalarca farklı yörelere ait kıyafetler tek tip şeklindeymiş gibi kitaplar³⁹ bastırılmış hatta bu kitaplar içinde teknik çizimler de verilmiştir.

Bir diğer büyük etken ise halk oyunları yarışmalarının puanlama sistemleridir. Bu puanlama sistemleri yanlış değerlendirilmesi ya da algılanması sebebiyle gruplar çoğunlukla bu belirlenmiş ve tek tipleştirilmiş kıyafetleri giymek zorunda bırakılmıştır.

Günümüzde ise halk oyunları kıyafetleri kendine ayrı bir sektör oluşturmuştur. Birçok kurumsal firma bu tek tipleştirilmiş kıyafetleri seri şekilde üreterek gerek satarak gerekse kiralarak para kazanmaktadır. Bundan dolayı sahnelenme sürecinin halk oyunlarındaki giyim-kuşamı getirdiği nokta geri dönülemez bir hale gelmiştir.

2.3.5. Kötü Taklit (Kitsch) Eserlerin Yarattığı Değişimler

Önceki bölümlerde 2000’li yıllardan sonra ilham kaynağını Türk halk oyunları oyun ve müzik repertuarından alan birçok özel dans grubu ortaya çıktığından bahsedilmişti. Bu grupların ortaya koydukları farklı projeler çeşitli planlar ve buna uygun bütçeler etrafında oluşturulmuş ve profesyonel dansçılar aracılığıyla seyirciye sunulmuştur.

Bazı halk oyunları öğreticileri yeni bir şeyler yapma adına “halk oyunları” adı altında bu grupların projelerini taklit etme yoluna gitmişlerdir ve bunu yaparken kullandıkları bütçe de o projelerin bütçelerinin yanına yaklaşamamıştır. Bu durumda zaten taklit olan sunumlar yeterli teknik imkân ile desteklenmediğinden ve bu taklitler çoğunlukla amatör dansçılar aracılığıyla sunulduğundan ortaya çok kötü

³⁹ Ayrıntılı bilgi için bkz. Erol Hacıbekiroğlu, *Türk Halk Oyunları Giysi Rehberi*. (Ankara: T.C. Başbakanlık Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü, 1993). *Halk Oyunlarımız ve Giysilerimiz*. (Ankara: Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü, 2010). Yener Altuntaş, *Bursa İli Halk Oyunları Kıyafetleri Teknik Çizimleri*. (Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM, 1993). Yener Altuntaş, *Aydın İli Halk Oyunları Kıyafetleri Teknik Çizimleri*. (Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM, 1995). Yener Altuntaş, *Sivas İli Halk Oyunları Kıyafetleri Teknik Çizimleri*. (Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM, 1993). Yener Altuntaş, *Çorum İli Halk Oyunları Kıyafetleri Teknik Çizimleri*. (Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM, 1996). Yener Altuntaş, *Gaziantep İli Halk Oyunları Kıyafetleri Teknik Çizimleri*. (Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM, 1997). Yener Altuntaş, *Balıkesir İli Halk Oyunları Kıyafetleri Teknik Çizimleri*. (Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM, 2000). Yener Altuntaş, *Tokat İli Halk Oyunları Kıyafetleri Teknik Çizimleri*. (Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM, 2000).

taklitler çıkmıştır. İşin en kötü tarafı bu kötü taklit çalışmaların “halk oyunları” adı altında sunulması ve izleyici tarafından öyleymiş gibi kabul edilmesidir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SAHNE

3.1. Sahne Kavramı

3.1.1. Sahne Kavramının Tanımı ve Tarihçesi

Sahne kelimesi günümüzde pek çok sanat içerisinde benzer ya da farklı anlamlarda kullanılan bir terimdir. Tanık olunan ya da gözlenen bir olayı da tanımlamaya yarayan “sahne” kelimesinin sanatlar içerisinde kullanılan anlamlarına bakıldığında farklı anlamların varlığı ortaya çıkmaktadır. “Sahne” kelimesi tiyatro vb. sanatlar için “yerden belli yükseklikte, seyircinin görüşüne açık, gösteri yapmaya yarayan yer”⁴⁰ olarak tanımlanırken, resim sanatında “görüntü”⁴¹ye verilen ad ve sinema sanatında ise “filmin başlıca her bir bölümüne”⁴² verilen addır.

Sahne kavramı için yapılan diğer bazı tanımlar ise şöyledir:

- “Oyuncunun evrenini ortaya çıkaran yönetmenin tasarım gücüne orantılı olarak sınırsız anlatım gücü sağlayabilen oyun yeridir.”⁴³
- “Çoğu zaman seyirciden bir perdeyle ayrılan ve yerden biraz yüksekçe olan bir oyun alanı”⁴⁴

“Sahne” kavramının farklı dillerdeki karşılığı ise şu şekildedir. “Sahne, Arapça’da “Sahn”, Yunanca’da “Skene”, Fransızca’da “Scene”, Osmanlıca’da

⁴⁰ “Sahne,” *TDK Güncel Türkçe Sözlük*, 16.11.2014 <www.tdk.gov.tr>.

⁴¹ “Sahne,” *TDK Güncel Türkçe Sözlük*, 16.11.2014 <www.tdk.gov.tr>.

⁴² “Sahne,” *TDK Güncel Türkçe Sözlük*, 16.11.2014 <www.tdk.gov.tr>.

⁴³ Özdemir Nutku, *Sahne Bilgisi*. (İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 1989) 91.

⁴⁴ Gürkal Aylan, *Sahne Bilgisi*. (İstanbul: Sümer Yayınları, 1964) 20.

“Sahne” olarak isimlendirilmiştir.”⁴⁵ Bu kavramlardan en eski olanı “oyuncular için inşa edilmiş ahşaptan mekanlar”⁴⁶ anlamına gelen Yunanca σκηνή (*skēnē*) terimidir.

Günümüzde bilinen en eski sahneler de Antik Yunan’da bulunan sahnelerdir. Bağ bozumu ilahı Dionysos için yapılan ayinlerde (Dionysia) kürsü şeklinde tasarlanmış bir sahne kullanılırdı (bkz. Şekil 3.1).



Şekil 3.1 - Bir Dionysia ve Satir’den (Trajikomik Oyun Formu) Görünüm.⁴⁷

Antik Yunan’dan günümüze kadar çok çeşitli değişimler gösteren ve farklılaşan sahneler daha eskiden belirli başlı etkinlikler için özel olarak inşa edilirken (tiyatro sahnesi, opera sahnesi vb.) günümüzde inşa edilen sahneler barındırdıkları teknik imkânlar ile birçok farklı tür gösteriye konukluk etmektedir. Özellikle seyirci sayısı bakımından da oldukça büyük bir değişimin varlığından söz etmek mümkündür. “Geçmişte tiyatro sahnelerinin seyirci kapasitesi Yunanlılarca yirmi, otuz, kırk bin, Roma’da on, yirmi bin, Ortaçağlarda beş bin, on bin arasındayken giderek bu sayı düşmektedir. Günümüzde kullanılan sahnelere bakıldığında binin üzerinde çok az sayıda sahne olduğu görülmektedir.”⁴⁸ Bunun

⁴⁵ Kurtişoğlu 38.

⁴⁶ “Scene,” *Online Etymology Dictionary*, 17.11.2014 <<http://www.etymonline.com/index.php?search=scene>>.

⁴⁷ Adolf Furtwängler ve Karl Reichhold, “Pronomos Ressamı Adlı Vazonun A yüzü”, *Griechische Vasenmalerei*. (Münih: Bruckmann, 1921) 143-144.

⁴⁸ Kurtişoğlu 46-47.

başlıca sebebi sahne üzerinde icra edilen sanat sayısının artışıdır. Bu yüzden büyük kapasiteli sahneler yerine günümüzde sayıca daha çok ama küçük kapasiteli sahneler inşa edilmektedir.

3.1.2. Halk Oyunlarında Sahne Kavramı

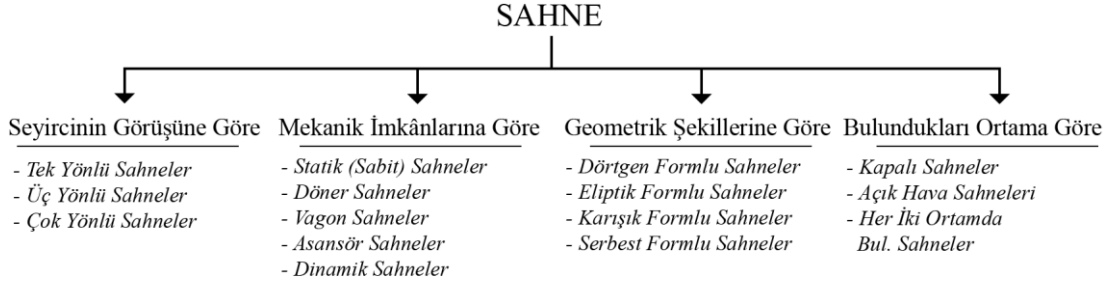
Halk oyunları doğal ortamında çeşitli mecralarda icra edilebilir. Bu yeri geldiğinde bir sokak olabileceği gibi yeri geldiğinde bir yayla, yeri geldiğinde ise bir köy meydanı olabilir. Bundan dolayı halk oyunlarını da göz önünde bulundurduğumuzda önceki kısımda yazılı olan sahne tanımlarını biraz daha geniş çerçevede ele almak daha mantıklı olacaktır. Bu bağlamda sahne için “her türlü gösterinin ya da icranın gerçekleştirildiği, seyircinin görüşüne açık her türlü mekân” tanımını yapmak doğru olacaktır. Yukarıda bahsedildiği gibi yeri geldiğinde bir köy meydanı, yayla ya da bir sokak herhangi bir gösterinin veya icranın sahnesi olabilir. Özellikle halk oyunlarından bahsedildiğinde bu tür oyunların doğal ortamında sergilendiği ilk sahneler bu tür mekânlardır.

3.2. Sahnelerin Sınıflandırılması

Günümüzde sahneler çok çeşitli şekillerde, çeşitli özelliklere sahip ve farklı ihtiyaçları karşılayacak şekillerde tasarlanıp inşa edilmektedir. Bu kadar farklı çeşitte sahne türü olması bu sahneleri belli başlı özelliklerine göre sınıflandırma ihtiyacını doğurmuştur. Bu ihtiyacın doğmasının en temel sebebi farklı şekillerde ve farklı imkânlara sahip sahne türlerinin özellikle halk oyunlarının sahnelenme aşamaları bağlamında fazlasıyla değişikliğe yol açacak olmasıdır. Başarılı bir sahnelemenin gerçekleştirilebilmesi için sahnenin özelliklerinin iyi bilinmesi öncelikli şartlardan birisidir.

Aşağıdaki şekilde sahne dört ana başlık altında sınıflandırılmıştır (bkz. Şekil 2). Bu başlıklardan seyircinin görüşüne göre sınıflandırma, sahne üzerindeki oyuncuların yerleşimleri ve seyirci ile iletişimi hususunda farklılık yarattığından; mekanik imkânlarına göre sınıflandırma, görsel algı değerlerinden sahne vurgusunun kullanımı ve dekor kullanımı konusunda farklılık yarattığından; geometrik şekillerine

göre sınıflandırma sahne üzerindeki patenlerin yapısı hususunda doğrudan etkili olacağı için ve bulundukları ortama göre sınıflandırılması gerek ses düzeni gerekse ışıklandırma konusunda farklılık yaratacağından dolayı ele alınmışlardır.



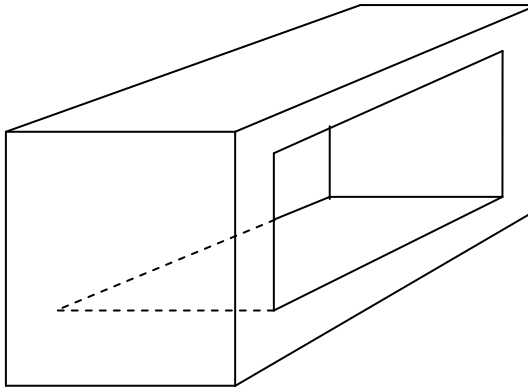
Şekil 3.2 - Sahnelerin Sınıflandırılması

3.2.1. Seyircinin Görüşüne Göre Sahneler

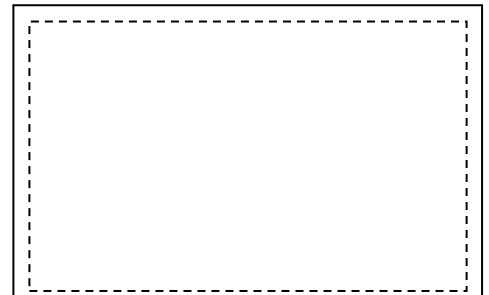
Seyircinin görüşüne göre sahneler temel olarak üç ayrı grupta incelenirler. Bunlardan ilki tek yönlü sahneler, ikincisi üç yönlü sahneler ve üçüncüsü ise çok yönlü sahnelerdir. Sahnenin seyirciye açık yönleri arttıkça sahne düzenlemesi yapmak daha zor bir hal alır. Çünkü seyirci ile iletişim kurulması gereken alan artar.

3.2.1.1. Tek Yönlü Sahneler

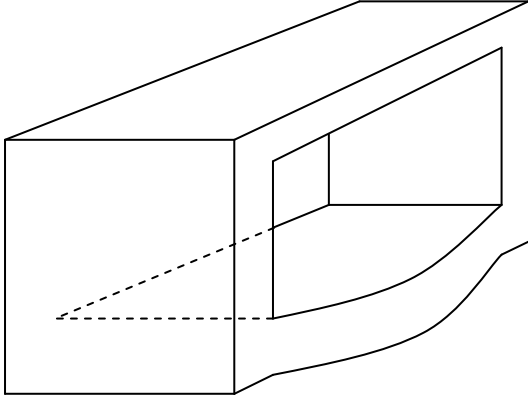
Seyircinin görüşüne tek yönden açık olan sahnelerdir. Sahnenin dört ana yönünden üçü seyircinin görüşüne kapalı iken bir tanesi seyircinin görüşüne açıktır (bkz. Şekil 3.3, 3.4, 3.5 ve 3.6).



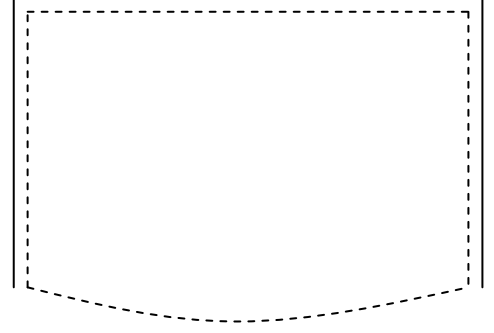
Şekil 3.3 – Tek Yönlü Sahne Örneği (Perspektif)



Şekil 3.4 – Tek Yönlü Sahne Örneği (Kuşbakışı)



Şekil 3.5 – Tek Yönlü Sahne Örneği (Perspektif)

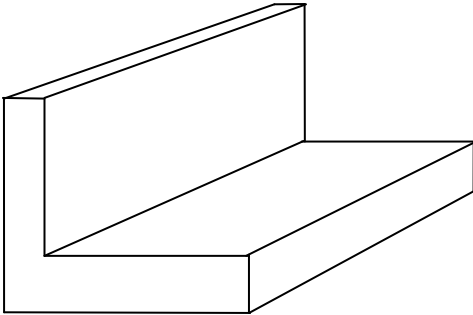


Şekil 3.6 – Tek Yönlü Sahne Örneği (Kuşbakışı)

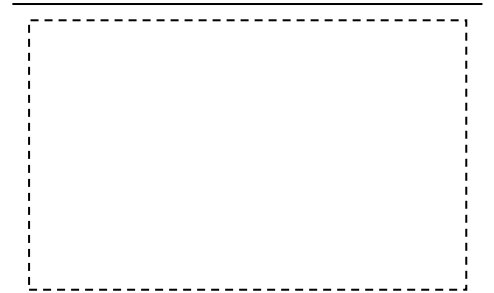
Yukarıda verilen örneklerden kuşbakışı olarak çizilmiş olan örneklerde (bkz. Şekil 3.4 ve 3.6) düz çizgiler sahnenin seyircinin görüşüne kapalı olan kısımlarını işaret ederken kesik çizgiler sahnenin aktif kullanım alanını işaret etmektedir.

3.2.1.2. Üç Yönlü Sahneler

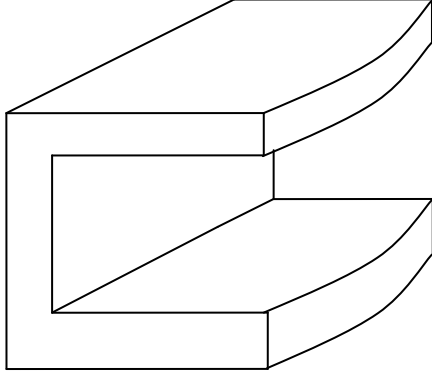
Seyircinin görüşüne üç farklı yönden açık olan sahnelerdir. Sahnenin dört ana yönünden sadece bir tanesi seyircinin görüşüne kapalı iken diğer üç ana yön seyircinin görüşüne açıktır (bkz. Şekil 3.7, 3.8, 3.9 ve 3.10).



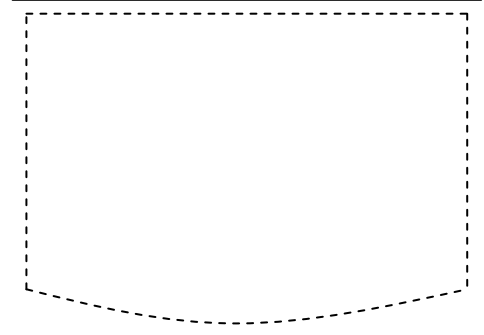
Şekil 3.7 – Üç Yönlü Sahne Örneği (Perspektif)



Şekil 3.8 – Üç Yönlü Sahne Örneği (Kuşbakışı)



Şekil 3.9 – Üç Yönlü Sahne Örneği (Perspektif)

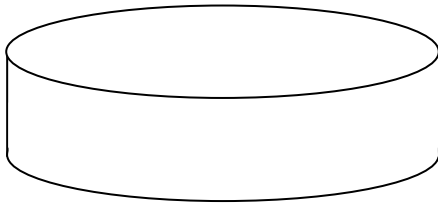


Şekil 3.10 – Üç Yönlü Sahne Örneği (Kuşbakışı)

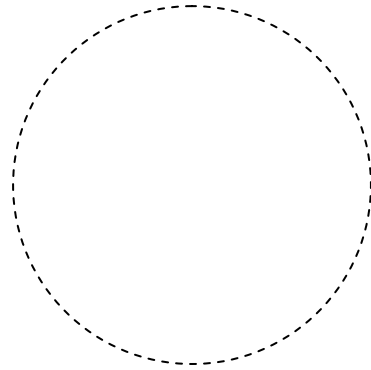
Yukarıda verilen örneklerden kuşbakışı olarak çizilmiş olan örneklerde (bkz. Şekil 3.8 ve 3.10) düz çizgiler sahnenin seyircinin görüşüne kapalı olan kısımlarını işaret ederken kesik çizgiler sahnenin aktif kullanım alanını işaret etmektedir.

3.2.1.3. Çok Yönlü Sahneler

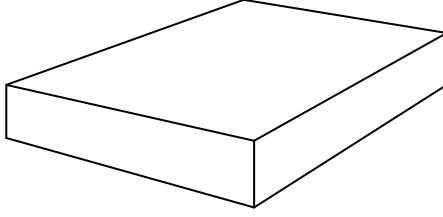
Bu tip sahnelerde sahnenin tüm yönleri seyircinin görüşüne açıktır ve seyircinin görüşüne kapalı olan hiçbir kısım bulunmamaktadır (bkz. Şekil 3.11, 3.12, 3.13 ve 3.14).



Şekil 3.11 – Çok Yönlü Sahne Örneği
(Perspektif)



Şekil 3.12 – Çok Yönlü Sahne Örneği
(Kuşbakışı)



Şekil 3.13 – Çok Yönlü Sahne Örneği
(Perspektif)



Şekil 3.14 – Çok Yönlü Sahne Örneği
(Kuşbakışı)

Yukarıda verilen örneklerden kuşbakışı olarak çizilmiş olan örneklerde (bkz. Şekil 3.12 ve 3.14) hiçbir düz çizginin bulunmaması sahnenin seyircinin görüşüne kapalı olan herhangi bir yönünün bulunmadığını aksine tüm yönlerinin seyirci görüşüne açık olduğunu göstermektedir.

3.2.2. Mekanik İmkânlarına Göre Sahneler

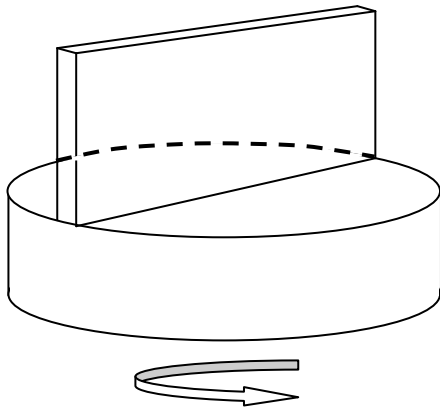
Mekanik imkânlarına göre sahneler temel olarak beş farklı grupta incelenirler. Bunlar statik sahneler, döner sahneler, vagon sahneler, asansör sahneler ve dinamik sahnelerdir. Görsel algıların yönetilmesinde sahnelerin mekanik imkânları önemli bir rol oynamaktadır.

3.2.2.1. Statik (Sabit) Sahneler

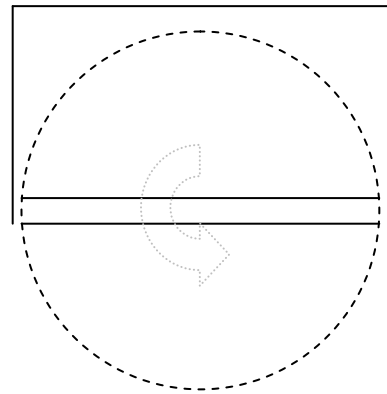
Bu tip sahnelerin hiçbir mekanik işlevi bulunmamaktadır. Sahnenin hiçbir kısmı (zemin bazında) hareket kabiliyetine sahip değildir. Günümüzde kullanılmakta olan sahnelerin çok büyük bir çoğunluğunu bu kategorideki sahneler oluşturmaktadır.

3.2.2.2. Döner Sahneler

Bu tür sahneler sahne zemininin altında bulunan bir aks sistemi ile kendi etrafında döndürülebilme yetisine sahiptir. Çoğunlukla kısa zamanda gerçekleştirilmesi istenen dekor değişiklikleri için kullanılan bir sahne türüdür. Tasarımına göre bir sahne iki ya da üç parçaya bölünerek kullanılabilir. Aktif olan sahne bölümünün dışında kalan pasif bölüm ya da bölümler perdenin kapanması ve sahnenin döndürülmesi ile aktif hale getirilir (bkz. Şekil 3.15 ve 3.16).



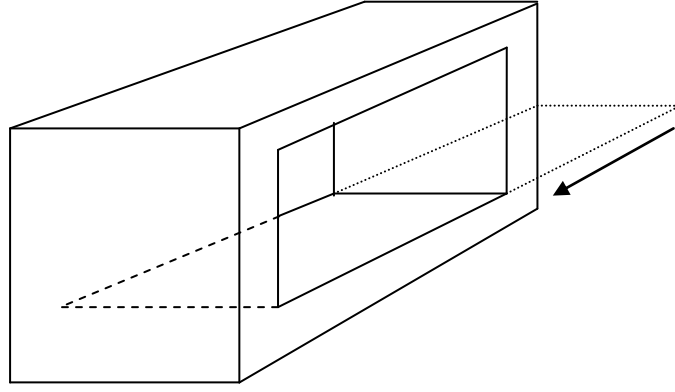
Şekil 3.15 – Döner Sahne Örneği (Perspektif)



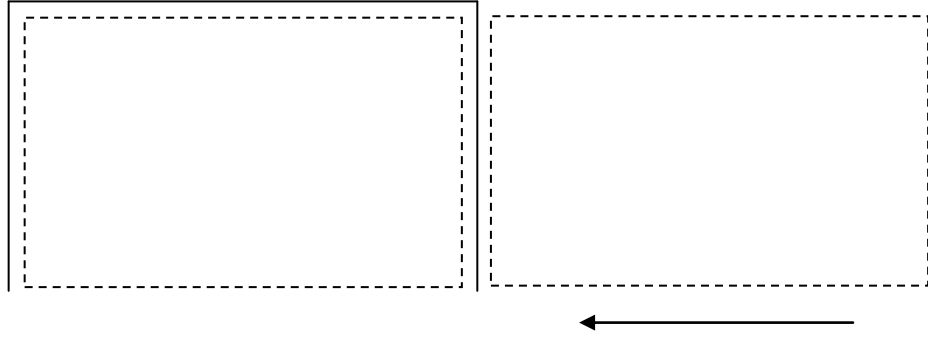
Şekil 3.16 – Döner Sahne Örneği (Kuşbakışı)

3.2.2.3. Vagon Sahneler

Bu tip sahnelerde oyun alanının tam bittiği yerde birinci oyun alanının birebir boyutlarında ikinci bir oyun alanı mevcuttur. Döner sahne türünde olduğu gibi yine çoğunlukla kısa zamanda gerçekleştirilmesi istenen dekor değişiklikleri amacıyla kullanılan bir sahne türüdür. Aktif olan sahne bölümü perde kapandıktan sonra ray sistemi ile dışarı alınarak ikinci oyun alanı aktif sahne haline getirilir (bkz. Şekil 3.17 ve 3.18).



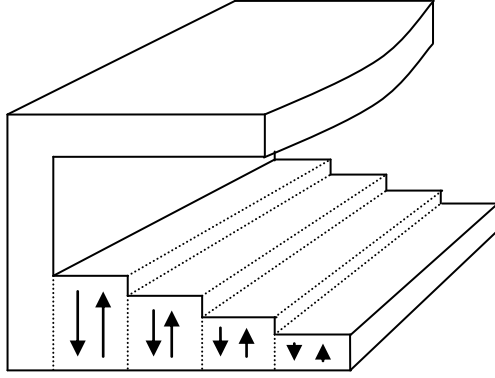
Şekil 3.17 – Vagon Sahne Örneği (Perspektif)



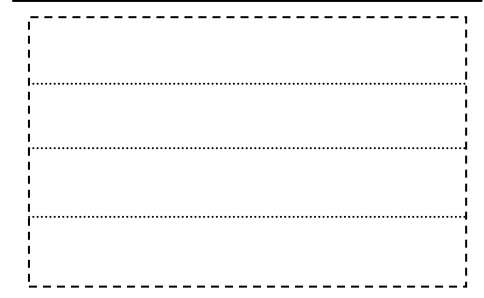
Şekil 3.18 – Vagon Sahne Örneği (Kuşbakışı)

3.2.2.4. Asansör Sahneler

Bu tür sahnelerin zeminlerinde bulunan dilimler aşağı ya da yukarı hareket ederek sahne üzerinde farklı yükseltiler ya da çukurlar meydana getirirler. Bu yükselti farkları özellikle sahne üzerinde vurgulamaları gerçekleştirebilmek amacıyla kullanılır (bkz. Şekil 3.19 ve 3.20).



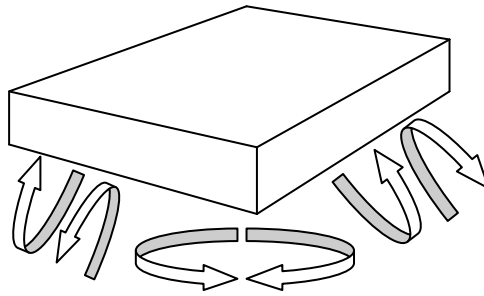
Şekil 3.19 – Asansör Sahne Örneği (Perspektif)



Şekil 3.20 – Asansör Sahne Örneği (Kuşbakışı)

3.2.2.5. Dinamik Sahneler

Dinamik sahnelerin başlıca özelliği sahne zemininin farklı açılara gelebilme yetisine sahip olmasıdır. Sahne zemininin altında yer alan hidrolik sistemler ile sahne düzlemi belirli sınırları olmak kaydıyla istenilen açılara getirilebilmektedir. Aynı zamanda döner sahnede olduğu gibi bir aks yardımı ile sahne bütünü ile döndürülebilme yetisine de sahiptir. Böylece son teknoloji ürünü dinamik sahnelerin hareket kabiliyeti oldukça çeşitlidir ve 3 farklı boyutta da hareket imkânı sağlar (bkz. Şekil 3.21).



Şekil 3.21 – Dinamik Sahne Örneği (Perspektif)

3.2.3. Geometrik Şekillerine Göre Sahneler

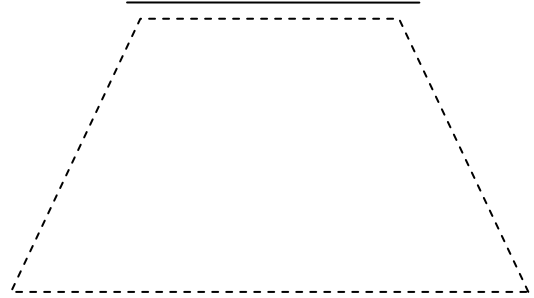
Geometrik şekillerine göre sahneler dört ayrı başlık altında incelenebilir. Bunlar dörtgen formlu sahneler, eliptik formlu sahneler, karışık formlu sahneler ve serbest formlu sahnelerdir.

3.2.3.1. Dörtgen Formlu Sahneler

Dörtgen formlu sahneler aktif kullanım alanı dört düz kenar ve köşeden oluşan konveks (dışa dönük) yapıda tasarlanmış sahnelerdir. Tek yönlü, üç yönlü ya da çok yönlü sahneler olabilirler (bkz Şekil 3.22 ve 3.23).



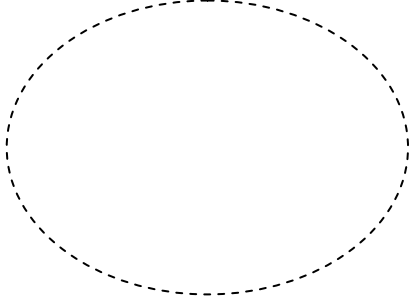
Şekil 3.22 – Dörtgen Formlu Sahne Örneği
(Kuşbakışı)



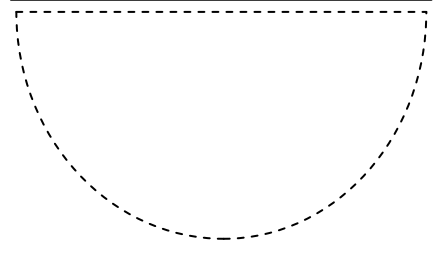
Şekil 3.23 – Dörtgen Formlu Sahne Örneği
(Kuşbakışı)

3.2.3.2. Eliptik Formlu Sahneler

Eliptik formlu sahneler hiçbir düz kenarı ya da köşesi bulunmayan aktif kullanım alanı tamamen elips, daire ya da bunların herhangi bir açısı ile kesilmiş yaylarından oluşacak şekilde tasarlanmış olan sahnelerdir. Üç yönlü ya da çok yönlü sahneler olabilirler (bkz. Şekil 3.24 ve 3.25).



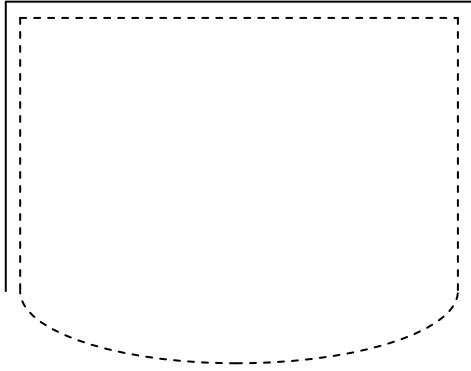
Şekil 3.24 – Eliptik Formlu Sahne Örneği
(Kuşbakışı)



Şekil 3.25 – Eliptik Formlu Sahne Örneği
(Kuşbakışı)

3.2.3.3. Karışık Formlu Sahneler

Karışık formlu sahneler dört köşesi bulunan fakat aktif kullanım alanının kenarları düz ya da eliptik formun belirli açılardan kesilmiş yayları ile tasarlanmış sahne türüdür. Tek yönlü, üç yönlü ya da çok yönlü sahneler olabilirler (bkz. Şekil 3.26 ve 3.27).



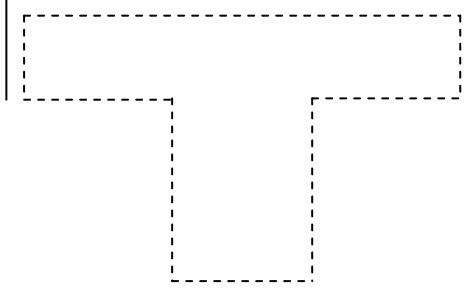
Şekil 3.26 – Karışık Formlu Sahne Örneği
(Kuşbakışı)



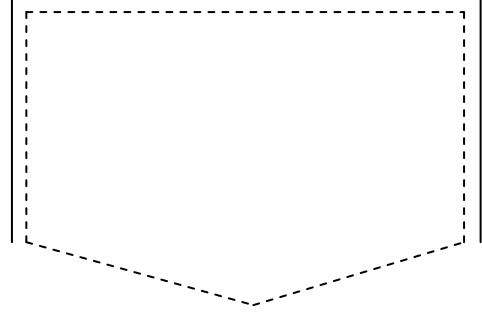
Şekil 3.27 – Karışık Formlu Sahne Örneği
(Kuşbakışı)

3.2.3.4. Serbest Formlu Sahneler

Aktif kullanım alanı üç ya da dörtten fazla köşe ve kenar ile tasarlanmış tüm sahne türleri bu kategoriye girmektedir (bkz. Şekil 3.28 ve 3.29).



Şekil 3.28 – Serbest Formlu Sahne Örneği
(Kuşbakışı)



Şekil 3.29 – Serbest Formlu Sahne Örneği
(Kuşbakışı)

3.2.4. Bulundukları Ortamlara Göre Sahneler

Sahneler bulundukları ortamlara göre kapalı sahneler, açık hava sahneleri ve her iki ortamda da bulunabilen sahneler olmak üzere üç ana başlık altında incelenmektedirler.

3.2.4.1. Kapalı Sahneler

Dış ortamdan tamamen bağımsız hem izleyicinin hem de icracıların üzerinin ve etrafının dış ortamdan soyutlandığı tipte sahnelerdir.

3.2.4.2. Açık Hava Sahneleri

Bu tür sahnelerde seyircinin olduğu bölümün ya da sahnenin veyahut her ikisinin üzeri de açıktır. Dış ortam ile soyutlama mevcut değildir. Özellikle hava şartları hem sahne üzerinde bulunan icracılar tarafından hem de izleyiciler tarafından etkili bir şekilde hissedilir.

3.2.4.3. Her İki Ortamda da Bulunabilen Sahneler (Portatif Sahneler)

Bu tip sahneler farklı parçalardan oluşan ve istenen yere istenen şekilde ve büyüklükte kurulabilen sahnelerdir. Açık ve yeterli alanı bulunabilen fakat kapalı ortam olarak nitelendirebileceğimiz spor salonu vb. yerlere kurulabilen bu sahneler

aynı şekilde açık hava ortamı olarak nitelendirebileceğimiz bir meydana ya da bir stadyuma da kurulabilir. Böylece aynı sahne her iki ortamda da bulunabilme özelliğine sahiptir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SAHNELEME VE TÜRK HALK OYUNLARI

4.1. Sahnelemenin Tanımı ve İlgili Kavramlar

Sahneleme kavramı esas itibarı ile sanatsal bir olgunun sahne üzerine taşınması ve izleyicilerin beğenisine sunulması anlamını içerir. Her sahne sanatının kendine özgü bir sahneleme süreci mevcuttur. Ortak paydadan hareket ederek bir tanım yapmak istenirse sahnelemeye “gösteri sebebinin belli olduğu andan sunumun bitişine kadar olan sürece verilen addır” denilebilir.

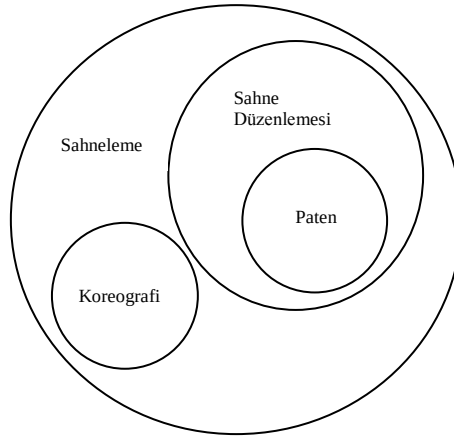
Türk halk oyunları çevrelerinde tanımlamalar konusunda yerleşmiş yanlışlar çok uzun yıllardır gerçekleştirilmektedir. Özellikle “sahne düzenlemesi” kavramı yerine “koreografi” kavramının kullanılma yanlışlığının çok yaygın olarak gerçekleştirildiği gözlemlenmiştir. Sahne düzenlemesi “bir sahnenin oynanışından önce o sahneyi ortaya çıkaran çeşitli öğelerin belirli görüşe göre yerleştirilmeleri”⁴⁹ olarak tanımlanmıştır. Bu tanımlı halk oyunları bağlamında yorumlamak gerekirse sahneyi ortaya çıkaran temel öğeler de oyuncular olduğu için halk oyunlarında sahne düzenlemesini “oyuncuların sahne üzerindeki yerleşimlerinin tümü” olarak tanımlamak doğru olacaktır. Koreografi kavramı ise iki farklı noktaya atıf yapar. Bunlardan birisi “dansın kâğıt üzerine aktarılması”⁵⁰ iken bir diğeri ise “danstaki hareketlerin sıralanması” ile ilgilidir. Halk oyunları çevrelerinde ise çoğu zaman ise “koreografi” kavramı “sahne düzenlemesi” kavramının yerine kullanılmaktadır.

Türk halk oyunları ile ilgili sözlüğe girmiş bir diğer kavram ise “paten” kavramıdır. “Halk oyunlarında yan yana, art arda, sırt sırta duruşlardan oluşan çizgi

⁴⁹ “Sahne Düzenlemesi,” *BSTS Tiyatro Terimleri Sözlüğü*. (Ankara: Türk Dil Kurumu, 1966).

⁵⁰ “Koreografi,” *TDK Güncel Türkçe Sözlük*, 25.11.2014 <www.tdk.gov.tr>.

ve daire biçimleri ile oyuncuların sahne üzerinde dağılarak oluşturdukları şekil veya düzen”⁵¹ olarak tanımlanan paten kavramı sahne düzenlemesi kavramını oluşturan farklı sahne yerleşimlerinin her biri gibi düşünülebilir. Bu durumda bahsedilen bu dört kavram için aşağıdaki gibi bir çıkarım yapmak mümkündür (bkz. Şekil 4.1).



Şekil 4.1 – Sahneleme Kavramı ve Alt Kümelerinde Bulunan Sahne Düzenlemesi, Paten, Koreografi Kavramlarının Birbirlerine Göre Durumu

Benzer şekilde sahneleme sürecinin tümünü yöneten “sahne yönetmeni” kavramı yerine de “koreograf” kavramının kullanıldığı gözlemlenmiştir.

4.2. Türk Halk Oyunlarında Sahnelemeyi Oluşturan Unsurlar

Türk halk oyunları da sahnelenirken tıpkı diğer sahne sanatlarında olduğu gibi belirli başlı unsurları kullanır. Bu unsurların bazıları diğer sahne sanatları ile ortak unsurlar iken bazıları ise halk oyunlarına özgü unsurlardır. Bu unsurlardan özellikle “oyun” kavramı ve sahne üzerindeki yerleşimler olan patenlerin seyirciler tarafından algılanışını doğrudan etkileyen “algısal değerler” halk oyunlarına özgü kavramlardır.

⁵¹ “Paten,” *TDK Güncel Türkçe Sözlük*, 25.11.2014 <www.tdk.gov.tr>.

4.2.1. İcranın Amacı

Bir halk oyunları icrasının gerçekleştirilmesi için farklı sebepler olabilir. Gösteri amaçlı olarak gerçekleştirilebilecek bir icra keza yarışmacı amaçlı olarak da gerçekleştirilebilir. İcranın amacı icranın niteliği ve içeriği konusunda belirleyici olduğu gibi zamanlama vb. farklı hususlarda da belirleyici olabilir.

4.2.2. Sahne ve Özellikleri

İcranın gerçekleştirileceği yegâne mekân olan sahnenin özellikleri de sahneleme sürecinin belirleyici faktörlerinden birisidir. Önceki bölümde bahsedilmiş olan sınıflandırmalara göre sahnenin hangi kategorilerde olduğu, sahnenin giriş çıkışlarındaki kulis durumu (hangi tarafta kaç adet kulisin var olduğu, sahneye giriş çıkışların nereden yapıldığı), sahnede perde olup olmaması, hâlihazırda ışık ve ses sistemlerinin bulunup bulunmaması gibi farklı özellikler sahneleme sürecinin gidişatında doğrudan etkilidir.

Sahnenin ölçüleri ve sahnenin hangi sınıfa ait olduğu sahne düzenlemesinin gerçekleştirilmesinde doğrudan etkili olacaktır. Çünkü seyircinin görüşüne göre farklı sahnelerde, gerek sahne üzerindeki patenlerin tasarımı gerekse algısal değerlerden sahne iletişiminin tasarımı da farklı bir biçimde gerçekleştirilmelidir. Benzer şekilde sahnenin giriş-çıkışlarındaki kulis durumu ve sahnede perde olup olmaması sahneye giriş çıkışların tasarlanmasında ve sahne dekorunun değiştirilmesinde önem arz eder.

Sahnede hâlihazırda ışık ya da ses sistemlerinin varlığı bunların niteliklerinin gerçekleştirilmek istenen tasarım için yeterli olup olmaması bakımından önemlidir. Mevcut duruma ve gerçekleştirilmek istenen tasarıma göre sahnenin ışık ve ses sistemine ek olarak portatif sistemler eklenebilir ya da istenen tasarımda değişikliğe gidilebilir.

4.2.3. Oyun ve Oyunu Oluşturan Alt Unsurlar

Türk halk oyunlarında sahnelemeyi oluşturan başlıca görsel unsur oyundur. Olmazsa olmaz olan tek unsurdur. Oyunu oluşturan en temel alt unsur hareket unsurudur. Hareket kümeleri adımları, adım kümeleri motifleri, motif kümeleri figürleri ve figür kalıpları da birleşerek oyunları meydana getirmektedir.⁵² Oyunu oluşturan bu farklı kavramların iyi bilinmesi sahneleme sürecinde hem oyunların hem de müziklerin deforme edilmeden kullanılabilmesi için çok önem arz etmektedir.

4.2.3.1. Hareket

Hareket denilen kavram esas olarak yer değiştirme, yön, hız, ivme ve zaman gibi farklı kavramların bir araya gelerek oluşturduğu bir olgudur.⁵³ İnsan bedeni için konuşmak gerekirse statik durumun yani “poz” durumunun ortadan kalkmasıyla ortaya çıkan unsura verilen addır. İnsan bedenine ait en ufak bir uzvun dahi 3 boyutlu ortamda koordinatlarının değişmesi hareket ettiği anlamına gelmektedir.

4.2.3.2. Adım

Türk halk oyunlarında oyunları gözle görülür biçimde bölebildiğimiz en küçük parçalara “adım” adı verilmektedir. Genellikle oyunlarda birim zamana ya da onun daha küçük parçalarına denk gelen adımları anlamlı hale gelmiş hareket yığınları olarak düşünmek mantıklıdır. Buna örnek olarak bir ayağın yere basması, parmak şıklatılması, ayağın yerden kaldırılması gibi örnekler verilebilir.

4.2.3.3. Motif

Türk halk oyunlarında motif, adımların bir araya gelerek oluşturdukları figür parçacıklarıdır. Örnek vermek gerekirse eğer tek zamanlı hareket yığınları olan adımları harfler ve oyunların başlangıcı ve bitişleri belli olan hareket yığınları olan

⁵² Ahmet Turan Demirbağ, *Oyun Analizi Ders Notları*. (İstanbul: İ.T.Ü. T.M.D.K. Türk Halk Oyunları Bölümü, 2011)

⁵³ Carl Rod Nave, “Description of Motion”, *Hyperphysics*. Georgia State University, 01.12.2014 <hyperphysics.phy-astr.gsu.edu/hbase/mot.html>.

figürleri de cümleler olarak düşünürsek motifler ise adımlardan yani harflerden meydana gelen ve figürleri yani cümleleri oluşturan kelimelerdir.

Örnek olarak 6 birim zamandan meydana gelen bir figürün birim zamanlara göre adım dağılımı şu şekildedir;

1. BZ: Sağ ayağın yere basılması
2. BZ: Sol ayağın yere basılması
3. BZ: Sağ ayağın yere basılması
4. BZ: Sol ayağın yerden yukarı kaldırılması
5. BZ: Sol ayağın yere basılması
6. BZ: Sağ ayağın yerden yukarı kaldırılması

Bu durumda görüldüğü üzere birim zamanlarda oluşan adımları gruplamak gerekirse 1. ve 2. birim zamanlarda oluşan adımlar bir motif, 3. ve 4. birim zamanlarda oluşan adımlar ayrı bir motif, 5. ve 6. birim zamanlarda oluşan adımlar ayrı bir motif oluşturur. Burada dikkat edilmesi gerek husus 5. ve 6. birim zamanlarda oluşan motifin 3. ve 4. birim zamanlarda oluşan motifin simetriği olmasıdır. Bu durumda bu figürü şu şekilde formülleştirmek mümkündür (bkz. Şekil 4.2):

$$F_1 = m_1 + m_2 + m_2'$$

Şekil 4.2 – Farklı Motiflerin Birleşerek Figürü Meydana Getirdiğini Gösterir Formül

Motifler yukarıdaki örnekte verildiği gibi eşit birim zaman içerisindeki adımların birleşmesinden meydana gelmek zorunda değildir. Örnek olarak 9 birim zamandan oluşan ve birim zaman dağılımları 3+2+2+2 şeklinde olan zeybek türü oyunları vermek mümkündür. Bu oyunların bir çoğunda ilk 3 birim zaman bir motifi sonrasında gelen 4 birim zaman bir motifi ve son 2 birim zaman da ayrı bir motifi oluşturmaktadır. Farklı figürlerde çoğunlukla baştaki 3 birim zamanlık ve en

sondaki 2 birim zamanlık motifler aynı şekilde tekrar edilirken aradaki 4 zamanlık motif değişerek figürün farklı bir figür haline gelmesine yol açar.

4.2.3.4. Figür

Figür kavramı resim ve heykel sanatı gibi birçok güzel sanat içerisinde kullanılan bir terimdir. Bu tarz sanatlarda figür kavramı durağan yani statik bir durumu belirtmek için kullanılmaktadır. TDK sözlüğünde figür kelimesinin karşılığı olarak “bir dansı veya oyunu oluşturan ölçülü adımlarla beliren zincirleme hareketlerden her biri”⁵⁴ tanımı yapılmış olsa da bu tanım dünya dans çevrelerine baktığımız zaman yanlış bir tanımlama olmaktadır. Tıpkı resim ve heykel sanatlarında olduğu gibi bale ve dans sanatında da “figür” kavramı “poz” dediğimiz statik görüntüleri temsil etmektedir.

TDK Sözlüğünde yapılan tanımlamanın bizim geleneksel danslarımız olan halk oyunlarımız için çok uzun süredir kullanılan ve yerleşmiş olan “figür” kavramından etkilendiği düşünülmektedir.

Türk halk oyunlarında ise “figür” kavramı oyunu oluşturan farklı hareket cümlelerinin her birine verilen addır. Bu gerek halk oyunları çevrelerinde gerekse akademik ortamda yerleşmiş bir kavram olduğu için bunun yanlışlığı tartışılmayacaktır ve bu kavram kullanıldığı şekli ile kabul edilmiştir.

Figürler mutlaka motiflerden oluşmak zorunda değildir. Bazen motiflerin kendisi doğrudan figür olarak karşımıza çıkabilir. Bu durum adımların birleşerek doğrudan figürü oluşturduğu anlamına gelmektedir. Bu duruma genellikle küçük ölçü sayılı (2/4, 4/4 vb.) oyunlara ait figürlerde karşılaşılr.

4.2.3.5. Oyun

Figürlerin tekrar edilmesi ve sıralanmasıyla oyunlar ortaya çıkar. Melodik ve ritmik açıdan farklı olan kısımlara bölüm adı verilir.⁵⁵ Oyunlar çoğu zaman tek

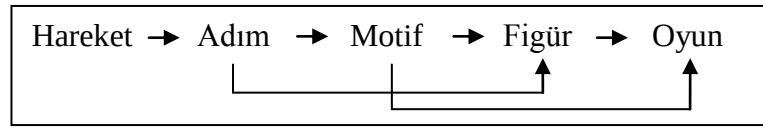
⁵⁴ “Paten,” *TDK Güncel Türkçe Sözlük*, 03.12.2014 <www.tdk.gov.tr>.

⁵⁵ Kürşad Gülbeyaz, *Türk Halk Oyunlarının Hareket Açısından Değerlendirilmesi*. (İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanatta Yeterlik Tezi, 2005) 6.

bölümlü olurlar. Tek bölümlü oyunlarda oyun aynı ölçü sayısı ve aynı metronom ile başlar ve biter. Çok bölümlü oyunlarda ise bölümler arasında ya ölçü sayısı bakımından ya da metronom veyahut her ikisi bakımından da farklılık mevcuttur.

Figürlerdeki duruma benzer şekilde bir figür oyunun kendisi olabilir. Bu durumda bir motifin de kendisi direk oyun olarak karşımıza çıkabilir (bkz. Şekil 4.3).

Hareketten yola çıkarak oyunun ortaya çıkış yolu şu şekilde özetlenebilir:



Şekil 4.3 – Hareketten Başlayarak Oyunun Ortaya Çıkış Yolu

4.2.4. Oyuncu Topluluğu

Türk halk oyunlarında sahne üzerindeki olmazsa olmaz görsel unsur olan “oyun” unsurunu izleyiciye aktarmakla görevli olan topluluk oyuncu topluluğudur. Bir oyuncu topluluğu oyuncu sayısı, oyuncuların cinsiyetlerine göre dağılımı, boy ortalaması ve boy aralığı, oyuncuların yetenekleri, yaş ortalaması ve yaş aralığı gibi birçok farklı özelliklere sahiptir. Bahsedilen bu özelliklerin her birisi sahneleme sürecini başarımla ve zaman gibi yönlerden doğrudan etkilemektedir.

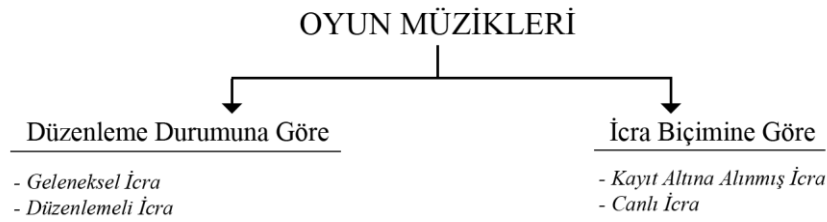
4.2.5. Müzik

Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde en önemli işitsel unsur müziktir. “Halk oyunları ve halk müziği birleşerek Türk halk oyunları müziğini oluşturmaktadır.”⁵⁶ Türk halk oyunları müziği, özellikle içerdği zaman unsuru ile diğer öğelerin belirlenmesinde çok önemli bir rol oynamaktadır. Çünkü sahne üzerinde gerçekleşen tüm aksiyon müziğin ortaya koyduğu ritim ve zamana uygun olarak gerçekleştirilmek zorundadır. Bu belirleyici rolünün dışında müziğin bir diğer önemli işlevi ise sahne üzerinde ele alınan temayı ve gerçekleştirilmek istenen

⁵⁶ Tarkan Erkan, *Türk Halk Oyunları Müziğinde Toplu Çalgılama (Muğla Örneği)*. (İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2000) 7.

anlatımı destekleyici nitelikte olmasıdır. Ayrıca kullanılan çalgılar oynanan oyunun cinsiyetini vurgulamakta ve vurmali çalgıların farklı vurguları oyunların içerisinde yer alan adımların vurgulanmasında destekleyici rol oynamaktadır.

Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde müziğin kullanımı iki farklı ana başlık altında ele alınabilir. Bunlardan birincisi müziğin düzenlenme durumu ile alakalıdır. Eğer müzik sadece yöreye ait çalgılar kullanılarak müzik doğal ortamındaki icraya en yakın biçimde icra ediliyorsa “geleneksel icra” adıyla; eğer farklı çalgıların katılımı ile bir düzenleme dâhilinde icra ediliyorsa buna da “düzenlemeli icra” adı verilir. Bir diğer ana başlık ise müziğin icra biçimi ile ilgilidir. Müzik eğer daha önceden kayıt edilmiş ve bu şekilde kullanılıyorsa “kayıt altına alınmış icra”; eğer oyuncularla beraber icra ediliyorsa “canlı icra” ismiyle anılır.



Şekil 4.4 – Türk Halk Oyunlarında Oyun Müziklerinin Sınıflandırılması

Oyun müziklerinin icra biçimleri çoğunlukla sahne üzerindeki oyunların icra biçimleri ile bağlantılıdır. “Geleneksel icra” adını verilen müzik icrası ile birlikte sahnede çoğunlukla bu icra biçimine uygun olarak oyunlar da doğal ortamında bulundukları şekle en yakın biçimde icra edilir. Benzer şekilde eğer müzik düzenlemeli özellik taşıyor ise sahne üzerinde icra edilen oyunlar gerek oynanış biçimi gerekse oyuncuların yerleşimleri bakımından düzenlemeli olarak icra edilirler.

İcra biçimine göre “kayıt altına alınmış icra” ve “canlı icra” olarak iki alt başlıkta incelenen müziklerin sahneleme içerisinde kullanılmasında farklı avantajlar ve dezavantajlar mevcuttur. Kayıt altına alınmış icraların provaların en başından itibaren kullanılabilir olması gibi bir avantajı mevcuttur. Özellikle düzenlemeli sınıfta ele alınan müziklerde çok sayıda müzisyenin her provada olması çok zor ve mali açıdan külfetlidir. Bunun yanında kayıt altına alınmış müziklerin bir diğer avantajı da canlı icra sırasında çıkabilecek problemlerin ya da hataların oluşma

riskini bulundurmamasıdır. Canlı icranın da bahsedildiği gibi hata riski içermesi bir dezavantaj oluştursa da müziğin vermek istediği duygunun oyunculara ve izleyicilere aktarılmasında daha başarılı olması gibi bir avantajı da mevcuttur.

4.2.6. Giyim-Kuşam ve Oyun Araç-Gereçleri

Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde bir diğer önemli görsel unsur ise giyim-kuşamdır. Tezin ikinci bölümünde halk oyunlarında kullanılan giyim-kuşamdan bahsedilmiştir. Sahneleme sürecinde giyim-kuşamın kullanımı bir tuval üzerinde renklerin kullanımı gibidir. Farklı renk kıyafetler ile hem görsel zenginlik artırılabilir hem de yine farklı renk kıyafetlerin ya da farklı kıyafet parçalarının kullanımı ile sahne üzerinde gerçekleştirilmek istenen vurgulamalar desteklenerek güçlendirilebilir.

Giyim-kuşam unsurlarının bir diğer önemli yanı ise gerçekçiliği sağlamaktır. Kuruç'a göre bu sahne üzerinde giyilen kıyafetler oyuncunun rol aldığı eserin dönemini ve tarzını yansıtan kıyafetler olmak durumunda iken yöresel ve bölgesel farklılıklar da göz önünde bulundurulmalıdır.⁵⁷ Aynı zamanda bu giyim kuşam öğeleri onları üreten ve kullanan toplumun kimliğini yansıtan öğelerdir.⁵⁸ Bu bağlamda Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde kullanılan kıyafetler de oyunların derlendikleri yörelere ait özellikleri ve derlendikleri zamana ait giyim tarzını yansıtan kıyafetler olmak durumundadırlar.

Oyun araç-gereçleri de giyim-kuşam kadar önemli bir yere sahiptir. Kaşık, bendir, tepsi, kılıç-kalkan gibi farklı oyun araç-gereçleri hem müziğin yanında canlı ses efektlerini oluşturma da hem de sahnede gerçekleştirilmek istenen anlatıma ait atmosferin oluşturulmasında yardımcı olmaktadır.

4.2.7. Makyaj

Sahneleme sürecinde makyaj, anlatımın desteklenmesinde ve yine giyim-kuşamda olduğu gibi mevcut vurguların daha belirgin hale getirilmesi için

⁵⁷ Bozkurt Kuruç, *Tiyatro için Pratik El Kitabı*. (Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, 1987).

⁵⁸ Atilla Erden, *Anadolu Giysi Kültürü*. (Ankara: 1998) 140.

kullanılmaktadır. Sahne üzerine getirilen oyunun bir parçası olarak düşünölebilecek olan mimiklerin ortaya çıkarılmasında önemli rolü mevcuttur.

Ayrıca günümüz makyajının temelini oluşturan geleneksel süslenmenin içerisinde yer alan birçok farklı unsur (Sarı nişasta, sürme, yağ, çamur, çiçek, hayvan derileri, un, safranla karıştırılmış kırmızı kil, rastık, üstübeç, tencere isi, kömür karası, soğan kabuğu, yumurta akı, kiremit tozu, kına, çivit, laden, osma vb.^{59 60}) ve tür (dövme, kına, sürme, kirşan, allık, rastık, yüz almak, elif yazmak, ben)^{61 62} modern makyaj teknikleri aracılığı ile sahne üzerine taşınabilir.

4.2.8. Dekor

Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde dekor sahne üzerinde istenen ortamın ve ona uygun atmosferin oluşturulmasında önemli bir role sahiptir. Sahneye konulacak yöreye ait geleneksel unsurların izleyicilere yansıtılmasında ya da geleneksel ortamların oluşturulmasında dekor önem arz eder. Halk oyunlarında dekor oluşturmada değişik türde halk kültürü öğeleri öncelikli gelmektedir. “Bunlar, yörenin mimari yapısı, halı, kilim, dokumacılık, çini, bakır vb. gibi el sanatları, gelenekleri ve inanış şekilleri ile ilgili ürünlerdir”.⁶³

4.2.9. Işık

Sahne ışıklandırması, bir oyundaki duyguyu, düşünceyi, imajı, zaman ve mekân kavramını, atmosferi, derinliği, perspektifi, üç boyutluluğu, doğal gölgeleri ve renkleri kullanarak dekor, kostüm, oyun ve oyuncuyu bir bütünlük içerisinde

⁵⁹ Ferruh Özdiñer, *Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Gösteri Danslarına Dönüştürölmesinde Yöntem Önerisi ve Bir Uygulama Örneđi*. (İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anabilim Dalı, Doktora Tezi, 2011) 96.

⁶⁰ Şükriye Durukan, *Türk Halk Oyunlarında Kullanılan Makyaj*. (İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 1999) 34.

⁶¹ Mehtap Fidan Ayatar, *Profesyonel Dansçılarda Sahne Makyajı*. (İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Müziđi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2010) 29.

⁶² Durukan 41.

⁶³ Nihal Ötken. “Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Dekor Tasarım ve Uygulama Yöntemleri,” *Akademik Bakış Uluslararası Sosyal Bilimler E-Dergisi* Nis.-Haz. 2011: 4.

izleyiciye ulařtırabilme sanatıdır.⁶⁴ Kısacası ışık unsuru sahnelemenin ruhudur.⁶⁵ Işık unsuru sahne üzerinde yer alan bütün öğeler ve onlarla ilgili bütün kavramlarla (oyun, oyuncu, müzik, kostüm, dekor, tema, zamanlama vb.) bağıntılı durumdadır. Halk oyunlarının sahnelenmesinde en çok duygusal atmosferin yaratılmasında ve sahne vurgusunun güçlendirilmesinde kullanılmaktadır.

Sahne ışıklandırmasının başlıca bir uzmanlık alanı ve sanat olduğunun unutulmaması gerekmektedir. Bu durumu Willard Bellman aşağıdaki ifadeler ile açıklamıştır.

- Işıklandırma sanatı zaman ve uzay içerisinde vardır.
- Özünde ritim vardır.
- Aslında sadece çağrışım yapsa da bütün sanatlar gibi temelinde insan duyguları yatar.
- Kendine has sanatçıları (tasarımcı) ve tercümanları (teknik ekip) vardır.
- Gelip geçicidir. Notasyonu ve teknolojisi bir sanat olarak size neredeyse hiçbir şey anlatmaz.
- Hareket eden ve konuşan oyuncuya bağılı olarak bu oyuncunun sanatsal berraklığı açısından işbirlikçidir.
- Tamamen bağımsız bir sanat olabilir.⁶⁶

Sahnenin ışıklandırılmasında kullanılabilecek birçok farklı ışıklandırma seçeneğı mevcuttur. Bunlardan günümüzde en yaygın kullanılanları, profil projektörler, fresnel projektörler, parabolik projektörler (“par” ya da “par can”),

⁶⁴ Yakup Çartık, *Sahne Işıklandırması Temel Bilgiler*. (Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü, 2002) 23.

⁶⁵ Suat Taşer, *Sahneye Koyma Sanatı*. (Ankara: Bilgi Yayınevi, 1967) 21.

⁶⁶ Willard F. Bellman, *Lighting the Stage*. (Worcester: Chandler Publishing Company, 1974) 4.

takip projektörleri, doğrusal projektörler ve sahne üzerinde daha çok efektler için kullanılan görüntüsü sabit projeksiyonlar, görüntüsü hareketli projeksiyonlar, motorize projektörler, robot projektörler, hüzme ışıkları (beam lights) ve stroboskoptur.

Bu ışıklandırma aygıtlarının kullandığı lambalar temelde üç farklı kategori de incelenirler. Bunlardan birincisi telli lambalar ikinci gaz kullanan lambalar iken bir üçüncüsü ise diyot lambalardır.⁶⁷

Projektörlerin temel çalışma prensibi bir ışık kaynağının önüne farklı tiplerde merceklerin konularak sahneye çeşitli şekillerde ışık gönderilmesidir. Yukarıda bahsedilen ışıklandırma aygıtlarının isimleri kullandıkları merceklerin farklılığından ve projektörlerin hareket kabiliyetlerinden dolayı verilmiştir.

Yukarıda bahsedilen ışıklandırma aygıtlarından profil projektörler, yansıtıcılar ile belirlenmiş bir alanı keskin bir şekilde aydınatabilen mercek yüzeyi pürüzsüz olan ışığı olabildiğince uzağa göndermek için tasarlanmış projektörlerdir. Fresnel projektörler ise merceklerinin dış yüzeyinin tırtıklı tasarımı sebebiyle ışığı, profil projektörde olduğu gibi hatları keskin bir alana değil daha çok sınırları yumuşak olan belli olmayan bir alana gönderir. Takip projektörleri yapı itibarı ile profil projektörlere benzemektedirler. Dar ve sınırları belli bir ışığı sahneye gönderirler fakat profil projektöründen farkı hareket imkanına sahip olması ve bir takip operatörü tarafından kontrol edilmesidir. Parabolik projektörlerin en önemli özelliği yansıtıcı, ampul ve merceğin ampul gövdesinin içerisinde bulunmasıdır. Bundan dolayı açısı sabittir fakat diğer aynı güçteki halojen projektörlere göre 2-3 kat daha güçlü ışık vermektedir.⁶⁸ Doğrusal projektörlerin temel özelliği içlerinde mercek bulunmamasıdır. Bu tip projektörlerde ışığın yayılmasını halojen ampulün arkasındaki yansıtıcı sağlar.⁶⁹

Çoğunlukla efektler için kullanılan ışık kaynaklarından en yaygın olanları projeksiyonlardır. Görüntüsü sabit projeksiyonlarda ampul ve mercek arasında ışığı

⁶⁷ Zeynel Işık, *Işıklandırma Sanatı*. (Ankara: 1994).

⁶⁸ Çartık 85-94.

şekillendirecek ve bir resim haline dönüştürecek olan slaytlar mevcuttur. Bu slaytların değiştirilmesi ile resim değişir ama yansıtılan görüntü hareketli değil sabittir. Görüntüsü hareketli olan projeksiyonlarda en önemli fark ampul ile mercek arasındaki slayttır. Bu slayt motorize edilmiş bir disk yardımıyla sürekli olarak değişmektedir. Böylece hareketli bir görüntünün yansıtılması elde edilir. Günümüzde modern sahnelerde bilgisayar ile görüntü aktarımı yapılabilmesine olanak sağlayan barkovizyon ve sinevizyon gibi sistemlerde benzer amaçlarla kullanılır hale gelmiştir. Esasen bir fon perdesine ihtiyaç duyan bu sistemler günümüzde dekor tasarımında ve sahne zeminin resimlendirilmesinde bile kullanılmaktadır. Motorize projektörler yukarıda bahsedilen profil projektörler, fresnel projektörler ve takip projektörleri gibi farklı türde projektörlerin uzaktan kumanda sistemi ile kontrol edilebilir olanlarına verilen genel addır. Özellikle ışıkların kontrolünün zor olduğu yüksek ve tehlikeli sahnelerde bu tür motorize projektörler çok büyük kolaylık sağlamaktadır. Çoğunlukla eğlence yerlerinde, şovlarda, TV stüdyolarında ve müzikhollerde kullanılan robotize projektörlerin en önemli özellikleri içlerinde bulunan diyaframın, renklerin, gobo disklerin, yansıtıcı aynanın ve prizmaların motorize olması ve bunların bilgisayar yardımı ile ayrı ayrı kontrol edilebilmesidir. Bu tip projektörler ile sahne üzerinde hareket eden farklı renklerde ve değişik şekillerde görüntüler elde etmek mümkündür.⁷⁰ Yıldırım efekti ve parıltı efekti gibi çok güçlü ve anlık ışıkları sahneye yansıtmak için kullanılan stroboskoplar yüksek güçlü flaş ve çakar sistemine sahiptir.⁷¹

4.2.10. Ses

Doğal ortamında icra edilen halk oyunları eğer açık havada icra ediliyorsa ses gürlüğü yüksek olan asma davul ve zurna gibi çalgılar oyunlara eşlik ederler. Hatta bazı zamanlar bunların sayıları bile birden fazla olurlar. Fakat oyunlar eğer çeşitli sebepler ile kapalı ortamlarda icra ediliyorlarsa bu sefer bağlama, cura, kaval, bendir gibi ses gürlüğü nispeten daha düşük olan ince sazlar oyunlara eşlik ederler.

⁶⁹ Işık 87.

⁷⁰ Çartık 97-102.

⁷¹ Abdullah Uyan, *Işıklama Tasarımı*. (İzmir: 1989) 17.

Modern sahneler üzerinde sahnelenen halk oyunları ise çoğu zaman müzik düzenlemesi gereği ile bu çalgıların birlikte kullanılmalarını gerektirir. Bu durumda hem ses gürlükleri farklı olan çalgıların bu gürlüklerini birbirlerine yaklaştırmak, hem de sahnede oluşturulmak istenen atmosferin izleyiciye en iyi şekilde aktarılmasını sağlamak için ses sistemleri kullanılır.

Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde ses sistemlerinin kullanılmasında en önemli nokta ses ve hareket bütünlüğünün hem sahne üzerindeki oyuncular için hem de izleyiciler için sorunsuz bir şekilde sağlanmasıdır. Çünkü halk oyunları hem görsel hem de işitsel algılara aynı anda eşzamanlı şekilde hitap eden bir sahne sanatıdır. Görsel ve işitsel algı arasındaki eşzamanlılığın bozulması, dansçılar için oyunlarda eşzamanlılığın ve birlikteliğin bozulması, izleyiciler içinse keyifsiz bir sunum anlamına gelmektedir. Bu problemi ortaya çıkmasında etken olan başlıca özellikler ses aygıtlarının yerleşimleri, ses dalgalarının yayılma hızı ve ses frekanslarıdır.

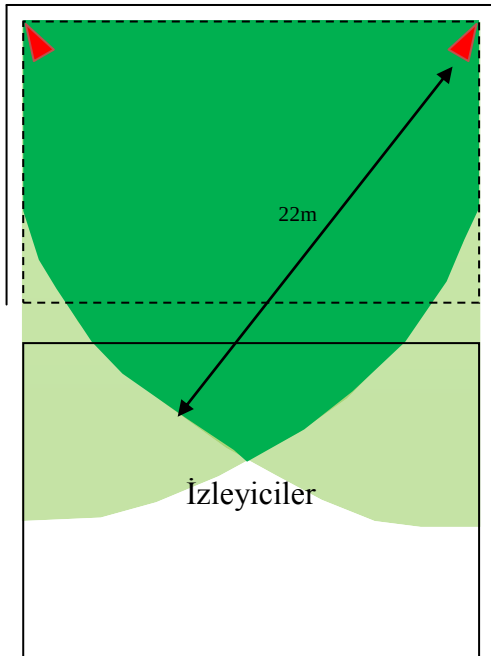
Sesin havadaki hızı normal şartlarda ortalama saniyede 343 metre olarak kabul edilir.⁷² İnsan kulağı ise saniyenin 1/15'inden daha aralıklı gelen sesleri birbirinden ayırt edebilir. Bu durumda yaklaşık 22 metre ve daha fazla uzaklıklardan gelen sesler insan kulağına aslında ayırt edebileceği kadar gecikmeli bir şekilde ulaşmaktadır. Halk oyunları görsel ve işitsel öğelerin eş zamanlı sergilendiği bir ortam olduğundan ve ışık hızı ses hızına göre yüzbinlerce kat daha hızlı olduğu için eğer sesi ortaya çıkaran aygıtlar yeteri kadar kullanılmaz ve düzgün yerleştirilmezler ise tüm izleyicilerin algılamalarında sahne üzerindeki görsel olgular ile ses kaynaklarından gelen işitsel algılar arasındaki eş zamanlılık sağlanamayabilir.

Aşağıda ses kaynaklarının yerleşimi ile ilgili olan verilen örneklerden (bkz. Şekil 4.6 ve Şekil 4.7) birincisinde kırmızı olarak belirtilmiş her iki ses kaynağına da 22 metreden daha uzakta olan izleyici topluluğu beyaz alanda kalan topluluktur. Bu toplulukta yer alan izleyici grubunun sahne üzerinde gördüğü hareketler ile işittiği sesin eşzamanlılığında algılayabileceği kadar bir süre farkı meydana gelmektedir. Aynı şekilde hem sahnenin çok ufak bir kısmını hem de izleyicilerin bir bölümü

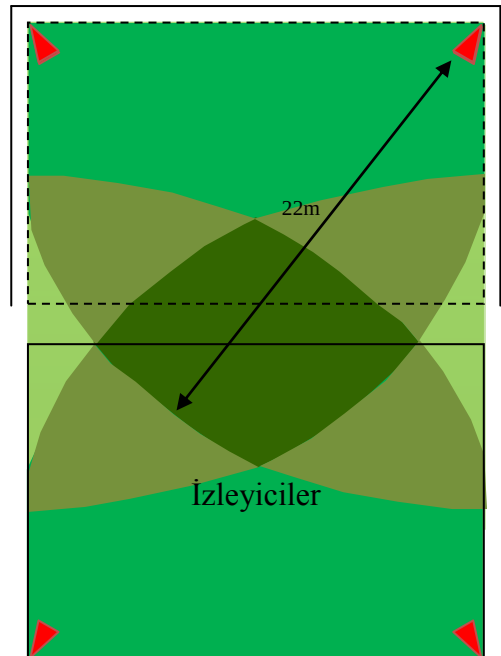
⁷² Raymond A. Serway ve Robert J. Beichner, *Fizik*, çev: Prof. Dr. Kemal Çolakoğlu. (Ankara: Palme Yayıncılık, 2007) 1:521.

kapsayan daha açık yeşil ile belirlenen bölümlerde bir kaynaktan gelen ses ayırt edilemeyecek kadar az gecikmeli ulaşırken diğer kaynaktan gelen ses ise ayırt edilebilecek kadar gecikmeli olarak bu bölgelere ulaşmaktadır. Bu durum da işitsel algıda dengesizliğe yol açmaktadır.

Sağ tarafta yer alan ikinci örnekte ise görüldüğü üzere ilk örneğin üzerine iki adet fazladan ses kaynağı yerleştirilmiştir. Bu durumda şekilde de görüldüğü üzere oyun alanı ve izleyiciler üzerinde ne tüm kaynakların gecikmeli olarak ulaştığı beyaz bölge, ne de sadece tek bir kaynağın yeterli zamanda ulaştığı fakat diğer kaynakların sesinin gecikmeli geldiği en açık yeşilin bulunduğu bölge bulunmaktadır. Bütün alan üzerindeki her nokta en az iki ses kaynağının zamanında ulaştırdığı ses ile donanmıştır. Tabii ki bu örnekler sadece işin mantığının ve matematik kısmının anlaşılması için verilmiştir. Modern sahnelerin birçoğu inşa edilirlerken yeterli ses sistemleri ile donatılırlar. Fakat daha eski yahut ses sistemine sahip olmayan sahnelerde (açık hava sahneleri, tiyatro sahneleri vb.) ses sistemi kurularak gösteri gerçekleştirilecek ise bu hesapların göz önünde bulundurulması gerekmektedir.



Şekil 4.5 – Yetersiz Ses Aygıtı Yerleşimi Örneği



Şekil 4.6 – Yeterli Ses Aygıtı Yerleşimi Örneği

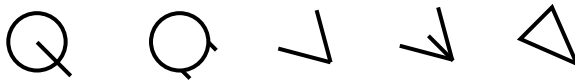
4.2.11. Sahne Düzenlemesi Çizilirken Kullanılacak İmler

Türk halk oyunlarında sahne düzenlemesi tasarlanırken kullanılacak patenler önce kâğıt üzerine çizilmektedir. Bu çizimlerde sahne üzerindeki oyuncuları temsilen imlerin kullanılması gerekmektedir. Mukadder Aksoy bu imlerin yetkili kurum ve kuruluşlarca belirlenmesi ve kullanılması yaptırımının koyulması yönünde fikir⁷³ belirtmişse de bu konuda herhangi bir resmi yaptırım bulunmamaktadır. Çizilen şekillerin olabildiğince anlaşılabilir olması için bu imler esas olarak oyuncuların sahne üzerindeki pozisyonlarını ve yönlerini belirtmelidir. Aksi takdirde patenler çizilirken görsel algıyı oluşturan unsurların düşünülmesinde ve tasarlanmasında problemler meydana gelebilir. Bundan dolayı kullanılacak imlerin bu bahsedilen özellikleri taşıyacak şekilde seçilmesi gerekir.



Şekil 4.7 – Yanlış Oyuncu İmlemelerine Örnekler

Yukarıdaki verilen örnek oyuncu imlemelerinin (bkz. Şekil 4.7) yanlış olmasındaki ortak sebep oyuncuların sahne üzerindeki pozisyonlarını göstermek için yeterli fakat oyuncuların sahne üzerindeki yönlerini göstermek için yeterli olmamalarıdır.



Şekil 4.8 – Doğru Oyuncu İmlemelerine Örnekler

Yukarıdaki verilen örnek oyuncu imlemelerinin (bkz. Şekil 4.8) doğru olarak kabul edilmesindeki ortak nokta hem oyuncuların sahne üzerindeki pozisyonlarını hem de oyuncuların sahne üzerindeki yönleri gösterebilir nitelikte olmalarıdır.

⁷³ Aksoy 18.

İmlerin sahip olması gereken iki temel özellik olan pozisyon ve yön belirtme dışında farklı renklerin kullanımı ve çizim şekilleri ile farklı özellikler de belirtilebilir duruma getirebilir. Örnek olarak renkli çizim ile sahne üzerindeki oyuncuların cinsiyetleri ya da farklı renk kostümler kullanılıyor ise kostüm renkleri belirtilebilir. Bunun yanında kesikli ya da noktalı çizim ile oyuncuların sahne üzerindeki yükseklik durumu (oyuncunun çökmesi, oturması vb.) gibi özellikleri belirtilebilir.

Aşağıdaki örnekte (bkz. Şekil 4.9) bu çalışmanın devamında kullanılacak imler belirtilmiştir. Şekil olarak ikizkenar üçgen şekli kullanılacaktır. İkizkenar üçgenin tepe noktası oyuncunun dönük olduğu yönü belirtmektedir. Mavi renkli imler erkek oyuncular, kırmızı renkli imler de bayan oyuncular simgelemektedir. Kesik çizgi ile çizilen imler oyuncunun çöker ya da oturur pozisyonda olduğunu belirtmektedir. Farklı renklendirmeler ile çeşitli gruplandırmalar ya da giyim kuşam renklerine atıfta bulunulabilir.



Şekil 4.9 – Erkek Oyuncu, Kadın Oyuncu, Yükselti Olarak Alçak Erkek Oyuncu ve Kadın Oyuncuyu Gösterir İmler

4.2.12. Sahne Düzenlemesinde Kullanılan Formlar

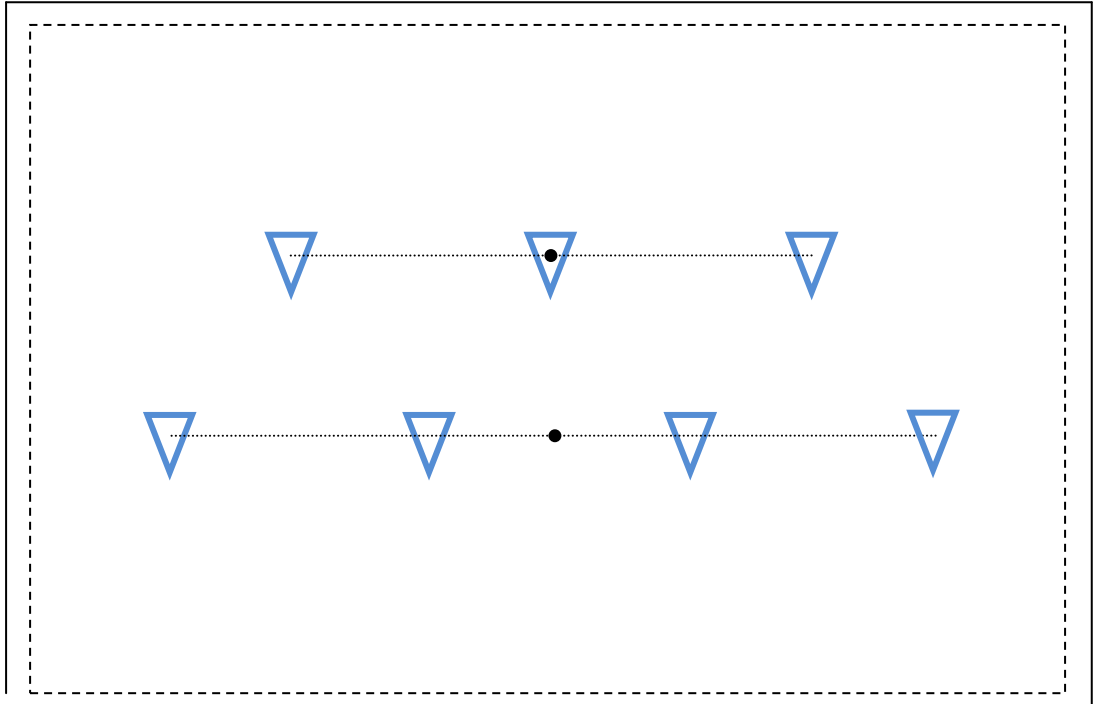
Sahne düzenlemesi tasarlanırken belirli başlı formlardan yararlanarak sahne üzerindeki patenler meydana getirilir. Bu formlar kaynağını oyunların geleneksel oynanış biçimlerinden almaktadır. Aksoy, bu formların düz, verrev, halka ve yay olarak dört farklı başlık altında incelemiştir.⁷⁴ Düz, verrev ve yay isimlendirmeleri doğru olsa da halka kelimesi düzgün çemberi işaret etmekte olduğundan ve elips gibi kapalı formları tanım dışı bırakmasından dolayı eliptik form isminin kullanılması daha doğru bulunmuştur. Bunun yanında bu formlardan hiç birisi içerisine girmeyen tüm formların dâhil edilebileceği bir “serbest form” varlığı da söz konusudur. Bu

⁷⁴ Aksoy 31.

yüzden bu formlar düz form, vev form, eliptik form, yay formu ve serbest form olmak üzere 5 alt başlıkta incelenirler.

4.2.12.1.Düz Form

Düz formda oyuncular sahnenin derinlik ya da genişlik eksenine paralel olduğu varsayılan bir düz çizgi üzerinde aralıkları eşit olacak şekilde yerleşmişlerdir. Eğer form üzerindeki oyuncu sayısı tek sayı ise formun ağırlık merkezi ortadaki oyuncunun bulunduğu noktadır. Form üzerindeki oyuncu sayısı çift sayı olarak görülüyorsa bu formun ağırlık merkezi en ortadaki iki oyuncunun tam ortasıdır (bkz. Şekil 4.10).

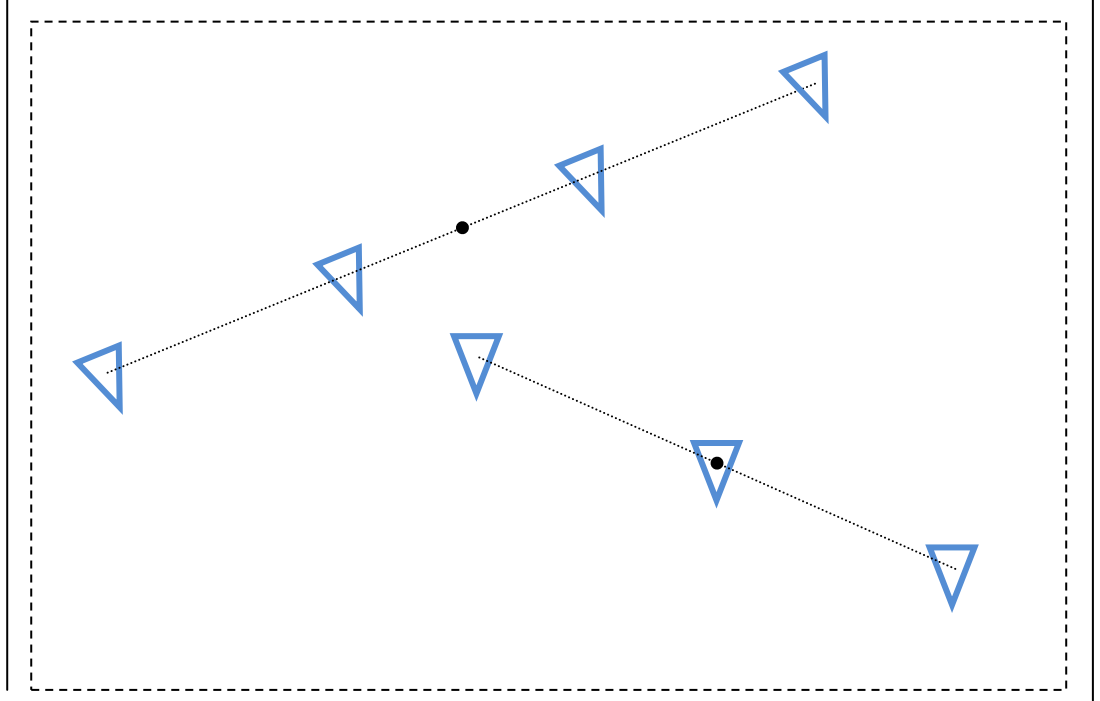


Şekil 4.10 –Düz Form Üzerine Yerleştirilmiş Oyuncu Grupları ve Grupların Ağırlık Merkezleri

4.2.12.2.Vev (Diyagonal) Form

Vev form esas olarak düz formdan ortaya çıkan bir formdur. Düz formun sahnenin derinlik ve genişlik eksenlerine açı yapacak şekilde yerleştirilmesiyle ortaya çıkar. Düz formda olduğu gibi eğer form üzerindeki oyuncu sayısı tek sayı ise formun ağırlık merkezi ortadaki oyuncunun bulunduğu nokta bulunmakta iken form

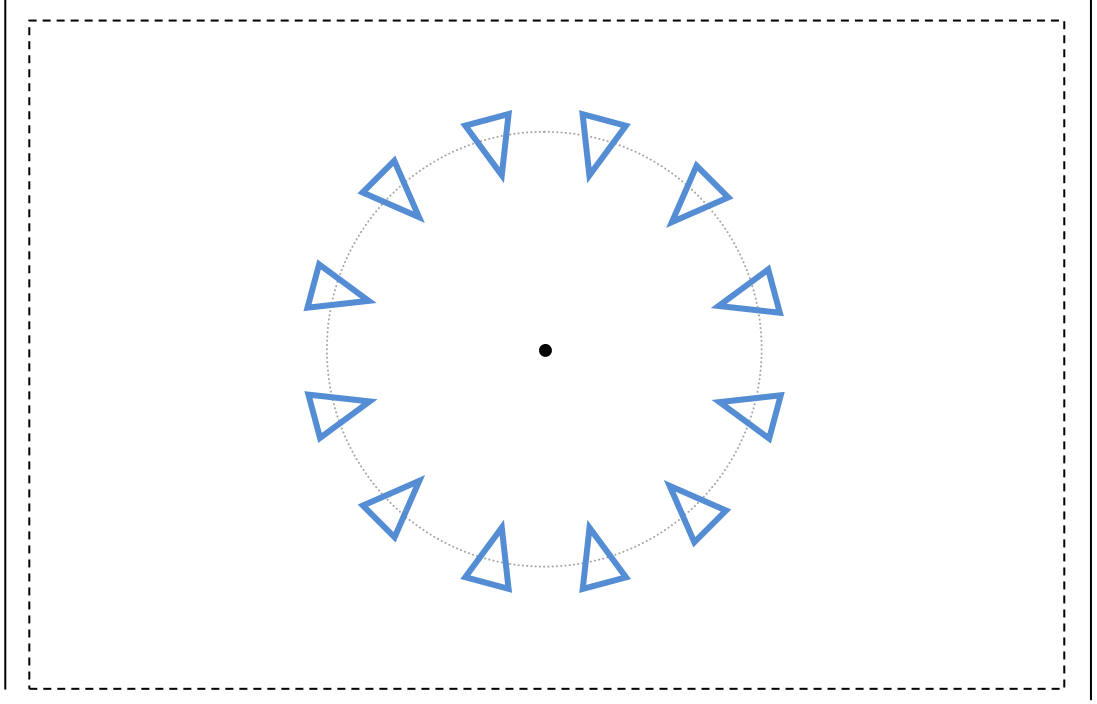
üzerindeki oyuncu sayısı çift sayı olarak görülüyorsa bu formun ağırlık merkezi en ortadaki iki oyuncunun tam ortasıdır (bkz. Şekil 4.11).



Şekil 4.11 –Verev (Diyagonal) Form Üzerine Yerleştirilmiş Oyuncu Grupları ve Grupların Ağırlık Merkezleri

4.2.12.3.Eliptik Form

Eliptik formda oyuncular düzgün bir çember ya da elips şekli üzerine eşit aralıklarla yerleştirilir. Formun ağırlık merkezi oyuncu sayısından bağımsız olarak çember ya da elipsin tam orta noktasıdır (bkz. Şekil 4.12).

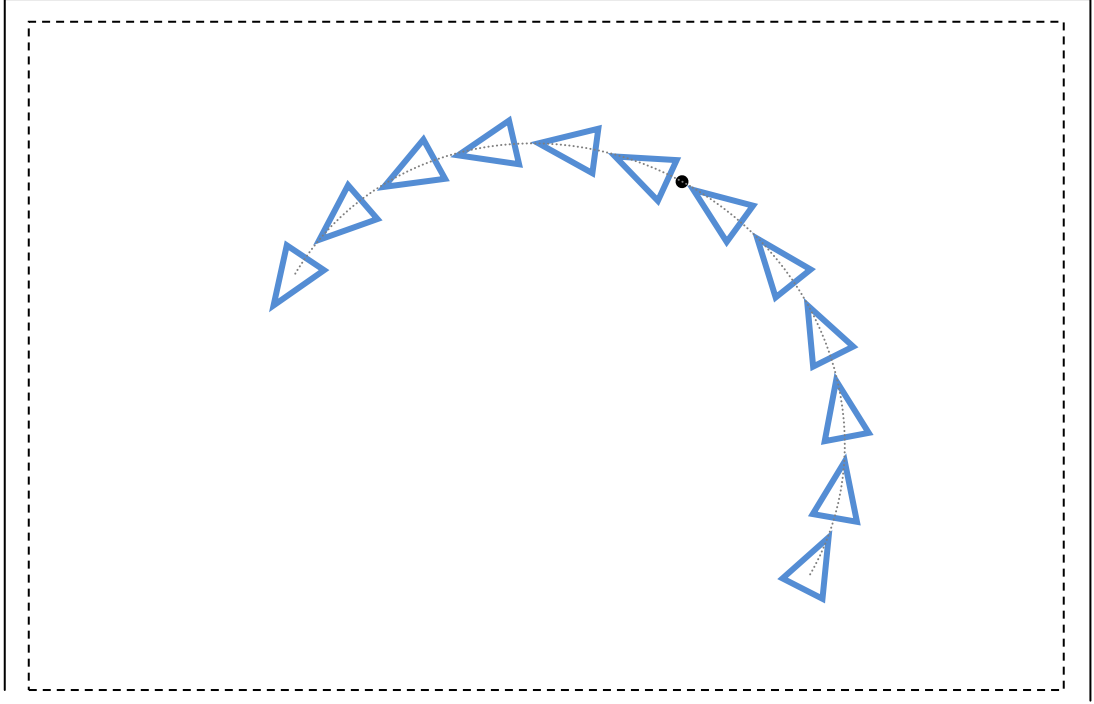


Şekil 4.12 –Eliptik Form Üzerine Yerleştirilmiş Oyuncu Grubu ve Grubun Ağırlık Merkezi

4.2.12.4. Yay Formu

Yay formunda oyuncular düzgün bir çember ya da elipsin herhangi bir açıdan kesilmesiyle elde edilen yay şekli üzerine yerleştirilirler. Düz formda olduğu gibi eğer form üzerindeki oyuncu sayısı tek sayı ise formun ağırlık merkezi ortadaki oyuncunun bulunduğu nokta bulunmakta iken form üzerindeki oyuncu sayısı çift sayı olarak görülüyorsa bu formun ağırlık merkezi en ortadaki iki oyuncunun tam ortasıdır (bkz. Şekil 4.13).

Eliptik formdan farklı olarak ağırlık merkezinin şeklin dışında bir noktada değil de formun üzerinde olmasının başlıca sebebi eliptik formun kapalı bir şekle sahip olmasıdır. Kapalı şekle sahip olan çember ya da elips gibi şekiller ikiye bölünerek iki ayrı yay formu gibi de düşünülse bile toplam ağırlık merkezi hesaplandığında ortaya çıkacak sonuç değişmeyecektir.

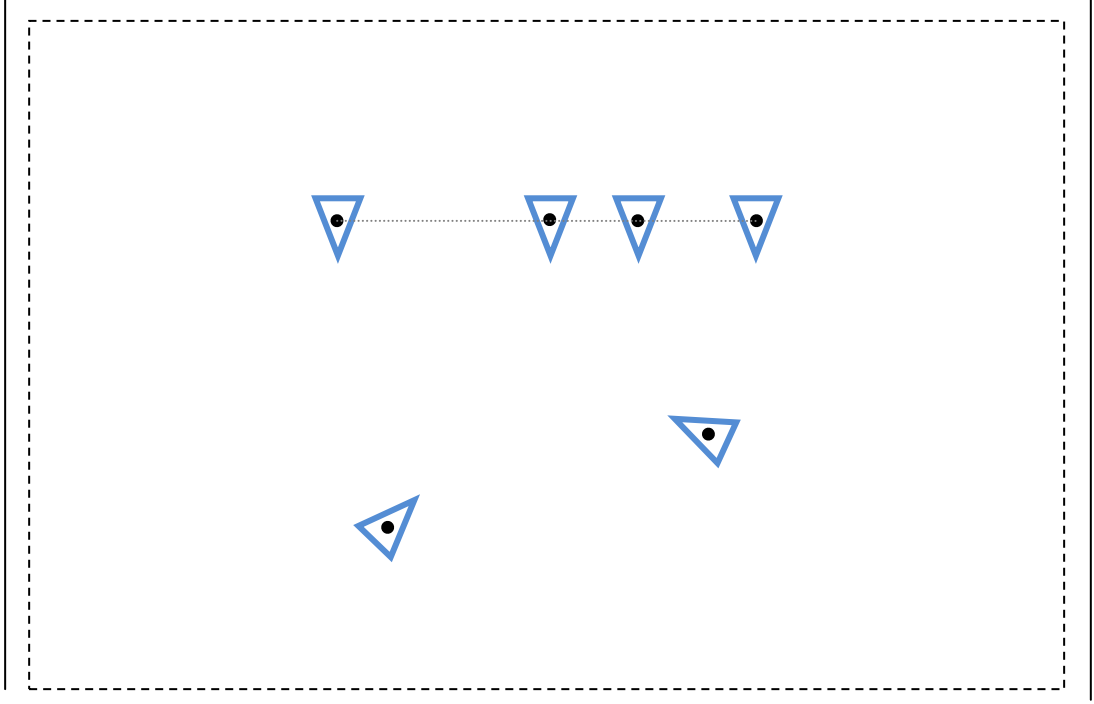


Şekil 4.13 –Yay Form Üzerine Yerleştirilmiş Oyuncu Grubu ve Grubun Ağırlık Merkezi

4.2.12.5.Serbest Form

Yukarıda bahsedilen dört farklı form ve bu formların meydana getirdiği dışında kalan tüm yerleşimler serbest form olarak ele alınır. Serbest form da oyuncuların her biri kendileri üzerinde ağırlık merkezine sahiptir.

Önceki kısımlarda ele alınan dört formun ortak özelliği oyuncuların form üzerinde eşit aralıklar ile yerleştirilmesidir. Kullanılan formun şekli düz form, verrev form, eliptik form ya da yay formunda olsa bile eğer oyuncular eşit aralıklar ile form üzerine yerleştirilmemişler ise o form üzerindeki tüm oyuncular serbest formda düşünülür ve her birinin kendi ağırlık merkezi vardır. Bu durumun başlıca sebebi eşit aralıklarla yerleştirilmeyen oyuncuların ağırlık merkezini kaydırması ve bunun sonsuz ihtimalinin olmasıdır. Hâlbuki bir çizgi üzerine belli sayıda oyuncu sadece bir şekilde eşit aralıklarla yerleştirilebilir.



Şekil 4.14 –Serbest Form ile Yerleştirilmiş Oyuncu Grubu ve Oyuncuların Ağırlık Merkezi

Yukarıda verilmiş olan örnekte (bkz. Şekil 4.14) sahnenin yukarı yarısında yer alan dört oyuncu aslında düz çizgi üzerinde durmaktadırlar fakat eşit aralıklarla yerleştirilmedikleri için çizgi üzerinde yer alan ortak bir ağırlık merkezinden söz etmek mümkün değildir. Bundan dolayı her oyuncu ayrı bir form olarak değerlendirilmiş ve kendi üzerlerinde bulunan ağırlık merkezleri gösterilmiştir.

4.2.13. Görsel Algıya Yönelik Değerler

Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde oyuncuların sahne üzerindeki yerleşimleri ile doğrudan bağlantılı olan algısal değerler mevcuttur. Bu algısal değerler sahne yönleri, sahne dengesi, sahne vurgusu ve sahne iletişimi başlıkları altında toplanabilir. Görsel algıya yönelik bu değerlerin etkin kullanımı izleyicilerde uyandırılmak istenen beğeni ve aidiyet duygusuna doğrudan etki etmektedir. Daha önce Sayın Kurtişoğlu tarafından sahne yönleri, sahne dengesi ve sahne vurgusu olarak üç başlıkta ortaya konulan⁷⁵ bu algısal değerlere ek olarak izleyicinin doğrudan görsel algısı üzerinden oluşan ve oyuncuların sahne üzerinde oluşan

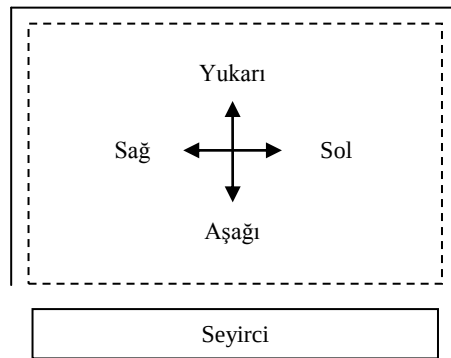
⁷⁵ Kurtişoğlu 55-65.

olayların gerçekliğini ve izleyicinin sahnenin bir parçası olduğunu hissettirmesi amacıyla kullanılan “sahne iletişimi” başlığının da bu başlıklara eklenmesi gerektiği düşünülmektedir.

4.2.13.1. Sahne Yönleri

Bir sahne hangi kategoriye ait olursa olsun o sahnenin mutlaka kendi içerisinde yönleri mevcuttur. Bu yönlerin varlığı hem çalışmalarda ortak bir dil kullanılmasına olanak sağlayarak sahne üzerindeki çalışmaların daha kolay yürütülmesini sağlar hem de sahne üzerindeki farklı bölümleri ortaya çıkarır. “Oyuncular sahneye giriş yapmadan önce sahne ölü bir alandır.”⁷⁶ Sahne üzerindeki bu bölümler algıda farklı duygusal etkiler ortaya çıkarmaktadır.

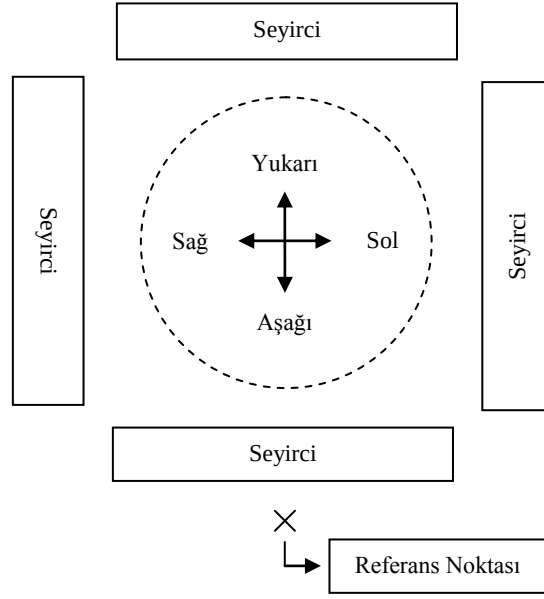
Sahnenin derinliğine göre seyirciye daha yakın olan kısım sahnenin aşağısı, seyirciye daha uzak olan kısım ise sahnenin yukarısı olarak adlandırılır. Sahnenin genişliğine göre sağ ve solu ise oyuncuların seyirciye dönük olarak durdukları pozisyona göre adlandırılır ⁷⁷ (bkz. Şekil 4.15). Burada akla gelen bir soru her yönden seyircinin görüşüne açık olan sahne türü olan çok yönlü sahnelerde bu yönlendirmenin nasıl gerçekleştirileceğidir. Bu durumda oyuncuların dönük olduğu varsayılan bir ana referans noktası alınır ve sahnenin ağırlık merkezinden bu referans noktasına göre yönler tayin edilir (bkz. Şekil 4.16).



Şekil 4.15 – Seyircinin Görüş Açısına Göre Tek Yönlü Sahne Üzerinde Sahne Yönleri

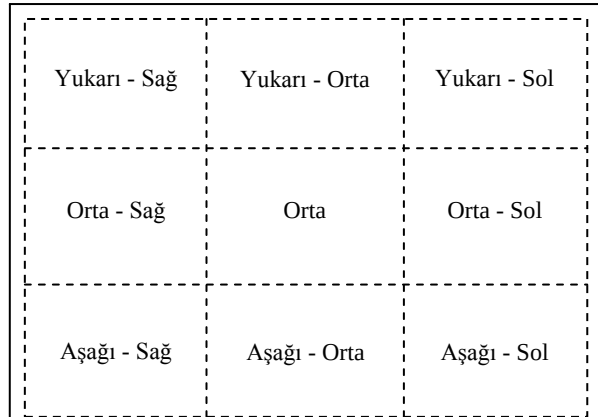
⁷⁶ Aşkın Yılmaz, *Türk Halk Oyunları ve Koreografi İlişkisi*. (İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2000) 36.

⁷⁷ Nutku 93.



Şekil 4.16 – Seyircinin Görüş Açısına Göre Çok Yönlü Sahne Üzerinde Sahne Yönleri

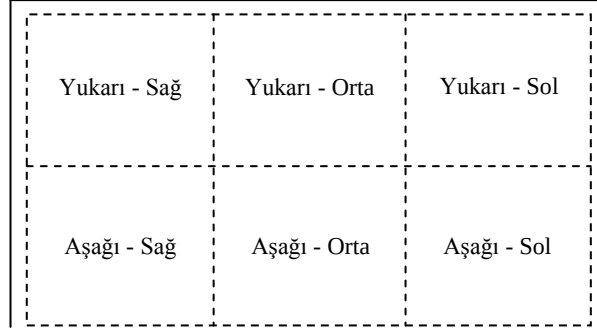
Yeterli derinliği olan bir sahne; aşağısı, ortası ve yukarısı olmak üzere üç asal düzeye bölünmektedir. Derinlemesine üçe bölünen sahne genişlemesine olarak da sağ, ortası ve solu olmak üzere üç bölüme ayrılır. Böylece yeterli genişliği ve derinliği olan sahneler dokuz ayrı bölüme bölünmüş olur (bkz. Şekil 4.17).⁷⁸



Şekil 4.17 – Yeterli Derinliğe Sahip Sahnelerde Sahne Bölümleri

⁷⁸ Nutku 94

Yeterli derinliğe sahip olmayan sahneler ise aşağısı ve yukarısı olmak üzere iki asal düzeye bölünür. Bu durumda ise sahne altı farklı bölüme sahip olur ⁷⁹ (bkz. Şekil 4.18).



Şekil 4.18 – Yeterli Derinliğe Sahip Olmayan Sahnelerde Sahne Bölümleri

İnsan gözü derinlik ve perspektif algısına sahiptir. Bundan dolayı izleyicinin konumunu düşündüğümüz zaman sahnenin aşağısında gerçekleşen olgular izleyici tarafından daha güçlü olarak algılanırken sahnenin yukarısında kalan görüntüler ise daha pasif ve zayıf olarak algılanırlar. Bu durum sahnenin genişlemesine göre ayrılan bölümlerde de benzer bir şekildedir. Sahnenin ortasındaki görüntüler daha güçlü iken bu görüntüler sahnenin soluna ve sağına doğru gittikçe zayıflar ve pasifleşir.

İzleyicinin duygusal algısında sahnenin yukarısında gerçekleşen olaylar sahnenin aşağısında gerçekleşecek olaylara hazırlık olarak algılanır. Yatay ekseninde sahnenin ortası oyunun en önemli sahnelerinin gerçekleştirildiği kısım iken sahnenin sağ ve solu duygusal algılanış bakımından farklıdır. Sahnenin “sol alanları, sağ alanlarından daha soğuktur.”⁸⁰ Bu bağlamda düşünüldüğünde sahnelemenin tasarım aşamasında daha romantik ve yumuşak duygular içeren olgular sahnenin sağına, daha gergin ve sert duyguları içeren olgular ise sahnenin sol tarafına doğru yerleştirilirler.

⁷⁹ Aylan 22.

⁸⁰ Aylan 23.

4.2.13.2. Sahne Dengesi

İnsan için en önemli unsurlardan birisi denge unsurudur. Günlük hayatta gerçekleştirdiğimiz yürümek, oturmak vb. birçok eylemin içerisinde denge unsuru mevcuttur.⁸¹ İnsanın beğeni algısını oluşturan unsurlardan biriside denge unsurudur. Gerek görsel algı gerekse işitsel algı söz konusu olduğunda insan dengeli bir görünüm ya da duyum aramaktadır. Bundan dolayıdır ki günlük hayatta karşımıza çıkan öğeler fiziksel anlamda dengeli bir görünüme sahip olacak şekilde imal edilirler. Bu durum tamamen insanın beğenisini ve ilgisini çekmek amaçlıdır. Çünkü dengesiz görüntüler insanın gözüne rahatsızlık vermektedir. İşitsel algı hususunda da durum benzerdir. İnsan bir müziği dinlediği zaman bunu her iki kulağıyla eşit bir şekilde duyarak dinlemek ister. Bunun sebebi tek taraflı dinlenen bir müziğin ne kadar iyi bir müzik olursa olsun rahatsızlık vermesidir.

Yukarıda bahsedilen denge unsuru, görsel unsurların izleyicinin beğenmesi amacıyla yerleştirildikleri sahne için de hayati bir önem taşımaktadır. Sahne üzerindeki dengeli görüntüleri ortaya koyabilmek için sahne dengesi unsurları kullanılır.

Sahne dengesi temelde iki farklı şekilde incelenir.⁸² Bunlardan birincisi tamamen geometrik kuralların geçerli olduğu “fiziksel denge”, bir ikincisi ise geometrik kuralların görünür şekilde geçerli olmadığı sahne üzerinin yönetmenin sanatsal yorumu ile bir tuval gibi kullanıldığı “estetik denge” unsurudur.

Fiziksel denge kendi içerisinde iki farklı başlık altında incelenir. Bunlardan birincisi görsel ağırlıkların sahnenin ağırlık merkezine ya da merkezden geçen eksenlerine göre birbirlerini dengeleyecek şekilde yerleştirildikleri “simetrik denge” iken ikincisi ise sahne üzerinde “simetrik denge” unsuru bulunmamasına karşın sahne üzerindeki görsel ağırlıkların sahne ağırlık merkezine göre bulundukları konumlar hesaplandığında dengeli durumda olduğu söylenebilen “asimetrik denge” unsurudur.

⁸¹ Nutku 210.

⁸² İsmail Ekmekçioğlu, Cüneyt Bekar ve Metin Kaplan, *Türk Halk Oyunları*. (İstanbul: Esin Yayınevi, 2001) 104.

Burada dikkat edilmesi gerek husus asimetri kelimesidir. Asimetrik görünümler normalde simetrik olmayan ve dengeli olması gerekmeyen görüntüler için kullanılan bir tabirdir. Fakat asimetri kelimesi denge kelimesi ile yan yana geldiğinde bu görüntülerde bir dengenin var olması gerektiği ortaya çıkar. Asimetrik görünümlerdeki bu denge de asimetrik görünümü oluşturan farklı simetrik görünümlü parçaların bir merkez noktasına göre ağırlıklarının hesaplandığında birbirlerinin ağırlıklarını dengeledikleri durumda ortaya çıkar.

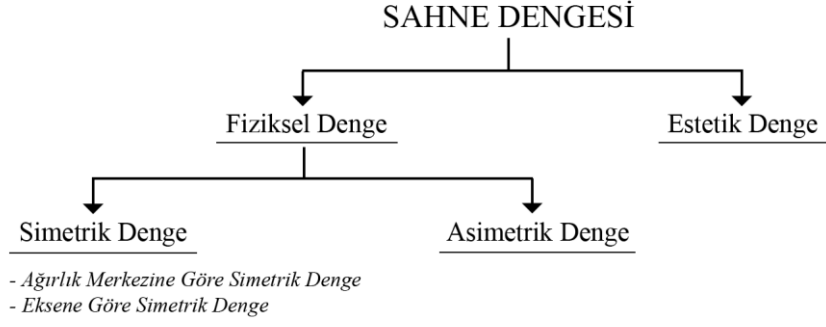
Sahne dengesinde bir diğer ana başlık ise estetik dengedir. “Fiziksel dengenin eksik kaldığı noktalarda tasarıma renk katan bir biçim çalışmasıdır. Özellikle kalabalık sahnelerde fiziksel dengenin her iki biçimi de yetersiz kalabilir. Estetik denge, resim sanatındaki duygusal öbekleşmeyi ya da sanatsal görüntüyü getiren düzenin sahne üzerindeki uygulamasıdır.”⁸³ Bu tanımdan yola çıkıldığında estetik denge için sahne yönetmeninin sahne üzerindeki yerleşimleri gerçekleştirirken fiziksel kurallara bağlı kalmaksızın özgürce sanatsal yorumunu ortaya koyabilmesi demek mümkündür.

Sahne dengesi unsurlarından simetrik dengeyi Aksoy, merkeze göre, eksene göre ve düzleme göre olarak üç ayrı başlık altında incelemiştir.⁸⁴ Fakat paten oluşumu bakımından eksene göre ve düzleme göre simetrik dengeler arasında hiçbir fark bulunmamaktadır. Bu yüzden düzleme göre simetrinin ayrı bir başlık olarak ele alınması gerekmemektedir. Çünkü düzleme göre simetrik olan bir paten halihazırda zaten eksene göre simetriktir.

Bu bağlamda sahne dengesi temel olarak aşağıdaki şekilde belirtildiği gibi sınıflandırılır (bkz. Şekil 4.19).

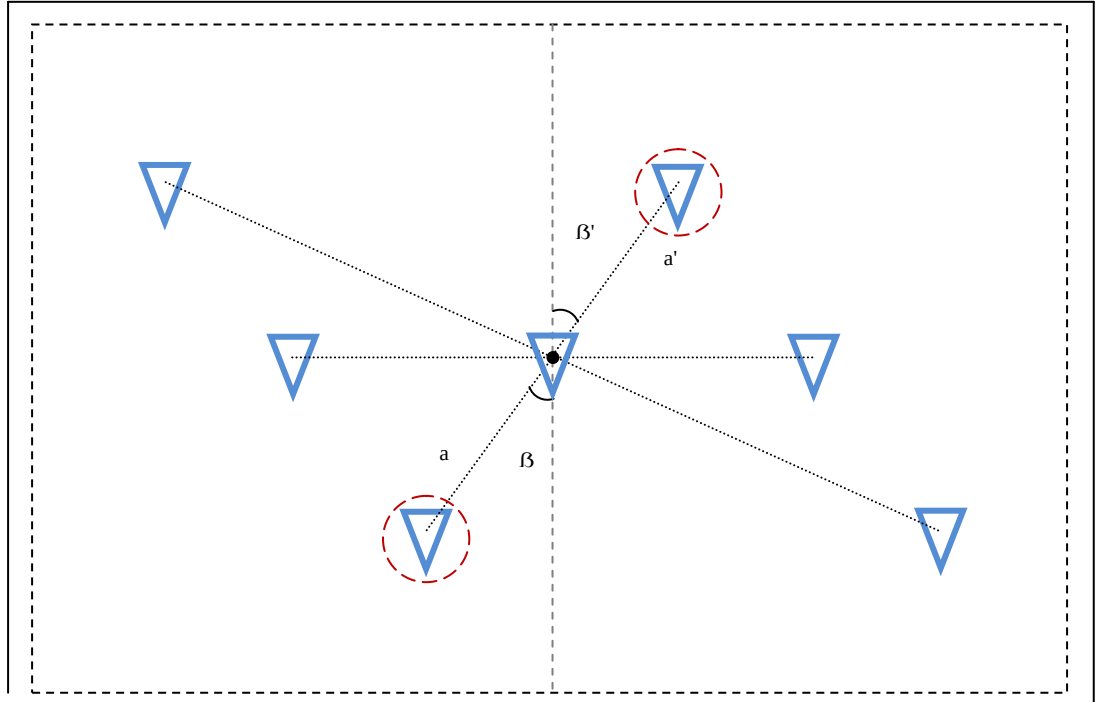
⁸³ Nutku 213.

⁸⁴ Aksoy 67-69.



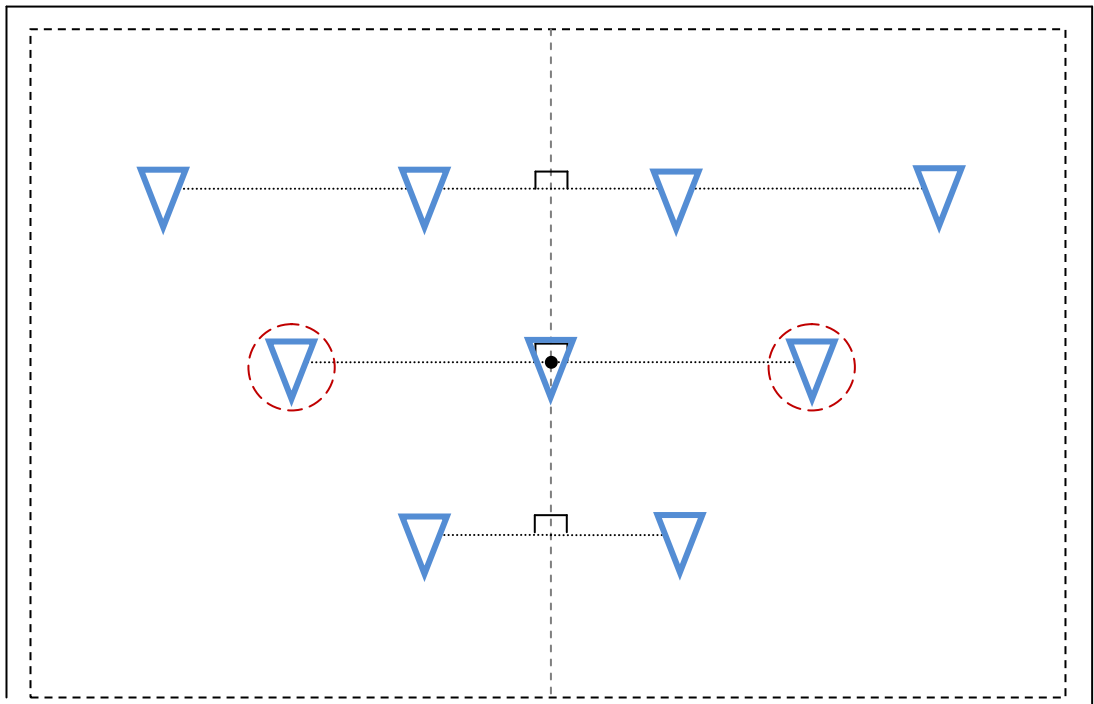
Şekil 4.19 – Sahne Dengesinin Sınıflandırılması

Ağırlık Merkezine Göre Simetrik Denge: Sahne üzerinde bu tipteki bir simetrik dengeden bahsedilebilmesi için oyuncuların ağırlık merkezinden eşit uzaklıkta ve eşit açılarla yerleştirilmiş olmaları gerekmektedir. Bu tipteki simetrik dengeye sahip sahne yerleşimlerinde yansıma noktasının kendisi olarak düşünülen ağırlık merkezinin tam üzerindeki görsel ağırlığı simetriği aranmaz.



Şekil 4.20 – Ağırlık Merkezine Göre Simetrik Dengeli Sahne Yerleşimi Örneği

Eksene Göre Simetrik Denge: Sahne üzerinde bu tipteki bir simetrik dengeden bahsedilebilmesi için oyuncuların sahnenin ağırlık merkezinden geçen derinlik eksenine dik açılarla ve eşit uzaklıkta yerleştirilmiş olmaları gerekmektedir. Bu tipteki simetrik dengeye sahip sahne yerleşimlerinde yansıma noktasının kendisi olarak düşünülen eksenin üzerindeki yer alan görsel ağırlıkların simetrikleri aranmaz.



66

Yukarıdaki örnekte (bkz. Şekil 4.21) sahne üzerindeki oyuncular sahnenin ağırlık merkezinden geçen derinlik eksenine göre simetrik dengede yerleştirilmişlerdir. Şekilde görüldüğü üzere sahnenin sağ yarısında kırmızı ile çember içerisine alınmış olan oyuncu sahne merkezine a uzaklığında ve eksene dik açı ile yerleştirilmiştir. Bu oyuncunun simetriği ise sahnenin sol tarafında yer alan ve a uzunluğuna eşit olan a' uzaklığına yine eksene dik açı ile yerleştirilen oyuncudur. Derinlik eksenini yansıma çizgisinin kendisi olarak düşünüldüğü için bu eksen üzerinde yer alan oyuncunun simetriği aranmamaktadır. Geriye kalan diğer oyuncuların simetrik durumları da şekil üzerinde görülmektedir.

Sahne üzerindeki yerleşimler aynı anda hem sahnenin ağırlık merkezine göre hem de eksene göre simetrik denge durumunda bulunabilirler.

Asimetrik Denge: Sahne üzerinde eğer bu tipte bir görsel denge aranacak ise sahne üzerindeki yerleşimin öncelikle asimetrik bir yerleşim olması gerekir. Asimetrik yerleşimin şartları şunlardır:

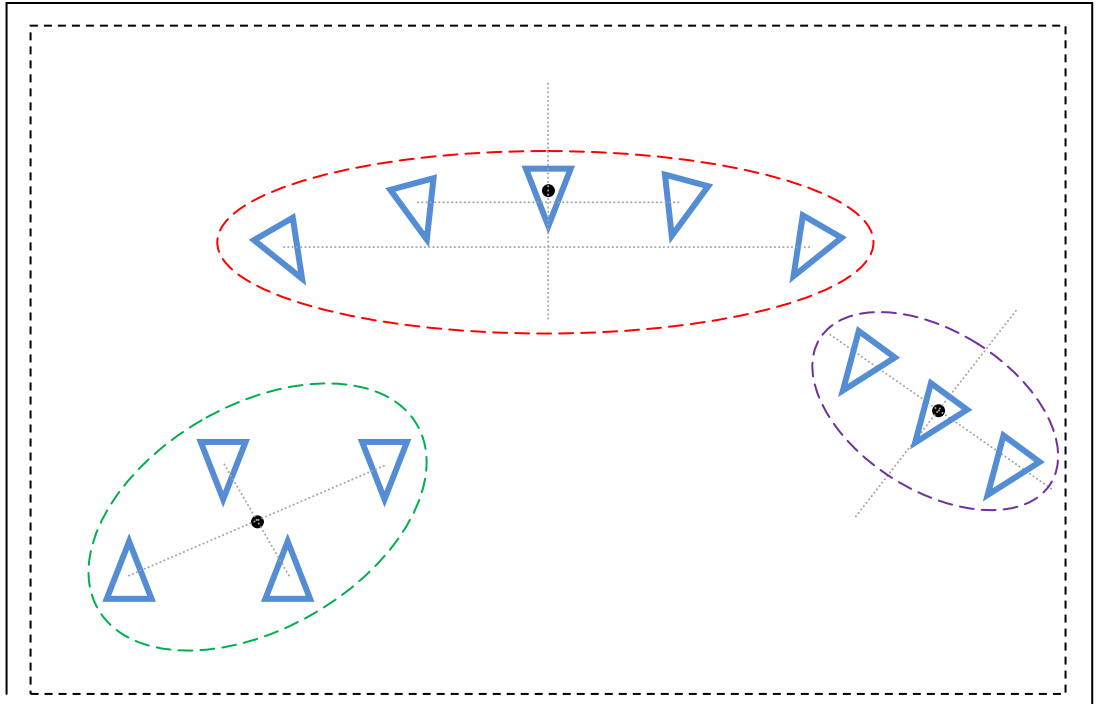
- Sahne üzerindeki yerleşim bütünüyle simetrik özellikte olmamalıdır.
- Sahne üzerindeki yerleşimi oluşturan farklı gruplar kendi aralarında simetrik olmalıdırlar (grupların kendi ağırlık merkezleri ya da ağırlık merkezlerinden geçen eksenler baz alınır.).

Yukarıdaki örnekte (bkz. Şekil 4.22) sahne üzerindeki yerleşim asimetrik bir yerleşimdir. Çünkü sahne üzerine yerleştirilmiş olan oyuncular sahne bütününde bir simetrik denge görünümünde olmamalarına rağmen kendi içlerinde simetrik görünüme sahiptirler.

Kırmızı çember içine alınmış olan birinci grup oyuncular kendi ağırlık merkezlerinden geçen eksene göre simetrik bir dengeye sahiptir. Yeşil çember için alınmış grup ise kendi ağırlık merkezine göre simetrik dengededir. Son grup olan ve mor çember içerisine alınmış olan üçüncü grup ise hem kendi ağırlık merkezine göre hem de bu ağırlık merkezinden geçen eksene göre simetrik dengeye sahiptir. Bu

durumda sahne üzerindeki genel görünümün simetrik dengeye sahip olmadığı fakat oyuncu gruplarının kendi içlerinde simetrik dengeye sahip olduklarını ve dolayısıyla sahne üzerinde bir asimetrik yerleşimin bulunduğunu söylemek mümkündür.

Bu asimetrik yerleşimin dengeli bir şekilde sahne üzerine yerleştirilmesiyle asimetrik denge ortaya çıkar. Bu yerleşimin dengeli bir şekilde dağıtılması için her oyuncu grubuna ait genişlik eksenini ve derinlik eksenini ağırlık değerlerinin birbirini karşılıyor durumda olması gerekir.



Şekil 4.22 – Sahne Üzerinde Asimetrik Yerleşim Örneği

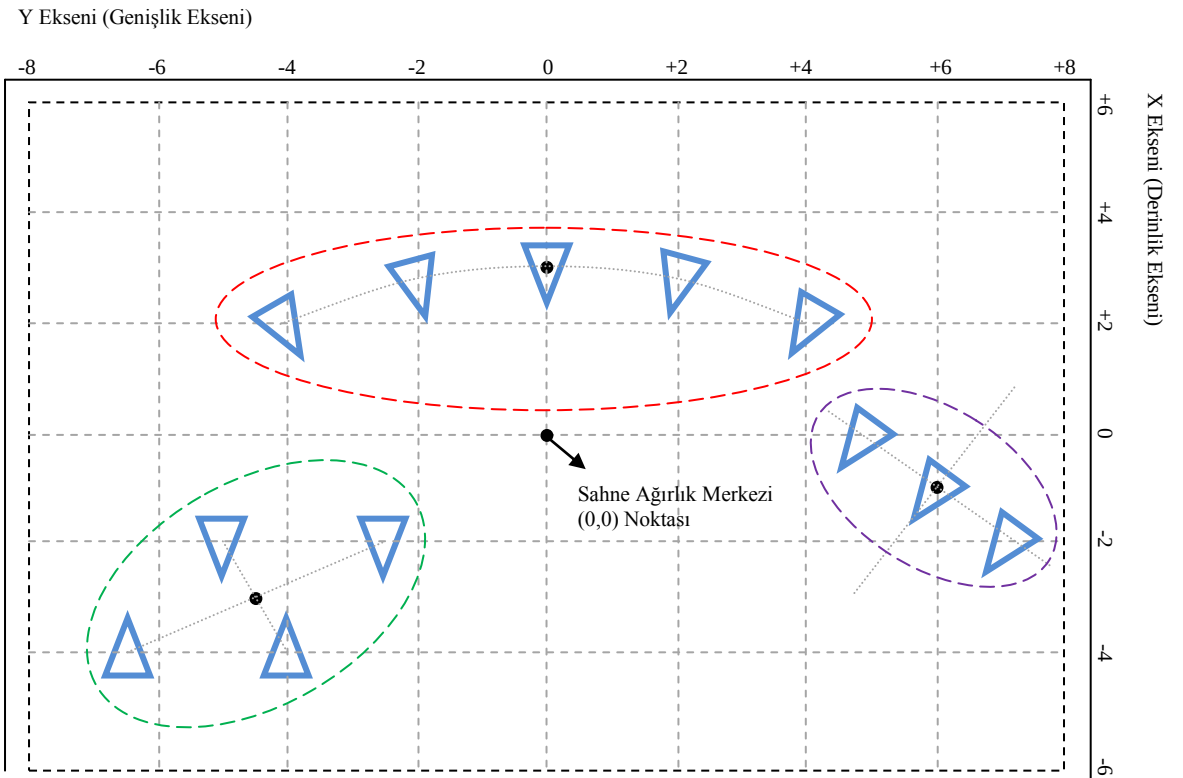
Aşağıda yer alan örnekte (bkz. Şekil 4.23) sahne üzerindeki yerleşim asimetrik dengeye sahiptir. Bunun sağlaması şu şekilde yapılır:

Örnek olarak düşünülen sahne 12 metre derinliğe ve 16 metre genişliğe sahiptir. Dörtgen formu bu sahnenin ağırlık merkezi soldan ve sağdan 8 metre, yukarıdan ve aşağıdan ise 6 metredir. Sahne bir koordinat düzlemi olarak kabul edildiğinde bu ağırlık merkezi “(0,0)” noktası olmaktadır. Buna göre sahnenin en yukarısı “X” yani derinlik ekseninde +6’ya tekabül ederken sahnenin en aşağısı ise yine bu ekseninde -6’ya tekabül eder. Benzer şekilde sahnenin en sağ yanı “Y” yani

genişlik ekseninde -8'e tekabül ederken, en sol yanı ise yine bu eksende +8'e tekabül eder.

Bir grupta yer alan oyuncu sayısı o grubun ağırlık değerinin katsayısıdır. Bu grupların ağırlık değerleri her iki eksendeki koordinat değerleri ile katsayının yani oyuncu sayısının çarpımı ile meydana gelir. Eğer bu grupların her iki eksendeki ağırlık değerlerinin toplamı "0" a denk geliyorsa bu sahne yerleşimi için asimetrik dengeye sahiptir demek mümkün olacaktır. Bu toplamların "0" a denk gelmesi sahne üzerindeki tüm yerleşimin ağırlık merkezinin sahnenin ağırlık merkezi olan (0,0) noktası olduğu anlamına gelir. Yerleşim asimetrik olsa da denge unsuru sağlandığı takdirde insan beyni bu yerleşimin ağırlık merkezinin sahnenin tam ortası olduğunu algılar ve dolayısıyla sahne üzerindeki görüntüyü de dengeli olarak algılar.

Aşağıdaki örnekte (bkz. Şekil 4.23) kırmızı çember içerisine alınmış olan birinci grubun ağırlık merkezi (3,0) koordinatlarındadır. Yeşil çember içerisine alınmış ikinci oyuncu grubunun ağırlık merkezi ise (-3, -4.5) koordinatlarındadır. Son grup olan ve mor çember içerisine alınmış olan üçüncü oyuncu grubunun ağırlık merkezi ise (-1,6) koordinatlarındadır.



Şekil 4.23 – Asimetrik Dengeli Sahne Yerleşimi Örneği

X (Derinlik Ekseni) için;

- 1. Grup Ağırlık Değeri: $3 \times 5 = 15$
- 2. Grup Ağırlık Değeri: $(-3) \times 4 = -12$
- 3. Grup Ağırlık Değeri: $(-1) \times 3 = -3$

Derinlik eksenini toplam ağırlık değeri: $15 + (-12) + (-3) = 0$ 'dır.

Y (Genişlik Ekseni) için;

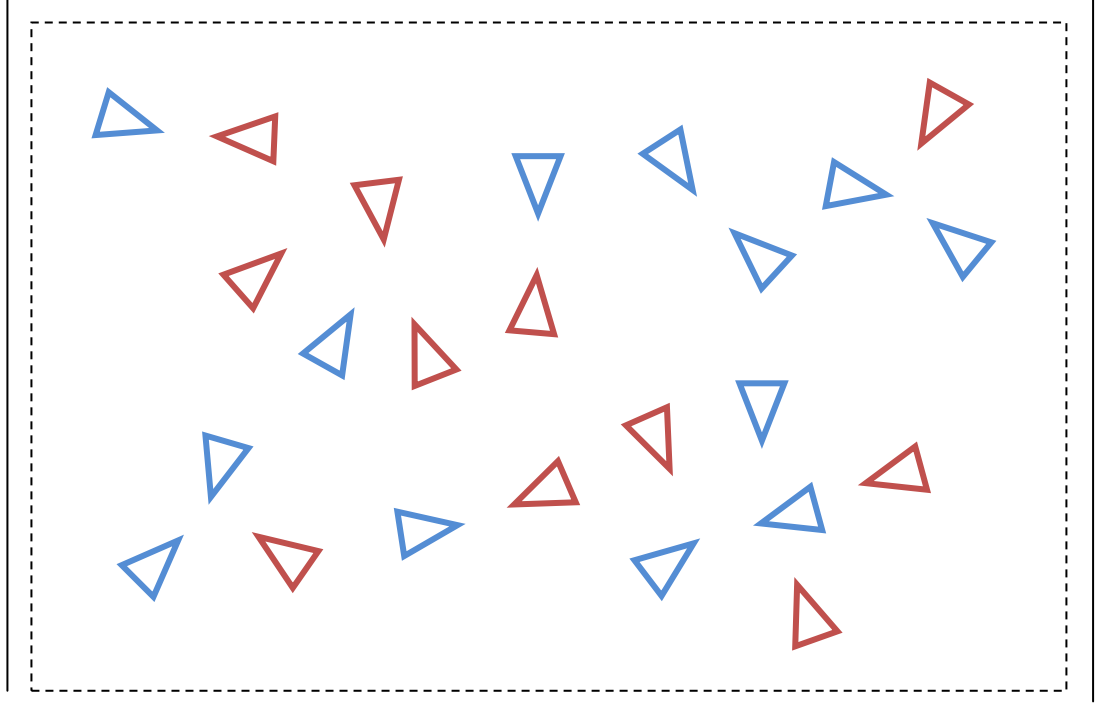
- 1. Grup Ağırlık Değeri: $0 \times 5 = 0$
- 2. Grup Ağırlık Değeri: $(-4.5) \times 4 = -18$
- 3. Grup Ağırlık Değeri: $6 \times 3 = 18$

Genişlik eksenini toplam ağırlık değeri: $0 + (-18) + 18 = 0$ 'dır.

Görüldüğü üzere örnekte verilen yerleşim için hem X (derinlik eksenini) için hem de Y (genişlik eksenini) için toplam ağırlık değeri 0'dır. Bu durumda bu yerleşimin asimetrik dengeye sahip olduğunu söylemek gerekir.

Estetik Denge: Sahne üzerinde bu tipte bir denge unsuru mevcut ise fiziksel kurallar tamamen göz ardı edilir ve aranmaz. Önemli olan sanatsal bir görünümün sahneye nasıl yansıtıldığıdır. Örneğin bir düğün sahnesi, bir savaş ya da kavga sahnesi estetik denge unsuru ile sahne üzerine yansıtılabilir. Estetik denge unsurunun kullanımında başlıca amaç izleyiciye sahne üzerindeki olgunun gerçekliğini azami düzeyde yansıtabilmektir.

Aşağıdaki örnekte (bkz. Şekil 4.24) bir düğün sahnesi canlandırılmaktadır. Tıpkı gerçek düğünlerde olduğu gibi oyuncular ufak gruplar halinde hiçbir pozisyon ve yön kaygısı gütmeden gönüllerince karşılıklı oynamaktadırlar.



Şekil 4.24 – Estetik Dengeli Sahne Yerleşimi Örneği

4.2.13.3.Sahne Vurgusu

Sahne üzerinde gerçekleştirilen icralarda gidişata göre bazı kişi ya da kişilerin vurgulanması gerekmektedir. Bu vurgulama için sahne düzenlemesi tasarlanırken bir sahne esnasında bir oyuncu ya da oyuncu grubunun sahnedeki önemi daha fazla ise bir şekilde bu kişi ya da kişilerin ön plana çıkarılarak altı çizilmelidir.

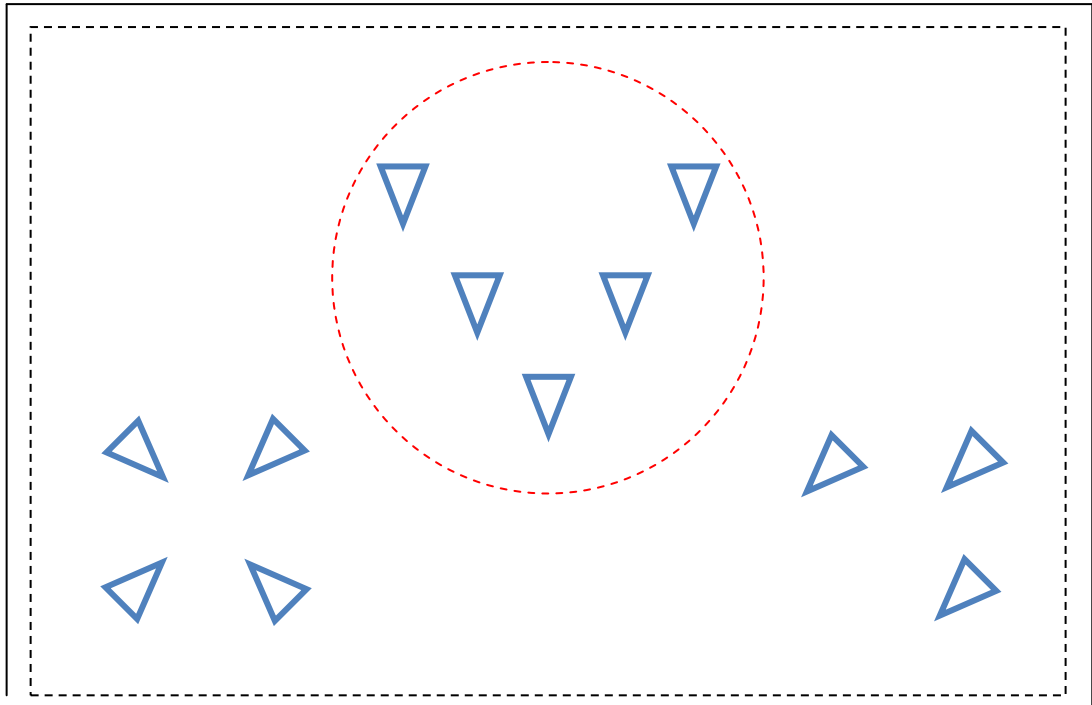
Özdemir Nutku bu vurgulamaların 5 farklı unsurun uygun kullanımı ile gerçekleştirilebileceğini belirtmiştir. Bu unsurlar şu şekildedir:

1. Gövde görüşleri
2. Oyun alanı üzerindeki değişik yerler
3. Çeşitli sahne düzeyleri
4. Sahne üzerindeki çeşitli anlamdaki yükselteler

5. Karşıtlıklar⁸⁵

Türk halk oyunlarının sahnelenmesi bağlamında bu maddeleri ele almak gerekir.

Gövde görüşleri ile sağlanan vurgulamada esas olan oyuncunun aldığı poz ve dönük olduğu yöndür. Daha güçlü ve hareketli bir figürü gerçekleştiren oyuncu ya da oyuncular daha durağan ve hareketsiz bir figürü icra eden hatta sadece poz veren bir oyuncuya ya da oyuncu grubuna göre daha ön plana çıkacaktır. Benzer şekilde oyuncuların sahne üzerinde dönük oldukları yönlerde vurgulamada etkilidir. Sahne üzerinde doğrudan seyirciye dönük olan bir oyuncu ya da oyuncu grubu, tam olarak seyirciye dönük olmayan ya da seyirciye açılı şekilde dönük olan bir oyuncu ya da oyuncu grubuna göre daha ön planda ve altı çizili olarak algılanacaktır.

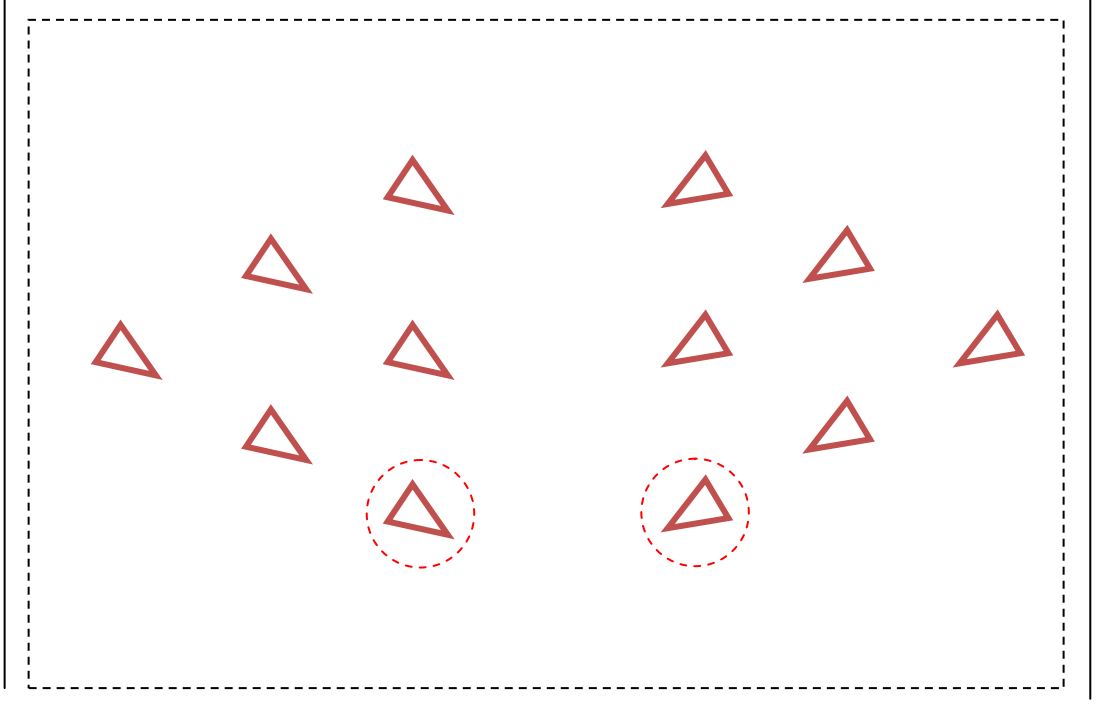


Şekil 4.25 – Gövde Görünüşlerinden Yararlanarak Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği

Yukarıda verilmiş olan örnekte (bkz. Şekil 4.25) kırmızı çember içerisine alınmış olan oyuncular dışında kalan oyuncu gruplarının yönleri tamamen izleyiciye

⁸⁵ Nutku 195.

dönük değil iken çember içerisindeki oyuncu grubuna dâhil olan oyuncuların yönleri seyirciye doğru dönük olduğu için diğerlerine göre daha önemli olarak algılanır. Böylece gövde görünüşlerinden vurgulama gerçekleşmiş olur.

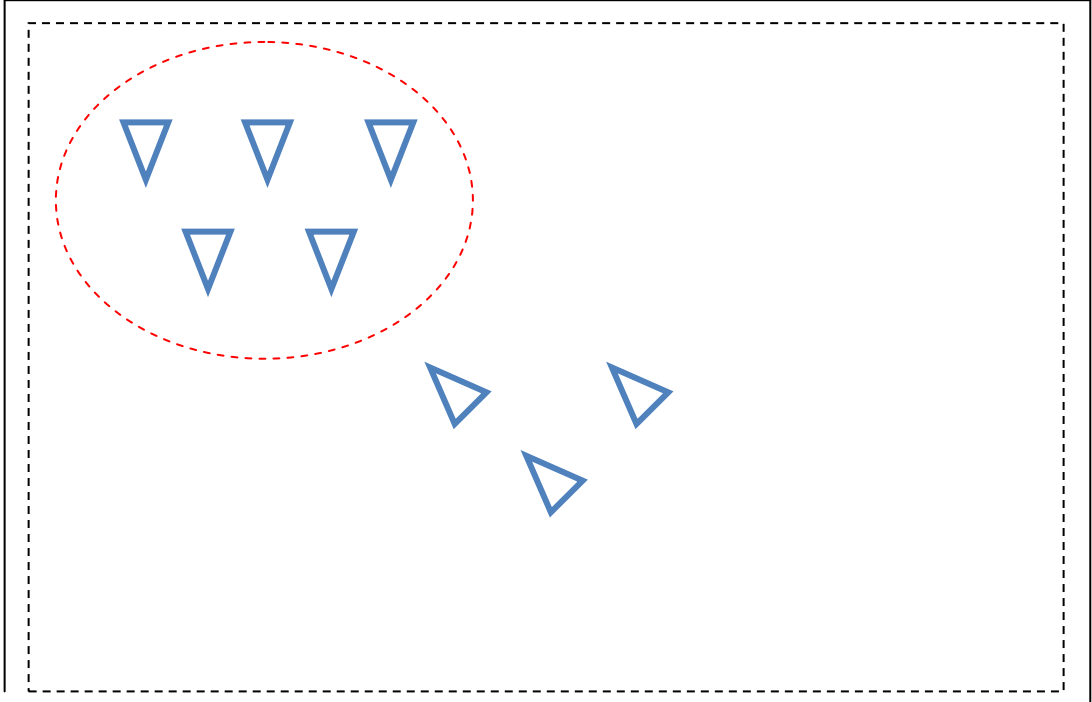


Şekil 4.26 – Gövde Görünüşlerinden Yararlanarak Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği

Yukarıdaki verilen örnekte (bkz. Şekil 4.26) ise kırmızı çember içerisine alınmış oyuncular dışında kalan oyuncular figür yapmamakta ve sadece poz vermektedirler. Sahne üzerinde yer alan tüm oyuncuların dönük oldukları yönler bakımından gövde görünüşleri eşit olmasına karşın kırmızı çember içerisine alınmış olan oyuncular figür yapmakta ve geriye kalan oyuncular poz vermekte olduklarından dolayı çember içerisine alınmış olan bu oyuncular gövde görünüşleri itibarıyla vurgulanmış olurlar.

Oyun alanı üzerindeki farklı yerlerden yararlanarak sağlanan vurgulamalarda esas olan oyuncuların sahne üzerindeki yerleşimleridir. Doğal olarak normal şartlarda oyun alanının ortası diğer kısımlara göre daha güçlüdür. Fakat oyuncuların sahnenin belirli bölgelerinde kalabalıklaştırılması o bölgenin seyirci algısındaki

önemini arttıracaktır. Bu gibi durumlarda oyun alanının ortasındaki oyuncu ya da oyuncu grubunun önemi gövde görünüşlerinden yararlanarak azaltılabilir.

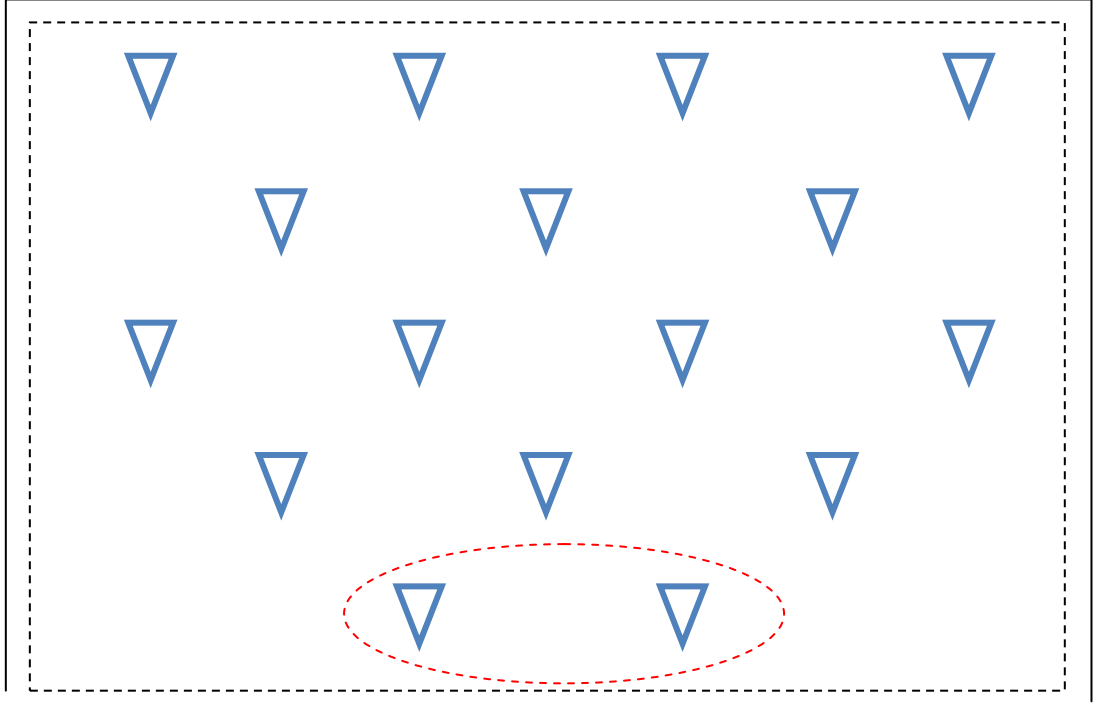


Şekil 4.27 – Oyun Alanı Üzerindeki Farklı Yerlerden Yararlanarak Gerçekleştirilen Vurgulama
Örneği

Yukarıda verilen örnekte (bkz. Şekil 4.27) sahnenin orta bölümüne yerleştirilmiş olarak görülen üç oyuncu normal şartlarda sahnenin sağ-yukarı bölümüne yerleştirilmiş olan gruba göre daha öncelikli ve vurgulu olarak algılanmaktadır. Fakat gövde görünüşleri kullanılarak bu grubun önemi ve vurgusu azaltılmış karşılığında da kırmızı elips içerisinde gösterilen grup ortada yer alan gruba göre daha kalabalık tutularak bu grubun önemi artırılmış ve vurgulanmıştır. Sahne vurgusu bakımından sahnenin en kuvvetli yeri olan sahne ortasında bulunan gruba rağmen gerçekleştirilen uygulamalar ile vurgu bakımından sahnenin daha zayıf kısımları olan sahne yukarısı ve sahne sağında yer alan elips içerisindeki grup birinci önemde algılanan grup haline getirilmiştir.

Sahne düzeyleri ile gerçekleştirilen vurgulamalarda sahnenin yönleri ve özellikle derinlik eksenini ön plandadır. Sahnenin aşağısı olarak nitelenen seyirciye

daha yakın olan kısım, seyirciye daha uzakta bulunan sahnenin yukarısına nispeten daha önemli olarak algılanır. Bundan dolayı aynı görsel ağırlık değerine sahip oyuncu ya da oyuncu gruplarından sahnenin aşağısına daha yakın olarak yerleştirilmiş olanlar sahnenin yukarısına daha yakın yerleştirilmiş olanlara nispeten daha önemli ve altı çizili olarak algılanırlar.

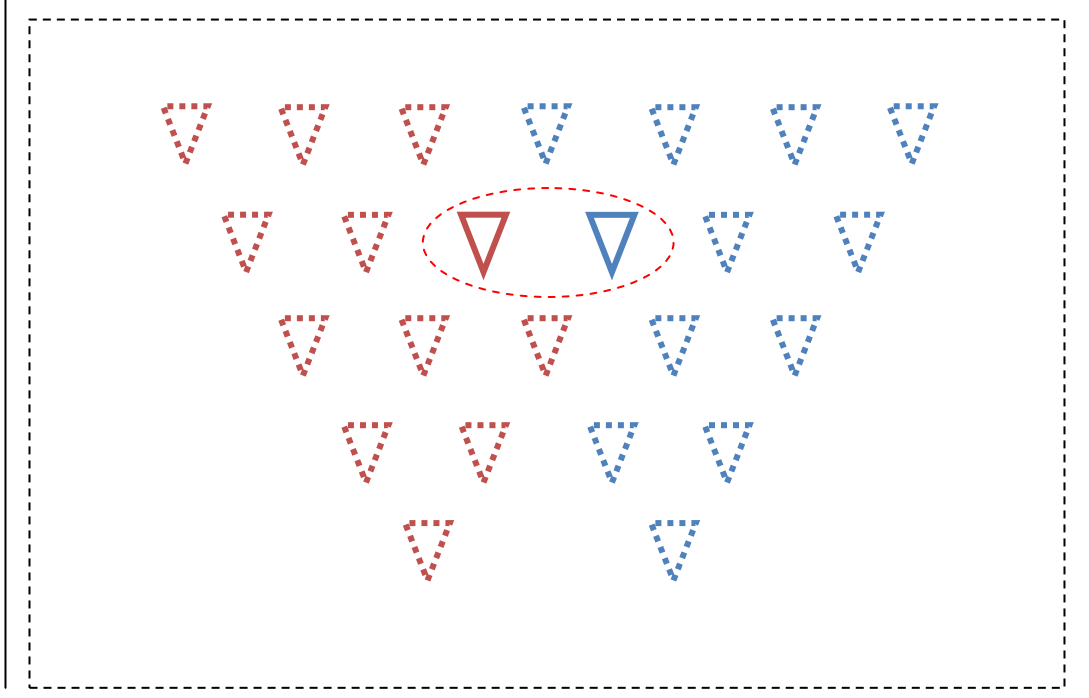


Şekil 4.28 – Sahne Düzeylerinden Yararlanarak Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği

Yukarıda verilen örnekte (bkz. Şekil 4.28) gövde görüşleri bakımından eşit olan oyuncular sahne üzerine yerleştirilmişlerdir. Bu oyunculardan sahnenin vurgulama bakımından daha güçlü kısmı olan sahne aşağısına en yakın yerleştirilmiş olan kırmızı elips ile işaretlenmiş oyuncular izleyici tarafından birinci derecede önemli olarak algılanırlar. Derinlik eksenindeki sahne düzeyi sahne yukarısına doğru gittikçe aynı gövde görüşünde olan oyuncuların önem dereceleri de azalmaktadır.

Sahne üzerindeki farklı anlamlarda yükseltelerin kullanılarak vurgulama gerçekleştirilmesi halk oyunlarının sahnelenmesinde de kullanılabilir. Oyunların birçoğunda sahne üzerinde yükselti farkı yaratabilecek çökme, eğilme, yatma gibi hareketleri içeren figürler mevcuttur. Bu figürlerin etkin kullanımı ile belirli bir oyuncu ya da oyuncu grubu diğerlerine göre daha yüksekte bırakılabilir. Bu durumda

yüksekte kalan oyuncu ya da oyuncu grubu daha önemli ve altı çizili olarak algılanırlar.



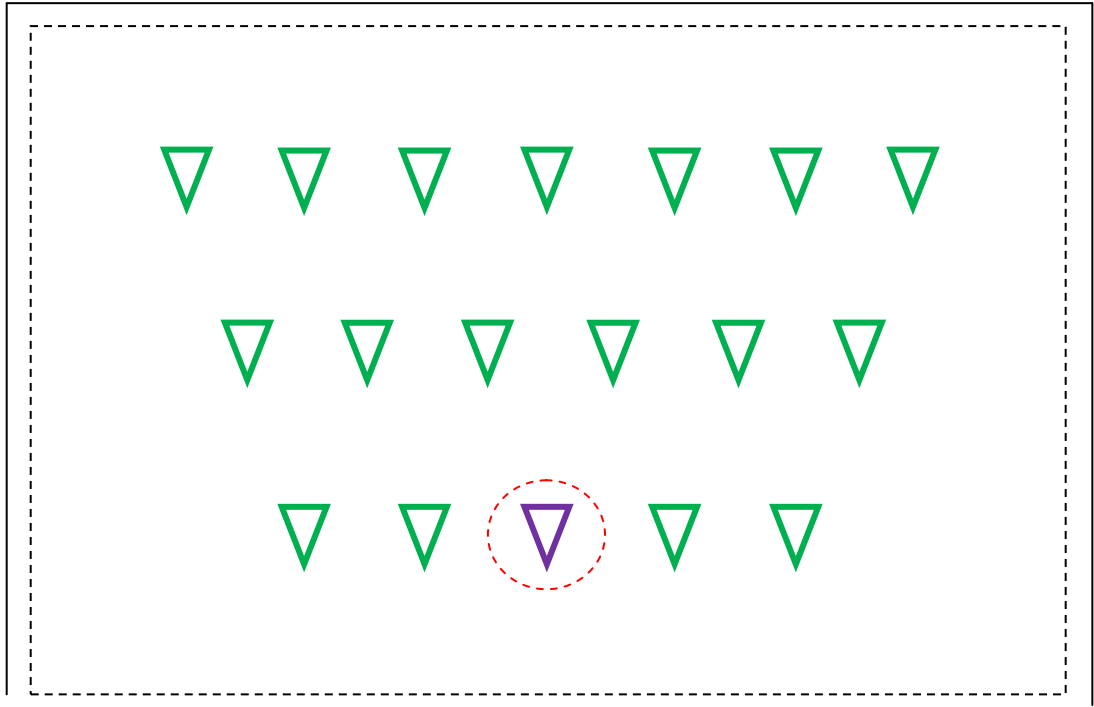
Şekil 4.29 – Sahne Üzerindeki Farklı Yükseltiilerden Yararlanarak Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği

Yukarıda verilmiş olan örnekte (bkz. Şekil 4.29) kesik çizgi ile çizilmiş imler o oyuncuların çökme ya da yatma gibi yükselti bakımından normale göre daha alçakta olduğunu belirten imlerdir. Bu durumda kırmızı elips içinde kalmış olan iki oyuncu yükselti bakımından diğer oyunculara göre daha yüksektedirler. Bundan dolayı tüm oyuncuların yönü seyirciye dönük olsa da ve hatta sahnenin vurgu bakımından daha güçlü kısmı olan sahne aşağısına yakın yerleştirilmiş olan başka oyuncular olsa da elips içine alınmış olan bu iki oyuncu birinci önem derecesinde vurgulanmış ve altı çizilmiş olur.

Karşıtlıklardan yararlanma yöntemi halk oyunlarında farklı şekillerde karşımıza çıkabilir. Bu figürlerin icrasıyla ilgili olabileceği gibi farklı kostüm parçalarının kullanılması ya da farklı kostüm renginin kullanılması ile gerçekleştirilebilir. Örnek olarak aynı sahne düzeyinde bulunan oyuncuların bir

tanisi diğerlerinden farklı bir figür gerçekleştirirse gövde görünüşü ne olursa olsun o oyuncu diğerlerinden ayrılarak ön plana çıkar. Benzer şekilde aynı sahne düzeyinde yer alan oyunculardan birisinin kostüm rengi ya da kullandığı giyim-kuşam öğelerinden bazıları farklı ise bu oyuncu da ister istemez diğerlerinden ayrılarak ön plana çıkar ve vurgulanmış olur.

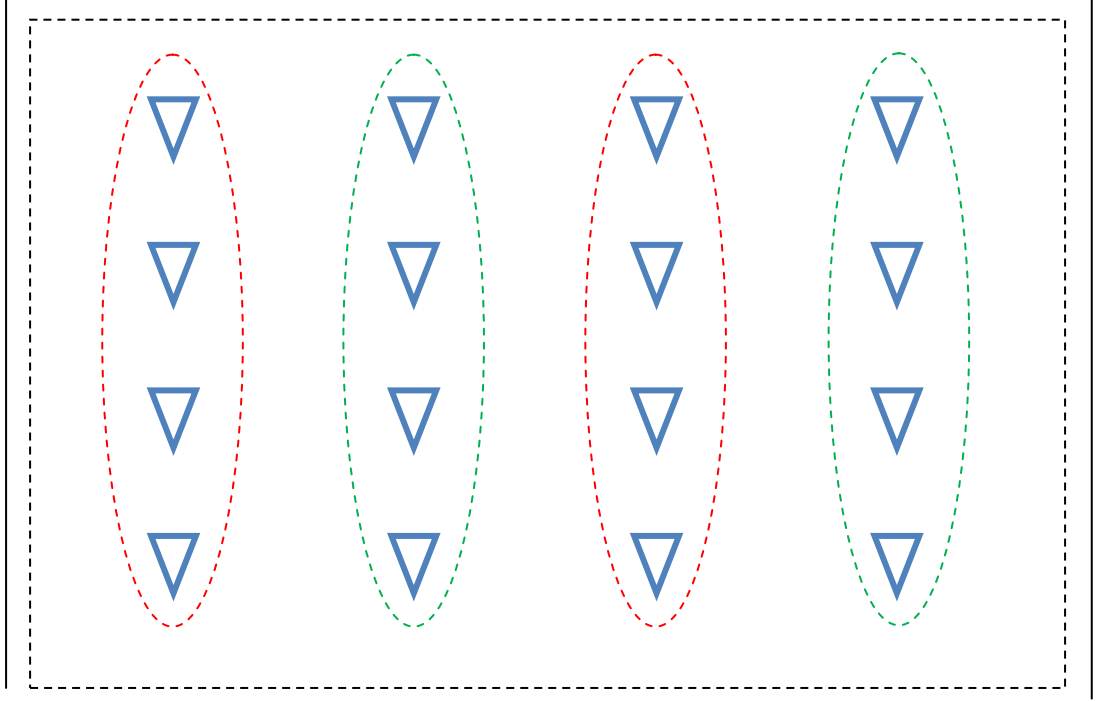
Aşağıda verilen örnekte (bkz. Şekil 4.30) oyuncu imlerinin renkleri oyuncuların giydikleri kıyafetlerin baskın renklerini temsil etmektedir. Tüm oyuncular yönleri ve gerçekleştirdikleri figürler bakımından eşit olmalarına karşın görüldüğü üzere kırmızı çember içerisine alınmış oyuncunun kostüm rengi diğer oyunculardan farklıdır. Bu durum o oyuncunun ön plana çıkarak vurgulanmasını ve izleyicinin dikkatinin o oyuncuya çekilmesini sağlamıştır.



Şekil 4.30 – Karşıtlıklardan Yararlanarak Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği

Aşağıda verilen örnekte (bkz. Şekil 4.31) ise kırmızı elipsler içerisine alınmış olan oyuncu grupları ortak bir figürü icra ederken yeşil elipsler içerisine alınmış diğer oyuncu grubu ise diğer grubun icra ettiği ortak figüre karşıtlık yaratabilecek

başka bir figürü icra etmektedirler. Bu durumda her iki grupta seyircinin algısında ayrı ayrı vurgulanırlar.

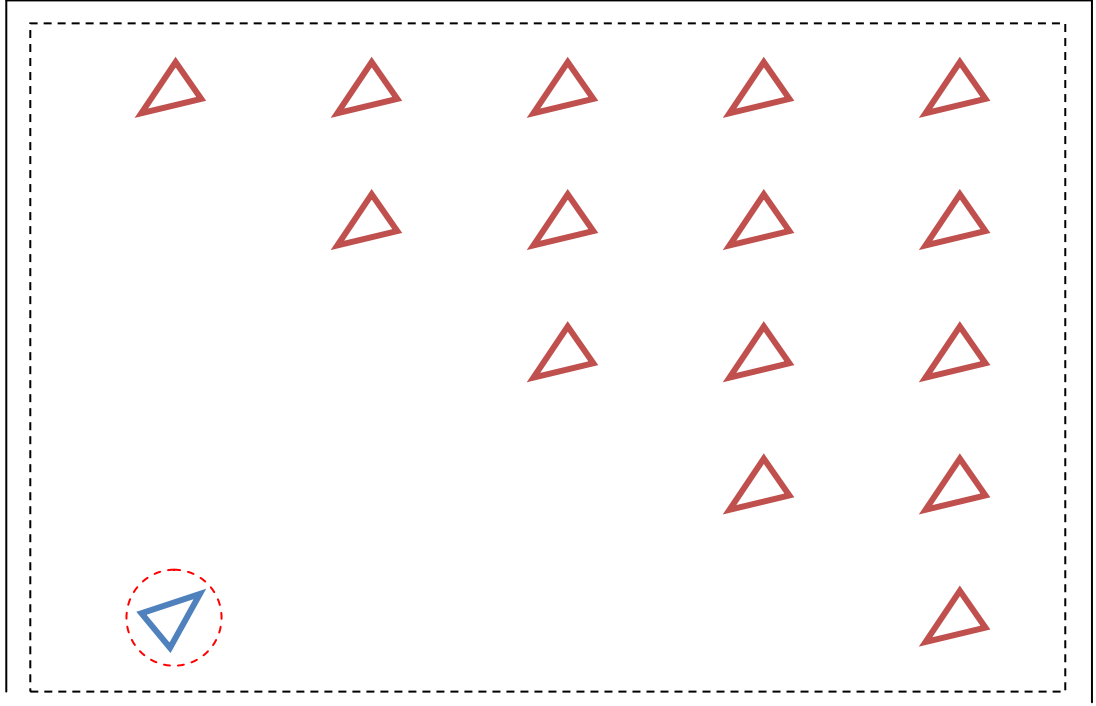


Şekil 4.31 – Karşıtlıklardan Yararlanarak Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği

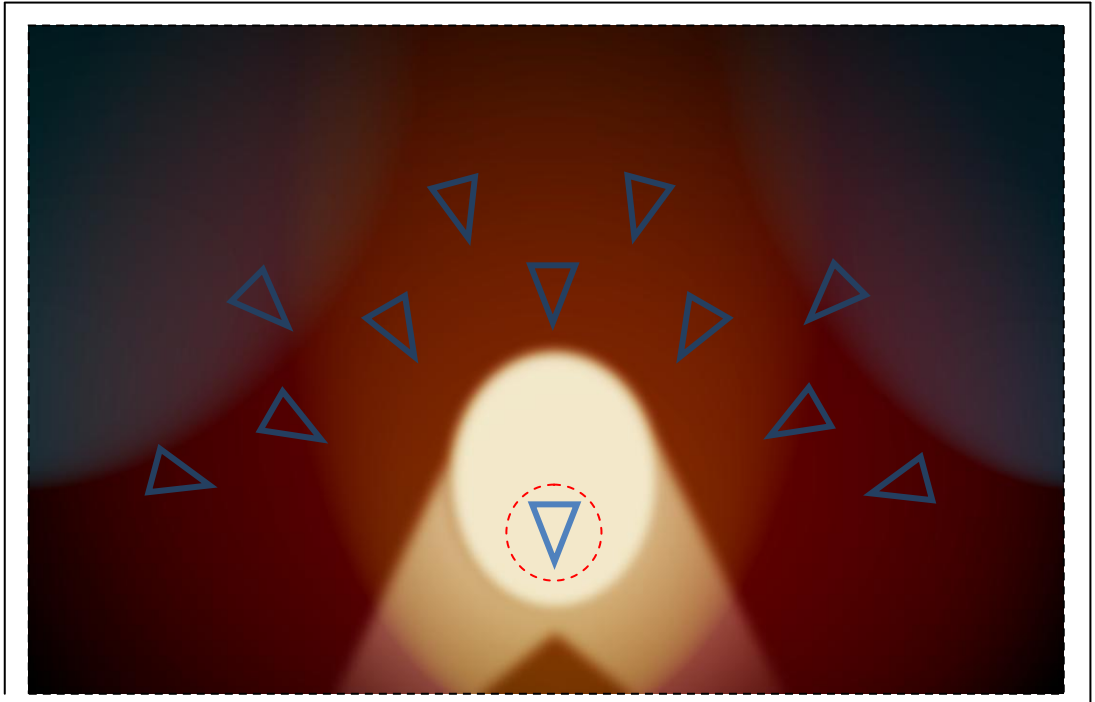
Yukarıda bahsedilen 5 temel vurgulama yönteminin dışında halk oyunlarının sahnelenmesinde iki vurgulama yöntemi daha mevcuttur. Bunlardan birincisi uzaklıkla vurgulama bir diğeri ise ışıklandırma yardımıyla vurgulamadır.

Uzaklık yardımı ile gerçekleştirilen vurgulamada bir oyuncu ile geri kalan diğer oyuncular arasına bir mesafe konur. Böylece diğer oyunculardan daha uzakta kalan oyuncu diğerlerine göre daha ön planda algılanır ve vurgulanmış olur.

Aşağıda verilen örnekte (bkz. Şekil 4.32) kırmızı çember içerisinde bulunan erkek oyuncu sahnenin geri kalan kısmı oluşturan kadın oyuncuların oluşturduğu bütünlüğün oldukça uzağına yerleştirilerek altı çizilmiş ve vurgulanmıştır.



Şekil 4.32 – Uzaklık Yardımıyla Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği



Şekil 4.33 – Işıklandırma Yardımıyla Gerçekleştirilen Vurgulama Örneği

Diğer bir vurgulama yöntemi ise ışıklandırmanın kullanılmasıyla oluşturulur. Esas olarak oyun alanında yer alan bir bölgenin diğer bölgelere oranla daha fazla aydınlatılmasıyla elde edilir. Bu vurgulamanın sağlanabilmesi için farklı tipte projektörlerin bir arada kullanılması gerekmektedir.

Yukarıda verilen örnekte (bkz. Şekil 4.33) sahnenin etrafında yer alan 5 adet profil projektör sahnenin genel aydınlatmasını gerçekleştirmektedir. Bu genel aydınlatma ortalamanın altında bir güçle yapılmaktadır. Bundan dolayı sahnenin geneli karanlığa yakın sayılabilecek bir durumdadır. 2 adet takip projektörü ise sahnenin ortasında yer alan kırmızı çember içerisine alınmış olan oyuncuyu beyaza yakın bir sarı ışık ile oldukça güçlü bir şekilde aydınlatılmaktadır. Zaten hâlihazırda gövde görünüşü itibariyle, sahne düzeyleri itibariyle, diğer oyuncularla arasında bulunan mesafe itibariyle farklı şekillerde vurgulanan bu oyuncu bir de ışıklandırma yardımı ile vurgulanarak son derece güçlü bir vurgulama elde edilmiştir.

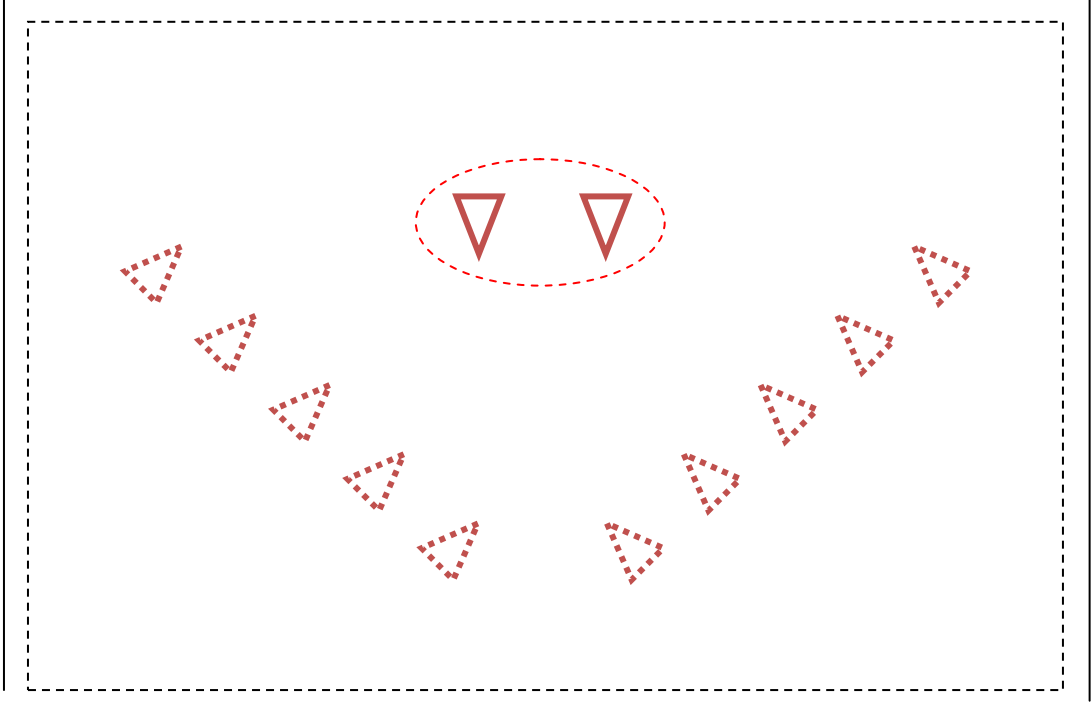
Yukarıda bahsedilen vurgulama yöntemlerinin sahne üzerinde kullanılmasıyla ortaya çıkan 4 tipte sahne vurgusu çeşidi mevcuttur. Bu vurgu çeşitleri şu şekildedir:

1. Dolaysız Vurgu
2. İkili Vurgu
3. Çeşitlendirilmiş Vurgu
4. Destekleyici Vurgu⁸⁶

Dolaysız Vurgu: Seyircinin ilgisi doğrudan sahne üzerinde yer alan bir oyuncu ya da oyuncu grubunun üzerine çekildiği zaman ortaya çıkan vurgu çeşididir. Seyircinin dikkati hemen vurgulanan oyuncu ya da oyuncuların üzerine çekilir. Yukarıda bahsedilen vurgulama yöntemlerinin hepsiyle gerçekleştirilebilir. Önemli olan nokta vurgunun tek bir yerde olması ve orada kalmasıdır.

⁸⁶ Nutku 201.

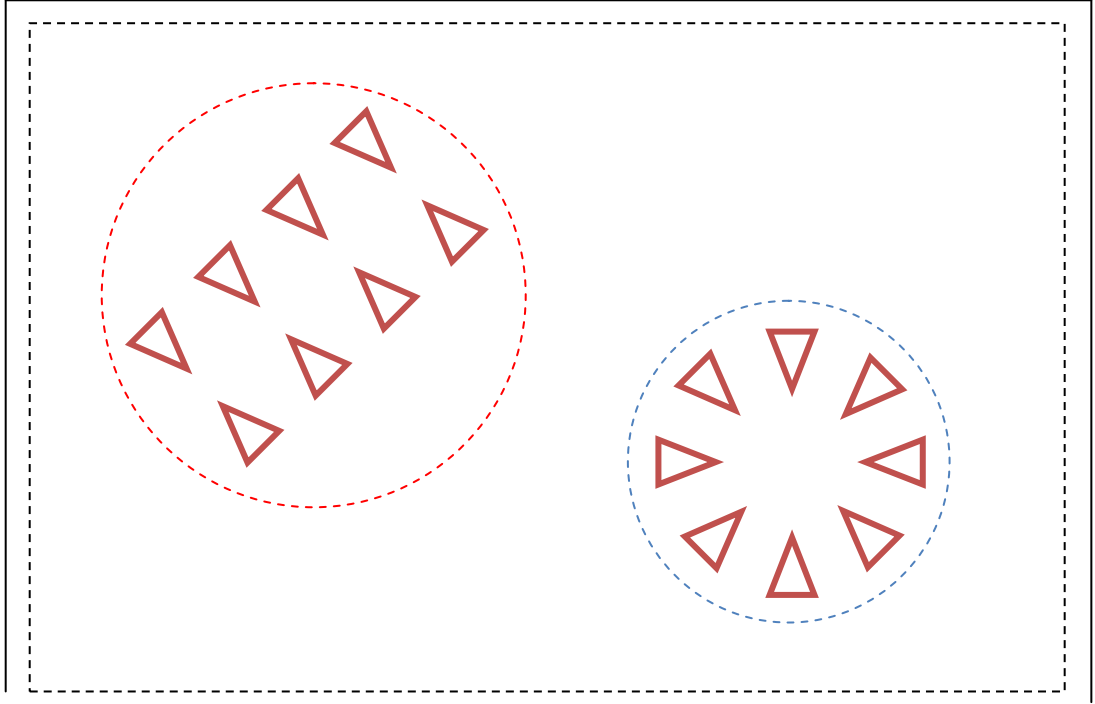
Aşağıda verilmiş olan örnekte (bkz. Şekil 4.34) kırmızı çember içerisine alınmış olan oyuncular hem gövde görüşlerinden, hem sahne üzerindeki yükseltilerden yararlanarak hem de uzaklık yardımıyla dolaysız olarak vurgulanmışlardır. İzleyicinin tüm ilgisi doğrudan bu iki oyuncu üzerindedir.



Şekil 4.34 – Dolaysız Vurgulama Örneği

İkili Vurgu: Seyircinin dikkatinin oyun alanı üzerinde bulunan iki farklı noktaya ayrı ayrı çekilmesiyle ortaya çıkar. Diğer bir deyişle yukarıda bahsedilen vurgulama yöntemleri kullanılarak seyircinin ilgisi bir yerine iki ayrı noktada toplanır.

Aşağıda verilmiş olan örnekte (bkz. Şekil 4.35) kırmızı çember içine alınmış grup ile mavi çember içine alınmış diğer oyuncu grubu hem oyun alanı üzerindeki farklı yerlerden yararlanarak hem de uzaklık yardımıyla ayrı ayrı vurgulanarak sahne üzerinde iki farklı odak noktası ortaya çıkarılmıştır. Bu iki farklı grubun vurgulama dereceleri eşit olabileceği gibi gövde görüşlerine ve bulundukları sahne düzeyine bağlı olarak farklılık gösterebilir.

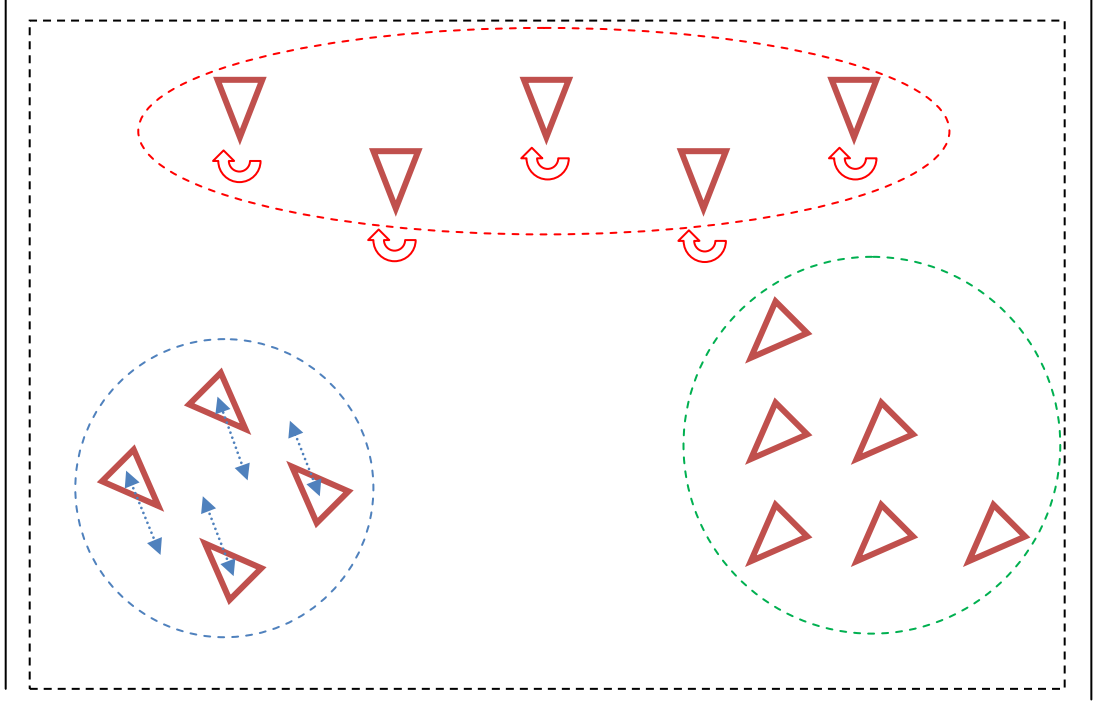


Şekil 4.35 – İkili Vurgulama Örneği

Çeşitlendirilmiş Vurgu: Aynı sahne üzerinde farklı oyuncu ya da oyuncu gruplarının yukarıda bahsedilen vurgulama yöntemleri kullanılarak sıra ile altının çizilmesi ile ortaya çıkan vurgu çeşididir. Daha çok gövde görüşlerinin ve sahne üzerindeki farklı bölümlerin kullanılması ile gerçekleştirilen bir vurgudur. Kimi zaman ikiden çok grup arasında ikili vurgunun kullanılması ile de gerçekleştirilebilir.

Aşağıda verilmiş olan örnekte (bkz. Şekil 4.36) sahne üzerinde farklı renklerde elips ve çemberler içerisine alınmış üç grup bulunmaktadır. Üç gruba da dâhil olan oyuncular sahne üzerinde aynı figürü yaparlarken önce kırmızı elips içerisine alınmış olan gruba dâhil olan oyuncular kendi etraflarında dönmek suretiyle diğer gruplardan ayrılarak gövde görüşlerinden yararlanarak sahne üzerinde vurgulanırlar. Birinci grup tekrar diğer gruplar ile aynı figürü tekrarlamaya başladığında bu sefer mavi çember içerisine alınmış olan ikinci oyuncu grubu diğer oyuncular yerlerinde figür yaparlarken sahnedeki yerlerinde değişiklik yaparak figürü hareketli olarak gerçekleştirirler. Böylece bu gruptaki oyuncular da karşıtlıklardan yararlanma yolu ile ayrıca vurgulanmış olur. İkinci grup hareketini tamamlayıp tekrar eski yerlerine geldiklerinde bu sefer yeşil çember içerisine alınmış

olan üçüncü grup diğer iki gruptan başka bir figür yapmaya başlayarak gövde görüşlerinden yararlanarak ile vurgulanmış olur. Böylece aynı sahnede bulunan üç oyuncu grubu sırasıyla fakat ayrı ayrı vurgulanarak çeşitlendirilmiş vurguyu ortaya çıkarırlar.

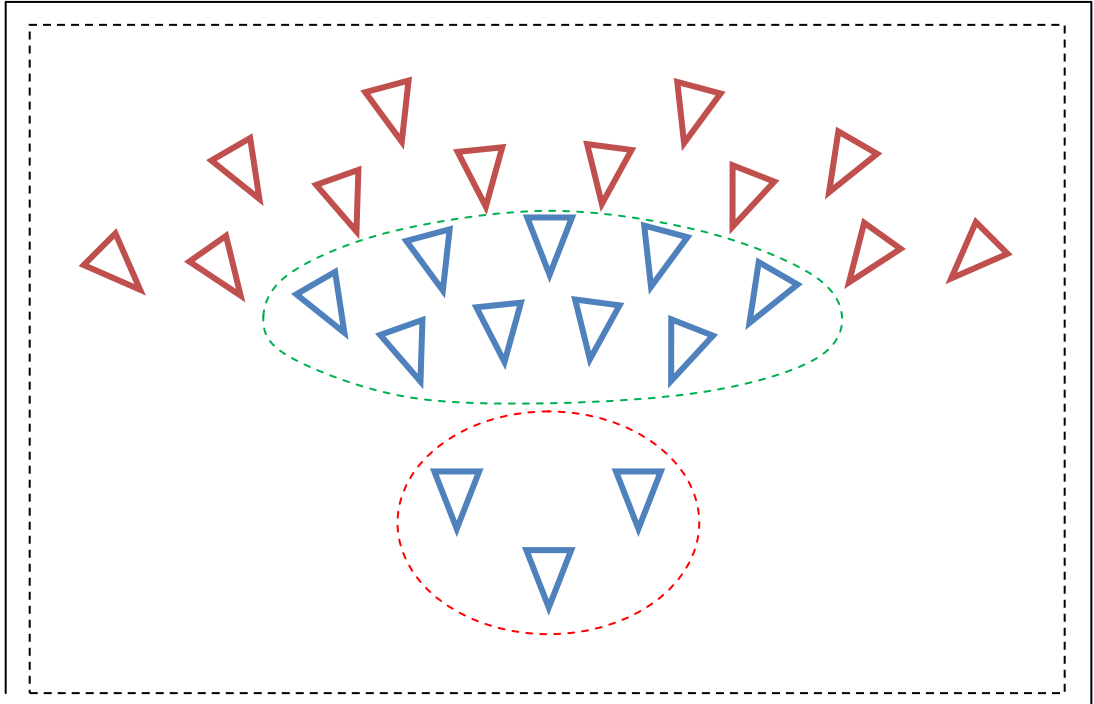


Şekil 4.36 – Çeşitlendirilmiş Vurgulama Örneği

Destekleyici Vurgu: Bu vurgu çeşidi sahne üzerinde yer alan oyuncu ya da oyuncuların önem sırasında ikinci sırada gelenler için kullanılan bir vurgudur. Bu vurgu çeşidi sahnede gerçekleştirilirken dikkat edilmesi gereken en önemli husus vurgulama bakımından birinci önemde bulunan oyuncu ya da oyuncu grubunun öneminin azaltılmamasıdır.

Aşağıda verilmiş olan örnekte (bkz. Şekil 4.37) sahnenin yukarı kısmına yerleşmiş olan bayan oyuncular sadece poz vermektedir. Sahnenin aşağısına yerleştirilmiş ve kırmızı elips içerisine alınmış olan üç oyuncu solo nitelikli ortak bir figür gerçekleştirmektedir. Bu esnada yeşil elips içerisine alınmış olan erkek oyuncu grubu önlerinde yer alan üç oyuncunun gerçekleştirdikleri figürlere sadece üst beden hareketleri ile eşlik etmektedirler. Bu durumda hem gövde görüşleri hem sahne

düzeyleri hem de uzaklık yardımıyla güçlü bir şekilde vurgulanan kırmızı elips içerisindeki üç oyuncu sahne üzerinde birinci önemde algılanırlar. Bu üç oyuncunun gerçekleştirdiği fiğüre üst beden hareketleri ile eşlik eden yeşil elips içerisindeki diğer erkek oyuncular ise sadece poz vermekte olan bayan oyunculara göre daha önemli fakat önlerinde yer alan kırmızı elips içerisindeki gruba nazaran daha az önemli olarak algılanırlar. Böylece ikinci sırada önemli olarak algılanan bu grup destekleyici vurguya sahiptir.



Şekil 4.37 – Destekleyici Vurgulama Örneği

4.2.13.4.Sahne İletişimi

Sahne üzerindeki iletişim unsurunun kullanılması özellikle sahne üzerinde icra edilen oyunların ait gerçeklik duygusunun izleyiciye aktarılması için son derece önemli bir unsurdur. Özellikle gövde görünüşü, yöresel tavır, mimik ve bakışlar gibi unsurların kullanımı ile gerçekleştirilen sahne iletişiminin başlıca amacı izleyiciye o sahnenin bir parçası olduğunu hissettirebilmektir. “Oyuncunun seyircilerle ilişkisi, en ufak bir zorlanmışlığa yer vermeyen alabildiğine dolaysız nitelik taşımalıdır.”⁸⁷

⁸⁷ Bertolt Brecht, *Oyun Sanatı ve Dekor*. (İstanbul: Agora Kitaplığı, 2011) 22.

Kısacası oyuncunun izleyici ile kurduğu iletişim doğal olmalıdır. Bunun için oyuncuların tüm hareketlerinin (oyun, mimik, jest, bakış vb.) doğal olması gerekmektedir.

Mukadder Aksoy, eserinde sahne iletişimini formlar arası iletişim, dansçılar arası iletişim, seyirci ile iletişim olmak üzere üç farklı başlık altında incelemiştir.⁸⁸ Fakat ele aldığı bu konuda bu iletişim şekillerinden bir tanesinin gerçekleşmemesi durumunu “hatalı” ve “anlamsız” kelimeleriyle niteleyen Aksoy burada yanlış bir tutum sergilemiştir. Nitekim sahne düzenlemesinin her anında hem formlar arası iletişimi, hem dansçılar arasında iletişimi, hem de seyirci ile iletişimi tam anlamıyla sağlamak mümkün değildir. Kaldı ki formlar arasında gerçekleştirilen iletişim bir nevi dansçılar arasında gerçekleşen iletişimdir. Bundan dolayı burada sahne iletişimi iki başlık altında incelenecektir. Bu başlıklar şu şekildedir:

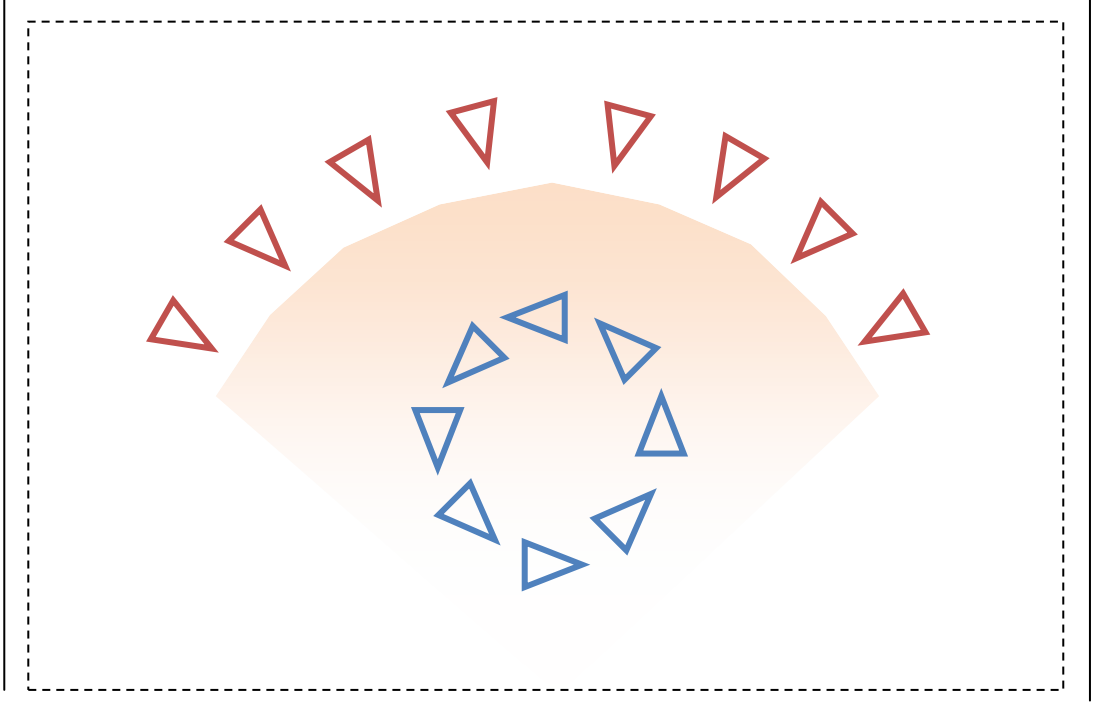
1. Oyuncular Arasındaki İletişim

2. İzleyici ile İletişim

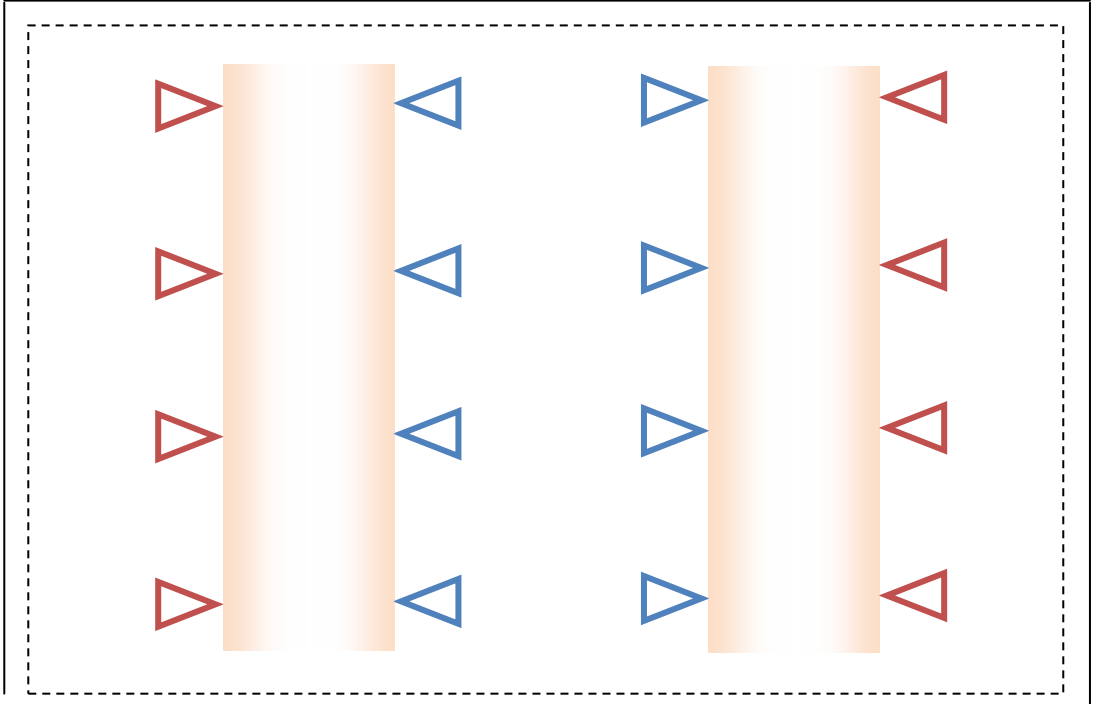
Bu iletişim şekilleri sahne düzenlemesinin her anında tam manasıyla sağlanamayacağına göre önemli olan bu iletişim şekillerini sahne düzenlemesi içerisinde dengeli bir şekilde kullanabilmektir. Zaman zaman sahne üzerindeki oyuncular birbirleri ile farklı şekillerde iletişime girebilirler. Tam tersine zaman zaman ise birbirleri ile iletişimi keserek sadece seyirci ile iletişime geçebilirler. Bu normal bir durumdur.

Aşağıda verilmiş olan örnekte (bkz. Şekil 4.38) sahnenin yukarısına yay formu ile dizilmiş olan kadın oyuncular sahnenin orta bölümünde yer alan ve çember formunda dizilmiş olan erkek oyunculara göre izleyici konumundalardır. Erkek oyunculara konumları itibarıyla oynadıkları oyunu izleyicilerden ziyade kadın oyuncuları için oynamaktadırlar. Bu, sahne üzeri iletişime bir örnek teşkil eder. Oyuncuların burada izleyiciler ile herhangi bir iletişimi yoktur.

⁸⁸ Aksoy 89-90.

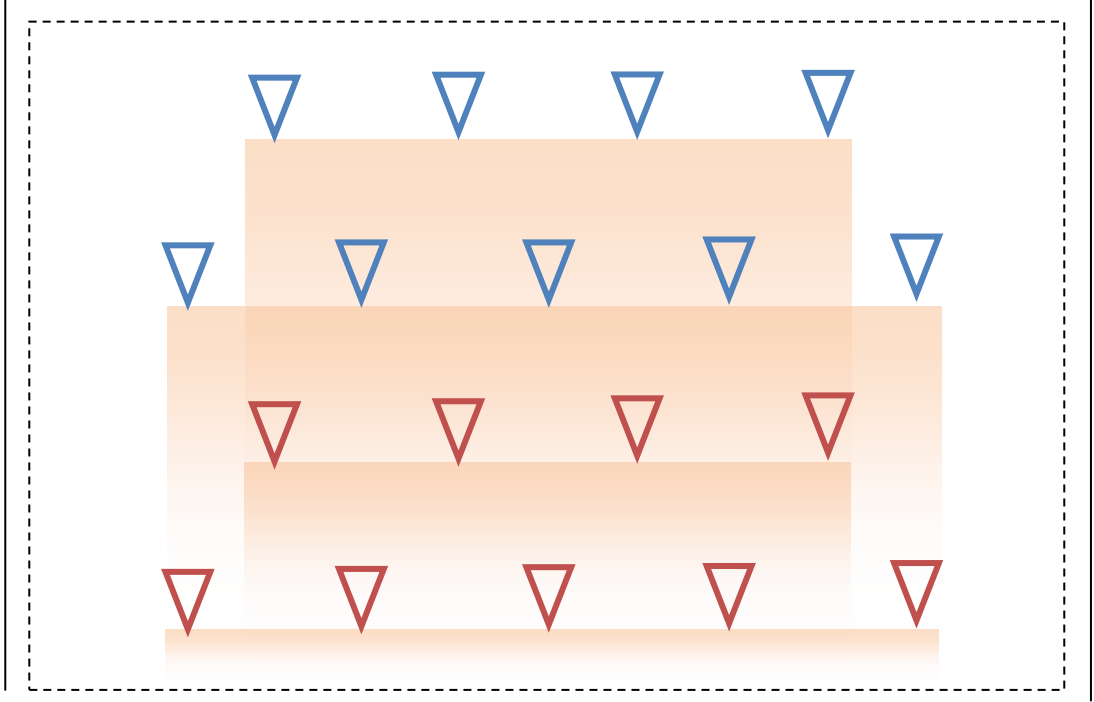


Şekil 4.38 – Oyuncular Arasındaki İletişim Örneği



Şekil 4.39 – Oyuncular Arasındaki İletişim Örneği

Yukarıda verilen örnekte (bkz. Şekil 4.39) ise hem oyuncuların oluşturduğu formlar birbiri ile iletişim halinde iken hem de aynı zamanda oyuncuların bire bir karşılarında yer alan oyuncular ile iletişimlerinden söz etmek mümkündür. Bu örnekte de bir önceki örnekte olduğu gibi izleyiciler ile iletişim mevcut değildir.



Şekil 4.40 – İzleyici ile İletişim Örneği

Yukarıda verilen örnekte (bkz. Şekil 4.40) tüm oyuncuların yönleri izleyiciye dönüktür. Oyuncuların birbirleri arasında hiçbir iletişimin bulunmadığı açıkça görülmektedir. Unutulmamalıdır ki sadece izleyiciye dönmek onlarla iletişim kurmak için yeterli değildir. Bu ve bunun gibi pozisyonların gövde görünüşleri, mimikler, bakışlar ve hatta oyuncu seslendirmeleri ile desteklenmesi gerekmektedir. Böylelikle verilmek istenen duygu izleyicilere daha etkin bir şekilde aktarılmış olur.

4.2.14. Seslendirme

Türk halk oyunlarında oyunu icra eden kişiler zaman zaman çıkardıkları değişik sesler ile birbirlerine ve izleyicilere mesaj verirler. Oyuncular, “hayda”, “hoppa”, “hey”, “tey”, “haydi kızlar”, “haydi efeler”, “ühde”, “deha”, “ap” vb. çeşitli sesler çıkararak birbirlerine ve izleyicilere mesaj verirler. Çıkarılan bu sesler işlevleri bakımından iki ayrı grupta incelenemek mümkündür:

1. Komutlar
2. Nidalar

Ses ile verilen komutlar çoğunlukla oyunun gidişatını değiştirmek, figür değişikliklerini hem oyunculara hem de müzisyenlere bildirmek ya da oyun başlangıç ve bitişlerini belirtmek için kullanılan seslendirmelerdir. Türk halk oyunlarının bu özelliği oyunların sahneye aktarılmadan önce çıkış noktası olan doğal ortamından gelmektedir. Doğal ortamda oyunlar belirli hatları olsa bile çoğunlukla figür tekrar sayısı ve zamanlama bakımından belirlenmiş hatlara sahip değildir. Bu gibi durumlarda oyunu yöneten bir kişi çıkardığı sesli komutlarla oyunun gidişatını değiştirerek ya başka figüre geçileceğinin, ya başka oyuna geçileceğinin ya da oyunun biteceğinin mesajını verir.

Bir diğer seslendirme türü olan nidalar ise işlev ve amacı bakımından komutlardan çok farklıdır. Oyun icrasının getirdiği coşkunun ya da herhangi başka bir güçlü duygunun sesli yansıması olan nidalar doğal ortamında oyunların herhangi bir anında kendiliğinden ortaya çıkabilirler. Nidaların temel amacı yaşanan duyguları etraftakilerle paylaşmaktır.

Yukarıda bahsedilmiş olan her iki seslendirme çeşidi, sahne ortamına getirildiği zaman oyunların icrası esnasında önceden belirlenmiş zamanlarda kullanılırlar. Komutlar için bu durum problem yaratmamaktadır. Çünkü komutlar doğal ortamında olduğu gibi sahne üzerinde de oyunun gidişatının değişeceği manasına gelmektedir. Fakat nidalar için önemli bir sorun mevcuttur. Doğal ortamında duyguların bir yansıması olarak kendiliğinde ortaya çıkan nidalar sahne üzerinde oyunun belirli bir yerinde ve belirli bir zamanda seslendirilmek istenir.

Fakat eğer oyuncular oynadıkları oyunu yeteri kadar gereken duygu ile oynamıyor ya da oynayamıyorlar ise bu nidalar çok yapay ya da aşırı seslendirmeler olarak izleyiciyi rahatsız eder. Bundan dolayı oyuncuların oyunları doğal ortamda oynuyor gibi gerçek duygularla oynayabilmesi önem kazanmaktadır. Bunun da başlıca şartı oyuncuların oyunlarına ve kendilerine olan güvenlerinden geçmektedir.

4.2.15. Tema ve Anlatım

Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde kullanılabilecek unsurlardan bir diğeri ise tema ve bu temanın anlatımıdır. “Tabii ki somut bir konu almadan da uyumlu danslar dizisiyle ve dengeli formlarla izleyene zevk veren, haz veren daha genel kavramları yansıtan düzenlemeler de yapılabilir.”⁸⁹ Bu cümlemin doğruluğu oyunların doğal ortamındaki oynanış amacından gelmektedir. Doğal ortamında oynanan oyunlar arasında farklı konularla ya da kişilerle ilişkilendirilmiş birçok oyun bulunmasına karşın yine de oyunların geneli için böyle bir durumdan bahsetmek mümkün değildir. Çünkü “oyun” kelimesi bize bu aktivitenin her şeyden önce eğlenmek ve vakit geçirmek amaçlı olarak yapıldığını bildirmektedir.

Bu bağlamda sahne düzenlemesi belirli bir tema etrafında da işlenebilir, tam aksine bir tema belirlenmeden uyumlu oyunların arka arkaya dizilmesi ile de gerçekleştirilebilir. Eğer sahne üzerindeki sunum, belirlenmiş bir temanın anlatımı şeklinde tasarlanacaksa bu tasarımda yararlanılan başlıca öğeler oyun figürleri, oyun müzikleri, türkölü oyunların türköl sözleri, varsa oyunların hikâyeleri ve tiyatral mizansenler ve oyun araç-gereçleridir. Burada en önemli nokta, bu öğelerin etkin bir şekilde kullanılarak izleyiciye o sahnede verilmek istenen mesajın doğru bir şekilde aktarılabilmesidir.

4.2.16. Zamanlama

Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde bir diğeri önemli bir olgu da zamanlamadır. Gerçekleştirilecek sunumun toplam süresinin, içerdiği bölümlerin süresini, bu bölümlerin içerdiği oyunların sürelerinin, oyunların müziklerini

⁸⁹ Aksoy 76.

oluşturan müzik cümlelerinin sürelerinin hesaplanması ve ayarlanması ile meydana gelir.

Zamanlamayı şu şekilde hesaplamak mümkündür:

Müzik Cümleleri Sürelerinin Toplamı = Oyun Süresi

Oyunların Süresinin Toplamı = Bölüm Süresi

Bölümlerin Sürelerinin Toplamı = Sunum Süresi

Bu bağlamda müzik cümlelerinin sürelerinden yola çıkarak tüm sunumun süresinin ortaya çıktığını söylemek doğru olacaktır. Aşağıda yer alan tabloda (bkz. Tablo 4.1) örnek olarak iki bölüm, her iki bölüme ait üçer oyun ve bu oyunlara ait ikişer müzik cümlesi içerdiği varsayılan bir sunumda müzik cümlelerinin süreleri verilmiştir. “A” ve “B” işaretleriyle gösterilen müzik cümlelerinin süreleri ve oyun içerisinde kaçar kez kullanıldıkları tabloda gösterilmiştir. Buna göre birinci bölüm içerisinde yer alan oyunların sırasıyla süreleri 64, 96 ve 72 saniyedir. Bu durumda birinci bölümün toplam süresi 232 saniyedir. İkinci bölümde ise sırasıyla oyunların süreleri 50, 104, 70 saniyedir. Bu bölümün toplam süresi ise 224 saniyedir. Sunumun toplam süresi bu iki bölümün sürelerinin toplamı olan 556 saniyedir. 556 saniyenin 60 üzerinden modunun alınmasıyla sunumun toplam süresinin 9 dakika 16 saniye olduğu ortaya çıkar.

Tablo 4.1 - Sunum Zamanlama Hesap Tablosu Örneği

1. Bölüm			
	<u>Birinci Oyun</u>	<u>İkinci Oyun</u>	<u>Üçüncü Oyun</u>
<i>A Süresi</i>	8 sn.	12 sn.	18 sn.
<i>B Süresi</i>	8 sn.	24 sn.	9 sn.
<i>Cümle Kullanımı</i>	$2A+2B+2A+2B$	$2A+B+2A+B$	$A+4B+A$
<i>Toplam Süre</i>	$(2 \times 8) + (2 \times 8) + (2 \times 8) + (2 \times 8) = 64$ sn.	$(2 \times 12) + 24 + (2 \times 12) + 24 = 96$ sn.	$18 + (4 \times 9) + 18 = 72$ sn.
2. Bölüm			
	<u>Birinci Oyun</u>	<u>İkinci Oyun</u>	<u>Üçüncü Oyun</u>
<i>A Süresi</i>	10 sn.	13 sn.	7 sn.
<i>B Süresi</i>	30 sn.	13 sn.	21 sn.
<i>Cümle Kullanımı</i>	$A+B+A$	$A+2B+A+2B$	$3A+B+A+B$
<i>Toplam Süre</i>	$10+30+10 = 50$ sn.	$13+(2 \times 13)+13+(2 \times 13)=104$ sn.	$(3 \times 7)+21+7+21=70$ sn.

BEŞİNCİ BÖLÜM

TÜRK HALK OYUNLARININ SAHNELENMESİNDE AŞAMALAR VE TEKNİKLERİN TESPİTİ

Türk halk oyunlarının sahneleme aşamaları hakkında daha önce bildirilmiş olan görüşlere göre önce tasarım sonra hazırlık ve sonra uygulama (sahneleme) aşaması gelmektedir.^{90 91} Fakat yapılan bu sınıflandırmada hazırlık safhasının tasarım aşamasından sonra gelmesinin yanlış bir noktası vardır. Çünkü bir tasarım gerçekleştirilmeden önce tasarımın şeklini belirleyecek kurallar ve tasarım için kullanılacak malzemenin belirlenmesi gerekmektedir. Bu yüzden bu çalışma içerisinde Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde gösterinin amacının belirlenmesi ile başlayan ve sunum sonrası yapılan değerlendirme ile sona eren farklı görevlerden oluşan aşamalar bu görevlerin niteliklerine göre isimlendirilir ve sınıflandırılmıştır. Buna göre Türk halk oyunlarının sahnelenmesi; sahneleme tasarlanmadan önce yapılacak bu tasarıma yöne verecek bilgilerin edinildiği “bilgi edinme” aşaması, elde edilen bilgiler doğrultusunda sahne yönetmeninin sahne üzerinde yapılacakları tüm ayrıntılarıyla planladığı ve tasarladığı “tasarım” aşaması, ortaya çıkarılan bu tasarımın gerçek hayata geçirildiği ve izleyiciye sunulmaya hazır hale getirildiği “uygulama” aşaması ve son olarak da sahne üzerindeki sunumu ve bu sunumla bağlantılı olan görevleri içeren “sunum” aşaması olmak üzere dört aşamada ele alınır. Kısaca Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde aşamalar şu şekildedir:

1. Bilgi Edinme

2. Tasarım

⁹⁰ Ekmekçioğlu 99.

⁹¹ Kurtişoğlu 74-110.

3. Uygulama

4. Sunum

5.1. Bilgi Edinme Aşaması

Bu aşamada sahne üzerinde gerçekleştirilecek sunumun tasarlanmasında ana hatların çizilmesinde yardımcı olacak olan bilgilerin toplanması gerekmektedir. Bu bilgiler tasarım aşamasında yer alan görevlerde kullanılmak üzere toplanırlar. Genel olarak icra, sahne, sunulacak oyunların yöreleri, oyuncular hakkında bilgilerin toplandığı bir aşamadır. Dört farklı görev içerir:

1. İcranın Amacı ve Süresi Hakkında Bilgi Edinme
2. Oyunların İcra Edileceği Sahne ve Unsurları Hakkında Bilgi Edinme
3. Sahnelenecek Oyunların Ait Olduğu Yöre Hakkında Bilgi Edinme
4. Oyuncu Topluluğu Hakkında Bilgi Edinme

5.1.1. İcranın Amacı ve Özellikleri Hakkında Bilgi Edinme

Türk halk oyunlarının sahne üzerindeki icrası çeşitli amaçlarla ve özelliklerle gerçekleştirilebilir. Sahne üzerindeki sunum tamamen sahne yönetmeninin kendi sanatsal görüşüne göre tasarladığı bir sahneleme sonucu ortaya çıkabileceği gibi, yarışma ya da festival gibi farklı ortamlarda belirli kurallara tabi olarak tasarlanıp sahnelenebilirler. Bundan dolayı öncelikle gerçekleştirilecek icranın amacının belirlenmesi gerekmektedir. Eğer icra; oyuncuların sayısı, zamanlama, oyunların sayısı, oyunların icra biçimleri, sahne unsurlarının kullanımları, müziğin icra biçimi vb. konular hakkında belirli kurallar etrafında tasarlanmak ve uygulanmak zorundaysa bu kuralların mutlaka önceden tespit edilmesi gerekmektedir.

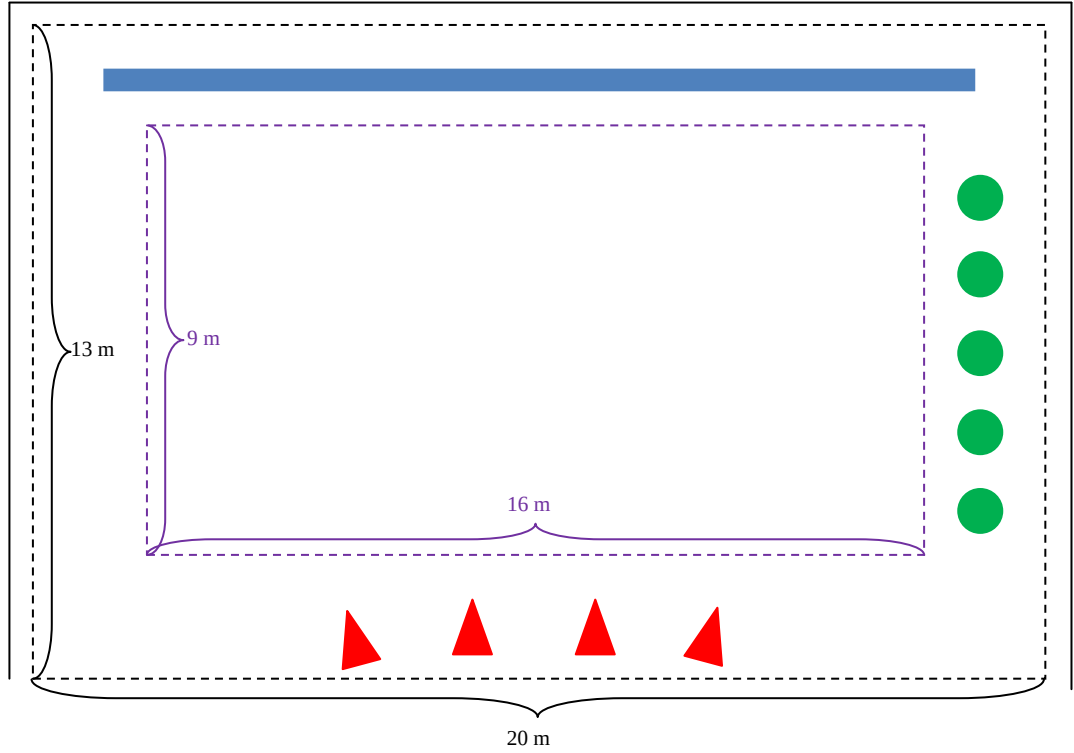
Örnek olarak kural gereği sahnelemenin zamanlama bağlamında belirli bir süre aralığında kalması gerekiyorsa bunun bilinmesi şarttır. Çünkü sonraki aşamalarda oyunlar bu süreye göre seçilecek ve müzik cümleleri bu süreye göre ayarlanacaktır. Bu durum diğer konular için de geçerlidir.

5.1.2. Oyunların İcra Edileceği Sahne ve Unsurları Hakkında Bilgi Edinme

Sahnelemenin tasarım aşamasına geçmeden önce sahne ve içerdiği unsurlar hakkında bilgi edinilmesi tasarım aşamasının başarılı bir şekilde yürütülmesi için hayati önem taşımaktadır.

Öncelikle sahneleme için sahnede kullanılacak aktif alanın ölçülerinin belirlenmesi gerekmektedir. Türk halk oyunları sahnelenirken bazen sahnede oyuncuların dışında dekor, ses aygıtları, müzisyenler gibi farklı öğeler de sahne zemininin üzerinde bulunabilirler. Bu gibi durumlarda bu öğelerin yerlerinin önceden belirlenip geriye kalan aktif kullanım alanının belirlenmesi ve ölçü alınması gerekmektedir.

Aşağıda verilen örnekte (bkz. Şekil 5.1.) sahnenin bütünüünün ölçüsü alınmış daha sonra sahne üzerinde kullanılması planlanan ses aygıtları, dekor ve müzisyenlerin yerleri belirlenmiş ve geriye kalan kısımda oyunların icra edileceği, sahneyi ortalayan aktif bir kullanım alanı belirlenerek onun da ayrıca ölçüsü alınmıştır. Sahne üzerinde kırmızı üçgenler ile simgelenen ses aygıtları sahnenin aşağısında oyunculara yönelik olarak yerleştirilmişlerdir. Sahnenin solunda bulunan yeşil simgeler ise müzisyenlerin bulunacakları yerleri temsil etmektedir. Sahnenin yukarı kısmında bulunan mavi renkteki simge ise dekoru temsil etmektedir. Sahnenin genel ölçüsü alındığında derinliğinin 13 metre, genişliğinin ise 20 metre olduğu ortadadır. Fakat sahne üzerinde oyuncuların kullanabileceği diğer öğelerden yeterince uzak olarak belirlenmiş, ortalanmış ve mor çizgiler ile gösterilmiş ikinci bir alan vardır. Belirlenen bu alanın ölçüleri alındığında ise derinliğinin 9 metre, genişliğinin ise 16 metre olduğu saptanmıştır. Eğer oyunların sahnelenmesi bu sahneye göre tasarlanacak ise baz alınması gereken ölçüler mor çizgiler ile gösterilen aktif kullanım alanının ölçüleridir.



Şekil 5.1 – Sahne ve Aktif Kullanım Alanının Ölçülerinin Belirlenmesini Gösteren Örnek

Sahnenin kullanım alanının ölçüleri belirlendikten sonra sahnenin teknik özellikleri hakkında bilgi edinilmelidir. Sahnenin kaç yönlü bir sahne olduğu, perdeye sahip olup olmadığı, giriş çıkışlarda kulis bulunup bulunmadığı, giyim-kuşam ve makyaj için kullanılabilecek sahnenin dışında yer alan bir mekânın var olup olmadığı, varsa sahneye olan uzaklığının ne kadar olduğu, sahnenin hâlihazırda kurulu ses ve ışık sistemlerinin bulunup bulunmadığı ve varsa bu sistemlerin niteliklerinin neler oldukları teker teker belirlenip kayıt altına alınmalıdır. Bu özelliklerin hepsi sahnelemenin tasarımında doğrudan etkisi olan ve bu yüzden kesinlikle bilinmesi gereken özelliklerdir.

Sahnenin kaç yönlü olduğunun bilinmesi, sahne iletişimi tasarımında; sahnenin giriş çıkışlarında kulislerin var olup olmadığı, sahneye giriş çıkışların tasarımında; giyim ve makyaj için belirlenen mekânların sahneye olan uzaklığı, oyunların sürelerinin belirlenmesinde; ses ve ışık sistemlerinin nitelikleri, bu sistemlerin istenen tasarım için yeterli olup olmadıklarının belirlenmesinde ve gerektiğinde ek sistemlerin kurulmasında doğrudan belirleyici olan bilgilerdir. Bundan dolayı bu aşamada gerçekleştirilmesi önerilen bu çalışmalar asla atlanmamalı ve titizlikle gerçekleştirilmelidirler.

5.1.3. Sahnelenecek Oyunların Ait Olduğu Yöre Hakkında Bilgi Edinilmesi

“Günümüzde kültür zenginliğinin en canlı ve halk sanatlarının en nadide bir örneği olarak kabul edilen Halk Oyunları, diğer sanatlardan farklı olarak ait olduğu toplumun orijinal karakterlerini taşıyan, fertlerin müşterek duygu, düşünce davranışlarını sergileyen, başkasına göre yalnızca güzel ama kendisi için dünyasını aydınlatan özelliğe ve güzelliğe ait bir sanattır.”⁹² Sayın Değerli’nin bahsettiği topluma ait orijinal değerlerin sahneye doğru aktarılabilmesi için o değerlerin toplum için ne ifade ettiği ve nasıl kullanıldığının öğrenilmesi gerekmektedir. Orijinal bir kültürel değer olan Türk halk oyunları için de bu durum böyledir.

Sergilenecek oyunların ait olduğu yöre hakkında bilgi edinilmesi birçok yönden önem kazanmaktadır. Bunlardan en önemlisi oyunların ait olduğu yörenin yaşam biçimidir. Bu yaşam biçimi; gerçekleştirilen meslekleri, inançları, eğlence ve boş vakit geçirme biçimleri, beslenme biçimleri gibi yaşamın kendisine ait birçok farklı öğeyi içerisinde barındırmaktadır. Bir yöreye ait oyunlar sahneye konulurken bu özelliklerin iyi bilinmesi ve bu yaşam biçimlerine ters düşecek unsurların sahne üzerinde kullanılmasında kaçınılmalıdır. Oyunların yanında oyunlar icra edilirken kullanılan giyim kuşam öğelerinin de belirlenmesinde ve zaman zaman sınırlandırılmasında etkin unsurlardan birisi de dinsel ya da felsefi inançlardır.⁹³ Özellikle hassas bir konu olan inanç unsuruna ait giyim kuşam ya da oyunlar ve müzikleri içerisinde bulunan değerlerin ve o değerleri temsil eden öğelerin iyi tespit edilmesi gerekmektedir.

Yöreye ait bu tür bilgilerin edinilmesinde önemli bir nokta da sahne üzerindeki gerçekçiliğin sağlanabilmesidir. Çünkü yöre hakkında bilgilerin toplanması ve yöreye has özelliklerin tespit edilmesi sergilenecek oyunların orijinalliğini arttırmaktadır.⁹⁴

⁹² Fikret Değerli, *Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri*. (Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları, 1988) 111.

⁹³ Merih Oldaç, *Geleneksel Giyim Kuşamımızın Türk Halk Oyunları Açısından Değerlendirilmesi*. (İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 1999) 4.

⁹⁴ Tarık Tuna, *Türk Halk Oyunlarının Alandan Sahneye Aktarımı*. (İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2005) 40.

Edinilecek bilgilerin sahne üzerinde yararlanılabileceği bir diğer önemli husus ise dekor hususudur. Daha önceki bölümde dekor hususundan bahsedildiğinde sahne üzerinde dekor olarak yöresel unsurların (halı, kilim, çeşitli eşyalar vb.) kullanılabileceği söylenmiştir. Bu öğelerin yörede hangi özelliklere sahip olduklarının ve hangi şekillerde kullanıldıklarının bilinmesi gerekmektedir ki böylece sahne üzerinde de doğru bir şekilde uygulanabilirler.

Çok önemli bir diğer husus ise sahnede icra edilen oyunların icralarında yöreye özgü olan tavır hakkında bilgi edinilmesidir. Bilindiği gibi Türk halk oyunları kendi içerisinde oynanış bakımından çok farklı karakterlerde bulunan oyun türleri içermektedir. Örnek olarak bir zeybek türü oyun ile bir halay türü oyunun oynanış biçimi ve tavrı çok farklıdır. Bu tavır farkı aynı tür oyunlarda bir ilden ile ve hatta köyden köye bile farklılık gösterebilir. Bu yüzden tavrısal özelliklerin iyi öğrenilmesi ve oyunların sahne üzerinde bu özelliklerle oynanması gerekmektedir.

Geleneksel giyim-kuşam unsurları da Türk halk oyunlarının olmazsa olmaz unsurlarındandır. İklim ve coğrafya koşullarından etkilenen bu unsur her yörede farklı şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Bunun yanında yaşam biçimlerinin ve özellikle inançların etkilediği motifler bu yörelerin geleneksel giyim-kuşamında oldukça önemli anlamlar içerebilir. Bu yüzden sahneleme çerçevesinde kullanılacak kıyafetlerin özgün yöresel değerlere uygun olup olmadıkları önceden edinilecek bilgiler vasıtasıyla kontrol edilebilir.

5.1.4. Oyuncu Topluluğu Hakkında Bilgi Edinme

Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde, sahne yönetmeninin yegâne unsur olan oyuncuların çeşitli özellikleri hakkında bilgi sahibi olması şarttır. Oyuncu topluluğu hakkında en temel olarak edinilmesi gereken bilgiler; fiziki durumları, yetenekleri, tecrübeleri ve cinsiyet bağlamında sayılarıdır.

Öncelikle oyuncuların cinsiyet bağlamındaki sayı dağılımının öğrenilmesi gerekmektedir. Bu bilginin edinilmesi sahnelemenin tasarım aşamasında kadın oyunlarından, erkek oyunlarından ya da karma oyunlardan hangilerine daha ağırlık

verileceğini belirleyen bir faktördür. Oyunlar hangi cinsiyetteki oyuncular daha fazla ise o oyunlardan ağırlıklı olarak seçilmelidir.

Sonraki aşamada oyuncuların fiziki durumları hakkında bilgi edinilmesi gerekmektedir. Sahneleme tasarımında oyuncuların özellikle boyları fazlasıyla önem arz etmektedir. Sahne üzerinde oyuncuların dağılımları yapılırken yan yana duran oyuncularının boyların uyumu ve bu boyların belirli bir düzende sıralanması görsel algıda denge unsurunun sağlanmasında son derece önem arz eder.

5.2. Tasarım Aşaması

Bu aşamada, ilk aşama olan bilgi edinme aşamasında edinilen bilgiler ışığında sahnede gerçekleştirilecek olan sunum baştan aşağı en ince ayrıntısıyla tasarlanır. Bu aşamada gerçekleştirilecek tüm görevler nitelik bakımından masa başında gerçekleştirilecek olan işlerdir. Sahne yönetmeni ve varsa ilgili konuların uzmanlarının beraber gerçekleştirdikleri bir aşamadır.

Tasarım aşamasında gerçekleştirilecek her görevin titizlikle, üzerinde iyi düşünülerek gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Yanlış düşünülerek gerçekleştirilecek bir tasarım, uygulama aşamasına geçildiğinde sorun yaratabilir ve bu sorun dolayısıyla zincirleme başka sorunlar da ortaya çıkabilir. Böyle bir durumda tekrar tasarım aşamasına dönülerek düzeltme yapılması gerekebilir. Bu durum da zaman kaybı ile eşdeğerdir. Örnek olarak sahne üzerindeki patenler tasarlanırken, iki paten arasında oyuncuların yer değiştirmeleri sırasında aldıkları mesafeler oyunların figürlerinin alabildiği mesafelere göre ayarlanmaz ise o paten ve o patenden sonra gelen bütün patenlerin tekrardan tasarlanması gerekebilir. Bu yüzden tasarım aşamasında tüm ayrıntılar ince bir şekilde düşünülmelidir.

5.2.1. Tasarım ve Uygulama Aşamasında Gerçekleştirilecek Görevlerin Belirlenmesi

İlk aşama olan bilgi edinme aşamasında elde edilen bilgilere bağlı olarak gerçekleştirilmesi gereken görevler belirlenmelidir. Çünkü gerçekleştirilecek sahne

uygulamasının özellikleri, sahnenin fiziksel özellikleri ve imkânları, icranın amacının getirdiği kurallar, oyuncuların sergilenecek oyunlar ile ilgili yetenek ve tecrübe durumları gibi birçok faktör aşağıda yazılı olan diğer görevlerden bir kısmının gerçekleştirilmesini gereksiz kılabilir. Bu yüzden önce edinilen bilgiler ışığında hangi görevlerin gerçekleştirilip hangilerinin gerçekleştirilmeyecekleri tespit edilmelidir. Örneğin sahne yönetmeninden oyunların tamamını iyi şekilde icra eden bir oyuncu topluluğunu sahnelemesi istenebilir. Bu durumda uygulama aşamasında yer alan oyun öğretimi ile ilgili görevlerin gerçekleştirilmesi gereksizdir. Başka bir örnek vermek gerekirse örneğin gerçekleştirilecek icranın amacı bir yarışma ise ve bu yarışma kuralları gereği standart ışıklandırma haricinde başka bir ışıklandırma aygıtı kullanılmayacaksa ışıklandırma tasarımı ile ilgili görevin gerçekleştirilmesine lüzum kalmaz.

5.2.2. Tema Kullanımının ve Konusunun Belirlenmesi

Daha önceki bölümde açıklandığı gibi sahnelemenin bir tema etrafında şekillendirip şekillendirilmeyeceği sahne yönetmeninin tercihidir. Eğer bir tema kullanılacaksa sergilenecek oyunlara ait figürler, müzikler, giyim-kuşam unsurları, oyun araç-gereçleri, yöreye ait dekor olarak kullanılabilecek unsurlar, türkü sözleri, geleneksel icra biçimleri gibi oyunlara ait ve onlara özgü özellikler göz önünde bulundurularak bir konu seçilmelidir. Örnek olarak türkü sözlerinde çoğunlukla iki kişinin arasında geçen bir aşkı anlatan Bursa yöresi oyunları sergilenecek ise seçilecek temanın da bir kavga ya da bir savaş yerine bir aşkı konu alması daha doğru olacaktır.

5.2.3. İcra Edilecek Oyunların Seçilmesi

Sahne üzerinde icra edilecek oyunlar seçilmeden önce sahnelemenin tempo çizgisi belirlenmelidir. Tempo çizgisi, sahnelemenin tempo bakımından nasıl bir gidişat çizeceğini belirlenmesidir. Örnek olarak sahneleme ağır oyunlarla başlayıp, orta hızlı oyunlarla devam edip son olarak en hızlı oyunlarla son bulabilir. Başka bir şekilde orta hızlı oyunlarla başlayıp, hızlı oyunlarla zirve yaptıktan sonra, ağır bir oyunla nokta konulabilir. Bu, yönetmenin sanatsal görüşü ve eğer kullanılacaksa temayı sahneye ne şekilde yansıtmak istediği ile alakalı tercihi ile ortaya

çıkılmaktadır. Ama yine de tek düze tempo çizgisine sahip ya da çok dalgalı tempo çizgisine sahip sahnelemeler izleyicinin algılarında yorulmaya yol açmaktadır. Bu nedenle tempo çizgisinin değişken fakat yumuşak geçişli olmasına önem verilmelidir.

Tempo çizgisi belirlendikten sonra bu tempo çizgisine uygun olarak oyunların seçilmesine geçilebilir. Bu seçimde temaya ve onun anlatımına uygunluk, oyuncuların yetenekleri ve tecrübeleri, sahneye giriş-çıkışlara uygunluk gibi farklı faktörler göz önünde bulundurulmalıdır. Örnek olarak az mesafe kat eden bir oyunun sahneye giriş ya da sahneden çıkış oyunu olarak seçilmesi bu giriş-çıkışların gereksiz ve anlamsız şekilde uzun olmasına yol açacaktır. Başka bir örnek olarak yetenek ve tecrübe açısından vasat sayılabilecek bir oyuncu topluluğu ile çok fazla uzun koordinasyonu gerektiren oyunların sahnelenmesi oldukça zor olabilir.

5.2.4. Seçilen Oyunların Analiz Edilmesi

Sahnelemenin tasarımında kullanılacak oyunların her birisi ayrı ayrı ele alınmalı ve analiz edilmelidir. Bu analiz sırasında ilk önce oyunların kaç bölümden meydana geldikleri tespit edilmelidir. Bu bölümleri bazen tempo değişikliği (ağır bölüm, hızlı bölüm vb.), bazen ölçü sayısı değişikliği (4/4'lük bölüm, 12/8'lik bölüm vb.), bazen ise figürlerin icra biçimleri (düz bölüm, dönmeli bölüm vb.) meydana getirirler. Sonraki aşamada bu bölümlerin içerisinde yer alan figürlerin ayrı ayrı ele alınması gerekmektedir. Bu figürlerin; tutuş bakımından ne şekilde oynandıkları, asgari ve azami ne kadar mesafe kat edilebilir oldukları, eğer varsa hangi yöne doğru mesafe kat ettikleri, oyun müziği ile ölçü sayısı bakımından uyumlu olup olmadıkları, doğal ortamlarındaki icralarda kullanılan formlar, yöreye özgü karakteristik yapıları, varsa kullanılan oyun araç-gereçleri gibi özellikleri ayrı ayrı tespit edilmelidir.

5.2.4.1. Oyun Bölümlerinin Tespiti

Oyunlar bölümleri bakımından ele alındığında iki başlık altında toplanırlar. Bunlardan birincisi tek bölümlü oyunlar iken ikincisi ise birden fazla bölüme sahip oyunlardır. Tek bölümlü oyunlar gidişatında farklılıklar ve değişiklikler bulunmayan

oyunlardır. Aynı figür ya da figür gruplarının üst üste tekrar edilmesiyle meydana gelirler. Birden fazla bölüme sahip olan oyunlarda ise oyun gidişatında figürlerin yapılarında değişiklikler meydana gelir. Yukarıda bahsedildiği gibi bu bölümler tutuş, form, mesafe, yön gibi özelliklerin değişimden dolayı ortaya çıkabilirler.

Tek bölümlü oyunlara örnek olarak Trabzon yöresine ait Sürmene Sallaması oyunu örnek verilebilir. Oyun figür bakımından üç farklı figürden meydana gelmiş olsa da bölüm olarak tek bölümlüdür. Bunun sebebi farklı figürlerin icrası sırasında tempo, tutuş, mesafe, karakteristik, form gibi özelliklerden hiçbirinin değişmemesidir. Bu yüzden figürler ile bölümlerin karıştırılmaması gerekmektedir. Farklı figürlere sahip bir oyun tek bölümlü olabilir.

Birden fazla bölümlü oyunlara örnek olarak Van yöresine ait Papuri oyununda oyun müziği ve figürleri 4/4'lük ölçüyle başlar. Oyunun müziğinin ve figürlerinin 12/8'lik ölçü sayısına geçtiği kısım ise ikinci bölümdür. Bu bölümden sonra bir üçüncü bölüme geçilir ve tekrar hem oyun müziği hem de figürler 4/4'lük ölçü sayısına dönerler. Görüldüğü üzere bu oyun üç farklı bölümden meydana gelmiştir. Bir başka örnek olarak Silivri yöresine ait Perasayna oyunu verilebilir. Bu oyun ağır tempoda 7/8'lik ölçüyle başlar, daha sonraki bölüm 4/4'lük ölçüyle daha serbest bir formda oynanır. Bir sonraki bölüm tekrar 7/8'lik ağır tempoya geri döner. Son bölümde ise aynı melodinin ve figürlerin daha hızlı icra edildiği hızlı bölümle oyun sonlandırılır.

5.2.4.2. Oyun Formlarının Tespiti

Her oyunun doğal ortamında oynandığı belli başlı formlar mevcuttur. Doğal ortamında oynanan oyunlar daha önceki bölümlerde bahsedilmiş olan düz form, verev form, eliptik form, yay formu ya da serbest formlardan birisi ile icra edilebilir. Sahne yönetmeninin görevlerinden bir tanesi ise bu formları azami düzeyde sahneye yansıtarak sahne üzerindeki icranın gerçekliğini arttırmaktır. Bu yüzden oyunlar analiz edilirlerken figür bazında ayrı ayrı form incelemesine de tabi tutulmalıdırlar. Bazı oyunlar başlangıcından sonuna kadar aynı formda oynanabilir iken bazı oyunlar ise kendi içerisinde form değişikliğine uğrayabilir.

Bu duruma iyi bir örnek olarak Diyarbakır yöresine ait Çepik oyunu verilebilir. Öncelikle çember formunda mesafe kat ederek başlanan oyun daha sonra iki oyuncunun karşılıklı ve temaslı figürlerinin bulunması sebebiyle karşılıklı iki düz çizgi formunda icra edilmeye devam eder. Oyun sonlandırılmadan önce tekrar çember formuna geçilerek oyunun icrasına devam edilir. Örnek verilen bu oyun sahneleme dâhilinde kullanılacaksa bu formları mutlaka bilinmeli ve yer verilmelidir.

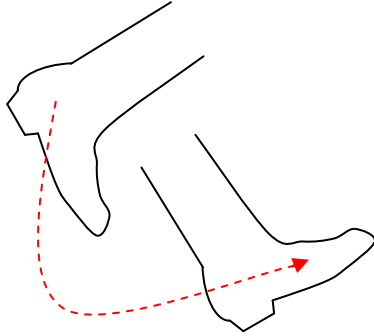
Doğal olarak sahneleme içerisinde oyunların geleneksel formları dışındaki formların da kullanılması da mümkündür. Önemli olan bu formların kullanılırken oyunun icra biçimine ve karakteristiğine etkiye bulunmamasıdır. Örnek olarak doğal ortamında tutuş bakımından bağlı ve yanaşık olarak, düz çizgi formunda ve sadece ileri-geri mesafenin kat edildiği bir oyunu (Örn. Diyarbakır Halayı) yay ya da eliptik formda uygulatmak mümkün değildir. Bu yüzden daha tasarım aşamasında geleneksel formların iyi tespit edilip sonraki aşamalarda sahne düzenlemesi bu formlar göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır.

5.2.4.3. Tavırsal Özelliklerin Tespiti

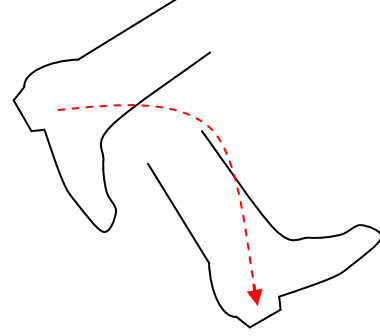
Farklı karakterdeki (zeybek, halay bar) oyunların oynanışında beden kullanımı çok farklı olduğu gibi bir oyunun oynandığı yörelerde de belirli bir oynanış biçimi vardır. İki farklı köyde aynı oyun farklı izleyene farklı tatlar verecek şekilde oynanabilir. Bu “yöresel tavır” adı verilen aslında oyunların figürlerinin temel hareketlerinin üzerine eklenen ve estetik görünümü sağlayan hareket nüanslarıdır. Omurganın eğimi; el, kol, bacak ve ayakların tutuş şekli ve açıları, figür içerisinde gerçekleştirilen salınımlar, birim zaman içerisinde farklı uzuvlarla gerçekleştirilen hareketlerin ivmeleri gibi tamamen beden hareketlerindeki farklılıklarla ortaya çıkan yöresel tavır özelliğinin analiz edilebilmesi önemli bir tecrübe gerektirir.

Aynı oyunun farklı yöresel tavır özelliğine sahip olmasına basit bir örnek olarak hem İzmir hem de Aydın yöresinde icra edilen ortak zeybek oyunlarından Harmandalı oyununu verilebilir. Figürler temel hatları ile aynı olmasına karşı ayakların öne atışlarında ve kolların tutuşlarında farklılıklar mevcuttur. Her iki yöredeki oynanış şeklinde ayaklar aynı yere götürülür fakat gidiş yolları farklıdır. İzmir yöresinde ayak yukarı çekildikten sonra önce aşağı sonra öne doğru hareket

ederken Aydın yöresinde is ayak çekildikten sonra doğrudan öne ve aşağı bir kavis çizerek hareket ettirilir (bkz. Şekil 5.2 ve 5.3).



Şekil 5.2 – İzmir Yöresinde Adım Alma Örneği



Şekil 5.3 – Aydın Yöresinde Adım Alma Örneği

Yukarıdaki örnek şekillerde görüldüğü gibi her iki yörede de oynanan oyunda adım alınırken ayağın son pozisyonu aynı olsa da gittiği yol farklıdır. Her iki oyun da izlendiğinde izleyiciye farklı tatlar vermektedir. Yöresel tavır adı verilen bu gibi nüansların tespit edilebilmesi için oyunlar hareket bakımından çok iyi analiz edilmeli ve gerçekleştirilen tespitler denenerek sağlaması yapılmalıdır.

5.2.5. Seçilen Oyunların Müziklerinin Analiz Edilmesi

Görsel ve işitsel olmak üzere iki farklı algıya hitap eden Türk halk oyunlarının işitsel algıya hitap eden en önemli unsuru müzik unsurudur. Çok farklı alanlarda kullanılan müziğin halk oyunlarındaki yeri ise belirleyicidir. Oyunların ve figürlerinin hızları, vurguları gibi zaman ile ilgili kavramların yanı sıra içerdiği ritmik yapı ve diğer öğelerle oyuncunun oynama coşkusuna doğrudan etki edebilen bir unsurdur. Müziklerin analizi iki farklı noktadan gerçekleştirilmelidir. Bunlardan birincisi tonal yapının incelenmesi iken bir diğer ise ritmik yapının incelenmesidir.

5.2.5.1. Tonal Yapının İncelenmesi

Öncelikle seçilen oyunların oynandıkları müziklerin dizileri incelenmelidir. Bu dizilerin incelenmesinin başlıca sebebi, müziklerde kullanılacak çalgıların seçimidir. Bilindiği gibi halk oyunları müziklerinde ses sahaları dar, ya da kullanılan

dizilerdeki bazı seslere sahip olmayan (tulum, akordeon vb.) gibi algılar kullanılmaktadır. Eęer mziklerin dizilerine sahip olan algılar kullanılmazsa bu durum uyumsuz seslerin ortaya ıkmasına sebep olacak ve gerek mzik icracılarının gerekse oyuncuların duyum olarak rahatsız olmalarına sebep olacaktır.

Seilen oyunların mziklerinin incelenmesinde bir sonraki grev mziklerin karar seslerinin incelenmesidir. Karar seslerinin incelenmesi zellikle oyun mziklerinin birbirlerine baęlanması ařamasında nem kazanmaktadır. Farklı karar seslerine sahip oyun mzikleri birbirleri arkasına baęlanırken duyumda rahatsızlıklara sebep olabilirler. Bu yzden mziklerin birbiri ardına baęlanması iřleminde bu tr sıkıntılarla karřılařmamak iin mler (farklı karar sesine sahip iki melodinin araya sadece bir ritmik yapı konularak baęlanması vb.) retmek gerekmektedir.

5.2.5.2. Ritmik Yapının İncelenmesi

Seilen oyun mziklerinin incelenmesinde bir dięer nemli nokta ise ritmik yapının incelenmesidir. Trk halk oyunlarında ritmik yapı hem oyunların hem de mziklerin iskeletini oluřturan ortak yapıdır. Ritmik yapının incelenmesi hem oyunların ęretiminde doęru yolu izleyebilmek iin hem de sahne dzenlemesinin tasarlanmasında n adımlardan birisidir.

Oyun ęretiminde en ncelikle yapılması gereken iř oyunculara doęru ritmik yapının aksettirilmesi ve benimsetilmesidir. Bunun iin ęretilecek oyunların ritmik yapılarının nceden incelenmiř olması gerekmektedir. zellikle 9/16'lık ve 7/16'lık gibi hızlı gidere sahip oyunların mziklerinin iyi incelenmesi ve bu ritmik yapıların gzden kaırılmaması gerekmektedir. Aksi takdirde mzikleri verilen rneklerdeki gibi l sayılarına sahip oyunların 2/4'lk l sayısına sahipmiř gibi ęretilmeleri ve icra edilmeleri gibi yanlış uygulamalar ortaya ıkabilir.

Mziklerin ritmik yapılarının analizinin nem arz ettięi bir dięer nokta ise sahne dzenlemesinin tasarımıdır. Oyunların analiz edilmesiyle baęlantılı olarak bazı oyunların mesafe kat etme durumları ritmik yapı ile doęrudan baęlıdır. rnek olarak 3+2+2+2 řeklinde dzme sahip 9/2'lik aęır zeybek oyunlarının kendi ierisinde

mesafe kat etme durumu bir ölçü içerisinde değişkenlik gösterebilmektedir. Bu tür bir zeybek oyununun çoğunlukla ölçü içerisindeki ilk üç birim zamanında gerçekleştirilen motifler aynıdır ve mesafe kat eder. Daha sonra gelen dört birim zaman içerisinde çoğunlukla mesafe kat etmeyen fakat figürün özelliğini veren özel motifler mevcuttur. Son iki birim zaman ise yine çoğunlukla tüm figürlerde ortak olan selamlama motifi gerçekleştirilir. Bu durumun iyi analiz edilmemesi bu tür oyunlarda tüm birim zamanlarda mesafe alınacakmış gibi bir hesabın ortaya çıkmasına ve dolayısıyla sahne düzenlemesi tasarlanırken hatalı uygulamaların ortaya çıkması sebep olabilir.

5.2.6. Seçilen Oyunların Belirlenen Süreye Uygun Olarak Dağıtılması

Sahneleme aşamalarının ilk görevi olan icranın amacı ve özellikleri hakkında bilgi edinme kısmında elde edilen bilgilerden bir tanesi de icranın süresinin ne kadar olacağıdır. Bu süre bir kural gereği ortaya çıkabileceği gibi sahne yönetmeninin kendi belirlediği bir süre olabilir. Her ne olursa olsun belirli bir süreye oyunların olabildiğince dengeli dağıtılması gerekmektedir.⁹⁵ Bunun gerçekleştirilebilmesi için öncelikle “zamanlama” başlığı altında verilen hesaplama yöntemi ile önce oyunlara ait müziklerin müzik cümleleri tekrarları ortaya çıkarılır (Örn. 1. Oyun = 2A+B+A vb.) daha sonra bu müzik cümlelerinin süreleri tek tek ölçülür ve tablo haline getirilir. Bu ölçümden sonra zaten müzik cümlelerinin dağılımı ve bu cümlelerin süreleri belli olduğundan oyunların süreleri de ortaya çıkmış olur. Oyunların süresi toplandığında ise bölümün süresi ortaya çıkar. Eğer sunum tek bölümden oluşuyorsa bu bölümün süresi sunumun süresi ile eşdeğerdir. Eğer birden fazla bölüm varsa bölümlerin toplamı, toplam sunum süresinin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

Başta da bahsedildiği gibi önemli olan oyunların dengeli dağıtılmasıdır. Örnek olarak iki oyundan oluşacak ve toplam süresi üç ile üç buçuk dakika arası olması beklenen bir sunumun müzik cümleleri aşağıdaki gibidir.

⁹⁵ Aksoy 78.

1. Oyun

$$A = 12 \text{ sn.} \quad B = 24 \text{ sn.}$$

2. Oyun

$$A = 10 \text{ sn} \quad B = 20 \text{ sn} \quad C = 10 \text{ sn}$$

Bu müzik cümlelerinin süreleri ölçülürken bir diğer taraftan da arka arkaya gelme durumları incelenmelidir. Örnek olarak ikinci oyunda A müzik cümlesinden sonra B müzik cümlesi, B müzik cümlesinden sonra da C müzik cümlesi gelmek zorundadır. Fakat C müzik cümlesinden sonra A müzik cümlesi tekrar gelemez. Bu durumda süreleri eşit dağıtmak için aşağıdaki bir yol izlenebilir.

$$1. \text{ Oyun} = 2A+B+2A+B = (2 \times 12) + 24 + (2 \times 12) + 24 = 96 \text{ sn.}$$

$$2. \text{ Oyun} = 2A+2B+3C = (2 \times 10) + (2 \times 20) + (3 \times 10) = 90 \text{ sn.}$$

$$\text{Toplam} = 96 + 90 = 186 \text{ sn.} = 3 \text{ dk. } 6 \text{ sn.}$$

Görüldüğü üzere toplam sunum süresi belirlenen süre aralığına uygun olarak hesaplanırken oyunların arasında da sadece altı saniyelik bir fark vardır. Böylece hem verilen süre aralığına uyulmuş hem de oyunlar bu süreye uygun olarak dağıtılmıştır.

5.2.7. Oyun ve Müzik Bütünlüğünün Belirlenen Sürelere Uygun Olarak Sağlanması

Oyun müziklerinin cümleleri aracılığıyla oyunların süreleri belirlendikten sonra yapılması gereken görev bu sürelere uygun olarak oyun figürlerinin müzik ile paralel şekilde yerleştirilmesidir.

Bu konu bağlamında Türk halk oyunlarının gösterdiği ilginç bir özellik mevcuttur. Çoğunlukla oyun figürlerinin birim zaman sayıları ile oyun müzik

cümlelerinin birim zaman sayıları uyumludur. Fakat bazı oyunların birim zaman sayıları ile oyun müziklerine ait müzik cümlelerinin birim zaman sayıları uyumlu değildir. Bu durumla karşılaşıldığında müzik ile oyun figürlerinin başlangıç ve bitişlerini denk getirmek zorlaşmaktadır. Bunu gerçekleştirirken figürlerin kendi orijinal ritmik yapılarının da bozulmaması gerekmektedir.

Oyun figürlerinin ölçü sayıları ile müzik cümlelerinin birim zaman sayıları uygun olan oyunlar için yapılması gereken sadece müzik cümlelerinin toplam birim zamanının hesaplanıp figürlerin bu birim zamana uygun olarak yerleştirilmesidir.

Örnek olarak bir üst başlıkta verilmiş olan birinci oyun ele alındığında bu oyunun müzik cümlelerinin $2A+B+2A+B$ şeklinde dizildiğini görmek mümkündür. Müzik cümlelerinin birim zamanları ise aşağıdaki gibidir.

$$A = 16 \text{ BZ} \quad B = 32 \text{ BZ}$$

Bu durumda oyunun toplam birim zamanı ise;

$$(2 \times 16) + 32 + (2 \times 16) + 32 = 128 \text{ birim zamandır.}$$

Oyunun tek figürlü bir oyun olduğu varsayılır ve bu figürün de 8 birim zamanlık bir figür olduğu düşünülürse A müzik cümlesinin içerisinde iki figür B müzik cümlesinin içerisinde ise 4 figür gerçekleştirilir. Görüldüğü gibi figürlerin başlangıçları ve bitişleri müzik cümlelerinin sonlarına denk gelmektedir. Bu durum figürler ile müzik cümlelerinin birim zamanlarının uyumlu olduğunu göstermektedir.

“ $2A+B+2A+B = 2F_1+4F_1+2F_1+4F_1=12F_1$ ” eşitliği ile müzik cümleleri belirlenen oyun içerisinde 12 tane figürün gerçekleştirilmesi gerektiği ortaya çıkmıştır. Uyumlu oyunlarda müzik cümleleri nasıl yerleştirilirse yerleştirilsin müzik cümlelerinin başı ve sonu ile figürlerin başı ve sonu denk gelecektir.

Figürleri ve müzik cümlelerinin birim zamanları uyumsuz olan oyunlarda ise farklı senaryolar ile karşılaşılabılır. En çok görülen örnek müzik cümlelerinin birim zaman sayılarının 4 veya katları olduğu, figür birim zaman sayılarının ise 6 veya

katları olduğu durumdur. Bir örnek olarak çok bilinen bir oyun olan İstanbul Kasabı ele alındığında müzik cümlelerinin 4'ün katları kadar, oyun figürlerinin ise 6 birim zamana sahip olduğu görülür. Örnek olarak bu oyunun 4 farklı müzik cümlesi olduğu ve bu müzik cümlelerinin birim zaman sayıları aşağıda verildiği şekilde olsun.

$$A= 16 \text{ BZ} \quad B=16 \text{ BZ} \quad C=16 \text{ BZ} \quad D=16 \text{ BZ}$$

Oyunun müzik cümlesi dağılımı ise $A+2B+2C+D+A+B$ şeklinde ise toplam birim zaman hesaplandığında 128 birim zamana sahip olduğu ortaya çıkar. Oyunun altı birim zamana sahip bir figürü olduğu varsayılırsa 128 birim zamanın altıya tam olarak bölünmediği ve bundan dolayı müziğin bittiği yerde figürün yarım kaldığı ve tam olarak bitmediği ortaya çıkmaktadır. Böyle bir senaryoda oyunun figürlerinin ritmik yapısını bozmadan gerçekleştirilebilecek üç farklı hamle düşünülmüştür.

1. Müzik Cümlesi Ekleme – Çıkarma
2. Figürlerin Başlangıç Noktasından Önce Sus Ekleme
3. Figürlerin Bittiği Yere Bir Noktalama Hareketi Ekleme

5.2.7.1. Müzik Cümlesi Ekleme – Çıkarma

Görüldüğü üzere müziğin toplam birim zaman sayısı 128'dir. Bu durumda eğer oyunun sonunda yer alan “B” müzik cümlesi bir sefer fazladan icra edilirse toplam müzik cümlesi dağılımı “ $A+2B+2C+D+A+2B$ ” şekline gelir böyle bir durumda toplam birim zaman 128'den 144'e çıkmış olur. 144 birim zaman altıya tam bölünmektedir ve böylece müzikle figürler aynı anda başlayıp aynı anda bitebilirler. Fakat bu hamlenin bir dezavantajı ise toplam sunum süresinin “B” müzik cümlesi kadar uzatılmış olunmasıdır.

Bir diğer yöntem ise müzik cümlesi çıkarma yöntemidir. Örnek olarak başta verilmiş olan “A” müzik cümlesinden sonra gelen iki tane “B” müzik cümlesinin birisi çıkarılırsa toplam birim zaman 128'den 112'ye düşmüş olur. Ekleme örneğinde olduğu gibi 112 birim zaman da altıya tam bölünmektedir. Böylece figürler ile

müziğin başı ve sonu birbirine denk gelmiş olur. Aynı dezavantaj bu sefer toplam sunum süresinin “B” müzik cümlesi kadar kısalmış olmasıdır.

5.2.7.2. Figürlerin Başlangıç Noktasından Önce Sus Ekleme

Bir ikinci yöntem olarak müzik başladıktan sonra figürleri yeteri kadar sus ile bekleyerek başlatmaktır. Bu yöntemin avantajı toplam sunum süresi bağlamında hiçbir değişimin meydana gelmemesidir. Yine yukarıda verilen örnekten yola çıkmak gerekirse oyun müziğinin toplam 128 birim zamandan meydana geldiği bilinmektedir. Eğer müzik başladıktan sonra figürler açısından iki birim zamanlık bir sus verilerek figürler icra edilmeye başlanırsa figürlerin icra edilme aralığı 126 birim zamana düşer ve bu birim zaman sayısı altıya tam olarak bölünmektedir. Böylece müziğin bitişi ile figürlerin bitişi denk getirilmektedir. Bu durum bu tür oyunların doğal ortamdaki icra biçimine de ters düşmemektedir. Çünkü çoğu zaman figür ve müzik cümlesi birim zamanları uyumsuz olan oyunlar doğal ortamlarında icra edilirlerken önce müzik başlar sonrasında oyun icracıları istedikleri bir yerden oyuna başlar ve dâhil olurlar.

5.2.7.3. Figürlerin Bittiği Yere Bir Noktalama Hareketi Ekleme

Figürlerin başına sus eklemek gibi bir benzer hamle de figürler bittikten sonra bir bitirme hareketi ile oyunu sonlandırmaktır. Örnek olarak 128 birim zamanlık müziğe sahip oyunda 126 birim zamana denk gelen 21 tane altı birim zamanlı figür yapıldıktan sonra son olarak iki birim zamana denk gelecek bir bitirme hareketi ile oyun sonlandırılabilir. Bu hamlenin gerçekleştirilmesinin avantajları hem izleyicinin oyunun bittiği noktayı daha iyi kavramasını sağlaması hem de bir sonraki oyuna geçişi kolaylaştıracak bir yapıya sahip olmasıdır.

5.2.8. Kullanılacak Giyim-Kuşam ve Oyun Araç-Gereçlerinin Belirlenmesi

Türk halk oyunlarının sahne üzerinde icrası esnasında giyilen kıyafetlerin birçoğu aslen geçmişte törenlerde ve özel günlerde giyilen özel kıyafetlerden günümüzde ulaşılabilenleridir. Tabii ki sahne üzerinde bu tür kıyafetlerin orijinalleri değil aslına olabildiğince uygun rekonstrüksiyonları giyilmelidir. Çünkü bu tür

orijinal ve eski kıyafetler yıpranmaya ve kullanılamaz hale gelmeye çok müsaittirler. Bu tür kıyafetler yapılırken eskime özelliklerine göre kumaş seçilmelidir. Temizlenmeye uygun olması, sahnede duruşu, buruşmayacak olması gibi özellikler göz önünde tutularak kumaş ve malzeme seçimi yapılmalıdır. Pek çok kez temizlenmeye gittiği için de kaliteli ve dayanıklı bir kumaş kullanılmasına dikkat edilmesi gerekmektedir.⁹⁶ Doğal ortamda bulunabilen orijinal kıyafetler ise bir kültür değeri olarak kabul edilmeli ve koruma altına alınmalıdırlar. Bir dans sanatı olan Türk hak oyunlarında kullanılacak olan kıyafetlerin hareket rahatlığı ve hafifliği çok önemlidir.⁹⁷ Bu yüzden pratik ve kullanımı kolay olacak şekilde yeniden yaptırılarak sahne üzerinde kullanılabilirler.

Giyim-Kuşam hususunda en büyük problem tek tip kıyafet kullanılmasıdır. Nasıl ki günümüzde insanlar farklı modellerde giyiniyorlar ise geçmişte de bu böyle idi. Doğal olarak her bölgenin her yörenin giyim-kuşamının kendine has özellikleri mevcuttur. Fakat bunu tek tipleştirmek doğru değildir. Birçok çeşit renk, desen, motif, kumaş türü bu kıyafetlerde kullanılmıştır. Fakat halk oyunları kıyafetleri artık başlı başına bir sektör olduğundan ve çoğu kostümcü bu tür kıyafetleri seri üretim ile ortaya çıkardığından dolayı tek tip kıyafet kullanımı gerek maddi açıdan gerekse sahne düzenlemesi açısından kolaylık sağlamaktadır. Farklı renkli kıyafetlerin kullanılması demek sahne düzenlemesi tasarlanırken fazladan dikkate alınması gereken bir parametrenin daha ortaya çıkması demektir. Bu yüzden tek tip giyim kuşamının kullanımı bu kadar yaygındır.

Oyunlarda kullanılan araç-gereçler de oyunlar için çok önem arz etmektedir. Araç gereçle oynanan oyunların icrası eğer bu öğeler olmadan gerçekleştirilmeye çalışılırsa figürlerin birçoğu anlamsız hareketler bütününe dönüşecektir. Örnek olarak Adıyaman yöresine ait Galuç oyunu ekinlerin ekilmesini ve biçilmesini ve bunun yanında tarla yaşamını konu alan bir oyundur. Eğer bu oyunda kullanılan orak, testi gibi araç-gereçler kullanılmazlar ise hem oyun gerçekçiliğinden ve vermek istediği mesajlardan uzaklaşacak hem de hareketler anlamsızlaşacaktır. Örnek olarak

⁹⁶ Ayşe Seçil Tekin, *Sahne Sanatlarında Kostüm Tasarım Süreci ve Bu Süreç İçinde İstanbul Devlet Opera Ve Balesi'nde Sahnelenen Eserlerin İncelenmesi*. (Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Endüstriyel Tasarım Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2007) 49.

⁹⁷ Özdiğer 91.

verilen oyun orak ile ekin biçme figürüne ve testi ile su içme figürüne sahip bir oyundur. Bu figürlerin bu araç-gereçler olmadan gerçekleştirilmesi hiçbir anlam ifade etmeyecektir. Bu yüzden eğer oyunlar içerisinde kullanılan araç gereçler var ise bunlar önceden mutlaka tespit edilmelidir.

Eğer varsa anlatılmak istenen tema da gerek giyim-kuşam gerekse oyun araç gereçlerinin seçiminde etkilidir. Örnek olarak bir gelinin canlandırılacağı bir sahnede gelin olarak oynayacak oyuncunun kıyafetinin diğer oyuncularından farklı ve daha ön plana çıkacak şekilde seçilmesi gerekmektedir. Ya da benzer şekilde oyuncunun diğer oyuncularından farklı bir rolünü niteleyecek araç gereçler kullanılabilir.

5.2.9. Sahne Düzenlemesinin Tasarlanması ve Teknikler

Baha Dürder bir eserin sahnelenmesi için sahneleyecek kişinin kendisini bir izleyici yerine koyarak baştan sona hayal etmesi gerektiğini söylemektedir.⁹⁸ Tiyatro eserleri için söylenmiş olan bu sözler Türk halk oyunları gibi görsel ağırlıklı bir sanat için fazlasıyla geçerlidir. Sahne yönetmeni sahne düzenlemesi tasarımını gerçekleştirirken tüm sahneleri zihninde canlandırmalı, bir nevi icrayı baştan sona zihninde gerçekleştirebilmelidir.

Sahne düzenlemesi oluşturulurken birçok faktörler devreye girer ve bu faktörlerin doğru ve uygun bir şekilde kullanılması ile sahne düzenlemesi oluşturulur. Türk halk oyunlarında sahne düzenlemesinin temel taşları sahne üzerindeki oynanan oyunlar, bu oyunların sergilendiği patenler ve müziklerdir. Bu üç unsur sahne düzenlemesinin iskeletini oluşturmaktadır. Üç unsur da birbiri ile bağlantılı ve paralel olarak sahne üzerinde süreklilik gösterir.

Sahne üzerindeki patenler oluşturulmadan önce bu patenlerin oluşturulmasında görsel denge unsuru söz konusu olacağından özellikle oyuncuların fiziksel durumları hakkında edinilen bilgiler ışığında bu oyuncular kodlanmalıdır. Bunun yanında eğer yönetmen oyuncuların yetenek, kilo durumu vb. başka özelliklerinden de yararlanacak ise bu özellikleri de kodlamaya dâhil edebilir.

5.2.9.1. Oyuncuların Kodlanması

Oyuncular, sahne düzenlemesi tasarlanırken göz önünde bulundurulacak özelliklerine göre tablo haline getirilerek gerek sıra, gerekse bu özelliklerini belirtecek kodlar ile kodlanabilirler. Aşağıdaki tablo bunun bir örneğidir.

Tablo 5.1 - Oyuncuların Kodlanmasına Dair Örnek Tablo

Adı Soyadı	Cinsiyeti	Boyu	Yeteneği	Kodu
Oyuncu Bir	Erkek	1.74 m	İyi	1i
Oyuncu İki	Erkek	1.77 m	Orta	2o
Oyuncu Üç	Erkek	1.78 m	İyi	3i
Oyuncu Dört	Kadın	1.62 m	Orta	1o
Oyuncu Beş	Kadın	1.64 m	Orta	2o
Oyuncu Altı	Kadın	1.69 m	İyi	3i

Yukarıda verilmiş olan örnek tabloda (bkz. Tablo 5.1) oyuncuların cinsiyetleri, boyları, yetenek durumları ve buna uygun oluşturulmuş olan kodları mevcuttur. Oyuncuların cinsiyetleri göz önünde bulundurulmuş fakat kodlamaya dâhil edilmemiştir. Bunun başlıca sebebi sahne düzenlemesi tasarlanırken kullanılacak imlerin renkleri ile oyuncu cinsiyetlerini belirtir durumda olmasıdır. Oyuncuların boylarına göre kodlanmasında sıra numarası kullanılmıştır. “1” den başlayan bu sıra numaraları her cinsiyetteki oyuncular için ayrı ayrı başlamış ve en kısa oyuncudan en uzun oyuncuya doğru ilerlenmiştir. Boylara göre oluşturulan bu sıra numarasının hemen ardına oyuncunun yeteneği ile ilgili bir harf daha eklenerek kod tamamlanmıştır. Eklenen “i” harfi oyuncunun iyi yeteneğe sahip olduğunu, “o”

⁹⁸ Baha Dürder ve Haydar Ediskur, *Sahneye Eser Koymak*. (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1963) 7.

harfi ise orta derecede yeteneğe sahip olduğunu belirtmektedir. Böylece sahne düzenlemesi tasarlanırken bu oyuncuların hem cinsiyetleri, hem boyları hem de oyun yetenekleri dikkate alınmış olacaktır. Benzer şekilde bu özelliklere başka özellikler de eklenerek ya da çıkarılarak ta bu kodlar oluşturulabilir. Önemli olan sahne yönetmeninin düzenlemeyi tasarlarken hangi özellikleri dikkate alacağını kararını vermesidir.

Oyuncular kodlandıktan sonra sahneye giriş-çıkışların ve sahne üzerindeki patenlerin tasarımına geçilebilir.

5.2.9.2. Sahneye Giriş-Çıkışların, Patenlerin ve Oyunların Bağlantılarının Tasarımı:

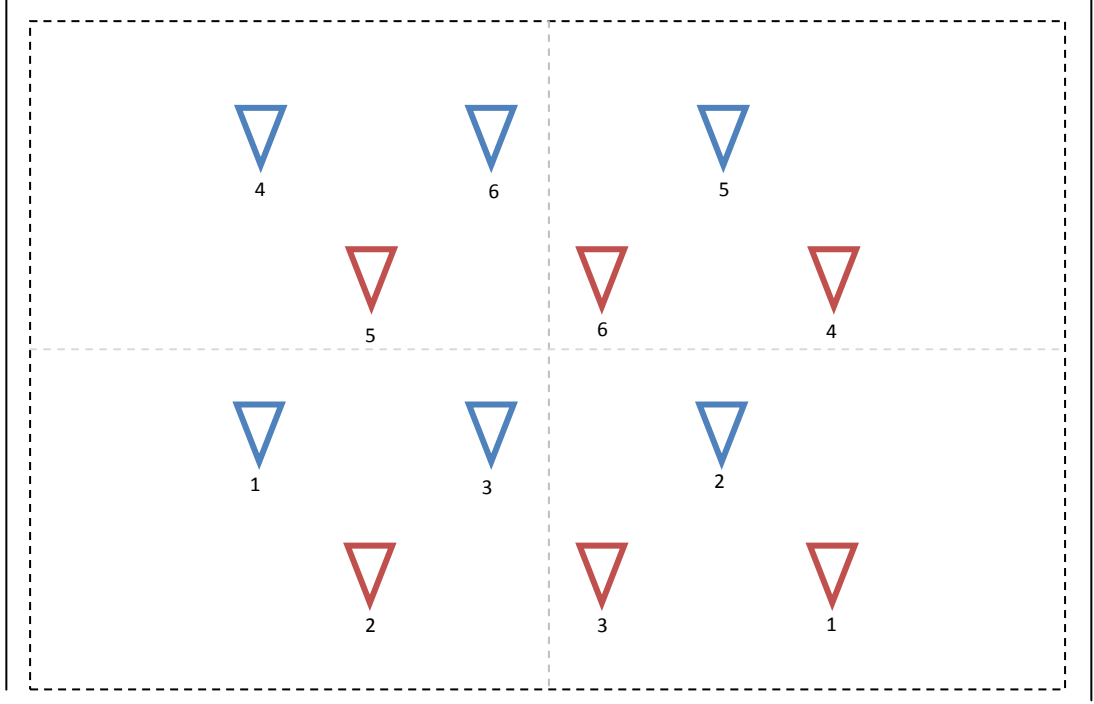
Sahneye Giriş-Çıkışların Tasarımı: Sahne düzenlemesi oyuncuların sahneye girişinden çıkışına kadar bir bütün şeklinde düşünülmeli ve tasarlanmalıdır. Seyirciye aktarılmak istenen duygular sahne üzerinde gerçekleştirilenler aracılığıyla aktarılacaktır. Bu yüzden sahne düzenlemesinin amaca uygun olarak tasarlanması ve uygulanması gerekmektedir.

Sahne üzerindeki patenler tasarlanmadan önce oyunların sırası belirlenmelidir. Bu sıralama gerçekleştirilirken daha önce belirlenmiş olan tema, bu temayı anlatmak için kullanılacak oyunlar, oyunların ritmik analizi ve oyun müziklerinin müzikal analizi göz önünde bulundurulmalıdır. Oyunların sıralanmasında dikkat edilmesi gereken bir diğer önemli nokta ise sahne düzenlemesinin tasarımının tekdüze olmasından kaçınmaktır. Sürekli mesafe kat eden ve tempolu oyunların sergilendiği ya da tam tersine sürekli ağır tempolu oyunların sergilendiği bir düzenleme izleyiciyi yoracaktır. Benzer şekilde çok fazla iniş çıkışa sahip bir düzenleme de seyirciyi yoracaktır. Oyunların dengeli bir şekilde sıralanması gerekmektedir. Örneğin ağır tempo ile başlayan bir düzenleme yavaşça hızlanıp en tempolu oyunda doruk noktasına ulaşp orta tempolu oyunlar ile sona erebilir. Başka bir örnek olarak orta tempo ile başlayan düzenleme ağır tempodaki bir oyunla doruk noktası yaparak hızlı tempolu oyunlar ile sona erebilir. Sahneye giriş ve çıkışlar da mesafe kat eden oyunlar ile gerçekleştirilmelidir. Oyunlar sıralanırken bu durumda göz önünde bulundurulmalıdır.

Oyunlar sıralandıktan ilk görev sahneye girişlerin tasarlanmasıdır. Sahnenin fiziksel özelliklerine göre oyuncular tek bir noktadan ya da birden fazla noktadan sahneye giriş ve çıkış yapabilirler. Sahneye giriş ve çıkışlarda başlıca dikkat edilmesi gereken husus bu giriş-çıkışların çok uzun tutulmamasıdır. Uzun tutulan giriş ve çıkışlar anlamsız görüntülerin meydana gelmesine yol açabilir. Bu yüzden önceki paragrafta belirtildiği gibi giriş ve çıkışlar için mesafe kat eden oyunlar seçilmelidir.

Sahneye giriş, sahnenin girişi ve sahne üzerinde gerçekleştirilecek ilk paten göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır. Örnek olarak ilk patende sahnenin sağ tarafında yerleşecek olan bir oyuncunun sahnenin solunda bulunan bir kulisten sahneye girmesi özellikle az mesafe kat eden oyunlar ile sahneye giriş yapılıyorsa problem yaratabilir. Bu yüzden ilk paten tasarlandıktan sonra sahneye girişlerin bu patene uygun şekilde tasarlanması gerekmektedir.

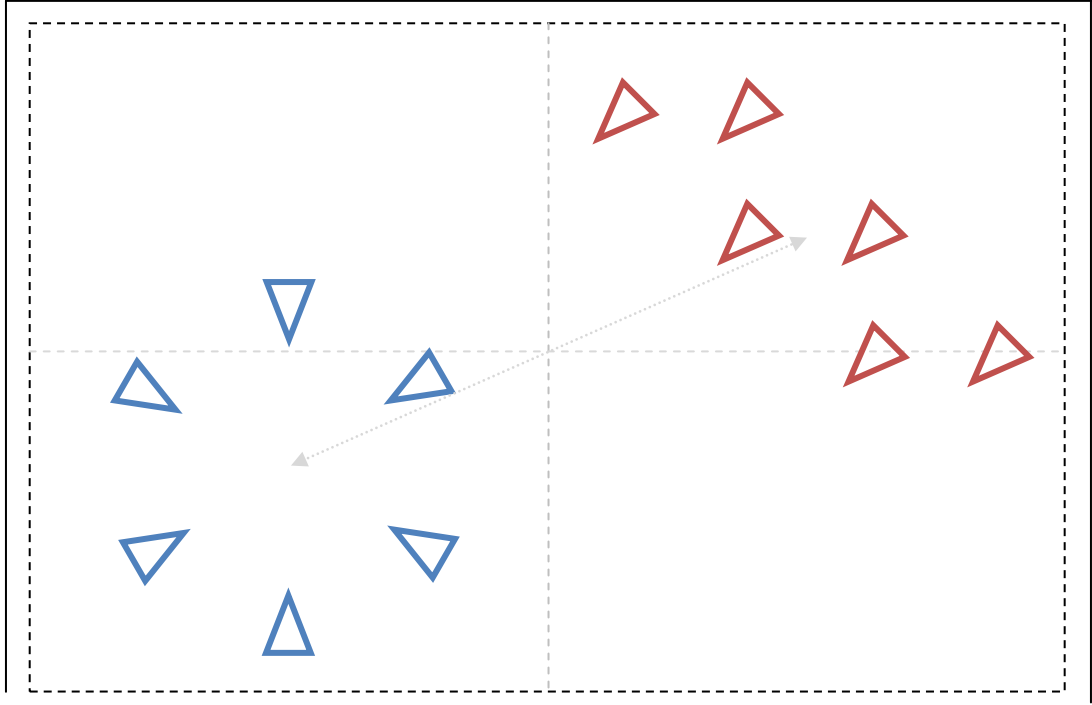
Patenlerin Tasarımı: İlk paten ve sonrasında gelen diğer patenler tasarlanırken dikkat edilmesi gereken birinci husus oyuncu boylarının belirli bir düzen içerisinde sahne üzerine dağıtılmasıdır. Bu, sahne ortasında bulunan oyuncuların en uzun oyuncular olarak tasarlanıp sahnenin sağına ve soluna gidildikçe azalması şeklinde olabilir. Boylar ile ilgili önemli bir nokta da uzun boylu oyuncuların daha çok sahne yukarısında bulundurulması ile ilgilidir. Özellikle iki ya da daha çok oyuncunun arka arkaya denk geldiği patenlerde bir de izleyici yüksekliği yeterli değilse önde bulunan uzun oyuncu arkasında bulunan kısa oyuncuyu tamamen perdeleyecektir. Bu yüzden patenler tasarlanırken en kısa oyuncular sahne aşağısına en yakın oyuncular olmalıdır. Sahne yukarısına doğru gittikçe oyuncu boyları uzamalıdır. Bu yüzden önceki aşamada oyuncuları boylarına göre kodlamak çok önemlidir.



Şekil 5.4 – Paten Tasarımında Boy Dağılımı Örneği

Yukarıda verilen örnekte (bkz. Şekil 5.4) oyuncular sadece boyları ile kodlanmış ve sıralanmıştır. Küçükten büyüğe sıralanan rakamlar oyuncuların boylarının kısıdan uzuna doğru gittiğini belirtmektedir. Görüldüğü üzere oyuncu boylarında hem sahne derinlik ekseninde hem de genişlik ekseninde bir denge mevcuttur. Derinlik eksenini göz önünde bulundurduğunda arka arkaya gelen oyuncuların uzun olanlar sahne yukarısına daha yakın iken kısa olanlar sahne aşağısına daha yakındır. Genişlik eksenine göre dağılım incelendiğinde sahnenin solunda ve sağında yerleşmiş olan oyuncuların ortada yerleşmiş oyunculara göre daha kısa oldukları görülmektedir. Böylece bu patenin her iki eksene göre dengeli bir şekilde tasarlandığını söylemek mümkündür.

Patenler tasarlanırken dikkat edilecek diğer husus görsel algı değerlerinin uygun ve anlamlı kullanımıdır. Sahne yönleri, sahne dengesi, sahne vurgusu ve sahne iletişimi başlıklarından oluşan bu görsel algı değerlerinin her biri patenler tasarlanırken düşünülmeli ve göz önünde bulundurulmalıdır.



Şekil 5.5 – Görsel Algı Değerleri ile Tasarlanmış Paten Örneği

Yukarıda verilen örnek (bkz. Şekil 5.5) görsel algılar bakımından incelendiğinde sahne yönlerinin etkin olarak kullanıldığı görülmektedir. Erkek oyuncular sahnenin daha aşağısında ve sağına doğru konumlanmışlardır. Bu onların gerek kadın oyuncuların daha önemli gerekse daha ciddi bir tavır sergilediklerine işaret eder. Benzer şekilde kadın oyuncular da hem sahnenin yukarısında ve solunda bulunmakla sahne üzerinde daha pasif ve romantik bir görünüm sergilemektedirler. Sahne dengesi bakımından sahne hesaplanmış bir asimetric dengeli sahnedir. Hem erkek oyuncuların ağırlık değerleri hem de kadın oyuncuların ağırlık değerleri gerek derinlik ekseninde gerekse genişlik ekseninde birbirini karşılayacak şekilde tasarlanmıştır. Sahne vurgusu bağlamında destekleyici vurgu söz konusudur. Erkek oyuncular sahnenin daha aşağısına konumlandırıldıkları için kadınlara göre daha vurguludurlar. Bunun yanında kadınların sahne üzerindeki yönleri erkeklere doğru dönük ve onları destekleyici niteliktedir. Son olarak sahne iletişimi incelendiğinde erkek oyuncuların tamamen birbirleri ile iletişim halinde oldukları, kadın oyuncuların ise yine onları destekler nitelikte hem erkek oyuncuların bulunduğu bölge ile hem de seyirci ile iletişim halinde oldukları görülmektedir.

Patenler tasarlanırken dikkat edilmesi gereken üçüncü nokta ise patenler arasındaki bağlantının sağlanmasıdır. İki paten arasında bağlantının sağlanmasında esas nokta patenler arası geçişte mesafe kat eden figürleri kullanmaktır. Bazen bir figür baştan sona mesafe kat edebilirken bazen ise bir figürün mesafe kat eden ve etmeyen ayrı bölümleri bulunabilir. Oyunlar analiz edildiğinde bu mesafeler ortaya çıkarıldığı için patenler tasarlanırken her oyuncunun bir sonraki paten için kat etmesi gereken mesafe kontrol edilmelidir. Örneğin eğer bir figür ile azami 2 metre mesafe kat ediliyorsa o figür ile yapılacak geçişten sonra sıradaki patende hiçbir oyuncunun yeri 2 metreden fazla değişmemiş olmalıdır. Eğer değişmesi gerekiyorsa ve figür baştan sona mesafe kat eden bir figür ise patenler arası geçiş bir figür yerine iki ya da daha çok figüre de yayılabilir. Fakat eğer figür baştan sona mesafe kat etmiyorsa yani bir kısmı mesafe kat eden bir kısmı ise etmeyen şekilde ise bu durumda geçişler bir figür içerisinde tamamlanmalıdır.

Patenler tasarlanırken dikkat edilmesi gereken dördüncü nokta oyunların geleneksel formlarıdır. Daha önceki aşamada tespit edilen bu formlar, oyunun tamamında olmasa bile mutlaka sahneye yansıtılmalıdır. Çünkü bu formların anlamları ve işlevleri mevcuttur. Örneğin karşılama türü oyunlarının genel yapısı ismini de aldığı “karşılıklı oynamak” tan gelmektedir. Bu tür oyunlarda bu formun sahneye yansıtılması önemlidir.

Patenlerin tasarım aşamasında dikkat edilmesi gereken beşinci nokta ise tema ve anlatıma uygunluk olmalıdır. Eğer düzenleme bir tema etrafında tasarlanacaksa sahne üzerindeki patenler de bu temanın anlatımının bir parçasıdır ve bu anlatım dikkate alınarak tasarlanmak zorundadır. Örneğin bir düğün sahnesinin canlandırılmasında destekleyici vurgu kullanılarak sahne üzerinde gelin ve damat rolü verilmiş kişiler vurgulanabilir. Ya da aynı sahnede eğer gelin damat rolü verilmiş kişiler yoksa bu sefer estetik dengeli ve dolaysız vurguya sahip bir sahne tasarımı ile doğal ortama yakın bir görünüm elde edilebilir.

Patenler tasarlanırken tıpkı oyunların sıralanmasında olduğu gibi bir denge unsuru sağlanmalıdır. Düzenleme boyunca sürekli paten değişikliği yapmak izleyicinin algılarını yoracaktır. Benzer şekilde çok uzun süre aynı ya da benzer

patenlerde kalınması da izleyiciyi sıkacaktır. Bu yüzden paten geçişlerinin sıklığı da dengeli bir şekilde sağlanmalıdır.

Oyunların Bağlantılarının Tasarımı: Bir oyundan bir diğer oyuna geçilirken dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta geçilen oyunun ilk patenidir. Geçilen oyunun ilk pateni tasarlanırken o oyunun daha önce analizi yapılmış olan geleneksel oynanış formu, tutuş bakımından durumu ve mesafe kat edip etmediği durumları göz önünde bulundurulmalıdır. Örneğin tutuş bakımından bağımsız olarak oynanan bir oyundan bağlı, düz çizgi formunda ve mesafe kat etmeden oynanan bir oyuna geçilecekse bu oyunun ilk pateni ve dolayısıyla önceki oyunun son pateni bu durum göz önünde bulundurularak tasarlanmak zorundadır. Aksi takdirde oyun mesafe kat etmediği için oyunun sonuna kadar ne geleneksel form olan düz çizgi formunu ne de tutuş bakımından bağlı olarak oynanması sağlanamayacaktır.

5.2.9.3. Tasarlananın Sahne Düzenlemesi ve İşlenecek Temaya Uygun Olarak Çalgı Seçimi ve Müzik Tasarımı

Türk halk oyunları doğal ortamında birçok farklı çalgı ile icra edilebilen bir unsurdur. Farklı yöre oyunlarına ait müziklerin icrasında çeşitli çalgılar ile karşılaşılır. Bunun yanı sıra bir yörenin oyunları farklı şartlarda farklı çalgılar ile icra edilebilirler. Örneğin Trabzon-Akçaabat oyunlarının tek bir kemençe eşliğinde oynanması mümkün iken bir davul ve zurna eşliğinde de oynanabilirler. Zeybek oyunları davul ve zurna gibi meydan sazları ile icra edilebileceği gibi bendir, bağlama gibi ince sazlar ile de icra edilebilirler. Doğal ortamdaki bu farklılık ve çeşitlilik birçok farklı etken dolayısıyla ortaya çıkmıştır. Örneğin Anadolu'nun birçok yerinde kadınların eğlenceleri ile erkeklerin eğlenceleri ayrı yerlerde gerçekleştirilir. Bazı yerlerde aynı ortamda bulunsalar bile ayrı gruplar halinde eğlenirler. Bazı yerlerde ise tamamen beraber bu oyunlar icra edilir. Mekân bakımından da oyunlar farklı yerlerde icra edilirler. Açık havada icra edilen oyunlar çeşitli sebeplerle kapalı ortamlarda da icra edilirler. Bundan dolayı açık havada farklı, kapalı mekânlarda farklı çalgılar kullanılırlar. Kadın oyunları doğal olarak her zaman erkek oyunlarına göre daha yumuşak hareketler içerir. Bu durum oyun müziklerinin icrasında

kullanılan algılara da yansır. Kadın oyunları grlğ daha az algılar ile oynanırken erkek oyunları ise grlğ daha yksek algılar ile oynanırlar.

Gnmz teknolojileri mziğ ve mzik dzenlemesini ok ileri bir dzeye getirmiřtir. Bundan dolayı mzikler icra edilirken doğal ortamda bulunmayan birok algının da katkısından yararlanılır. Sahne sanat haline gelmiř Trk halk oyunları iin bu normal karřılanabilir bir durumdur. Yine de nemli olan bu tr algıları yreye ait olan esas algıları bastırmadan destekleyici nitelikte kullanabilmektir.

Bunun yanında mzikler tasarlanırken sahne zerinde uygulanmak zere tasarlanmış olan sahne dzenlemesi de gz nnde bulundurulmalıdır. Sayın Erkan sahne zerindeki yerleřimlerin mzik cmleleri ile rtřmesi gerektiğini ve anlatımın daha da akıcı hale gelebilmesi iin mzik cmlelerinin değřiminin paten değřikliklerine denk getirilmesi hususuna dikkat ekmiřtir.⁹⁹

Sayın Erkan mzik tasarımından nce “oturtum” unsurunun saėlanması yani enstrmaların grevlendirilmesi gereğini ortaya koymuřtur.¹⁰⁰ Kısacas hangi algının hangi grevle kullanılacağı neyi vurgulayacağı belirlenmelidir. Bunun gerekleřtirilmesi iin de oyun mziklerinin ayaėa alma olarak da bilinen vurmali algılarının ortaya koydukları vurguları, bu mziklerin geleneksel icra biimleri ve oyunları icra edenlerin cinsiyetleri gibi farklı kıstaslar gz nnde bulundurularak mzik tasarımı bu zellikler gz nne alınarak nce “oturtum” adını verilen bu iskelet (vurmali algıların notalanması ve kullanılacak algıların belirlenmesi) oluřturulduktan sonra gerekleřtirilmelidir.

Oyun Admlarına ve Sahne Dzenlemesine Uygun Olarak Vurmali algıların Notaya Alınması: Trk halk oyunlarında sahne zerinde icra edilen oyun ve eřlik eden mziğın temel ortak noktas ritim unsurudur. Trk halk oyunlarında bu ritmi veren bařlıca algılar asma davul, bendir, erbane, darbuka, zilli def, koltuk davulu, kařık, tencere vb. algılardır. Bu algıların icra ettikleri partiyonlar gerek oyunların icrasının gerekse mziğın temelini oluřturduėundan dolayı mzik tasarımı

⁹⁹ Erkan 42.

¹⁰⁰ Erkan 44.

öncelikle bu çalgılardan başlanmalıdır. Her oyunun ritim kendine ait bir normal düzümü vardır. Bazen oyunun figürlerindeki bazı hareketler diğer hareketlere göre daha vurgulu ya da pasif olabilir. Böyle durumlarda vurmali çalgılar notaya alınırken bu vurgulama ya da pasifleştirme durumu göz önünde bulundurulmalıdır. Doğal ortamında “ayağa çalma” olarak nitelendirilen bu uygulama tamamen figürlerin ve dolayısıyla beden hareketlerinin durumuna göre gerçekleştirilen bir uygulamadır. Benzer şekilde tasarlanan sahne düzenlemesinde bazı noktaların vurgulanması gerekebilir. Örneğin sahne üzerinde gerçekleştirilen kısa süreli karşıtlıkların vurmali çalgılar ile desteklenmesi bu karşıtlıkların daha iyi algılanmasına yardımcı olacaktır.



Şekil 5.6 – Güvende Oyununa Eşlik Eden Asma Davulun Doğal ve Tasarlanmış Partisyonları

Yukarıda verilen örnekte (bkz. Şekil 5.6) Bursa Keles-Orhaneli yöresi oyunlarından Güvende oyununun doğal ortamda çalınan şekli ve tasarlanmış şekli mevcuttur. Örnekte ikinci ve dördüncü ölçülerin ikinci birim zamanlarının başına

denk gelen vurgulu hareket “düm” yerine “yek” notası kullanılarak pekiştirilmiştir. Beşinci altıncı ve yedinci ölçülerin ikinci birim zamanlarına denk gelen, mesafe kat etmeyen ve ağır şekilde gerçekleştirilen çökme hareketi bu birim zamanlardaki “düm” notasının kaldırılması ve “tek” notalarının senkop haline getirilmesi ile pasifleştirilmiş iken altıncı ve yedinci ölçülerin başında bulunan ve diz vurmalarına denk gelen “düm” notaları da “yek” notasına dönüştürülmek suretiyle vurgulanmıştır. Böylece oyuna eşlik eden vurmali çalgı olan asma davulun icra edeceği partiyon beden hareketlerini destekler niteliğe getirilmiştir.

Oyun Müziklerinin Geleneksel İcra Biçimlerine Göre Çalgı Seçimi: Oyun müzikleri analiz edilirken oyunların her birinin oynandığı çalgılarda belirlenmiştir. Doğal ortamda kullanılan çalgılar müziğin temelini oluşturmalarıdır. Bunun yanında müzik tasarımı içerisinde kullanılacak diğer çalgıların seçimi bu çalgılar üzerinden belirlenmelidir. Seçilecek diğer çalgılar kesinlikle ana çalgıların ses tınlarını ve müziğin orijinal karakterini bozmayacak nitelikte olmalıdırlar. Eğer müzik tasarımı çok seslilik içerecekse çalgılar seçilirken bu kıstas da göz önünde bulundurulmalıdır.

Oyun Cinsiyeti Bağlamında Çalgı Seçimi ve Müzik Tasarımı: Türk halk oyunları cinsiyet bağlamında erkek oyunları, kadın oyunları ve karma oyunlar olmak üzere üç ana başlıkta incelenirler. Fiziksel farklılıklar sebebi ile erkeklerin oyunlarının figürleri kadın oyunlarına nazaran daha güçlü ve vurgulu figürlerdir. Kadın oyunlarının figürleri ise erkek oyunlarına nazaran daha narin ve yumuşaktır. Bu farklılığın müzikte de yansıtılması hem erkek figürlerinin hem de kadın figürlerinin bu özelliklerinin ön plana çıkarılmasına ve daha iyi algılanmasına yardımcı olacaktır. Bunu gerçekleştirmenin başlıca yolu ise müzik icrası için uygun çalgıları seçmektir. Örneğin asma davul, bendire göre gürlüğü çok daha yüksek ve tınısı daha sert olan bir vurmali çalgıdır. Bu yüzden bir yörede her iki çalgı da kullanılıyorsa erkek oyunlarında asma davul, kadın oyunlarında ise bendir kullanmak daha vurgulayıcı olacaktır. Benzer örnekler olarak zurna-kaval, bağlama-cura, tulum-akordeon gibi farklı çalgılar verilebilir.

Karma oyunlarda ise farklı durumlar ortaya çıkabilir. Eğer oyunun başından sonuna kadar oyun aynı figürlerle ya da benzer figürlerle devam ediyorsa ve sahne düzenlemesi içerisinde ne erkekler ne de kadınlar ön plana çıkarılıyorsa belirlenen

algıların bařtan sonra kullanılması dűřűnűlebilir. Fakat eęer karma oyun icra edilirken dűzenleme dolayısıyla bir sűrelięine de olsa erkekler ya da kadınlar  n plana ıkarılıyorlarsa bu durum icracı algıların bu sűre zarfında deęiřimi ile vurgulanabilir.

Kısacası oyunlara eřlik eden műziklerin icrası sırasında kullanılacak algılar oyunların cinsiyetine ya da sahne  zerinde vurgulanan oyunculara y nelik olarak seilebilir ve műzik ile sahne dűzenlemesi arasındaki uyum arttırılabilir.

Oyun Műzikleri Arasındaki Baęlantının Saęlanması: Oyunların műzikleri birbiri ardına baęlanırken dikkat edilmesi gereken iki husus tempo ve ton hususlarıdır.

Műzikler birbirlerine baęlanırken tempo konusunda izlenebilecek iki farklı yol mevcuttur. Bunlardan birincisi bitmekte olan oyunun son  l s nde yer alan son birim zamanın sonuna kadar tempo deęiřiklięi yapmadan beklemek ve yeni  l ye yeni oyunun temposu ile bařlamaktır. Burada dikkat edilmesi gereken husus  l n n tamamlanmasıdır. Bazen melodiler ve oyunlar  l n n sonunda bitmeyebilirler.  rneęin d rt zamanlı bir oyun son  l de   nc  birim zamanda durmak suretiyle son bulabilir. Bu gibi durumlarda d rd nc   l  tempo deęiřiklięi yapılmaksızın es olarak alınmalı ve yeni oyuna kendi temposu ile bařlanmalıdır. İkinci y ntem ise oyunun sonuna doęru bir tempo deęiřiklięi yapmaktır. Bitmekte olan oyunun temposu bir sonraki oyunun temposundan aęır ise oyun műzięinin son  l c s nde ya da  l lerinde tempoyu arttırmak ya da tam tersi durum s z konusu ise tempoyu azaltmak geiřlerin daha iyi hissedilmesine yardımcı olacaktır. Birinci y ntem iin bahsedilen son  l n n tamamlanması hususu bu y ntem iin de geerlidir.

Műziklerin birbirine baęlanması dikkat edilmesi gereken dięer husus ise tondur. Karar sesleri aynı olan tonlara sahip műzikler, tonları farklı bile olsa birbiri ardına getirilebilirler. Eęer karar sesleri farklı tonlara sahip műzikler arka arkaya getirilecekse ve  zellikle ikinci műzięin bařlangı sesi tonun karar sesinden bařka bir ses ise  nceki műzikten bu geiře uygun bir zemin hazırlanması ya da sadece vurmalı algıların kullanıldıęı ufak bir kısmın iki műzik arasına yerleřtirilmesi bu baęlantıda oluřabilecek sıkıntıları  nleyebilir.

5.2.9.4. Tasarlananın Sahne Düzenlemesi, Kullanılacak Giyim-Kuşam ve İşlenecek Temaya Uygun Olarak, Işıklandırma, Dekor ve Makyaj Tasarımı

Giyim kuşam, dekor, ışıklandırma, makyaj gibi unsurların hepsi birbiri ile bağlantılıdır. Özellikle renk olgusunun ön plana çıktığı bu unsurların birbirleri ile uygun tasarlayabilmek ve kullanabilmek için öncelikle fizik kuralları bağlamında renkleri ve renklerin birbirleri ile ilişkisini tanımak gerekmektedir. Işıklandırma, makyaj ve dekor tasarımı başlı başına ayrı bir sanat olmasına rağmen sahne yönetmeninin bu unsurlar hakkında temel bilgilere sahip olması bu konularda ortaya fikir atabilmek için gereklidir.

Fizikte Işık ve Renk Olgusu: Güneşten gelen doğal ışık “beyaz ışık” olarak adlandırılmaktadır. Bu ışık aslında farklı dalga boylarında yani farklı renklerdeki ışıkların bir araya gelmesi ile ortaya çıkan bir olgudur. İnsan gözü mor ve kırmızı rengi oluşturan 400 ile 740 milimikron arasındaki dalga boyundaki ışığı görebilir.¹⁰¹ Bu renklerin dışında kalan ışıklara morötesi ve kızılötesi ışınlar adı verilir. Isaac Newton beyaz ışığı prizmadan geçirerek bu ışığı farklı dalga boylarına ayırmış ve bir renk çarkı oluşturmuştur.¹⁰² Bu renk çarkına göre 3 ana renk olan kırmızı, mavi ve yeşil renkli ışığın birleşmesinden beyaz ışık oluşmaktadır. Kırmızı ile mavinin birleşiminden mor, mavi ile yeşilin birleşiminden turkuaz, yeşil ile kırmızının birleşiminden ise sarı renk ortaya çıkmaktadır. Siyah ise bir renk değildir ışığın tamamen soğurulması ile ortaya çıkar.

Renklere ait bu karışımların iyi bilinmesi gerekir. Çünkü birbiriyle ilgisi olmayan renkler ile ışıklar karşı karşıya geldiğinde ışığın tamamı soğurulduğu için siyah renk çıkar. Örneğin mavi renkli bir kostümün üzerine doğrudan sadece kırmızı ışık verilirse, kostüm bu ışık altında simsiyah görünecektir. Çünkü mavi renk sadece içerisinde mavi renk olan renkleri yansıtır ve diğer renkleri soğurur. Eğer mavi renkli kostüme mor ışık verilirse bu sefer yansıtacağı renk mavidir. Çünkü mor renk mavi ile kırmızının bir karışımıdır. Mavi renkli kostüm ise gelen mor ışığın mavi rengini yansıtırken kırmızısını ise soğurur.

¹⁰¹ Uyan 6.

¹⁰² Çartık 13.

Sahneleme Tasarımında Işığın Kullanımı: Türk halk oyunlarında ışıklandırma tasarlanırken gerek giyim-kuşam öğelerinin renkleri gerek sahnenin genel rengi ve gerekse sahne düzenlemesi ve işlenen tema göz önünde bulundurulmalıdır. Işıklıandırmanın ve bu ışııkta kullanılan renklerin etkisi sıfırdan çok güçlüye kadar bir yelpaze içerisinde değışebilir.¹⁰³ Çoğunlukla çok hafif renklendirilmiş ışııklar oyuncuların yüzlerinin ya da sahnenin tonlanmasında kullanılır.¹⁰⁴ “Gerçekçi ve üsluplu renklendirilmiş bir ışıık, oyun gerektirdiğı için veya vurguyu göstermek, dekor ve kostüm renklerini kuvvetlendirmek için kullanılır”¹⁰⁵ Sayın Yakup Çartık’ın da bahsettiğı gibi ışıık sahne üzerindeki her unsurun kuvvetlendirilmesi ve ön plana çıkarılması için kullanılabilir. Örneğın sahne düzenlemesinde sahne vurgusu unsurunun etkin kullanıldığı bir patende, ışıık unsuru etkin şekilde kullanılarak bu vurgunun çok daha güçlü bir şekilde izleyiciye aktarılmasına yardımcı olacaktır. Ayrıca ışıığın belirli zamanlar içerisinde farklı şekillere büründürölmesinde fayda olacaktır. Çünkü insan gözünün belirli bir ışıık düzenine adapte olmak üzere tasarlanmış olmasından dolayı ışııkların verdiği duygusal etki zaman geçtikçe azalır ve yok olur.¹⁰⁶ Ayrıca sahneye hâkim olan ışıık renkleri, sahnenin genel atmosferini de belirlemektedir. İşlenecek tema ve anlatıma bağılı olarak soğuk renklerin kullanımı daha trajik ve dramatik sahneler için uygun iken sıcak renklerin kullanımı ise daha romantik ya da neşeli sahneler için uygun olacaktır. Nötr renkler ise normal sahneler için daha uygundur.

Sahne de en çok kullanılan renklerin etkileri şunlardır;

Kırmızı: canlılık ve heyecan vericidir. Aynı zamanda şiddet, kan, ölüm, kızgınlık, heyecan, hareket, savaş, güç, kudret, yangın, ateş imgesini yaratır.

Mavi: rahatlatıcı, düşündürücü, ferahlık-huzur verici etkisi vardır. Derinlik, hayal, özgürlük, denge, melankoli imgelerini verir.

¹⁰³ Bellman 18.

¹⁰⁴ Çartık 26.

¹⁰⁵ Çartık 26.

¹⁰⁶ Bellman18.

Yeşil: yeşilin iki ayrı tonda ele alırsak; açık yeşilin dinlendirici bir etkisi vardır. Koyu yeşil ise keder imgesini verir. Bunun yanı sıra doğanın yansıması olarak dirilik, devamlılık, bahar, gençlik, ölümsüzlük, zafer, barış ve kuvvet imgesi yaratıcı gücü de vardır.

Sarı: denge yaratıcı ve neşe vericidir. Hürriyet, gelişme, gençlik, yiğitlik, mahzunluk gibi olumlu imgelerin yanında korkaklık, yangın, hile, hastalık çöküntü etkisini de verir.

Oranj: yine doğanın yansıması olarak sonbaharın en güçlü imgesidir. Bunun yanında; bolluk, bereket, memnunluğun da imgesidir.

Pembe: hayal, aşk, sevgi bazen de sıkıntı imgesini verir.

Beyaz: yalnız başına monotondur ve sıkıntı vericidir. Kararsızlığın, zarafetin saflığının, temizliğin imgesidir.

Mor: soyluluğun, zenginlik ve kahramanlığın simgesidir.

Siyah: kaygı, matem, ketumluluk, çöküntü, asalet imgesini verir.¹⁰⁷

Işık kullanımı ile kostümler farklı renklerde gösterilebilir ve bunun yanı sıra kostüm üzerindeki ayrıntılar daha belirgin hale getirilebilir.

Sahneleme tasarımında ışıkların yerleşimlerine de dikkat edilmelidir. Oyuncular çoğunlukla sahne üzerinde sürekli yer değiştirdiklerinden ötürü istenmeyen gölgelerin oluşmasından kaçınmak için ışıkların oyuncularını karşıdan ışıklandıracağı bir biçimde ışıklandırma yerleştirilmelidir.¹⁰⁸

Sahne üzerindeki ışıklar günümüzde bilgisayarlı kontrol sistemleri ile düzenlenmektedir. Bu sistemler aracılığıyla her sahneye ışıklar önceden tasarlanıp bu

¹⁰⁷ Uyan 32-33.

¹⁰⁸ Oldaç 67.

ayarlar kayıt altına alınır ve gerektiği zaman tek bir hamle ile daha önce kaydedilmiş olan bu ayarlardaki ışıklandırma sahne üzerine getirilir.¹⁰⁹

Sahne Tasarımında Makyajın Kullanımı: Sahne üzerinde kullanılan makyaj, yüzü “boş bir duruma sokabilmeli, onu perdelemekten, ona bir olağanüstülük kazandırmaktan, onu bir yerde dondurmaktan (fikse etmek) kaçınılmalıdır.”¹¹⁰ Kısacası makyaj doğal olmalı ve abartıdan kaçınılmalıdır. Hele ki söz konusu Türk halk oyunları gibi doğal ortamdan sahneye getirilen bir unsur olduğu için bu hususa son derece dikkat edilmelidir.

Geleneksel makyajımızda en çok kullanılan renkler kırmızı, mavi, yeşil, sarı ve krem renkleridir. Renklerde böyle bir sınırlama gelmesinin başlıca sebebi zerdaçal, yabani gül ağacı kabuğu, ayva yaprağı, meyan kökü, şeftali yaprağı, çınar ağacı kabuğu, saman, nar kabuğu, haşhaş çiçeği, kestane, armut, ıspanak yaprağı, ebegümece çiçeği, sumak, palamut, kızılkök, safran, siyah mazı, ve kırmızı ceviz yaprağından elde edilen boyaların kullanılmasıdır.¹¹¹

Sahne makyajı ile ışık arasındaki bağlantı da unutulmamalıdır. “Yaratılacak karaktere göre istenilen makyaj uygulamaları yapılırken muhakkak kullanılacak ışık dikkate alınmalı ve eser sahnelenmeden önce makyaj provası yapılarak denenmelidir.”¹¹²

Durukan, Türk halk oyunlarında sahne makyajının kullanılma sebeplerini üç başlık altında toplamıştır. Bu başlıklar olumsuz görüntüleri ortadan kaldırmak, tipte değişikliği sağlamak ve karakteri yansıtmaktır.¹¹³

“Oyuncular içerisinde, deri renkleri aynı olduğu halde ışığı farklı yansıtan oyuncular bulundurmaktadır.”¹¹⁴ Bu tür bir problemi gidermek için ışıkların

¹⁰⁹ Rüdiger Gansdlant ve Harald Hoffman *Handbook of Stage Lighting Design*. (Braunschweig: Vieweg, 1992) 73.

¹¹⁰ Brecht 33.

¹¹¹ Sevtap Aytuğ, *Profesyonel Makyaj*. (İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2011) 23.

¹¹² Aytuğ 38.

¹¹³ Durukan 56-57.

¹¹⁴ Çartık 26.

seviyelerinin pozisyonlarının deęiřtirilmesi yerine uygun makyaj yapılması bu ve benzer problemleri ortadan kaldıracaktır. Bir dięer problem ise özellikle dudaklar ve yanakların renklendirilmesinde kullanılan allık ve rujların kırmızı ıřık altında görünmemesidir.¹¹⁵ Türk halk oyunlarında oyuncuların mimikleri oyunların tavrısal unsurlarından birisi olduęu için ıřıklamanın yüz hatlarının net olarak görülebildięi řekilde tasarlanması gerekmektedir.

Yukarıda bahsedilen türde “düzeltme amaçlı makyajın haricinde önemli dięer bir makyaj türü ise karakter makyajıdır.”¹¹⁶ Karakter makyajının başlıca amacı izleyiciyi izledikleri karakterlerin gerçekliğine inandırabilmektir. “Seyirci karakter makyajı sayesinde yaratılan tipleri sadece anlatılarda deęil görüntü ile de tamamlamakta, yüz mimiklerine varana kadar inceleyebilmektedir.”¹¹⁷

ıřıklandırma sanatı da başlı başına ayrı bir sanattır. Bu yüzden eęer bir Türk halk oyunları icrasında ıřıklandırma kullanılacak ise bir uzman ile fikir alışveriři yapılması yerinde olacaktır. Zira sahne yönetmenin işi ıřıklamada elde etmek istedięi görüntüyü yukarıda bahsedilen kuralları göz önünde bulundurarak tasarlamaktır. Bu tasarımı en doęru řekilde uygulamak ise ıřıkçının işidir.

“Dekor, eserin konusunu, geçtięi yeri, zamanı, çevreyi ve atmosferi biçim, renk ve simgelerle sahnede yansıtan sanatsal yapıdır. Dekor öncelikle, sahnedeki oyuncunun veya dansçının hareket edebileceęi alanı yaratması açısından önemlidir.”¹¹⁸ Dekor bu alanı yaratabileceęi gibi kısıtlayabilir de. Bu yüzden dekorlar yerleřtirilirken sahnenin aktif kullanım alanını çok fazla azaltmayacak řekilde düşünülerek yerleřtirilmelidirler.

¹¹⁵ Aytuę 52.

¹¹⁶ Pelin Elcik, “Ekin” Gösterileri Örneğinde Halk Danslarının Gösteri Danslarına Dönüřtürülmesinde Sahne Etmenlerinden Yararlanma Biçimleri. (İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2009) 97.

¹¹⁷ Elcik 97.

¹¹⁸ Özdiğer 93.

5.3. Uygulama Aşaması

Türk halk oyunlarının sahnelenmesinde sunum aşamasından önce gelen son aşama uygulama aşamasıdır. “Öğretilecek oyunlar hakkında bilgilerin açıklanması ve bu bilgilerin beceriye dönüştürülmesi”¹¹⁹ olarak tanımlanan bu aşamada, tasarım aşamasında tasarlanan her şey gerçek hayata geçirilmeli ve de tekrar edilebilirliğinin sağlanması yapılmalıdır.

5.3.1. Oyuncu Topluluğuna Gösteri Hakkında Bilgi Verilmesi ve Görevlendirme

Uygulama aşamasının bu ilk adımında tüm tasarım yazılı ve sözlü olarak oyunculara açıklanmalıdır. Oyunculara, icra hakkında, sahne özellikleri hakkında, sahne üzerinde oynanacak oyunlar hakkında, kendilerine ait kodlar hakkında, sahne düzenlemesi ve patenler hakkında, eğer varsa tema ve onun ne şekilde anlatılacağı hakkında, giyim-kuşam ve kullanılacak oyun araç-gereçleri hakkında tüm bilgiler aktarılmalıdır. Böylece oyuncular hem kendilerinin hem de diğer oyuncuların ne yapacaklarını önceden bilecektir. Oyuncu topluluğundan gerçekleştirilen beklentilerin en başta açıklanması oyuncuların bu sahnelemeyi benimseyerek gerçekleştirecekleri sunuma daha iyi yoğunlaşmalarına yardımcı olacaktır.

5.3.2. Oyun Öğretimi ve Kullanılması Gereken Teknikler

Türk halk oyunları öğretimi yapan bir bireyin başlıca sorumluluğu ilk olarak önemli bir kültür değeri olan bu oyunları sahneleme içerisinde her ne şekilde kullanılacak olursa olsun bilinen en eski ve geleneksel formları ile öğretmektir. Bunun uluslararası dayanaklarından birisi de UNESCO’nun ortaya koyduğu ve Türkiye’nin taraf olarak 2006 yılında kabul ettiği “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi”dir.¹²⁰ Böylece oyuncular oyunların doğal ve otantik hallerini bilerek sahneleme bağlamında gerçekleştirilen modifikasyonlar var ise bunları daha

¹¹⁹ Ekmekçiöğlu 117.

iyi kavrayacaktır. Bunun yanında yaygınlığını gelenek olarak usta-çırak ilişkisinden alan Türk halk oyunlarını oynayan bir oyuncu daha sonra bir oyun öğreticisi konumuna geldiğinde bu oyunların en eski hallerini bilerek bunları öğretme şansına sahip olacaktır.

5.3.2.1. Oyunların Ritmik Yapılarının Kavratılması

“Hareket ister basit, ister karmaşık olsun mutlaka kendi içinde bir enerji ve ritmik yapı barındırır.”¹²¹ Bunun yanında “halk oyunlarının öğretimi yapılırken öncelikle kullanılan vücut hareketlerinin birim zamanlara dağılımının belirlenmesi gerekmektedir”.¹²² İşte bu yüzden oyunların öğretimi için öncelikle oyunların iskeleti olarak düşünülebilecek olan ritmik yapılarının oyunculara kavratılması gerekmektedir. Türk halk oyunları alt beden ağırlıklı danslara sahip olduğundan önce alt bedene ait uzuvların gerçekleştirdiği hareketlerin ritmik yapıları oyunculara aktarılmalıdır. Bu ritmik yapıyı ayakların basması, ayakların çekilmesi, ayak üzerinde sekilmesi, çift ayak üzerine sıçranması, tek ayak üzerine atlanması vb. vurgulu hareketler oluşturur. Türk halk oyunlarında oyunların doğru şekilde icra edilebilmesi için hareketlerin doğru icra edilmesinin yanı sıra doğru ritmik yapı içerisinde bu hareketlerin sıralanmaları mutlak surette önemlidir. Bu yüzden tasarım aşamasının başında analiz edilen oyunların ritmik yapıları oyunculara doğru bir şekilde aktarılmalıdır. Bu aktarım sayılar aracılığıyla, el çırpma vb. hareketlerle ritim düzümünü tekrar etmekle ya da oyun öğreticisinin alt beden hareketlerinin vurgularına ad vererek gerçekleştirdiği ritmik cümleler aracılığıyla gerçekleştirilebilir. Oyuncuların bu ritmik yapıyı kavradıklarından emin olduktan sonra hareket öğretime geçilebilir.

5.3.2.2. Algılanan Ritmik Kalıplar Üzerine Oyun Figürlerinin Öğretilmesi

Oyuncular ritmik kalıpları algıladıktan sonra bu ritmik kalıplar üzerine denk gelen hareketlerin öğretilmesi gerekmektedir. Bu öğretim için ilk önce figürler eğer

¹²⁰ M. Muhtar Kutlu, “Somut Olmayan Kültür Mirasının Korunmasında Eğitime Yönelik İlk Adım: Halk Kültürü Dersi”, *Milli Folklor* 82 (2009): 13.

¹²¹ Elcik 29.

¹²² Halil Yoruç, *Türk Halk Oyunları Eğitiminde Ritim Bilgisinin Önemi*. (İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 1999) 69.

varsa motiflerine ayrılmalı ve bu motiflerin içerisinde denk gelen hareketlerin birer birer öğretilmesi gerekmektedir. Motifler gerek bir figür içerisinde gerekse farklı figürler içerisinde tekrar eden yapılar oldukları için diğer figürlerin öğretiminde kolaylık sağlayacaktır. Eğer figürler motiflere sahip değilse doğrudan ritmik düzümde denk gelen hareketlerin öğretimine geçilir.

Hareket öğretiminde düzüm zamanlarına denk gelen hareketler tek öğretilirken her seferinde en baştan birleştirilerek çalışmak mantıklı olacaktır. Örnek olarak birinci zamana denk gelen hareket öğretildikten sonra ikinci zamana denk gelen hareket birinci zamana denk gelen hareketin bittiği noktadan başlamak suretiyle öğretilir. Daha sonra bu iki zamana denk gelen hareketler düzümde denk geldiği şekilde birleşik bir şekilde tekrar edilir. Bunun üzerine bir sonraki zamana denk gelen hareket çalışılır ve tekrar baştan en son çalışılan noktaya kadar tekrar edilir.

Bu hareketlerin öğretiminde dikkat edilmesi gereken önemli bir husus yöresel tavır unsurudur. Hareketler daha en başta öğretilirken yöresel tavır özelliklerini barındırır şekilde öğretilmelidir. Öğrenilen oyunlar tekrarlandıkça refleks haline gelirler. Yanlış ya da eksik öğrenilerek refleks haline gelmiş bir oyunun ya da bir hareketin düzeltilmesi çok daha zor olacaktır. Bu duruma düşmemek adına oyunlara ait hareketler öğretilirken yöresel tavır özellikleri ile birlikte öğretilmelidirler.

Oyun öğretiminde dikkat edilmesi gereken bir diğer husus ise başlangıç noktasından yani birinci birim zamanın başlangıcından önceki durumdur. Bir figürün başlangıç noktası her zaman insan bedeninin doğal duruşu olmayabilir. Başka bir figürün son birim zamanının son anına denk gelen poz ile bir sonraki figür başlayabilir. Benzer şekilde hareketin doğru başlaması için birinci birim zaman öncesinde bir hazırlık yapılması gerekebilir. Bu durumların göz önünde bulundurularak oyun ve hareket öğretiminin gerçekleştirilmesi gerekir.

Oyunlar ve hareketleri ilk önce oyuncu yerinde iken çalıştırılmalıdır. Öğretilen figürler mesafe kat eder özelliğe sahip olsalar bile sahneleme içerisinde mesafe kat etmeden de kullanılabilirler. Bu yüzden figürler önce yerinde çalışılıp öğretildikten sonra mesafe kat etme çalışmaları yapılabilir.

Ayrıca eğer oyunlara eşlik eden oyun araç-gereçleri mevcut ise bu öğeler bu aşamadan itibaren kullanılmaya başlanmalıdır. Çünkü oyun-arac gereçleri ne olurlarsa olsunlar oyunların bir parçasıdır.

5.3.3. Oyunların Sahne Düzenlemesi İle Çalışılması

Tüm oyunlar ve figürleri öğretildikten ve mesafe kat etme çalışmaları gerçekleştirildikten sonra sıra bu oyunların tasarlanan sahne düzenlemesi ile birlikte çalışılmasına gelmektedir. Sahneye giriş-çıkışlar, patenler ve bunların arasındaki geçişlerden oluşan sahne düzenlemesi iki aşamada çalışılmalıdır. Bunlardan birincisi oyunsuz çalışma iken bir diğeri ise oyun eşliğinde çalışma olmalıdır.

Sahne düzenlemesinin öğretilmesi için gerekli çalışmalar ya icranın gerçekleştirileceği sahne üzerinde ya da ölçü ve giriş-çıkış noktaları bu sahneye özdeş olarak ayarlanmış farklı bir mekân üzerinde gerçekleştirilmelidir.

Oyunsuz Çalışma: “Sahne üzerindeki ilk provalar, yerlerin tayin ve tespitine ayrılır.”¹²³ Yani öncelikle sahneye girişten itibaren tüm patenler ve bunlar arasındaki geçişler sadece yürümek suretiyle çalıştırılmalıdır. Burada amaç oyuncuların sahne üzerindeki uygulanan patenleri oluşturan formları, bu patenlerin sıralarını, patenlerin oluşturulduğu esnadaki bağıl konumlarını (diğer oyunculara göre) ve patenler arasındaki geçişlerde izleyecekleri yolları algılamaları ve bunu düşünmeden gerçekleştirebilecek duruma gelmeleridir. Bunu gerçekleştirmek için paten değiştirme hızının giderek artırılması gerekmektedir.

Oyun Eşliğinde Çalışma: Tüm oyuncular sahne düzenlemesini oluşturan unsurlara hâkim olduktan sonra yapılması gereken görev bu sahne düzenlemesinin oyunlar ile birlikte çalışılmasıdır. Bu çalışma da oyunların öğretiminde gerçekleştirildiği gibi patenler ve geçişleri tek tek ele alınacak şekilde gerçekleştirilmelidir. Örnek olarak sahneye girişin ardından birinci patene kadar olan kısım oyunla çalışıldıktan sonra bu noktadan ikinci patene kadar olan kısım

¹²³ Taşer, s.82.

çalışılmalıdır. Daha sonra en baştan girişten itibaren ikinci patenin sonuna kadar çalışılmalıdır. Tüm sahne düzenlemesinin bu şekilde çalışılması uzun süre alacağından oyunların başladığı noktalar vb. gibi ara başlangıç noktaları da belirlenmelidir.

Bu çalışma evresi tüm oyuncuların belli bir alanda nerede olduklarını hissetmeleri ve paten geçişlerinde kimseye çarpmaksızın hareket etmelerine yarayan “propriyosepsiyon” yetenekleri¹²⁴ tamamen gelişene kadar devam edilmelidir.

Bu aşamada uygulamada oyuncuların zorluk çekmeleri ya da tasarlanan sahne düzenlemesinde hata oluşması durumunda revizyona gidilerek tekrar sahne düzenlemesinin tasarım aşamasına geri dönülerek gerekli değişiklikler yapılır ve o noktadan itibaren gerçekleştirilen tüm görevler tekrar kontrol edilerek uygulama aşamasına geri dönülür.

5.3.4. Sahne Düzenlemesinin Müzik Eşliğinde Çalışılması

Sahnelemenin oyun ile paralel giden en önemli unsuru olan müzik oyunun temposunu belirler. Bu yüzden tüm sahne düzenlemesi çalışıldıktan sonra tempo belirleyici olan müzik eşliğinde çalışılmaya başlanması gerekmektedir. Oyuncuların özellikle oyun bağlantılarındaki tempo değişikliklerine alışmaları ve refleks haline getirebilmeleri için müzik eşliğinde çok sayıda tekrar almak gerekmektedir. Bunun yanında oyuncular müzik ile çalıştıkça sahne düzenlemesi, oyun figürleri ve müzik arasındaki kopmaz bağıntıyı çok daha iyi idrak edeceklerdir.

Müzik eşliğinde yapılacak çalışmaların bir diğer yararı ise müzisyenler açısındandır. Eğer oyun icrasına eşlik edecek olan müzik de canlı olarak icra edilecekse müzisyenlerin de sahne üzerinde icra edilen oyunları görmeleri ve çalışacakları partiyonları pekiştirmeleri yerinde olacaktır. Çünkü sunum esnasında müzisyenlerin yapacağı en ufak bir yanlışlık bile bütün oyuncuların bir anda hata yapmasına ve bütün sahnelemenin alt üst olmasına neden olabilir.

¹²⁴ Arman Esen, *Dans Eğitiminin Eklem Pozisyonu Düzeylerine Etkisi*. (İzmir: Ege Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Spor Sağlık Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2012) 1.

5.3.5. Sahne Düzenlemesinin Giyim-Kuşam İle Çalışılması

Tüm sahne düzenlemesi oyunlar ile birlikte çalışıldıktan ve pekiştirildikten sonra sıra aynı düzenlemeyi giyim-kuşam unsurları ve var ise oyun araç-gereçleri ile birlikte tekrar etmeye gelir. Bunun başlıca sebebi oyuncuların sahne üzerinde yaşayacakları tecrübeyi kısmen de olsa önceden tecrübe ederek olası problemlere hazırlıklı olmalarını sağlamaktır. Çünkü Türk halk oyunlarının icrasında kullanılan giyim-kuşam unsurları çalışmalarda kullanılan kıyafetlerden çok farklı yapıdadırlar. Daha kalın, ağır ve farklı şekillere sahip bu giyim-kuşam unsurları ile hareket etmek çalışma kıyafetleri ile hareket etmekten çok daha zor olacaktır. Benzer şekilde ayağa giyilen öğeler de çalışmada kullanılan ayakkabılardan çok daha farklıdır. Türk halk oyunlarının alt beden ağırlıklı oyunlara sahip olduğu düşünülürse ve oyunlar esnasında bedensel dengenin iyi sağlanması gerektiğinden bu çalışma şekli oyuncuların sahne şartlarını test etmesine yardımcı olacaktır.

Aksesuarlar da bu çalışma içerisinde kullanılmaladırlar. Gerekli görülen düzeltmeler (sabitleme vb.) bu aşamada gerçekleştirilebilir.

Giyim-kuşam ile ilgili bir diğer husus ise kıyafet değişikliğidir. Bazen sahneleme gereği bazı oyuncular sahneden çıkar, kıyafet (kısmi ya da tamamen) değiştirerek tekrar sahneye giriş yaparlar. Bu durumun da prova edilmesi gerekmektedir. Oyuncuların kıyafet değiştirmeleri için yeterli zamanın bulunup bulunmaması, giyim-kuşam parçalarının hangi sıra ile çıkarılıp giyileceğini, kaç kişinin bu giyime yardım edeceği prova edilmelidir.

5.3.6. Diğer Sahneleme Unsurları ile İcranın Gerçekleşeceği Sahne Üzerinde Çalışma

Oyuncu topluluğu oyunları sahne üzerinde sergilemeye hazır hale getirildiklerinde sıra bunu diğer sahne unsurlarının da katılımıyla test etmeye gelmektedir. Bu bağlamda öncelikle oyuncular dışında sahnelemeye dâhil olan unsurlara ait görevliler (ışıkçı, sesçi, giydirici vb.) ile görev dağılımı yapılması gerekmektedir. Bu görevli kişilere öncelikle bir toplantı yapılarak sahne düzenlemesi izletilmeli ve bu düzenlemenin hangi noktalarında kendilerinden beklenen görevlerin

ne olduđu hem yazılı metin olarak verilmeli hem de sözlü olarak açıklanmalıdır. Bu toplantının ardından oyuncular ve var ise müzisyenlere diğerk görevli tüm kişilerin ve sahne unsurlarının katılımı ile sunumun provası alınır. Bu provaların amacı var olan problemlerin tespit edilmesi ve o konuda görevli kişilere iletilerek düzeltilmesinin sağlanmasıdır. Görevli olan tüm ekip görevlerini doğru ve eksiksiz gerçekleştirene kadar bu provalar devam etmelidir.

5.3.7. Genel Tekrar Çalışmaları

Genel tekrar çalışmaları tüm sahneleme unsurlarının (giyim-kuşam, oyun araç gereçleri, ışık, müzik vb.) kullanılması ile sunumun birebir provalarının alınmasıdır. Tüm ekibin (oyuncular, müzisyenler, teknik görevliler) tam motivasyon ile her şeyi eksiksiz gerçekleştirmesi amaçlanmalıdır.

Genel tekrar çalışmalarına yeterince zaman ayrılmalıdır. Yeterince zaman ayrılmasının başlıca sebebi bu çalışmaların sunum aşamasından önceki son çalışmalar olmasıdır. Herkesin tam motivasyonla görevini eksiksiz yerine getireceğı kanısı tam anlamıyla oluşana kadar bu çalışmalar devam ettirilmelidir.

Bireysel hataların minimize edilmesi ve ortadan kaldırılması için gerçekleştirilen bu genel tekrar provaları video kayıtlarına çekilerek oyunculara izletilmelidir. Videolarda tespit edilen hatalar oyunculara iletilerek düzeltmeleri sağlanmalıdır.

5.4. Sunum Aşaması

Sunum aşaması, kendinden önce gelen üç aşamanın çıktısının seyirciye aktarıldığı aşamadır. Uzun bir çalışma süreci sonucunda ortaya çıkan icranın beğeniye sunulduğu bu aşama sunum öncesi son hazırlıkları, sunumun kendisini ve sunumun değerlendirilmesini kapsamaktadır.

5.4.1. Sunum Öncesi Hazırlıklar

Gerçek hayata aktarılan tasarımın izleyiciye aktarılacağı sunumdan önce tüm ekibin ve tüm materyalin hazır edilmesi ve kontrol edilmesi gerekmektedir. Tasarımın hatasız gerçekleşmesine mani olabilecek bir problemin oluşmasına mahal vermemek için sunum öncesi hazırlıkların eksiksiz gerçekleştirilmesi gerekmektedir.

5.4.1.1. Oyuncuların Giyim-Kuşam ve Oyun Araç-Gereçlerinin Kontrol Edilmesi

Sunum esnasında bir oyuncunun giyim-kuşamında ya da kullandığı oyun araç-gereçlerinde bir eksiklik ya da bir farklılık olursa o oyuncu doğrudan istemeden de olsa sahne üzerinde vurgulanmış olur ve tüm dikkatleri üzerine çeker. Bu sahnelemede tasarlanan vurgulamaların tamamen bozulmasına yol açar. Böyle bir durumun yaşanmaması adına sunum öncesi tüm oyuncuların giyim-kuşam ve oyun araç-gereçleri sayılmalı ve bir bozukluk ya da aksama olup olmadığı kontrol edilmelidir.

5.4.1.2. Tüm Sahne Unsurlarının Sınanması

Sunumdan önce sahne üzerinde kullanılacak tüm unsurların bir teste tabi tutulması gerekmektedir. Bunun başlıca sebebi sunum başladıktan sonra problem yaratacak bir donanım varsa tespit edilmesi ve mümkünse onarılması ya da yenilenmesidir. Bu kapsamda perde, ışıklandırma sistemi, ses sistemi, sahnenin mekanik sistemi, dekorlar vb. tüm sahne unsurları kullanılacakları şekilde teste tabi tutulmalıdırlar. Böylece eğer çalışma durumlarında bir problem var ise tespit etmek ve bu sıkıntıyı gidermek mümkün olacaktır.

5.4.1.3. Oyuncuların Hazırlanması ve Motive Edilmesi

Türk halk oyunlarında sahne üzerindeki en önemli unsur oyunculardır. Bu yüzden sunum öncesinde oyuncuların hem bedensel açıdan, hem fiziksel görünüm açısından hem de psikolojik açıdan sunuma hazır hale getirilmeleri gerekmektedir.

Fiziksel görünüm olarak oyuncular sunum öncesinde tasarlandığı şekilde makyaj ve saçlarını yapmak ya da yaptırmak suretiyle hazır hale getirmelidirler. Bu gibi durumlarda özellikle makyajın tek bir elden çıkması daha standart bir görüntünün yakalanması için idealdir. Aksi takdirde farklı ellerden çıkan makyajlar farklı görüntüler ile karşı karşıya kalınmasına yol açabilir.

Psikolojik açıdan oyuncuların hazır hale getirilmesi için sunum öncesinde son bir toplantı yapılmalı ve oyunculara gerçekleştirilecek sunum için yaptıkları fedakârlıklar ve verdikleri emekler hatırlatılmalıdır. Sunum öncesinde oyuncular arasında olumlu ve eğlenceli bir atmosfer yaratılmalıdır.

Bedensel açıdan oyuncuların sunuma hazır hale gelebilmeleri için icra öncesinde özellikle sahne üzerinde kullanacakları kasları ısıtmaları gerekmektedir. Ne olursa olsun sunum, psikolojik faktörlerin de katılımıyla en iyi provadan bile daha zorlu olacaktır. Bu yüzden herhangi bir sakatlıktan kaçınmak adına oyuncular bedenlerini sunuma iyi bir şekilde hazırlamak durumundadırlar.

Tüm sunum öncesi hazırlıklar tamamlandıktan ve bütün ekip gerekli yerlerini aldıktan sonra yönetmen işareti ile sunumu başlatabilir.

5.4.2. Sunum

Sunum başladığı andan itibaren sahne yönetmeni tüm sahneye hâkim olabileceği ve gerekli müdahaleleri yapabileceği bir konumda bulunmalıdır. Yönetmenin, gerektiği anlarda anlık müdahaleler için diğer teknik görevlilerle iletişim halinde bulunması gerekmektedir. Bunu telsiz vb. cihazlar aracılığıyla gerçekleştirebilir.

Sunum esnasında her şey ne kadar iyi planlanmış ve her şey ne kadar çok prova edilmiş olursa olsun aksiliklerin çıkması ihtimal dâhilindedir. Olası aksilikler karşısında gerçekleştirilecek ikinci planları sahne yönetmeni önceden düşünmüş olmalıdır. Yine de akla getirilmeyen bir aksilik çıktığı zaman sahne yönetmeni soğukkanlılığını korumalı ve en basit şekilde aksiliğin çözümünü bulmaya

alıřmalıdır. Bu, sahne ynetmeninin soėukkanlıėı, yeteneėi ve tecrbesi ile doėru orantılıdır.

Sahne zerinde oluřabilecek aksilikler eėer birey kaynaklı olsa bile, ynetmen genel atmosferi olumlu tutmak ve bundan dolayı kiřilere karřı kırıcı olmamak zorundadır. Motivasyonun bozulması tm sunumu etkileyecektir.

5.4.3. Sunum Sonrası Deėerlendirme

Sunum bittikten belirli bir sre sonra tm ekiple bir araya gelinerek sunum deėerlendirilmelidir. Tm ekibin sunum sırasında yařadıkları problemler ve aksilikler dinlenmelidir. Mmkn ise sunum grntl olarak hep beraber izlenmeli ve yapılan yanlıřlıklar tespit edilerek zm yolları anlatılmalıdır. Bu deėerlendirmenin gerekleřtirilmesi aynı topluluėun daha sonra gerekleřtirecekleri bařka sunumlarda benzer yanlıřlıkları yapmamaları adına nem arz etmektedir.

ALTINCI BÖLÜM

ÖRNEK ÇALIŞMA

Tez içerisinde anlatılan aşamaların ve tekniklerin sağlamlasının yapılması adına bir örnek çalışma gerçekleştirilmiş ve görüntü kaydı (bkz. EK-A) altına alınmıştır. Bu bölüm içerisinde örnek çalışma ve aşamaları dâhilinde neler yapıldığı yazılı olarak anlatılmıştır.

6.1. Örnek Çalışmanın Bilgi Edinme Aşaması

6.1.1. İcranın Amacı ve Özellikleri Hakkında Bilgi Edinme

Örnek çalışmanın amacı bu tezin açıkladıklarının gerçek hayattaki geçerliliklerini ispatlamaktır. Bu bağlamda süre sınırı ile ilgili bir kural olmamasına karşın sunum süresi olarak üç ile dört dakika arası bir süre uygun görülmüştür. Sunumun gerçekleştirileceği sahne olarak Avcılar Belediyesi Barış Manço Kültür Merkezi'nin ana sahnesi belirlenmiştir.

6.1.2. Oyunların İcra Edileceği Sahne ve Unsurları Hakkında Bilgi Edinme

Sahne, aktif kullanım alanının genişliği 12 metre, derinliği 10 metre olan sol ve sağ taraflarında giriş-çıkışlar için kullanılabilir ikişer adet kulisi bulunan, seyircinin görüş açısına göre tek yönlü, teknik imkânlarına göre sabit, geometrik şekillerine göre dörtgen formlu, bulunduğu ortama göre kapalı bir sahnedir. Sahne perde sistemine sahiptir fakat sunum izleyici eşliğinde gerçekleştirilmediği için perdenin kullanılmasına lüzum görülmemiştir. Bunun yerine sahne ışıklandırması kullanılmıştır. Sahnenin dâhili ses sistemi, sesi salonun tüm noktalarına gecikmesiz bir şekilde aktaracak yapıda dizayn edilmiştir. Sahnenin ışıklandırma sistemi 16 adet fresnel projektörden oluşmaktadır.

6.1.3. Sahnelenecek Oyunların Ait Olduğu Yöre Hakkında Bilgi Edinilmesi

Çalışma dâhilinde sahne üzerinde İzmir yöresi oyunları sergilenmek üzere seçilmiştir. İzmir yöresinde oynanan oyunlar zeybek türü oyunlardır. Zeybek kelimesi “çevik, atılgan, gözü pek ve attığını vuran kişi”¹²⁵ anlamında kullanılan bir kelimedir. Zeybeklik, başlarını efelerin çektiği, zeybeklerin bu efeler yanında “kolbeyi”¹²⁶ görevi gördükleri ve çocuk yaşta bulunan kızanların da bu görenek ile zeybek olmak üzere yetiştirildikleri bir kurumdur.

Zeybekler başlangıçta haksızlığı karşı gelip dağa çıkan, Osmanlı zaptiyesine namli dayayan, zengin konaklarını yağmalayan bir konumda bulunmalarına karşın Yunan işgali ile birlikte bir anda kimlik değiştirerek Kuvay-ı Milliye’nin önemli bir parçası haline gelmişlerdir.¹²⁷ Böylece zeybekler kurtuluş savaşının önemli bir parçası haline gelirler iken Yörük Ali Efe ve Demirci Mehmet Efe gibi birçok efe de halk kahramanları olarak anılmışlardır.

Zeybek oyunlarının temelinde beğenilme duygusu yatmaktadır. “Kadının güzelliğini ve zarafetini sergileyerek erkeğine, erkeğin ise kahramanlık ve mertlik dolu davranışları sonucu kadını sahiplenmesi, yiğitlik ve heybetini vurgulayarak da arkadaşlarına ve efesine beğenilme isteği içerisinde olduğunu söyleyebiliriz.”¹²⁸

Zeybeklik kurumu içerisinde bir hiyerarşi mevcuttur. “Efeler, zeybeklerin başı ve yöneticisidir.”¹²⁹ Kızanlar ise zeybeklerin yönettiği ve efeden emir alan asker uşakları gibilerdir. Fakat bu emir alma çoğunlukla savaşçı yönleri ile ilgilidir. Bunun yanında hiyerarşik konum giyim kuşama ve saç tıraşlarına da yansımıştır. Efeler en gösterişli giyim kuşam öğelerine sahipler iken zeybekler ise daha az gösterişlidirler. Kızanlar ise en az süslü olanlarıdır. Efelerin saçları usturalı iken zeybeklerin ise nal şeklinde tıraşlanmışlardır. Zeybeklerde şalvarın ucundan beyaz don görünür iken efe de ise bu gözükmez. Efelerin cepkenlerinde ipek sırma kullanılır ve mintanları

¹²⁵ Demirsipahi 346.

¹²⁶ Ekmekçioğlu 34.

¹²⁷ Yaşar Aksoy, *Ege Kültürü*. (İstanbul: İnkılap Yayınevi, 1999) 182.

¹²⁸ Ekmekçioğlu 35-36.

¹²⁹ Demirsipahi 345.

açıktır. Zeybekler de ise mintan kapalı ve ilikli iken cepkenlerde ibrişimden sırma kullanılır.¹³⁰

“Yörede oynanan hemen hemen bütün oyunlarda erkekler oyunların karakteristik yapılarından kaynaklanan ağır ve ciddi görüntüleri ile oyunları sergilerken kadınlar kıvrak ve hareketli kadın oyunlarının etkisinde kaldıklarından güler yüzlü ve neşeli bir atmosfer içerisinde oyunları icra ederler.”¹³¹

Zeybek oyunlarının ortaya çıkışları genelde iki şekilde oluşur. Ya nam salmış bir efenin ya da başka önemli bir şeyin (yer adı, aşiret adı vb.) adına oyun kurularak bu oyunlar ortaya çıkar ya da bir efenin oynadığı kendi kurduğu oyun onun ismiyle anılarak yaygınlaşır.

Örnek olarak bu çalışmada sergilenmek üzere seçilmiş oyunlardan Harmandalı zeybeği, ismini aslen bir aşiret ismi olan Herbendelü kelimesinden almıştır. Bu kelime ses değişimine uğrayarak zamanla “Harmandalı” kelimesine dönüşmüştür.¹³² Ayrıca yer ismi olarak da kullanılan “Harmandalı” adı verilmiş İzmir’in Menemen ve Manisa’nın Akhisar ilçelerinde köyler bulunmaktadır.” Esasen ilk harmandalı oyunu günümüzde yaygın olarak bilinen Harmandalı oyunundan farklı bir yapıya sahip ve melodisi de farklı bir oyundur. Günümüzde oynanan Harmandalı Zeybeği Aslen "Madran Zeybeği" adıyla tanınan ve I. Dünya Savaşı esnasında 1916'da Çanakkale’de Ahmet Yekta Madran tarafından düzenlenen bir başka zeybek oyunudur. Oyun, gerek figürlerinin heybetiyle gerekse garip dizisindeki melodisinin sevilmesiyle “Harmandalı Zeybeği” ismiyle yaygınlaşmıştır.¹³³

Seçilen diğer bir oyun olan Kazak Zeybeği ise İzmir’in Menemen ilçesi Harmandalı köyünde oynanan bir oyun olmakla beraber yakın zamanda ayağında

¹³⁰ Demirsipahi 346.

¹³¹ Ekmekçioğlu 36.

¹³² Nevzat Gözaydın, “Türk Dili ile Halk Biliminin Bir Kavşak Noktası: Harmandalı,” *Türk Dili: Dil ve Edebiyat Dergisi* 85 (2013): 359.

¹³³ Gözaydın 362.

aksaklık da bulunan “Ali Albaz” kaynak kişisinden derlendiği için ve kişinin kendi isteği üzerine “Kostak Ali Zeybeği” ismiyle daha yaygın olarak bilinmektedir.

Bir diğer olan “Yund Dağları” adlı oyun ismini Manisa’nın Soma ve Kırkağaç, İzmir’in ise Kınık ve Bergama ilçe sınırları içerisinde yer alan bir kırık tipi dağ oluşumundan¹³⁴ almıştır. Bu isimden oyunun ilk olarak oynandığı ve ortaya çıktığı yerin bu dağlar olduğu ya da bu dağlarda efelik ve zeybeklik yapmış kişiler tarafından ortaya çıkarıldığı söylenebilir.

6.1.4. Oyuncu Topluluğu Hakkında Bilgi Edinme

Sahne üzerinde oyunları sergilemek üzere DesDans Gösteri Topluluğu oyuncularını görev almışlardır. Oyuncular uzun yıllar boyunca farklı kurum ve kuruluşların adı altında beraber dans etmiş, oyun yetenekleri ve sahne tecrübeleri üst düzeyde oyunculardır. Çalışmanın mümkün olan en kısa süre zarfında gerçekleştirilmesi için bu tür oyuncular tercih edilmişlerdir. Topluluğun oyuncularından sergilenecek yöre oyunlarını bilen ve bu oyunlara hâkim olan 12 adet (6 erkek ve 6 kadın) oyuncu gönüllü olarak görev almışlardır. Fiziksel açıdan birbirlerine yakın oyunculardır.

6.2. Örnek Çalışmanın Tasarım Aşaması

6.2.1. Tasarım ve Uygulama Aşamasında Gerçekleştirilecek Görevlerin Belirlenmesi

Tasarım aşamasında ilk önce bu aşamada ve uygulama aşamasında gerçekleştirilecek görevlerin belirlenmesi gerekmektedir. Bu bağlamda tez içerisinde yazılmış olan görevlerden sadece uygulama aşamasında yer alan, oyun ve tavrısal özelliklerin öğretimi ile ilgili olan görevlerin gerçekleştirilmesine gerek kalmayacaktır. Çünkü hâlihazırda oyuncu topluluğu seçilecek olan yöreye ait oyunları bilerek iyi bir düzeyde icra etmektedirler.

¹³⁴ “Yunt Dağları,” *Vikipedi Özgür Ansiklopedi*, 20.12.2014 <http://tr.wikipedia.org/wiki/Yunt_Dağları>.

6.2.2. Tema Kullanımının ve Konusunun Belirlenmesi

Görevler belirlendikten sonra eğer kullanılacak ise temanın ve anlatım şeklinin belirlenmesi gerekmektedir. Örnek çalışma süre bakımından kısıtlı bir süreye sahip olduğundan belirli bir tema etrafında işlenmeyecektir. Bunun yerine yöre hakkında bilgi edinme aşamasında elde edilen bilgiler doğrultusunda oyunların temelinde yatan beğenilme duygusu ön plana çıkartılarak oyunlar erkekler ve kadınlar arasındaki iletişimi gösterecek formlarda sergilenecektir.

6.2.3. İcra Edilecek Oyunların Seçilmesi

Yukarıdaki paragrafa dayanarak erkeklerin ve kadınların beraber oynadıkları karma oyunlar olan Harmandalı Zeybeği ve Yund Dağları Zeybeği oyunları, ayrıca tek olarak oynanan zeybek oyunları sınıfına giren Kazak Zeybeği oyunu sergilenmek üzere seçilmişlerdir.

6.2.4. Seçilen Oyunların Analiz Edilmesi

Harmandalı ve Yund Dağları oyunları diğer birçok karma zeybek oyununda olduğu gibi eliptik formda ve mesafe kat ederek oynanan oyunlardır. Kazak Zeybeği ise geleneksel olarak tek kişinin oynadığı ve serbest form ile oynanan bir oyundur.

Bölümleri bakımından oyunlar incelendiğinde oyunların kendi içlerinde bir form ya da bir tempo değişikliği bulunmaması nedeniyle tüm oyunlara tek bölümlü oyunlar demek uygun olacaktır. Motifleri bakımından incelendiğinde melodisi 9 zamanın 3+2+2+2 şekli olan Harmandalı Zeybeği'nin 3+4+2 zamanlı olacak şekilde motiflerinin bulunduğu görülmektedir. Çoğunlukla baştaki 3 ve sondaki 2 zamana denk gelen motif her figürde aynı iken figürlerin asıl karakterini arada yer alan 4 zamanlık kısım meydana getirmektedir. Benzer bir durum Yund Dağları Zeybeği için de geçerlidir. Bu oyunun da melodisi 9 zamanın 3+2+2+2 şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Oyun figürlerinin motifleri de diğer oyunda olduğu gibi 3+4+2 birim zamanlara denk gelecek şekilde ayrılmaktadır. Yine diğer oyunda olduğu gibi bu oyunda da ilk 3 birim zaman ve son 2 birim zamana denk gelen motifler çoğunlukla her figür için aynıdır. Kazak Zeybeği için ise durum farklıdır. Kazak Zeybeğinin melodisi 9 zamanın 2+2+2+3 şeklindedir. Oyun figürleri motifleri bakımından

incelendiğinde melodi ile paralel olarak birim zamanlar üzerine 2+2+2+2+1 yayıldıkları belirlenmiştir. Çoğunlukla ikinci ve üçüncü sıradaki 2 birim zamanlı motifler farklı figürlerde tekrar edilirken başta yer alan 2 birim zamanlı motif ve en sonda yer alan 2 birim zamanlı ve 1 birim zamanlı motifler çoğunlukla değişmektedir.

Oyun figürleri birim zaman bakımından incelendiğinde neredeyse bütün oyunlar içerisinde tüm oyun figürlerinin bir ölçüye denk geldiği görülmektedir. Esasen 8 farklı figürü bulunan Harmandalı Zeybeği'nin ¹³⁵ sergilenmek üzere sadece dört figürü seçilmiştir. İstisnai olarak sadece Harmandalı Zeybeği oyununda “eşme” figürü 2 ölçülük bir seyir göstermektedir. Oyun, figür ve ölçü sayısını gösteren tablo (bkz. Tablo 6.1) aşağıda verilmiştir.

Tablo 6.1 - Örnek Çalışma İçin Seçilen Oyunların Figür Birim Zaman Dağılımı

Oyun Adı	Figür Kodu ve Adı	Birim zaman
Harmandalı Zeybeği	F ₁ (düz)	9 BZ (1 ölçü)
Harmandalı Zeybeği	F ₂ (heykel)	9 BZ (1 ölçü)
Harmandalı Zeybeği	F ₃ (eşme)	18 BZ (2 ölçü)
Harmandalı Zeybeği	F ₄ (atik)	9 BZ (1 ölçü)
Kazak Zeybeği	F ₁ (gezinleme)	9 BZ (1 ölçü)
Kazak Zeybeği	F ₂ (diz vurma)	9 BZ (1 ölçü)
Yund Dağları Zeybeği	F ₁ (düz)	9 BZ (1 ölçü)
Yund Dağları Zeybeği	F ₂ (atik)	9 BZ (1 ölçü)
Yund Dağları Zeybeği	F ₃ (eşme)	9 BZ (1 ölçü)
Yund Dağları Zeybeği	F ₄ (dönme)	9 BZ (1 ölçü)

Mesafe kat etme bakımından oyunlar incelendiğinde özellikle Harmandalı ve Yund Dağları zeybek oyunlarının figürlerinin özellikle ilk 3 birim zamanlarının mesafe kat ettiği görülmektedir. Geriye kalan birim zamanlar ise daha çok yerinde ve

¹³⁵ Mahmut Ragıp Gazimihal, *Türk Halk Oyunları Kataloğu*. (Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM Yayınları, 1997) 2:13-14.

mesafe kat etmeden yapılan kısımlardır. Kazak zeybeğinde ise figürler çok fazla mesafe kat etmeden kısıtlı bir alanda gerçekleştirilirler.

Tavırsal özellikler bakımından incelendiğinde özellikle karma oynanan Harmandalı ve Yund Dağları zeybeklerinin hem karma oynanmasından dolayı hem de tempo olarak ağır zeybeklere kıyasla daha tempolu oynanmalarından dolayı bu oyunlara nazaran daha kıvrak ve akıcı bir yapıya sahip olduklarını söylemek mümkündür. Kolların kaldırılışları, ayakların atışları vb. vurgulu hareketler ivmesel olarak daha homojen bir yapıya sahiptir. Daha ağır tempolu ve tek oynanan Kazak zeybeği ise diğer karma oyunlara nazaran daha zor ve gösterişli figürlere sahiptir. Bedenin gerçekleştirdiği ivmesi yüksek ve sert hareketler oyunun tamamen bir erkek oyunu olduğunu ortaya koyacak cinstendir.

6.2.5. Seçilen Oyunların Müziklerinin Analiz Edilmesi

Seçilen oyunlar tonal olarak incelendiğinde ilk dikkati çeken husus tüm oyunların müziklerinin karar seslerinin “la” sesi olmasıdır. Bu durum oyunların müziklerinin arka arkaya getirilmesinde kolaylık sağlayacaktır. Dizi bakımından oyun müzikleri incelendiğinde tüm oyunların müziklerinin farklı diziler ile oluşturulduğu ortaya çıkmaktadır. Harmandalı Zeybeği’nin oyun müziği hicaz makamı dizisi ile oluşturulmuştur. Donanımında “si bemol” ve “do diyez” sesleri yer almaktadır. Melodinin çıkıcı kısımlarında “fa diyez” notası kullanılırken inici kısımlarında ise “fa natürel” notası kullanılmıştır. Yund Dağları Zeybeği’nin müziği ise hüseyini makam dizisi ile oluşmuştur. Donanımında sadece “si bemol iki” sesi yer almaktadır. Kazak Zeybeği’nin müziği ise buselik makam dizisindedir. Melodinin içerisinde sadece bir yerde süsleme amaçlı olarak “mi bemol” sesi kullanılmıştır.

Ritmik açıdan incelendiğinde oyun müziklerinin üçünün de 9/2’lik ölçü sayısına sahip olduğu görülmektedir. Fakat bu dokuz zamanın dağılımında farklılıklar mevcuttur. Harmandalı ve Yund Dağları Zeybeklerinin müziklerinde 9 birim zaman 3+2+2+2 şeklinde dağılmış iken Kazak Zeybeği’nde bu dağılım 2+2+2+3 şeklindedir. Tempo bakımından incelendiğinde Harmandalı ve Yund Dağları zeybekleri Kazak Zeybeği’ne göre daha yüksek tempo ile oynanan oyunlardır.

6.2.6. Seçilen Oyunların Belirlenen Süreye Uygun Olarak Dağıtılması

Örnek çalışma için öngörülen toplam sunum süresi 3 ile 4 dakika arasındadır. Buna uygun olarak oyun sürelerinin dengeli bir şekilde dağıtılması gerekir. Öncelikle oyun müziklerinin müzik cümlelerinin süreleri tespit edilmiştir.

Harmandalı Zeybeği

A: 2 ölçü – 28 sn

B: 2 ölçü – 28 sn

Kazak Zeybeği

A: 1 ölçü - 18 sn

B: 1 ölçü - 18 sn

Yund Dağları Zeybeği

A: 1 ölçü - 13 sn

Süre dağıtımında dengeli davranmanın yanı sıra oyunların sahne üzerindeki niteliklerini de göze almak gerekmektedir. Harmandalı Zeybeği ve Yund Dağları Zeybeği toplu oynanan oyunlar iken Kazak Zeybeği daha çok solo nitelik gösteren ve sahne üzerinde de bu özelliği vurgulanacak bir oyundur. Bu yüzden bu oyunun süresinin diğerlerine göre biraz daha kısa tutulması izleyiciyi sıkmamak adına yararlı olacaktır.

Bu bağlamda Harmandalı Zeybeği oyunun “ $A + 2B = 84$ sn.” süreyle oynanmasına karar verilmiştir. Kazak Zeybeği oyunun “ $A + 2B = 54$ sn.” süre ile biraz daha kısa tutulmasına ve Yund Dağları Zeybeği oyununun ise “ $5A = 65$ sn.” süreyle oynanmasına karar verilmiştir. Müziğin en başına hem müziğe hem de oyuncuların sahneye girişi amacıyla bir $9/2$ ölçülük yaklaşık 14 sn. süreli bir melodi eklenmesine de karar verilmiştir. Böylece toplam süre yaklaşık olarak “ $14 + 84 + 54 + 65 = 217$ sn.” olarak hesaplanmıştır. Bu süre 3 dakika 37 saniyeye tekabül etmektedir. Böylece oyunlar istenen süre aralığına dengeli bir biçimde dağıtılmıştır.

6.2.7. Oyun ve Müzik Bütünlüğünün Belirlenen Sürelere Uygun Olarak Sağlanması

Seçilen tüm oyunlarda figürlerin birim zamanları ile müzik cümlelerinin birim zamanları birbirlerinin katı şeklinde ve uyumludur. Bundan dolayı denk getirme yöntemlerinden birinin kullanılmasına gerek yoktur.

Sahneye giriş bir ölçülük bir müzik içerisinde gerçekleştirilecektir. Bu ölçünün yani 9 zamanın içerisinde sahneye giriş figürü ($F_{\text{giriş}}$ (9 BZ)) gerçekleştirilecektir.

Seçilen oyunlardan Harmandalı Zeybeği toplam 6 ölçülük müzik içerisinde icra edilecektir. Bu 6 ölçü yani 54 birim zaman içerisinde figür olarak sırasıyla düz, heykel, eşme, atik ve tekrar düz (F_1 (9 BZ) + F_2 (9 BZ) + F_3 (18 BZ) + F_4 (9 BZ) + F_1 (9 BZ) = 54 BZ) figürler sergilenecektir. Böylece oyunun tüm figürleri sergilenmiş olacaktır.

Seçilen diğer bir oyun olan Kazak Zeybeği ise toplam 3 ölçülük müzik içerisinde icra edilecektir. Bu 3 ölçü yani 27 birim zaman içerisinde sırasıyla bir defa gezinleme ve iki defa diz vurma figürleri (F_1 (9 BZ) + $2F_2$ (2 x 9 = 18 BZ) = 27 BZ) icra edilecektir.

Seçilen son oyun olan Yund Dağları Zeybeği ise toplam 5 ölçülük bir müzik eşliğinde icra edilecektir. Bu 5 ölçü yani 45 birim zaman içerisinde sırasıyla düz, atik, eşme, dönme ve sahneden çıkış figürü (F_1 (9 BZ) + F_2 (9 BZ) + F_3 (9 BZ) + F_4 (9 BZ) + $F_{\text{çıkış}}$ (9 BZ) = 45 BZ) kullanılacaktır.

Böylece sahneye girişten çıkışa kadar tüm icrayı kapsayan oyun ve müzik bütünlüğü oluşturulmuştur.

6.2.8. Kullanılacak Giyim-Kuşam ve Oyun Araç-Gereçlerinin Belirlenmesi

Seçilen oyunların icrası için yöresel kıyafetlerin rekonstrüksiyonlarının temin edilmesi kararlaştırılmış ve bu kıyafetler ile oyunların oynanmasına karar verilmiştir (bkz. Şekil 6.1).



Şekil 6.1 – Örnek Çalışmada Kullanılan Rekonstrüksiyon Yöresel Kıyafetler

Bunun yanı sıra oyunların icrası esnasında doğal ortamda oynanışlarına uygun olarak herhangi bir oyun aracının kullanılmamasına karar verilmiştir.

6.2.9. Sahne Düzenlemesinin Tasarlanması

6.2.9.1. Oyuncuların Kodlanması

Bölümün başında da belirtildiği gibi altısı erkek altısı kadın olmak üzere 12 oyuncu ile örnek çalışmanın gerçekleştirilmesine karar verilmiştir. Sahne düzenlemesi oluşturulurken dikkat edilecek temel iki özellik olarak cinsiyet ve boy uzunluğu seçilmiştir. Bu bağlamda oyuncular aşağıdaki gibi tablo haline getirilip kodlanmışlardır.

Tablo 6.2 - Örnek Çalışmada Görev Alan Oyuncuların Kodlanması

Adı Soyadı	Cinsiyeti	Boy	Kodu
Ali ÇETİNKAYA	Erkek	1.73 m	1
Erdal ARAK	Erkek	1.74 m	2
Cemal GÜREL	Erkek	1.77 m	3
İbrahim YAŞLI	Erkek	1.77 m	4
Okan DEMİR	Erkek	1.82 m	5
Ferhat CAN	Erkek	1.87 m	6
Ayşe DEĞER	Kadın	1.60 m	1
Sevgi ŞEN	Kadın	1.62 m	2
Eda AKDUMAN	Kadın	1.64 m	3
Elifnur ERGAN	Kadın	1.65 m	4
Seren DALAY	Kadın	1.66 m	5
Betül DOĞAN	Kadın	1.68 m	6

Oyuncuların cinsiyetleri sahne düzenlemesi çizimlerinde renkler aracılığı ile belli edileceğinden dolayı kodlamaya bu unsurun dâhil edilmesine gerek kalmamıştır.

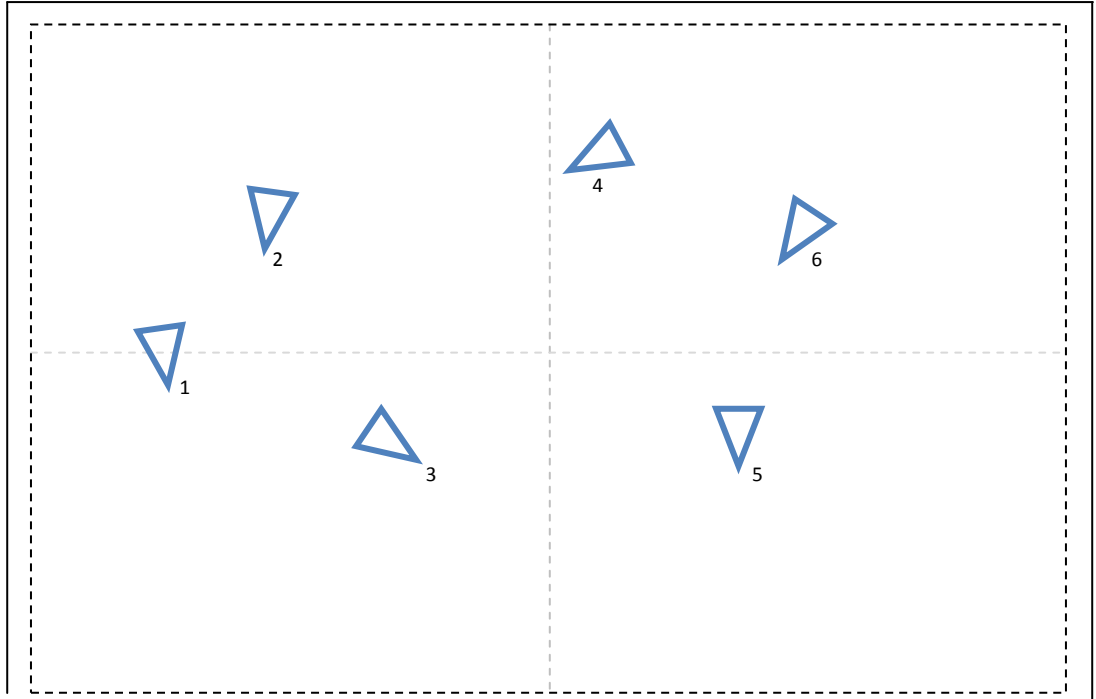
6.2.9.2. Sahneye Giriş-Çıkışların, Patenlerin ve Oyunların Bağlantılarının Tasarımı

Sahneye giriş-çıkışlar ve patenler tasarlanmadan önce oyunların sırası belirlenmiştir. İlk olarak bir ölçülük giriş melodisi ile sahneye giriş yapılacak sonra

sırası ile Harmandalı Zeybeği, Kazak Zeybeği ve Yund Dağları Zeybeği sahne üzerinde icra edilecektir. Böylece tempo olarak orta tempo ile başlayan sahne düzenlemesi, Kazak zeybeği ile ağırlaşacak fakat doruk noktasını burada yapacaktır. Daha sonra en hızlı oyun olan Yund Dağları ile sahne düzenlemesi sona erdirilecek ve bu oyunun son müzik cümlesinde sahneden çıkış gerçekleştirilecektir.

Giriş müziğinde erkek oyuncular sahneye her iki tarafta ve sahnenin yukarısında yer alan kulislardan girerek serbest formda ve doğaçlama figürler ile bir doğal ortam görüntüsünü izleyiciye yansıtacaklardır. Bu doğal ortam görüntüsünün daha gerçekçi olması için sahne üzerinde estetik denge ve dolaysız vurgu kullanılmıştır (bkz. Şekil 6.2 ve 6.3).

Sahne üzerinde yer alan erkek oyuncuların boyları sahne sağından sahne soluna doğru kısıdan uzuna giderek artmaktadır. Görünüm olarak bozuk bir görünüm olmamakla beraber bu patenin bu şekilde tasarlanmasının sebebi bir sonraki paten olan Harmandalı Zeybeği'nin ilk patenine geçiş için hesaplanan mesafelerdir (bkz. Şekil 6.4 ve 6.5).



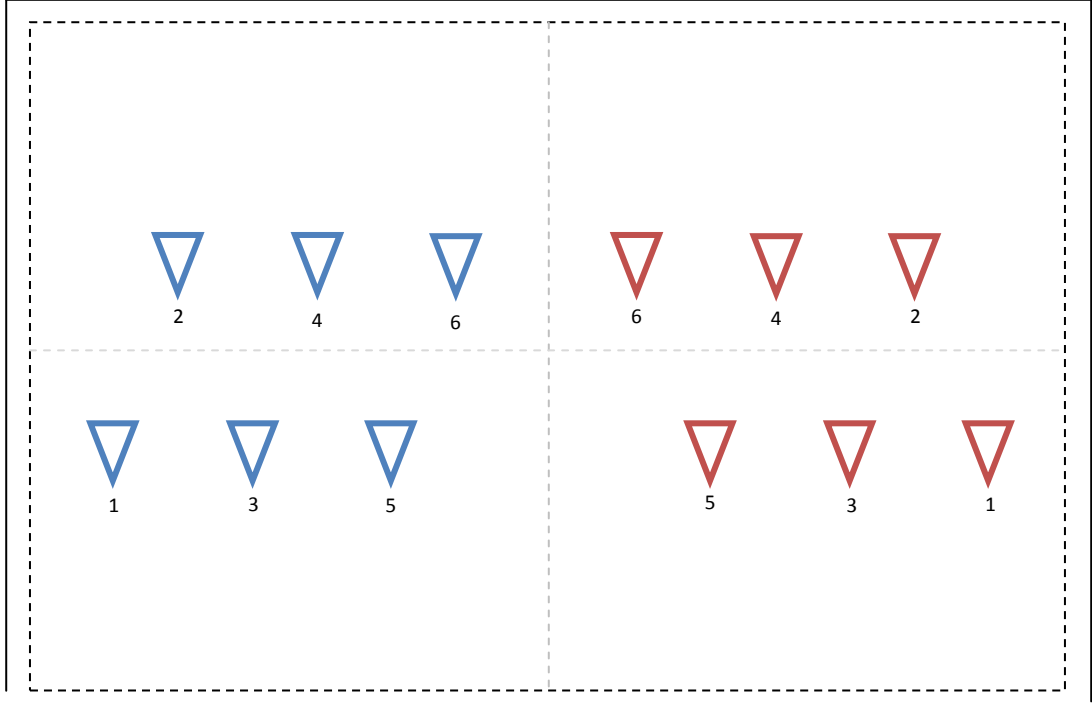
Şekil 6.2 – Sahneye Giriş – Paten 1



Şekil 6.3 – Sahneye Giriş – Paten 1 (Uygulanmış Görünüm)

Bir ölçü süren sahneye girişten hemen sonra Harmandalı Zeybeği başlamaktadır. Bu oyunun başlaması ile birlikte sahneye kadın oyuncular da sahnenin sol-yukarısında bulunan kulisten gireceklerdir. Hem erkek hem de kadın oyuncular Harmandalı Zeybeği'nin ilk figürü olan düz figür ile paten geçişi yaparlarken bu figürün mesafe kat eden ilk 3 birim zamanını kullanmış ve geri kalan 6 birim zamanı yerlerinde icra edeceklerdir. Geçiş yapılan paten, eksene göre simetrik dengeli ve dolaysız vurgulu bir patendir (bkz Şekil 6.4 ve 6.5). Tüm oyuncular tamamen izleyici ile iletişim halindedirler.

Şekilde görüldüğü üzere oyuncu boyları sahnenin solundan ve sağından ortasına geldikçe düzenli bir şekilde artmaktadır. Benzer şekilde daha uzun olan oyuncular sahnenin yukarısında yer alırken daha kısa olanlar sahnenin daha aşağısında yer almışlardır.



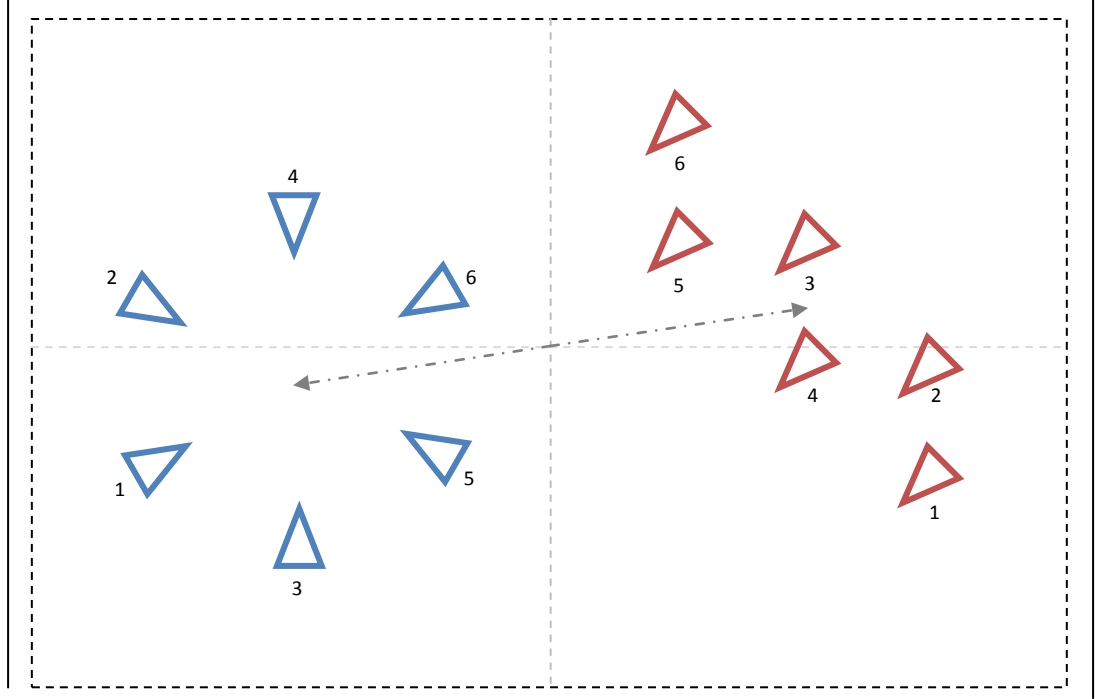
Şekil 6.4 – Harmandalı Zeybeği – Paten 1



Şekil 6.5 – Harmandalı Zeybeği – Paten 1 (Uygulanmış Görünüm)

Harmandalı Zeybeği'nin ikinci ölçüsünde heykel figürü icra edilmeye başlanacaktır. Bu figürün ilk 3 birim zamanı mesafe kat eden yapıda ve geriye kalan 6 birim zamanı tam tersine mesafe kat etmeyen yapıda olduğu için paten geçişi ilk üç

birim zaman içerisinde gerçekleştirilecektir. Geçilen paten asimetrik dengeli ve ikili vurgunun yapıldığı bir patendir (bkz. Şekil 6.6 ve 6.7).



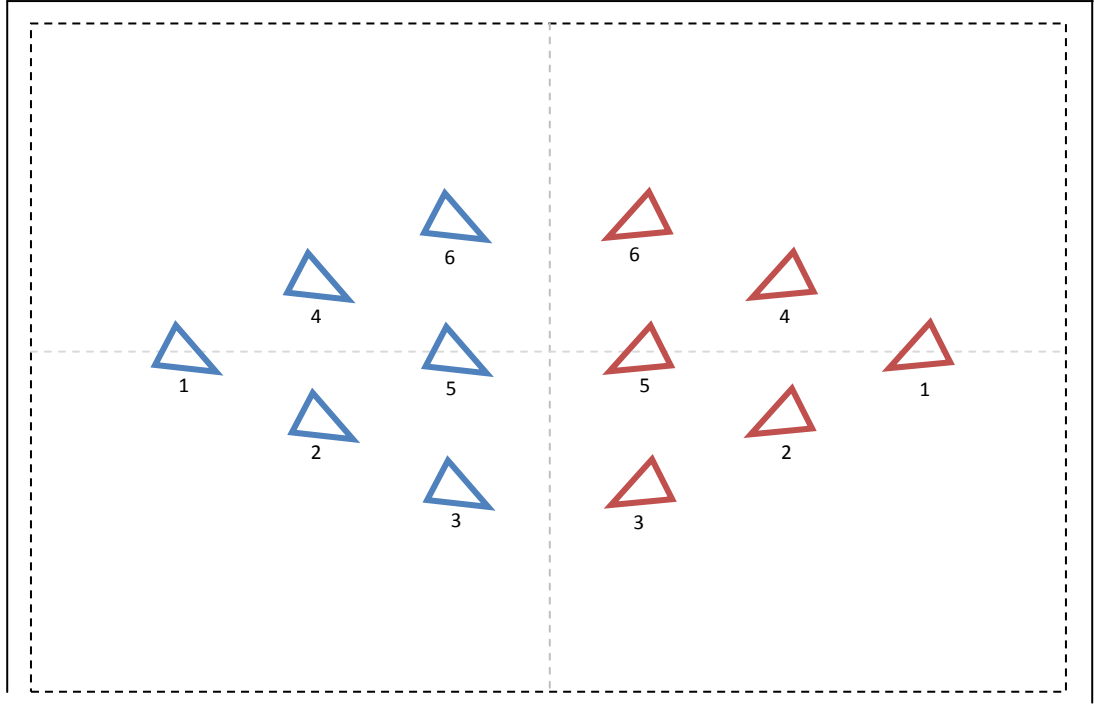
Şekil 6.6 – Harmandalı Zeybeği – Paten 2



Şekil 6.7 – Harmandalı Zeybeği – Paten 2 (Uygulanmış Görünüm)

Şekilde (bkz. Şekil 6.6) görüldüğü gibi sahnenin iki farklı yarısında iki ayrı form kullanılmıştır. Formlar arasında mesafe bırakılmasında sahne üzerinde iki farklı bölgenin ayrı ayrı vurgulanmasını sağlamak amaçlanmıştır. Bu formların oyuncu sayıları aynı olduğundan ağırlık değerlerinin birbirlerini karşılaması için ağırlık merkezlerinin sahne ağırlık merkezine göre simetrik olması yeterlidir. Bu yüzden bu paten asimetrik dengeli ve ikili vurgulu bir patendir. Şekildeki boy sıralaması yine bir önceki patende olduğu gibi sahnenin yanlarından ortasına doğru uzayan ve sahnenin aşağısından yukarı doğru uzayan bir şekilde oluşturulmuştur. Paten içerisinde erkekler tamamen birbirleri ile iletişim halinde bulunurlarken kadın oyuncular ise hem erkekleri izler bir konumda onlar ile tek taraflı bir iletişim halinde hem de yönleri itibarıyla izleyici ile iletişim halindedirler.

Harmandalı Zeybeği'nin üçüncü ve dördüncü ölçülerinde iki ölçüye yani 18 birim zaman içerisinde icra edilen eşme figürü icra edilecektir. Bu figürde de diğer figürler de olduğu gibi ilk üç birim zaman mesafe kat eden fakat geri kalan birim zamanlar mesafe kat etmeyen özelliğe sahiptir. Bu yüzden paten geçişi ilk üç birim zaman içerisinde gerçekleştirilecek şekilde tasarlanmıştır. Geçilen paten hem sahne eksenine hem de ağırlık merkezine göre simetrik dengeli ve dolaysız vurgulu bir sahnedir (bkz. Şekil 6.8 ve 6.9).



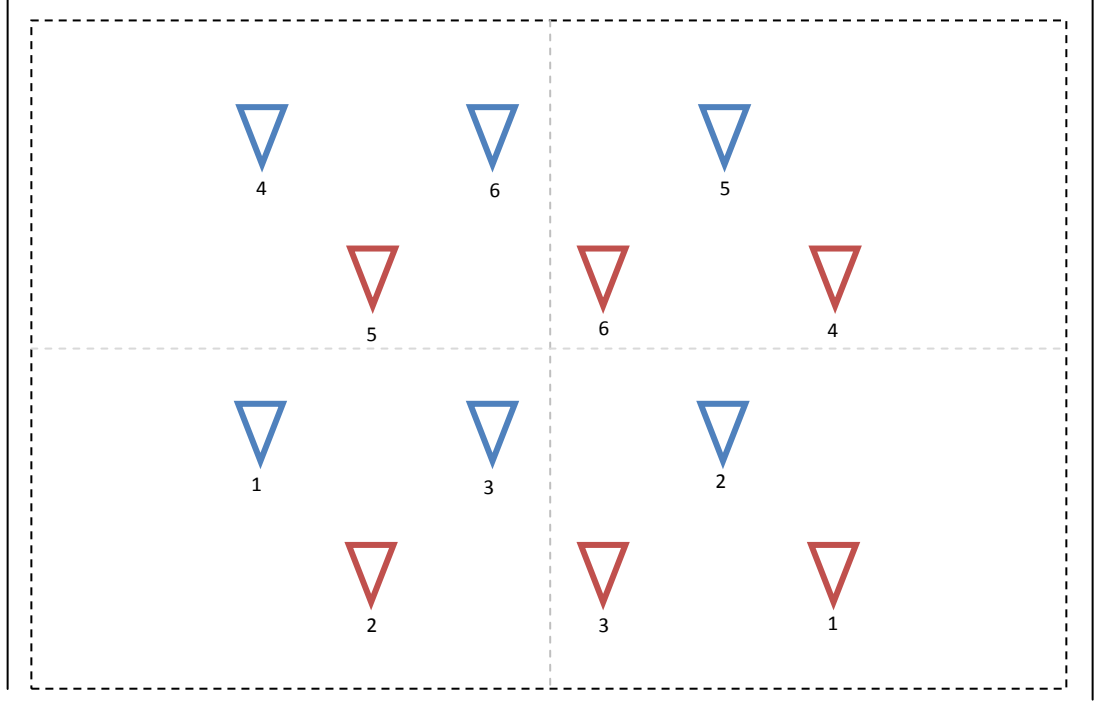
Şekil 6.8 – Harmandalı Zeybeği – Paten 3



Şekil 6.9 – Harmandalı Zeybeği – Paten 3 (Uygulanmış Görünüm)

Bu patende (bkz. Şekil 6.8 ve 6.9) konumları ve yönleri itibarı ile erkek oyuncular ve kadın oyuncular hem birbirleri ile hem de seyirciler ile iletişim halindedir. Eşme figürünün 8. ve 9. birim zamanları içerisinde erkekler yönlerini değiştirmeden oldukları yere çökerek kadın oyuncuların zarafetini izlediklerini belli

ederler. Bu kısımda geçici olarak da olsa erkek oyuncular kadın oyuncular gövde görünüşlerinden yararlanarak destekleyici vurgulama ile vurgularlar. Erkeklerin tekrar ayağa kalkmaları ile vurgulama da tekrar dolaysız vurgulamaya dönüşür.



Şekil 6.10 – Harmandalı Zeybeği – Paten 4



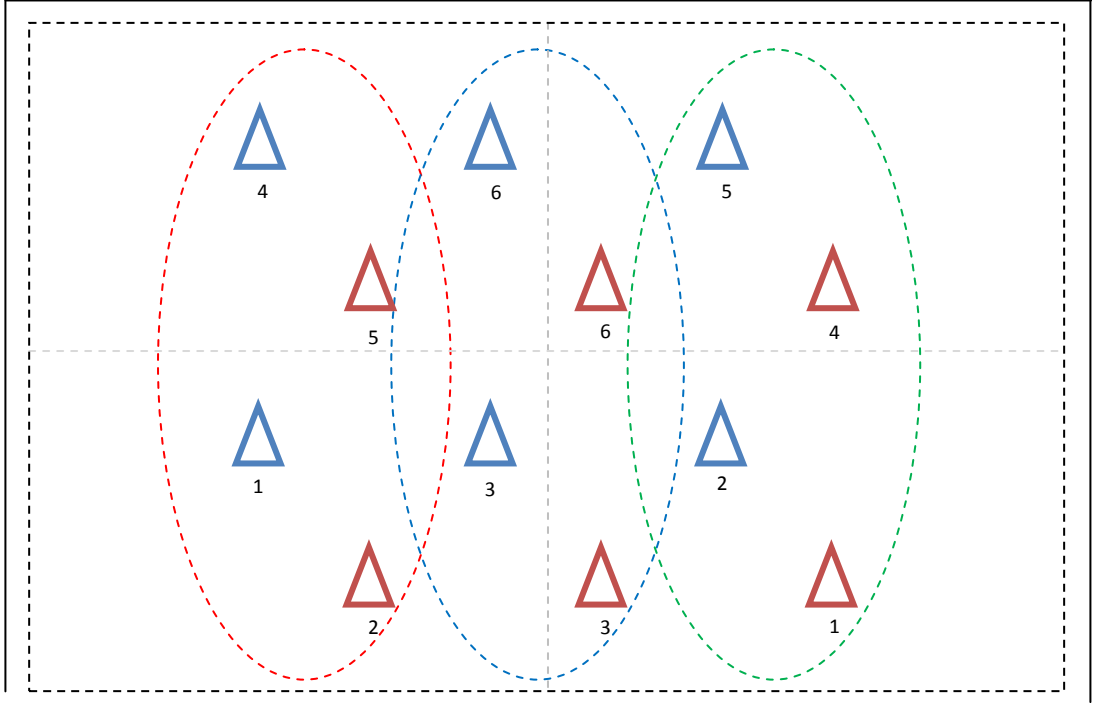
Şekil 6.11 – Harmandalı Zeybeği – Paten 4 (Uygulanmış Görünüm)

Harmandalı Zeybeği'nin beşinci ölçüsünde atik figürü icra edilir. Bu figürün de ilk üç birim zamanı mesafe kat etmeye müsaittir. Bu yüzden paten geçişi bu ilk üç birim zaman içerisinde gerçekleştirilir. Geçilen paten ağırlık merkezine göre simetrik dengeli ve dolaysız vurgulu bir patendir (bkz. Şekil 6.10. ve 6.11). Önceki patende ağırlıklı olarak birbirleri ile iletişimde olan erkek ve kadın oyuncular, oyunun bu en heybetli ve doruk noktası olan figürünü icra ederler iken tekrardan tamamen izleyici ile iletişim haline geçerler.

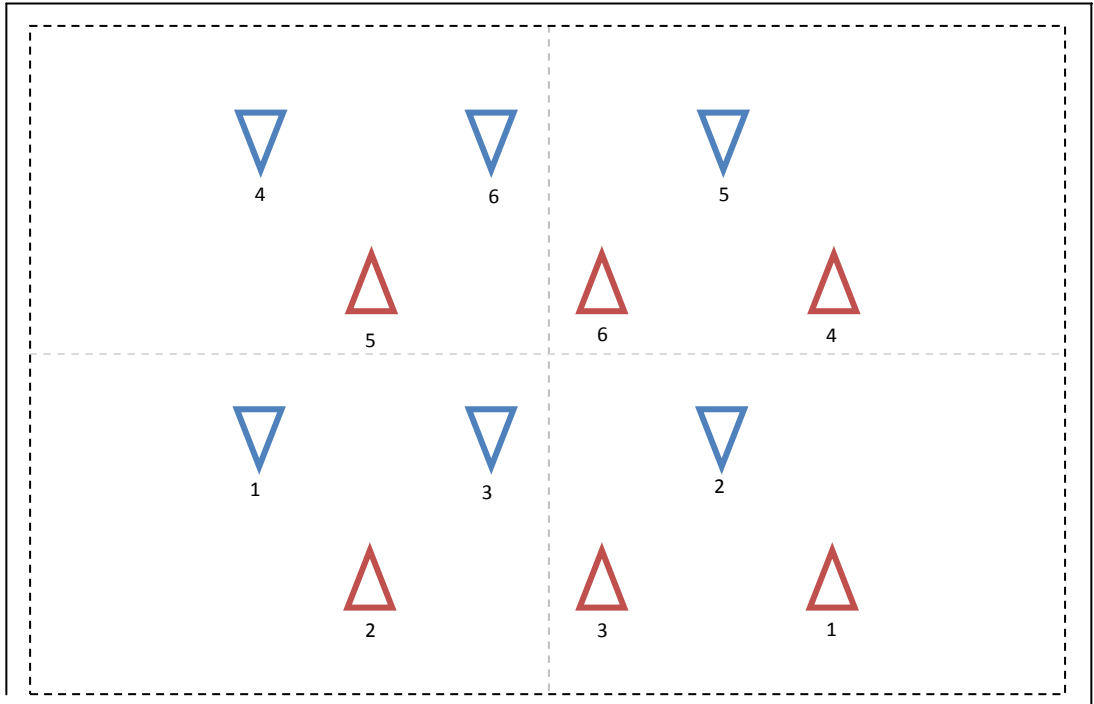
Harmandalı Zeybeği'nin altıncı ölçüsünde tekrar düz figür icra edilir. Fakat bu figür oyunun sona ereceği figür olduğundan dolayı altıncı birim zamandan itibaren gezinleme figürüne dönülerek bir sonraki oyun olan Kazak Zeybeği'nin ilk patenine geçiş yapılır.

Bu patene geçişte kadın oyuncular sahnenin yukarısına doğru erkek oyuncular ise sahnenin aşağısına doğru mesafe kat edecekleri için kadın oyuncuların yön olarak sahnenin yukarısına doğru dönmeleri gerekmektedir. Düz figürün başlangıcında paten değişikliği bulunmadığından dolayı bu figürün icrası çeşitlendirilmiş vurgulama ile hareketlendirilmiş ve bu vurgulama ile kadın oyuncuların arkaya dönüşleri basamaklanmıştır.

Aşağıdaki şekilde (bkz. Şekil 6.12) sahne üzerindeki tüm oyuncular üç gruba ayrılmışlardır. Bu gruplardan kırmızı elips içerisindeki birinci grup bu son ölçünün ikinci birim zamanının başında, mavi elips içerisindeki ikinci grup ikinci birim zamanın tam ortasında ve son grup olan yeşil elips içerisindeki üçüncü grup üçüncü birim zamanın başında sahnenin yukarısına doğru dönüş yaparlar. Dördüncü birim zamanın hemen başında sadece tüm erkek oyuncular tekrar sahnenin aşağısına doru geri dönerler (bkz. Şekil 6.13). Böylece basamaklama yapılarak kadın oyuncuların sahnenin yukarısına doğru dönmüş olmaları gerçekleştirilmiştir. Altıncı birim zamanın başından itibaren de bir sonraki oyunun ilk patenine geçiş gerçekleştirilir.

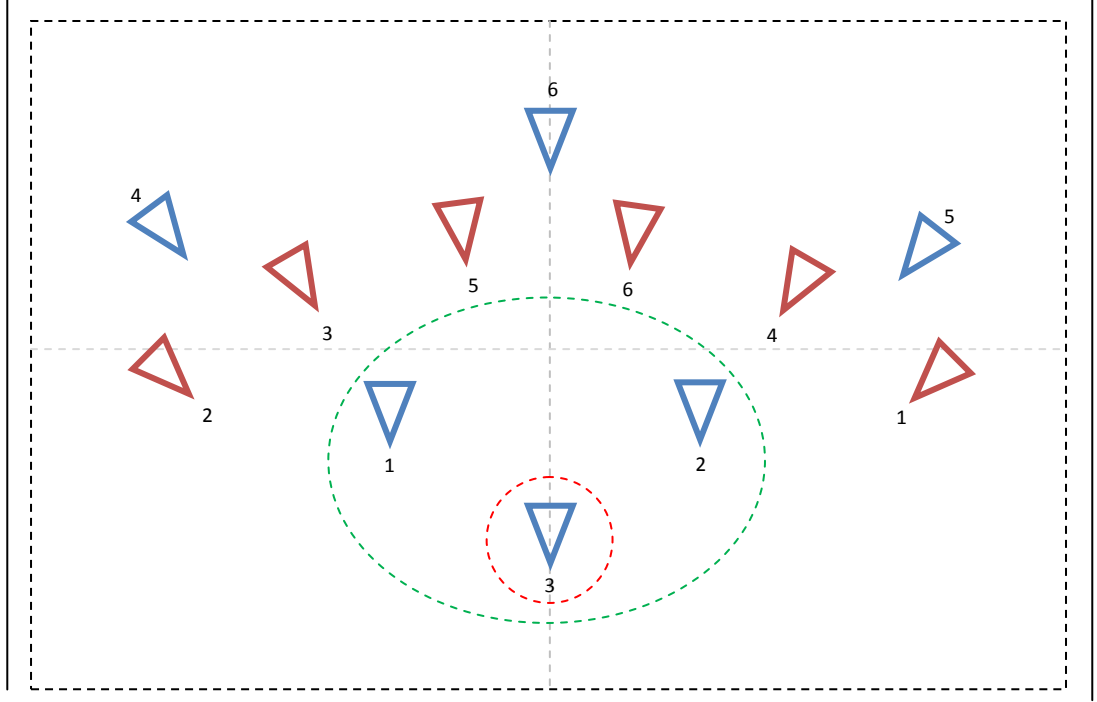


Şekil 6.12 – Harmandalı Zeybeği – Paten 5



Şekil 6.13 – Harmandalı Zeybeği – Paten 6

Harmandalı Zeybeği'nin son ölçüsü içerisinde Kazak Zeybeği'nin ilk ve tek patenine geçilir. Bu oyun gerek mesafe kat etmeyen bir yapıya sahip olduğu için gerekse sahne üzerinde solo nitelikli bir oyun olarak sergileneceği için bütün oyun tek bir paten üzerinde sergilenecektir.



Şekil 6.14 – Kazak Zeybeği – Paten 1

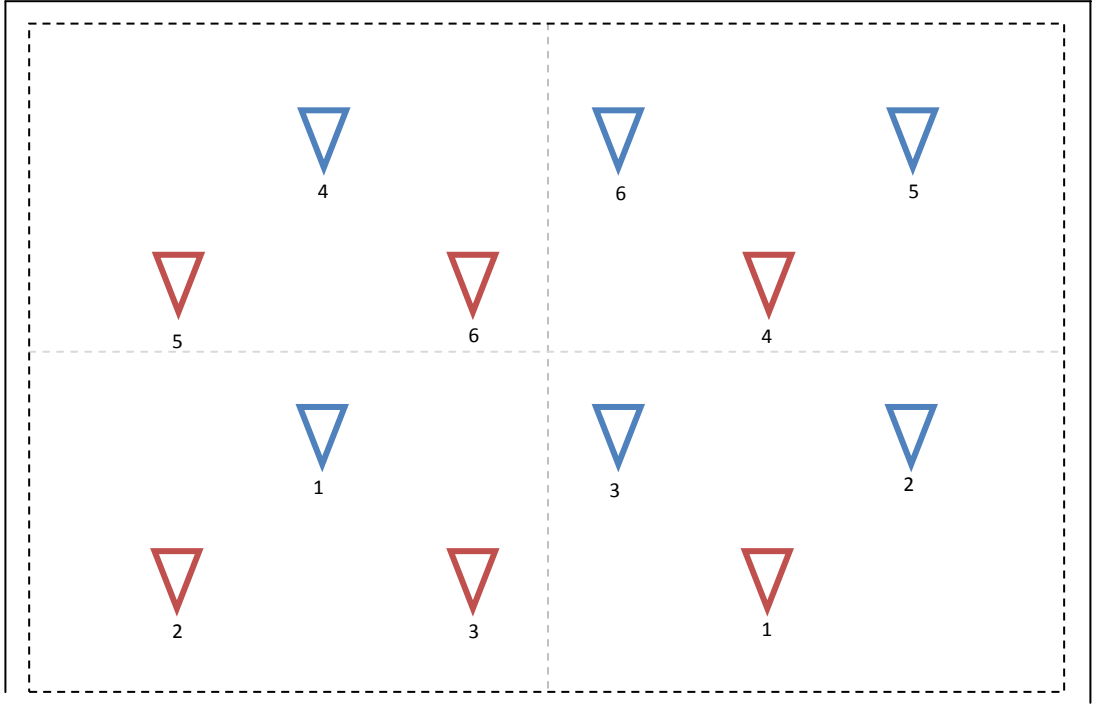


Şekil 6.15 – Kazak Zeybeği – Paten 1 (Uygulanmış Görünüm)

Yukarıdaki şekilde (bkz. Şekil 6.14 ve 6.15) gösterilmiş olan paten üzerinde sergilenen Kazak Zeybeği'nin ilk ölçüsü gezinleme figürüdür. Bu figürü sadece sahnenin en aşağısında bulunan ve kırmızı çember içerisine alınmış olan “3” kodlu erkek oyuncu gerçekleştirir. Diğer tüm oyuncular pozdadır. “3” kodlu erkek oyuncu gerek gövde görünüşlerinden gerekse sahne düzeylerinden dolaysız vurguludur. Ayrıca paten eksene göre simetrik dengelidir. Oyunun ikinci ölçüsünde icra edilen diz vurma figürünü yine sadece “3” kodlu erkek oyuncu icra eder. Kadın oyuncular yine pozdadır. Diğer erkek oyuncular ise üst beden hareketleri ile “3” kodlu erkek oyuncuyu vurgularlar. Bu bağlamda ikinci ölçünün icrası sırasında destekleyici vurgu mevcuttur. Oyunun son ölçüsünde yine diz vurma figürü icra edilir fakat bu sefer sahnenin en aşağısında bulunan ve şekilde yeşil elips içerisinde gösterilen “1”, “2” ve “3” kodlu erkek oyuncular bu figürü icra etmektedirler. Önceki ölçüde olduğu gibi bu ölçüde de geriye kalan erkek oyuncular destekleyici vurgulama yaparlarken kadın oyuncular yine pozdadır. Tüm oyun boyunca “3” kodlu erkek oyuncu doğrudan izleyici ile iletişim halinde iken diğer tüm oyuncular konumları ve yönleri ile hem “3” numaralı oyuncu ile hem de izleyici ile iletişimi halindedirler.

Bir sonraki paten geçişi sergilenecek son oyun olan Yund Dağları Zeybeği'nin ilk ölçüsü içerisinde gerçekleştirilir. İlk ölçü içerisinde oyunun düz figürü icra edilir. Bu figürün ilk üç birim zamanında paten geçişi gerçekleştirilir. Aşağıdaki şekilde (bkz. Şekil 6.16 ve 6.17) gösterilen paten dolaysız vurgulu ve ağırlık merkezine göre simetrik dengeli bir görünüme sahiptir. Oyuncuların tümü seyirci ile iletişim halindedir.

Bu paten diğer bir yönüyle bir sonraki paten için basamak olarak oluşturulmuş bir patendir. Bir sonraki patende erkek ve kadın oyuncuların iletişim halinde olmaları istenecektir. Bu yüzden bir sonraki patene hazırlık olarak tasarlanmış bir patendir.



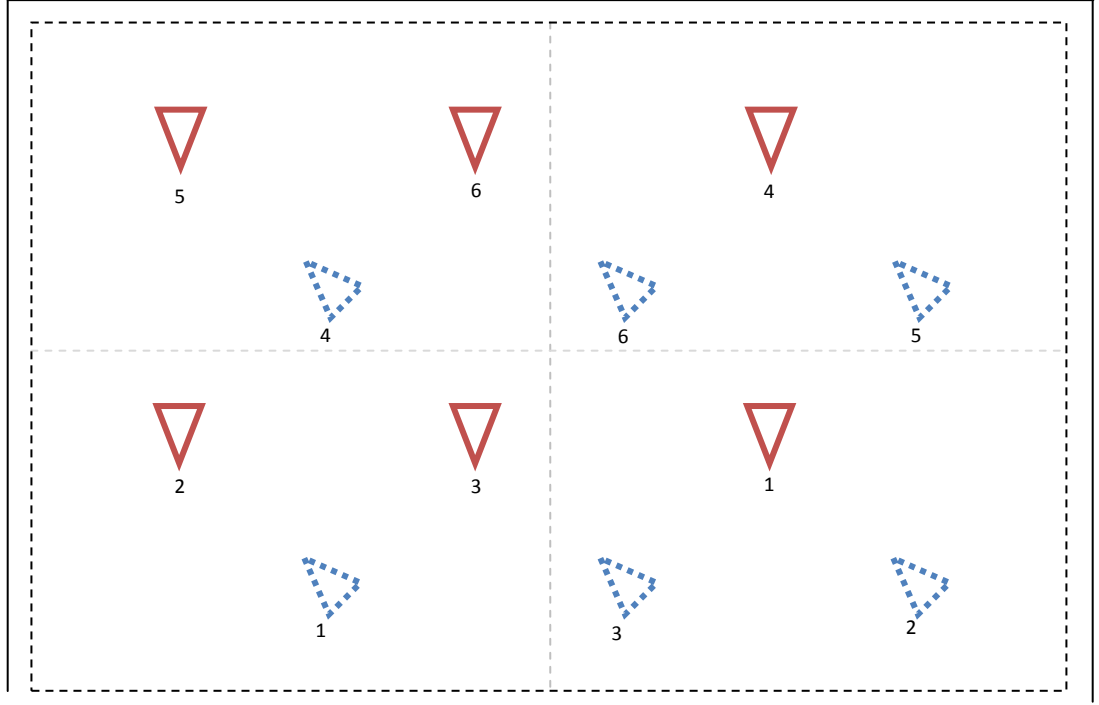
Şekil 6.16 – Yund Dağları Zeybeği – Paten 1



Şekil 6.17– Yund Dağları Zeybeği – Paten 1 (Uygulanmış Görünüm)

Oyunun ikinci ölçüsünde atik figürü icra edilecektir. Bu figürün ilk üç birim zamanı mesafe kat eden özellikten olduğu için paten değişikliği bu üç birim zaman içerisinde gerçekleştirecektir. Paten yine dolaysız vurgulu ve merkez noktasına göre simetrik dengelidir (bkz. Şekil 6.18 ve 6.19). Figürün sonunda erkek oyuncular

yönlerini kadın oyunculara dönerek çökerler. Burada erkek oyuncular kısa süreli de olsa kadın oyunculara destekleyici vurgulama gerçekleştirmektedirler. Figürün başında tüm oyuncular izleyici ile iletişim halinde iken figürün sonunda erkek oyuncular kadın oyuncularla, kadın oyuncular ise hem erkek oyuncular hem de izleyici ile iletişim halindedirler.

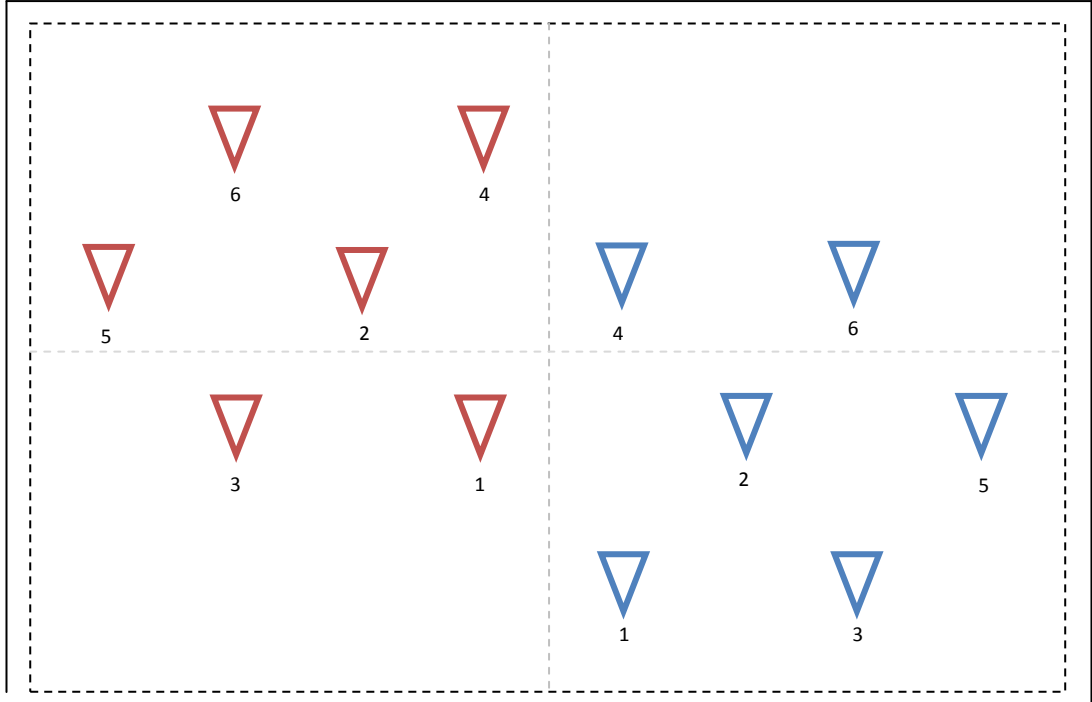


Şekil 6.18 – Yund Dağları Zeybeği – Paten 2



Şekil 6.19 – Yund Dağları Zeybeği – Paten 2 (Uygulanmış Görünüm)

Oyunun üçüncü ölçüsünde dönme figürü gerçekleştirilecektir. Diğer figürlerden farklı olarak bu figürün ilk altı birim zamanı mesafe kat eden özelliğe sahiptir. Bu yüzden paten geçişi bu ilk altı birim zaman içerisinde gerçekleştirilir. Aşağıdaki şekilde (bkz. Şekil 6.20 ve 6.21) görülmekte olan paten ağırlık merkezine göre simetrik dengeli ve dolaysız vurgulu bir patendir. Oyuncuların tümü seyirci ile iletişim halindedirler.

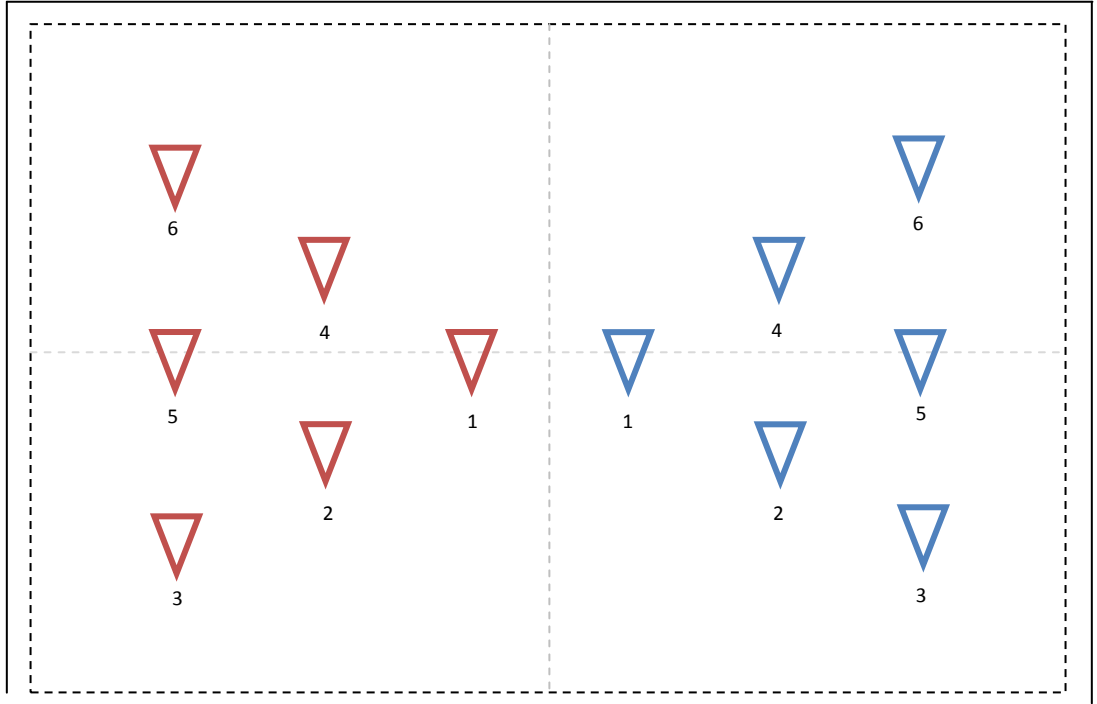


Şekil 6.20 – Yund Dağları Zeybeği – Paten 3



Şekil 6.21 – Yund Dağları Zeybeği – Paten 3 (Uygulanmış Görünüm)

Oyunun dördüncü ölçüsünde dönme figürü gerçekleştirilecektir. Bu figürün de ilk üç birim zamanı mesafe kat eden özelliğe sahip olduğundan paten geçişi bu ilk üç birim zaman içerisinde gerçekleştirilir. Aşağıdaki şekilde (bkz. Şekil 6.22 ve 6.23) görülmekte olan paten hem ağırlık merkezine göre hem de eksene göre simetrik dengeli ve dolaysız vurgulu bir patendir. Oyuncuların tümü seyirci ile iletişim halindedirler.

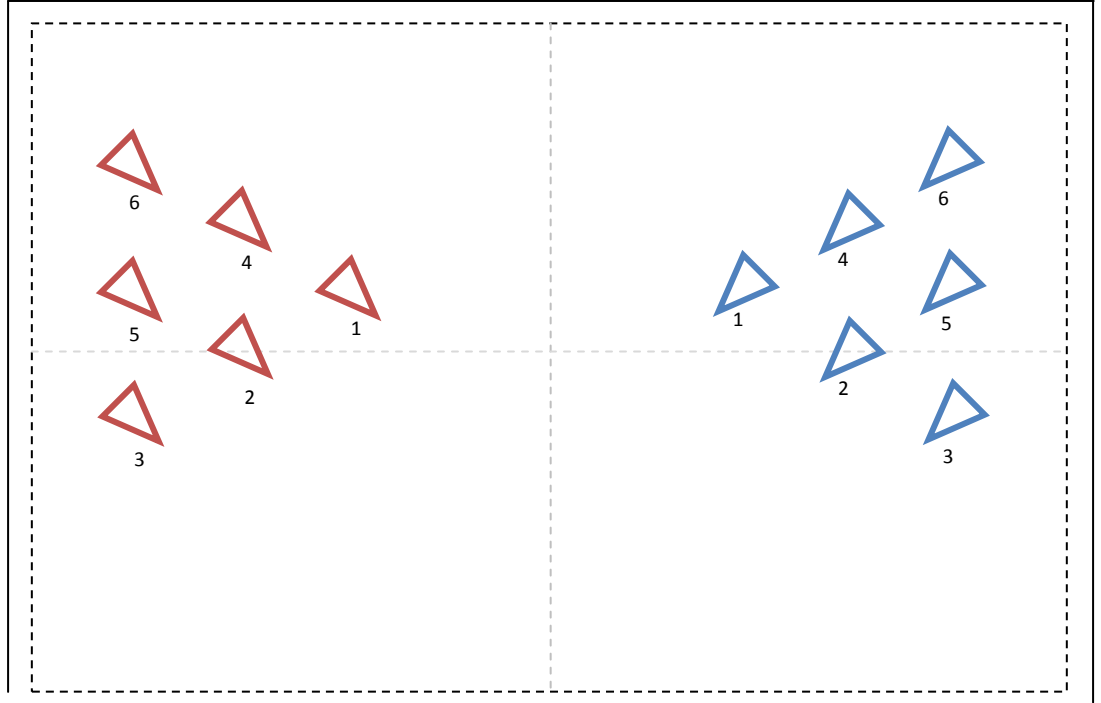


Şekil 6.22 – Yund Dağları Zeybeği – Paten 4



Şekil 6.23 – Yund Dağları Zeybeği – Paten 4 (Uygulanmış Görünüm)

Oyunun ve sahne düzenlemesinin son ölçüsü sahneden çıkış figürüdür. İlk üç birim zaman da erkek oyuncular ve kadın oyuncular birbirlerini ve izleyiciyi selamlarlar. Dördüncü birim zaman içerisinde sahnenin sol ve sağ yukarı tarafında bulunan kulislere doğru dönerek çıkışa doğru mesafe kat ederler. Beşinci birim zamanın hemen başında tekrar birbirlerine dönerek poz verirler ve son pateni oluştururlar. Aşağıdaki şekilde (bkz. Şekil 6.24 ve 6.25) gösterilen bu paten eksene göre simetrik dengeli ve gruplar arası mesafeden dolayı ikili vurgulanmış bir patendir. Oyuncular bu patende iki birim zaman poz verdikten hemen sonra yedinci birim zamanın başında sona kadar tekrar kulislere dönerek çıkışı tamamlarlar.



Şekil 6.24 – Yund Dağları Zeybeği – Paten 5



Şekil 6.25 – Yund Dağları Zeybeği – Paten 5 (Uygulanmış Görünüm)

6.2.10. Tasarlananın Sahne Düzenlemesi ve İşlenecek Temaya Uygun Olarak Çalgı Seçimi ve Müzik Tasarımı

Sahneleme içerisinde sahne düzenlemesine eşlik edecek müziğin bu düzenlemeye göre tasarlanmasına karar verilmiştir. Bu bağlamda düzenlemeye uygun yeni bir müzik kayıt altına alınmıştır (bkz. EK C).

Oynanan oyunların doğal ortamında kullanılan çalgılar incelendiğinde en öncelikli gelen iki çalgının davul ve zurna olduğu görülmüştür. Fakat gerek bu iki çalgının da ses şiddeti yüksek çalgılar olması gerekse hem erkeklerin hem de kadınların aynı anda sahne üzerinde olmalarından dolayı düzenleme içerisinde daha sakin sahneleri seslendirmek için bu çalgılara göre daha ses şiddeti düşük çalgıların da kullanılmasına ihtiyaç duyulmuştur. Demirsipahi bu yörede kullanılan çalgıların “Davul, zurna, klarnet, darbuka, dümbelek, kaval, def (bendir), bağlama, saz”¹³⁶ olduklarını belirtmiştir. Bu bağlamda davul ve zurnanın yanı sıra yine yörede kullanılan fakat daha çok kız oyunlarında ve eşlik sazı olarak kullanılan edilen bir üflemlili çalgı olan kaval çalgısı¹³⁷ ve buna uygun olarak daha yumuşak bir vurmali

¹³⁶ Demirsipahi 202.

¹³⁷ Ahmet Serdar Kastelli, *Türk Halk Oyunlarında Kullanılan Nefesli Çalgıların Orkestrasyon İçindeki Kullanımı ve Yörelere Göre Dağılımı*. (İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2004) 77.

algı olan bendir de ana algılar olarak belirlenmiřtir. Ayrıca Harmandalı Zeybeęi trkl bir oyun olduęu iin bir vokal de ana algı olarak kullanılmıřtır.

Mzik tasarımıının ierisinde kullanılacak ikincil algılar olarak ses tınları flemeli algıları kapatmayacak olan baęlama, kanun, ud ve tambur seilmiřlerdir.

Mzięin ok sesli olarak tasarlanmasına karar verilmiřtir. Bu baęlamda dzenlemede ok seslilięi saęlamak adına dięer algıları rtmeyecek řekilde gitar, bas gitar, yaylı grubu (keman, viyola, viyolonsel ve kontrbas), elektronik piyano, zilli def, conga, bongo, shaker, timpani, orkestra anları ve ziller kullanılmıřtır.

Mzik, sahne zerinde icra edilen figrlerin byklkleri ve ivmeleri, patenlerin nitelikleri dřnlerek tasarlanmıřtır. Sahne zerinde patenlerle ya da figrlerle vurgulanmak istenen bazı noktaların vurguları gerek vurmalı algıların vurgularındaki deęiřikliklerle gerekse yardımcı algıların etkin kullanımı ile desteklenerek glendirilmiřtir. İlk oyun mzięi olan Harmandalı Zeybeęi'nden nce sahneye giriř iin kullanılacak olan bu mzięin ritmik ve melodik yapısına uygun bir llk bir melodi bestelenmiřtir.

Mzik tasarımına ilk nce hem mzięin hem de oyunların iskeletini oluřturan vurmalı algıların tasarımı ile bařlanmıřtır. Sahnede icra edilen oyunların vurgulu kısımlarından mzik ile desteklenecek kısımların belirlenmesi iin bu ařama gerekleřtirilmiřtir. Vurmalı algılar notaya (bkz. řekil A.1) alınırken bendir ve asma davul olarak ayrılarak notaya alınmıřtır. Bylece mzik tasarımında nerede hangi algıların kullanılacaęının belirlenmesi daha kolay olmuřtur. oęunlukla asma davul kullanılan kısımlarda zurna, bendir kullanılan kısımlarda ise uygun olarak kaval algısı kullanılmıřtır.

Sahneye giriř nitelięi itibarıyla grkemli ve gl bir olgu olduęundan giriř iin kullanılan mzikte asma davul tercih edilmiřtir. Harmandalı Zeybeęinin trkl olan ilk drt lsnde ve oyunun en gl figr olan atik figrne denk gelen beřinci lnn atik hareketi gerekleřtirilmeden nceki ilk 3 birim zamanında bendir kullanılmıřtır. Atik hareketinin bařladıęı nokta bir vurgulama noktası olduęu iin bu noktadan itibaren asma davul kullanılmaya bařlanmıřtır. İkinci oyun olan

Kazak Zeybeğinin ilk figüründe solistin icra ettiği figür serbest formda ve gezinleme biçiminde olduğu için burada hiçbir vurmali çalgı kullanılmamıştır. Böylece bu ölçüden sonra gelen oldukça güçlü olan diz vurma figürünün daha iyi vurgulanabilmesi için zemin hazırlanmıştır. İki defa tekrar eden diz vurma figürü boyunca asma davul kullanılmıştır. Böylece diz vurma figürünün gezinleme figürüne göre daha güçlü oluşu vurgulanmıştır. Yund Dağları Zeybeği ilk önce düz figürle başlamıştır. Bu figür içerisinde yüksek ivmeli bir hareket bulunmadığından bu figürün icrası sırasında bendir tercih edilmiştir. İkinci ölçüde icra edilen, yüksek ivmeli ve daha güçlü bir görünüme sahip atık figürüne asma davul eşlik etmiştir. Üçüncü ölçüde icra edilen dönme figürü de tıpkı birinci ölçüdeki gibi ivmesi düşük hareketlerden oluştuğu için burada da bendir tercih edilmiştir. Dördüncü ölçüde yine ivmesi yüksek olan eşme figürü icra edildiği için asma davul tercih edilmiştir. Son ölçü ise sahneden çıkış için kullanıldığından dolayı çıkış olgusunun güçlü görünmesi istendiğinden asma davul kullanılmıştır.

Vurmali çalgılar notaya alındıktan sonra önce ana çalgılar (zurna, kaval ve vokal) ve yine oyun melodilerini icra eden yan çalgıların partiyonları notaya alınmış ve sonrasında çok seslilik amacıyla kullanılan çalgılar notaya alınmıştır. Bu çalgılardan özellikle vurmali olanları (timpani, zil, orkestra çanları) oyunların arasındaki geçişlerin vurgulanmasında ve oyunların içerisinde vurgulanmak istenen noktaların desteklenmesinde kullanılmıştır.

Harmandalı Zeybeği'nin son ölçüsünde paten üzerinde gerçekleştirilen çeşitlendirilmiş vurgu vurmali çalgıların desteği ile güçlendirilmiştir. Ayrıca Yund Dağları Zeybeği'nin ikinci ölçüsünde yer alan atık ve dördüncü ölçüsünde yer alan eşme figürlerindeki ivmesi yüksek hareketler yine vurmali çalgılar ile daha fazla vurgulanmıştır.

Oyun müzikleri arasındaki bağlantıların gerek oyuncular gerekse izleyiciler açısından daha anlaşılabilir ve akıcı olması amacıyla oyunların son ölçülerinin son iki ya da üç birim zamanları içerisinde sonraki oyunun temposuna doğru hızlanma ya da yavaşlama gerçekleştirilmiştir.

6.2.11. Tasarlananın Sahne Düzenlemesi, Kullanılacak Giyim-Kuşam ve İşlenecek Temaya Uygun Olarak, Işıklandırma, Dekor ve Makyaj Tasarımı

Sahne düzenlemesi içerisinde kullanılan giyim-kuşam öğeleri farklı ve zıt renklerden oluştuğu için doğal gün ışığı renginde ışıklandırma kullanılmıştır. Oyuncu sayısının sahneye göre bir miktar az olduğu düşünüldüğü için sahnenin sol-sağ tarafları ve aşağısının bir kısmı orta kısma görece daha karanlıkta bırakılarak sahnenin olduğundan daha küçük görünmesi amaçlanmıştır. Harmandalı Zeybeği ve son oyun olan Yund Dağları Zeybeği oynanırken ışık sabit bir şekilde kullanılmıştır. Kazak Zeybeğinde ise ilk figür olan gezinleme figüründe solist oyuncunun vurgusunun arttırılması amacıyla ışıkların ortaya daha uzak olanlarının şiddetleri azaltılarak normale göre daha da küçük bir kısım aydınlatılmıştır. İkinci figür olan ve solist oyuncunun tek başına icra ettiği diz vurma figüründe sadece solist oyuncuyu aydınlatan projektör normal şiddette tutulmuş, diğer tüm ışıkların şiddetleri diğer oyuncuların sadece silüetleri gözükecek kadar azaltılmıştır. Böylece zaten sahne düzeyleri ve gövde görünüşlerinden fazlasıyla vurgulanan solist oyuncunun vurgusu kesin bir hâl almıştır. Bir sonraki ölçüde yine tekrar edilen diz vurma figürünü bu sefer sahnenin aşağısında yer alan üç oyuncunun birlikte icra etmesi sebebi ışıklandırmanın çapı bu üç oyuncuyu kapsayacak şekilde projektörlerin ışık şiddetleri arttırılmıştır. Yund Dağları Zeybeği'nin sonunda sahneden çıkış esnasında ışık şiddeti oyuncuların çıkış hareketine uygun olarak azaltılarak sahne tamamen karartılmıştır.

Giyim-kuşam öğelerinin canlı renklerinin ve sahne üzerindeki patenlerin olabildiğince ön plana çıkması amaçlandığından sahnenin en yukarı sınırını belirleyen siyah perdeden başka dekor öğesi kullanılmamıştır.

Makyaj olarak erkekler sadece sahne ışıklarının parlamasını engellemek amaçlı olarak pudra kullanmışlardır. Kadın oyuncuların makyajlarını ise tek bir kişi uygulamıştır. Birbirlerine kontrastlık yaratan iki renk olan ve kadın kıyafetlerinde gördüğümüz koyu kırmızı ve pembe renkler makyaj içerisinde kullanılmıştır. Makyajlarda far, rimel, dudak parlatici, fondöten gibi daha çok günümüz makyajına hitap eden makyaj malzemeleri kullanılarak abartıya kaçılmamış olabildiğince

geleneksel makyaj türlerinin sahne üzerinde yansıtılmasına çalışılmıştır. Esas olarak üç farklı bölge renklendirilmiştir. Gözler için siyah, dudaklar için dudak renginden çok da farklı olmayan ve kadın feslerinin üzerinde yer alan örtünün rengine uyumlu doğal bir pembe, ve özellikle elmacık ve yanak bölgesinin renklendirilmesinde de kadın cepkenleri ile de uyumlu olası amacı ile hafif kırmızı renkler kullanılmışlardır.

6.3. Örnek Çalışmanın Uygulama Aşaması

Daha önceki kısımlarda belirtildiği gibi örnek çalışmada görev alan oyuncular oyunları bildikleri ve hâkim oldukları için oyun öğretimi ile ilgili görevler es geçilerek uygulama aşamasına doğrudan oyunların sahne düzenlemesi ile birlikte çalışılmasına geçilmiştir. Bu bağlamda çalışma salonu olarak belirlenen İDEMM derneğinin çalışma salonunda sahnenin ölçülerine uygun bir aktif alan belirlenmiştir. Oyunculara öncelikle bu icranın amacı ve kendilerinden beklenenler açıklanmıştır. Sonrasında oyuncular oyunları oynamadan sadece uygulamalı olarak patenleri ve bu patenler içerisinde bulundukları konum ve yönleri öğrenmişler ve paten değişim zamanları hakkında bilgilendirilmişlerdir. Sonraki aşamada öğrenilen patenler oyun ile birlikte uygulanmaya başlanmış ve bu aşama sürekli baştan tekrar edilerek düzenlemenin başından sonuna kadar uygulanabilir hale getirilmiştir. Daha sonra oyun unsurunun yanına müzik unsuru da eklenerek provalara devam edilmiştir.

Giyim-kuşam ve diğer tüm sahne unsurları ile gerçekleştirilen provalar, örnek çalışmanın gerçekleştirildiği Avcılar Belediyesi Barış Manço Kültür Merkezi sahnesinde gerçekleştirilmiştir.

Uygulama aşaması iki ayrı gün ve toplam olarak yaklaşık üç saatlik bir süre zarfı içerisinde gerçekleştirilmiştir. Uygulama aşamasının bu kadar kısa sürede gerçekleştirilebilmesi ve bu aşamanın hiçbir noktasında revizyona ihtiyaç duyulmaması tasarım aşamasının başarılı bir şekilde gerçekleştirildiğini ortaya koymaktadır.

6.4. Örnek Çalışmanın Sunum Aşaması

Örnek çalışmanın sunumunun yapılacağı gün birkaç saat önceden sunumun gerçekleştirileceği sahnede tüm ekip toplanmıştır. Öncelikle tüm giyim-kuşam öğeleri kontrol edilmiş ve sahne unsurları (ışıklandırma, ses sistemi) test edilmiştir.

Oyuncular kıyafetlerini giydikten sonra tekrar bir kontrol yapılmış ve sunum başlatılarak kayıt altına alınmıştır (bkz. EK B).

Sunumun hemen ardından oyuncular ile kayıt altına alınan sunum beraber izlenerek değerlendirilmiş ve hataları bulunan oyunculara bu hataları aktarılmıştır.

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Yapılan bu çalışmanın neticesinde ortaya çıkan sonuçlar aşağıda belirtilen şekilde sıralanmıştır.

1- Yüz yıldan uzun bir süre boyunca sahneye taşınan Türk halk oyunlarının sahne sanatları içinde önemli bir yerinin var olduğu saptanmıştır.

2- Türk halk oyunlarının doğal ortamdaki icrası ile sahnedeki icrası arasında farklılıklar görülmektedir.

3- Doğal ortamından sahneye taşındığında farklı unsurları kasıtlı olarak değişime uğratılmıştır.

4- Sahneleme çalışmalarında, öncelikle sahnenin hangi sınıflara ait olduğu, boyutları, sahnenin aktif kullanım alanının boyutları ve teknik donanımları sonrasında ise sergilenecek oyunlar, yöreleri ve bu oyunları sergileyecek oyuncu topluluğu hakkında bilgiye sahip olmak gerekmektedir.

5- İcranın izleyici üzerindeki etkisini güçlendirmede dekor, seslendirme, giyim-kuşam, makyaj gibi yardımcı teknik unsurların kullanılmasının önemli olduğu gözlenmiştir.

6- Sahne düzenlemesi tasarlanmadan önce oyunlar ve müzikler baştan sona analiz edilip bu oyun ve müziklerin bütünlüğü sağlanmalıdır.

7- Oyunların analizinde oyunların bölümleri, tavrısal özellikler, ölçü sayıları ve mesafe kat etme özellikleri net bir şekilde ortaya koyulmalıdır.

8- Oyun müziklerinin analizinde, tonal yapıları, müzik cümleleri, doğal ortamda kullanılan çalgılar net bir şekilde ortaya konulmalıdır.

9- Oyun müzik cümlelerinin bütünlüğünün sağlanması aşamasında oyunların figürleri bozulmamalıdır.

10- Sahne düzenlemesini oluşturan patenler tasarlanırken oyunların geleneksel formlarının sahneye aktarılması gerekmektedir.

11- Asimetrik yerleşim ile asimetrik dengeli yerleşim farklı kavramlardır. Denge kelimesi görsel ağırlık hesabının yapılması gerektiğini ortaya koyar.

11- Sahne düzenlemesini oluşturan patenler asla oyun icrasını zorlaştıracak ya da önüne geçecek (perdeleyecek) nitelikte olmamalıdır.

12- Oyunun karakteristik özelliklerini ortaya koyan figürleri doğru zaman ve doğru yerde kullanılarak oyunların bu karakteristik özelliklerini kaybetmeleri engellenmelidir.

13- Müzik düzenlemesinde kullanılacak çalgıların görevlerinin net bir şekilde belirlenmesi, özellikle ana melodileri icra edecek çalgıların yapılarının bu melodileri doğru sesler ile icra edebilecek yapıda olmalarına dikkat edilmelidir.

14- Sunum aşamasında kullanılması planlanan giyim-kuşam öğeleri yöresel özellikleri taşımalıdır.

15- Sahne üzerinde kullanılan tüm görsel ve işitsel unsurlar (sahne, sahne düzenlemesi, oyunlar, oyun müzikleri, ışık, giyim-kuşam, makyaj) birbiri ile bağıntılıdır.

16- Oyuncular fiziksel durumları, yaşları, cinsiyetleri ve yetenekleri gibi kıstaslar göz önüne alınarak kodlanmalı ve görevlendirilmelidir.

17- Uygulama alıřmalarına, sunum ařamasında olduęu gibi grev alacak btn bireylerin tam ve eksiksiz olarak katılımları saęlanmalıdır.

18- Oyun ęretimi ařamasında oyunların iskeletini ritmik yapının oluřturduęu unutulmamalıdır. ęretime bu noktadan bařlanmalıdır.

19- Sunum sırasında tm ekip (grev alan oyuncu ve teknik elemanlar), sahne ynetmeni ile baęlantılı olmalıdır.

20- Sunumdan sonra daha sonra yapılacak alıřmaların daha saęlıklı yrtebilmesi adına genel bir deęerlendirme yapılmalıdır.

Bu tez ve gerekleřtirilen rnek alıřma sonucunda sunulan neriler ařaęıda belirtilmiřtir.

1- Sahne dzenlemesi alıřmalarında ayrı ayrı uzmanlık alanı olan oyun eęitmeni, mzik dzenleyicisi, teknik donanımdan sorumlu uzmanlar, sahne dzenleyicisi vb. gibi konusunda sz sahibi olan kiřiler birlikte alıřarak, programı bir ekip anlayıřıyla mkemmek bir hale getirmelidirler.

2- Sahne dzenlemesi tasarlanırken, oyunların tavrısal zellikleri ve geleneksel formları dikkate alınmalı ve bu unsurlar sahnede izleyiciye yansıtılmalıdır.

3- Sahne dzenlemesini oluřturan patenler tasarlanırken grsel algıya ynelik deęerler etkin bir řekilde kullanılmalıdır. Sahneye konulan eser tekdzelikten kurtarılmalıdır.

4- Sahneleme tasarımında sahnenin mmkn olan btn teknik imknları kullanılmalıdır.

5- Sunum ařamasından hemen nce gerekleřtirilen genel tekrarların sunum ciddiyetinde ve performansında olması saęlanmalıdır.

6- Sahneleme alışmalarında görev alan tüm bireylerin görev alacakları konuda belirli bir eğitilden geçmiş ve tecrübeli kişilerden seçilmeleri sağlanmalıdır.

KAYNAKÇA

A. Kitaplar

Aksoy, Mukadder. *Halk Danslarımız ve Sahne Düzenlemesi*. Ankara: Tek Ofset, 1999.

Aksoy, Yaşar. *Ege Kültürü*. İstanbul: İnkılap Yayınevi, 1999.

Altuntaş, Yener. *Bursa İli Halk Oyunları Kıyafetleri Teknik Çizimleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM, 1993.

Altuntaş, Yener. *Aydın İli Halk Oyunları Kıyafetleri Teknik Çizimleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM, 1995.

Altuntaş, Yener. *Sivas İli Halk Oyunları Kıyafetleri Teknik Çizimleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM, 1993.

Altuntaş, Yener. *Çorum İli Halk Oyunları Kıyafetleri Teknik Çizimleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM, 1996.

Altuntaş, Yener. *Gaziantep İli Halk Oyunları Kıyafetleri Teknik Çizimleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM, 1997.

Altuntaş, Yener. *Balıkesir İli Halk Oyunları Kıyafetleri Teknik Çizimleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM, 2000.

Altuntaş, Yener. *Tokat İli Halk Oyunları Kıyafetleri Teknik Çizimleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM, 2000.

And, Metin. *Oyun ve Büğü*. Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları, 1974.

- Aylan, Gürkal. *Sahne Bilgisi*. İstanbul: Sümer Yayınları, 1964.
- Aytuğ, Sevtap. *Profesyonel Makyaj*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2011.
- Baykurt, Şerif. *Anadolu Kültürleri ve Türk Halk Dansları*. Ankara: Yeni Doğu Matbaası, 1995.
- Bosnalı, İ. Çetin. *Türk Halk Oyunlarının Alandan Sahneye Aktarımı*. Aydın, 2000.
- Brecht, Bertolt. *Oyun Sanatı ve Dekor*. İstanbul: Agora Kitaplığı, 2011.
- Çartık, Yakup. *Sahne Işıklandırması Temel Bilgiler*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü, 2002.
- Demirbağ, Ahmet Turan. *Oyun Analizi Ders Notları*. İstanbul: İ.T.Ü. T.M.D.K. Türk Halk Oyunları Bölümü, 2011.
- Demirsipahi, Cemil. *Türk Halk Oyunları*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1975.
- Dürder, Baha ve Haydar Ediskur. *Sahneye Eser Koymak*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1963.
- Ekmekçioğlu, İsmail, Cüneyt Bekar ve Metin Kaplan, *Türk Halk Oyunları*. İstanbul: Esin Yayınevi, 2001.
- Erden, Atilla. *Anadolu Giysi Kültürü*. Ankara: 1998
- Eroğlu, Türker. *İnsan ve Oyun*. Kayseri: Milli Folklor Yayınları, 1994.
- Furtwängler, Adolf ve Karl Reichhold. “Pronomos Ressamı Adlı Vazonun A yüzü”, *Griechische Vasenmalerei*. Münih: Bruckmann, 1921.

Gansdlant, Rüdiger ve Harald Hoffman. *Handbook of Stage Lighting Design*. Braunschweig: Vieweg, 1992.

Gazimihal, Mahmut Ragıp. *Türk Halk Oyunları Kataloğu*. Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM Yayınları, 1997.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Londra: Routledge&Kegan Paul Ltd, 1949.

Hacıbekiroğlu, Erol. *Türk Halk Oyunları Giysi Rehberi*. Ankara: T.C. Başbakanlık Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü, 1993.

Hacıbekiroğlu, Erol. *Halk Oyunlarımız ve Giysilerimiz*. Ankara: Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü, 2010.

Işık, Zeynel. *Işıklandırma Sanatı*. Ankara: 1994.

Karadağ, Nurhan. *Halkevleri Tiyatro Çalışmaları (1932-1951)*. Ankara: 1998.

Koçkar, M. Tekin. *Çağlar Boyunca İletişim Sanatı Olarak Dans ve Halk Dansları*. Ankara: Bağırın Yayınevi, 1998.

Kuruç, Bozkurt. *Tiyatro için Pratik El Kitabı*. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, 1987.

Nutku, Özdemir. *Sahne Bilgisi*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 1989

Öztürkmen, Arzu. *Türkiye’de Folklor ve Milliyetçilik*. İstanbul: İletişim Yayınları, 2006.

“Sahne Düzenlemesi,” *BSTS Tiyatro Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu, 1966.

Serway Raymond A. ve Robert J. Beichner. *Fizik*. çev: Prof. Dr. Kemal Çolakoğlu. Ankara: Palme Yayıncılık, 2007.

Taşer, Suat. *Sahneye Koyma Sanatı*. Ankara: Bilgi Yayınevi, 1967.

Uçman, Abdullah. “Rıza Tevfik.” *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*, 44 cilt. İstanbul: Türk Diyanet Vakfı İslâm Araştırmaları Merkezi, 2008.

Uçman, Abdullah. *Rıza Tevfik'in Tekke ve Halk Edebiyatıyla İlgili Makaleleri*. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı, 1982.

Uyan, Abdullah. *Işıklama Tasarımı*. İzmir: 1989.

B. Tezler

Ayatar, Mehtap Fidan. *Profesyonel Dansçılarda Sahne Makyajı*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Müziği Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2010.

Bakıoğlu, Gönül. *Sahne Sanatı Olarak Türk Halk Oyunları Seyircisinin Analizi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2001.

Durukan, Şükriye. *Türk Halk Oyunlarında Kullanılan Makyaj*. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 1999.

Elcik, Pelin. “Ekin” Gösterileri Örneğinde Halk Danslarının Gösteri Danslarına Dönüştürülmesinde Sahne Etmenlerinden Yararlanma Biçimleri. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2009.

- Erkan, Tarkan. *Türk Halk Oyunları Müziğinde Toplu Çalgılama (Muğla Örneği)*. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2000.
- Esen, Arman. *Dans Eğitiminin Eklem Pozisyonu Düzeylerine Etkisi*. İzmir: Ege Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Spor Sağlık Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2012.
- Gerek, Zinnur. *Türk Halk Oyunlarının Tarihsel Gelişimi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, 1997.
- Gülbeyaz, Kürşad. *Türk Halk Oyunlarının Hareket Açısından Değerlendirilmesi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanatta Yeterlik Tezi, 2005.
- Kastelli, Ahmet Serdar. *Türk Halk Oyunlarında Kullanılan Nefesli Çalgıların Orkestrasyon İçindeki Kullanımı ve Yörelere Göre Dağılımı*. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2004.
- Kemaloğlu, Berna Kurt. *Türkiye’de Halk Danslarını Sahneleme Politikaları: Söylemler ve Estetik Yaklaşımlar*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Atatürk İlkeleri ve İnkılâp Tarihi Anabilim Dalı Doktora Tezi, 2012.
- Kurtişoğlu, Bülent. *Türk Halk Oyunlarının Sahneleme Aşamaları*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel Bilimler Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik Tezi, 1998.
- Oldaç, Merih. *Geleneksel Giyim Kuşamımızın Türk Halk Oyunları Açısından Değerlendirilmesi*. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 1999.

Özdiğer, Ferruh. *Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Gösteri Danslarına Dönüştürülmesinde Yöntem Önerisi ve Bir Uygulama Örneđi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anabilim Dalı, Doktora Tezi, 2011.

Polat, Ruya. *Sanat Açısından Türk Halk Oyunları*. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 1998.

Tekin, Ayşe Seçil. *Sahne Sanatlarında Kostüm Tasarım Süreci ve Bu Süreç İçinde İstanbul Devlet Opera Ve Balesi'nde Sahnelenen Eserlerin İncelenmesi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Endüstriyel Tasarım Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2007.

Ünal, Sacit. *Rıza Tevfik ve Halk Bilimine Katkıları*. Sakarya: Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2009.

Yoruç, Halil, *Türk Halk Oyunları Eğitiminde Ritim Bilgisinin Önemi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 1999.

C. Makaleler ve Bildiriler

Altuntaş, Yener, “Halk Oyunlarımızın Sahnelenmesinde Müzikle İlgili Sorunlar.” *Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri*. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları, 1988.

Çetinkalp, C. Orhan. “Türk Halk Dansları Çalışmalarına Yön Veren Bir Organizasyon Olarak ‘Milliyet Gazetesi Liselerarası Müzik ve Halk Oyunları Yarışması’nın ilk On Yılı İncelemesi.” *Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuarı Dergisi* 2 (2002) 21-36.

Değerli, Fikret. “Türk Halk Oyunlarının Sahnelenme Problemleri ve Çözüm Yolları.” *Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri*. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları, 1988.

Gözaydın, Nevzat. “Türk Dili ile Halk Biliminin Bir Kavşak Noktası: Harmandalı.” *Türk Dili: Dil ve Edebiyat Dergisi* 85 (2013) 359-368.

Kutlu, M. Muhtar. “Somut Olmayan Kültür Mirasının Korunmasında Eğitime Yönelik İlk Adım: Halk Kültürü Dersi.” *Milli Folklor* 82 (2009) 13-18.

Ötken, Nihal. “Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Dekor Tasarım ve Uygulama Yöntemleri.” *Akademik Bakış Uluslararası Sosyal Bilimler E-Dergisi* Nis.-Haz. 2011.

Toygar, Kamil. “Halk Oyunlarımızın Tarihi ile İlgili Notlar.” *Milli Kültür* 62 (1988) 78-80.

D. Çevrimiçi Kaynaklar

“Devlet Halk Dansları Topluluğu Tarihçesi.” *T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğü Web Sitesi*. 12.11.2014 <<http://www.guzelsanatlar.gov.tr/TR,2311/tarihce.html>>.

“Game.” *Oxford Dictionaries*. 09.11.2014 <www.oxforddictionaries.com>.

“Koreografi.” *TDK Güncel Türkçe Sözlük*. 25.11.2014 <www.tdk.gov.tr>.

Nave, Carl Rod. “Description of Motion.” *Hyperphysics*. Georgia State University, 01.12.2014 <hyperphysics.phy-astr.gsu.edu/hbase/mot.html>.

“Oyun.” *TDK Güncel Türkçe Sözlük*. 09.11.2014 <www.tdk.gov.tr>.

“Paten.” *TDK Güncel Türkçe Sözlük*. 25.11.2014 <www.tdk.gov.tr>.

“Play.” *Oxford Dictionaries*. 09.11.2014 <www.oxforddictionaries.com>.

“Sahne.” *TDK Güncel Türkçe Sözlük*. 16.11.2014 <www.tdk.gov.tr>.

“Scene.” *Online Etymology Dictionary*. 17.11.2014
<<http://www.etymonline.com/index.php?search=scene>>.

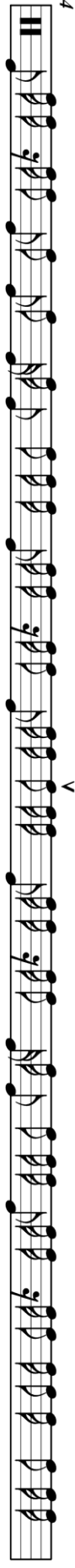
“Yunt Dağları.” *Vikipedi Özgür Ansiklopedi*. 20.12.2014
<http://tr.wikipedia.org/wiki/Yunt_Dağları>.

EK A – Örnek Çalışmada Kullanılan Yürümlü Calaların Tasarlanmış Notaları

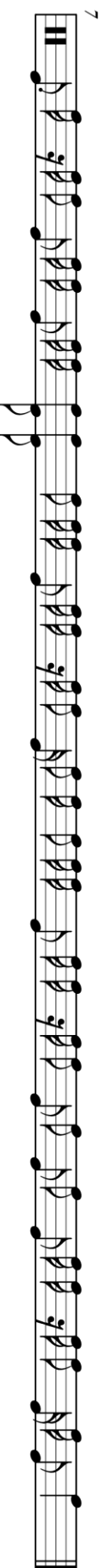
Giriş (Asma Davul)



Harmandalı Zeybeği (Bendir)



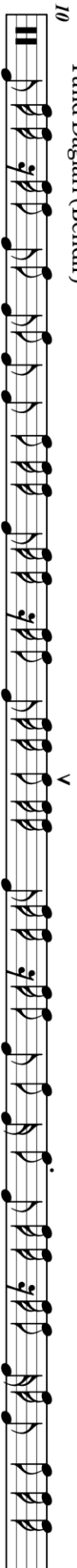
(Asma Davul)



8
Kazak Zeybeği (Asma Davul)



10
Yund Dağları (Bendir)



11 (Asma Davul)

12 (Bendir)

14 (Asma Davul)

15

Şekil A.1 – Örnek Çalışma Müzik Tasarımı İçin Vurmalı Çalgıların Notaya Alınması

ÖZGEÇMİŞ

21 Şubat 1987 tarihinde Eskişehir’de doğmuştur. İlkokul ve ortaokul öğrenimini 1993-2000 yılları arasında Bursa Merinos İlköğretim Okulu’nda gerçekleştirdikten sonra lise öğrenimini halk oyunları ile ilk olarak tanıştığı Bursa Nilüfer Milli Piyango Anadolu Lisesi’nde 2000-2004 yılları arasında gerçekleştirmiştir. 2004-2006 yılları arasında İstanbul Kültür Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Fizik Bölümü’nde lisans öğrenimine başlamış fakat 2006 yılında buradaki eğitimine son verip 2008 yılı itibarı ile İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü’nde lisans eğitimi görmeye başlamıştır. 2013 yılı itibarı ile bu bölümden konservatuar birinciliği ile mezun olmuştur. Yüksek lisans eğitimini Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Müziği Anabilim Dalı Müzikoloji ve Folklor Programı’nda tamamlamıştır.