

22627

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ * SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TÜRK HALK OYUNLARINDA SAHNELEME SİSTEMLERİ

VE

SAHNE TEKNİKLERİ'NİN KULLANIMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

CÜNEYT BEKAR

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 22 Haziran 1992

Tezin Sunulduğu Tarih : 6 Temmuz 1992

Tez Danışmanı : Yrd.Doç.Dr. Gökten AY

Diğer Jüri Üyeleri : Doç.Fikret DEĞERLİ
Prof.Dr.Selahattin İÇLİ

TEMMUZ 1992

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	IV
ÖZET	V
SUMMARY	VI
BÖLÜM 1. SAHNE	
1.1. Tanımı, Kapsamı	1
1.2. Sahnenin İşlevsel Kesimleri.....	4
1.3. Sahne Büyüklükleri	6
1.4. Sahne Modelleri	7
1.5. Sahne Coğrafyası	8
1.6. Sahnenin Algısal Değer Alanları	9
1.7. Sahne Kullanımında Sahne Dengesi	10
1.8. Sahne Kullanımında Görüş Açısı-Yön Sistemi..	11
1.9. Oyuncu	12
1.9.1. Oyuncu-Mekan İlişkisi	14
1.10. Seyirci	15
1.10.1.Seyirci-Oyuncu İlişkisi	15
BÖLÜM 2. OYUN DÜZENİNDE İLKE VE YÖNTEMLER	17
2.1. Tasarım Çalışması	18
2.1.1. Hazırlık Safhası	18
2.1.2. Oyun Araştırmaları	19
2.1.3. Oyunların Sahne Planları.....	20
2.1.3.1. Sahne Planı Üzerinde Paten Çalışmaları....	21
2.2. Ön-Hazırlık Çalışması	23
2.2.1. Amaç	23
2.2.2. Oyun Süresi	24

2.2.3. Oyuncu Sayısı	25
2.2.4. Oyun Müziklerinin Analizi	25
2.3. Sahneleme Öncesi Son-Hazırlık Çalışması....	26
2.3.1. Oyunların Birbiriyle Bağlantısının Sağlanması.	27
2.3.2. Doruk Noktanın Tespit Edilmesi	27
2.3.3. Oyun-Müzik Birlikteliğinin Sağlanması	28
2.4. Sahneleme Çalışması	29
2.5. Halk Oyunları'nda Sahneye Koyucu'nun Yeri, Önemi.....	30

BÖLÜM 3. SAHNE TEKNİKLERİ'NİN KULLANIMI

3.1. Dekor Tekniği	31
3.1.1. Sahne Dekorunun Tasarımı.....	31
3.1.2. Sahne Dekorunun Hazırlanışı	33
3.1.3. Sahne Dekorunun Malzeme Yönünden İncelenmesi.	34
3.1.4. Sahne Dekorunda Vurgunun Elde Edilişi	35
3.1.5. Sahne Dekorunun Önemi	37
3.1.6. Dekor-Kostüm İlişkisi	37
3.2. Işıklandırma Tekniği	38
3.2.1. Işıklandırmanın Konusu ve Amacı	39
3.2.2. Modern Işıklandırmanın Görevleri	40
3.2.3. Sahne İçi Işıklandırmanın Önemi	41
3.2.4. Işık-Kostüm İlişkisi	42
3.2.5. Işıklandırma Alanları	44
3.3. Makyaj Tekniği	44
3.3.1. Sahne Makyajı'nın Yapımı	45
3.3.2. Kostüm ve Makyaj İlişkisi	47
3.4. Seslendirme Tekniği	47
3.4.1. Seslendirme Sisteminde Temel İlkeler	48
3.4.2. Sahne Kökenli Seslendirme	48
3.4.3. Halk Oyunları'nın Seslendirilmesinde Temel Özellikler	49
3.4.3.1. Enstrümanlarla İlgili Özellikler	50
3.4.3.2. Müzisyenlerle İlgili Özellikler	50
3.4.3.3. Orkestrasyon'da Yerleşim Düzeni İle İlgili Özellikler	51

BÖLÜM 4. TÜRK HALK OYUNLARI'NDA SAHNELEME SİSTEMLERİ...	52
4.1. Otantik İcra.....	54
4.2. Sahne Düzenlemeli İcra	57
4.2.1. Otantik Düzenlemeli İcra	58
4.2.2. Stilize Düzenlemeli İcra	59
4.2.3. Artistik Düzenlemeli İcra.....	60
4.2.4 Yeniden Yaratma	63
SONUÇ	65
ÖRNEK ÇALIŞMALAR	67
KAYNAKLAR	110
ÖZGEÇMİŞ	112

ÖNSÖZ

"Türk Halk Oyunlarında Sahneleme Sistemleri ve Sahne Tekniklerinin Kullanımı" konulu bu çalışma İ.T.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Ana Sanat Dalı Türk Halk Oyunları alanında Yüksek Lisans Tezi olarak hazırlanmıştır.

Bu çalışmayla ilgili olarak; tezimin hazırlanması sırasında her türlü konuda büyük teşviğini ve yardımını gördüğüm tez danışmanım İ.T.Ü. Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü Ana Sanat Dalı Başkanı Sayın Yard.Doç. Dr.Göktan Ay'a, fikir ve düşünceleri ile yardımlarını esirgemeyen İ.T.Ü. Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Müdürü Sayın Doç.Fikret Değerli'ye ve İ.T.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü Sayın Prof. Dr.Nilüfer Ağat'a, değerli görüşlerinden yararlandığım İ.T.Ü. Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü mensubu öğretim görevlilerine, ayrıca tezimin meydana gelmesinde fikir,düşünce ve görüşlerinden destek aldığım değerli uzmanlara ve tüm arkadaşlarıma teşekkür ve şükranlarımı ifade etmeyi şerefli , zevkli bir görev kabul ederim.

Cüneyt BEKAR

ÖZET

" Türk Halk Oyunlarında Sahneleme Sistemleri ve Sahne Teknikleri'nin Kullanımı " konulu bu çalışma İ.T.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Ana Sanat Dalı Türk Halk Oyunları alanında Yüksek Lisans tezi olarak hazırlanmıştır.

Bu çalışmada, halk oyunlarımızın gösterime sunulmasında var olan sistemler açıklanarak diğer sahne sanatlarında kullanılan ve vazgeçilmez öğelerden olan teknik özellikler ile ilgili aydınlatıcı bilgiler verilmiştir.

Oyunlar sahnelenmeden önce; sahnenin teknik açıdan tanımlanması, oyunlarla ilgili tasarım, hazırlık ve sahneleme çalışmaları, teknik öğelerin (dekor, ışık, ses, makyaj) önem dereceleri irdelenmiş ve mevcut sahneleme sistemleri de açıklandıktan sonra sahne-seyirci-oyun arasındaki koordinasyonun nasıl gerçekleştirilebileceği üzerine teknik yönden yapılacak çalışmalar belirtilmiştir.

Teknik açıdan anlatılan genel bilgilerin pratiğe dönüştürülerek yapılacak uygulamaların en verimli ve en çarpıcı şekilde nasıl olabileceklerinede örnek çalışmalarda yer verilmiştir.

SUMMARY

This thesis, whose subject is "Usage of Stage Techniques and Staging Systems in Turkish Folkdances" was prepared as post-graduate thesis about Turkish Folkdances Which Is Department Of Main Art In Fine Arts At The Institute Of Social Science, İ.T.U.

In this thesis, the systems which exist on putting our folk-dances on were explained, and illuminating informations about technical characteristics that are basic elements and used in other stage arts were pointed out.

Before putting the plays on, defining stage in terms of techniques; desing, preparation and staging works about plays, and technical elemnts priorities (decor, light, sound, make-up) were studied, Furthermore after explaining present staging systems, the processes which will be carried out with technical aspect about how to be able to realized coordination among stage-audience-play were pointed out.

Also how the application, which will be made by converting general information that is explained in terms of techniques to practise, will be able to be the most productively and impressively were indicated in the pattern works.

- BÖLÜM 1 -

SAHNE

1.1- TANIMI, KAPSAMI

Temel yapı olarak Yunanca Skhene, Arapça Sahn, Fransızca Scene ve Osmanlıca Sahne'den gelen SAHNE kelimesi; "Ev avlusu, oyuk, orta meydan, aralık, boş yer, büyük kase"(1) anlamlarına gelmektedir. Ancak sahne sanatlarındaki kullanım alanına göre birden fazla manalar teşkil ettiği gözlenmiştir. Şöyleki;

- Tiyatroda oyunun oynandığı yer, bir filmin başlıca parçalarında biri, bir olayın geçtiği yer.(2)

- Bir tiyatro yapısında oyuncuların oynamaları için özel olarak yapılmış ve genellikle yükseltilmiş oylum yada alan.

- Bir tiyatro metninde baş oyun kişisinin yada önemli kişilerin yönelişlerini başlatıp bitiren kesim.(3)

- Oyun yeri, yani sahnenin salondan görülebilen bölümü, sahne kuruluşlarının ancak küçük bir kısmıdır.(4)

- Yerden yükseltilmiş bir iskele üstü(podyum) olup oyunun oynanma ve seyircilere görme olanağı sağlamak için yapılan yüksek oyun alanı(5)

(1) Osmanlıca-Türkçe Sözlük; Bilgi Yayınları: 267, Bilgi Yayınevi, Ankara Sf.409

(2) Türkçe Sözlük; Türk Dil Kurumu Yayınları, Bilgi Basımevi 6. Baskı Ankara 1974 Sf.680

(3) Gösterim Terimleri Sözlüğü; Türk Dil Kurumu Yayınları, Sevinç Basımevi Ankara 1983 Sf.117

(4) Tiyatro Tekniği; Philippe Van Tieghem, Çeviren Bertan Onaran, Ekim Basımevi, İst.1964 Sf.36.

(5) AKSEL Prof.Erdoğan; M.S.Ü.Dekoratif Sanatlar Bölümü Sahne ve Görüntü Sanatları Böl.Ders Notları.Sf.17

- Seyircilerin kolayca görülebilmeleri için genellikle zeminden belli bir ölçüde yüksek tutulan ve her tür gösteri(oyun,müzik vb.) yapmaya yarayan yer. (6)

- Oyuncunun evrenini ortaya çıkaran,yönetmenin tasarım gücüne orantılı olarak sınırsız anlatım gücü sağlayabilen oyun yeridir.Ayrıca yalnız bir yapının içinde değil,açık havada da var olan anlatım aracıdır.(7)

Klasik tiyatro devrinden başlayarak saray tiyatrosunun,halkın ihtiyaçlarına cevap verecek kullanım kazanmasına kadar, değişen tiyat-ro binaları yapılmış günümüze dek yapılan uğraşlar İtalyan sahne formunu bulmuştur.

Sahne, işletme kısımları (salon ve giriş-çıkış yerleri,yönetici odaları,kostüm,dekor depoları,oyuncu locaları) ile birlikte bir iş yeridir. Ancak hangi amaç için yapılmışsa ona hizmet eder. Günümüzde bu amaç tek taraflı değildir. Örneğin; Müzikli gösteriler(opera-müzik-al) için belirli forma sahip tiyatro binasına LİRİK TİYATRO, yazılı bir tekste dayanan tiyatrolara ise LİTERAR TİYATRO'lar denilmektedir. Bugün ise değişik oyunlara imkan verip değişik rejî imkanları sağlayan MULTİFORM (değişken) TİYATROLARI ile gayeye yaklaşılabılır ancak eniyi teknik kullanımda bile görme-akustik-sahne tekniği yönünden çok başarılı olunduğu söylenemez.

Bir sahne(oyun ile doğrudan doğruya bağlantılı olmak üzere) belli başlı şu bölümlerden meydana gelmektedir;

a- Ana sahne, oyun veya gösterinin yapıldığı bu bölüm sahne portalinden başlar ve arka sınırı genellikle ufuk perdesinde son bulur. Tiyatronun büyüklük ve teknik donatım seviyesine göre,bu kısım sabit veya hareketli(kısmen veya tamamen) olabilir; Ana sahnenin,seyircinin bulunduğu salona doğru olan bir uzantısıdır.

(6) Meydan Larousse Ansiklopedisi; Meydan Yayınevi 10.Cilt.İstanbul 1972
Sf.838

(7) NUTKU, Prof.Özdemir; Sahne Bilgisi, Kabalcı Yayınevi,İstanbul 1989
Sf.84

b- Çelik Perde; Yangına karşı tiyatrolarda zorunlu olan çelik perde ön sahnenin sınırı belirler ve bulunduğu yere göre bu kısmı, ana kısmın içinde veya dışında bırakabilir. Ön sahne zemini kısmen veya tamamen, düşey doğrultuda hareketli, podyumlardan yapılmış olabilir. Bu podyumlar aynı zamanda orkestra boşluğu zemininin bir kısmını da meydana getirebilir.

c- Yardımcı Sahne; Seyircinin görüş alanı dışında kalan ve ana sahnedeki oyun için gerekli hazırlıkların yapıldığı yerdir. Bunlar bir veya iki yan sahneden ve bir arka sahneden meydana gelirler. Ana kısım ile doğrudan doğruya bağlantılıdır.

Sahne kafesinin yüzölçümü, salonunkinin iki misline yakındır; bu demektir ki, sahnenin görünen yani oyun yeri olarak kullanılan bölümü sahnenin ancak ya üçte biri yada en fazla yarısı kadardır. Sahne dekorlarının arkasında da genişliğine ve derinliğine doğru devam etmekte olup büyük gösterilerde bazen sahnenin bütün yüzeyi kullanılır, tersine olup oyun az kişili olur ise dekorlar oyun alanının içine sıkıştırılarak görülecek kısım en aza indirilir. Ayrıca sahnenin seyircilere bakan kısmının açıklığı "Arlequin'in Mantosu" denen bir perde ile daraltılabilir. Bu perde yanlamasına ve diklemesine gidip gelerek sahne kemeri'nin genişlik ve yüksekliğini azaltabilen bir durum ortaya çıkar.

Sahnenin her bölümünün geleneksel adları olduğu da unutulmamalıdır. Örneğin; Seyircilere göre sağ taraf "Avlu tarafı", sol taraf ise "Bahçe tarafı" adını alır. Bu adlar 18. yüzyıl ortalarında "Comedie Francaise" de kullanılan ve sahnesi bir yandan bahçeye öte yandan da Saray avlusuna açılan Tuileries Sarayı'nın tiyatro salonundan ileri gelmektedir.

Ortaya ilk çıktığından günümüze gelinceye kadar üzerinde birbirinden oldukça farklı birçok çalışmanın yapıldığı bu sahne modeli geleneksel "İtalyan" tarzıdır. Bugün ülkemizde de sahne-seyirci-oyun üçgeninde bu geleneksel "İtalyan Sahnesi" biçimi sürdürülmektedir. Bu bağlamda da İtalyan Sahne tarzının neden uygun görüldüğü sorusu akla gelmekte olup şöyle bir açıklama uygun görülmüştür. XVI. yüzyıldaki İtalyan mimarlarınca, seyircinin hergün yaşadığı hayattan tüm başka bir dünyaya aktarılması gerektiği düşüncesine dayanan cinli, perili oyunlar için bulunmuştur bu şekil, bu türlü oyunlarda seyirci kendini unutmaları başka dünyaya geçmelidir.

Bu düzenleme,oyundaki kişilerin insanlık yönünden seyircilere benzer olduğu daha gerçekçi oyunlar için anlamını yitirmektedir.

1.2- SAHNENİN İŞLEVSEL KESİMLERİ

Günümüzde de çok kullanılan çerçeve sahne oylumunu işlevi yönünden üç asal kesime ayırmak yerinde olur.

1-Üst Sahne (Mekanik Kesim)

2-Asal Sahne (Plastik Kesim)

3-Alt sahne (Teknik Kesim)

1-ÜST SAHNE : Günlük tiyatro konuşması içinde"sofito" denilen üst sahne, ışık ve çalışma köprülerinin,ızgaraların,askılık raylarının,kısacası sahne plastiğine yardımcı olan mekanik aygıtların bulunduğu kesimdir. Bu kesimde yukarıdan başlayarak şunlar vardır : İzgara üstü, ızgaralar,askılık makaraları,askılıklar,kum torbaları,kancalı ray; tüm bu kesimler sahnenin yan duvarlarındadır.Işık(çalışma) köprüsü, genellikle sahne çerçevesinin üst bölümünün(portal üstü) arkasında bulunan,bazen de sahnenin dört duvarını dolaşan bir köprüdür.Sahne üstü dizi ışıkları,genel aydınlatmada kullanılır,genellikle ışık köprüsünün altındadır; sahne büyükse dizilerin sayısı da artar. Sahne Üstü Yöresel Işıklar,gölgeli ışık veren,yalnızca gerekli kesimi aydınlatan ışıklardır; bunlar portalin üstünde,sağında ve solunda gerekli sayıda bulunur.

2-ASAL SAHNE : Oyunun oynandığı, seyircinin görüşüne açık olan kesimdir. Oyuncular, donanım,giysi ,ışıklandırma,müzik vb. aracılığıyla uygulamanın sonuçlandırıldığı yerdir. Bu bölümde de şunlar vardır: Çerçeve,seyircinin dikkatini oyun yerine toplamaya yarar.Asbest Perde çelik perde yada yangın perdesi adını da alır; yangın tehlikesi anında sahnedeki tehlikeyi seyirciler yararına engeller.Perde üstü(Portal üstü),çerçevenin üst kesimidir. Gök Perdesi,sahnenin gerisinde seyirciye doğru içbükey, büyük bir perdedir. Çeşitli ışık etmenleri bu perde üzerinde gerçekleştirilir. Sahne derinliği ve gözerimi duygusu bu perde ile verilir. Küçük sahnelerde bu fon perdesi adını alır.Ayrıca frizler,panolar,pano destekleri,kulisler, yer kapağı da bu kesimde bulunur.Ön perde ise sahneyi seyircinin görüşüne kapayan yada açan perdedir. Seyircinin dikkatini toplamak için genellikle koyu kırmızı ya da bordo renktedir.

3-ALT SAHNE : Sahnenin altında yada sahne ile seyirci yerinin altındaki atölyelerin bulunduğu kesimdir. Bir lokantanın mutfağı neyse,bir tiyatronun atölyeleride odur. Burada şu çalışma bölümleri vardır : Prova sahnesi,dans stüdyosu,Soyunma ve makyaj odaları,duşlar dekor deposu,giysi deposu,aksesuar odası, marangozhane,boyahane, demir atölyesi,terzihane,berber ve peruka atölyesi,butafor atölyesi, plan çizim-maket ve grafik atölyesi,dinlenme salonu. Bu kesimler,doğal olarak,tiyatronun büyüklüğüne ve küçüklüğüne göre azaltılıp çoğaltılabilir.

Ayrıca oyun oynanan yerin zemini düşünülerek mekanik açıdan üç tür sahnenin varlığı ortaya çıkarılmıştır. Bunlar,döner sahne,vagon (gidip-gelebilen) sahne,asansörlü sahne olarak sınıflandırılmaktadır.

1- DÖNER SAHNELER : Sahne tabanı,dik bir aksa göre döndürüldüğü zaman bir döner sahne meydana getirilmiş olur. Kendi etrafında dönebi- len yaklaşık 10 metre çapında bir yuvarlaktır.Döner sahneler ilk defa 17.yüzyılda Japon Kabuki tiyatrosunda,1896 da ise Karl Lautenschleger tarafından,Münih Rezidenz tiyatrosunda Mozart'ın "Don Giovanni" ope- rası için kullanılmıştır. O dönemden beri,çabuk sahne değişimleri için, sahne tablolarının değişiminde vazgeçilemeyecek bir eleman ol- muştur. Döner Sahne sisteminin en iyi tarafı; dekorların hızlı ve ses- siz değişiminin sağlanabilmesidir. Kötü tarafı ise,döner plak çerçe- vesinin,alanı sınırlaması ve bölüp kısımlara ayırmasıdır.Döner sahne sekiz metre çapından itibaren kullanışlı olmaya başlar,oniki ve on- altı metre çapında çok kullanışlı olur. Bu sistemde bazı durumlarda üç ayrı dekor aynı anda hazır olabilmektedir.

2- VAGON SAHNELER : Bu sistemde,dekorları üstüne alabilecek bir vagon üstüne konarak gerektiğinde dekorlarla birlikte sahneye sürü- lür.Vagonun tekerlekleri sahne tabanında hareket ederek değişim için ileri veya geri sürülmek üzere hareket ettirilir. Bu yolun sakıncası, götürülüp-getirilecek büyük ağırlıklar doğurması ve bu hareket için elektrikli makineler gerektirmesi bir yana,oyun yerinin en az altı misli büyüklüktebir sahne kafesi gerektirmesidir.Vagonların ana sah- nedeki podyum boyutlarına uyacak şekilde yapılması ve böylelikle de podyum hareketi ile vagon yüksekliğinin ana sahne yüksekliğine eşit bir duruma getirilmesi en uygun olanıdır.

3- ASANSÖR SAHNELER : Bu isimden,bütün sahne tabanını üstündeki

dekorlarla sahne altına indirip,sahne altındaki yan sahnelerde dekor değişiminin yapılması anlaşılır. Bu tip sistemlerde,vinç podyumlar, asansörler ile aşağı inerken sahne arkasındaki podyum öne hareket ederek sahne boşluğunu kapar.Buna "pater-noster" sistemi denir.Asansörlü sahne sisteminde,vagonlar podyumların üzerinde durup üzerlerine kurulmuş dekorlar,sahne altına indirildiğinde tiyatronun yapılışına göre, arkaya alt sahneye,seyrek olarak da alt yan sahneye sürülür ve değişim meydana getirilir. Asansörlü sahneler,taşıdıkları yükün ağır olması dolayısıyla yavaş(yaklaşık saniyede 25cm.lik bir hız) çalışırlar.Ayrıca podyumların öne ve arkaya hareketleri ve ayarlanmalarıda mekanik olarak emniyete alınmaları açısından oldukça zaman alıcıdır.Bu yüzden bu sistem pek fazla tercih edilmemektedir.

Yukarıda saydığımız sistemlerin kombine edilmesi ile modern bir tesis yapmak günümüzde oldukça geçerli olmuştur.Bu tip sahneler hem döner , hem vagon, hem de asansörlü zemine sahiptirler. Böyle bir sahnenin yurdumuzdaki örneği olarak İstanbul Atatürk Kültür Merkezi Büyük Salonu verilebilir.

1.3. SAHNE BÜYÜKLÜKLERİ

Bina ve sahne yönetmelikleri yönünden üç sınıfa ayrılırlar :

1-Küçük Sahneler : Alanları 100 m^2 yi geçmeyen ve tavanlarının yüksekliği sahne açıklığının 1 metre üstünde olanlar.

2-Orta Boy Sahneler : Alanları 150 m^2 ve sahne kısmı uzatmaları 100 m^2 olan tavan yükseklikleri sahne yüksekliğinin iki mislini geçmeyenler.

3-Büyük Sahneler: Küçük ve orta boy sahneden büyük olanlar.

Alan hesaplamada sahne alanı küçük sahnelerde perde hizasından içeride kalan,büyük sahnelerde ise çelik perde hizasından hesaplanmakta olup ön sahne,sahne alanı olarak hesaplanmaz. Örneğin; Opera tiyatrosunun ideal ana sahne alanı 600 metrekare olmalıdır. Bu alan hesaplamasında 30 m.genişlik,20 m.derinlik gereklidir.Burada üzerinde durulması gereken ana nokta; toplu bir sahne tesisi ile emniyet ve ekonomik olma olanaklarının birleştirilmiş olmasına dikkat edilmesidir.Dekor ve rejî için gerekli kullanım alanı bulunmalı,giriş ve çıkışlar kolay emniyetli olmalı,dekor değişimi basit bir hale getiril-

melidir.Kısacası,sahne, arzın(oyun,eserin) en verimli şekilde sergilenmesini mümkün kılacak bir yapıda olmalı ve tüm özellikler en mükkemmel bir biçimde tasarlanmalıdır.

1.4. SAHNE MODELLERİ

Her oyun her sahnede oynanmaz. Bir başka deyişle, uygun sahne patenleri ve sahneleme çalışmaları yapılmadan oyun alanının şekil veya tipi ne olursa olsun, girişilecek bir uygulamada başarı beklenemeyeceği kesin bilinen bir gerçektir.Sahneler bulundukları mekanlara ve konumlara göre büyük-orta-küçük boyutlarda olabilecekleri gibi kullanılabilirlikleri açısından da uzun-kısa,geniş-dar... olabilirler.Ayrıca geometrik şekilleri andıran sahnelerinde var olduğu bilinmektedir.(Kare,dikdörtgen,daire....vb.) Buna göre sahneye koyucu,sahnenin konumuna,şekline ve elindeki imkana göre oyunların mevcut patenlerini, sahne düzenlerininide dikkate alarak yeteneği ve bilgisi doğrultusunda en başarılı sahnelemeyi yapabilmelidir.

Sahne Modelleri birçok değişik ve birbirinden farklı tipler gösterebileceklerine rağmen,biz zemin ve seyircinin konumu açısından iki farklı tip tesbit edebildik.

I) Seyircinin Konumu Açısından

1) Tek yönlü Sahne(Tiyatro Sahnesi)

A)*Sahnenin tabanı seyircinin oturma yerleriyle aynı seviyede olan sahne

*Seyirci kısmının daha alçakta kalıp sahnenin daha yüksekte kaldığı sahne

B)*Sahnenin yan duvarları tiyatronun genel duvarları ile aynı seviyede sahneler

*Biraz daha dar enli sahneler

C)*Yan duvarları verev şekilde olan sahneler

*Yan duvarları paralel gelen sahneler

D)*Sahnenin önü düz olanlar

*Sahnenin önü oval olanlar

2) Bütün çevresi seyircili olan MERKEZ (Dört yönde seyirci) sahne

*Sahnenin tabanıyla seyircinin oturduğu kısmın aynı sevide olduğu sahneler

- * Sahnenin tabanıyla seyircinin oturduğu kısım arasında seviye farkının olduğu sahne (seyirci kısmı alçakta)

3) Üç yanı seyircili sahne

- * Sahnenin tabanı ile seyircinin oturduğu kısmın aynı sevide olduğu sahneler
- * Sahnenin tabanıyla seyircinin oturduğu kısım arasında fark olan sahneler(8)

II) Oyun Alanının Zemini Açısından

1) Kapalı Alanlardaki zemin kaplamalar(otel,tiyatro,sinema spor sl.)

- * Ahşap veya parke zeminler
- * Halı kaplama zeminler

2) Açık Alanlardaki zemin kaplamalar

- * Çimen zemin
- * Taş zemin
- * Toprak zemin. (9)

1.5. SAHNENİN COĞRAFYASI

Oyun yeri gerek yönetmenin gerekse oyuncuların çalışmaları için bölümlere ayrılır.Bu bölümler sahnenin coğrafyasını ortaya çıkarır. Uygun genişliği ve derinliği olan sahnelerde 9 bölüm vardır.Sahne küçükse ve özellikle derinliği az ise,altı bölüm varsayılır.Normal büyüklükte bir oyun yerini inceleyecek olursak; oyun yerinin seyirciye yakın olan önünden başlayıp geriye doğru gittiçe 3 asal kesime ayrıldığı görülebilir. Bu kesimler; a) Aşağısı b) Ortası c) Yukarısidir.

Oyun yerinin aşağı kısmı seyirciye yakın olan kesim,yukarı kısmı ise uzak olan arka düzeydir. Bu derinlemesine olan üç düzey genişlemesine olarak da üç kesime ayrılır. Bu kesimler,oyuncuya göre tayin edilmiş olan sağ,orta,sol kesimlerdir.Böylelikle karşımıza şu 9 alan çıkar.

(8) DEĞERLİ Doç. Fikret; Sahne Tekniği Ders Notları, İstanbul 1989.

(9) KESİR Sevim; Türk Halk Oyunlarında Giysilerin Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler-Bitirme ödevi, İst. 1991.

" Aşağı ağ, Aşağı Orta, Aşağı Sol - Orta Sağ, Orta, Orta Sol-Yukarı Sağ, Yukarı Orta, Yukarı Sol."

ysg	yo	ys
osg	o	os
asg	ao	as

Dikkat edilecek nokta; sahnede sağ ve sol, oyuncunun seyirciye dönük durumuna göredir, yani sahneye koyucu oyun yerinin sağını ve solunu oyuncuya göre saptar. Bu bölümlere göre oyuncu için en güçlü görünüş aşağı düzeyde, en güçsüz görünüşler ise yukarı düzeyde elde edilir. Doğal olarak, yükselti,merdiven gibi görsel yönden vurgulayıcı öğeler oyuncunun görünüşünü güçlendirir,ancak temel ilke olarak,(görsel ilkelere göre) oyun yerinin aşağı yanı oyuncunun daha güçlü görünüşe girdiği bölümleri kapsamaktadır.

1.6. SAHNENİN ALGISAL DEĞER ALANLARI

Sahneyi incelediğimizde,bu yerin yalnızca güçlü yada zayıf bölgelerin değil, aynı zamanda çeşitli duygusal ve algısal değerlerinde olduğunu görebiliriz.Bu yüzden de oyun alanının çeşitli bölgelerinin renk,çizgi,biçim açısından seyirciye değişik algılama olanakları sağladığını söylemek yerinde olur. Unutulmamalıdır ki, sahnede bulunan çeşitli doğal, algısal değerler, özellikle de oyun alanları ve düzeyleri yükselttiler kullanılarak sağlanır. Oyun alanının çeşitli bölgelelerinin kullanılışı nasıl ki oyunun görsel yorumuna katkıda bulunuyorsa oyun düzeyleride algısal değerleri ortaya çıkartmaya yarar. Bu özellik herhangi bir biçimde bilimsel açıdan kanıtlanamaz,ancak bu tarz sahne uygulaması yapan herkes tarafından hissedilecek bir yapıdadır. Bu açıdan, eldeki malzemeye dayanarak, yoruma yardımcı olacak en uygun alanları, düzeyleri ve yükselttileri seçmek en doğru olanıdır.Duygusal ilişkilerin ölçüsü arttıkça, sahne üzerindeki oyunu da giderek sahnenin aşağı düzeyine kaydırmak gerekir. Çünkü sahnenin yukarı düzeyleri daha yumuşak ve daha zayıftır. Yukarı düzeyde destekleyici sahneleri ve durumları göstermek daha doğru olacaktır. Orta düzey ise yukarı ve aşağı düzeylere geçişlerde, kalabalık sahnelerde, dengeleme,

sağlamlaştırma ve sıralamada en çok kullanılan bölgedir. Kısaca algısal değerlerin başarılı bir yolda ortaya çıkarılması, bunların ancak inandırıcı olmaları durumunda gerçekleştirilebilir.

1.7. SAHNE KULLANIMINDA SAHNE DENGESİ

İnsanın görsel yaşamında en önemli gereksinimlerinden birisi de denge unsurudur. Çünkü insanın yapısı da denge sistemi içindedir. Kişinin yürümesi, oturması, koşması, atlaması vb. gibi işitme ve görme duyuları da belli bir dengenin sonucu ile varolur. O halde sanatın sergilendiği her mekanda bir dengenin olması doğal ve gereklidir. Dengesizlik göz için rahatsız edici bir durum olduğuna göre uzun bir süre dengesizliğe bakmak seyreden kişinin sinirlerini bozabilir. Dengesizlikten rahatsız olma oranı doğal olarak duyarlılıkla doğru orantılıdır. Yani duyarlılığı daha çok olan kişiler dengesizlikten daha çok ve çabuk etkilenirler. Bu yüzden oyuncuların sahneye yerleştirilme ride seyirci yönünden oldukça önem teşkil etmektedir. Seyircinin dikkatini sahne üzerinde toplayabilmek ve inandırıcı bir etki alanı yaratabilmek için sahneye koyucunun denge sorunu üzerinde titizlikle durması zorunludur. Unutulmamalıdır ki, oyunlar oyun alanına (Sahneye) yerleştirilirken seyirci açısından rahatlıkla izlenebilecek ve etki uyandırabilecek görsel bir denge kurulmalıdır.

Sahne dengesi, " sahnenin konumuna ve ölçülerine orantılı olarak oyunları estetik görünümde sergileme tekniği ile seyircinin görüş açısının bilinçli bir dengesidir.(10)

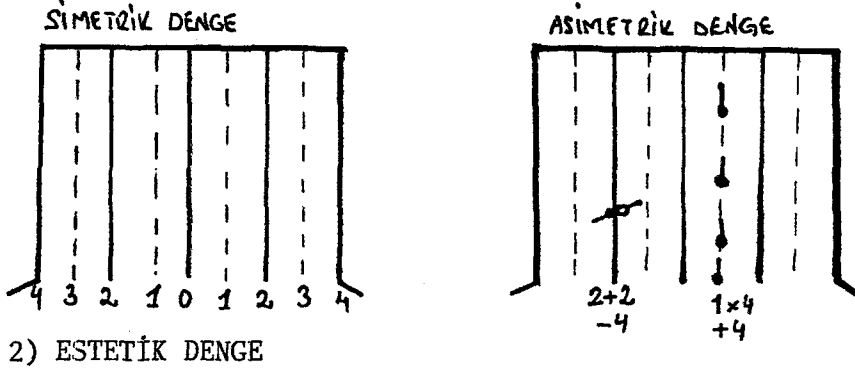
Sahne üzerinde dengeyi iki ana bölümde incelemek mümkündür.

1) FİZİKSEL DENGİ

Sahnenin iki yarısı arasında görsel açıdan eşit ağırlık sağlama anlamına gelir. Fiziksel dengenin kapsamı içerisinde yer alan Bakışık simetrik denge; tasarlanmış olan sahne destek çizgisinin her iki yanına görsel ağırlığı ortadan eşit uzaklıkla koyarak elde edildiği gibi,

(10) ŞENEL, Suna; Hareket Notasyonu 3, Halk Oyunları Yazımı, İzmir 1990

eşit uzaklıkları yan taraflardan vererekde sağlanabilir. Yine bu kapsam içerisinde yer alan Bakışsız (asimetrik) denge ise; birkaç değişik biçimde ortaya çıkabilir. Bunlardan biri, eşit uzaklığın bir ortadan, bir de yandan alınmasıyla elde edilir. Buradaki dengelemede odak nokta tam ortada değil, yana doğru kaymış vaziyettedir.



Fiziksel dengenin eksik kaldığı yerde tasarıma (seyircinin algılaması yönünden) renk katan bir biçim çalışmasıdır. Estetik dengeyi sağlamada, sahneye koyucu, vurgulanan kısımların, figürlerin ağırlıklarını yada güçlü görünüşlerini karşılaştırır. Kısacası estetik denge, çeşitli vurgu noktalarının yada alanlarının dengelenmesi anlamına gelir. Başka bir deyişle ise, oyun hareketlerinin ve oyuncuların estetik görünümünün sanatsal ifadesidir.

Sahne Dengesi seyircinin görüş açısı ile bilinçli ve başarılı bir bütünlük sağlamalıdır. Kısaca Sahne Dengesi; "oyunun biçim ve figürlerindeki vurgu noktalarının biçimsel ve estetik görüş açısı ile bütünlüşmesidir." (10)

1.8. SAHNE KULLANIMINDA GÖRÜŞ AÇISI-YÖN SİSTEMİ

Sahne kullanımı, son derece önemli ve dikkatle incelenmesi gereken bir konu olduğundan her oyunun her sahnede oynanamayacağı gerekliliği bilinmelidir. Bu nedenle hem denge unsurunu hem de seyircinin görüş açısını bilinçli estetik ve görsel bir bütünlük sağlayarak seyircinin diziliş şekline göre "Yön Sistemi" ile yapmak gerekir. Oyunlar sergilenirken mümkün olduğu kadar seyirciye sırtı dönmeden, seyircinin konumuna göre oynamak en doğru olanıdır. "Görüş açısı, seyircinin diziliş şekline ve sahnenin konumuna göre ikili, üçlü, dörtlü YÖN SİSTEMİ kullanılarak belirlenir.

1- Sahne gibi TEK yönde seyirci bulunuyorsa,

a- Çizgi ve daire formundaki oyunlar Üçlü Yön Sistemi

b- Yay formundaki oyunlarda ise Tekli Yön Sistemi uygulanmalıdır.

2- Üç yönde seyirci bulunan bir alan kullanılıyorsa, Üçlü Yön Sistemi uygulanır. Ancak, oyunlar bu konumun görüş açısı dikkate alınarak seçilmeli, sahne dengesi çok iyi kullanılmalıdır.

a- Devamlı yay formunda oynanan oyunlar, bu biçimdeki sahne konumunda iyi görüş açısı vermezler. Bu nedenle seyirci açısından iyi izlenemezler.

b- Daire formundaki oyunlar, bu sahne konumu için en rahat sahneye uygulanabilen oyunlardır. Ancak, görüş açısının çok dikkatli saptanması gerekmektedir.

c- Çizgi formundaki oyunlar, iyi bir sahne düzeni, görüş açısı çalışmasıyla, güzel bir görünüm verir.

3- Oyun alanının ÖN ve ARKASINDA seyirci bulunuyorsa İkili Yön Sistemi uygulanır. Sahneyi çift taraflı kullanmaya elverişli oyunlar seçilmelidir.

4- DÖRT Yönu'de seyirci ile, çevrili meydan, spor salonu, gibi alanlarda ise DÖRTLÜ YÖN SİSTEMİ uygulanır. Bu tür alanlarda, tüm oyun formları kullanılsada, ikili ve üçlü yön sistemlerinde olduğu gibi sahne dengesi ve görüş açıları sahne planı üzerinde çok dikkatli ve özenle çalışılarak saptanmalıdır. Hareketliliği az, durağan oyunlar tercih edilmelidir".(10)

1.9. OYUNCU

" Sanat bir olgunlaşma, bir gelişme bizi ışıqla aydınlığa çıkaran bir yükselmedir." (11) Oyunculuk sanatında ise ilk ve en temel amaç kişinin fiziksel ve ruhsal dönüşümünü başarabilecek yapıda olması gerekliliğidir.

Bir oyuncuya sadece yaratıcı niteliğe tüm benliği ile bağlanmış birisi yol gösterebilir ve ilham verebilir. Bu kişide sahneye koyucudur. Sahneye koyucu(yönetmen) oyuncuya yol gösterirken, oyuncununda kendisine ilham vermesine ve yol göstermesine müsaade etmeli, ona bir şans

(10) A.g.e. sf.32-33

(11) GROTOWSKY, Jerzy; Statements of Principles, çeviren; Sevilay Saral Mimesis-4 Tiyatro-Çeviri ve Araştırma Dergisi Bogaziçi Üni.Yayınları 1991 İst. Sf.2

vermelidir. Bu bir özgürlük, bir arada çalışma sorunudur. Unutulmalıdır ki, her oyuncunun çalışmasında düzen ve uyum içerisinde olabilme hali yaratıcı bireyinimsöz konusu olabilmesi için temel koşuldur. Burada hedeflenen nokta tutarlı ve bilinçli olabilmektir. Yaratıcılık unsuru oyunculukla ilgili olduğunda sınırsız içtenlik ortaya çıkar. Oyuncunun hammaddesi olan vücudu itaat etmeye, esnek olmaya, ruhsal uyarılara yapıcı bir biçimde yanıt vermeye, olumsuzluklara ise direniş göstermemeye alıştırmalıdır.

Oyuncunun birinci görevi ; hiç kimsenin ona birşey vermek istemediğini anlaması aksine ondan çok şey alınabileceğini bilmesi olmalıdır. Oyuncu, cesaret sahibi olmalıdır ancak buradaki cesaret olgusu; basit olarak kendini teşhir etmesini sağlayacak biçimde değil, yapıcı, savunmaya dayanmayan ve kendisini açığa çıkaracak yapıda oluşturulmalıdır. Böyle oluncada, her oyunculuk döngüsü 3 değişmez aşamayı içerir.

" 1-) NİYET

2-) GERÇEKLEŞTİRME

3-) GERİLEME

NİYET : Oyun yazarı, yönetmen yada oyuncuların içgüdüleri tarafından dışsal olarak emredilen görevin zihinsel olarak özümsemesidir.

GERÇEKLEŞTİRME : İradi,mimetik (taklide dayalı) ve vokal reflekslerin döngüsüdür.

GERİLEME : Yani bir amacın kabulü için mimetik ve vokal hazırlık (yeni bir oyunculuk döngüsüne geçiş) gerçekleştirilirken iradi refleksin zayıflatılmasıdır. (12)

Önceden de belirttiğimiz gibi, yaratıcı bir niteliği olan oyuncu fiziksel yanınıda kullanarak sahne üzerinde istenen öyküyü en etkili ve yalın biçimde gövde görünüşleri ve vücudunu kullanım yolu ile anlatabilmektedir. Ayrıca, oyunun hareketlerini tam manasıyla sağlayabilmesi içinde, dış görünüş ardındaki anlamı doğru bir şekilde (yönetminde yardımcı büyük katkı sağlar) yorumlayabilmelidir. Bu tarza yönelik bir çalışmada, oyuncunun ;

1-) Oyunun tümünü

2-) Oynayacağı karakteri

3-) Olayın geçtiği dönemi

(12) MEHERYOLD Vsevolod; Çeviren A.Cüneyt Yalaz, BİYOMEKANİK; MİMESİS-3 Tiyatro Çeviri ve Araştırma Dergisi.Boğaziçi Üni.Yayınları 1990 İst. sf.114.

4-) Oyundaki çevreyi, tam manasıyla irdelemesi ve hafızasına kaydetmesi şarttır.

Tekrar tekrar, dikkatle üzerinde durulması gereken en önemli nokta oyuncu hiçbir zaman seyirciler üzerinde gelip geçici bir izlenim yaratmayı düşünmez. Soluğu kesilmiş bir vaziyette oyunu seyreden kişilerin belleklerine kolay kolay silinmeyecek bir damga vurmak onun başlıca amacıdır.

1.9.1 Oyuncu-Mekan İlişkisi

Sahne bir mekan olarak oyuncunun fiziksel gücüne bağlı bir biçimde şekillenir. Örneğin; herkes başından geçen bir olayı, tanık olduğu bir hadiseyi ya yakınında olan kişilere veya ailesine mutlaka anlatma ihtiyacını hisseder. İşte bu andabile oyunculuk olgusu günlük yaşamda da şekillenen bir faaliyet olmuştur. Ancak gerçek anlamda oyunculuk, bir olayın anlatımında taklit, canlandırma vb. öğelerine bilinçli olarak yer verildiğinde ortaya çıkar. Oyuncu fiziksel yapısındaki bir takım özellikleri kullanarak da bir oyun mekanı(sahne) oluşturabilir. Mesela; düz bir çizgi üzerinde yürüyerek kaygan bir zemin yada dikenli bir yol imgesi seyircide uyandırabilir.

Oyuncunun bir cisim değil, yer aldığı mekana vücudu ve ruhuyla etki eden, bu mekana oyuna ait özellikleri de beraberinde getiren birisi olduğu unutulmamalıdır. Zengin sahne donanımları ve ışık oyunları kullanılarak oyuncuyu faal bir duruma getirip çarpıcı sahne atmosferleri oluşturmak mümkündür ancak, bu çaba oyuncunun mezarını kazmaktan başka bir şey değildir.

"Oyuncu-mekan ilişkisinin işler hale getirilmesi, oyuncunun sahne düzenlemesinin (tasarımın) bir nesnesi olarak algılandığı reji anlayışının bütünüyle terkedilmesiyle mümkün hale gelir. Ve birkez böyle bir yola girildiğinde, oyunculuk faaliyeti, reji faaliyetinin organik bir parçası olarak algılanmak zorundadır. Reji faaliyetini oyunculuk ve reji arasındaki yarılmayı ortadan kaldıracak bir biçimde sürdüremeyen bir topluluğun oyuncunun mekanla ilişkisinde edilgenliğe mahkum olduğu sahneleme anlayışlarından kurtulması yalnızca hayaldir."(13)

(13) KURHAN, F.Ömer; Oyuncu ve Mekan. MİMESİS-3 Tiyatro-Çeviri-Araştırma Dergisi Boğaziçi Üni. Yayınları 1990 İst. sf.229.

1.10. SEYİRCİ

"Program esnasında ve sonunda seyirci ile tek kalp halinde olabilmek şarttır. Sahnenin bir iletişim aracı olduğu hiçbir zaman akıldan çıkarılmamalıdır".(14) Halk oyunlarımızın sahneye uygulanması sırasında diğer sahne sanatlarında olduğu gibi vesilenin yalnızca seyir ve seyirci olması, seyircinin her temsilde değişmesi, değişik çevrelerden, farklı toplumsal sınıflardan seyretmeye gelmesi sürekli karmaşık, birbirine uymayan insan topluluklarının barındığı kalabalıkların ortaya çıkmasına sebep olmuştur.

Seyirci, oyunların otantiğine uyup uymadığını araştırmak, onları başka bir gösteri sırasında seyrettiği benzeri ile mukayese etmek zorunluluğunu duymaz. O sırada onun için önemli olan; kendisini oyunların çöştürücü havasına kaptırmak ve eğlenmektir." İyi bir dinleyici ve izleyici iletişim kurduğu kişinin veya topluluğun yalnız söylediklerini değil, yüzü, eli, kolu ve bedeni ile yaptıklarını da anlar, çünkü yüz ifadeleri, el ve kol hareketleri, bedenin duruş tarzı iletişim kuranlar arasında sözsüz mesaj olarak geçer" (15)

Seyirciye sürekli açıklamalarda bulunmak, oyunların yöresi, konusu vb. hakkında bilgi vermeye kalkışmak, ne var ne yok ortaya dökmek yerine , iyi seçilmiş coşku gücü yüksek olan oyunları bir(konu) bütünlük içerisinde sunmak daha mantıklı olacaktır. Ayrıca, unutulmamalıdır ki, her oyunun kendi içerisinde seyirciye birşeyler anlatabilmesi, coşkuyu, hüznü, sevinci ve kederi iletebilmesi en baş amaç olmalıdır. Çünkü seyircisiz oyun oynamak, yankısız bir odada şarkı söylemeğe benzer. Bunun tam aksi, yüzlerce seyircinin önünde oynamanın ise, akustik açısından çok iyi bir salonda şarkı söylemekten farkı yoktur.

1.10.1. Seyirci-Oyuncu İlişkisi

Eski çağlarda yaşayan ilkel insanın törenlerinde izlenen birliktelik(oyuncuyla seyircinin içiçe, birbirini tamamlayan, birlikte soluk
(14) TÜRKÖĞLU, Sabahattin; Türk Halk Oyun.Sahne.Karş.Prob.Sempozyum Bild.

1987 Ankara, Sf.206

(15) CÜCELOĞLU, Doç. Dr.Doğan; İnsan İnsana, Altın Kitaplar, 1979

Sf.155

alan, birlikte düşünen ve duyan bireyler olması) yüzyıllar geçmesine rağmen bugünde kırsal alanda yaşayan insanlar tarafından aynen sürdürülmektedir. Bunun en belirgin örneğini Anadolu'daki köy seyirlik oyunlarında görebiliriz. Bu seyirlik oyunlarında seyirci-oyuncu içiçeliği bir arada bütünleşmeyi doğurarak bu oyunların temelini kurar.

Oyuncunun seyircilerle ilişkisi, en ufak bir zorlanmışlığa yer vermeyen, alabildiğine açık, dolaysız bir nitelik taşımalıdır ki aralarında doğacak iletişim başarıya ulaşabilsin. Oyuncular seyircileri ile karşılaştıkları alanı kısıtlı gösteri süresiyle sınırladıkları oranda varoluş biçimine teslim olmaktadır. Ancak yeni yeni teatral buluşların meydana çıkıyor olması da bu ilişki biçiminin yeni öğeleri olarak yeniden üretime, taze arayışlara pratik bir malzeme oluşturmaktadır. Bunun temel ve başlıca nedeni ise, oyuncu ve seyirci ilişkisinin yada genel anlamda sahne ile seyirci arasındaki ilişkinin sistemli bir deneysel çalışma konusu olarak ele alınması ve işlenmesidir. Ancak akıldan çıkarılmamalıdır ki, oyuncu ile seyircinin karşılaştığı tek yer teatral alan veya oyunun gösterimi olmayabilir. Aralarındaki ilişki yalnızca oyun sırasında sergilenen estetik, görsel bütünlük ve sanatsal yargılar da olmayabilir. Belki de bir oyun gösterimi olmayabilir.

Belkide bir oyun gösterimi öncesinde oyundan daha etkili, oyun dışı etmenler belirleyici olabilirler. Yani seyircinin bir oyun yada oyuncu hakkındaki kişisel yargıları, bu oyuna katılma biçimini daha oyunu izlemedende oluşturabilir. Dolayısıyla da seyirci daha salona adımını atmadan kafasında belki bir model çıkarmış olabilir. Bunun doğruluğunu veya yanlışlığını tartışmak oyunun seyretmeden önce çok yanlış bir hadise olarak görülmektedir. Önce seyredilmeli, dış baskılardan sıyrılmalı ve sonra da değerlendirmesi, yapılmalıdır.

- BÖLÜM 2 -

OYUN DÜZENİNDE İLKE VE YÖNTEMLER

Belirli bir konu bütünlüğü (metin) dahilinde yapılan sahneleme çalışmaları birçok gizli gücü kapsar. Eldeki metin doğru değerlendirilirse ve sahne üzerindeki yorumu çarpıcı ve etkili bir biçimde gerçekleştirilirse bu gizli güçlerde ortaya çıkacak, seyirci psikolojisi açısından da çok olumlu sonuçlar alınacaktır. Asıl önemli olan; gösterimin amaçlandığı doğrultuda ve uyumlu bir bütünlük içerisinde olumasıdır. Konu varsa oyun ve tiyatral özelliklerde birlikte ele alınmalıdır.

Sahneleme sırasında ortaya çıkan güçlerin somutlaşması, anlatım kazanması ve seyircinin sosyal yaşamı ile çakışması için yeterli sayıda uzmana ve teknik adama ihtiyaç vardır. Ancak bütün bunları belirli bir uyum ve anlatım içerisinde bütünleştirecek tek kişide sahneye koyucu yani Yönetmen olacaktır.

Yönetmen, bu sanatsal fabrikayı belli bir uyum içerisinde çalıştırıp sağlam ve kaliteli bir üretimi sağlamak yükümlülüğündedir. Bunun içinde 3 temel niteliğe sahip olması gerekmektedir. Bunlar ;

- 1) Dünya görüşü
- 2) Kişisel yaratıcılığı
- 3) Bilimsel yeteneği

olarak açıklanmaktadır. Bu nitelikler ise resim, müzik, sinema, mimarlık, oyunculuk vb. gibi sanat, toplumbilim, tarih, felsefe, dil, halkbilim vb. gibi bilim dalları ve dekor, ışık, seslendirme, kostüm-aksesuar gibi estetik-teknik bilgilerle beslenir.

Halk oyunlarımızın amacına uygun bir şekilde sahnelenmesi, sahne de alacağı şekil ve çizgilerle, giriş ve çıkışlardaki birlikteliği,

müzik, ışık, dekor, kostüm-aksesuar bütünlüklerine ve oyunun oynanacağı sahnenin konumuna göre, belirli kurallar ve çalışmalar neticesinde gerçekleşir.

Böylelikle de başarılı bir gösteri çalışmasının 4 bölümde ele alınması gerekliliği uygun görülmüştür. Bu bölümler;

- 1) Tasarım
- 2) Ön-hazırlık
- 3) Sahneleme öncesi Son-hazırlık
- 4) Sahneleme

olarak ayrılmışlardır.

2.1. TASARIM ÇALIŞMASI

Tasarım, sahnedeki oyuncuların toplu kullanımındaki yapıyı ve biçimi ortaya çıkaran bir çalışmadır. Renk, çizgi, yığın ve biçim yoluyla konunun duygusal niteliklerini , değerlerini ve atmosferini sağlar. Tasarımda tam bir inandırıcı kesinlik ve doğruluk sağlayabilmek için sahne üzerindeki oyuncu topluluğunun akılcı biçimde düzenlenmesi amaç edinilmiştir.

Bu bölümde tamamen teorik , masa başı çalışmaları gerçekleştirilir. Çalışmada yer alacak kişilerin konularında uzmanlaşmış olmaları yapılacak çalışmanın verimi kat kat arttıracaktır. Tüm teknik ve bilimsel çalışmalar bu bölümde yapılır.

Tasarım çalışması kendi içerisinde hazırlık safhası, oyun araştırması ve oyunların sahne planlarının tespit edilmesi aşamaları olmak üzere 3'e ayrılır.

2.1.1. Hazırlık Safhası

Halk oyunlarımız sadece sayı ile tespit edilmiş hareket ve figürlerden ibaret değildir. Buna göre, her oyun öğretilir ve öğrenilirken önce çeşitli yönlerden en ince detayına kadar incelenmeli, araştırılmalı,sonrada oyunun her türlü özellikleri bilinip değerlendirilerek doğru ve gerçekçi bir sahnelemeye gidilmelidir.

Tasarım çalışmasının ilk durağı olan bu safhada; oyunların derlendiği yörenin oyun ve müzik bakımından durumu, o yöre ile ilgili tarihi, coğrafik ve etnik yapısı, dil, din ve inançları, oyunlar üzerine geçmişten bugünüme kadar kulaktan kulağa süregelmiş efsaneleri, geleneklerine ait detaylı bilgiler. Oyunların oynanış nedenleri, oyunların isminin manaları, genel bir oyun türüne (halay, bar, horon..) girip girmediğinin tespit edilerek o türle ilgili karakteristik özelliklerin oyun içerisindeki işlevsellikleri, oyunun hızı, ölçüsü, tartımı ve bölümleri(ağırlama, yürütme) mutlaka araştırılmalıdır. Ayrıca, yapılan ayak figürlerinin müziğin ritm yapısına uygunluğu, oyunların dönüş yönü (tersine mi yoksa düz mü oynanacağını tespititi) atılan ayak adımlarının niteliği (sert, yumuşak, ayak burnu, topuk veya taban üzerine basışlar...) , oyunun havasının neşeli, ağır, canlı, kıvrak, mizahi... nitelik bilgilerinin bilinmesi, kıyafet ve aksesuarları bilinmelidir.

Bu tarz, detaylı bir çalışmada, oyunlar artık bilimsel metod ve tekniklerle incelenmeli, oyunların müzik notaları mutlaka yazılmalıdır. Yöresel kıyafetlerin resim, fotoğraf ve hatta teknik çizimleri en ince detayına kadar yapıp bu çalışmalar arşivlenmeli, mümkünse bir adet orjinal kıyafet muhafaza edilebilmelidir. Ayrıca adım karakterleri geleneksel form yapısını bozmayacak şekilde hangi açı ve konumlarda kullanılacaksa bunlar tespit edilmeli ve en mükemmel sahne düzeni uygulaması yapılmalıdır. Unutulmamalıdır ki, çalışmaya hayat verecek olan bölüm burasıdır.

2.1.2. Oyun Araştırması

Oyun içindeki her hareketin, her figürün, hatta bir bakışın bile belirli bir hızı, tartımı, değeri ve karakteristik yapısı vardır. Oyunların içine geçmiş olan bu değerlerin saptanması ise bir takım özelliklerin ayrıntılarına kadar incelenmesi ve araştırmaların(analizlerin) yerine getirilmesi ile mümkün olabilecektir.

Halk Oyunlarımızda, aynı oyunun değişik zaman ve yerlerde hatta bazen aynı yerde bile farklı kişiler tarafından birbirine benzemeyecek derecede oynanmaları varyant farklılıklarının olduğunu gözler önüne sermektedir. Bu nedendir ki, oyunların tüm karakteristik yapısını yansıtan hareket veya figürlerin belirlenmesinde oyunlarımızın geleneksel kuruluş formlarının itina ile incelenmesi şarttır.

Tasarım çalışması sırasında bu safha incelenirken oyunların tek tek,

1) Kuruluş formları 2) Müzik formları 3) Biçimsel formları
geleneksel biçimleri çerçevesinde incelenerek çalışmalar bu verilere göre yönlendirilmelidir.

Şöyleki; Her oyun yürüme, koşma, çökme, dönme, atlama... gibi bölümlere ayrılmaktadır. Her oyunun kaç değişik adım cümlesinden meydana geldiği bulunarak her bir figüre belirli bir harf, sayı, işaret vb. verilmek suretiyle kodlama yapılmalıdır. Oyunun kendi içerisinde nüans farklılıkları veya bölümleri varsa bunlarda tek tek belirtilmek suretiyle form çalışması gerçekleştirilmelidir. Yapılacak bu çalışma oyunun " Geleneksel Kuruluş Formu" 'nu saptayacaktır.

Oyunun adımları için geçerli olan bu çalışma aynı şekilde ve hiç bir değişiklik yapılmadan müzik cümlelerini tespit etmek amacıyla da yapılır. Müzik, oyun eğitmeni, sahneye koyucu ve müzik direktörü tarafından kağıt üzerinde saptanarak oyunun "Geleneksel Müzik Formu" da oluşturulmuş olur. Daha sonra adımlar ile bu adımlara denk düşecek müziğin kaçar defa çalınacağı belirlenir. Sahneye uyarlanacak oyunların çizgi, daire, yarım daire (yay) formlarından hangilerine uygun olduğunu ve oyunun akışı içinde birden fazla forma girip girmediğinin tespit edilmesi " Geleneksel Biçimsel Formu" nu tayin etmektedir. Unutulmamalıdır ki, oyunun hareketleri ve adımları bu form biçimi üzerine kurulmuş olup, oyunun var olan biçimsel form yapısını değiştirmek veya oyun karakterine hiç uymayan şekillerde yeni biçimler belirlemek oyunun anlam bütünlüğünü ve görsel zenginliğini yok edecektir.

Bu yüzden de, sahnelenecek bütün oyunların, ilk önce form yapılarını ve oynanış biçimlerini iyice tespit edebilmek ve anlam bütünlüğü açısından iyi koruyabilmek, sonra da sahneleme çalışmalarına başlamak temel kaide olmalıdır.

2.1.3 Oyunların Sahne Planları

Sahne planının başlangıcını, oyunların biçimsel formları, doruk noktanın saptanması ve doğru yerinde kullanılabilmesi, sahne kullanımındaki patenler ve denge konuları teşkil eder.

Bu çalışmaların hemen hemen hepsi, uygulama çalışmalarına geçilmeden önce, masa başında oyun eğitmeni-sahneye koyucu, araştırmacılar ve diğer teknik kadronun katılımıyla gerçekleştirilerek bir sonuca ulaştırılır.

Tasarım çalışmalarının kapsamında yer alan bu bölümde oyuna ait analizler yavaş yavaş şekillenip ortaya çıkmaya başlayarak, çalışmanın amacına uygun işlevsellikte olup olmadığı saptanmak suretiyle, oyunla ilgili tüm karakteristik özellikler belirlenir. Doruk noktasını teşkil edecek bölümler kesinleştirilerek oynanacak bütün oyunların sıralanışı yapılır, meydana çıkabileceği düşünülen olumsuzluklar veya akış içindeki dengesizlikler de sürekli tekrar çalışmaları yapılmak suretiyle bu aşamada giderilmeye çalışılır. Bu olguya varabilmek için,gerekli olan tüm bilimsel ve sanatsal veriler bir araya getirilerek sahneye koyucunun yeteneği, desteği ve yorumu ile bütünleştirilir.

Eldeki veriler sonucu ortaya çıkan materyaller,sahnenin konumuna ve eldeki olanaklara uygun biçimde geleneksel form yapıları da dikkate alınarak düzenleme çalışmalarına geçilir ve gösterinin amacı tayin edilir. Yapılan tüm çalışmalar, oyunun gösteriye hazırlanmasını sağlayıcı nitelikte olan kostüm, aksesuar,dekor, ışık,müzik vb.öğelerinininde incelenmesi sonucu çok daha başarılı bir hal alabileceklerdir.

Son aşamada, sahneye koyucunun onayı da alınarak, tasarlanan bu eskizçalışmaları birimlerinde uzman kişiler tarafından tek tek ele alınarak, gösteri gününe kadar sürecek olan sahneleme çalışmalarını doğuracaktır.

2.1.3.1 Sahne Planı Üzerinde Paten Çalışmaları

Oyuncuların sayısı ve sahne üzerindeki konumları açısından mevcut oyunların biçimsel formlarına işlevsellik kazandırabilmek ancak paten çalışmalarının başarılı bir şekilde yapılmasıyla mümkündür.

Oyun paten'leri; yan yana,arka arkaya veya sırt sırta duruşlardan oluşan çizgi-daire-yarım daire biçimleri ile İkili-üçlü-vb. sayılarda oyuncuların, sahne üzerinde, sahne dengesine uygun bir şekilde (asimetrik-simetrik) dağılmalarından oluşan şekilleri verilen genel açıdır. Halk oyunlarında, oynanacak her oyunun pateni, o oyuna ait

Geleneksel Biçimsel Formunun içerisinde gizli bir hazine gibidir. Paten çalışmaları, oyuncu sayısı ve oyunun oynanacağı alanın mevcut imkanlar da belirlendikten sonra çok titiz ve detaylı bir çalışma safhasında gerçekleştirilmelidir. Oyunun patenlerini tespit ederken şu hususlara dikkat etmek yerinde olacaktır.

" 1) Oyunun aslında olmayan form ve şekillerde taklit ve yakıştırma patenler kullanılmamalıdır.

2) Bir oyunda, hangi patende, hangi adım cümlesinin oynanması gerekiyorsa, o paten ve hareketlerin yapılması zorunludur. Ancak bu kural yeniden bir oyun yaratılıyorsa değişebilir.

3) Çok sık patenden patene geçilmemelidir. Sık paten değiştirme seyirciyi yorar, ilgisini dağıtır.

4) Gösteriye seçilen tüm oyunların, biçimsel formlarının paten çalışması yapıldıktan sonra, oyunların sıralanışı, paten olarak tekrar ele alınmalıdır.

5) Tüm gösteri süresince, her oyuncunun yeri, yönü, geçişleri ve sayısı sahne planı üzerinde belirlenmelidir.

6) Her oyuncunun, sahneye girdiği andan itibaren, yaptığı hareketi, duruşu-geçiş, patendeki yeri ve kişi sayıları sahne planında saptanmalıdır.

7) Her bir oyun için, tüm oyuncuların hangi sayı ve hangi adımda, hangi konumda ve sahnenin neresinde bulunacağı koreolojinin gösterdiği temel doğrularla saptanmalıdır.

8) Oyunların sahne üzerindeki durumları, biçimsel olarak, geçiş, destek ve vurgu patenleri ile, hareketsetel görüş açıları, yön sistemiyle sahne planı üzerinde saptanmalıdır.

9) Oyunların, paten açısından da vurgu, patene hazırlayıcı, destekleyici ve tamamlayıcı özellikleri göz önünde bulundurularak sıralanan gösterilerde, DORUK NOKTA, paten olarak da bir bütün içinde yükselir".(10)

Sahne paten tasarım çalışmalarının amacına uygun bir biçimde olabilmesi için, oyun alanının mutlak suretle çok iyi tanınması, geleneksel biçimsel formlarının ve dengesinin doğru saptanması, oyunların

birbiriyle bağlantısı sırasında herhangi bir kargaşasının çıkarması için sıralamanın doğru yapılması gereklidir. Aksi takdirde, oyunlar (sahne üzerinde) oyuncuların bir oyana bir bu yana koşturmasından, karmaşık sahne patenlerinin oluşturulmuş olmasından dolayı tüm ilgiyi ve beğeniyi yitirecek, yorucu bir tekdüzeliğin ortaya çıkmasına olanak vereceklerdir.

Oyunların özünü ve anlatımını bozmadan, biçime, patene işlerlik ve estetik sağlamak, vurguları daha güçlü belirtmek amaç olmalıdır.

2.2. ÖN- HAZIRLIK ÇALIŞMASI

İlk önce gösterimin amacı belirlenerek uygun oyunların seçimi ve oyunların sıralanışı yapılır. Amaçla birlikte tayin edilecek yol ve yöntemlerde bu bölümde kesinleştirilir. Sahnenin konumuna ve görsel görünümünün olanak tanıdığı sayıya kadar oyuncunun belirlenmesi, oyun müziklerinin analizi ve oynama zamanının tespit edilmesi bu bölümün çalışmaları arasında gerçekleştirilir. Böylelikle bölüm kendi içinde 4 gruba ayrılır.

2.2.1. Amaç

Halkımız öteden beri oyunlarına, kendi toplum hayatını ilgilendiren her türden olaya, duygu ve düşüncesini katmış ve bunları da çeşitli vesilelerle dışa yansıtmıştır. İçinde barındırdığı özellikler itibariyle aynı anda göze kulağa ve duygulara ışık tutan oyunlarımız, sahneye çıkarıldığı andan itibaren, kendine has olan eşsiz güzelliğini, zengin figür yapısını, canlı ve ahenkli müziğini ve birbirinden çarpıcı nitelikte görünümlü kıyafetlerini görsel ve estetiki açıdan en mükkemmel düzeyde sergileyebilme yollarını arayan bir sanat dalı haline gelmiştir.

Bugün öğretimi yapılan ve sonsuz anlam zenginliği olan oyunlarımızın dar sınırlar içinde ele alınıyor olmaları layık oldukları biçimde sergilenememelerine imkan vermektedir. İşte bu sebeplerden dolayıda öğretim sırasında kullanılan yöntem veya metot ne olursa olsun oyunlardaki hareket ve figürleri derinliğine öğretmek en baş amaç olmalıdır. Çünkü, Türk kültürünün en iyi şekilde tanıtılması, özünden

bugünümüze kadar akılcı ve doğru bir biçimde aktarılması ve kuşaklar arasında kopukluk yaratmadan herkese sevdirmesi ana gayedir. Bir oyunun sahnelenmesi, gösteri amacının belirlenmesiyle başlar ve tüm gösteri bitene değin çok yönlü bir şekilde sürer.

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

İşte bu bağlamda yapılacak bir çalışmada öncelikle, Halk Oyunlarının Gösteride Sergileniş Amaçları'nı saptamak gereklidir. Bu amaçlar;

- " 1) Sınırlı zamanda çok oyun sergileme (Kondisyon-beraberlik vb)
- 2) Bir yörenin değişik oyunlarını sergileme (Araştırmalar-orjinal, yeni oyunlar)
- 3) Bir konu etrafında oyunları sergileme (Tiatral ağırlıklı-örf ve adetler)
- 4) Oyunları estetik açıdan sergileme (Estetik arayışlar)
- 5) Yeni sahneleme biçimlerini sergileme (Biçimsel arayışlar)
- 6) Oyunları yeni yorumla sergileme (Yeni arayışlar)" (16)

şeklinde örnekleyebiliriz.

Ayrıca, amaç ve malzemeyi iyi seçmek ve getirenin birşeyler götürmemesine özen göstermek için de bu arayışta bulunanların işinin ehli bilgi, beceri, estetiki-kültür birikimi olan kişilerden olması lazımdır. Aksi takdirde, yapılanlar özentiden öteye gidemez ve oyunlarımız yozlaşmaya başlar. Önemli olan neyin ne için yapılacağını iyi bilmektir.

2.2.2. Oyun Süresi

Sahnelenecek oyunların, sahneye giriş anından son çıkış anlarına kadar (başlangıç ve bitiş süreleri) geçecek olan sürenin yapılan düzenlemeye göre değişeceği mutlak bir gerçektir.

(16) ŞENEL, Suna; Halk Oyunları Öğreticilerini Yetiştirme Kursu, Notları
Ankara 1992 Sf.8

Sürenin esnek bırakılması halinde anlatımın daha başarılı olacağı doğru bir düşünce olmasına rağmen, günümüzde gösteriye yönelik çalışmalarda (yarışma, yurtiçi-yurtdışı festivalleri, şenlikler, özel geceler...) çok sayıda oyunu az bir sürede, az oyunu ise süreyi doldurmak amacıyla uzun bir zaman zarfında oynamak hedef olmuştur. Ancak seyirci açısından doyum sağlayıcı bir noktada oyunları sergilemek yerinde bir davranış olup, seyircilere muhakkak bir şeyler kazandırmak amaç olmalı, verimsiz ve kalitesiz bir çalışmanın zaman öldürmekten başka bir şey olmadığı akıldan çıkarılmamalıdır. Ayrıca, oyun süresi oyuncuların fiziksel uygunlukları da düşünülerek saptanmalıdır.

Önemli olan; Oyunları en iyi ve en güzel şekilde yorumlayabilmektir.

2.2.3 Oyuncu Sayısı (kadro)

İlk etapta hangi yaş grubu ile çalışma yapılacağı ve bu gruba yönelik oyun seçiminin tespit edilmesi gerekir. Unutulmamalıdır ki, küçük yaşta oyuncuların yer alacağı bir grubun oynayacağı oyunlar ile, büyük (yetişkin) yaştaki oyuncuların oynayacağı oyunlar ve bunlara yönelik çalışmalarda kat edecekleri mesafeler birbirinden farklı olacaktır. Ayrıca oyuncular arasındaki karakteristik farklılıklar ve buna bağlı olarak yorumun farklı yapılarda gerçekleşecek olması etki edecek unsurlardandır. Bu yüzden de gruptaki oyuncuların ferdi yetenekleri ve grubun teknik kapasitesi dikkatlice incelemeyi gerektiren özellikler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oynayacak oyuncuların tespit edilerek (kız-erkek-karma grup) oyunun oynanacağı mekanın kullanımına uygun sayının belirlenmesi, yapılacak düzenlemeyi boğmayacak, seyircilere görsel açıdan ve estetik yönünden uyumlu bir görünüm sağlayacak kadronun hazırlanması en gerekli olanıdır.

2.2.4. Oyun Müziklerinin Analizi

Halk oyunlarının en önemli öğelerinden birisi de ezgi, ölçü ve düzen gibi unsurları bünyesinde taşıyan Müzik'tir. Oyunlarımızda birçok oyunun müzik ve oyun cümlelerinin birbirinden farklılıklar gösteriyor olması düzenleme yapılırken, bu çok önemli unsurunda detayına inerek

incelenmesi gerektiğini ortaya çıkarmaktadır.

Sahneleme çalışmaları öncesinde her oyun müziğinin makam ve ritmik yapıları, karar sesleri belirlenmeli, oyunların birbiriyle birleşimi yapılırken de bu özelliklere dikkat edilmesi fayda vericidir. Ayrıca başlangıç ve bitiş seslerinin birbirlerini tamamlayıcı olması, akıcılığın devam etmesi açısından oldukça önemlidir. Oyunların hızları tek tek tesbit edilerek, yavaş ve hızlı bölümleri ayırt edilmeli, müzik düzenlemesi yapılacak ise bu tarz bir çalışmanın hangi aşamalarda gerçekleştirileceği belirlenmelidir.

Çalacak enstrumanlarında ilk önce yöre karakterine uygun enstrumanlar olmasına özen gösterilmelidir. Şayet, Müzik düzenlemesi yapılacak ise enstrumanlar arasında uyum sağlanarak, güç yönünden birbirini örtmeyecek, kendine has müzik değeri olan enstrumanlar eldeki imkanlara göre en mükemmel müziği yaratabilirler.

Enstruman sayısında görülebilecek sayısal dengesizlik, müziğin yeterince etkili olamayacağını göstereceğinden fazla ses elde etmek amacıyla elektronik aygıtlardan umut beklemek (elektro-bağlama gibi) çok yanlış bir davranıştır.

Doğru olan; kalabalık bir kadro yapmak değil, tek bir enstrumanda olsa en güzelini ve en doyurucu olanını yaratabilmektir. Ancak, gerekiyorsa müzikler ana yapıları bozulmadan armonize edilip, enstrumanların partileri yazılarak değişik şekillerde icra edilebilirler. Fakat bunun ölçüsü ve dozu çok iyi ayarlanmalıdır. Müzisyenlerinde oyun müziklerine yatkın ve bilen kişiler olması, oyun-müzik ve müzisyen birlikteliğinin uyum içerisinde olmasına imkan tanıyan hususlardandır. Ayrıca oyunun müzisyenler tarafından da bilinmesi halinde elde edilecek müzik kalitesinin iki kat daha artacağı kesindir.

2.3. SAHNELEME ÖNCESİ SON HAZIRLIK ÇALIŞMASI

Tasarım ve Ön Hazırlık safhalarında, diğer bir deyişle, masa başında yapılan teknik ve bilimsel çalışmalar bu bölümde birleştirilmeye başlanmak suretiyle, uygulama çalışmalarının hızlı bir şekilde devam etmesini sağlarlar. Yapılması düşünülen olaylar sahneye koyucunun denetiminde olunmak suretiyle oyuncuların kafasında canlandırılmaya çalışılır.

Oynanacak oyunlarla ilgili genel açıklamalar oyunculara da aktarılır. Düzenleme yapılacak ise figürlerin kaçar defa yapılacağı, bir sonraki oyunun figürleri ile bağlantının sağlanması ve bu çalışmaların müzik eşliğinde gerçekleştirilmesi çalışmaları bu bölümde yapılır.

Parçadan başlayarak bütüne gidilen uygulama çalışmaları tavrın ve estetik değerlerinde eklenmesi maksadıyla bu bölümde gerçekleştirilir. Bölüm kendi içinde üç kısımda incelenebilir.

2.3.1. Oyunların Birbirleriyle Bağlantısının Sağlanması

Oyunların seçiminde ritmik ve estetik yapının ağır basması bu alanlara ağırlık verilmesi gerektiğini açıkça göstermektedir. Sıkıcı-
lıktan ve monotonluktan kurtulabilmek amacıyla, oyunun oynanış for-
muna dikkat ederek, birbirinden farklı, ilginç ve çekici ama aynı
oranda da seyirciyi ve oyuncularını (mümkün olduğu nispette) oynanan
oyuna iyi motive edebilmiş oyunlardan seçim yapılması daha uygun bir
davranıştır. Oyunları sadece oynamış olmak için değil, beğendire-
bilmek ve aynı derecede de çalışmayı amacına uygun şekilde sergili-
yebilmek ana gaye olmalıdır.

2.3.2. Doruk Noktanın Tespit Edilmesi

Oyunların hazırlanış safhasından itibaren sahneleme çalışmalarına
gelinceye kadar üzerinde çalışılmış olan kurgunun seyircinin beklenti,
ilgi ve heyecan noktası ile birleşip en yüksek düzeye ulaştığı an DORUK
NOKTA'ya ulaşılmış olur.

Doruk nokta saptanırken; biçim, amaç ve süre yönünden bu anı vurgu-
layacak oyun veya oyunlar seyircinin beğenisi ile birleşip aynı oranda
zirveye ulaşabilirlerse işte en mükemmeli elde edilmiş olacaktır.

Sahneye uyarlama çalışmaları yapılırken doruk noktanın hangi oyun
veya oyunlarda, hangi formlarda, ne ölçüde güçlü veya vurgulu olabile-
ceği mutlak suretle saptanmalıdır. Unutulmamalıdır ki, birden fazla
vurgulu ve güçlü anlatımın yer aldığı oyunlarda doruk noktanın önemi
çok daha açık bir şekilde belirir. Şayet, birinci vurgulu oyun ile ikin-
ci, hatta üçüncü vurgulu oyun çok iyi hesaplanabildiyse ve eğer seyir-
cinin ilgisi, heyecanı aynı düzeyde devam ediyorsa en etkili Doruk

Noktaya ulaşılmış olacaktır.

Doruk Noktanın başarılı ve etkili bir biçimde uygulanabilmesinde sahneye koyucunun yeteneği, yorumu ve oyunlara ait bilgisi yapılan çalışmaya (gerekli olduğu hallerde) önemi bir kat daha arttırabilecektir. Dekor, Işık, Kostüm, Müzik gibi teknik unsurlarlada birleştirilen oyunda iyi saptanmış doruk noktanın büyük etki yaratabileceği asla unutulmamalıdır.

2.3.3. Oyun-Müzik Birlikteliğinin Sağlanması

Halk oyunlarında müzik, oyunla bütünleşen bir unsurdur. Oyunlar estetik açıdan ele alındıkları zaman, müziğin ne denli önemli olduğu ve oyunlarımızın sahnelenmesi sırasında ne derece büyük rol oynadığı görülür. Oyunların sahnelenmesi sırasında, oyun bütünlüğü, hareket, figür, jest ve mimiklerin müzikle tam bir uyum içerisinde olmaları, oyunların sahnelenmesi sırasındaki önemin benimsenebilmesi ile doğru orantılıdır.

Müzik cümlesinin, ölçünün ve ritmik yapının hareketle veya adımla bittiği tam zamanın tespit edilerek uygun düzenlemenin yapılması şarttır.Oyundan oyuna geçişlerde (müzik açısından) ise, bir önceki oyun ile yeni oynanacak oyunun karar seslerinin birbirine uyumlu yapıda olması, hareketin tam zamanında bitmesi, müzikteki hız ile oyundaki hızın uyuşabilmesi incelemeyi gerektiren öğelerdir.

Aslında doğal ortamlarında, oyun ve müzik birlikteliği çeşitli sorunlardan dolayı uygun olan,gerekli senkronizasyonu tutturamamaktadır.Buna sebep olarak, müzikte veya oyunda kişiden kişiye aktarım sırasında oluşabilecek yanlış veya eksik aktarımları söyleyebiliriz. Böyle bir durumda, oyun ve müziklerin bazı figür,melodi,motif...vb'leri unutulmakta, eksik kalan yerler ya yeniden yaratılmak suretiyle ya da akıldan kalan kadar tahmini olarak tamamlanılmaktadır. Tabiki bu tarzda yapılan birçok çalışmanın başarılı sonuçlar vermediği gözlemlenmiştir. Gerçek anlamda bir analiz yapıldığı takdirde, oyun ve müziğin bir yerde mutlaka denk geldikleri görülecektir.

Oyun müzikleri okunurken veya çalınırken, yöresel özelliklerin

çoğunun dikkate alınmaması, böylelikle de yöresel tavırdan uzak olarak seslendirilmeleri, tavırsal uyumsuzluğa dolayısıyla da sahnelenen oyunun ve çalınan müziğin tam bir uyum içinde gitmemesine neden olmaktadır. Ayrıca türkölü oyunlarda türküyü söyleyen kişinin sesini duyurabilmesi için bağırması, böylelikle de nefes nefese kalarak detone olabilecek hale gelmesi birçok ezginin tam manasıyla anlaşılmasına imkan tanımakta olup, bu tip durumların oyunların sahnelenmesinde ne denli olumsuz etki yapacağı gözden kaçırılmayacak bir vaziyet almıştır. Bu durumda, hem oyunun hareket ve figürlerinin hem de müziğinin önemli bir öğesi olan anlamını zedeleyerek yozlaşmasına neden olmaktadır.

2.4. SAHNELEME ÇALIŞMASI

Sahne üzerinde yapılacak tüm çalışmalar, oyunun anlam bütünlüğüne, konusuna ve verilmek istenen amaca uygun bir biçimde sahnenin seyirciye göre en can alıcı, en çarpıcı noktalarında gerçekleştirilmelidir. Kağıt üzerine çıkarılmış olan plana uygun hareket etmek şarttır. Kağıt üzerindeki taslak çalışmalar sahneleme öncesindeki aşamalarda uygulanarak değerini bulacak ve gerekli görüldüğü nispette sahne üzerinde uygulamaya geçirilebilecektir. Oyunun oynanacağı sahnenin ölçüleri, bu ölçüler esas alınarak sahnede en uygun şekilde kaç kişinin yer alabileceği, seyircinin yeri ve görüş açısı, her oyuncunun her an için yerinin en kesin hali... gibi özellikler detaylı ve yeterince saptanmadan bir sahneleme çalışmasına girilirse asla başarı beklenmemelidir. Unutulmamalıdır ki, sahne üzerinde iken, seyircinin beğenisini kazanmak amacıyla sorumsuzca ve düşünmeden yapılacak en ufak yanlış uygulama oyunlarımızın gelişmesinde ve beğenilmesinde giderilmesi çok güç zararlar doğurabilir. Çünkü; " Sahne seyirci için yapılmıştır. Onun daha iyi, daha rahat görebilmesi, duyabilmesi için sahne vardır, mikrofon vardır, ışık vardır. Bu işin maddi yönü. Manevi yönünde ise, seyircinin zevk alması, uygulanması için onun estetik duygularına hitap etmek önemli bir faktör olmaktadır." (14)

Sahnelemede kişiler kendi özel yeteneklerine göre organize olabilirlerse yapılacak ekip çalışması sonucu halk oyunlarımızın sergilenmesi çok daha iyi ve seyircinin beğenisini kazanacak özellikte olacaktır.

Yine unutulmamalıdır ki; " Çirkin ve güzel her zaman birlikte olmuştur. Çirkin olmasın diye güzeli yok edemeyiz. Çirkin ile güzeli ayırmak, konu ile uğraşan bizlerin görevidir. Görevimizi iyi yaptığımızda,oyunlarımız hiçbir zaman yozlaşmaz, aksine gelişir, güzelleşir ve yaygınlaşır." (17)

2.5. HALK OYUNLARINDA SANEYE KOYUCU'NUN YERİ, ÖNEMİ

Oyunu halk önüne çıkaracak, izleyenlerin beğenisine sunacak bütün işlerin yapımından Sahneye Koyucu (Yönetmen)sorumludur. Oyunda; en geniş anlamıyla dekorasyondan, ışıklandırmadan, oyuncuların oyunundan tüm uyuşum ve dengeden ve de oyuna genel bir yön verilmesinden sorumlu olan o'dur.

Bu niteliklere sahip oluncada, sahneye koyuculuğun başlı başına bir sanat ve yetenek gerektiren bir hadise olarak karşımıza çıktığı görülür.Unutulmamalıdırki, sahnelenen yapıtta oluşturulacak atmosferin yaratılması, çalışmalar sırasında oluşturulacak uyuma bağlıdır. Bunun başarmakta, yeteneğin ötesinde bilimsel ve teknik çalışma gerekliliğini zorunlu kılmaktadır.

Oyunları sahne üzerinde sunmanın ve yönetmenin, kolektif bir çalışmayı (ekip çalışması) gerektiriyor olmasında tüm bu çalışmaları belirli bir düzeyde organize edip, uyum içerisinde bütünleştirecek tek kişi yine yönetmen olacaktır.Yönetmenin, sabırlı ve bilgisini sürekli derinleştirmek amacı yüzünden araştırmacı niteliklerine sahip bulunması, kendisini yenileyebildiği süre içinde gösteri sanatlarının artan istek ve gereksinimleri karşısında güçlü olabileceğine bir kanıttır. Böyle olunca da, Sahneye koyucunun oyun, müzik, halkbilimi, halk edebiyatı gibi sanat dallarında bilgi birikimine sahip olmasının yanı sıra, dekor, kostüm-aksesuar, ışık gibi estetik-teknik bilgilerle de tecrübe sahibi olması yapılacak çalışmada verimin çok daha fazla bir şekilde alınacağını açıkça gösterir.

- BÖLÜM 3 -

SAHNE TEKNİKLERİ'NİN KULLANIMI

3.1. DEKOR TEKNİĞİ

Seyirci ile oyun arasında ilk etkileşimi, ilk alışverişi sağlayan bir öge olarak kabul edilen DEKOR diğer teknik öğelerden ayrı birşeymiş gibi düşünülemez. Dekorda kullanılacak renklerle giysilerin renkleri, dekorun üslubuna uyabilecek eşyalar, ışığın renkleri ve verilmiş açıları hep birlikte ele alınmalıdır. Bu yüzden de dekoru yapan kişinin unutamayacağı tek şey, giysileri hazırlayan ve ışıklandırmayı yapan uzmanlarla sahneye koyucunun yönetim ve denetimi altında çalışması gerekliliğidir.

3.1.1. Sahne Dekorunun Tasarımı

Sahne dekoru veya sahne resmi denilince; değişik yer veya çevre, değişik boyutlu görüntülerin oluşturduğu oyun alanlarının tasarımı, günümüzde sahne yazım yapıtının istemleri doğrultusunda, rol yapan oyuncuların canlandırdıkları ortamın gereksinmelerini ve yaşadıkları anların atmosferini tasarlama sanatı anlaşılmalıdır.

E.Preotorius'un "Sanat Üzerine Düşünceler" adlı kitabında sahne dekoru üzerine tiyatro uğraşısı için hissedilen duyum ve yapılan ödev, açıklaması yapılmışsa da bugün, sahnenin sınırlandırılmış kısmı içinde resim,dekor,mimari elemanları kullanarak oyun ve oyuncular için alanın hazırlanması anlaşılmaktadır.

Dekor, sahne ile seyirci arasında karşılıklı bir etki-tepki bağını sürekli olarak faal bir biçimde korumalıdır. Çünkü perde açılmaya başlar başlamaz seyirci kendini birşeylerle karşı karşıya bulmakta, birşeyler görmektedir.Bu belki, bir ezginin(müziğin) ilk notaları, sahnede anlamsızca gezen birkaç oyuncu belkide ışıklandırmayla ilgili bir hadise veya oyuna başlamaya hazırlanan bir oyuncudur.Ama seyirci

bu ilk gördüklerinden, hemen kendine bir yargı edinmeye başlamıştır bile. Böyle olunca da, dekorun, yalnız akıl ve düşünce yoluyla değil duygu ve sezgilerle de seyirciyi etkileyip tepkisini sağlayabilecek bir yöntem olduğu unutulmamalıdır. Çünkü, sahne dekoru, bir anlamda beyine yönelmelidir, hatta yönelmek zorundadır. Çünkü, dekor, yalnızca güzel bir şey değil, güzel şeyleri düzenli bir yolda inceleyerek bir araya getiren bir bütündür; bu bütünlükte dekorun iç ve asıl görüntüsüdür. Bu görüntüyü de sağlamakla yükümlü tek kişi dekoratör'dür.

Dekor olgusunun hareketle bir bütün haline gelmesi ve görüntü deneyini harekete geçirip, yorumu işlevsel bir duruma getirmesi şarttır. Bu nedenle, bir dekorun perde açıldığı zaman alkışlanması değil aksine perde kapandığında tüm gösteri boyunca çizilmiş olan grafiğin bırakmış olduğu etki çok önemlidir. Dekor alanında çok önemli bir başka etkende; hızlı değişim ve iletişim etkinlikleriyle dolu, gelişmekte olan teknolojinin yaygınlaşma süreci içerisinde insan doğasıyla arasındaki ilişki ve dengeyi kurabilme çabasıdır.

Dekor belli bir seçkinlik ve bütünlüğe ulaşmasına rağmen, oyunun oynanışı dekorun gerisinde kalacak olursa oyunun sergilenmesinin olumsuz yönde etkilenebileceği kaçınılmaz bir gerçektir. Bu yüzden daha taslak çalışmaları esnasında, dekorun kendine özgü bir hava taşıyıp seyreden ve oynayan insanda belirli izlenimler uyandırmasına ve olay yerini somut bir biçimde dile getirmesine özen gösterilmelidir. Asıl önemli nokta; dekorların ve hatta tüm yapının seyirciler ve oyuncular açısından inandırıcı olması gerekliliğinin kavranabilmiş olmasıdır. Unutulmamalıdır ki, iyi bir dekoratör, çalışmalarını ağır ağır ve denemelerini sürekli kendi kendine sınavarak sürdürmelidir. "Eğer dekor, gerekli olan havayı yaratırsa, oyuncunun rolünün iç yaşantısını kavramasına yardım ettiği gibi, bütün psikik durumunu ve duygularını da etki altında bırakır. Bu koşullar altındaki dekor, coşkularımız için bulunmaz bir dürtüdür." (18)

(18) STANISLAVSKI, Konstantin; Oyuncunun El Kitabı, Çeviren:Gürkal Aylan
1984-İstanbul, Alaz yayıncılık
Sf.31

3.1.2. Sahne Dekorunun Hazırlanışı

Dekor yapımının daha birinci safhasında oyunun oynanacağı sahnenin verileri gözönüne alınmalıdır. Sahnenin şekli, uzunluğu, genişliği, sahnenin yüksekliği, sahne ağzının ve tavanının boyutları, salondan sahnenin nasıl görüldüğü vb. nitelikler dikkatlice ve titizlikle incelenmesidir.

İlk safhada, dekoratörün çalışması bireysel bir tasarım olarak başlar, ama gün geçtikçe kollektif bir çalışma haline dönüşmeye başlar. Dışarıdan bakıldığında bu çalışmanın ilk temsil gecesine bitecekmiş gibi görünmesine rağmen aslında sahnelenen oyunun sahneden kalkacağı son temsil gecesine değin mutlak bir denetim altında olacağı kesin, bir gerçektir. İlk safha çalışmaları, son dekor taslağının tamamlanmasıyla sona erir. Daha sonra bu taslakların, gölge, ışık, boya tekniği, kalem veya çizim özellikleri, giysiler altındaki renk tonlamaları ile uyumları gibi göz yanıltıcı ve kandırıcı unsurlardan kurtarılmasına gelinir. Bu safhada ise başvurulabilecek en büyük yardımcı araç " Maket " dir.

Maket, dekorun durumuna göre saptanan bir ölçek üzerinde 3 boyutlu olarak hazırlanır. Sonra, renk ve ışık olayı taslakta düşünüldüğü gibi, üç boyutlu makete yansıtılır. Oranlama, boyutlama ve ölçüm işlemleri maket üzerinde kararlaştırıldıktan sonra teknik resimlerin çizimine başlanır. Teknik resimler, oldukça detaylı ve herşeyi açık bir şekilde belirtecek bir yöntemde çizilmelidir ki dekorun yapımını gerçekleştirecek atölyeler rahatlıkla çalışabilsinler. Çünkü maket ve taslaklar atölye için hiçbir önem taşımaz. Onlar için asıl önemli olan teknik resimlerdir. Hızlı karar veren, anında çözüm yolunu bulan ve işini sabırla yapan tüm teknik adamlar (marangoz, kostümcü, demirci, butafor...) üzerilerine düşen görevleri başarıyla tamamladıktan sonra sıra dekor parçalarının birleştirilmesine gelir. İşte bu andan itibaren teknik prova denilen safha başlar. Teknik prova yalnızca dekoratör ve sahne çalışanları arasında gerçekleşir. Parçalar yerine oturdukça işte olan endişe ve korku yerini sevince bırakmaya başlar. Teknik prova ve ışık provalarının da tamamlanmasından sonra sıra son aşama olan oyunun dekor içinde çalışmasına gelmiştir. Provalar sıklaştıkça, sahneye uyum artar, ortaya çıkabileceği düşünülen küçük problemlerin giderilmesine çalışılır. Ve sıra son genel provaya gelir.

Genel provada mutlaka aksilikler çıkacaktır, ama artık bu safhada ne yapılırsa yapılsın unutulmayacak tek bir söz vardır.

" Kötü bir genel prova iyi bir prömiyerin belirtisidir." (19)

3.1.3. Sahne Dekorunun Malzeme Yönünden İncelenmesi

Bugünkü çağdaş dekoratörler, hem geleneksel malzemeyi, hem de yaptırılmış ve seyirci üzerinde etkili dekorları kullanmaktadırlar. Bugün, geleneksel dekor malzemeleri çerçeveler ve perdeler olmak üzere 2 grupta ele alınmaktadırlar.

Çerçeveler, ağaçtan yapılmış olup, üstleri boyalı bezlerle yada kontraplaklarla kaplanmıştır. Kontraplak kullanıldığı takdirde, sarkma ve yırtılmalar ortadan kaldırılmış olmasına rağmen ağır ve kırılabilir bir yapıda olmaları gözden kaçırılmamalıdır. Eğer bez kullanılması gerekli görülürse, ya arka kısmı tutkallanır veya koyu siyah renkte boyanır. Böylelikle sağlamlığının arttırılacağı düşünülmüştür. Çerçeveler dikey bir vaziyette, arka yüzlerinden yere doğru "Sırıklar" yardımıyla tutturulurlar.

Genellikle, çerçevelerin kalınlığı 27 mm. olup, malzeme olarak çam ağacı tercih edilmektedir. Sırıklar üstüne tutturulacak yerde, öylece döşeme üstüne konulup arka taraflarından dik durmalarına yardım edecek bir destekle de (dayak) desteklendirilebilirler. Sözünü ettiğimiz çerçeveler, sahnenin özellikle, bir yol yada meydan çevresine toplanmış evleri, ağaçları vb. canlandıran bölümlerde kullanılırlar.

Sahnenin geri bölümünü süslemek, oradaki perspektif görüntüyü verebilmek için, sahneyi örttüğünden dolayı adına "örtü" denilen yüksek ve aynı zamanda sahne açıklığına paralel bir veya birkaç tane çerçeve kullanılır. Bunlar kulislere doğru değil, aksine, sahnenin üst bölümlerine doğru çekilirler. Dekorun bir kısmı da çerçeveler yada yapma eşya yardımıyla değil, yukardan aşağıya asılan ve boyanmış olan kumaşlar yani perdelerle canlandırılır. Bu perdeler içinde en önemlisi, dekorun yan bölümleri arasında kalan sahnenin bütün dip tarafını kaplayan ve ön sıralarda oturan seyircilerin üst kısmını görmemesi içinde

oldukça yüksek olması gereken "dip perdesi" dir.Bu perde, bir manzara veya uzayıp giden bir yol söz konusu olduğu zaman derinlik veren yada kabarıntıları oldukça belirli yapıları canlandıran bir göz aldatmasıyla boyanır. Kimi zaman dip perdesinin, onun arkasında kalan bir manzarayı vb. gösterecek şekilde tasarlanması gerekebilir. İşte bu havayı verebilmek için de dip perdesinin önünde " asıl perde" denen ve açıklıkları bulunan bir "birinci perde" kullanılır, o zamanda dip perdesi bu açıklıkların boyutlarına uyabilecek bir şekilde küçültülür.

Sahne dekorasyonunu değiştiren oldukça yakın (19.yüzyıl ortasından sonra) yenilikler arasında "cyclorama" sayılabilir. Bu 15-20 metre yüksekliğinde, üzerinde hiçbir şekil bulunmayan ama çoğu zaman çok açık bir maviye boyanmış tek parça olan uzun bir perdedir. Biçimi itibariyle geride, ortası dip duvarına dayanan ve uçları yan duvarlara doğru hafifçe kıvrılmış olan bir gökyüzü kemerini canlandırır. Bu perdeye, genellikle gökyüzüne verilmek istenen renkler yansıtılır. Kullanılmadığı zamanlarda ise, cyclorama bir ucundan tutturulmak kaydıyla, dikey bir silindirin çevresine sarılır.

3.1.4. Sahne Dekorunda Vurgunun Elde Edilişi

Sahneye koyucunun (yönetmenin) istediği ideal dekorun;

- 1) Eldeki yapıta uygun(oyun kişileri ve bunların hakkında bilgi veren)
- 2) Güzel duysal açıdan yeterli(birlik içinde, tekdüze değil çeşitliliği sağlayan,denge ve süreklilik gösteren)
- 3) Yapımı açısından inandırıcı (yapay ve dikkat dağıtıcı bir biçimde yapılmamış olması) bir biçimde olması aranılan ilk şartlardandır.

Sahne dekorunun amacı; gerçeği olduğu gibi getirmek değil aksine, gerçeğin bir görüntüsünü yansıtmak olduğu,bununda şu yada bu ilke ile anlatılamayacağının bilinmesi gerektiği akıldan kesinlikle çıkarılmamalıdır.

Dekorun görünüşünün çok önemli olduğuna, dekorun içinde oyuncuların sürekli hareket halinde olabileceğine daha önceki bölümlerde değinmiştik. Bilinmelidir ki, yönetmenin dekor içinde çok büyük bir kabalığın bile rahatça hareket etmesine uygun yerin olması, her noktadan

ve her köşeden yararlanmak istemesi en doğal hakkıdır. Bunuda sağlayabilecek tek insan dekoratördür.

Dekorator, yaratıcılık ile uygulamayı mutlak suretle bir arada yürütebilmelidir. Daha öncede belirttiğimiz gibi, seyircinin gözüne daha yakın olan bir nesne daha büyük görüldüğünden sahne aşağısında olan oyuncu daha çok vurgulanacak ve yine bu bölümde olan oyuncu eşyaların yanında veya önünde olabileceğinden göze daha çok çarpacaktır.

Dekoru, perspektife uygun çapraz çizgilerle yapmakta, oyuncularını vurgulama imkanını arttırır. Bir dekordaki dikey çizgiler (sütunlar, kapı ve pencereler, ağaçlar vb.) onların yanında duran oyuncuyu vurgulamaktadırlar. Yatay çizgiler ise, oyunculara karşıt bir görünüm içine girdiklerinden vurguyu sağlarlar.

Örneğin; Alçak bir parmaklığın önünde veya karşısında duran oyuncu mutlaka vurgu kazanır. Ancak unutulmamalıdır ki, omuz seviyesinden geçebilecek yatay çizgiler çok yanlıştır; çünkü görsel açıdan, yatay çizgiler oyuncunun kafasını boynundan kesecek ve gövdeyi bastırarak anlamsız bir görünüm sağlayacaktır.

Dekorda vurguyu arttıran bir başka unsur ise RENK'tir. Şayet dekor solgun ve mat renklerle yapılmışsa, oyunculara parlak renkte giysiler giydirilmesi gerekecek ve böylelikle karşıt bir görünümün elde edilmesi sağlanacaktır. Ancak dekorun yapımı sırasında kullanılan uyumsuz ve gereğinden fazla renk ise ters etkiyi yaratacak, böyle bir durumda da oyuncular gözden kaybolabileceklerdir.

Yine dekor tasarlanırken vurguyu arttırabilecek bir diğer unsorda ışıklandırmanın gerekliliğidir. Oyunun oynanacağı sahnenin olanaklanakları, seyirci salonunun biçimi, kıyafetlerdeki renk dağılımları ve diğer tüm yardımcı araçlar dekor yapımında düşünülmesi gereken, vurguyu sağlamada faal rol oynayan yegane noktalardır. İdeal vurgunun elde edilmesinde dekoratörün vazifesi, uygun sahne formları içerisinde, sanatı ve tekniği de organize edip sahnede oynanan oyunu kendine özgü çeşit, biçim, çevre, atmosfer ve zaman dilimi içerisinde günümüz şartlarına uygun bir tarzda yorumlayarak seyircilere sunmaktır.

3.1.5. Sahne Dekorü'nün Önemi

Sahne dekoru asla bir " iç dekorasyon" değildir. Oyun kişilerini ve gerekli öykünün anlatılmasına yarayan kendine özgü bir yaratıştır. Dekor birlik içinde olmalıdır. Tekdüzeligi değil, çeşitliliği sağlamalı denge ve süreklilik gösterebilmelidir. Hiç kuşkusuz, başarılı dekor şu veya bu ilkeyle anlatılamaz. Çünkü başarının büyük bir bölümü deneyimlerle gelir, ancak deneylerden ders almak içinde dekor işini yapan kişinin yaratıcı ve duyarlı olması gerekir. Oyunun gerektirdiği özellikleri, lazım gelen havayı iyice inceleyip ileride oluşabilecek sorunlarda mağdur kalmamak için tedbirleri önceden almak doğru olan davranıştır. Böyle bir durumda kalmamak için de yönetmenin ve dekoratörün yapacağı şey; hangi sahnenin daha önemli olduğunu saptamak, bunu saptadıktan sonra lazım olan eşyaların düzenini daha önemli olan sahneye göre ayarlamak ve diğer sahnede de kolay bir eşya değişimi ile gerekeni vermektir.

Ayrıca, renklerin önemli duygusal ölçünün ortaya çıkmasında büyük rol oynadığından, eğer özellikle gerekmiyorsa, seyirciyi şaşırtmak değil, ilgisini çekmek ve inandırmak için seçildiklerini bilmeleri gerekliliği akıldan çıkarılmamalıdır. Sahne perdelerinin renginde dikkat edilmeli, içinde bulunduğu salonun rengine göre seçilmesinin daha doğru olacağı kabul edilmelidir. Unutulmamalıdır ki; perdelerin açık veya koyu renkte olması bir rol oynamaz. Ancak, perde renginin göz alıcı renklerde olmamasına özen gösterilmelidir.

Halk oyunlarında dekor unsuruna baktığımızda; birbirinden zengin ve çarpıcı figürler, hareketler gösteren eşsiz hazinemiz içerisinde iyi ve sistemli, aynı zamanda da anlatılmak istenen olaya ve de zamana uygun bir şekilde organize edilmiş bir sahne dekoru tasarımının yaratılmak istenen atmosferi, vurgulanmak istenen düşünceyi algılayabilmemiz büyük kaynak olacağı akıldan çıkarılmamalıdır.

3.1.6. Dekor-Kostüm İlişkisi

Dekor ve kostümün oluşumunda bir takım güç ve güçlerin etkisi söz konusudur. Dekor ve kostüm bir tür üç boyutlu yorumdur. İlk mesajı veren o'dur. Çünkü, dekor ve kostüm bir anlamda yönetmenin özel yorum

amacına hizmet etmektedir. Bu yüzdende, dekor-kostümün sahneye koyucusu olan dekoratör ve kostüm uzmanının sosyal,tarihsel ve kültürel süreçleri iyi bilmesi ve hayal gücünün ürünlerini yalnızca göstermelik düzeyde değil,aynı zamanda teknik düzeyde de yansıtabilecek seviyede bir yaptırım gücüne sahip olması gerekir.

Sahne dekoru renkli ise kostümler daha yalın (nötr) renklerde, bunun tam aksine, kostümler çok renklerde ise dekorların az renkli yapılması temel kuraldır. Tek rengin tonlaması ile yapılanlar önemli, parlak renklerin yan yana gelmesi ile oyuncunun zevksiz ve düzensiz bir görünümde anlaşılmasına yarayacaktır. Bu sebeptendir ki, güçlü veya güçsüz renklerden oluşan kostüm tasarımlarının bir araya toplandıkları zaman, genel dekor renkleri ile birlikte tasarlanmaları gerekliliği asla unutulmamalıdır. Renklerde meydana gelecek karışıklık, plastik görüntüyü ve etkiyi bütün sahne resmi için sağlayacağından, ikisinde çok renkli olduğu hallerde sönük ve hiçbir çekiciliği olmayan bir hava yaratacağı akıldan çıkarılmamalıdır.

3.2. IŞIKLANDIRMA TEKNİĞİ

İnsan bütün çalışmalarında ışığa çok bağlıdır. Doğal ışık(güneş ay ve yıldızların ışığı) yetmediği takdirde, yapay ışıkla aydınlanmak zorunluluğu duyulur. Yüzyılın ilk çeyreğinden bu yana giderek gelişen ve bugün bir ihtisas kolu haline gelen Işıklandırma Tekniği'ne, kısaca aydınlatmacılık adı da verilmektedir.

"Aydınlatmacılık; fizyolojik görmenin minimum gereksinmesini sağlamak amacını gütmekle birlikte, bugün özellikle en az enerji kullanarak en ekonomik koşullar içinde, görsel konforu fizyolojik, psikolojik yönleriyle sağlayarak görsel performansı arttırmaya, mimarinin temel bir ögesi olarak hacim ve yüzeylerin tasarımcının istediği biçimde algılanmasını sağlamaya çalışan özel bir uzmanlık olarak kabul edilmektedir."(20)

Işıklandırmanın hem elektrik konusuyla ilgili teknik bilgiye, hem de estetik bilgilere dayandığını düşünecek olursak,kendini bu konularda yetiştiren kişinin yaratıcı yanını da kullanması sonucu hiçbir sınır

(20) BERKÖZ , Prof.Dr. Eşher-Küçükdoğru Prof Dr.Mehmet; İ.T.Ü: Mimarlık Fakültesi Aydınlatma Ders Notları 1991 İstanbul Sf.1

tanımayan ilginç çalışmalarayönelebileceğini gözardı edemeyiz. Bugün elektro-teknğin tüm imkanlarına sahip olan ışık tasarımcıları, kumanda masasında yer alan bir ışık mekanizmasının önüne geçerek istenen ışığı ve efektleri doğaya en uygun bir şekilde planlayabilir veya olmayan bir atmosferi yeniden fevkalade bir tarzda yaratabilirler.

3.2.1. Işıklarıdırımacılığın Konusu ve Amacı

Işıklarıdırımacılığın; temel konusunu; ışığın üretimi, ışığın kullanıcılar üzerindeki etkilerinin araştırılması, ölçülmesi, dağıtımı ve ekonomisi teşkil eder. Ayrıca aydınlatma ışığın insan bünyesindeki etkilerini de incelemektedir. Bu incelemede, fizyolojik ve ekonomik koşullardan başka, mimari ve teknik düşüncelerde önemli bir yer tutar.

Bugün artık gerek kişilerin özel isteklerine cevap vermek ve gerekse normal ve de olağanüstü durumlar karşısında bulunan toplumların çeşitli sorunlarını çözmek amacı ile " iyi aydınlanmak" bir zorunluluk halini almıştır. İyi bir aydınlatmanın sağladığı yararlar aşağıdaki gibi kısaca özetlenebilir:

- 1) Gözün görme yeteneğı artar.
- 2) Göz sağlığı korunur.
- 3) Görsel konfor ihtiyaçlarına cevap verilir.
- 4) İş yapanın görsel performansının maksimum düzeye çıkartılması nedeni ile iş veriminin nitel ve nicel olarak yükseltilmesi sağlanır.
- 5) Kazalar azalır.
- 6) Ekonomik potansiyel artar.
- 7) Psikolojik ihtiyaçlara ve estetik hislere cevap verilir.
- 8) Güvenlik sağlanır.

Görüldüğü gibi iyi bir aydınlatma birçok gereksinmeye cevap verdiğinden herhangi bir aydınlatma tesisi hazırlanırken genel kaide olarak gereksinmelerden birine öncelik tanınır. Ancak unutulmamalıdır ki, bu ilk seçeneğe cevap verilirken diğer gereksinmeler asla ihmal edilmemelidir. Böylelikle de amacı bakımından aydınlatma sistemlerinin dizayn edilmesi 3 ana gruba ayrılır.

a) Fizyolojik aydınlatma : Özellikle cisimleri bütün gerçek nitelikleri ile kısa bir süre içinde yorulmadan görmek isteğı ağır basar.

b) Dekoratif aydınlatma : Görülmesi istenen cisimleri bütün ay-
rıntıları ile göstermek yerine daha çok estetik etkiler uyandırmaktır.

c) Dikkati çeken aydınlatma : Bir cisim veya olay üzerine dikkat
çekmek amacı vardır. Reklam yapmak ön plandadır.

3.2.2. Modern Işıklandırmanın Görevleri

Çağdaş sahne ışıklandırmasının beş temel görevi vardır;

- 1) Aydınlatma : Seyirci sahne üzerinde olup bitenleri, mümkün olduğu kadar açık ve seçik bir şekilde görmek ister. Örneğin; Bir oyundaki açılış sahnesi seyirci açısından oldukça önemlidir. Başlangıç yarı karanlık bir sahne ışıklandırması gerektirse bile aydınlatma derecesi dikkatlice saptanmalıdır. Kötü bir sahne ışıklandırmasının en belirgin özelliği, dekorun çok aydınlatılması ve böylelikle de seyircilerin gözlerinin yorulmasıdır. Unutulmamalıdır ki, gereğinden çok ışık, gereğinden az ışık kadar kötü bir izlenim bırakır. Gözlere direkt karşıdan gelen çok parlak ışık gözbebeklerinin küçülmesine ve kamaşmasına yol açar.
- 2) Plastik Görünümü Sağlama : Işıklandırma herşeyden önce oyuncunun boyutlarını belli edecek biçimde olmalıdır. Sahnede plastik görünümü ortaya çıkarmada ışıklandırma en baş rolü üstlenir. Plastik boyutları ortaya çıkarabilmek için sahne üzerindeki eşyalar vb. gölge ve ışıklama düzeni içinde parlaklık dereceleri aynı olmayan ışıklarla aydınlatılmışlardır.
- 3) Gerçeklik Duygusunu Getirme: En sade tanımlaması ile sahnede gerçeğin görüntüsünü sağlamadır. Sahne üzerinde gerçeklik duygusu, aygıtların ve kullanılan araçların yetkinliğine göre elde edilir. Güneş, ay, oda ışığı.... tıpkı doğadaki ve günlük hayattaki gibi değildir, ama aynı duygunun verilmesi şarttır.
- 4) Duygusal Ölçüyü Verme : Dekorun duygusal değerleri olduğu nispette ışıklandırmanın da seyirci açısından duygusal değerleri bulunmaktadır. Işığın rengi, yönü ve parlaklığı seyircinin algılamasında önemli rol oynar. Örneğin; kırmızı belli bir durumda tehlikenin, acının, coşkunun veya ölümün simgesi iken bazen yanan bir ocağın ateşi, sıcaklığı ve dostluğu, güneşin doğuşundaki yada batışındaki romantik atmosferi de simgeleyebilir. Görüldüğü gibi kırmızının da diğer renkler gibi, farklı görünüm ve konumlarda hissettirmek istediği duygu ve çağrışımlar değişik ölçülerde olabilir. Onun içinde, duygusal ölçüyü kesin bir çizgi

üzerinde belirtmeye olanak yoktur, yönetmenin ve ışık uzmanının birlik-te çalışması sonucu oluşacak yorum ve sezgiler duygusal ölçüyü bulmaya destek olurlar.

5) Tasarım : Işıklandırma, uygulama tasarımının önemli bir ögesidir. Sahnedeki görünümün statik veya dinamik olması, ustaca düzenlenmiş bir ışıklandırma sonucunda vurgulanması istenen kişi yada kişiler üstüne veya sahne üzerinde herhangi bir noktaya kolayca dikkati çeker. Salonun ışıklarını karartırken, sahneyi yavaş yavaş aydınlatma işi de tasarımın kapsamına giren bir çalışmadır.

3.2.3 Sahne İçi Işıklandırmanın Önemi

Işığın rengi, gidiş yönü, açısı, parlaklığı, niteliği seyircinin algılanmasında kuşkusuz ki çok önemli rol oynamaktadır. Işıklandırma yoluyla sahne üzerindeki renk ve nitelik oyun düzenine bambaşka anlamlar kazandırabilmektedir. Işıklandırma sistemiyle aksiyonun (kurgunun), dekorun, giysi -makyaj ikilisinin uyumlu bir bütünlük haline getirilmesini şüphesiz herkes arzular. Çünkü sahnede var olabilme olgusu ancak onunla gerçekleştirilebilir. Dekorların birbirinden zıt renklerle boyanması, istenen atmosferin ve coşkunun yaratılması, bütün ses ve görsel efektler ışıklandırma tekniğinin başarılı bir biçimde yapılmasına bağlıdır. "Bir dekoru istediğiniz kadar güzel boyayınız, bir kostümü alabildikince güzel yapınız, hatta bir oyuncuyu çok iyi oynatınız, ışıklandırma tekniğinde yapılacak yanlışlıklarla bütün emekleri boşa çıkarabilirsiniz." (21)

Gerektiğinden çok fazla ışık, gerektiğinden az olan ışık kadar kötü bir izlenim verir. Kötü bir sahne ışıklandırmasında en belirgin özellik , dekorun çok aydınlatılması sonucu seyircilerin gözlerinin yorulması ve ilginin giderek azalacak olmasıdır. Seyircinin gözünde derinlik kazandırabilmek, renklerle duyguyu ön plana çıkarmak, figürü ve oyunu ışıklandırma yoluyla yorumlayabilmek çok önemlidir. Örneğin; kırmızı belli bir durum için tehlikenin, ölümün simgesi iken, bazen sıcaklığı ve dostluğu, güneş batışındaki romantik havayı da duyurabilmektedir. Yine, mavinin bazen hüznü, acıyı, bazen ise gökyüzünü ve denizi, yeşilin kutsallığı ve doğayı simgelediği unutulmamalıdır.

(21) AKSEL, Prof. Erdoğan; Tiyatro Tasarımının İç Yapısı- Tasarımcının Ödevleri Mimar Sinan Üni. Matbaası İst.1988 sf.7

Renk unsurunun, toplumların kültür birikimlerine, kişinin kendi yaşamındaki olaylara duygusal yapısına göre de değişebileceği akıldan kesinlikle çıkarılmamalıdır. Onun için renk unsurunu "şöyle olmalı, böyle yapmalı...." diye sözlerle, kesin bir çizgide belirtmeye imkan yoktur.

Ayrıca salon büyüdükçe ıııklama derecesi de artış göstermektedir. Bu durumda unutulmaması gereken en önemli nokta; gözün ııık deęişimlerini fark etmesine rağmen ıııklama derecesini saptamada zayıf bir organ oluşudur. Çünkü göz kısa bir süre içerisinde ııığa alışabilmektedir. ıııklandırmanın oyuncunun boyutlarını belli edecek ve onu vurgulayabilecek biçimde olmasına da dikkat edilmelidir."Karşıdan gelen ııığın insan boyunu aşmaması gereklilięi temel kuraldır. ııık ne kadar büyürse şiddeti ve etkisi düşecek, gölge ise büyüyecektir.Bu da görünümde bir çirkinlik oluşturacaktır. ııık hiçbir zaman göz hizasında olmamalı, açılar uygun bir şekilde ayarlandıktan sonra, karşıdan baktığımızda, göz hizasının yukarısına veya aşağısında olmalıdır. Önemli olan; her seyreden kişi için ıııklandırmayı düşünmek, dizaynı ona göre yapmak ve mümkün olduğunca simetrik ııık yapmaya gayret etmektir."(22)

Halk oyunlarında ııık unsuruna dikkat ettiğimizde ise, fon aydınlatmanın çok önemli olduğunu söyleyebiliriz. Renk seçiminde pastel renkler (mavi, oranj, pembe, koyu pembe, açık sarı...) ve gözü yormayan renkler tercih edilmelidir. Olayın önemini ortaya çıkarabilmek için ıııkla seyirciyi yönlendirmek, yani ııık oyunları ile istenilen etkiyi yaratabilmek olayın hangi ortamda geçtiğini ve neyin anlatılmak istediğini çok iyi tespit etmek şarttır. Ayrıca mizansene göre de ııık yorumunun değişebileceęi unutulmamalıdır.

3.2.4. ııık-Kostüm İlişkisi

ıııklandırmanın, sahne sanatları içerisinde çok önemli bir teknik unsuru teşkil ettięi açıkça bilinmektedir. ııık sisteminin doğru ve düzenli bir şekilde kullanılması halinde oyundan alınacak verimin kat kat artabileceęi ve bambaşka bir atmosferin yaratılabileceęi gerçeęi her zaman vardır. Unutulmamalıdır ki, bugün ııık sistemi ile ilgili yapılan

(22) AYMAZ, Yüksel ; İst. Devlet Tiyatroları ııık Uzmanı

Haziran 1992 tarihli görüşme

uygulamalar kostüm ve oyuna uygun bir tarzda olmazsa, verilmek istenenden oldukça uzak, anlatım eksik kılacak etkileşimlerin oluşması içten bile değildir.

Boş bir sahnede, istenilen her ortamı, zaman ve mekanı yaratabilme olanağı vardır. Ancak dolu, birbirinden gözülcü ve çarpıcı renklerin yer aldığı kıyafetlerin bir renk armonisi halinde seyirciye sunulduğu bir sahnede ideal ışık sistemini yaratabilmek ve de coşkuyu verebilmek için mutlak surette güçlü bir ışık sistemine ihtiyaç bulunmaktadır. Kostümleri, sahne ışıkları altında ele aldığımızda, kumaşların seçimi aşamasından başlayıp, dokumalardaki desene, ışığın renkleri yansıtabilme oranlarına ve göz yanılması denilen optik yanılmayı doğurabilecek uyumsuz renk tonlamalarından kaçınılmasına değin incelenmesi gereken birçok özellik ortaya çıkmaktadır. Bu konuyla ilgili bazı özellikleri sıralayacak olursak şunları söyleyebiliriz.

1) Dokumalarda renk kendi renginde ışıkla zenginleşir, karşıt renk ışıkla yoksullaşır.

2) Işıktaki kullanılan zayıf bir renk herhangi bir dokuma üzerine dolgun bir renkten daha az zararlı olur. Karşıt olarakta, kostümde kullanılan zayıf bir renk, renkli ışığa dolgun bir renkten az karşılık verecektir, bunun sebebi ; zayıf bir rengin (tint) kendi dominant tonundan başka renkleri de içinde bulundurması ve dolayısıyla da karşıt renkte bir ışıkla aydınlatıldığı zaman kararmamasıdır.

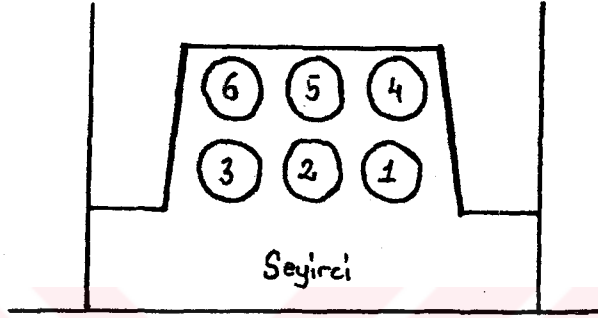
3) Dolgun renklerin etkili olmaları için ışık yoğunluğunun yüksek olması gerekir.

4) Işık yoğunluğunun niceliği bir rengin rengini değiştirir. Hafif aydınlatma değerleri karartır. Ancak güçlü aydınlatma değerleri aydınlatmaz. Önemli olan tam orta değerin bulunması ve başarıyla uygulanmasıdır.

Işıklandırmanın temeli; karşıdan hafif yandan ve yukarıdan açılış oranında güçlenen renklerin kullanılması ve daima sadelikten ayrılmasıdır. Sistemdeki ışık filtrelerinin hangi renklerde en ideal görüntüyü sağlayacakları mutlaka bilinmeli, renklerin birbirini boğmasına veya birbirlerinin önüne geçmesine asla olanak verilmemelidir. Dekor üzerine hafif renkler, insan üzerine ise daha vurucu renkler kullanılmalıdır. Önemli olan kural; ışığın iki yönden, sıcak-soğuk olarak verilmesi gerektiğidir.

3.2.5. Işıklandırma Alanları

Işıklandırma çalışmaları için sahne genellikle altı bölümü ayrılır. Bölümleme, sahne aşağısından (oyuncuya göre) soldan sağa 1.2.3, sahne yukarısından yine soldan sağa 4-5-6. şeklinde yapılmaktadır. Böyle bir bölümlemede sahnenin hangi alanının daha çok, hangisinin ise daha az aydınlatılması gerekliliği daha kolay saptanır. Böylelikle dekorun hangi bölümlerinin ne gibi ayrıntılar gerektirdiği de anlaşılabilir.



Sahne yukarısı genellikle portal gerisindeki dizi ışıklar ve çeşitli güçlerdeki projektörler tarafından aydınlatılır. Sahne aşağısı ise çoğu kez ışıldaklar (projektörler) ile seyirci kısmının (salonun) iki yanından ve tavanın orta kısmından verilerek aydınlatılır.

Eğer yöresel ışıklama (gölgeli ışıklama) kullanılacaksa bu iki yada üç yönden dik açı verilerek yapılır. En kullanışlı olanı karşıdan 90° lik açı ile verilenidir. Işığın sahne zeminine çapraz çizgide düşmesi isteniyorsa bu 45° 'lik bir açı ile yapılmalıdır.

Dış sahnelerde ise konuya göre ışık kaynağı (güneş, ay, ateş...) ne yanda ise, o yanı ötekenden biraz daha sıcak bir yolda aydınlatmak doğru olur. " Açık mekanlarda bir gösterim sunulacaksa mekanın konumuna göre ışıklama ayarlanmalıdır. Örnek verecek olursak; Açık hava düşünülüyor ve oyun ortada sergileniyorsa ışığı dört açıdan eşit derecede vermek yerinde olacaktır." (22)

3.3. MAKYAJ TEKNİĞİ

Makyaj, yüz yapma sanatı'dır. Yüz yapma, sahnede temsil edilecek, yani şahsiyeti içine girilecek tipin çehresini takınmak demektir. Makyaj

(22) AYMAZ, Yüksel; İst. Devlet Tiyatroları Işık Uzmanı
Haziran 1992 tarihli görüşme

iki sebeple yapılır. Biri, sanatçı, eserin tümüne, biçimine ve zamanına göre verilen muhtelif renkte ışıklar içinde kendi tabii rengiyle(yüzüne hiçbir şey sürmeden) sahneye çıktığı takdirde yüzü soluk,renksiz gözü-keceğinden dolayı yüze renk vermek, gözleri, dudakları ve ağzı canlandırmak. Diğer ise, temsil edeceği şahsiyetin görünüş ve yüz ifadesini vermektir. Makyaj, bir tipin yalnız harici şeklini değil,ruhunu ve karakterini de belli bir dereceye kadar ortaya çıkarmaya yarar.

Makyaj, nihayetinde , bir takım boyalar, pudralar, saçlar,kıllar, macunlar,fırça ve ıstampalar vasıtası ile kendi çehresi üstüne bir başka çehre resmetmek demektir. Aslında bir ressamın,üstüne resim yaptığı tuvali neyse, makyaj yapan sanatçının yüzü de odur. Resim yapma tekniğini bilmeyen bir adam nasıl resim yapamazsa, makyaj tekniği bilmeyen bir sanatçıda, makyaja nereden başlanır, hangi boya ne zaman sürülmelidir? , nereye, ne miktar ve nasıl sürülür? yüze gölge ve çizgi nasıl yapılır ? bunları bilemez.

Bir sanatçı yüzünü iyice tanımalı,yüz yapısının neye müsait olduğunu bilmeli, hangi ışıkta hangi boyanın kullanılacağını önceden tespit edebilmeli ve en önemlisi yüzünün makyajdan sonra ne suretle değişebileceğini tamamen bilmelidir.

Bunun içinde makyaj sanatının umumi kaidelerine daima uymalı,sürekli pratik yaparak,kendi yüzünü mümkün olduğu kadar makyajlı bir görünüme alıştırmaya özen göstermelidir.

3.3.1. Sahne Makyajının Yapımı

Makyajın geciktirmeden ve tam zamanında yapılabilmesi için oyuncunun kendi gereçlerini düzenli ve numaralarına göre uygun bir sıra dahilinde yerleştirmiş olması ilk şarttır.

Kendine makyaj yapan kişinin herşeyden önce kendi yüzünü iyi tanıması gerekir. Örneğin, sahne makyajı kadınların hergün yaptıkları günlük makyajlarından oldukça farklıdır. Bu yüzden de hergün saç taramak ruj sürmek için aynaya bakmak yeterli değildir.

Makyaj yapacak kişinin teninin durumu çok önemlidir.Normal, sağlıklı bir ten için herhangi bir ön hazırlığa gerek yoktur.

Gerçi oyuncuların çoğu makyaja başlamadan önce yüzlerine yağlı krem sürerler, ancak belirli bir süre sonra bu krem iyice silinmeli ve makyaj yapılacak hiçbir noktada krem kalmamasına özen gösterilmesine dikkat edilmelidir. Eğer cilt kuruyorsa, makyaja başlamadan, yarım saat kadar önce yüze biraz yağlı krem sürülmesinde ve bunun cildin içine teneffüs edilmesinde fayda vardır. Tam tersi olur da, cilt yağlı olursa makyaja başlamadan önce yüzü yıkamalı sonra da iyice kurulamalıdır. Erkeklerin ise makyaja başlamadan önce mutlak surette traş olmaları lazımdır. Buraya kadar anlattıklarımızdan da anlaşılacağı üzere, makyaja başlamadan önce yüzün çok temiz olması ve kişinin kendini ruhen de bu işe hazırlaması temel şartlardır.

İlk önce fondoteni ya parmağın ucuyla veya doğrudan doğruya macunun ucuyla, alından kulaklara ve boyuna kadar iri noktalar halinde sürmek gerekir. Sonra bu noktalar yine parmak uçlarının yardımıyla sıkı ve düz bir halde yüze yayılır. Göz kapaklarına ve göz çukurlarına başka renkler sürülmesi icab ederse, buralara fondoteni sürmeye gerek yoktur. Fondoten yüze sürülürken çevire çevire (küçük daireler halinde) sürülmesi büyük kolaylık sağlar. Ayrıca fondoten sürülürken saç diplerinin boyanmamasına özen gösterilmelidir. Fondoten sürüldükten sonra yapılacak iş, yüzdeki gölgeleri koymaktır. Gölgeler, gözleri, yanakları, göz altlarını ve çeneyi çukurlatmak gerekli olduğu zamanlarda parmak ucuyla veya ıstapla yapılır. Gölgeler; açık veya koyu kahverengi, açık mavi veya koyu vişne rengi ile verilir. Yüze olur olmaz gölgeler ve çizgiler yapmak uygun bir davranış değildir. Amaç, yüz anatomisine sadık kalarak gerek olunan miktarda gölgeleri yapmak ve istenilen ifadeyi verebilmektir. Gölgelerin daima koyudan açığa doğru vurulması unutulmaması gereken ana kuraldır. Bir yüze fondoteni sürüp gerekli olan gölgeleri de verdikten sonra sıra çizgileri çizmeye gelir. Çizgilerin mutlaka anlamlı olmasına dikkat edilmelidir. Çizgiler dermatograf denilen çizgi kalemleri ile çizilmelidir. Bu kalemler bulunamadığı takdirde ince ıstapla, bu da olmazsa kürdan veya inceltilmiş kibrit çöpü de bu görevi görür. Çizgilerin çiziminde kalın ve sert çizilmemesine dikkat edilmelidir. Ayrıca, her çizginin hemen yanına ve aynı ölçüde olmak şartı ile, önceden sürülmüş olan fondotenden daha açık bir renkle hafif bir çizgi çizmekte fayda vardır. Çizgiler yine yapılan makyaja göre, açık veya koyu kahve, açık veya koyu mavi, vişne çürüğü renkleriyle yapılır.

Makyaj yapıldıktan sonra, sürülen boyaların parlaklığını gidermek için yüze, fondotene uygun bir pudra ince bir ponpon vasıtasıyla hafifçe sürülüp yumuşak bir fırça yardımıyla da yayılır. Pudralanan diğer yerler yumuşak fırça ve tülbent ucu ile temizlenir.

3.3.2. Kostüm ve Makyaj İlişkisi

Herşeyden önce giysinin oyuncuyu değil, oyuncunun giysiyi taşıması gerektiğine inanılmalıdır. Giysi istenildiği kadar başarıyla tasarlanmış, hazırlanmış ve dikilmiş olsun oyuncu şayet onu taşımasını bilmiyorsa o kostüm hiçbir anlam taşımaz. Böylelikle de kostüm bir oyuncunun tavrına yardımcı olan, onu daha anlamlı kılan bir öge olarak kabul edilir. Aynı şeyleri makyaj içinde söylemek en doğru olandır. Makyaj da kostüm ile birlikte oyun temel kavramına, oyuncunun hareketlerine katkıda bulunur.

Kostüm ve makyaj birlikte oyuncunun dış görünüşünü ortaya çıkarırlar. Böyle olunca da bu iki öge oyuncuya olan dikkati arttırır. Sahne ışıkları altında kostümün görünüşü ne derece önemli ise makyajsız bir oyuncunun görünüşü de o derece kötüdür.

Ayrıca kostüm ve makyaj, oyuncuyu ilgilendirmekle kalmayıp aynı zamanda tüm uygulamanın anlamını da ortaya çıkarırlar. Bu yüzden de, tüm uygulamanın hazırlayıcı birimleri olarak kabul edilirler. Giysi ve makyaj ilişkisinde dekora uyumlarına da dikkat edilmeli, dekorun renkleri ile uyum içerisinde olmalarına özen gösterilmelidir. Bu özellikler mümkünse sahne ışıklandırması altında da denenmeli ve ışıklandırma düzeniyle uyum gösterebilmeleri için olanak sağlanmalıdır. Ayrıca, kostüm ve makyajın yardımıyla oyunun aksiyonunu daha rahat anlayacak olan seyirciler kendilerini uygun atmosfere daha çabuk sokabilecekler, böylelikle de oyuncu rolü için de rahatlayacak, sahne heyecanını yatıştırabileceklerdir.

3.4. SESLENDİRME TEKNİĞİ

Her seslendirme sisteminin kendine özgü sorunları vardır. Bir spor salonu, bir tren istasyonu, bir konser salonu, bir konferans salonu veya bir açık hava tiyatrosu seslendirilirken birbirinden oldukça farklı özellikleri gösterecekleri kaçınılmaz bir gerçektir.

Ancak hepsinde ortak özellik şudur; Seslendirme sistemi, konuşmacının her sözünü, müziğin her melodisini çıkışında verirken asıllarındaki berraklığı ve doğal netliği mümkün mertebe de koruyarak, dinlendiği zaman farkedilebilecek düzeyde bozuntuya uğratmaksızın dinleyicilere aktarabilmelidir. Seslendirme sistemi çıkışındaki ilk seste, işitme duyusu normal dinleyiciler herhangi bir kusurun farkına varamıyorlarsa, bu sistem " mükemmeldir demek " yerinde olacaktır.

3.4.1. Seslendirme Sisteminde Temel İlkeler

Ses Güçlendirme Sistemi (canlı seslerin kuvvetli hale getirilmesi) tesis edilmeden önce şu hususlar dikkatlice incelenmelidir :

- 1) Sistemin sesle kuşatacağı bölge.
- 2) Sesle kuşatılacak bölgenin akustik özellikleri
- 3) Sistemde kullanılacak program malzemesine (musiki,konuşma..) göre sistemin frekans-band genişliğinin belirlenmesi
- 4) Salonda sistemin hangi amaçla kullanılacağıının tespiti
- 5) Sistemin Gürlüğü; sese "gerçeklik ve doğal" nitelik kazandıran dinleyicilere varan sesin uygun gürlükte olmasıdır. Örneğin: Konuşma için gerekli olan gürlük seviyesi müzik için gerekli olandan daha düşüktür.
- 6) Sesin sahneden gelmesi; her ne yapılsa yapılsın dinleyici sesin esas kaynağından (sahneden) geldiğini sanmalıdır. Dinleyici sesin kaynağının aslı nerde ise, sesi esas kaynaklandığı yerden geliyormuş gibi algılayabilmelidir. Bu nedenle de seslendirme sistemine gerçeklik duygusu verebilmek şarttır.

3.4.2. Sahne Kökenli Seslendirme

Sesi; dinleyicilere, sahneye konan hoparlörlerden kaynaklandırırıyorsak,buna "sahne kökenli"seslendirme denir. Bu tür seslendirmede sahneye konan hoparlör sisteminin oldukça yüksek sesgücü vermesi şarttır. Bu yöntemin tek kusuru ; sahne hoparlörü yakınında ve ön sıralarda oturan dinleyiciler aşırı ses şiddetinden rahatsız olacaklardır. Dinleyicilerin, sesin sahneden geldiğini sanmaları için hoparlörlerin yalnızca sahneye yerleştirilmeleri şart değildir. Dinleyici gruplarından yüksekçe bir yere, kolonlara veya tavana hoparlörler konulacak olursa bir " ses geciktirme cihazı " ile hoparlörlere ses geciktirilerek

verilir. Ancak yine de sahne hoparlörü kullanmak en doğru olanıdır. Bu kez, hoparlörün küçük güçte olması kafi olacaktır. Bu düzenleme sayesinde, dinleyiciler elektro-akustik cihazlarla teknik bir hileye başvurulduğunun farkına bile varamazlar.

3.4.3. Halk Oyunlarının Seslendirilmesinde Temel Özellikler

Halk oyunları estetik yönden incelendiği zaman, müzik unsurunun ne denli önemli olduğu ve oyunların sahnelenmesinde ne derece yer tuttuğu görülür. Hem iyi oyun sahnelemek, hem de müziği bozmadan,dejenere etmeden geleneksel yapısı içerisinde yaşatabilmek arzusu öteden beri varolan gerçeklerdir.

Doğru seslendirmenin olabilmesi için, seslendirilecek ezgilerin yöreleri ve o yörelerle ilgili oyun-müzik geleneği, ezginin özellikleri ile çalınış sırasında kullanılacak enstrümanların teknik kapasiteleri çok iyi bilinmelidir. Küçük bir hata sonucu, müzikte meydana gelebilecek küçük bir değişim, oyunun da ahenk ve heyecanını, anlatımını kaybettirebileceğinden üzerlerinde titizlikle çalışmalar yapılması şart olmaktadır.

Günümüzde yapılan çalışmalarda müzikal kaliteyi arttırma, daha çok beğeni sağlama açısından saz çeşitliliğine çok sazlılık arayışlarına gidilmesi elbetteki sevindiricidir. Ancak çokluk olsun diye, birkaç saz yerine elli saz, iki zurna yerine sekiz zurna gibi ilgisiz dengellemeler yapılması halinde uyum çok zor olacak, hatta hiçbir başarı bile sağlanamayabilecektir. Önemli olan, bütün çeşitlerin birbirine uyabilmesi, birlikte çalınabilmesi hali, tını, ses, renk yönünden uyumlu olabilmeleri, birlikte çalınırken birbirlerini örtme, perdeleme, kapama olaylarının olmaması halinde sazların yeterli sayıda kullanılarak en güzelinin sağlanabilecek olmasıdır. Kültüre zarar vermeden, yapılabilecek müzik orkestrasyonları, partisyon ve düzenlemeleri gibi olguların yer etmesi kendimizi geliştirebilmemiz açısından oldukça sevindiricidir. Çünkü, zengin bir müzik bir oyunun bütünleyicisidir.

3.4.3.1 ENSTRUMANLARLA İlgili Özellikler

Halk oyunlarının sahnelenmesi sırasında, müzik grubundaki enstrumanların olabilecek uyumsuzluklarını ortadan kaldırmak için ilk etapta, çalan kişilerin ezgileri çok iyi bilmeleri, hatta oyun hakkında da yeterli bilgiye sahip olup sürekli oyunu takip etmeleri şarttır.

Enstruman birleşimlerindeki sayısal dengesizliklerin sahnelenen oyunu olumsuz yönde etkilemelerini önlemek için, saz seçimindeki sayısal uyuma ve sazlar arasındaki doğal farklılıklara da dikkat edilmelidir. Örneğin; bağlama ile tanbura'nın ses yoğunlukları birbirine eşit olmasına rağmen, cura ile divan sazı'nın ses yoğunlukları birbirine yakın, Tar'ın ses yoğunluğu ise tezeneli sazlar içerisinde en fazla olanıdır. Aynı durum nefeslilerde de karşımıza çıkmaktadır. Şöyle ki; Mey'in ses yoğunluğu dilli kaval'dan biraz yüksekken sipsi ve tulum'un ses yoğunlukları mey ve dilli kaval'ın ses yoğunluklarının çok çok üstündedir. Zurna ise en yüksek yoğunluğa sahip sazımızdır. Böylelikle de zurnanın mikrofonla icrası halinde uygun ses seviyesi hesaplanmadığı taktirde insan kulağını ve duygusunu büyük ölçüde yıpratacaktır. Ayrıca, enstruman birleşimleri oluşturulurken teknik yönlerden de birbirleriyle uyum içinde olabilecek sazların seçilmesi daha doğru olacaktır. Akort düzeninin sağlıklı yapılabilmesi, komalı seslere göre ayarlanmış sazlar ile, tampere (eşit ağırlıklı) sisteme göre ayarlanmış sazların bir uyum halinde düzenlenmesi şarttır.

3.4.3.2 MUZİSYENLERLE İlgili Özellikler

Sahnelenen oyunların müziklerini mümkün olabildiğince yetkin, usta çalıcıların çalması başarıyı ve kaliteyi arttıracaktır. Müzisyenler arasındaki uyumun sağlanması ve başarılı icra edilmesi iyi bir sahneleme için olumlu etkenlerdendir.

Müzisyenlerin oyun süresince, oyuncularla birlikte süretli temas halinde olabilecek şekilde sahnede yerleşmeleri şarttır. Bu yerleşim düzeninde en uygun noktaların; sahnenin aşağı sol veya sağ bölümleri (çapraz gelecek şekilde) ya da tamamıyla sahnenin dışında bir yer (özellikle sahnenin önündeki orkestra çukuru) olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca kalabalık bir müzik grubunun yönetimi de güç olacağından mutlak bir şef'e ihtiyaç duyulması gerekliliği unutulmamalıdır. Şef müzisyen-

leri yönlendirir ve yönetirken, aynı zamanda da oyunu takip edebilecek, olası bir hataya imkan vermeyecektir.

Yine, oyun ezgilerinin insan sesiyle icra edilmesi halinde müzisyenlere büyük görev düşmektedir. Solist veya koro ile uyum içerisinde olabilmeleri, yöresel tavrı ve şiveyi en etkin biçimde verebilecek yapıda olma gerekliliği şarttır.

Yine, son yıllarda yapılan sahneleme çalışmalarında çeşitli etkenlerle oyunların olduğundan daha hızlı oynanmaları, dolayısıyla müziğin daha hızlı seslendirilme eğilimlerini ortaya çıkarmış, bu da müzisyenlerin oyunla müziği uydurabilmeleri sırasında zor duruma düşmelerine imkan tanımıştır. Bu tür uygulamalarda oyundaki hareket ve figürlerin yanı sıra müziklerin karakteri de değişmekte, zaman zaman aşırıya kaçılması yüzünden yozlaşmalar ortaya çıkabilmektedir. Bu durum oyunun iç ahengini bozmaktan ziyade gelecek kuşaklara da yanlış uygulamalar yapma fırsatını tanımaktadır.

3.4.3.3 ORKESTRASYON'DA YERLEŞİM DÜZENİ İle İlgili Özellikler :

Tekrar tekrar belirtmekte yarar vardır ki; kültüre zarar vermemek ilk şarttır. Sazların cinsi, yöresel meali yapısına göre sürekli değişkenlik göstereceğinden kesin böyle olacaktır diye bir yerleşim düzeni belirlemek çok yanlıştır. Ancak düzen tespit edilirken sazların melodik ve armonik yapılarının uyum içerisinde ele alınacak olmaları asla unutulmamalıdır.

Yapılacak teknik düzenlemede icraya esneklik ve süreklilik kazandırmak, duyum açısından en güzelini verebilmek muhakkaktır. Ancak bu esneklik gelişmiş güzel değil, denemeler yapılarak (fizik-matematik deneyleri) teknik açıdan nasıl bir yerleşim düzenine varılması gerektiği sonucuna ulaşıncaya kadar yapılacak tekrarlarla tayin edilebilmelidir. Bu yerleşim düzeninde bir koro şefi'ne ihtiyaç duyulması şartı tekrar karşımıza çıkacağından dileğimiz, toplum ihtiyaçlarına ve sanatsal yönden en başarılı olabilecek icraya uygun düzenin sağlanması ve uygulamaya konulmasıdır.

- BÖLÜM 4 -

TÜRK HALK OYUNLARI'NDA SAHNELEME SİSTEMLERİ

Milli kültür mirasımızın en canlı ve en çarpıcı, halk sanatlarımızın ise en gözde örneği olarak kabul edilen " Halk Oyunları"-mız diğer sahne sanatlarının sunumundan farklı bir yapıda, içinde barındırdığı toplumun ortak duygu ve düşüncelerini aktaran, oyunu oynayan kişi için tamamıyla kendisine has bir karakteri ortaya çıkartıp, onun içe dönük dünyasını birparça da olsa aydınlatmaya yarayacak olan bir sanat haline gelmiştir.

Toplumun oluşumu sırasında geçirdiği tarihsel ve sosyo-kültürel dönemler, zengin tavır özellikleri ve muazzam icra yetenekleri bir ayna gibi oyunlarımıza yansımıştır. Bu yüzden de sürekli gelişme ve ilerleme içerisinde incelenen halk oyunlarımız sadece bir eğlence aracı olmadıklarını, aksine toplum ile özdeşleşme gerçeğinde olduklarını gözler önüne açıkça sermektedir.

Bu bağlamda aklımıza ilk gelen sözler şunlar olmuştur. " Nasıl evrende hiçbirşey sabit değilse, folklorda da hiçbirşey sabit olmayıp sürekli akış içindedir. Herşey tıpkı okyanusların kıyıları aşındırdığı gibi sürekli aşınma halindedir. " (23)

Günümüzde aynı anda; göze, kulağa ve duygulara hitap eden halk oyunlarımız yukarıda saydığımız nitelikleri ve içinde barındırdığı somut nedenleri ile birlikte bir bütün olarak ele alınarak sergilenmeye başlanmıştır. Ancak bu durum beraberinde büyük bir kavram kargaşasını da getirmiş, düzenlenişi itibariyle birbirine çok yakın özellikler gösteren uygulamalara bazıları otantik, bazıları ise sahne düzenlemesi veya koreografi adını takmışlardır.

Acaba bu ifadeler aynı manaya mı gelmektedir? yoksa birbirlerinden farklı kavram mıdır? veya bu tarzdaki bir sahneleme çalışmasında yapılan işe isim konulması gerekiyorsa bu hangisi olacaktır?...

İşte saymakla bitiremeyeceğimiz bu hususlar ilk başlarda aynı gibi görünselerde içeriklerine bakıldığında aslında birbirinden çok zıt manaları ifade etmektedirler. Çok yönlü, geniş ve daima yapıcı, bir-şeyler kazandırıcı zihniyette girişilecek çalışmalarda otantik, koreografi, sahne düzenlemesi... vb. gibi isimlerle takdimi yapılan icra tarzlarındaki kavram kargaşasını bir an önce çözüme ulaştırabilmek bugün bir mecburiyet olmuştur. Ancak bu mecburiyetlik, halk oyunlarımızın düzenlenişi ve sunuluşu sırasında geleneksel yapısının mümkün olduğu oranda korunmasını hedef alacağı gibi yeni güzelliklerinde yaratılmasına imkan tanıyan bir unsur olmaya özen gösterecektir.

Unutulmamalıdır ki, "İyi bir sahneleme halk oyunlarımızın tanımında, beğeni kazanmasında ve geniş kitlelerce öğrenilme isteğinin yaratılmasında büyük bir etkindir. Eskiden halk oyunu dendiğinde kulakları sağır eden bir davul-zurna eşliğinde şalvar giymiş birkaç kişinin iki geri zıpladığını sanan pekçok insan, son yıllarda oldukça gelişen araştırma-sahneleme çalışmaları sonucunda, sergilenen oyunlarımızın güzelliği ve zenginliği karşısında şaşkınlığa düşmektedir.(24)

Bugün Türk Halk Oyunları'nın icrasına yönelik tarzda yapılan çalışmalara baktığımızda iki türlü şekil göze çarpmaktadır. Bunlar;

- 1) Otantik icra
- 2) Sahne düzenlemeli icra

Otantik icra tarzında, oyunların ait oldukları sınırlar içerisinde özlerini koruyarak bozulmamış olmaları ve kendi öz değerlerini, karakterlerini günümüze kadar taşıyabilmiş olmaları anlaşılmaktadır.

Sahne düzenlemeli icrada ise, oyunların ait oldukları sınırlar dışarısındada oynanabilecek olmaları, birtakım kurallar çerçevesinde (oyunların seçimi, sıralanışı-oluşturulacak çizgileri,yönleri-giriş

(24) AVŞAR, Mehmet Emin ; Türk Halk Oy.Sahn.Karş.Prob.Semp.Bild.
Ankara 1987, Sf.37-38

ve çıkışlar-kostüm, dekor, ışık müzik düzenlemeleri) Sahneye koyucunun da yorumunu katması suretiyle seyirci faktörü gözönüne alınarak gerçekleştirilen çalışmalar anlaşılmaktadır. Sahne düzenlemeli icra tarzı kendi içerisinde Otantik Düzenlemeli, Stilize Düzenlemeli, Artistik Düzenlemeli, ve Yeniden Yaratma olmak üzere 4 bölüme ayrılmaktadır.

4.1. OTANTİK İCRA

Kelime kökü olarak Latince "Authenticus" sözcüğünden gelen Otantik kelimesi "gerçek, güvenilir, aslına uygun, doğru, inanılır"(25) kelimeleriyle karşılık bulabilmektedir.

Aynı kelime; İngilizce de "Authentic" , Fransızca'da ise "Authentique" şeklinde görülmekte olup "gerçek,sahte olmayan,doğal,bozulmamış, aslına uygun,"(26) gibi anlamlar içerisinde ifade edilmektedir.

Türk Halk Oyunlarında ise türkçe karşılığı hem kapsam itibarı hemde sunuşu açısından "Aslına Uygunluk" olan otantiklik konusunda çeşitli görüşler beyan edilmektedir. Halkın kendi içinde yaptığı eğlenceler sırasında, düzenledikleri toplantılarda oynadığı oyunlar zaman içerisinde sürekli gelişme ve ilerleme göstererek bazı araştırmacılar veya derlemeciler tarafından toplanıp öğrenilmiş, arşivleme çalışmaları yapılarak belirli düzen ve kalıplara dökülmüşlerdir. Sonra bu kalıplar dikkate alınarak dernek, kuruluş, okul veya üniversite gibi kurumlarda ekipler yetiştirilmiştir. Hazırlanan ekipler doğal mekanlarının dışında sahnede oynama geleneğini doğurmuşlar ve bazı noktalarda da (müzik-giysi-sunum) kalıplaşmadan dolayı nasiplerini almışlardır. Mahalinde herhangi bir kaygı olmadan,tamamıyla oynayan kişinin istek ve hareketleri doğrultusunda şekillenen halk oyunlarımız günümüzde, sahnelere gelince,birbirinden farklı birçok görüşün beyan edilmesinden dolayı sürekli kavram kargaşası içinde parçalanmışlardır.

(25) HALBEY, DW.; .Mc millan Contemporary Dictionary-ABC Yayınevi
İstanbul, 1988 Sf.64

(26) SARAÇ, Tahsin; Fransızca-Türkçe Sözlük Adam Yayınları
İstanbul, 1989 Sf.118

Otantik sayılabilme koşulunun kimine göre oyunun sadece o yöre insanı tarafından oynanması kimine göre ise en eski şekil olarak belirlenmiş olması bilinen muhtemel gerçeklerdir. Ancak akıldan çıkarılmamalıdır ki, "Folkloru teşkil eden malzeme ve meselelerin gelişi güzel otantiktir veya değildir gibi bir değerlendirmeye tabi tutulması, yozlaşmayı hızlandıracak, dolayısı ile milli kültür ve tarihi özelliğin değişmesine ve hatta yok olmasına sebep olacaktır" (27)

Daha değişik görüşlerle de karşılaşmak imkansız değildir. Ama hepsindeki ortak anlatımın; korunabilmiş, özünü korumuş olmak, zamanda derinlik-mekanda yaygınlık prensibine uygun olmak, kendiliğinden kuşaktan kuşağa geçerek öğrenilebilmek ilkelerini içerdiği kesin bilinen bir gerçektir.

Aslına uygunluk olarak tanımlanan bu terimin açıklanması acaba doğrumudur.? neye ve nereye göre otantik olunulmalıdır.?

Bir oyunu 5 değişik oyuncudan seyrettiğimiz taktirde hangisi (bizce) en otantiktir? İşte bu sorulara verilecek cevaplar bu terime ait, oluşan kavram kargaşasını ortadan kaldırmaya yetecek seviyede olacaktır. Halk kültürü ürünlerinin ortaya çıkış nedenleri, yayılma yolları ve yayıldıkları alanlar, zamanla oluşabilecek varyantlarının doğuşları iyi biçimde bilinmedikçe bu kargaşa hep devam edecektir. Günümüzde teknolojinin müthiş derecede ilerlemiş olması, belkide yozlaşmayı hızlandırmıştır. Bu yüzdende yapılacak bir arşiv çalışması gelecek için büyük kaynak olabilecektir.

İşte günden güne hızla gelişen dünyamızda "bize göre dış baskılardan ve tesirlerden uzak, kendi bölgesinde yöre insanının tespit edilen en eski şekli ile ortaya koyduğu icra tarzını şimdilik otantik kabul etmemiz yerinde olacaktır. O halde bu tarz uygulamayı orjinal kostüm ve çalgılar eşliğinde ortaya koyan icraya Otantik dememiz mümkündür." (28)

Ayrıca doğruluğuna inandığımız bir takım değişik yargılara göre de otantiklik şu manalarda açıklanmaktadır;

(27) DEĞERLİ Doç. Fikret ; "Otantiklik" Boğaziçi Dergisi, İST. 1983

(28) DEĞERLİ Doç. Fikret ; Türk Halk Oy.Sah.Karş.Prob.Semp.Bild.

Ankara 1987 Sf.114.

- * " Öncesi bilinmeyen bir zamana ait eser demektir. Bu anlamda otantik, sonu olmayan bir bağ aramaktır" (29)
- * " Otantiklik, duygulara bağlı özgürlüktür." (30)
- * " Otantik; yaşanılan yer ve yerleşim alanının saf ürünüdür.Otantiklik ikiye ayrılır.
1- Mahallinde oynanan oyuna göre otantiklik.
2- Mahallin dışında oynanan oyuna göre otantiklik.

Oyunların otantikliği ise, bilinen en eski şekliyle,halk arasındaki şeklidir. İstanbul'da oynanan oyunlar otantik değildir. Sebebi buradaki oyunlarda yarışma, gösteri, seyahat gibi yan sebeplerin amaç haline gelmesidir!"(31)

- * " Meydanda, evde, harmanda, kırdan özel, belirli günlerde halk müziği çalındığında orada bulunan herkes kalkıp oynuyorsa bu folklor olayıdır. Yani; yer-yöresinde olacak,ortam-belirli bir gün, giysi-üstündeki kıyafetler, Yaş-7'den70'e , müzik-yöre çalgıları işte otantiklik budur." (32)
- * " Otantik; orjinal, bozulmamış, herhangi bir dış müdahaleye uğramamış demektir. Bir halk oyunu ne kadar aslına uygun oynanıyorsa o kadar doğru, ne kadar orjinalden sapılıyorsa o kadar yanlıştır."(33)
- * " Genel olarak "otantik" ve "en eski" sözcükleri özdeş olarak kullanılmaktadır. Biz otantikliği "zaman" ile değil "yöre" ile açıklamamızın daha doğru olduğunu düşünüyoruz. Ancak,belli bir coğrafi bölgede yer alan tüm oyunların aynı niteliklere sahip olmadığı gerçek. Bunlar arasında müzik,giysi, ritm,figür ve oyunların hızlı yavaş, kapalı,açık düzende olmaları vb. açılardan birbirlerine

(29) DEMİRSİPAHİ, Cemil ; Türk Halk Oyunları İst.1975 Sf.376

(30) SONGUR, Naci ; Mayıs 1992 tarihli görüşme

(31) ÜNAL, Şinasi; Sanata Çağrı Dergisi-Panelden Notlar Sf.19-20
1982 İstanbul

(32) IŞIK, Ömer; Sanata Çağrı Dergisi - Panelden Notlar Sf.20
1982 İstanbul

(33) ÖNDER Nabey, GÖRÜR Hüseyin; Folklor Doğru Dergisi
Paneldeki TFK Bildirisi Sf. 56-57
1982 İstanbul

çok yakın özellikler gösteren oyunların aynı yörenin oyunları olarak nitelendirilmeleri gerekir. İşte "otantik oyun" ile biz bu bağlamda "yöreye sadık oyun" u anlıyoruz. Otantiklik kriteri, oyunların az önceki tanımlarımızdaki yöre bağımlı genel, yapısal ve nitel özelliklerinden ibarettir.(34)

4.2. SAHNE DÜZENLEMELİ İCRA

Sahne düzenlemeli icra tarzı Türk Halk Oyunları'nın sahnelenme sistemleri içerisinde yer alan ana başlıklardan birisidir. Bu tarz icra, özellikle son yıllarda gittikçe artan yarışmalar sebebiyle, yeni bir tarz(moda) haline gelmiş, sanki bu sistem uygulanmazsa oyunu oynayan grubun dereceye giremeyeceği düşüncesi yer etmeye başlanmıştır. İşte bu tarz düşüncelerle girilen sahne düzenlemeleri çalışmaları, birkaç iyi ve sistemli çalışmanın dışında hep bilinçsizce yapılmış, nedir? niçin yapılır? kim yapar ? nasıl yapılır? kuralları nelerdir? gibi soruları hiç düşünmeden bilinçsiz uygulayıcıların sürekli yanlışlıklarını sergilemelerine olanak sağlayan bir zemin halini almıştır.

Bu tarz çalışmalarda, kültürümüze yeni boyutlar kazandırılabilceği düşünülerek, hedefin görüntüye ve göz estetiğine daha bir zenginlik getireceği görüşü hakim olmuştur. Bu konuda amacın, oyunların defalarca aynı biçimde sunulması esnasında ortaya çıkması muhtemel tekdüzeliğe ve bu bağlamda görülebilecek ilgi kaybına engel olunması, açıklaması yapılmasına rağmen koreografi ile karıştırılmaması gerekliliği akıldan asla çıkarılmamalıdır. Öncelikle, eldeki malzemenin her bakımdan iyi analizi ve sahne tekniklerinin en başarılı şekilde kullanılması şart olmalıdır. Oyunları yozlaştırmadan, belli bazı estetik anlayışlar içerisinde daha geniş kitlelere sunarak sahneye uygun biçime getirmek, ancak bunları gerçekleştirirken de oyunların temel yapısına, yöresel üslup ve ahengine özen göstermek oyunları seyirciye dönük bir düzen içerisinde sergilemek, oyunların karakteristik yapısına sadık kalarak sahneye getirmek bizlere hedef olmalıdır. Kısacası, Türk Halk Oyunları'nda sahne düzenlemeli icra geleneği;

(34) FOLKLORA DOĞRU DERGİSİ; Paneldeki BÜFK Bildirisi Sf.60

" Var olan dans, müzik ve giysinin özünden uzaklaşmadan, günün teknik imkanlarından ve diğer sanatsal öğelerden de yararlanarak belli bir kompozisyon anlayışı ile estetik ve uyum içerisinde sergilenmeye hazırlamak üzere yapılan çalışmalar " (35) diye tanımlanabilmektedir.

4.2.1. Otantik Düzenlemeli İcra

Halk oyunlarımız sahne üzerinde sergilenirken, otantik düzenlemeli icra fikri hakim durumda ise, değerleri bozmadan veya değerlerinin en az şekilde bozulmuş olması hali söz konusu olmalıdır. Bu da aslına ve orjinal yapısına mümkün olduğu nispette bağlı kalınarak oyunda, müzik ve kostümde yapılan çalışmalar şeklinde karşımıza çıkar. Otantik düzenleme fikrinde, belirli bir takım özellikleri dikkatlice incelemek ve bunlara önem vermek ön koşul olmalıdır. Bu özellikler kısaca şöyle sıralanabilir:

- " 1) Sayısal yönden ekip karakterine göre asgari oyuncunun tespit edilmesi gerekir.
- 2) Oyunun adım ve figür karakterine sadık kalarak, aslına uygun tarzda sergilemek gerekir.
- 3) Adım ve figürlerin cinsiyete göre(kadın-erkek) ağırlık taşıyan formlarını karşı cinse uygulamamak gerekir.
- 4) Hareket veya figürün geleneksel kuruluş formunda olan özelliklerinin korunması gerekir.
- 5) Karakteristik yapısını göstermesi açısından oyunun otantiginde var ise, sayısı ve tekrarı aynen uygulanmalıdır.
- 6) Kostümdeki karakteristik yapı korunmalı ve aynen uygulanmalıdır.
- 7) Ezginin ve çalacak enstrümanların aslına uygunluğu gereklidir.
- 8) Oyun oynanırken bir araç kullanılması gerekiyorsa(mendil, sopa kılıç, orak vb.) geleneksel yapının dışına çıkılmamalıdır."(36)

Yukarıda saydığımız özellikler dikkatlice ele alındığı takdirde otantik düzenlemeli tarzda hazırlanmış bir oyun layık olduğu yerini bulacaktır.

(35) TURAN, Mustafa; Türk Halk Oy. Sahn.Karş.Prob.Semp.Bild.

Ankara 1987 , sf.201

(36) DEĞERLİ, Doç. Fikret; Sahne Tekniği Ders Notları, İst.1992

Oyunun sahnelenmesi sırasında ayrıca, yöresel yapıya uymayan, asgarinin dışındaki tekrarların kaldırılması, seyircinin dikkatini dağıtmayacak, aksine oyuna ilgisini daha da yoğunlaştırmasını sağlayacak bir tempoda seyirciye iletilebilmelidir. Düzenlemeyi yapacak kişilerin o yöre kültürünü iyi özümlemiş olmaları da şarttır. Unutulmalıdır ki; otantik düzenlemeli icra oldukça hassas sınırları olan bir sahneleme tarzıdır. Amaca ve yöresel yapıya sadık kalınması şarttır. Oyunları daha çarpıcı hale getirebilmek amacıyla kuruluş, biçim ve müzik formlarında yapılacak aşırı düzenlemeler yeni birşeyler kazandırmak değil varolanı da götürmeye imkan tanıyan nitelikler olacaktır. Atalarımızda dediği gibi " özünden kopan bir meyve çürümeye mahkumdur."

4.2.2. Stilize Düzenlemeli İcra

Kelime yapı olarak Fransızca "stylisé" den gelmekte olup stilize etmek, üsluplaştırmak manalarını içermektedir.

Güzel Sanatlarda kullanımı itibarıyla, " Bir süsleme motifi olarak kullanmak amacıyla, tabii bir eşyanın biçimini, bir süsleme motif haline getirmek için yorumlayarak veya sadeleştirerek değiştirmek"(6) manasına gelen Stilize etmek terimi halk oyunlarımızda karşılığı olarak, birlik ve estetiği sağlamak üzere oyun veya kıyafetin aslinabir zarar vermeden yapılan küçük çaplı uygulamalar şeklinde tarif edilmektedir.

Ayrıca; "otantik oyunların çeşitli bölümlerinin alınmasıyla bir süresi, başlangıç ve bitiş noktaları belirli, kişisel duygulardan çok görsel duygular için yapılan düzenli ve disiplinli çalışmalar."(30) tanımlaması da uygun görülmektedir. Bu bağlamdan anlaşılağı üzere stilize düzenlemeli icra'da en önemli unsurları görselliği ve işitselliğe daha fazla yer verme olayı ön plana çıkmaktadır. Buradan hareketle bu tarz icra'da birtakım özellikler dikkate alınmalıdır. Şöyle ki;

" 1) Oyuncuların fiziksel özellikleri (boy ve beden düzgünlükleri) dikkate alınmalıdır.

2) Adım ve figürlerin bazılarını devre dışı bırakmak gerekebilir.

(6) A.g.e. 12.cilt Sf.488

(30) SONGUR, Naci, Mayıs 1992 tarihli görüşme

- 3) Stilize düzenlemeli icra'da farklı karakterdeki oyunların bir araya getirilmesi yanlış olur. Aynı karakter ve formdaki oyunların birarada oynatılması daha uygundur.
- 4) Oyunların karakteristik yapıları her iki cinsede uyum sağlayabiliyorsa, her iki cins tarafından da (karma olarak) oyunlar oynatılabilmelidir.
- 5) Oyunlar sahneye aktarıldığında estetik ve görsel açıdan seyircinin beğenisi ön planda olacağından, oyunun karakterine uygun jest ve mimiklere mutlaka yer verilmelidir.
- 6) Kostümde (genel olarak) modele dokunmaksızın, hepsinin göz estetiğini vermesi açısından renklere özen göstererek karakterin doğru bir şekilde yansıtılmasına önem verilmelidir.
- 7) Yöre sazlarını kullanmak şartı ile müzikte yapılabilecek bir düzenlemede müzik formunu bozmadan başka sazlara da düzenleme içinde yer verilebilir. Ancak her sazın; görevinin ne olacağı giriş-çıkış zamanları, oyun ve müzikle uyumları mutlaka belirlenmelidir. Unutulmamalıdır ki, duyum sırasında olabilecek her hadise de oyuncu etkilendiği kadar seyirci de etkilenecektir. Bu yüzden sazların seçimi, düzenlenmeleri çok sağlıklı bir şekilde yapılmalıdır." (36)

4.2.3. Artistik Düzenlemeli İcra

Kelime yapısını incelediğimizde, artistik teriminin Fransızca kökenli olup, "artistique" den geldiğini ve sözlük anlamı, "sanatlarla ilgili, sanat endişesiyle yapılmış" (6) manalarını içerdiğini görürüz.

Halk oyunları anlanındaki çalışmalara baktığımızda ise "artistik düzenleme terimleri; eldeki malzemeyi en göz alıcı, çarpıcı ve etkileyici bir biçimde bugüne kadar belkide hiç yapılmamış bir çalışma boyutunda tüm sahne teknik öğelerinde kullanarak, sahneye koyucunun kişisel yorumunu da katması suretiyle yapılan sahneleme çalışmaları" diye ifade edebiliriz.

(36) DEĞERLİ Doç.Fikret; Sahne Tekniği Ders Notları 1992 , İst.

(6) A.g.e. 1.Cilt Sf.699

Yurdumuzda günden güne beğeni kazanıp, ilgi toplayarak,üstün bir sahne sanatı seviyesine ulaşabilmesi çabaları verilen halk oyunlarımız için bu tarza ait herhangi bir çalışmanın hiç yapılamamış veya yapıldıysada çok vasat bir seviyede gerçekleştirilmiş olması elbetteki düşündürücü ve üzücüdür. Hedefin, beğendirmek,en fazla ilgiyi çekmek, coşkuyu üst seviyeye çıkartabilmek ve yapılan çalışmaları yeni bir boyutta gösterebilmek olduğu bu tarz çalışmalarda bugün Devlet Halk Dansları Topluluğu'nun yapmış olduğu bazı sahneleme faaliyetlerini örnek olarak (Bağbozumu,çiftetelli,kına gecesı...) vermek yerinde olur. Ayrıca artistik düzenlemeli tarzda yapılan halk oyunları çalışmalarına geleneksel yapıları açısından en uygun örnek olarak Kars-Azeri halk oyunlarını da vermek herhalde bu icra tarzının önemini vurgulamaya yeter.Ancak unutulmamalıdırki,yapılacak düzenli,sistemli ve uygulaması başarılı sonuçlar getirecek tüm çalışmalar bu icra tarzının kapsamı içerisinde de incelenebilir.

Gerçekte, bu icra tarzını diğer sahneleme sistemlerinin hemen hemen hepsinde görebiliriz. Çünkü beğendirme,ilgiyi çekme arzusu olduğu sürece, yapılan tüm çalışmalarda az da olsa (tabiri yerinde olursa) "işin artistik kısmı" dediğimiz yönü vardır ve hep var olacaktır.

Bunu bir örnekle açıklayarak konunun daha iyi anlaşılacağına inanıyoruz. Bugün, yurdumuzda halk oyunları faaliyetlerinin can damarı haline gelmiş olan yarışmalarda daha fazla puan toplayarak rakiplerinin bir adım önüne geçebilme hali başarılı bir gösterim sergilemekle ve değerlendirme kriterlerine uygun bir şekilde hareket etmekle gerçekleşmektedir. Oyunları oynayacak grubun bu ana özellikleri dikkate alarak yapacağı çalışmalarda artistik yön dediğimiz, aslında bir çokları tarafından hiç düşünülmeden, yani kendiliğinden var olan bir durumun ortaya çıkması bu tarza ait önemi daha da vurgulamaya yetecektir.

Yabancı ülkelerde yapılan faaliyetlere baktığımızda ise, bu icra tarzının tamamıyla başlı başına ayrı bir dal olduğu(Macaristan,Polonya, Hollanda,Fransa) hemen dikkati çeker. Hatta bu ülkelerde yapılan yarışmalarda değerlendirme kriterlerinin dahi bu tarzın özelliklerine uygun bir şekilde düzenlenmiş olmaları, oyunun oynayan grubun herşeyiyle (oyunlardaki hareket ve figürler,müziğin ahengi ve coşkusu,grubun inanılmaz uyumu ve üstün performansı...) birlikte bir "şov grubu" niteliğinde olmasını da açıkça ortaya çıkartır.

Ayrıca; Bu tarz çalışmalara bazı yerlerde "koreografik" çalışmalar tanımlamasının da yapılmış olması bu konuya ait terminoloji kargaşasında beraberinde getirmektedir. Koreografi teriminin yapı itibarıyla Yunanca'da Khoreia(horus) ve Latince'de chorea kelimelerinden gelmekte olduğu ve "Dans" manasını içerdiği bilinmektedir. Grapnein terimi ise yazmak, işaretlemek kelimeleri ile karşılık ile karşılık bulunduğu göre koreografi (choreographie) DANS DÜZENLEME SANATI şeklinde tanımlanabilmektedir. Yazılı kaynaklara baktığımızda ise; eski çağlarda yunan ve roma kültüründe kalabalık sayıda grupların el ele tutuşarak halka halinde oyun oynamalarına ve şarkı söylemelerinde "koro" denildiği, hatta ilk hristiyanlarda tanrıya dua edenlere, İranlılar'da ise ayinleri sırasında şarkı söylemek suretiyle dans etmelerine dair rivayetlerin hep "koro" kelimesi ile anlatıldığı saptanmıştır. Yine değişik bir anlam ifade ettiğine inandığımız koro kelimesine ait; "Eskiçağda bazı törenlerde metotlu dansları icra eden ve düzenli adımlarla yürüyenlerin meydana getirdiği topluluk" (6) tanımının yapılmış olması da dikkati çekmektedir.

Ancak, dans'taki karşılığı itibarıyla koreografi kelimesi; ilk defa 16.yüzyılda Fransız sarayında salon danslarını düzenleyen ustaların yarattıkları kalıplar çerçevesinde, görsel ve sanat yaklaşımları dahilinde "ballet de cour" (saray balesi)'da ortaya çıkmış, 19. yüzyılda ise balenin tamamen bağımsız bir dile kavuşması ve salon dansıyla sahne dansının birbirinden ayrılması sonucunda kendi başına kalmıştır. Bugün ise, koreografinin değişmez kuralları, dansa saf doğaçlamanın üstüne çıkan bir düzen getirmekten ve dansı mekanın üç boyutu ile insan bedeninin olanakları çerçevesinde biçimlendirmekten ileriye gidememektedir.

Teknik, estetik ve bilgi birikimini çözümlemiş bir vaziyetle herkesde olmayacak bir nitelikte var olan iyice sanat duygusunu da birleştirerek bu tarzda çalışmalar yapan kişilere de koreograf denilmiştir. Koreografin özel bir kişi olup çok geniş gözlemleme yeteneğine sahip olması, oyun içindeki uzun tekrarları ortadan kaldırarak, seyircilerin göz zevkine mümkün olduğu derecede önem verecek sahneleme çalışmalarını yönlendirmesi, adım veya figürler üzerinde değişiklikler yaparak atmosferi değiştirmesi, seyircilerin oyuna olan ilgisini daha uzun süre devam ettirebilmeleri için yeni arayışlara girişmesi görevleri arasında sayılabilir.

Doğuştan şekil duyarlılığına sahip yetenekleri, oyunda aşırı kabalığa engel olan stil kargaşasını, zevk dolu bir seyir haline getirebilmesini sağlamaktadır. İyi bir göz ve duyarlı bir kulak anlatım sırasında doğruyu nasıl tayin edebilmesi gerektiğini net bir şekilde gösterecektir. Hayal gücünün geniş olmasında ona ulaşılması güç çalışmalar yapmasına imkan verecektir. Koreografik icra tarzında bir takım özelliklerin dikkate alınması gerekliliği yapılacak çalışmanın da boyutlarını değiştirmektedir. Şöyleki ;

" 1) Oyunlarda bazı figürler değişikliğe uğrayabilir veya bazı figürler sahneleme sırasında çıkartılabilir.

2) Oyun ve müzik cümleleri eşitlenmelidir.

3) Sahne teknik imkanlarının daha fazla kullanılabilmesi sağlanmalıdır.

4) Sahne düzeninde uygulanacak çizgi formları rahat bir yorumlama çerçevesinde gerçekleştirilmelidir. Ancak estetik beğeniye sağlamak gerekliliği asla unutulmamalıdır.

5) Kostümler geleneksel yapıları bozulmadan, karakteristik çizgileri dahilinde modernize edilebilirler.

6) Modern sahne makyajı rahatlıkla kullanılabilir.

Ancak oyunun ve anlatılmak istenen konunun amacından saptırılmamasına özen gösterilmelidir.

7) Ritmik yapı üzerinde değişiklikler yapılabilecek olmasına rağmen ana ritm kalıpları daima ön planda tutulmalı, yapılacak yeni düzenlemelerde ise aşırıya kaçmamaya özen gösterilmelidir." (36)

4.2.4. Yeniden Yaratma

Adından da anlaşılacağı üzere bu icra tarzı; kişinin yaratabilme ve üretebilme yeteneğini kullanarak tamamıyla kişisel yorumunu katmak suretiyle ortaya çıkardığı (yazdığı) yeni oyun, diye tanımlanmaktadır. Halk oyunlarımızdaki figür zenginliğini gözönünde bulunduracak olursak, yeniden yaratma oyunlardan ne derecede yararlanabileceğimizin sınırı yaratan kişinin hangi miktarda esinlendiğine, neleri ortaya koymak istediğine....vb. bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Ancak görsel beğeniye ön plana çıkartma arzusu burada da hedef olmaktadır.

Bu tarzda yapılan çalışmalarda bir takım altyapı unsurlarının tamamlanması sonucunda uygulamalara geçilmesi uygun görülmüştür. Bu alt yapı çalışmaları kısaca şöyle özetlenebilir.

"Yeni bir oyun üretiminde temel şart müziğin olmasıdır. Bu müzik parçasını belirlerken iki seçenek önümüze çıkar.

- 1) Mevcut olan müzik parçası
- 2) Yeniden yazılan müzik parçası

Birincisinde dikkat edeceğimiz husus, bu müzik parçasının önceden bir oyuna ait olmaması gerektiğidir. Ayrıca sağlıklı bir üretim yapılabilmesi için müzikle birlikte bir konunun olması şarttır." (36)

Konulu yapılacak çalışmalarda oyunun ve tiyatral özelliklerin birarada bulunması ve gösterinin tümü ile bir uyum içerisinde bütünlük oluşturulması kaliteyi daha da arttıracaktır.

"Oyun üretiminde ise yine iki seçenek ortaya çıkmaktadır. Biri, hiç-yoktan, taklit yoluyla bir konuya uygun yaratma. İkincisi; varolan malzemeden etkilenip yeni oyun üretmektir!"(36)

Ayrıca terimlerin tam olarak anlaşılamamış olmasından dolayı yeniden yaratma tarzı ile ilgili olarak farklı olduğuna inandığımız başka tanımlamalarıda vermekte fayda olduğuna inanıyoruz.

- * " Belli bir müziği ve ritmi olan ve bazı bölümleri veya tümü unutulmuş bir oyunun bilen kişilerin tarifleri ile derleyiciler tarafından toparlanmasıyla ortaya çıkan yeni şekli ile eskiye göre yeniden yaratılan oyun." (30)
- * " Koreografi ile eş anlamlı. Yeni bir dans, oyun yaratma sanatı"(37)
- * " Eski oyunların zamanla yok olarak, uzun yıllar sonra müzik, tarihi fotoğraf veya tasvirli belgelere dayanarak tahmini oyun haline getirilmesi." (38)

(36) DEĞERLİ Doç. Fikret; Sahne Tekniği Ders Notları. İst.1992

(30) SONGUR Naci; Mayıs 1992 tarihli görüşme

(37) ŞENEL Suna; Mayıs 1992 tarihli görüşme

(38) TÜRKOĞLU Sabahattin ; Mayıs 1992 tarihli görüşme

SONUÇ

"İlk insanla birlikte insanların birbirlerini tanımaları ve birbirlerinin farkında olmaları ile sosyal münasebetler başlamış ve böylece birbirlerine zihnen ve bedenen yakın kişilerden meydana gelen topluluklar, yani günümüzdeki ifadesiyle milletler oluşmuştur. Milletleri ise birbirinden ayıran en önemli özellik, kısaca bir milletin hayat tarzı olarak ifade edilen kültür zenginlikleridir. Özellikle yaşadığımız yüzyılın teknolojiye ulaştığı nokta ve milletlerarası ilişkilerin hızla artması bu önemi daha da arttırmaktadır. Zira sahip çıkılmayan kültür değerleri başkaları tarafından alınıp değiştirilerek kullanılmakta, hatta kendilerine mal edilmektedir. Bunun farkında olan çeşitli ülkeler, özellikle kültürlerinin sanat ağırlıklı ürünlerini tanıtmaya aracı olarak kullanırken yabancı ellere korumaya özen gösterirler. Bilindiği gibi bunların başında ise HALK OYUNLARI gelmektedir." (28)

Türk halk oyunları, ait olduğu toplumun coğrafi ve iklim yapısını, tarihini, müziğini, aksesuar-takı vb. olarak kullanılan araçlarını, giysisini ve kültürel yaşam biçimini bünyesinde taşıyarak, o toplumun insanının karakteristik yapısını, duygularını ve düşüncelerini hareket ve figürlerle yansıtan halk kültürü ürünleri olarak tanımlanırken, kendine özgü yapısı içerisinde toplumun estetik beğenisini de ön plana çıkartıp bedensel ve ruhsal açıdan ifade edebilen sanatsal bir olguya dönüşmüşlerdir.

Doğal ortamlarında iken; eğlencenin, bazı sosyal ilişkilerin ve duygu anlatımlarının bir aracı olarak incelenen halk oyunları, sahneye getirilme hadisesi düşünülmeye başladığı andan itibaren hem oynayan hemde seyredenler için araç olmaktan çıkmış, amaç olabilme halini almıştır. Doğal ortamlarında zaman ve biçim kaygısı olmadan, tamamıyla oynayan kişinin kendini tatmin etmesi ön planda tutulurken, bugün, belirli bir zaman dilimi içerisinde biçimlendirilerek her oyunu kendi içinde çarpıcı, etkileyici ve ilginç kılma gereği kaçınılmaz olmuştur.

Bugün yapılan sunuların gerçek anlamda sahne çalışması olduğunu söylemek elbetteki düşündürücüdür.Çünkü herşeyden önce,gerçek anlamda SAHNE yoktur. Öyleyse ilk etapta eldekimalzemeye, oyuncuların yeteneklerine ve aktarılacak istenen düşünceye uygun bir sahne'ye ihtiyaç duyulmaktadır. Oyunların sahneye aktarımı sırasında kişilere göre değişen farklı kriterlerin doğacak olması hususunda, bizim dileğimiz; oyunların orjinal yapısını bozmadan, müziğin çeşitli etkilere maruz kalarak yapısal bir değişikliğe uğramasına fırsat vermeden, kıyafetleri başkalaştırmadan ve aşırı şekilci uygulamalara gidilmeden en güzel biçimde sahneleyebilmektir..Oyunun anlam ve bütünlüğüne uygun olarak yapılacak sahneleme çalışmaları sahne tekniklerinden de (dekor,ışık,ses,makyaj) faydalanılarak güçlendirilecek ve seyredenlerin yalnızca göz ve kulak estetiğine değil, aynı zamanda ruhuna ve zihnine de hitap edecek olan bir anlatım dili haline dönüşecektir.

Ayrıca,halk oyunlarımızda bugüne kadar yapılmış çalışmaları ölçü alıp, bundan sonrasıda nasıl olsa böyle olacaktır deyip baştan hedefi belirleme ve sonuca varma düşüncesi çok yanlıştır. Yakın zamana kadar usta-çırak ilişkisiyle öğretilip doğal ortamlarındaki geleneksel biçimde sahneye getirilen oyunlar, bugün, akademik bir çatı altında araştırma ve inceleme gereğini ortaya çıkarmıştır.

Onun içindir ki; ikinci etapta, gerek oyuncu gerekse teknik kadro olarak çalışmaların başarıya ulaşabilmesi açısından yardımcı-uzman kişilerde dahil,herkesin halk oyunlarına yabancı olmayan kişilerden yetiştirilmesinde fayda vardır. Sahneleme sırasında kişiler kendi özel yeteneklerine göre organize edilirlerse yapılacak koordineli ekip çalışması sonucu halk oyunlarının sergilenmesi çok daha iyi ve seyircinin beğenisini kazanacak nitelikte olacaktır. Asla unutulmamalıdır ki, oyun eğitmeni aynı anda müzikle, sahne düzenlemeleriyle, kıyafetlerle vb. ilgilenemez. Şayet böyle bir duruma maruz kalınırsa ortaya başarısızlıklarla dolu bir sahneleme çalışmasından başka birşey çıkmayacaktır.

Başarılı bir sahnelemeçalışması yapabilmek için hedefimiz;Türk Halk Oyunları'nı tüm zenginlikleriyle iyi bir şekilde ortaya getirebilmek, zengin tavır ve figür özelliklerini mevcut sahneleme sistemleri dahilinde inceleyip hayata geçirebilmek, bunları yaparkende yıkıcı ve parçalayıcı değil her an için yapıcı ve atılımcı bir düşüncele hareket etmek olmalıdır.

ÖRNEK ÇALIŞMA : 1

YÖRE : İZMİR (MENEMEN)

OYUN ADI : HARMANDALI ZEYBEĞİ

Yöre Oyunlarının Karakteristik Yapısı :

İzmir denilince akla zeybek gelir. Mert, cesur, atılğan, mazluma dost haksızlığa düşman olarak tanınırlar. Batı Anadolu'nun hemen hemen her yerinde "Zeybek" türündeki oyunlar görülür. Dikkat edilirse zeybek oyunları, özellikle tek oynanan zeybek oyunları; Aydın, İzmir Muğla illeri ve yörelerinde çok daha fazla bir şekilde oynanmaktadır. Bu düşünceden hareketle oyunların oynanış biçimleri ile ilgili şu açıklamaları yapmak doğru olacaktır; Oğuz boyları genellikle kutsal olarak yırtıcı kuşları seçmişlerdir. İşte zeybekler oyunlarını seçtikleri ve kutsal saydıkları bu kuşların hareketlerinden esinlenerek oluşturmuşlardır. İyice incelendiği zaman, şahin yada kartal'ın hareketleriyle zeybek oyunlarındaki tavırların tıpatıp benzerliği görülür. Kartal'ın uçuşundaki kanat açışı, konuşu sırasındaki bacak ve gövde ile kanat hareketleri, sekişindeki sıçramaları, meydan okurcasına dikleşmesi, kollarını yana ve yukarıya açışı ve figürlerini yaparken duygusal görünümü, diz çöküşü ve diz vurmaları, oyun boyunca başını öne eğip yeri gözlemesindeki benzerlik dikkati çekmektedir.

Yörede kadınların oynadığı oyunlara "Kadın Zeybek" ve erkeklerin oynadığı oyunlara ise " Erkek Zeybek" denilmektedir. Kadınların oynadığı oyunlar erkeklere oranla tempo olarak biraz daha hızlı oyunlardır. Erkek oyunlarının yöredeki bir diğer adı da "Ağır Zeybek". Ağır Zeybeklerin başlangıç bölümünde çoğu kez "gezinleme havası" denilen ve çalınacak zeybek ezgisinin makamında seyreden serbet giriş bölümünün ardından oyun ezgisi çalınır. Zeybek oyunlarının diğer oyunlara göre en büyük özelliği tek başına oynanmasıdır. Toplu olarak oynanan Zeybek oyunlarında, oyuncular arasında müzik ve ritm hariç hiçbir bağ bulunmaz. Oynayan kişi içinden geldiği gibi oynar. Toplu halde oynadıklarından yöresel olarak daire formu kullanılır.

Ritmik yapı itibariyle 9 zamanlı birleşik usuller hakimdir. Değişik

tempolarda (9/2, 9/4, 9/8) olmasına rağmen, erkek oyunlarında ağırlıklı olarak 9/2'lik ve 9/4'lük, kadın oyunlarında ise 9/8'lik birleşik usullerin kullanıldığı saptanmıştır. Zeybek havalarının çoğunluğunu sözsüz oyun havaları oluşturur. Herhangi bir zeybek müziği, ait olduğu ayagın hemen hemen bütün özelliklerini gösterir. Bunların yanı sıra müziklerin içinde değişik geçkilere de rastlanılmaktadır.

Yörede davul-zurna ikilisi ana sazlar olmasına rağmen, dümbelek kabak kemane, cura bağlama, kaval da çalınmaktadır.



YÖRE KİYAFETİ (ERKEK)



BAŞ : Erkek zeybek giysilerinde iki çeşit fes giyilir. 1) Kalıplı fes, 2) Kalıpsız fes. Günümüzde her iki şekilde kullanılmaktadır. Kalıplı fesler genelde belli bir şekli olan feslerdir. Kalıpsız fesler ise keçeden yapılan, sabit bir şekli olmayan feslerdir. Yörede "Tartımac" diye adlandırılan baş güneşten korumak amacıyla, pamuklu veya yün kumaşlardan yapılan ve üzerinde genelde çiçek motifleri bulunan bir parça katlanarak fesin üzerine sarılır. Bunun üzerine ipek kefiye de katlanarak sarılır. İpek kefiye sarılmadan önce çevresine ve içine iğne oyaları tutturulur. İğne oyaları ibrişim ipliğinden yapılır.

GÖVDE : Erkek zeybeklerin içlerine giydikleri, bürüm-
cük denilen kumaşlardan yapılan giysiye.

bürümcük göynek adı verilir. Uzun kollu olup, kol ve yaka uçlarında dantel işler bulunur. Renk genelde beyaz ve tonlarıdır. Bedende iç çamaşırı vazifesini görmektedir. Bürümcüğün üzerine önden düğmeli olan ve genellikle citari denilen kumaştan yapılan uzun kollu, hakim yakalı gömlek giyilir. Genelde mor, beyaz, beyaz-sarı, sarı-kırmızı ve mor-sarı renkliler giyilir. Gömlekle çizgiler dikinedir. Boyunların açıkta kalan kısmını soğuktan korumak için boyun dolağı takarlar. Renkleri beyaz ve kırmızının tonlarıdır. Üzerinde çeşitli işlemler bulunabilir. Boyuna 2-3 defa sarılırlar. Yörede yaşayan insanların bellerini sıkı tutmak ve soğuktan korumak için sardıkları, yapılış biçimi yorgan yapımına benzeyen "Dolgu (Yorgan) Kuşağı" bele sarılır. Boyu 1-1,5 metre eni ise 25-30 cm arasında değişir. Keten bez içine pamuk konulmak suretiyle yapılır. Karadon veya Akdon'un üzerine giyilen giysiye yörede dizlik, potur, çakşır isimleri verilmektedir. Bele vakurla bağlanır, uzunluğu ise dize kadardır. Uçkurun her iki ucunda tel işleme çiçek motifleri bulunur. Dizlik çuha kumaştan üzerindeki işleme ise kaytan'dan yapılır. Renk olarak petrol rengi veya gri hakimdir. İşlemlerde kullanılan ipliğin rengi ise hep siyahtır. Gömleğin üzerine uzun kollu, önden göğüs altı hizasına kadar gelen ve düğmeli, "camadan, (cepken) giyilir. Çaprazlama düğmelenir. Kumaş rengi dizlikte olduğu gibi, aynı renktir. Kol ve alt kısımları işlemeyle (siyah) çevrilmiştir. Sırtta, göğüste, yuvarlak çiçek motifleri, kolda ise ya aynı yada daha farklı işlemler olabilir. Kumaş cinsi çuhadır. Camadan'ın üzerine

Sallama (kartal Kanat) giyilir. Kumaş rengi aynıdır, değişmez. İşlemler ise hep siyah renktedir. En büyük özelliği omuzlardan kartal kanatların sallanmasıdır. Ayrıca ön iki parça birbirine kavuşmayacak şekilde uç kısımları oval yapıda olmalıdır. Bu iki parça birbirine tutturulmaz. Kumaş cinsi çuhadır. Sallamanın her tarafında çok sık işlenmiş motifler bulunur. İyi bir sallamada kumaş asla görünmemelidir. Zeybeklerin dizliğin altına giydikleri belden ayak bileğine kadar uzanan külot pantolon modeline karadon veya akdon denir. Rengi siyah olanlar karadon, beyaz tonlarında olanlar ise akdon adını alır. Kumaş cinsi çuha olup, üzerinde işleme yoktur. Sıcak havalarda bu parçanın giyilmediği, yalnızca soğuktan, çalılıklardan vb.bacakları korumak için giyildiği saptanmıştır. Beli soğuktan korumak ve sıkı tutmak için dolgu kuşağın üstüne yaklaşık 1,5 mt.kare büyüklüğünde şal-kuşak sarılır. Üzerindeki renkler, genellikle kırmızı ton üzerine,yeşil,siyah,beyaz ve mor'dur. Çok geniş bir şekilde bağlanması diğer yörelere oranla bir ayrıcalıktaşıdığını ifade etmektedir. Şal-kuşağın üzerine birbirine bağlı üç parçadan oluşan trablus kuşağı sarılır. Renkler, genelde koyu kırmızı, sarı, ve koyu yeşil renkleridir. Bağ yerlerinden enine üçe katlanarak sarılırlar. Üzerlerinde işleme olmayıp,kumaşın cinsi ipeklidir. Tiftik yününden el tezgahlarında dokunan kolon'lar bele bağlanan kuşağın düşmemesini ve beli sıkı tutmasını sağlarlar. Kolonlarda kullanılan iplikler kök boya ile boyalıdır. Üzerlerinde çeşitli renklerde ve desenlerde motifler bulunur.

AYAK : Ayaga diğer yörelerdeki çizmelerden farklı olan körüklü çizme giyilir. Altı köseledir. Boyu dizin 5-7 cm aşağısına kadardır. Rengi siyah ve topuklu olan çizme ayak uçlarına doğru hafifçe sivridir.

Erkek Zeybek kıyafetlerinde ayrıca aksesuar olarak şu parçalar saptanmıştır.Silahlık, piştov,pala, yağlık, kamçı, para kesesi,pazubent, köstek, bıçak, musaflık, tesbih, tütünlük, fişeklik,altı patlar.

HARMANDALI ZEYBEĞİ (Figürlerin Manaları)

1) TOPRAK OVMA

Ege yöresinde oynanan ağır zeybek oyunlarında oyuncular oyuna başlamadan önce yere çömelerek topraktan güç alırlar. Bunu iki eli toprağa sürerek ve sonra ellerini ovuşturarak gerçekleştirirler. Bu eylemde iki düşünce ileri sürülmüştür. Birincisi, elin terini silmek ikincisi içinse; bir ayinin kalıntısı olduğuna dair görüşlerdir. İkinci görüşe değer vermek daha doğru olacaktır. Çünkü Türklerin Şamanlık kuralları Ege Zeybek oyunlarında kendini oldukça göstermektedir. Ayrıca yere eğilerek elleri toprağa bulamaları oyun anında parmakların iyi derecede sıklatılmasına da yardımcı olmaktadır.

2) KOLSUZ FİĞÜR

Ege yöresi ağır zeybek oyunlarında oyuna direk kollar yukarıda oynanarak başlanmaz. Kollar yukarıda olarak yapılan figürün aynısı kollar aşağıda olmak suretiyle oyuna başlanır. Bunun adına ege yöresi dağ köylerinde kolsuz figürü tabiri verilmiştir.

3) KOLLU FİĞÜR

Genel yapı olarak oyunun tüm karakteri bu figürde yansıtılır. Oyunda oynayan oyuncunun coşkusunu arttırmak ve oyuna konsantresini kaybetmemesini sağlamak amacıyla her figür arasında yapılması uygun görülmüştür. Kollar, havalanmaya hazır (Kalkış anındaki) bir kuş gibi ağır ağır kaldırılır. Kolların havadaki hareketsiz duruşu ise kuşun havadaki süzülüşünü sembolize eder.

4) ÇAPRAZLI FİĞÜR

Ayak ve kolların birbirini kesecek şekilde yapıldığı figüre Ege yöresi ağır zeybek oyunlarında bu ad verilmiştir. Çapraz hareketi sağ ayak öne geçecek şekilde olabileceği gibi sol ayak içinde aynı şekilde yapılabilir. Bu husus kolların birbirini kesmesi halinde de geçerlidir.

5) EŞMELİ FİGÜR

Ege yöresi ağır zeybek oyunlarındaki bu figür, ayakla toprağı eşelemenin ifadesidir. Ayrıca toprağı eşelerken tek ayak üzerinde durma halide denge unsurunu ön plana çıkarmaktadır. Figür her iki ayaklada yapılabilir.

6) ATİK FİGÜRÜ

Zeybek oyunlarında yapılan en canlı, en çarpıcı figüre yörede " Atik " adı verilmektedir. Ayakların veya kolların en çok hareketli olduğu figürlerdir. Bunlar Atik, Düz Atik, Süper Atik gibi isimler alırlar.



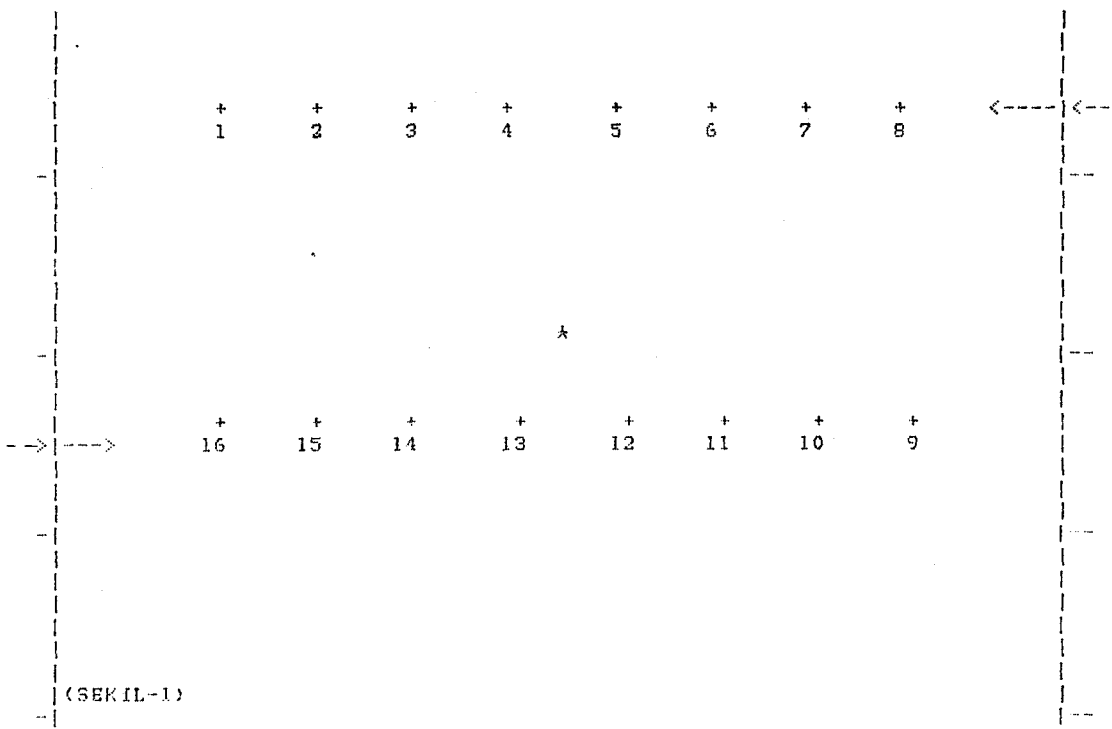
YÖRE: İZMİR

SAHNE: TEK YONDE SEYİRCİLİ

OYUNCU SAYISI: 16

OYUN SÜRESİ: 01.50 dakika

OYUN ADI: HARMANDALI ZEYBEGİ



(SEKİL-1)

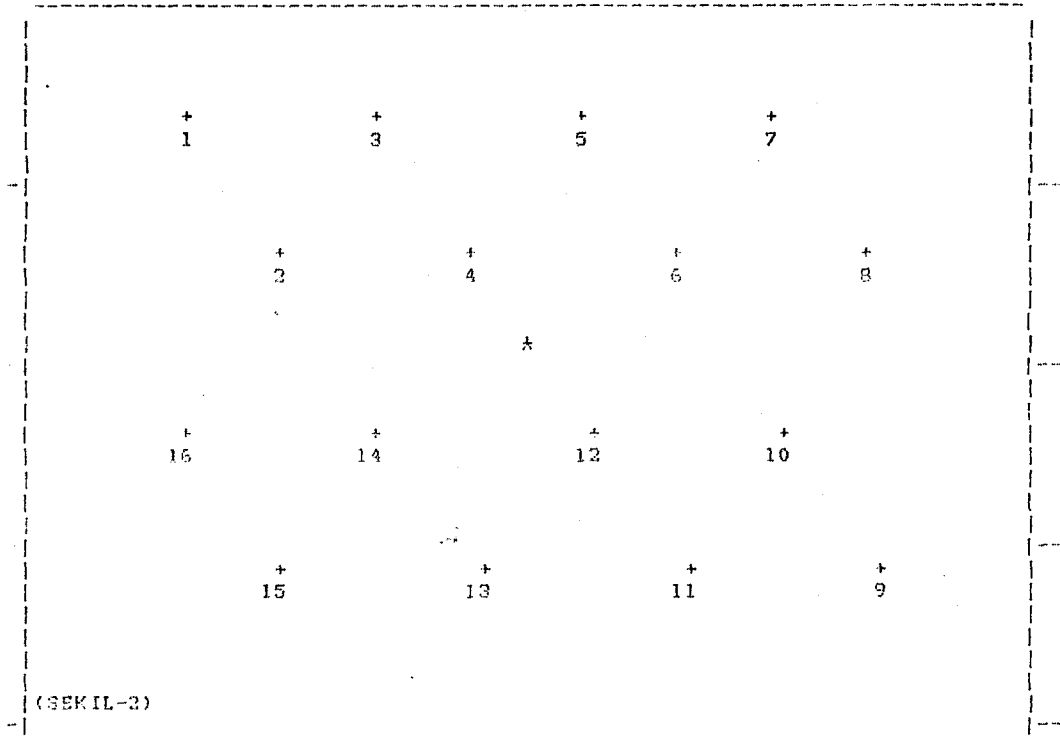
* Bu çalışma Otantik Düzenlemeli İcra tarzındadır.



* Ana ritm kalıbı (3+2+2+2) içerisinde farklı ritimler çalınabilir.

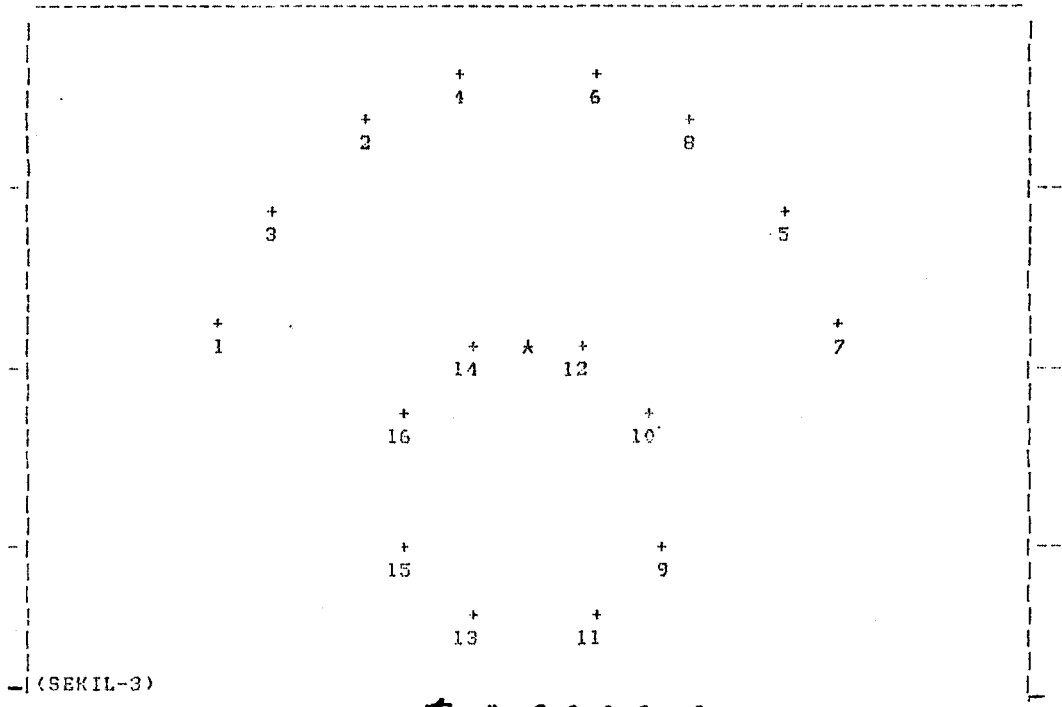
3/4'lük zaman birimi içerisinde 3 adet çubuk vuruşundan sonra sol adım önce olmak şartıyla toplam 5 adım atılarak sahne dışından (oyunculara göre sol birinci kulis ve sağ üçüncü kulis) sahneye girilir. 6. adımda sağ ayak kalkacağından bu aynı zamanda figürün başlangıcı sayılıp, bir müzik sonunda denk olacak vaziyette kolsuz figürü bir defa yapılır.

Sahneye giriş sırasında eller aşağıda, dirseklerden hafif kırık bir vaziyettedir. Yiğitlik, kabadayılık özellikleri duruştaki pozisyonda kendini ifade eder. Figürün başlangıcında yön düz sırada ileriye doğru yürüyüşken bitiriş pozisyonunda yüzler seyirciye doğru dönecek ve figür ayakta bitirilecektir.



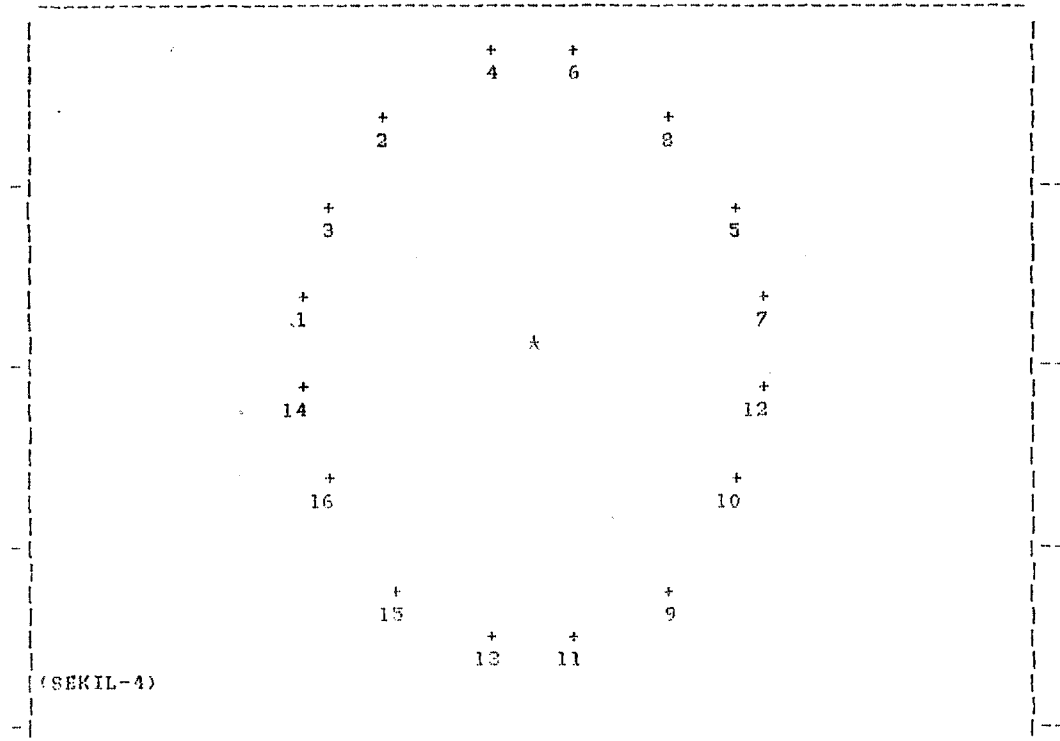
İkinci ölçü müziğin başlamasıyla birlikte sol ayak öne hazırlık basarak figüre başlanır. Kollu figür yapılarak düzene girilir. Bitiş pozisyonundaki konum ise ayakta ve seyirciye dönük vaziyettedir.

Daha sonra (üçüncü ölçü müzik) aynı düzen hakim olup, tüm oyuncuların yüzü seyirciye dönük halde bir defa çaprazlı figür yapılacaktır.



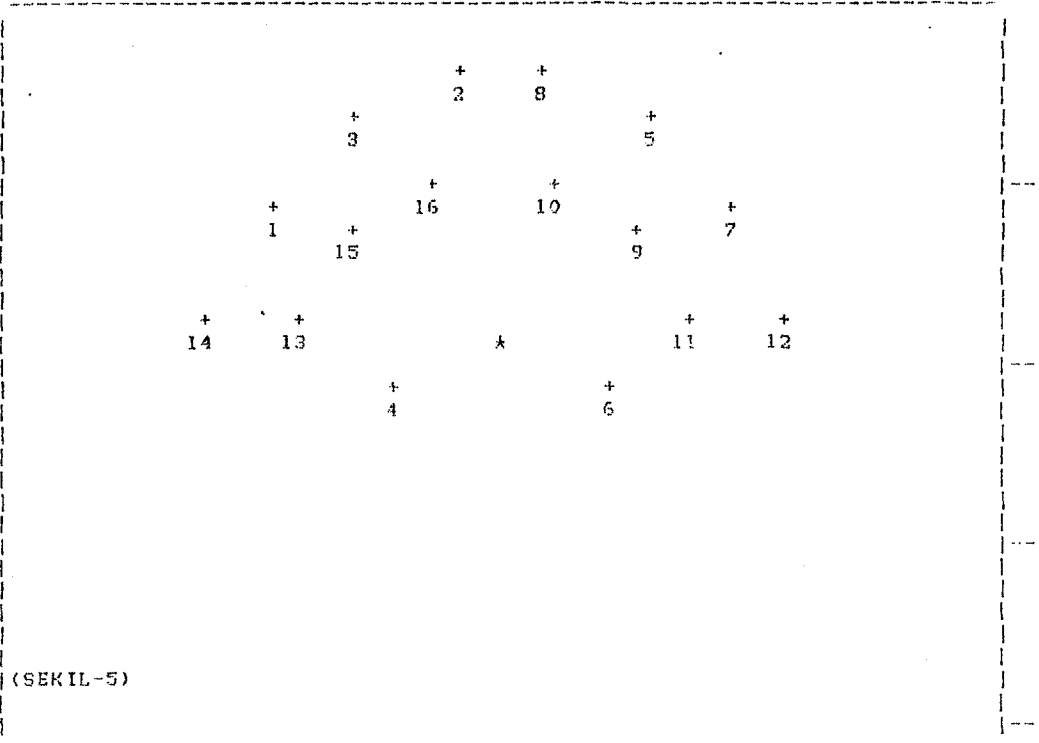
Önde daire yapacak gruptaki 13-15-11-9 no.lu oyuncular başlangıç adımıyla (sol adım) soldan 180° dönüş yaparak yüzlerini içeri dönerler ve yarım daire formunu gerçekleştirirler. 16-14-12-10 no.lu oyuncular ise yönlerini değiştirmeden yarım daire formuna açılarak diğer grupla birleşip daireyi yapacaklardır. Arkada yarım daire yapacak gruptaki 1-3 no.lu oyuncular sağa, 5-7 no.lu oyuncular ise sola doğru adım atarak yerlerini alırlarken 2-4-6-8 no.lu oyuncular başlangıç adımıyla soldan 180° dönüş yaparak yüzleri arkaya bakacak şekilde yarım daire formuna açılırlar. Melodinin son ikilisinde yüzlerini seyirciye doğru dönerler. Bu düzende yapılacak figür kollu figürdür ve bir defa yapılacaktır. Figürün bitiriş pozisyonunda dairedeki oyuncuların yüzleri dairenin merkezine yarım dairedeki oyuncuların yüzleri ise seyirciye doğru dönüktür.

Sonra iki müziğe denk gelen eşmeli figürü bu düzende gerçekleştirilir. Arka gruptakiler konumlarını değiştirmmezler, ön gruptakiler ise hareketin başlaması ile birlikte sağa doğru dönüp figürü bu pozisyonda ve bulundukları noktada (sabit bir şekilde) yaparlar.

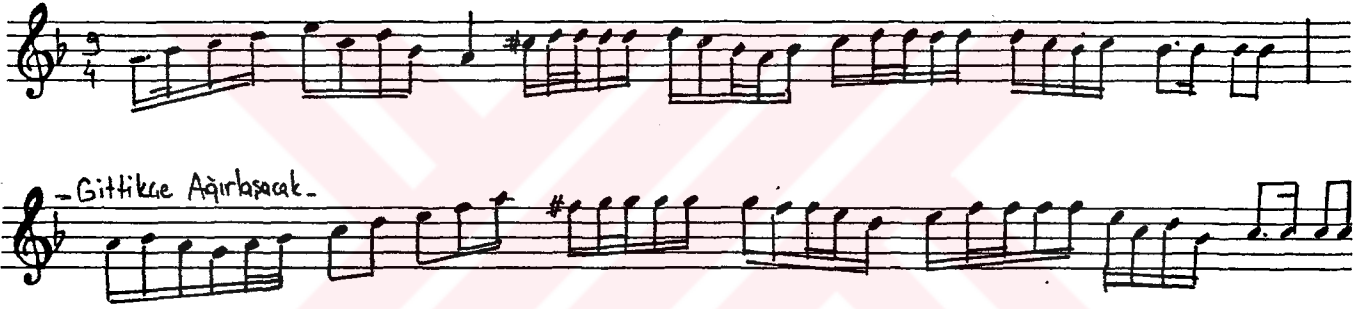


Bir önceki düzenden uygun ve görünümü açısından başarılı olabilecek bir şekilde bir kollu figürde bu düzene girilir. Figür düzen içinde yapılarak bitiriş pozisyonunda sağ tarafa dönülüp yere diz vurma hareketi ile bitirilecektir.

Daha sonra herkes aynı yerinde olmak şartı ile pozisyonunu değiştirmeden bir defa atik figürü yapılacaktır. Bitiriş pozisyonu dairenin merkezine dönük ve ayakta olacaktır.



(SEKİL-5)



Bir önceki düzen olan daire formundan tüm oyuncular yerlerine geçebilecek uygun bir şekilde; 14-1-3-2-8-5-7-12 no.lar yerinde açılacaklar 16-15-13-no.lar sola, 10-9-11-no.lar sağa yürüyecekler, 4 ve 6 no.lu oyuncular ise geriden öne doğru çıkarak yeni düzenlerine bir kollu figürle gireceklerdir. Bitiriş pozisyonunda yüzler seyirciye dönük olacaktır.

Daha sonra yine aynı düzende bir kollu figürü daha yapılacak ve oyunla müzik birlikte ağırlaştırılacaktır. Bitirişte yüzler seyirciye dönük şekilde oyun bitirilir.

Harmandalı Zeybeği'nin Işık Tasarımı

Karanlık olan sahne oyunun başlaması ile çok yavaş bir şekilde gece mavisi renginde aydınlatılmaya başlanır. Çeşitli ışık oyunları- la birlikte ışık efektlerinin anlatıma ve görsel görünüme büyük katkı sağlayacağı unutulmamalıdır. Şekil 2 de renklendirme açısından canlılık kazandırmak amacıyla sahnenin her tarafında bulunan ana renk- ler (mavi , kırmızı , sarı) verilerek, bunlarıda destekleyici nitelik- te olarak yardımcı renkler figürlerin özelliğine göre uygun derece ve açılarda verilmelidir. Ancak, kıyafete uygun olan mavi rengin biraz daha ağır basmasına dikkat edilmelidir. Ayrıca kırmızı renk ışık kısık tutulmalıdır. Şekil 3 de aynı görünüm devam eder. Şekil 4 de daire formuna girmiş olan oyuncular sahnenin merkezine doğru toplanacakların- dan sahne üstünden verilecek renkler ve ağırlık kazandırılacak, se- yirci üstündeki ışıklandırma aygıtlarından ise maviyi öldürmeyecek de- recede beyaz rengin verilmesi uygun olacaktır. Şekil 5 de oyunun fi- nali yapılacağından önce beyaz daha sonra kırmızı, sarı ve bunları destekleyici renkler yavaş yavaş karartılarak sadece mavinin sahnede hakim durumda olması sağlanacaktır.

ÖRNEK ÇALIŞMA : 2

YÖRE : BOLU (KIBRISCIK)

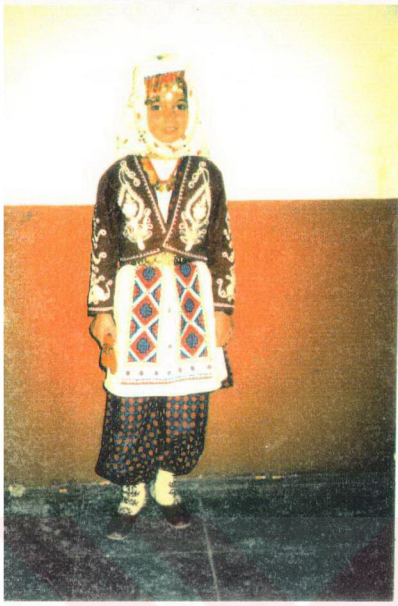
OYUN ADI : KARAKÖY SEKMESİ

Yöre Oyunlarının Karakteristik Yapısı :

Bolu halk oyunlarını kaşıklı karşılama, türü içerisinde görmekteyiz. En belirgin karakteristik özellik olarak; tahta kaşıkların şakırdatırken vücudun belden yukarısının özellikle omuzun oynatılıyor olmasını ve bu esnada ayak figürlerinin yapılmasını söyleyebiliriz. Oyunlar içinde kıvrak ve aksak olmayan figürlerinde bulunması ayrı özellikler olup, ayrıca sekme figüründe ön planda olduğunu görürüz. Oyuncular arasında sürekli beraberlik tavrı hakim durumdadır.

Oyunlar ritmik yapı bakımından 2/4, 4/4, 7/4'lük zaman birimlerinde olup, çoğunlukla türkü eşliğinde oynanmaktadırlar. Yörede saz olarak, bağlama ailesi, kabak kemane, dilli-dilsiz kaval, kırma kaval, zilli maşa, zil, kaşık, def, kullanılmaktadır. Düğünlerde davul-zurna ikilisiyle rastlamak mümkündür. Yörede kaval sazının ön planda tutuluyor olması hatta bu saz olmadan oyunların oynanamayacak düzeyde olması dikkati çeker.

Oyunlar seyirlik olarak ve düğünlerde eğlenmek amacıyla oynanır. Oyunlar iki-dört ve katları şeklinde sayısal yönden dengeli bir düzende oynanmaktadırlar. Oyuncular birbirlerini tutmadan, kendi başlarına (ferdi olarak) ellerinde kaşık bulunmak suretiyle oyunları oynamaktadır. Biçimsel yapı olarak daire ve düz çizgi formları geleneksel yapı içerisinde olmasına rağmen bugün yapılan sahneleme çalışmalarında oyunun ana-karakteristik yapısını ve figürlerini bozmadan tüm biçimsel formlar kullanılabilir. Oyunların oynanması esnasında çalınan kaşıklar ritm saz görevini görmektedirler. Kaşık ayrıca çalan enstrümanlar arasında da önemli bir yere sahiptir.



YÖRE KIYAFETİ(KADIN)

Baş : Tepelik yaklaşık 13cm uzunluğunda kare şeklinde 1-1.5 cm eninde, bir tahta üzerine dövme gümüşten kaplamalı olup fese tutturulmuştur. Ön bölümde toplam 30 adet (3'er sıradan 10'ar tane) küçük altın vardır. Fesin etrafına kırmızı mendil şeklinde "çeki" adı verilen kumaş sarılır.Önde kalan altınlar bu çekinin üzerinde sallanır.Tepeliğin üzerine beyaz renkte, kenarları gül işlemeli,uç çevresi ise pul oya ile işli "çember " denilen örtü örtülür. Çember çene altından geçirililip üstten bağlanır. Saçlar ise ince örgülü olup, örgülerin uçlarına nazar değmesin diye mavi boncuklar takılır. Boyuna kırmızı kurdeleye veya çeşitli renkte iplerin biraraya getirilip

örüldüğü şeritlere dizili altınlar takılır.

Gövde : " Fermane" adı verilen kollu cepken siyah,lacivert veya bordo renklerinden yapılır. Ön kanatları,kol ağızları, ve etek uçları çevresi gümüş simli gül motifleri ile işlenmiştir. Fermane'den daha sade işli olan işlik daha ziyade gündelik olup, fermane yerine giyilir.Turuncu, Mavi, Bordo renkler hakimdir. El tezgahlarında (pamuk) dokuma kumaştan yapılan "üçetek" bordo lacivert kareli desenlidir. Fermane'nin altına giyilir, kolludur."Şalvar " üçetek yapılan kumaştan yapılır. Ayrıca çizgili desenli olan el dokuması kumaşlardanda yapılan şalvarlara rastlamak mümkündür. " Akça Göyne" adı verilen giysi ise yine kendi el tezgahlarında pamuklu iplikten dokunmuş olan düz beyaz bir giysidir. Yaka ve etek kenarları ile ön tarafı iki geniş şerit halinde işlenir. Zengin el işi motiflerine rastlanır. Bele takılan kemer dövme gümüşten olup üç etek üzerine takılır.Halk dilinde kuşak olarak anılmaktadır.

Ayak : Kırmızı,yeşil,mavi, sarı, bordo, beyaz renklerin hakim olduğu çorap yün iplikten örülür, gül motifleri hakimdir. Çoraplar iş ve motiflerine göre isimlendirirler.Çorabın üstüne kösele ve kabaralı olan düz ince derili olan ayakkabı giyilir renk olarak bordo, kırmızı,ve siyah olanları tercih edilir.

KARAKÖY SEKMESİ (OYUNUN HİKAYESİ)

Karaköy, Kıbrıscık'ın kuzey batısında küçük bir köydür. Bu köydeki halk geçimini ormancılık ve hayvancılıkla karşılamaktadır. Ekonomik koşulları yerinde olmayanlarda genellikle Haymana Ovası'na çobanlık yapmaya giderler.

İşte; eskiden bir geç evlenir, eşiyle bir gece kalır ve ertesi gün başlık parasını ödemek için eşini köyde bırakarak Haymana Ovası'nı yolar. Genç evlendirildikten bir yıl sonra borcunu ödemek zorundadır. Kaybedecek bir günü bile olmadığından köyüne dönme fırsatını bulamaz. Köyde bıraktığı eşi ise kocasına olan hasretini dindirmek için işten işe koşmaktadır. Birgün çuvalı alır, çevrede bol olan karaağaçlardan gazel(yaprak) toplamaya gider. Bu işi yaparken eşi aklına gelir ve oracıkta şu türküyü yakar.

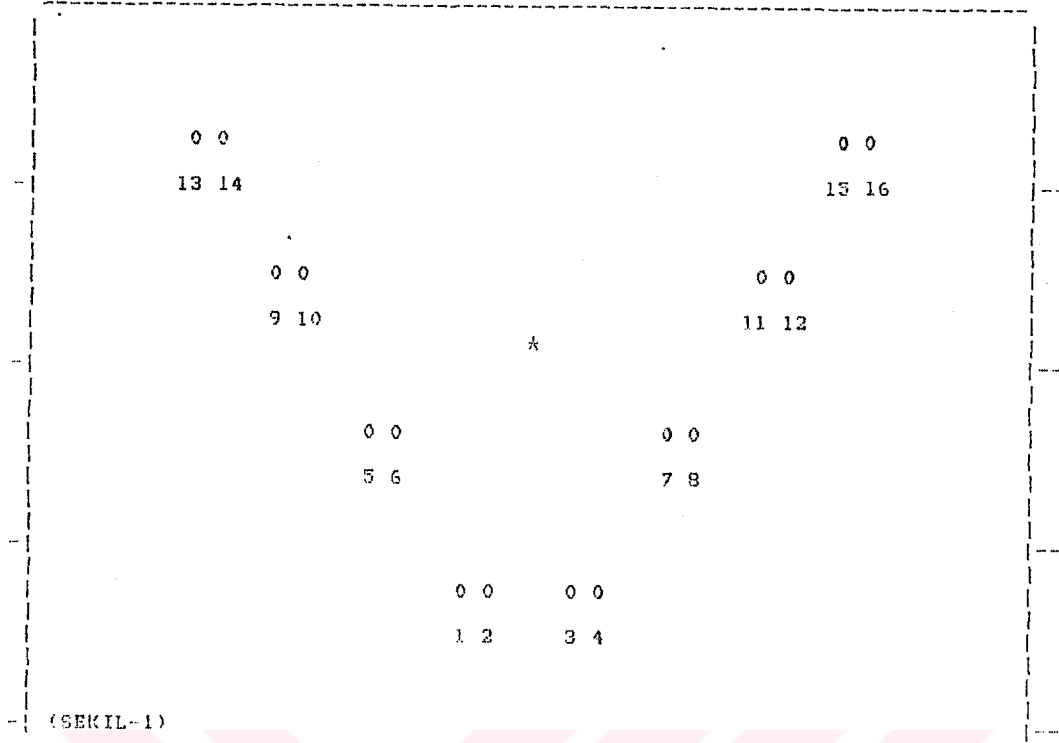
Değneğini at da gel
Davarını güt de gel
Ağan da izin vermezse
Bir aylıkçı tut da gel.

Bu türkü Karaköy'de yapılan düğünlerde oyuna dönüştürülmüştür. Daha sonra derlenen bu oyun "Karaköy Sekmesi" adı altında Bolu ve çevresindeki halk oyunları ekipleri tarafından oynanmaya başlamıştır ve halen oynanmaktadır.

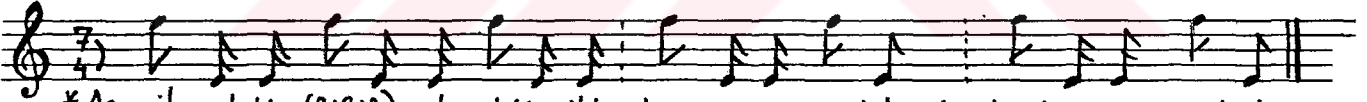
* Kadınlar ve erkekler birlikte bu oyunu oynayabilmekte iselerde biz yaptığımız düzenleme gereği yalnızca kadınlar tarafından oynatacağız.

YORE:BOLU (KIBRISCİK)
OYUN ADI: KARAKÖY SEKMESİ

SAHNE: TEK YONDE SEYİRCİLİ
OYUNCU SAYISI: 16
OYUN SÜRESİ: 00.30 saniye



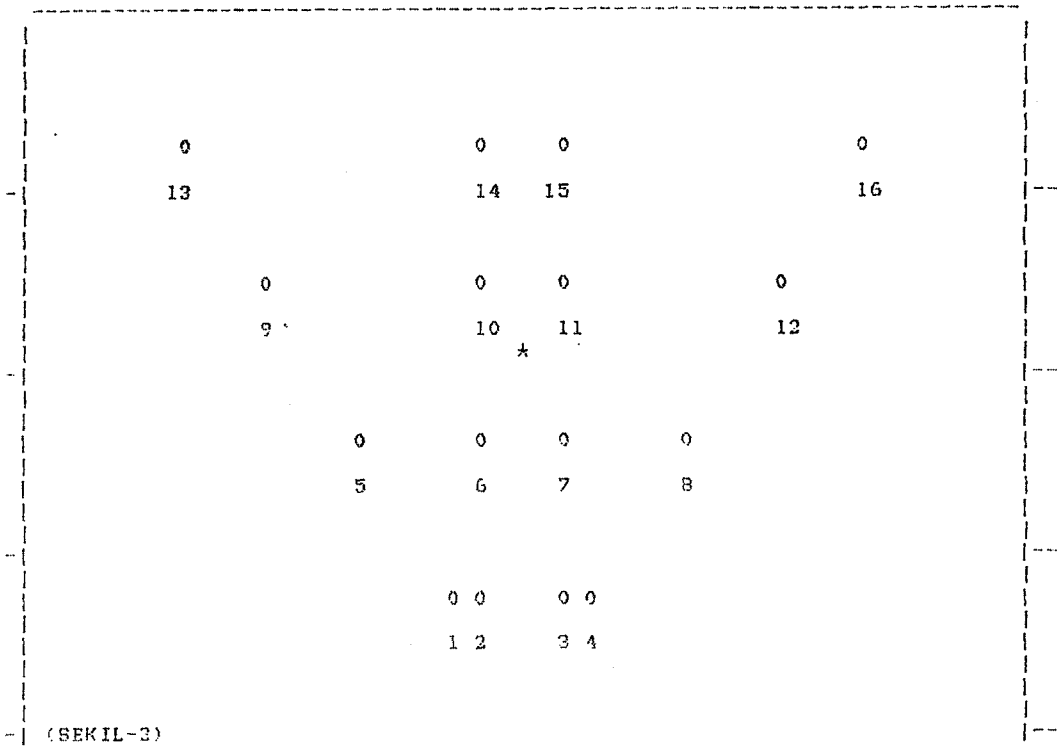
* Bu çalışma Sahne Düzenlemeli İcra tarzındadır.



* Ana ritm kalıbı (3+2+2) yukarıdaki gibi olmasına rağmen kalıp bozulmadan farklı ritimler kullanılabilir.

Başlangıç pozisyonunda oyuncular sırt sırta, kolları yana doğru dirseklerden hafif kırık vaziyette ve açıktır.

Müzikle birlikte sırt sırta pozisyonundan dönme figürü (başlar birbirine temas edecek) seyirciye taraf olan yönden başlamak suretiyle simetrik biçimde yapılacaktır.



Dışta oynayan oyuncular figürün 1. sayısında yüzleri dışa doğru dönük iken, 2. sayıda yüzlerini seyirciye döndüreceklerdir. İçte oynayan oyuncuların yüzleri ise içe ve birbirlerine dönüktür. Bu figürde "kol kaldırma" hareketi (Eller; sağ içte, sol dışta olmak şartıyla çene hizasından göz hizasına kadar indirilip kaldırılır.) Avuçlarda kaşık olup, avuçlar karşıya (seyirciye) doğru dönüktür. Düzenleme açısından figür hep aynı noktada yapılacaktır.

0	0	0	0
13	14	15	16
0	0	0	0
9	10	11	12
0	0	0	0
5	6	7	8
0	0	0	0
1	2	3	4

(SEKİL-3)

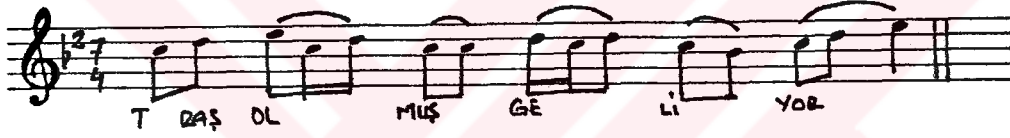


Dışta oynayan oyuncular 90° simetrik dönüş yaparak içteki oyuncuların düzeninin aynısını yapacaklardır. İçteki oyuncular ise halen aynı noktalarındadırlar. Figürün başlamasıyla birlikte geçen 4.sayının bitiminde tüm oyuncular yüzlerini karşıya döndüreceklerdir.

Figür olarak içte oynayan oyuncular "kol çekme" (vücut öne doğru eğik, sağ kol önce olmak şartıyla kollar omuzdan çekilecek) Dışta oynayan oyuncular ise "kol düşürme" (vücut öne doğru eğik, sağ kol aşağıda sol yukarıda ve dik, avuç içi karşıya dönük) Dikkat edilmesi gereken; dışta oynayarak oyuncuların simetrik olarak oynayacaklarıdır. Yani; sahnenin oyunculara göre sol tarafında oynayan grup (4-8-12-16) sağ kol aşağıda, sol kol yukarıda ve soldan dönüş, sahnenin yine oyunculara göre sağ tarafında oynayan grup ise (1-5-9-13) sol kol aşağıda sağ kol yukarıda ve sağdan dönüş yapacaklardır.

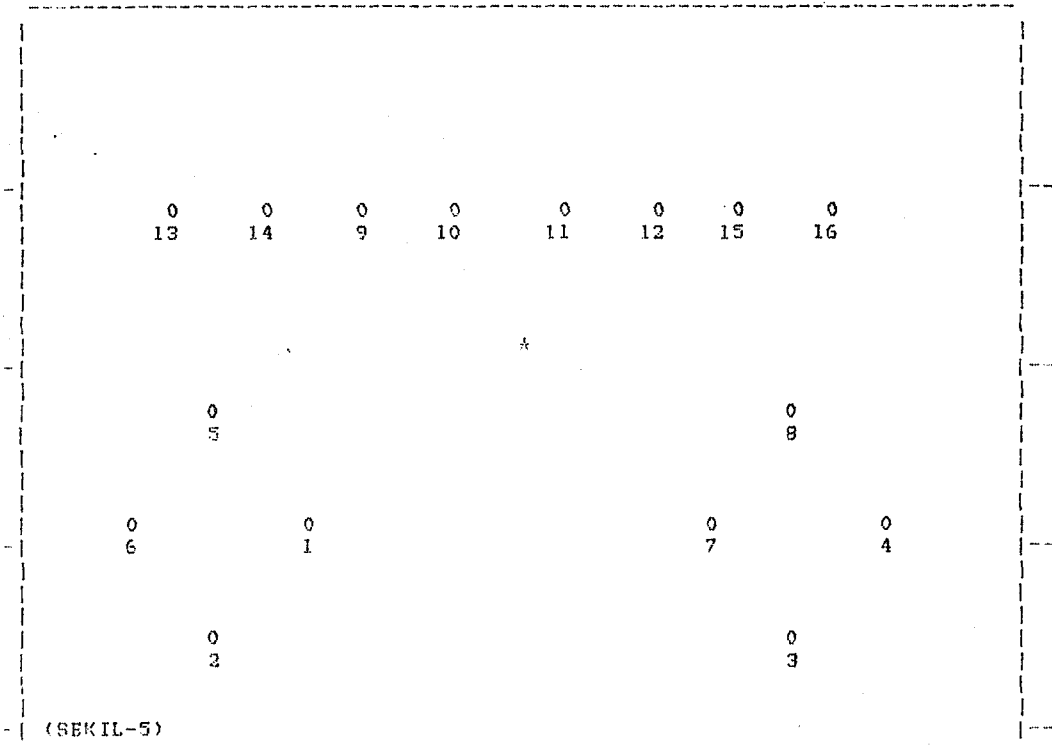
0 13	0 16
0 14	0 15
0 9	0 12
0 10	0 11
0 5	0 8
0 6	0 7
0 1	0 4
0 2	0 3

(SEKİL-4)

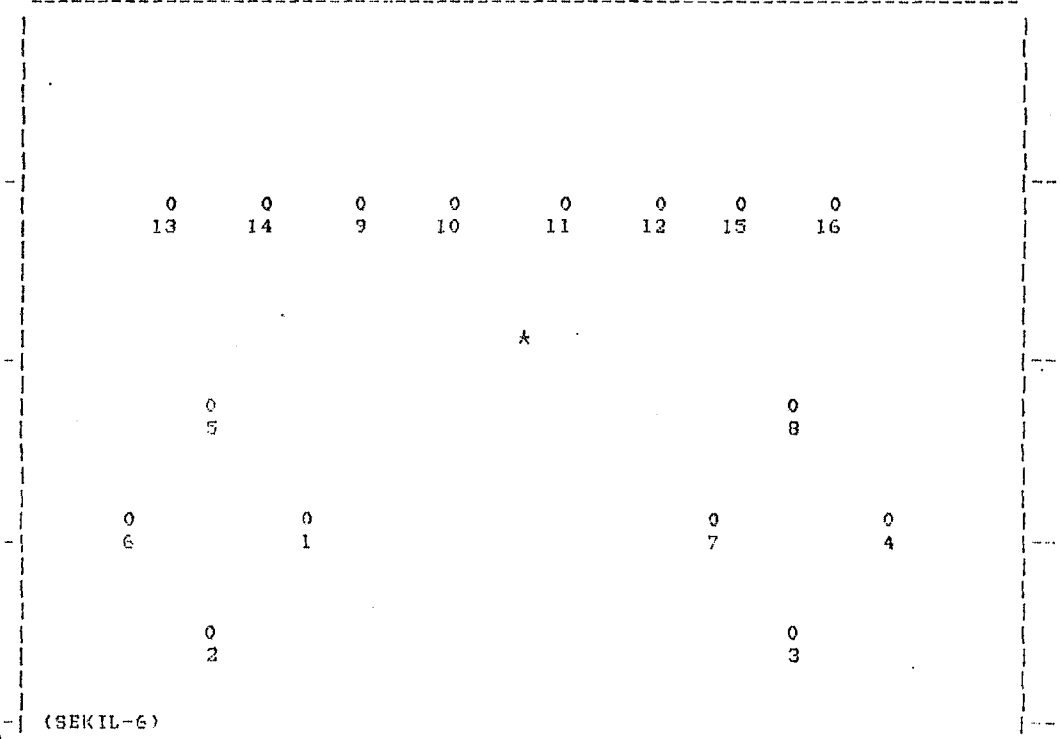


Simetrik ve kontrollü biçimde yüzler seyirciye dönük vaziyette olmak koşulu ile sahneye dikey düz sıraya girilecektir.

Figürün 6.ve 7. sayılarında tüm oyuncular simetrik biçimde iç taraftan başlayarak 180° dönüş yaparak sırtlarını seyirciye döneceklerdir. Figür olarak "Kaşık Vurma" (Kollar göğüs hizasında, sağ eldeki kaşıkların sol eldeki kaşıklara vurulması suretiyle dirseklerden kırık vaziyette hareket ettirilmesi)



Yüzler tüm oyunculara son iki sayıya kadar arkaya dönük vaziyette iken 6. ve 7. sayılarda herkes soldan 180° dönüş yaparak yüzünü seyirciye dönecektir. Figür olarak "Kol kaldırma" hareketi yapılacaktır. Bir önceki formdan bu forma geçebilmek için 13 ve 16 no'lu oyuncular hareketin başlamasıyla birlikte sağa ve sola doğru açılırlarken, arkalarından gelen oyunculara onları aynı noktalardan geçmek şartıyla takip ederler. Öndeki grupta olan oyuncular ise bu formdaki uygun noktalarına geçebilmek için öne-arkaya-sağa-sola doğru adım atacaktlardır.



*Alt yapıda sazlar ana melodiye devam ederlerken, ana saz (kaval veya kemane) yukarıdaki melodiyi çalar.

Yüzler yine seyirciye doğru dönüktür, vücut diktir, kollar dirseklerden hafif kırık; göğüs hizasına kadar, yanlara doğru açıktır. Figür olarak ayaklar(hangisi tercih edilirse) ya çift ayak kapalı biçimde olabilir veya bir ayak diğerinin çok hafif önünde olacak şekildedir. Figürü yapmadan 7 sayıyla çökme ve 7 sayıda kalkma hareketi yapılacaktır.Çöküp kalkma sonunda oyun bitirilir.

Karaköy Sekmesi Oyununun Işık Tasarımı

Oyuncuların sahneye yerleşimi esnasında tüm sahne karanlıktır. Oyuncular başlangıç düzeni için yerleştikten sonra yavaş yavaş mavi renk projektörler açılmaya başlar. Sahnenin her iki yanından ve sahne üstündeki projektörlerden verilecek ışık uygun derecesi hesaplandıktan sonra çok iyi bir anlatım kazanacaktır. Daha sonra mavi rengi desteklemek düşüncesiyle oyuncular sahneye dağılırlarken(şekil 3) genel beyaz renk kısık olarak verilmeye başlanır. Şekil 4de sahne gerisinden mavi , sahne önünden kısık beyaz ve sahne üstünden sarı renkler verilecek, sahne yanlarından ise verilecek renklerlede fonun aydınlatılması desteklenecektir. Şekil 5 de arkada kalan grup mavi ışığın hakimiyetinde iken figür sonunda sırtlar seyirciye dönük olduğundan şekil 4 de verilen ışıkların yavaşça kısılması uygun olacaktır. Şekil 6 da çökme ve kalkma hareketlerini belirtmek açısından sahneye renklerin tümü uygun derece ve açılarda bir armoni halinde verilmelidir.

ÖRNEK ÇALIŞMA : 3

YÖRE : KIRKLARELİ

OYUN ADI : KIZ KARŞILAMASI

Yöre Oyunlarının Karakteristik yapısı :

En az iki kişinin karşılıklı ve simetrik olarak oynadıkları oyunlara karşılama adının verildiğini biliyoruz. Gelenin hatırlarını hoş etmek için yoluna çıkıp "buyrun " deme, memnunlukla kabul etme, bir kişinin bir yere gelişi sırasında o yer halkınca yapılan kabul töreni şeklinde manalarda ifade edilen karşılama türü kırıklareli yöresinin oyunlarında kendisini göstermektedir.

Trakya Bölgesinin Türkler tarafından fethinden sonra Balkanlar'dan göç eden Türk boylarının büyük bir kısmı Kırıklareli'nin çeşitli yörelerine yerleşmiştir. Bu topluluklar kendi gelenek-göreneklerini yaşatmakla birlikte, bölgeye canlılık kazandırırken yöre folklorunada renkli ve canlı bir ahenk getirmişlerdir.

Bölgede " hora-horo" denilen, toplu dizi oyunların en güzel örnekleri yaşatılmaktadır.Oyunlar gerek oyun figürleri gerekse ezgileriyle ritmik ve işlek bir yapıya sahip olup kabadayılık,kahramanlık eşkiyalık üzerine yakılmış "cengi-harbi"lerle çalınıp oynanan oyunlar halindedirler. Bu oyunu bazı hallerde ve yerlerde değişik şekillerde görme olanağı olduğu gibi genel olarak ana kalıpta aşırı farklılığa rastlanmaz.

Oyunlar ağır bir tempo ile başlar ve gittikçe hızlanır. Oyunların tümünde zarif bir görünüm hakimdir. Erkek oyunları ise görkemli bir ifade gösterirler. Yörenin ritm özelliği, 2/4, 4/4 gibi ana ölçülü ve daha çok 9/8'lik kısmende 5/8'lik türkü ve oyunlar teşkil eder.

Başlıca çalgılar davul-zurnadır. Çift davul çift zurna çalınması gelenek haline gelmiştir.Kapalı mahallerde, tef,bağlama,zilli maşa, darbuka, tanbura, gayda,kaval,kemane,çığırtma eşlik eder.

YÖRE KİYAFETİ



ERKEK : Başta keçe külah veya fes bulunur, bunun üzerine sarık sarılır. Bedende içlik denilen beyaz iç gömleği vardır. Gömlek uzun kollu ve yakasızdır, gömleğin üzerinde camadan vardır, camadan üzerine kartalkanat cepken giyilir, camadan ve kartalkanat siyah kaytan işlemelidir, işlemlerde yöresel motifler hakimdir. Camadan uzun kollu, Kartal kanat kolsuzdur. Poturun ağı çok bol değildir, dizden aşağı doğru dahada daralır, poturunda iki yanında belden yere kadar siyah sim işlemler vardır. Ayağı yün çorap ve kunduracı yemenisi denilen yemeni giyilir. Boyuna boyun yağlığı, belede kuşak sarılır. Kuşağın üstünden (sağ veya sol) peşkir sarkıtılır. Genelde hakim renklerin mavinin değişik tonları kahverengi ve gridir.

KADIN : Başta etrafı oyali grep vardır. Bedende beyaz iç gömleği bulunur. Gömlek yakası düz kesim kolları bilekle dirsek arasındadır. Bunun üzerine siyah kaytan ve sarı sim işlemeli yelek giyilir. Şalvarın ağı yere yakındır. Şalvar yelegen kumaşındandır ve yelegen üzerindeki işlemler şalvarda da olabilir. Şalvarın belinde uçkur vardır. Ayrıca bele futa takılır. Ayakta yün çorap veya çetrik onun üzerinden yemeni giyilir. Kızlar yakalarına kulak arkasına veya kreplerine bir de çiçek takarlar. Kadın giyisilerinde hakim renk kırmızı ve pembedir.

KIZ KARŞILAMASI

Genellikle gençlerin kendi aralarında özel günlerde, kına gecelerinde ve düğünlerde karşılıklı olarak oynadıkları bir oyundur. Coşku ve oynayan kişinin kendi beceri, yeteneklerini ortaya çıkardığı figür ve hareketler oyunun özünde vardır. Figür ve adım açısından ritmik yapıya uyan (9/8'lik) tüm hareketler kullanılabilir. Sadece oyun sahneye getirildiği zaman ekip düzeni gerekli olduğundan figürsel yapıya belirli bir sınırlama getirilmektedir. Sahnede sergilenirken kızların ön planda tutulduğu gözlenmiştir. Oyunu karşılıklı oynanma şartı hakim olduğu için en rahat düz çizgi formu tercih edilmektedir. Ayrıca daire formunda da oyunun oynandığı görülmektedir. Karşılamanın, ağır bölümünü erkekler oynar, genç kızlar bu oyunu oynadıkları vakit (yörede önemli yer tutan) göbekte atarlar.

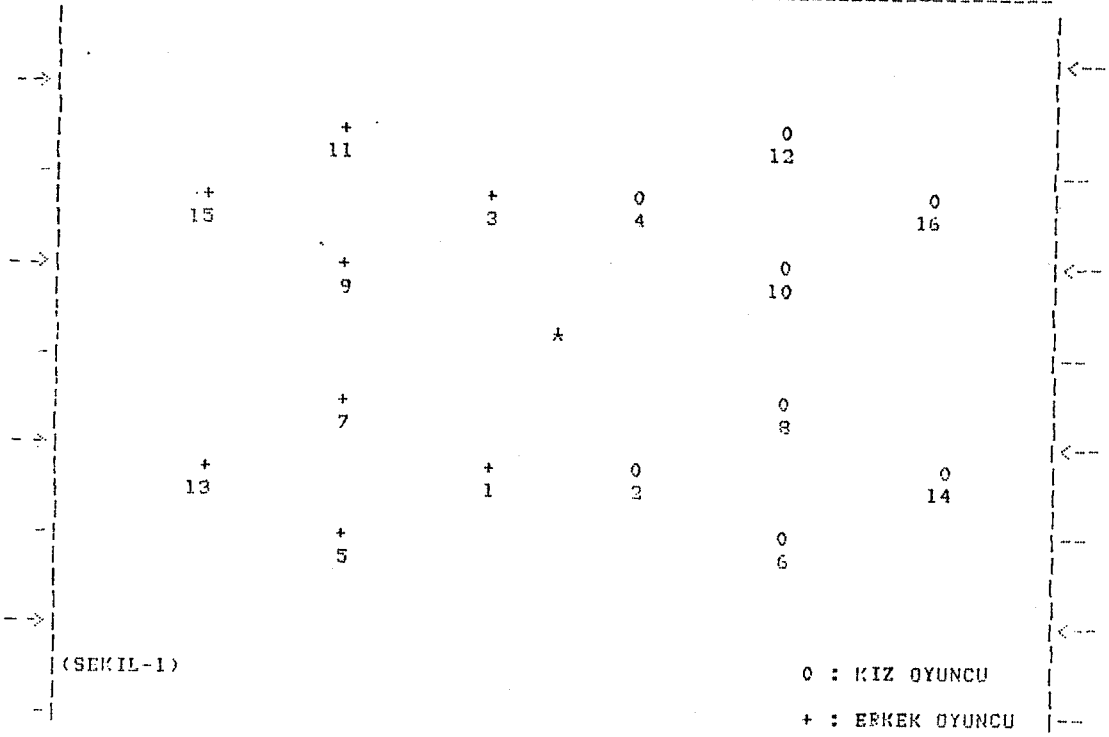
YÖRE: KIRKLARELİ

OYUN ADI: KIZ KARŞILAMASI

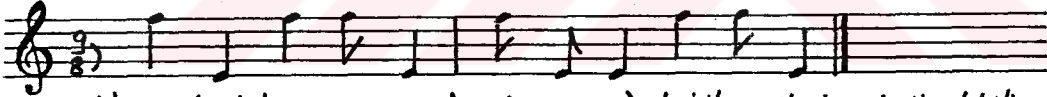
SAHNE: TEK YONDE SEYİRCİLİ

OYUNCU SAYISI: 8KIZ-BERKEK

OYUN SÜRESİ: 00.55 Sanige



* Bu çalışma Sahne Düzenlemeli İcra tarzındadır.

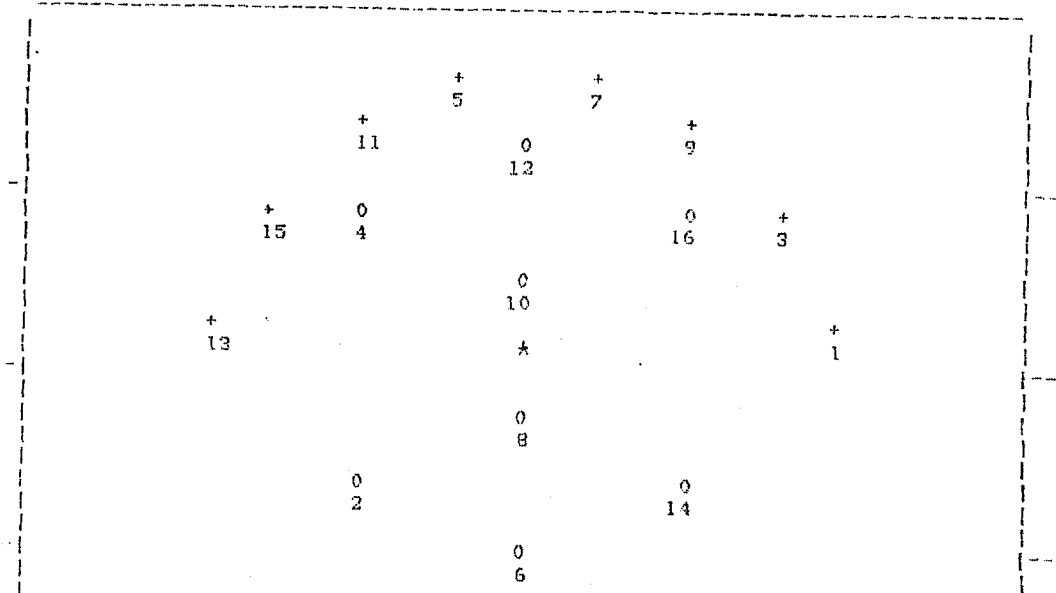


*Ana ritm kalıbı çerçevesinde (2+2+2+3) değişik ritimler kullanılabilir.

Başlangıçta tüm oyuncular sahne dışındadır. Her oyuncu sahneye gireceği kulis kapısı çıkışında hazır beklemektedir. 2 X 9/8'lik boş ritm dinlendikten sonra oyuna başlanır ve düzene geçilir. Yüzler karşılıklı birbirine bakmaktadır. 3 X 9/8'lik zaman birimi içerisinde yerini alan oyuncular 4. figürde yer değiştirmiş olacaktır.

Yörede kız karşılaması oyununda birçok farklı figür görülmektedir. Çalışmamızda ele aldığımız şekil ise, öne doğru parmak ucunda vurmali figür dediğimiz biçimdir. Figüre sağ ayakla başlanır ve 9/8'lik zaman birimi içerisinde yapılır. Aynı figür sol ayakta da tekrar edilir.

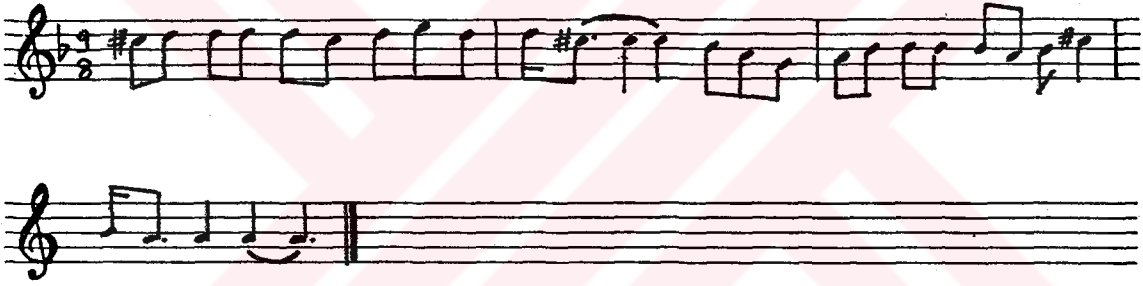
Bir önceki düzende yerini alan oyuncular 2 X 9/8'lik birim içerisinde kendi eksenlerinde 360° dönüş yaparlar. Dönüşler bittikten sonra bir figürde yüzler seyirciye dönülecek, sonraki figürde (4.figür) herkes aynı noktada oyunu oynayacaktır.



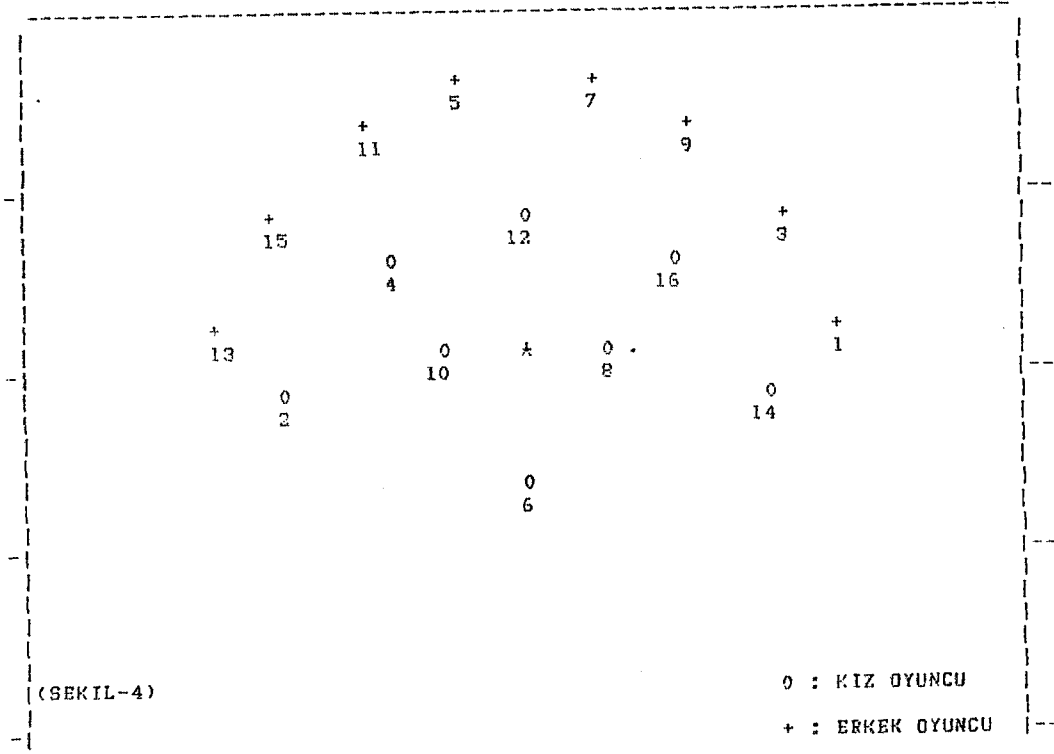
(SEKIL-3)

0 : KIZ OYUNCU

+ : ERKEK OYUNCU

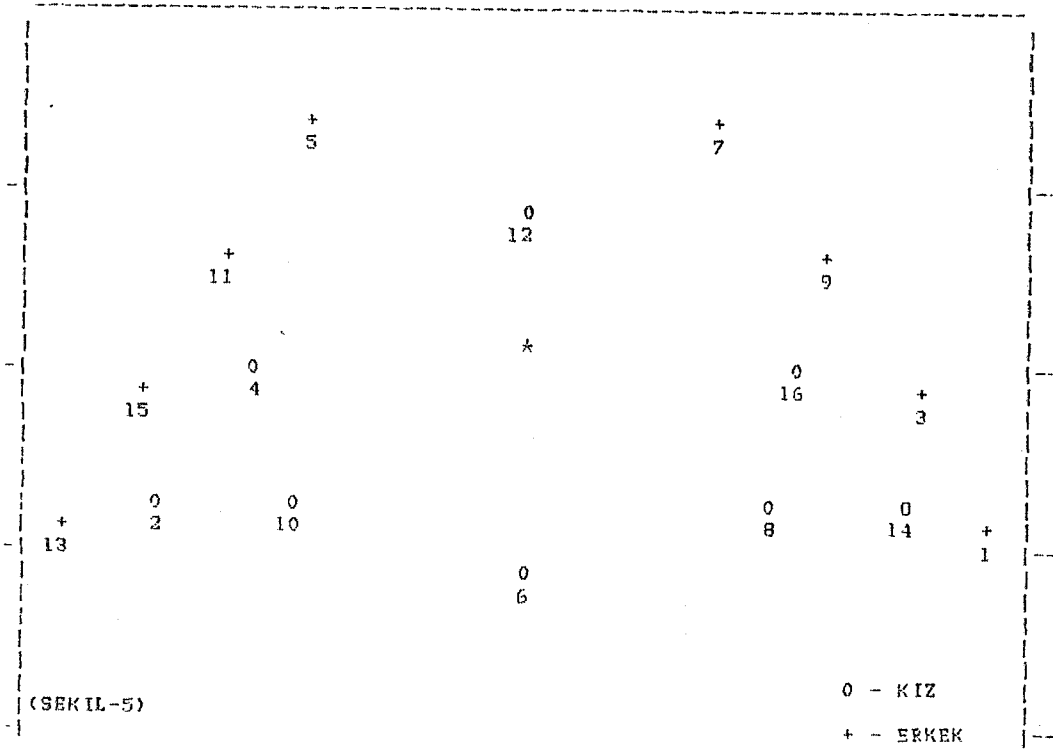


Kız oyuncular toplam dört figür kendi eksenlerinde 360° dönüş yaparak tamamlarlar. Dönüşler önce sağ sonra sol yönden yapılacaktır. Erkek oyuncular ise geriye doğru çıkarak yarım daire formunu alacaklardır. Yerlerini alabilmeleri için yine toplam dört figürlük zamanları vardır.



Kız oyuncular 2 figürde düzene girerler, yüzler seyirciye doğru dönüktür.

Erkek oyuncular ise arkada yarım daire formunda simetrik biçimde sağ ve sol yönlerle doğru gidip gelme hareketini yaparlar. Hareket 2 figür yapılacaktır.



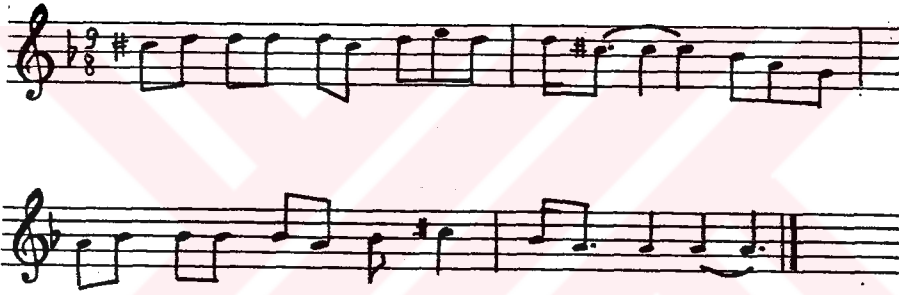
Solist oyuncu (6 numara) iki figürde hafif öne doğru çıkar diğer kız oyuncular ise yine 2 figürde açılarak düzendeki yerlerine geçerler. Erkek oyuncular ise kız oyuncuların arkasında simetrik olarak vevv biçimdeki düzenlerini yine 2 figürde alırlar.

Ana melodi ve buna karşılık gelen figür bittikten sonra 8 x 9/8'lik zaman birimi içerisinde ana ritm üzerine yüksek vümlü bir saz serbest bir gezinti yapacaktır. Bu sırada solist oyuncu serbest şekilde oynarken diğer kız oyuncular 4 X 9/8'lik figür ile bulundukları noktalarda önceden belirlenecek bir figürü toplu halde yapacaklar, diğer 4 X 9/8'lik figürde ise ana figüre geçeceklerdir. Erkek oyuncular ise oldukları yerde ana figüre devam edeceklerdir.

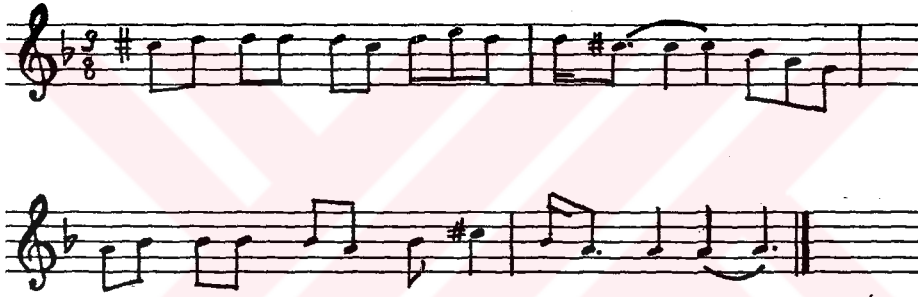
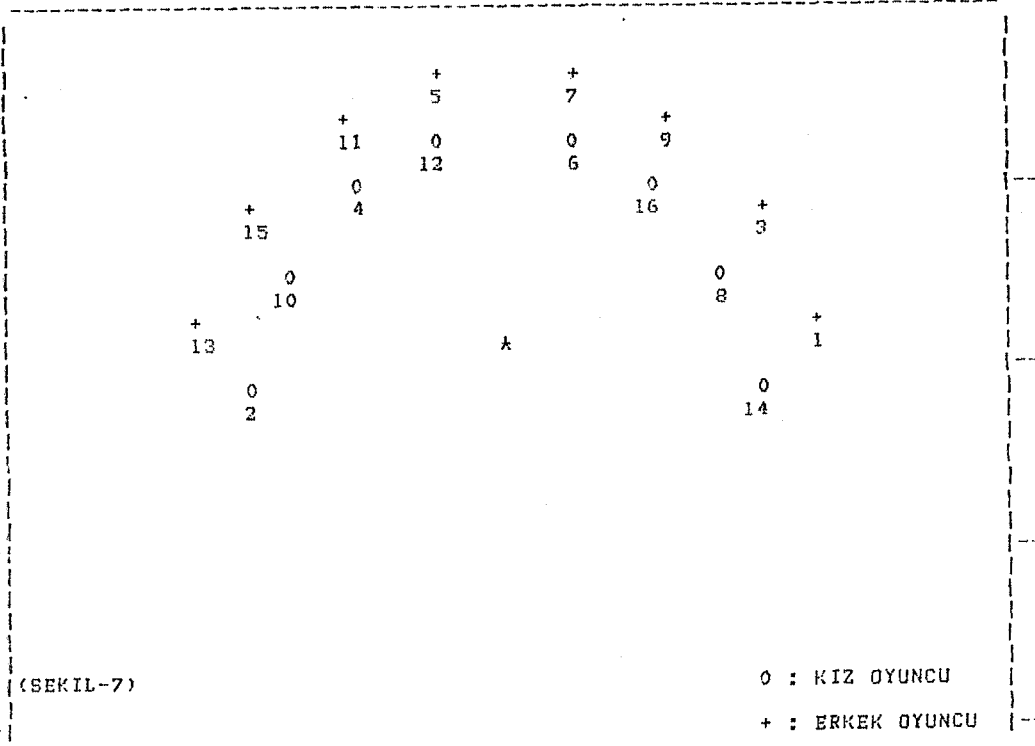
+	+	+	+	+	+	+	+
13	15	11	5	7	9	3	1
			0				
			12				
			*				
	0				0		
	4				16		
0	0				0	0	
2	10				8	14	
			0				
			6				

(SEKİL-6)

0 - KIZ
+ - ERKEK



Kız oyuncular bir önceki düzende bulundukları yerde kalmak şartıyla sağa-sola doğru gidip gelme figürünü yaparlar. Bu hareket için toplam 4 figürlük zaman ayrılmıştır. Sağ yöne doğru giderken sol kolun aşağıda sol yöne giderken ise sağ kolun aşağıda olmasına ve vücudun çok hafif eğik olmasına dikkat edilmelidir. Erkek oyuncular ise yine toplam 4 figürde verrev formundan düz çizgi formuna geçeceklerdir.



Kız oyuncular 2 X 9/8'lik figürle düzendeki yerlerine geçerler. Diğer 2 X 9/8'lik figürde ise bulundukları noktada 360° dönüş (önce sol sonra sağdan) yaparak oyunu bitirirler.

Erkek oyuncular ise düz çizgi formundan yine yarım daire formuna 2 X 9/8'lik figürle açılarak eşlerinin arkasına geçerler. Diğer 2X9/8'lik figürde ise kız oyuncuların dönüş figürüne katılarak onlarla oyunu bitirirler.

Kız Karşılması Oyununun Işık Tasarımı

Oyuncular sahnede yokken sahne yanlarından ve sahne üstünden mavi, sarı, kırmızı, seyirci üstündeki projektörlerden ise kısık derecede beyaz rengin uygun açılarda hazırlanmış olması gerekir. Fon aydınlatmada ise ana renkleri destekleyici vazifede olan yardımcı renkler (örn. yeşil , pembe) kullanılabilir. Sahneye ilk girişten itibaren yine bu ana renklere bağlı kalarak ışık oyunlarının, görsel görünümü sağlamada etkili olabilecek ışık efektlerinin yapılması anlatımı daha da zenginleştirecektir. Şekil 2 de; sahne gerisindeki ışıkların yavaş yavaş azaltılarak sahne ortasındaki projektörlere (mavi, kırmızı, sarı renklerin hakim olduğu) ağırlık verilmesi ve ortada toplanan oyuncuların göz alıcı bir hale getirilmesi sağlanmalıdır. Şekil 3 ve 4 de; arka hala aynı derecede iken ışık yoğunluğu kız oyuncuların üzerine verilerek beyaz ışığın biraz daha etkili bir hal alması, sahne üstündeki renklere ise daha vurgulu bir görsellik kazandırılması uygun olacaktır. Bu da renklerin yoğunluk dereceleri arttırılarak yapılacaktır. Şekil 5 de; görünüm açısından etkin hale gelecek olan solist oyuncu üstüne (eldeki ışıklandırma aygıtının imkanına göre) takip ışık verilerek solisti belirtme, odaklama sağlanacaktır. Takip ışığı kıyafetin rengine göre değişebilir. Ancak, renk olarak çok yoğun olmayan beyaz rengin kullanılması uygundur. Şekil 6 da; Erkek oyuncular üstüne düşen renk(mavi) kısık derecede olup tüm erkekler üstüne aynı yoğunlukta verilmelidir. Solist oyuncu üstüne verilen takip ışığı ise yavaş yavaş kısılmaya başlanarak genel sahne ışıklandırılması tekrar yoğunluk kazanmalıdır. Finale doğru ana renkler çerçevesinde zenginleşecek görünüm yardımcı renklerinde kullanılması sonucunda tam bir renk armonisi halinde eşit miktarlarda ve uygun açılarda verilerek coşkuya anlam arttırılacaktır.

ÖRNEK ÇALIŞMA : 4

YÖRE : ERZURUM

OYUN ADI : BAŞBAR

Yöre Oyunlarının Karakteristik Yapısı :

Yapı ve kuruluşları itibarıyla, toplu oynanan oyunların en güzel ve alımlı örneklerini yansıtan Bar oyunları kelime anlamı açısından pek çok manada kullanılmaktadır. Erzurum barlarını oynayan daha doğru su tutan bir kimsenin bilmesi gereken önemli ilkeler vardır. Bu ilkelere uyulmazsa oyunun özelliği kaybolup, özü, anlamı ve etkisi zayıflacaktır. Erzurum barlarının çoğunda oynayan kişinin niteliği ön plana çıkar. Özellikle erkeklerin oynadıkları barlarda geleneğe bağlılık kişilerde vakarlı bir ifade ile şekil kazanır. Vücut hakimiyetini ve kontrolü sağlamayan bir çizgiasla görülmeyeceği gibi titreme, omuz sallama kesinlikle yoktur. Keskin ve gergin ayak çekmeler, ayak çıkarmalar, duruşlardaki diklik, çeviklik, özel mendil sallayış şekilleri oyunu oynayan kişiler arasındaki iletişim, çökme, sekme figürleri, yaylanmalar, çiftayak veya tekayak üzerine sıçramalar, mimiklerdeki ifade bu tür'e has özellikler olarak belirlemektedir.

Kadın oyunlarındaki edalı süzülüşler, estetik ve yumuşak hareketler ise figürlerde abartıya kaçmadan ölçülü bir şekilde sergilenir. Kadın oyunlarında ezgide söz unsuru önemlidir.

Erzurum barları oyun düzeni bakımından düz-dizi şeklinde oynanan sıra oyunlardandır. Fakat bunun yanı sıra halka şeklinde, yarım daire de oynanan barlara rastlanır. En belirgin tutuş şekli ellerin birbirine kenetlenmesi suretiyle olanıdır. Bu kenetlenme aşağıda veya yukarıda olabilir. Diğer tutuş şekilleride omuzdan, belden tutularak yapılanlardır. Ayrıca hiç tutuşmadan, serbest olarak oynanan barlarda vardır. Serbest oynanan barların bazılarında birtakım araçlardan yararlanılmaktadır. (Hançer barı, Köroğlu barı)

Ritmik olarak genellikle 2 , 5 , 6 , 9 , 10 , 12 zamanlı usullere rastlanır. Kullanılan çalgılar açık mahallerde davul-zurna, kapalı alanlarda ise bağlama, mey, kaval, def, zilli def ve dairedir. Son zamanlarda klarnette kullanılmaya başlanmıştır.

YÖRE KIYAFETİ (ERKEK)



BAŞ : Bir dadaş başına fes giyerek, fesin üzerine ipek işlemeli bir sarığı örter. Bu sarığa "Ahmediye" denir. Başlı başına bir ustalık isteyen bu sarma işi yaşlı ve genç dadaş arasında büyük farklılık gösterir.

GÖVDE: Dadaşın giydiği uzun kollu, dik yakalı, kol ve yakası özenle işlenmiş gömleğe "mıntan" denir. Bembeyazdır. Dadaşın içinin ne kadar saf ve temiz olduğunu göstermek için bu rengin tercih edildiği söylenmektedir. Gömleğin üzerine düğmeleri ve yakaları kaytanla işlenmiş kolsuz bir yelek giyilir. Yeleğin üzerine giyilen yakası düz kesim, kollu olan ve üzeri işlemeli cekete yörede "kazeki"

denir. Pantolona yörede zıvga, zıvka, zıpka adları verilmektedir. Zıvganın bacak kısımları dar, yukarı kısımları ise geniş kesilmiş olup, arka tarafını havasının boşaltılarak katmer katmer bir görünüm verilmesi kıyafetin özelliğini ortaya çıkarmaktadır. Tercih edilen renk lacivert veya siyahtır. Bele; şaldan, trablus ipeklişinden veya toşya yerlisinden büyük bir ustalıkla kuşak sarılır. İyi bir kuşak sarmanın bar oynamayı öğrenmekten daha zor olduğu rivayeti günümüzde bile hakimdir. Aksesuar olarak; yeleğin ceplerine konan saatin zinciri görevini gören köstek, boyundan asılarak süs eşyası olarak taşınır. Kolun pazu kısmına, içine muska veya herhangi bir dua, hadis vb. konulan gümüşten, deriden veya hapisanelerde örülen boncuktan yapılmış olan kola sıkılık veren "Pazubent" takılır. Bele sarılan kuşağın üzerine büyükçe bir mendil (mahrama) üçgen katlanmak suretiyle takılır. Mahrama'nın bir köşesi sırma veya benzeri bir şekilde işlenir. (Selçukluların arması olan çift başlı kartal tercih edilmektedir.)

Yine bele, belle kuşak arasına, gümüş işlemeli ve kemek saplı ucu sivri bir bıçak konulabilir. Hançer barı oynanacağı zaman dadaş onu çıkartarak oyununu oynar.

AYAK : Ayaklara çevik bir eda veren hafif, sivri uçlu yemeninin Erzurum'daki adı cistik'tir. Siyah vidala deriden yapılır.

BAŞBAR

Erzurum barları eskiden geleneksel bir sıra izlenerek icra edilirdi. Bundan dolayı ilk sırada olan bu bara "Baş Bar" adı verilmiştir. Bu bar Birinci Bar, Sarhoş Barı isimleri altında da sayılmaktadır. Başbar; ilk, önce, başta olan, başta icra edilen anlamlarına gelmekte olup en gözde olanı manasını da ifade etmektedir. Çünkü bu bar, Erzurum barları içerisinde gerek ezgi ve ritm, gerekse hareket ve adımlarındaki kıvraklığı bakımından diğer barlara oranla ayrı bir güzellik ve özellik göstermektedir.

Bu barın diğer isimlerinde "Sarhoş Barı" adının geçmesi hareketlerde veya ezgide bir sarhoşluk halini kesinlikle göstermemektedir. Aksine son derece uyanık ve dikkatli bir tarzda icra hakimiyeti vardır. Bu bara dizilenlerin, eski deyiimiyle "Vecd içinde" yani kendinden geçmiş olarak icra ettiklerinden olacaktır ki, bu sıfat(sarhoş) yakıştırılmıştır. Nitekim Erzurumlu Şair Sadi Akatay ünlü Bar şiirinde;

" Atalar yurt sevmeyi davuldan öğrendiler
Bu ilk barın adına sarhoş barı dediler.
Seven sarhoştur elbet, içsede içmesede" demektedir.

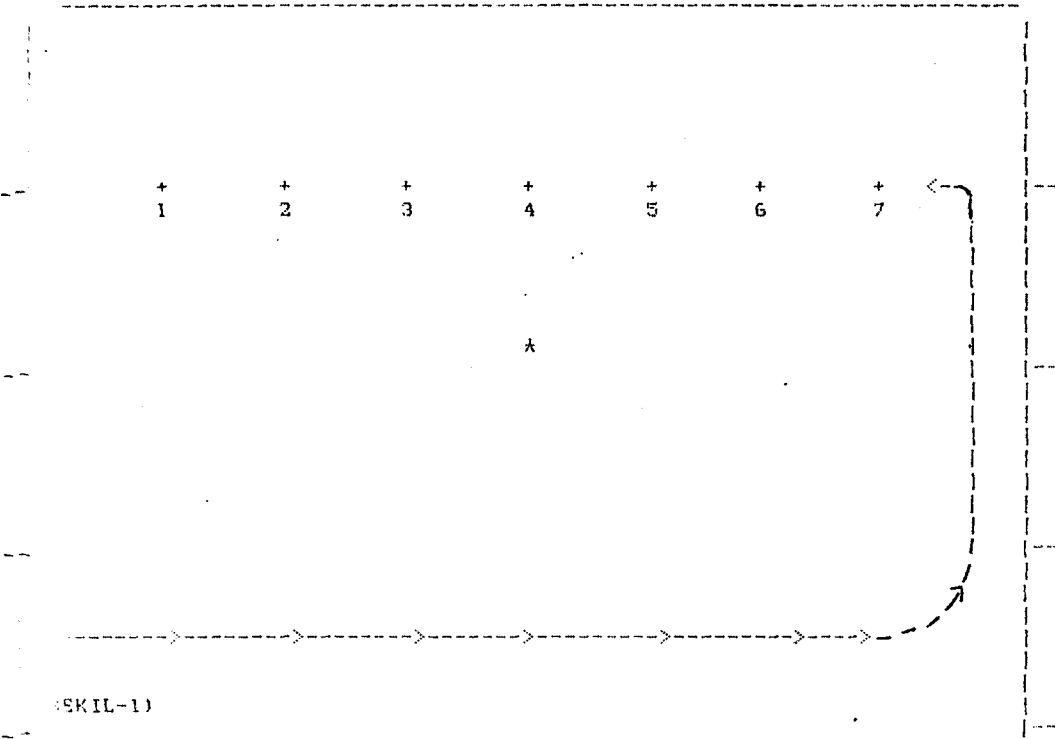
Buradaki sevginin memleket ve yurt sevgisi olduğu kuşkusuzdur. Bu barı tutan dadaşlardan beklenen en önemli şey; bar tutanları coşturan, izleyenlerin ruhunu derinden etkileyen ve çok zor anlatan bir gücün olduğu bu yüzdende oyunun tüm içtenliği ve varlığı ile duyumsanarak oynanması gerekliliğidir.

Başbar üç bölümden oluşmuştur.

1) Bar havasına konsantreoluncaya kadar geçen süre içerisinde el ele tutuşmuş vaziyette ayakta durmak.

2) Ayak değiştirme koşulu ile ileri çıkış ve geri çekilme figürleri, yana doğru yürüyüşler

3) Çökme figürleri



ŞEKİL-1)

* Bu çalışma Otantik İcra tarzındadır.

Oyuncuya göre sağ taraftan(dördüncü kulisten) sahneye girilir ve düzsıraya geçilir. Başbar oyunu geleneksel yapısı içerisinde icra edil-
diğinde, oyun ilk olarak öne doğru hamle yapılmasıyla başlar.Barbaşının
komutu üzerine öne doğru gelen oyuncular bar'a başladıkları noktaya ka-
lar (geriye doğru) geri çıkarlar. Barbaşı tarafından gelen yeni komut-
la birlikte sağ yöne doğru yürüme figürünü geçilir.Sürekli sağa doğru
oyunarak devam eden bu bar'da yürüme figürünün yanı sıra komutun gel-
mesi ile çökme figürüde yapılır.

Başbar'ın bitiriş şekli; düz sıraya giren dadaşların hep birlikte
komut vermesiyle önce hafif öne, sonra sola doğru çökme figürü yapıla-
rak tekrar öne doğru hamle ile(2X9/8'lik zaman içerisinde) çökme fi-
gürü yapılarak kalkıldıktan sonra oyun bitirilir.

ERZURUM

Ebamuslim Abay
Turgut Udu

BASBAR (Sarhoş barı- Birinci bar)
(sayfa 1)

♩ : 172

C
T

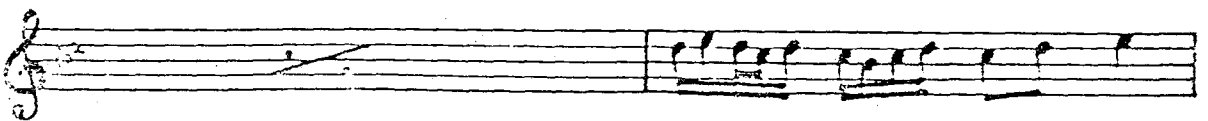
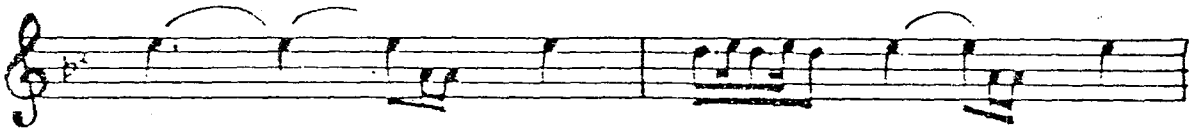
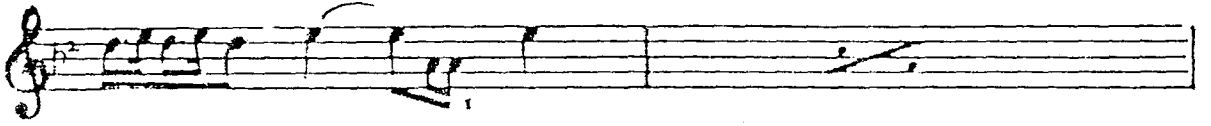
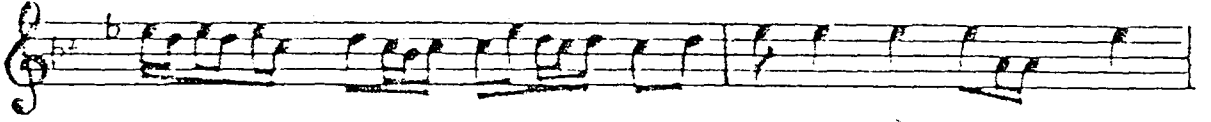
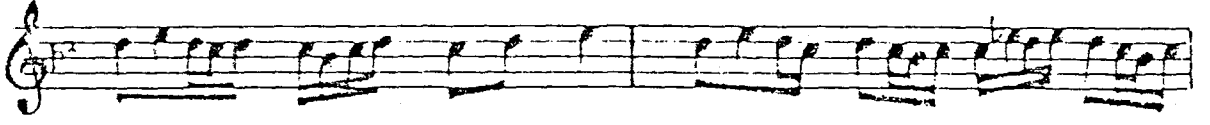
8

9

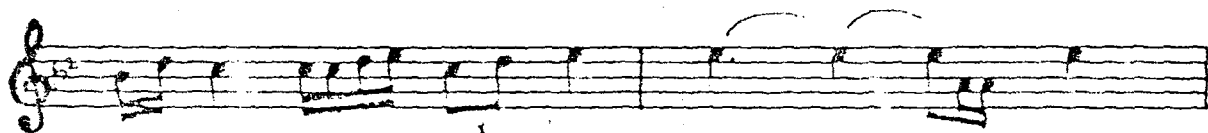
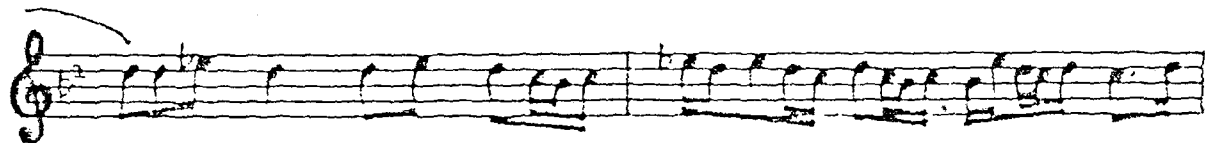
BASBAR
(sayfa 2)



BAŞBAR
(sayfa 3)



BASBAR
(sayfa 4)



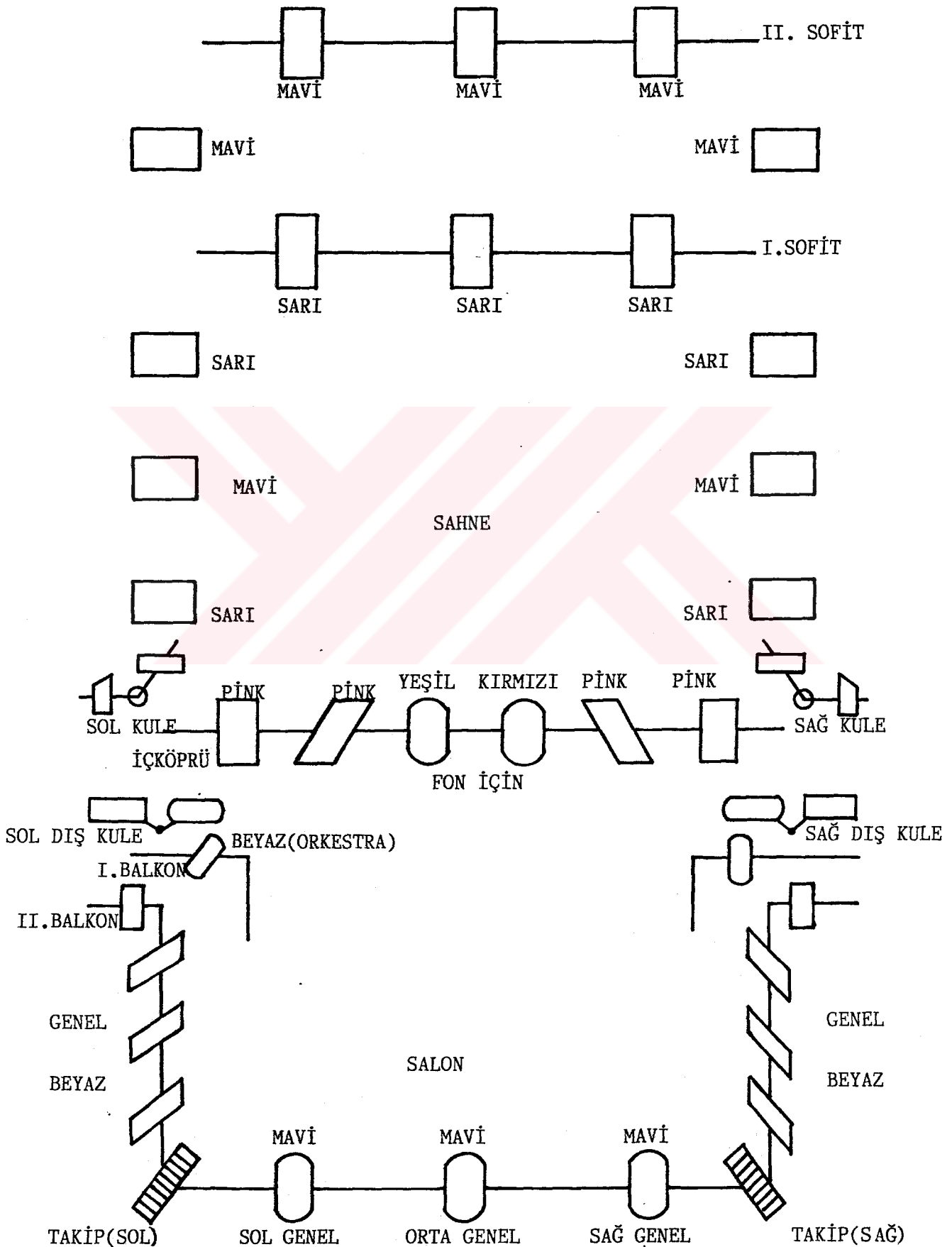
Başbar Oyununun Işık Tasarımı

Oyuncuların sahneye ilk girişleri anından itibaren sahne yanlarından uygun derece ve açılarda mavi renk verilmeye başlanır. Mavi rengin düşünülmesindeki gaye şudur; Beyaz gömleğin fosforlaşacak olması ve daha göz alıcı bir hale gelecek olması, yelek ve zıvkanın daha zengin bir görünüme bürünecek olması, şal kuşağın ise kendi renklerinde etkisi ile mavi ton alacağı olmasıdır.

Oyuna başlarken ışığın direkt değil uygun derecede azaltılarak (mavi) sahne önünde ve seyircilerin üstünde bulunan projektörlerden yine uygun derecede ve açılarda beyaz renk verilmesi anlatımı güçlendirecektir.



* Çalışmalarımızda yapılan ışık tasarımları bu ışıklandırma sistemine göre gerçekleştirilmiştir.(Bu Sistem İst.Devlet Tiyatroları-TAKSİM SAH-NESİ'nin planı olup renkler tercihe göre değiştirilebilir.)



KAYNAKLAR

- * AKSEL Prof. Erdoğan ; M.S.Ü. Dekoratif Sanatlar Bölümü
Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü
Ders Notları
- * ; Tiyatro Tasarımının İç Yapısı-Tasarımcının ödevleri Mimar Sinan Üniversitesi Matbaası, İst.1988
- * ARCAN İ.Galip ; Tiyatroda Makyaj,Cumhuriyet Halk Partisi Yayını Kılavuz Kitapları : 8
Kenan Basımevi, İst. 1941
- * BERKÖZ Prof.Dr.Eşher
KÜÇÜKDOĞRU Prof.Dr. Mehmet ; İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, Aydınlatma Ders Notları, İst.1991
- * BRECHT Bertolt ; Oyunculuk Sanatı ve Dekor, Çeviren;
Kamuran Şipal Say Yayınları,İst. 1982
- * BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ Yayınları;Mimesis 3-Tiyatro Çeviri ve Araştırma Dergisi İst.1990
- Mimesis 4- Tiyatro Çeviri ve Araştırma Dergisi İst.1991
- * DEĞERLİ Doç.Fikret ; İ.T.Ü.Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Böl.Sahne Tekniği Ders Notları İst.1992
- * KÜLTÜR-TURİZM BAKANLIĞI ; Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri, MİFAD Yayınları : 102, Ankara 1987

- * MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI ; Mesleki ve Teknik Öğretim Kitapları
SES FREKANS TEKNİĞİ- İst. 1981
- * NUTKU Prof.Özdemir ; Sahne Bilgisi, Kabalcı Yayınevi
İst. 1989
- * ÖZKAYA Prof.Dr.Mehmet ; Aydınlatma Tekniği, İ.T.Ü.Matbaası.
İst. 1972
- * STANISLAVSKI Konstantin ; Oyuncunun El Kitabı, Çeviren:
Gürkal Aylan Alaz Yayıncılık İst.1984
- * ŞENEL Suna ; Hareket Notasyonu 3-Halk Oyunları
Yazımı-Mey Ofset İzmir.1990
- * ; Halk Oyunları Öğreticilerini Yetiş-
tirme Kursu Notları; Ankara 1992
- * ŞENGEZER Osman ; Dekor-Kostüm , İst. 1989
- * TIEGHEM Van Philippe ; Tiyatro Tekniği İst.1964
- * VAROL Ayla ; Orkestrasyon Düzeninde Sazlarımızın
Gruplandırılması,İ.T.Ü. Sosyal Bilim-
ler Enstitüsü Yüksek Lisans Bitirme
Tezi, 1988 İst.

ÖZGEÇMİŞ

1968 yılında İstanbul'da doğdu. İlkokul öğrenimini Kuvayi Milliye İlkokulu'nda, ortaokul öğrenimini Kurtuluş Ortaokulu'nda, lise tahsilini ise Beyoğlu Ticaret Lisesi'nde tamamladı. Halk oyunları alanındaki çalışmalarıyla ilkokul yıllarından itibaren yakından ilgilendi. Liseyi bitirdikten sonra 1985 yılında İ.T.Ü. Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümünde lisans öğrenci olarak okumaya hak kazandı. Öğrencilik döneminde birçok eğitim kurumunda halk oyunları eğitmeni olarak görev aldı. 1990 yılında Türk Halk Oyunları Bölümü lisans eğitimini tamamlayarak mezun oldu. Aynı yıl İ.T.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Ana Sanat Dalı Türk Halk Oyunları alanında master öğrencisi olma hakkı kazandı. Halen enstitünün Türk Halk Oyunları Bölümü'nde öğrenciliğine devam etmektedir.