

GELENEKSEL DANSTA HAREKET MÜZİK İLİŞKİSİNİN TÜRK HALK OYUNLARI ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

AN ASSESSMENT OF THE RELATIONSHIP BETWEEN MOVES AND MUSIC IN TURKISH FOLK DANCES

İlknur BEKTAŞ*

ÖZ: Hareket ve müzik Türk Halk Oyunları gibi geleneksel danslarda neredeyse ayrılmaz bir bütünlük içerisinde yer alır. Duygu ve düşünceler müzikte seslerle temsil edildiği gibi, dansda da hareketlerle temsil edilir. Herhangi bir geleneksel dans veya müzik var olma sürecinde içinde bulunduğu toplumun sahip olduğu her şeyle şekil bulur. Fiziksel olarak yaşadığı çevrenin toprağıyla, suyuyla, havasıyla ve tabii ki bu çevrede yaşayan insanların yaşamları boyunca bir anlamda biriktirdikleriyle inşa ettikleri kendi renkleri ile dışa vurur ve bu dışa vurum zaman içerisinde tüm geleneksel kültür ürünleri gibi, nesilden nesile aktararak anonim bir değer kazanır. Diğer taraftan kökleri her türlü ritüelin parçası olan dans, günümüz yerel ortamında evlilik veya sünnet törenleri, asker uğurlama, geleneksel şenlikler gibi çeşitli özel günlerde eğlenmek amacıyla yapılan bir dışa vurum aracıyken, özellikle büyük şehirlerde Türk Halk Oyunları özelinde bakıldığında bir performans sanat dalı olarak da kabul görmüş ve icra edilmektedir. Bu beraberinde pek çok şeyin farklılaştığı gerçeğini de ortaya koymaktadır. Bu farklılaşmaların neler olduğu, hangi açıdan bakıldığına bağlı olarak değişir. Bu bağlamda makale Türk Halk Oyunlarına hareket müzik ilişkisi açısından bakarak bugüne kadar ezbere, el yordamıyla yapılan ya da yapılmaya çalışılan uygulamaları ve günümüzde yaşanan değişimleri farklı bir gözle görebilmeyi amaçlamaktadır. Makale geçmişten günümüze dinamik yapısıyla kuşaktan kuşağa aktarılırken büründüğü anonim yapıyla bugün karşımızda hala önemli ölçüde değerini korumaya devam eden Türk Halk Oyunlarını, hareket müzik ilişkisi açısından farklı figür örnekleri ile sunarak figür- müzik düzleminde değerlendirmiştir. Ayrıca düzenli, düzensiz oyun (figür) yapıları ayrı ayrı örneklerle açıklanarak konunun daha anlaşılır olmasına çalışılmıştır. Düzensiz yapılarıdaki figür müzik uyumsuzluğunu, aslında dayandığı matematik bilindiğinde uyumlu hale getirmek mümkün ve kolaydır. Sonuç kısmında düzensiz oyun yapılarının düzenlenmesine ilişkin bir iki örnek öneriye de bu bağlamda yer verilmiştir. Makalede, Türk Halk Oyunlarını hareket müzik ilişkisi açısından değerlendirirken, bakış açısı ve yöntem olarak İTÜ TMDK Türk Halk Oyunları Bölümünde uzun yıllardır kullanılan ve yerleşmiş bir sistem olan oyun analizi yöntemi kullanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dans, Müzik, Türk Halk Oyunları, Düzenli-Düzensiz figürler.

ABSTRACT: Turkish Folk Dances are examples of traditional dances where music and moves are inextricably connected. Just as emotions and thoughts are represented through sounds in music, they are represented through moves in dance. Every traditional dance or music evolves throughout time with the contribution of everything that the society, in which it exists, has to offer. The physical manifestations of music and moves are found in the soil, water, and air of the

* Doç.-İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü/İstanbul- demirbagi@itu.edu.tr (Orcid: 0000-0001-5537-979X)

habitat, as well as, in the colors people here have accumulated and created over the course of heir lifetimes. Over time, this manifestation like every product of traditional culture, acquires an anonymous value as a result of being transferred from one generation to the next. On the one hand, dance, which has its origins in many different sorts of rituals, is a form of expression used in today's local communities to celebrate a variety of important occasions, including marriage or circumcision ceremonies, sending off soldiers for military duty, and traditional festivals. On the other hand, Turkish Folk Dances are also accepted and performed as a form of performance art, especially in big cities. This phenomenon further highlights the fact that many things have evolved through time. The perspective we choose to use to examine these evolutions will determine what they really are. This article will examine Turkish folk dances through the lens of the link between moves and music, giving us a new perspective on the traditions that have been followed or are being attempted to be followed rotely up to this point, as well as an understanding of the changes that are occurring in today's world. Using various figure examples, the figure-music equation has been used to examine the relationship between movement and music in Turkish Folk Dances, which have maintained their value through time due to their dynamic structure and also due to their anonymous structure that has been passed down from generation to generation. A further purpose is to clarify the topic by providing numerous examples to illustrate regular and irregular dance structures, or figures. Understanding the mathematics underlying figure-music dissonance makes harmonizing it in irregular structures possible and simple. In this regard, a few sample recommendations for the configuration of irregular dance structures are also presented in the Conclusion and Recommendations section. The article employed dance analysis as a methodology and perspective to assess Turkish Folk Dances in terms of the relationship between moves and music. Dance analysis is a well-established methodology that has been used in the ITU TMDK Turkish Folk Dances Department for many years.

Keywords: Dance, Music, Turkish Folk Dances, Regular-Irregular figures.

Giriş

Öncelikle asıl konuya geçmeden konu içinde sıkca kullanılan kavramların halk oyunlarında karşılıklarının ne olduğuna günümüz pratiğinden çok da uzaklaşmadan bakılacak olursa:

“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).

Farklı alanlarda değişik anlamlarda karşılık bulan bir kavram olan figür, halk oyunlarında yerleşik ve pratikte kullanıldığı yerler ve anlamı bakımından, bir oyunun isimlendirilen bölümlerinden her biri olarak basitçe ifade edilebilir. Örneğin, başlangıç, geçiş, bitiş figürü gibi. Ya da birinci figür($f1$), ikinci figür($f2$) ... gibi. Bu isimlendirmelerin anlam olarak karşılığı ise; motif ya da motiflerden oluşan, başladığı andan tekrarına gelene kadarki anlamlı hareket bütünlüğüdür. Aynı zamanda müzik bütünlüğü içerisinde de kapladığı ve tekrar eden düzenli sürelerin sahibidir. Yani;

“Figür bir bütündür ve içinde onu oluşturan farklı motifler olabilir... Sayılabilen özellikte olması önemlidir çünkü figürler bir zaman aralığına oturan yapılarıdır.” (Uzunkaya ve Demirbağ, 2023:1902)

Örneğin; Diyarbakır Halay oyununun, yerinde yapılan hareketi bir figürdür. Öne yürüme hareketi bir başka figür, geri gelme hareketi ayrı bir

figürdür. Bu arada bunların farklı figür olmasının, farklı yönlere hareket ederek oynanmasıyla alakası yoktur. Nedeni, her bir figürün birbirinden farklı motif kombinasyonlarından oluşmasıdır.

Bir ya da birden fazla figürden oluşan bütünlük ise oyundur. Aynı oyun örneğinden devam edilecek olursa halay oyunu, yerinde yapılan birinci figürü $f1$, öne gidilen ikinci figürü $f2$, arkaya gelme figürü $f3$ 'ten oluşur. Yani bu durumdan, halay oyununun üç figürü olduğu anlaşılır.

Kompozisyon ise oyunun, tercih edilen süredeki bir müziğin içerisine belli kurallara uyularak, ahengli olarak yerleştirilmesiyle oluşan bütündür. Buna oyunun hacmi de denir. Bir başka ifadeyle;

“Figür hacmi: Figürün kendi ölçüsü üzerinden melodi üzerinde kapladığı alanı ifade etmektedir. Yani 4 birim zamanlı bir figür 4 kez tekrarlanıyorsa melodi üzerindeki hacmi 16 birim zamana denk gelmektedir.” (Uzunkaya ve Demirbağ, 2023:1903).

Bunların yanı sıra oyun müzik ilişkisinde çok kullanılan ve önemli olan bir diğer konu düzenli, düzensiz figür yapılarıdır. Bunu, hareketleri ritmik olarak müzikte kullanılan süre değerleriyle ölçtüğümüzde ortaya çıkarırız. Düzenli figürlerde figür, ya bir müzik ölçüsüne ya da bir müzik cümlesine tam oturur.

Düzensiz figürlerde durum tam tersidir. Oturmaz. Bir figüre bir müzik ölçüsü az ya da çok gelir, ya da ölçüden taşar ama cümle için de kısa kalır. Yani kimi ölçüye oturmaz, kimi de ölçüye oturmadığı gibi cümleye de oturmaz.

Motif: Figürün kendi içindeki anlamlı parçalardır.

Bunun yanı sıra açıklamak da yarar olan bir başka husus, içindeki parça sayısı kaç olursa olsun, bir figürdeki basma (yani ağırlığın taşındığı adım) sayısı tekli sayı ise motif simetrik devam eder. Bu farklı bir figür anlamına gelmez. Örneğin, Kırklareli'nin Kambana (Kanpana), Sülümanağa (Sülümanağa) oyunlarında olduğu gibi. Oyun tek motiften oluşur. Sek bas bas bas. Motif en son basılan ayakda tekrar başlayacağı için hangi ayakla sekmeye başlarsanız başlayın, motifin simetriğini yapmak zorundasınızdır. Birbirinden ayıramazsınız.

Kambana, Sülümanağa oyunu:

Figür *“Sol sek sağ bas sol bas sağ bas”*

“Sağ sek sol bas sağ bas sol bas” şeklinde böylece devam eder.

Ya da halaylarda çok sık karşılaşılan Üç Ayak oyunu:

Figür *“Sağ bas sol bas sağ bas (sol topuk vur)”*

“Sol bas sağ bas sol bas (sağ topuk vur)” şeklinde devam eder.

Bu tür figürler hareketin kurgusal yapısı gereği simetrik devam etmektedir. Bu nedenle hareket, simetrisi ile birlikte bir fügür olarak değerlendirilebilir. Aksi taktirde tekrarı olamaz. Böyle simetrik yapılı figürler iki müzik ölçüsüne oturur.

Türk halk oyunlarında bu yapıda çok sayıda figür vardır ve buradan da genellikle simetrik motifli figürlerin 2 müzik ölçüsü üzerine oturduğu çıkarımı yapılabilir.

Başka bir görüşe göre ise, bu simetrik yapıların her biri bir figür olarak değerlendirilmektedir (Uzunkaya ve Demirbağ, 20023).

Düzenli Figürlerde Figür-Müzik İlişkisi

Bu bölümdeki örnekler, konu bir oyunun analizi olmadığı için çok detaylı nota yazılımlarıyla aktarılmamaktadır. Sadece ayak hareketleri ritmik olarak gösterilerek durumun matematiğine dikkat çekilmektedir. Seçilen örneklerin de konuyu anlaşılır kılacak örnekler olmasına gayret edilmiştir.

Bunu yaparken kavram kargaşasına neden olmamak adına bu kısımdan itibaren kullanılan terimlerin anlamlarını da belirtmekte yarar var.

Figür sayısı: Bir figür içerisinde bulunan toplam parça sayısıdır.

"Figür parçası: Figürün sayılabilen özellikteki her hareketi figürde parçayı oluşturur." (Uzunkaya ve Demirbağ, 2023:63)

Figür ölçüsü: Bir figürün, birlikte kullanıldığı müzik üzerinde kapladığı alanın, müzikteki süre değerleriyle toplanmış sayısıdır.

Figür sayısı, figür ölçüsü ile aynı şey değildir. Rakamsal olarak aynı olmak zorunda da değildir. Figürün sayısı ile ölçüsü rakamsal olarak aynı da, farklı da olabilir.

Bu bölümde yer verilen ilk iki örnek, Adıyaman'ın Galuç, Diyarbakır'ın Çepik oyunları bir figürün bir müzik ölçüsüne oturduğu örneklerdir.

Üçüncü örnek Ağrı'nın Henne oyunu, simetrik motifli bir oyunun iki müzik ölçüsüne oturduğuna örnektir.

Son iki örnek Erzurum'un Kavak, Üsküp'ün Barançe oyunları bir figürün cümleye oturduğu örneklerdir.

- Bir figürün müzik ölçüsüne oturması

Adıyaman Galuç Oyunu

Figürün parça sayısı	1	2	3	4	5	6
Figür parçaları	Sağ ayak bas	Sol ayak bas	Sağ ayak bas	Ağırlık sağda, sol ayak at	Sol ayak bas	Ağırlık solda, sağ ayak at
Figür ölçüsü	1	1	1	1	1	1
Müzik ölçüsü	4			+		2
	1 Ölçü					

Oyunun ezgisi 6 zamanlıdır. Ritmik olarak düzümü 4+2 dir.

Figür ise sayılabilir 6 eşit aralıkta parçadan oluşmaktadır.

Sonuç olarak hareketle müzik birlikte başlar ve figür bir müzik ölçüsü içinde tamamlanır.

Bir müzik ölçüsü = Bir figür ölçüsü

Bu durumda figür de 6 birim zamana oturduğu için 6 zamanlıdır.

Diyarbakır Çepik Oyunu

Figürün parça sayısı	1	2	3	4	5	6
Figür parçaları	Sağ ayak bas	Sol ayak bas	Ağırlık solda, sağ ayak vur	Sağ ayak bas	Ağırlık sağda, sol ayak vur	Sol ayak bas
Figür ölçüsü	1	1	1	1	1	1
Müzik ölçüsü	4		+		2	
	1 Ölçü					

Oyunun ezgisi 6 zamanlıdır. Ritmik olarak düzümü 4+2 dir.

Figür ise sayılabilir 6 eşit aralıkta parçadan oluşmaktadır.

Sonuç olarak hareketle müzik birlikte başlar ve figür bir müzik ölçüsü içinde tamamlanır.

Bir müzik ölçüsü = Bir figür ölçüsü

Bu durumda figür de 6 birim zamana oturduğu için 6 zamanlıdır.

Ağrı Henne Oyunu

Figürün parça sayısı	1	2	3	4	5	6	7	8
Figür parçaları	Sağ ayak bas	Sol ayak bas	Sağ ayak bas	Sağ ayak sek	Sol ayak bas	Sağ ayak bas	Sol ayak bas	Sol ayak sek
Figür ölçüsü	1	1	1	1	1	1	1	1
Müzik ölçüsü	4				4			
	1. Ölçü				2. Ölçü			

Oyunun ezgisi 4 zamanlıdır.

Figür ise sayılabilir 8 eşit aralıkta parçadan oluşmaktadır.

Sonuç olarak hareketle müzik aynı anda başlar ve figür temel yapısı simetrik olduğu için iki müzik ölçüsü içinde tamamlanır.

Yani ezgi 4 zamanlı, figür ise iki müzik ölçüsü yani 8 birim zamana oturduğu için 8 zamanlıdır.

- Bir figürün müzik cümlesine oturması

Erzurum kadın oyunu Kavak:1. Figür (ağır figür)

Figür parça sayısı	1	2	3	4	5	6
Figür parçaları	Sağ ayak bas	Sol ayak bas	Sağ ayak bas	Ağırlık sağda, sol ayak pençe vur	Sol ayak bas	Ağırlık solda, sağ ayak pençe vur
Figür ölçüsü	3+2	2+3	3+2	2+3	3+2	2+3
Müzik ölçüsü	3+2+2+3		3+2+2+3		3+2+2+3	
	1.Ölçü		2.Ölçü		3.Ölçü	
Müzik cümlesi	1 Cümle					

Oyunun ezgisi 10 zamanlıdır. Ritmik olarak düzümü 3+2+2+3 dür.

Bir müzik cümlesi 3 ölçüden oluşur.

Figür ise sayılabilir 6 eşit parçadan oluşmaktadır. Figürün her iki parçasında bir müzik ölçüsü kullanır. Böylece bir figür üç müzik ölçüsü yani bir müzik cümlesini kullanmış olur.

Sonuç olarak hareket müzikle birlikte başlar. Bir müzik ölçüsünde bitmez ancak bir müzik cümlesinde tamamlanır.

Bir müzik cümlesi=Bir figür ölçüsü

Bu durumda figür sayısı 6 olmasına rağmen ölçüsü, figür 30 birim zamana oturduğu için 30 zamanlıdır.

Barançe Oyunu

Figür parça sayısı	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Figür parçaları	Sol ayak sek	Sol ayak sek	Sağ ayak	Sol ayak bas	Sağ ayak	Sol ayak bas	Sol ayak sek	Sağ ayak	Sol ayak bas	Sağ ayak	Sağ ayak sek	Sağ ayak sek	Sol ayak bas	Sağ ayak	Sol ayak bas
Figür ölçüsü	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3
Müzik ölçüsü	2+2+ 3 + 2+2+ 2+2 + 3					2+2+ 3 + 2+2+ 2+2 + 3					2+2+ 3 +2+2+ 2+2 + 3				
	1. Ölçü					2. Ölçü					3. Ölçü				
Müzik cümlesi	1 Cümle														

Oyunun ezgisi 18 zamanlıdır. Ritmik olarak düzümü $2+2+3+2+2+2+2+3(7+11)$ dir. Bir müzik cümlesi 3 ölçüden oluşur.

Figür ise birbirine eşit olmayan sayılabilir 15 parçadan oluşur.

1 Figür; 3 müzik ölçüsü yani 1 müzik cümlesi kullanır.

Sonuç olarak hareket müzikle birlikte başlar. Bir müzik ölçüsünde bitmez ancak cümlede biter.

Bir müzik cümlesi=Bir figür ölçüsü

Bu durumda hareketin sayısı 15 olmasına rağmen 56 (18 zamanlı 3 ölçü) birim zamana oturduğu için 56 zamanlıdır.

Düzensiz Figürlerde Figür-Müzik İlişkisi

Her zaman bir figürün ölçüsü ile ona eşlik eden müziğin ölçüsü, birim zaman olarak eşit sayıda olmak zorunda değildir. Bir figürün düzensiz olduğunu söylemek için müzikle beraber başlamasına rağmen müzik ölçüsüne ya da aynı anda hem müzik ölçüsüne hem de müzik cümlesine oturmuyor olması yeterlidir. Ölçüden kısa kalır ya da ölçüden taşar. Farketmez. Hepsi aynı yola çıkar.

Bu bölümde yer verilen Diyarbakır'ın Harrani ve Şırnak'ın Halef oyunu bir figürün bir müzik ölçüsüne de cümlesine de oturmadığı durumlara örnektir.

Diyarbakır Harrani Oyunu

Figürün parça sayısı	1	2	3	4	5	6
Figür parçaları	Ağırlık sağda, sol ayak topuk vur	Sol ayak bas	Sağ ayak bas	Sol ayak bas	Sağ ayak solun yanına basma (çift diz kırma)	Düzel
Figür ölçüsü	1	1	1	1	1	1
Müzik ölçüsü	4				2	
	1. Ölçü				2. Ölçünün yarısı	

Oyunun ezgisi 4 zamanlıdır.

Figür ise sayılabilir 6 eşit aralıkta parçadan oluşmaktadır. Bu durumda 4 zamanlı bir müzik ölçüsü yetmez. 1,5 müzik ölçüsüne oturarak 6 birim zamanda tamamlanır. Yani oyun 6 zamanlıdır.

Oyunun müzik cümlesi 4 ölçüden oluşur. $4 \times 4 = 16$ birim zaman olan bir cümle içerisine de tam olarak 6 birim zamanlı figür, tekrarlarına rağmen oturmaz. Sonuç olarak figür müzik ölçüsüne sığmaz, uzun gelir. Cümleyi ise tekrarlarına rağmen tamamlayamaz, kısa kalır. Oyun müzik ölçüsüne de, cümlesine de oturmeyen düzensiz yapıdadır.

Şırnak Halef Oyunu

Figürün parça sayısı	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Figür parçaları	Sağ(ayak) topuk vur	Sağ ayak bas	Sol ayak bas	Sağ ayak bas	Sol ayak bas	Sağa ağırlık	Sol ayak bas	Sağ ayak bas	Sola ağırlık transferi
Figür ölçüsü	3	4	3	3	4	3	3	4	3
Müzik ölçüsü	3 + 2+2 + 3			3 + 2+2 + 3			3 + 2+2 + 3		
	1.Ölçü			2.Ölçü			3.Ölçü		

Oyunun ezgisi 10 zamanlıdır. Ritmik olarak düzümü 3+2+2+3 dür.

Figür ise birbirine eşit olmayan sayılabilir 9 parçadan oluşmaktadır. Her üç figür sayısında, bir müzik ölçüsü kullanır. Yani bir figür 3 ölçü müzik ölçüsü süresinde tamamlanır. $3 \times 10 = 30$ birim zamanını kullandığı için de figür 30 zamanlıdır. Ancak melodi yarım kalmıştır

Bir müzik cümlesi ise 9 ölçüden oluşur.

Görüldüğü üzere 30 zamanlı figür 10 zamanlı bir müzik ölçüsünden taşar. 9 ölçüden oluşan müzik cümlesinin de 3 ölçüsünü kullandığı için cümleyi de tamamlayamaz. Cümlelerin 6 ölçüsü artar. Yani bir figürde cümlelerin tamamı kullanılmamış olur. Cümle yarım kalır.

Sonuç olarak bu oyun örneklerinde figür, müzik ölçüsüne de müzik cümlesine de oturmamıştır. Böyle yapılarda müzikle figür aynı anda başlasa da bir süre sarkarak devam eder.

Uyumluluğu sadece figürü düşünerek konuşamayız. Bazen de müziğin bütünlüğü bitene kadar hareketin tekrarına gerek duyulur. Konu buradan itibaren biraz da müzik önceliğiyle ele alınarak değerlendirilmiş ve örneklenmiştir.

Örneğin, figür bir ya da birkaç müzik ölçüsüne oturmuştur. Ancak müzik cümlesi bitmemiştir. Böyle durumlarda, özellikle oyunları bitirirken ya da bir oyundan başka bir oyuna geçerken müzik cümlesinin de tamamlanmasını gözeterek ona göre figür tekrarları yapmak gerekir.

Örnek: Kırklareli Kambana Oyunu

Oyun ezgisi 9 zamanlıdır. Figürün simetrik yapısı gereği iki müzik ölçüsüne oturur. Yani figür 18 birim zamanlıdır.

Müzik cümlesi ise 4 ölçüden oluşur. Bu durumda figürden iki tane yaparak cümleyi tamamlamayı tercih ederiz.

1 Müzik Cümlesi	1 Figür	Figürün parça sayısı	1	2	3	4	5	6	7	8	
		Figür parçaları	Sol ayak sek	Sağ ayak bas	Sol ayak bas	Sağ ayak bas	Sağ ayak sek	Sol ayak bas	Sağ ayak bas	Sol ayak bas	
		Figür ölçüsü	2	2	2	3	2	2	2	3	
		Müzik ölçüsü	2+2+2+3				2+2+2+3				
	+	1 Figür	Müzik ölçüsü	1. Ölçü				2. Ölçü			
			Figürün parça sayısı	1	2	3	4	5	6	7	8
			Figür parçaları	Sol ayak sek	Sağ ayak bas	Sol ayak bas	Sağ ayak bas	Sağ ayak sek	Sol ayak bas	Sağ ayak bas	Sol ayak bas
			Figür ölçüsü	2	2	2	3	2	2	2	3
			Müzik ölçüsü	2+2+2+3				2+2+2+3			
			Müzik ölçüsü	1. Ölçü				2. Ölçü			

Bazen bir cümlede ezgi karar sesine gelmemiş ise ezginin ikinci hatta üçüncü cümlesinin de tamamlanması gerektiği hissini verebilir.

Örnek: Kırklareli Sülûmanaga Oyunu

Oyunun yapısı Kanbana (kanpana, kampana) oyunu ile aynıdır. Oyun ezgisi 9 zamanlıdır. Figürün simetrik yapısı gereği iki müzik ölçüsüne oturur. Yani figür 18 birim zamanlıdır.

Oyun ezgisinin birini ezgisinin ikinci cümlesinde dolap vardır. Bu da askari elimizde toplam 12 ölçülük=108 birim zaman olması demektir. Toplam bu süreye 6 figür yerleştirerek müzikal bütünlüğü tamamlamak isteriz. Burada kullanılan örnek iki cümle, oyunun müzikle birlikte bitiş hissini alabileceğimiz asgari bir süredir. Oyunun ezgisinde başka müzik cümleleri de mevcuttur ve bu cümlelerden istenildiği kadar tekrarlar yapılabilir.

Bu örneğin çözümü çok uzun ölçüleri kapsadığı için tabloda gösterilememiştir.

Sonuç

Öncelikle belirtmeli ki; makalenin içeriğinde halk oyunlarında yerleşik olan kavramlar (ki bu kavramlara ilişkin farklı tanımların yapıldığı başka görüşler de mevcuttur) tercihen güncel pratiğinden çok uzaklaşmadan kullanılmıştır.

Yanı sıra altının önemle çizilmesi gereken diğer bir konu; figür sayısının, figür ölçüsü ile aynı şey olmadığıdır. Rakamsal olarak aynı olmak zorunda değildir. Figürün sayısı ile ölçüsü rakamsal olarak aynı da farklı da olabilir.

Bu bağlamda:

-Bir figür, müzik ölçüsüne oturabilir.

-Bir figür ölçüye oturmaz, müzik cümlesine oturabilir. Bu iki seçenek düzenli figür yapısı olarak değerlendirilir.

-Bir figür aynı anda ne ölçüye ne de cümleye oturur. Bu seçenek ise düzensiz figür yapısının özelliğidir.

Ölçüye oturmayan bir figür cümleye oturabilir ama cümleye oturmayan, ölçüye de zaten oturmuyordur.

Bütün bu anlatılanların oyunların yerel ortamında çok da bir önemi yoktur çünkü icralar serbestlik içerisinde gerçekleşir.

Oysa günümüzde özellikle büyük şehirlerde Türk Halk Oyunları bir performans sanat dalı olarak kabul görmüş ve icra edilmektedir. Bu beraberinde pek çok şeyin farklılaştığı gerçeğini de ortaya koymaktadır. Bunun sonucu olarak, özellikle makalede de anlatılmaya çalışılan düzensiz figür yapıları ile ilgili belirsizlik ve bilgisizlikten de kaynaklanan sorunlar çok yaşanmaktadır.

Tam da bu noktada dikkat çekilen, uyumsuzluklara sağlıklı çözümleri daha hızlı bir şekilde getirebilmeyi sağlayacak analitik bakış açısını ortaya koyarak bu konuya katkı sağlamaktır.

Makalede altı çizilen düzensiz figür yapılarının çözümlenmesindeki matematik ise şu şekilde çalışır.

Diyarbakır Harrani Oyunu:

Figür ne bir müzik ölçüsüne ne de bir müzik cümlesine oturur.

Oyunun ezgisi 4 zamanlıdır. Bir müzik cümlesi ise 4 ölçüden oluşur.

Cümle $4 \times 4 = 16$ birim zaman uzunluğundadır.

Figür ise birbirine eşit 6 birim zaman uzunluğundadır.

Her iki sayının ortak katı 96 dır.

$96:16=6$ 16 birim zamanlık müzik cümlesi 6 kez tekrar edildiğinde,

$96:6=16$ 6 birim zamanlık figür 16 kez tekrar edildiğinde, birlikte başlayan oyun ve müzik birlikte biter.

Sırnak Halef Oyunu:

Figür ne bir müzik ölçüsüne ne de bir müzik cümlesine oturur. Bu oyunun çözümünü çok daha kolaydır.

Oyunun ezgisi 10 zamanlıdır. Bir müzik **cümlesi** 9 müzik **ölçüsünden** oluşur.

Bir figür ise birbirine eşit olmayan 9 sayıdan oluşmaktadır. Her 3 sayıda, bir müzik ölçüsü kullanılır ve bu da toplamda 9 sayılı bir figürün tam tamına 3 müzik ölçüsüne oturduğu anlamına gelir. Yani figür 30 birim zamanlıdır. Ancak cümle 9 müzik ölçüsünden oluştuğu için bir figürde bitmez. Yarım kalır.

Cümle 9 müzik ölçüsü (9x10=90 birim zaman) olduğuna göre, 9:3=3 (ya da 90:30=3) her bir figürde üç ölçü kullanan oyun, figür 3 kez tekrar edildiğinde cümleye tam oturur. Böylece birlikte başlayan oyun ve müzik birlikte biter.

Uygulanan metot düzensiz yapıdaki oyunlar için en temel ve basit çözüm önerisidir. Farklı çözüm yolları da olabilir. Bu ölçeklendirme oyunun yerleştirilmek üzere seçilen süresine bağlı olarak katları şeklinde daha uzun melodilerde de böylece kullanılabilir. Bu durumda değişen sadece figürün hacmi olur.

Sonuç olarak hareket yapılarıyla ilgili olarak kazanılacak bu farkındalık ve bu tür metotların pratikte kullanımı, uygulamadaki sıkıntıların aşılmasına ve figürlerin, hareketlerin, oyunların öğrenme aşamalarının hızlanmasına, akılda daha kalıcı olmasına önemli ölçüde fayda sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Gülbeyaz, K. (2005). *Türk halk oyunlarının hareket açısından değerlendirilmesi*. İstanbul: İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi.
- Uzunkaya E.- Demirbağ A. (2023). Türk halk oyunlarında metrik çözümlenmeler: Erzurum “başbar” oyunu figürlerinin ölçüleri ve hacimleri ile tespiti, seçilen müzikal icra örneği üzerinde dizilimi. *Motif Akademi Halk Bilim Dergisi*, 16 (44), 1899-1922.
- Uzunkaya E.- Demirbağ A. (2023). Türk halk oyunları'nın sahnelenmesi sürecinde oyun-müzik uyumu bağlamında düzensiz (uyumsuz) olan yapıların tasarımı: “Kırklareli yöresi Ahmet ey oyunu örneği. *Avrasya Sanat ve Medeniyet Dergisi*, 16, 59-83.

“İyi Yayın Üzerine Kılavuzlar ve Yayın Etiği Komitesi'nin (COPE) Davranış Kuralları” çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir. / The following statements are included within the framework of "Guidelines on Good Publication and the Code of Conduct of the Publication Ethics Committee (COPE)":

Etik Kurul Belgesi/Ethics Committee Approval: Makale, Etik Kurul Belgesi gerektirmemektedir. / Article does not require an Ethics Committee Approval.

Destek ve Teşekkür / Support and Acknowledgment: Emekli Öğretim Üyesi Ahmet Turan Demirbağ'a ve Doç. Eyüp Uzunkaya'ya teşekkür ederim. / I would like to thank to retired lecturer Ahmet Turan Demirbağ and Doç. Eyüp Uzunkaya.

Çıkar Çatışması Beyanı/Declaration of Conflicting Interests: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarların potansiyel bir çıkar çatışması yoktur. / There is no potential conflict of interest for the authors regarding the research, authorship or publication of this article.