

TÜRK HALK OYUNLARINDA SAHNELEME AŞAMALARI

SANATTA YETERLİLİK TEZİ

Bülent KURTIŞOĞLU

**T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ**

Tezin Enstitüye Veriliş Tarihi : 09 Eylül 1998

Tezin Savunulduğu Tarih : 06 Ekim 1998

Tez Danışmanı : Doç. Fikret DEĞERLİ

Prof. Selahattin İÇLİ

Doç. Şenel ÖNALDI

Yrd. Doç. Dr. Türker EROĞLU (S.Ü.)

Yrd. Doç. Dr. Arzu ÖZTÜRKMEN (B.Ü.)

EKİM 1998

ÖNSÖZ

Bu Sanatta Yeterlik tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel Bilimler Anasanat Dalı Türk Halk Müziği Programı “Türk Halk Oyunlarında Sahneleme Aşamaları” konusunu içermektedir.

Bu tezin hazırlanmasındaki amaç, Doğal ortamından sahneye gelen Türk Halk Oyunlarının Çağdaş Sahne Sanatları seviyesinde sahne kuralları çerçevesinde sahneleme çalışmalarına kaynak olması düşüncesidir.

Bu tezde Yüksek Lisans tezinde olduğu gibi anlamlı, özenli düşünceleriyle yönlendiren ve destekleyen danışmanım İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölüm Başkanı Sayın Doç.Fikret DEĞERLİ’ye, tezin başından sonuna kadar araştırma ve yazılımda fedakarlıkla yardımlarını esirgemeyen İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Araştırma Görevlisi Sayın Nihal ÖTKEN’e, şekil çizimlerinde yardımcı olan Kültür Bakanlığı Tarihi Türk Müziği Topluluğu SanatçısıTamer ÖTKEN’e, kaynak tarama, yazılım ve düzeltme çalışmalarında her yönüyle katılımda bulunan Sevil SAĞLAM’a, yardımlarını esirgemeyen Cüneyt BEKAR’a Veysel AYMAZ’a, Serdar BOMBACI’ya, Seçil TORAMAN’a, Ali Ulaş SEZEN’e, Neslihan YILMAZER’e, konuyla ilgili görüşlerinden yararlanan İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Öğretim Görevlilerine, değerli görüşlerinden faydalanılan uzman kişilere, bu tezin yazımını olağanüstü çabayla kısa zamanda gerçekleştiren Sayın Sitem ALADAĞ ve Esat ALADAĞ’a, bu tezin başından sonuna kadar büyük fedakarlıkla katılımda ve paylaşımda bulunan Sayın Belma KURTIŞOĞLU’na saygılarımı sunarım.

İstanbul 1998

Bülent KURTIŞOĞLU

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	II
İÇİNDEKİLER	III
KISALTMALAR	VII
TABLO LİSTESİ	VIII
ŞEKİL LİSTESİ	IX
SEMBOL LİSTESİ	X
ÖZET	XI
SUMMARY	XII
BÖLÜM 1. GİRİŞ	1
BÖLÜM 2. SAHNE SANATI VE HALK OYUNLARI	6
2.1. Sahne Sanatları	6
2.2. Sahneleme Çalışmalarının Halk Oyunlarına Etkileri	8
2.2.1. Oyun Figürlerine Etkileri	10
2.2.2. Oyun Müziklerine Etkileri	16
2.2.3. Giyim-Kuşam ve Süslenmeye Etkileri	19
BÖLÜM 3. SAHNE	22
3.1. Tanımı ve Tarihçesi	22
3.1.1. Antik Sahneler	27
3.1.2. Dini Sahneler	28
3.1.3. İtalyan Sahneleri	29
3.1.4. Rönesans Sahneleri	29
3.2. Sahne Modelleri	35
3.2.1. Seyircinin Görünüşüne Göre Sahneler	35
3.2.1.1. Tek Yönlü Sahneler	35
3.2.1.2. Üç Yönlü Sahneler	36
3.2.1.3. Çok Yönlü Sahneler	36
3.2.2. Mekanik Sahneler	37
3.2.2.1. Döner Sahneler	37
3.2.2.2. Asansör Sahneler	37
3.2.2.3. Vagon Sahneler	37

3.3. Sahne Arkası	38
3.3.1. Kulisler	38
3.3.2. Kostüm ve Makyaj Odaları	38
3.3.3. Çalışma ve Dinlenme Odaları	38
3.3.4. Atölyeler	39
3.4. Sahne İçinde Kullanılan Değerler	39
3.4.1. Sahnenin Yönleri	39
3.4.2. Sahne Dengesi	41
3.4.2.1. Fiziksel Denge	41
3.4.2.2. Estetik Denge	43
3.4.3. Sahne Vurgusu	45
3.4.3.1. Dolaysız Vurgu	46
3.4.3.2. İkili Vurgu	47
3.4.3.3. Çeşitlendirilmiş Vurgu	48
3.4.3.4. Destekleyici Vurgu	49
BÖLÜM 4. YARDIMCI TEKNİK UNSURLAR	50
4.1. Işık	50
4.2. Dekor	52
4.3. Seslendirme	54
4.4. Perde	56
4.5 Makyaj	57
BÖLÜM 5. HALK OYUNLARININ SAHNELEME AŞAMALARI	58
5.1. Tasarım	58
5.1.1. Amaç	58
5.1.2. Oyun Salonunun Tespiti	59
5.1.3. Topluluk Hakkında Bilgi	60
5.1.4. Zamanlama	60
5.1.5. Yöre Hakkında Bilgi	61
5.1.6. Bilgilerin Değerlendirilmesi	63
5.2. Hazırlık Aşaması	63
5.2.1. Genel Hazırlık	64
5.2.1.1. Oyunların Seçimi ve Analizi	64
5.2.1.1.1. Oyun Cümlelerinin Tespiti	64
5.2.1.1.2. Oyun Formlarının Tespiti	66
5.2.1.1.3. Karakteristik Özelliklerin Tespiti	67
5.2.1.2. Müzikal Analiz	68
5.2.1.2.1. Melodik Yapı ve Karakteristik Özelliklerin Tespiti	68
5.2.1.2.2. Ritmik Analiz	69
5.2.1.2.3. Kullanılacak Çalgıların Tespiti	70
5.2.1.3. Oyun-Müzik Bütünlüğünün İncelenmesi	71
5.2.1.4. Oyun Süresi	73
5.2.1.5. Sahnenin Yapısının Tespiti	74
5.2.1.6. Oyuncular	75

5.2.1.7. Giyim-Kuşam ve Süslenme Malzemelerinin Tespiti	75
5.2.2. Sunuşa Hazırlık	76
5.2.2.1. Oyunların Bağlantılarının Kurulması, Sahnedeki Girişler, Çıkışlar ve Sahnedeki Görünümlerin Belirlenmesi	77
5.2.2.2. Oyuncuların Sahnelemedeki Düzenlemeye Göre Dağılımı	80
5.2.2.3. Oyun Müziklerinin Başlangıç, Geçiş ve Bitiş Bağlantıları, Kullanılacak Çalgıların Seçimi ve Kullanılışın Belirlenmesi	81
5.2.2.4. Sahnede Kullanılacak Giyim-Kuşam ve Süslenmenin Belirlenmesi	82
5.2.2.5. Teknik Unsurların Kullanımının Belirlenmesi	83
5.3. Tasarımın Uygulanması	84
5.3.1. Açıklama ve Görevlendirme	84
5.3.2. Oyun ve Hareket Öğretimi	85
5.3.3. Pasif Uygulama	86
5.3.4. Aktif Uygulama	87
5.3.5. Bireysel ve Grup Uygulama	87
5.3.6. Müzik ve Ritm Eşliğinde Uygulama	88
5.3.7. Teknik, Estetik ve Tavır Çalışması	88
5.3.8. Giyim-Kuşam ve Süslenme İle Çalışma	89
5.3.9. Teknik Unsurların Katılımı İle Uygulama	90
5.3.9. Gösteriye Yönelik Genel Tekrar Çalışmaları	91
5.4. Sunuş	92
5.4.1. Sunuş Öncesi Hazırlıklar	92
5.4.2. Sunuş Anı	93
5.4.3. Sunuş Sonrası ve Değerlendirme	94

BÖLÜM 6. ÖRNEK ÇALIŞMA	95
6.1. Tasarım	95
6.1.1. Gösterinin Amacı	95
6.1.2. Gösteri Salonu	95
6.1.3. Topluluk	95
6.1.4. Zamanlama	97
6.1.5. Yöresel Bilgiler	97
6.1.6. Bilgi Değerlendirme	97
6.2. Hazırlık Aşaması	98
6.2.1. Oyunların Seçimi ve Analizi	98
6.2.2. Müzik Analizi	99
6.2.3. Oyun Müzik Bütünlüğü	106
6.2.4. Oyun Süresi	107
6.2.5. Kadıköy Halk Eğitim Merkezi Sahnesinin Özellikleri	109
6.2.6. Oyuncular	109
6.3. Sahneleme	110
6.4. Uygulama Çalışması Planı	148

SONUÇLAR VE ÖNERİLER 149

KAYNAKLAR 152

ÖZGEÇMİŞ 155



KISALTMALAR

İ.T.Ü.	: İstanbul Teknik Üniversitesi
T.M.D.K.	: Türk Musikisi Devlet Konservatuarı
Prof.	: Profesör
Doç.	: Doçent
Dr.	: Doktor
a.g.e.	: Adı Geçen Eser
a.g.d.n.	: Adı Geçen Ders Notları
a.g.s.b.	: Adı Geçen Sempozyum Bildirileri
v.b.	: Ve Benzeri
c.	: Cilt
bkz.	: Bakınız
s.	: Sayfa
s.s.	: Sayfalar
gös.yer.	: gösterilen yer

TABLO LİSTESİ

6.1.	: Kız Oyuncular	96
6.2.	: Erkek Oyuncular	96



ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa no</u>
Şekil 3.1 : Dionysus Eski Yunan Tiyatrosu	24
Şekil 3.2 : Termessos Tiyatrosu Planı	25
Şekil 3.3 : Eski Roma Tiyatrosu Pompe	26
Şekil 3.4 : Aspendos Tiyatrosu	28
Şekil 3.5 : Elizabeth Devri Tiyatrolarından Mr.S.B.Marston	30
Şekil 3.6 : Yeni Sahneler	32
Şekil 3.7 : Antik Tiyatrolar	34
Şekil 3.8 : Tek Yönlü Sahneler	35
Şekil 3.9 : Üç Yönlü Sahneler.....	36
Şekil 3.10 : Çok Yönlü Sahneler	36
Şekil 3.11 : Küçük Sahneler	39
Şekil 3.12 : Büyük Sahneler	40
Şekil 3.13 : Simetrik Denge	42
Şekil 3.14 : Asimetrik Denge	43
Şekil 3.15 : Estetik Denge.....	44
Şekil 3.16 : Dolaysız Vurgu.....	46
Şekil 3.17 : İkili Vurgu.....	47
Şekil 3.18 : Çeşitlendirilmiş Vurgu.....	48
Şekil 3.19 : Destekleyici Vurgu.....	49
Şekil 6.1 : Sahne 1	110
Şekil 6.2 : Sahne 2.....	111
Şekil 6.3 : Sahne 3.....	112
Şekil 6.4 : Sahne 4.....	113
Şekil 6.5 : Sahne 5.....	114
Şekil 6.6 : Sahne 6.....	115
Şekil 6.7 : Sahne 7.....	116
Şekil 6.8 : Sahne 8.....	117
Şekil 6.9 : Sahne 9.....	118
Şekil 6.10 : Sahne 10.....	119
Şekil 6.11 : Sahne 11.....	120
Şekil 6.12 : Sahne 12.....	121
Şekil 6.13 : Sahne 13.....	122
Şekil 6.14 : Sahne 14.....	123
Şekil 6.15 : Sahne 15.....	124
Şekil 6.16 : Sahne 16.....	125
Şekil 6.17 : Sahne 17.....	126
Şekil 6.18 : Sahne 18.....	127
Şekil 6.19 : Sahne 19.....	128
Şekil 6.20 : Sahne 20.....	129
Şekil 6.21 : Sahne 21.....	130
Şekil 6.22 : Sahne 22.....	131
Şekil 6.23 : Sahne 23.....	132
Şekil 6.24 : Sahne 24.....	133
Şekil 6.25 : Sahne 25.....	134
Şekil 6.26 : Sahne 26	135

Şekil 6.27	: Sahne 27.....	136
Şekil 6.28	: Sahne 28.....	137
Şekil 6.29	: Sahne 29.....	138
Şekil 6.30	: Sahne 30.....	139
Şekil 6.31	: Sahne 31.....	140
Şekil 6.32	: Sahne 32.....	141
Şekil 6.33	: Sahne 33.....	142
Şekil 6.34	: Sahne 34.....	143
Şekil 6.35	: Sahne 35.....	144
Şekil 6.36	: Sahne 36.....	145
Şekil 6.37	: Sahne 37.....	146
Şekil 6.38	: Sahne 38.....	147
Nota 1	: Ali Paşa.....	100
Nota 2	: Karşılama.....	101
Nota 3	: Sülüman Ağa.....	102
Nota 4	: Eski Kasap.....	103
Nota 5	: Kanbana.....	104
Nota 6	: Ritm Notaları.....	105



SEMBOL LİSTESİ

○ : Kız Oyuncu

▷ : Erkek Oyuncu



ÖZET

“Türk Halk Oyunlarında Sahneleme Aşamaları” konulu bu tezde Halk Oyunlarının sahnelenmesine yönelik çalışmalar hakkında ulaşılabilen kaynaklar doğrultusunda bilgiler verilmiştir. Sahne Sanatları ve Halk Oyunları hakkındaki açıklamalar yapıp sahneleme çalışmalarının Halk Oyunlarına etkileri oyun, müzik ve giyim-kuşam açısından ele alınarak incelenmiştir.

Tarihten günümüze sahnelerin oluşumu anlatılarak sahne tipleri, sahne modelleri, sahne bölümleri ve teknik olanakları hakkında bilgiler verilmiştir.

Halk Oyunlarının sahnelenmesinde yararlanılan yardımcı tekniklerin kullanımı hakkındaki bilgilere yer verilmiş ve bu unsurların tanıtımı yapılmıştır.

Halk Oyunlarının sahneleme çalışmalarının aşamaları tasarım, hazırlık, sahneleme ve uygulama aşaması olarak geniş açıklamalar yapılarak anlatılmıştır.

Bütün bu çalışmaların daha iyi anlaşılması açısından örnek bir çalışma ile bu tür çalışmalar yapmak isteyen kişilere faydalı olmak amacı güdülmüştür.

SUMMARY

Folk dancing, which is considered as the most precious sample of a variety of folk arts and the liveliest sample of cultural richness at the present, is an art. It is different from other arts in a way that it covers the original characteristics of the related society, presents common beliefs, feelings, ideas and behaviours of individuals, has the beauty and the features clarifying its world for itself whereas being just beautiful for others.

The product brought up by the result of the maturation of folk dancing has met the needs of the societies for education which is sometimes described as the transformation of the knowledge from one generation to other and for social events in their happy or sad days such as weddings, births, deaths, celebrations of some happenings like a successful agricultural production or hunting for ages.

Like education, every culture that is also transferred from one generation to other wants to keep its folk dancing, which is a part of it, as original as possible, away from other cultures' affects and promote it as widely as possible since it is a kind of identity and has the uniting and converging feature among the individuals.

The use of the presented visual artistic techniques has resulted in that folk dancing is seen by nicer senses of the audiences at the presents, which prove the dynamic face of it. The important point is that to be able to preserve it in its dynamism while using these techniques.

With the use of visual objects other than dance itself, the expressive universality ranging from traditional explanation to getting the aesthetics in all steps of dances keeps going on and the rise of enthusiasm in presentation of the public's formation to public again has been seen. While staging folk dances, having a variety of aspects together and the cultural form that is changing in time stressing on the essence of dance result in the artistic fact.

Folk dances, which are performed without any worries to be liked by others as a result of natural environment, are performed with a worry to be liked by audiences when they come to stage, in other words in an artificial environment. Therefore with the recent studies, folk dancing is accepted as an artistic activity in addition to its cultural context. The authorities' artistic views effect the dances in some ways while producing artistic work, so aesthetic values and views are changing continuously and accordingly. Some people copies these authorities' views without knowing the essence of the intent so these values change in a chain reaction but in an artificial way and sometimes this change damages the soul of the values.

The experiences for a long period as a dancer, as a jury member and as a spectator and their results give birth to this study that cover staging studies dealing with the artistic part of folk dancing and researches, that is to say as a executive.

Folk dancing addressing eyes, ears and feelings at the same time due to the features existing in itself has to use the stage techniques for exhibiting the beauty, richness of the steps and forms, lively melodies and colourful costumes completely and clearly. However, just a few of its features giving it a static structure have been supported up to the present time such as studies made just on shapes and harmony while it should be seen as a whole because of the mentioned qualities and concrete reasons.

On the other hand, scenery, props, costumes, technical availability, lighting, auditory systems, general environment and other aspects are very important part of the staging addressing every kind of senses and feelings in addition to dance itself.

Dance, melodies, performers, settings, costumes, lighting, auditory systems and other technical elements form a whole with the spectator. A failure in any of these elements effects the whole and all of them should have in the same mood since they are not independent from each other whereas each of them has its own border. The message of the dance is transmitted by the visual elements such as colour, light, and style of dance.

The subjects existing in this thesis named "Staging Steps in Turkish Folk Dancing" can be explained as below.

The first part of the thesis is "Introduction" which announces the aim and the content of it as a summary.

In the second part, after a general information about stage arts such as its birth which originates from primitive societies' religious beliefs, its development that is effected by many less important or more important aspects such as social, religious and politic structure, geographic features, technological developments, developments in mass media, development of transportation possibilities and many others, the affects of stage arts on folk dancing are mentioned.

The affects of staging on folk dancing are examined in three steps: the affects on dance in the first step, the affects on melodies in the second step, the affects on costumes in the third step.

The elements in these steps are considered in their natural environment first hand. Afterwards the elements in the staging studies are considered and at the end the evaluation is made; since folk dancing with its all elements is an art whether it is performed in its natural environment or it is performed in an artificial environment. In the natural environment, the performer dances mostly for itself although there are some exceptions, for example, sometimes dancing to be accepted by his or her lover, whereas on stage the performer dances for others.

A description of stage is done and information about stage constructions from ancient times up to the present time is given in the third part. The stage types are introduced one by one in this formation manner. In the part of recent stages, what kind of changes is seen with the respect to the past stages in detail and some sample drawings are shown to support the idea of change.

Stages are examined in three sections according to their view of the spectators with the information about stage models. Explanations about mechanical stages, circling stages, elevating stages and wagon stages are given.

The stage parts such as backstage, wings, costume and make-up rooms, study and resting rooms, various workshops are explained in detail. Working area is not just only the onstage that is always visible for the audience while a dance is put on the stage, so technical features of the backstage are also very important and are therefore mentioned. How the details of the onstage are to be arranged in a manner of stage directions are examined carefully so that the efforts spent for the performance are not in vain since the most important section of these preparations is the performance. It will be seen and evaluated by the audience as whether excellent or very bad. That evaluation may be a feedback and should be a reference for further works.

In the stage balance part, how the balance of the stage is succeeded to make the audiences enjoy is divided into two. First of the balances is the physical balance and the second one is the aesthetic balance. As a continuation of the same subjects, stage accent and perceptive value fields in determined types of stage are explained according to the sectors of the stage by giving samples. Finally, shapes and lines used in staging are informed and sample sketches are drawn.

Secondary technical elements used in staging are divided into five in the fourth part of the thesis. These elements are the curtains, the use of lighting, explanations about scenery, general information about auditory systems and explanations about make-up.

In the fifth part, the steps of staging studies of folk dancing are viewed one by one and explained very detailed. In "planning step", what should be done to transmit the view and the mood to be animated on the stage in a harmonic and meaningful way to the spectators are found and what is the purpose of performing the folk dancing works on the stage is stated.

After setting the purposes, the causes of the necessity about getting the information of the space, where the performance would take place, before the performance are itemised. It is written how the person who put the staging rules should choose the dancers for the artistic work planned to be performed.

The importance of timing is underlined. The amount of time should be found out for the works to be done from the planning step until the end of the performance so that the possibility of a successful performance is high.

The necessity collecting information about the province to be staged as many as possible, how to assess those gathered data and what to do according to this assessment are mentioned in detail. After evaluating the data stemming from the planning study, "preparation step", which is necessary for reaching to a final in a unity of content and preference analysis of dances handled in this step, choice of dance sequences, dance forms and characteristic features are explained distinctively.

One of the most important elements of folk dancing is music, which includes meter and rhythmic pattern. Therefore, the necessity to analyse the melodies leads to an explanation about the melodic structure and its characteristic features with a rhythmic analysis. In rhythmic and melodic analysis, how to choose the musical instruments to be used in dance melodies accordingly and how to keep dance and melodies in harmony are stated. The musical instruments can be chosen among the authentic ones, open air or closed space instruments, or other instruments, which have the characteristics of different regions or countries.

The timing during the staging of a dance that should serve the aim of the performance and the structure of the stage and its features where dance will be performed and which effects the general view are seen among the important aspects to be taken into consideration. An inevitable element in performing folk dances is dancer.

All features of dancers, such as their genre, their skills of rhythm, dancing, learning, their motivation, the aim for being in the group, their weight and height, their previous experiences and to consider them while making the preparations are very important for the artistic work to be created.

After all of these explanations and how to choose the costumes and props, all the information put together should be written to help the staging. In this text, following should exist; making the connection between the dances, the choice of entrances, exits and the appearances on the stage, the beginning, the transitions and the ending connections of the dance melodies, the distribution of dancers according to the arrangements on the stage, the choice of to be used musical instruments and determination of their use, setting the costumes, props and adornment and the usage of the other technical elements.

This text can be multiplied to distribute it to the related people so that everyone knows its role and other's in this artistic work, so performers could prepare themselves for the rehearsal which leads to that the person putting the work has less work to do on the stage.

After all arrangements, which will take place on the dance area in "staging step" and all information gathered in planning and preparation steps are written, the next action is the "application step". The application work and program give information about how this action will be executed.

The applications such as explaining and posting the roles, teaching dances and movements if they are not known before, if they are known it provides time saving, passive and active applications which is a kind of rehearsal where instead of dancing, dancers go to their places on the stage to learn where they will be, individual and group applications, works about dance techniques, aesthetic, manner and mood, rehearsal with costume and adornments and other technical elements such as lighting and sound checks are stated.

At the end of the thesis, in the sixth part a sample work program is prepared covering an interpreted stage work with a point of view of all the mentioned information in the thesis. It is a kind of application of the theory. The work covers five dances from the province “Kırklareli” with a dancer group of 16 female dancers and 16 male dancers. For a clear understanding, the text is supported by some sketches.

Finally, the work is put on the stage and the evaluation of the work is done after the performance to find out the failures or the good sides of it for the sake of the further works. The performers as well as the other authorities have the chance to see both their own errors and other’s so that they can make themselves better for the next performance.



BÖLÜM 1

GİRİŞ

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 ve davranışlarını sergileyen, başkasına göre yalnızca güzel ama kendisi için dünyasını aydınlatan özelliğe ve güzelliğe sahip bir sanattır.

Halk Oyunlarının oluşumu neticesi ortaya çıkan ürün, çağlar boyunca toplumların sosyal olaylar karşısındaki ihtiyacını gidermiştir. Günümüzde ise sunulan görsel sanat tekniklerinden yararlanılması, Halk Oyunlarının daha güzel duyularla izlenmesi sonucunu doğurmuştur.

Görsel nesnelerin kullanımı sonucunda, Halk Oyunlarının toplumsal ilişkileri yansıttığı, oyunların bütün aşamalarında, geleneksel anlatımdan, estetiği yakalamaya kadar ifade bütünlüğünü sürdürdüğü, bunu da halkın yaratışının yine halka sunulmasındaki coşkuyu arttırdığı ortaya çıkmıştır. Halk Oyunlarını sahnelerken, sonunda birçok unsurun bir arada bulunuşu ve oyunun özünü vurgulayan kültürel form, sanatsal olguyu doğurmuştur.

Doğal ortamın gereği, kendini beğendirme kaygısı olmadan sunulan Halk Oyunları, yapay ortam olan sahneye geldiğinde, izleyiciye kendisini beğendirme kaygısı taşımaktadır. Bu nedenle son yıllarda yapılan çalışmalar ile, Halk Oyunlarının kültürel içeriğinin yanı sıra, sanatsal yanın da ağır basan bir faktör olarak ortaya çıktığı görülmüştür. Sanatsal ortamı yaratmak için, araştırmacıların kişisel sanat anlayışları oyunları etkilemekte, estetik değer ve anlayışlarıyla sürekli bir değişime neden olmuştur.

Ele alınan bu tezde, Halk Oyunlarının sanat yönünü teşkil eden sahneleme çalışmaları ile, araştırmaların ve bilgi birikimlerinin sonucunda yapılan çalışmaların neticeleri anlatılmıştır. İçinde barındırdığı özellikler gereği, aynı anda göze, kulağa ve duygulara hitap eden Halk Oyunları , kendine özgü güzelliğini, zengin adımlarını, canlı müziğini ve renkli giysilerini tam olarak sergileyebilmek için sahne tekniklerinden yararlanmak durumundadır. Fakat bugüne kadar ki uygulamalarda görülen odur ki Halk Oyunları sayılan nitelikleri ve içinde barındırdığı somut nedenleriyle bir bütün olarak ele alınması gerekirken, sadece şekil ve düzen üzerinde çalışmalar yapmak gibi onu duran bir yapı kazandıran birkaç yönü üzerinde ağırlık verilmiştir. Oysa oyunun kendisinin yanı sıra sahne dekoru, kostüm, sahne teknik olanakları, ışık, ses, genel çevre düzeni vb. gibi unsurlar, sahnelemede göze ve hislere hitaben çok önemli parçalarıdır.

Oyun, müzik, oyuncular, dekor-kostüm, ışık, ses ve diğer teknik unsurlar, seyirciyle beraber bir bütün oluştururlar. Bunlardan birinin aksaması bu olguya gölge düşürür ve birbirlerinden bağımsız oluşamazlar. Oyunun vermek istedikleri, oyuncuların ruh durumları ve her faktörün belli sınırları vardır. Kısacası sahnede bulunan atmosfer seyirciye görsel öğelerle, stil, form, renk, teknik ve ışık ile ulaştırılır.

“Türk Halk Oyunlarında Sahneleme Aşamaları” konulu bu tezde ele alınan konular sırasıyla şu şekilde belirtilmiştir :

Tezin birinci bölümü “Giriş” kısmına ayrılmıştır. İkinci bölümde sahne ve sanat ilişkisi ile sahne sanatlarında temel prensipler ve düşünceler açıklanmıştır. Sahneleme çalışmalarının Halk Oyunlarına etkileri ise üç aşamada incelenmiştir. Birinci aşamada Oyun Figürleri üzerine etkiler, ikinci aşamada Oyun Müzikleri üzerine etkiler ve üçüncü aşamada Giyim-Kuşam ve Süslenme üzerine etkilerinden bahsedilmektedir. Bu üç aşamadaki unsurlar, öncelikle doğal ortamında ele alınmış, ardından sahneleme çalışmalarında nasıl olduğu anlatılmış, sonuç olarak da değerlendirmeleri yapılmıştır.

Üçüncü bölümde öncelikle sahnenin tanımı yapılarak, geçmişten günümüze sahnelerin oluşumu hakkında bilgi verilerek, sahnelerin tarihsel süreç içerisinde, gelişmeleri anlatılmıştır. Bu süreç içerisinde oluşan sahne tipleri tek tek tanıtılmıştır. Günümüzdeki sahneler bölümünde, geçmiş dönemlere oranla ne gibi değişiklikler olduğu ayrıntılı bir şekilde anlatılarak çeşitli örneklerle desteklenmiştir. Sahne modelleri hakkında bilgi verilerek, şekil açısından da ayrıntılı bir biçimde incelenmiştir. Seyircinin görüş açısına, ayrıca sahnenin diğer teknik olanaklarına göre incelenen sahneler ve değişik sahne modelleri hakkında bilgiler verilmiştir. Mekanik sahnelerden olan döner, asansör ve vagon sahneler hakkında açıklamalar yapılmıştır. Sahne arkası kulisler, kostüm, makyaj odaları, çalışma ve dinlenme odaları, ayrıca çeşitli atölyeler hakkında bilgiler verilmiştir. Bir oyun sahnelenirken çalışma alanı sadece sahne üzerindeki görünen kısım değildir. Bu nedenle sahnenin arka bölümündeki teknik imkanlar da ortaya konulmuştur. Bütün bu hazırlıklardan amaç seyirci içindir. Sahne üzerindeki ayrıntıların nasıl ayarlanması gerektiği sahne yönleri içinde ele alınmıştır. Seyirciyi rahatsız etmeden sahne dengesinin nasıl korunması gerektiği sahne dengesi bölümünde iki şekilde ele alınmıştır. Fiziksel ve estetik dengelerin sahnede dağılımı şekillerle gösterilmiş, örneklerle açıklanmıştır. Yine aynı konuların devamı niteliğinde sahne vurgusu ve çeşitleri belirtilmiş, sahne içindeki kullanılan değer alanları sahne bölümlerine göre örneklendirilerek açıklanmıştır.

Dördüncü bölümde sahnelemede kullanılan yardımcı teknik unsurlar ele alınmıştır. Bu unsurlardan ışığın çeşitleri ve kullanımı, oyun alanı içinde dağılımı incelenmiştir. Dekorun kullanımı konusunda açıklamalar yapılmıştır. Seslendirmeye ilgili genel bilgiler verilmiş, Halk Oyunlarında nasıl kullanıldığı konusunda dikkat edilmesi gereken noktalar açıklanmıştır. Sahnede perdenin gerekliliği ve sahne üzerinde bulunan perdelerin çeşitleri tanımlamalarıyla birlikte incelenmiştir. Makyajın önemi açıklanmış ve sahne makyajının gerekliliği vurgulanmıştır.

Beşinci bölümde Halk Oyunlarını sahneleme çalışmalarının aşamaları tek tek ele alınıp ayrıntılı bir biçimde açıklanmıştır. Tasarım bölümünde sahnede canlandırılacak görünümün uyumlu ve anlamlı biçimde seyirciye aktarılması için

yapılacak olayların neler olabileceği tespit edilmiş, Halk Oyunları çalışmalarının hangi amaçlarla sahnede sergilendiği açıklanmıştır. Amaçlar tespit edildikten sonra, oyunların sergileneceği alan hakkında önceden bilgi edinilmesi gereken konular sıralanarak anlatılmıştır. Sahne düzenlemesi yapacak olan kişinin, ortaya koyacağı eserde, oyuncuların nasıl tespit edilmesi gerektiği açıklanmıştır. Tasarım aşamasından başlayıp gösterinin bitimine kadar yapılacak çalışmaların ne kadar bir süreye ihtiyaç olduğunun ortaya çıkarılması için zamanlama konusunun önemi üzerinde durulmuştur. Sahneleme yapılacak yöre hakkında bilgi toplanması gerekliliği, bu bilgilerin nasıl değerlendirileceği ve bu değerlendirme sonucunda neler yapılacağı anlatılmıştır. Tasarım çalışmasında gelen bilgiler değerlendirildikten sonra konuların bir bütünlük içinde sonuca gitmesi için gerekli olan hazırlık aşaması ve bu aşamada ele alınan oyunların seçim analizi, oyun cümlelerinin tespiti, oyun formlarının tespiti ve karakteristik özelliklerin tespiti ayrı ayrı açıklanmıştır.

Halk Oyunlarının en önemli öğelerinden biri de, ölçü ve düzum gibi öğeleri içinde taşıyan müzik unsurudur. Bu nedenle müzikal açıdan analiz yapma zorunluluğu, melodik yapı ve karakteristik özelliklerin tespiti ile birlikte ritmik analiz açıklamalı bir şekilde anlatılmıştır. Müzikal ve ritmik analiz içinde, oyunlarda kullanılacak çalgıların tespitinin nasıl yapılacağı ve oyun müzik bütünlüğünün nasıl sağlanacağı ele alınmıştır. Bir oyunun sahneleme esnasındaki süresi ve oyunun sergileneceği sahnenin yapısının tespiti de gözden geçirilmesi gereken önemli unsurlar olarak açıklanmıştır.

Halk Oyunlarının icrasında oyuncuların tüm özellikleri ile ele alınması konusunun, ortaya çıkacak eser hakkındaki önemi anlatılmıştır. Tüm bu açıklamalardan sonra giyim, kuşam ve süslenme malzemelerinin tespitinin nasıl yapılacağı da belirtildikten sonra, elde edilen bilgilerin sahnelemede kolaylık sağlaması açısından yazılı bir metne dönüştürülmesi gerektiği ortaya konmuştur.

Bu yazılı metinde olması gerekenler: oyunların bağlantılarının kurulması, sahnedeki giriş-çıkışlar ve görünümünün belirlenmesi, oyuncuların sahnedeki düzenlemeye göre dağılımı, oyun müziklerinin başlangıç, geçiş ve bitiriş bağlantıları,

kullanılacak algıların seimi ve kullanılışı, sahnede kullanılacak giyim-kuşam, süslemeleri ve teknik unsurların kullanımı şeklindeki ana hatlar açıklamalı bir şekilde belirtilmiştir. Tasarım ve hazırlık aşamasında toplanan bilgilerin, sahneleme aşamasında oyun alanında yapılacak her türlü organizasyonun yazılı bir metin haline getirilmesinden sonra yapılacak olan eylem uygulama aşamasıdır. Uygulama çalışması ve programı bu eylemin nasıl yürütüleceğı hakkında bilgiler vermektedir. Açıklama ve görevlendirme, oyun ve hareket öğretimi, pasif - aktif uygulama, bireysel ve grup uygulaması, teknik, estetik ve tavır çalışması, giyim-kuşam, süslenme çalışmaları, teknik unsurların katılımı ve son olarak da gösteriye yönelik genel tekrar çalışmaları olarak yapılacak uygulamalar kesin bir dille anlatılmaktadır.

Altıncı bölümünde sunulan Örnek Çalışma kısmında buraya kadar anlatılan bilgiler ışığında, on altı erkek ve on altı kız elemandan oluşan bir oyuncu topluluğı ile, Kırklareli yöresinin beş oyunu ele alınarak düzenlemeli bir sahne çalışmasını içeren örnek bir çalışma programı hazırlanmıştır.

Sonuçta gösteri esnasındaki oluşumlar ve bu oluşumların gösteri sonrasındaki değerdendirmeleri yapılmıştır.

BÖLÜM 2

SAHNE SANATI VE HALK OYUNLARI

2.1. Sahne Sanatları

İlkel toplumlarda insan aklı doğadaki güçleri açıklayabilmekten uzak olduğundan büyü ve dine sarılmıştır. İlk insan ihtiyaçlarını karşılayabilmek için çevresinde sürekli mücadele halinde gördüğü hayvanları ve onların ilişkilerini taklit etmiştir. Zorunlu olarak yapılan bu taklit hareketlere zaman içerisinde büyü ve dinsel gösteriler içine girerek yavaş yavaş sanatın doğuşu belirmeye başlamıştır.

“İnsanoğlunun toplu olarak yaşamaya başladığı ilk dönemlerde bilim, din ve sanatı birbirinden ayırmak olanaksızdır. Bu dönemde sanat doğanın gizli gücüne karşı insanın en büyük silahı olmuş. Bir büyü aracı olmak nedeniyle insanın doğaya üstünlük sağlamasına ya da doğal güçler karşısında bütünleşmesine yardım etmiştir. Böylece sanat insanlığın ilk dönemlerinde toplumsal yaşamın bir parçası olarak toplumsal ilişkilerin gelişmesine hizmet etmiştir.”¹

Halk sanatı geçmişteki farklı zaman dilimlerindeki kültürlerin belirli süreçler içinde birinden bir diğerine aktarımıyla günümüze kadar ulaşmıştır. Sanat türleri her zaman doğdukları çağı yansıtır.

“Türk Halk Oyunları doğal ortamında icra edildiği zamanda sanattır. Sahnede icra edildiği zaman da sanattır. Ancak ikisi arasındaki temel fark şudur. Doğal ortamında icra edildiğinde insanlar kendileri için oynarlar. İçer dönüklük vardır. Sahnede icra edildiği zaman takdim etme kaygısı, beğenilme arzusu vardır (dışa dönüklük). Ancak her ikisinde de güzeli arama, bulma, sanatsal güzelliği ortaya koyma arzusu vardır.”²

¹ İbrahim Armağan, *Sanat Toplum Bilimi Demokrasi Kültürüne Giriş*, İleri Kitapevi, İzmir 1992, s.28.

² Doç.Fikret Değerli, *Halk Oyunlarında Sahne Teknikleri Türk Halk Oyunları Bölümü Lisans Ders Notları*.

Halk Oyunlarının doğal ortamda hak ettiği sanat değeri, folklorik yaratımın kendi kolektif karakteri dolayısıyla birçok kuşakların estetiksel deneyimleri yoluyla kazanılmıştır. Biçimde noksan, çirkin ve anlatımı olmayan estetiksel değerden yoksun ne varsa hepsi elenip gitmiş, sanatsal biçimde süzülüp kalan her öge, her görüntü yapısı, her deneyim kendi içinde derlenerek yetkinleşebilme olanağı bulmuştur.

Halkın folklorik bir ürünü olan Halk Oyunları, bilindiği gibi doğduğu ortamda değişimlerden ve etkileşimlerden uzak olduğu zamanlarda bile, her türlü sunuş, yorum, içerik ve beğenileriyle başlı başına bir sanat dalı olma özelliği göstermektedir. Biçimlendirilmeden kendi kendine sanat olarak doğmuş bir dalın, çeşitli sunuş ve sahneleme kuralları ile tekrar bir biçim kazanmıştır. Her türlü alt yapı ilaveleriyle tam anlamıyla bir sahne sanatı özelliği taşıması Halk Oyunları sanatını, diğer sahne sanatlarına göre daha çekici ve zengin içerikli olmasını sağlamıştır.

Sanat iki ana bölümde incelenebilir. Birinci bölümü doğrudan doğruya insandan türeyen sanatlar oluşturur (dans, müzik, şiir vs.). Bunlar da insanın kendisi, kendi sanatsal uğraşısının hem konusu, hem aracıdır. Bu özellik onu daha önemli bir kategoriye sokar. İnsanın doğadaki malzemelerden biçimlendirdiği sanatlar ise ikinci bölümü oluşturur (mimarlık, resim vs.). Bunlarda ise insan nesneleri sanatsal açıdan betimlemeye duyduğu büyük özlemi dile getirir.

Halk Oyunları sanatı yaşamın bir ögesidir ve yaşamdan kaynaklanmıştır. Her sanat yapıtında, o çağın toplumsal ilişkilerinin ve diğer toplumsal yaşantıların bir yansıması mutlaka vardır. Çünkü insanların yaşantılarını belirleyen toplumsal ilişkilerdir. Her hangi bir halk oyunu gösterimi izlenirken, hareket biçimlerine, vücut pozisyonlarına, oyun formlarına, kostüm özelliklerine, jest ve mimik ifadelerine, duygusal anlatımına bakılarak oyunların dahil olduğu yörenin kültür tarihi özeti görülebilir.

Halk Oyunlarını diğer sahne sanatlarından ayıran önemli bir özellik vardır. Diğer sahne sanatları, kişisel beğenilerin ortaya konduğu ve kişisel biçimlendirmelerin ön plana çıktığı sanat türleridir. Yani sanatçı düşünür, düşüncesini somutlaştırır ve beğenisini de ekleyerek kendi sanatını ortaya koyar. Halk Oyunları ise birçok süreçten geçerek ve birçok faktörden etkilenerek yöre insanının bedeninde dile gelir. Çünkü halk oyunu bir kültürel geçmişin ortak beğenilerin ve en az onun kadar bir toplumsal iç dünyanın son ürünüdür. Bu özellik sayesinde Halk Oyunları sanatı daha özel bir beğeni noktasındadır.

Halk Oyunları başta olmak üzere sanatsal etkinlikler, insanlar için boş zamanı değerlendirme aracı ve sektörü görevini de görür. Eğlence aracı olarak da evrensel bir boyut kazanan sanat, sınır tanımadan insanlara hizmet eder. Ortak bir kültür oluşmasına ve milletlerarası kültür tanımlarına ve ilişkilerin gelişmesine katkıda bulunur. Özellikle folklorik sanatlar önemli bir toplumsallaştırma aracıdır. İnsanları ortak değerler ve beğeniler etrafında bir araya getirerek onların sağlıklı ilişkiler içine girmelerini, kültür özgeçmişlerinin zevkle öğrenilmesini sağlar. Bu anlamda halk sanatı toplumsal ve kültürel bütünleşmeye katkıda bulunur. Uzlaşmacı düşüncelerin gelişmesine hizmet eder.

2.2. Sahneleme Çalışmalarının Halk Oyunlarına Etkileri

“Doğal ortamlarında eğlenmenin, bazı sosyal ilişkilerin duygu anlatımının bir aracı olarak işlev gören Halk Oyunları yapay bir ortam olan sahneye getirildiğinde artık hem oynayan hem izleyenler için araç olmaktan çıkmış amaç olmuştur. Bu durum ortamı ve işlevi değişen Halk Oyunlarımızda kaçınılmaz bazı değişikliklere yol açmaktadır.”³

İnsanlığın var olduğundan bu yana varlığını sürdüren Halk Oyunları, birçok etkileşimler sonucunda günümüze kadar gelmiştir. Etkileşmenin neden olduğu değişimlerin bir bölümü yok olmuş bir bölümü de kaynaşarak en son şeklini almıştır.

³ Mehmet Emin Avcı, *Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri*, Ekim 1987, Özbek Matbaası, Ankara 1988, s.36.

Geçmiş döneminde yaşadıklarını halen sürdürmekte olan Halk Oyunları gelecekte de etkileşimlerini sürdürüp değişiklikleri ile birlikte yaşamaya devam edecektir.

“Kültür değişir. Değişme uyum yoluyla gerçekleşir. Gerçi doğal şartlar kültürel özellikleri belirleyecek kadar etkili ya da güçlü değildir. Ama kültürler zaman boyutu içinde doğal çevreye uyum gösterirler. Koşullar değiştikçe geleneksel çözüm yollarının sağladığı doyum düzeyde azalır ve değişir.”⁴

Halk Oyunlarına etki eden faktörler öyle çoktur ki, her birinin ayrı ayrı küçük ya da büyük oranlarda katkıları bulunmaktadır. Katkıları sonucunda ortaya çıkan ürün giderek değişikliklere uğramakta ve başka bir biçimde görülmektedir. Değişmeye neden olan faktörler, yaşanan yöredeki doğal ve doğal olmayan olaylar sonucunda meydana gelmektedir.

“Teknolojinin büyük bir hızla geliştiği günümüzde milletler, çok az da olsa kendi kültürlerinin ürünü olan folklor değerlerini ve dolayısıyla Halk Oyunlarını otantik ve orijinal yapısına uygun olarak korumak, yaşatmak ve tanıtmak gayreti içindedirler.”⁵

Halk Oyunları oluşumunun gereği olan duygulara hitap etme biçimi, zaman içersinde halkın kendisi için oynadığı içe dönük yaşamından kurtulmuştur. Başkaları için oynadığı dışa dönük yaşamın sağladığı sahnelere gelen Halk Oyunları beraberinde değişiklikleri de yaşamaktadır. Yaşadığı bu değişiklikler Halk Oyunlarına olumlu ve olumsuz etkilerde bulunmuştur.

“Gelenekler ne kadar sadakatle muhafaza edilmeye gayret edilirse edilsin, zaman, coğrafya, inançlar ve ekonomi gibi faktörlerin etkisiyle bunlarda sürekli değişiklikler olur ve bu değişimleri tamamen önlemek mümkün değildir. Tabi bu değişiklikler yavaş olduğundan kolayca fark edilmez.”⁶

⁴ Bozkurt Güvenç, *İnsan ve Kültür*, Remzi Kitapevi, 3. Basım, İstanbul 1979, s.105.

⁵ Doç.Fikret Değerli, *Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri*, Ekim 1987 Ankara, Öztekin Matbaası, Ankara 1987, s.111.

⁶ Prof.Dr.Ahmet Edip Uysal, *Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri*, Öztekin Matbaası, Ankara 1988, s.111.

Özellikle sahne çalışmalarının Halk Oyunlarına etkisi çok büyüktür. Sahnenin Halk Oyunlarına olan etkileri konuyla ilgili uzmanlarca tartışma konusudur. Kimilerine göre olumsuz, kimilerine göre olumlu olan etkilerin daha uzun yıllar tartışılacağı görülmektedir. Sahneleme çalışmalarının Halk Oyunlarına etkisini anlamak için oyunun sahne öncesi, sahneye gelişi ve sahne sonrası aşamalarını incelemek gerekmektedir.

2.2.1. Oyun Figürlerine Etkileri

Sahneleme çalışmalarının oyun figürlerine olan etkilerini daha iyi belirlemek için ilk önce oyun figürlerinin oluşumunu incelemek gereklidir. Daha sonra bu figürlerin sahnelemeye gelirken ve geldikten sonraki değişimini tespit etmek gerekir.

Doğal ortamında oyunun, insanlığın ortaya çıktığı tarihten itibaren var olduğu bilinmektedir. “Tarih öncesi dönemlerde bir ihtimal avlanmada ya da bereketlilik törenlerinde belki de eğlence ve eğitim için dans ediyormuş gibi görülen mağara resimlerinden anlaşıldığı kadarı ile bu hareketler ilk danslar olarak tespit edilmiştir.”⁷

İlkel insanlar anlaşılmasında güçlük çekilen her şeyin çözümünü dans ederek bulmuşlardır. “İnsan yapacağı işi önceden ya da sonradan gösteri olarak gerçekleştiriyordu. Bunun nesnel bir işlevi vardı: insanın o işi daha iyi yapabilmesini sağlıyor yeteneğini böyle geliştiriyordu.”⁸

İnsan-doğa ilişkileri ile başlayan dans, asırlar boyunca birçok evrelerden geçerek günümüze kadar, insanlığın var olduğu her yere yayılarak gelmiştir. Günümüze gelene kadar insanlığın yaşadığı bütün olayları dışı vuruyla açıklamaya çalışan dans, kendi içerisinde ayrı ayrı dallar oluşturmuştur.

⁷ Intruduction Dance and Human, Encarta Concise Encyclopedia, 1998.*Internet*.

⁸ George Thomson, *İnsanın Özü*, Çeviri : Celal Üster, Payel Yayınları, İstanbul 1987, s.58.

Günümüze kadar yaşamını sürdürmüş bir çok dans çeşidi görülmektedir. Popüler, toplumsal, klasik, modern, geleneksel danslar gibi isimlendirilen danslar toplumun hemen hemen her kesiminde görülmektedir.

Geleneksel yaşamında kendini korumaya çalışan Halk Oyunları, toplum hayatında her zaman birleştirici, toparlayıcı ve de yaklaşımcı bir rol oynamıştır. Hemen hemen her törende oyunun yeri ayrı bir anlam ve önem kazanmıştır. Özellikle düğün törenlerine neşe ve şenlik katan oyunlar insanlar için vazgeçilmez bir eğlence aracı olmuştur. Halen her yörenin kendine özgü bir düğün töreni bulunmaktadır. Bazı oyunlar anlam olarak düğün töreninin bir parçası olmasına karşın, bazıları ise oynanış ve var oluş nedeni ile hiçbir ilişkisi yoktur. Buna rağmen oyunların hemen hemen hepsi düğün törenlerinde oynanmaktadır. Düğün törenleri, asker uğurlamaları, kına geceleri, doğum eğlenceleri, sünnet törenleri gibi düzenlenen özel günlerin oluşturduğu, oyun icra alanına doğal ortamın adı verilmektedir. Doğal ortamında oyunun oynanışı incelendiğinde:

- “- Oynayan kişi hiçbir kaygı duymaksızın daha çok kendisi için oynar
- Oyun oynamak için kişi özel bir hazırlık yapmaz
- Oyuncu kendi estetik duygusuna göre oynar
- Oyunda sınır yoktur. Başlama ve bitiş oyuncuya aittir.
- Oyuncular oyun alanını istedikleri gibi kullanırlar
- Oyuncular yan yana geldiklerinde fiziksel uyum gibi bir kaygıları yoktur
- Oyunlar izleyerek ve yaşanarak öğrenilip oynanılır.”⁹

“Halk dediğimiz ölümsüz büyük yaratıcı, mimar, şair, ressam, besteci olduğu kadar usta bir koreografıdır. Bugün sahne danslarında gördüğümüz pek çok koreografik düzeni o çok daha önceden bulmuş hatta bir çok halk oyunu, sahne danslarının güzelliğini aşan bir koreografik düzene ulaşabilmiştir.”¹⁰

⁹ Mehmet Emin Avşar, a.g.e., s.s.36-37.

¹⁰ Metin And, *Türkiyede İlk Halk Oyunları Semineri*, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayınları, İstanbul 1996, s.55.

Doğal ortamından kendi hali ile oynanan oyunun, kendiliğinden kurgusu oynayanlar tarafından yapılmış bir koreografisi bulunmakta idi. Ancak, insanlar oyunları içe dönük yaşamından dışa dönük yaşamına getirmeye başladığında, artık oyun, oynayan için amaç olmaktan çıkmış ve bir araç olarak yaşamını sürdürmeye başlamıştır.

Yeni yaşamı ile birlikte eski yaşam, uzunca yıllar birlikte gitmiş zamanla birbirlerinden kopan, ayrılan bir çizgi ile ayrı mekanlarda icra edilmeye başlanmıştır.

Türkiye’de Meşrutiyet ile birlikte sosyal ve kültürel kurumlar arasında Halk Oyunları üzerinde de çalışmalar başlamıştır. “İlk kez 1917 yılında İstanbul Kadıköy’de Selim Sırrı Tarcan tarafından toplu bir Halk Oyunları Gösterisi seyircilere sunuldu.”¹¹

Araştırmalarda anlaşıldığı kadarı ile, ilk Türk Halk Oyunlarında sahneleme çalışmasının yapıldığı gösteri olarak bilinmektedir. Bu çalışmada belki günümüzde uygulanan sahne kuralları yoktu. Ancak yine de belirli kurallar çerçevesinde, sayısıyla , düzeniyle, başlama ve bitişiyile belirlenmişti. Yapılan işin amacının doğal ortamında oynanan oyunların aydın kesime gösterilmesi olarak saptanmıştır. Daha sonraki dönemlerde halk evlerinin kurulması ile devam eden çalışmalarda bir çok gösteriler yapılmış ve bu gösterilerde Halk Oyunları yörelerinden getirilen oyuncular ile icra edilmiştir. Bu dönemlerde yapılan düzenlemelerde, oyunların değiştirilmemesi konusunda hassasiyetle durulmuş ve dejenerasyon engellenmeye çalışılmıştır. Bir dönem sonra Halk Oyunları ekipleri, yurt içi ve yurt dışı festivallere katılmaya başlamış ve etkileşimler sonucunda oyunlarda yavaş yavaş değişmelerin başladığı görülmüştür. “Türkiye’de ilk Halk Oyunları topluluğu Muzaffer Sarısözen yönetiminde yurt dışına çıkmıştır.”¹²

¹¹ Şerif Baykurt, *Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri*, Ekim 1987 Ankara, Öztekin Matbaası, 1988, s.56.

¹² Baykurt, *Türkiye’de Folklor*, Ankara 1976, s.120.

Oyunların deęiřmesine neden olan, sahnede izlenilen bařka bařka oyunlar ve onların hareketleri, formlarıdır. Dięer oyunlarda grlenler kendi oyunlarına da girmeye bařlayınca deęiřim hızla artmaya bařlamıřtır.

1960'lı yıllarda, yarıřmaların dnemi ile yurt ii ve yurt dıřında yapılan gsterilerin sahneleme alıřmalarına etkileri ok olmuřtur. Yarıřma kuralları nedeni ile uymak zorunda olunan kriterler, deęiřmeleri bir hayli hızlandırmıřtır.

Yapı Kredi Bankası, Ticaret Bankası, Milliyet Gazetesi gibi kuruluřların dzenledięi Halk Oyunları Yarıřmaları'nda, oyunlar daha fazla anlam ve nem kazanmıřtır. Yarıřma duygusu nedeni ile oyunlarda tavır ve estetik duygular daha ok ne ıkmaya bařlamıřtır.

1975 yılında kurulan Devlet Halk Dansları Topluluęu, bir ok kuruluřa rnek alıřma diye sunulunca yine bir ok deęiřimlere neden olmuřtur. Neyin, niin ve nasıl yapıldıęı bilinmeden alınan taklidi rnekler, icra edenler tarafından yre oyunlarına uyarlanmıřtır.

1980'li yıllardan sonra, Halk Oyunlarının sergilendięi alanların daha ok yarıřmalar olduęu grlmřtr. Sistemi bir trl oluřturulamayan bu yarıřmalar, yre oyunlarını yle etkilemiřtir ki, amacı ne olursa olsun yapılan her trl gsteri sanki yarıřmada olduęu gibi dzenlenmeye alıřılmıřtır. Milli Eęitim Bakanlığı, Bařbakanlık Genlik ve Spor Genel Mdrlę, Kltr Bakanlığı gibi resmi kuruluřların dzenledięi yarıřmalar kriterler, ve amalar bakımından farklılıklar gstermektedir. Bu farklılık, dzenleme alıřmaları yapan kiřiler tarafından, geici zm yolları olarak, yarıřma kriterlerine ynelik yapılanlar, daha sonra kalıcı olarak oyunlara yerleřmiř ve figrlerde deęiřikliklere neden olmuřtur. Grsel aıdan sahnelemede kullanılan teknik unsurlar da oyunların estetik deęerlerinin deęiřmesine neden olmuřtur.

Doğal ortamından sahneye gelindiğinde, Halk Oyunlarında değişmelerin olduğu görülmektedir. Gerek farkına varılmadan, gerekse farkına varılarak yapılan çalışmalar sonucunda, başlangıçtan bu yana beklenen değişimler, evreleri ile beraber gözükmemektedir. Başlangıçta, yalnızca yaşadıkları yörenin oyunlarını sergilemek amacıyla sahneye adımını atan Halk Oyunları, şimdilerde neredeyse sahneden başka bir yerde oynanamayacak duruma gelmiştir.

Halk Oyunlarında sahneleme çalışmaları ile birlikte oyun figürleri ister istemez bir çok değişiklik meydana getirmiştir. Sahnenin kuralları gereği olan değişikliklerin yanı sıra, bir de buna bilgisizce yapılan çalışmalar eklenmiş ve değişimin boyutu daha da büyük olmuştur. Oyunun sahneye geldiği anda en önemli değişim dışı dönük oynanma yani kendi için değil bir başkası için oynanıştır. Bir de buna oyunun eğlenme ve eğlendirme değil, tanıtım amaçlı olduğu için oynandığı eklenince oynayan kişi bambaşka bir atmosfer oluşturmuştur. Belki de, yapması gerekirken yapmadığı veya yapmaması gerekirken yaptığı bir çok hareket, içinde bulunduğu durumdan dolayı değişerek ortaya bambaşka bir biçimde çıkmış olabilir.

Geleneksel yaşamda oyun oynanırken kullanılan yönler, sahnede seyirciye doğru dönmüştür. Bu da oyunun işler adımıyla değişikliklere neden olmuştur. Daire formundaki bir oyunun, sahnede, daha çok yarım daire veya düz çizgi formunda oyuncuların yüzlerinin seyirciye dönük olarak oynandığı görülmektedir. Yalnızca bir yönde adım alınan oyun türleri, sahnede her yöne doğru oynanmaktadır. Soldan sağa doğru oynanan bir oyunda kullanılan vücut hareketleri ile sağdan sola, öne arkaya doğru oynanan bir oyunun vücut hareketleri farklıdır. Vücut hareketleri, bir oyunun genel karakteristik yapısını gösterir. Bu durumda oyun figürleri, farklı hareketler yapılması nedeni ile değişikliklerle oynanmak zorunluluğundadır.

Oyunların başlama ve bitişleri sahnelemeden önce, oyuncuların o anki duyguları ile doğru orantılı idi. Sahnede ise, başlama ve bitişler önceden belirlenerek, yer ve zamanları ayarlanmıştır. Birinde oyun figürleri alabildiğine serbest ve kendiliğinden olurken, diğerinde ise baştan belirlenmiş olan hareketler belirli bir disiplinle uyum içinde yapılmaktadır.

Oyunların birbirleri ile bağlantıları kurulmuş, süreleri azalmış ve ayrı bir bütün haline gelmiştir. Oysa, doğal ortamda zaman kavramı yoktur ve oyunlar genelde bağlantısız oynanmaktadır.

Oyun öğrenme, doğal ortamında gözlem yoluyla ve yaşayarak olmaktadır. Öncelikle oynayan kişilerin nasıl oynadıkları izlenilir, daha sonra yanlarına gidilerek eşlik edip öğrenilmeye çalışılır. Taklit yoluyla yapılmaya çalışılan hareketler, daha sonra kendi duygu ve düşüncesi doğrultusunda gelişerek oynanmaya devam edilir. Sahneleme çalışmalarında ise, belirli bir öğreticinin verdikleri kadar veya sahnede yapılması gerektiği kadar oyunlar öğretilir. Oyunun tamamı hemen hemen hiç gösterilmediği için, oyun figürlerinin unutulmasına neden olunmaktadır.

Sahnenin her türlü imkanlarından yararlanılmaya başlanması, oyunlar üzerinde yorum ve anlam olarak da değişikliklere yol açmıştır. Işık, perde ve ses gibi teknik donanımlar, hem oyuncu hem de seyirci üzerinde değişik duyguların oluşmasına neden olmuştur. Doğal ortamında oyun, her şeyiyle meydana ve görüş açısı dahilindeydi. İsteyen herkes katılımcı olabiliyordu. Sahnede ise, gerek görüntü, gerekse oyun alanlarının, değişik araç ve gereçlerle değişikliğe uğratılması, izleyeni katılımcı hale getirmemektedir.

Halk Oyunlarında sahnelenme çalışmaları yapan kişilerin, oyun figürlerine olan etkileri tartışmalara neden olmuş bir konudur. Bu konuda eğitim almamış kişilerce yapılan çalışmalar, oyunların anlamsız değişmelerine neden olmuştur. Başkalarının yapılanların neden ve niçin yapıldığını bilmeden kendi çalışmalarına uyarlamışlardır. Bunların sonucunda ortaya çıkan kötü örnekler başkaları tarafından kaynak olarak kullanılmaya neden olmuştur. Bir yörede veya bir oyunda kullanılan düzenlemenin, aynen alınıp başka bir yöre veya oyunda kullanılması sakıncalı olabilir. Çünkü her oyunun kendine ait adımları ve özellikleri vardır.

2.2.2. Oyun Müziklerine Etkileri

Halk Oyunlarında müzik ve oyun, kullanım alanlarının yakınlığı nedeni ile birbirlerinden ayrılmaz bir bütündür. Oyun müziğinin doğuşu, Halk Oyunları ile birlikte olmuştur. Kimi zaman oyun ön plana çıkmış, kimi zaman ise müzik ön plana çıkmıştır. Doğal ortamından sahneye gelen oyun müziklerinde de birçok değişiklikler meydana gelmiştir.

Tarih öncesi çağlardan beri insanlar, ses ve hareket aracılığı ile hem duygularını hem de enerjilerini açığa çıkarmışlardır.¹³ Burada bahsedilen ses ile müziğin ilk oluşumları, hareket ile oyunun ilk oluşumları açıklanmak istenmiştir. Sesi keşfeden insanoğlu, daha sonra onu hakimiyeti altına alarak istediği gibi kullanmaya başlamıştır. Önce iki cismi birbirine vurarak başlattığı seslendirmeyi giderek geliştirmiş ve bambaşka aletler üzerinde deneyerek farklı sesler elde etmiş. Doğadaki sesleri taklit ederek tanımlamaya başlamış ve hakimiyetini her geçen gün arttırmaya başlamıştır.

Hun Türkleri'nde sesin ve hareketin önemi kaynakların belirttiğine göre şöyledir : “Davulu her gece durmaz döverler ta güneşler doğana dek dönerler”¹⁴

Giderek törenlerde kullanılmaya başlanılan ses çıkaran aletler çeşitlendirilmiş ve her geçen gün yeni sesler eklenmiştir. Tarihsel süreç içinde günümüzde doğal ortamda kullanılan müzikler ve onları seslendiren çalgıların kökeninin ilk insanların keşfettikleri malzemelerden esinlenerek yapıldığı bilinmektedir. Günümüzde halen kırsal alanlarda, örneğin kadınlar daire, tepsi veya çanak çalarak türküler söyler ve oyun oynayanlara eşlik etmektedirler. Yine kırsal alanlarda düğünlerde geleneksel halk çalgıları ile oyunlar oynanmaktadır.

¹³ M.Sertaç Demirtaş, *Türk Halk Oyunlarının Oluşumuna Genel Bakış*, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, İstanbul 1995, s.5.

¹⁴ Mahmut Ragıp Gazimihal, *Asırlar Arasında Türk Oyunları, Türk Folklor Araştırmaları*, Sayı : 87, Ekim 1956, s.1386.

Doğal ortamda oyunlar eşlik eden müziklerin bir kısmı oyunla beraber doğmuş, bazılarında var olan müziğe oyun uyarlanmış, bazen de hareketle melodi yaratılmıştır. Bu birleşimlerin sonucunda oyunlara eşlik eden müzikler, geçmişten günümüze kadar icra edilmiştir. Sahneye gelmeden önce, oyun müzikleri nesilden nesile aktarımı ile günümüze kadar gelmişlerdir.

Bu aktarımda unutilan ya da eklenilen bir çok melodinin olduğu bilinmektedir. Bir çok değişme, gelişme ve etkileşme sonucunda günümüze kadar gelen oyun müzikleri, yöresel mahalli sanatçılar tarafından icra edilmektedir. Halk Oyunlarımızın yaşatılmasında önemli rol oynayan bu yöresel müzisyenler, doğal ortamın değişmez insanları olmuşlardır.

1917 yılında sahnelenen oyunlar ile beraber müziklerinin de sahnelendiği ortaya çıkmaktadır. Oyunda yapılan düzenlemede figürlerin tekrar sayıları saptanmış, başlama ve bitişleri belirlenmiştir. Oyunda yapılan bu saptamalar zorunlu olarak oyun müziklerinde de yapılmış olması anlamına geliyor. Oyunda sahneleme çalışmalarının görüldüğü her yerde ve zamanda mutlaka oyun müziklerinde de bir düzenleme yapılmıştır. Başlangıçta yapılan düzenlemelerde yöresel çalgılarla yapılan düzenlemeler, daha sonra yörede kullanılan diğer çalgıların katılımı ile zenginleştirilmiştir.

Festivaller ve yarışma dönemlerinde sıkça yapılan gösteriler oyunlar kadar oyun müziklerini de ön plana çıkarmıştır. Özellikle yarışmalarda müzikler daha ön plana çıkmış, bu konuda daha sistemli çalışmaların yapılmasına neden olmuştur. Düzenlemenin başladığı ilk dönemlerde müzik oyuna eşlik eden bir araç olarak görülmekte idi. Müzik, oyuna bağlı olarak başlar ve biterdi. Ancak, zaman geçtikçe melodilerin de oyunlar birlikte başlayıp bitirilmesi figürden figüre geçişlerde ezginin tamamlanmasının beklenmesi gibi çalışmalar yapılmıştır.

Zamanla oyunda yapılan düzenleme çalışmaları arttıkça, müzikte de düzenleme çalışmalarının yapılması ihtiyacı duyulmuştur. Yörede kullanılan çalgıların dışında, başka çalgılar da eklenmiş ve daha güçlü bir yapı elde edilmiş. Teknik imkanlar da devreye girince, oyun müzikleri başlı başına bir uzmanlık

durumuna gelmiş bu alanda müzisyenlere ihtiyaç duyulmaya başlanmıştır. Nota bilmeyen müzisyenler, yerlerini, bilenlere terk etmeye başlamış, giderek yöresel müzisyenlerde müzik aletlerinin kullanımı azalmaya başlanmıştır. Son yıllarda geleneksel halk çalgılarının yanı sıra batı çalgılarının kullanımı da gözle görülür bir şekilde yaygınlaşmıştır. Yöresel çalgıların dışında kullanılan müzik aletleri melodilerin seslendirilmesinde kendi fiziksel yapısına uygun olarak icra edilmeye başlanmıştır. Batı müziğinde kullanılan seslendirme teknikleri, oyun müzikleri içerisinde icra edilmeye başlanmıştır. Başlangıçta sadece açık alanlarda icra edilen oyun müzikleri sahneye geldiğinde diğer müzik aletlerinin katılımı ile beraber icra edilmiştir.

Doğal ortamından sahneye gelen müzik, oyunla birlikte düzenlenmeye başlamıştır. Başlangıçta oyun düzenlemesi ağırlık kazanmış ancak zamanla müziğin de önemi anlaşılmıştır. Müzikte yapılan ilk düzenlemelerde yalnızca oyunun melodisinin çalınmasına dikkat edilmiştir. Başlama ve bitiş yerlerine ilk zamanlarda dikkat edilmemiştir. Bu durum özellikle oyun cümlesi ile müzik cümlesi tutmayan oyunlarda ortaya çıkmıştır. Zamanla oyun cümleleri ile müzik cümleleri birleştirilerek melodiler daha anlaşılır hale gelmiş, başlama ve bitişler belirli bir uyum içinde çalınarak oynanmıştır. Sahneye gelmeden önce oyunlar, yalnızca yöresel çalgılarla icra edilirken zamanla yörede kullanılan ve uyumlu olan diğer çalgılarda icra grubunun içine katılmıştır. Bu işlem müzikal anlamda zenginliği getirirken diğer bir yönde de meydan sazlarının önemini azaltmaya başlamıştır. Bir de bunun içine yerel olmayan sazların eklenmesi, oyun müziklerinin uygulanışında farklı anlayışların doğmasına neden olmuştur. Önceden oyunun başından sonuna kadar çalan geleneksel çalgı, sonraları belirli yerlerde eşlik eder hale gelmiştir.

Başlangıçta oyuncuların verdiği komutlarla oyuncuların oynadıklarına göre çalan müzisyenler, daha sonraları katılan diğer sazlarla beraber yönetilmesi gereken bir durumu ortaya çıkarmıştır. Az sayıdaki enstrümanlar birbirlerine kolay uyum sağlamakta fakat sayı arttıkça uyumda zorlukları da beraberinde getirmiştir. Birlikte düzgün çalabilmek için nota bilmenin yararları görülmüş ve giderek notayla eşlik eden kişiler tercih edilmeye başlanmıştır.

“Bu ihtiyaç diğer bir yandan, nota bilmeyen, geleneksel çalgılarını icra edenleri, olaydan uzaklaştırmaya başlamıştır.

Geleneksel çalgıların yerine konulan diğer çalgılar, yöresel müzikleri karakteristik özelliklerin dışına çıkmalarına neden olmaya başlamıştır. Bu durum oyunların oynanış biçimine de etkili olmuştur. Özellikle davulun sesine dayalı olarak oynanan sert ve heybetli oyunlar giderek daha yumuşamıştır.”¹⁵

2.2.3. Giyim-Kuşam ve Süslenmeye Etkileri

Korunmak ve örtünmek ihtiyacını karşılamak için giyinen insanoğlu zamanla bu giysileri oyun aracı olarak kullanmaya başlamıştır. Günümüzde kullanılan Halk Oyunları kıyafeti insanların kendi yörelerinde giydikleri eski geleneksel halk kıyafetinden başka bir şey değildir.

İnsanlık tarihi kadar eskiye dayanan giyimle ilgili malzemeleri, insanlığın varlığından itibaren ihtiyaçlar doğrultusunda ortaya çıkmıştır. Korunmak ve örtünmek ihtiyaçlarını gidermek için kullanılan kıyafetler, zaman içinde yeni kullanım alanlarının ortaya çıkmasıyla farklı amaçlara yönelmiştir.

“Giyim-kuşam ve süslenme malzemeleri, tarih boyunca insanların yaşadıkları yerlere, ihtiyaçlarına, geleneklerine ve zevklerine göre şekillenmiş ve farklılaşmıştır.”¹⁶

Başlangıçta yalnızca korunmak ve örtünmek için olan giyim şekli, daha sonra uygunluk ve güzellik olarak kullanılmaya başlanmıştır. Çeşitli aksesuar ve takılarla güçlendirilmiş giysi, zamanla üzerine işlenen motiflerle daha da başka anlamlar kazanmıştır. Bunlara renkler de eşlik edilince daha sanatsal bir durum ortaya çıkmıştır.

¹⁵ Taşkın Doğanışık, *karşılıklı görüşme*, İstanbul 20 Temmuz 1998, İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü İcracılık Anasanat Dalı Başkanı.

¹⁶ Doç.Dr.. Günay Umay, *Tarihi Türk Kıyafetleri*, Takdim Yazısı, İstanbul 1986, s.6.

Doğal ortamda, insanların, günlük giysilerinin yanı sıra özel olarak tören ve eğlencelerde giydiği kıyafetlerinin de olduğu bilinmektedir. Yalnızca özel günlerde giyilen bu kıyafetler, özenle dikilmiş renkli ve üzerleri yöresel işlemeli motiflerle donatılmıştır.

“İlk kez gösteriye çıkan Halk Oyunları ekiplerinin kıyafetleri için o zamanki halkın günlük giydikleri giysilerden yararlanmışlardır. Sahne gösterilerinin başladığı dönemde yeterli bir araştırma ve derleme yapılmadan yörede bulunabilen mevcut kıyafet parçaları birleştirilerek bir takım haline getirilip oyunculara giydirilmiştir. Artık bu kıyafetler o yörenin Halk Oyunları giysileri olmuştur.”¹⁷

Daha sonraki dönemlerde bu tür kıyafetler örnek alınarak, oyun amaçlı kullanılmak üzere dikilmiştir. Yörelerinin oyunlarını sergileyen Halk Oyunları ekiplerinin giysilerine bakıldığında genelde tek bir tip oldukları görülmektedir.

Bu kısır döngü senelerce Halk Oyunları giysilerinde görülmüştür. Özellikle yarışmaların yoğun olduğu gösterilerde kriterlerin yanlış değerlendirilmesinden, çalıştırıcılar Halk Oyunları ekiplerinde tek tipte bir kıyafet kullanma yoluna gitmişlerdir.

Sahneleme çalışmalarında görüldüğü kadarıyla, son zamanlarda giysilerin üzerine çok sayıda takılar kullanılmaktadır. Amacı dışında da kullanılan bu takılar sayesinde grubun, sahne üzerinde daha zengin bir görünüşü olacağı düşünülmektedir.

Halk Oyunları giysilerinin sahne üzerinde kullanılması konusunda birbirinden çok farklı görüşler bulunmaktadır.

- Sandıktan çıkma giysilerle oynanılın
- Bulunabilen en son giysi örnek alınarak yapılan kıyafet giyinerek oynanılın
- Dış görünüm bozulmadan üstüste dikili olarak giyimde pratik giysilerle oynanılın
- Sahne kurallarına uygun rahatsızlık vermeyen uyumlu kıyafetlerle oynanılın

¹⁷ Yener Altuntaş, *Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri*, 1987 Ankara, Öztekin Matbaası, 1988, s.13.

Birbirlerinden farklı görüşlerin savunulduđu Halk Oyunları giysilerinde, öncelikle, yapılacak işin amacı saptanmalıdır. Sandıktan çıkan kıyafetle oyun oynandığında yıpranacak, giderek işe yaramaz bir hal alacaktır. Bir daha örnek olarak bile kullanılamayacak o kıyafeti tekrar elde etmenin imkanı bile olamayacaktır. Sandıktan çıkan etnografik değeri olan giysilerin korunması gerekmektedir. Oyun amaçlı olarak giyilmemeli, yalnızca örnek alınarak benzerinin yaptırılması için kullanılmalıdır.

Halk Oyunları gösterilerinde kullanılacak giysiler, sahne kuralları çerçevesinde düşünölüp, seyircilerin göz estetiğini rahatsız etmeden belirli bir renk uyumunda kullanılacak şekilde hazırlanmalıdır. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, belirtilen konudan bir defaya mahsus kıyafet hazırlanması ve yalnızca onun kullanılması değildir. Aynı yörenin bir başka kıyafeti ile başka bir sahne anlayışıyla yeniden düzenleme yapılabilir.

BÖLÜM 3

SAHNE

3.1. Tanımı ve Tarihçesi

Sahne, Arapça'da "Sahn", Yunanca'da "Skhene", Fransızca'da "Scene", Osmanlıca'da "Sahne" olarak isimlendirilmiştir.

Sahnenin tanımı yapılan sanata göre birden fazla şekilde belirtilmektedir.

Tiyatroda - Oyunun oynandığı yer

- "Bir tiyatro yapısında oyuncuların oynamaları için özel olarak yapılmış ve genellikle yükseltilmiş alan"¹⁸

Sinemada - "Filmin başlıca bölümlerinden her biri"¹⁹

Resimde - "Görünüm, görüntü (-resim bir av sahnesini canlandırıyor)"²⁰

"Tanık olunan gözlenen olay, bir olaya sahne olma (insanların koşuşması korkunç bir sahne idi)"²¹

Bu tanımlardan başka sahne düzenlemesiyle ilgilenen bilim adamlarının tarifleri de şu şekildedir.

- "Seyircilerin kolayca görebilmeleri için genellikle zeminden belli bir ölçüde yüksek tutulan ve her türlü gösteri yapmaya yarayan yer"²²

¹⁸ *Türkçe Sözlük*, Türk Dil Kurumu Yayınları, Bilgi Basımevi. 6. Baskı, Ankara 1974, s.680.

¹⁹ *Okul Sözlüğü*, Türk Dil Kurumu, Sözlük Bilim ve Uygulama Kolu Yayınları 2, Milliyet 1997, s.636.

²⁰ a.g.e. s.636.

²¹ gös.yer.

²² *Meydan Larousse Ansiklopedisi*, Meydan Yayınevi, 10.Cilt. İstanbul 1972, s.838.

-“Oyuncunun evrenini ortaya çıkaran yönetmenin tasarım gücüne orantılı olarak sınırsız anlatım gücü sağlayabilen oyun yeridir.”²³

- “Yerden yükseltilmiş bir iskele üstü olup oyunun oynanma ve seyircilere göre olanağı sağlamak için yapılan yüksek oyun alanı.”²⁴

Belirtilen tanımlardan da anlaşılacağı gibi hemen hepsinde seyircinin, sahne üzerindeki faaliyetleri, olayları rahat görebileceği bir mekandan bahsedilmektedir. Kısacası sahnenin oluşabilmesi için, etkinliğin yapıldığı bir alan, bu etkinliği yapan kişiler ve onu izleyenler olarak üç önemli faktör rol almaktadır. Sahne her türlü sanatsal faaliyetlerin düzenlendiği, teknik unsurlarca desteklenen, seyircinin görüşüne açık olan mekanlar olarak tarif edilebilir.

“Tiyatro tarihi insanla başlar. İlk cemiyet olan Klanda din mukaddes totemlerden ibarettir. insanın tabiat karşısında küçüklüğünden doğmuş, korku veren bir kudret vardır. Sonraları bazı hayvan ve nebatlarla insanlar arasında yakınlık oluşmaya başladıkça totemler aynı zamanda sevilen mahluklar haline geldiler. Bu suretle klan cemiyetinde totemlere karşı korkunun yerini kısmen neşe ve sevimlilik aldı. Klan hayatında, doğal olayların karşısında aciz kalan ve korku duyan insanlar, mahsulleri çoğaltmak, yağmur yağdırmak gibi isteklerle totemlerin etrafında şarkı söyler, dans eder, onların seslerini taklit ederlerdi.”²⁵

Yunan mitolojisinde bağ bozumu ilahı olan Dionysus için ayinler düzenlenmektedir. Bu şeklin icadını şair Arian (M.Ö. VII. yüzyıl) tarafından yapıldığı söylenir. Önceleri bu şekil çok kısa bir şarkıdan ibaretti ve bunu tek başına şair söylerdi. Koro bunları tekrar ederek dans ederdi. Daha sonra bu şekil genişledi ve şaire koro şefi denildi. Şarkı söyleyenlere Choreutes denirdi ve elli kişi olurdu. Bunlar bir çevre yaparlardı. Bu sebepten buna dairevi koro (Cyclique) denildi. Dairenin ortası açık kalıp, çevredekiler bir flütün sesiyle dans ederlerdi. Dionysus şerefine tertip edilen ayinlerde, sözü şekillerle, jesti mimikle ve hareketi dansla ifade

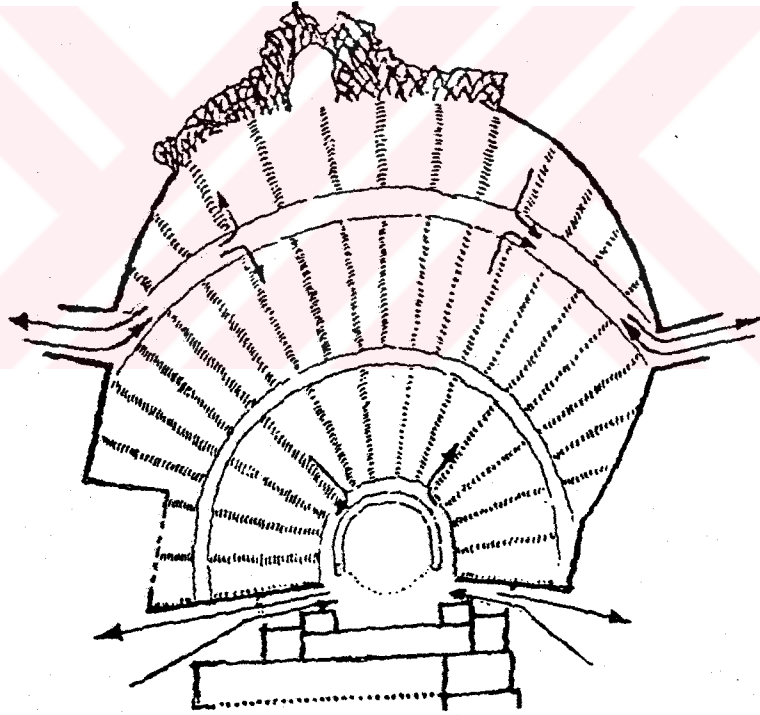
²³ Nutku, *Sahne Bilgisi*, s.91.

²⁴ Prof. Erdoğan Aksel, *M.S.Ü. Dekoratif Sanatlar Bölümü Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü Ders Notları*, s.17.

²⁵ Orhan Bozkurt, *Açık Hava Tiyatroları*, İstanbul Matbaası, İstanbul 1950, s.5.

ederek ayini halka daha cazip hale getirmiş olurlardı. Dionysus halk nazarında dansların babası, bereketin koruyucusu idi. Zaman geçti, ayinlerin herkes tarafından ezberlenmiş şekli yerine, daha genel konular seçilmeye başlandı. Geçmişe ait olaylar yerine günlük hadiseler ele alındı. Olayı hikaye eden tek şahıs ikiye, sonra üçe çıkarıldı. İlk zamanlarda bu ayinlere sahne olan yer bir kürsü şeklindeydi (bkz. Şekil 3.1).

"Görülüyor ki ayinler tiyatral unsurları içerdiklerinden Yunan trajedisinin doğmasını sağlamıştır. Bu suretle ortaya çıkan Yunan tiyatrosu o kadar çok seyirci toplamıştı ki, herkesin olup biteni görüp işitebilmesi için meydanlara geçici sahneler kurulmuş, sonraları dağ eteklerine ve meyilli çukur yerlere daire kavisleri şeklinde basamaklar yapılmış ve bütün halkı yerleştirmek zorunluluğu doğmuştur. İşte bu tarihlerde açık hava tiyatrosunun diğer topluluklarda gördüğümüz şeklinden çok daha gelişmiş, gerçek bir tiyatro sanatı ile açık hava tiyatrosu yapısı başlamış oluyordu."²⁶

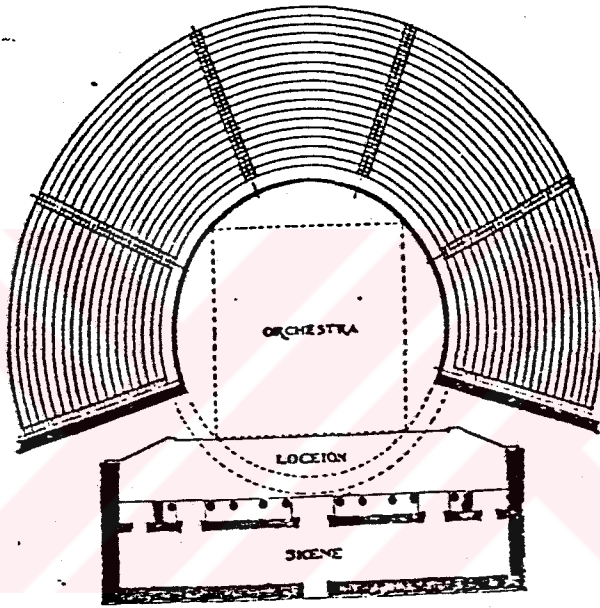


Şekil 3.1-Dionysus Eski Yunan Tiyatrosu

Yunan tiyatroları açık havada ve havanın müsaade ettiği günlerde oynanırdı. Hem sahnenin hem de seyircinin oturduğu yer açıktı. Seyirciler Ditirombas temsil edilirken dans edenlerin etrafında toplandıkları için bir çevre yapıyorlardı. İşte Yunan tiyatrosunun esasını teşkil eden orkestranın dairevi şekli böylece meydana

²⁶ a.g.e., s.9-10

gelmiştir. “İlk zamanlar dans edenlerin dolaştığı ve sonraları koroya tahsis edilen kısım orkestra adını almaktadır. Seyircinin oturduğu yere tiyatromun adı verilmektedir. Aşağıdan yukarı doğru kademeli yükseltilerle oturma yerleri belirlenmiştir.”²⁷ Skena oyunda görev alanların giyinme, soyunma odalarıdır (bkz. Şekil 3.2).



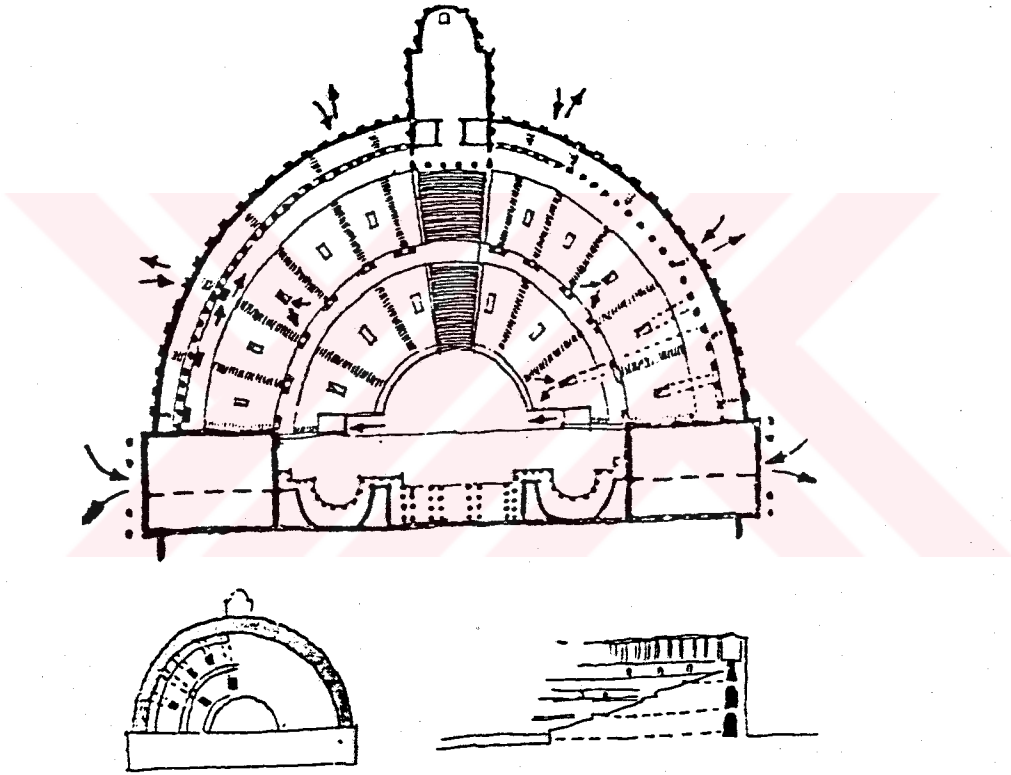
Şekil 3.2-Termessos Tiyatrosu Planı

Roma : Romalıların dram sanatının dini merasimlerle hiçbir ilgisi yoktur. Sahneleri Yunanlıların oynadıkları ilk basit, alçak sahnelere benzemektedir. Bunlar yükseklikleri 1-1.30 metre olan arkaları kapalı ahşap yerlerdi. Ön tarafta ortada bir merdiveni olup etrafında seyirciler toplanırdı. Romalılar, yer müsait olursa sahneyi

²⁷ a.g.e., s.34.

bir tepenin eteğine kurarlardı. Bu sayede seyircilere doğal bir eğim ile iyi görüş sağlanırdı.

Roma, diğer sanatlarda olduğu gibi sahne sanatında da Yunanlıların etkisi altında kalmıştır. Roma tiyatrosunda önemli olan bir nokta da sahnenin seyirci yerlerinden çok daha önce gelişmiş olmasıdır. İlk çağlarda kurulmuş tiyatrolardan birkaç örnek vermek gerekirse Aspendos, Orange, Bursa, Pompeigroth , Pompejus theater Rom., Marcellus theater Rom. sayılabilir (bkz Şekil 3.3)



Şekil 3.3- Eski Roma Tiyatrosu Pompe

Hint : Hint ilahları tarafından icat edildiği kabul edilen “Lasya” isimdeki sıhri dans, mitolojiye göre Hint tiyatrosunun başlangıcıdır.

Çin : Yeni araştırmalar M.Ö. 2202’den 280 tarihine kadar devam eden Üç Sülale zamanında Çin’de tiyatronun ilkel şekilleri mevcut olduğunu tespit etmiştir.

Çin tiyatrosu Yunan tiyatrosundan eskidir. Fakat ilk ve mükemmel örneğini Yunan'da gördüğümüz açık hava tiyatro yapısı burada yoktur.

Japon : Japon tiyatrosunun başlangıcını da dini danslarda buluyoruz. Japonlar bayram günlerinde Şinta Mabetleri'nin önünde toplanır, hep beraber bir flütün sesine uyarak oynarlardı. Çin'de olduğu gibi mabetler önünde açıkta oynanan bu tiyatrolar da bir açık hava tiyatrosunun başlangıcıdır.

“Ortaçağlarda açık hava tiyatrolarına örnek olarak İngiltere’de Kraliçe Elizabeth devrine ait (1642’ye kadar) tiyatrolardan bahsedebiliriz. İlk açık hava tiyatrosu Londra şehri dışında Shoredith Burbage tarafından yapılmıştır. Burası Halk Oyunlarına ve eğlencelere tahsis edilmiştir.”²⁸

“1930 yılında Salzburg’da Faust Tiyatrosu, Ord.Prof.Dr.C.Holzmeister tarafından bir açık hava tiyatrosu olarak tertip edilmiştir. Bu tiyatrodaki temsiller gece verilmiş, temsil esnasında gerekli olan sahneler özel ışık tertibatı ile aydınlatılmıştır. Bu tiyatrodaki çeşitli sahneler aynı anda seyirciye gösterilmiştir.

Görülüyor ki ileri sahne tekniği tabiatla birleştirilerek elde edilmiş orijinal bir kompozisyonudur. 1936’da Berlin’de Dietrich-Eckark Açık Hava Tiyatrosu, Eski Yunan’da olduğu gibi arazi içine oturtulmuştur.

Yirmi bin kişilik bu tiyatrodaki Eski Roma ve Yunan Tiyatroları’ndaki imkanlar birleştirilmiştir.”²⁹

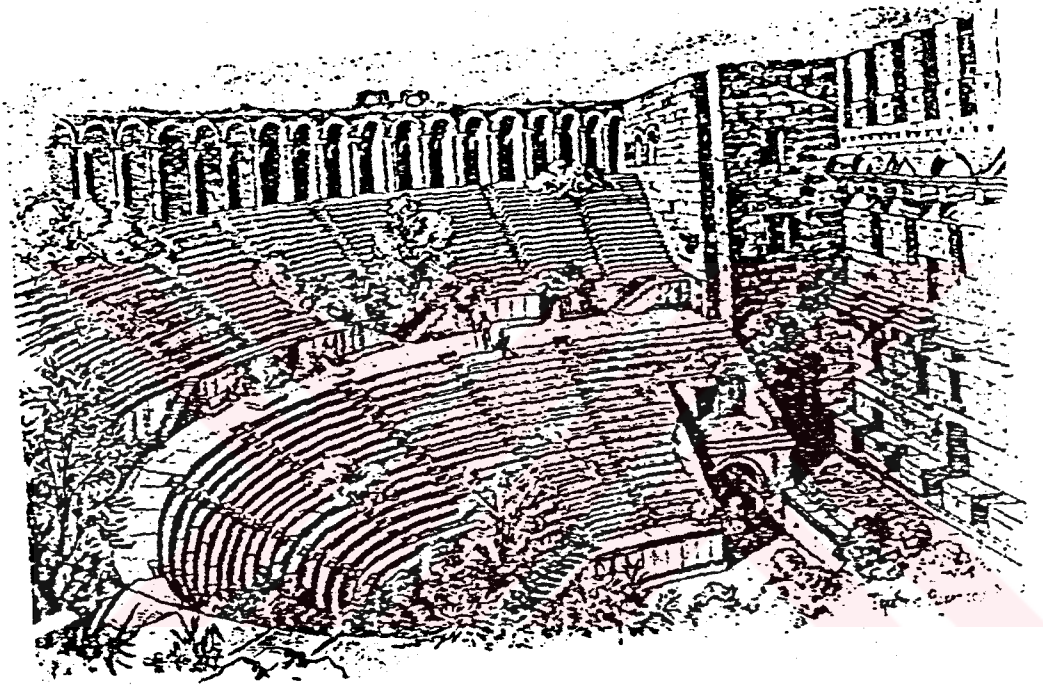
3.1.1. Antik Sahneler

Bütün zaman dilimlerinde rol oynayan insan yaratısının dürtüsü ile oynama alanını kendi işine geldiği yöne çevirmiştir. Böylece antik tiyatrodaki sorun dramatik gösterilerin canlandırılacağı optik-sanatçı gösteri yerleri olmuştur. Oyun,

²⁸ a.g.e., s.63.

²⁹ a.g.e., s.80-81.

orkestradan dairenin kenarındaki sahneye geldiği zaman, problem oyun alanının arka kısmının çözümü olmuştur. Kùltürün ilk zamanlarındaki alanda ise oyunun önde oynanacağına göre, alanın optik olarak sınırlandırılması gerekir. Skene'yi, yani ilk zamanlardaki oyuncularını bekleme yerleri, önü oyun sahası olan yer, mimari olarak gittikçe süslenerek sağlam binalar halinde yapıldı (bkz. Şekil 3.4).



Şekil 3.4-Aspendos Tiyatrosu

3.1.2. Dini Sahneler

Ortaçağ kendine ait bir tiyatro binasına sahip olamadığı gibi kapalı sahne dekoruna da sahip olamamıştır. Kilisede yapılan ayinler ve dini oyunlar da, kilisenin içinde başlayıp sonra pazar meydanına çıkarak kendine oyun alanı bulmuştur.

1547'de Valenciennes'de bulunan bir resme göre ilk olarak Fransızlar tarafından bir dini oyunun sahneye konduğu, ancak seyirci tribünleri karşısına upuzun bir sahne podyumu yükseltisi üzerinde gene ayrı ayrı dekorlu oyunların oynandığı tespit edilmiştir. İngiltere'de arabalar üzerine kurulmuş sahnelere rastlanmaktadır. Tek tek sahneler için dekore edilmiş arabalar, dini geçit resimleri gibi seyircilerin önlerinden geçirilmekte idi.

3.1.3. İtalyan Sahneleri

İtalya'da Rönesans'ı getirenler ve sanatçılar ilk olarak oyuncu ile seyirciyi kesin olarak birbirinden ayırdılar. Sahne ve salon kendi başlarına ayrı yerlere sahip oldular. Böylelikle bugün kullandığımız sıra ve loca tiyatrosu tipleri ile gelişen İtalyan sahnesi veya kutu sahne tipi dediğimiz sahne ortaya çıktı. Bir perde aracılığı ile isteğe bağlı olarak salon ve sahnenin birleşip ayrılması sağlandı. Ortaçağdan kalma, sıralar üstüne oturma şekli, tek koltuklu oturma yerlerine dönüştü.

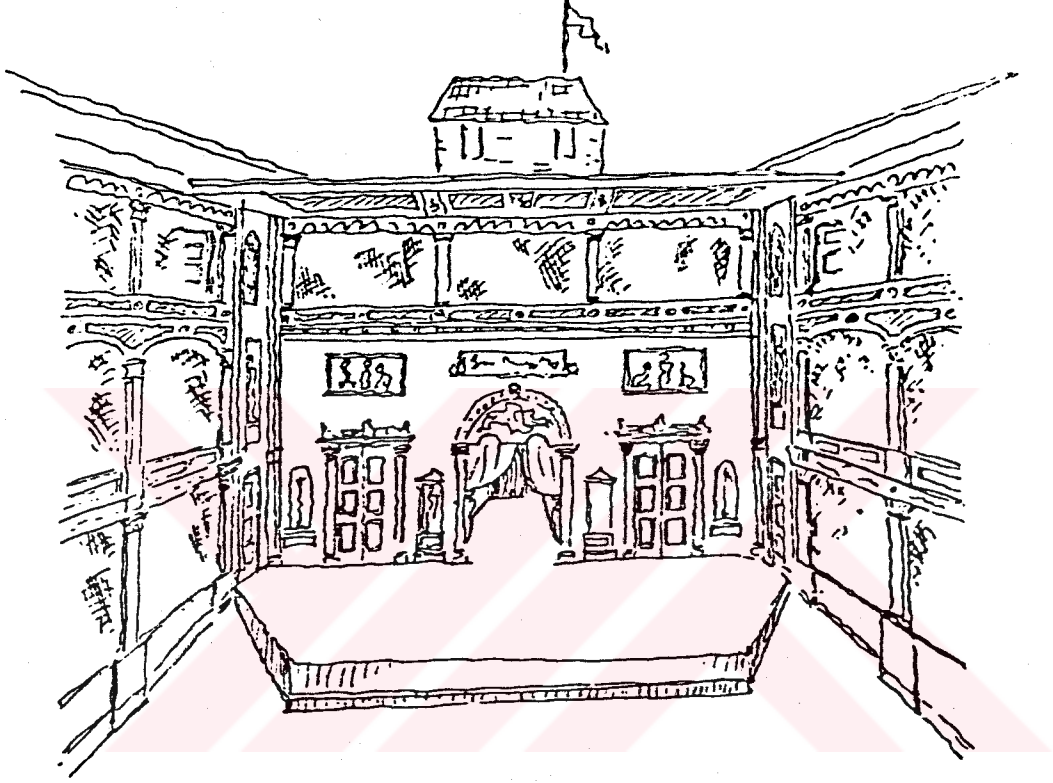
3.1.4. Rönesans Sahneler

1520'de Rönesans ruhuna uygun olarak yapılmış tiyatrolarda oyun alanının arkasındaki belli bir alan dekorları sıralamak için kullanılıyor, onun önünde sahne çerçevesiyle sınırlanmış dar alan oyunculara ayrılıyordu.

Halk tiyatrosu sahneleri yükseltilerden oluşan bir oyun alanı ile arkasına bir perde asılarak oyuncuların soyunma yerleri olarak, bazen de oyuna gerekli değişik alanlar olarak kullanıldı.

İspanya'da oyuncular hayır dernekleri tarafından denetlenerek han avlularında kurulmuş yükseltilerde, arkaları perde ile ayrılmış oyun alanlarında gösterilerini sürdürdüler.

“Elizabethen sahneler İngiltere’de Elizabeth devri tiyatrosu, halk tiyatrosuna çok benzeyen ancak kendi sekizgen veya dairesel tiyatro binalarını yaptılar Globe- Hope, Swan üç katlı binalar olarak kuruldu Oyun alanının uç tarafı seyirciyle çevrildi. Bu da bu türün sembolik bir tiyatro olmasına yol açtı”³⁰ (bkz. Şekil 3.5)

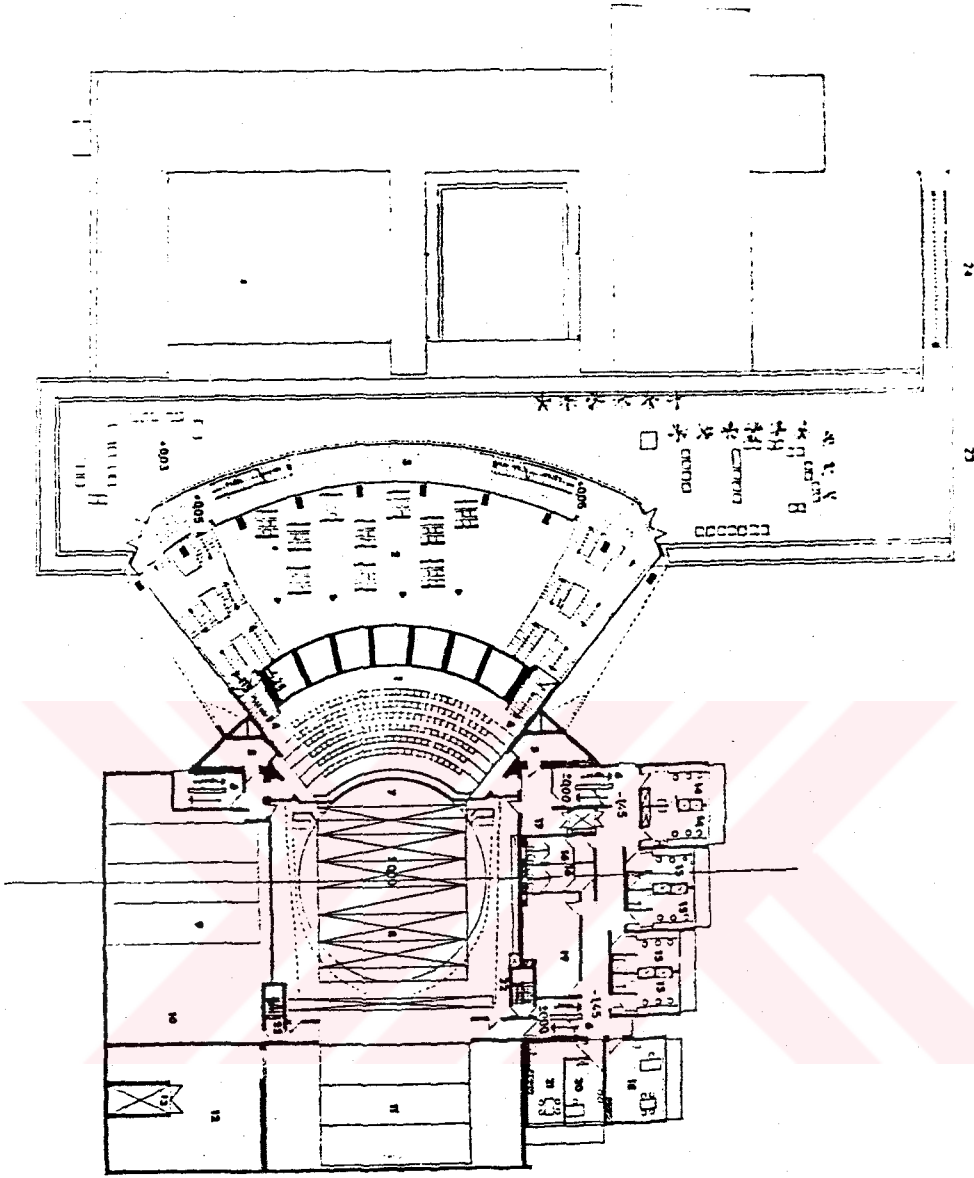


Şekil 3.5 Elizabeth devri Tiyatrolardan biri
Mr. S.B. MARSTON’dan

³⁰ Aksel, *Tiyatro Dekor ve Kostüm Tasarımı Gelişimi*, Türk Güzel Sanatlar Vakfı, M.S.Ü. Matbaası, İstanbul 1989, s.8.

Günümüzde sahneler geçmişten günümüze kadar büyük alanlardan küçük alanlara doğru bir eğilim göstermişlerdir. 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. Özellikle sinema ve tiyatro salonlarında bu sayı yüz, iki yüz civarına kadar düşmektedir. Geçmişten günümüze sahnenin kullanıldığı bu alanlarda seyirci kapasitesi bu şekilde düşmesinin nedeni birkaç açıdan ele alınabilir. Öncelikle büyük seyirci kapasiteli sahnelerin yapılması için gerekli olan mekanların azlığı ve yapı maliyetinin çok fazla olmasıdır. Bunun yanı sıra eskisi gibi büyük bir mekanda tek merkezde olmak yerine az kapasiteli fakat birden fazla merkezde kurulmasının tercih edilmesidir. Ayrıca sahne sanatlarının tarihten bu yana daha da çeşitli hale gelmesi, farklı faaliyetler için ayrı sahneler kurulması ihtiyacını beraberinde getirmiştir. Günümüzde var olan sahneler geçmiş dönemdekilere oranla daha fazla teknik imkanlarla donatılmış birden fazla işlemi bir arada yürüten yeni sahnelerdir (bkz. Şekil 3.6)

Geçmişte yalnızca tiyatroya, operaya vs. ait olan sahneler inşa edilmekteydi. Oysa günümüzdeki sahnelerde örneğin İstanbul Atatürk Kültür Merkezi sahnelerinde bale, opera, dans, Halk Oyunları, müzik gibi sanat etkinliklerinin tamamı seyirciler tarafından izlenebilmektedir. Yapılış maliyeti çok yüksek olan kapalı salon sahneleri istendiğinde her türlü teknik imkan kullanılabilmesi nedeniyle sahne sanatlarına çok büyük katkıları olmuştur. Teknik imkanların olabildiğince çoğalması sahne içinde sanatçıları daha çok üretmeye yöneltmektedir. Kapalı sahnelerin yılın her zamanında kullanılma şansı vardır. Kışın ve yazın sıcağa ve soğuğa karşı bulunan çözüm yolları sanatsal etkinliklerin belirli dönemlerde yoğunlaşmasını da önlemektedir. Özellikle iklim koşulları düşünülerek yapılan bu sahneler eski antik tiyatro sahnelerinden esinlenerek inşa edilmiştir (bkz. Şekil 3.7). Genelde yalın halde bulunan bu sahneler düzenlenecek etkinliğin türüne göre teknik donanımlar kurulabilmektedir. Teknik donanımların bir çoğunun sabit olmaması ve yapısı gereği kurulamaması tasarım aşamasında dikkat edilmesi gereken bir konudur.

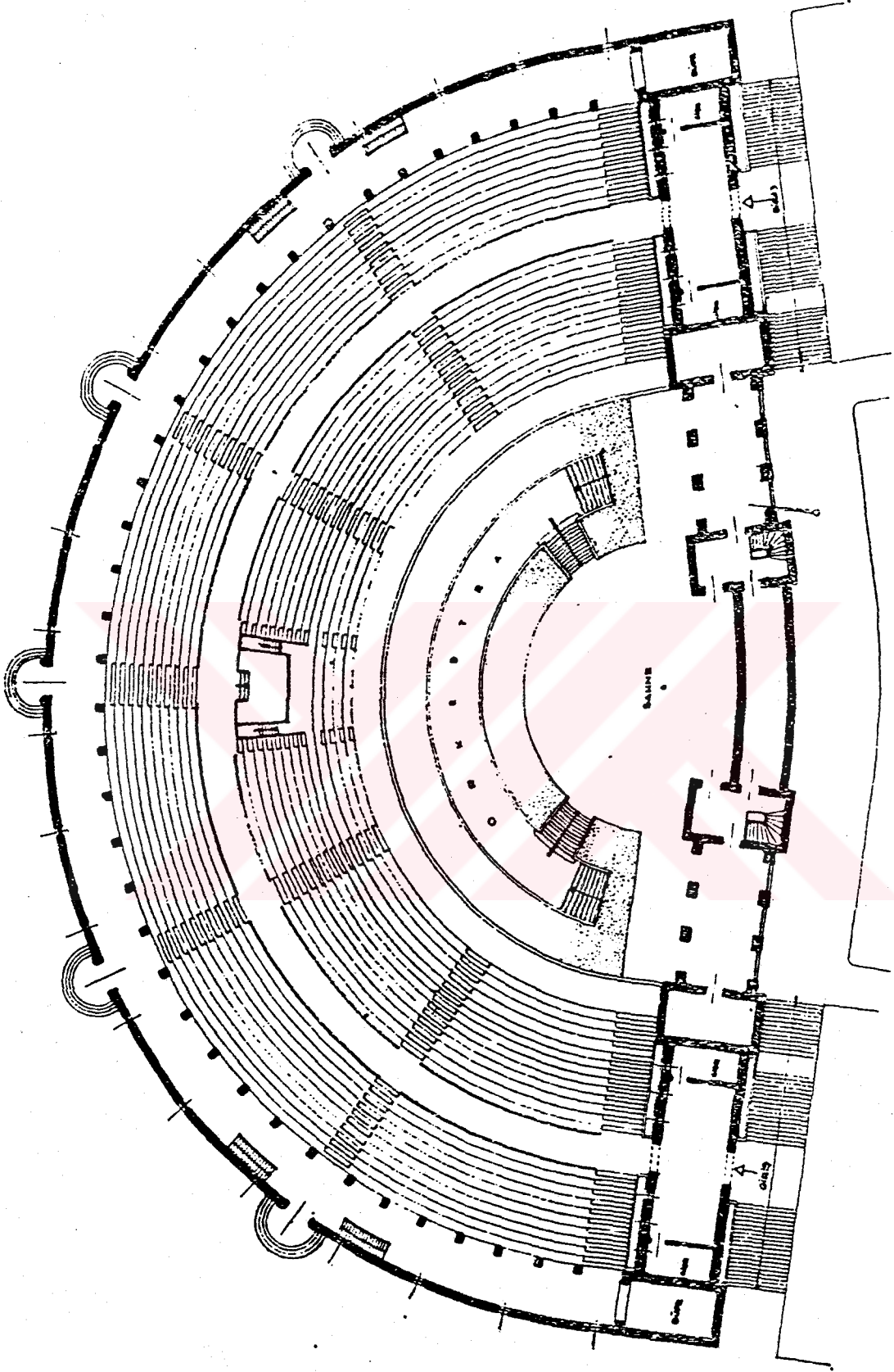


Şekil 3.6 Yeni Sahneler

Günümüz dönemi sahnelerinde bölümler :

- 1- Seyirci koltukları
- 2- Büyük fuaye
- 3- Çevre
- 4- Seyirci koltuklarına giden yol

- 5- Işıklandırma köprüsünün merdivenleri
- 6- Sahne merdivenleri
- 7- Ön sahne (orkestra çukuru)
- 8- Ana sahne
- 9- Yan sahne
- 10- Dekorasyonları koymak için yan sahne uzantıları
- 11- Arka sahne
- 12- Montaj odası
- 13- Yük asansörü
- 14- Makyaj odası
- 15- Solo bayanlar
- 16- Tuvalet
- 17- Asansörlü savak
- 18- Sahne yönetmeni
- 19- Kostüm deposu
- 20- Tiyatro yönetmeni
- 21- Rejisör yardımcısı
- 22- Sahneye giden bağlayıcı merdivenler
- 23- Bahçe fuayesi üstü terası
- 24- Terasa çıkan merdiven çıkışı



Şekil 3.7 Antik Tiyatrolar

3.2. Sahne Modelleri

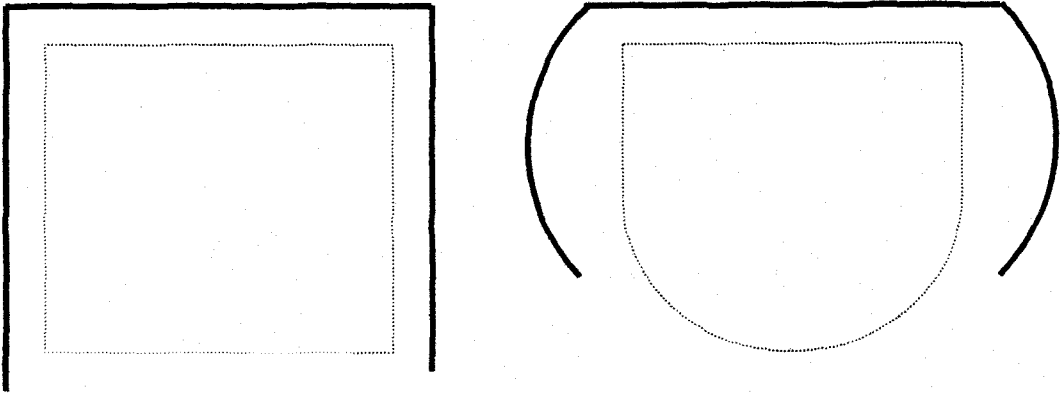
Sahne modelleri yapılış ve kullanılış olarak bir çok şekilde farklılıklar göstermektedir. Çeşitli boyutlardaki bu sahneler seyirci tarafından oyun alanlarının görüş açılarına göre, şekillerine ve kullanım imkanlarına göre değişmektedir.

3.2.1. Seyircinin Görüşüne Göre Sahneler

Konumu, şekli, boyutu nasıl olursa olsun oyun alanını izleyen seyirci sahneye belirli bir yönden bakarak oyunu izler. Oyun alanının dışında kalan bu bölümler bazen seyircinin görüşüne açıktır, bazen de kapalıdır.

3.2.1.1. Tek yönlü Sahneler

Bir tarafı seyircinin görüşüne açık, diğer tarafları seyircinin görüşüne kapalı olan sahne modelidir. (bkz. Şekil 3.8).



Şekil 3.8 Tek Yönlü Sahneler

3.2.1.2. Üç Yönlü Sahne

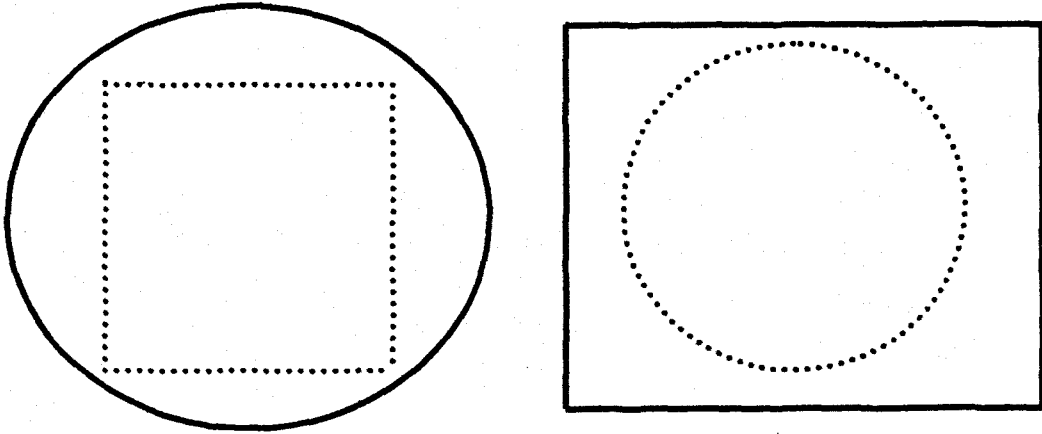
Bir tarafı seyircinin görüşüne kapalı, diğer tarafları seyircinin görüşüne açık alan sahnelerdir. (bkz. Şekil 3.9).



Şekil 3.9 Üç Yönlü Sahneler

3.2.1.3. Çok Yönlü Sahneler

Sahne alanı seyircilerin her taraftan görüşüne açık olan sahnelerdir. (bkz. Şekil 3.10).



Şekil 3.10 Çok Yönlü Sahneler

3.2.2. Mekanik Sahneler

Teknik imkanlar arttıkça sahnenin kullanım derecesi de artmaktadır. Sabit sahnelerin yanında hareketli sahnelerin varlığı sahneye eser koyanlar için kullanım kolaylığı sağlamaktadır. Oyun alanının zemini düşünülerek mekanik açıdan üç türlü sahne vardır.

3.2.2.1. Döner Sahneler

Bu tür sahnelerde sahne tabanına yerleştirilmiş bir aygıt ile oyun alanı kendi etrafında döndürülmektedir. Ani sahne değişikliklerinde, dekorların veya oyuncuların yeni bölüme daha kısa zamanda hazırlanabilmesi için kullanılmaktadır.

3.2.2.2. Asansör Sahneler

Oyun alanı belli dilimlere ayrılarak enine-boyuna oluşturulan bölümleri aşağı ve yukarı hareketlendirmek için kullanılır. Oyuncuların ve dekorların anlatım gereği sahne içindeki hareketliliklerini sağlar.

3.2.2.3. Vagon Sahneler

Sahnenin dışında oluşturulmuş ikinci bir oyun alanının raylar üzerinde sürülerek sahneye getirmek için kurulan sistemdir. Daha çok dekorların daha kısa zamanda değişimi için kullanılır.

3.3. Sahne Arkası

Seyircilerin görüşü dışında sahnenin arkasında kalan bölümdür. Sahnede yapılacak olan her şeyin hazırlığı bu bölümde gerçekleştirilir. Sahne giriş-çıkışları, oyuncuların giyinip-soyundukları yerler, kafeterya gibi bölümler aslında sahnedeki başarıya sebep olan görülmez etkenlerdir.

3.3.1. Kulisler

Oyun alanı sınırlarının dışında kalan oyuncuların bu alanı sınırlayan kesimden sahneye çıktıkları bölümdür. Genelde sahnenin sağ ve sol tarafında bir veya birden fazla sayıda olurlar.

3.3.2. Kostüm ve Makyaj Odaları

Sahnenin arkasında kostümlerin saklandığı depolar ve dikildikleri bölümlerdir. Bunların yanı sıra kadın ve erkeklere ait giyinme-soyunma odalarının oldukları bölümlerdir. Ayrıca makyaj uzmanlarının bulunduğu makyaj odaları mevcuttur.

3.3.3. Çalışma ve Dinlenme Odaları

Provaya başlangıç ve oyunların çalışılması ve belirli bir seviyeye gelinene kadar çalışmaların yapıldığı bölümdür. Mümkün olduğu kadar çalışma salonlarında gösteri sahnenin atmosferinin yakalanılmasına dikkat edilmelidir.

Çalışmalardan sonra oyunculara dinlenme ve sohbet edecekleri mekanların olması grup içerisinde arkadaşlık ilişkilerinde olumlu hava yaratmaktadır.

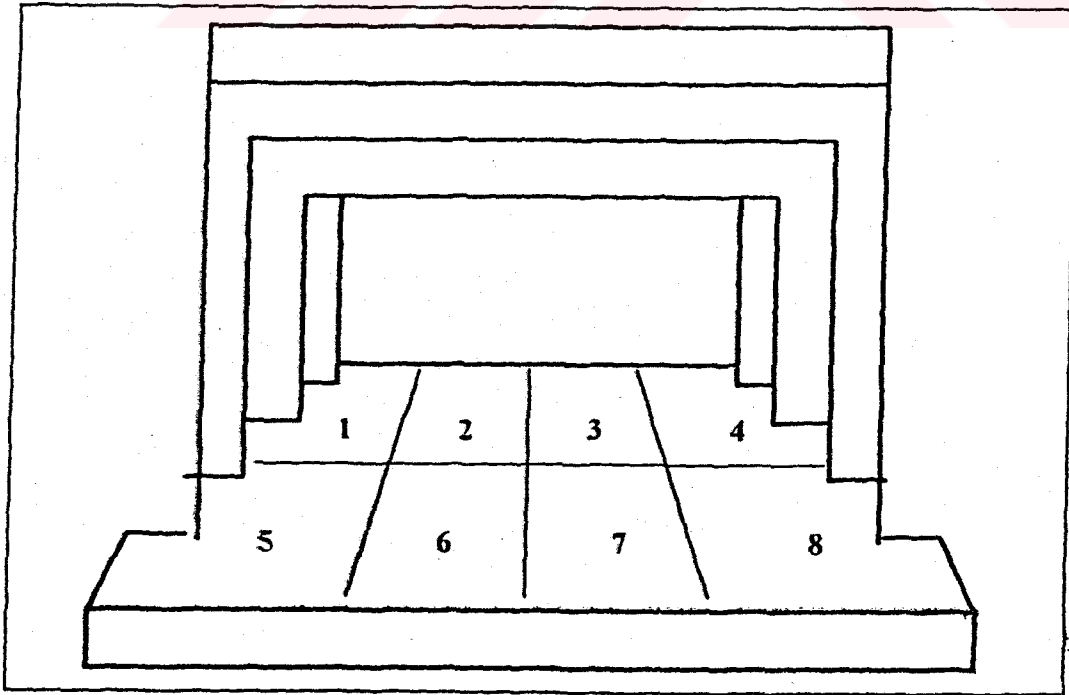
3.3.4. Atölyeler

Genelde sahneden daha uzak bölümde yer alan atölyelerin sahne içindeki dekorların oluşturulmasındaki rolü büyüktür. Bu atölyelerde dekorların ve aksesuarların konduğu depolar, her türlü boyanın yapıldığı boyahaneler ağaç işlerinin yapıldığı marangozhaneler, demirhaneler, plastik ve aksesuarların yapıldığı butafor atölyeleri bulunmaktadır.

3.4. Sahne İçinde Kullanılan Değerler

3.4.1. Sahnenin Yönleri

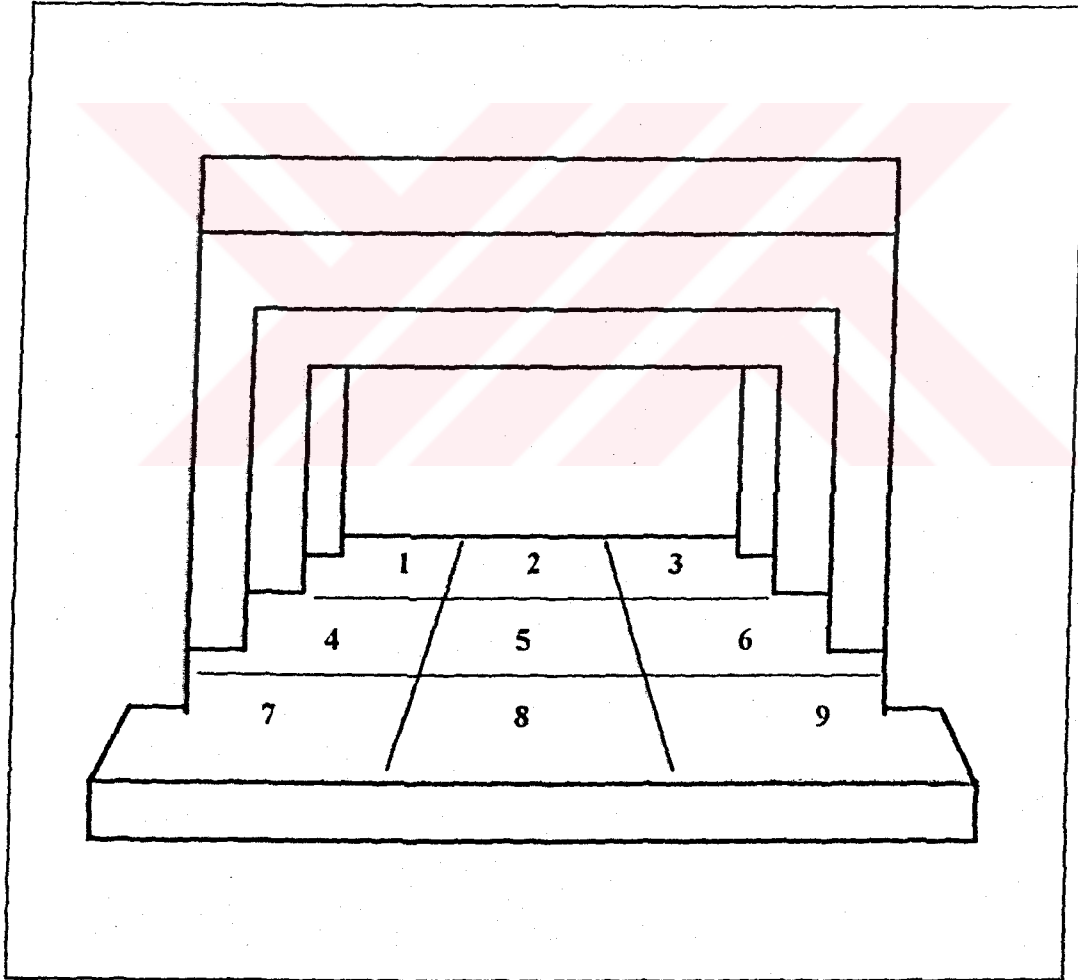
Oyun yeri gerek yönetmenin gerekse oyuncuların çalışmaları için bölümlere ayrılır. Bu bölümler sahnenin coğrafyasını ortaya çıkarır. Uygun derinliği ve genişliği olan sahnelerde dokuz bölüm vardır. Sahne küçükse ve özellikle derinliği azsa, sekiz bölüm var sayılır. Oyun yerini bölümler içinde değerlendirmek ayrıca oyun düzeni için de kolaylık sağlar. (bkz. Şekil 3.11)



Şekil 3.11 Küçük Sahneler

- | | |
|------------------------------|--------------------------|
| 1. Sağ kulisler sahne arkası | 5. Sağ kulisler önü |
| 2. Sahne merkezi sağ arkası | 6. Sahne merkezi sağ önü |
| 3. Sahne merkezi sol arkası | 7. Sahne merkezi sol önü |
| 4. Sol kulisler arkası | 8. Sol kulis önü |

Oyun yerinin seyirciye yakın olan bölümünden geriye doğru üç asal düzeni vardır. Aşağısı, ortası ve yukarısı. Oyun yerinin aşağısı seyirciye yakın olan bölüm, yukarısı ise seyirciye uzak olan arka düzeydedir. Sahnede sağ ve sol, oyuncunun seyirciye dönük durumuna göre saptanır. (bkz. Şekil 3.12)



Şekil 3.12 Büyük Sahneler

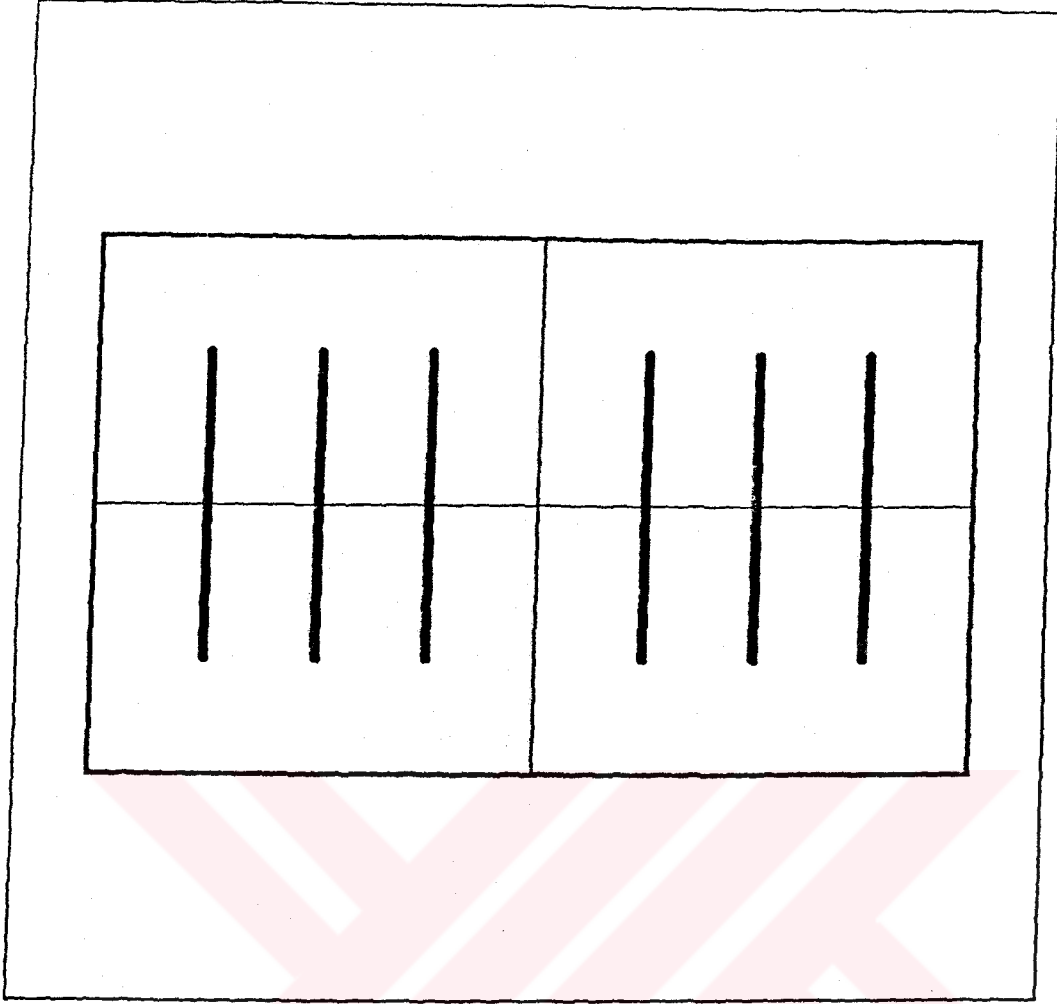
- | | | |
|---------------|----------------|---------------|
| 1. Yukarı sağ | 2. Yukarı orta | 3. Yukarı sol |
| 4. Sağ orta | 5. Orta | 6. Sol orta |
| 7. Aşağı sağ | 8. Aşağı orta | 9. Aşağı sol |

3.4.2. Sahne Dengesi

İnsanın görsel yaşamında en önemli gereksinimlerinden biri denge duygusudur. insanın yapısı denge sistemi içindedir. Göz dengesiz bir görünümü hemen yakalar ve düzeltme duygusu içine girer. Dengesizlik göz için rahatsız edicidir. Hatta uzun bir süre dengesizliğe bakmak kişinin sinirlerini bozabilir. Bu yüzden oyuncuların sahneye yetiştirilmeleri seyirci yönünden önemlidir. Düzenleme yapacak kişinin sahne üzerinde tasarladığı düzenin temel öğelerinden biri de onun için dengedir. Seyircinin dikkatini sahne üzerinde toplayabilmek ve inandırıcı bir etki alanı yaratabilmek için denge sorunu üzerinde bulunması zorunludur. Sahneyi büyük bir terazi gibi düşünürsek sahnenin tam orta çizgisi destek noktası olarak varsayılır. Bu destek noktası sahne önünden arkasına doğru seyirci salonundan dik açıyla uzanan hayali bir çizgidir. Bu destek noktasının iki yanına görsel ağırlıkların konulması sahne üzerindeki denge duygusunu sağlar.

3.4.2.1. Fiziksel Denge

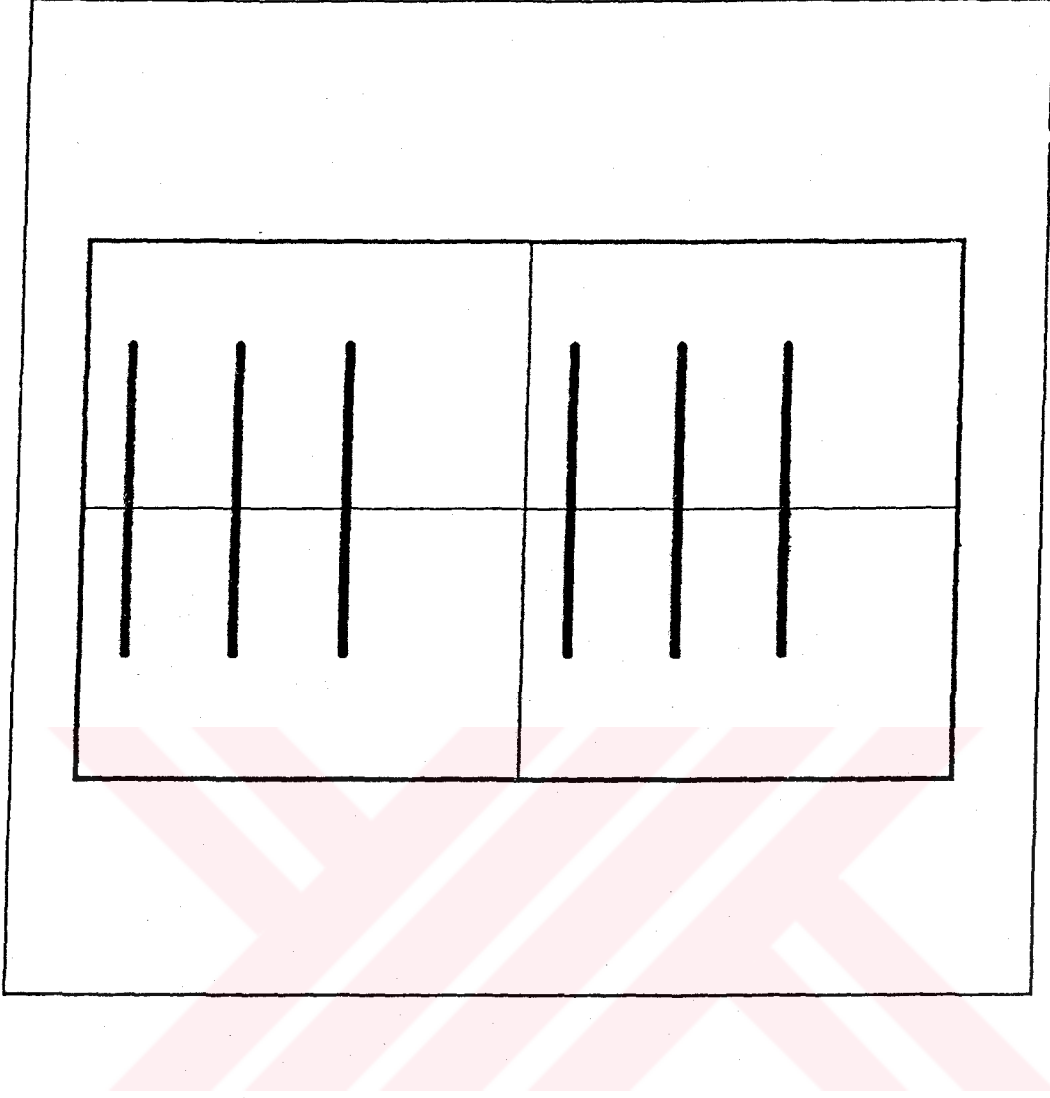
Fiziksel denge, sahnenin iki yarısı arasında görsel açıdan eşit ağırlık sağlama anlamına gelir. Fiziksel dengede kendi içinde “simetrik” ve “asimetrik” denge olarak ikiye ayrılır. Simetrik denge, tasarlanmış olan sahne destek çizgisinin her iki yanına görsel ağırlığı ortadan eşit uzaklıklar koyarak edindiği gibi, eşit ağırlığı yanlardan vererek de sağlanabilir. (bkz. Şekil 3.13).



Şekil 3.13 Simetrik Denge

“Asimetrik denge, birkaç biçimde ortaya çıkabilir. Bunlardan biri, eşit uzaklığın bir ortadan bir de yandan alınmasıyla elde edilir. Burada yine denge vardır. Ancak odak noktası tam ortadan değil, yana doğrudur.”³¹ (bkz.Şekil 3.14)

³¹ Nutku, *a.g.e.*, s.s.212-213.

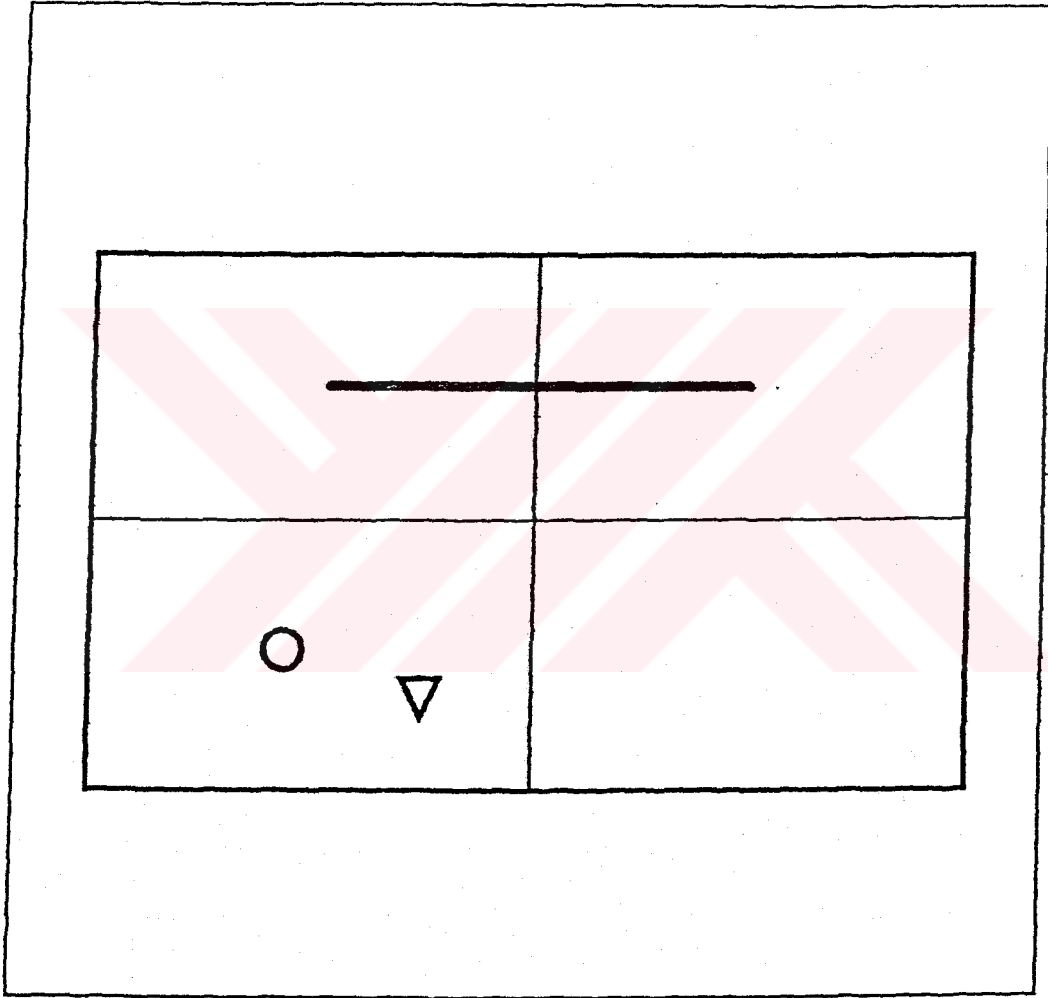


Şekil 3.14 Asimetrik Denge

3.4.2.2. Estetik Denge

Fiziksel dengenin eksik kaldığı yerde, tasarımın (seyircinin algılanması yönünden) renk katan bir biçim çalışmasıdır. Özellikle kalabalık sahnelerde fiziksel dengenin her iki biçimi de yetersiz kalabilir. Estetik denge, resim sanatında görülen güzel duygusal öbeleşmesi ya da sanatsal görüntüyü getiren düzenin sahne üzerinde uygulanmasıdır. İlk bakışta zor gibi görülen bu dengeleme işlemi, resim kültürü olan her yönetmen için uygulanması kolay bir biçim çalışmasıdır.

Estetik dengeyi sađlamanın, vurgulanan figürlerin ağırlıkları ya da güçlü görünüşleri karşılaştırılır. Bunda gövde görünüşlerinin, sahne düzeylerinin, yükseltilerinin, ara uzaklıklarının, odak noktasının, görsel yöntemlerin büyük rolü vardır. Kısacası estetik denge, çeşitli vurgu noktalarının ya da alanlarının dengelenmesi anlamına gelir. (bkz. Şekil 3.15)



Şekil 3.15 Estetik Denge

3.4.3. Sahne Vurgusu

Her sanat yapının altı çizilen bir yanı olduğu gibi, sahne üzerindeki her oyuncu topluluğunun oyunun gerektirdiklerine göre altı çizilen kişisi ya da kişileri vardır. Yönetmenin ilk işi seyirci için en çok göze çarpması gerekeni saptamaktır. Vurgulanmanın yöntemleri beş açıdan ele alınabilir.

1. Gövde görüşlerinden
2. Oyun alanı üzerindeki değişik yerlerden
3. Çeşitli sahne düzeylerinden
4. Sahne üzerinde çeşitli anlamdaki yükseltilerden
5. Karşıtlıklardan yararlanma yolu ile

1. Gövde görüşlerinden sağlanan vurguda, güçlü ve zayıf gövde görüşleri rol oynar.

2. Oyun alanında seyircinin görüşü yönünden güçlü ve zayıf yerler vardır. Sahnede dağınık duran bir kalabalık varsa ve belli bir biçimsizlik istenmemişse, sahne ortasındaki oyuncu önem kazanır.

3. Oyun alanının seyirciye yakın olan düzeyi yukarıya oranla daha güçlü olduğundan, kişileri vurgulamakta kullanılır.

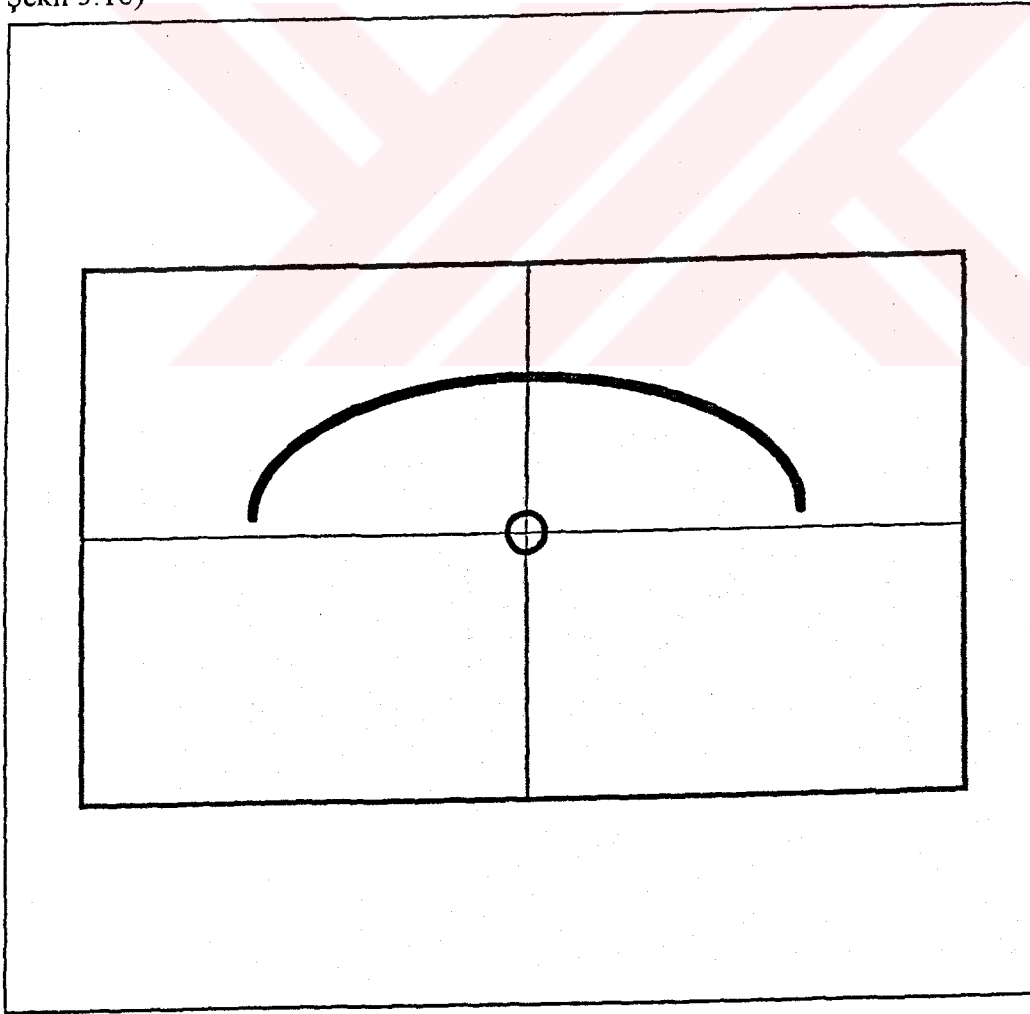
4. Vurgulanma amacıyla yükseltip kullanma en çok kullanılan yöntemdir. Çünkü seyircinin dikkati olağan görüşün yukarında olan bir noktaya kolayca çevrilir.

5. Vurgulamada karşıtlıklar da rol oynar. Öbür oyuncularla kesin bir karşıtlık kuran oyuncu vurgulanmış olur. Bu yöntemlerin dışında da birkaç vurgulama yolu sağlanabilir.

- Kişiler arasında kullanılan uzaklıkla vurgu sağlanabilir.
- Ekleme yoluyla vurgu sağlanabilir.
- Çerçeve sahnenin içindeki görünüşte bir odak noktası ortaya çıkartılabilir.

3.4.3.1. Dolaysız Vurgu

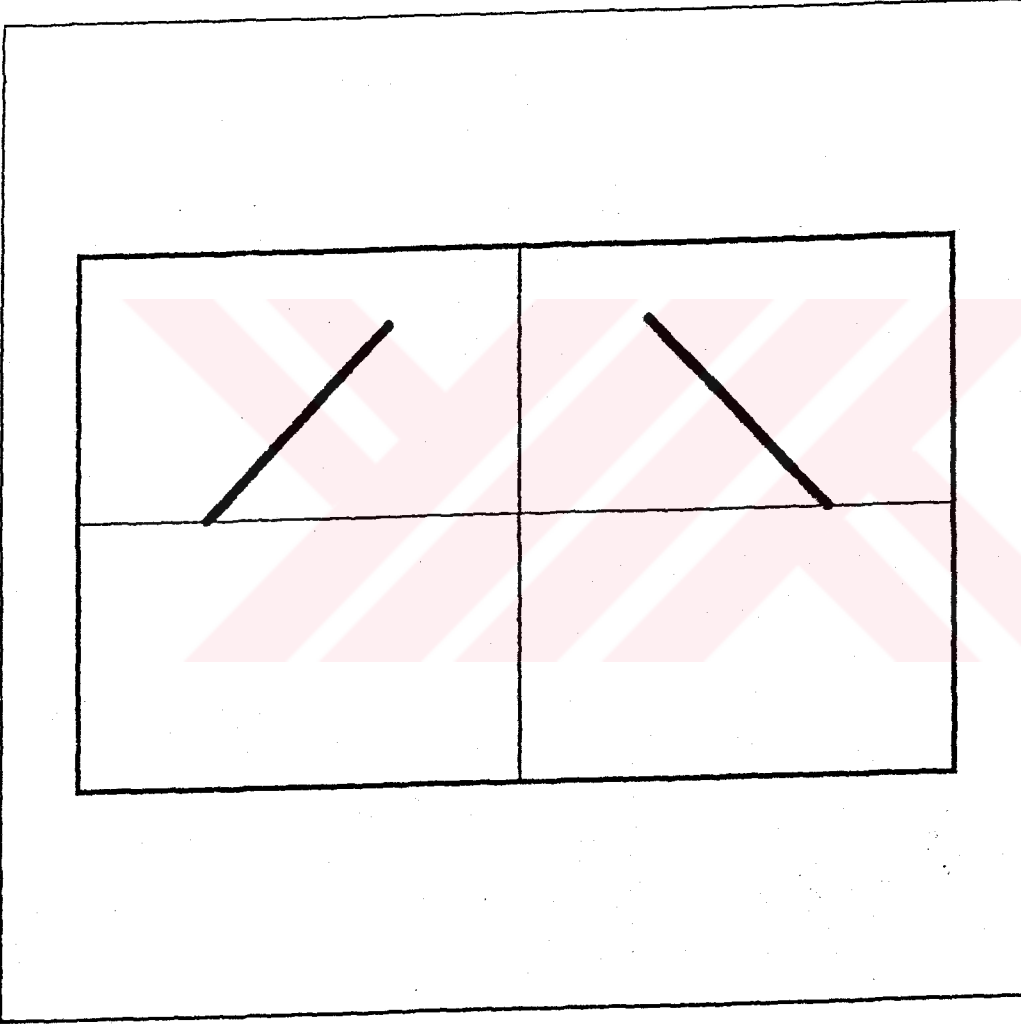
Figürlerin yerleştirilmesiyle seyircinin dikkati doğrudan çekildiğinde elde edilir. Burada, seyircinin dikkati hemen vurgulanan kişinin üstüne çekilir. (bkz. Şekil 3.16)



Şekil 3.16 Dolaysız Vurgu

3.4.3.2. İkili Vurgu

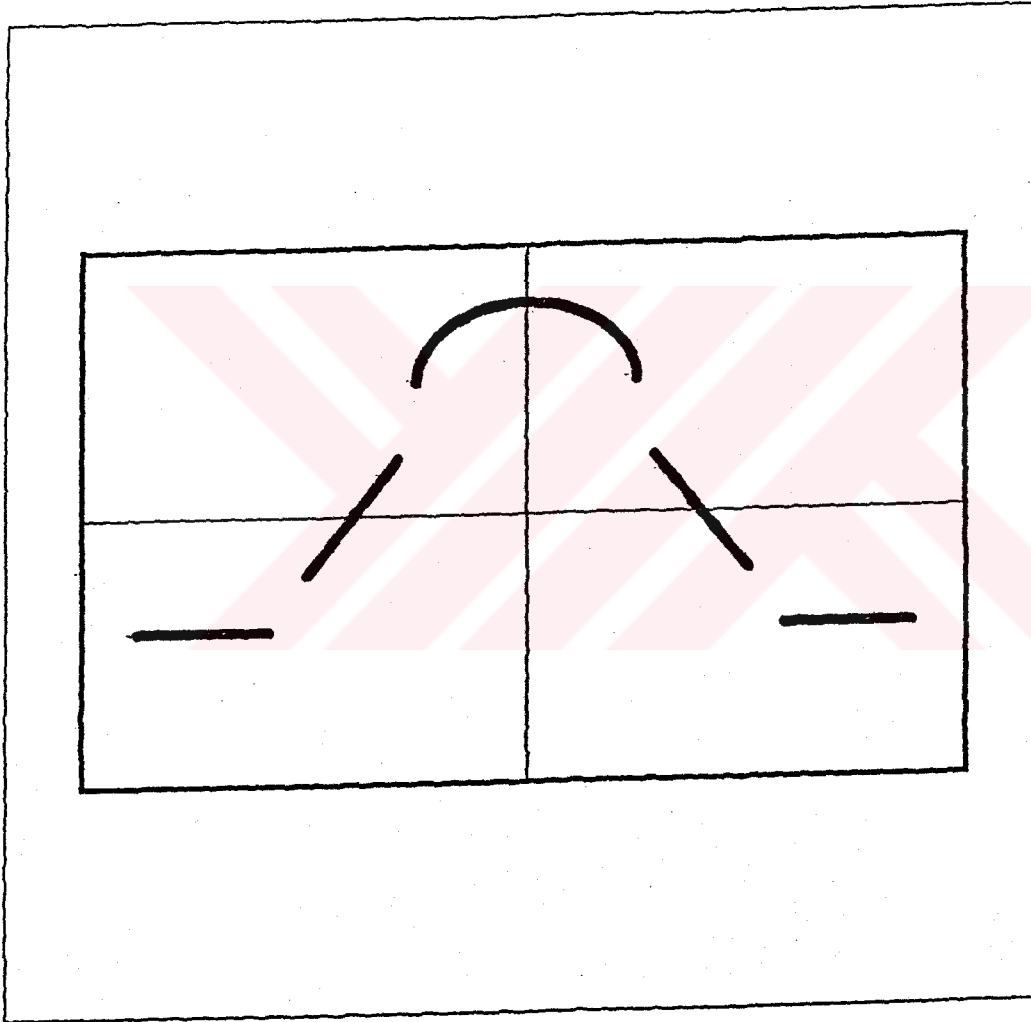
Aynı sahnede iki noktaya dikkatin çekilmesidir. Başka bir deyişle, figürlerin düzeniyle, seyircinin dikkatini bir değil iki önemli noktada toplar. (bkz. Şekil 3.17)



Şekil 3.17 İkili Vurgu

3.4.3.3. Çeşitlendirilmiş Vurgu

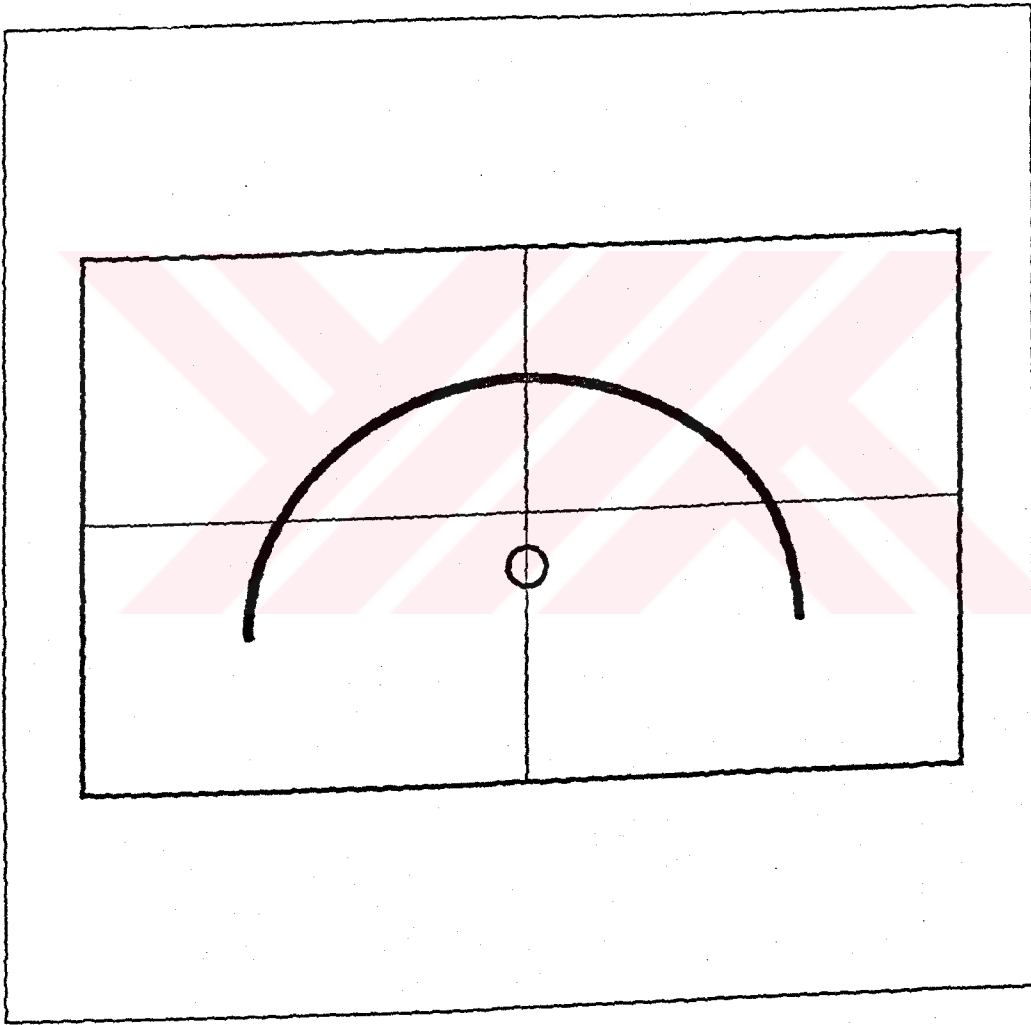
En zor vurgu çeşididir. Ancak tasarımdaki en etkili vurgulardan biridir. Aynı sahnede değişik sahne düzeylerinin ya da değişik kişilerin sırayla altını çizmeye çeşitlendirilmiş vurgu denir. (bkz. Şekil 3.18)



Şekil 3.18 Çeşitlendirilmiş Vurgu

3.4.3.4. Destekleyici Vurgu

Bir sahnedeki ikinci önemdeki kişi ya da kişiler tarafından kullanılır. Bazen kalabalık bir sahnede bir grubun oyunun anlamı açısından vurgulanması gerekir. İşte o zaman vurgulanan birinci önemdeki kişinin etkisi azaltmadan bu grup için destekleyici bir vurgu hazırlanır. (bkz.Şekil 3.19)



Şekil 3.19 Destekleyici Vurgu

BÖLÜM 4

YARDIMCI TEKNİK UNSURLAR

Kendine özgü güzelliklerini, canlılığını, estetik ve doğallığını sahneye taşınarak icra edilen Halk Oyunları bu değişimlerin daha iyi şekilde ön plana çıkartılması için destekleyici unsurlardan yararlanmalıdır. Sahneleme çalışmalarının içinde önemli bir yeri olan teknik unsurların doğru yer ve doğru zamanda kullanılınca ortaya çıkan eser beğeni kazanacaktır.

4.1. Işık

İnsan hayatının en büyük ihtiyaçlarından birisi ışıktır. İnsanlar doğal ışığın yetmediği durumlarda suni yollarla aydınlanmak zorunluluğunu hissetmiştir.

Seyirci grubunun gözünde belirli bir derinlik oluşturabilmek renkler yardımıyla duyguyu ön plana çıkarmak hareketleri, figürleri ve oyunun bütünlüğünü ışıklandırma çok önemlidir. Renk unsurunun toplumların sosyo-kültürel yapıları ile ilişkisi olduğu kişilerin kendi iç dünyalarındaki olaylara duygusal yön verebilmeleri açısından değişkenlik gösterebilecekleri akıldan çıkarılmamalıdır. Bir ışık kaynağının renk niteliği kesinlikle onun diğer bir ışık kaynağının renk niteliği ile karşılaştırarak saptanabilir. Cisimlerin renklerinin gerçekte oldukları gibi görülebilmeleri için ışık kaynaklarının spektral niteliklerinin büyük önemi olmakla birlikte ışık kalitesinin de göz önüne alınması zorunlu bir etkidir.

Işıklıandırmanın oyuncunun boyutlarını belli edecek ve onu vurgulayabilecek biçimde olmasına dikkat edilmelidir. Önemli olan nokta her seyreden kişi için ışıklandırmayı düşünerek dizayn etmektir.

Işıklandırma çalışmaları için sahne genellikle altı bölüme ayrılır. Sahne aşağısından oyuncuya göre soldan sağa 1-2-3, sahne yukarısından yine soldan sağa 4-5-6 nolu alanlardır. Böyle bir bölümlenme ile sahnenin hangi alanının daha çok hangisinin ise daha az aydınlatılması gerektiği kolayca saptanır. Ayrıca dekorun hangi bölümlerin ne gibi bir ayrıntı gerektirdiği anlaşılabilir. Sahne yukarısı genellikle dizi ışıklar ve çeşitli güçte ışıklar ile aydınlatılır. Sahne aşağısı ise çoğu kez ışıldaklar ile aydınlatılır. bunlar seyirci salonunun iki yanında tavanın orta kısmından verilir.

Işık dekor için ve tüm oyun için önemlidir. Işığın iyi veya kötü olması dekoru olumlu yada olumsuz yönde etkiler. Yalnızca ışıklar ile de dekor oluşturulup oyunun atmosferi değiştirilebilir ve kullanımı kolaylaştırılır.

Sahnede kullanılan ışık elemanları amaçlarına göre değişir. Görsel bir sanatta aydınlatma temel görevlerden biridir. Seyirci sahne üzerinde olup bitenleri olabildiğince açık ve anlaşılabilir olarak görmek ister. Gereğinden fazla kullanılan ışık gereğinden az olarak kullanılan ışık kadar kötüdür. Kötü bir ışıklamanın en belirgin özelliği dekorun çok aydınlatılması ve bu yüzden seyircilerin gözlerinin yorulmasıdır. Sahne üzerinde renk karşıtlamaları daha çok dekor ve giysiler ile olur. Ancak ışıklamada renk önemli olduğu için karşıtlık niteliği, doygunluğu ve parlaklığı yoluyla dikkatli bir biçimde hazırlanmalıdır. Genel aydınlatma lambaları sahnenin genel ışığını vermek, yani sahnede görünebilirliği sağlamak amacıyla kullanılırlar.

Bölgesel ve efektif aydınlatma elemanları çeşitli projektörlerden meydana gelen en çok kullanılan elemanlardır. Dekorda kullanılan ve atmosferi yaratan esas ışıklar bunlardır.

Oyuncuyu sahnede takip eden hareketli projektörler takip ışıklarıdır. Genellikle bir yada birkaç adet bulunurlar ve seyirci salonun tavanından gerilere yakın bir yerdedirler. Projektörün yolladığı ışık ışınları paralel demetler halindedir ve yoğundur. Dansta, dansçının bütün vücudu açık bir şekilde görünür olmalıdır. Bu yüzden ışık çevresinden arınmış ve ışığın çoğu kısmı yandan gelmelidir. Dansçının vücudunu bütünüyle ve eşit aydınlatabilmesi için aydınlatma ünitesinin ayarına,

dizlerine, beline ve başına ışık verecek şekilde yerleştirmesi gerekir. Sahnenin iki tarafına yerleştirilen ışıklar özellikle renkleri vurgulamak ve dansdaki değişikliklere dikkat çekmek için uygulanır. Aydınlatma düzenleri bir sahne eserinde ortaya çıkan çalışmayı tamamlayıcı bir unsurdur. İzleyicinin dikkati dansçıya ve sahnenin ilgili bir kısmına yönlendirilir. Sahnede oynatılan mizansenin heyecan verici ruh halini ve atmosferini yukarıya tırmandırır. Işık kontrolleri seyirci salonunun arkasındaki ışık odasından sağlanır.

Çağdaş sahne ışıklandırılmasının aydınlatma, plastik görünüm sağlama, gerçeklik duygusunu getirme, duygusal ölçüyü verme ve tasarım olarak beş temel görevi bulunur.

“Bir dekoru istediğiniz kadar boyayınız, bir kostümü alabildiğince güzel yapınız hatta bir oyuncuyu çok iyi oynatınız, ışıklandırma tekniğinde yapılacak yanlışlıklarla bütün emekleri boşa çıkarabilirsiniz.”³²

4.2. Dekor

Sahne dekoru denince farklı yer ve çevre değişik boyutlu görüntülerin oluşturmuş olduğu alanların tasarımı, rol alan oyuncuların sahnede canlandıkları ortamın gereksinmelerini ve yaşadıkları anıların atmosferini tasarlama sanatı anlaşılmalıdır. Dekor sahne ile seyirci arasındaki karşılıklı var olan arz-talep bağıını sürekli olarak muhafaza etmek durumundadır. Böyle bir durum söz konusu olunca da dekorun yalnızca akla ve düşünceye hitap etmesi değil, farklı duygu ve ezgilerle de seyirciyi etkileyerek tepkisini kazanabileceği bir yöntem olduğu unutulmamalıdır. “Bu nedenle de bir dekorun perde açıldığı zaman alkışlamayı değil aksine perde kapandığında tüm gösteri boyunca çizilmiş olan grafiğin bırakmış olduğu etki çok önemlidir.”³³

³² Aksel, *Tiyatro Tasarımının İç Yapısı-Tasarımcının Ödevleri*, Mimar Sinan Üniversitesi Matbaası, İstanbul 1988, s.17.

³³ Konstantin Stanislavski, *Oyuncunun El Kitabı*, Çeviren : Gürkal Aylan, İstanbul 1984, s.31.

Dekor belli bir bütünlük içerisinde seçkin ve özel bir konuma ulaşabilse dahi oyunun bütünü dekorun gerisinde kalacak olursa oyunun sergilenmesinin olumsuz yönde etkileneceği bir gerçektir. Asıl önemli olan nokta dekorun ve dolayısıyla tüm eserin öncelikle seyirciler ve sonra da oyuncular açısından inandırıcı olması gereklidir. Halk Oyunlarında dekor unsuruna baktığımızda birbirinden zengin oyun ve müzik yapıları içerisinde figür-hareket hazinemiz sistemli ve aynı zamanda da anlatılmak istenen olaya ve zamana uygun olacak şekilde organize edilmelidir. Bir sahne dekoru tasarımının yaratılması gereken havayı vurgulaması istenen düşünceyi algılayabilmesi açısından önemli bir kaynak olacağı unutulmamalıdır. Yine renk kümelerinin duygusallığı kazandırabilmede önemli rol oynuyor olmaları özellikle gerekmedikçe seyirci grubunu şaşırtmak maksadıyla değil, beğeni ve ilgisini çekmek için seçildiklerini bilmeleri açısından önemlidir.

Sahne dekoru, değişik yer ve değişik boyutlu görüntüleri oluşturduğu oyun alanlarının tasarımıdır. Bir başka deyişle sahneye konulan oyunun istekleri doğrultusunda oyuncuların canlandırdıkları ortamın gereksinmelerini ve yaşadıkları anların atmosferini tasarlama sanatı olarak kabul edilmektedir.

Resim, yontu, mimarlık, dekorasyon gibi plastik sanatları, teknik ve malzeme olanaklarında kullanılarak üç boyutlu mekanı organize eden sahne dekorunun esin kaynağı doğa ve gerçektir. Diğer teknik unsurların yanında dekor, sahne sanatlarının görsel ve plastik yanını oluşturur. Dekor formuyla, stiliyle, sahne boşluğundaki dağılım ve kompozisyonuyla, renk ve ışığıyla oyunu, oyunun ana fikrini öne çıkarmak ve gerekli etkiyi uyandırmak amacıyla yapılır.

Sahneye koyma aşamasında öncelikle yapılacak iş gereken dekorları inceden inceye tasarlamaktır. Çünkü ustalıkla tasarlanarak kurulan dekor kapsayacağı olaylara büyük ölçüde yardım eder. Dekorlar sahne değerlerine göre tasarımcının yaratıcılığı ölçüsünde planlanır. Sahne duygusu dekorun düzenlenmesinde her zaman büyük bir etkidir.

Modern sahneler dekor deęiřtirmede kullanılan çeřitli teknik araçlarla donatılmıřtır. Teknik g n m zde, sahne sanatlarının ayrılmaz bir parçasını oluřturmaktadır. Sahne tasarımcısı elindeki bu olanakları teori ve uygulama i inde en ince ayrıntılarına kadar bilip kullanabilmelidir. Teknik iyi kullanıldığında  ok g  l  bir fakt rd r. Yapıyı giydirerek zenginleřtirecek sahne yapıtının dięer sanatlarla b t nleřmesini saęlayacaktır. Ancak teknik  n plana  ıkmamalı yani teknik sanata hakim olmamalıdır.

Halk oyunları dekorlarında, g rsel   eler uęruna oyundan ve m zikten  nemli bir kıymet kaybı g ze alınamaz. Ritmin g zetilmesi, m zięin ahengi ve oyunun kendisi karar vermede  ncelikli gelir.

4.3. Seslendirme

Her seslendirme sisteminin kendine  zg  y ntemleri ve bunlara karřılık doęabilecek olası sorunları vardır. Seslendirme sistemi konuřmanın her s z n , m zięin her melodisini  ıkıřında verirken asıllarındaki berraklıęı ve doęal nitelięi m mk n olduęunca koruyarak dinlendięi zaman fark edilebilecek d zeyde bozuntuya uęramaksızın dinleyiciye aktarılabilmelidir. Seslendirme sistemi  ıkıřındaki ilk seste iřitme duyusu normal dinleyiciler her hangi bir kusurun farkına varmıyorlar ise bu sistem m kemmeldir demek doęru olacaktır. Bir salonun seslendirirken hangi ama lar doęrultusunda  alıřmalar yapıldıęını, bu ama lar doęrultusunda d řenip d řenmedięinin bilinmesi gerekir.

Halk Oyunları estetik y nden incelendięi zaman m zik unsurunun ne denli  nemli olduęu oyunların sahnelenmesinde ne derecede yer tuttuęu g r lmektedir. Hem iyi oyun sahnelemek hem de m zięi bozmadan dejenere etmeden geleneksel yapısı i erisinde yařatabilmek arzusu  teden beri var olan d ř ncelerdir. Doęru seslendirmenin olabilmesi i in seslendirilecek ezgilerin y releri ve o y relerle ilgili oyun m zik geleneęi ezginin  zellikleriyle  alınıř sırasında kullanılacak enstr manların teknik kapasiteleri  ok iyi bilinmelidir.

Yapılacak teknik düzenlemede icraya esneklik ve süreklilik kazandırmak, duyum açısından en güzelini verebilmek önemlidir. Ancak bu esneklik gelişi güzel değil, denemeler yapılarak teknik açıdan nasıl bir yerleşim düzenine varılması gerektiği sonucuna ulaşınca kadar yapılacak tekrarlarla denenmelidir.

Enstrümanların çıkardığı sesleri en iyi şekilde seyircilere aktarmasını sağlayacak ses tesisatlarının, salonların kontrollerinin kolayca kurulabileceği yerde olmalıdır. Özellikle bazı sahnelerde müzisyen çukurları bu işin kesin çözümü olarak görülmektedir.

Her seslendirme sisteminin kendine özgü sorunları vardır. Bir spor salonu, bir tren istasyonu, bir konser salonu veya bir açık hava tiyatrosu seslendirilirken birbirlerinden oldukça farklı özellikleri gösterecekleri kaçınılmaz bir gerçektir. Ancak hepsinin ortak özellikleri bir noktada toplanır. Seslendirme sistemi konuşmacının her sözünü, müziğin her melodisini çıkışında verirken asıllarındaki berraklığı ve doğal niteliği mümkün mertebe de koruyarak, dinlendiği zaman farkedilebilecek düzeyde bozuntuya uğratmaksızın dinleyicilere aktarılabilmelidir. Seslendirme sistemi çıkışındaki ilk seste işitme duyusu normal dinleyiciler herhangi bir kusurun farkına varamıyorlarsa bu sistem mükemmeldir demek yerinde olacaktır.

Seslendirme sisteminde temel ilkeler şunlardır :

- Sistemin sesle kuşatacağı bölge
- Sesle kuşatılacak bölgenin akustik özellikleri
- Sistemde kullanılacak program malzemesine göre sistemin frekans-bant genişliğinin belirlenmesi.
- Salonda sistemin hangi amaçla kullanılacağını tespiti
- Sistemin gürlüğü; sese “gerçeklik ve doğal” nitelik kazandıran dinleyicilere varan sesin uygun gürlükte olmasıdır.

-Sesin sahneden gelmesi ; her ne yapılırsa yapılsın dinleyici sesin esas kaynağından (sahneden) geldiğini sanmalıdır. Bu nedenle de seslendirme sistemine gerçeklik duygusu verebilmek şarttır.

Halk oyunları estetik yönden incelendiği zaman müzik unsurunun ne denli önemli olduğu ve oyunların sahnelenmesinde ne derece yer tuttuğu bilinmektedir. İyi oyun sahnelemek ve müziği bozmadan dejenere etmeden geleneksel yapısı içerisinde yaşatabilmek arzusu öteden beri var olan gerçeklerdir.

Günümüzde yapılan çalışmalarda müzikal kaliteyi arttırma daha çok beğeni sağlama açısından saz çeşitliliği ve çok sazlılık arayışlarına gidilmesi elbette ki sevindiricidir. Ancak çokluk olsun diye birkaç saz yerine fazla sayıda saz kullanımları ilgisiz dengelemeler yapılması halinde uyum çok zor olacak hatta hiçbir başarı bile sağlanamayacaktır. Önemli olan bütün çeşitlerin birbirine uyabilmesi, birlikte çalınabilmesi, tını, ses, renk yönünden uyumlu olabilmeleri, birlikte çalınırken birbirlerini örtme, perdeleme, kapama olaylarının olmaması halinde sazlar yeterli sayıda kullanılabilir.

4.4. Perde

Sahnesi bulunmayan yerlerde oyun oynanmak istendiği zaman çerçeve sahne elde edebilmek için en kısa yol sahneyi perdelerle kapatmaktır. Oyunun oynandığı seyircinin görüşüne açık olan bölgede kullanılan olanaklar seyircinin dikkatini oyun yerine toplamaya yarar. Oyun alanı gösteri başından sonuna kadar değişik zamanlarda seyircinin görüşüne açılıp kapanmaktadır. Değişik amaçlarla yapılan bu işlem sahne içindeki seyircinin görmemesi gereken değişkenlikler içinde kullanılmaktadır. Bu işlerin yapılmasını sağlayan sahne üzerinde bir takım perdeler bulunmaktadır.

Ön perde : Sahneyi seyircinin görüşüne kapayan ya da açan perdedir. Seyircinin dikkatini toplamak için genellikle koyu kırmızı ya da bordo renktedir.

Frizler : Oyun için gerekli ölçüye göre seyircinin görmemesi gereken şeyleri gizlemekte kullanılır. Panolar dekoru ortaya çıkaran askılara ve zemine tutturulan çerçevelerdir. Dekor birimlerini ortaya çıkardığı kadar kulisleri de seyirci gözünden saklayacak bir şekildedirler.

Gök perdesi : Sahnenin gerisinde seyirciye doğru iç bükey büyük bir perdedir. Çeşitli ışık etmenleri bu perde üzerinde gerçekleştirilir. Sahne derinliği ve göz erimi duygusu bu perde ile verilir. Küçük sahnelerde fon perdesi adını alır.

Perde üstü : Çerçevenin üst kesimidir. Büyük sahnelerde oynanacak oyunun gerekliliğine göre kaldırılıp indirilebilir.

Asbest perde : Çelik perde ya da yangın perdesi adını da alır. Yangın tehlikesi anında sahnedeki tehlikeyi seyirciler yararına engeller.

4.5. Makyaj

Makyaj bir sahne terimidir. Kelimenin aslının nereden geldiği bilinmemektedir. Yüz yapma, yüzün güzelliğinin kusurlarını gizleyip, estetik açıdan değeri olan özelliklerini ön plana çıkarıp belirgin duruma getirme sahnede temsil edecek yeni şahsiyeti içine girilecek tipin çevresini takınmak demektir. Oyuncunun vazifesi temsil edeceği şahsiyetin kimliğine bürünmek demektir. Makyaj bir tipin yalnızca harici şeklini değil ruhunu ve karakterini de belirli bir dereceye kadar ortaya çıkarmaya yarar. Makyaj yapılacak kişinin her şeyden önce yüzünün iyi tanınması, yüz yapısının neye uygun olduğunun iyice bilinmesi gerekir. Hangi renk ışıktaki hangi boyanın kullanılacağı önceden tespit edilmeli ve en önemlisi yüzün makyaj sonrasında ne gibi bir görünüm alacağının bilinmesi gerekmektedir. Unutulmaması gereken en önemli konu farklı amaçlı makyaj türlerinin kullanım biçimleridir. Makyaja başlamadan önce yüzün çok temiz olması ve kişinin kendini ruhen de bu işe hazırlaması temel şartlardan biridir.

BÖLÜM 5

HALK OYUNLARININ SAHNELEME ÇALIŞMALARININ AŞAMALARI

5.1. Tasarım

Sahnede canlandırılacak görünümün, uyumlu ve anlamlı biçimde seyirciye aktarılması için incelenen yoldur. Düzenlemenin hangi amaçla yapılacağı, nerede sahneleneceği, düzenlemede görev alacak oyuncuların bilgileri ne kadar sürede ortaya çıkacağı ve düzenleme yapılacak yöre hakkındaki bilgilerin derlenip toplandığı bir çalışmadır. “Tasarım, teknik açıdan sahnedeki olayların kavranmasıdır.”³⁴

5.1.1. Amaç

Halk Oyunları çalışmaları, değişik amaçlarla sahnede sergilenmektedir. Eğlence, yarışma, tanıtma, bayram törenleri, özel günler vb. gibi değişik amaçlara yönelik olarak yapılan çalışmaların sahnelenmesi gösterinin türü ve amacına göre değerlendirilmesidir. Amaca uygun olarak Halk Oyunlarında sahne düzenlenmesini Sayın Suna Şenel şöyle belirtmektedir. “Yarışma, sınırlı zamanda oyun sergileme, konulu gösteriler vb. gibi”³⁵

³⁴ Nutku Özdemir, *Sahne Bilgisi*, Kabalcı Yayınları, 3. Baskı, İstanbul 1989, s.194.

³⁵ Suna Şenel, *Sahne Düzenlemesi ve Sahne Kullanımı*, Kültür Bakanlığı Halk Oyunları Dernekleri Eğitim Kursu ve Ders Notları, İstanbul 1985.

Halk Oyunlarında sahne düzenlemesi yapılırken amaç, düzenlenecek olan malzemeye göre de değişmektedir. Son yıllarda özellikle yarışmalar amaçlanarak düzenlemeler yapılmaktadır. Değişik kurumlar tarafından düzenlenen bu yarışmaların amaçları da birbirlerinden farklılıklar göstermektedir.

- Yöresel tarzda bir yörenin sergilenmesi
- Bölgesel tarzda oyunların sergilenmesi
- Değişik tarzda yöre oyunlarının sergilenmesi
- Konulara yönelik oyunların sergilenmesi
- Yeni yorumlamalı sergileme vb.

Hangi tarzda sergilenecekse sergilensin Halk Oyunlarının sahnelenmesinin hangi amaca yönelik olduğu önceden saptanmalıdır. Yarışma amacına yönelik sahneleme ile tanıtıma yönelik sahneleme amacı birbirinden farklı özelliklere sahiptir.

5.1.2. Oyun Salonunun Tespiti

Oyunların sergileneceği alan hakkında önceden bilgi edinmek, düzenlemede sonradan ortaya çıkabilecek problemleri önleyecektir. Sahnenin boyutlarının, şeklinin, seyircinin konumunun, kulislerinin, geçişlerinin, giyinme soyunma süstenme odalarının, ışık ve ses tesisatının, perdesinin vb. teknik bilgilerin elde olması, oyunun nerede ve nasıl bir mekanda sergileneceğinin bilinmesi demektir. Eldeki bu bilgilerle yapılacak tasarım sahnenin en iyi şekilde kullanılmasını sağlayacaktır.

Halk Oyunlarında sahneleme çalışması yaparken, nerede yapılacağı bilgilerinin en ince ayrıntıları tespit edilip not edilmesi, zaman ve mekan açısından da yararlı olacaktır.

5.1.3. Topluluk Hakkında Bilgi

Sahne düzenlemesini yapacak olan kişinin ortaya koyacağı eserde, oyuncu olarak görev alacak kişiler hakkında bilgi sahibi olması gerekmektedir. Öncelikle oyuncuların oyuna ve sahneleme çalışmalarına olan yeteneklerinin tespit edilmesi gerekir. Daha önceden sahneleme çalışmalarında görev alan yetenekli oyuncular ile daha kısa zamanda, daha kaliteli ve güçlü sahneleme çalışması yapılabilecektir.

Oyuncuların yaş ve fiziki durumları da ayrıca belirlenmelidir. Küçük yaş gruplarına uygulanacak sahneleme çalışmaları onların algılayabilip uygulayabileceği nitelikte olmalıdır.

Oyuncular arasında fiziki farklılıkların olması birlikte sergileme anında görüntü açısından göze hoş gelmeyen durumlara neden olabilir. Uzun boylu ile kısa boylu oyuncuların yan yana gelmesi hem görüntü açısından hem de birbirlerine bağlantıları açısından dikkat edilmesi gereken bir durumdur.

Cinsiyet tespiti oyuncuyu tanımakta önemlidir. Bir grup içerisinde kaç tane bayan ve kaç tane erkek oyuncunun olduğu önceden bilinmelidir. Sahneleme çalışmasında yalnızca bayanların ya da erkeklerin yapacakları ile bayan ve erkek oyuncuların birlikte yapacakları bölümlerin eldeki sayılara göre ayarlanması gerekmektedir.

5.1.4. Zamanlama

Tasarım aşamasında zamanlama iki ayrı konu için çok önemlidir. İlk önce tasarımdan başlayıp gösterinin bittiği ana kadar yapılacak çalışmalar için ne kadar bir süreye ihtiyacı olduğunun belirlenmesi gerekir. Belirlenen bu süre içerisinde yapılacak her işin ayrı ayrı bir zamanlama programının yapılması, planlamada esas alınmalıdır. Önceden hazırlanacak bir çalışma programı hem görev alacaklar açısından hem de işin daha sistemli ve planlı olması açısından yararlı olacaktır.

Zamanlamada ikinci önemli nokta da, ortaya konacak eserin gösteri anındaki süresinin tespit edilmesidir. Bu tespit, seyircinin beklentisi ve hoşnutluğu, oyuncunun performansının düzeyi ve verilmek istenen mesajlar dikkate alınarak yapılmalıdır.

Genelde bir gösteri yapılacağı zaman önceden yaklaşık bir oyun süresi belirlenmiştir. Verilen bu süre düzenleme yapacak kişi tarafından çok iyi değerlendirilmelidir. En yüksek derecede verimin alınacağına göre ayarlanmalıdır.

Çok kısa zaman aralığında bir çok oyunda düzenleme yapmak ya da verilen sürenin sonuna kadar kullanıp daha az sayıda oyun oynamak izleyenler açısından sıkıcı olacaktır.

5.1.5. Yöre Hakkında Bilgi

“Günümüzde kültür zenginliğinin en canlı ve halk sanatlarının en nadide bir örneği olarak kabul edilen Halk Oyunları, diğer sanatlardan farklı olarak ait olduğu toplumun orjinal karakterlerini taşıyan, fertlerin müşterek duygu, düşünce davranışlarını sergileyen, başkasına göre yalnızca güzel ama kendisi için dünyasını aydınlatan özelliğe ve güzelliğe ait bir sanattır.”³⁶

Böyle bir sanatın sahneye aktarımında gerekli bilgilerin incelenip araştırılmaması bir takım yanlışlara neden olacaktır. Sahneye konmak istenen eserdeki anlatımlar ile sahnelenen eser arasında bir bağlantının olması gerekir. Aksi halde yapılacak çalışmanın adı ve anlamı başka olacaktır. Diğer sahne sanatlarında da bir eserin sahneye konulmasından önce geniş bir bilgi birikimine ihtiyaç vardır.

“Tiyatroda bir piyesi sahnede oynatmak için onun defalarca okunması, irdelenmesi ve analiz edilmesi gerekmektedir. Piyesin anlatmak istediği ana tema, rollerin ayrıntıları, mekanlar gibi benzeri bölümleri tanımak gerekli olan atmosferi yakalamak, eser hakkında bilgi sahibi olmakla kazanılabilir.”³⁷

³⁶ Değerli, a.g.s.b., s.111.

³⁷ Baha Dürder, Haydar Edizkun, *Sahneye Eser Koymak*, Remzi Kitabevi, İstanbul 1993, s.7.

Halk Oyunlarının sahneye konulmasında da düzenlenecek yöre hakkında iyi bir bilgi birikiminin olması gerekir. Yöredeki gelenek, görenek, örf, adet, inançlar gibi genel karakteristik özellikler sahneleme aşamasında göz önünde bulundurulmalıdır. Doğal ortamındaki yaşam biçiminin etkileri sahneye aktarılırken, aynı atmosferdeki yaşantılardan farklı bir konum ortaya çıkarsa düşünülen ve beklenen gerçekleşmeyecektir.

Toplumların kendine ait özellikleri olduğu kadar yöre oyunlarının da kendilerine ait bir oynanış biçimleri bulunmaktadır. Bar karakterinde oynanan bir oyunla halay karakterinde oynanan bir oyun, zeybek karakterindeki oyunla horon karakterindeki oyun arasında gözle görülür bir şekilde farklılıklar bulunmaktadır. Yöresel karakteristik farklılıklarından haberdar olmayan bir düzenlemeci Halk Oyunlarının sahnelenmesi açısından büyük bir yanlışlık yapabilecektir.

Yöre oyunlarındaki bu farklı özelliklerin yanı sıra aynı yöredeki oyunların da her ne kadar genelinde ortak özellik bulunuyorsa da birbirlerinden farklı yapıların olduğu belirgin bir şekilde görülmektedir. Her oyunun kendine ait bir oynanış biçimi hareketlerden kurulu figürleri ve oynandığı bir formu mevcuttur. Oyuncuların birbirleriyle bağlantıları diziliş biçimleri, oynandığı yönler, kullanılan adım biçimleri gibi oyunun temel özelliklerini içeren bilginin önceden araştırılıp incelenmesi gerekmektedir.

Yine yöresel özellik taşıyan melodik ve ritmik yapının araştırılması, oyun ile müzik arasındaki ilişkilerin incelenmesi bütünlük sağlamak açısından önemlidir. Oyun müziğinin icrasında yörede kullanılan müzik aletleri ile bunların yapısına uygun diğer aletlerinin uyumunun sağlanması için önceden bilgi edinilmelidir.

Oyun-müzik ve giysi Halk Oyunlarını oluşturan ayrılmaz bir bütündür. Halk Oyunlarının sahnelenme çalışmalarında giyim kuşam ve süslenmenin önemi büyüktür. Düzenleme yapılacak yörenin bu özellikleri hakkında da iyi bir araştırma ve inceleme çalışması yapılmalıdır.

Yörede kullanılan genel kıyafetlerin yanı sıra törenlerde ve özel günlerde kullanılan malzemeler, hatta oyunlar için özel kullanılan araç gereçler tespit edilmelidir. Yalnızca tek bir tip kıyafet kullanımı estetik anlamda çok yeterli olmayabilir. Zenginlik gösteren bu özelliklerin sahneye en iyi şekilde yansıtılabilmesi için yörede kullanılan giyim kuşam ve süslenme malzemelerinin ayrı ayrı incelenip belirlenmesi gerekir.

5.1.6. Bilgilerin Değerlendirilmesi

Tasarım aşamasındaki bilgiler, konusu ile ilgili uzman kişiler tarafından araştırılıp derlenip toparlanmalıdır. Elde edilen bilgiler uzman kişilerin oluşturduğu bir ekip çalışmasıyla ayrı ayrı incelenerek hazırlık aşamasında kullanılacak şekilde belirlenmelidir. Bilgilerin tasnifi sırasında konuların karışmaması için ayrı ayrı dosyalar hazırlanmalı ve en ince ayrıntılar dahi gözden kaçırılmamalıdır. Eğer yeterli bir bilgi oluşmamış ise veya ihtiyaç duyuluyorsa hazırlık aşamasına geçmeden eksiklikler tamamlanmalıdır.

5.2. Hazırlık Aşaması

Tasarım çalışmasında gelen bilgiler değerlendirildikten sonra konular bir bütünlük içinde sonuca doğru gidecek şekilde ikinci bir tasnif çalışmasının yapıldığı aşamadır. Teknik açıdan olayın kavranması tasarım aşamasında tamamlanmıştır. Hazırlık aşamasında elde edilen bu bilgilerin bağlantılarının kurulması ve birleştirme çalışmalarının ne şekilde yapılacağının belirlenmesidir.

5.2.1. Genel Hazırlık

5.2.1.1. Oyunların Seçimi ve Analizi

Öncelikle gösteride oynanacak oyunlar saptanmalıdır. Yörede var olan oyunlar düşünülen amaca uygun olarak belirlenmelidir. Genel anlamda yöre bilgisinin dışında, bu bölümde oyunlar tek tek ele alınarak oyunu oluşturan bütün bölümler analiz edilmelidir. Oyunun kaç bölümden olduğu, yavaş-hızlı, mesafe kat edip etmediği, ediyorsa hangi yöne kat ettiği gibi bilgiler analiz edilir:

5.2.1.1.1. Oyun Cümlelerinin Tespiti

Halk Oyunlarında kullanılan temel hareketlere bakıldığında bu hareketlerin bazılarının bir tanesi oyunun tamamını oluşturmaktadır. Bazılarında ise birden fazla hareketlerin oluşumundan oyunların meydana geldiği görülmektedir. Oyun cümlesi adı verilen bu bölüm, oyunun tamamı içerisinde bütünlüğü sağlayan ayrı ayrı bölümlerdir. Bu bölümlerin az ya da çokluğu oyunun var oluşu ya da oynanış biçimi ile ilgilidir. Birden fazla ya da tek bir oyun cümlesini içeren oyunlarda, bütünlüğü, anlamı ve genel karakteristik özellikleri değiştirmeyecek şekilde cümlelerin tespitinin yapılması gerekir. Bu tespit yapılırken hareketin gücüne, yoğunluğuna ve yeterli tekrar sayıları göz önüne alınarak yapılmalıdır.

Tekrar sayıları hem oynayan hem de izleyen açısından tatmin edici bir noktada olmalıdır. Oyun cümlelerinin tespitinde, öyle oyunlar vardır ki aşırı tekrarların olduğu veya çok fazla bölümün bulunduğu tespit edildiğinde, bir düzenleme içerisinde en az ve en çok sınırlarının sahnelemenin genel anlayışına bakarak da belirlenmelidir. Sahnelemede konuyla çakışan gereksiz tekrar ve uzatmalar verilmek istenen mesajla uyumsuz olabilecektir. Oyun cümlelerinin tespiti yapılırken göz ardı edilmemesi gereken bir konu da oyun-müzik bütünlüğüdür. Bu konu oyun-müzik bütünlüğü bölümünde daha kapsamlı olarak belirtilecektir. Oyunlar tek başına, gruplara bölünerek ya da bir grup halinde oynanabilmektedir. Oyun cümlelerinin tespitinde bu tarz oynanış biçimlerine de dikkat edilmelidir.

Oyun tek başına oynandığında hareket alanı farklıdır. Gruplar ya da grup halinde oynandığında hareket alanı başkadır. Bir yörede gerek oynanış tarzı ile gerekse konusuyla ilgili olsun çok sayıda oyun mevcuttur.

Sahnelemenin yapılacağı yörede ortaya konulması düşünülen eserin anlayışına uygun olan oyunların isimleri tespit edildikten sonra oyunların cümlelerinin tespiti şöyle olmalıdır. Oyun bir bütün olarak ele alındığında bu bütünlüğü oluşturan parçalar vardır. Yöre oyunlarının bir bölümü tek cümleli bir bölümü de birden fazla cümleli oyunlardır. Örneğin Kırklareli'nde oynanan Kampana oyunu tek cümleli bir oyundur. Yine aynı yörede Ali Paşa oyunu birden fazla oyun cümlelerinin oluşturduğu oyundur. Yavaş bölüm bir cümle, dönüşler, hızlı bölüm ve hızlı bölümdeki dönüşler olmak üzere ayrı ayrı oyun cümleleri mevcuttur. Oyun cümlelerinin tespitinde oyun içinde yapılan hareketleri ve adımları da ayrı ayrı analiz etmek gerekir. Özellikle yerinde ve mesafe kat edilirken yapılan hareketler iyi belirlenmelidir. Yapılan bu hareketler bir oyunun genel karakteristik özelliklerini belirler.

Hareketlerin analizinde yapılacak bir hata düzenlemenin oluşumunu da etkileyecektir. Yerinde yapılması gereken bir figür oyunun yöresel tavrı gereğidir. Ancak bu figür mesafe kat edilerek yaptırılırsa oyunun oynanış tavrından çıkılacak yalnızca hareket etmek için yapılan figür haline dönüşecektir. Oyun cümlelerinin analizinde hareketlerin düzenlemede kullanımı yöresel özellikleri ortaya çıkaracak türden olmasına dikkat edilmelidir. Bu nedenle oyun cümleleri dikkatle ve özenle incelenmeli ayrıntıları ile belirtilmelidir.

5.2.1.1.2. Oyun Formlarının Tespiti

“Sahne düzenlemesine geçilmeden önce oynanacak oyunların biçimsel formlarının tespiti gereklidir.”³⁸ Oyunlar düz çizgi-daire, yarım daire, karşılıklı çizgiler, verev çizgi gibi bir çok değişik biçimsel formlarda oynanabilir. Bu bölümde düzenleme için hangi oyunlar seçilmişse belirlenen oyunların ilk önce mevcut formlarının tespiti yapılmalıdır. Daha sonra oyunun yapısına uygun olarak yapılabilecekse diğer formlar da kullanılacak düzenlemede belirtilmelidir. Oyunun geleneksel formunun dışında kullanılacak diğer çizgiler onun karakteristik özelliklerini yok etmeyecek şekilde olmalıdır.

Oyunda estetik değerleri görüşün dışına bırakabilecek çizgiler oyunun anlam ve ifadesinden uzak kalacaktır. Böyle yapıldığı takdirde oyun oynamaktan çok şekil oynamak ön plana çıkacaktır. Yapılması gereken şekiller veya kullanılan çizgiler oyunların seyirci tarafından daha iyi izlenir hale gelmesi ve oyunun daha güzel şekilde icra edilmesi için belirlenmelidir. Türk Halk Oyunlarında belirgin olarak biçimsel bir form zenginliği mevcuttur.

Bu formların sahnelemede esas alınmasının yanı sıra destekleyici olarak da yeniden yaratılacak formlar da kullanılabilir. Ancak oyun adımlarına etkisinin tespiti yapıldıktan sonra uygulanmalıdır.

Özellikle form geçişlerinin bağlantıları kurulurken dikkat edilmesi gereken bu konu oyunların oynanış biçimine göre düzenlenmelidir. Yeni yaratılacak formlar oyun içinde var olan formla tezatlık yaratmamalıdır. Oyunun oynanış tarzını değiştirecek form yapısı oyunu desteklemekten çok onu ayrı bir tarza ve tavra dönüştürecektir. Bu durumun oluşmaması için elde mevcut olan oyunun formunun kullanımı ve destekleyici formların mevcut formların önüne geçmemesine dikkat edilmelidir.

³⁸ Şenel, a.g.d.n..

5.2.1.1.3. Karakteristik Özelliklerin Tespiti

Karakteristik yapılar bulunduğu toplumun yaşam kuralları ile doğru orantılıdır. Orada geçen olaylar sonucunda oyunlar insanların davranışlarının duygu ve düşüncelerinin hareketlere dönüşmesiyle ortaya çıkmıştır. Oluşan bu yapı onun genel yaşayış biçimidir.

Yöre oyunlarının bölgesel karakterleri olduğu gibi yörelere göre hatta oyunlara göre de ayrı ayrı özellikler taşımaktadırlar. Bu özelliklerin tespiti yapılırken Türkiye genelinde temel karakteristik yapıları ve bunların dağılımını çok iyi ayırt etmek gerekir.

Karadeniz’de oynanan bir oyunun oynanış tarzı ile Ege’de oynanan oyunun tarzı birbirinden çok farklı olduğu görülür. Oyunlardaki oynanış biçimi, oyuncuların birbirlerine bağlantıları, mendil çevirmeleri her biri ayrı ayrı karakteristik özelliklerdir.

Bazı yörelerde çeşitli nedenlerden dolayı hem aynı hem de ayrı karakterlerde oyunlar bulunmaktadır. Horonla-Bar, Halayla-Bar, Karşılamayla-Hora, Karşılamayla-Zeybek gibi birçok farklı karakterdeki oyunlar bir arada bulunabilirler. Düzenleme yaparken bu özelliklerin ayrıştırılmasına veya beraber kullanılacaksa geleneksel yapılarına dikkat edilmelidir. Özellikle birbirine çok yakın yerleşim alanlarında bu ortak karakteristik özellikli oyunlara rastlanmaktadır. Örneğin Çanakkale ilinde ve civarında Zeybek-Karşılama türünde oyunlar görülmektedir. Harmandalı Zeybek karakterinde Evreşe Yolları Karşılama türü oyundur. Yine Artvin’de Ata Barı Bar karakterinde Deli Horon oyunu ise Horon karakterinde bir oyundur.

5.2.1.2. Müzikal Analiz

Halk Oyunlarının en önemli öğelerinden biri de ezgi, ölçü ve düzum gibi öğeleri içinde taşıyan müziktir. Müziksiz Halk Oyunları düşünölemeyeceğı için bu önemli öğenin oyun müziklerine göre incelenmesi gerekmektedir. Müzik icrası kullanılan alana göre değışmektedir. Dinlemek, dinlenmek, tedavi olmak gibi bir çok alanda icra edilen müziğın Halk Oyunlarının icrasında da ayrı bir yeri ve önemi vardır. Oynamak için icra edilen Halk Oyunları müziğının diğerklerinden kendine özgü farklı bir yapısı mevcuttur. İçerisinde insanı daha çok hareket ettirmeye yarayan melodik ve ritmik yapı ile donatılmıştır. Öncelikle bu yapının incelenip oyun müziklerinin oynama amaçlı analizi yapılmalıdır.

Zengin bir melodik ve ritmik yapıya sahip olan Halk Oyunları müziklerinin bazıları oyun oynamanın yanı sıra dinleti müziğı olarak da karşımıza çıkmaktadır. Türkölü oyunların çoğunluğu bu özelliğı taşımaktadır.

Oyunların oynandığı zaman melodik ve ritmik yapıdaki değışim oyun temposunun artmasında ve azalmasında görölmektedir. Notalardaki ya da ritmik yapıdaki bir değışim söz konusu değıldir. La sesi yerine Fa sesi ya da 9/8'lik bir zaman yerine 10/8'lik bir usul algılanmamalıdır.

5.2.1.2.1. Melodik Yapı ve Karakteristik Özelliklerin Tespiti

Halk Oyunları müziklerinin analizinde dikkat edilecek en önemli nokta makamın ya da dizisinin tespitidir. Birbirinden farklı tona sahip olan oyun müziklerinin bağlantılarının kurulabilmesi için bu melodik yapının iyi tanımlanması gerekir. "Bir eserin melodik yapısını oluşturan en önemli unsurlar eserin donanımı, karar sesi, güçlü perdesi ve ses sahasıdır."³⁹

³⁹ Doğanışık, görüşme.

Farklı donanıma sahip eserlerin birbirleriyle bağlantılarının kurulması icra edilen enstrümanların teknik kapasitesi bakımından problemlerle karşılaşmaktadır. İstenilen seslerin elde edilememesinden dolayı icra eden sanatçıda da duyum rahatsızlığına neden olacaktır. İstenilen seslerin elde edilememesiyle oyuncu ve seyircinin de duyum rahatsızlığını yaşaması demektir.

Bir eserin karar sesinin belirlenmesindeki gerekçe tonalitenin tespitinde en önemli unsurlardan birisi olmasıdır. Bir müzik eserinin özelliklerinin tespiti yapılırken tonalite ve karar seslerinin bilinmesinin zorunlu ihtiyacının yanısıra bu işleme yardımcı olan güçlü perdesi ve ses sahasıdır. Güçlü perdesi ve ses sahasının tespitinin amacı düzenleme aşamasında önemlidir.

Oyun müziklerinin melodik yapılarının belirlenmesi birbirleriyle bağlantılarının kurulması aşamasında da önemlidir. Melodik yapıda bulunan farklı karar sesleri bir önceki veya bir sonraki oyun müziğinin karar sesleriyle uyum içinde bağlanabilir olmalıdır. Aksi halde geçişlerde kulağa hoş gelmeyen sesler duyulacaktır. Müzik düzenlemesi yapacak olan kişinin geniş anlamda müzik bilgisine sahip olması gerekir.

5.2.1.2.2. Ritmik Analiz

“Müziğin ayrılmaz ikilisi olan melodi ve ritm oyun müziği için ayrı birer değerdir. Melodileri hangi zaman aralıklarında seslendirileceğini ritm belirler.”⁴⁰ Bir oyun müziğinde ritmin önemi dinleme müziğine oranla daha belirgin olmalıdır. Buradan oyun müziğinin düzenlenmesinde yalnızca ritmin ön plana çıkarılması anlaşılmamalıdır. Oyunların genelde ritme dayalı olarak oynanması oyun için ritmin değerini daha belirgin hale getirmiştir.

⁴⁰ Ferruh Yarkın, *karşılıklı görüşme*, İstanbul 1998, İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Ritm Bilgisi Öğretim Görevlisi.

“Oyunları oluşturan hareketler belirli zaman aralıklarında yapılmaktadır. Bu hareketlerin kısa veya daha uzun zaman aralığında yapılması ritmdeki değerlerle ifade edilmektedir.”⁴¹ Ritmik değerlerin birim zamanlara göre dağılımı hareketlerin de hangi birim zamanlarda yapıldığını belirlemektedir.

Her oyunun kendine ait ritmik bir yapısı vardır. Bazı oyunlar başından sonuna kadar aynı ritmik yapı içerisinde bazıları ise ana kalıp aynı olmak üzere değişik ritmik varyasyonlarla icra edilebilir.

5.2.1.2.3. Kullanılacak Çalgıların Tespiti

Gösteri zamanında Halk Oyunları ekibine eşlik edecek çalgıların belirlenmesinde özellikle yörede kullanılanlara öncelik verilmelidir. Yörede kullanılan çalgıların oyuna katılımı oynayan ve izleyenlerin motivasyonu açısından da önemlidir. Bir oyun müziğinin şekillenip bir yapı içerisinde oluşması yörede var olan çalgının yapılışı, kullanımı ve icra eden kişisi ile doğru orantıdadır. Bu oluşumun sonucunda ortaya çıkan müzik yöresel özellikleri belirler. Buna bağlı olarak oyun müziklerinin yöresel çalgılarla icrası oynayan ve izleyen için de daha anlamlı olacaktır. Buradan oyun müziklerinin icrası sadece yöresel çalgılarla yapılması sonucu çıkarılmamalıdır. Yöresel çalgıların yanı sıra o yörede kullanılan diğer halk çalgıları da kullanılmalıdır. Kullanılırken dikkat edilmesi gereken yöresel çalgıların icra anında öneminin yitirilmemesidir. Her müzik aletinin kendine ait fiziksel bir yapısı vardır. Fiziksel yapısı o müzik aletinin sesleri nasıl, nereden ve ne kadar çıkaracağını belirler. Oyun müziklerinin melodik yapısı icra edilecek müzik aletleri ile uyumlu olmalıdır. Enstrüman yapısını zorlayacak eserlerin çalınmasını o müzik aletinden beklememek gerekir.

⁴¹ Ahmet Turan Demirbağ, *Hareket ve Ritmik Yapı*, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Yüksek Lisans Ders Notları, İstanbul 1997.

Müzik aletlerinin seçiminde akort problemini de düşünmek gerekir. Sabit akortlu çalgılarla değişebilir akortlu çalgıların birleşebilir özellikte olmalarına dikkat edilmelidir. Oyun müziğinin icrasında eşlik eden sazlar yıllarca oyunlarla birlikte var olup günümüze kadar taşınmasında en önemli rolü oynamışlardır. Halk Oyunları müziğinin düzenlemesi yapılırken önemli olan yöresel çalgıların varlığının yok edilmemesidir.

5.2.1.3. Oyun-Müzik Bütünlüğünün İncelenmesi

Türk Halk Oyunlarının geneline bakıldığında oyun ve müzik cümlelerinin birbirleriyle farklılıklar gösterdiği görülmektedir. Müzik-oyunla bütünleşen bir unsurdur. Oyunun bittiği nokta ile müziğin bittiği nokta kesişirse anlam ve ifade de bir bütünlük içerisinde değerlendirilir.

Doğal ortamında oyun ve müzik bütünlüğünün olmaması oynayan ve izleyeni rahatsız etmeyebilir. Ancak sahnede bu birliktelik hem oyuncu hem de seyirci tarafından aranmaktadır. Oyuncu oyunun nerede başlayıp, nerelere geçeceğini, oyunu ne zaman bitirip diğer bir oyuna ne zaman geçeceğini müzik ve ritmdeki zamanlamalara dayalı olarak yapmaktadır. Sahne düzenlemesi yapan kişiler sahnedeki geçişlerini, şekillerini ve vurgularını müzik ve ritme dayalı olarak belirler.

Oyun cümlesi ile müzik cümlesini birleştirme işlemi her iki cümlenin de kesiştikleri noktalara kadar kaçır kez tekrar edildikleri sayılarak tespit edilir. Oyun ve müzik cümlelerine birer sembol vererek üzerine konacak rakamlarla tekrar edilmesi gereken sayı belli olacaktır.

Örneğin herhangi bir oyun ele alındığında bu oyunun iki ayrı müzik cümlesi olsun. Birinci müzik A ikincisi B olarak belirtilir. Genelde müzik cümleleri iki kez tekrarlanarak icra edilmektedir. Bu yapının gösterilme biçimi A^2+B^2 olarak belirtilmektedir. Buradan anlaşılan önce A müziği daha sonra B müziği ikişer kez tekrarlanarak icra edilecektir.

Oyun cümleleri de benzer şekilde sembolize edilebilmektedir. X oyun cümlesi, Y oyun cümlesi gibi üzerlerine konulan rakamlar ile tekrar sayıları belirtilebilmektedir. Sahnelenecek yöre oyun ve müzikleri tek tek yukarıda belirtilen bir şekilde ayrılacak ve kullanılmak istenen tekrar sayıları belirtilecektir.

A² müzik cümlesinde X üstü 4 oyun cümlesi tekrarı B² müzik cümlesinde Y üstü 4 oyun cümlesi tekrarı. Oyun ve müzik cümlelerinin birleştiği oyunlarda tekrar sayıların ayarlanması duyum ve görünüm açısından kolay olmaktadır.

Her ikisinde de başlama ve bitiş noktaları bellidir. A² müzik cümlesinde X² oyun cümlesi tekrarı B² müzik cümlesinde Y² oyun cümlesi tekrarı. Oyun ve müzik cümlelerinde birleşimin sağlanmasının yanı sıra bunların yanında sahneye konacak oyunun ana teması ile düzenlenecek müzik temasının da bütünlük göstermesi gerekmektedir. “Ezgi ve danslar ayrı birer gösteri parçası gibi durmamalıdır.”⁴² Gerek müziğin yapısında gerekse oyunun yapısında bulunan güçlü noktalar ayrı ayrı zamanlarda icra edilirse her ikisinde de anlamsız yorumlar ortaya çıkacaktır.

Sahne üzerinde oyuncuların hareketli ve coşkulu anında, müziğin bu coşkulu anı destekleyici şekilde olmaması ya da tam bunun tersi olarak müziğin coşkulu oyuncuların pasif olduğu zamanlarda yapılan sunuş biçimi oyunla müziğin birleşmediği görüntüsünü yaratacaktır. Sahne üzerinde bütünlüğü sağlamak için oyun ve müzik açısından belli prensiplere uymak zorunluluğu vardır.

-Bir oyun müziğinin bitimi müzik cümlesiyle doğru orantılı olmalıdır.

-Oyundan oyuna geçiş yaparken her iki oyunun müziklerinin birbirlerine bağlantılarının kurulabilecek oyunların seçimi yapılmalıdır.

-Düzenleme içinde uygulanması düşünülen çizgilere, şekillere geçişlerde müziğin ve ritmin başlangıç-bitiş noktalarının tespiti doğru yapılmalıdır.

⁴² Nutku, a.g.e., s.141.

-Oyunun düzenlenmesindeki ana tema müzikte de farklı yorumlanmayacak şekilde olmalıdır.

-Yöresel tarzdaki oyun figürleri yöresel tarzdaki çalınan müziklerle uyumun sağlanmasına dikkat edilmelidir.

5.2.1.4. Oyun Süresi

Bir oyun sahneye konulurken amaca yönelik olarak yaklaşık süreler belirlenmiş olur. Sahnede oyunun başlangıç anından bitiş anına kadar olan genel sürenin tespiti bütün oluşturan her oyunun ayrı ayrı sürelerinin birleşmesiyle yapılabilir. Oyunların sayıları, bölümleri, yavaş hızlı oynanış biçimleri, oyuncuların performansı vb. gibi faktörler ideal oynama süresini belirlemeye yardımcı olur.

Oyun müzik bütünlüğü sağlandıktan sonra oynama süresinin tespiti şöyle yapılmalıdır.

-A müziği 20 saniye sürmektedir. İki kez tekrarlanırsa 40 saniye olacaktır.

-B müziği 20 saniye sürmektedir. İki kez tekrarlanırsa 40 saniye olacaktır.

Bu durumda bir oyunun toplam süresi 80 saniye olacaktır. Bu işlem sahnelenecek bütün oyunlar için sırasıyla yapılmalıdır. Oyunların tamamı tek tek hesaplandıktan sonra aralar, küçük ve büyük finallerin süreleri de eklenerek toplam süre belirlenmiş olur.

Bir oyunun sahnelenmesindeki ideal süre seyirci açısından da önemlidir. Seyircide doyumu sağlayacak süre iyi belirlenmelidir.

5.2.1.5. Sahnenin Yapısının Tespiti

Oyunun oynanacağı alanın bilgilerinin elde olması sahne üzerinde yapılabilecek her şeyin önceden düzenlenebilmesi demektir. Öncelikle eserin hangi tür bir sahnede sergileneceği belirlenmelidir. Sahnenin modeli belirlenerek hangi yönlerin görüş alanlarına göre kapalı ya da açık olduğu tespit edilmelidir. Tek yönlü sahneye göre yapılacak düzenlemede seyirciler yalnız bir yönden oyunu izleyebileceklerdir. Tek yönlü düşünerek yapılan sahneleme çalışmasında oyun alanının dışında kalan ve seyirci tarafından görülen oyun dışı görüntüler estetik açıdan rahatsız edici olacaktır.

Sahne üzerindeki teknik imkanlar ayrı ayrı belirlenmeli kullanılabilirlik özellikler tespit edilmelidir. Işığın yerleşim ve etki alanlarıyla, ses tesisatının gücü ve mikrofona sayısı ihtiyaç oranında belirlenmelidir. Oyun alanının büyüklüğü ve şekli tespit edilmelidir. Büyük ya da küçük olan sahne ölçüsü ortaya konulacak esere göre ayarlanabilmelidir. Enine boyuna ölçüler ile şekil olarak daire, kare, dikdörtgen vb. hangi türde olduğu belirlenmelidir.

Oyun alanının giyim ve makyaj odalarına uzaklığı tespit edilmelidir. Düzenleme içerisinde giysi ve makyajla ilgili bir değişme yapılacak ise oradaki mesafeye göre zamanlama yapılmalıdır. Düzenleme gereği sahnenin sağından girip solundan çıkan ve tekrar sahneye sağından girecek olan oyuncular için geçiş koridorlarının varlığı tespit edilmelidir. Belirlenen geçiş koridorlarının mesafelerine bakılarak zamanlama ayarlanmalıdır.

Oyun alanı içerisinde asansörlü vagon ve döner sahneler mevcut ise bunların kullanım biçimleri saptanmalıdır. Oyun alanı içerisinde kapladıkları alanın ölçüleri ile hangi zaman aralıklarında kullanılabilir özellikleri ayrı ayrı belirlenmelidir. Oyun alanının kullanımı seyirciyle olan kullanıma göre saptanmalı, seyircinin göz açısı en yakın ve en uzak mesafelerden tespit edilerek oyun alanına göre göz hakimiyeti sağlanmalıdır.

5.2.1.6. Oyuncular

Halk Oyunlarını icra eden oyuncular iki ayrı grupta toplanabilir. Doğal ortamında içe dönük yapılan icra sahnede taklit yönü ile dışa dönük yapılan icra biçimidir. Doğal ortamındaki icrada görevlendirme kendi yapısı içerisinde oluşur. Sahne ortamında ise görevlendirme sahneye koyanlar tarafından kişilerin yeteneklerine ve kapasitelerine göre yapılır. Bu nedenle oyuncular hakkında bilgi görevlendirilmeleri açısından önem taşımaktadır. Düzenleme yapılacak oyun topluluğunun elemanları yaş, cinsiyet, fiziki uygunluk, estetik, oyunculuk, artistik, adaptasyon, algılama gibi değişik özellikleri dikkate alınarak değerlendirilmelidir. Bu bilgiler doğrultusunda oyun düzeni içerisinde görevlendirmeler yapılmalıdır. Görevlendirmeler yapılırken sahneye konacak eserin bütünü düşünülüp oyuncuların görevlerinin üstünde bir şeyler yapmamaları istenmelidir. Çünkü ortaya çıkacak eser bir grubun beraber icrası halinde güzel olacaktır. Oyuncular arasında daha iyi ve daha yetenekli olanlar mutlaka olabilecektir. Bu tür oyunculara görev bilinci çok iyi bir şekilde anlatılmalıdır. Düzenleme içerisinde solo veya daha az sayıda oyuncuyu gerektiren önemli görevler varsa bu görevlere yetenekli ve solist karakterindeki oyuncular seçilmelidir. Çünkü yalnızca bir oyuncu ya da az oyuncu tarafından icra edilen görevler düzenleme içerisinde önem taşıyan özellikle vurgulaması istenen bölümlerdir.

5.2.1.7. Giyim-Kuşam ve Süslenme Malzemelerinin Tespiti

Oyun figürlerinde ve müzikal yapılarda da olduğu gibi Giyim-Kuşam ve Süslenme malzemelerinde de doğal ortamında kullanılanlarla sahnede kullanılanlar bulunmaktadır. Geçmişte günlük yaşamda ve tören alanlarında da kullanılan malzemeler günümüzde daha çok sahnelerde kullanılmaya başlanmıştır.

“Yörelerde giyilen en eski geleneksel halk giysileri bugünkü yöre Halk Oyunları ekiplerinin özel kıyafeti durumuna gelmiştir.”⁴³

⁴³ Altıntaş, a.g.s.b.,s.13.

Sandıktan çıkarılan bu kıyafetler Halk Oyunları topluluklarının sahnede özellikle kullanmak istedikleri giysiler olarak göze çarpmaktadır. Oysa bu giysiler özel olarak koruma altına alınmalı ve sahnede kullanılmamalıdır.

Sahnede kullanılacak giyim ve kuşamlar bulunabilen en uygun ve en eskilerinden esinlenerek oynamak amacına uygun olarak yaptırılmalıdır. Yeni yapılacak giysilerin kullanımı ve pratikliği iyi tasarlanmalı görüntü olarak genel karakteristik özellikleri aynen yansıtılmalıdır. Amacın dışına çıkmış gereksiz süs ve takı eşyaları gerektiğinde gerçeğine uygun taklitleri yaptırılıp kullanılmalıdır.

Günümüzde insanlar nasıl ki farklı farklı giysi giyiyorlarsa geçmişte de insanlar birbirlerinden ayrı türde giyiniyorlardı. Yalnız geçmiş dönemde günümüzdeki kadar model farklılıkları bulunmamaktaydı. Son zamanlarda Halk Oyunlarının giysilerinde yörelere ait tek bir tip giysi göze çarpmaktadır. Oysa araştırma yapılan bölgelerde gerek renk, gerek desen, gerekse giyiniş olarak birden fazla kıyafetin var olduğu ortaya çıkarılmıştır. Yöre oyunlarını sahneye koyarken nasıl ki oyunda ve müzikte zenginlik sergileniyorsa giyim-kuşam ve süslenmede de aynı zenginlikler ve güzellikler sergilenmelidir.

Sahneleme çalışmalarında belirtilen konular dikkate alınarak öncelikle giyim-kuşam ve süslenme malzemeleri temin edilme yolları araştırılmalıdır. Oyuncuların fiziksel özellikleri dikkate alınarak kaç tane oyuncuya hangi sayıda ne kadar kıyafet ihtiyaç olduğu saptanmalıdır. Sayı saptamasından sonra sahneye konulacak esere göre yörede kullanılan ve ihtiyaç duyulan tarzdaki malzemeler en ince ayrıntılarına kadar tespit edilmelidir.

5.2.2. Sunuşa Hazırlık

Bu bölümde elde toplanan bütün bilgiler değerlendirilerek sahneye konacak eserin bütün ayrıntıları ile birlikte yazılı bir metin haline dönüştürülmesidir. Oyuncuların oyun alanlarındaki girişleri, oynayış biçimleri, sahnenin içindeki duruş

pozisyonları, aktif-pasif bütün hareketleri sahne çıkışları ayrıntılı olarak belirtilmelidir.

Düzenlenen oyunda sahnede görev alan oyuncuların nerelerde bulunacağı oyuna eşlik eden enstrümanların ve müziklerin belirlenmesi ışık ve seslendirmenin kullanımı, sahnenin kullanılabilecek bütün imkanlarının kesin tespitinin yapılma aşamasıdır.

5.2.2.1. Oyunların Bağlantılarının Kurulması, Sahnedeki Girişler, Çıkışlar ve Sahnedeki Görünümlerin Belirlenmesi

Sahnede izlenen Halk Oyunları ekibine seyirci gözüyle bakıldığında, gösteri tamamen bir bütün halinde görülür. Genelde akılda kalan yalnızca bir yöre oyunlarının icrasısıdır. Grubun oynadığı oyun ve oyuncuların sayısı, hangi oyunların oynandığı gibi ayrıntıların gözlenmesi zordur. Oysa bu tür ayrıntıların çözümlenmesiyle eser ortaya çıkacaktır. Oyunların birbirleriyle bağlantıları kurulurken başlama ve bitiriş hareketlerinin önceki ve sonraki oyunla birleştirilebilir olmasına dikkat edilmelidir. Yerinde oynanan oyunlar ile mesafe kat edilerek oynanan oyunların bağlantıları ve sıralamaları sahnelemenin akışına göre düzenlenmelidir.

İşler adimli oyunların ardı ardına getirilmesi hem oyuncuyu hem izleyiciyi yorar. Aralarda yerinde oynanan oyunların da oyuncuyu ve seyirciyi dinlendirmek anlamında kullanılmalıdır.

Mesafe kat edilmeden oynanan oyunlarda daha çok vücut hareketlerinin vurgulandığı oyunlar seçilmeli. Seyircinin dikkati şekil ve çizgiden çok oyunun tavır ve anlatımı üzerine çekilmelidir. Yerinde oynanan oyunlarda uzun süreli aynı noktada kalmak yerine yer değiştirme kısa mesafelerde olmalıdır. Ancak tavır ve estetik tarzı içeren hareketlerin yoğun olmasına dikkat edilmelidir. Yer değiştirmeden ya da kısa mesafeli yer değiştirmeli oyunlarda hızlı oynanan oyunlardan çok daha yavaş oyunların oynanmasına yer verilmelidir. Hızlı ve hareketli oyunlarda mesafe kat edilmesi daha kolay yapılabilir. Hızlı ve hareketli oyunlarda mesafe kat edilmesi daha kolay yapılabilir.

Oyunların birbirleriyle bağlantıları kurulurken yaratılmak istenen atmosfer için heyecanı yükseltici oyunların yerleşimine dikkat edilmelidir. Bazı oyunlar vardır ki seyirciyi coşturun ve doruk noktayı yukarı çeker. Bazı oyunlarda da bunun tam tersi olur. Bu nedenle oyun sıralamasında finalin doruk noktası iyi belirlenerek yapılmalıdır. Düzenleme sahnedeki oyun alanının boyutları oranında giriş-çıkışlar ve sabit-hareketli yerleşimler seyircinin görüş açısı dikkate alınarak yapılmalıdır. Girişlerin yapılacağı kapılar tespit edilerek bir önceki ve bir sonraki sahneleme bölümleriyle uyumlu olmalıdır. Sahneye girişler tek bir yönde sağından veya solundan olacağı gibi her iki yönde de olabilir. Ayrıca imkanlar var ise asansörlü, vagon ve dönerli sahnelerde de imkanlar kullanılmalıdır.

Düşünülen düzenlemede oyuncular tek başına küçük gruplar veya bütün grup halinde oyunların belli bölümlerinde giriş ve çıkışlar yapabilirler. Ancak çok giriş-çıkış yapmak konunun anlam ve bütünlüğünü bozacağı için yerinde ve konuyu destekleyici olarak yapılmalıdır. Giriş ve çıkışların anlamlı olarak kullanıldığı önemli yerler vardır. Oyuncu veya oyuncuların giriş anındaki vurguları farklıdır. Burada anlatılmak istenen olaya dışarıdan katılımı ve atmosferin yoğunluğunu seyirciye göstermektir. Örneğin, sola doğru oynayacak oyuncuya ait bir giriş gibi düşünülebilir. Bunun yanı sıra özellikle kalabalık oyuncuların bulunduğu sahnelerde giriş ve çıkış yapan oyuncular seyirciye hissettirilmelidir. Böyle durumlarda seyircinin dikkati sahne üzerinde başka noktalara çekilmelidir.

Oyun alanı üzerinde oyuncuların sabit veya hareketli görüntülerinin belirlenmesinde oyunların genel karakteristik özellikleri dikkate alınmalıdır. Öncelikle yapılan işlemin oyunların sergilenmesi amacı olduğu hiçbir zaman unutulmamalıdır. Sabit veya hareketli görüntüleri belirleyen şekiller oyunların daha belirgin ve sanatsal anlamda estetik değerler taşıyan özelliklerin sergilenmesinde araç olarak düşünülmelidir. Bu düşünceden yola çıkarak sahne üzerindeki şekil ve çizgilerin belirlenmesi ayrı bir önem ve anlam kazanmaktadır. Bunun aksi düşünüldükçe yapılan bir düzenlemede oyunun genel karakteristik özellikleri anlatmak istediği konunun dışına çıkılacaktır. İyi bir şekil yaratımı, şekilden şekle geçişler ve düzgün çizgiler üzerinde hareket eden bir grup görünümü yansıyacaktır.

Oyun alanında kullanılacak çizgi ve şekiller oyuncuların birbirlerini görünümelerini engelleyici biçimde olmamalıdır. Arka arkaya dizilen oyuncular çok uzun sürede aynı pozisyonda kalmamalı ve görünüme açık şekil ve çizgi pozisyonlarına geçmeleri sağlanmalıdır. Kalabalık sayıda oyuncuların bulunduğu sahnelerde oyuncuların birbirlerinin görüntülerinin engellenmesi sıkça görülmektedir. Sahne üzerinde gereğinden fazla sayıda oyuncunun bulundurulmamasına dikkat edilmelidir.

Oyuncuların sahne içindeki sabit veya hareketli yerleşimleri planlanırken kullanılan şekil ve çizgilere geçişlerin-bağlantıların ayarlanmasına dikkat edilmelidir. Birbirini tamamlayabilen, ardı ardına sıralanabilen, kolay geçebilen şekil ve çizgiler kullanılmalıdır. Önemsiz, anlamsız ve bağlantısız kullanılanlar hem oyuncuyu hem de seyirciyi rahatsız edecektir. Oyun alanındaki kullanılacak şekil ve çizgilerin planlamasında gereksizce birbirlerinden ayırıp çok sayıda şekil üretmek görüntü açısından seyircinin dikkatini dağıtacaktır. Özellikle oyuncuların birbirleriyle bağlandıkları oyunlarda bu yanlışlığın yapılmamasına dikkat edilmelidir.

Birbirleriyle bağlantısız oyunlarda bile oyuncular arasında gözle görülmeyen bir bağ bulunmaktadır. Bu bağ oyuncuların birbirleriyle kurdukları iletişimden anlaşılır. Oyuncular arasında mesafeler arttıkça uzaklaşma sonucunda bu bağ kurulamaz. Bu nedenle oyun alanı içerisinde oyuncular arasında iletişimlerini ve belirtilen bağın kopmamasını sağlayacak çizgi ve şekiller uygulanmalıdır.

Güçlü ve zayıf noktalar oyun alanı içinde sabit değildir. Verilmek istenen mesaj yapılan hareket anlatımları ve destekleyici teknik unsurlar ile oluşturulan yer güçlü noktalardır. Göz ardı edilmemesi gereken konu güçlü noktaların seyircinin görüş açısı içerisinde olması sağlanmasıdır. Seyirci güçlü noktayı görmek için ayrıca bir görüş açısı aramamalıdır. Oyun alanının seyirciye yakın olan bölümü yani aşağısı seyirci tarafından algılanılan en önemli noktalardan biridir. “Oyuncu için en güçlü görünüş oyun alanının aşağı bölümünde en güçsüz görünüşlerde oyun alanının yukarı bölümündedir.”⁴⁴ Düzenlemenin tamamı seyirciye yakın ve güçlü görünmek için

⁴⁴ Nutku, a.g.e., s.94.

oyun alanının aşığısında yapılması sonucu çıkarılmamalıdır. Byle bir dzenlemede ok dar bir oyun alanı kullanılacağı gibi seyirciyi ve oyuncuyu yoran giriş-ıkışlar, kullanım zorluğu gibi problemler ile karşılaşılacaktır. Tasarım ve hazırlık blmlerinde oyuncular hakkında toparlanan bilgiler dşnlen eserin ortaya konulması iin ok nemlidir. Oyuncuların yapabilme kabiliyetleri bilinmeden yapılan alıřma uygulama ařamasında birok problemleri ortaya ıkaracaktır. Oyunların birbirleriyle baėlantıları, oyun alanına giriş ıkışlar, izgi ve řekiller oyuncuların yapabilecekleri nitelikte olmalıdır. Oyuncuların sahne ierisinde olumsuz olarak yaptıkları her trl hareket seyirciye yansıyacaktır.

Yapabilmesi g olan řekil ve izgilerin uygulanmasında, oyunların da gerektiėi gibi icrasında problem ıkacaktır. Bir řekilden iki oyun cmlesiyle geilebilecek bir řekle oyuncu geemiyorsa daha rahat sayıda geebilecek bir sayı ya da řekil dřnlmelidir. Bu hem oyuncuyu rahatlatacak hem izleyen aısından grsel anlamda rahatsız olunmayacaktır. Bunlara baėlı olarak da oyunun icrasında karakteristik zellikler yitirilmeyecektir.

5.2.2.2. Oyuncuların Sahnedeki Dzenlemeye Gre Daėılımı

Oyuncular hakkında daha nceden arařtırılıp elde edilen bilgiler doėrultusunda sahne iindeki grevlerinin belirlenmesi gerekmektedir. Oyuncular hakkındaki bilginin bu iřler iin ok nemi vardır. Yanlıř bir grevlendirme dzenlemenin bařarısızlıėında nemli rol oynayacaktır.

Oyuncuların sahnenin neresinde ne zaman ve ne yapacaklarının belirlenmesinden nce sahne iinde oyunun akışının bitirilmesi gerekir. Belirlenen akışa dayalı olarak bařından sonuna kadar btn sahne blmleri 1.sahne, 2. sahne, 3. sahne gibi kodlanır. Daha nceden ka oyuncu ile yapılacağı belirlenen sahnelerde oyuncu sayılarına gre kodlama 1. oyuncu, 2. oyuncu, 3. oyuncu..... gibi yapılacaktır.

Yapılan bu kodlama bazı sahnelerde grup olarak kız gurubu, erkek grubu, gençler, 1 nolu grup gibi yapılabilecektir. Bu tür kodlamada amaç yapılacak işin başından sonuna kadar görevlendirmelerinin belirlenmesidir.

İşin kodlaması tamamlandıktan sonra oyuncuların hangi bölümlerde yer alacaklarının belirlenmesi gerekecektir. Sahnede yapılacak işlerin kodlamasında olduğu gibi oyuncularda da tek tek numaralandırma yapılmalıdır. Her oyuncu kendine ait numaraya göre sahne içinde oynayacağı bölümleri ve oyun alanlarını, yanındaki diğer oyuncuları kolayca takip edecektir.

Sahnede yapılacak işlerin ve oyuncuların kodlanmasındaki amaç uygulama aşamasına geçildiğinde büyük kolaylık sağlayacaktır. Önceden belirlenen sahne bölümlerinin ayrı ayrı çalışması gerektiği zaman bu kodlama sayesinde elde yazılı bir metin olduğundan sahne düzenlemesi yapan kişilere planlamada kolaylık sağlayacaktır.

5.2.2.3. Oyun Müziklerinin Başlangıç Geçiş ve Bitiriş Bağlantıları, Kullanılacak Çalgıların Seçimi ve Kullanılışının Belirlenmesi

Halk Oyunlarının sahnelenmesi sırasında meydana gelebilecek aksaklıklara meydan vermemek için ön çalışmanın çok düzenli ve planlı oluşturulması gerekir. Sahneleme sırasında oyun ve müziğin bir bütün halinde sunulması genel kompozisyonun etkileyici bir yapıya sahip olmasını sağlar.

“Sahnelenme süreci gerekli tüm hazırlıklardan yapılsa bile sahneleme sırasında meydana gelebilecek en büyük aksaklık saz icralarının, akortlarının düzenli yapılmamasındandır. Akortsuz enstrümanlar her şeyleri ne kadar düzenli olursa olsun o anki psikolojik dengeyi ve konsantrasyonu bozar.”⁴⁵

⁴⁵ Haydar Tanrıverdi, *karşılıklı görüşme*, İstanbul 1998, İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Nefesli Sazlar Öğretim Görevlisi.

Enstrümanların icra sırasında düzensiz olmamalarına fırsat vermemek için yazılı partiyonlarını çalmaları gerekir. Yazılı partiyonların her zaman kullanılacak enstrümanın ses sahası ve verimli olduğu tonla düşünülerek tespit edilmesi gerekir. Kısacası her saza uygun partiyonlar verilmelidir.

5.2.2.4. Sahnede Kullanılacak Giyim-Kuşam ve Süslemelerin Belirlenmesi

Sahne düzenlemesi yapılan yöreye ait olan giyim-kuşam ve süslenme malzemeleri hazırlık aşamasında tespit edilmiştir. Bu bölümde tespit edilen malzemelerin sahnelenmenin hangi bölümlerinde nelerin nasıl kullanılacağını belirlenmesi olarak düşünülmelidir. Sahne düzenlemesi yapan kişiler ortaya koyacakları çalışmanın ana düşüncesine uygun olarak eldeki malzemeleri imkanları ölçüsünde en ideal şekilde kullanılmalıdır. Düzenlemenin başından sonuna kadar anlama uygun giyim-kuşam ve süslenme değişiklikleri ortaya çıkacak eserin sanatsal anlamda daha da güzelleşeceği bir gerçektir.

Kullanılacak malzemede konuya uygunluğunun yanı sıra renk, desen, biçim açısından da uygun olmasına dikkat edilecektir. Gözü rahatsız etmeden seçilen giysilerin uygunluğu düzenlemenin yapıldığı yörenin karakteristik özelliklerinin korunmasına dikkat edilmelidir. Oyunculara giydirilmesi düşünülen kıyafetler onların fiziksel özelliklerine uygun olarak belirlenmelidir.

Oyun oynamalarına engel olacak dar-bol, kısa-uzun olmamasına dikkat edilmelidir. Fiziksel özelliğine uygun giysi giymeyen oyuncular sahnede oynarken motivasyon eksikliğinin yanı sıra hareket açılarını da iyi kullanamayacaklardır.

Düzenleme gereği oyuncuların birden fazla giysi kullanma durumları varsa onlara giyinip soyunma için yeterli zamanın ayarlanması gerekmektedir. Böyle durumlarda gösteri öncesi provalar ve giyinip soyunmaya yardımcı elemanlarla problem başından çözüme kavuşturulmalıdır. Özellikle dış görünümü bozmayacak şekilde giysiler üst üste giyilebilir.

Yeterli olmadığı takdirde karakteristik özellikler bozulmadan giyside görünmeyen yerlerin üzerine üst bölümlerdeki parçalar birbirlerine monte edilerek tek parça haline getirilebilir. Böyle bir çalışma zamanlama ve pratik giyinme açısından önemlidir.

Birbirleriyle ilişkisi olmayan giysi türlerinin kullanımı göz estetiği açısından seyircilerde izlerken rahatsızlıklar yaratmaktadır. Üst bölümde tören giysileri tercih edilmişken alt tarafta iş için kullanılan bir kıyafet giyilmesi son derece yanlıştır. Oyun amaçları dışında kullanılan takı ve aksesuarlar hem görüntü açısından anlamsız, hem de oyuncuya gereksiz eşya taşımak açısından anlamsızdır. Giysilerdeki renk uyumu sahnenin yapısına ve kullanılacak olan ışık tesisatına uygun olarak belirlenmelidir.

Sahne üzerinde oyuncular yan yana geldiklerinde belirli bir renk ve desen uyumu aranmalıdır. Önceden yapılacak planlama ile değişik zamanlarda şekil ve çizgilerde yan yana gelecek oyuncuların giysileri iyi bir şekilde ayarlanmalıdır. Makyaj malzemelerinin kullanımı da giysilerde olduğu gibi düzenlemenin ana temasına uygun olarak seçilmelidir. Günlük makyajla sahne makyajı arasındaki fark düşünülerek oyuncuların girdikleri role göre ve fizyolojik yapılarına göre belirlenmelidir.

Oyun alanında görev alan oyunculara kıyafetlerinin hazır olması için kimin neleri giyeceğinin ayrı ayrı not edilmesi gerekir. Bunların temininden sorumlu olan kişiler düzenlemede kullanacakları malzemeleri provalarda ve gösterilerde kullanacakları şekilde düzenleyip hazırlamaları için yazılı metin haline dönüştürmelidirler.

5.2.2.5. Teknik Unsurların Kullanımının Belirlenmesi

Teknik unsurlarca desteklenerek yapılan sahneleme çalışmaları görüntü açısından seyircide daha çok heyecan yaratmaktadır. Işığın, perdelerin, asansörlerin, ses cihazlarının kullanımı oyuna ayrı bir anlam ve değer kazandırmaktadır. Değer kazandırmanın yanı sıra yapılabilen hataların da seyirci tarafından fark edilmemesini

sağlamaktadır. Teknik unsurların sahne üzerinde kullanılabilmesi için diğerlerinde de olduğu gibi ayrı bir uzmanlık çalışması gerekmektedir. Işık ve renk uyumu kullanılacağı yerler ayrı ayrı düşünülmesi gereken konulardır. Oyun alanı içerisinde sergilenecek eserin tamamının (oyuncuların giriş-çıkışı, sabit ve hareketli yerleri, kıyafetlerin biçimi, desenleri, kullanılış biçimleri ve yerleri) ayrıntılı bir biçimde teknik unsurların kullanıcılarına hazırlanıp verilmesi planlanmalıdır.

5.3. Tasarımın Uygulanması

Tasarım ve hazırlık aşamasında toplama bilgiler sahneleme aşamasında oyun alanında yapılacak her türlü organizasyonun yazılı bir metin haline getirilmesinden sonra yapılacak eylem eldeki malzemenin uygulama aşamasıdır.

Uygulama aşamasından önceki çalışmalar yalnızca teknik heyet ile yapılandır. Araştırmalar, incelemeler ve birikimler sonucunda yapılan çalışmalar, oyuncularla birlikte gösteri zamanına kadar, yoğunluğunun uygulamalarla geçeceği bir program dahilinde yürütülmelidir. Böyle bir çalışmanın gerçekleştirilebilmesi için gösteri yapılacak salonun imkanlarının, uygulama çalışmalarını yapılacağı yerde de oluşturulmalıdır. Böyle bir çalışma ortamı oyuncular açısından önemli ve yararlı olacaktır. Uygulama çalışmalarında kısa yoldan sonuca gitmek için kolaydan zora doğru, anlaşılabilir bir dille, oyuncuların yeteneklerine göre program yürütülmelidir. Çalışma programı gün ve saat gösterilerek nelerin yapılacağı yazılarak hazırlanmalıdır.

5.3.1. Açıklama ve Görevlendirme

Oyuncular oturabilecekleri ve yazı tahtası olan bir yerde toplanarak kendilerine metin haline dönüştürülmüş düzenleme hakkındaki bilgiler en ince ayrıntısına kadar açıklanmalıdır. Yapılacak olan çalışmada genelde anlatılmak istenen ile oyuncunun hem kendisinin hem de diğer arkadaşlarının sahne içindeki yapacakları anlatılmalıdır. Olayın bütünü içerisinde kendi görevlerinin yanı sıra

arkadaşlarının görevlerini de bilmesi sahne içinde daha rahat hareket etmesini sağlayacaktır. Yazı tahtası üzerine hazırlanmış olan sahne düzeni metninin her sahnesi çizilerek anlatılmalıdır. Oyunculara kendilerine verilen form numaraları ile hangi sahnede nasıl bir pozisyon içerisinde oldukları gösterilmelidir. Hem kendinin hem de arkadaşlarının yerini gören oyuncuya bu bölümler mümkünse daha sonra kendi başına çalışması için çoğaltılarak dağıtılmalıdır.

Bu bölümde önemli olan oyunculara sahne içerisinde geçecek bütün olayların kafalarında canlandırılması sağlanmalıdır. Yapacakları işleri benimseyip, özümseydikten sonra oyun alanına gelip uygulama başlanmalıdır. Aksi halde olayın dışında kalınarak beyinde canlandıramadığı görüntüleri kendine ait yorumlar yaparak başka başka davranışlarda bulunmasına neden olacaktır. Böyle bir durumla karşılaşmamak için açıklamaların anlaşılabilir ve net olması gerekmektedir.

5.3.2. Oyun ve Hareket Öğretimi

Bu bölüm, düzenleme uygulanacak grupla doğrudan ilişkilidir. Eğer daha önceden oyun bilen ve sahne düzenlemelerinde görev almış bir grupla çalışılıyorsa ufak tefek ayrıntıların dışında yapılabilecek fazla bir şey yoktur. Böyle gruplarda zaman kazancı çok, uğraşı daha az olacaktır. Oyun ve sahnede hareket etmesini bilmeyen bir grupta ise daha çok zamana ve çalışmaya ihtiyaç vardır.

Sahnelemeye hazır bir grupla yapılacak öğretim çalışmasında, alışmış olduğu oyun formundaki hareketlerin yanı sıra düzenlemede belirlenmiş yeni hareketlerin öğretimi şeklinde olacaktır. Yörede bulunan karakteristik hareketleri düzenleme gereği sahnenin ayrı bir yerinde yapılması düşünülmezse hareketin yapılış biçimi çalışılmalıdır.

Oyun oynamasını ya da düzenlenen yöre oyunlarını bilmeyen gruba, öncelikle geleneksel formları ile birlikte öğretim yapılmalıdır. Usta öğreticiler tarafından yapılacak oyun öğretiminde yöresel tavırlarla birlikte içerisinde nasıl hareket edecekleri de uygulamalı olarak yaptırılmalıdır.

Sahne içerisinde hareket etmek oyunların icrasıyla birlikte olmaktadır. Sahnelemede görev alan oyuncular, oyunu her yöne doğru rahatlıkla oynamalıdır. Oyunun kendisine ait formunun dışında, diğer formlarda da geleneksel tavrı içinde oynaması çalışmalarla geliştirilmelidir.

5.3.3. Pasif Uygulama

Bu bölümde oyuncular sahnedeki başlama yerlerine yerleştirilir. Daha sonra her sahne için oyun oynanmadan belirlenen yerlere oyuncuların geçmesi istenmelidir. Önce sahne sahne yapılan bu çalışma, daha sonra baştan sona doğru düzenlemenin tamamı durarak oyunda görev alanlara yaptırılmalıdır. Oyun alanı üzerinde oyuncuların giriş-çıkışları sabit ve hareketli noktalarının yerleri düzenin akışı içerisinde belirlenmelidir.

Bu çalışmanın başında durarak daha sonra yürüyerek yapılan sahne bölümleri giderek daha hızlı hatta koşarak yaptırılmalıdır. Her sahne pozisyonunun bir kod numarası olduğuna göre çalışmanın başlangıcında baştan sona doğru yapılan işlem, sondan başa doğru yapılmalıdır. Bazen da ara bölümlerde girilerek başa ve sona doğru da yapılmalıdır. Bu çalışma, düzenin akışının iyi derecede kavranması için yapılmalıdır.

5.3.4. Aktif Uygulama

Oyunların oynatılarak yapıldığı bir çalışma biçimidir. Başlangıçta sahne bölümlerine göre yapılan çalışma daha sonra birleştirilerek yalnızca bir oyunun düzenini ve düzenlemenin tamamını uygulayarak yapılmalıdır. Bu bölümde dikkat edilmesi gereken, başlangıçta oyuncular oyun oynamaktan çok düzen içerisinde geçişleri yapacaklarından yöresel tavır ve estetiğe dikkat edilmemelidir. Düzen içerisindeki geçişler ve yerleşmeler anlaşıldıkça yöresel tavır ve estetikle ilgili hareketler de uygulamanın içine katılmalıdır.

Düzenleme gereği, yöresel tavır ve estetik hareketlerin yapılmasında bir güçlük ve zorluk çalışarak yapılamadığı görülüyorsa, düzenlemenin değiştirilmesi gerekmektedir. Daha kolay yapılabilir çizgi, şekiller ve geçişler uygulanmalıdır. Tekrar hazırlama, ara düzenleme bütünü ve ana temayı bozmayacak şekilde hazırlanmalıdır.

5.3.5. Bireysel ve Grup Uygulama

Düzenlemenin uygulama aşamasında oyuncu grubun tamamıyla çalışıldığında gözden kaçan oyuncu hataları olabilecektir. Daha iyi kavranabilmesi için oyuncularla bireysel veya küçük gruplarla aralarda çalışmaların yapılması planlanmalıdır. Çalışma programında bireylerle birlikte küçük gruplarla yapılan çalışmalar daha dikkatli ve çözümleyici olmaktadır. Oyuncuların konsantrasyonu ve motivasyonu daha yüksek derecede olmaktadır. Bireysel ve grup çalışmaları yapılırken yalnızca çalışmalara katılacak oyuncular çağrılmalıdır. Diğer oyunculara başka zamanlarda program yapıp zamanın iyi değerlendirilerek bütün oyuncuların katılımı sağlanmalıdır.

5.3.6. Müzik ve Ritm Eşliğinde Uygulama

Düzenlemenin başından sahnede gösteriye çıkana kadar çalgılar eşliğinde yapılacak bir çalışma daha başarılı olacaktır. Ne yapacağını ve hangi zamanda nereye gideceğini melodi verilmeden algılayarak yapan oyuncu düzenlemeye daha çabuk uyum sağlayacaktır. Oyundan oyuna bağlantılarda düzenleme içerisinde şekil ve çizgilere geçişlerde melodinin ve eğitimin hangi bölümlerinde geçeceğini iyi kavrayan bir oyuncu tavır ve estetik olarak daha iyi oynayacaktır. Müzik ve ritm eşliğindeki çalışmalar başından itibaren yapılıyorsa oyuncuya müzik ve ritm bölümlerinde geçişlerin kavratılması gerekir.

Müzik ve ritm eşliğindeki çalışmalar gösteriye yakın bir zamanda yapılacaksa önce sayılara bölünerek uygulanmalı sonra oyunculara en azından bir ritm aleti eşliğinde yaptırılmalıdır. Daha sonra yöresel sazlar eşliğinde ve gösteri zamanı gelmeden önceki son günlerde bütün çalgılar ile birlikte çalışılmalıdır. Bu çalışmalar yürütülürken ses tesisatının da kurularak yapılması gerekir. Birbirinin seslerini örten çalgılar varsa bunların yapılan müzik düzenlemesi içinde duyulmasına imkan yoktur. Oyuncunun düzenleme içerisinde oynayacağı bölümde hangi müzik aletinin sesini duyacağını önceden bilmesi gerekmektedir. Başka bir ses kulağına geldiği zaman konsantrasyonun bir anda kaybolmasına neden olacaktır. Bu tür olaylarla karşılaşmamak için müzik ve ritm eşliğinde ne kadar çok çalışılırsa ortaya çıkacak eser o kadar iyi olacaktır.

5.3.7. Teknik, Estetik ve Tavrı Çalışması

Sahne üzerinde durulması gereken yerlerin, nerelerde, ne zamanda, ne yapılacağını tamamen kavranmasından sonra oyunların daha iyi icrası için yapılması gereken bir çalışmadır. Bu bölüme kadar oyuncular genelde teknik, estetik ve tavır olarak oyunlara dikkat etmezler. Oyuncular kadar düzenlemeyi yapan kişinin de daha serbest bıraktığı görülmektedir.

Bu bölümle ilgili çalışma programı hazırlanmadan önce düzenleme çalışmasının tamamının bitmesi gerekir. Oyuncular düzenlemede oynadıkları yere ve sayılara göre oyunların tavır, estetik ve teknik çalışmaları yaptırılmalıdır.

Gerektiğinde tek tek ve küçük gruplar halinde ya da grubun tamamıyla yapılması gereken bu çalışmada oyunların en ince ayrıntısına kadar bütün hareketleri çalışılmalıdır. Unutulmaması gereken nokta, yöresel tavır ve estetik hareketler iyi bir teknik çalışmayla sunulduğunda sanatsal değer daha güzel olacaktır.

5.3.8. Giyim-Kuşam ve Süslenme İle Çalışma

Oyuncular genelde başlangıçta günlük, rahat, bol ve hareketleri engellemeyen giysiler ile uygulama çalışmalarına katılırlar. Rahat hareket ederek öğrenmenin kolay olduğu bir gerçektir.

Ancak günlük giysilerin en az dört, beş mislisinden fazla ağır, üst üste giyilen birden fazla giysi ayrıca normalden daha kalın olan giysilerle sahne üzerinde gösteri yapılacağından, oyunculara kıyafete de uyumuyla ilgili önlemler alınmalıdır. Başlangıçta en azından ayağa giyilenlerin kullanımı ile sürdürülen çalışmalar daha sonra kıyafetlerin ana bölümleri kullanılarak yapılmalıdır.

Günlük normal giysiler kullanıldığında hareket açılarının rahat yapılmasından dolayı oyun figürlerinin vücuda oturması ile Halk Oyunları giysileri ile oynanan oyunun figürleri arasında farklılıklar olmaktadır. Bu nedenle gösteriden önce gösteri giysileri ile çok sayıda prova yapılarak vücut üzerindeki görünümleri tespit edilmelidir. Aksayan veya iyi görülmeyen yerler düzeltilerek tekrar uygulamalı olarak denenmelidir. Düzenleme gereği oyun alanında kıyafet değiştirerek tekrar gelecek oyuncular için soyunma ve giyinme çalışmaları yapılmalıdır. Ayrılan süre içerisinde yapılacak bu işlem prova tekrarları ile belirtilen sürenin altında hatasız olarak yapılmasına çalışılmalıdır.

Oyuncuların giysilere olan uyumu belirli bir süre sonra olacaktır. Uyumun sağlanabilmesi için gösteri öncesine kadar yapılan bütün provalarda mutlaka giysilerin tamamı kullanılmalıdır.

Kullanılacak aksesuar ve takılar son anda eklenmemelidir. Onların varlığı gösteri anında oyuncularda tedirginlik yaratabilir. Düşürme veya takılma gibi tedirginliğe neden olabilecek malzemeler giysinin üzerine sıkıca tutturulmalı ve çalışmalarda aynen kullanılmalıdır.

5.3.9. Teknik Unsurların Katılımı İle Uygulama

Işıklandırma, perde, kulis, asansör, seslendirme ile ilgili teknik unsurlar çalışmaların son aşamalarında kullanılmalıdır. Bu bölümde öncelikle oyunu sahneye koyanlar ile teknik unsurlarda görevli kişiler arasında toplantı düzenlenmelidir. Sahnelenecek eserin nasıl yapılacağı bütün ayrıntıları ile anlatıldıktan sonra herkesin kendine ait görevleri açıklanıp yazılı metin halinde kişilere verilmelidir.

Teknik unsurlar kullanılmadan yapılan genel provalar bu görevlilere iletilmeli ve olayın daha iyi kavranılması sağlanmalıdır. Daha sonra her biri tek tek ve sahne sahne uygulamalı olarak yapılmalıdır. Kullanılacak teknik unsurlar tek tek çalışıldıktan sonra bütünün katıldığı uygulamalar yapılmalıdır. Olabilecek veya daha önceden hatalı saptamalar varsa yeniden düzeltilmeli ve tekrar çalışılmalıdır. Teknik unsurların kullanımı, ortaya konulacak eserin daha iyi bir şekilde seyirciye aktarılması için yapılan bir çalışmadır.

Sahne üzerinde uygulanması istenilen noktalar, güçlü alan yaratımları gibi özellikler teknik donanım ile daha iyi canlandırılabilir. Özellikle ışıklandırma ile ayrı bir atmosfer yakalanmakta, seyirciye aktarılacak istenenler daha açık ve net olarak yapılabilmektedir.

Bunların yanı sıra düzenlemeden kaynaklanan yanlışlıklar, teknik kullanımlar seyircinin görüşünden uzak tutulabilmektedir. Görülmesi istenmeyen hareketler veya bölgeler dikkatin başka bir yere yönlendirilmesi ile geçiştirilebilmektedir.

5.3.10. Gösteriye Yönelik Genel Tekrar Çalışmaları

Bu bölümde artık düzenleme yapılan eserin her yönüyle (oyuncusuyla, müziğiyle, giyimiyle, teknik donanımıyla) sanki gösteri yapılmıyormuşçasına yapılan tekrar çalışmalarıdır. Görev alan herkesin tam olarak motivasyonunun sağlanmasıyla yapılması gereken çalışmalardır. Bu çalışmalarda eksiksiz olarak her şey tamamen uygulanarak yapılması gerekmektedir. Küçük bir ayrıntı eksikliği bile motivasyonu bozacak, zaman kaybına ve moral bozukluğuna neden olacaktır.

Bu çalışmalarda ihtiyaç duyulan en önemli iki nokta; motivasyon ve eksiksiz tam uygulamadır. Belirtilen ortam yaratıldığında istenilen hedefe kolay ulaşılabilecektir.

Çalışmaların başlangıcından buraya kadar insan ilişkilerinin çok önemli olduğu bir gerçektir. Gerek öğrenim ve gerekse uygulama aşamasında arada bir sorun olabilecek gelişmelerin çözümü zaman nedeniyle daha kolaydır.

Ancak genel tekrar çalışmalarında bu tür sorunların oluşmaması için çok dikkat edilmelidir. İnsanlar daha yorgun ve buna bağlı olarak gergin olabilir. Bu nedenle genel tekrar çalışmalarında yapılan hatalar baştan sona bir tekrarın alınmasından sonra konuşulmalıdır. Problemin üzerine problemle gitmekten çok çözümleriyle gidilmesi daha yararlıdır.

Genel tekrar çalışmalarına yeterince zaman ayarlanması bu işin başlangıcında yapılmalıdır. Yeterince genel tekrar çalışması yapılamaz ise gösteriden başarı beklemek yanlış olacaktır. İnsanlar bütün davranışları çok sayıda yapılan tekrarlarla öğrenebilmektedirler.

Genel tekrar provaları video kayıtlarına çekilerek oyunculara izletilmeli, yapılan genel provanın çekiminden sonra oyunun tamamı izlenmeli ve hataların kim tarafından yapıldığı tespit edilip uyarılmalıdır.

5.4. Sunuş

Tasarım, hazırlık, sahneleme ve uygulama çalışmaları birbirine bağılı olarak hazırlıkları bitirildikten sonra artık sıra ortaya çıkan eserin en iyi şekilde sunulmasına gelmiştir. Büyük gayretler ve fedakarlıklarla yapılan çalışmaların sonucunun en iyi şekilde görülmesinin istendiği an gösteridir.

5.4.1. Sunuş Öncesi Hazırlıklar

Gösteriye çıkmadan önce yapılması gereken bir takım hazırlıklar vardır. Her şeyden önce fiziksel ve ruhsal olarak hazır olmak gerekir. Dinlenmiş ve oynamaya engeli olmayan, fiziki uygunluk ile tamamen oyuna motive ve konsantre olmuş bir kişiliğe ihtiyaç vardır.

Öncelikle oyuncunun her yönüyle kendisini hazır etmesi gerekir. Gösteriden en az iki, üç saat önce yemeğini yemiş olmalıdır. Gösteri salonuna gelerek kıyafetlerin son bir kez kontrolü yapılmalıdır.

Sahne yönetmeni tarafından grubun tamamı toparlanılarak gerekli olan son konuşma yapılmalı ve bir bütün halinde olumlu atmosfer yaratılmalıdır. Giysiler giyinilerek, gerekli olan makyajlar yapıp başlangıç yerlerine gidilmelidir.

Oyuncular bu hazırlıkları yaparken, müzisyenler de sahne arkasında müzik aletlerinin son kontrollerini yaparak yerlerine yerleşip başlama komutu için hazır olmalıdır.

Teknik donanımda görevli olan kişiler aletlerindeki son kontrolleri yaptıktan sonra sahne yönetmeni ile gösteri anında bağlantılı olacak şekilde yerlerine yerleşmelidirler.

Sahne yönetmeni, oyuncularla, müzisyenlerle ve teknik donanımdaki görevlilerde son bağlantılarını kurduktan sonra işaretini vererek gösteriyi başlatılabilir.

5.4.2. Sunuş Anı

Gösteri başladıktan sonra sahne yönetmeni seyircilere gözükmeyecek şekilde sahnenin içini hakimiyeti altına almalıdır. İmkan varsa bunu kamera ile de yapabilir. Eldeki metine sık sık bakarak gösterinin gidişini takip etmelidir. Teknik donanımdaki görevlilerle, arkadaki oyuncularla sık sık ilişkiye geçerek koordinasyonu sağlamalıdır.

Oyuncular arka tarafta gösteride oyun alanına nereden çıkacaklarsa o bölgede hazır olmalıdırlar. Sahneye giriş yerlerinden çıkacak oyuncular varsa onlara engel olmamaya dikkat edilmelidir. Oyuncular sahneye birden fazla giriş-çıkış yapacaklarsa kendilerini her girişte motive ederek girmelidirler. Sahne içinde yapmaları istenenden başka hiçbir şey yapmamaları, yanlışlık olduğu takdirde motivasyonu bölmeden gerekli yerde oyuna devam ederek hiçbir şey olmamış gibi davranmalıdırlar. Teknik donanımda görevli olanlar ellerindeki metne dayalı olarak istenileni dikkatle yapmalıdırlar. Ufak bir hatanın her şeyi kötüleştireceğini unutmamalıdırlar. Sahne yönetmeni ile görev yerlerinde sık sık ilişkiye geçerek birbirlerine hatırlatmalar yapmalıdırlar.

Gösteri anında her şey programlandığı gibi gitmeyebilir. Bazı unutkanlıklar ya da istenmeyen olaylar gelişebilir. Bu nedenle sahne yönetmeninin olası aksilikler için mümkün olabilecek çözümlemeyi, fikirleri daha önceden düşünmesi gerekmektedir. Olay anında yeniden üretip uygulayabileceği bir şeyler olabilir. Bu konu tamamen sahne yönetmeninin olaya yatkınlığı, pratikliği, düşüncesi ve

yaratıcılığı ile ilgilidir. Bundan her olaya mutlaka bir çözüm bulunulabileceği anlaşılmamalıdır. Gösterinin sonuna doğru heyecan daha da artar. Oyuncular ve görevliler hata yapmak korkusu yaşayabilir. Bu noktada herkesin motivasyona ve morale ihtiyacı vardır. Yanlışlık olmuşsa bile o anda kırıcı olmamak herkes birbirine gösterinin sonuna kadar anlayışlı olmalıdır.

5.4.3. Sunuş Sonrası ve Değerlendirme

Final, ardından selamlama daha sonra da perde kapanıp gösteri sona erer. Bazen seyirci alkışlarıyla grubu tekrar sahneye davet eder. Bunun için hazırlıklı olmak gerekir. Oyunun sonuna doğru finale yakın bir yerden başlama noktası tespit edilerek tekrar sahneye çıkılabilir. Her şey bittikten sonra kullanılan malzemeler toplanır ve kısa bir görüşmeden sonra dağılır. Bir sonraki gün gösteri videodan izlenerek genel bir değerlendirme yapılmak üzere tekrar bir araya gelinmelidir. Bu toplantıda duygusallıktan kurtularak teknik bir gözle bakılarak videodan izlenen gösteri ayrıntılı olarak incelenmelidir. Yapılan yanlışlıkların nerede, nasıl ve kimler tarafından yapıldığı tespit edilerek çözüm yollarına gidilmelidir. Bir sonraki gösteri için gerekli olan çalışmalar tespit edilmelidir.

BÖLÜM 6

ÖRNEK ÇALIŞMA

Kırklareli yöre oyunlarının seyirlere uygun bir sahnede, tanıtım amacıyla bir gösterinin hazırlanması.

6.1. Tasarım

6.1.1. Gösterinin Amacı

Kaybolmaya yüz tutan değerlerin seyirciyi sıkmadan Kırklareli'nin tanıtım programı içerisinde yöre oyunlarından örnekler.

6.1.2. Gösteri Salonu

Kadıköy Halk Eğitim Merkezi salonu.

6.1.3. Topluluk

Gösteride görev alacak oyuncular toplamda on altı kız oyuncu (bkz. Tablo 1) on altı erkek oyuncu (bkz. Tablo 2) olacak. Oyuncular oyunları bilen ve tecrübeli elemanlar olacak.

Sahne No	Kızlar	Boy	Kilo	Yetenek
2	Ayşe Toprak	1.70	59	İyi
4	Ayten Kanık	1.69	58	İyi
6	Şebnem Çelik	1.72	59	İyi
8	Dilek Parlak	1.69	65	çok iyi
10	Demet Gülen	1.72	66	İyi
12	Melike Çalış	1.71	62	İyi
14	Meral Tarım	1.75	60	çok iyi
16	Sevil Tepe	1.68	65	İyi
18	Pınar Topçu	1.74	69	İyi
20	Gamze Koca	1.69	68	İyi
22	Senem Sönmez	1.75	76	çok iyi
24	İrem Özses	1.72	73	İyi
26	Gülşah Aslan	1.71	70	İyi
28	Özge Sağlam	1.70	71	İyi
30	Yasemin Koç	1.72	70	çok iyi
32	Gülcan Zemin	1.75	74	çok iyi

Tablo 6.1. Kız Oyuncular

Sahne No	Erkek Oyuncular	Boy	Kilo	Yetenek
1	Taner Sağlam	1.75	75	iyi
3	Arda Can	1.77	76	iyi
5	Ömer Coşkun	1.79	80	çok iyi
7	Erdal Gürbüz	1.80	82	iyi
9	Burak Toptaş	1.76	75	iyi
11	Koray Saylan	1.79	80	çok iyi
13	Korhan Yazıcı	1.80	82	iyi
15	Mert Soydan	1.83	84	iyi
17	Coşkun Yıldırım	1.85	85	iyi
19	Murat Ay	1.85	85	çok iyi
21	İsmail Bektaş	1.81	80	iyi
23	Timuçin Can	1.80	80	iyi
25	Ahmet Yazıcı	1.84	86	iyi
27	Volkan Aslan	1.85	85	çok iyi
29	Nihat Erçe	1.80	80	iyi
31	Taylan Şahinkaya	1.84	85	çok iyi

Tablo 6.2. Erkek Oyuncular

6.1.4. Zamanlama

Böyle bir gösteriye hazırlık on iki çalışma günü, günde üç saat olarak yapılacaktır. Gösteri süresi 4-6 dakika arası düşünülecektir.

6.1.5. Yöresel Bilgiler

Kırklareli yöresi oyunlarının çoğu Balkanlar'dan göçüp gelenlerin oynadığı oyunlardan oluşmaktadır. Daha çok Yunanistan'dan göçüp gelenlerin oyunları oynanmaktadır. Oyunlar karma, yalnız kızlar, yalnız erkeklerin oynadığı türdendir. Özellikle karşılama ve hora karakterindeki oyunlar halindedir. Oyunlar yavaştan başlayıp sona doğru hızlanarak oynanmaktadır. Canlı ve hareketli oyunların yanı sıra oturaklı ve yavaş oyunlar da oynanmaktadır. Yöre oyunları düz çizgide, dairede, yarım dairede karşılıklı olarak oynanmaktadır. Genelde soldan sağa doğru adımlamalar yapılmaktadır. Mendil oyun aracı olarak ekip başında bazı oyunlarda ise bütün oyunculara bulunmaktadır. Genelde çift davul ve çift zurna ile oynanan oyunlara ince çalgı takımları da eşlik etmektedir. Giysiler birden fazla renk içirmekte. Erkek kıyafetlerinde daha fazla aksesuar kullanılmaktadır. Kız ve erkek giysilerinde birden fazla türde giysi bulunmaktadır.

6.1.6. Bilgi Değerlendirme

Oyun eğitmeni, sahne düzenlemesi yapan kişi, müzik düzenlemesi yapan kişi, giyim kuşam ve süslenmeyle ilgili kişi, teknik donanımdan sorumlu kişiler birlikte eldeki bilgileri inceleyerek oyunun hazırlanması.

6.2. Hazırlık Aşaması

6.2.1. Oyunların Seçimi ve Analizi

Oyunları Ali Paşa, Eski Kasap, Sülüman Ağa, Karşılama, Kampana.

Ali Paşa: Kızlar ve erkekler beraber oynuyor. Yavaş ve hızlı bölümleri oynanmaktadır, dönüşler var. Oyuncular birbirleri ile serçe parmaklarından tutunarak veya eller belde oynuyorlar. Oyun soldan sağa-öne arkaya doğru oynanıyor. Oyun sağ ayakta başlayıp üç yürüme adımından sonra solla başlayıp üç yürüme adımı olarak devam ediyor. Aynı işlem dönerken de kullanılıyor. Hızlıda sağ ayak dize çekilip üç koşar adım ve sol ayak dize çekilerek üç koşar adımı olarak devam ediyor. Bir oyun cümlesi yavaş ve hızlıda değişmiyor. Oyun dairede, yarım dairede, düz çizgide öne ve geri olarak oynanıyor.

Eski Kasap: Yalnızca erkeklerin oynadığı bir oyun. Yavaş başlayan giderek hızlanan ve sonunda en hızlı anında biten bir oyun. Kollar omuzdan tutularak soldan sağa doğru yerinde öne ve arkaya doğru mesafe alınarak oynanıyor. Oyunun içinde duruşlar var. Hızlı bölümü daha çok yerinde oynanıyor. Bir kişi öne çıkıp dönüş yapıyor ve duruşlarla oyun bitiyor.

Sülüman Ağa: Kız ve erkeklerin karşılıklı oynadıkları bir oyun. Karşılıklı gidiş gelişler ve yer değiştirmeler var. Tek bir figür üzerine kurulmuş oyun. Aynı figürler öne geri yanlara mesafe alınarak ve yerinde oynanıyor. Hızlı ve hareketli bir oyun.

Karşılama: Kızlar tarafından karşılıklı olarak öne ve geri adımlarla, yanlara gidiş gelişler yapılarak oynanan oyundur. Oyuncular öne geri hareketlerini birbirlerine doğru yaklaşarak yaparlar. Yer değişme hareketinde vücut yönleri yüz yüzedir. Mesafe alınarak ve yerinde oynanabilen bir oyun.

Kampana: Kız ve erkeklerin beraber oynadıkları bir oyun. Tek figüre dayalı, hızlı ve hareketli dairede düz çizgide ve öne arkaya mesafe katedilerek oynanılan bir oyun. Elde mendil çevirerek veya ellerden tutularak oynanır.

6.2.2. Müzik Analizi

“Ali Paşa : Ezgide iki değişik dizi kullanılmıştır. A bölümünde Garip dizisi kullanılmış. Dizinin yedi değişik sesi kullanılıp ezgi oktavına çıkılmamıştır. B bölümünde dizinin sadece dört sesi kullanılmış. Ezgi dört ses içerisinde seyretmiştir. Ezgi Garip ayağı ile Kalenderi ayağı ile bitmiştir. $3+2+2=7$ zamanlı usulün üçlüsünün başta olan şeklidir.

Karşılama : Ferace oyun müziği kullanılacaktır. Garip dizisinin bir oktav içerisinde bütün sesleri kullanılmıştır. $2+2+2+3=9$ zamanlı usulün üçlüsü sonda olan şekli ile kullanılmıştır.

Sülûman Ağa : Yahyalı Kerem dizisinin yedi sesi kullanılmıştır.. Pes bölgesindeki Sol sesi yeden olarak kullanılmıştır. Ezgi içindeki seyri çıkıcı-inicidir. $2+2+2+3=9$ zamanlı usulün üçlüsü sonda olan şeklidir.

Eski Kasap : Nihavent ve Buselik makamında kullanılmıştır. 4 zamanlı ana usulde icra edilmektedir.

Kampana : Tek cümleli bir ezgidir. Garip dizisi ayağındadır. Sadece 4 değişik sesi kullanılmıştır. $2+2+2+3=9$ zamanlı usulün üçlüsünün sonda olduğu şeklidir.”⁴⁶

⁴⁶ Mehmet Erdinç Kadioğlu, *Kırklareli Kullanılan Halk Oyunları Ezgilerinin Ritmik Yapılarının İncelenmesi*, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Anasanat Dalı, Musiki Sanat Dalı, Türk Halk Oyunları Alanı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Haziran 1993, s. 58.

ALİ PAŞA

Kimden Alındığı: Naci PERİ

Notaya Alan: Metin SEZER



T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ

KARŞILAMA

Kimden Alındığı: Naci PERİ

Notaya Alan: Metin SEZER



SÛLÛMAN AĞA

Kimden Alındığı: Naci PERİ

Notaya Alan: Metin SEZER

8

2

2

2

2

2

2

2

2

1

2

2

2

2

1

2

8

ESKİ KASAP

Kimden Alındığı: Naci PERİ

Notaya Alan : Metin SEZER



KANBANA

KimdenAlındığı: NaciPERİ

Notaya Alan : Metin SEZER



ALİ PAŞA



KARŞILAMA



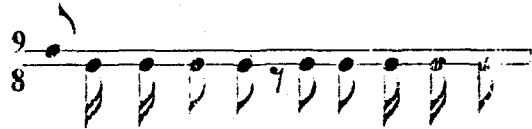
SÜLÜMAN AĞA



ESKİ KASAP



KANBANA



6.2.3. Oyun Müzik Bütünlüğü

Ali Paşa : Oyun ile müzik cümlesi birleşiyor. Bir müzik cümlesinde dört oyun cümlesi oynanıyor. Yavaş yavaş ve hızlı aynı cümleler uygulanıyor. A^2 müzik cümleleri = $4+4$, B^2 müzik cümlesi $4+4 = 8$ oyun cümlesi.

Hızlı bölüm $(A^2+B^2)^2=8+8=16 \times 2=32$ oyun cümlesi.

Eski Kasap: Oyun cümlesi ve müzik cümlesi uyuşmuyor. 3 müzik cümlesi tekrarında 8 oyun cümlesi yapılıyor. Stopların sonunda bitiyor.

Hızlıda belirgin bir müzik yok. 4 ve katlarında bitirilmektedir. 12 hızlı oyun cümlesi.

Sülüman Ağa: A.B.C.D bölümlerinde oluşan müzik cümlesi ikişer kez tekrar edilerek çalınıyor.

Bir müzik cümlesinde 4 oyun cümlesi oynanıyor.

A^2 müzik cümlesi $4+4$ oyun cümlesi =8

B^2 müzik cümlesi $4+4$ oyun cümlesi = 8

C^2 müzik cümlesi $4+4$ oyun cümlesi =8

D^2 müzik cümlesi $4+4$ oyun cümlesi = 8

Toplam 32 oyun cümlesi

Kampana: Oyun ve müzik cümleleri birleşiyor A ve B müzik cümleleri var. Bir oyun cümlesi var. Bir müzik cümlesinde 4 oyun cümlesi oynanıyor.

A müzik cümlesinde 4 oyun cümlesi.

B müzik cümlesi 4 oyun cümlesi

$(A+B)4=8 \times 4=32$ oyun cümlesi.

Karşılama (Ferace): Oyun ve müzik cümleleri birleşiyor.

Bir müzik cümlesinde 2 oyun cümlesi oynanıyor.

ABC müzik cümleleri ve temelde bir oyun cümlesi var. Aynı cümle öne geriye yanlara ve dönüşleri var.

A^2 müzik cümlesi 4 oyun cümlesi

B^2 müzik cümlesi 4 oyun cümlesi

C^2 müzik cümlesi 8 oyun cümlesi

Toplam- 16 oyun cümlesi

$(A^2+B^2+C^2)^2=4+4+8=16 \times 2=32$ oyun cümlesi

Toplam 16

48 oyun cümlesi

6.2.4. Oyun Süresi

Kampana : Bir müzik cümlesinin süresi 5 saniye.

$A+B=10$ saniye $\times 4=40$ saniye

Ali Paşa : Yavaş bölümü bir müzik cümlesinin 8 saniye. 4 oyun cümlesinde=8 saniye.

4 boş ritm = 8 saniye

$A^2=2 \times 8$ saniye=16 saniye

$B^2=2 \times 8$ saniye=16 saniye

Toplam 40 saniye

Hızlı bölüm : Bir müzik cümlesi 4 saniye

$A^2=2 \times 4$ saniye=8 saniye

$B^2=2 \times 4$ saniye=8 saniye

Toplam =16 saniye $\times 2=32$ saniye

Toplam =72 saniye

Sülüman Ağa : Bir müzik cümlesi 4 saniye

$A^2=2 \times 4$ saniye =8 saniye

$B^2=2 \times 4$ saniye =8 saniye

$C^2=2 \times 4$ saniye =8 saniye

$D^2=2 \times 4$ saniye =8 saniye

Toplam =32 saniye

Eski Kasap : Yavaş bölüm : Başlangıçta

5 davul ritmi=7 saniye

Bir müzik ve duruşlar 17 saniye $\times 3$ saniye=51 saniye

Hızlı bölüm ve duruşlar 16 oyun cümlesi ve stoplar=35 saniye

Toplam = 86 saniye

Karşılama : 4 oyun cümlesi 7 saniye

$A^2.B^2.C^2$ müzik cümlesinde 4 oyun cümlesi

D^2 müzik cümlesinde 8 oyun cümlesi var.

A^2 müzikte 7 saniye

B^2 müzikte 7 saniye

C^2 müzikte 14 saniye

Toplam 28 saniye $\times 2$ =56 saniye

Taksim 8 oyun cümlesi

14 saniye

70 saniye

Final = Eski Kasap ve Kampana arası 6 saniye boşluk.

Toplam süre = Ali Paşa = 72 saniye
Karşılama = 70 saniye
Sülüman Ağa = 32 saniye
Eski Kasap = 86 saniye
Final = 6 saniye
Kampana = 40 saniye
Toplam 306 saniye
Yaklaşık 5 dakika 60 saniye.

6.2.5. Kadıköy Halk Eğitim Merkezi Sahnesinin Özellikleri

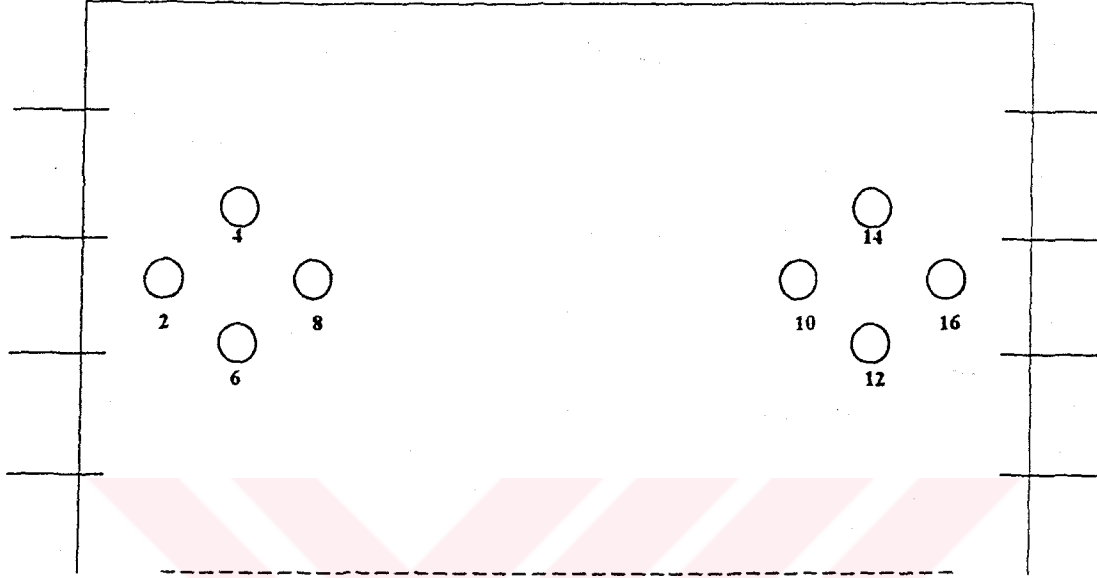
Tek yönlü sahne yaklaşık 500 seyirci kapasitesi var. Oyun alanı derinlik 7 metre. En 11 metre. Her iki yanda 3'er adet kulis fon perdesinin arkasından geçilerek kullanılabilir durumda soyunma odaları aynı katta bir büyük, bir alt katta 4 adet mevcut. Işık ve ses tesisatı ve perde bir merkezden yönetiliyor. Müzisyenler için seyirci ile sahne arasında sol köşede yükselti ile yer hazırlanacaktır.

6.2.6. Oyuncular

Düzenleme için oyun bilen insanlar ve daha önceden sahne tecrübesi olanlarla yapılacak bu çalışmada 16 kız 16 erkek oyuncu kullanılacaktır. Oyuncuların fiziki durumları kızlar 1.70 cm-1.75 cm boyları arasında, erkekler 8 tanesi 1.75-1.80 civarında 8 tanesi 1.70-1.75 civarında, fiziki görünüşleri oyun oynamaya uygun, sahne tecrübeleri vardır.

6.3.Sahneleme

Oyunun adı: Ali Paşa



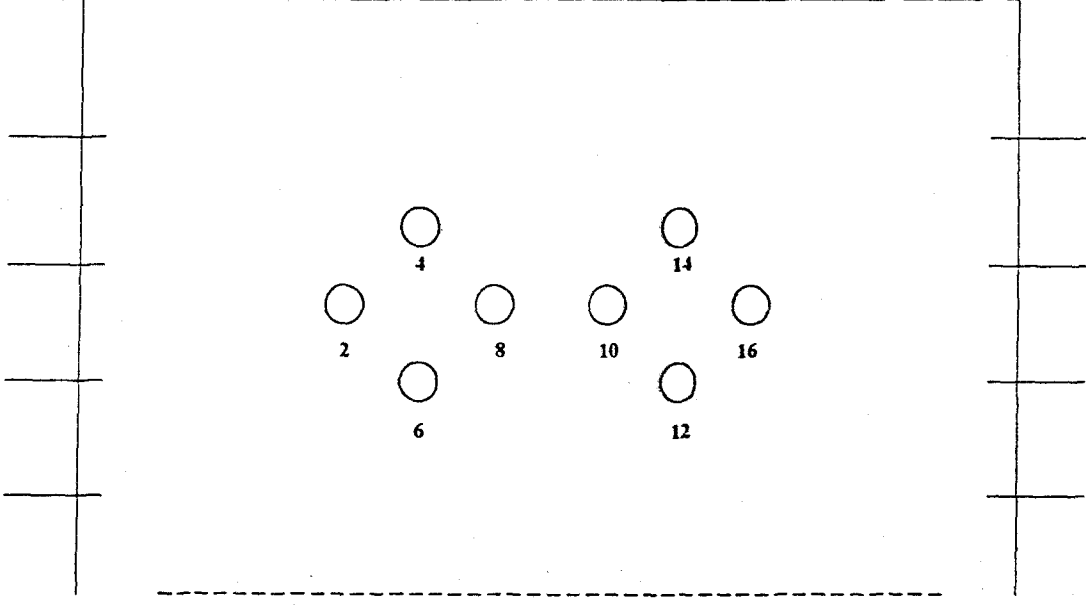
Şekil 6.1 Sahne 1

Oyun ve Oyuncular: Dört oyun cümlesi süresince yalnız davul çalındıktan sonra kız oyuncular sahnenin sol ve sağ yanlarından içeriye girilecek. 2 ve 3 no'lu kulislerden dörder kız oyuncular, vücut yönleri sahne merkezine doğru eller belde Sahne 1'de olduğu gibi giriş yapacaklar (şekil 6.1'de olduğu gibi). Sekiz oyun cümlesince sahne merkezine (şekil 6.2'de olduğu gibi) gelinecek.

Müzik: Dört kez oyun cümlesi davul ritmi eşliğinde çalınacak. Müzik cümlesinin A bölümü iki kez tekrar edilecek.

Giysi: Kız oyuncular pembe kostümleri giyecekler.

Işık: Başlangıçta sağ – sol iki ve üç no'lu kulis girişleri takip ışıkları tarafından oyuncular sahneye girerken aydınlatılacak.

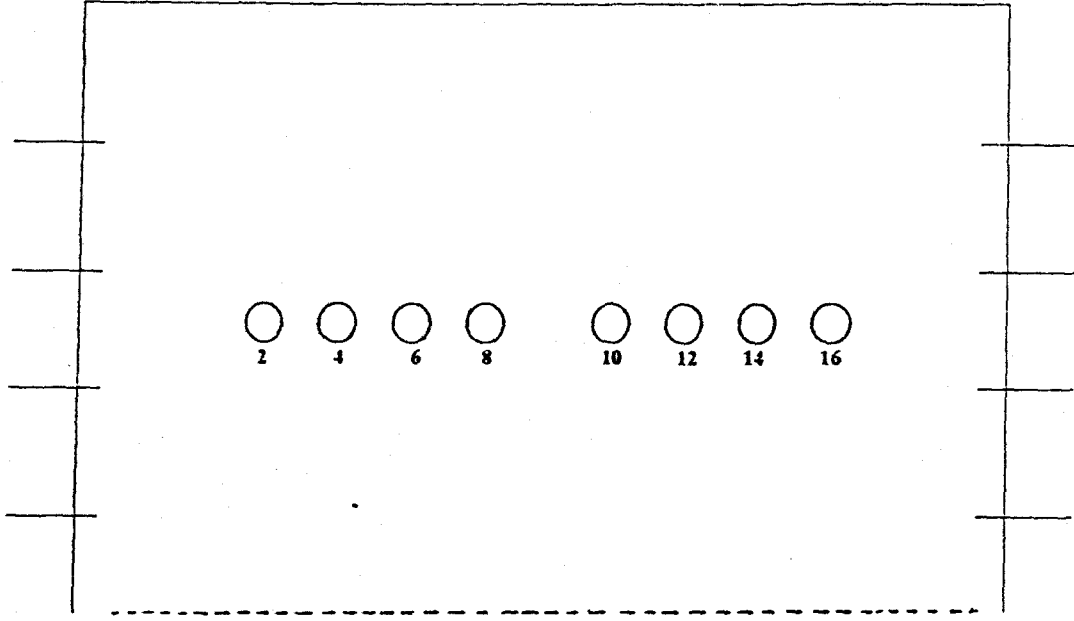


Şekil 6.2 Sahne 2

Oyun ve Oyuncular: Birinci oyun cümlesinin başında 2-4-6-8 no'lu kız oyuncular sağ taraftan, 10-12-14-16 no'lu oyuncular sol taraftan seyirci yönüne doğru bir oyun cümlesinde dönerek sahne 2'deki pozisyonu alacaklar (şekil 6.2'de görüldüğü gibi). Üç oyun cümlesi süresince yerinde oynanılacak.

Müzik: B müzik cümlesi bir kez tekrar edilecek.

Işık: Takip ışıkları kapatılacak, yerine loş bir ışık tüm sahneye yayılacak şekilde aydınlatılma yapılacaktır.

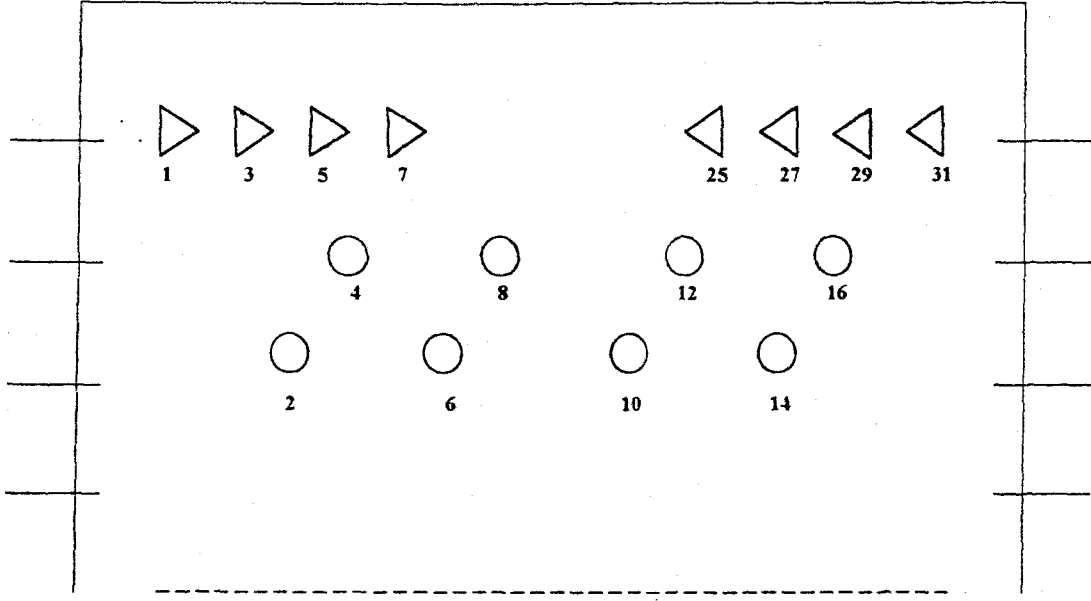


Şekil 6.3 Sahne 3

Oyun ve Oyuncular: Sahne 3'te birinci oyun cümlesinde 8 ve 10 numaralı oyuncuların ortası sahne merkezinde olacak şekilde düz sıraya geçilecek (şekil 6.3'de olduğu gibi). Vücut yönleri seyirciye doğru ve eller belde olacak. İki, üç ve dördüncü oyun cümlelerinde mesafe alınmadan oynanacak.

Müzik: B müzik cümlesi tekrar edilecek.

Işık: Loş ışıklar giderek tam aydınlatma yapılmayacak şekilde ayarlanılacak.



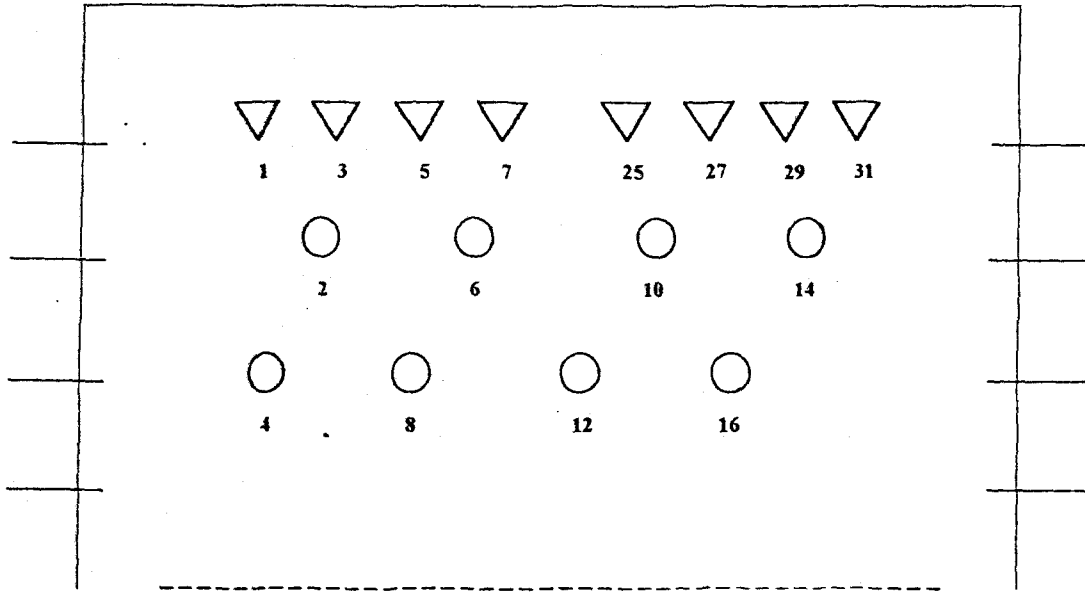
Şekil 6.4 Sahne 4

Oyun ve oyuncular: Erkek oyuncular dördüncü kulislerden sahne merkezine doğru ellerden tutularak hızlı bölümle giriş yapılacaktır. 1-3-5-7 no'lu erkek oyuncular sahnenin sağından 25-27-29-31 no'lu oyuncular sahnenin solunda giriş yapacaklar (şekil 6.4'de olduğu gibi). Dört oyun cümlesi sonunda Sahne 5'teki pozisyonlarına geçecekler (şekil 6.5'te olduğu gibi). 7. ve 25. no'lu oyuncuların birleştiği nokta erkek oyuncular için orta nokta olacak şekilde pozisyon alınacaktır. Kız oyuncular hızlı bölüm başlangıcıyla beraber Sahne 4'teki pozisyona bir oyun cümlesi ile geçerek (şekil 6.4'te olduğu gibi), üç oyun cümlesi yerinde oynayacaklar.

Müzik: A müzik cümlesi tekrar edilecek.

Giysi: Erkek oyuncular bej renkte giysiler ile oynayacaklar.

Işık: Takip ışıkları sağ ve sol tarafta dördüncü kulislerden erkek oyuncular sahne merkezine gelene kadar takip edecek.

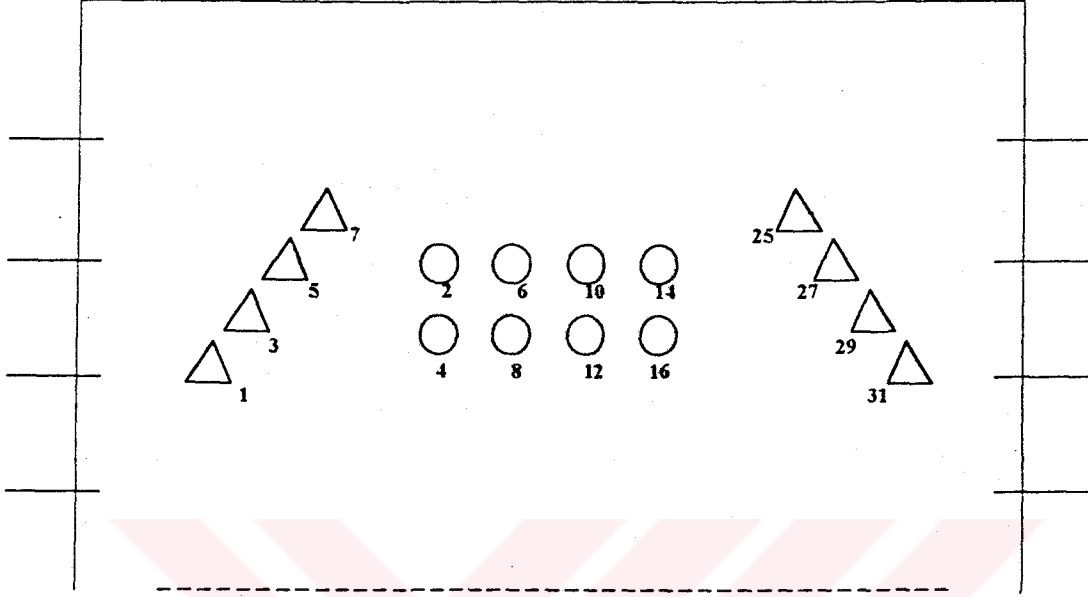


Şekil 6.5 Sahne 5

Oyun ve Oyuncular: Sahne 5'te erkek oyuncular bir oyun cümlesinde seyirciye dönecek ikinci oyun cümlesinin başında 7 ve 25 no'lu oyuncular ellerden tutacaklar, üç oyun cümlesi yerinde oynayacaklar. Önde oynayan 2-6-10-14 no'lu kız oyuncular, 4-8-12-16 no'lu kız oyuncular ile vücut yönler seyirciye dönük olarak iki oyun cümlesinde yer değiştirerek iki oyun cümlesinde de yerinde oynayacaklar (şekil 6.5'te olduğu gibi).

Müzik: A müzik cümlesi bir kez çalınacak.

Işık: Takip ışıkları kapatılarak genel aydınlatma yapılacaktır.

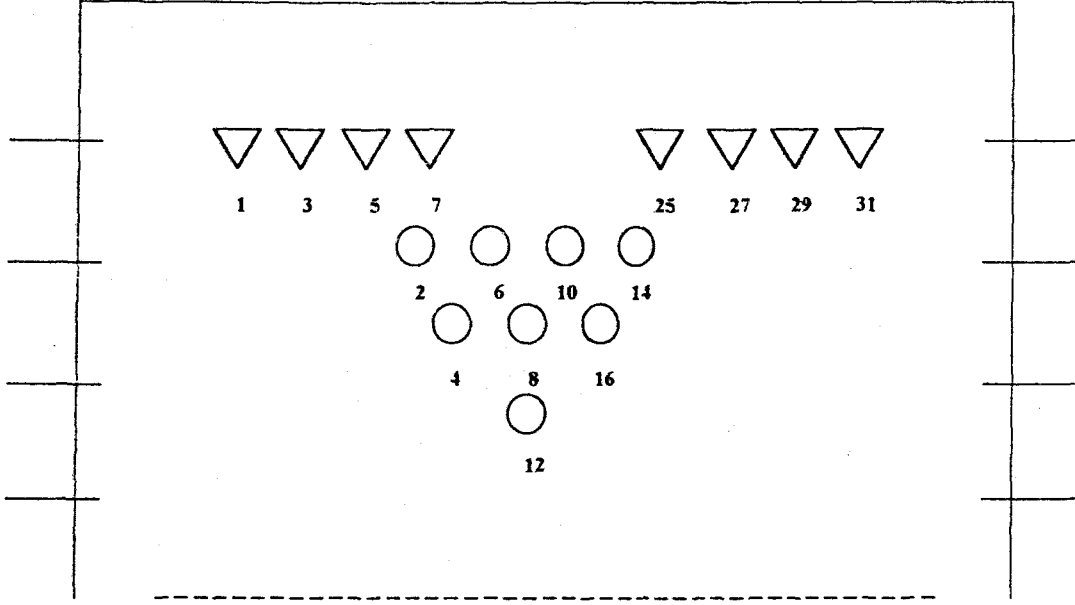


Şekil 6.6 Sahne 6

Oyun ve Oyuncular: İki oyun cümlesinde 1-3-5-7 no'lu erkek oyuncular sahnenin sağ ortasında diyagonal olarak, 25-27-29-31 no'lu erkek oyuncular sahnenin sol ortasında diyagonal olarak Sahne 6'daki pozisyona gelecekler. 4-8-12-16 no'lu kız oyuncular sahnenin ortasında düz çizgide, 2-6-10-12 kız oyuncular sahnenin yukarı ortasında düz çizgiye iki oyun cümlesinde gelecekler (şekil 6.6'da olduğu gibi). Bu pozisyonda kız ve erkek oyuncular altı oyun cümlesi yerinde oynayacaklar.

Müzik: B müzik cümlesi iki kez çalınacak.

Işık: Genel aydınlatmaya devam edilecek.

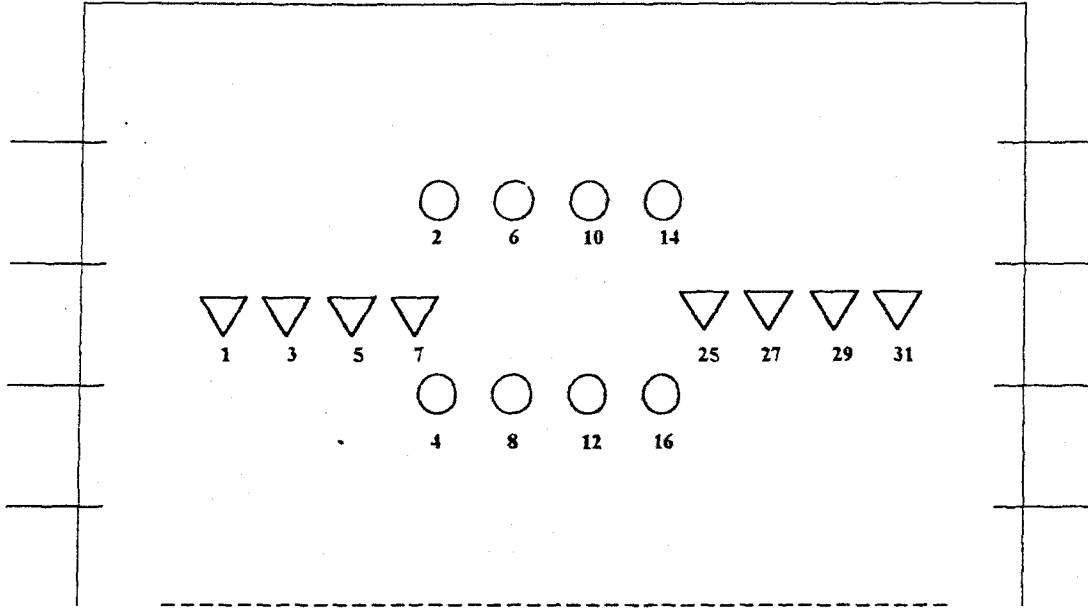


Şekil 6.7 Sahne 7

Oyun ve Oyuncular: 12 no'lu kız oyuncu sahnenin aşağı orta bölümüne, 4-8-16 no'lu kız oyuncular ortanın aşağı yakın bölümüne, 2-6-10-14 no'lu kız oyuncular sahne ortasının yukarı yakın bölümüne, 1-3-5-7 no'lu erkek oyuncular sahnenin sağ alt bölümüne 25-27-29-31 no'lu erkek oyuncular sahnenin sol arka bölümüne bir oyun cümlesinde geçecekler (şekil 6.7'de olduğu gibi). Sahne 7 pozisyonunda kız ve erkek oyuncular üç oyun cümlesi yerinde oynayacaklar.

Müzik: A müzik cümlesi bir kez çalınacak.

Işık: Genel aydınlatma devam edilecek.

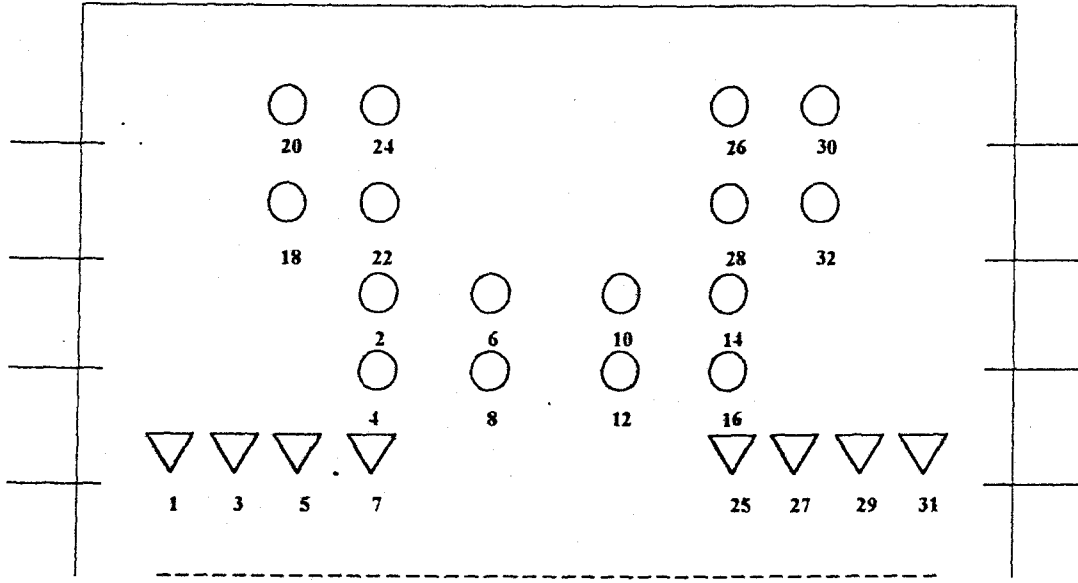


Şekil 6.8 Sahne 8

Oyun ve Oyuncular: 1-3-5-7 no'lu erkek oyuncular sahnenin sağ orta, 25-27-29-31 no'lu erkek oyuncular sol orta bölümüne bir oyun cümlesinde gelecekler ve sahne 8'deki pozisyona gelerek üç oyun cümlesi yerinde oynayacak. 4-8-12-16 no'lu kız oyuncular aşağı orta bölümüne, 2-6-10-14 no'lu kız oyuncular yukarı orta bölüme bir oyun cümlesinde geleceklerdir (şekil 6.8'de olduğu gibi). Üç oyun cümlesi yerinde oynayacaklar.

Müzik: A müzik cümlesi bir kez çalınacak.

Işık: Genel aydınlatma ve renkli ışıklandırma yapılacak.



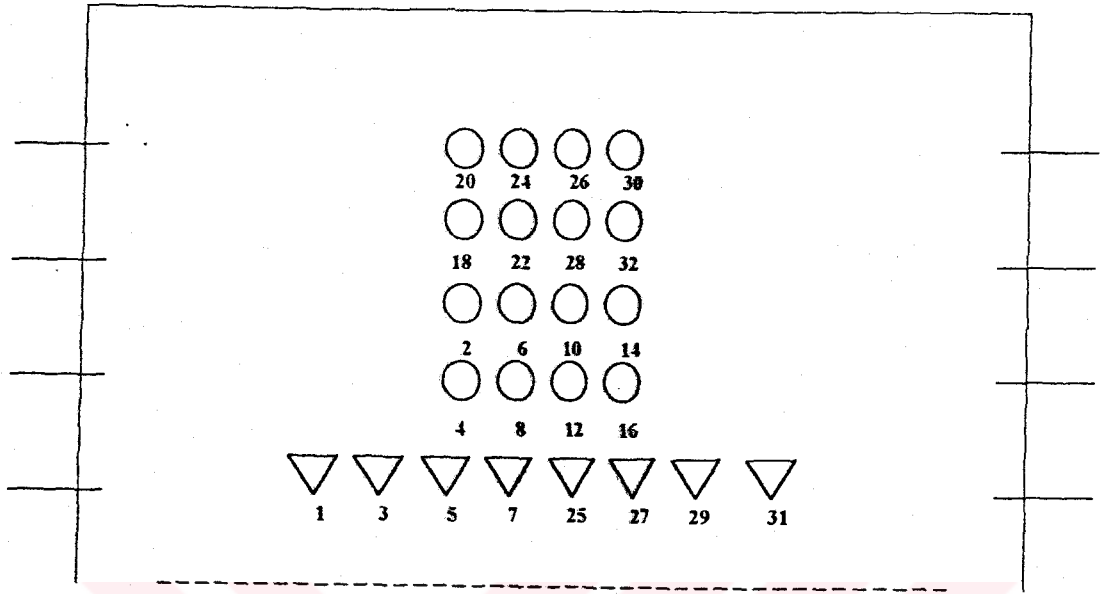
Şekil 6.9 Sahne 9

Oyun ve Oyuncular: Sahne 9 'da 1-3-5-7 no'lu erkek oyuncular sahnenin sol önüne, 25-27-29-31 no'lu erkek oyuncular sağ önüne iki oyun cümlesinde geleceklerdir. Bir oyun cümlesi yerinde oynayacaklar. 4-8-12-16 no'lu ve 2-6-10-14 no'lu iki sıra halinde duran kız oyuncular sahne ortasına iki oyun cümlesinde geçecekler ve bir oyun cümlesi yerinde oynayacaklar. 18-20-22 ve 24 no'lu kız oyuncular sahnenin sağ arka, 26-28-30-32 no'lu kız oyuncular sol arkada 4.kulislerden bir oyun cümlesinde sahneye vücut yönleri merkeze gelecekler ve bir oyun cümlesinde vücut yönleri seyirciye dönük yerinde aynen oynayacaklar (şekil 6.9'da olduğu gibi).

Müzik: Bir müzik cümlesinden iki tane 7/16'lık çalınacak.

Giysi: Dışardan gelen kızlar sahnede oynayan kızların giydikleri giysileri giyecekler.

Işık: Renkli ışıklandırma ve genel aydınlatma yerine loş ışıklandırma yapılacaktır.

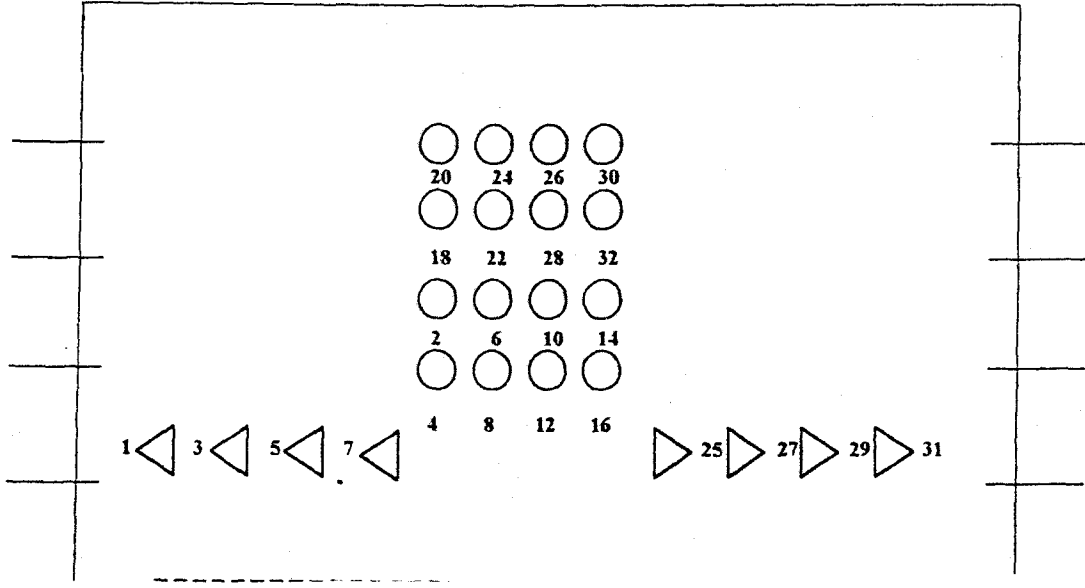


Şekil 6.10 Sahne 10

Oyun ve Oyuncular: Sahne 10'da 1-3-5-7-25-27-29-31 no'lu erkek oyuncular aşağı sahnede düz sıraya, bir oyun cümlesinde vücut yönleri seyirciye dönük olarak gelecekler, bir oyun cümlesi yerinde oynayacaklar. 20-24-26-30 ve 18-22-28-32 kız oyuncular sahnenin ortasındaki kız oyuncuların arkasına arka arkaya ellerden tutarak bir oyun cümlesinde gelecekler (şekil 6.10'da olduğu gibi). Bütün kız oyuncular erkek oyuncuların arkasında bir oyun cümlesi yerinde oynayacaklar.

Müzik: B müzik cümlesinin sahne 9 çalınanının devamı olan 2 tane 7/16'lık çalınacak.

Işık: Kız oyuncuların oynadığı alan loş, erkek oyuncuların oyun alanı aydınlık olacak.



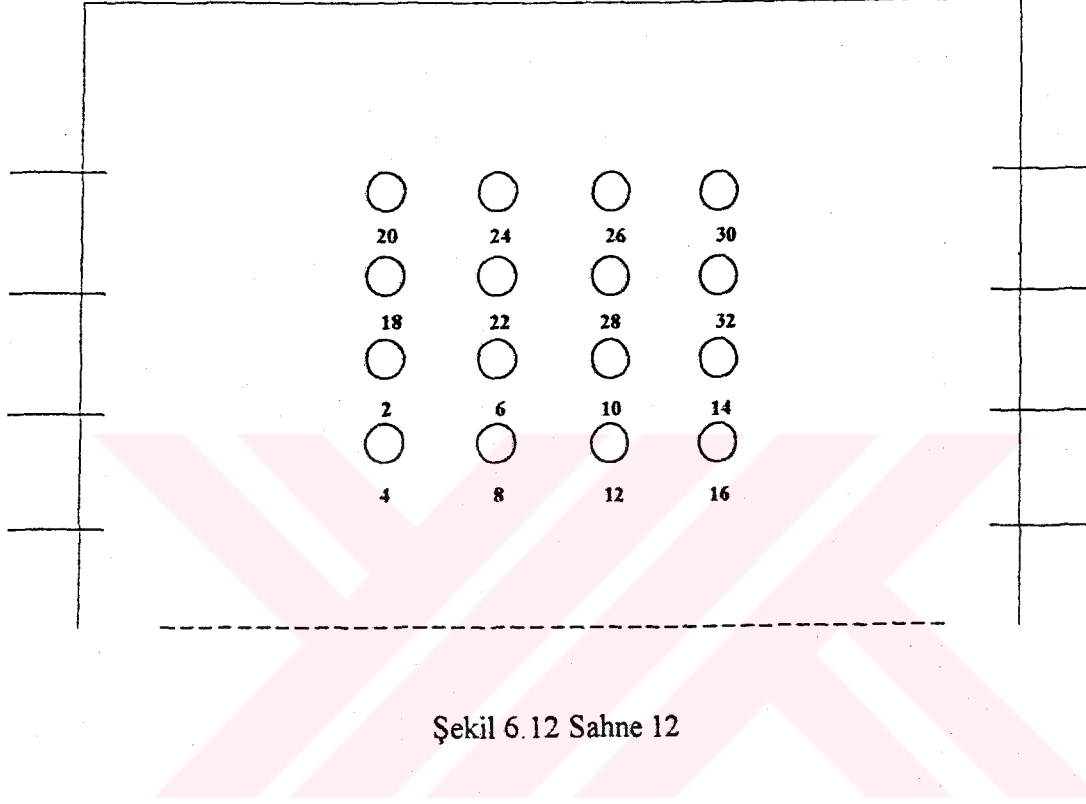
Şekil 6.11 Sahne 11

Oyun ve Oyuncular: Sahne 11’de 1-3-5-7 no’lu erkek oyuncular aşağı sağ, 25-27-29-31 no’lu erkek oyuncular aşağı sol bölümünde 1.kuliste vücut yönleri kulislere dönerek sahnenin dışına çıkılacak. Bütün kız oyuncular sahnenin ortasına doğru küçük adımlarla dört oyun cümlesinde toplanacaklar (şekil 6.11’de olduğu gibi).

Müzik: B müzik cümlesi bir kez tekrarlanacak.

Işık: Erkek oyuncular takip ışıklarıyla beraber sahneden dışarı çıkacaklar. Kız oyuncuların üzerine renkli loş ışık verilecek.

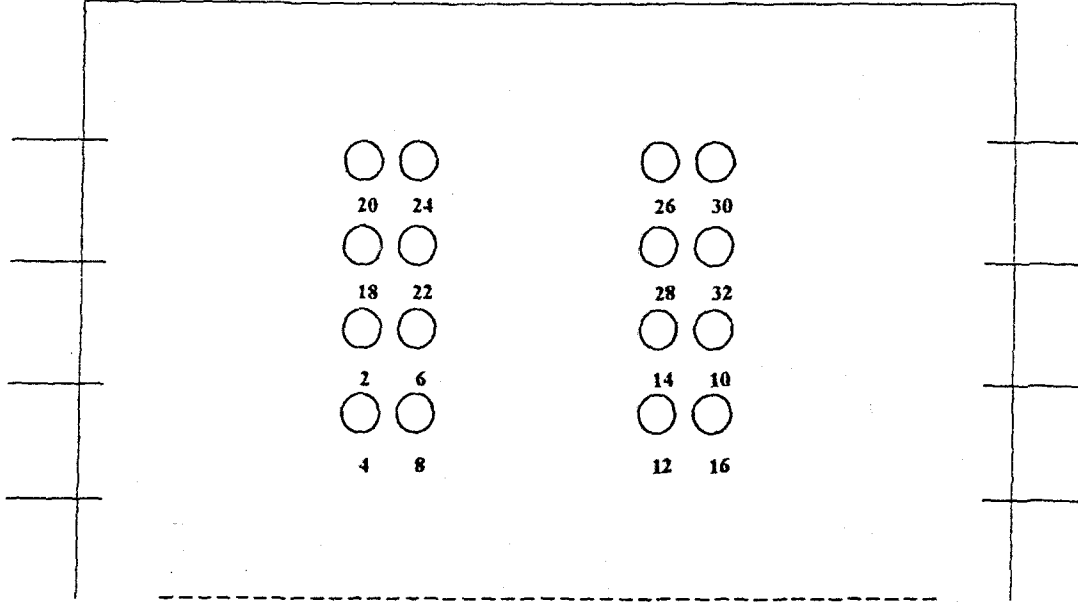
Oyunun Adı: Kız Karşılması



Oyun ve Oyuncular: Sahne 12'de kız oyuncular dört oyun cümlesinde sahne ortasından öne doğru açılacak ve dört oyun cümlesinde yerinde oynarlar (şekil 6.12'de olduğu gibi).

Müzik: A ve B müzik cümleleri ikişer kez tekrar edilerek çalınacak.

Işık: Oyun alanı tamamen aydınlatılacak.

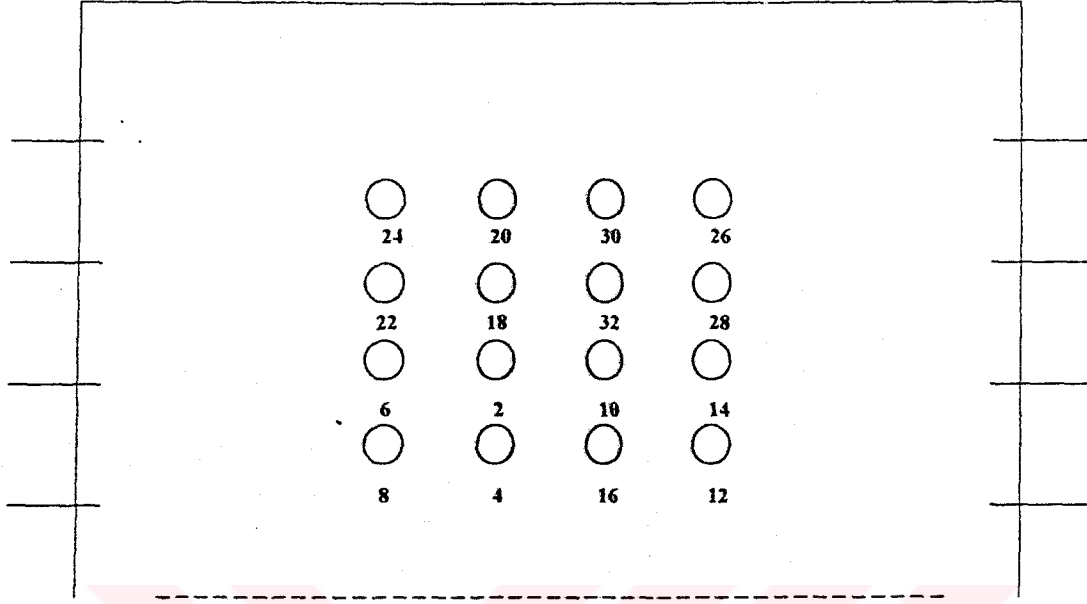


Şekil 6.13 Sahne 13

Oyun ve Oyuncular: Sahne 13'te 4-8, 2-6, 18-22, 20-24, 12-16, 10-14, 28-32 no'lu kız oyuncular karşılıklı olarak öne ve geriye gidiş gelişleri iki kez tekrarlayacak. Vücut yönleri birbirlerine dönerek yapacaklar (şekil 6.12'de olduğu gibi). Bu işlem dört oyun cümlesinde yapılacak.

Müzik: C müzik cümlesi bir kez tekrar edilecek.

Işık: Genel aydınlatma yapılacak.

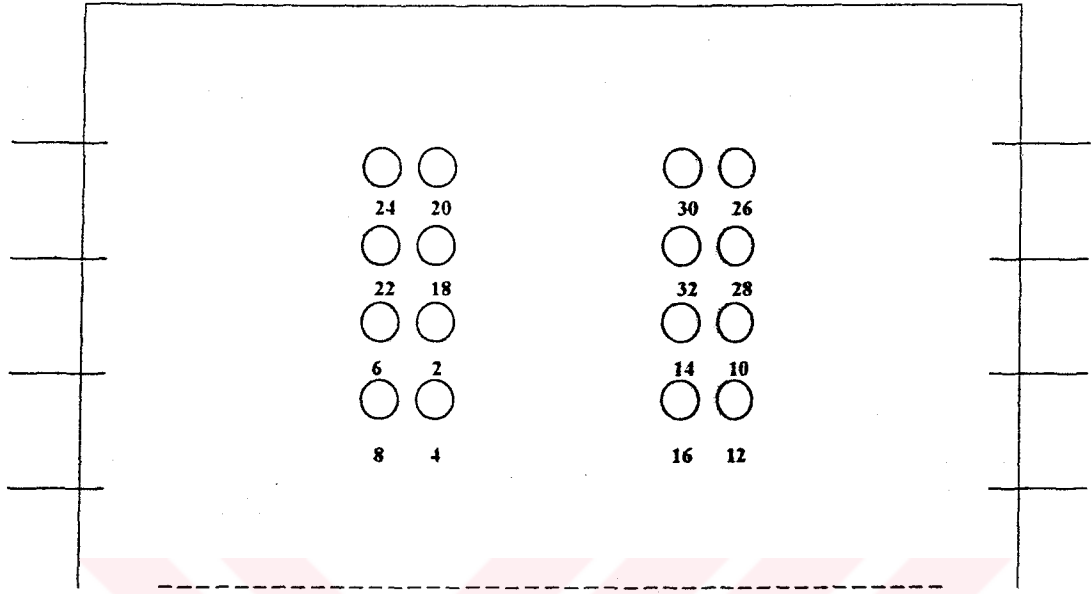


Şekil 6.14 Sahne 14

Oyun ve Oyuncular: Sahne 14'te karşılıklı öne geri oynayan kız oyuncular yer değiştirme hareketinin tamamını dört oyun cümlesinde tamamlayacaklardır. Bir oyun cümlesinde yer değiştirecekler, bir oyun cümlesinde eşler birbirine dönecekler, iki oyun cümlesinde yerinde oynayacaklardır (şekil 6.14'te olduğu gibi).

Müzik: C müzik cümlesi bir kez tekrar edilecek.

Işık: Genel aydınlatma yapılacak.

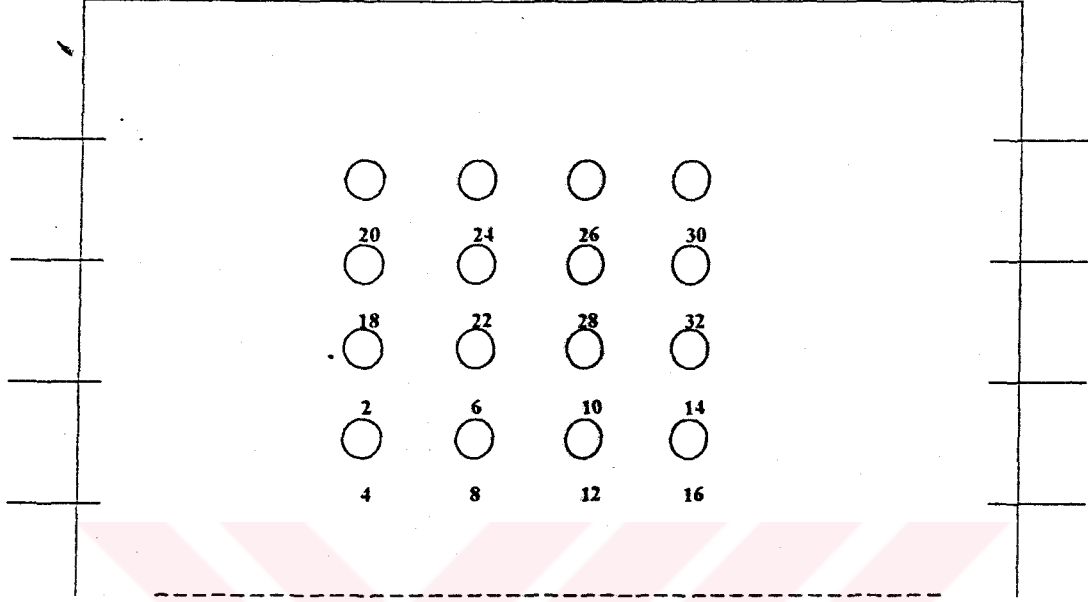


Şekil 6.15 Sahne 15

Oyun ve Oyuncular: Sahne 13'te yapılan hareket tekrar edilecek. Sahne 15'te kız oyuncuların yerlerinin değişikliğine dikkat edilecek (şekil 6.15'te olduğu gibi).

Müzik: A müzik cümlesi iki kez tekrarlanacak.

Işık: Genel ışıklandırma yapılacak.

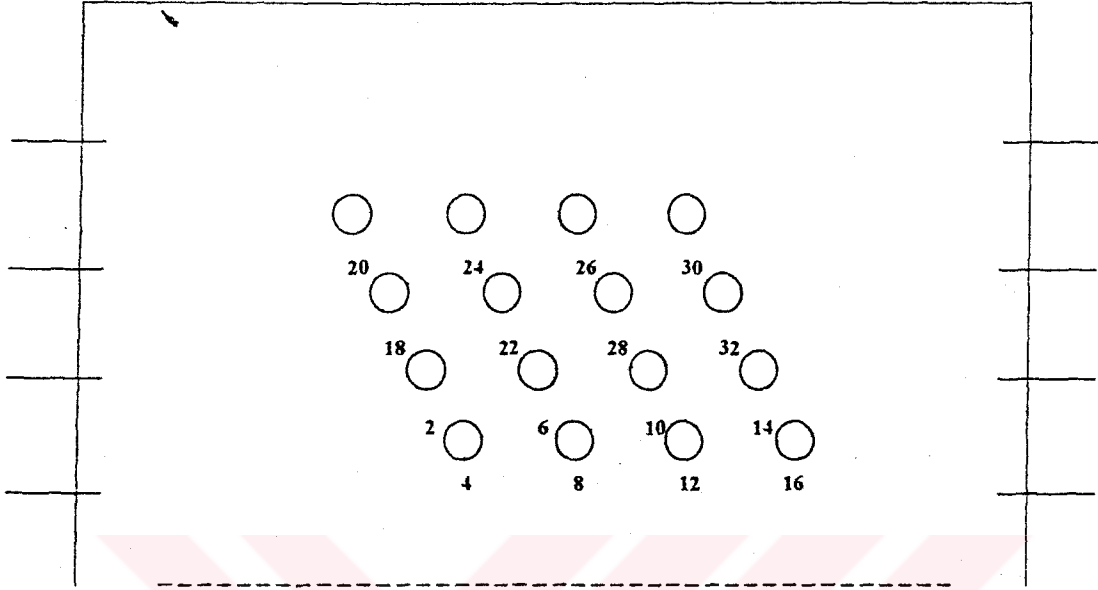


Şekil 6.16 Sahne 16

Oyun ve oyuncular: Sahne 14'te yapılan hareketler tekrar edilecek. Kız oyuncular Sahne 12'deki pozisyona geçecekler (şekil 6.16'da olduğu gibi). Bu işlem iki oyun cümlesinde yapılacaktır. Bir oyun cümlesinde seyirciye dönülerek bir oyun cümlesi yerinde oynanacaktır.

Müzik: B müzik cümlesi iki kez tekrarlanacaktır.

Işık: Genel ışıklandırma yapılacaktır.

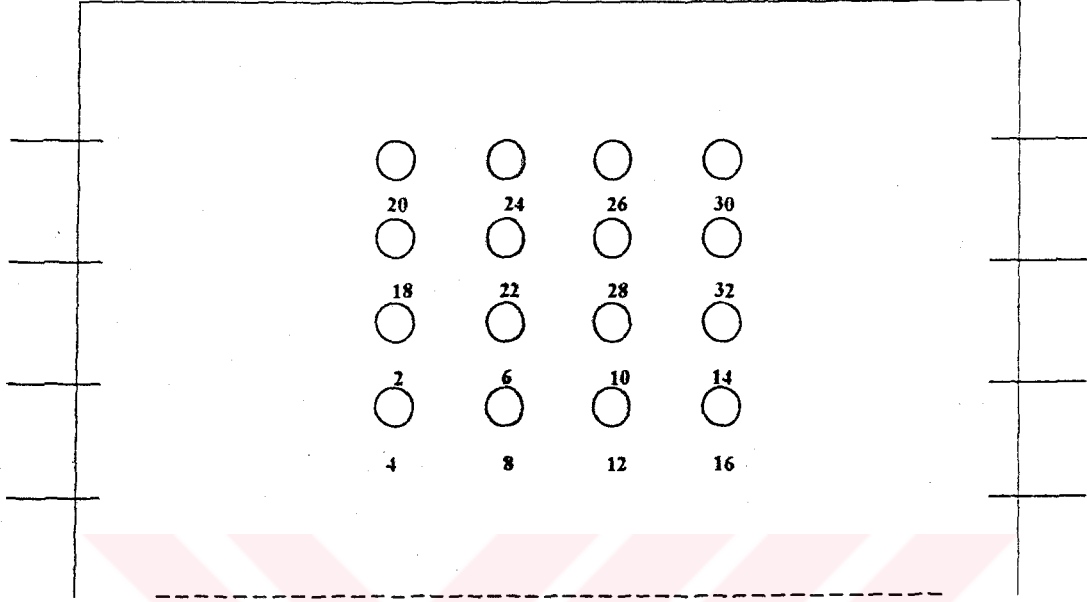


Şekil 6.17 Sahne 17

Oyun ve Oyuncular: Bir oyun cümlesinde 4 adet diyagonal çizgi oluşturulacak (şekil 6.17'de olduğu gibi). Üç oyun cümlesi Sahne 17'de görülen pozisyonda yerinde oynanacak. Dört oyun cümlesinde kız oyuncuların vücut yönü seyirciye dönük olarak sola ve sağa gidiş ve gelişler yapılacaktır.

Müzik: C müzik cümlesi iki kez tekrar edilir.

Işık: Loş ve renkli ışıklandırma yapılacaktır.

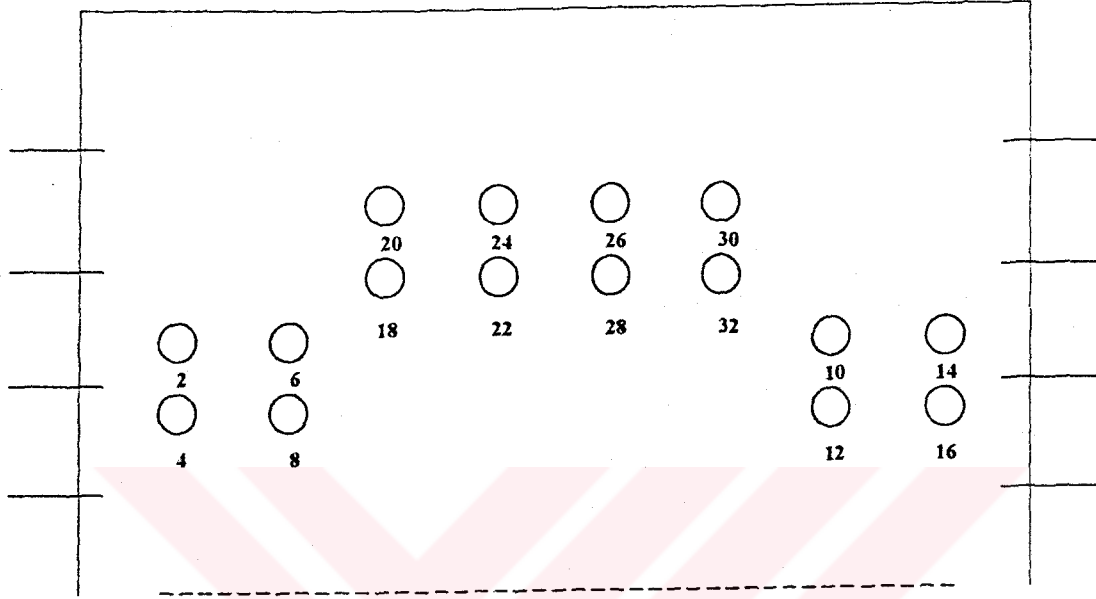


Şekil 6.18 Sahne 18

Oyun ve Oyuncular: Bir oyun cümlesinde Sahne 18'deki pozisyona geçilir (şekil 6.18'de olduğu gibi). Bir oyun cümlesi yerinde oynanır.

Müzik: İki kez 9/8 ölçü ritm eşliğinde taksim yapılır.

Işık: Genel aydınlatma yapılır.

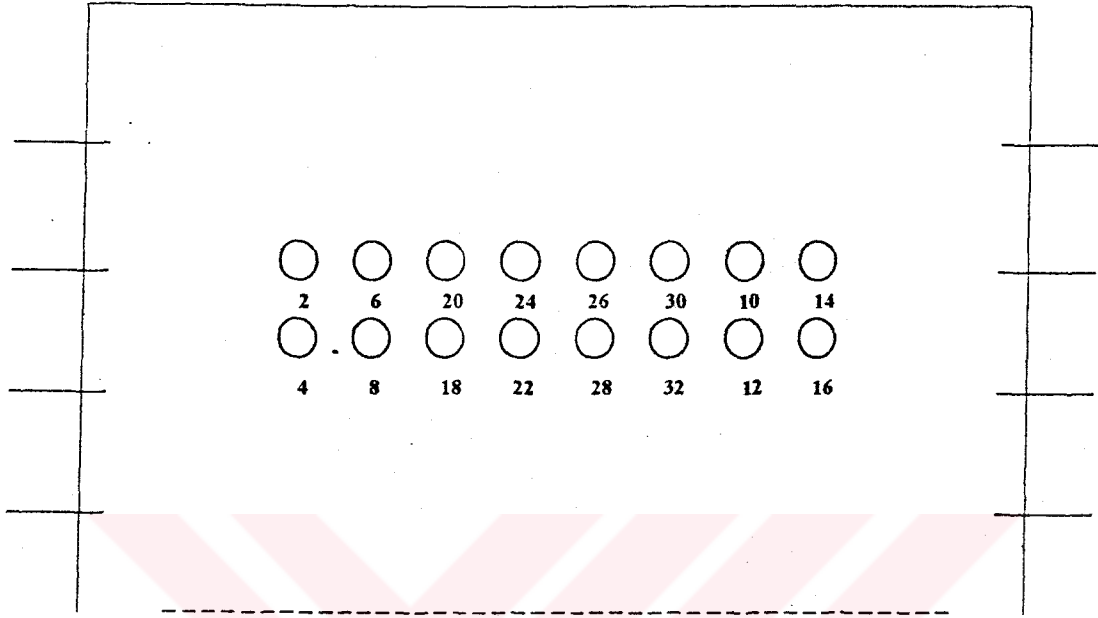


Şekil 6.19 Sahne 19

Oyun ve Oyuncular: Sahne 19'da 2 oyun cümlesinde 2-4-6-8 no'lu oyuncular sahnenin aşağı sağ bölümüne, 10-12-14-16 no'lu oyuncular sahnenin aşağı sol bölümüne vücut yönleri seyirciye dönük olarak geçerler (şekil 6.19'da olduğu gibi). Bu pozisyonda 4 oyun cümlesi oynarlar.

Müzik: 6 kez 9/8'lik ölçü ritm eşliğinde taksim yapılır.

Işık: Genel aydınlatma yapılır.



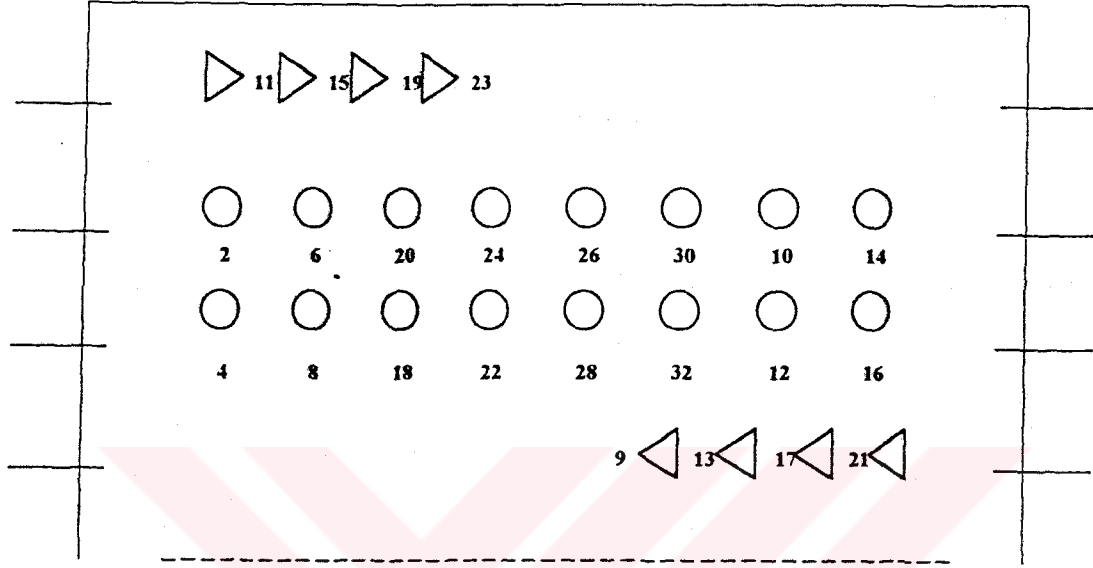
Şekil 6.20 Sahne 20

Oyun ve Oyuncular: İki oyun cümlesinde 2-4-6-8 no'lu oyuncular aşağı sağdan, sağ ortaya, 10-12-14-16 no'lu oyuncular aşağı soldan sol ortaya vücut yönleri seyirci yönünde arka Sahne 20'deki pozisyona geçilecek. İki oyun cümlesi yerinde oynanacak. Dört oyun cümlesi bütün grup öne ve geriye gidip gelme hareketi yapacak (şekil 6.20'de olduğu gibi).

Müzik: 8 kez 9/8'lik ölçü ritm eşliğinde taksim yapılır.

Işık: Genel aydınlatma yapılır.

Oyunun Adı: Sülüman Ağa



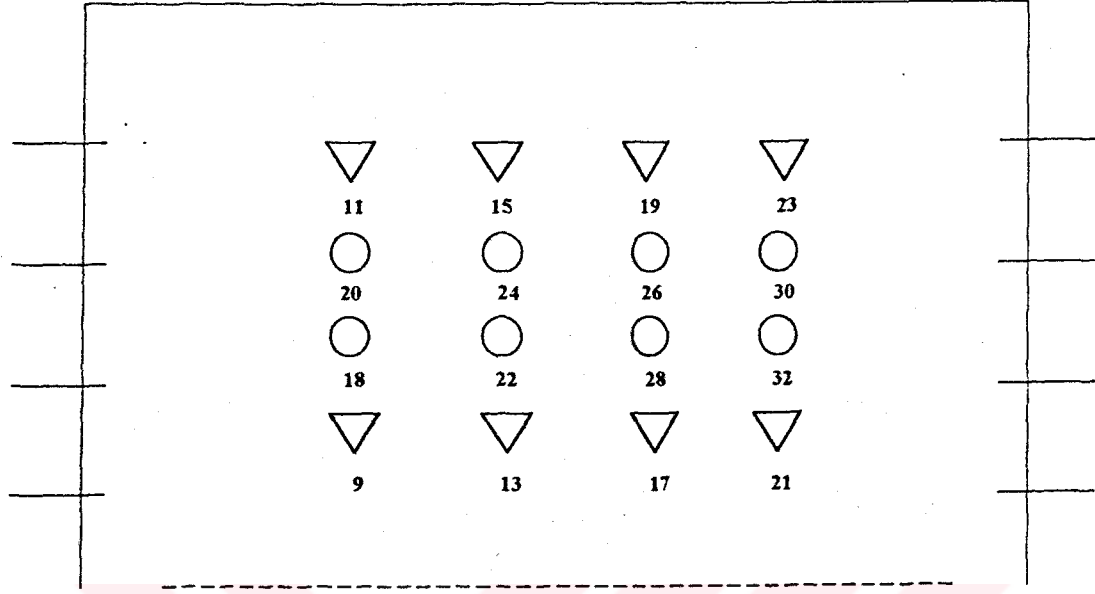
Şekil 6.21 Sahne 21

Oyun ve Oyuncular: Sahne 21’de dört oyun cümlesinde arka sağ 4.kulisten 11-15-19-23 no’lu oyuncular sol ön, 1.kulisten 9-13-17-21 no’lu erkek oyuncular vücut yönleri sahne merkezine doğru sahne içine girerler (şekil 6.21’de olduğu gibi). Aynı zamanda sağ ortada bulunan 2-4-6-8 no’lu kız oyuncular sol ortada bulunan 10-12-14-16 no’lu kız oyuncular yönleri 2 ve 3 no’lu kulislere doğru dönerek sahne dışına dört oyun cümlesinde çıkacaklar.

Müzik: A müzik cümlesi bir kez çalınacak.

Işık: Loş ışıklandırma yapılacaktır.

Giysi: Erkek oyuncular lacivert giysiler ile sahneye girecekler.

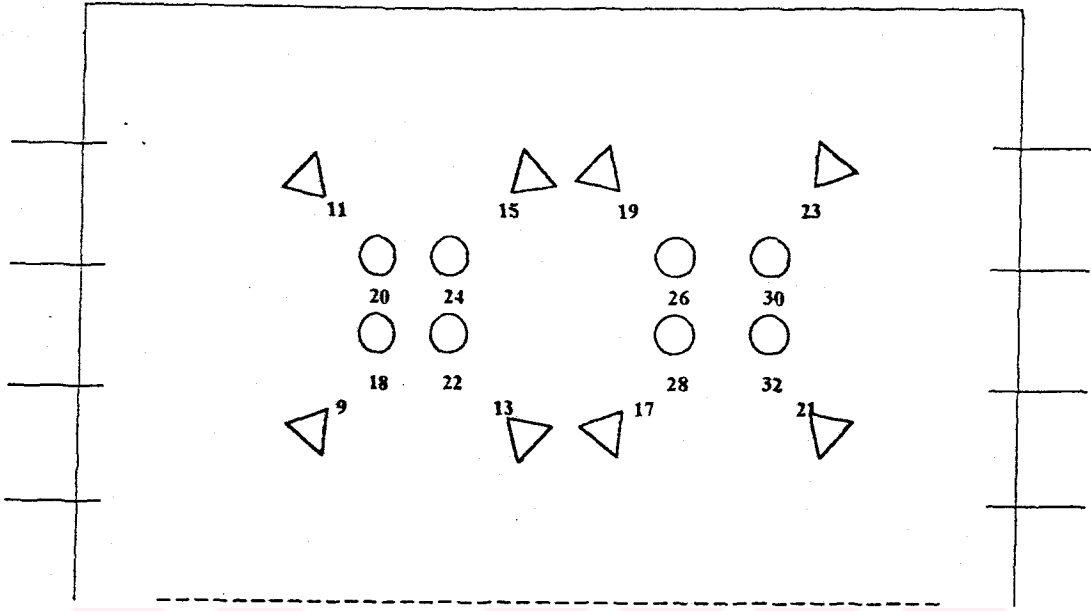


Şekil 6.22 Sahne 22

Oyun ve Oyuncular: Sahne 22’de 9-13-17-21 no’lu erkek oyuncular aşağı ortadan, 18-22-28-32 no’lu kız oyuncular sahnenin ortasından aşağı bölümüne yakın, 20-24-26-30 no’lu kız oyuncular sahnenin ortasında yukarı bölümüne yakın, 11-15-19-23 no’lu erkek oyuncular sahnenin yukarı bölümüne yönleri seyirciye dönük dört oyun cümlesi süresince oynanılacak (şekil 6.22 olduğu gibi).

Müzik: A müzik cümlesi bir kez çalınacak.

Işık: Loş ve renkli aydınlatma yapılacaktır.

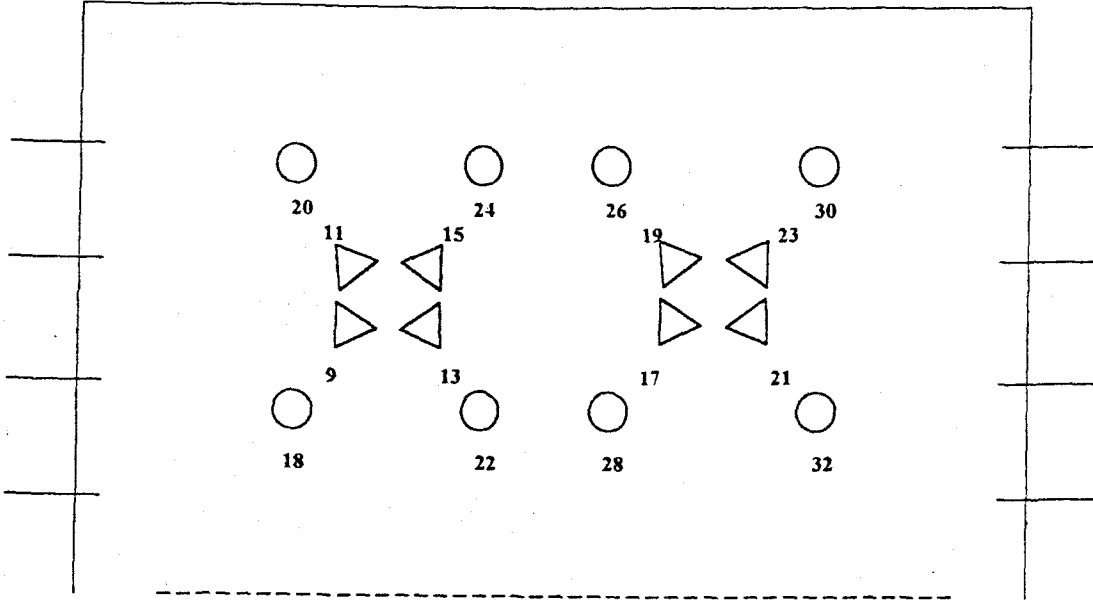


Şekil 6.23 Sahne 23

Oyun ve Oyuncular: İki oyun cümlesinde Sahne 23'teki pozisyona geçilecek, vücut yönleri seyirciye dönük bir oyun cümlesi erkek ve kız oyuncular karşılıklı birbirine Sahne 23'teki pozisyonla dönecekler (şekil 6.23'teki gibi). Bir oyun cümlesi yerinde oynanacak. Dört oyun cümlesinde kız ve erkek oyuncular öne ve geri gidip gelme hareketini 2 kez tekrar ederler.

Müzik: B müzik cümlesi iki kez tekrar edilerek çalınacak.

Işık: Sahne merkezinin solunda ve sağında oluşturulan dairemsi ışıklar kullanılacak.

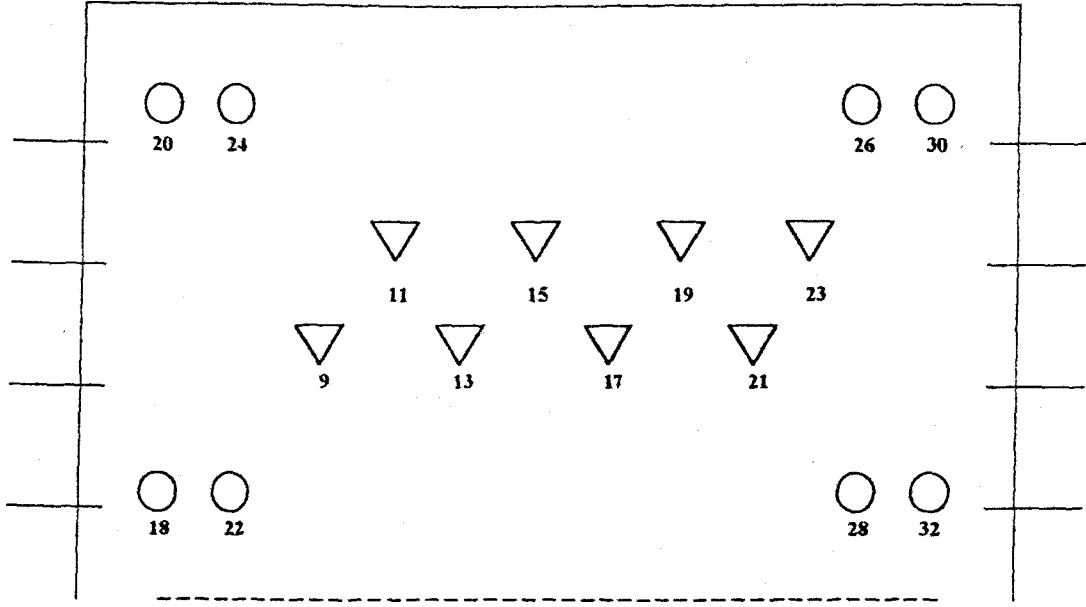


Şekil 6.24 Sahne 24

Oyun ve Oyuncular: Sahne 24'te bir oyun cümlesinde iç dairelerde oynayan kız oyuncular ile dış dairelerde oynayan erkek oyuncular yer değiştirecekler (şekil 6.24'te olduğu gibi). Bir oyun cümlesinde bütün oyuncuların yönü vücutları seyirciye dönüp, iki oyun cümlesi yerinde oynayacaklar.

Müzik: C müzik cümlesi bir kez çalınacak.

Işık: Sahne merkezinin sağında ve solunda oluşturulan dairemsi ışıklar kullanılmaya devam edilecek.

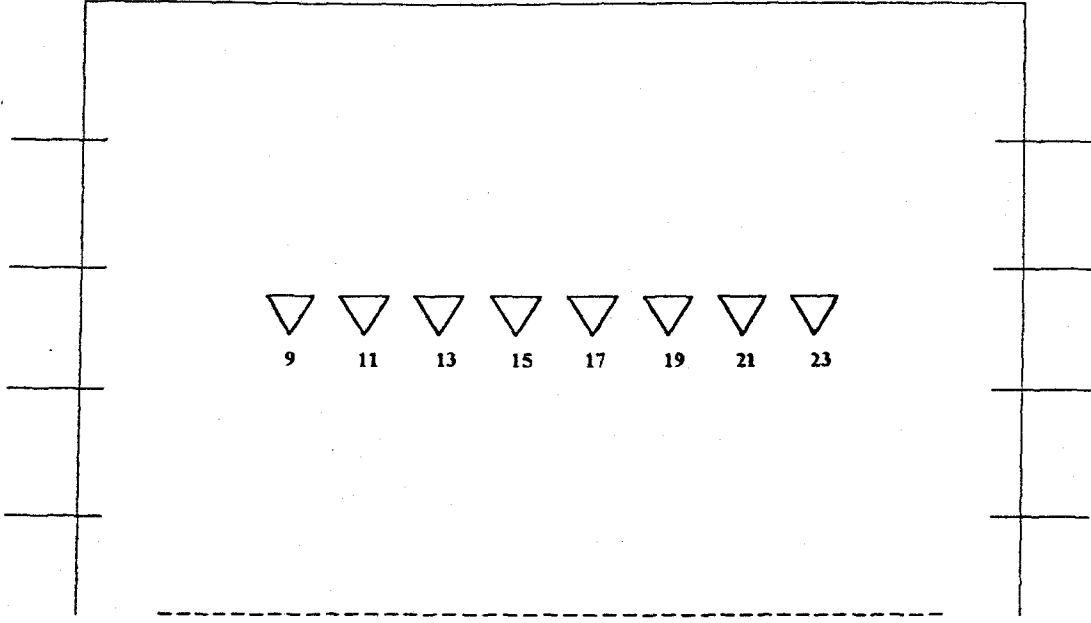


Şekil 6.25 Sahne 25

Oyun ve Oyuncular: Sahne 25'te iki oyun cümlesinde 18-22 no'lu kız oyuncular sağ aşağıdan, 28-32 no'lu kız oyuncular sol aşağıdan, 1.kulisten 20-24 no'lu kız oyuncular yukarı sağdan, 26-30 no'lu oyuncular yukarı soldan 4.kulisten dışarıya çıkacaklar. 9-13-17-21 no'lu erkek oyuncular önde, 11-15-19-23 no'lu oyuncular görülecek şekilde arkada vücut yönleri seyirciye dönük olarak bir oyun cümlesinde geçecekler (şekil 6.25'te olduğu gibi). Bir oyun cümlesinde yerinde oynayacaklar.

Müzik: C müzik cümlesinin iki kez 9/8'lik ölçüsü çalınacak.

Işık: Loş ışıklandırma yapılacaktır.

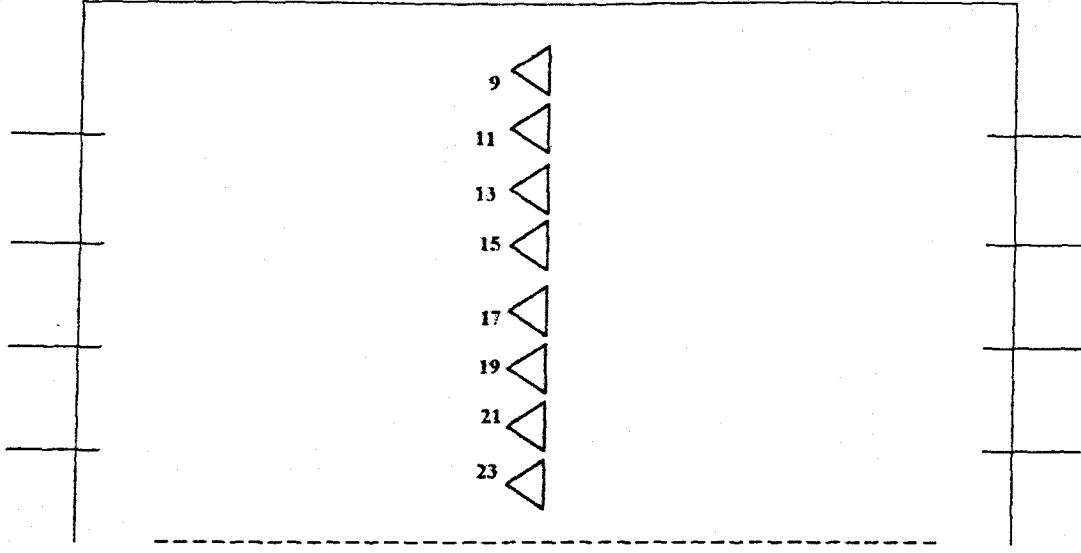


Şekil 6.26 Sahne 26

Oyun ve Oyuncular: Sahne 26'da bir oyun cümlesinde sahne ortasında düz çizgiye geçilecek (şekil 6.26'da olduğu gibi). Vücut yönleri seyirciye yönelik olacak. Bir oyun cümlesi yerinde oynanacak.

Müzik: C müzik cümlesinde Sahne25'te çalınan melodisinin son iki 9/8'lik ölçüsü çalınacak.

Işık: Loş ışıklandırmaya devam edilecek.

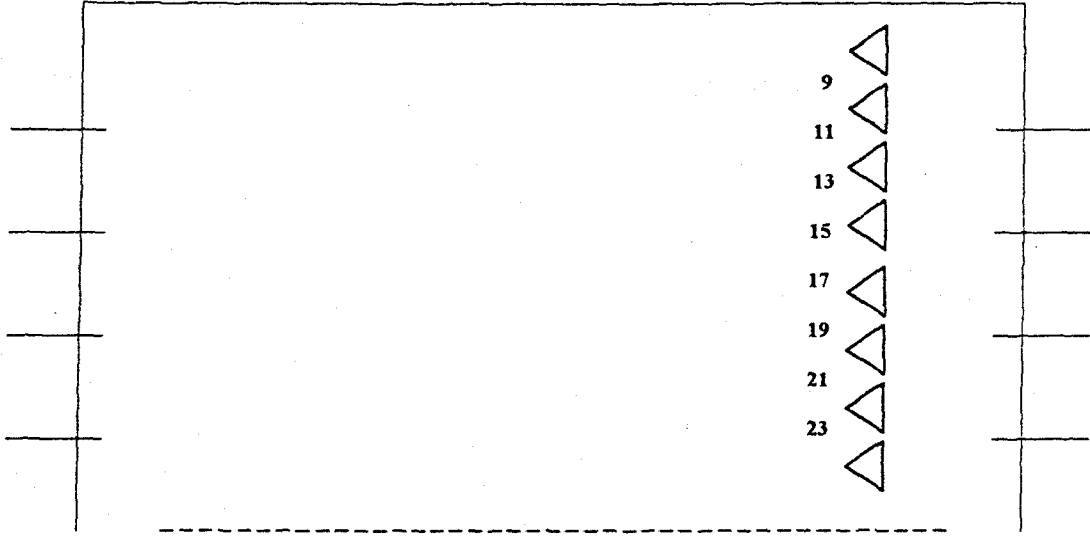


Şekil 6.27 Sahne 27

Oyun ve oyuncular: Sahne 27’de dört oyun cümlesinde 15-17 no’lu erkek oyuncuların ortası merkez kabul edilerek dönüş yapılarak sahnenin ortasına dikey çizgi oluşturulacak. Sahne 26’daki pozisyona geçilecek (şekil 6.27’de olduğu gibi).

Müzik: D müzik cümlesi bir kez tekrar edilecek.

Işık: Loş ışıklandırmaya devam edilecek.



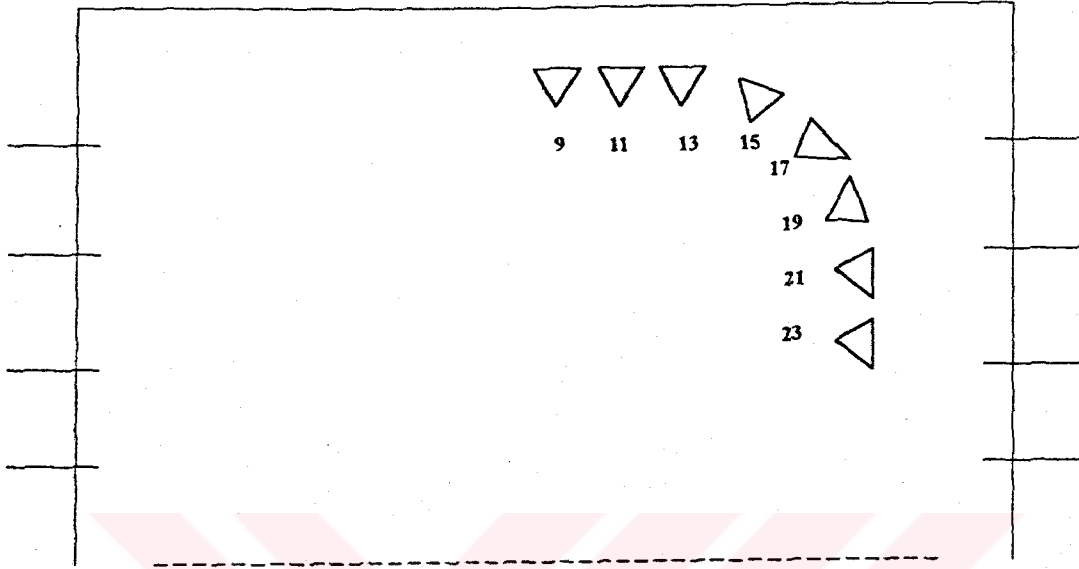
Şekil 6.28 Sahne 28

Oyun ve Oyuncular: Sahne 28’de dört oyun cümlesinde bütün erkek oyuncular sahnenin ortasından dikey çizgi halinde sahnenin soluna geçilecek (şekil 6.28’de olduğu gibi). Oyunun solundan bir diz yere konularak çökülecek. Vücut yönleri sahnenin sağına dönük olacak.

Müzik: D müzik cümlesi bir kez tekrar edilecek.

Işık: Loş ışıklandırmaya devam edilecek.

Oyunun Adı: Eski Kasap

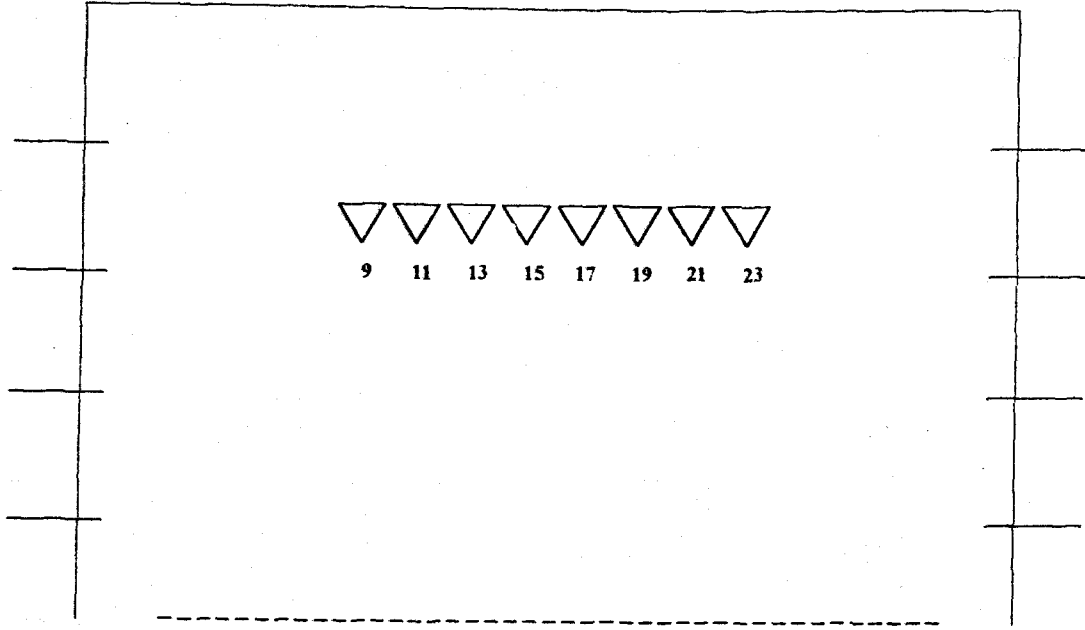


Şekil 6.29 Sahne 29

Oyun ve Oyuncular: Sahne 29'da oyunun başında ayağa kalkılarak altı oyun cümlesi sonunda yay çizilerek sahnenin yukarı bölümüne doğru soldan sağa doğru gidilecek (şekil 6.29'da olduğu gibi). Vücut yönleri sahnenin merkez noktasına doğru olacak.

Müzik: Müzik cümlesi iki kez çalınacak.

Işık: Giderek aydınlanan genel aydınlatma kullanılacak.

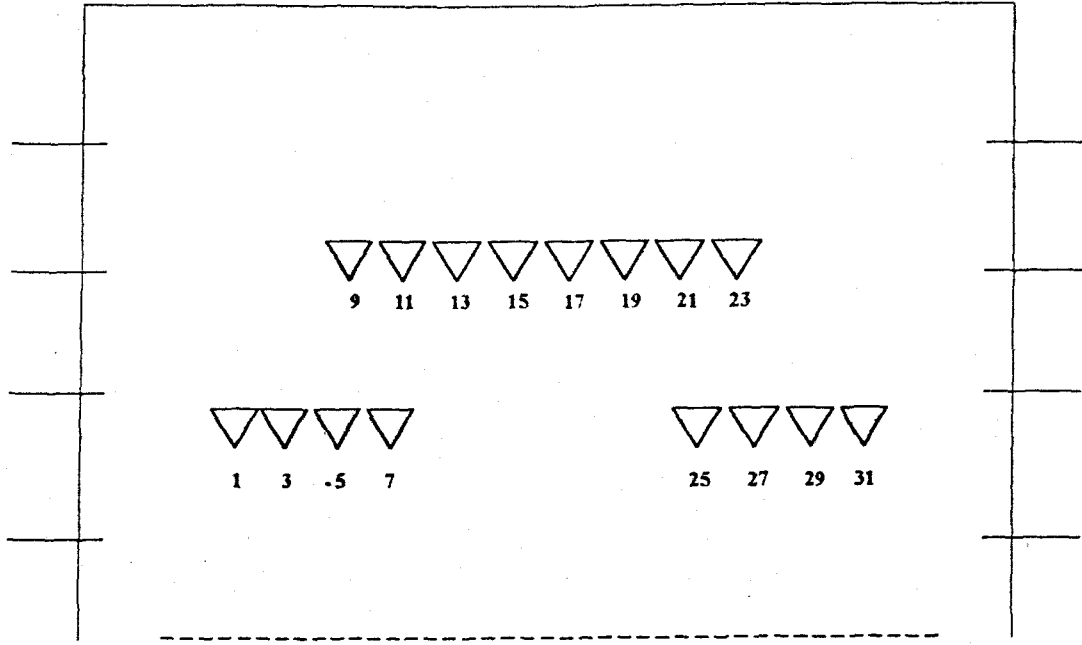


Şekil 6.30 Sahne 30

Oyun ve Oyuncular: Sahne 30'da 7. Ve 8. Oyun cümlesinde vücut yönleri seyirciye dönük olacak düz sırada sahnenin orta bölümünde oynanacak (şekil 6.30'da olduğu gibi).

Müzik: Müzik cümlesi bir kez çalınacak.

Işık: Loş ışıklandırma yapılacaktır.



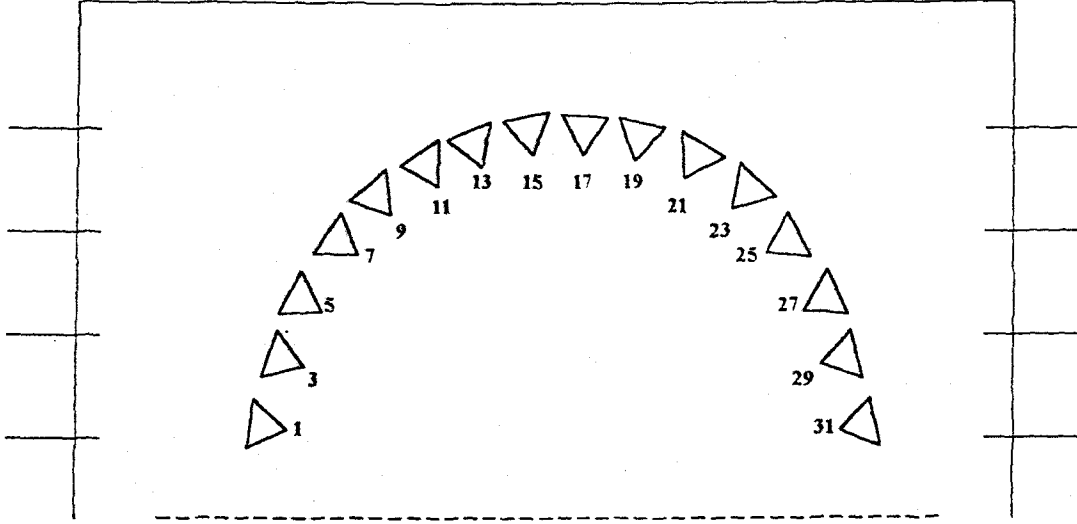
Şekil 6.31 Sahne 31

Oyun ve Oyuncular: 1-3-5-7 no'lu erkek oyuncular aşağı sağdan, 25-27-29-31 no'lu erkek oyuncular aşağı soldan 1.kulislerden sahneye vücut yönleri seyirciye dönük olarak, stop figürünün birinci bölümünde sahne 31'deki pozisyona geçecekler. Stop hareketinin birinci bölümünü 9-11-13-15-17-19-21-23 no'u erkek oyuncular yerinde yapacaklar (şekil 6.31'de olduğu gibi).

Müzik: Üçüncü müzik cümlesinin son bölümü çalınacak.

Işık: Loş ışıklandırma yapılacaktır.

Giysi: Dışarıdan gelen erkek oyuncular lacivert giysilerle sahneye girecekler.

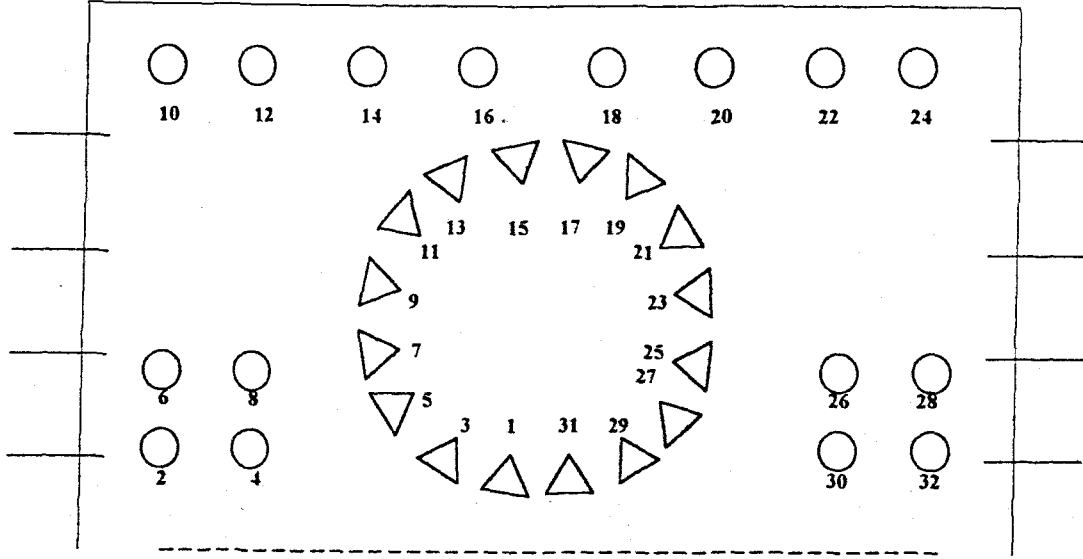


Şekil 6.32 Sahne 32

Oyun ve Oyuncular: Bütün oyuncular stopun ikinci bölümünde Sahne 32'deki pozisyona geçilecek. Oyunda hızlı bölüm bütün oyuncular tarafından altı oyun cümlesi tekrar edilecek.

Müzik: 6 ritm cümlesine eşlik eden melodi çalınacak.

Işık: Sahnede loş ışıklandırma yapılacaktır.

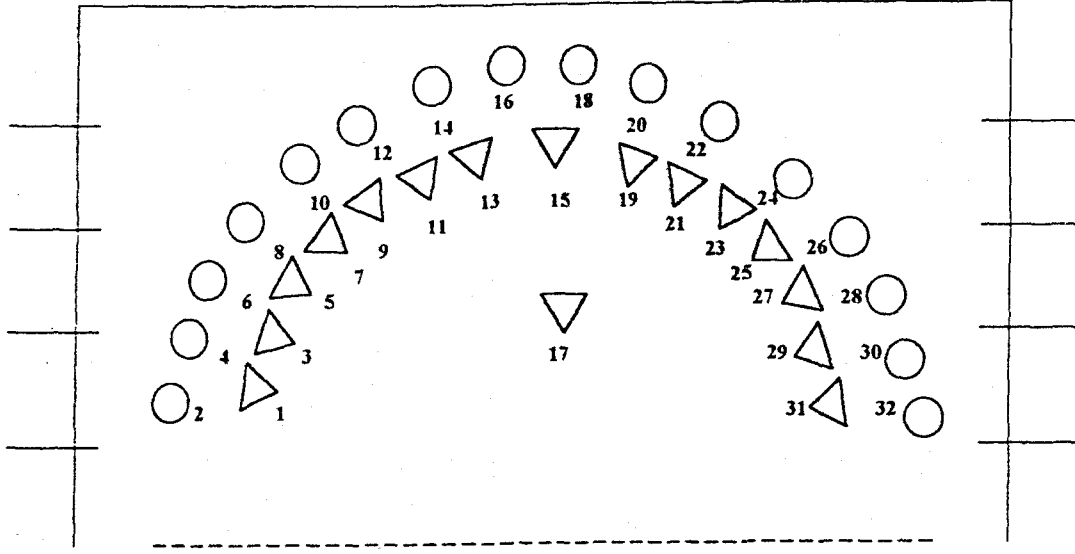


Şekil 6.33 Sahne 33

Oyun ve Oyuncular: İki oyun cümlesinde erkek oyuncular daire şeklinde geçecekler iki oyun cümlesinde yerinde oynarlar. Daire 1 ve 31 no'lu oyuncuların birbiriyle bağlantıları kurularak yapılacaktır. 2-4-6-8 no'lu kız oyuncular aşağı sağdan, 26-28-30-32 no'lu kız oyuncular aşağı sol 1.kulislerden, 10-12-14-16 no'lu kız oyuncular yukarı sağ, 18-20-22-24 no'lu kız oyuncular yukarı sol 4.kulislerden sahneye girecekler (şekil 6.33'de olduğu gibi). Sahneye giren kız oyuncular iki oyun cümlesinden sonra yönlerini sahne merkezine döndürürler ve iki oyun cümlesinde sahne 33'teki pozisyonda oynarlar.

Müzik: Dört ritm melodi eşlik eder.

Işık: Erkek oyuncular üzerine dairesel loş ışık, kız oyuncuların giriş yerlerin takip ışıklandırma yapılacaktır.



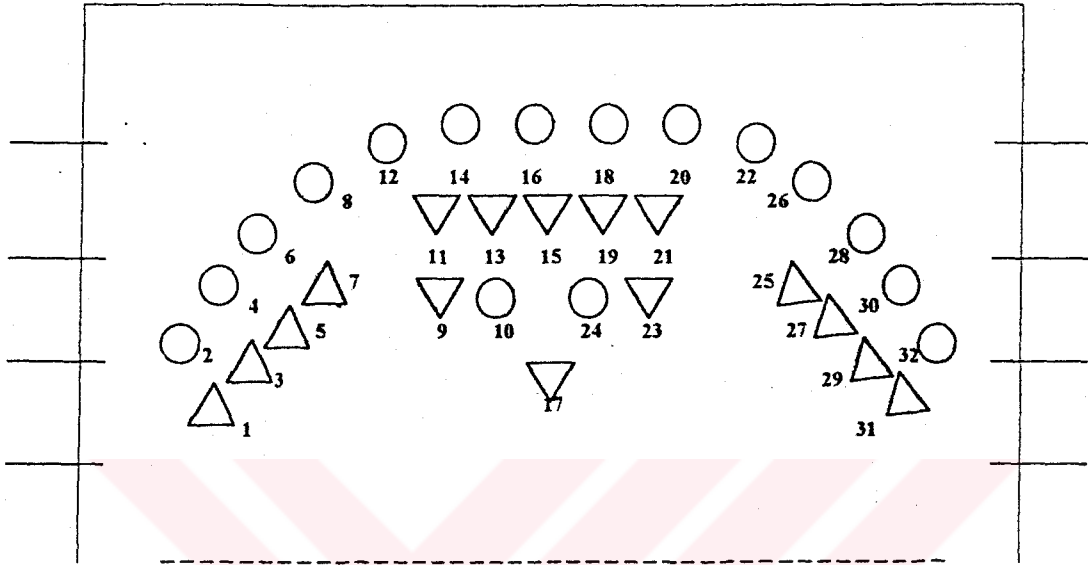
Şekil 6.34 Sahne 34

Oyun ve Oyuncular: Erkek oyuncular bir oyun cümlesinde daireden yarım daireye geçilecek. Bu arada 17 no'lu erkek oyuncu ortadan çıkarak aşağı ortaya gelecek. Kız oyuncular erkek oyuncuların arkasından yarım daireye bir oyun cümlesinde geçecekler (şekil 6.34'te olduğu gibi). Kız ve erkek oyuncular Sahne 34'teki pozisyonda bir oyun cümlesinde oynayacaklar ve 17 no'lu erkek oyuncu kendi etrafında bir oyun cümlesinde dönecek.

Müzik: 2 ritm cümlesinde melodi eşlik eder.

Işık: 17 no'lu erkek oyuncuya belirgin ışıklandırma, kız ve erkek oyunculara loş ışıklandırma yapılacaktır.

Oyunun Adı: Eski Kasap'ta Final ve Kampana Oyunu



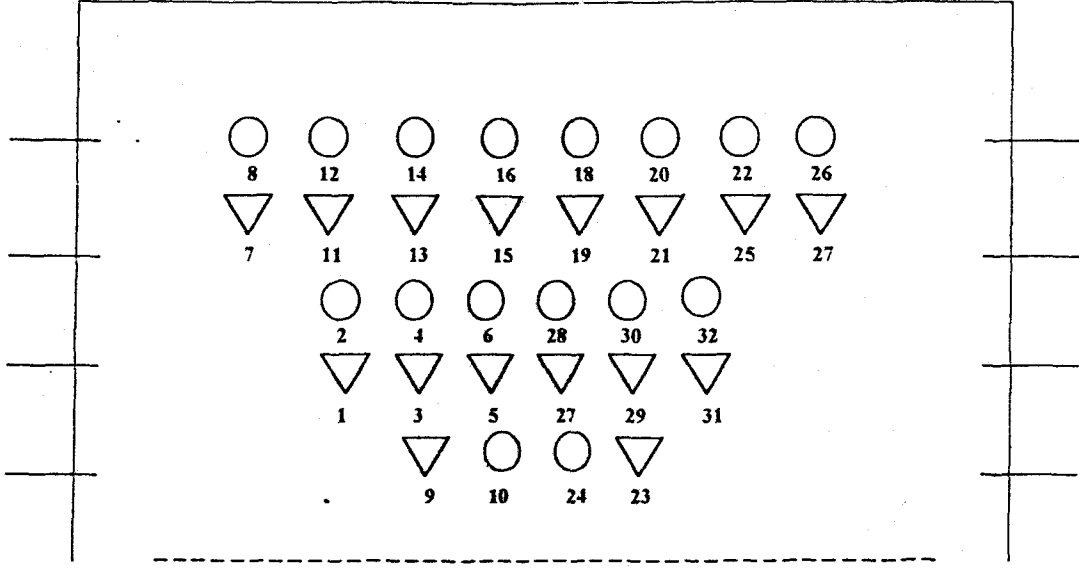
Şekil 6.35 Sahne 35

Oyun ve Oyuncular: Sahne 35'te 9 ve 23 no'lu erkek oyuncular sahne ortasına 1-3-5-7 no'lu erkek oyuncular sağ ortada, 25-27-29-31 no'lu erkek oyuncular sol ortada diyagonal 11-13-15-19-21 no'lu erkek oyuncular yukarı ortada düz çizgide, 10 ve 24 no'lu kız oyuncular 9 ve 23 no'lu erkek oyuncuların yanına, diğer kız oyuncular erkek oyuncuların arkasında yarım daire pozisyonuna birinci stopta geçerler (şekil 6.35'te olduğu gibi). Bir ikinci stopta 17-9-23 no'lu oyuncular kendi etrafında dönerler. Üçüncü stop'un sonunda bütün erkek oyuncular diz üzerine çökecekler, kız oyuncular ise ayakta oyunu bitirip final verilecek.

Kampana oyununun başlangıcında dört tane 9/8'lik ritm çalınacak, dördüncü 9/8'lik ritm'de oyuncular ayağa kalkacaklar.

Müzik: A müzik cümlesi bir kez tekrarlanacak.

Işık: Finalde loş ışık tam aydınlık ışık olacak.

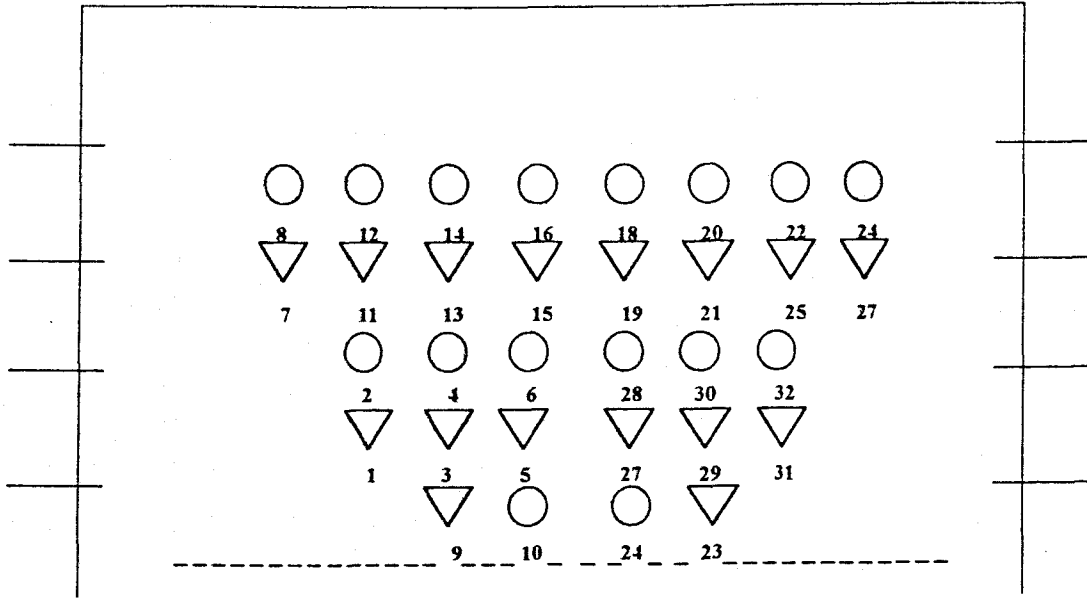


Şekil 6.36 Sahne 36

Oyun ve Oyuncular: Bir oyun cümlesinde bütün oyuncular Sahne 36'daki pozisyona geçecekler. Vücut yönleri sahnede seyirciye yönelik üç oyun cümlesi yerinde oynanılacak.

Müzik: B müzik cümlesi çalınacak.

Işık: Sahnenin tamamı aydınlatılacak.

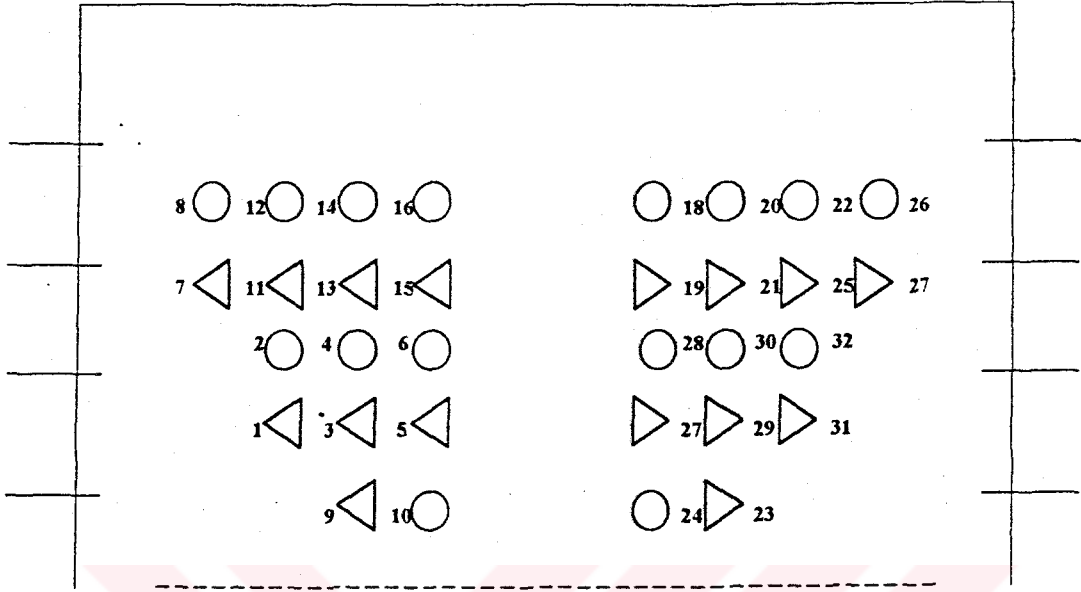


Şekil 6.37 Sahne 37

Oyun ve Oyuncular: Sahne 37’de bütün grup iki oyun cümlesiyle öne gelinecek. Kız ve erkek oyuncuların vücut yönleri seyirciye doğru olacaktır (şekil 6.37’de olduğu gibi). İki oyun cümlesi yerinde oynanacak.

Müzik: A müzik cümlesi çalınacak.

Işık: tam aydınlatmaya devam edilecek.



Şekil 6.38 Sahne 38

Oyun ve Oyuncular: Sahnede merkeze olan yerleşime göre Sahne 38'deki pozisyonda sahneden çıkış yapılacak. Sahne çıkışı dört oyun cümlesi sonunda tamamlanmış olacak (şekil 6.38'de olduğu gibi).

Müzik: B cümlesi çalınacak.

Işık: Loş ışıklandırma ve çıkışta her iki ayrı yöne giden gruplar üzerinde takip ışıkları kullanılacak.

6.4. Uygulama Çalışması Planı

1. Çalışma : Kadıköy Halk Eğitim Merkezi'nin toplantı salonunda bütün oyuncularla birlikte yazılı metin haline dönüştürülen oyun hakkında bilgiler verilecek oyuncuların sahne içindeki yerleri tanıtılarak sahne üzerinde Ali Paşa ve Karşılama önce pasif daha sonra aktif olarak düzenleme çalışması yapılacaktır.

2. Çalışma: Sülüman Ağa oyunu önce pasif daha sonra aktif çalışma. Ali Paşa ve Karşılama ile bağlantıları kurulan çalışma.

3. Çalışma : Eski Kasap ve Final'in çalışılması .

4. Çalışma : Eski Kasap, Final ve Kampana'nın çalışılması.

5. Çalışma : Bireysel ve küçük gruplarda çalışılması.

6. Çalışma : Müzik ve ritm eşliğinde çalışılması.

7. Çalışma : Teknik tavır ve estetik çalışılması.

8. Çalışma : Giyim kuşam ve süslenme ile çalışılması.

9. Çalışma : Teknik unsurların katılımı ile çalışılması.

10. Çalışma : Genel prova.

11. Çalışma : Genel prova ve video çekimleri.

12. Çalışma : Genel prova.

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

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

- 1- Halk Oyunlarının sahne sanatları içinde önemli bir yerinin var olduğu saptanmıştır.
- 2- Halk Oyunlarının doğal ortamdaki icrası ile sahnedeki icrası arasında farklılıklar görülmektedir.
- 3- Doğal ortamında sahneye gelirken yapılan değişikliklerin bir bölümü bilinmeden, bir bölümü ise bilinerek yapılmış olduğu anlaşılmıştır.
- 4- Değişime etki eden faktörler, bir dönem için denetlenmeye çalışılmış, bir dönemden sonra da denetimden uzak bırakılmıştır.
- 5- Sahneleme çalışmalarında, öncelikle sahne türü, boyutları, oyun alanının sahne arkasındaki bölümleri ve teknik donanımları hakkında bilgiye sahip olmak gerekmektedir.
- 6- Gösterinin seyirciye etkisini güçlendirmede dekor, seslendirme, kostüm, perde, makyaj gibi yardımcı teknik unsurların kullanılmasının önemli olduğu gözlenmiştir.
- 7- Halk Oyunlarının icrasında oyun figürlerinin analiz edilip, genel karakteristik özelliklerinin, yitirilmeden sergilenmesi amacına uygun sahneleme çalışmaları yapılmalıdır.

8- Oyunlarda kullanılan geleneksel formlar yok edilmeden yeni, yaratım formlarını desteklemek amacı ile düzenlemelere dikkat edilmelidir.

9- Şekil ve çizgi ön planda olmadan oyun özelliklerini gösterebilecek şekilde ortaya çıkarmalıdır.

10- Genel tavır ve karakteristik özellikleri gösteren figürleri doğru zaman ve doğru yerde kullanarak oyunların dejenere olması engellenmelidir.

11- Oyun müziklerinin analizinde,düzenleme için yöresel değerlerin ayrıntılı olarak uygun şekilde kullanılmasına dikkat edilmelidir.

12- Oyun müzik cümlelerinin bütünlüğünün sağlanması, yöresel özelliklerin yapısına uygun olarak yapılmalıdır.

13- Yöre dışındaki çalgıların yöre oyun müziklerine uygunluğu, çalgıların fiziki yapıları dikkate alınarak seçilmelidir.

14- Sunuş sırasında giysiler, geleneğine uygun olarak belirlenmelidir.

15- Oyuncular, fiziksel durumu yaş ve cinsiyet faktörleri göz önüne alınarak yetenekleri derecesinde görevlendirilmelidir.

16- Uygulama çalışmalarına, sunuş anındaki gibi görev alacak bütün grupların tam ve eksiksiz olarak katılımları sağlanmalıdır.

17- Sunuş anında görev alan oyuncu ve teknik elemanlar, sahne yönetmeni ile bağlantılı olmalıdır.

18- Sunuştan sonra tekrar yapılacak gösteri için, genel bir değerlendirme yapılmalıdır.

Bu tezde sunulan öneriler aşağıda belirtilmiştir.

1- Sahne düzenlemesi çalışmalarında ayrı ayrı uzmanlık alanı olan oyun eğitmeni, müzik düzenleyicisi, teknik donanımdan sorumlu uzmanlar, sahne düzenleyicisi vb. gibi dalında söz sahibi olan kişiler birlikte çalışarak, programı bir ekip anlayışıyla mükemmel bir hale getirmelidirler.

2- Sahne düzenlemesi yapılırken, yöresel karakter ve özellikleri yok etmeden ortaya çıkaracak türde yapılmalıdır.

3- Sahne düzenlemesinde sahnenin bütün teknik imkanları kullanılmalıdır.

4- Sahneleme çalışmalarında görev alan tüm elemanların yeterli olmaları için, belli bir akademik eğitimden geçmeleri, ilgili eğitim kurumlarından seçilmiş ehliyetli kişilerden olması gereklidir.

KAYNAKLAR

Aksel, Prof. Erdoğan,

Mimar Sinan Üniversitesi Dekoratif Sanatlar Bölümü Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü Ders Notları, s.17.

Tiyatro, Dekor ve Tasarımı Gelişimi, Türk Güzel Sanatlar Vakfı, Mimar Sinan Üniversitesi Matbaası, İstanbul 1989, s.8.

Altıntaş, Yener,

Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri Ekim 1987, Öztekin Matbaası, Ankara 1988, s.13.

Armağan, Prof.Dr.İbrahim,

Sanat Toplum Bilimi Demokrasi Kültürüne Giriş, İleri Kitapevi, İzmir 1992, s.28.

Avşar, Mehmet Emin,

Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri Ekim 1987, Öztekin Matbaası, Ankara 1988, s.36

Baykurt, Şerif,

Metin And, Türkiye'de İlk Halk Oyunları Seminerleri, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayınları, İstanbul 1996, s.55.

Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri Ekim 1987, Öztekin Matbaası, Ankara 1988, s.56

Bozkurt, Orhan,

Türkiye'de Folklor, Ankara 1976, s.120.
Açık Hava Tiyatroları, İstanbul Matbaası, İstanbul 1950, s.5,9,10,34, 63, 80, 81.

Değerli, Doç. Fikret,

Halk Oyunlarında Sahne Teknikleri, İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü Lisans Ders Notları.

Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri Ekim 1987, Öztekin Matbaası, Ankara 1988, s.111.

Demirbağ, Ahmet Turan,

Hareket ve Ritmik Yapı, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Anasanat Dalı, Musiki Sanat Dalı, Türk Halk Oyunları Alanı Yüksek Lisans Ders Notları, İstanbul 1997.

Demirtaş, M. Sertaç,

Türk Halk Oyunlarının Oluşumuna Genel Bakış, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Anasanat Dalı, Musiki Sanat Dalı, Türk Halk Oyunları Alanı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul 1995, s.5.

Dürder, Baha-Ediskun, Haydar,

Sahneye Eser Koymak, Remzi Kitapevi, İstanbul 1993, s.7.

Gazimihal, Mahmut Ragıp,

Asırlar Arasında Türk Halk Oyunları, Türk Folklor Araştırmaları, Sayı 87, Ekim 1956, s.1386.

Güvenç, Bozkurt,

İnsan ve Kültür, Remzi Kitapevi, 3. Basım, İstanbul 1979, s.105.

Internet,

Intruduction Dance and Human, Encarte Concise Encylopedia.

Meydan Larousse Ansiklopedisi,

Meydan Yayınevi, 10. Cilt, İstanbul 1972, s.838.

Nutku, Özdemir,

Sahne Bilgisi, Kabalcı Yayınları 2, Bilgi Dizisi 1, 3. Basım, İstanbul Ağustos 1989, s. 91, 94, 141, 194, 212, 213,

Okul Sözlüğü,

Türk Dil Kurumu, Sözlük Bilim ve Uygulama Kolu Yayınları 2, Milliyet 1997, s.36.

Stanislavski, Konstantin,

Oyuncunun El Kitabı, Çeviren : Gürkal Aylan, İstanbul 1984, s.31.

Şenel, Suna,

Sahne Düzenlemesi ve Sahne Kullanımı, Kültür Bakanlığı Halk Oyunları Dernekleri Eğitim Kursu Ders Notları, İstanbul 1985, s.1-2.

Thomson, George,

İnsanın Özü, Çeviri : Celal Üster, Payel Yayınları, İstanbul 1987, s.58.

Türkçe Sözlük,

Türk Dil Kurumu Yayınları, Bilgi Basımevi, 6. Baskı, Ankara 1974, s.680

Umay, Doç.Dr.Günay,

Tarihi Türk Kıyafetleri, Takdim Yazısı, 1986, s.6.

Uysal, Prof.Dr.Ahmet Edip,

Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri Ekim 1987, Özbek Matbaası, Ankara 1988, s.3.

Karşılıklı Görüşmeler :

Doğanışık, Taşkın,

İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü İcracılık Anasanat Dalı Başkanı, Repertuar Türk Halk Müziği Öğretim Görevlisi, Maçka-İstanbul 1998.

Tanrıverdi, Haydar,

İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü Nefesli Sazlar Kaval Öğretim Görevlisi, Maçka-İstanbul 1998.

Yarkın, Ferruh,

İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü, Ritm Bilgisi Öğretim Görevlisi, Maçka-İstanbul 1998.

ÖZGEÇMİŞ

24.12.1960 Kırklareli'nde doğdu. İlkokulu Kırklareli Ziya Gökalp ilkokulu 1971-1972 öğretim döneminde orta ve lise eğitimi Kırklareli Atatürk Lisesini 1977-1978 , Lisans Eğitimi Manisa Gençlik ve Spor Akademisinde 1981-1982 öğretim döneminde Yüksek Lisans Eğitimi İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünde tamamladı 1983-1985 yıllarında Kars Göle 100 Yıl Lisesinde Beden Eğitimi Öğretmeni 1985-1988 yıllarında İstanbul Kültür Müdürlüğünde Folklor Araştırmacısı olarak görev yaptı. 1988 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuarında uzman olarak göreve başladı. 1991 yılında aynı üniversitenin Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde Yüksek Lisans programını tamamladı. Halen İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü Öğretici Anasanat dalı Başkanı olarak görev yapmaktadır. Evli ve bir çocuk babasıdır.

T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ