



TÜRK HALK OYUNLARI'NIN SAHNELENMESİ SÜRECİNDE OYUN-MÜZİK UYUMU BAĞLAMINDA DÜZENSİZ (UYUMSUZ) OLAN YAPILARIN TASARIMI: "KIRKLARELİ YÖRESİ AHMET BEY OYUNU ÖRNEĞİ"

Eyüp UZUNKAYA* & Ahmet T. DEMİRBAĞ**

* Doçent, İTÜ Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü, uzunkayae@itu.edu.tr

**Öğr. Gör. (Emekli), İTÜ Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü, demirbagah@itu.edu.tr

Received Date: 03.12.2023. Revised Date: 18.12.2023. Accepted Date: 25.12.2023

Copyright © 2023 Eyüp Uzunkeya and Ahmet T. Demirbağ. This is an open access article distributed under the Eurasian Academy of Sciences License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Özet

Türk Halk Oyunları'nın sahneye taşınma süreci ile birlikte kaynaktan derlenen doğal yapıya zorunlu müdahaleler başlamış ve oyunların orijinal yapıları üzerinde bazı değişikliklere gidilmiştir. Geleneksel yapı farklı dans formları ile karıştırılıp natürel genetik yapıları değiştirilerek koreografik çalışmalar adı altında sunulmaya başlanmıştır. Sanat ve sahne kaygısı, kurallar doğal ortamından taşınan oyunlarda ritmik, melodik ya da figüratif değişiklikleri de beraberinde getirmiştir.

Türk Halk Oyunları üzerinden yapılan değişimler genellikle müzik ve figür yapıları üzerinden gerçekleştirilen tasarımlar şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Sahneleme sürecinde hareketlerin müzikal yapı ile tam olarak örtüşmediği yapıların fark edilmesi uyumsuz (düzensiz) ve uyumlu (düzenli) figür yapılarının varlığını ortaya çıkarmıştır. Sınırlı zamanda oyunun icrası, figürlerin tek tip icrası gibi düşünceler oyunlarda ya da danslarda tek tipleşmeye doğru bir yönelime sebep olmuştur. Bunun yanında müziklerde de tek tipleşme başlarken, oyunlarla özdeşleşmiş müzikler ortaya çıkmıştır. Sözelimi birden fazla müzikle icra edilen bir oyun için ona özel ve ona ait olduğu iddia edilen tek tip bir müzik tercih edilmeye başlanmıştır.

Ahmet Bey oyunu bu örneklerden sadece birisidir. Bu çalışmada Ahmet Bey oyununun geleneksel halinden yola çıkılmıştır. Ahmet Bey oyunu örneğiyle, bahsettiğimiz değişimlerin ne şekilde gerçekleştiği açıklanmaktadır. Aynı zamanda, oyunun yapısında gerçekleşen değişimlere sebep olan ihtiyaçların nedenleri de ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel Halk Oyunları, Düzenli Figür, Düzensiz Figür, Sahne Düzeni, Koreografi

DESIGN OF IRREGULAR STRUCTURES IN THE CONTEXT OF DANCE-MUSIC HARMONY DURING THE STAGED PROCESS OF TURKISH FOLK DANCES: "EXAMPLE OF AHMET BEY DANCE OF KIRKLARELI REGION"

Abstract

With the process of bringing Turkish Folk Dances to the stage, compulsory interventions to the natural structure compiled from the source started and some changes were made on the original structures of the dances. The traditional structure was mixed with different dance forms and their natural genetic structures were changed and presented under the name of choreographic studies. Art and stage anxiety brought rhythmic, melodic or figurative changes in the dances that were carried from the natural environment of the rules.

Changes made through Turkish Folk Dances generally appear in the form of designs made through music and figure structures. During the staging process, noticing structures in which the movements did not fully coincide with the musical structure revealed the existence of incompatible (irregular) and harmonious (regular) figure structures. Thoughts such as performing the dance in a limited time and uniform performance of the figures have led to a tendency towards uniformity in dances. In addition, as music began to become uniform, music identified



with dances emerged. For example, for a dance performed with more than one piece of music, a single type of music that is claimed to be special to it and belongs to it has begun to be preferred.

Ahmet Bey folk dance is just one of these examples. This study is based on the traditional version of the Ahmet Bey dance. In this study, it is explained how the changes we mentioned take place, with the example of the Ahmet Bey dances. At the same time, the reasons for the needs that caused the changes in the structure of the dances were also revealed.

Keywords: Traditional Folk Dances, Regular Figure, Irregular Figures, Stage Arrangement, Choreography.

GİRİŞ

Türkiye’de halk oyunlarının (danslarının) yerelden sahneye taşınma sürecinde Zeybek oyunlarının derlenmesi ve sahneye konulması ilk sahneleme olarak kabul görürken Selim Sırrı Tarcan ismi ön plana çıkmıştır. Sonrasında halkevlerinin kurulması ile başlayan geleneksel halk oyunlarının kurumsallaşma süreci daha sonra Köy Enstitüleri ile devam etmiştir. Bu kurumların kapatılmasından sonra önce üniversitelerle, sonrasında da folklor derneği olarak adlandırılan yapılanmaların yaygınlaşması ile devam eden süreç, halk oyunlarının uluslararası festivallerde sergilenmesi şeklinde devam etmiş, aynı dönemlerde yarışma adı altında başlatılan organizasyonlar halk oyunlarına olan ilginin olumlu yönde gelişmesine katkıda bulunmuştur.

“Yarışmaların halk oyunları hareketine getirdiği en önemli boyut milli oyun repertuarını perçinlemesi yönünden oldu. 1950’li ve 60’lı yıllar boyunca, ulusal ve yabancı festivallerle birlikte düzenlenen bu yarışmalar, bir yandan halk oyunları oynamaya duyulan ilgiyi arttırdılar, diğer yandan da bir piyasa oluşturarak bazı oyunların gözden düşmesine, yenilerinin ise hararetle derlenmesine yol açtılar” (Öztürkmen, 1998:223-265).

1975 yılında devlet destekli ilk halk dansları topluluğu olan Devlet Halk Dansları Topluluğu’nun kurulması ile stilize halk oyunları anlayışı devlet kanalı ile gündeme getirilmiş, 2000’li yıllara gelindiğinde Devlet Halk Dansları Topluluğu’nun açtığı yolda ilerleyen bazı halk oyuncular batıdaki örneklerden yola çıkarak profesyonel topluluklar kurma yolunda çalışmalarına başlamışlardır. İlk olarak Anadolu danslarını modern dans, bale ve diğer dans disiplinleri ile sentezleyen topluluk Anadolu Ateşi – Sultans of The Dance markası ile sahneye konmuş, Ney, Shaman Dans Tiyatrosu gibi özel profesyonel dans toplulukları süreci devam ettirmişlerdir.

1.SAHNELEME SÜRECİNDE GELENEKSEL YAPIYA MÜDAHALELER

Türk Halk Oyunları’nın sahneye taşınma süreci ile birlikte doğal yapısına zorunlu müdahaleler başlamış ve oyunların orijinal yapıları üzerinde bazı değişikliklere gidilmiştir. Öğreticiler sahnelemenin bir gereği olarak uygun gördükleri ilaveleri ya da eksiltmeleri yaparak halk oyunlarının geleneksel yapısı üzerinde ilk değişikliklere de imza atmışlardır. *“En sık karşıma çıkan müdahaleler şöyle sıralanabilir: 1) hareketlerin zarıflaştırılarak/ inceltilecek şekilde stilize ya da “terbiye” edilmesi; 2) hareketlerin kalabalık dans gruplarının / hareket korolarının senkronize icrasını kolaylaştırmak üzere standartlaştırılması; 3) dans gösterisi formunun gerektirdiği müzik, kostüm, ışık, oyunculuk çalışmaları doğrultusunda hareketlerde de yeni düzenlemeler yapılması vb.”* (Kurt, 2013:1).

Geleneksel yapının bozulmaması hususunda bir hassasiyet söz konusu olduğu için derlenen oyunlar üzerinde değişiklikler yapmak pek de mümkün olmamıştır. Ancak, otantik olduğu iddia edilen oyunlar derleme ve sahneye taşınma sürecinde zaten bu özelliklerini kaybetmişlerdi. Oyunları tek tip bir hareket formunda, sıralı ve düzenli oynatmak dahi kaynaktaki yapının doğasına aykırı iken mevcut oyunların otantik oyunlar olarak kabul edilmesi en büyük yanlışlığı olmuştur. Geleneksel sunumu daha çekici hale getirmek amacı ile, sahne düzeni denilen



yorumlar getirilerek, oyuncu gruplarının sahnede farklı görüntüler yaratması şeklinde düzenlemelere gidilmiştir.

“Sahne düzenlemelerinin başlamasında Türk Halk Oyunları gruplarının yurt dışında düzenlenen bazı yerel festivallere düzenli olarak katılmaya başlamalarının da rolü vardır. Burada farklı düzenlemelerin yapıldığı geniş çapta sahneleme örneklerine maruz kalan Türk Halk Oyunları grupları zamanla aynı uygulamaları kendi oyunlarında da denemeye başladılar. Özellikle Doğu Avrupa ülkelerinde rastlanan stilizasyon teknikleri, gösterişli kostümler, zenginleştirilmiş müzikal eşlik ve dinamik sahne düzenlemeleri Türkiye’de halk oyunlarının icrası üzerinde etkili oldu” (Öztürkmen, 1998:223-265).

Sunumu cazip kılmak ve göze kulağa hoş gelecek unsurlarla desteklemek için, oyunları değiştirmeden, bir takım çizgi formlarını kullanmak sureti ile oyuncularını bu formlar üzerinde hareket ettirmek şeklinde ortaya çıkan bu icraları uygulamak sanıldığı kadar kolay olmamıştır. Ortaya çıkan uyumsuzlukları çözmek için oyunların figürlerinde değişiklikler yapmak, tempoyu arttırmak ya da düşürmek, bir takım eklemelerle figür yapılarını değiştirmek gibi çözümlere gidilmiştir.

Halk oyunlarını müzik ve ritim kavramlarından bağımsız düşünmek mümkün değildir. Oyun icralarının sergilendiği doğal ortamlarda, eşlik eden çalgılar ne olursa olsun çalınan müzikler yöresel çalgıcuların uydurdukları dansla uyumlu ezgilerden ibaretti. Bir oyun için birden fazla melodi icrası mümkünken bu gün olduğu gibi oyuna ait tek tip bir müzik tercihi söz konusu değildi. Örneğin, doğu veya güneydoğuda bir düğünde, saatlerce aynı tempo ve ritmik yapı ile oynanan Ağır Govend (Kövenk) oyununa ritmik olarak uyumlu, farklı melodiler seçerek eşlik eden mahalli zurnacının tercihi gibi.

Halk oyunlarının en önemli özelliği, gelenekte oyuna ait hareket serilerinin süre değerlerinin, icra edilen müzik ölçü ve cümlelerinin süre değerleri ile uyumlu olup olmaması hususunda bir kaygı yaşanmaması idi. İcra esnasında ortaya çıkan hareket müzik uyumsuzlukları genellikle müzisyenlerin ustaca müdahaleleri ile giderilebilmekteydi.

“Geleneksel yaşamda oyunun oyun müzik ilişkisi açısından farklı özelliklerinin olması pek önem taşımaz. Çünkü orada oyunlar belli bir sınırlama olmadan dilediklerince oynanır. Oyunun düzenli ve düzensiz figür yapısının olması pek önemli değildir. Ritme uyulduğu sürece oyun devam eder, melodiyi çalan müzisyen ise özgürce kendi duyduğu heyecan ve coşku içinde istediği melodik zenginliği gurubunda coşkusunu yükseltecek şekilde yansıtabilir. Bu böyle saatlerce sürebilir, hiç kimse de bundan sıkılmaz. Çünkü bunun böyle yaşanmasının en büyük sebeplerinin başında herkesin kendi için oynadığı gerçeği vardır... Ayrıca oyunların otantik icrası da böyledir. Bazen figür yarım kalabilir, müzik herhangi bir zamanda bitebilir, oyuncu giriş çıkışları ise herkesin performansına, heyecanına, kişisel tercihlerine göre farklı zamanlarda olabilir” (Demirbağ, 2001:47).

Bugün, geleneksel icra biçimleri halkın geleneksel dokusu içerisinde devam etse de, şehirleşmenin geleneğin yaşamasına olumsuz etkileri ve sanat kaygısı ile oyunlar, özgün ve otantik yapılardan çok sahne için kurgulanmış, hareket yapılarıyla, müziğiyle kalıba sokulmuş koreografik oyunlara dönüşmüşlerdir. Günümüzde otantikliği savunan ve oyunların eski ve mevcut aslının kendi oynadıkları olduğunu iddia eden geleneksel icracılar, kendi dönemlerindeki oyunların, kendilerine, geçmişten, değişimlerle, eklemelerle ya da azaltmalarla aktarılmış yeni biçimler olduğunu, bu doğal değişimin eskiden bu güne her dönem devam ettiği ve edeceği gerçeğini göz ardı etmektedirler.

“Oyunun sahneye taşınması farklı ihtiyaçları gündeme getirdiğinden (belli bir sürede icra etmek, kişisel hazdan ziyade seyredene haz verecek öncelikleri göz önünde bulundurmak gibi)



oyunlardaki figür yapılarının bilinmesi çok önem kazanmaktadır. Özellikle de düzensiz figür yapıları çok önemlidir. Çünkü bu figürlerin oyunların sahnelenmesinde bilgisizliğin sebep olduğu sorunlar çok daha fazla yaşanmaktadır. Bu oyunlar Türk Halk Oyunları'nın önemli bir bölümünü teşkil etmekle beraber özellikle Güneydoğu Anadolu Bölge oyunları içinde çok daha büyük bir yüzdeyi kapsamaktadır" (Demirbağ, 2001:47).

2.OYUN – MÜZİK UYUMSUZLUKLARININ GİDERİLMESİNE YÖNELİK MÜDAHALELERİN AHMET BEY OYUNU ÖRNEĞİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ VE ORTAYA ÇIKAN TASARIMLAR

2.1.Tanımlar

2.1.1.Müzik ölçüsü

"Bir müzik eserinin vuruş (tartım) sayılarına göre ayrılan eşit bölümlere ölçü denir. Dizek üzerinde ölçüleri birbirinden ayırmaya yarayan dikey çizgilerde ölçü çizgileridir. Bir ölçüde kaç vuruş olduğunu gösteren rakam veya şekiller ölçü çeşidini bildiren ölçü zaman rakamlarıdır. Müzikte ölçü yapıları (çeşitleri), dizeğin başına anahtardan hemen sonra konulan rakamlar ile gösterilir. İki rakamın üst üste yazılarak gösterildiği gibi çeşitli şekillerle de gösterilirler. Bu rakamlara ölçü rakamları denilip alta yazılan rakam ölçü içindeki birim notanın değerini, üste yazılan rakam ise bir ölçü içinde birim notadan kaç adet olduğunu gösterir" (Güngör, 2012:41).

Müzik eserini bir araya getiren, birbirine eşit süre kalıplarına müzik ölçüsü denir. Örneğin; Yaylalar türküsü 4 zamanlıdır, 4 eşit aralıktan oluşur ve her birinin adı bir birim zamandır.

"Ölçü katmanının izleri, parçaların başına yazılan ölçü belirteçleri, notalar arasında her ölçü bitiminden sonra çizilen ölçü çizgileri ve atkılı notaların kümeleniş biçimleriyle nota yazımına da yansımış olmaktadır" (Atalay, 2009:1).

2.1.2.Müzik cümlesi

"Bir musiki düşüncesinin tam bir surette sezilmesini sağlamak üzere seçilerek bir tertibe konmuş örgenlerin tümü" (Saygun,1966:185). Saygun'a göre "eğer bir musiki düşüncesini bir tek örgen bize tam bir surette hissettirebilirse, onu dahi bir cümle saymamız gerekir" (Saygun,1966:185).

"Her musiki cümlesinin tam veya tamama yakın bir manası vardır ve bizde muayyen bir duygu uyandırır. Kısaca, cümle, musiki periyodlarının birleşimidir; sonu bir durguda düğümlenmiş bulunur" (Gazimihal,1961:51).

"18. yüzyıldan günümüze uzanan çalışmalarda farklı yazarların müzik cümlesini tanımlarken özellikle üç noktadan hareket ettikleri görülür: Müzik cümlesi, (1) birimin uzunluğuna göre belirlenir (çoğunlukla 4 ölçü süren yapı gruplarına cümle denir); (2) kapanış mekanizmasına göre belirlenir (bir kalış ile tamamlanan birimlere cümle denir); (3) içeriğe göre belirlenir (müzikal anlamın oluştuğu en küçük birime cümle denir. Bu üç noktanın örtüştüğü yapı grupları genel bir uzlaşıyla müzik cümlesi olarak tanımlanır)" (Çöloğlu,2021:734).

Müzik cümlesi bir müzik eserinde ölçülerin bir araya gelmesi ve geliştirilmesi ile ortaya çıkan, melodik, armonik ve ritmik yapısı ile bir bütünlük içeren küçük, anlamlı melodilerdir.

2.1.3.Oyun figürü

"(resim ve yontu sanatlarında) varlıkların resimde yer alan görüntüsü ya da yontuda biçim... Dansta, ölçülü adımlarla beliren ve birleşmesiyle dansı bütünlüyen zincirleme hareketlerin her



biri, bir dansı oluşturan ve kendine özgü biçimi olan her devinim adımı” (Google sözlük, 2023: <https://www.google.com/search?q=fig%C3%BCr+nedir>).

“Figür (poz) vücudun herhangi bir yerinin hareket etmeden, statik (durağan) olarak beklemesidir. Türk Halk Oyunları’nda ise yaygın olarak bazen ayak hareketlerinin(adımın) bazen de hareket cümlesinin karşılığı olarak kullanılmaktadır” (Gülbeyaz, 2005:263).

“Özellikle Türkiye de her türlü dans hareketine Figür adı verilmekte idi. Geleneksel danslarda ise daha çok dans cümlesi kast edilmekteydi. Oysa figür, kinetik element, bölünemeyecek parça, anlık duruş-poz. Figür statiktir ve bölünemez. Figürler ardı ardına gelince hareketi oluştururlar. Figür, anlık duruş, bir poz, bir fotoğrafıdır” (Cantekin, 2011:17).

Figür kavramı üzerinden yapılan tanımlar resim, heykel üzerinden ortaya konmuş poz kavramı üzerinden şekillense de halk oyunlarının gelenekten sahneye taşınma sürecinde oyunlara ait hareket dizilerinin ya da serilerinin adlandırıldığı bir kavram olarak yerleşmiştir. Bu doğrultuda yerleşik olan anlam üzerinden figürü tanımlayacak olursak; bir veya birkaç parçadan meydana gelen, belli zaman aralığına oturan hareket serileridir. Kendi başına bir bütünlüğü ve anlamı vardır. Hareket serisinin başlayıp bitmesiyle oluşan ve belli bir zaman aralığına sığan bütün yapıların bir bütün oluşturması sonucunda elde edilen yapıdır. Örn1; Lorke oyununun temel figürü 6 eşit zaman aralığına yerleşen bir hareket serisidir. Sek koş koş çift sol çift sağ şeklinde uygulanır. Bu hareket serisinin tamamı bir figürü oluşturur. Örn. 2; Harmandalı oyununun 9 zaman aralığında yapılan, adı atık ya da heykel diye geçen her hareket serisi, yine bir figürdür.

“Figür bir bütün oluşturur ve içinde onu oluşturan farklı motifler olabilir. En küçük birimi sayılabilir özellikteki hareket olan figür parçasıdır. Sayılabilen özellikli olması önemlidir çünkü figürler bir zaman aralığına oturan yapılardır. Yapılan bazı çalışmalarda poz olarak değerlendirilse de bizim görüşümüze göre figür sürekli duran ve anı tespit ederek elde edilen bir görüntü değildir. Çünkü dans denen şey zaten hareket içermesi gereken bir yapıdır.. Poz veren bir figür de olabilir. Ancak bir zamandan sonra muhakkak akıcı bir hareketle tamamlanarak devam eder. Hareket bir noktada durabilir ama müzik devam eder. Belli bir süre sonra hareket yeniden başlar. Burada pozdan kastımız devam eden hareket serileri içerisindeki anlık durmalardır. Dolayısı ile pozlar hareket eden figürlerin bir parçasıdır. Figür kavramı resimde, heykelde veya mimaride poz olarak geçebilir. Ama bizim düşüncemize göre danstaki figür kavramının dansla ortak özellikler taşıması gerekir. Hareket içermesi gibi. Dans demek hareket etmek demektir. Müzikteki karşılığı gibi ölçülü yapılardır” (Uzunkaya ve Demirbağ, 2023:1902). Oyun figürünü oluşturan temel usuller:

a-Figür parçası: Figürün sayılabilen özellikteki her hareketi figürde parçayı oluşturur. Örneğin; Lorke oyununda sekme, koşma, çift basma gibi hareketlerin her biri oyun figürünün parçalarıdır.

b-Motif: En az iki parçanın bir araya gelmesi ile oluşan hareket kümeceğidir. Motifler bir araya gelerek figürü oluştururlar. Örneğin; Lorke oyununda 2/4’lük “sek koş koş” ya da 2/4’lük “çift (düş) sağ bas” kısımları birer motiftir.

$$\text{Sol Sek (1/8) /Sağ Bas (Koş)(1/8)/ Sol Bas (Koş) (1/4)= (2/4)}$$

$$\text{Çift (1/4) /Sağ Bas (1/4) =(2/4)}$$

$$\text{Çift(1/4)/ Sol Bas (1/4)= (2/4)}$$

motifleri yan yana dizdiklerinde toplamda 6/4 lük oyun figürünü oluştururlar. Hareket ve müziği metrik olarak değerlendirdiğimizde iki yapı karşımıza çıkar.

a-Düzenli figür: Müzik ölçüsüne göre düzenli figürler, müzik cümlesine göre düzenli figürler şeklinde karşımıza çıkarlar. Figürlerinin ölçüsü müzik ölçü veya cümlelerine tam olarak



yerleşen ve birlikte tamamlanan yapılar olarak adlandırılabilirler. Herhangi bir müdahale gerekmeksizin icra uyumlu bir biçimde tamamlanabilir.

b-Düzensiz figür: Bir ölçü ya da müzik cümlesi ile bitmeyen figürlere denir. Figürlerinin ölçüsü müzik ölçü veya cümlelerine tam olarak yerleşmeyen, artık ya da eksik sayılara sahip ve birlikte tamamlanmayan yapılar olarak adlandırılabilirler. Düzensizliğin giderilmesi figüre ya da müziğe müdahale gerektirir. Örn; Lorke oyununun müzik ölçüsü 4 zamanlıdır. Ama bir figürünün hareket serisinin bitmesi için 6 eşit aralığa ihtiyaç vardır.

2.1.4.Oyun figürü ölçüsü

Bir hareket dizisinden ya da serisinden oluşan figürün, müzikal ya da ritmik yapı üzerinde kullandığı ya da işgal ettiği toplam birim zamandır. Örneğin; Lorke oyununun müzik ölçüsü 4/4 iken figürün ölçüsü 6/4'lüktür.

2.2. Oyun- Müzik Uyumsuzluklarının Giderilmesine Yönelik Müdahale Biçimleri

Müzik ve oyuna ait figür yapılarının uyumlu olduğu düzenli oyunlar problem yaratmazken, müzik ve figürlerin süreye bağlı uyumsuzluk yaşadığı düzensiz yapılarda uygulanan yöntemler bilinçsizce yapıldığında estetik olarak uyumsuz, rahatsızlık veren görüntüler ve sesler ortaya çıkmıştır. Çözüm için kullanılan yöntemler;

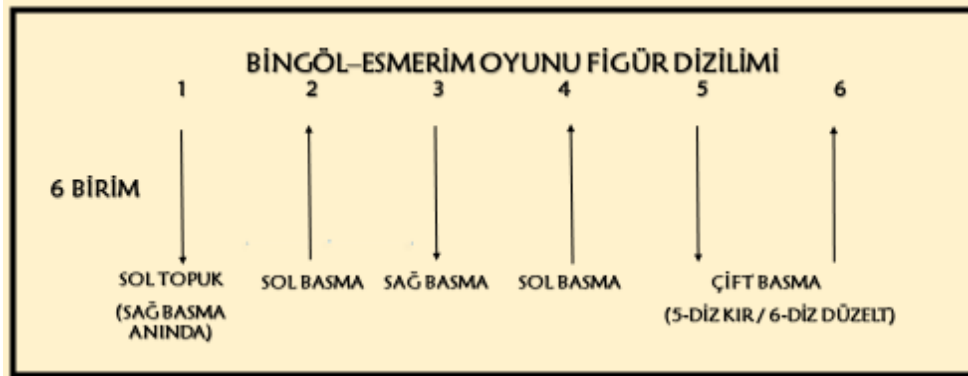
2.2.1.Müziğe müdahale

Süre değerleri bakımından müzik ölçüsünün ya da cümlesinin, figür uzunluğuna eşit olacak şekilde kısaltılması ya da uzatılması şeklindedir. Figür ölçüsü aynı kalırken değişen müzik ölçüsüdür. Örnek: Bingöl – Esmer Oyunu (Devlet Halk Dansları tarafından yapılan bir uygulamaya ait örnek) Figür ölçüsü 6/4, Müzik ölçüsü 8/4. Müzik ölçüsünü figür uzunluğuna eşitleme (iki birim zamanının eksiltilmesi yöntemi ile düzensizliğin giderilmesi.)¹

Figürün ve melodinin asıl kalıbı:

6/4 (Sol topuk) (Sol Bas) (Sağ bas) (Sol bas) (Çift kırıl) (Çift kalk)

6/4 1 2 3 4 5 6

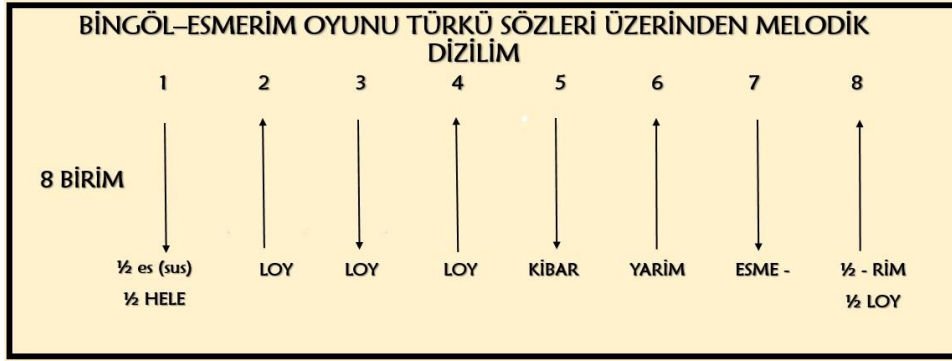


Resim 1. Bingöl-Esmerim oyunu figür dizilimi

8/4 (es)-Hele loy loy loy - kibar yârim esme rim – loy

8/4 1 2 3 4 5 6 7 8

¹ <https://youtu.be/J6Xb8v1VepM>



Resim 2. Bingöl-Esmerim oyunu türkü söz dizilimi

Müdahalede² müzik ölçüsünün 3. ve 4. birim (3. ve 4. loy heceleri) zamanlarındaki söz heceleri kesilerek müzik ölçüsü 6 birim zamanlı figür ile eşitleniyor. Yeni dizilim;

	6/4	Sol topuk	Sol Bas	Sağ bas	Sol bas	Çift kırıl	Çift kalk
	6/4	1	2	3	4	5	6
	6/4	(es)-Hele	loy	kibar	yârim	esme	rim - loy



Resim 3. Bingöl-Esmerim oyunu türkü söz dizilimi - figür ölçüsü ile eşitlenmiş hali

2.2.2. Oyun içinde figüre müdahale

Figür ölçülerini, basma, sekme vb. eklemek ya da eksiltmek sureti ile müzik ölçü ve ya cümlesine eşitlemek şeklindedir. Ahmet Bey oyunu en iyi örnektir.³

Halk oyunlarının belli bir zaman sınırlaması olmadan yapılan geleneksel icrasına baktığımızda özellikle müzik ve oyun figürlerinin belli bir serbestlikte icra edildiğini görmekteyiz. Eşlikçi müzisyenler oyuna uygun birçok melodiyi tercih edebilmekte ve o anki duygu ve coşku ile yaratıcı doğaçlamalarla oyunun ruhuna ve oyunculara katkı sağlayarak müziği icra edebilmektedir. Ancak geleneksel icranın sahneye taşınma sürecinde, sanat kaygısı ile getirilen sınırlı bir zaman içerisinde icra, figürlerin müzikal yapı içerisinde düzenli bir şekilde yerleştirilmesi ihtiyacını doğurmuştur. Bu da doğrudan figür yapılarına müdahaleyi gündeme getirmiştir.

2.3. Ahmet Bey Oyunu Örneği Üzerinden Müdahale Biçimlerinin İncelenmesi ve Tasarımlar

Ahmet Bey oyununa ait geleneksel icra üzerinden iki temel figür⁴ (basma ve sekme/basma (koşma) şeklinde) tespit edilmiştir. Ağır kısım figürü basma hareketlerinden oluşurken hızlı

² <https://youtu.be/k6kwA41uqoU>

³ <https://youtu.be/BKqQhgNffw>

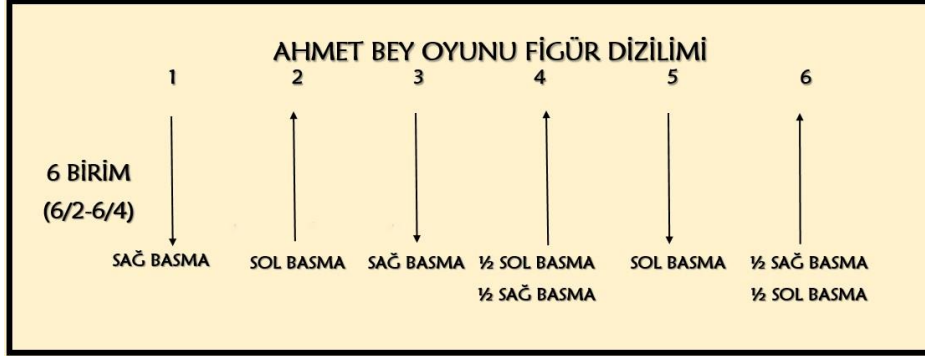
⁴ https://youtu.be/6u_M6d-H7Vo



kısım sekme ve basma (ağır kısımdan farklı olarak koşma biçimindeki basma adımları şeklinde de açıklamak mümkündür) hareketlerinin dizilimi ile icra edilmektedir. Yapılan metrik ölçümlerde her iki figürün de 6/2 ve 12/4 ya da 6/4 ve 12/8 şeklinde sayılabildiği söylenebilir.

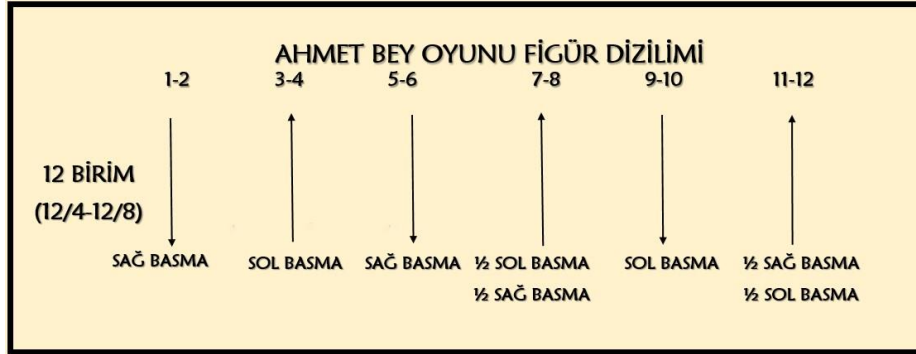
Ağır kısım figürü;

6/2 -6/4 (Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas) (Sol bas /Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas /Sol Bas)
6/2-6/4 1 2 3 4 5 6



Resim 4. Ahmet Bey oyunu figür dizilimi – ağır kısım

12/4-12/8 (Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas) (Sol bas /Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas /Sol Bas)
12/4-12/8 1-2 3-4 5-6 7 8 9-10 11 12



Resim 5. Ahmet Bey oyunu figür dizilimi – ağır kısım

Hızlı kısım figürü;

6/2 -6/4 (Sol sek-Sağ bas) (Sağ sek-Sol bas) (Sol sek-Sağ bas) (Sol bas /Sağ bas) (Sol bas –
1 2 3 4 5
Sol sek) (Sağ bas /Sol Bas)
6



Resim 6. Ahmet Bey oyunu figür dizilimi – hızlı kısım



12/4-12/8 (Sol sek-Sağ bas) (Sağ sek-Sol bas) (Sol sek-Sağ bas) (Sol bas /Sağ bas)

1-2

3-4

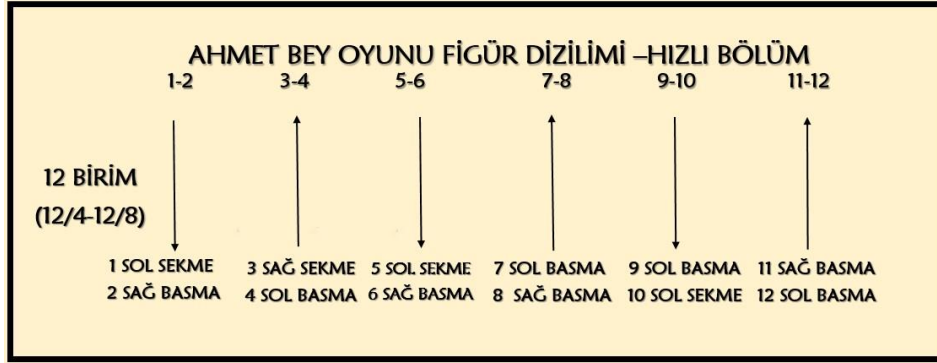
5-6

7-8

(Sol bas -Sol sek) (Sağ bas /Sol Bas)

9-10

11-12



Resim 7. Ahmet Bey oyunu figür dizilimi – hızlı kısım

Kullanılacak müzik 4/4'lük ölçü ile yazılmasına rağmen toplamda 26/2 ya da 52/4 zaman/birim zaman hacimli olup bilinen ve en eski kayıtlarda da kullanıldığı tespit edilen ve pek çok çeşit içerisinde seçilmiş oyun müziğidir.

Yöresi
Kırklareli
Kimden Alındığı
Naci PERİ

AHMET BEY

Derleyen
Erdiñ KADIOĞLU
D. Tarihi
1992
Notaya Alan
Engin DEMİRTAŞ

Resim 8. Ahmet bey oyunu müzik ve ritim notası- 4/4x13ölçü=26/2 ya da 52/4

Mevcut müzik hacmi üzerine tespit ettiğimiz figürlerin yerleşimi konusunda ortaya çıkan uyumsuzluğu şöyle açıklayabiliriz. 26/2 ya da 52/4 zaman/birim zaman hacimli yöresel ezgi icrasına, 6/2 ya da 12/4'lük olarak ölçtüğümüz figürler (ağır ve hızlı kısımlar için aynı durum



söz konusu), müzik – figür ölçüleri arasındaki metrik düzensizlik ya da uyumsuzluk sebebiyle tam olarak yerleşemezken, 26/2 zaman/birim zaman hacimli müzik içerisine 6/2 zaman/birim zaman hacminde 4 tam figür yerleşmekte (müzik hacminin 24/2'lik kısmı ile örtüşebilen) , 2/2'lik müzik fazla gelmektedirler. 5. figür kullanılmak istendiğinde ise kalan müzik süresi için uzundur ve bütünlük sağlanamamaktadır.

$$4 \times 6/2 = 24/2 \text{ 'lik} \quad \text{Artan } 2/2 \text{ 'lik müzik } (26/2 - 24/2 = 2/2)$$

Benzer hesaplamayı 52/4 zaman/birim zaman hacimli müzik içerisinde 12/4 zaman/birim zaman hacmine sahip figür ile de yapmak mümkündür. Aynı şekilde 4 tam figür müziğin 48/4 birim zamanlık kısmı ile örtüşürken geriye kalan 4/4 birim zamanlık müzik ölçüsüne yeni bir figür yerleştirmek mümkün değildir.

$$4 \times 12/4 = 48/4 \text{ 'lük} \quad \text{Artan } 4/4 \text{ 'lük müzik } (52/4 - 48/4 = 4/4)$$

Bu düzensiz durumu ortadan kaldırmak için başvurulan çözüm yöntemlerinden bazıları şu şekildedir:

2.3.1.Çözüm 1

Bahsettiğimiz bu uyumsuzluğun giderilmesi hususunda ilk tercih edilen yöntem 26/2 ya da 54/4 zaman/birim zaman hacimli müzik bloğunun 3 defa tekrarı sonrasında her tekrardan elde edilen artımların toplamda figürün yerleşimini sağlayacak değerlere ulaşması sağlanmıştır. Her tekrarda artık kalan 2/2 zaman/birim zaman hacimli müzik parçası 3 tekrar sonrasında 6/2 birimlik, 1 tam figür ile örtüşen yeni bir alan yaratmıştır. Bu yöntem ağır ve hızlı kısımların her ikisi için de geçerlidir. Şöyle ki;

$$26/2 \text{ zaman/birim zaman} \times 3 \text{ kez tekrar} = 78/2 \text{ zaman/birim zaman}$$

müzik hacmi içerisine,

$$78/6 = 13 \text{ adet } 6/2 \text{ zaman/birim zaman}$$

hacimli figür tam olarak yerleşebilmiş, bitimde oyun ve müzik birliği sağlanabilmiştir.

Aynı hesabı 52/4 zaman/birim zaman hacimli müzik hacmi üzerinden yapacak olursak, her tekrarda artık kalan 4/4 birimlik müzik parçası 3 tekrar sonrasında, 12/4 zaman/birim zaman hacimli 1 tam figür ile örtüşen yeni bir alan yaratmıştır.

$$52/4 \text{ zaman/birim zaman} \times 3 \text{ kez tekrar} = 156/4 \text{ zaman/birim zaman}$$

müzik hacmi içerisine,

$$156/12 = 13 \text{ adet } 12/4 \text{ zaman/birim zaman}$$

hacimli figür tam olarak yerleşebilmiş, bitimde oyun ve müzik birliği sağlanabilmiştir.

Bu uygulama, müzik ve figür tekrarlarının çok fazla olması ve süre olarak oldukça uzun bir zaman içinde gerçekleşmesi (yaklaşık 2 dakika) sebebi ile icracıları farklı arayışlara yönlendirmiştir.

2.3.2.Çözüm 2

Sürenin uzunluğu, çoklu figür tekrarı gibi nedenlerden dolayı yeni uygulamalara gidilmiştir. İlki ve en çok kabul göreni; 6/2'lik figürden, (oyunun bütünlüğü bozulmadan, sahip olduğu adımlardan başına fazladan 2 adım basma eklenerek) üretilmiş 8/2'lik yeni bir figürün 3 adet 6/2 birim zamanlı figürün öncesine ya da sonrasına yerleştirildiği ve 26/2 zaman/birim zaman müzik hacmi ile eşitlendiği çözüm örneğidir. Ağır ve hızlı bölümlerin her ikisi için de geçerlidir.



Ağır kısım için;

6/2 (Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas) (Sol bas /Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas /Sol Bas)

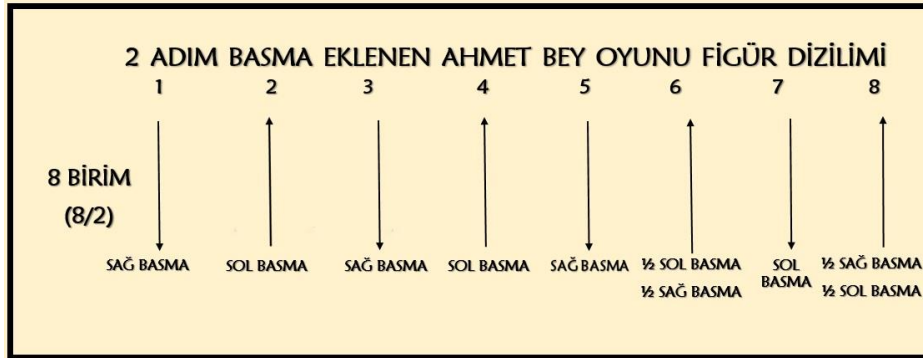
6/2 1 2 3 4 5 6



Resim 9. Ahmet Bey oyunu 6 birimli figür dizilimi (geleneksel hali) – ağır bölüm

8/2 (Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas) (Sol bas/Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas/Sol Bas)

8/2 1 2 3 4 5 6 7 8



Resim 10. Ahmet Bey oyunu 8 birimli figür dizilimi – 2 adım basma eklenmiş yeni figür / ağır bölüm

Hızlı kısım için;

6/2 (Sol sek-Sağ bas) (Sağ sek-Sol bas) (Sol sek-Sağ bas) (Sol bas/Sağ bas) (Sol bas- Sol sek)

6/2 1 2 3 4 5

(Sağ bas /Sol Bas)

6



Resim 11. Ahmet Bey oyunu 6 birimli figür dizilimi – hızlı bölüm



8/2 (Sol sek-Sağ bas) (Sağ sek-Sol bas) (Sol sek-Sağ bas) (Sağ sek-Sol bas) (Sol sek-Sağ bas)

8/2 1 2 3 4 5

(Sol bas-Sağ bas) (Sol bas /Sol sek) (Sağ bas /Sol bas)

6 7 8



Resim 12. Ahmet Bey oyunu 8 birimli figür dizilimi – 2 sekme/basma eklenmiş yeni figür / hızlı bölüm

$$(3 \times 6/2) + 8/2 = 26/2 \text{ zaman/birim zaman}$$

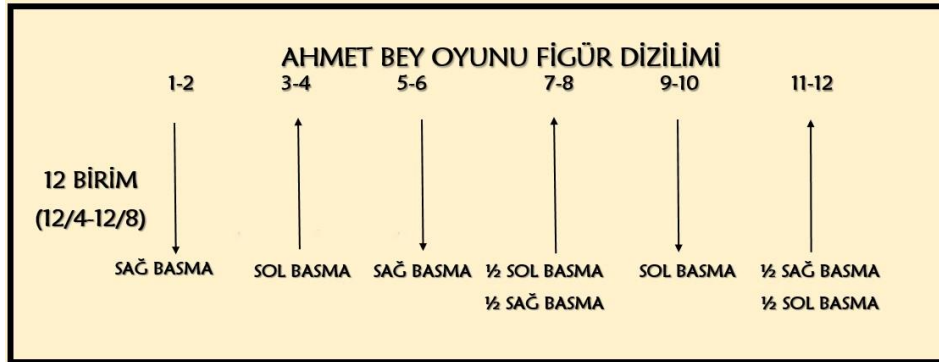
hacimli müzik ile denkleştirilmiştir.^{5 6}

Benzer hesabı 52/4 zaman/birim zaman hacimli müzik hacmi üzerinden yapacak olursak; 12/4 zaman/birim zaman hacimli figürden (başına fazladan 2 adım basma eklenerek) üretilmiş 16/4 zaman/birim zaman hacimli yeni bir figürün, 3 adet 12/4 zaman/birim zaman hacimli figürün öncesine ya da sonrasına yerleştirildiği ve 54/4 zaman/birim zaman müzik hacmi ile eşitlendiği çözüm örneğidir.

Ağır kısım için;

12/4 (Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas) (Sol bas /Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas /Sol Bas)

12/4 1-2 3-4 5-6 7 8 9-10 11 12



Resim 13. Ahmet Bey oyunu 12 birimli figür dizilimi – ağır bölüm

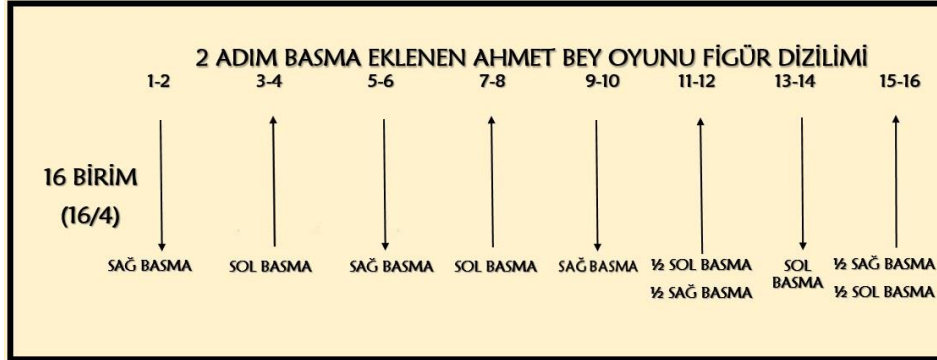
⁵ https://youtu.be/RgBJ_A2wQ3o

⁶ <https://youtu.be/EQieIrykAso>



16/4 (Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas) (Sol bas/Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas/Sol Bas)

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



Resim 14. Ahmet Bey oyunu 8 birimli figür dizilimi – 2 adım basma eklenmiş yeni figür / ağır bölüm

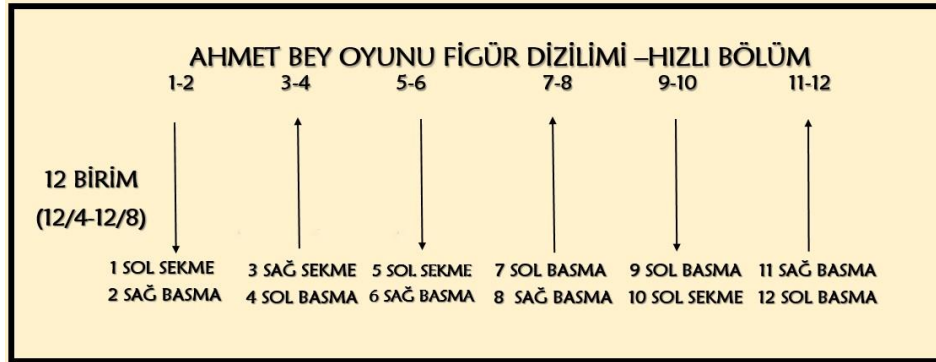
Hızlı kısım için;

12/4 (Sol sek-Sağ bas) (Sağ sek-Sol bas) (Sol sek-Sağ bas) (Sol bas/Sağ bas) (Sol bas-Sol sek)

12/4 1-2 3-4 5-6 7-8 9-10

(Sağ bas /Sol Bas)

11-12



Resim 15. Ahmet Bey oyunu 12 birimli figür dizilimi – hızlı bölüm

16/4 (Sol sek-Sağ bas) (Sağ sek-Sol bas) (Sol sek-Sağ bas) (Sağ sek-Sol bas) (Sol sek-Sağ bas)

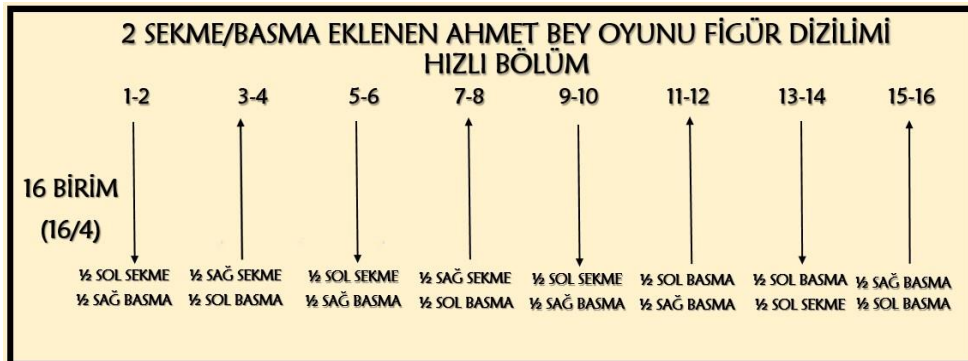
16/4 1-2 3-4 5-6 7-8 9-10

(Sol bas- Sağ bas) (Sol bas /Sol sek) (Sağ bas /Sol bas)

11-12

13-14

15-16



Resim 16. Ahmet Bey oyunu 8 birimli figür dizilimi – 2 sekme/basma eklenmiş yeni figür / hızlı bölüm



$$(3 \times 12/4) + 16/4 = 52/4 \text{ zaman/birim zaman}$$

hacimli müzik ile denkleştirilmiştir. Tekrarlanan figür sayılarının toplam hacminin müzik hacmi ile eşitlenmesi sonucu daha az figür ve müzik tekrarı ile icraların gerçekleşmesi sağlanmıştır. Yeni uygulama ile figüre eklenen ve figürün 3 'lüsü, 5' lisi şeklinde adlandırılan yeni ifadeler ortaya çıkmıştır. 3'lü olan, figürün içinde 3 ayak çekme hareketinin karşılığı olan 3/2'lik ya da 6/4'lük bölümü, 5'li olan ise figürün içinde 5 ayak çekme hareketinin karşılığı olan 5/2'lik ya da 10/4'lük bölümü ifade etmektedir.

2.3.3.Çözüm 3

İki önemli husus söz konusudur. Farklı bir oyun müziği üzerinden mevcut oyuna ait figürlerin yeniden düzenlenmesi ve halk oyunlarının genelinde de sıkça kullanılan figür ve müzik ölçülerini denkleştirerek çözüm üretmek. Ahmet Bey oyunu için en bilinen ve tercih edilen "Telgrafın Tellerine Kuşlar Mı Konar" türküsü üzerinden gerçekleştirilen bu çözüm biçiminde türkünün müzik ölçüsü 4/4'lük iken müzik cümlesi 16/4 zaman/birim zaman hacimlidir. Ahmet Bey oyununun 6 zamanlı figür ölçüsü, müzik ölçüsü ve hacmine eşitlenerek (çözüm 2 de anlatıldığı gibi 2 adım ya da 2 sekme/basma eklemek sureti ile 8 zamanlı olmuş) hareket ve müzik uyumu sağlamıştır.

Telgrafın tellerine kuşlar mı konar

Uşşak türkü
Usulü : Düyek

S A Z

Tel gra fin tel le ri ne kuş lar mı ko nar

Her kes sev di ği ne ya rim böy le mi ya nar

Ya nı ma gel ya nı ma da ya nı ya nı ba 3ı ma

Su genç lik te ne ler gel di ca fill ba 3ı ma

Resim 17. Ahmet bey oyunu için tercih edilen Telgrafın Tellerine müzik notası



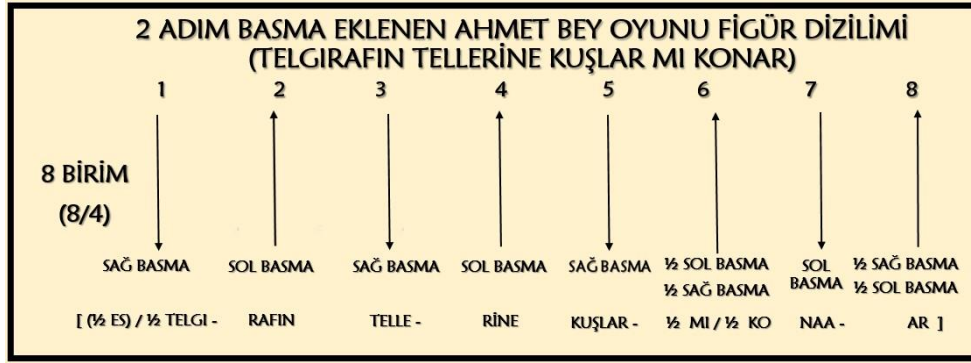
Ağır kısım için;

6/4 (Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas) (Sol bas /Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas /Sol Bas)

6/4 1 2 3 4 5 6

8/4 (Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas) (Sol bas/Sağ bas) (Sol bas) (Sağ bas/Sol bas)

8/4 1 2 3 4 5 6 7 8



Resim 18. Telgrafın Telleri müziği için tasarlanan 8 birimli figür dizilimi – ağır bölüm

6 zamandan 8 zamana dönüştürülen bu yeni figür sayesinde 16/4 'lük müzik cümlesi içerisinde 8/4'lük 2 figür ölçüsü, başka bir deyişle 2 ölçü müziğe 1 ölçü figür tam olarak yerleşebilmektedir. Toplam 4 ölçüden oluşan müzik cümlesi içerisinde 2 adet figür tam olarak yerleşmektedir. Böylece müzik ölçüsüyle uyumlu hale gelen figür, müzik icrası ile uyumlu olacak şekilde istenilen sayıda tekrarlanabilecek ve son bölümde istenilen birlikte tamamlama gerçekleşecektir.⁷ Aynı hesaplamalar oyunun hızlı bölümü içinde geçerlidir.

Hızlı kısım için;

6/4 (Sol sek-Sağ bas) (Sağ sek-Sol bas) (Sol sek-Sağ bas) (Sol bas/Sağ bas) (Sol bas- Sol sek)

6/4 1 2 3 4 5

(Sağ bas /Sol Bas)

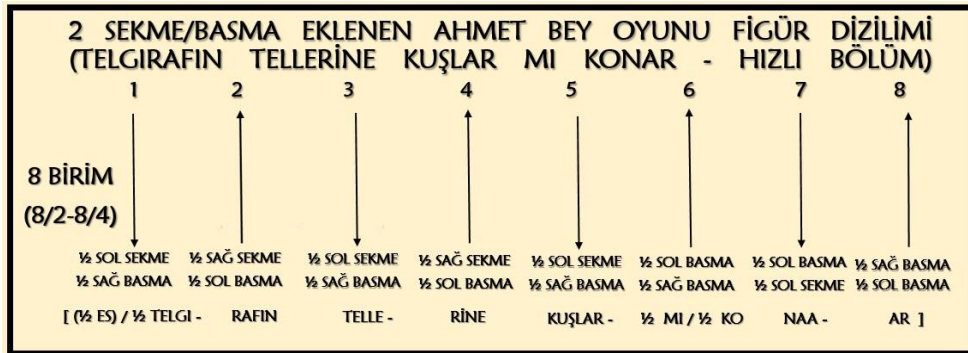
6

8/4 (Sol sek-Sağ bas) (Sağ sek-Sol bas) (Sol sek-Sağ bas) (Sağ sek-Sol bas) (Sol sek-Sağ bas)

8/4 1 2 3 4 5

(Sol bas-Sağ bas) (Sol bas /Sol sek) (Sağ bas /Sol bas)

6 7 8



Resim 19. Telgrafın Telleri müziği için tasarlanan 8 birimli figür dizilimi – hızlı bölüm

⁷ https://youtu.be/mSjR8_A51Q4



2.3.4. Müzik –figür hacimleri üzerinden örnek tasarımlar

Bu bölümde yörede en çok kullanılan geleneksel oyun müziği ile daha sonra buna ilave olarak tercih edilen Telgrafın Telleri ezgilerinin rasgele çalınmış biçimleri seçilmiş, daha sonra oyuna ait geleneksel müzik ağır bölüm için tercih edilirken hızlı kısım için Telgrafın Tellerine türküsü kullanılmıştır. Birebir melodik notalandırma yapıldıktan sonra daha önce tablo üzerinde de gösterdiğimiz oyuna ait 6 birimli 1.figür (resim 4) ile yine 6 birimli hızlı icra edilen 2.figür (resim 7) tercih edilerek bu figürlerin bölümlere yerleşimi tasarlanmıştır. Mevcut figür hacimleri üzerinden, müzik hacmi belirlenerek hesaplanan alana figürlerin tam olarak ve müzikle uyumlu bir biçimde tamamlanması esası gözetilerek yerleştirilme işlemi yapılmıştır..

Notalama için 5 katmanlı porte hazırlanmış; 1. katmana seçilen yöresel ezginin melodik notaları, 2. katmana melodik ritim, 3 ve 4. katmanlara 2 farklı gösterim biçimi ile asma davul vuruşları, 5. katmana ise temel olarak hareket adımları yazılmış, en altta ise figür ölçüleri, hacimleri doğrultusunda müzik ölçüleri ile eşleştirilmişlerdir.



Resim 20. Hareket sembolleri ve değerleri

Tespit edilen figürler oyunun tüm geleneksel formları da göz önünde bulundurularak, işgal sıraları, yerleri ve hacimleri ile hazırlanan melodik ve ritmik porte üzerine, hareket yerleşimlerini de göstermek sureti ile şu şekilde yerleştirilmişlerdir;



Yöresi:Kırklareli
Kimden Alındığı:
Naci PERİ
Sami PERİ

AHMET BEY

Derleyen :
Yöre Ekibi

Notaya Alan :
Engin DEMİRTAŞ

$\text{♩} = 60$ A Cümlesi 26/4 (6 ölçü)

Zurna

Melodik Ritim

Asma Davul A

Asma Davul B

Figür

1. f1 (6/4) ilk 4 br.

Z.

M.R.

A.D. A

A.D. B

F.

1. f1 (6/4) son 2 br.

2. f1 (6/4) ilk 2 br.

Z.

M.R.

A.D. A

A.D. B

F.

2. f1 (6/4) son 4 br.

Nota sayfası 1: 1-2-3.ölçüler ve 2 f1 yerleşimi



3. fl (6/4) ilk 4 br.

3. fl (6/4) son 2 br.

4. fl (6/4) ilk 2 br.

4. fl (6/4) son 4 br.

5. fl (6/4) ilk 2 br.

Nota sayfası 2: 4-5-6.ölçüler ve 2 fl+ fl 2 birim yerleşimi



A Cümlesi 11- 26. birimler (son 16/4)

5. f1 (6/4) son 4 br.

6. f1 (6/4) ilk 4 br.

6. f1 (6/4) son 2 br. 7. f1 (6/4) ilk 2 br.

Nota sayfası 3: 7-8-9.ölçüler ve f1 son 4 birim+ f1+ f1 ilk 2 birim yerleşimi



7. f1 (6/4) son 4 br.

Yöresi: İstanbul
Kimden Alındığı:
Ahmet YAMACI

TELGRAFIN TELLERİNE

Derleyen :
Yöre Ekibi

♩=100
A Cümlesi 16/8 (4 ölçü)

1. f2 (12/8) ilk 8 br.

Nota sayfası 4: 10.ölçü ve f1 son 4 birim yerleşimi –Hızlı kısım 1-2.ölçü ve f2 ilk 8 birim yerleşimi



2. f2 (12/8) son 4 br. 2. f2 (12/8) ilk 4 br.

A Cümlesi 16/8 (4 ölçü)

2. f2 (12/8) son 8 br.

3. f2 (12/8) ilk 8 br.

Nota sayfası 5: Hızlı kısım 3-8.ölçüler ve f2 son 8 birim+f2+f2 ilk 8 birim yerleşimi



A Cümlesi 16/4 (4 ölçü)

Nota sayfası 6: Nota sayfası 5: Hızlı kısım 9-12.ölçüler ve f2 son 4 birim+f2+ yerleşimi

a- Çözüm 1 üzerinden örnek tasarım: Yukarıda nota tabloları ile de gösterilen tasarım daha önce *çözüm 1* de anlatıldığı gibi, gelenekte oynanan biçimleri ile tespit edilen figürleri, yapılarını bozmadan, mevcut müzikler üzerine yerleştirmek şeklindedir.

Müzik ölçüsü; 4 ve 6 zamanlıdır. Ağır kısımda çalınan yöre müziği 4/4 ve 6/4 olarak ölçeklendirilmiştir. Hızlı kısım için son dönemde popüler olan ve kullanılan Telgrafın Tellerine türküsü 4/8'lik merteye tercih edilerek kullanılmıştır.

Ağır kısım:

A cümlesi = 5x 4/4 + 1x6/4 şeklinde icra edilen ve 26 birimden (26/4) oluşan bölüm. (1 – 6. Ölçüler)

A cümlesinin ikinci tekrarı ilk 26 birimin 11. biriminden başlar ve 4x4/4=16 birimden oluşur. (7 – 10.ölçüler)

Notaya alınan melodi A (26 birim) + A1 (son 16 birim) şeklindedir. Toplam müzik hacmi: 26/4+16/4=42 birim zamana (42/4) karşılık gelmektedir.

Hızlı kısım:

A cümlesi = 4x4/8 = 16 birim (16/8) (1- 4. ölçüler, 5-8. ölçüler, 9-12. ölçüler)

Notaya alınan melodi 3A=3x16/8=48 birim (48/8) şeklindedir.



Figür ölçüsü; Müzik ölçüsü ile örtüşmeyen düzensiz yapıda figürlere sahip bir oyundur.

Ağır kısım:

$$f1 = 6 \text{ zamanlı} - 6/4 \text{ (1.5 müzik ölçüsünde 1 ölçü toplamda 7 tekrar)}^8$$

Hızlı kısım:

$$f2 = 6 \text{ zamanlı} - 6/4 \text{ ya da müzik mertebesine göre } 12/8 \text{ (3 müzik ölçüsünde 1 ölçü - 4 tekrar)}^9$$

Müzik hacmi üzerine, tespit edilen figürlerin yerleştirilmesi; Oyunun her bölümünde 1 figür olmak üzere 2 figür karşımıza çıkar. Müzik ölçüsü ile örtüşmeyen düzensiz zamanlı olan figürler kullanılmıştır. Tercih edilen müzikal yapılar doğrultusunda düzensiz figürlerin müzik hacmi içerisine eksiksiz ve fazla vermeden yerleştirilmesi için;

1. bölümde (ağır) 42/4 hacimli müzikal yapıya 6/4'lük 7 tam figür estetik kaygı gözetilmeksizin tam olarak yerleştirilmiştir. Aynı şekilde 2. bölümdeki (hızlı) 48/8'lik müzikal yapı üzerine her biri 12/8 olan 4 figür tam olarak yerleştirilebilmiştir.

$$7f1 = 7 \times 6/4 = 42/4 \text{ (} f1 + f1 + f1 + f1 + f1 + f1 + f1 = 42/4 \text{)} - \text{Ağır kısım}$$

$$4f2 = 4 \times 12/8 = 48/8 \text{ (} f2 + f2 + f2 + f2 = 48/8 \text{)} - \text{Hızlı kısım}$$

Burada tercih edilen figür adetleri mevcut müzikal hacimler doğrultusunda belirlenmiş olup farklı icra ve farklı müzikal yapı tercihlerinde yeni çözümler üretmek gerekecektir.

b- Çözüm 2 ve 3 üzerinden örnek tasarım: Ağır bölüm için *çözüm 2* de anlatılanlar doğrultusunda 6 birimli ağır figürden üretilmiş 8 birimli ekleme figür kullanılarak ağır bölüm tasarlanmış, hızlı kısımda ise *çözüm 3* te Telgrafın Telleri türküsü için üretilmiş yine 6 birimli figürden üretilen 8 birimli figür kullanılarak yerleşim yapılmıştır.

Müzik ölçüsü: Yine aynı melodik notalandırma üzerinden (bu bölüme ait hareket yerleşimleri nota tablolarında gösterilmemiştir) müzik ölçüsü 4 ve 6 zamanlıdır. Ağır kısımda çalınan yöre müziği 4/4 ve 6/4 olarak ölçeklendirilmiştir. Hızlı kısım için yine Telgrafın Tellerine türküsü 4/8 lik mertebe tercih edilerek kullanılmıştır.

Ağır kısım:

A cümlesi = 5x 4/4 + 1x6/4 şeklinde icra edilen ve 26 birimden (26/4) oluşan bölüm. (1 – 6. Ölçüler)

A cümlesinin ikinci tekrarı ilk 26 birimin 11. biriminden başlar ve 4x4/4=16 birimden oluşur. (7 – 10.ölçüler)

Notaya alınan melodi A (26 birim) + A1 (son 16 birim) şeklindedir. Toplam müzik hacmi: 26/4+16/4=42 birim zamana (42/4) karşılık gelmektedir.

Hızlı kısım:

A cümlesi = 4x4/8 =16 birim (16/8) (1- 4. ölçüler, 5-8. ölçüler, 9-12. ölçüler)Notaya alınan melodi 3A=3x16/8=48 birim (48/8) şeklindedir.

Figür ölçüsü: Müzik ölçüsü ile örtüşmeyen düzensiz yapıda figürlere sahip bir oyundur.

Ağır kısım:

$$f1 = 6 \text{ zamanlı} - 6/4^{10}$$

$$f2 = 8 \text{ zamanlı} - 8/4 \text{ (6/4 figüre ekleme yapılarak uzatılmış figür)}^{11}$$

⁸ Resim 6

⁹ Resim 7

¹⁰ Resim 9

¹¹ Resim 10



Hızlı kısım:

$$f3 = 8 \text{ zamanlı} - 8/4 \text{ ya da } 16/8 \text{ (6/4 figüre ekleme yapılarak uzatılmış figür)}^{12}$$

Düzensiz figürlerin müzik hacmi içerisine eksiksiz ve fazla vermeden yerleştirilmesi için;

1. bölümde (ağır) 42/4 hacimli müzikal yapıya sırası ile 8/4+6/4+6/4+6/4+8/4+8/4 şeklinde farklı ölçü yapılarına sahip figürler tam olarak yerleştirilmiştir.

A müzik cümlesine -- 8/4+6/4+6/4+6/4= (26/4) , A1 müzik cümlesine-- 8/4+8/4= (16/4)

$$f1 \text{ ve } f2 \text{ dizilimleri} - (f2+f1+f1+f1) + (f2+f2) = 42/4 - \text{ Ağır kısım}$$

Aynı şekilde 2. bölümdeki (hızlı) 48/8'lik müzikal yapı üzerine her biri 8/4 ya da müzik ölçü birimine göre 16/8 hacimli 3 f3 figürü tam olarak yerleşmiştir.

3 A müzik cümlesine -- 16/8+16/8+16/8= (48/8)

$$f3 \text{ dizilimi} - f3+f3+f3=48/8 - \text{ Hızlı kısım}$$

Ahmet Bey oyunu melodi hareket düzensizlikleri hususunda verilebilecek en önemli örneklerden birisidir. Müziğe ve kullanılan hareket yapılarına göre pek çok düzenleme yapılmış ve ortaya konmuştur. Burada tercih edilenler bu örneklerden sadece bazılarıdır.

SONUÇ

Yapılan müdahalelerde oyunların figür ve müzik yapıları üzerinde eksiltme, artırma, denkleştirme yapılması tercih edilerek, matematiksel hesaplar üzerinden tasarımlar gerçekleştirilmiştir. Sunumu cazip hale getirmek, göze kulağa hoş gelecek unsurlarla desteklemek ve oyunların temel olarak yapılarını değiştirmeden, bir takım çizgi formlarını kullanarak, oyun oynayan grupları bu formlar üzerinde hareket ettirme düşüncesi aksamalardan dolayı oyunların figürlerinde değişiklikler yapmak, tempoyu arttırmak ya da düşürmek, bir takım ilaveler yaparak figür yapılarını değiştirmek gibi bir hale dönüşmüştür.

Oyunların gelenekteki en önemli özelliği hareket serilerinin süre değerlerinin, icra edilen müzik ölçü ve cümlelerinin süre değerleri ile uyumlu olup olmaması hususunda bir kaygı yaşanmaması iken ve tek tip oyun oynama biçimi yöresel icranın doğasına tamamen aykırı iken, geldiğimiz noktada sahne tasarımları oyunları tek tipleştirmeye götürmüştür.

Genel olarak müzik ve figür yapılarının uyumlu olduğu düzenli oyunlarda sıkıntı yaşanmazken, müzik ve figürlerin süreye bağlı olarak uyumsuzluk yaşadığı düzensiz yapılarda uygulanan yöntemler bilinçsizce yapıldığında estetik olarak uyumsuz, rahatsızlık veren görüntüler ve sesler ortaya çıkmıştır.

26/2 ya da 54/4 zaman/birim zaman hacimli müzik bloğunun 3 defa tekrar edilmesi ile her tekrardan elde edilen artımların toplamda figürün yerleşimini sağlayacak değerlere ulaşması sağlanmıştır. Ancak müzik ve figür tekrarlarının çok fazla olması, icra içerisinde süre olarak oldukça uzun bir zaman içinde gerçekleşme (yaklaşık 2 dakika) gibi nedenlerden dolayı uygulayıcıları yeni alternatifler üretmeye yönlendirmiştir.

Figüre ekleme ya da eksiltme ile toplam figür hacminin müzik hacmi ile eşitlenmesi sonucu daha az figür ve müzik tekrarı ile icraların gerçekleşmesi sağlanmıştır.

Ahmet Bey oyununun önceki biçimlerinde olmayan, yeni uygulama ile figüre eklenen ve figürün 3'lüsü, 5'lisi şeklinde adlandırılan yeni ifadeler ortaya çıkmıştır.

¹² Resim 19



Başka bir ezgi üzerinden mevcut oyunun yeniden tasarlanmasında “Telgrafın Tellerine Kuşlar Mı Konar” ezgisi tercih edilmiş, figür ve melodi ölçüleri (figüre ilave adımlarla) eşitlenmiştir.

Ahmet Bey oyunu ile özdeşleşen, 4/4'lük ölçü ile yazılmasına rağmen toplamda 26/2 ya da 52/4 zaman/birim zaman hacimli, bilinen ve en eski kayıtlarda da kullanıldığı tespit edilen oyun müziği kullanılmıştır. İlk uygulamaların bu müzik üzerinde gerçekleştirilmesinin sebebi yörede en çok kabul gören biçim olmasıdır. Müzik ve figür uyumsuzluğu, bu uyumsuzluğu düzeltme çabaları Ahmet Bey oyunu üzerinde bu kadar değişikliğin ya da yeni tasarımların asıl sebebidir.

Sahne düzenlemelerinin getirdiği çizgi formlarının uygulama aşamasında oyun figürlerinin işlevini artırmak amacı ile yine figüre ait orijinal adım sayılarının müzik ölçüleri ile uyumlu sayılarda artırılması şeklinde uygulamalara da gidilmiştir.

Bu çalışma tek bir oyun üzerinden ele alınsa da aslında, tür, biçim, yöre farkı olmaksızın tüm oyunlarda benzer uygulamaların yapıldığını ve yapılmaya da devam edeceğini söylemek mümkündür. Ortaya konulan farklı düşünce ve tercihler sonucunda değişen ve dönüşen geleneksel yapı, bir sonraki kuşaklara geldiği son hali ile teslim edilecek, her kuşak aldığı bu emaneti sonraki kuşaklara değişerek teslim edecektir. Gelenek daima kaldığı yerden devam edecektir.

KAYNAKÇA

- Atalay, A. (2009). “Müzik Eğitiminde Ölçü Gruplamaları Ve Tanımlamalarına Yeni Bir Bakış” 8. Ulusal Müzik Eğitimi Sempozyumu, OMÜ, s.1-11, Samsun.
- Cantekin, D. (2011). *Dansta kullanılan hareket terimlerinin incelenmesi*. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Çoloğlu, M. E. (2021). “Literatürdeki Tartışmalar Işığında “Müzik Cümlesi” MSGSÜ Sosyal Bilimler Dergisi; 2 (24): 715-738.
- Demirbağ, A.T. (2001). “Güneydoğu Anadolu Projesi'nin Bölge Halk Oyunlarının Tarihi Gelişim Sürecine Etkileri” GAP Çerçevesinde Halk kültürü Semp. Bildirileri, s.47-50, Gaziantep.
- Gazimihal, M. R. (1961). “Musiki Sözlüğü”. Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.
- <https://www.google.com/search?q=fig%C3%BCr+nedir>
- Güngör, K. (2012). “Uluslararası Müzik Yazısının İncelenmesi”, Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enst. Müzik Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale.
- Gülbeyaz, K. (2005). “Türk halk oyunlarının hareket açısından değerlendirilmesi”, İstanbul: İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi.
- Kurt, B. (2013). “Geleneksel Danslar, Sahne ve Değişen Estetik”, Dans Yazıları. <http://dansyazilari.blogspot.com/>
- Öztürkmen, A. (1998). “Türkiye’de Folklor Ve Milliyetçilik”. İletişim Yayınları, İstanbul.
- Saygun, A.A. (1966). “Musiki Temel Bilgisi”. Kitap IV. Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.
- Uzunkaya, E. – Demirbağ, A. (2023). “Türk Halk Oyunlarında Metrik Çözümlemeler: Erzurum “Başbar” Oyunu Figürlerinin Ölçüleri Ve Hacimleri İle Tespiti, Seçilen Müzikal İcra Örneği Üzerinde Dizilimi”. Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, Cilt: 16, Sayı: 44, 1899-1922.