

Güzel Sanatlar Üzerine Güncel Konular ve Arařtırmalar

Editör: Dr. Öğr. Üyesi Merve Kaptan

ÖZGÜR
YAYINLARI

Güzel Sanatlar Üzerine Güncel Konular ve Arařtırmalar

Editör:

Dr. Öğr. Üyesi Merve Kaptan



Published by

Özgür Yayın-Dağıtım Co. Ltd.

Certificate Number: 45503

📍 15 Temmuz Mah. 148136. Sk. No: 9 Şehitkamil/Gaziantep

☎ +90.850 260 09 97

📞 +90.532 289 82 15

🌐 www.ozgurayinlari.com

✉ info@ozgurayinlari.com

Güzel Sanatlar Üzerine Güncel Konular ve Araştırmalar

Current Topics and Research on Fine Arts

Editör: Dr. Öğr. Üyesi Merve Kaptan

Language: Turkish-English

Publication Date: 2023

Cover design by Mehmet Çakır

Cover design and image licensed under CC BY-NC 4.0

Print and digital versions typeset by Çizgi Medya Co. Ltd.

ISBN (PDF): 978-975-447-771-9

DOI: <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub291>



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0). To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
This license allows for copying any part of the work for personal use, not commercial use, providing author attribution is clearly stated.

Suggested citation:

Kaptan, M. (ed) (2023). *Güzel Sanatlar Üzerine Güncel Konular ve Araştırmalar*.

Özgür Publications. DOI: <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub291>. License: CC-BY-NC 4.0

The full text of this book has been peer-reviewed to ensure high academic standards. For full review policies, see <https://www.ozgurayinlari.com/>



Önsöz

Güzel Sanatlar alanındaki bu çalışma farklı sanatsal alanlardaki ifadelerin kapsamlı bir koleksiyonunu okuyucuyla buluşturmayı amaçlıyor. Video oyunlarından halk danslarına, çağdaş Türkiye sanat sahnesinden resmin, müziğin ve sesin teknolojiyle birleştiği yeni yaratıcı alanlara kadar geniş bir yelpazeye sahip çalışmamızda sanatsal keşfin çeşitli yönleriyle ilgili bilimsel bir bakış açısı sunmaya çalıştık. Bu bağlamda ortaya çıkan Güzel Sanatlar Üzerine Güncel Konular ve Araştırmalar başlıklı kitabımızı, farklı disiplinlerden gelen çeşitli çalışmaların geleneksel ile modern ve kültür ile teknoloji arasındaki etkileşimi anlaşılır kılmakta bir basamak olarak sunarken, makalelerde emeği geçen herkese teşekkür ederim.

Preface

In the world of fine arts, this book aspires to provide a comprehensive exploration of diverse creative expressions. Our goal is to present a collection of scholarly articles that delve into the multifaceted landscape of artistic endeavors. From the realm of video games to the intricacies of traditional dances, from the contemporary Turkish art scene to the convergence of music, sound, and new technologies, each chapter offers a scholarly perspective on the various facets of artistic exploration. In this context, I would like to present our book titled “Current Topics and Research on Fine Arts” as a step towards making the interaction between various works from different disciplines more comprehensive while bridging the gap between tradition, modernity, culture, and technology. I extend my gratitude to all those who have contributed to the articles in this book.

İçindekiler

Önsöz	iii
Preface	v

Bölüm 1

Generative Art and Media Translations	1
<i>Çulga Doğukanlı</i>	

Bölüm 2

Dijital İçerik (Podcast) Üretiminde Ses ve Müzik Teknolojileri	15
<i>Kadri Yılmaz Erdal</i>	

Bölüm 3

Staring Into Abyss: Independent Approaches to Immersion in Video Games: Archimedes	53
<i>Volkan Erol</i>	

Bölüm 4

Müzik Performansında Yaratıcılık: Yapay Zekâ Bunun Neresinde?	67
<i>Alper Börekci</i>	
<i>Onur Sevlî</i>	

Bölüm 5

Türk Halk Oyunları Müziklerinde Orkestral Değişim	85
<i>Zeynel Turan</i>	

Bölüm 6

Transformation of Traditional Dances in its Staging Process With a Specific Example of Turkey	115
<i>İlknur Demirbağ</i>	

Bölüm 7

Kültür Politikaları Süreci İçerisinde Türkiye’de Sanatçının Kimliği ve Rolü	125
<i>Fırat Arapoğlu</i>	

Bölüm 8

İklim Değişikliğinin Sanatta Yansıması	133
<i>Sevil Yılmaz Aykul</i>	

Bölüm 9

Melodinin Renklerle İlişkisi: Nesnel ve Öznel Temalar	145
<i>Pınar Çelik Demiray</i>	

Generative Art and Media Translations

Çılga Dođukanlı¹

Abstract

The definitions and taxonomies of Margaret Boden and Philip Galanter are used in this study to explore the interaction between the artist and the artwork that takes place during the creation of generative art. In this study, digital examples of generative art that enable media translations are featured through the works of Escher and Sol Lewitt in order to comprehend the algorithmic structure of these works. The production relations are attempted to be described by Boden, Galanter, and Bense's descriptions of generative art, which also highlight the information aesthetics or algorithmic aesthetics that permit this.

This research, which is the second section of my master's thesis called "Type Generating the Smooth Society," is also a cornerstone of my methodological approach. Understanding the user relationship encompassing the common, artificial intelligence-supported generative models that are currently on the increase requires a study of production relations in generative art systems. In order to assure the viability of a further understanding of the issues that have arisen around generative AI and authorship, the goal of my model is to illustrate the objective, mathematized, generative process between the creator and the artwork by a model.

Introduction

Deriving from the Latin origin "-gene," generativity refers to the ability to procreate. This procreation used to connote with the natural forces, conditions, and substances during the 1560s. With the contribution of technological developments that humankind has achieved since then, in the present day, we use this term not just in reference to biological processes but also to computers. Understanding the occurrence of this transformation in terms of the word's usage is important since it designates how society and technology are related.

1 İstanbul Galata Üniversitesi, cilga.dogukanli@galata.edu.tr ORCID: 0000-0001-7002-3804

With the roots in the Latin word *genus*, generativity means to be able to procreate. The words Latin origin “*generatus*” is denoting as a means of procreation of natural forces, conditions, and substances. However, with technological developments over the last five centuries, this characteristic, previously attached to natural forces, has been transformed into a characteristic of machines.

Today when we use the term “artificial intelligence,” the term stands with its distinct generative characteristic, which I mean by its ability to reproduce into endless variations. Regarding the obligation for a human catalyst to give a start to the generative process for the present day, a completely autonomous artificial intelligence seems impossible. Thus, in this study, the arguments of artificial intelligence have been taken under the term generativity.



Fig. 1 Mosaic tiles of Alhambra

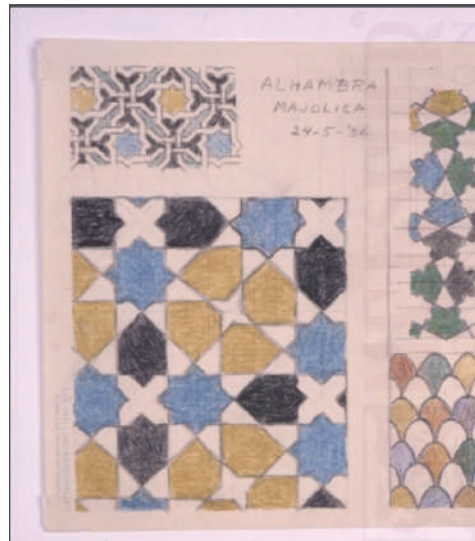


Fig. 2 The etude of the tiles by M. C. Escher

1.1 A Brief History of Generative Art

With the term generativity in the scene of arts, I mean the production of a set of rules defined by an artist, which are both iterative and applicable to different materials or disciplines. We cannot limit generative art to a historical period or a current movement, style, or period. The usage of the term in the present sense is connoting with computers. However, as Professor Philip Galanter (Galanter, 2008, 2022; Paul, 2016) posits the traces of generativity or AI in the domain of the arts are as old as the concept of the art itself.

Because in Galanter's manner, generative art is to operationalize a defined set of rules on different materials, and in Lev Manovich's manner, the pattern of AI as a technique also appears on more mechanical steps of art training, generativity in arts is not a characteristic of the modern world but it is a relation that can be traced back to antiquity.

In this manner, the relationship between M.C. Escher and Islamic geometry is illuminating. This shows us the continuous existence of the attempt to apply a systematic abstract idea in various mediums in history (Paul & Galanter, 2019). M.C. Escher's interest in tessellations started during a trip in Spain to Alhambra. Tessellations were a bunch of mathematical operations cast in an Euclidean plane visualizing a series of his choice of any category, such as birds, reptiles, and dancing clowns (Wieting, 2010).

The symmetrical tessellations of M.C. Escher follow a set of predefined divisive rules, as shown in photo 3. His symmetrical series are iterations of different divisive rules to the Euclidean plane. Each divisive rule establishes a model, which is operable on any selected visual object, such as fish or reptiles.

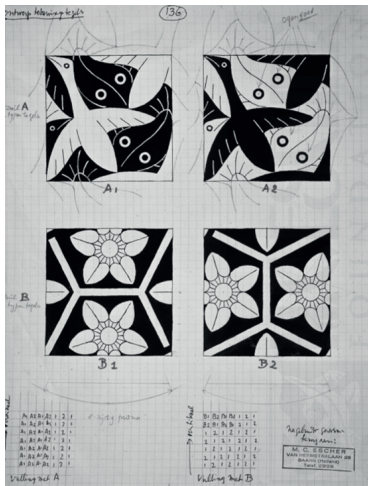


Fig. 3 Tessellation sketch by M.C. Escher



Fig. 4 Tessellation practise by M.C. Escher

With the motivation of breaking “the rules of Euclidian space and Cartesian understanding of spatiotemporality,” (Kurt, 2014:163) M.C. Escher has chased infinity as an optical illusion. As Kurt posits, this sense of optical illusion can be defined “either as a potentiality in Aristotelian sense or a hidden, non-obvious presence in actual reality” (2014:162). As Escher

is highly inspired by mathematician Coxeter's article "Crystal Symmetry and its Generalizations", he later developed a method by placing the center of the variations to a center of a circle and then positioning the tessellations following a path repeated of spirals from the inner center of circle to the outer border of the plane. His Circle Limit Series are formulations searching for fitting the infinite iterations on a single plane (Wieting, 2010).

Escher's pursuit of capturing infinity on a flat plane led him to develop algorithms that made his work capable of producing numerous variations, even after his death. These algorithms have inspired contemporary artists to use Escher's methodology, rather than his style, to create new images.

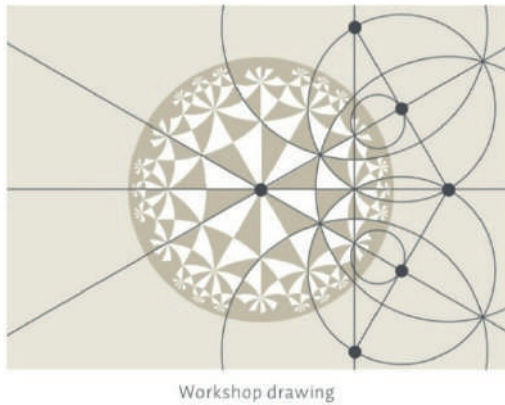


Fig. 5 The geometrical plan offered to M.C. Escher by mathematician Coxeter; illustration from Wieting's article. (Wieting, 2010)

One such artist is Douglas Dunham, who created the SubTile series using Escher's algorithm as a starting point. The SubTile experiment utilizes a modified version of Escher's methodology, generating patterns by repeating and rotating a set of simple geometric shapes similar to Escher's tessellations. However, Dunham's work represents a departure from material to digital since it's made with a computer. (Dunham, 2013.)

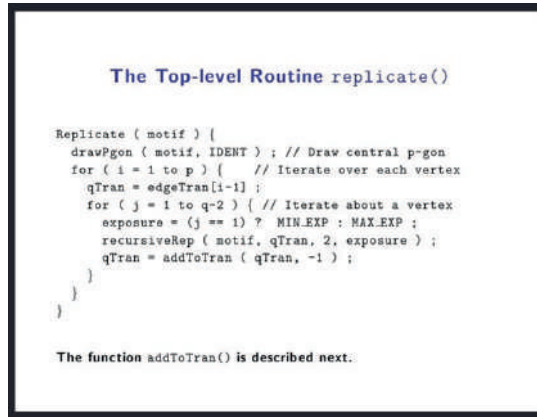


Fig. 6 SubTile Project: The output of Dunham's CG work influenced by Escher (Dunham, 2013)

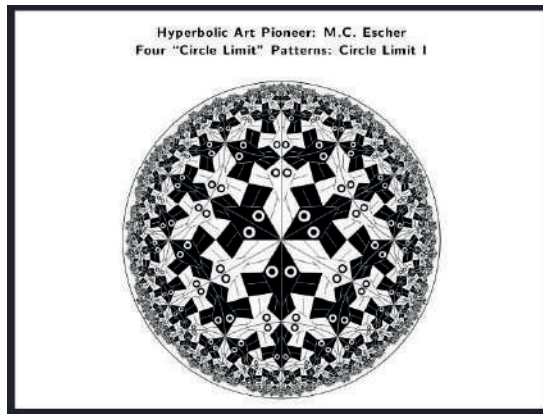


Fig.7 SubTile Project: The codework of Dunham's CG work influenced by Escher (Dunham, 2013)

LeWitt's Drawing Instructions are similar in the manner of endless reproducibility; these instructions aim to create endless authentic works applicable in any place at any time. This series consisted of a set of textual instructions for building the 'artwork'. A team consisting of different people every other time was to interpret these instructions to build the work anywhere. According to Anna Lovatt (2012), LeWitt is inspired by the possibilities of mapping Mallarme's *Le Livre* (The Book). Mallarme asks his editor to apply a subtle inscription from typography to line spacing, from the book's dimensions to its string.

Mallarme's *Le Livre* is a series of inscriptions of how the book should be in terms of his search for gathering the form and the meaning together. (Lovatt, 2012) In this case, the book is not only the medium that carries the content in it; the book is the means with its ends.

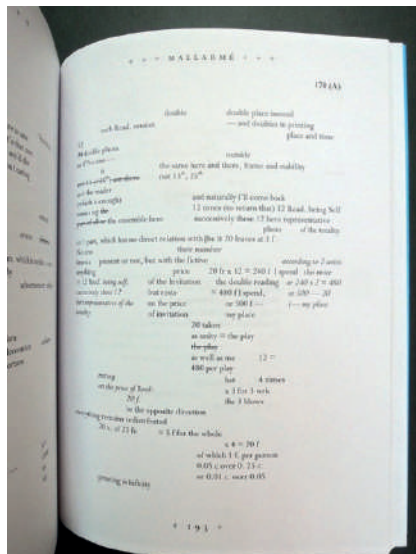


Fig 8 Wall Drawing 118 by Sol LeWitt (LeWitt, n.d.)

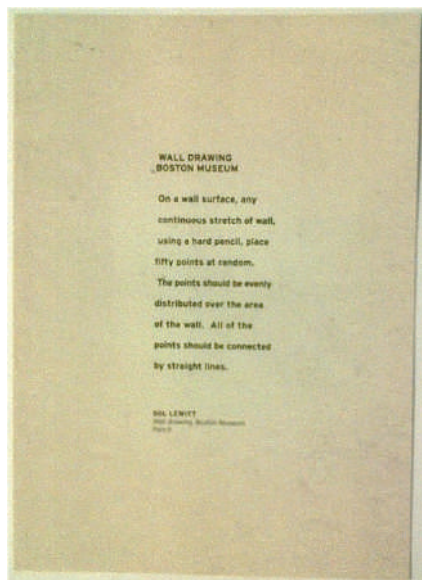


Fig 9 Le Livre by Stephane Mallarme (Mallarme, 2019)

Anna Lovatt (2012) gives us the definition of generativity, without mentioning the concept’s name, in her article in which she associates Sol Lewitt’s production practice in Drawing Instructions with Mallarme’s Le Livre. Although Lovatt does not explicitly use the term, she associates the production practice of Sol Lewitt with Mallarme’s Le Livre. She describes it as a “mechanism” or “apparatus” that can be set in motion by an “operator” according to a predetermined plan. This plan is mapped out diagrammatically in copious notes by Sol LeWitt, and the work is executed by assistants in specified locations according to the artist’s instructions. Similarly, Mallarme intended his Le Livre to be activated by a team of operators at each “seance” or performance. (Lovatt, 2012)

```

SQL LEWITT TRANSLATOR #118
By Mitchell F. Chan, Studio F. Minus, 2013.

This code is a translation of
the instructions for Sol Lewitt's
Wall Drawing #118.
These instructions read:

On a wall surface, on
continuous stretch of wall,
using a hard pencil, place
fifty points at random.

The points should be evenly
distributed over the area
of the wall. All of the
points should be connected
by straight lines.

This code is in the public domain.
*/

int allPoints[] = new int[50];
int allConnections[] = new int[50];

Random rand = new Random(1);
int randInt();

void draw() {
  int x1 = randInt(), x2 = randInt(), y1 = randInt(), y2 = randInt();
  allPoints[x1] = y1;
  allPoints[x2] = y2;
  allConnections[x1] = x2;
  allConnections[x2] = x1;
}

void draw() {
  background(255);
  stroke(0);
  for (int i = 0; i < allPoints.length; i++) {
    int x1 = allPoints[i], y1 = allPoints[i];
    for (int j = 0; j < allConnections.length; j++) {
      int x2 = allConnections[j], y2 = allConnections[j];
      line(x1, y1, x2, y2);
    }
  }
}
  
```



Fig. 10 The codework of Sol LeWitt Translator Project, Wall Drawing 118 (Chan, 2013)

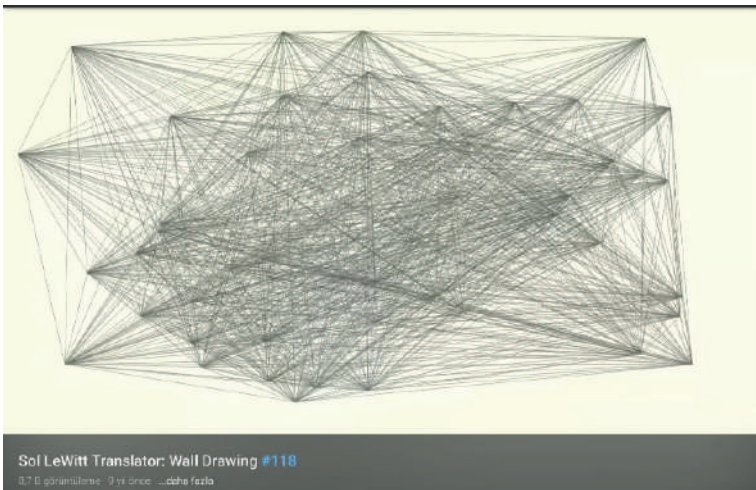


Fig. 11 The output of Sol LeWitt Translator Project, Wall Drawing 118 (Chan, 2013)

The generative approach enables media translations, allowing generativity to transcend traditional art forms and extend into architecture, graphic design, mathematics, and literature because of the systemic approach. Thus, it is not surprising that computers have become integral to the practice of generative art, as they provide artists with the ability to create complex algorithms and generate intricate designs that are difficult to produce manually. (Boden,2021) Neither does the transmedia aspect of the present-day text2image generators. Mitchell Chan's 2012 project, "Sol LeWitt Translator," exemplifies the translation of wall drawings into digital media and the sharing of procedural instructions in code form.

In the 1970s and 1980s, generativity was discussed around computers and thus more widely recognized as an art form by artists such as Harold Cohen. Cohen's program, AARON, was one of the first computer programs to create original artworks, using a combination of algorithms and artificial intelligence to generate abstract drawings and paintings. (McCorduck, 1991)

As a painter, Cohen aimed to transfer the act of painting to a computer program. So as an apparatus with a robotic arm and programmed with a GOHAI (Good Old Fashioned Artificial Intelligence) system, AARON is one of the first examples of Artificial Intelligence art. GOHAI is not like an artificial intelligence system using neural networks as we understand it today but rather a set of expert decision-making rules mimicking a human.

The debates arising around Cohen's creations were mainly about authorship. But as he stated in 1972 to an audience, he declares that the machine "is identified at any given moment by the program it is executing, and since I write the programs for generating drawings, I give the machine its identity. It is doing what I have in mind." (McCorduck, 1991) As he also states clearly with the name of his 2011 exhibition "Collaboration with My Other Self", AARON is the lifelong Project of Cohen, where he transferred what he systematizes from his gaze to a system that does not have eyes but uses an advanced memory to store and generate through Cohen's algorithm. (Cohen, 2011) As Cohen stated, art as an activity was made by the artist to determine what art was to be; in this sense making art with a computer was not different from the usage of another device. Aaron was a computer he programmed to make choices instead of him. This is so like what LeWitt does. Thus, we can capture another aspect of the generativity in art: the artist stands as a catalyst that gives commands in the first place but does not interfere with the process afterward.

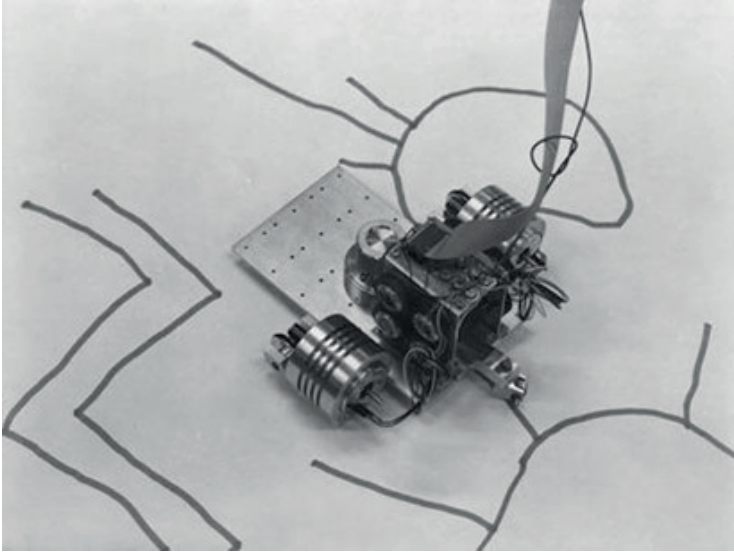


Fig. 12 The 1979 exhibition, Drawings, at SFMOMA, featured this “turtle” robot creating drawings in the gallery. Collection of the Computer History Museum, 102627449. (Cohen, 1979)

1.2 A Model for Generative Art

Generative art in the present day is a term definitive of vast practices of new media. Generative art practices cover everything produced in the context of artwork by an autonomous computer system with the popularization of digital systems such as NFTs in daily language. “Generative models are using an unsupervised learning approach which means that the model is not trained with pre-matched items, but rather the network is fed with an input and then released to find interesting patterns” (Orkunt et al, 2023). I will examine two different taxonomies of generative art to create a model to reveal the artists’ relation to the artwork. Philip Galanter and Margaret Boden made these taxonomies, taking the material as a distinguishing character.

German philosopher Max Bense defines generative aesthetics as “Generative aesthetics, therefore, implies a combination of all operations, rules, and theorems which can be used deliberately to produce aesthetic states when applied to a set of materials. Hence generative aesthetics is analogous to generative grammar in so far as it helps to formulate the principles of a grammatical schema.” (1971:51) He holds forth in his article that when mathematical aesthetics are considered, the material carrier of the work of art and the aesthetic state achieved by the carrier are distinguished. These

carrier elements are pre-established, and their appearance, distribution, and formation are described in mathematical terms. The elements involve sounds, color, and tones but also meanings that can be deduced from objects, figures, and words. He therefore calls these carriers an *aesthetical semanteme*. (Bense, 1971)

Following this proposition, Galanter and Boden put forward generative aesthetics not only consisting of computers. However it is an approach to operationalize a defined system in a different set of materials. (Boden & Edmonds, 2019; Galanter, 2022)

Galanter puts forward that the general usage of the term as designating any kind of computer art leads to the exclusion of ethics and the theory of generative art (Galanter, 2022). He emphasizes in his article (2008) that generative art is not a subset of computer art and defines a ‘Generative Art Theory’ in order to prevent this. Generativity does not describe why art is made or its content; it describes how it is made, just as a method. “Generative art refers to any art practice where the artist uses a system, such as a set of natural language rules, a computer program, a machine, or other procedural invention, which is set into motion with some degree of autonomy contributing to or resulting in a completed work of art” (Galanter, 2022; Paul, 2016). Thus he examines the generative art practices in two branches: material generative art and computer-generated art. Boden’s attempt at generative art is very similar to Galanter’s. To make a taxonomy, she takes the generative art in a wider sense and suggests that “G-artworks are generated, at least in part, by a process not under the artist’s direct control” (Boden, 2019:32). Moreover, “CG-art is produced by leaving a computer program to run by itself, with minimal or zero interference from a human being. The stricter definition of CG-art (art produced by a program left to run by itself, with zero interference from the human artist) was deliberately rejected” (Boden, 2019:32).

In light of these definitions, taking computer-generated art as a subset of generative art, I propose to illustrate the components of generative art in three parts: an *aesthetical semanteme* that can be studied, an autonomous system, and a creator.

1.1.1 Aesthetical Semanteme

Aesthetical Semanteme plays a significant role in generative art, and it often has a reproductive relationship with the autonomous system used for the operation. As Max Bense (1971) states, when mathematical aesthetics are considered, the material carrier of the work of art and the aesthetic state

achieved by the carrier are distinguished. This distinction is through the system that these material carriers are operationalized through.

This relationship is initiated by the generative command given by the artist, which starts a reproductive cycle where the autonomous system and the aesthetical semanteme constantly react and change each other, creating numerous variations. This cycle can take place differently in real-world possibilities and computer possibilities. In this manner, the aesthetical semanteme may be changed from sound frequencies to corporeal material to vector graphics or primitives. Max Bense calls these units aesthetical semantemes. (Bense, 1971) Compared with traditional art, there stands an empirical operation between the material and the artist, which is the external autonomous device that operates the algorithm created by the artist.

1.1.2 Autonomous System

Philip Galanter (2022) states that an autonomous system is a necessary component of generative art. This autonomous device is not obliged to require free will but instead refers to an automated system that does not require immediate control, such as a robotic system (Paul, 2016). A rule-based art system cannot be considered generative without an autonomous system. This system might range from humans to computers, as we encounter today. For example, in Sol LeWitt's *Drawing Instructions*, we encounter humans as the practitioners of the algorithm created by the rational reasoning of Sol LeWitt, while in Harold Cohen's *AARON*, it is the symbolic reasoning that operates the *AARON*'s system and the mechanical arm that helps to create physical results. Thus, autonomous devices may be material and create a human-human interaction through the set of rules designed by the Creator, or these sets of rules also may be operated by computers.

1.1.3 Creator

In her taxonomy of Computer Arts, Margaret Boden states that (Boden & Edmonds, 2019) generative artworks are released by minimal or zero interference from a human being. After setting an algorithm, the Creator leaves the system to run by itself.

Thus, the Creator stands as a catalyst, giving the initial command but not interfering with subsequent choices.

Table 1 Components of a generative system

	Aesthetical Semanteme	Autonomous System	Creator
Sol LeWitt's Drawing Instructions	Artificial materials of artist's choice	Human Facilitator	Rational Reasoning
Harol Cohen's AARON	Artificial materials of artist's choice	Software (AARON)	Symbolic reasoning (GOHAI)

As listed in the table above, Sol LeWitt uses rational reasoning in his Drawing Instructions by setting up commands that are further operationalized by a group of people. “LeWitt’s ‘operational diagram’ functions on the one hand as a statement of authorial intent, and on the other to obviate the need for his presence — having designed a conceptual apparatus, he leaves its implementation to a team of technicians” (Lovatt, 2012). In this manner, he uses artificial materials pre-stated in his command texts that are to be manipulated by human agents liable to conduct the set of rules he created. The relationship between his instructions and the human responsible for operating creates a rhetorical device. (Lovatt, 2012)

On the other hand, in Harold’s Cohen AARON, we may see that while the aesthetical semanteme resembles similar, the autonomous system differs. He uses symbolic reasoning to operate the mechanical arm of the AARON.

Conclusion

As a result of this research, we have seen that generative art was used before Bense’s theory of information aesthetics. Nevertheless, if we proceed from Bense’s proposal for the objectification of the art process, we see that the objectification in question is through the autonomous system between the artist and the work. At this point, without forgetting the function of the autonomous system, when we approach Sol LeWitt’s Drawing Instructions, we see that the human body is included as a participant in the work by positioning it as a rules enforcer. This participation is very different from the approach of interactive art that attracts the viewer to be involved in the art process. As a matter of fact, if the generative work is shaped by an objective process between the work and the artist, as Bense suggests, it is necessary to develop a new definition of participant for the people involved in the autonomous system. I think that this model, which observes the relationships cast through generative art in the past, can help the new authorship debate that has been opened through the generative AI models used today.

REFERENCES

- Bense, M. (1971). The Projects of Generative Aesthetics. In J. Reichardt (Ed.), Greenwich, Conn., New York Graphic Society (pp. 57–61). <https://archive.org/details/cyberneticsartid0000reic/page/n5/mode/2up>
- Boden, M., & Edmonds, E. (2019). From Fingers to Digits: an artificial aesthetics. Leonardo book series, The MIT Press.
- Chan, M. (2013). Sol LeWitt Translator: Wall Drawing #118 - YouTube. Studio F Minus. <https://www.youtube.com/watch?v=RDrHHsez3nU>
- Circle Limit IV (Heaven and Hell) | Museum Escher in The Palace. (n.d.). Retrieved May 30, 2023, from <https://www.escherinhetpaleis.nl/escher-today/circle-limit-iv-heaven-and-hell/?lang=en>
- Cohen, H. (1979). Drawings, SF Moma. SF MoMA. <https://computerhistory.org/blog/harold-cohen-and-aaron-a-40-year-collaboration/?key=harold-cohen-and-aaron-a-40-year-collaboration>
- Cohen, H. (2011, October 28). Gallery @ Calit2 COLLABORATIONS WITH MY OTHER SELF Panel Discussion. The Qualcomm Institute. <https://www.youtube.com/watch?v=mACOrxh3YwA>
- Dorin, A., McCabe, J., McCormack, J., Monroe, G., & Whitelaw, M. (2012). A framework for understanding generative art. *Digital Creativity*, 23(3–4), pp. 239–259. <https://doi.org/10.1080/14626268.2012.709940>
- Dunham, D. (n.d.). SubTile 2013, Marseille An Algorithm to Create Hyperbolic Escher Tilings. (2013). Retrieved May 11, 2023, from <https://www.d.umn.edu/~ddunham/subtile13.pdf>
- Galanter, P. (2008). What is Complexism? Generative Art and the Cultures of Science and the Humanities.
- Galanter, P. (2008). What is Complexism? Generative Art and the Cultures of Science and the Humanities.
- Galanter, P. (2022). Material Generative Art. V Generative Art Conference GA2022. <https://generativeart.com>
- Kurt, Merve. (2014). Corporeal Experience in Virtual Reality. *Mobility and Fantasy in Visual Culture*, L. Johnson (ed.), pp. 162-166. Routledge.
- LeWitt, S. (n.d.). Wall Drawing #118 — Are.na. Retrieved May 16, 2023, from <https://www.are.na/block/2790246//>
- Lovatt, A. (2012). The mechanics of writing: Sol LeWitt, Stéphane Mallarmé and Roland Barthes. *Word and Image*, 28(4), 374–383. <https://doi.org/10.1080/02666286.2012.740187>
- Mallarme, S. (2019). Le Livre. Princeton University. <https://graphicarts.princeton.edu/wp-content/uploads/sites/158/2019/02/mallarme16.jpg>
- McCorduck, P. (1991). Aaron's code: meta-art, artificial intelligence, and the work of Harold Cohen. W.H. Freeman.

Paul, C. (2016). *A Companion to Digital Art*.

Turgay, O., Kaptan, M., Öktem Erkartal, P., Demir, T., Doğukanlı, A. Ç. (2023). *Interdisciplinary Trajectories: Regenerating Barcelona Pavilion With Midjourney, Interior Architectural Issues Design Theory Philosophy*, Livre de Lyon, s. 299-320, ISBN:9782382365557.

Wieting. (2010). *Capturing Infinity. Reed, March*.

<https://www.reed.edu/math/wieting/essays/CapturingInfinity.pdf>

Dijital İçerik (Podcast) Üretiminde Ses ve Müzik Teknolojileri

Kadri Yılmaz Erdal¹

Özet

Dijital içerik üretimi kapsamındaki podcast üretim süreçleri, güncel gelişmeler ışığında yayıncılık ve medya üretimi bağlamında yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu açıdan bakıldığında dijital içerik kapsamında ses ve müziği bir araya getiren üretim formatı içerik üreticileri tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Hazırlanan içeriğin doğru planlanması ve aşamalarının dijital içeriğin amacına uygunluğu ve üretim kalitesi üzerinde etkili olduğu biliniyor. İçeriklerde ses kayıt kalitesinin artırılması için öncelikle kayıt zincirinin ilk halkası olan mikrofonların özellikleri ve farklı kullanım alanları ve ses kaynağı için kullanılan mikrofonlama teknikleri üzerinde durulmaktadır. Ses kartı, mikser, bilgisayar ve ses kayıt cihazı gibi ses kayıt sistemlerinde sinyal akışının ve veri aktarımının sağlıklı bir şekilde sağlanabilmesi için kablo ve konektörlerin rolü üzerinde durularak, bağlantı çeşitlerinin özellikleri vurgulanmaktadır. Bir sonraki aşama olan ses kayıt ve düzenleme süreçlerinde kullanılan programlar ele alınarak dijital içerik üretiminde nasıl kullanıldıklarına ve genel özelliklerine değinilmektedir. Farklı seviyelerdeki kullanıcı ihtiyaçlarına yönelik çeşitli özellikler sunan ses kayıt programlarından örneklere yer verilmiş, ses işleme ve üretim aşamalarını zenginleştiren eklenti ve sanal enstrümanlardan da bahsedilmiştir. Dijital içerik bağlamında podcast yayıncılığı, ses kaydından müzik düzenlemesine kadar içerik oluşturma ve sunmanın tüm aşamalarını kapsamaktadır. Günümüzde dijital içerik (podcast) projelerinin internet üzerinden yayınlanmasını ve podcast üretimini kolaylaştırmak ve yayınlama aşamasını desteklemek için çeşitli platformlar önerilmiştir. Bu süreçte kaydedilen seslerin akustik kalitesi ve düzeni yayıncının profesyonel içeriğini etkilemektedir. Bu doğrultuda podcast üretimi ve içerik kalitesinin önemini artırmak için kullanılan teknolojiler büyük önem taşıyor. Podcast yapımcıları, kayıt ortamlarının akustik ve yalıtım eksiklikleri nedeniyle kayıtlarında farklı ortam sesleriyle karşılaşabiliyor, bu da düzenleme aşamasının önemini

1 Dr. Öğretim Üyesi, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Türk Müziği Devlet Konservatuvarı, Müzik Teknolojisi Bölümü, kyerdal@mehmetakif.edu.tr, Orcid: 0000-0003-1257-1751

artırıyor. Düzenleme aşaması aynı zamanda hataların düzeltilmesi, gereksiz gürültülerin giderilmesi ve genel akışın iyileştirilmesi ile ilgilidir. Özellikle ses kayıt ve müzik teknolojisi alanında kurgu için kullanılan birçok yazılım programı bulunmaktadır. Özellikle Izotope RX yazılımı bu süreçte gürültüyü azaltmak ve kaliteyi artırmak için etkili bir çözüm sunuyor. Bununla birlikte Audacity ve Adobe Audition gibi ses düzenleme yazılımları da temel düzenleme için kullanılabilir. Müzik, podcast içeriğinin duygusal tonunu ve temasını vurgulamada önemli bir unsurdur ve yapay zekâ podcast müziği üretmek için çeşitli algoritmalar kullanarak podcast temalarına uygun müzikleri analiz edip üretebilir. Bu bağlamda, telifsiz arka plan müziği oluşturmak ve içeriği kişiselleştirmek için çeşitli yapay zekâ tabanlı platformlar ve uygulamalar yaygın olarak kullanılmaktadır.

1. DİJİTAL İÇERİK

Dijital içerik, metin, resim, ses, video ve etkileşimli öğeler gibi medya öğeleri dahil olmak üzere elektronik cihazlar veya dijital platformlar aracılığıyla sağlanan içerikleri kapsamaktadır. İnternet, mobil uygulamalar, sosyal medya platformları, dijital dergiler, e-kitaplar ve dijital reklamcılık gibi çeşitli dijital ortamlarda bulunabilir. Gazete, dergi, televizyon vb. geleneksel medya biçimlerinin dijital ortama dönüşmesiyle dijital içerik ortaya çıkmıştır. Dijital içeriğin bir biçiminin, görüntüleri, videoları ve sesleri içeren multimedya içerdiğini belirten Qureshi & Jimenez (2020), içerik dağıtımının da ses, metin, animasyon ve video gibi multimedya içeriğinin dijital dağıtımını veya teslimi sürecini kapsadığını vurgulamıştır. Geleneksel olarak, multimedya içeriği, kompakt disklerin veya DVD'lerin fiziksel değişimi yoluyla dağıtılmış, internetin teknolojik gelişimi ve büyümesiyle birlikte, dijital formatlardaki multimedya içeriği, internet tabanlı dağıtım platformları aracılığıyla günümüzde çevrimiçi olarak yayınlanabilmektedir (Qureshi & Jimenez, 2020).

Dijital içeriğin üretimi veya dağıtımını sürecinde yayıncı görevi de üstelenen dijital platformlar ve çok sayıda takipçinin yer aldığı sosyal medya ile birlikte müzik, video ve dijital içerik arasındaki ilişkiyi güçlendirmiştir. YouTube, Spotify, Facebook ve TikTok vb. gibi sosyal medya platformlarının kullanıcılar ve müzik içeriği arasındaki etkileşimi kolaylaştırdığı bilinmektedir. Bu platformlar, kullanıcılara müzik içeren anlamlı ve çağrıştırmacı videolar oluşturma ve paylaşma olanağı sağlamıştır. Ayrıca, müzik, video ve dijital içerik arasındaki ilişkinin dijital platformlarda tavsiye yöntemiyle; müziğe dayalı video önermek veya videolara dayalı müzik önermek şeklinde görsel-işitsel endüstri için önemli bir değer haline gelmiştir (Verdú, Moreno, & Tirocchi, 2023; Prétet, Richard, & Peeters, 2021).

Genel olarak, müzik, video ve dijital içerik arasındaki ilişki gelişen bir çalışma alanıdır. Dijital medyanın yükselişi ve katılımcı kültürün ortaya çıkışı, müzik ve videonun üretilme, dağıtılma ve tüketilme biçimlerini dönüştürdüğü ortadır. Sosyal medya platformları, müzik videolarındaki işitsel ve görsel unsurlar arasındaki ilişki, kullanıcı etkileşimi, ve tavsiye sistemleri, bu alandaki ilerlemenin bir yansımasıdır. Sosyal medya yoluyla kültürel etki ve müzik endüstrisinin dönüşümünü de içermektedir. Yukarıdaki pek çok unsurun dijital dünyada bir araya gelmesi müzik ve medya alanında yaratıcılık, öğrenme ve kültürel alışveriş için de yeni olanaklar yaratmıştır. Podcast çalışmaları bu yaratıcılık, öğrenme, bilgi ve kültürel alışverişin önemli örneklerinden biri haline gelmiştir.

Podcast, belli bir konu veya konular üzerine hazırlanmış ses ya da video kayıtların internet üzerinden yayınlanarak, dinleyici veya izleyicilere ulaştırılmasıdır. Podcast kelimesi Apple firması tarafından geliştirilen ses ve görüntü dosyaları oynatıcısı “iPod” ve İngilizce yayın anlamında gelen “broadcast” kelimelerinden türetilmiştir (Aytekin & Değerli, 2011). Hazırlanmış podcast yayınları, canlı olarak takip edilebildiği gibi ilgili kişiler tarafından, telefon, mobil dinleme ya da bilgisayar gibi cihazlara indirilerek daha sonra da tekrar dinleme/izleme olanağı sunmaktadır.

Podcast, RSS sendikasyonlu bir besleme veya indirme yoluyla kullanıma sunulan bir dijital medya dosyasından oluşmaktadır (Gallagher, 2009, s. 159). Podcasting terimi, ilk kez 2004’de İngiliz gazeteci Ben Hammersley tarafından The Guardian’da yayınlanan bir makalede kullanılmıştır (Bonini, 2015, s. 21). Daha sonra podcast yayınları, Facebook, Twitter, Youtube, Spotify, Netflix gibi sosyal platformlarda kullanılarak daha popüler hale gelmiştir. Günümüzde Podcast yayıncılığı kullanım alanları çok geniştir ve farklı içeriklere sahip radyo şovları, detaylı ürün tanıtımı vb. gibi farklı bölümlerden oluşan dijital medya dosyaları şeklinde oluşturulmasının yanında eğitim alanı kapsamında uzaktan eğitim modeli için yeni bir yöntem olarak da yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Ayrıca iletişim ve medya çalışmaları kapsamında yayınlanmış podcast içeriklerinden yola çıkarak çeşitli sınıflandırma çalışmaları yapılmıştır.

Podcast türleri için; kavram, kuram ya da araç/gereçler hakkında bilgilendirici, dizi/film, kitap ve müzik alanlarında eleştiri/yorum, öğretici içeriklerin yer aldığı yönergeler, siyaset, ekonomi, spor ve uluslararası ilişkiler konularındaki oluşan gündem, kişisel gelişim, sağlıklı yaşam, spor alanlarına destekleyici içerikler oluşturulabileceği öne sürülmüştür (Kutlu, 2020).

Podcast için dijital medya dosyaları, wav, wma, flac, AAC, MP3, M4A formatları ile oluşturulabilmektedir. Oluşturulan dosya, yayın için

hazırlıkları tamamlandığında, ses dosyası şeklinde yayınlanması planlanıyor ise yaygın olarak, dosya boyutu daha az olması ve internet ortamında daha kolay paylaşılabildiği için MP3 formatı şeklinde kullanılmaktadır. Seri şekilde yayınlanan ya da ulaşılmak istenilen podcast yayınlarının internet ortamındaki takibinin kolaylaştırılması ise RSS (Really Simple Syndication) Sendikasyonu aracılığı ile sağlanmaktadır. RSS Sendikasyonu, XML (Extensible Markup Language) dili ile yazılmıştır (Geoghegan & Klass, 2007, s. 187). RSS ile besleme yani “feed” yöntemi ise internette depolanan ham kod sayfaları ile sağlanmaktadır ve bu sayede dinleyicilerin ya da izleyicilerin yayınların yapıldığı platformlara üye olması ile podcast yayınlarını internet üzerinden takibi kolaylaşmaktadır. Hazırlanan içeriklerin, podcast olarak değerlendirilebilmesi için diğer ses, video yayınlarından farklı olarak birtakım kriterlere sahip olması gerekmektedir. Harrington vd. (2008) bir videonun podcast olarak değerlendirilmesi için, karşılanması gereken kriterleri dört madde halinde sıralamıştır;

1. Yüksek hedefli içerik: İlk olarak, içeriğin yüksek oranda hedeflenmesi gerekir; yani podcast içeriğinin, ilgilenen bir kitlenin tüketimine yönelik olması gerekmektedir. Podcasting genellikle belli kitleyi hedef almalıdır.

2. Uyumlu dosyalar: Ek olarak, içerikte bir ses, bir video ve hatta İnternet üzerinden dağıtılan bir yazdırma dosyası kullanılacaksa, buna bağlı olarak, ses için MP3, video için MPEG-4 ve baskı için PDF gibi dosya formatları kullanılmalıdır.

3. Sendikasyon: Bir web videosunun podcast olması için birden fazla tekrarlamaya ihtiyacı olmaktadır ve seriler şeklinde sunulabilir. Günlük, haftalık veya aylık planlamalar dâhilinde olabilir. Yayın zamanlamasını tutarlı tutmak, bir kitle oluşturmak için önemlidir.

4. Abonelik seçeneği: Podcasting teknolojisinin önemli bir yönü abonelik bileşenidir. İlgili taraflar, podcast’inize kendi istekleriyle abone olabilir. Abonelik kısmı önemli olan bir konudur ve podcast’leri diğer web video biçimlerinden ayıran farklılıklardandır.

Video formatından hazırlanan podcast projelerine ayrıca videocasting/netcasting şeklinde ifade edilmektedir.

1.1 Podcast Planlanması ve Aşamaları

Podcast oluşturulması konusunda içerikle ilgili konu türüne ve yayınlanma şekline göre bir takım sıralamaların takip edildiği görülmektedir. Ses kaydı şeklinde hazırlanan podcast projelerinde konuşma/diyalogların yanında müzik ve ses efektlerinin de kullanıldığı bilinmektedir. Bu bağlamda

podcast akışı içerisinde içerik ve konuyla da ilişkili olabilen, giriş-çıkış ve fon müziği gibi farklı zamanlarda kullanılan müzik içerikleri ve ses efektleri yer almaktadır.

İslam (2007, s. 54), podcast projelerinin planlaması ve geliştirilmesi ile ilgili olarak bazı noktalara değinmiştir; Kavram (concept), bir iş sorununu ele alma, podcast için iş gereksinimlerini belirlemenin ve tek bir podcast veya bir dizi podcast için ölçülebilir hedefler belirlemenin bir yolu olup olmadığını belirlemektir. Üretim öncesi için yapılması gerekenler olarak yaklaşım veya formatın tasarlanması, film şeridi ve senaryo oluşturulması, kaynakların birleştirilmesi, üretim faaliyetlerinin programlanması ve prova yapılması da dâhil olmak üzere üretimde yer alan unsurları hazırlamanın önemli olduğunu vurgulamıştır. Podcast içeriğinde yer alacak müzik, sesler ve ses efektleri dâhil olmak üzere podcast'in ses öğelerinin kaydedilebileceği ve ses kliplerinin düzenlemeye hazır olmaları için etiketlenmesi gerekliliği bilinmektedir. Post prodüksiyon aşamasında da ses öğelerinin düzenlenebileceği, gerekirse ses eklenebileceği, ses dengelerinin yapılabileceğini öne sürülmektedir. Dağıtım sürecinde ise Podcast'lerin web sayfalarında ya da yayıncı kimliği olan platformlarda ilgili kitleye ulaştırılması gerekmektedir (İslam, 2007, s. 54).

Geoghegan ve Klass (2007, s. 31), 15-20 dakikalık farklı konulara sahip podcast projesinde akış ile ilgili örnekler sunmuştur;

Bir talk show için örnek format: Giriş müziği, selamlar ve teşekkürler, dinleyici postası B konusu (kısa) ,dinleyici sesli mesajı, bir konu (uzun), URL / telefon numarası, çıkış müziği.

Bir müzik şovu için örnek format: Kimlik tanıtımı (Show ID), hızlı tempo şarkı, yavaş şarkı, ilk şarkıların tekrar tanıtımı, URL / telefon numarası bilgilerinin verilmesi, hızlı tempo şarkı, istenen şarkı, albüm bilgileriyle “geri satış” yapın, bir sonraki şovu tanıtın, son şarkı.

Bir teknoloji şovu için örnek format: Sesli mesaj, giriş şarkısı, teknoloji haberleri ve incelemeleri, B konusu (kısa), posta / sesli postadan gelen soruların yanıtlanması, bir sonraki şovun tanıtımı, A konusunda uzman konukla telefon görüşmesi (uzun), çıkış müziği.

Yukarıda bahsedilen podcast içerik örneklerinin, geliştirilmesi ya da çeşitlendirilmesi podcaster olarak adlandırılan kişiler tarafından sağlanmaktadır. Bu örneklerin haricinde Podcast akışı içerisinde ağırlıklı olarak uzman kişiler ile belli bir konu üzerinde soru cevap şeklinde görüşme formatlarının yer aldığı, bilgilendirici ve eğitici podcast çalışmaları yapılmaktadır. Podcast içeriği planlanırken dikkat edilmesi gereken konulardan biri de telif hakları olmalıdır. İçerikte kullanılacak olan müzikler,

görüşmeler, alıntılar vs. gibi unsurların kullanımından doğacak hukuki gerekliliklerin yerine getirilmemesinden kaynaklı Podcast'in yayınlanması engellenebilmektedir.

Telif hakkı yasası, telif hakkı sahibine işle ilgili belirli faaliyetleri kontrol etme konusunda kendisine özel hak vermektedir. Örneğin, telif hakkı sahipleri başka bir kişinin çalışmalarının bir kopyasını yapıp yapmadığını, çalışmalarında değişiklik yapıp yapmadığını, kamuya dağıtıp dağıtmadığını veya kamuya açık bir şekilde yapıp yapmadığını kontrol edebilir. Bir işe ilişkin, yukarıda bahsedilen, korunan eylemlerden herhangi birini yapmak isteyen herkes, telif hakkı sahibinden önceden izin almalıdır (Islam, 2007, s. 20).

Telif hakkıyla korunan bir eserin kullanımına dikkat edilmesi gerekmektedir. Bu tarz içeriklerin kullanımında aşağıdaki durumlara göz önünde bulundurulmalıdır; Podcast'inize eklenecek bir çalışmayı kopyalarken, çalışmayı, Podcast'inizin bir parçası olarak kullanıma sunarken, dinler ve izler kitleye aktarımı sırasında telif haklarını gözeterek hareket edilmesi gerekmektedir (Islam, 2007, s. 20). Örneğin, içerikte daha önceden kayıt altına alınmış bir müzik eserine yer vermeyi planlıyorsanız, besteci, söz yazarı, o müziğin kaydında yer alan müzisyenlerin ve ses sanatçılarına kadar telif hakları konusunda araştırmalar yapılmalı veya izinler alınmalıdır.

Hazırlayacağınız podcast için internette yapılacak araştırmalar ile bağımsız müziklerin yer aldığı ve telif hakları ile bir problem yaşamayacağınız IODA Promonet, The Orchard, GarageBand, Podsafes Müzik Ağı, IndieHeaven ve Magnatune gibi web sitelerine ulaşabilirsiniz. (Geoghegan & Klass, 2007, s. 42).

Podcast konu belirlenmesi ve içerik planlanmasından sonra, kayıt aşamalarına geçmeden önce yapılması gereken bir diğer önemli konu ise provaların yapılmasıdır. Provalarda belirlenecek olan genel zamanın süresi, içerikte yer alan bölümlerin zamanlanması, kayıt ortamının açık hava/kapalı ortam olması ya da profesyonel bir kayıt ortamının kullanılması gibi belirlemeler kayıt aşamalarının daha doğru bir şekilde yapılmasına olanak tanıyacaktır. Doğru bir şekilde yapılanmış olan plan çerçevesinde kayıt süresince daha az kayıt tekrarlarına ve daha sonraki aşamada ise düzenleme (editing) işlemine gerek duyulacaktır.

2. Podcast Kayıt Olanakları ve Ekipmanlar

Podcast hazırlık süreçlerinde konu ve içerik planlamalarının yapılması daha doğru bir içerik akışını sağlarken, kayıt aşamaları içinde ayrıca bir planlama yapılması ses ve görüntü kayıtlarının daha iyi şekilde kayıt edilmesini ve daha

sonra yapılacak olan düzenleme (editing) işlemlerinin ise daha hızlı bir şekilde yapılmasını sağlayacaktır. Kayıt aşamalarında, görüntü alınarak yapılacak ve bir video formatında hazırlanacak podcast projelerinde planlamalar, sadece ses kayıtları ile hazırlanacak olan projelerden farklılık gösterecektir.

Günümüzde video formatında hazırlanacak olan projelerin kayıt aşamalarının planlanmasında, donanım ve yazılım unsurları ayrı ayrı ele alınabileceği gibi akıllı cep telefonları ve benzeri hem ses hem de görsel kayıt edici özelliklerine sahip cihazlar kullanılabilir. Bu cihazlar kolay çalışma prensipleri ve kullanıcıların günlük yaşamda da sıklıkla kullanmalarından dolayı tercih edilmektedir. Yayıncılık sektöründe radyo ve televizyon gibi medyalar için hazırlanmış ses ve görsel içeriklerin bir arada kullanıldığı çok sayıda proje vardır. Bu projelerin kayıt aşamalarında profesyonel ses kayıt ekipmanları ve görsel kaydediciler kullanılmaktadır. Profesyonel ekipmanların kullanımı ile profesyonel yayıncılık standartlarına uygun kayıtlar oluşturulmaktadır.

Hazırlanacak olan podcast, türü, yayın formatı, kayıt ortamı, içeriğinde kullanılacak olan müzik unsurları ve sesler ile farklılık göstereceği için çeşitli donanım ve yazılım ekipmanları ile kullanılabilir. Buna bağlı olarak, kullanılacak ekipmanların alım maliyetleri de ürünün kalite ve teknik özelliklerine göre değişiklik göstermektedir. En azından, bir ses podcast'i oluşturmak ve dağıtmak için geniş bant internet bağlantısı olan bir bilgisayar, bir mikrofon ve bir ses düzenleme yazılım sistemi gerekmektedir, video içeren bir podcast için ise ayrıca bir video kamera ve video düzenleme yazılımı kullanılmalıdır (Islam, 2007, s. 29).

Podcast kayıtlarında ses ve video kayıtları için kullanılacak donanım ve yazılımlar, kullanım özelliklerine ve türlerine göre çok çeşitlilik göstereceği için kayıt aşamalarında kullanacağınız doğru ekipmanları bir araya getirmek için bu alandaki donanım ve yazılımlar konusunda geniş bir araştırma yapmak gerekmektedir. Podcast projeleri yapmayı planlayanlar, kayıtlarını açık ya da kapalı ortam veya bir stüdyo ortamında yapmakla ilgili karar almalıdır. Bu durumun belirlenmesi gerekli donanım ve yazılımların bir araya getirilmesinde etkili olacaktır.

2.1. Bilgisayar ve Ses Kayıt Cihazları

Hem ses hem de video gibi içeriklere sahip bir podcast yapımında tüm kayıt aşamalarının yönetilmesi ve gerekli düzenlemelerin (editing) yapımında güncel teknolojik donanım ve yazılım bileşenlerine sahip bir bilgisayar yani bir iş istasyonunun (Workstation) kurulması gerekmektedir. Podcast kayıt aşamalarında bilgisayar dışında çeşitli taşınabilir ses kayıt

ediciler kullanılabilir. Bu cihazlarla alınan kayıtlar, kayıt edici cihazların teknik özelliklerine bağlı olarak düzenleme (editing) işlemleri için sınırlı kalmaktadır. Yayıncılık standartlarında bir ses kalitesini yakalamak için bilgisayar ortamında gerekli ekipmanlarla podcast'in kurgu ve düzenleme işlemleri yapılmalıdır.

Podcast kayıtları için kullanılacak taşınabilir ses kayıt cihazları, kayıt depolama alanı yani hafıza türü, dahili mikrofon, harici mikrofon ve kulaklık girişi, ses sinyallerinin kayıt formatları, pil ya da batarya gibi teknik özellikleri bakımından farklılıklar göstermektedir. Podcast kayıtlarında kullanılacak taşınabilir kayıt cihazlarından bazılarını; Tascam DR-05X Stereo, Zoom H6, Zoom Padtrak P4, Philips Pocket Memo DPM8000 serisi ses kayıt cihazları örnek olarak verilebilir.



Şekil 1. Tascam DR-05X Stereo, Zoom Padtrak P4.

Taşınabilir ses kayıt cihazları gazetecilik, yayıncılık gibi alanlarda sıklıkla kullanılan ekipmanlar içinde yer almaktadır. Bu cihazları kullanarak alınan ses kayıtları da daha iyi düzenleme (editing) aşamalarından geçirilmesi için bilgisayar tabanlı ses kayıt sistemlerine ihtiyaç duyulabilir.

Podcast projelerinin kayıt ve düzenleme işlemlerinde kullanılacak bilgisayarların anakart (motherboard), işlemci (CPU), ram (RAM), ekran kartı (graphic cart), ses kartı (audio interface) gibi ses ve görüntü verilerinin işlenmesine izin verecek teknik özelliklere ve temel bileşenlere sahip olması, ayrıca yapılacak kayıtlar için mikrofonlara ve kayıtların doğru duyulmaları için kulaklık ya da referans monitörler gibi ek donanımlar yer almasına dikkat edilmelidir.

Windows ya da macOS tabanlı işletim sistemleri ile çalışan bilgisayarlar tercih edilebilir, macOS işletim sistemine sahip bilgisayarlar podcast'in ortaya çıkmasına öncülük eden Apple firması tarafından üretilmesinden dolayı macOS işletim sistemi içerisinde podcast üretimine yönelik programların yer almasından kaynaklı avantajlı olabilmektedir. Windows işletim sistemine sahip bilgisayarlarda ise yine çok çeşitli podcast yazılımları ve müzik

prodüksiyonu alanında da kullanılan ses kayıt ve yeniden çalma özelliğine sahip yazılımlar kullanılabilir. Bu yazılımlar, ses kayıtlarının alınması ve daha sonra gerekli düzenlemeler (editing) ve sesle ilgili işlemlerin yapılacağı aşamalarda gerekli ve doğru bilgisayar donanımları ile daha hızlı ve kapsamlı işlemler yapabilmektedir. Podcast yapımında bilgisayarlarınız için minimum donanım ve yazılım gereksinimlere dikkat edilmesi iş akışını kolaylaştıracaktır. Aşağıdaki tablolarda, işlemler için iki farklı işletim sisteminde kullanılabilen minimum gereksinimlerdeki bilgisayar bileşenlerini yer almaktadır.

Tablo 1. PC - Windows işletim sistemi gereksinimler

Windows 10 veya üstü
En az 4 GB RAM (daha fazla RAM bilgisayarın işlem hızını da artıracaktır)
Ses ve video dosyalarını saklamak için en az 1 terabayt boş sabit disk HDD ya da SSD alanı
İşlemci en az Intel i5 / AMD A10
Ekran kartı en az 4 GB
Bir ses kartı (harici/dahili)
Hoparlörler (dinleme/referans)
Harici bir mikrofon (yaka, shotgun, vokal mikrofonu)
Hat (Line) girişi / çıkışı veya Mikrofon / Kulaklık giriş / çıkışı

Tablo 2. Mac OS işletim sistemi gereksinimler

macOS 10.14 (Mojave) veya üstü
En az 8 GB RAM (daha fazla RAM bilgisayarın işlem hızını da artıracaktır)
Ses ve video dosyalarını saklamak için en az 1 terabayt boş sabit disk HDD ya da SSD alanı
İşlemci en az M1
Ekran kartı en az 8 çekirdekli
Bir ses kartı (harici/dahili)
Hoparlörler (dinleme/referans)
Harici bir mikrofon (yaka, boom, vokal mikrofonu)
Hat (Line) girişi / çıkışı veya Mikrofon / Kulaklık giriş / çıkışı

Bilgisayarla yapılacak olan projeler, zamanla teknolojik gelişmeler ışığında daha fazla işlem hacmi, veri saklama alanı gerektirmektedir. Ses veya görüntünün ya da bir arada çalışıldığı projelerde ise bu bileşenlerin güncellenmesi gerekebilmektedir. Bu şekildeki donanımlar bir araya getirilirken daha sonraki teknolojik gelişmeler göz önünde tutularak değerlendirme yapılması gerekmektedir.

2.2. Ses Kartı/Arabirim ve Mikserler

Podcast projeleri kapsamında kullanılacak macOS ya da Windows işletim sistemlerinden biri tercih edildikten sonra bilgisayar ve proje içeriklerine uygun şekilde diğer donanımların belirlenmesi daha doğru bir yaklaşım olacaktır. Podcast kayıtlarında ses kartı, mikrofon ön amfileri yani preamplifikatörler ve mikserler bir arada kullanılabilceği gibi yalnız ses kartları da kullanılabilir. Çeşitli donanımların kayıt zincirinde yer alması yapacağınız podcast içerik planlamaları ile doğrudan ilişkilidir bu sebeple farklı kayıt zincirleri oluşturulabilmektedir.

Ses kartları/arabirimleri, bilgisayarın ana kartı üzerinde ses kartları ile temelde aynı görevi görmektedir. Ses kartları/arabirimleri, var olan sistem sesleri ya da müzik dosyaları gibi verileri dinleyiciye aktarmada temel işlevi yerine getirmektedir. Bu donanımların profesyonel versiyonları, ses kaydı aşamalarında, müzik prodüksiyonu gibi çok aşamanın yer aldığı sesin üzerinde manipülasyonların fazlaca yapıldığı prodüksiyonlarda, seslerin aktarımı sırasında analog-dijital veya dijital-analog dönüşümlerini yerine getirilmesinde ve bilgisayara farklı ses giriş ve çıkış yani sinyal akışı olanakları sağlamaları için kullanılmaktadırlar.

Ses kartları/arabirimleri özellikleri arasında analog girişler ve / veya çıkışlar (analogdan dijital ve / veya dijitalden analoga dönüştürme), dijital girişler ve çıkışlar, monitör bağlantıları ve kontrol, yerleşik efektler veya dinamik işleme, yerleşik monitör gecikmesi ve / veya senkronizasyon giriş ve çıkışların gecikmesini azaltmak, ortadan kaldırmak için dijital ses işlemci DSP (Digital Sound Processor) özelliklerine sahiptir (Gallagher, 2009, s. 9). Ses arabirimleri, dâhili bilgisayar yuvalarına monte edilen genişletme kartları, USB ve çeşitleri FireWire veya thunderbolt aracılığıyla bilgisayara bağlanan harici kutular veya bilgisayara takılan ve harici giriş / çıkış kutularına bağlanan genişletme kartlarının kombinasyonları dâhil olmak üzere çeşitli formatlarda mevcuttur (Gallagher, 2009, s. 9).

Podcast kayıtlarında kullanılması planlanan ses kartları/arabirimleri, içerik planlamaları ve bütçenize göre değişiklik gösterecektir. Kayıtlarda kullanılacak bazı ses kartları/arabirimlerine; M-Audio Air 192/4 2X2,

Focusrite Scarlett 2i2 Solo, Presonus Studio c26 ses kartları örnek verilebilir. Bu ses kartları mobil olabilmeye özelliği ve podcast hazırlamayı düşünenlerin çoğu tarafından erişilebilir modeller olma özelliğindedir.

Podcast kayıtları için oluşturulabilecek kayıt zincirine, içerik planlamaları da göz önünde bulundurularak daha kapsamlı kayıtların alınabilmesi için mikser eklenebilmektedir. Sabit bir kayıt ortamı oluşturulması planlanıyorsa ve sürekli podcast kayıtları üzerine çalışılacaksa ve içeriklerde birden fazla kişilerle görüşmeler, müzik temalı konuların yer alması düşünülüyorsa bu doğrultuda birkaç mikروفon, enstrüman veya donanım bir arada kullanılması ve mikser kullanımı iş akışını hızlandıracaktır. Mikser kullanımı ile çoklu mikروفon kullanımı, video kayıt edicilerin ses çıkışları, müzikal unsurların da yer aldığı podcast içeriklerinde çoklu sinyal akışı, tonlanması ve ses dengeleri yönetimi sağlanmaktadır. Günümüzde podcast kayıtları için tasarlanmış mikserler bulunmaktadır. Bu mikserlerin yanı sıra canlı seslendirme ve müzik prodüksiyonu aşamalarında kullanılan mikserler de podcast kayıtları için kullanılabilir. Podcast kayıtlarında kullanılacak mikserlere; RODE RodeCaster Pro, Yamaha AG6, Zoom Pdtrack P8, Behringer Xenyx 1204, Mackie 402 örnek verilebilir.



Şekil 3. M-Audio Air 192/4 2X2 ses kartı- RODE RodeCaster Pro.

2.3. Mikروفonlar

Mikروفonlar kayıt zincirinde ses sinyallerini elde etmemizi ve onları kayıt aşamalarına yönlendirmemizi sağlayan ilk halkayı oluşturmaktadır. Kayıt aşamasında, diz üstü bilgisayar, ses kayıt cihazı, akıllı telefon gibi cihazlarda dâhili mikروفonlar yer almaktadır ve kayıt aşamasında kullanılabilir fakat kayıt cihazınızla birlikte kullanacağınız harici bir mikروفon ses kaydınızın kalitesini artıracak bilinmektedir. Mikروفon ses dalgalarını elektrik sinyallerine dönüştüren bir dönüştürücüdür. Kondansatör, dinamik, şerit, piezo ve diğerleri dâhil olmak üzere çeşitli türleri mevcuttur (Gallagher, 2009, s. 156).

Mikروفonlar birlikte kullanıldıkları ses kaynaklarına ve kullanıldığı ortamlara göre farklılık göstermektedir. Enerjiyi çevirme prensibi, yönsel

(kutupsal) özellikleri gibi çeşitli teknik özelliklere sahip olup bu nitelikleri sayesinde birlikte kullanılacakları ortam ve ses kaynakları karşısında en doğru sonuçlar alınabilmektedir. Mikrofonun alıcı özelliğinin kalitesi, örneğin, konum, mesafe, ses kaynakları ve akustik ortam gibi çeşitli dış etkenlere bağlı değişiklik göstermektedir. Bunlara ek olarak tasarım çeşitleri; mikrofonun işlem türü, karakteristik yapısı ve kalitesi gibi birbiriyle ilişkili unsurlar birlikte çalışma eğiliminde oldukları için tüm ses kalitesini üzerinde etkili olmaktadır (Huber & Runstein, 2018, s. 105).

Mikrofonlar çalışma prensipleri ve yönsel özelliklerine göre sınıflara ayrılmıştır. Mikrofonların çalışma prensiplerinin yanı sıra yönsel özellikleri de kayıt aşamalarında dikkat edilen konulardandır. Mikrofonların yönsel özellikleri, ses kaynağından gelen sesin hangi yönden ve açılarla aldığıyla ilişkilidir. Doğru ve iyi kalitede bir ses almak için mikrofonların yönsel özelliklerinin kullanımı önemlidir. Mikrofonlarda polar yapının, mikrofona gelen ses dalgasının geliş açısına, mikrofonun nasıl tepki verdiğine ve ses dalgalarının mikrofona geliş açılarını gösteren diyagramların mikrofona sesin ön, arka, sağ ve sol yönlerden geldiğini, mikrofonun bu ses dalgalarına verdiği tepkileri gösterdiği bilinmektedir (Tarıkçı, 2015, s. 50). Yönsel yapılarına göre mikrofonlar; her yön/yönsüz (Omnidirectional), çift yön (Bidirectional-figure 8), tek yönlü (Uni directional) ve çok yönlü (highly directional) olarak ayrılmıştır (Işıkhan, 2013, s. 255).



Şekil 4. Her Yön veya yönsüz (Omnidirectional), Çift Yön (Bidirectional), Tek yönlü (Unidirectional/Cardioid).

Her yön veya yönsüz (Omnidirectional) yönsel yapıya sahip mikrofonlar her yönden gelen ses dalgalarına hassasiyet gösterirler ve bu doğrultuda ortamdaki sesleri ve müzik alanında ise ambiyans kayıtlarını almak için tercih edilirler.

Tek yönlü (Uni directional) yönsel yapının; çok yönlü ve çift yönlü/sekiz figürlü yönsel özelliklerin birleşimi olarak görüldüğünü ve birleşimin sonucunda meydana gelen kalpsel (cardioid) karakterin, önden gelen sinyallere açık, arkadan gelen sinyallere kapalı olduğunu fakat bir miktar

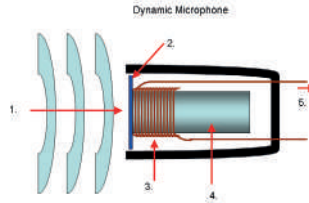
arkadan gelen sesleri algıladığı bilinmektedir (Işıkhan, 2013, s. 257). Tek yönlü yönsel karakterin standart olarak arkadan gelen seslere az da olsa duyarlı olan türlere supercardioid, daha fazla duyarlı olanına hypercardioid adı verilmektedir.

Çift yön/sekiz figürlü (Bidirectional) yönsel yapıya sahip mikrofonlar önünden ve arkasından gelen seslere karşı duyarlıdır, genelde stereo kayıtlarda, televizyon ve radyo programlarından karşılıklı duran ses kaynaklarının seslendirilmesinde tercih edilen mikrofonlar bu yönsel yapılara sahiptir.

2.3.1. Dinamik Mikrofonlar

Dinamik mikrofonların çalışma prensipleri, içinden akım geçen telin etrafında bir manyetik alan oluşur. Tersine, manyetik alanda hareket eden bir iletkende bir akım üretilir ve bu fenomene elektromanyetik indüksiyon adı verilir. Dinamik mikrofonlar, sahip oldukları diyafram, tel bobin ve manyetik alan oluşturan bir mıknatıs sayesinde, diyaframa çarpan ve titreştiren akustik enerjiyi manyetik alan arasında duran tel bobinle birlikte elektrik enerjisine çevirerek mikrofon kablosundan kayıt cihazına ya da diğer ekipmanlarına aktarmaktadır. Dinamik mikrofonların çalışma prensibini şöyle sıralayabiliriz;

Gelen sinyal (akustik sinyal) → Diyafram → Tel bobin → Kalıcı mıknatıs
→ Ortaya çıkan sinyal (elektrik sinyali)



Şekil 5. Dinamik mikrofon çalışma prensibi.

Dinamik mikrofonlar, akustik enerjiyi hiçbir harici gerilime ihtiyaç duyulmadan direkt olarak mekanik-elektriksel bir yöntemle elektrığe çevirebilmeleri ve elde edilen değerlerin iyi sonuçlar vermesinden dolayı çok sık tercih edilmektedir (Işıkhan, 2013, s. 250). Dinamik bir mikrofonun belirli bir ses basıncı seviyesinde üretebileceği çıkış voltajı, hassasiyetini belirler, dinamik mikrofonların hassasiyetinin düşük olmasından kaynaklı yüksek seviyeli ses kaynaklarının önünde kullanılmalarının uygun olduğu bilinmektedir.

Dinamik mikrofonlarda diğer çalışma prensiplerine sahip mikrofonlara göre kırılma (clip) seviyesinin yüksek olmasından kaynaklı, yüksek genlikte

ses dalgası üretebilen ses kaynakları ile kullanılmaktadırlar. Örneğin, davul kitlerinde yer alan bas davul (kick) ve gitar, klavye ve benzeri amplifikatörler ile kullanılan enstrümanların seslendirilmesi veya kayıtlarında amplifikatör önünde sıklıkla kullanıldıkları görülmektedir. Dinamik mikrofonda, diyafram metal bir ağ koruyucu başlık ile çevrilidir. Ayrıca bu metal örgünün iç kısmı sünger ile kaplıdır. Sünger katmanı sayesinde rüzgâr gürültüsü ya da vokalistin ağzından çıkan ani hava değişimlerinden kaynaklı gürültülerin diyaframa çarpması sonucunda ortaya çıkan olumsuz etkileri en az seviyelere indirerek bir filtre (pop filter) görevi görmektedir.

Dinamik mikrofonları çalışma prensiplerinden kaynaklı, diğer çalışma prensiplerine sahip mikrofonlara göre daha düşük maliyette üretildikleri için daha ulaşılabilir olmaktadır. Podcast kayıtlarının stüdyo ortamı dışında açık havada ya da dışarıdan gelebilecek seslere veya ortam içi seslere maruz kapalı ortamlarda yapılması planlandığı durumlarda çalışma prensipleri göz önünde bulundurularak dinamik mikrofonlar tercih edildiği bilinmektedir. Podcast kayıtlarında kullanılacak dinamik mikrofonlara, Shure SM7B, Electro Voice RE-20, Rode ProCaster ve Shure SM58 örnek olarak verilebilir.



Şekil 6. Shure SM7B - Rode ProCaster - Audio-Technica ATR2100-USB dinamik mikrofon.

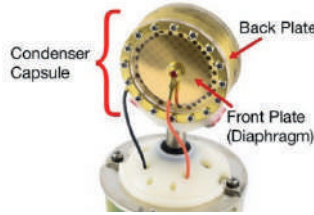
Günümüzde klasik anlamdaki sinyal aktarımı yöntemlerinin kullanıldığı dinamik mikrofonların yanı sıra gelişen teknoloji ile bilgisayarlar üzerindeki USB veri yollarını kullanan dinamik mikrofonlarda mevcuttur. Podcast kayıtlarında kullanılacak çeşitli marka ve modelde dinamik mikrofona ulaşılabilir. Podcast kayıtları yapmayı planlayanlar ayırdıkları bütçeleri göz önünde bulundurarak dinamik mikrofon satın alabilmektedir.

2.3.2. Kondansatör (Condenser) Mikrofon

Elektrostatik prensibiyle çalışan mikrofonlar, kondansatör/kapasitör ve elektret kondansatör mikrofonlar olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Kondansatör mikrofonlar çalışma prensipleri gereği ses dalgalarını daha hassas bir şekilde algırlar ve müzik prodüksiyonu, televizyon ve radyo

yayıncılığında ayrıca bazı durumlarda canlı seslendirme ortamlarında da tercih edilmektedir. Kondansatör mikrofonların dinamik ve şerit mikrofonlara göre bobin ve şerit gibi parçalara bağlı kalmaması ve bir kaynağa göre konumlandırılması için özel bir şekil ve boyutta olmaması diğer mikrofon türlerine karşı avantajlı bir durum sağlamaktadır (Rumsey & McCormick, 2009, s. 52). Bu yüzden oldukça hafif, metal kaplamalı yaklaşık 12-25 mm çapında polyester malzemeden oluşan iletken bir diyafram yapısına sahiptir ve diyaframın rezonans frekansı tipik diyaframın çok hafif olması nedeniyle hareketli bobinlerden çok daha belirgin bir şekilde 12-20 kHz aralığındadır (Rumsey & McCormick, 2009, s. 52).

Kondansatör mikrofonların yapılarında hassas olan diyafram ve diğer elektronik parçalar yapıları gereği dikkatli kullanılmaları gerekmektedir. Bu tip çalışma prensibine sahip mikrofonlarda bir tarafı nikel veya altın ile kaplı grafen malzemeden üretilmiş çok ince bir diyaframın, arka plaka (back plate) adı verilen sabit bir iletken levhaya bir santimetreden daha yakın şekilde yerleştirilmiştir. Diyaframın boyutu ve gerginliği, mikrofonun akustik performansının belirlenmesinde çok önemli bir rol oynar (Kim, Lee, Lee, & Park, 2007). Diyafram ile arka plaka arasındaki hava boşluğu bir kapasitör görevi görür ve diyaframın hareketi kapasitansı değiştirerek bir elektrik sinyali üretir (Mohamad, Lovenitti, & Vinay, 2008). Kapsül olarak adlandırılan bu sistem bir kondansatör görevi görmektedir. Ayrıca bu sistem harici bir elektrik kaynağı tarafından şarj edilerek çalışmaktadır. Bu harici elektrik kaynağına, fantom gerilimi (phantom power) denilmektedir.



Şekil 8. Kondansatör mikrofon çalışma prensibi.

Kondansatör mikrofonlar, yapıları ve çalışma prensipleri gereği dinamik mikrofonlara göre daha hassastır. Podcast kayıtları için, görüşmelerin yapılması planlanan kapalı ortamlarda ya da stüdyo kayıt ortamında kondansatör mikrofonlar kayıt kaliteleri açısından daha iyi sonuçlar verecektir. Kondansatör mikrofonların diyaframı +48 volt fantom gerilimi ile polarize etme gerekliliği prensibine göre çalışmaktadır ve bundan dolayı fantom

gerilimi desteği olan ses kartları ya da mikserler ile birlikte kullanılmaları gerekmektedir.

Kondansatör mikrofonların çalışma prensiplerine ilişkin bir ya da birden fazla polar yapıya sahip olan modelleri vardır birden fazla polar yapı seçeneği sunan modeller diğerlerine göre satın alma maliyeti açısından farklılık göstermektedir. Bu tür mikrofonlar arasında tercih yapılması durumunda podcast projenizin içerik planlamasının iyi şekilde yapılması gerekmektedir. Podcast kayıtlarında kullanılacak kondansatör mikrofonlara AKG P120, Marantz MPM-1000, Blue Microphones Snowball Studio USB ve Rode NT-USB örnek verilebilir. Masaüstü ve dizüstü bilgisayarlar üzerinde yer alan USB veri yollarını kullanan kondansatör mikrofonlar da mevcuttur. Podcast projesi içerik planlamaları yapılmasının ardından hangi kondansatör mikrofon türünün kullanılacağı belirlenmelidir.



Şekil 10. Marantz MPM-1000 kardioid kondansatör mikrofon.- Rode NT-USB Mini kondansatör mikrofon.

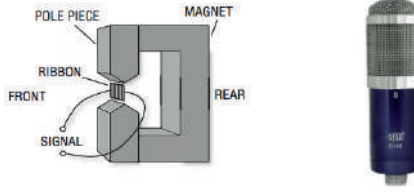
2.3.3. Şerit (Ribbon) Mikrofon

Şerit mikrofonlar, dinamik mikrofonlar gibi elektromanyetik indüksiyon ilkesiyle çalışmaktadır. Şerit mikrofonun yapısı tipik olarak elektromanyetik kutuplar arasına asılmış ince bir alüminyum şeritten oluşur (Rosinski, 2022). Bu mikrofonlarda dinamik mikrofonların aksine diyafram ve bobin sistemi yerine iki mıknatıs arasında yer alan titreşen uzun bir şerit biçiminde iletken bir folyo görev yapmaktadır. Bu ince şerit sayesinde dinamik mikrofonlara göre daha yüksek geçiş tepkilerine sahiptirler. Ayrıca şerit mikrofonlar, çalışma prensibi gereği içerisinde bulunan ince folyodan üretilmiş şerit malzeme darbelere ve yüksek elektrik akımlarına fazla dayanıklı olmadığı bilinmektedir.

Ke vd. (2009) geleneksel şerit mikrofonlarda, mikrofonun hassasiyeti şeridin uzunluğuyla orantılıdır ve bu da mikrofonun minyatürleştirilmesini sınırladığını, bununla birlikte geleneksel şerit tasarımına alternatif olarak yeni bir simetrik ses bobini yapısı önerildiğini ifade etmiştir. Bu yeni yapı,

diyafram boyutunu azaltırken etkin bobin uzunluğunun artmasını sağlayarak şerit mikrofonların geleneksel yapılarındaki büyüklüklerine oranla daha küçük bir yapıda üretilmesini mümkün kılmıştır (Ke vd., 2009). Günümüzde üretilen şerit mikrofonlar çıkış seviyesinin yükseltilmesi amacıyla çıkış katına +48 harici güç gerektiren mikrofonlarda üretilmektedir. Kendine özgü bir tınıya sahip olmasından kaynaklı diğer mikrofon türlerine göre daha kısıtlı alanlarda kullanılmaktadır.

Şerit (ribbon) mikrofonların yüksek kaliteli sonuç vermede çok iyi mikrofonlar olduğunu, şeridin nispeten yumuşak süspansiyon özelliği sayesinde frekans tepkisinin oldukça hızlı bir şekilde düştüğü yaklaşık 40 Hz'de düşük frekanslı bir rezonans sağladığı bilinmektedir, yüksek frekans tepkilerinin pürüzsüz ve düz bir grafikte olması, akustik enstrüman, klasik koro ve toplulukların mikrofonlanması iyi sonuçlar verdiği bilinmektedir. Ayrıca dinamik mikrofonlara göre daha narin bir yapıya sahiptir (Rumsey & McCormick, 2009, s. 52). Podcast kayıtlarında kullanılacak şerit mikrofonlara MXL Microphones R144, sE X1R, SAMSON SAVR88, SONOTRONICS Delta örnek verilebilir.



Şekil 12. Şerit (Ribbon) mikrofon çalışma prensibi - MXL Microphones R144 Şerit (Ribbon) mikrofon.

Ses kayıt ve müzik prodüksiyonu projelerinde yukarıda örnek olarak verilen mikrofon çeşitleri kullanılmaktadır. Çalışma ve yönsel özellikleri bakımından farklı şekillere sahip mikrofon modelleri, farklı yapısal özelliklere sahip çeşitli enstrümanların, vokal ve diyalog kayıtları gibi daha özel kullanım alanlarında tercih edilmektedir. Yayıncılık alanında daha çok ikili ya da üçlü diyalogların yer aldığı projelerde yaka ve boom mikrofon türleri, kayıtları almak için kullanılmaktadır. Podcast kayıtlarında da yaka mikrofonu kullanımı tercih edilebilmektedir.

2.3.4. Yaka, Masa, Boom ve diğer Mikrofonlar

Yaka, masa ve boom mikrofonlar yayıncılık ve sinema-televizyon alanında yaygın şekilde kullanılmaktadır. Kapalı ortamlarda, diyalogları daha anlaşılır ve az da olsa ortam seslerinden ayrılmış bir şekilde kayıt edilmesi için yaka

mikrofonları tercih edilmektedir. Podcast kayıtlarında da özel bir kayıt ortamının kullanılmadığı durumlarda, yaka mikrofonları yönsel özellikleri gereği her yönden gelen seslere duyarlı olmalarından kaynaklı ortam seslerinin ve gürültülerinin fazlaca olduğu ortamlarda yaka mikrofonları diğer seslere de duyarlı olabileceği için daha dikkatli kullanılmalıdır (Işıkhan, 2013, s. 264).

Masa mikrofonları ise özel şekilde tasarlanan türlerinin yanında, normal elde kullanılan mikrofonların bir stant ile birlikte kullanılanları ve radyo yayıncılığı için tasarlanmış özel sabit masa stantları ile birlikte kullanılan mikrofonlardır. Konferans mikrofonları da kendi stantları ile birlikte üretildiği için bu grupta yer almaktadır. Boom mikrofonlar, kullanım alanı göz önünde bulundurularak, boom kolu (pole) adı verilen bir aparat ile kullanılmaktadır. Bu aparat ucuna takılan shotgun mikrofon ile birlikte kullanılır. Bir diğer mikrofon türü ise konuşmacının başına takılarak kullanılan “headset” olarak adlandırılan mikrofon türüdür. Yaka, masa ve boom mikrofonların kendi içinde çeşitli türleri yer almaktadır.

Yaka ve boom mikrofonlarını video kayıt ediciler ile birlikte de yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Akıllı telefonlara monte edilebilen mikrofon türleri de son zamanlarda yaygın şekilde tercih edilmektedir. Bu mikrofon türleri, tak-çalıştır mantığıyla ve kolay taşınabilecek şekilde tasarlandıklarından dolayı tercih edilmektedirler. Podcast kayıtlarında kullanılacak yaka, masa ve boom mikrofonlara, Saramonic SR-WM4C Kablosuz, Boya BY-M1 Yaka Mikrofonu, Rode Boom Mikrofon ve Kolu (pole), Rode i-xy örnek olarak verilebilir.



Şekil 14. Boya BY-M1 Yaka Mikrofonu - Akustik panel.

2.3.5. Kablolar ve Konektörler

Bilgisayar, ses arabirimleri ve çeşitli donanımların birlikte kullanıldığı ses kayıt ortamlarında, kayıt zincirinde yer alan donanımların bir birleriyle sinyal akışı ve veri akışı sağlanması bakımından çeşitli kablo ve konektörler kullanılmaktadır. Kayıt sisteminiz, sadece diyalogları kayıt etmek için

kullanılan taşınabilir bir ses kayıt cihazı olsa dahi kayıt ettiğiniz verileri aktarmak için bir aktarma kablosu kullanmanız gerekmektedir. Kablo ve konektörler kuracağınız kayıt sistemi ve podcast içerik planınıza göre değişiklik gösterecektir. Bilgisayar ve diğer ses arabirimlerini birlikte kullanılırken dijital verileri aktarımı için USB, Thunderbolt ve Firewire gibi çeşitli bağlantı kabloları ve konektörleri kullanılmaktadır. Bir diğer bağlantı şekli ise ses, internet ve diğer veri aktarımlarının yapılması için RJ ve CAT kablo ve konektörleri kullanılmaktadır. Gelişen teknolojiyle birlikte bu kabloların daha hızlı veri akışı sağlayan çeşitleri tercih edilmektedir.

2.3.6. USB – Thunderbolt – Firewire

USB (Universal Serial Bus), çoklu paralel bağlantıların yerine kullanılmıştır. Yaygın bir şekilde çok sayıdaki donanımın bilgisayarla çoklu veri-alış veri-şini sağlamaktadır. USB konektörleri, sesi bilgisayarınıza göndermek için gerekenin çok üzerinde aktarım hızları sunar ve bu nedenle bilgisayarları, mikrofonlar, mikserler ve ses arabirimleriyle bağlamanın çok yaygın bir yolu haline gelmiştir (Geoghegan & Klass, 2007, s. 57). Thunderbolt, Apple firması tarafından geliştirilmiş donanımların ve onlara uyumlu şekilde geliştirilmiş farklı marka ve modeldeki donanımların birbirleri ile hızlı şekilde veri-alış sağlar. Firewire bağlantı yöntemi de Apple firması tarafından geliştirilmiş bilgisayar ve diğer çevre birimlerinin hızlı bir şekilde veri alış-verişi sağlamaktadır (Geoghegan & Klass, 2007, s. 58). Bu bağlantı yöntemlerinden günümüzde Windows işletim sistemi ile çalışan bir sistemde USB, MacOS işletim sisteminde ise diğer donanımlarla işletim sistemi arasında Thunderbolt ve USB bağlantı yöntemleri çeşitleri kullanılmaktadır.

Podcast içeriğinizde telefon kullanılarak yapılacak bir görüşme planlaması yapıldığı durumlarda CAT ve RJ kablo türlerini kullanarak ses sinyallerini ilgili kayıt sistemine aktarmanız gerekmektedir. Bu şekilde yapmayı planladığınız kayıtlarda ise yayıncılık sektöründe sıklıkla “phone patch” donanımı kullanılmakta son zamanlarda ise daha güncel teknolojilere sahip “digital hybrid” olarak adlandırılan donanımlar ses sinyallerinin sağlıklı bir şekilde kayıt sistemine aktarılmasını sağlamaktadır. Günümüzde Skype, Zoom vb. gibi internet üzerinden görsel ve işitsel iletişim sağlayan siteler aracılığı ile gerekli program ayarları yapılarak da telefon görüşmeleri sağlıklı bir şekilde kayıt altına alınabilmektedir.



Şekil 16. Digital hybrid - USB - Thunderbolt - CAT - RJ kabloları.

Podcast kayıt sisteminde, elektrik ortamında yer alan yani mikrofonla ses sinyallerinin kayıt sistemine aktarılmasında çeşitli sinyal kabloları kullanılmaktadır. Sinyal taşıyıcı kablolar, içyapılarında kullanılan tel sayısı, çapı ve sarımı gibi yöntemler ve uçlarında kullanılan konektör türleri ile donanımlardaki sinyal giriş ve çıkışları göz önünde bulundurularak tercih edilmelidir. Kabloların içyapısında kullanılan kablolama yöntemleri ile ilgili olarak blendajlı, bükümlü, koaksiyel, multicore ve fiber optik gibi farklı çeşitleri vardır. Ayrıca sinyal kablolarında ses sinyalini taşıma yöntemleri ile balanslı ve balanssız aktarım sağlanmaktadır. Sinyal kablolarında, sinyalin taşınması sırasında oluşabilen gürültünün sistem donanımlarına taşınmaması için genelde iki iletken ve bir şase bağlantısı olan balanslı aktarım yöntemi tercih edilmektedir. Kablolar ile birlikte kullanılan konektörler ise oluşturduğunuz sistem içinde yer alan donanımların ses ve çıkış bağlantı şekillerine göre değişiklik gösterecektir. RCA (Phono), $\frac{1}{4}$ TS ve $\frac{1}{4}$ TRS Phone, XLR, 3.5 mm Mini konektörler ses sinyali aktarımında sıkça kullanılmaktadır.



Şekil 17. RCA (Phono), $\frac{1}{4}$ TS ve $\frac{1}{4}$ TRS Phone.

2.4. Ses Kayıt Programları

Podcast sisteminin planlı bir şekilde kurulmasının ardından, kayıtların doğru, hızlı ve pratik bir şekilde yürütülmesi ise podcast içerikleri hazırlamaya uygun ses kayıt yazılımlarıdır. Ses kayıt yazılımları kullanım alanı ve amacına göre; basit diyalogların ya da ses kayıtlarının alınabileceği şekilde tasarlanmalarının yanı sıra geniş kapsamlı müzik çalışmaları, ses ve efekt tasarımı gibi alanlarda kullanılabilecek kadar kapsamlı da tasarlanmaktadır. Bu kapsamlı yapıda olan yazılımlara Dijital İş İstasyonu (DAW – Digital Audio Workstation) adı verilmektedir.

Ses kayıt yazılımları kullanılarak, donanımlar aracılığı ile elde edilen ses sinyalleri kayıt altına alınır ve sonrasında yayınlamadan önce yapılacak olan düzeltme (edit) işlemleri hızlı ve doğru bir şekilde yürütülmektedir. Günümüzde bulut teknolojileri aracılığıyla, podcast kayıtları alma, alınan kayıtları online olarak düzenleme (edit) ve hatta oluşturulan podcast yayınlarının dinler kitleye ulaştırılması hizmetini veren website'ler mevcuttur. Podcast projeleri için oluşturulan kayıt sistemlerinde kullanılacak programlardan bazıları şu şekildedir; Audacity, AVS Audio Editor, Adobe Audition, Sound Forge Audio Studio, GarageBand, Logic Pro, Steinberg Cubase, Presonus Studio One, Avid Pro Tools'dur. Aşağıda açıklamaları verilmiş olan yazılımlar müzik prodüksiyonu kapsamında kullanılan yazılımlara göre erişilebilir olma ve daha basit arayüz tasarımlarına sahip olmaları bakımından Podcast hazırlama fikrinde olan çoğu kişi tarafından rahatlıkla kullanılabilirliği düşünülmektedir.



Şekil 18. Audacity - Adobe Audition - AVS Audio Editor

Audacity açık kod kaynaklı bir yazılıma sahip bir programdır. Ücretsiz bir şekilde kendi sitesinden indirilebilmektedir. Birden fazla kanal ile çalışma özelliği sunmakta ve kayıt sonrası yapılan düzenleme(editing) işlemleri yapılabilmektedir. Profesyonel VST eklentileri ile kayıt sonrası aşamalarda sesi işleme olanağı sunmaktadır. 16-24-32 Bit örnekleme oranlarını ve ayrıca WAV, AIFF, MP3, AU, FLAC dosyaları desteklemektedir. Windows, Mac ve Linux işletim sistemleri ile uyumlu kurulumları mevcuttur.

AVS Audio Editor birden fazla kanal ile çalışma özelliği sunmakta ve kayıt sonrası yapılan düzenleme(editing) işlemleri yapılabilmektedir. AVS Audio internet sayfasından indirilebilmektedir ve daha sonraki tüm güncellemeler için ses kayıt teknolojileri alanında kullanılan diğer yazılımlara oranla çok düşük bir maliyeti bulunmaktadır. MP3, ALAC, FLAC, WAV, M4A, WMA, AAC, MP2, AMR, OGG formatlarında düzenleme (editing) ve kayıt imkanı sunmaktadır. Windows 7 ve sonrasındaki güncel sürümler ile kurulum sağlanmaktadır. Mac ve Linux işletim sistemleri için kurulum yapılamamaktadır.

Adobe Audition birden fazla kanal ile çalışma özelliği sunan profesyonel düzeyde çok kanallı bir ses düzenleme ve kayıt sonrası yapılan düzenleme(editing) işlemleri yapılabilmektedir. Gelişmiş mix ve efekt işleme desteği sunmaktadır. Podcast yayıncıları tarafından tercih edilen bir programdır. Adobe yetkili sayfasından aylık ve yıllık üyelik paketleri satın alınarak yazılım indirilebilmektedir.

GarageBand Apple firmasına ait bir yazılımdır. Podcast kayıtları için uzun zaman tercih edilmesinin yanı sıra müzik prodüksiyonu amaçlı projelerde kayıt, aranje ve miks işlemleri için kullanılan bir programdır. Apple firması tarafından üretilen programın macOS ve iOS işletim sistemleri için kurulumu mevcuttur. Apple resmi sayfasından satın alma işlemi yapılarak yazılım kullanılabilir.

Sound Forge Audio Studio, mono ve stereo dosyalarla çalışma olanağına sahip, kayıtları temizlemek, vokalleri ayarlamak, ses analizi yapabile özelliği olan, kayıt ve düzenleme(editing) işlemlerini yapabilen bir programdır. Podcast kayıtları, eski kaynakların dijitalleştirilmesi gibi pek çok işlemi yapabilme özelliğine sahip bir programdır. Çok kanal çalışma olanağı sunar. Windows ve macOS işletim sistemlerinde kurulumu mevcuttur.

2.5. Eklenti (Plug-in)

Kayıt uygulamalarının her biri, ister kaydederken gerçek zamanlı olarak ister daha sonra sinyal işlemci sınıflarına giren eklentileri kullanarak, projelerde kayda alınan kanallar üzerinde çok çeşitli işlemler gerçekleştirilebilmektedir. Sinyal işlemci dışında kalan eklentiler ise daha çok sanal enstrüman eklentileri olarak kabul edilebilir.

Eklentiler, ana bilgisayar yazılımlarına eklenti (plug in) yapan yazılım uygulamalarıdır. Sanal enstrümanlar (VSTi) terimi, bir tür müzik enstrümanı olarak işlev gören herhangi bir yazılım için geçerlidir. Sentezleyiciler, örnekleyiciler ve davul makinelerinin tümü müzik enstrümanları olarak kabul edilir ve Hammond org, piyano, keman, flüt ve benzeri gibi geleneksel enstrümanların simülasyonlarının tasarlandığı yazılımlardır. Mevcut ilk eklentiler, örnekleme veya sentezden ziyade sinyal işleme içindi, bu nedenle çoğu kullanıcı “eklentiler” hakkında konuştuğunda, muhtemelen sinyal işleme eklentilerinden söz ediyordur (Collins, 2003, s. 1).

Eklentilerin tam olarak nasıl kullanılacağı ile ilgili ve sabit sürücünüzde nerede depolanmaları ile ilgili bilgileri öğrenmek için bu programların kullanıcı belgelerini incelemek gerekmektedir. Eklentiler düzgün bir şekilde yüklendikten sonra, çok sayıda ses donanımına eşdeğer yazılımlar, dijital iş istasyonları (DAW) ile birlikte kullanılabilir. Yukarıda anlatılan dijital

iş istasyonlarının hemen hemen hepsinde kendilerine ait eklenti kütüphaneleri bulunmaktadır.

Bu yazılımların çoğu ses ve müzik teknolojileri alanında kullanılan programlardır. Audacity programı hariç adı geçen programların hepsi kullanım bedeli olan lisans ücretleri ödenerek hizmet vermektedir. Bu bağlamda, podcast kayıtlarından herhangi bir maddi kazanç gözetmeden ve çalıştıkları alanlara katkı sağlamak ve eğitim-öğretim amacıyla planlamalarını yapanlar için ücretsiz ve lisans bedeli daha düşük programlar tercih nedeni olabilmektedir. Ses kayıt programları ile birlikte “plug-in” olarak adlandırılan eklenti şeklinde çalışan kompresör (compressor), sınırlayıcı (limter), eşitleyici (equalizer) gibi çok sayıda yazılımlar kullanılmaktadır.

2.6 Podcast ve Çevrimiçi Siteler

Podcast kayıtlarının çevrimiçi olarak düzenlenmesi ve yayınlanması kitlelere ulaşması için hizmet veren internet siteleri mevcuttur. Bu sitelerde yapılan üyelik işlemleri ile sahip olunan hesaplara podcast kayıtları aktarılabilen ve bu siteler aracılığı ile podcast yayını yapan diğer Facebook, Twitter, Youtube, Spotify, Buzzsprout, Podbean, Blubrry, Libsyn gibi sosyal platformlarda podcast kayıtları yayınlanabilmektedir. Podcast projeleri, kişisel proje stüdyo ekipmanları ile ses kayıt programlarının birlikte kullanılmasıyla üretilebildiği gibi, internet ortamında ses kayıt ve podcast üretimine yönelik çalışmaların yapılabildiği ayrıca yayıncılığına yönelik hizmet veren sosyal platformlar da kullanılarak üretimler yapılabildiği görülmektedir. Aşağıdaki örnek siteler internet ortamında podcast kayıtlarını hazırlamaya yönelik hizmet vermektedir.

Alitu sitesi podcast yayın süreçlerini hızlı bir şekilde düzenlemek isteyenler için hizmet vermektedir. Ses dosyalarını, oluşturulan hesapla birlikte siteye aktarılabilen ve ses dosyaları üzerinde otomatik olarak iyileştirmeler, giriş ve çıkış düzenlemeleri yapmaya izin vermektedir. Siteye (<https://alitu.com/>) bağlantısından ulaşılabilir.

SquadCast sitesi internet üzerinden video görüşme hizmeti vermektedir. Bu site üzerinde sahip olunan hesap üzerinden yapılan görüşmeler süresince sesler sunucu üzerinden kayıt altına alınmaktadır. Siteye (<https://squadcast.fm/>) bağlantısından ulaşılabilir.

TalkShoe ücretsiz, internet üzerinden görüşmelere izin veren kolay kolay kullanımı olan bir podcast platformudur. Önceden prodüksiyon deneyimi olmayan ve podcast kaydı yapmak isteyenlerin kolayca kullanabileceği üretimlerini gerçekleştirebileceği internet sitesidir. TalkShoe, dinleyicilerin “yayındayken” programlarını aramasını isteyen podcast yayıncıları için en

iyi şartları sağlayan sitelerden biridir. Siteye (<https://www.talkshoe.com/>) bağlantısından ulaşılabilmektedir.

3. PODCAST PRODÜKSİYONU İÇİN ÖNERİLER

3.1. Kayıt İçin Öneriler

Podcast projelerini, gerçekleştirmek için gereken tüm donanımı edindikten sonra, kayıtları ve gerekli düzenlemeleri yapmak için kullanacağınız sistemi doğru bir şekilde bir araya getirmek gerekmektedir. Bu süreçte dikkat edilmesi gereken doğru sinyal akışının yerine getirilmesidir. Özellikler, sisteminizde kaç farklı donanım parçası kullandığınıza bağlı olarak bazı farklılıklar gösterebilmektedir, ancak basit bir şekilde, ses kaynağından hareket eden ses sinyalleri, alıcı yani mikrofona doğru hareket edecektir. Öncelikle kayıt kalitesinin iyi olması önemlidir ve bunun sağlanabilmesi için yüksek kaliteli bir mikrofon kullanılarak ve arka plan gürültüsünü en aza indiren sessiz bir ortamda kayıt yapılarak elde edilir. Çoğu mikrofondaki istenmeyen uğultuları ses sinyali kayıt yazılımına girmeden önce kesecek bir düşük kesme (Low Cut) anahtarına sahip olabilmektedir. Ayrıca, konuşmacıların kayıtları alınırken dikkat edilmesi gereken bir diğer konu ise p,ç,t,s,ş,h gibi sessiz harflerin ağızdan çıkması ve baskın bir şekilde kayda girmesi durumudur. Bu durum için mikrofonların önüne takılan bir pop-filtre ile nefes alma sesleri ve bazı sessiz harflerin seslendirilmesi sırasında oluşabilecek patlamalar ya da sibilans sesler azaltılabilir.

Diyalog kayıtlarına başlarken en önemli noktalardan bir tanesi mikrofonun doğru konumlandırılmasıdır. Ana ses kaynağı olarak düşünülen konuşmacının mikrofona olan uzaklığı ve açısı kayıt edilecek sinyaller üzerinde önemli etkileri olacaktır. Sabit bir konumda kondansatör ya da dinamik mikrofon kullanımlarında müzik prodüksiyonu kapsamında uygulanan vokal mikrofonlama teknikleri podcast kayıtları için alınacak olan diyalog kayıtlarında da kullanılabilir. Bu nedenle konuşmacıların mikrona uzaklıkları belirli mesafede olması sinyallerin kayda eşit dinamik aralıkla kayıt edilmesi sağlayacaktır. Bu doğrultuda podcast kayıtlarında da görüşme yapılacak kişiler ile mikrofon arasındaki uzaklık-yakınlık, mikrofonun açısı, yönsel özellikleri gibi yani mikrofonun konumlandırılması ile ilgili konulara özen gösterilmesi önemlidir. Genellikle 5-20 cm mesafeden yapılan yakın mikrofonlama tekniği arka plan gürültülerinin daha az seviyelerde kayda sızmasını ve ana ses kaynağından daha fazla detay elde etme olanağı sunacaktır.

Kaydedilen konuşmaların netliği ya da anlaşılabilirliği ile ilgili kullanılan ekipman, sinyal kalitesi, kayıt ortamı akustiği, ses şiddeti ve kayıt sonrası

yapılacak olan düzenleme ve manipülasyonlar etkili olmaktadır (Vergili, 2017).

Kayıt aşamalarında farklı donanım ve yazılım bileşenlerinin bir arada kullanılması dijital içeriğin tasarlanması ile ilişkili olduğu için bileşenler için bir plan yapılmalıdır. Cep telefonunda ses kayıt uygulamalarının kullanılması veya dizüstü bilgisayarda dijital ses düzenleme yazılımı kullanmak, araştırmacılara esneklik ve kolaylık sunmaktadır (Rogers vd., 2020).

Mikser ya da ses kartı kullanılan standart bir kayıt sisteminde; XLR konektörlerine sahip kablolar kullanılarak, mikrofon mikserin ya da ses kartının mikrofon girişine bağlanmalıdır. Mikrofon sinyalini daha kaliteli bir şekilde mikser ya da ses kartına aktarılmak istenen sistemlerde harici bir pre amplifikatör kullanılacağı durumlarda, ses sinyali öncelikle mikrofon kablosu ile pre amplifikatöre aktarılır. Buradan sinyal akışının devamı için tekrar XLR ya da ¼ TRS konektörlere sahip kablolar ile mikser veya ses kartına sinyal gönderilir. Tüm bu donanımların bir arada kullanılacağı bir sistem bir araya getirilmiş ise aşağıdaki çeşitli sinyal akış sıralamaları takip edilebilir.

1. Sinyal Akış Sıralaması



2. Sinyal Akış Sıralaması

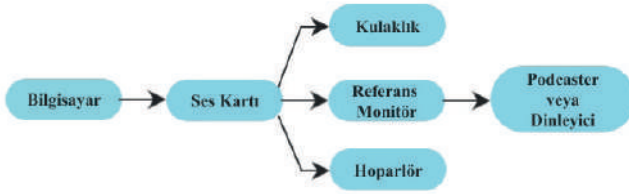


3. Sinyal Akış Sıralaması



Podcast kaydı sırasında mikser veya ses kartı üzerindeki kulaklık çıkışına kulaklık takılarak kayıt için aldığınız ses sinyallerinin dinlemesi yani monitör edilmesi gerekmektedir. Kayıt işlemleri tamamlandıktan sonra yapılacak düzenleme(edit) aşamaları ve miks işlemleri sırasında da varsa referans monitörler kullanılarak yoksa yine kulaklık kullanarak aşamalar tamamlanabilir. Bu aşamalar yerine getirilirken sinyal akışı aşağıdaki sıralamayı takip etmelidir.

4. Sinyal Akış Sıralaması



Uygun donanım ve yazılımları seçerek oluşturulan bir sistemde podcast kayıtları yapmak, kendinizi bu alanda geliştirme sürecini olabildiğince basit ve verimli hale getirecektir. Profesyonel prodüksiyon ve post prodüksiyon alanlarında yer alan ekipmanlara ve uzman bir kadroya erişiminiz olmadığı sürece, podcasting uygulama araçları kategorisine giren yazılımları kullanmak en pratik yöntemdir. Profesyonel diğer kategorilerde kullanılan yazılımları öğrenme daha fazla donanım ve teknik bilgileri kapsayan bir süreci kapsamaktadır.

Öte yandan, ses kayıt ve müzik prodüksiyonu aşamalarında kullanılan profesyonel yazılım ve donanımların kullanıldığı sistemler ile yüksek kalitede çıktı sağlanmaktadır. Kaydetmek, düzenlemek ve yayınlamak için tasarlanmış daha ulaşılabilir uygulamalar, özellikle profesyonel ses kayıt yazılımlarıyla rekabet edemez. Podcast'in kalitesi, bilgisayara giren ses sinyalinin kalitesine önemli ölçüde bağlıdır. Daha önce de belirtildiği gibi, yapacağınız podcast'in içeriği yani formatının ne olacağıdır. Bu bir ders, iki veya daha fazla kişiyle gerçekleştirilen bir röportaj veya tartışma, ses efektleri, müzik ve video gibi içeriklerin yer aldığı formatlar için seçtiğiniz yazılım, belirlenen format için gereken tüm gereklilikleri gerçekleştirebilecek özelliklere sahip olmalıdır.

Daha öncede belirtildiği üzere, kayıtların alınması sırasında mikrofonun konuşmacı veya diğer ses kaynakları karşısındaki konumu doğru bir ses sinyali elde etmek için önemlidir. Örnek olarak, bir konuşmacı karşısında konumlandırılan mikrofonun, konuşmacının ağzından yaklaşık 5-20 cm uzaklıkta olmalıdır fakat kullanılan mikrofonun özelliklerine göre de bu mesafe değişiklik gösterebilir. Beklenmedik yüksek sesler, ses sinyalini bozar ve kayda alınan ses sinyali düzeltilemeyecek şekilde kayıt altına alınmasına neden olabilmektedir. Bu durumda seste kırılma (clip) gerçekleşmektedir. Bunu önlemek için, kayıt ses seviyesini yaklaşık -12dB ile -6dB arasında tutulması yeterli olacaktır.

Podcast kayıtlarınız için, bir kayıt sistemi ya da mobil kayıt edicilerle sesleri kanallara kaydederken, 16 bit, 44,1 kHz WAV dosya formatını kullanmanız kayıtlarınızı son şekline yani bir ses dosyasına dönüştürürken yeterince iyi

kalitede olmasını sağlayacaktır. Kayıtlarınızı bir mp3 veya WAV dosyası olarak sıkıştırarak ses dosyasına çevirebilirsiniz. Podcast içeriklerinde çok fazla müzik veya karmaşık ses tasarımı içeren planlamalar varsa, daha yüksek bir bit hızı örneğin 24-32 bitlerde kayıtların alınması daha iyi sonuçlar için önerilmektedir. Bir konuşma podcast'i için yeterli bir ses bit hızı en düşük 96 kbps olarak önerilirken, müzik veya karmaşık seslerden oluşan projeler için 128 ve üstü kbps hızları önerilir. Son ses dosyası yani çıktı oluşturulurken bit hızı ne kadar yüksekse dosya boyutu o kadar büyük olacaktır.

Ses kalitesinin, insanların beğenisine de olumlu ya da olumsuz etkisi olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda, 2018 yılında Science Communication'da yayınlanan bir araştırmaya göre, ses kalitesinin, dinleyicinin kaydedilen ürünü nasıl bulduğu konusunda önemli bir rol oynadığını öne sürmüştür. Aynı içeriğe sahip olmalarına rağmen, düşük kaliteli sese sahip podcast versiyonunun dinleyiciler üzerinde hem araştırmacıyı daha az profesyonel hem de kendinden çok emin olmadığı şeklinde değerlendirmesine neden olduğu ortaya çıkmıştır (Mervaala, 2018).

Podcast içerik planlamalarında müzik kullanımı ve seslerin kalitesi, yayınlanan podcast'in ilgi çekici olduğu konusunda diğer yayınlar ile arasında büyük bir fark yaratabilir. Girişlerde kullanılan kısa süreli müzikal girişler podcast'inizin diğerlerinden farklı olmasını sağlayabilir ve bu ses, daha profesyonel görünmesi için arka plan müziği olarak farklı noktalarda kullanılabilir. Benzer bir şekilde, kullanılan ses efektleri de podcast'in akışı içinde bölümler arasındaki geçişlerde kullanılarak daha akıcı dinleme ve takip etme imkânı sunacaktır.

3.2. Düzenleme (Edit) İçin Öneriler

Podcast ya da dijital içerikler için hazırlanması planlanan ses kayıtları, bazen olanakların sınırlı olmasından kaynaklı akustik açıdan uygun ortamlarda hazırlanamamaktadır. Bu gibi durumlarda kayıt sürecinde farklı ambiyans gürültüleri yani çevre etkili (ortam, ulaşım araçları, rüzgâr gürültüsü vb.) sesler kayda eklenmiş olmaktadır. İçeriklerin yayınlanmasından önceki süreçlerden biri de düzenleme (edit) sürecidir. Gerekli kayıtlar tamamlandıktan sonra düzenleme süreci başlar ve bu süreçte duraklamalar, hatalar veya arka plan gürültüsü gibi istenmeyen gürültü ve bölümlerin kaldırılmasına yönelik çalışmalar yapılmaktadır.

Özellikle ses dosyaları üzerinde yapılacak olan gürültü ve benzeri istenmeyen seslerin kaldırılması işlemlerinde İzotope firmasının ürettiği RX yazılımı ön plana çıkmaktadır. RX arayüzünde yer alan De-click, De-bleed, De-crackle, De-ess, De-hum, Mouth De-click, Spectral De-noise, Breath

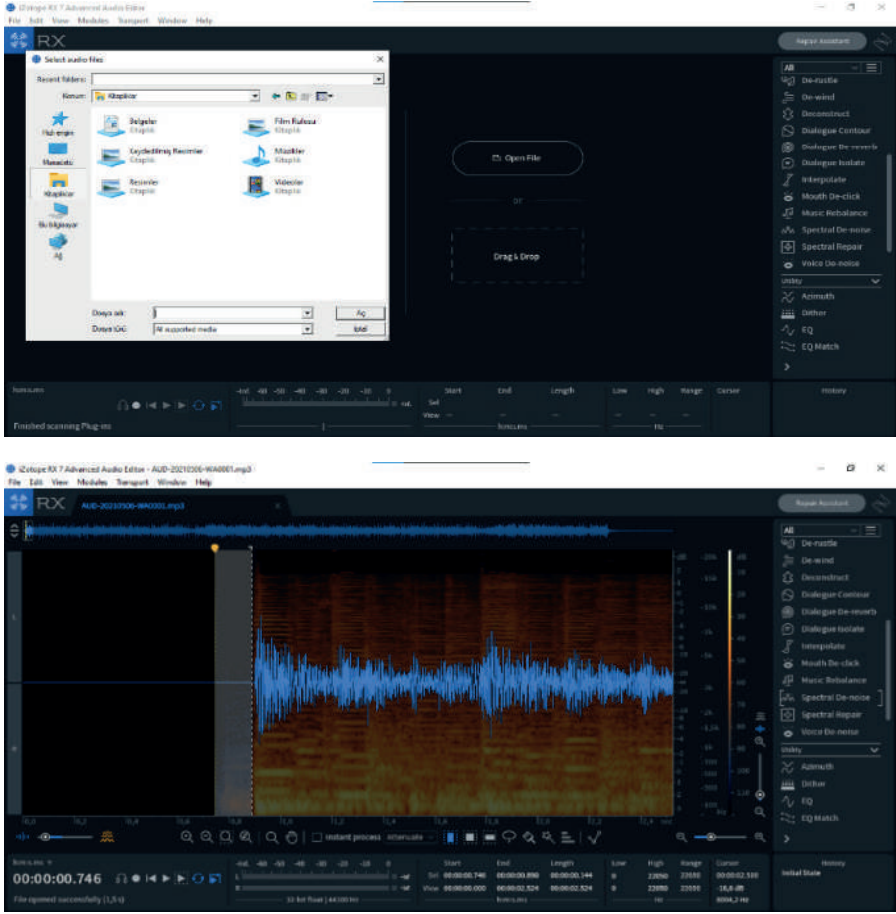
Control ve Spectral Repair gibi düzenleme algoritmaları sayesinde podcast kayıtlarının düzenleme süreçlerinde tercih edilen bir yazılımdır. Rogers vd., (2020) ses dosyalarını kesme, kopyalama, yapıştırma gibi temel düzenleme işlemleri için Audacity veya Adobe Audition gibi ses düzenleme yazılımları kullanılabilirliğini ifade etmişlerdir.

Ses kalitesinin iyileştirilmesi, ses düzenlemede önemli bir adımdır. Bu süreçte, sesi geliştirmek için filtreler ve efektler uygulayarak elde edilebilmektedir. Podcast kayıt sürecinde konuşmacıdan kaynaklı sibilans sesler, ağız hareketinden kaynaklı istenmeyen gürültüler, fazla nefes sesleri RX yazılımı De-ess, Mouth De-click, Breath Control özellikleri kullanılarak düzeltebilmektedir. Kayıt ortamından kaynaklı ambiyans gürültüleri ve istenmeyen sesler yine aynı yazılımın Spectral De-noise ve Spectral Repair özellikleri kullanılarak en az seviyelere indirilebilmektedir.

Yukarıda bahsedilen düzeltme işlemlerinden önemli bir tanesi, ambiyans ya da çevresel gürültülerin mümkün olduğunca ses sinyali üzerinde fazla tahribat oluşturmadan ses kalitesinin iyileştirilmesi bakımından az seviyelere indirilmesidir. Bu süreçte ses sinyallerinin kulaklıkla dinlenmesi daha doğru sonuçlara ulaşmayı sağlayacaktır. RX yazılımı örneğinden hareketle ses kayıtlarında istenmeyen gürültüler tespit edildikten sonra aşağıdaki işlem sırası takip edilebilir.

RX yazılımı içine ses dosyasının çağırılması yani import edilmesi için program açıldıktan sonra dosya aç (open file) butonu kullanılarak açılan pencereden dosya seçimi yapılmaktadır ya da ses dosyası sürükleyip bırak (drag&drop) şeklinde program içine alınmaktadır. RX yazılımının tüm sürümlerinde aynı şekilde bu işlem yapılabilmektedir.

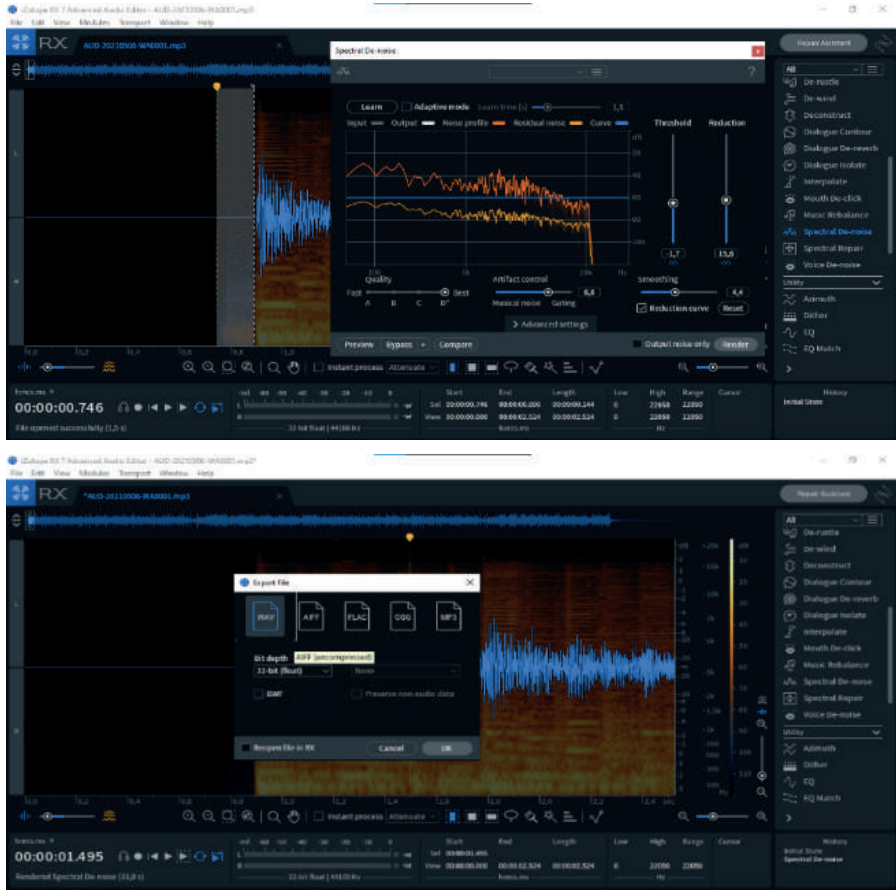
Ses dosyası programın ara yüzüne alındıktan sonra, ambiyans gürültülerinin tespit edilmesi için kaydın ilk başı ya da son kısmındaki boşluk veya konuşma aralarında oluşan uzun boşluklardan yararlanılarak gürültülü alan tespit edilmeye başlanmalıdır. Bu süreçte ses dosyası üzerinde birkaç dinleme yapılarak manipüle edilecek olan alan doğru şekilde belirlenmelidir.



Şekil 21. İzotope RX 7 Ana Ekran ve Dosya Seçim Penceresi - Ambiyans Gürültüsüne Sahip Alanın Seçimi.

Seçilen alan belirlenip dinleme yapılmasından sonra sağ taraftaki sütundan Spectral De-noise özelliği aktif edilerek açılan pencere üzerinde ses dosyasına uygun manipülasyon için belli eşik (threshold) ve azaltma (reduction) parametreleri üzerinde durulur. Ses sinyali üzerinde seçilen alan öğren (learn) parametresi kullanılarak ses sinyali üzerindeki gürültünün algoritma tarafından hesaplanması sağlandıktan sonra eşik seviyesinin ses sinyaline göre uygun şekilde ayarlanması için dinleme yapılarak bu parametre için seviye belirlemesi yapılmalıdır. Eşik parametresi başlangıç düzeyi olan 0 seviyesinde tutularak azaltma parametresinin pozitif ya da negatif değerlerde duyumdaki yaptığı manipülasyonu dinleyerek karar vermek uygun sonucu almada doğru bir yol olacaktır.

Bu süreçte yapılan işlemlerden sonra gürültünün ses sinyali üzerindeki etkisinin azaldığı ve sinyal üzerinde herhangi bir bozulmaya neden olmadığı kanısına varıldığında tüm ses sinyali seçilerek istenilen manipülasyonların kaydın tamamına işleme/oluşturma (render) işlemi yapılması gerekmektedir. Tüm işlemlerin tamamlanmasının ardından düzenlemesi yapılmış olan ürün için belirli bir formatta dışa aktarım (export) işlemi gerçekleştirilir ve proje daha sonra gerektiğinde kullanılmak üzere kayıt edilir.



Şekil 23. Seçili alanın seçilmesi ve Spectral De-noise parametreleri - İşlemlerin Tamamlanması ve Dışa Aktarım.

Alınan kayıtlar üzerindeki bir diğer düzenleme ise tonal denge sürecidir. Frekans dengeleme ve istenmeyen frekansların kaldırılması, ekolayzır yazılımı veya donanımı kullanılarak yapılabilir. Kayda alınan ses sinyallerinin frekans aralığında yapılacak düzenlemeler genellikle Parametrik ve Grafik Ekolayzır adı verilen eklentiler ile yapılmaktadır. Bu eklentiler ses kayıt yazılımlarının

genelinde stok EQ eklentisi şeklinde yer almaktadır ve harici eklentiler şeklinde de kullanılabilir.

İnsan sesinin frekans aralığı, bireysel faktörler, yaş, fizyoloji ve seslendirmeye bağlı değişiklik göstermektedir. Bir kadının sesinin frekans aralığı tipik olarak bir erkeğin sesinden daha yüksektir. Bir kadın sesinin ortalama temel frekansı 165 ile 255 Hz arasında değişirken, bir erkek sesinin ortalama 85 ile 180 Hz arasında değişir (Klofstad, 2015). Bireysel özelliklere bağlı olarak, erkek sesinin yüksek aralığı 200 Hz orta-yüksek aralığına kadar ulaşabilmektedir.

Kadın seslerinin üst frekans bölgesinin 255 Hz'i ve hatta bazı durumlarda daha üst frekanslara ulaşabilmektedir. Bu aralıkların yaklaşık olduğunu ve önemli ölçüde değişebileceğini unutmamak önemlidir. Ayrıca ses cinsiyet algısı, tını ve konuşma tarzı, perde gibi faktörlerden etkilenebilmektedir.

Diyalog kayıtlarında, 80-100 Hz'e kadar düşük frekanslar, yüksek geçişli (High Pass Filter) bir filtre ile kesilebilir. Hatta çoğu mikrofonda, istenmeyen uğultuları ses sinyali kayıt yazılımına girmeden önce kesecek bir düşük kesme (Low Cut) anahtarına sahip olabilmektedir. Ayrıca, mikrofonların önüne takılan bir pop-filtre ile nefes alma sesleri ve bazı sessiz harflerin seslendirilmesi sırasında oluşabilecek patlamalar ya da sibilans sesler azaltılabilir.

Ses sinyali üzerinde frekans balansına ait yapılacak manipülasyonlar dikkatlice dinlenerek yapılmalıdır. 5 kHz gibi yüksek frekanslardan başlayarak ± 10 dB ye kadar ya da üzeri yapılan artışlar (boost) ve kesmeler (cut) ya da 100 -200 Hz civarı yapılacak olan artışlar ya da kesmeler sonraki aşamalarda istenmeyen sonuçlara neden olabilmektedir. 10 kHz frekansı merkezli düşük Q değeri yani geniş bantta kullanılarak diyalog kayıtlarında sesin daha açık, canlı ve daha geniş bir ambiyansa sahip gibi hissettirmesini sağlamaktadır.



Şekil 24. 100 Hz'ten başlayan yüksek geçişli filtre.



Şekil 24. 10 kHz Boost uygulaması.

Sesi düzenlemeye ve geliştirmeye ek olarak, podcast'in genel yapısını ve akışını da göz önünde bulundurmaktır önemlidir. Bu doğrultuda içeriğin bölümler halinde düzenlenmesini, bölümler arasında geçişler eklenmesini ve dinleme deneyimini geliştirmek için müzik veya ses efektlerinin dahil edilmesini içermektedir ve ses seviyelerini ayarlayarak podcast boyunca tutarlı bir ses seviyesi sağlamak da önemli bir durumdur. (Nee & Santana, 2021). Podcast prodüksiyonunu kapsamında efekt seslerin kullanımı bölüm geçişleri sırasında gerçekleşmektedir. Efekt sesler üretmek ses tasarımı alanının konusu olmasından kaynaklı bu çalışmada yer verilmemiştir. Podcast

prodüksiyonunda efekt kullanımı planlandıysa Soundstep, Quick Sounds, Envato Market gibi çevrimiçi sitelerden temin edilebilmektedir.

Düzenleme aşamalarında bir diğer süreç ise dinamik işlem sürecidir. Bu süreç yapılan uygulamalar ses sinyalinin dinamik aralığı ile ilişkilidir. Yapılan kayıtlarda konuşmacılardan kaynaklı elde edilen ses sinyali üzerinde farklı dinamik aralıklara sahip olunacaktır. Bu gibi durumlarda kayıt edilen sinyalin daha farklı dinamik aralıkları kompresör kullanılarak duyum açısından bir birine daha yakın hale getirilmektedir. Bir ses işleme aracı olan kompresör, kayıt stüdyolarında, canlı performanslarda ve ses miksajı süreçlerinde kullanılan temel dinamik işlemcilerdendir. Bir ses sinyalinin dinamik aralığını kontrol eden ve ayarlayan bir cihaz veya yazılımdır. Dinamik aralık, bir ses sinyalinin en düşük ve en yüksek seviyeleri arasındaki farkı ifade eder. Kompresör yüksek seviyeli sinyalleri azaltarak ve düşük seviyeli sinyalleri güçlendirerek bu dinamik aralığı daha eşit hale getirir ve daha istikrarlı ve dengeli bir ses elde etmeyi sağlamaktadır.

Farklı konuşmacılar arasında yapılan bir kayıt sürecinde ses seviyesi farkı oluşacaktır. Bazı konuşmacılar daha sessiz, bazıları daha yüksek bir sesle konuşarak kayda alınmış olabilir ve bu durum, dinleyicilerin içeriği anlamamasına veya bazı bölümlerin duyulamamasına neden olabilmektedir. Aşağıdaki yol haritası kompresörün genel kullanımının anlaşılması için verilmiştir farklı kayıtlarda farklı sonuçların alınması kaçınılmazdır.

Threshold (Eşik): Öncelikle, kompresörün ne zaman çalışacağını belirlemek için bir eşik değeri belirlenir. Örneğin, -20 dB olarak ayarlanabilir.

Ratio (Oran): Eğer sinyal eşiği (threshold) aşılsa, belirlediğiniz oranda kompresyon uygulanır. Örneğin, 4:1 oranında kompresyon ayarlanabilir. Bu, eşik aşıldığında her 4 dB'lik fazla sinyalin 1 dB'ye sıkıştırılacağı anlamına gelir.

Attack (Saldırı): Kompresörün ne kadar hızlı yanıt vereceğini belirler. Daha hızlı bir saldırı zamanı, aşırı sinyalin daha hızlı bir şekilde sıkıştırılacağı anlamına gelir. Örneğin, 5 ms olarak ayarlanabilir.

Release (Bırakma): Kompresörün sıkıştırma sona erdiğinde ne kadar hızlı geri döneceğini belirler. Daha uzun bir bırakma zamanı, sıkıştırma sonlandığında daha doğal bir ses elde etmeye yardımcı olabilir. Örneğin, 50 ms olarak ayarlanabilir.

Bu ayarlarla, daha sessiz konuşmacıların ses seviyeleri yükseltilirken, daha yüksek sesle konuşan konuşmacıların ses seviyeleri daha dengeli hale getirilir. Böylece dinleyiciler, podcast boyunca daha tutarlı bir ses deneyimi yaşarlar.



Şekil 24. Diyalog için kompresör uygulaması.

Podcast prodüksiyonunda bir fon müziği kullanımı planlanmış ise diyalog ve müziğin ses seviyesi dengesini yine bir kompresör kullanımı yöntemi kontrol etmek mümkündür. Ducking kompresör, ana ses kaynağı olan diyalog belirli bir eşiği aştığında, diğer sesleri otomatik olarak düşüren bir ses işleme yöntemidir. Özellikle konuşma ve arka plandaki müziği dengelerken kullanılmaktadır. Ana ses yükseldiğinde, diğer sesler otomatik olarak azalır ve ana ses düştüğünde diğer sesler geri yükselmesini sağlamaktadır. Bu, konuşmanın netliğini korurken arka plan seslerini rahatsız etmeden içeriği dinamik bir şekilde düzenlemektedir.

Bir podcast düzenlemesinde ducking kompresör kullanırken, diyalog ana ses kaynağı olarak kabul edilir. Arka planda çalan müzik veya ses efektleri ise yanıtlayan ses kaynağı olarak kabul edilmektedir. Ducking kompresör yönteminin etkin çalışabilmesi için ana konuşma kanalındaki sinyalin kompresörün yan (side) bağlantı noktasına gönderilmesi gerekmektedir. Sonraki süreçte kompresörün eşik (threshold) değeri, konuşmanın seviyesi için belirlenir (-20 dB gibi). Oran (ratio) genellikle 2:1 olarak ayarlanabilir. Saldırı (attack) süresi, ana sesin hemen düşmesini sağlamak için daha kısa (örneğin 10 ms) olarak ayarlanırken, bırakma (release) süresi daha uzun (örneğin 200 ms) seçilebilir. Bu, konuşma başladığında müziği hızla azaltır ve konuşma bittiğinde müziği yavaşça geri yükseltmeye yarar.

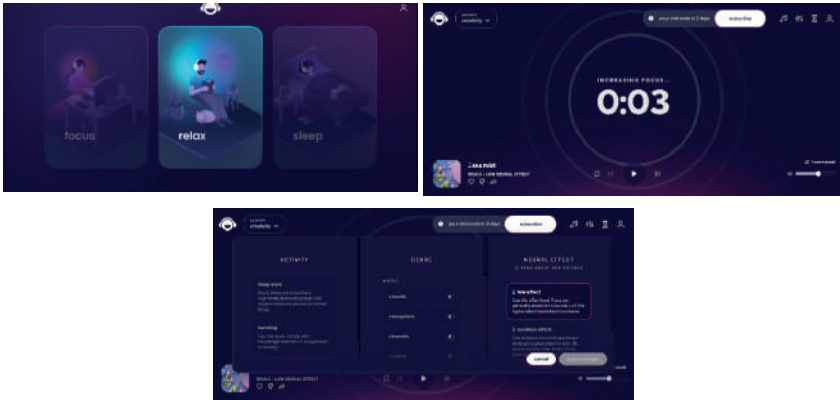
4. PODCAST İÇİN YAPAY ZEKA TEMELLİ MÜZİK ÜRETİMİ

Günümüzde farklı konularda çok sayıda yapay zekâ destekli çevrimiçi siteler ve da uygulamalar geliştirilmektedir. Müzik, video ve fotoğraf gibi

materyaller dijital içerik prodüksiyonlarında sıklıkla kullanılmaktadır ve bu konularda herhangi bir üretim deneyimine sahip olmayanlar yapay zekâ temelli yazılım, çevrimiçi siteler ve uygulamalardan faydalanarak bu materyalleri dijital içeriklerinde kullanabilmektedir. Podcast prodüksiyonunda müzik kullanımı, podcast içeriğindeki bölümlerin temalarını vurgulayan şekilde seçilmelidir bu durum podcast yayını dinlemede dinleyici üzerinde olumlu etkiler bırakacağı düşünülmektedir. Podcast'ler için yapay zekâ müziği kullanmak, genel dinleme deneyimini geliştirebilir ve izleyiciyi daha sürükleyici, etkileşimli bir şekilde olmasını sağlayabilir. Yapay zekâ müzik algoritmaları, belirli podcast temalarına veya ruh hallerine göre uyarlanabilir ve sorunsuz ve keyifli bir dinleme deneyimi sunabilmektedir ve podcast'in tonunu, ruh halini ve temasını analiz edebilir ve bu unsurlarla uyumlu müzikler üretebilmektedir. (Radjagukguk & Pradana, 2020; Xu vd., 2023).

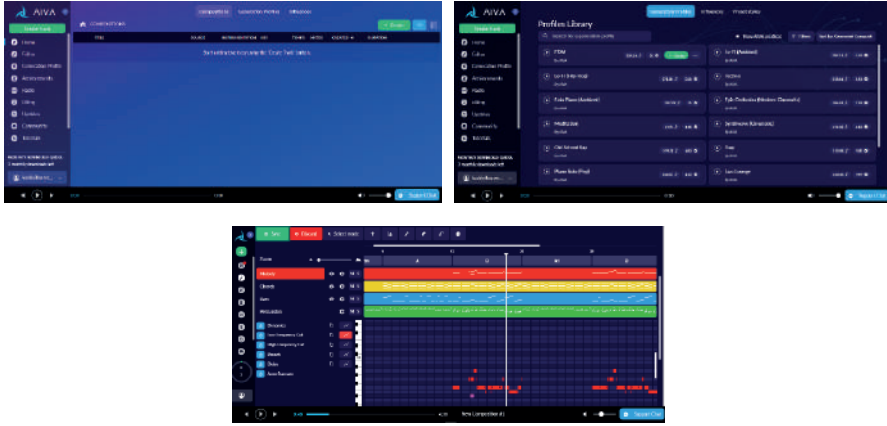
Müzik üretimi için yapay zeka temelli çok sayıda çevrimiçi site, uygulama ve program mevcuttur. Soundraw io, Boomy, Brain.fm, Beatoven, Beatbot, Aiva, Soundful ve Artlist gibi yapay zeka siteleri müzik prodüksiyonu kapsamındaki temel öğelerin kullanılmasına ve müzik türleri tercihlerini temel alan bir sistem üzerine çalışmaktadır. Bu yapay zeka siteleri podcast içerikleri ile birlikte kullanılacak arka plan müziklerinin oluşturulmasında hızlı şekilde üretim yapılmasına ve telifsiz ürün elde etme imkanı sağlamaktadır. Yukarıda bahsedilen yapay zeka sitelerinden bazıları şu şekilde çalışmaktadır;

Brain fm. duygu durumunun ifade edilerek yani bilişsel performansı artırmak ve stresi azaltmak amacıyla geliştirilmiş bir ses teknolojisi platformudur. Mail üzerinden üyelik kaydı yapılarak bir hesap oluşturulmakta ve sonrasında müzik tercihlerine göre müzik türleri seçilerek yapay zekanın sunacağı öneriler belirlenmektedir.



Şekil 24. Brain.fm müzik üretim süreci.

AIVA ai, müzik üretimine yenilikçi bir yaklaşım sunan bir yapay zekâ sistemidir. Mail üzerinden üyelik kaydı yapılarak bir hesap oluşturulması gerekmektedir. Orijinal ve duygusal müzik parçaları, derin öğrenme ve algoritmalar entegre edilerek otomatik olarak oluşturulur. Melodik yapılar ve armoniler yaratarak insana benzer bir üretim sunar. Günümüz müzik üretiminde kullanılan dijital iş istasyonlarına benzer bir ara yüze sahiptir. MIDI formatında melodi ve ritim öğelerinin düzenlenmesine tempo değişikliklerine olanak sağlamaktadır.



Şekil 24. AIVA AI. müzik üretim süreci.

Günümüzde yapay zekaya dayalı çevrimiçi platformlar ve uygulamalar artık dijital içerik oluşturma sürecini desteklemekte ve kullanıcıların müzik, video ve fotoğraf gibi materyalleri etkin bir şekilde kullanmalarına olanak sağlamaktadır. Podcast prodüksiyonunda Yapay zekâ müziğinin kullanılması, dinleyiciler için daha ilgi çekici ve etkileşimli bir deneyim sağlama potansiyeline sahiptir. Bu platformlar, farklı podcast temalarına ve ruh hallerine uyan müzikler oluşturmanıza ve dinleme deneyiminizi özelleştirmenize olanak tanır. Örneğin, Soundraw io, Boomy, Brain.fm, Beatoven, Beatbot ve Aiva gibi çevrimiçi araçlar, tercihlerinize göre telifsiz fon müziği oluşturmanıza olanak tanır. Bu platformlar, podcast üretimini daha hızlı ve daha kolay hale getirir, ancak aynı zamanda farklı müzik türlerini ve ruh hallerini otomatik olarak senkronize ederek içeriğinizi zenginleştirebilir.

KAYNAKÇA

- Aytekin, Ç., & Değerli, B. (2011). Bir WEB 2.0 Uygulaması Olarak Podcasting ve Öğrenme Aracı Olarak kullanımına İlişkin Araştırma Örnekleri. A. M. Yüksekokulu (Dü.), II. Uluslararası VI. Ulusal Meslek Yüksekokulları Sempozyumu. içinde Aydın.
- Bonini, T. (2015). The ‘Second Age’ of Podcasting: reframing Podcasting as a New Digital Mass Medium. *Quaderns Del Cac*, 21-30.
- Collins, M. (2003). *A Professional Guide to Audio Plug-ins and Virtual Instruments*. UK: Focal Press.
- Gallagher, M. (2009). *The Music Tech Dictionary: A Glossary of Audio-Related Terms and Technologies*. Course Technology.
- Geoghegan, M. W., & Klass, D. (2007). *Podcast Solutions The Complete Guide to Audio and Video Podcasting*. Friendsoft.
- Harrington, R., Mark, w., & Rhed, P. (2008). *Producing Video Podcasts A Guide for Media Professionals*. Focal Press.
- Huber, D. M., & Runstein, R. E. (2018). *Modern Recoding Techniques*. USA: Routledge.
- Islam, A. K. (2007). *Podcasting 101 for Training and Development*. Pfiffer.
- Işıkhan, C. (2013). *Yayıncılıkta Ses Teknolojisi ve Mikrofonlar*. Ankara: Görünmez Adam.
- Jenkins, H., & Plasencia, A. (2017). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. *Is the Universe a Hologram Scientist Answer the Most Provocative Questions* (s. 135-146). içinde MIT Press Scholarship Online. doi:<https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262036016.003.0012>
- Ke, M.-L., Horng, R.-H., Tsai, Y.-C., Chen, G.-W., & C. C.-C. (2009). Design and simulation of miniature ribbon microphones. *JOURNAL OF MICRO/NANOLITHOGRAPHY, MEMS, AND MOEMS*, 8(2). doi:<https://doi.org/10.1117/1.3142971>
- Kim, H. J., Lee, J. W., Lee, S. Q., Lee, K. S., & Park, H. K. (2007). A Miniature Condenser Microphone for Portable Terminals Applications. *Sensors*, 788-791. doi:<https://doi.org/10.1109/icsens.2007.4388518>
- Klofstad, C. A. (2015). Candidate Voice Pitch Influences Election Outcomes. *Political Psychology*, 37(5), 725-738. doi:<https://doi.org/10.1111/pops.12280>
- Kutlu, T. Ö. (2020). Sosyam Medya ve Yeni Yayıncılık Formları: Türkiye’de Podcast Yayıncılığının Gelişimi. *Disiplinler Arası Yaklaşımla Sosyal Medya*. içinde Literatürk.
- Mervaala, E. (2018, Aralık 7). *Introduction to Podcasting*. <https://www.kbridge.org/en/>: <https://www.kbridge.org/en/guide-5-introduction-to-podcasting/> adresinden alındı

- Mohamad, N., Lovenitti, P., & Vinay, T. (2008). Effective diaphragm area of spring-supported capacitive MEMS microphone designs. *Proc. SPIE 7268, Smart Structures, Devices, and Systems IV, 726805*. doi:<https://doi.org/10.1117/12.810575>
- Prézet, L., Richard, G., & Peeters, G. (2021). IS THERE A “LANGUAGE OF MUSIC-VIDEO CLIPS” ? A QUALITATIVE AND QUANTITATIVE STUDY. doi:<https://doi.org/10.48550/arxiv.2108.00970>
- Qureshi, A., & Jimenez, D. M. (2020). Blockchain-Based Multimedia Content Protection: Review and Open Challenges. *Applied Sciences, 11*(1). doi:<https://doi.org/10.3390/app11010001>
- Radjagukguk, D. L., & Pradana, V. N. (2020). UTILIZATION OF NEW MEDIA PODCAST BERIZIK (JOKING MUSIC CONTENT) IN DELIVERING MESSAGES ABOUT MUSIC. *JILPR Journal Indonesia Law and Policy Review, 1*(2), 23-34. doi:<https://doi.org/10.56371/jirpl.v2i1.42>
- Rogers, D., Herbert, M., Whitzman, C., McCann, E., Maginn, P., Watts, B., . . . & Caldis, S. (2020). THE CITY UNDER COVID-19: PODCASTING AS DIGITAL METHODOLOGY. *Tijdschrift Voor Economische en Sociale Geografie, 111*(3), 434-450. doi:<https://doi.org/10.1111/tesg.12426>
- Rosinski, A. (2022). *Microphone Techniques In Stereo and Surround Recording*. Olsztyn: Jagiellonian University Press. doi:<https://doi.org/10.4467/k7385.29/e22.22.16204>
- Rumsey, F., & McCormick, T. (2009). *Sound and Recording*. UK: Focal Press.
- Tarikçi, A. (2015). *Müzik teknolojisine Giriş*. Ankara: Müzik Eğitimi Yayınları.
- Verdú, A. V., Moreno, P. D.-C., & Tirocchi, S. (2023). Online prosumer convergence: Listening, creating and sharing music on YouTube and TikTok. *Communication & Society, 151*-166. doi:<https://doi.org/10.15581/003.36.1.151-166>
- Vergili, S. (2017). Kayıt Edilmiş İnsan Sesinde Konuşma Anlaşılabilirliğinin Değerlendirilmesi ve Anlaşılabilirliği Etkileyen Faktörler. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 10*(50), 1016-1021.
- Xu, X., Yu, M., Jonker, T., Todi, K., Lu, F., Qian, X., . . . Benko, H. (2023). XAIR: A Framework of Explainable AI in Augmented Reality. *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (s. 1-30). doi:<https://doi.org/10.1145/3544548.3581500>

Staring Into Abyss: Independent Approaches to Immersion in Video Games: Archimedes

Volkan Erol¹

Abstract

Immersion has always been one of the most important reasons why gamers keep on playing video games. Developers constantly try to surround gamers via graphics, sound, narration, and most importantly, interactivity but, to reach a wider audience, developers, at the cost of sacrificing creativity, are not willing to leave their comfort zone. Independent developers, however, can come up with various ideas and executions to create immersion.

In this paper, my case study will be Archimedes which is an independent game created by Josh Huges. In the context of Archimedes, I will try to examine how the game creates immersion while gradually spreading through the virtual world into our real lives. I will focus on gameplay mechanics, and visual and sound structure to analyze how they are used to create immersion.

1. Introduction

Streetlamps cast long shadows to the streets, only sound is the footsteps of patrolling guards, no moon or stars in the polluted sky, and you, the master thief, try to infiltrate the most dangerous and well-guarded prison in the city. If you get caught, then it is... game over!

Albeit it might not be that well written, this is an example of a text that we might call immersive. So, what is immersion and why is it so important? Even though there is not a specific definition of immersion, we might simply say that it is the feeling when we are surrounded by the text and our engagement with it. According to Taylor “the degree to which the player feels integrated with the game space is a measure of her or his sense of

1 Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Galata Üniversitesi, Sanat ve Sosyal Bilimler Fakültesi, volkan.erol@galata.edu.tr, 0000-0002-7508-5454

‘immersion.’” (2002: 12), Calleja gives a more elaborate definition, putting an emphasis to the difference between video games and other media:

“In the case of a game, we can think of the player as being anchored, via her avatar, in the game world, allowing the game’s environment and entities to react to her. This aspect of games fundamentally alters how the player perceives herself within the world and is not present in literature, films, or personal imagining. When we identify with a character in a movie or book, or imagine we are in the same room as the protagonist, we have no way of altering the course of events, no way of exerting agency. Likewise, the environments and characters represented in these media have no way of reacting to our presence, no matter how strongly we identify with them” (2011:22-23).

Taylor classifies the notion of immersion as diegetic immersion and intra-diegetic immersion. She defines diegetic immersion as “where the player is immersed in the act of playing the video game” and intra-diegetic immersion as “where the player is immersed in playing the game and in the experience of the game space as a spatial and narrated space.” (2002: 12). While diegetic immersion can occur in a film or a novel, “video games also allow intra-diegetic immersion, [...]the experience of the game space through the player-character within that space; wherein the character’s involvement with the space becomes the player’s involvement with the space.” (Taylor, 2002: 12,13). Calleja defines involvement as “a prerequisite to the experience of higher-order cognitive processes such as presence or immersion in much the same way that attention is a prerequisite of involvement” (2011: 35).

Kurt states that immersion is closely related to the concept of a virtual body where the body is “incorporated into images, living them from an intrinsic point of view” due to an “enveloping space created by digital artworks”. (2014: 163).

In their research, Brown and Cairns speak of three levels of involvement: engagement, engrossment, and total immersion. Engagement “is the lowest level of involvement with a game and must occur before any other level [...] the gamer needs to invest time, effort and attention.” (2004: 1298). The second level is engrossment. In this level, the construction of the game should directly affect the gamers’ emotions. (Brown and Cairns, 2004:1299). The third level is total immersion.

“Total immersion is presence [...] The barriers to presence are empathy and atmosphere. Empathy is the growth of attachment and atmosphere [is]

the development of game construction [...] The graphics, plot, and sounds combine to create this feature.” (Brown and Cairns, 2004:1299).

So, total immersion is the game’s ability to hook the player into the game world, it could be via mechanics, gameplay, or narration. Generally, independent and/or art games have little or no narration and –as one should expect from an independent game with next to nothing budget- are not graphically advanced. Yet, those games are as immersive as their AAA counterparts.

Archimedes (Josh Hughes, 2016) is also an independent game that uses real-life interactions to increase players’ engagement with the game, and to make the game more immersive, with unconventional ways from what gamers used to encounter.

2. Immersion in Archimedes

2.1. Game Mechanics

“There is no game” is the motto of Archimedes, and we will try to explain how the game achieves that premise by breaking the boundaries between the game and real life. Archimedes began with a computer boot screen then an operating system called Intra, opens up. This operating system is the game itself (fig. 1).

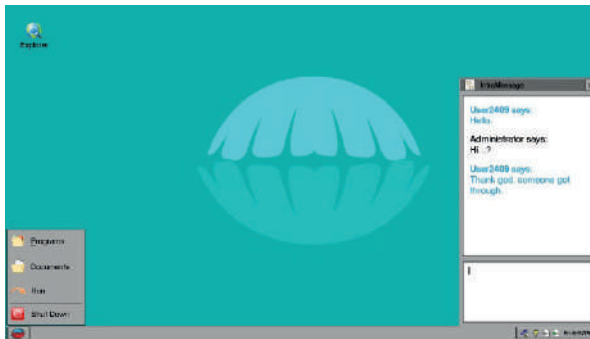


Fig.1. Interface of Intra, OS from Archimedes

The purpose of Archimedes is to make the player believe what s/he just bought is not a game, hence the motto: there is no game. To this end, throughout the game, some unique mechanics are introduced to the player. The main mechanic of the game is the messaging software that connects the mysterious person (User2409) and the player (Administrator). In Archimedes, there is no protagonist as the player identifies her/himself, s/he

plays as her/himself because there is a game yet there is no game, you can't pause it nor enter the options to make some changes.

As the story unfolds, we—as the player—learn that in the cooperation called ARC, a suicide virus causes people to kill themselves. What is important here though, is not the narrative, which is relatively simple, but how we discover the secrets and find out what is going on. First and foremost, players can interact with everything on the intra-interface, like a real OS. For example, User2409 wants the player to open a certain file using a search bar or enter a specific site via Intra's internet browser. Of course, these interactions are not without limitations. Administrator can't browse any site s/he wants or install software in it. But within the game's logic, User2409 explains that it is an emulation of an OS and mainly built for ARC's intercommunication purposes, thus there are very few things it is capable of. This explanation leads to another interesting—and the focus of this work—mechanic: real-world interactions. At some point, the Administrator receives a link and must download the rar file via a real browser, then extract the audio files and listen to them for clues.

Later, in the game, the Administrator must find a specific location, and does that via Google Earth, with the help of the pieces of information which is hidden in Intra. Towards the end, User2409 says that they are cutting down the communication in the ARC and he can't talk via Intra anymore. He wants the Administrator to mail him. What the Administrator needs to do is send a mail through a real internet browser.

Games in general, want to surround players with the game world and separate them from real life during playtime. Players are aware that they play a game, but because of suspension of disbelief, they can easily dive into the game world. What Archimedes does though, on the contrary, is to force the player to interact with the real world to create immersion. So, how does real-world interaction help to make the game more immersive? To analyze this, we must look closely at how narrative and visual/sound structure accompany the mechanics.

2.2. Narrative

Archimedes' story begins when the player starts the game and instead, finds out it is an OS. The game launches like an operating system, there is no intro or menu screen the player can enter and configure settings. While the player tries to understand the game, s/he receives a message from someone called User2409. The administrator (player) gets confused and writes "What? I thought this was a game, where is my game?" User2409 says "It's

an emulation of an operating system called Intra.” Later, the Admin insists and says “Look, can you just tell me how to start playing the game just I bought?” This might be a question all the players who bought Archimedes, ask themselves. User2409 replies to that question saying “There is no game. This operating system is the file you downloaded. I put it on the internet myself. “According to User2409, the only way to reach a large amount of people is by hiding the OS behind a game.

This is where the game and real life began to merge. We –as the players–bought the game and discovered that it may not be a game after all. In fact, the only sign which implies that it is a game is the autotyping. No matter what key the player hits, certain messages appear in the software. To increase the feeling of writing, it requires more than one keystroke, just like typing. If the messages were not scripted and the player had to type certain words to make progress, like in text-based games, then the illusion would be stronger; but for such a game, it would be almost impossible to find the right commands to make progress.

User2409 helps the Administrator to discover what is going on in the ARC, and they find out that an ancient virus has been discovered, it causes suicides and now, it evolves, becomes self-aware, turns itself into a computer virus to spread everywhere, and wipe out humanity. Archimedes takes two cliches and combines them: dangerous virus and evil AI. The output is both organic and inorganic virus, so an ultimate danger to humanity.

The virus is only in the ARC’s computers until the player buys the game and installs the OS. User2409, unknowingly let it loose. Now it can spread everywhere via the Administrator’s PC. But with the help of User2409, they hack the virus and kill it. Then Intra crashes.

The paranoia caused by Archimedes is doubled when the Administrator’s PC is infected. Is the virus real? Is her/his computer really infected? Again, if it is not for scripted messages, that feeling might be stronger.

Another aspect that separates Archimedes from other games is its replayability value because there is none. When we talk about games, replayability is an important issue. When you finish the game and get rid of the virus, the game shuts down.

Whenever you try to open the game, it displays an error: “Cannot locate files, please insert the disc to install an Operating System”. Uninstalling and reinstalling the game doesn’t change anything, you need to delete all the related files. Yet again, Archimedes tries to blur the lines, sacrificing the replayability because there is no game.

Archimedes, despite its simplicity and low budget, has an impressive visual and sound structure, which supports the gameplay and narrative, layering the immersion.

2.3. Visual and Sound Structure

Archimedes' graphical design is based on a Win 95/98 like OS, hence there are no 3D graphics, any sort of environment, or level designs. It has a small amount of sound and there is no background music except one section which we will analyze. Yet, the effect of this simplicity creates a strong feeling of immersion.

First, we need to understand why the developer, Josh Huges, may choose to go with an old OS design. Even the tone of its green background is almost the same as Win 95/98 had by default –except Intra's shell-like logo. It could be approached this matter from several perspectives. First, it is probably the most convenient choice for Huges since it is a very simple design and doesn't take much effort to create. Second, such a simple design makes the game more comfortable for players, so they can focus on what is going on than what is on the screen.

Anyone who works in an area of the visual arts knows that layout affects where the guest will look. This becomes very important in an interactive experience since guests tend to go to what draws their attention. Therefore, if you can control where someone is going to look, you can control where they are going to go (Schell, 2008: 287).

There is one last thing related to this design of choice: nostalgia. Huges constructs his game upon nostalgia, even though the story is a bit worn, it reminds the 80's/90's cyberpunk movies.

When we look at the shreds of evidence about the evolution of the deadly virus, we track down several communication media. Firstly, the player sees letters from 1953 and 1954. The main difference between the visualization of this letter and the letters that players confront during contemporary video games is that this letter seems genuine, it looks like a photograph instead of CGI as in most video games. This situation continues over other evidence's appearances. There are autopsy photographs of real human bodies. The player sees up close certain body parts and autopsy reports. The newspaper's photo in the archives and especially the news website looks real too, surrounded by other catchy news (fig 2). All these design choices contribute to immersion and shape the player's perception of reality.

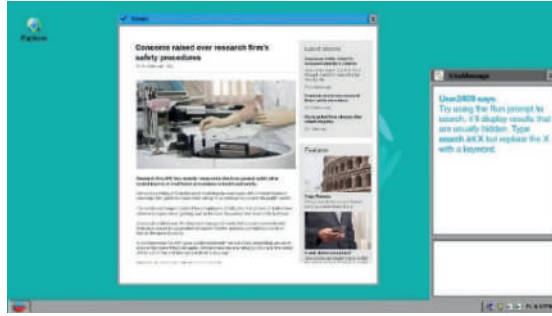


Fig.2. News, SS from Archimedes

Also, there is a change in evidence along the timeline. The letters of 1953 became mail in 2016. So, the player can feel like a detective who is lost in a case whose roots spread through time.

When it comes to the sound and music, there are some moments that we should mention. There are puzzles in the game that the player should solve to proceed. One of them is a keygen that is needed for file encryption. An 8-bit music accompanies the keygen and serves as a piece of background music until the end of the puzzle. There are also music samples in the OS, which the player can click and listen.

Like all the sounds in the game, the usage of the music is diegetic. So, they have “real effects in the game world” and they become “part of the game structure instead of being merely a decoration.”(Ekman, 2005: para. 17). The humming in the background sounds like a PC fan, and there is an alert sound when you receive a message or click sounds. All of them serve one certain thing: to make believe the player that it is not a game.

Just like the visual structure, sound, and music help to evoke nostalgia. In a study, researchers found that “listening to nostalgic songs was associated with both joy and sadness” (Barrett et al, 2010: 401, 402). Thus, Archimedes’ visual design is supported by music. Using 8-bit music was a common practice for software like keygen which originates from online piracy.

“Scene groups would compete to see who could break the strongest copy-protection, who did it first, and who did it best. On launching their cracked versions of software, they would put an intro. Also known as cracktros, these audiovisual shows served to credit the group members who made the crack. It would also be an opportunity to show off their artistic, musical, and programming skills.” (Skjestad, 2022: 6).

So, it is evident that the game targets veteran players who are familiar with old operating systems, old games, and the early days of piracy, thereby creating a strong sense of nostalgia. Even though keygen music and music samples that you can find in a folder have no function or impact on the game, they increase the sense of reality and intent to bring back the memories.

“[...] the strength of nostalgia was most strongly predicted by context (autobiographical salience; arousal; familiarity; elicitation of positive, negative, and mixed emotions), less strongly but significantly by attributes of the person (nostalgia proneness, mood state), and by the interplay between context and person.” (Barrett et al, 2010: 402).

Sound and music –their absence as well as presence- are as important as visuals to immersive game design, so the player can feel “immersed with the story or (imaginary) world, or the identification with a game character.” (Huiberts, 2010:50). They help to create a certain atmosphere. For example, towards the end of the game, due to the virus that began to affect the OS, glitches occur, and a sound accompanies that effect, irritating and startling the player. At the end of the game, the Admin encounters the alien virus. During this sequence, digitalized and organic sounds point out the nature of the virus while creating an eerie atmosphere. Also, sounds provide information about player’s surroundings and lead them to the solution of puzzles, “increase the player’s concentration on the gameplay, contributing to immersion. This happens, for instance, when players need to focus on specific sounds in the game environment.” (Huiberts, 2010: 51). Using sounds and visuals as a key of puzzle solving through real life and constructing the game mechanics upon that, is the last but not least chapter of the study.

2.4. Interactivity

Archimedes’ unique mechanic, as we stated in the beginning, is the real-world interactions. The player, in the role of Admin, must exit from Intra and use her/his real brows to make progress. The first real-world interaction occurred when the User2409 gives a media file link to download a zip file. It needs a password that the player must find out beforehand. In this zip file, there are audio files, containing conversations (fig. 3).

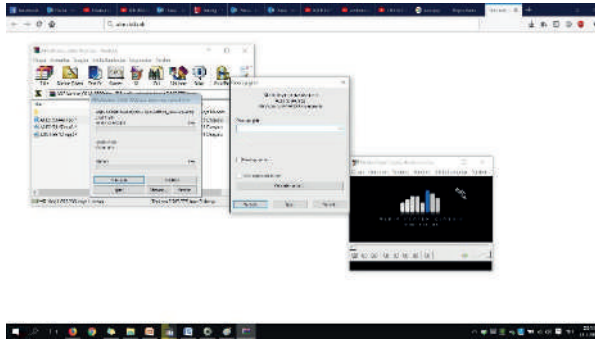


Fig.3. Audio Files, SS from author's desktop

Due to the heavy noise, they are almost impossible to understand. As discussed before, this is an example of diegetic sound. It belongs to the narrative, it has a purpose, and the noise that the sound files contain creates an uneasy atmosphere. Furthermore, their incomprehensibilities lead to another mechanic, one that includes a device besides the computer: a smartphone. Searching the folders in Intra is rewarding as well as entertaining. Finding music samples or notepads are just there for an entertaining and immersive experience but surely don't have any impact on progression.

One of the folders contains a QR code (Fig. 4). When scanned via smartphone, a video that deciphers the audio files opens. To include a smart device as an integral part of the game, exceeding its boundaries of it, can be considered an innovative mechanic. Probably in the future developers are going to use all new media to accomplish their goals.

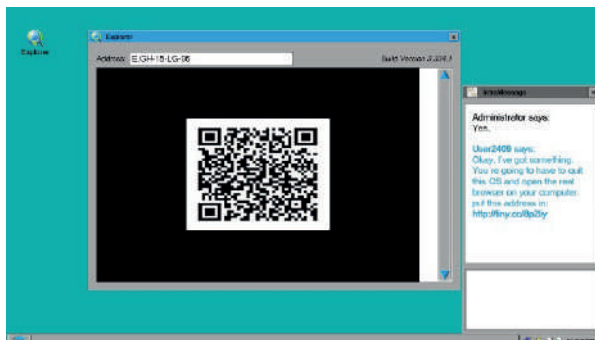


Fig.4. QR Code. SS from Archimedes

Towards the end of the game, User2409 leads the player to a video about the Terminal Screen of Intra. The player needs to enter YouTube and watch the video (Fig. 5).

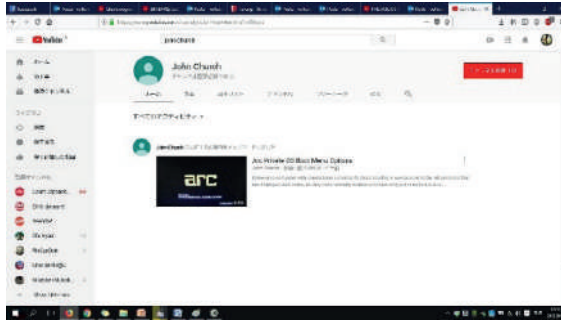


Fig.5. Youtube Channel of John Church, SS from the author's PC

In Archimedes, players' engagement with the rules, takes place at a different level. Because generally, game rules "heavily inform players' interactions with the game world" (Calleja, 2011: 148). In Archimedes though, the rules continue to exist even outside of the game world. By doing so, Archimedes tries to merge its game world with our, daily life.

At one point Admin must write the latitude and longitude of a location to find necessary documents (fig. 7). To be able to find it, with the help of clues that User2409 provides, s/he has to enter Google Earth and locate it. It is a location of a place that really exists.

User2409 leaves the system by necessity, saying: "You need to mail me at isaacseele7@gmail.com. My name is Isaac, Isaac Seele. We can't talk here anymore."

I have to say that, according to both my own experience as well as other player's walkthrough videos, this is where the players get confused the most. Players think that they need to send the mail in e-mail service in Intra, but it doesn't work. They can't immediately figure out that they need to send it via their real e-mail account (Fig. 6).

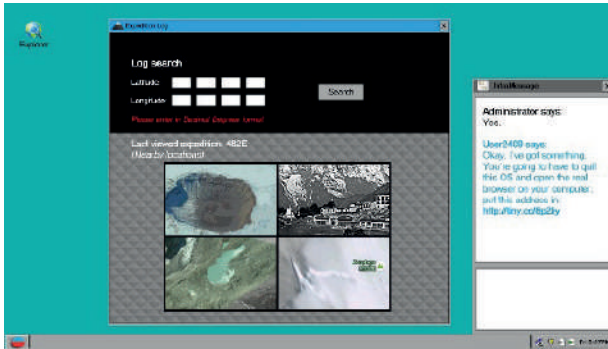


Fig.6. Coordinates, SS from Archimedes

One of the players says, “Excuse me, how am I going to e-mail this person?” then after he pauses and thinks, says “he doesn’t expect me to e-mail him in real life, right?” (Riskrim, 2016). Another player expresses his astonishment saying “What do I do? Oh, I actually have to freak e-mail him! Like in real life, I have to frea...[stops a second] Are you serious?” (JeLlegendz, 2016). These reactions are signs that Archimedes is trying not to pretend, instead, it tries to simulate.

“Simulating is not pretending [...] pretending, or dissimulating, leaves the principle of reality intact: the difference is always clear, it is simply masked, whereas simulation threatens the difference between the ‘true’ and the ‘false’, the ‘real’ and the ‘imaginary’.” (Baudrillard, 1995: 3).

As Baudrillard points out, simulation blurs the line between real and imaginary, so does Archimedes. Simulation, as a video game genre, means that everything in the game is meant to be as realistic as possible to recreate the real-life experience of the given situation. For example, if it is a car driving simulator, the player expects a driving experience close to real life and may use wheel controllers to increase it. But despite how the genre is called, it pretends. It doesn’t blur the lines; the player is very aware of what s/he is playing. A simulation game doesn’t infiltrate into our world and try to simulate it. That is what makes Archimedes a unique experience. Of course, Archimedes simulates reality to a degree, it involves pretending too. But Hugh creates a very familiar interface, an OS that is very similar to Windows. The narrative structure of the game makes players confused if they really bought a game or not, then force them to use a real browser, or a smart device and make them send a mail from their own mail accounts. Even though Archimedes’ playtime is quite short –one hour, more or less- it manages to immerse players with its gameplay.

3. Conclusion

As an interactive medium, video games have their own tools and techniques. Sharing similarities with other media is inevitable, but even then, like in the case of cinematography, video games articulate them by changing their functions. Those tools of the trade and guides to use them are now available for everyone, kickstarting an indie game era.

The Independent game industry is a rabbit hole to explore for designers and gamers. With the help of easily accessible tools that technology and some companies provide, thousands of indie games are released daily. Albeit it brings other problems like finding nonconventional, unique ones among many indie games lacking quality, it also frees the players from the dominance of carbon copy AAA games. Increasing amounts of Indie games are also proof that players are bored and need some fresh air. Within this frame, publishers may reconsider their strategies and sometimes take risks.

Most of the big titles fail to immerse players despite their big budgets and development teams. They focus on graphics and cinematic experiences more and more while overlooking the gameplay.

They don't have the luxury to ignore the main components of a video game if they want to make an immersive game. For example, they have to create the right atmosphere, including appropriate visual design like correct lighting or camera movements, to impression they want to give. But one component shouldn't be chosen over another. If we take a look at Elder Scrolls series for example, we can see how they make their game look prettier over time, but at the same time, they drift away from RPG elements and go mainstream. Modders, as dedicated players, try to bring back those RPG elements.

Immersion is quite an inclusionary term, especially in video games. It is a combination of sound design, visual design, narration, and gameplay. Gamers, as independent developers, are free to explore new horizons and experiment, sometimes they bring new perspectives and approaches to game design.

Archimedes is one of those games. It interacts with real life, forces us to use our smart phones, and visit sites like YouTube, google earth, Mediafire; and makes us write e-mails from our mail accounts. Hugh's little experiment with our perception may lead other developers to explore and exceed the boundaries of video games.

Archimedes also shows that the virtual world might be an abyss, and we are urged to stare into it, knowing that it will gaze back at us. Maybe

someday, we won't know the difference between real life and a video game. But this possibility should not hold us back. We need to explore and expand the potential of this new medium called video games. We need to understand that video games are not just for entertainment, they can convey a message, and they are art forms. They are not just games, and maybe we can repeat the motto of Archimedes here: There is no game!

REFERENCES

- Barrett, Frederick S., Grimm, Kevin J., Robins, Richard W., Wildschut, Tim, Sedikides, Constantine, Janata, Petr. (2010). Music-Evoked Nostalgia: Affect, Memory, and Personality. *Emotion*. Vol. 10. No. 3. pp. 390-403.
- Baudrillard, Jean. (1995). *Simulacra and Simulation*. Michigan: University of Michigan Press.
- Brown, Emily. Cairns, Paul. (2004). A Grounded Investigation of Game Immersion. *CHI'04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. pp. 1297-1300. Vienna.
- Calleja, Gordon. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: The MIT Press.
- Ekman, Inger. (2005). Meaningful Noise: Understanding Sound Effects in Computer Games. *Proceedings of Digital Arts and Cultures 17*. Copenhagen.
- Huiberts, S. (2010). *Captivating Sound: The Role of Audio for Immersion in Computer Games*. PhD Thesis. Portsmouth: University of Portsmouth
- JELlegendz. (2016). *Craziest Game Ever!-Archimedes*. <https://www.youtube.com/watch?v=-KvEn7dDudA&t=2071s>. 03.08.2023. Online.
- Kurt, Merve. (2014). Corporeal Experience in Virtual Reality. *Mobility and Fantasy in Visual Culture*, L. Johnson (ed.), pp. 162-166. Routledge.
- Riskrim. (2016). *The Evil Virus/ Archimedes*. <https://www.youtube.com/watch?v=olsJnQCAq6g>. 05.08.2023. Online.
- Schell, Jesse. (2008). *The Art of Game Design*. New York: Elsevier.
- Skjegstad, Sander Jacobson. (2022). *The Aesthetics of Demoscene Tracker Music*. Bachelor's Thesis. NTNU.
- Taylor, Laurie N. (2002). *Video Games: Perspective, Point of View, And Immersion*. Master Thesis. Florida: University of Florida.

Müzik Performansında Yaratıcılık: Yapay Zekâ Bunun Neresinde?

Alper Börekci¹

Onur Sevlî²

Özet

Müzik performansının yaratıcı süreci uzun bir süredir çeşitli tartışmalara konu olmuştur. Son yıllarda, bu sürecin bilimsel olarak tanımlanması, çeşitli disiplinlerden gelen araştırmacıların katkılarıyla daha ayrıntılı bir şekilde ele alınmıştır. Özellikle teknolojik gelişmelerin müzikal performans üzerindeki etkisi, önemli bir bakış açısı olarak öne çıkmaktadır. Bu çalışmada, müzikal performansın yaratım sürecinde yapay zekâ teknolojilerinin katkıları ve bu teknolojilerin kullanımının müzisyenlerin özgünlüğüne olan etkisinin, yapılan çalışmalar bağlamında kapsamlı bir şekilde değerlendirilmesi hedeflenmiştir. Araştırmada, çeşitli veri tabanlarında “müzik, yaratıcılık ve yapay zekâ” anahtar kelimelerinden oluşan farklı kombinasyonlarla literatür taranmış, elde edilen ve çalışmanın ana tezini destekleyen nitelikli araştırmalar derinlemesine analiz edilmiştir. Bu çalışma ile, yapay zekâ teknolojilerinin müzikal performansın yaratıcı sürecinde çeşitli avantajlar sağladığı görülmüştür. Özellikle yapay zekâ tabanlı müzik üretimi, hızlı ve etkileyici sonuçlar elde etme potansiyeli sunmakta ve müzisyenlere yaratıcılık konusunda yeni keşifler yapma fırsatı vermektedir. Ancak, yapay zekânın müzikal performansın yaratıcı sürecine olan etkisiyle ilgili bazı endişeler ve eleştiriler de bulunmaktadır. Özgünlük ve insan duyarlılığı gibi kavramlar, yapay zekâ teknolojilerinin müzisyenlerin kendilerine özgü ifade biçimlerini kaybetmelerine neden olabileceği endişesini ortaya çıkarmaktadır. Sonuç olarak, yapay zekâ teknolojilerinin müzikal performansın yaratıcı sürecinde önemli katkılar sağladığı ve müzisyenlerin özgünlüğünü destekleyebilecek potansiyel taşıdığı görülmektedir. Ancak, bu

- 1 Doç. Dr., Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Türk Müziği Devlet Konservatuvarı, Müzik Bölümü, Burdur/Türkiye, e-mail: aborekci@mehmetakif.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5563-5383
- 2 Doç. Dr., Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Mühendislik Mimarlık Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, Burdur/Türkiye, e-mail: onursevli@mehmetakif.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8933-8395

teknolojilerin kullanımının denge ve dikkat gerektirdiği unutulmamalıdır. Gelecekte yapay zekâ ve müzikal performans arasındaki etkileşimin bilimsel bir bakış açısıyla ortaya koyulması adına disiplinler arası bakış açılarını da bünyesinde barındıran daha fazla araştırma yapılması önemlidir.

Giriş

Yaratıcılık kavramı, tarihsel açıdan uzun yıllardır üzerinde düşünülen bir konu olmuştur. Platon gibi düşünürler bile, bundan iki bin yılı aşkın süre önce, beyinde mevcut olan bilgilerden nasıl yeni kavramlar ortaya çıkarılabileceği üzerine düşünmüşlerdir. Platon, insan mekanizmasının üzerinde çalıştığı malzemedен çok daha fazlasını üretebileceğini ifade etmiştir (Platon, 1962). Ancak bu durumda, ortaya çıkan sonuçların yaratıcılık sorunundan kaynaklandığı açıktır. Yaratıcılığın, problem çözme yoluyla mevcut bilgiden yeni bilgi üretilmesi olarak tanımlanması, bir bilgi işleme sistemi olarak beyin ve bilgisayar için aynı derecede geçerlidir (Miller, 2019). Bu durumda hem nihai ürün hem de onu üretme süreci dikkate alınır. Beynin yaratıcılığı ortaya çıkarmak için kullandığı yöntemlerden biri, mevcut bilgi ve deneyimleri birleştirerek yeni fikirler ve çözümler üretmek için düşünsel süreçleri kullanmaktır. Bu süreçler arasında esnek düşünme, problem çözme becerileri, hayal gücü, farklı bakış açlarına açıklık, risk alma ve yaratıcı hatalara izin verme yer almaktadır (Amabile, 2018). Ayrıca, yaratıcılık sürecinde, yaratıcı problem çözme, yaratıcı üretkenlik ve yaratıcı iletişim gibi farklı bileşenler de bulunmaktadır (Runco ve Jaeger, 2012). Yaratıcılık, özellikle iş dünyasında ve girişimcilikte büyük önem taşımaktadır. İş dünyasında, yeni ürünlerin geliştirilmesi, iş süreçlerinin iyileştirilmesi ve yeni iş modellerinin ortaya çıkartılması gibi birçok alanda yaratıcılığa ihtiyaç duyulmaktadır. Bununla birlikte, yaratıcılık aynı zamanda sanat, edebiyat ve müzik gibi farklı sanatsal disiplinlerde de önemli bir rol oynamaktadır.

Müzik performansı, bir müzisyenin özgün düşüncelerini, duygularını ve hislerini müzikal olarak ifade etmesi açısından oldukça önemlidir. Ancak, yaratıcı süreçlerin kendileri de genellikle öngörülemeyen sürprizlerle dolu olabilir. Bu durum, günümüzde hızla gelişim gösteren yapay zekâ gibi teknolojik gelişmelerin müzikal yaratıcılık sürecine nasıl katkı sağlayabileceği konusunu gündeme getirmektedir. Bu konuda yapılan araştırmalar, yapay zekâ teknolojilerinin müzikal yaratıcılık sürecine olumlu katkılar sağlayabileceği düşüncelerini oluşturmaktadır. Bu nedenle, yapay zekâ teknolojilerinin müzikal yaratıcılık sürecinde nasıl kullanılacağı ve müzisyenlerin bu teknolojileri nasıl entegre edebileceği tartışma konusudur.

1. Mzk Performansında Yaratıcılık

1.1. Mzk Performansının Yaratıcı Sreci

Mzk performansı, mzikal materyallerin ilenmesi, dzenlenmesi, yeniden yapılandırılması ve yorumlanması srelerini ierir. Bu sre, mzikal materyallerin yaratıcı ve yeniliki bir biimde kullanılmasını gerektirir. Dolayısıyla, mzk performansının yaratıcı sreci, mzikal materyallerin nasıl kullanıldığına dair bir anlayışın var olmasını zorunlu kılar.

Literatrdeki mzk performansının yaratıcı sreci ile ilgili yapılmış bazı arařtırmalara bakıldığında; Hagman (2005), mziğin insan deneyimindeki önemini arařtırdığı ve mzk performansında yer alan yaratıcı sreleri incelediği yazısında, mziğin insan znelliği deneyimini somutlařtırmadaki roln tartıřmakta ve mzisyenlerin performansları aracılığıyla kendilerini onaylayan ve geliřtiren deneyimler ortaya koydukları sreci anlamının önemini vurgulamaktadır. Clarke (2005) ise mzk performansının yaratıcı srecini ekolojik bir bakıř aısıyla ele almakta ve mzk performansından ıkartılacak zel anlamların performansın baėlamına gre yeniden řekillendirilebileceğini ortaya koymaktadır.

Performans yaratıcılığına iliřkin bir diėer nemli konu ise, performans sırasında yaratıcılığın ortaya ıkıř biimleridir. Birok arařtırma, performans sırasında yaratıcılığın mzisyenin teknik becerileri ve estetik tercihleriyle birlikte ortaya ıktığını gstermektedir (MacDonald vd., 2017). Yani, mzisyenin teknik becerileri ve mzikal estetiėi, yaratıcı bir performansın ortaya ıkması iin nemli bir rol oynamaktadır. te yandan, mzk performansındaki yaratıcılık, mzisyenin sahip olduėu mzikal deneyimlerle de iliřkilidir. Bařka bir deyiřle, mzisyenin mzikal gemiři ve deneyimi, performans sırasında yaratıcılığı etkileyen faktrler arasında yer almaktadır. Bu nedenle, mzikal deneyimin artması, mzisyenin yaratıcılığının da artmasına katkıda bulunabilir (MacDonald vd., 2017).

Silverman (2008) alıřmasında, ėrencilere mzk eserlerini mzikalaıdan bilinli, sanatsal ve kiřisel yorumlama becerilerini geliřtirmek iin yntemler sunmanın önemini vurgulamaktadır. Bu yntemler, ėrencilerin genel mzk bilgi tabanlarını sadece mzk tekniėiyle sınırlamayarak geniřletmelerini, z-yeterliklerini artırmalarını ve bir btnlk iinde yorumlama srelerini kullanmalarını teřvik etmektedir. Hroux (2018) tarafından yapılan alıřma, mzisyenlerin yaratıcı srelerini etkileyen faktrlere odaklanmaktadır. Bu alıřmaya gre, mzisyenlerin yaratıcı sreleri, mzisyenin kendisi, mzk eseri ve dıř etmenler gibi eřitli faktrlerle etkileřim halindedir. Ayrıca, bu faktrler mzisyenlerin yeni mzikal fikirler retme ve mzikal yorumlarının

doğruluğunu değerlendirme stratejilerini de etkilemektedir. Kimura (2003), etkileşimli bilgisayar müziğinin yaratıcı sürecini ve performans pratiğini tanımlarken, müzisyenlerin bilgisayar araçlarını ve teknolojilerini kullanarak müzikal materyalleri işleme, dönüştürme ve organize etme sürecini incelemekte ve bu sürecin yaratıcı potansiyelini ortaya koymaktadır. Öte yandan, Palmer (1997) müzik performansını bilişsel, psikomotor ve duyuşsal açılardan değerlendirerek, genel anlamdaki yaratıcı sürecin önemini vurgulamaktadır. Bu çalışmalar, etkileşimli bilgisayar müziği ve genel anlamdaki müzik performansının yaratıcı sürecini farklı perspektiflerden ele alarak, müzisyenlerin yaratıcılığını ve performanslarının doğruluğunu değerlendirmek için kullanılan stratejilerin önemini vurgulamaktadır. Yapılan çalışmalar ve değinilen noktalar irdelendiğinde müzik performansının yaratıcı süreci şu şekilde maddelendirilebilir:

Kavramsallaştırma: Karmaşık bir adımlar silsilesi olarak ortaya çıkan yaratıcı süreç, genellikle kişisel deneyimler, duygular veya dış etkiler gibi çeşitli kaynaklardan gelen ilhamla başlar. Beyinde müziğe maruz kalma, çeşitli uyarıcılara yanıt vererek sinir ağlarında yeni bağlantıların oluşmasını tetikler. Bu uyarılar performansçılar için akıllarında yaratıcı yönlerini şekillendirmeye yardımcı olan belirli bir konsept veya tema da olabilir. Bu süreçte, beyin işlevsel bölgeleri arasındaki etkileşimler artar. Performansçı etkileşimler sırasındaki bu müzikal ilhamı müzik çevresi, diğer sanat formları ve kişisel deneyimlerden alır. Müzik bilgisi, bu ilham kaynaklarını işleyerek müzikal fikirlerin oluşmasına katkıda bulunur.

Müzikal Yazın (Kompozisyon): İlk ilham veya konsept oluşturulduktan sonra, müzisyen müziği bestelemeye ve (varsa) sözleri yazmaya başlar. Bu, amaçlanan ruh hali veya mesajla uyumlu bir müzik parçası oluşturmak için melodiler, armoniler, akor ilerlemeleri ve ritimlerle denemeler yapmayı içerir.

Düzenleme ve Enstrümantasyon: Temel kompozisyon tamamlandıktan sonra sanatçı müziğin nasıl düzenleneceğini ve tamamlanan kompozisyonun nasıl şekillendirileceğini gözden geçirir. Bu adım, müziğin genel yapısı, enstrümanın rolü ve etkileşimleri ve sololar, köprüler veya interlüdler gibi ek müzikal unsurlar hakkında kararlar almayı içerir.

Prova ve İyileştirme: Beste veya düzenleme son halini aldıktan sonra müzisyenler performans provasına başlar. Bu, bireysel parçaların çalışılmasını, grup olarak prova yapılmasını (eğer başkalarıyla birlikte icra edilecekse) ve genel sesin, dinamiklerin ve zamanlamanın iyileştirilmesini içerir. Bilindiği gibi provalar, gösterişli ve iyi koordine edilmiş bir performans sağlamak için çok önemlidir.

Performans Hazırlığı: Performans tarihi yaklaştıkça sanatçılar kendilerini fiziksel ve zihinsel olarak hazırlamaya odaklanır. Bu, vokal ısınma, enstrümantal egzersizler, şarkı sözlerinin veya notaların ezberlenmesi ve varsa sahne duruşu veya koreografinin geliştirilmesini içerebilir. Sanatçılar ayrıca sahne tasarımı, ışıklandırma, ses mühendisliği ve genel performans deneyimini geliştiren tüm teknik hususlar hakkında kararlar alır.

Canlı Performans: Yaratıcı sürecin doruk noktası canlı performansın kendisidir. Sanatçılar izleyicilerle bağlantı kurar, duygularını ifade eder ve müzikal vizyonlarını sahnede hayata geçirir. Her performans benzersizdir ve doğaçlama, kalabalığın enerjisine uyum sağlama ve sanatçı ile dinleyiciler arasında bir diyaloga girmeyi içerebilir.

Yansıtma ve Geri Bildirim: Performansın ardından sanatçılar deneyimleri üzerine düşünür ve meslektaşlarından, eleştirmenlerden ve izleyicilerden geri bildirim alır. Bu adım, iç gözü kazanmalarına, güçlü ve zayıf yönlerinden ders çıkarmalarına ve gelecekteki performansları için becerilerini geliştirmelerine olanak tanır. Yapıcı eleştiri ve kendini yansıtma, müzisyen olarak büyümeye ve gelişmeye katkıda bulunur.

Bu süreci şekil 1'deki gibi görselleştirmek mümkündür.



Şekil 1. Müzik Performansının Yaratıcı Süreci

Sonuç olarak, müzik performansının yaratıcı süreci birçok faktörü içeren oldukça kapsamlı bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu faktörler arasında müzisyenin teknik becerileri, estetik tercihleri, müzikal deneyimleri ve kişisel özellikleri de yer almaktadır. Bu faktörlerin etkileşimi, müzikal performansta yaratıcılığın ne denli ortaya koyulacağını belirleyebilmektedir. Bu nedenle, performans yaratıcılığına ilişkin araştırmalar, bu faktörleri daha ayrıntılı bir şekilde incelemeyi ve performans yaratıcılığını daha iyi anlamayı amaçlamaktadır.

1.2. Müzikal Yaratıcılık Kavramı ve Bileşenleri

Müzikal yaratıcılık kavramı, genellikle müzikal materyalin üretilmesi, dönüştürülmesi ve yeniden yapılandırılması yeteneği olarak tanımlanır (Beghetto, 2010). Ancak, müzikal yaratıcılığı tek bir tanım ile sınırlamak mümkün değildir, çünkü farklı disiplinlerde farklı perspektiflerle ele alınmıştır. Örneğin, müzikal yaratıcılık bazen yeni bir müzikal eser oluşturma sürecindeki bireysel özellikleri içerebilirken, diğer durumlarda müzikal üretimde iş birliği, yenilik ve orijinalite gibi kavramlar da müzikal yaratıcılıkla ilişkilendirilmiştir (Webster ve Weir, 2005). Ayrıca, müziğin bestelenmesi, doğaçlanması ve düzenlenmesinde yer alan karmaşık bilişsel süreçler de müzikal yaratıcılığın kapsamına dahil edilmektedir ve bu, müzik kültürünün ve müzik endüstrisinin temel bir yönünü temsil eder (Ukkola vd., 2009).

Müzikal yaratıcılığın biyolojik önemi hala tam olarak anlaşılmasa da müzik pratiği sırasında sosyal iletişim, müzikal yetenek ve yaratıcılık içerdiği varsayılmaktadır. Müzikal yaratıcılık bileşenleri üzerine yapılan araştırmalar, bu kavramı anlamak ve desteklemek için kritik bir rol oynamaktadır. Runco (2014)'ya göre, müzikal yaratıcılık, Problem Çözme (müzikal materyallerin yaratıcı kullanımı), Fikir Üretme (müzikal materyallerin üretilmesi ve yeni müzikal fikirlerin oluşturulması) ve Değerlendirme (müzikal materyallerin etkili bir şekilde değerlendirilmesi) olarak kavramsallaştırılabilir. Diğer bir açıdan, müzikal doğaçlama, yaratıcılık, hedefe yönelik eylem, duysal izleme ve sosyal etkileşimi birleştiren karmaşık bir bilişsel süreçtir (Faber ve McIntosh, 2020). Nörogörüntüleme (neuroimaging) teknolojisinin son gelişmeleri, yaratıcı süreçleri nicelleştirmeye yardımcı olarak müzikal doğaçlamayı yaratıcılığı incelemek için uygun bir paradigmaya dönüştürmüştür. Ancak, yaratıcı davranışların duysal bilgiyi daha yüksek bilişsel süreçlerle nasıl bütünleştiğini anlamak için daha fazla araştırmaya ihtiyaç vardır (Faber ve McIntosh, 2020). Müzik algısının nöral temsilleri, işitsel işleme, anlamsal ve sözdizimsel içeriği ayrıştırma ağları ve kendiliğinden üretilen müziği içeren genel yaratıcılık çalışmalarında yürütme kontrolü ve hedefe yönelik hareket

ađları gibi bir dizi bilişsel sreci ieren kapsamlı bir Őekilde incelenmiřtir (Faber ve McIntosh, 2020). Bu nral temsiller, mzikal dođaçlamayı ve algısal ve bilişsel sreerle nasıl entegre edildiđini anlamak iin bir temel sađlamaktadır.

Lavranos vd. (2016), mzik bilgisi arařtırmalarını sistematik bir Őekilde inceleyerek  tematik mzik bilgisi ihtiyaı kategorisi ve mzikal yaratıcılıđa bađlı  mzik bilgisi kaynađı kategorisini tanımlamaktadır: (i) İnternet ve medya teknolojileriyle ilgili olanlar, (ii) mzik kitaplıkları, organizasyonları ve mzik mađazaları ile ilgili olanlar ve (iii) znelerin sosyal ortamlarıyla ilgili olanlar. Odena (2018), gen ve yetiřkin đrencilerin mzikal yaratıcılıđı geliřtirdiđi birok farklı yolun eřitliliđini sunarak, mzikal yaratıcılıđın nasıl arařtırılacađına dair pratik neriler sunar. Guilford (1950), yaratıcılıđı “uzmanlık”, “yeni ve zgn fikirler retme”, “kendine zg ifade” ve “uygulama yeteneđi” olarak tanımlar. Bu bađlamda, uzmanlık mzikal materyali etkili bir Őekilde kullanabilme ve yeniden yapılandırabilme yeteneđi, yeni ve zgn fikirler retme mzikal fikirlerin ve materyallerin oluřturulması, kendine zg ifade mzikal materyalin benzersiz bir Őekilde ifade edilmesi ve yeniden yapılandırılması olarak kavramsallařtırılabilir. Uygulama yeteneđi ise mzikal materyalin etkili bir Őekilde kullanılması ve mzikal eserlerin performansına iliřkin yaratıcı kararlar verilmesini ierir.

Son olarak, mzikal yaratıcılıđın bir diđer nemli bileřeni “estetik deđer”dir. Estetik deđer, bir mzikal eserin sanatsal olarak deđerli olup olmadıđına dair bir kavramdır. Bu deđerlendirme, bireysel tercihlere bađlı olarak deđiřebilir ve objektif olmayabilir. Genel olarak alıřmalar, mzikal yaratıcılıđın ok ynl ve karmařık bir kavram olduđunu vurgular. Bu bileřenlerin yanı sıra, mzikal yaratıcılıđın diđer faktrleri de vardır, rneđin mzikal materyalin kullanımı, tarz veya tr gibi etkenler. Ayrıca, bireysel farklılıklar ve mzikal deneyimler de mzikal yaratıcılık zerinde nemli bir etkiye sahiptir. Tm bu bileřenler bir araya gelerek mzikal yaratıcılıđın ok ynl bir olguyu oluřturduđunu gsterir. Ancak, mzikal yaratıcılıđın bu karmařıklıđı nedeniyle, yaratıcı srecin tam olarak nasıl iřlediđi hala tam olarak anlařılamamıřtır. Bu nedenle, mzikal yaratıcılık alanında daha fazla arařtırmaya ihtiya vardır. Mzikal yaratıcılıđı daha iyi anlamak, geliřtirmek ve teřvik etmek iin bu karmařık bileřenlerin ve srelerin daha ayrıntılı bir Őekilde incelenmesi gerekmektedir.

Bu metin, mzikal yaratıcılıđın farklı boyutlarını ve bileřenlerini aıklamaktadır. Her bir bileřen, mzikal yaratıcılıđın geniř kapsamını ve karmařıklıđını vurgulamaktadır. Bu bilgi, mzikal yaratıcılıkla ilgilenen arařtırmacılar ve sanatılar iin nemlidir ve daha fazla alıřma ve keřif iin bir temel sađlar.

2. Yapay Zekâ Kullanımının Müzik Performansına Etkileri

Müzik performanslarının yapay zekâ teknolojileri ile geliştirilmesi ve optimize edilmesi, son yıllarda müzik endüstrisi ve müzik eğitimi alanında büyük bir ilgi odağı haline gelmiştir. Bu bağlamda, yapay zekâ teknolojilerinin müzik performansına olan etkileri üzerine araştırmalar yapılmıştır.

Birçok araştırmada, yapay zekâ teknolojilerinin müzik performansının kalitesini artırabileceği ve müzisyenlerin performanslarını geliştirebileceği ifade edilmiştir. Örneğin, bir çalışmada, yapay zekâ teknolojisi kullanılarak gerçekleştirilen bir piyano performansının, insan piyanistler tarafından gerçekleştirilen bir performanstan farkının olmadığı gösterilmiştir (Sturm vd., 2019). Bununla birlikte, yapay zekâ teknolojilerinin müzik performansına etkileri konusunda bazı eleştiriler de bulunmaktadır. Özellikle, bazı eleştirilenler, yapay zekâ teknolojilerinin müzisyenlerin özgünlüğünü azaltabileceğini ve müzikal ifadeyi daha az insanlaştırabileceğini ve bu sebeple müzisyenlerin kişisel ifade ve yaratıcılığını ortadan kaldırma risklerini tartışmışlardır (Schloss ve Jaffe, 1993). Ancak, bu endişeleri dikkate alan araştırmacılar, yapay zekâ teknolojilerinin müzisyenlerin yaratıcılığını destekleyebileceğini ve kişisel ifadelerini geliştirebilecekleri bir araç olarak kullanılabilirliğini savunmaktadır (Dowd ve Pinheiro, 2013).

Sonuç olarak, yapay zekâ teknolojileri müzik performansının geliştirilmesi ve optimize edilmesi için umut verici bir araç olarak değerlendirilmektedir. Bununla birlikte, teknolojinin müzikal yaratıcılık ve ifade üzerindeki etkilerini daha iyi anlamak için daha fazla araştırma yapılması gerekmektedir. Müzikal yaratıcılık ve ifadenin özgünlüğünü ve kişisel dokunuşunu koruyarak yapay zekâ teknolojilerinden en iyi şekilde yararlanmanın yolları üzerinde çalışılmalıdır. Bu, müzisyenlerin ve araştırmacıların teknolojiyi kullanırken dikkatli ve dengeyi sağlamasını gerektiren bir süreçtir. Yapay zekâ teknolojilerinin müzik alanında daha da ilerlemesiyle birlikte, müzisyenlerin yaratıcılıklarını desteklemek ve müzik performansını geliştirmek için bu teknolojilerin potansiyelinden faydalanma fırsatlarının artacağı düşünülmektedir.

3. Yapay Zekâ Teknolojileri ve Müzik Performansında Yaratıcılık

Günümüzde, yapay zekâ teknolojileri müzikal yaratıcılık konusunda giderek daha fazla kullanılmaktadır. Bu teknolojiler, müzik üretim süreçlerinde kullanılan araçların geliştirilmesi, yeni müzik türlerinin oluşturulması, müzik eserlerinin analizi ve düzenlenmesi gibi birçok alanda etkin bir şekilde kullanılmaktadır. Bu nedenle, yapay zekâ teknolojileri ile müzikal yaratıcılık arasındaki ilişki büyük bir ilgi konusu haline gelmiştir. Bu

alandaki arařtırmalar, yapay zekâ teknolojilerinin müzisyenlerin yaratıcılık sürecine önemli katkılar sağlayabileceğini göstermektedir. Örneğin, Biles (1994) tarafından yapılan bir çalışmada, bilgisayar tabanlı bir müzik yaratım sisteminin müzisyenlere yaratıcılık sürecinde yardımcı olduğu ve yeni fikirler sunarak müzikal eserlerin üretimini hızlandırdığı gözlemlenmiştir. Bu tür sistemlerin, müzisyenlere ilham kaynağı olabileceği, farklı melodi ve harmoni kombinasyonları önererek yaratıcı düşünceleri tetikleyebileceği ve müzikal materyalleri keşfetme sürecini kolaylaştırabileceği düşünülmektedir. Bu çerçevede, yapay zekâ tabanlı müzik analiz algoritmalarının, müzik eserlerinin özelliklerini analiz ederek müzisyenlere yeni perspektifler sunabileceği ve besteleme veya düzenleme süreçlerinde yol gösterebileceği söylenebilir.

Bununla birlikte bazı arařtırmalarda, yapay zekâ teknolojilerinin müzikal yaratıcılık üzerindeki etkisi, müzikal eserlerin üretimi, düzenlenmesi ve analizi gibi alanlara da odaklanılmaktadır. Bu bağlamda, yapay zekâ sistemlerine müzikal bir eser verildiğinde, bu sistemler tarafından üretilen yeni eserin orijinal esere benzer özelliklere sahip olduğu ve benzer bir müzikal stil sergilediği gözlemlenmiştir (Sturm vd., 2019). Ayrıca, yapay zekâ teknolojileri, müzikal eserlerin analizi ve düzenlenmesi konusunda da kullanılmaktadır. Bu teknolojiler, müzikal eserlerin belirli özelliklerinin otomatik olarak tanınmasını ve müzikal yapıların çözümlenmesini sağlayarak, müzikal eserlerin daha etkili bir şekilde düzenlenmesine olanak tanımaktadır (Fornari, 2011).

Yapay zekâ, büyük veri analizi, makine öğrenimi ve derin öğrenme gibi tekniklerin kullanımıyla müzikal materyallerin analizi ve örüntülerinin çıkarılması mümkün hale gelmiştir. Bu sayede, müzikal eserlerin özellikleri ve yapıları daha ayrıntılı bir şekilde incelenebilir ve anlaşılabilir hale gelir. Yapay zekâ sistemleri, bu analiz sonuçlarına dayanarak müzikal eserlerin düzenlenmesi veya yeniden yapılandırılması gibi işlemleri gerçekleştirebilir. Ayrıca, müzisyenlere eserlerinin farklı varyasyonlarını deneme, yeni müzikal fikirler keşfetme ve ifadelerini geliştirme imkânı sunabilir.

Yapay zekâ teknolojileri, müzik performansı sırasında yaratıcılığı artırmak için çeşitli yollar sunmaktadır. Bu yollar, müzisyenlerin farklı müzikal materyalleri bir araya getirmeleri, yeni melodi ve kompozisyonlar oluşturmaları, farklı ritimler ve armonik yapılar kullanmaları gibi yaratıcı süreçleri teşvik etmektedir. Örneğin, OpenAI tarafından geliştirilen MuseNet (Payne, 2019) geniş bir müzikal veri kümesiyle eğitilen bir sanal müzik yapay zekâ modelidir. Bu model, farklı türlerdeki müzikleri besteleme yeteneğine sahiptir ve kullanıcının belirli melodi, ritim veya duygu hedeflerine dayanarak

orijinal müzikler oluşturabilmektedir. Bu çerçevede kullanıcıların sanatsal yaratılarının gelişimine gerçek zamanlı olarak katkı sağlayabilmektedir.

Yapay zekâ teknolojileri, müzik performansında yaratıcılığı artırıcı bir araç olarak kullanılmaya başlamıştır. Bu alanda, özellikle derin öğrenme yöntemleri, müzisyenlerin performansını geliştirmelerine ve yenilikçi müzik örnekleri oluşturmalarına yardımcı olmaktadır. Birçok araştırmacı, yapay zekânın müzik performansındaki yaratıcılığı nasıl etkilediğini incelemişlerdir. Örneğin, Fiebrink ve Caramiaux (2018), önceden kaydedilmiş bir piyano performansı için bir makine öğrenimi algoritması kullanarak yeni bir piyano performansı oluşturmuşlardır. Bu çalışma da yapay zekânın müzikal materyalleri kullanarak yaratıcılığı teşvik edebileceğini göstermiştir.

Sonuç olarak, yapay zekâ teknolojileri müzik performansında yaratıcılığı artırıcı bir araç olarak kullanılmaya başlanmıştır. Derin öğrenme yöntemleri, gerçek zamanlı hataları giderme, yeni müzik örnekleri oluşturma ve performans dinamiklerini otomatik olarak ayarlama gibi alanlarda müzisyenlere yardımcı olmaktadır. Bu yöntemlerin müzikte yaratıcılığı teşvik ettiği ve müzikal materyallerin yaratıcı kullanımına olanak sağladığı birçok araştırmada belirtilmiştir.

3.1. Yapay Zekâ Müzikal Performanslarda Yaratıcılığa Nasıl Katkı Sağlayabilir?

Yapay zekâ teknolojileri, müzik alanında da kullanılmaya başlanarak müzikal performanslar için yeni olanaklar sağlamıştır. Bu teknolojiler, müzisyenlerin, bestecilerin ve prodüktörlerin müzikal yaratıcılıklarını artırmak, üretim süreçlerini kolaylaştırmak ve daha ilginç sonuçlar elde etmelerine yardımcı olmak için kullanılmaktadır. Müzik performanslarında yapay zekânın en önemli katkılarından biri, müzisyenlere doğaçlama yaparken farklı özelliklere sahip müzikal materyalleri birleştirme ve yeni melodi veya ritimler yaratma fırsatı vermesidir. Örneğin, Google Brain ekibi tarafından geliştirilen Magenta (Shin ve Cheol, 2020), insanların müzikal materyalleri kullanarak yapay zekâ algoritmaları üzerinde doğaçlama yapmalarını sağlayabilmektedir. Bu araçlar sayesinde, müzisyenler müzikal materyalleri seçebilir ve farklı stillerde doğaçlama yapabilirler.

Yapay zekâ aynı zamanda müzik performanslarının duygusal içeriğini de artırabilir. Birçok yapay zekâ algoritması, müzikal materyalleri analiz ederek müzikal öğelerin duygusal anlamlarını belirleyebilir. Bu analiz sonucunda, yapay zekâ teknolojilerinin müzik performanslarına duygusal bir derinlik kazandırarak dinleyicilere daha etkileyici bir deneyim sunabileceği görülmüştür. Örneğin, Sony CSL araştırma laboratuvarı, yüz ifadesi tanıma

teknolojisi kullanarak duygusal tepkilere gre mzik retebilen bir sistem geliřtirmiřtir. Bu sistem, seslerin perde ve tempo gibi faktrlerini otomatik olarak ayarlayarak duygusal olarak uygun mzikler retebilmektedir. Bunun bir benzeri de Uniform'un geliřtirdiđi SOLO'dur. Bu radyo kullanıcısının yz ifadesine gre mzikler nermektedir. Yapay zek ayrıca mzik performanslarında dinamik bir deneyim sađlayabilir. Bu teknolojiler, mzikal materyalleri analiz ederek, mzikal đelerin farklı kombinasyonlarına gre mzik performanslarını dinamik olarak deđiřtirebilir. rneđin, Spotify, kullanıcıların mzik zevklerine gre kiřiřleştirilmiř mzik listeleri oluřturmak iin yapay zek teknolojilerini kullanmaktadır. Bu teknolojiler, mzikal materyalleri analiz ederek, farklı mzik trleri, ritimler ve tonlar arasında akıcı geiřler yaparak dinleyicilere daha keyifli bir mzik deneyimi sunabilir.

Gnmzde, yapay zek teknolojileri mzik endstrisinde de giderek yaygınlařmaktadır. Yapay zek, mzisyenlere ve bestecilere yaratıcı fikirler sunmak, mzikal materyalleri analiz etmek ve yeniden dzenlemek, hatta kendi bařlarına mzikler oluřturmak iin kullanılabilir. Ancak, yapay zeknın mzikal performanslarda yaratıcılıđa katkısını deđerlendirirken dikkat edilmesi gereken bazı potansiyel zorluklar ve sorunlar vardır. Birincisi, yapay zek teknolojileri mzik endstrisindeki insan etkisini azaltabilir. Yapay zek algoritmaları, mzikal materyalleri analiz eder ve yeniden dzenlerken, insan mzisyenlerin yaratıcı katkılarına olan ihtiyaı azalabilir. Bu, mzikal performansların duygu ve hissiyatını azaltabilir ve insanların mzikle kurdukları bađın azalmasına neden olabilir. Bu nedenle, yapay zek teknolojilerinin mzik endstrisinde kullanımı sırasında, insan mzisyenlerin yaratıcı katkılarına deđer vermek ve onların iř birliđi yapmalarına olanak tanımak nemlidir. İkincisi, yapay zek algoritmalarının rettiđi mzikal materyallerin kalitesi hala tartıřmalıdır. Yapay zek teknolojilerinin geliřmesine rađmen, henz insan duygusunu ve yaratıcılıđını tamamen taklit edemedikleri iin, mzikal materyallerin kalitesi hala insan mzisyenlerin rettiđi mziklerle karřılařtırıldıđında dřk kalabilir. Bu nedenle, yapay zek teknolojilerinin mzikal performanslarda yaratıcılıđa katkısı sırasında, insanların mzikal materyalleri incelemesi ve mzikal materyallerin yapay zek tarafından retilmiř olduđunun farkında olması nemlidir. nc olarak, yapay zek teknolojileri sadece mzik endstrisinde deđil, genel olarak tm sektrlerde insan iřgcnn yerini alabilecek bir potansiyele sahiptir. Bu durum, yapay zek teknolojilerinin mzik endstrisinde kullanımının insan mzisyenlerin istihdamını azaltabileceđi anlamına gelir. Bu nedenle, yapay zek teknolojilerinin mzikal performanslarda yaratıcılıđa katkısı sırasında, insanların istihdamının korunması iin politikaların

belirlenmesi önemlidir. Bunun yanı sıra, yapay zekâ kullanımının müzikal performanslara yaratıcılık katkısı sadece müzisyenlerle sınırlı kalmayabilir. Müzikal performansların yanı sıra, yapay zekâ destekli bestecilik ve prodüksiyon da müzikal yaratıcılıkta önemli bir rol oynayabilir. Örneğin, Jukedeck adlı yapay zekâ şirketi, kullanıcıların isteklerine uygun özgün müzikler üretmek için bir yazılım geliştirdi. Bu yazılım, müzikal özellikleri analiz etmekte ve müzik parçasının türüne, ritmine, tonuna ve hatta vokal tarzına uygun bir müzik parçası oluşturmaktadır. Bu tür bir yapay zekâ destekli bestecilik, müzisyenlerin fikirlerine yeni bir bakış açısı kazandırabilir ve müzikal yaratıcılıklarını artırabilir. Ancak, yapay zekâ kullanımı ve kontrol problemi ile ilgili bazı endişeler de bulunmaktadır. Örneğin, müzikal yaratıcılığın, bir algoritma tarafından üretilen önceden programlanmış özelliklere indirgenmesi mümkündür. Bu durum, müzikal performanslarda ve bestecilikte yaratıcılığın ortaya koyduğu özgünlük ve benzersizliğin kaybolmasına neden olabilir. Ayrıca, yapay zekâ destekli müzik üretimi, müzik endüstrisinde insan müzisyenlerin yerini alabilir ve bu durum da müzikal performansların doğallığını ve sıcaklığını azaltabilir. Sonuç olarak, yapay zekâ teknolojileri müzikal performanslara yaratıcılık katkısı sağlayabilir. Bu teknolojiler, müzisyenlere yeni fikirler sunabilir, müzikal yaratıcılığı artırabilir ve özgün müzik parçaları oluşturabilir. Ancak, yapay zekâ kullanımının bazı endişeleri de bulunmaktadır. Bu nedenle, yapay zekâ teknolojileri müzik endüstrisinde insan müzisyenlerin yerini almamalı, ancak müzisyenlerin yaratıcılık ve özgünlüklerini desteklemek için kullanılmalıdır.

3.2. Yapay Zekâ ve Müzik Performansının Doğruluğu ve Tutarlılığı

Yapay zekâ teknolojileri, müzik performanslarının doğruluğu ve tutarlılığı açısından da önemli bir rol oynayabilir. Müzisyenler, performanslarını hazırlarken ve icra ederken birçok teknik ve müzikal beceriye sahip olmalıdır. Bunlar arasında ritim, metronom, nota doğruluğu, akor uyumu, nüans vb. gibi birçok unsur yer alır. Yapay zekâ teknolojileri bu unsurların doğruluğunu ve tutarlılığını artırarak, müzik performanslarının kalitesini yükseltebilir. Örneğin, yapay zekâ algoritmaları, bir müzisyenin performansını analiz edebilir ve notalardaki hataları tespit ederek düzeltmeler yapabilir. Aynı zamanda ritim, metronom ve dinamikler gibi diğer unsurların doğruluğunu da kontrol edebilir. Bu sayede müzisyenler, daha kusursuz bir performans sergileyebilirler. Yapay zekâ ayrıca müzik öğrenenleri için de faydalı olabilir. Örneğin, bir öğrencinin performansı yapay zekâ tarafından analiz edilebilir ve öğrencinin hangi konularda daha fazla çalışması gerektiği belirlenebilir (Pati vd., 2018). Bu sayede öğrenciler, öğrenme süreçlerini daha hızlı ve etkili

bir Őekilde tamamlayabilirler. Ancak, yapay zekânın dođruluđu ve tutarlılıđı konusunda bazı endiŐeler de bulunmaktadır. Yapay zekâ teknolojileri, bazen mzikal duyguları ve insan duyarlılıđını anlamada sınırlı kalabilirler (Singh ve Nagrath, 2022). Ayrıca, mzikal performanslar insan duygularının bir yansımasıdır ve yapay zekâ, mziđi sadece teknik bir bakıŐ aşıyla ele alabilir. Bu nedenle, yapay zekânın mzik performanslarındaki rol konusunda daha fazla çalıŐma yapılması, daha fazla verinin elde edilmesi veya retilmesi gerekmektedir.

3.3. Yapay Zekânın Mzikal Yaratıcılık Srecindeki Potansiyel Zorlukları

Yapay zekâ teknolojilerinin mzikal yaratıcılık srecine katkı sağlayabileceđi birok alanda tartıŐılmaktadır. Bununla birlikte, yapay zekâ teknolojilerinin kullanımının bazı potansiyel zorlukları da bulunmaktadır. ncelikle daha ncede bahsedildiđi gibi yapay zekâ teknolojilerinin kullanımının mzikal yaratıcılık srecinde insan unsurunun azalmasına neden olabileceđi dŐnlmektedir. Bazı eleŐtirmenler, yapay zekâ ile retilen mziklerin, insan mzisyenler tarafından çalınan mzikler kadar duygusal ve estetik olarak zengin olamayacađı grŐndedir. Bu nedenle, yapay zekâ teknolojilerinin mzikal yaratıcılık srecinde insan mzisyenlerin rolnn belirtilmesi ve desteklenmesi gerektiđi ne srlmektedir (Zanzarella, 2020). Bunun yanı sıra, yapay zekâ teknolojilerinin mzikal yaratıcılık srecinde kullanımının mzikal standartlar ve deđerler zerindeki etkisi de tartıŐmalıdır. rneđin, yapay zekâ teknolojileri tarafından retilen mziklerin, mzikal standartlar ve deđerler konusunda farklı bir bakıŐ aşı sunabileceđi dŐnlmektedir (Camurri, 1990). Bu da mzikal yaratıcılık srecinde geleneksel mzikal standartlara karŐı çıkma eđilimi gsteren veya mzikal standartları yeniden tanımlayan mzisyenler ve dinleyiciler arasında tartıŐmalara neden olabilir. Buna ek olarak, yapay zekâ teknolojilerinin mzikal yaratıcılık srecinde kullanımının etik sorunları da bulunmaktadır (Drott, 2021). rneđin, yapay zekâ teknolojileri tarafından retilen mziklerin telif hakları konusunda nasıl iŐlem yapılacađı ve kimin bu mziklerden maddi kazanç sağlayabileceđi gibi sorular gndeme gelmektedir (Makhmutov vd., 2020). Ayrıca, yapay zekâ teknolojilerinin mzikal yaratıcılık srecinde kullanımının mzisyenlerin iŐsiz kalmasına neden olabileceđi endiŐeleri de bulunmaktadır. Tm bu zorluklar gz nne alındıđında, yapay zekâ teknolojilerinin mzikal yaratıcılık srecinde kullanımının dengeli bir Őekilde ele alınması ve insan mzisyenlerin rolnn desteklenmesi gerektiđi ifade edilebilir.

Sonuç

Yapay zekâ teknolojileri, müzik sektöründe önemli bir dönüşüme yol açmaktadır. Müziğin üretiminden dağıtımına kadar birçok alanda yapay zekâ uygulamaları kullanılmaya başlanmıştır. Bu çalışmada, literatürde yer alan bulgular ışığında yapay zekânın müzikal performanslarda yaratıcılığa katkısı çeşitli başlıklar halinde irdelenmiştir.

Öncelikle, yapay zekânın müzikal performanslarda yaratıcılığa katkısını değerlendirirken, yapay zekânın ne kadar yaratıcı olduğu konusu önemlidir. Bazı araştırmalar, yapay zekânın sadece var olan müzik örneklerini birleştirerek yeni bir şarkı üretebildiğini ve bu nedenle gerçek anlamda yaratıcı olmadığını savunmaktadır (Briot ve Pachtet, 2020). Ancak, diğer araştırmalar yapay zekânın öğrenme algoritmaları sayesinde, gerçek anlamda yaratıcı müzik örnekleri üretebileceğini iddia etmektedir (Pachtet ve Cazaly, 2000). Tüm bu iddia ve düşüncelerin bilimsel olarak bir netlik kazanması adına konu ile ilgili daha fazla çalışmanın yapılması gerektiği açıktır. Süreç değerlendirildiğinde yapay zekânın müzikal performanslarda yaratıcılığa katkısı (De Mántaras, 2006), müzisyenlerin yaratıcılık sürecinde onlara fikirler ve öneriler sunarak başlamaktadır. Yapay zekâ algoritmaları, müzisyenlerin kullanabileceği farklı ritim, melodi, armoni ve diğer müzikal öğeler sunarak, müzisyenlerin yaratıcılık sürecini zenginleştirebilmektedir (Widmer, 2005). Ayrıca, yapay zekâ, müzisyenlerin müzik üretme sürecinde farklı müzik türleri, tarzları ve enstrümanları denemelerine de imkân sunabilmektedir. Bu nedenle, yapay zekâ müzisyenlerin müzikal performanslarına yenilikçi ve yaratıcı bir boyut katmaktadır. Bununla birlikte, yapay zekâ teknolojilerinin müzikal performanslarda yaratıcılığa katkısı henüz sınırlıdır. Çünkü yapay zekâ teknolojileri, müzisyenlerin müzikal tarzlarını ve kişisel tercihlerini tam olarak yansıtmayabilir (Avila vd., 2018). Ayrıca, müzisyenlerin yaratıcılığı ve müziğin insan hissiyatı ile ilgili yönleri, yapay zekâ tarafından tam olarak taklit edilemez. Bu nedenle, yapay zekânın müzikal performanslarda yaratıcılığa katkısı müzisyenlerin müzikal yaratıcılığına bir tamamlayıcı olarak kullanılmalıdır. Bununla birlikte, yapay zekâ teknolojileri ile müzik yaratımının etik yönleri de tartışılmaktadır. Özellikle, yapay zekâ tarafından üretilen müzik eserlerinin fikri mülkiyet hakları ve yaratıcılık sürecinde insan faktörünün rolü gibi konular üzerinde durulmaktadır (Park, 2019). Bazı araştırmacılar, yapay zekâ tarafından üretilen müzik eserlerinin gerçek anlamda sanat eseri olarak kabul edilemeyeceğini, çünkü gerçek anlamda sanatın, insan duygularını ifade etme ve insan hayatını yansıtırma gücünün bir yansıması olduğunu savunmaktadır (Caplan ve Matheson, 2004; Makhmutov vd., 2020). Ancak, yapay zekâ teknolojilerinin müzikte yaratıcılık sürecine

katkısı konusunda yapılan alıřmaların oęu, insanın yapay zekâ ile birlikte alıřarak ortaya ıkan sonuların daha yaratıcı olduęunu gstermektedir.

Sonuolarak, yapay zekâ teknolojileri mzik yaratımında ve performansında nemli bir role sahip olmaya devam edecektir. Bu teknolojiler, mzisyenlere ve mzik reticilerine yeni aralar ve fırsatlar sunarken, aynı zamanda mzik dinleyicilerine de daha eřitli ve zgn mzik eserleri sunma potansiyeli tařımaktadır. Ancak, yapay zekâ teknolojilerinin mzik yaratımı srecine katkısı konusunda hala birok tartıřma ve alıřma yapılması gerekmektedir. Bu tartıřmaların odak noktası, yapay zekâ teknolojilerinin yaratıcılıęı artırma potansiyeli ile birlikte, insan faktrnn rol, etik ve fikri mlkiyet hakları gibi konular olmalıdır.

Kaynakça

- Amabile, T. M. (2018). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Routledge.
- Avila, J. P. M., Hazzard, A., Chamberlain, A., Greenhalgh, C., & Benford, S. (2018). An AI-based design framework to support musicians' practices. In *Proceedings of the Audio Mostly 2018 on Sound in Immersion and Emotion* (pp. 1-5).
- Beghetto, R. A. (2010). *Creativity in the classroom*. In J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Eds.), *The Cambridge handbook of creativity* (447-463). New York, NY: Cambridge University Press
- Biles, J. (1994). GenJam: A genetic algorithm for generating jazz solos. In: *Proceedings of International Computer Music Conference* (Vol. 94, pp. 131-137).
- Briot, J. P., & Pachet, F. (2020). Deep learning for music generation: challenges and directions. *Neural Computing and Applications*, 32(4), 981-993.
- Camurri, A. (1990). On the role of artificial intelligence in music research. *Journal of New Music Research*, 19(2-3), 219-248.
- Caplan, B., & Matheson, C. (2004). Can a musical work be created?. *The British Journal of Aesthetics*, 44(2), 113-134.
- Clarke, E. F. (2005). *Ways of listening: An ecological approach to the perception of musical meaning*. Oxford University Press.
- De Mántaras, R. L. (2006). Towards Artificial Creativity: Examples of some applications of AI to music performance. *50 Anos de la Inteligencia Artificial*, 43.
- Dowd, T. J., & Pinheiro, D. L. (2013). The Ties Among the Notes: The Social Capital of Jazz Musicians in Three Metro Areas. *Work and Occupations*, 40(4), 431-464.
- Drott, E. (2021). Copyright, compensation, and commons in the music AI industry. *Creative Industries Journal*, 14(2), 190-207.
- Faber, S. E., & McIntosh, A. R. (2020). Towards a standard model of musical improvisation. *European Journal of Neuroscience*, 51(3), 840-849.
- Fiebrink, R., & Caramiaux, B. (2016). The machine learning algorithm as creative musical tool. *arXiv preprint arXiv:1611.00379*.
- Fornari, J. (2011). Um processo de criação computacional interativa de notação musical. *Revista V! RUS*, 1(06).
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychology*, 5, 444-454.
- Hagman G. (2005). The musician and the creative process. *The journal of the American Academy of Psychoanalysis and Dynamic Psychiatry*, 33(1), 97-117.

- MacDonald, R., Hargreaves, D. J., & Miell, D. (Eds.). (2017). *Handbook of musical identities*. Oxford University Press.
- Héroux, I. (2018). Creative processes in the shaping of a musical interpretation: a study of nine professional musicians. *Frontiers in Psychology, 9*, 665.
- Kimura, M. (2003). Creative process and performance practice of interactive computer music: A performer's tale. *Organised Sound, 8*(3), 289-296.
- Lavranos, C., Kostagiolas, P., Korfiatis, N., & Papadatos, J. (2016). Information seeking for musical creativity: A systematic literature review. *Journal of the Association for Information Science and Technology, 67*(9), 2105-2117.
- Makhmutov, M., Varouqa, S., & Brow, J. A. (2020). *Survey on Copyright Laws about Music Generated by Artificial Intelligence*. In 2020 IEEE Symposium Series on Computational Intelligence (SSCI) (pp. 3003-3009). IEEE.
- Miller, A. I. (2019). *The artist in the machine: The world of AI-powered creativity*. Mit Press.
- Odena, O. (2018). Creativity in the secondary music classroom. *Music learning and teaching in infancy, childhood, and adolescence: An Oxford handbook of music education, 2*, 295.
- Pachet, F., & Cazaly, D. (2000, April). A taxonomy of musical genres. In RIAO (pp. 1238-1245).
- Palmer, C. (1997). Music Performance. *Annual Review of Psychology, 48*(1), 115-138.
- Park, Y. (2019). Can Artworks by Artificial Intelligence be Artworks?. *AM Journal of Art and Media Studies, 20*, 113-121. <https://doi.org/10.25038/am.v0i20.332>.
- Pati, K. A., Gururani, S., & Lerch, A. (2018). Assessment of student music performances using deep neural networks. *Applied Sciences, 8*(4), 507.
- Payne, C. (2019). *MuseNet*. OpenAI Blog, 3.
- Platon. (1962). *Devlet*. (S. Eyuboğlu ve M. A. Cimcoz, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi. (Stephanus versiyonu yayın tarihi 1578; Orijinal eserin yayın tarihi yaklaşık MÖ.375).
- Runco, M. A. (2014). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice (rev. ed.)*. San Diego, CA: Academic Press.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity research journal, 24*(1), 92-96.
- Schloss, W.A., & Jaffe, D.A. (1993). Intelligent musical instruments: The future of musical performance or the demise of the performer? *Journal of New Music Research, 22*, 183-193.
- Shin, W. & Cheol, K.M. (2020). Music artificial intelligence: A Case of Google Magenta. *J. Tour. Ind. Res., 40*, 21-28.

- Silverman, M. (2008) A performer's creative processes: implications for teaching and learning musical interpretation, *Music Education Research*, 10(2), 249-269.
- Singh, P. & Nagrath, P. (2022). Vocal Analysis and Sentiment Discernment using AI. *Journal of Fusion: Practice and Applications*, 7(2), 100-109.
- Sturm, B. L., Ben-Tal, O., Monaghan, Ú., Collins, N., Herremans, D., Chew, E., ... & Pachet, F. (2019). Machine learning research that matters for music creation: A case study. *Journal of New Music Research*, 48(1), 36-55.
- Ukkola, L. T., Onkamo, P., Raijas, P., Karma, K., & Järvelä, I. (2009). Musical aptitude is associated with AVPR1A-haplotypes. *PLoS One*, 4(5), e5534.
- Webster, G. D., & Weir, C. G. (2005). Emotional responses to music: Interactive effects of mode, texture, and tempo. *Motivation and Emotion*, 29, 19-3.
- Widmer, G. (2005). Studying a creative act with computers: Music performance studies with automated discovery methods. *Musicae Scientiae*, 9, 11-30.
- Zanzarella, I. (2020). The Problem of Musical Creativity and its Relevance for Ethical and Legal Decisions towards Musical AI. <https://philpapers.org/rec/ZANTPO-12> adresinden erişildi.

Türk Halk Oyunları Müziklerinde Orkestral Değişim

Zeynel Turan¹

Özet

Dans, sosyal ve dinsel temalar taşıyan, kutlama, eğlence ve dinsel törenlerin anlamını içeren kültürel anlayışın sembolüdür. Bu özellikleri bakımından geleneksel dans hoşça vakit geçirmek ve eğlence ürünü olmanın ötesinde geleneğin icrası yoluyla geçmiş ve şimdi ile aynı zamanda da gelecek ile aramızda önemli bir köprü oluşturmaktadır. Geçmişten günümüze sahne sanatları alanındaki gelişmeler ve değişen sanat anlayışı sonucu geleneksel dansların farklı kültürlerden izleyiciye sunumu konusunda halk oyunlarının sahnelenmesi hızlı bir değişim göstererek günümüz sahne sanatları içinde yerini almıştır. Değişim yalnızca geleneksel dansların sahnelenmesiyle sınırlı kalmamış müziklerini de ulusal kimliğin dışına çıkmadan uluslararası boyutta müzikal uygulamalar ve uyarlamalar yoluyla etkilemiştir. Oyunlardaki sahneleme zenginliği karşısında ses zenginliğinin de sağlanabilmesi amacıyla zaman içinde sazlar arası partiyon sistemine geçilmiştir.

Özünde tek sesli bir icraya dayalı olan Türk halk müziğinin armonik açıdan kulağı doyurmadığı ve içindeki çok seslilik temellerinin varlığı düşüncesiyle ilerleyen süreçlerde toplu çalım, farklı enstrümanların bir araya getirilerek aynı ezginin çalınması ve söylenmesi, amatör ve profesyonel müzik grupları tarafından halk oyunlarının icrasına uygulanmaya başlamıştır. Halk oyunları ile ilgilenen eğitmen ve dansçılar arasında hayli beğeni kazanan ve “Homofoni” olarak adlandırılan bu yeni tarz müzik oldukça hızlı bir şekilde popüler hale gelmiştir.

Türk halk oyunları alanında yapılan toplu derleme çalışmalarının geçmişi incelendiğinde, günümüze kadar geçen yaklaşık 55 yıllık süre içerisinde halk oyunları ve müzikleri birçok dönemden geçmiş ve sahne sanatları bağlamında güncel kimliğini 2000’li yıllarda kazanmaya başlamıştır. Geride kalan yıllar boyunca geleneksel halk çalgıları ve geleneksel oyun düzeniyle

1 Doç. Dr., Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Türk Müziği Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü, zturan@mehmetakif.edu.tr Orcid: 0000-0002-6620-1273

icra edilmiş geleneksel danslar, sahne ile buluştuğu anda bir takım sanatsal müdahaleler ile sahne sanatı olarak biçim değiştirmiştir. Müzikal anlamda çok sazlı döneme geçiş ve ardından müzikal düzenlemelerin belli bir partiyon disiplini içinde orkestra ile icrası sayesinde “halk oyunları orkestrası” şeklinde adlandırılabilir yeni oluşumlar ve topluluklar ortaya çıkmıştır.

Çalışmada, “İlk dönem, Geçiş dönemi ve Tematik dönem” olarak nitelendirilen bu dönemlerde geleneksel Türk halk oyunları müziklerini icra eden orkestraların sanatsal anlamda ne tür bir değişime uğradığı betimsel bir yolla açıklanmaya çalışılmıştır.

1. GİRİŞ

Kültürel belleğimize ait bilgilerin geçmişten bugüne aktarımında temel taşıyıcı durumunda olan Türk Halk Oyunları, Türk folkloruna ait geleneksel danslar, müzik, giysi ve süslenme gibi konuları kapsayan önemli yapıtaşlarından biridir. Aynı zamanda halk kültürüne ait eserlerin sahnelemesi ve kültürel aktarım olanakları bakımından en fazla imkanına sahip (Geleneksel giyim-kuşam, geleneksel müzik ve ritim yapısı, oyun türkü sözlerinde yerel ağız ve şiveler, geleneksel çalgılar, geleneksel danslar, süslenme sanatı, yerel renkler, yerel dokuma motifleri, kültürel davranış kalıpları, canlandırılan halk hikayeleri vb.) ögesi konumundadır.

Kültürel geleneklerin, toplum tarihinin, geçim kaynaklarının ve coğrafi bilgileri içeren öğelerin nesiller arası iletiminde önemli bir taşıyıcı durumunda olan halk oyunları aynı zamanda kültürel kimliğin belirlenmesine ve sürdürülmesine katkıda bulunarak toplumun “kültürel gelişiminde” önemli bir rol oynamaktadır. Dalbay (2018), kolektif kimliği, “kolektif kimlikte geçmişe dönük bir yan vardır; çünkü kolektif kimlik, birtakım semboller, anılar, sanat eserleri, töreler, alışkanlıklar, değerler, inançlar ve bilgilerle yüklü bir gelenekten, geçmişin mirasından, kısacası kolektif bellekten hareketle inşa edilir” şeklinde tanımlamaktadır, bu bağlamda, “ait olduğu toplumun kültürel bir göstergesi ve toplumun kimliğini ifade etme biçimi olan halk oyunları; yapısı, içeriği ve işlevleriyle toplumun aynası olma özelliği taşıyan toplumsal bilginin yaratımları (Bali, 2017) olarak açıklanabilmektedir.

İlkel ritüellerin vazgeçilmez unsurlarından biri olmuş ve toplulukların belirlediği kalıplar, kurallar çerçevesinde gelişmiş olan dans (Sönmemiş, 2021), yaratıldığı doğal ortamında toplumun sosyal değerlerinden beslenerek, kültürel yapı içerisinde şekillenmiştir. Hem ulusal hem de toplumsal bir kültür ürünü olan geleneksel danslar, herhangi bir devir veya şahıslar tarafından değil, toplumlar tarafından yüzyıllar boyunca biriktirilen toplumsal ürünlerdir (Baykurt, 1995).

Halk oyunlarının toplumsal işlevleri Bali (2017) tarafından “icra edildiği sosyal ortamlarda, kültürel birlik ve bütünlüğün sağlanması, bu bütünlüğün gelecek kuşaklara taşınması ve toplumsal dayanışma biçimlerinin arttırılması” olarak tanımlanmaktadır. Bireysel ve toplumsal işlevleri bakımından da toplum ve birey arasındaki uyumun sağlanmasında önemli katkıları olan halk oyunlarının gerek toplumsal gerekse eğitim, iletişim ve eğlence anlamlarında birçok katkıları olduğunu belirtmektedir. Bunun yanında, anlatılamayan sevgiler, kızgınlıklar, karşı tarafa yansıtılmaktadır. Bu bağlamda geleneksel Türk halk danslarımız için, toplumun geleceğe bağlı olarak ürettiği ve kültürel yaşantısı sonucunda elde ettiği pratiklerden, davranış kalıplarından ve yaşam biçiminden etkilenecek yarattığı, toplumsal işlevleri bakımından da son derece anlamlı ritmik davranışlardır yorumu çıkarmak oldukça mümkün görünmektedir.

Kaepler (2006) dansı, “sosyal ve dinsel temaları taşıyan, kutlama, eğlence ve dinsel törenlerin anlamını içeren kültürel anlayışın sembolüdür” şeklinde açıklamaktadır. Bu özellikleri bakımından geleneksel dans hoşça vakit geçirmek ve eğlence ürünü olmanın ötesinde geleceğin icrası yoluyla geçmiş ve şimdi (Aydın, 2017) ile aynı zamanda da gelecek ile aramızda önemli bir köprü oluşturmaktadır.

Toplumların yaşam tarzlarının bir ifadesi olan geleneksel danslar, kırsal ve kentsel toplumlarda işlevsellik bakımından farklılık göstermektedir. Geleneksel dansın toplumlarda oynadığı rollere katılmak, izlemek ve öğrenmek, diğer insanların ve onlara ait kültürel değerlerin farkına varılmasını ve takdir edilmesini sağlayabilmektedir. Bu özellikleri bakımından dans kitleleri belli bir düzeyde birleştiren ortak bir dildir denilebilir.

Dünyanın farklı coğrafik ve kültürel bölgelerinde dansı tanımlama konusunda birçok farklı görüş bulunmaktadır. Farklı kültürel coğrafi alanlara bakacak olursak, her ülkeyi veya bölgeyi birbirinden benzersiz kılan ortak yönler ve farklılıklarla karşılaşmamız mümkündür. Kimileri bu bölgelerdeki dansları dünya dansının örnekleri olarak görürken, kimileri de bu danslara yerel-kültürel danslar diyebilmektedir. Dünyanın neresinde olursa olsun dans, bir toplumun kültürünü geçmişten günümüze yansıtan çok önemli bir taşıyıcı durumundadır.

Çoğunlukla her geleneksel dansın kendi kültürel yapısına ait davranış kalıpları ve bağlı kalması gereken bir tarzı, oyun düzeni, ritüeli ya da hikayesi vardır. Bu dans hareketleri diğer dans türlerinden farklıdır, ritüeli, tarzı ve düzeni olmayan geleneksel bir dans olsa olsa geleceğe bağlı kalınarak uyarlanmış sanatsal bir kurgulama olacaktır. Bir kültürün kendine has yapısını başka bir kültür grubuna anlatabilmek amacıyla geleneksel dansların aracı

olarak kullanılacağı bir sunumda beklenen özellikler, geçmişe dayanan bir hikayesinin ya da ritüelinin veya içinde barındığı toplumun kültürel davranış kalıplarından türemiş olmasıdır.

Geleneksel Dansların Sahnelenmesi

Sahneleme kavramı esas itibarı ile sanatsal bir olgunun sahne üzerine taşınması ve izleyicilerin beğenisine sunulması anlamını içermektedir. Sahne düzenlemesi ise, oyuncuların sahne üzerindeki yerleşimlerinin tümü olarak tanımlanabilmektedir (Eravcı, 2015).

Geçmişten günümüze sahne sanatları alanındaki gelişmeler ve değişen sanat anlayışı sonucu geleneksel dansların farklı kültürlerden izleyiciye sunumu konusunda halk oyunlarının sahnelenmesi hızlı bir değişim göstererek günümüz sahne sanatları içinde yerini almıştır. Değişim yalnızca geleneksel dansların sahnelenmesiyle sınırlı kalmamış, müziklerini de ulusal kimliğin dışına çıkmadan uluslararası boyutta müzikal uygulamalar ve uyarlamalar yoluyla etkilemiştir. Bu uyarlamalar sayesinde geleneksel Türk halk dansları müzikleri de kendi kimlik yapısına uygun yeni bir sanatsal boyut kazanmıştır.

Bu hızlı değişim sonucunda günümüz tüketim toplumunun sanat anlayışı içinde geleneksel dansların amacı ve toplumsal yapılanması da hızlı bir dönüşüm süreci içine girmiştir. Bu nedenle geçmişin kültürel unsurları “bozulmadan” kalamayarak, sürekli yenilenmek ve değişmek durumunda kalmıştır. Bu sürekli değişim boyunca, birçok geleneksel özellik kaybolurken, bazıları direnmiş ve hayatta kalmıştır ya da yeni oluşan koşullara göre dönüşüp ve yeniden şekillenmiştir.

İkinci Dünya Savaşı ve Sanayi Devrimi'nin (1950) ardından, iç göç-kentleşme ve kırsal nüfusun yeni yaşam koşullarına uyumu nedeniyle yeni bir kültürel ve sosyal çevre yaratılmıştır. Bu göç, geleneksel müzik-dans dilini şekillendirmede ve değiştirmede önemli bir rol oynamıştır. Ayrıca, turizmin yaygınlaşmasıyla birlikte ekonomik hayat ve sosyal organizasyondaki gelişmeler ve değişimler de “eskiden” “yeniye” dinamik dönüşüme (Yılmaz ve Ünlü 2022) önemli katkılar sağlamış ve böylece dansın sosyal işlevi ortadan kalkmıştır. Kapalı toplum açılmış ve artık genele yaygın bir biçim kazanmıştır.

Geleneksel yaşam içerisinde sürdürülmekte olan kültür, kentleşmeye doğru giden yolda yeni bir yapıya bürünerek kent kültürü adını almıştır. Geleneksel danslar da çoğu kültürel miras gibi bu değişim ve gelişim çemberine dahil olmuştur (Okdan, B. 2017). Geleneksel icrasında sakin, abartıdan uzak bir yapı içeren geleneksel danslar, sahneleme aşamasında sanatsal uyarlamalar sonucunda anlam ve toplumsal işlevleri bakımından

değişime uğrayarak dinamik bir yapıya bürünmekte, eğlence amaçlı seyirlik bir hâle dönüşmektedir (Okdan H., 2015).

Gösteri tarihinin, sahne boyutlarının, kurallarının, izleyici kitlesine göre planlanmış oyun düzenlemelerinin önceden belirlendiği, sahneleme aşamasında koreograf, kostüm ve makyaj tasarımcısı, müzik yapımcısı, profesyonel dansçıların rol aldığı geleneksel halk oyunlarının doğal ortamından farklı bir alanda icra ediliyor olması artık bu oyunların sahne sanatlarının bir ögesi olduğu anlamına gelmektedir.

Değişen sosyal ortam, gençlerin geleneksel dansları öğrenmedeki yaşadıkları zorluklar, hitap ettikleri farklı izleyici profilleri geleneksel dansları doğrudan etkileyecek sonuçlara yol açmıştır. Geleneksel danslarda etnokoreografik bölümler ve yerel kalıpların hareket kombinasyonları kent toplumu kültür algısına göre daha basit biçimlere dönüşmüştür. Bu dönüşümler geleneksel halk danslarına başka bir statü kazandırmıştır.

Geleneksel danslar, yerel dansçıların “doğal doğaçlamaları” olarak nitelendirilebilir. İcracı dans ile ilgili herhangi bir özel dans tekniği ve bilgisine ihtiyaç duymadan, basit günlük bedensel hareketleri kullanarak ve bilinçli olarak düşüncelerini, duygularını ve fikirlerini ifade edebilir.

Doğaçlamanın yerini almaya başlayan kurgunun halk tarafından beğenilmesi ticari bakımdan eğlence ve dans sektörünü harekete geçirmiştir. Bunun sonucu olarak da geleneksel danslar sahne sanatlarına dönüşmeye başlayarak evrimsel sürece girmiştir. Geleneksel dansları kültürel bakımdan icra etmek yerine artık sahne sanatı olarak sergilemek yaygın hale gelmiştir (Altun, 2019). Geleneginde hareket ve müzik bütünlüğünün olmaması icra eden ve izleyenleri rahatsız etmezken, gösteri sanatına dönüştüğü anda hareket ve müzik bütünlüğü icra eden ve izleyen tarafından aranan önemli kriterlerin başında gelmektedir (Kurtişoğlu 1998). Süreç içinde bu tarz çalışmaların, kültürümüze yeni boyutlar kazandırılabilceği düşünülerek, hedefin görüntüye ve göz estetiğine daha bir zenginlik getireceği görüşü hâkim olmuştur (Bekar, 1992). Bu tercihin sebepleri içinde; sahnedeki karmaşa görüntüsünden kaçınmak, standartlaştırılmış tek tip eğitimin kolaylıkları ve yekvücutmuşçasına dev bir bütün olarak görünme heybetinin yaydığı buhur ile seyirciyi etkileme gayesi sayılabilir (Altun, 2019).

Ancak gözden kaçan bir husus ise, “Bireysellikten uzak toplu ve hatasız dans etme çabasının boy, kilo gibi fiziksel özellikler, sabitlenmiş mimik ve sahne patternlerinin düzgünlüğü gibi detaylara indirgendiği bu tek tipçilik, geleneksel danslarda aranması gereken yöre tavır özellikleri, mahalli icra biçimleri gibi temel unsurların önüne geçmiş bulunmaktadır” (Ünlü, 2009).

Bir halk sanatının sahnelenmesi konu olduğunda, doğaçlamada ortaya çıkan “kendiliğindenlik” burada sanatçının yorumu olarak karşımıza çıkmaktadır (Erzincan, 2006). Gelenekte icracının doğal doğaçlama yoluyla o anki ruh hali ve coşkusu ile yeniden yarattığı danslar, sahneleme aşamasında organize olmuş koreografik yapılarına dönüşür. Dans davranışının psiko-sosyal ve etno-estetik özellikleri, sanatsal çalışmalarda sahnelemeyi yapan sanatçının kişisel beğeni ve estetik anlayışı çerçevesinde şekillenir. (Okdan, 2015)

Özellikle 1960’lardan bu yana, halk oyunları alanında sıklıkla kullanılan otantik sıfatı TDK sözlüğünde “eskiden beri mevcut olan özelliklerini taşıyan” anlamına sahiptir. Orijinal dilindeki (Fr. Authentique) anlamı ise “gerçek”, “hakiki”, “asıl olan”dır. TDK çevirisine göre sahnede otantik bir oyun oynanabileceği kabul edilebilir gibi görünse de dans sosyal ortamından alınıp, yalıtılmış sahneye konduğu andan itibaren otantik özelliklerini yitirip aslının taklidi haline gelmektedir (Altun, 2019).

Ekici’ye (2007) göre, halk, belli bir gelenek içinde oluşmuş yaratmalar sayesinde birbirine bağlanan, bir ürünü kendisine ait kabul eden bireylerden oluşan topluluktur. Metni, yapısı ve dokusu, oluşturulduğu şartlar ve çevre itibarıyla kendine has sanat değeri olan bir yaratmaya sahip herhangi bir topluluk halk kavramı ile ifade edilebilir.

Halk kültürü, özü gereği statik değil dinamik bir yapıya sahiptir ve doğası gereği değişkendir dolayısıyla halk kültürü geçmişten günümüze gelmiş ancak değişmemiş kalıplar değildir (Artun, 2005). Elyağutu (2019) bunun yanında otantikçilik meselesi ile kaynağı koruyalım derken korunan kaynağın sürekli değiştiğinin farkında olunmaması ve elli sene evvelki var oluşun arkeolojik değerleri ile halâ var olduğunu iddia edebilmek üzerinde düşünülmesi gereken önemli bir husustur.

Özellikle somut olmayan kültürel miraslar söz konusu olduğunda eskiye ait geleneksel dansların yenilenmesi ve yeniden canlandırılması kaçınılmazdır. Dolayısıyla geleneksel halk danslarımızın, geçmiş nesillerden bugüne aktarılan bir kültürel miras olması onun değişmediği anlamına da gelmemektedir. Çünkü mirası her devralan yeni kuşak yaşam koşullarına bağlı olarak güncel şartlara uyumsallaştırmak adına yenilik ve değişimler yoluyla kültürel mirasın zenginleşmesine katkıda bulunarak mevcut yapıya bazı eklemeler yapabildiği gibi çıkarmalar da yapabilmektedir. Bu davranışlar bazen yozlaşma olarak görülebilirken bazen de bir gereklilik olarak görülebilmektedir.

Adlin’e (2020) göre, geleneksel dans insan yaratımının eseridir ve bir nesilden diğerine aktarılan yaratı ürünleridir. Geleneksel bir dansın stili şekil

olarak ilk üretildiği şekliyle kalmaz. Bir sonraki nesil tarafından öğrenildiğinde her zaman değişecektir çünkü miras alınan dans biçimi yorumlanmalıdır. Georgios, (2018) bu durumu, “geçmişin kültürel unsurları, geleneksel toplumun kendi içinde sürekli yenilenir ve şekillenir. Bu değişim boyunca, bazı unsurlar kaybolur, diğerleri bozulmadan kalır veya ortaya çıkan yeni koşullara yeniden uyum sağlar” şeklinde yorumlamaktadır.

Bu eski-yeni ikiliğinin halk oyunları geleneği açısından yansımaları ise davul zurna yerini alan orkestra eşliğinde oynanan oyunlardır. Burada eski oynama biçiminin yeni bir müzik anlayışıyla harmanlandığı görülmektedir (Sümbül, 2005). Halk oyunlarımızı sahneye uygulamaya zorlayan nedenlerin başında seyircinin her temsilde değişmesi, her temsilde farklı çevrelerden değişik toplumsal sınıflardan oluşan karışık bir yığın ve kalabalık olmasıdır. Halk oyunlarının kendi köyündeki seyircileri yine o köyün halkıdır. Küçüklükten beri tanıdıkları bildikleri, oyunları seyredirken alışkanlıkla, yakınlıkla büyük bir sevinç, dans edenlerinkine benzer bir katılma coşkusu duyar. Oysa sahnedeki gösteriyi seyretmeye gelen kalabalığın danslara böylesine bir yakınlığı yoktur. Bu bakımdan onları coşturacak unsur bu dansları tanımış olması dans edenlerle aynı köyden olmak gibi bir unsur değildir. Bu türlü seyirci ancak kendisine çarpıcı, evrensel bir biçimle hitap eden danslara ilgi duyabilir (Bakıoğlu, 2001).

Aşkar (2011), popüler sürecin renkli dünyası içinde geleneksel danslarımızın görsel ve işitsel olarak seyirciye sunumunun öneminden bahsederken hedef kitlenin dikkatini çekecek kriterlerde eser sunmanın öneminden ve bu türden yorumlamalar ve sanatsal katkıların sanat eseri yaratım sürecinde stratejik bir plan dahilinde gerekliliğinden bahsetmiştir. Benzer şekilde Sümbül (1998) çalışmasında, Halk oyunlarının artık bir sahne sanatı olduğunu vurgulamaktadır. Yapılan sahne uygulamalarının başarıya ulaşması için; ışık, dekor, efekt, makyaj ve kostüm gibi destek öğelerin oyun ve müzik düzenlemeleriyle paralellik göstermesi gerektiğinin altını çizerek, destek öğelerin oyunun anlatımını güçlendirecek ve eser metninin anlatımını destekleyecek nitelikte olması gerektiğini belirtmiştir.

Yerel halkın dinamik bir süreci olan geleneksel danslar, şimdiye ait daha eğlenceli, sanatsal ve ticari bir karakter kazanarak sahneye aktarıldığından beri bazı “modern” unsurlar kazanmıştır. Öztürk’e (1990) göre, günümüzde izlediğimiz danslar, izleyenler, üretenler, icra edenler her ne isim verilerse versinler, birer sanatsal üretimdir. Sahneye uyarlanma aşamasında geleneksel danslar doğal ortamından koparılır, zaman ve mekânda pekiştirilir, barındırdığı çok derin ve anlamlı sosyal, sembolik ve bilişsel içeriğini yitirerek biçim imgesine ve ürün odaklı nihai sonuca vurgu yaparak mekanik

bir sürece dönüştürülür. Elcik (2009), geleneksel danslar, geleneksel müzik-ritimden ayrılmamış ve hep onunla var olarak güzelleşmiştir. İşte bu yüzden geleneksel müzikler de en az danslar kadar önemlidir. Dolayısıyla doğru ve iyi bir sahnelemenin temel unsurlarından birisi müziktir. Bazen öyküyü taşır, bazen sahneye müdahale eder ama daima dansçılara ritimsel altyapıyı sağlayan, tempoyu ileten teknik araç işlevini görür.

Geleneksel danslarda durum böyle iken geleneksel oyun ezgilerinde de aynı türden sanatsal etkiler görülmektedir. 1990'lı yıllara kadar yerel müzisyenler tarafından yöresel çalgılar ile eşlik edilerek sahnelenen geleneksel danslarımıza çoğunlukla davul-zurna eşliğinde ve yöresel özellikleri ve türlerine göre ince saz olarak adlandırılan klarnet, bağlama, kaval, kabak kemane, kemençe, bendir gibi enstrümanlar eşlik etmekteydi dolayısıyla yerel icracıların farklı kültürler ve müzikal icra biçimleriyle iletişimlerinin kısıtlı ve sınırlı (internetin olmayışı) olduğu dönemlerde geleneksel çalgılarındaki icra biçimleri ve sanatsal yaratımları ancak kendi estetik ve sanatsal becerileri dahilinde gelişmekte ve aynı toplum içinde yer alan diğer icracıların tavırlarından etkilenecek şekilde gelişmekteydi.

1980'li yıllarda halk oyunları yarışmaları tek kategori olan "otantik" dalda yapılmaktayken 1992 yılı sonrasında Millî Eğitim Bakanlığı bünyesinde (Gürler, 1997), Türk halk oyunları yarışmaları yeni bir boyut kazanarak "Düzenlemeli" dal adında yeni bir tarz ile gündeme gelmiştir. Geçmiş yıllardaki yarışmalarda danslar geleneksel formda ve davul-zurna eşliğinde sahnelenen oyunlar, yeni tanıştığı düzenlemeli dal sayesinde farklı geometrik biçimlerde sahnelenmeye başlamış ve gelecekte "stilize" başlığı altında sergilenecek bir sürece girmiştir.

Oyunlardaki sahneleme zenginliği karşısında ses zenginliğinin de sağlanabilmesi amacıyla zaman içinde sazlar arası partiyon sistemine geçilmiştir. İlk önceleri yöre sazları tarafından icra edilen geleneksel müzikler, daha sonraları yöreye ait olmayan çalgılar ile de zenginleştirilerek "çağdaş müzik" (Gürler, 1997) başlığı altında sunulmaya başlanmıştır. Kurtişoğlu (1998), değişen bu müzik algısı hakkında "günümüzde yapılan çalışmalarda müzikal kaliteyi arttırmak ve daha çok beğeni sağlamak açısından saz çeşitliliği ve çok sazlılık arayışlarına gidilmesi elbette ki sevindiricidir" şeklinde yorumda bulunmuştur.

2. Geleneksel dans müziklerinde güncel uygulamalar

Gelenek yalnızca geçmişe ait olmadığı gibi günümüzde de gelenekler yaratılmaktadır. Öyle ki, günümüz geleneklerinden bazıları, geçmişin geleneklerinden kaynaklanabilmekte veya yararlanabilmektedir. Hatta

kimi gelenekler, geçmiştekilerin günümüzdeki bağlama göre yeniden yorumlanmasından da oluşabilmektedir (Artun, 2005). Halk oyunları ve müzikleri geleneksel ortamından derlendikten sonra, seyirlik veya sanatsal etkinlik amacıyla sahnelemeye başladığı andan itibaren, çeşitli değişiklikleri, eklemeleri ve estetiği zorunlu kılmaktadır (Bakıoğlu, 2001).

Özünde tek sesli bir icraya dayalı olan Türk halk müziğinin armonik açıdan kulağı doyurmadığı ve içindeki çok seslilik temellerinin varlığı düşüncesiyle (Parasız & Gülüm, 2018; Ayyıldız, 2013; Yılmaz, 2015; Çelebi, 1991; Karahan, 2009; Yavuz, Ş. 2010) tek ses üzerinden yazılmış notayı toplu icra etme şekli, ilerleyen süreçlerde farklı enstrümanların bir araya gelmesi yoluyla yeni bir yapılanmaya bürünmüş, profesyonel müzik grupları tarafından halk oyunları müzik icrasında uygulanmaya başlamıştır. Bu sayede, geleneksel yollarla ustadan çırağa aktarılan geleneksel halk müziğindeki çalgısal tavır, bugün halâ geleneğinde icra edilirken kendi doğal değişim sürecinin yanısıra yapay değişim sürecine de girmeye başlamıştır.

Halk oyunları alanında 1990'lı yılların ortalarından günümüze kadar yaygınlığını arttırarak süregelen “stüdyo ortamında kanal kayıt yöntemi” ile elde edilen müzikler, birbirinden farklı çalgı icracılarının aynı eser için farklı zamanlarda stüdyo ortamında kendi bölümleri için yazılmış notaları icra etmeleriyle bambaşka bir noktaya taşınmış, notayla enstrüman çalmak ve stüdyo müzisyenliği bir ayrıcalık haline gelmiştir (Duygulu, <http://www.turkishmusicportal.org/tr/makaleler> erişim 2023.). Stüdyo ortamında halk oyunları müziklerinin kayıt süreci, müzik piyasasında “aranje” (yeniden üretim) ile olarak bilinen müzikal bir üretimin, halk oyunları alanına uyarlanması sonucunda başlamıştır.

Aranje; bir ezginin müzik kompozisyonu teknikleriyle yeniden yapılandırılması ve yeniden kavramsallaştırılması anlamına gelen müzik üretiminin bir boyutu olarak nitelendirilmektedir. Ezgilerin bilinen formlarının bozulmadan hangi çalgı ile seslendirileceğine, hangi oktavdan çalınacağına, hangi ölçülerde icraya dahil olacağına, ritim, melodi ve armonilerin kararlaştırılması sürecidir. Bu işlemi yapan profesyonel müzisyene de aranjör denilmektedir.

Geleneksel danslarımızın sanatsal yorumlamayla sahnelenmesinde kullanılan oyun ezgilerine batı müziği sistemiyle düzenlemeler yapan aranjörlerin halk dansları müziklerindeki çalgılamaları, yapay görülen stüdyo ortamı ve dijital uygulamalarından kaynaklı, ezgilerdeki yöresel tavrın bu çalgı bütünü içinde kaybolacağı ve modern teknolojinin halk oyunlarındaki oyun tavrının anlamını ve önemini unutturacağı, müziklerdeki tavır ve tını unsurlarının kaybolacağı algısı özellikle 1995-2005 yılları arasında oldukça

yaygın hal almıştır. Elçik (2009) bu durumu, “önceki dönemlerde danslara eşlik eden müziklerin teknoloji imkânlarından yararlanılarak hazırlanmasının dansın güzelliğinin kaybolması, geleneksellikten uzaklaşılması ve halk çalgılarının yok olması anlamına geldiğinin ileri sürülmesine sebep olsa da günümüzde işitsel çeşitliliği sağlamak için elzem bir unsur halindedir” şeklinde yorumlamaktadır.

Yörede kullanılan çalgıların müzikal icrada ön planda olması, oynayan ve izleyenlerin motivasyonu açısından oldukça önemlidir (Kurtişoğlu, 1998). Bu hassasiyetle çoğu konservatuvar halk oyunları ve temel bilimler bölümlerinden yetişmiş müzik düzenleyicileri (aranjörler), oyun müziklerinin icrasında, oyunun icrası bakımından çok önemli olan; yöresel ağızları, tavırları, akort zenginliklerini ve çalgı çeşitliliğini titizlikle dikkate alarak yöresel tavrın “korunarak” günümüze kadar ulaşmasına katkı sağlamışlardır.

Özellikle müzik kayıt teknolojilerindeki gelişmeler ve giderek artan rekabetçi yarışmalar oyun eğitmenleri ve müzik yapımcılarını yeni arayışlara itmiş, geleneksel dansların sahnelenmesi ve sunumunda kullanılan müzikler, evrensel müzik kuramları ve uygulamalarıyla yeni bir boyut kazanmış ve bu yüzyılın başlarında yaygın hale gelmiştir. Bu dönemden sonra geleneksel dansların sahnelenmesinde iki temel müzikal prensip oluşmuştur, bir tarafta kurum-kuruluşlar tarafından organize edilen “geleneksel düzenlemesiz” dalda yarışma kuralları üzerine kurgulanan geleneksel yapının ön planda tutulduğu *geleneksel müzikal uygulamalar*, diğer tarafta “geleneksel düzenlemeli” dalda yarışma kurallarına göre uyarlanmış güncel koşulların gereklerini kullanan “halk oyunları piyasa müziği”.

Halk oyunları ile ilgilenen eğitmen ve dansçılar arasında hayli beğeni kazanan bu yeni tarz müzik oldukça hızlı bir şekilde popüler hale gelmiştir. Altun (2019) çalışmasında, halk oyunlarının kayıt müzik ile icrasının olumlu yönlerinden bahsederken, danslarda kayıt müziğe yönelmenin en önemli sebeplerinden birinin erişim kolaylığının olduğunu belirtmektedir. Sahnelenecek dans müziklerinin hemen her yerde istenildiği uzunlukta eklemeler veya çıkarmalar yapılarak telefonlarda bile taşınabildiğini vurgularken, kolayca erişim imkânının olmadığı yerel icracıların veya kalabalık müzisyen gruplarının günümüz teknolojisi sayesinde telefonlarda bile yüzlerce taşıyabilmenin mümkün olduğunu belirtmektedir. Aynı zamanda yarışmalardaki süre kısıtlamasının da bu konuda önemli bir etken olduğunu belirtmiştir. Bununla birlikte oyun eğitmeni ve aranjörün birlikte harmanlayıp kurguladığı bu gösteri müziğinin aynı eseri yüzlerce defa sergileme olanağı tanıdığı ve her gösteride müziğin duygusunun aynı kalmasını sağladığını da vurgulamaktadır.

Gelenekselliği savunan görüşler ve bu konudaki karşı duruşlara rağmen yarışma ve gösteri gibi hemen her etkinlikte çok saz ile seslendirilen ve stüdyo ortamında hazırlanan bu yeni tarz müzik, halk oyunları eğitmen ve dansçıları için adeta bir devrin başlangıcı haline gelmiştir. TDK'ye göre popüler terimi, kalabalıkların, yığınların beğenisine uygun, halkça tutulan ve beğenilen anlamına gelmektedir. Dolayısıyla halk oyunları kapsamında piyasa müziği olarak nitelendirilebilecek bu tarz müzik, geleneğin içinden gelen değil, özelde bir aranjör tarafından düzenlenen ve belli bir amaç doğrultusunda hazırlanmış bir müzik olmaktadır.

Değişen kültürel yapı ve farklı müzikal eğilimlerin etkisiyle “Çağa ayak uydurma” ya da “Çağın gereklerine uyma” gibi bazı düşüncelerle ilerleyen yıllarda eğitimi müzisyenler özellikle konservatuvar öğretim elemanları, öğrenci ve mezunları tarafından “çağdaş” müzikal uygulamaları ve arayışları hız kazanmıştır. Bu yeni halk oyunları müzik türü özü itibarıyla geçmişe atıf yaparak, günümüz popüler müzik anlayışını simgeleyen bir süreç içerisinde varlığını sürdürmektedir. Her yeni üretim, müziği düzenleyen aranjörün sahnede sergilenecek esere ait duygusuna ve ifadesine dayalı olsa da özünde kültürel bir ürünün yeniden yaratımı olarak karşımıza çıkmaktadır. Abdurrezzak (2018) çalışmasında, konuyla ilgili “geleneğe dayalı müziğin yerine bir başka müzik türü gelip, öncesini tamamen yok etmez, aksine müzik dikey ve yatay biçimde etkileşimde bulunarak geçmişten geleceğe bir kültür aktarımcısı olma özelliği yanında kültürleşmenin de sağlandığı bir sanat dalı olma özelliği taşımaktadır” şeklinde yorumda bulunmuştur.

Çok sazlı icrada sazlar için bilinen ezginin şekilciliği ön plandayken, geleneksel solo icrada herhangi bir sınırlama söz konusu değildir (Gürler, 1997), dolayısıyla önceleri geleneksel dansların sahnelenmesinde yerel çalgılar eşliğinde bir çalgı için yazılmış notayı toplu halde icra etme ile ön plana çıkan eğitimi çalgı grupları daha sonraları “alt yapı” olarak adlandırılan ve elektronik çalgılarla temel ezginin desteklendiği müzikal yapıyı benimsemişlerdir. Kılıçoğlu (2018), alt yapıyı şu şekilde tanımlamıştır; “Piyano, Org, Elektro Gitar, Klasik Gitar, Bas Gitar, Kontrabas, Davul Seti (Bateri) gibi çalgıların kullanıldığı ve bu çalgıların müziğin temelini oluşturması açısından ülkemizde ‘altyapı’ olarak ifade etmektedir”. Dolayısıyla aranjman müziğin temelinde, ulusal müziğin melodik yapısı ile batı müziğinin armonik yapısının harmanlanarak geleneksel çalgılar ve batı müziği çalgılarından oluşan orkestra ile icrası yoluyla elde edilmeye çalışan “çok sesli” veya “çok çalgılı” müzik oluşturma çabası yer almaktadır.

Teknik olarak Türk müziği tek sesli ancak çok perdeli yatay bir yapıya sahiptir (Albuz, 2011). Dolayısıyla Türk halk oyunları müziklerinin de tek

sesli olarak icra edilmesinin değişen izleyici kitlesinin dikkatini çekmediği düşüncesiyle oyun ezgilerine “çağdaş” bir bakış açısıyla yapılan müzikal düzenlemeler, özünde şimdiki model alarak, geçmişle şimdi arasında bir bağlantı oluşturmak ve eskiyi güncelle uydurmak esasına dayanmaktadır. Gürler’e (1997) göre, çağdaşlaşmak özümüzü muhafaza etmek suretiyle, batının müzik tekniklerinden yararlanmak demektir.

Geleneksel dansların sunumundaki sanatsal yorumlama ve estetik arayışın temelinde, geleneksel danslarımızın tür, tavır, biçimsel zenginlikleri ile batı müziğindeki teknik uygulamaları sentezleme amacı yer almaktadır. Geleneksel dans ve müziklerinin birbirinden ayrılmaz iki ana unsur olduğu düşünüldüğünde, geleneksel dansların sahnelenmesinde bu her iki unsurun ayrı ayrı değil bir arada düşünülmesi gerekmektedir.

Geleneksel danslar geleneğinden ayrı bir şekilde kentlerde ve sahnelerde icra edilmeye başlandığı itibarıyla farklı tür dans ve hareket yapılarıyla çeşitlendirilmesi sonucunda yepyeni bir “halk dansı türü” ortaya çıkmış ve Türkiye’de halk oyunları adına yeni algılar doğurmuştur. Oluşturulan bu yeni koreografik eserin sahnelenmesinde kullanılacak müziğin de aynı düşünceyle şimdiki uyarlanmış bir müzikal anlayışla düzenlenmesi sunum ve uyum açısından oldukça önemlidir. Çünkü, Uzunkaya ve Akbal’a (2014) göre, müzik yapan sanatçı çaldığı melodinin bir insan bedenindeki karşılığını görmek ister ve bu nedenle müziğini bir beden hareketleriyle paralel uygular.

Müzikte uyarlama bir temanın ya da eserin, herhangi bir çalgı için ritimsel, tonal, doku ve yapı kurgusu düşünülerek, çokseslilik uygulamalarından yararlanılarak, o çalgının teknik özelliklerini, genlik, tınısal farklılıklarını göz önüne alarak kısmen yeni bir eser hâlinde tasarlanmasıdır (Erkan, 2012). Sanatsal boyutuyla, “uyarlama” kavramı, bir eserin sahip olduğu özelliklerin bir ya da birden fazlasının, değişim geçirerek yeni bir hâle dönüşümü şeklinde ifade edilebilir. Geleneksel Türk Halk Müziğinde uyarlama iki biçimde ifade edilebilir. Doğal uyarlama, yapay uyarlama. Doğal uyarlama, bireysel veya daha fazla sayıda insan ilişkilerinden doğan sosyal etkileşimler ve bu iletişimden doğan kültürel alışveriş sonucu kendiliğinden olan değişimler olarak nitelendirilebilir (Erzincan, 2006).

Yapay uyarlamada ise uyarlamaya konu olan eser, geleneğindeki sosyal etkileşim kanallarından ayrılır ve özel bir anlayış ve düşünce sonucunda değişime uğrar. Burada uyarlama eylemine sıfat olarak eklenen “yapay” sözcüğü kelime anlamı olarak olumsuz bir anlam taşıyor gibi görünse de kastedilen, ortaya çıkan ürünün doğal yollarla uygulanan bir değişimin dışında var olan bir gerçeklikten kaynaklanmasıdır. Yapay uyarlama, kent

yaşamının ve kültürünün içinde bulunan ve sanatla profesyonel olarak ilgilenen sanatçılar tarafından gerçekleştirilir (Erzincan 2006).

Günümüzde geleneksel dansların sunumlarında kullanılan ezgilerin batılı bir düşünceyle “aranje edilerek (düzenlenerek)” geleneksel özellikleri ve icra biçimleri ile seslendirilmiş bir müzikal üsluba yöneldiği görülmektedir. Buradaki düzenleme, geçmişte tek sesli ve tek çalgılı (Monofoni) icra edilen halk ezgilerini güncel yaşama adapte ederek, eserin birden fazla çalgı ile yeni bir düzende ve anlayışta (Homofoni) tasarlanma sürecidir.

2.1. Geleneksel Türk Müziği ve Monofoni (THM-TSM)

En basit doku monofoni ya da tek sestir (insan sesi ve tüm çalgıları da kapsamaktadır). Monofonide ezgi, herhangi bir armonik eşlik ya da başka ezgisel çizgiler olmadan duyulur. Belki bu ezgi, bir ritmik eşlik ya da vurmali bir çalgı ile süslenmiş olabilir ancak tek bir ezgisel çizgiye odaklanılmıştır (Gürgen, 2015). Monofonik doku dünya müziğinde çok sık karşılaşılan bir doku türüdür. Türk müziğinde de monofonik doku ile icra edilen eser sayısı çoğunluktadır. Geleneksel Türk müziğinde bireysel icralar, sazın yapısı gereği çoğunlukla monofoniktir (Ayyıldız, 2013).

Geleneksel müziklerimiz otantik anlamda tek sesli düşünülebileceği (Albuz, 2011) gibi Türkiye’de geleneksel Türk müziği öteden beri genellikle salt “tek sesli müzik” olarak bilinir, nitelendirilir ve tanımlanır (Parasız & Gülüm, 2018). Türk Müziği’nin genel karakteri söze dayalı olmasıdır ve bunun neticesinde sözlü müzikmiş gibi bestelenir. Belli birtakım sözler şarkı haline getirilirken hiç kopukluk olmadan melodi devam eder ve batı müziğinden farklı olarak Armoni’nin olmayışı Türk Müziği’nin özelliklerinden biridir (Kahyaoglu, 2003).

Türkiye’de halk çalgıları toplulukları, TRT ve Kültür Bakanlığı koroları başta olmak üzere çoğunluğunu bağlama icra edenlerin oluşturduğu guruplar şeklinde görülmektedir. Ancak bunların hepsinde orkestra mantığı ile partiyon çalma şekli görülmemektedir. Her biri kendi içerisinde zengin ses rengine, ses aralıklarına ve teknik özelliklere sahip Türk halk çalgılarından oluşan mevcut icra şekli incelendiğinde icra şeklinin genellikle tek sesli olduğu görülmektedir (Kınık, 2011).

Özetle monofoni, tek bir insan veya enstrüman için yazılmış en basit müzikal yapıdır. Geleneğinde icra edilen birçok şarkı ve türkü tek seslidir. Bu tek sesli eser her ne kadar kalabalık korolar ve çalgı gruplarıyla icra edilseler de yine de melodinin tek oluşu ve aynı melodinin icra edilmesi sonucunda tek sesli sayılmaktadırlar.

2.2. Türk Halk Oyunları Müziklerinde Homofoni:

Armonik müziği tanımlamak için kullanılan Homofoni, yoğun bir armoni ve kontrpuan içermeyen ve tek bir melodik çizgiye sahip bir ezgi için yazılmış homojen akorların, ana ezgiyi desteklemesi sonucu ortaya çıkan müziksel yapı olarak tanımlanmaktadır. (Schmidt, 2008; Say, 2002; Britten, 1934). Forney ve Machlis (2007), bir eşlikli yapı üzerinde bir ezgisel çizginin belirgin şekilde duyulmasıdır. Bir başka deyişle arka planda yer alan eşliğin tek ses olan asıl ezgiyi desteklemesidir. Genelde armoni blokları halinde olan bu destekleyici akorlar esas ezgiyi geliştirmekle kalmayıp farklı bir renge dönüştürmektedir. Dinleyicinin ilgisi ezgisel çizgiye yönelmekte ancak armoni ile birlikte bir bütün olarak algılanmaktadır (akt. (Gürgen, 2015)). Çoğunlukla geleneğinde oyuna eşlik eden çalgıların ve aynı çalgı ailesi içinde yer alan diğer çalgıların tonal ve tınısal özelliklerine göre belirlenmesi, aynı ezginin farklı bölümlerindeki notaların icrası için paylaştırılması ve geleneksel icrasına sadık kalarak güncel olan müziksel icra biçimine dönüştürülmesi sürecidir.

Gürler (1997)' in çalışmasında, bahsettiği gibi, başlangıçta aynı ezginin farklı melodilerini, farklı sazlar arasında sırayla icra ettirilmesi yoluyla elde edilen bu çalgılama biçimi zaman içinde yerini toplu çalım esnasında (unison²) bazı sazların ezgi içindeki melodik yürüyüşleri kalıp halinde seslendirmesi şeklinde biçimlenmiştir. Bu çalgılama biçiminde ana ezgi örneğin bağlama, kaval, kabak kemane, bendir, darbuka ile toplu çalgılanırken, kemanlar tarafından bezek (düzüüm) içinde yer alan küçük değerdeki notalar basılmadan, notalar bezek içinde bir alt mertebede birleştirilerek uzun sesli kalıp ezgiler şeklinde çalgılanmıştır.



Homofonik düzenleme ya da aranjman günümüzde geleneksel danslarımızın sahnelenmesinde eğitmenin tercihine bağlı olarak sıklıkla tercih edilen bir tekniktir. Bu teknik, bir çalgı düzeni içerisinde ezgisel yapının belirgin biçimde duyulması ve arka planda yer alan seslerin esas ezgiyi desteklemesi yoluyla farklı bir renkte izleyiciye sunulması işidir. Arka

2 Müzikte aynı notaları birden fazla enstrümanın birlikte icra etmesi.

planda yer alan armonik eşlikler esas ezgiyi geliřtirmekte ve aynı zamanda dinleyicinin ezgisel yapıyı bir bütün olarak algılamasına yardımcı olmaktadır. Esas ezgi her zaman eşlik seslerin önünde yer alarak belirgin biçimde ezgisel yapıda dominant durumdadır. Aranjör, düzenlemeyi yaparken ana ezgideki melodileri deęişik çalgılar arasında bölümlere ayırır ve geleneksel yapıdaki ezgisel bütünlüęe zarar vermeyecek şekilde partiyon ve orkestrasyonları belirler ve farklı çalgıların bir arada uyumlu tınlamasını sağlar.

Burada esas olan oyuna eşlik eden yöresel ezgilerdir. Arka planda duyulan armonik veya paralel melodilerin ana ezgi üzerinde yapısal hiçbir etkisi yoktur. Buradaki temel düşünce ana ezgiyi renklendirmek ve zenginleřtirmektir. Dansçı ve izleyiciler aęırlıklı olarak ana ezgiyi ön planda duymaktadır.

Aranjman, sanatçının tercihine baęlı olarak kullanılabileceęi bir tekniktir. Sanatçı, düzenlemeyi yaparken, ana melodide çok seslilięe gitmeyi tercih etmeyip, melodiyi deęişik enstrümanlar arasında partiyonlarla daęıtıp paylařtırabilir, ayrıca ritimde deęişik temalar kullanarak işlemler yapabilir (Erzincan, 2006). Halk müzięimizin geleneęinde var olan çok sesli yapılar bilinçli deęil, doęal olarak oluřmuş basit çok sesli yapılardır ve çok sesli unsurların başında dem tutma geleneęi gelmektedir. Bunlara en belirgin örnek üflemleri bir çalgı olan tulumdur. (Yılmaz, 2015).

(Kurtiřoęlu, 1998), Aranjmanın başarılı olabilmesi ancak aranjörün geleneksel çalgıların fiziksel yapısını bilmesine, o çalgının sesleri nasıl ve ne kadar çıkarılabileceęini kesin olarak bilmesine baęlıdır. Müzikal düzenleme adı altında çalgının yapısını zorlayıcı notaların veya partiyonların çalınması beklenen homofonik etkiyi oluřturmayacaktır. (Bekar, 1992), Burada önemli olan kalabalık bir kadro yapmak deęildir. Tek bir enstrüman da olsa doyurucu ve müzikal ana yapıyı bozmayan melodik düzenlemelerdir. Yerel ve eşlikçi çalgılara uygun partiyonlar hazırlanıp deęişik şekillerde icra edebilirler.

Batıda orkestra olarak nitelendirilen bu tür yapılanma içinde yer alan her icracının görevi daha önceden belirlenmiřtir. Türk halk çalgılarında da bu uygulamaların yapılması, daha verimli bir toplu icrayı ortaya çıkararak orkestra anlayıřı bünyesindeki yapılanmayı mümkün kılmaktadır (Kınık, 2011).

Halk dansları müzik aranjörünün ana malzemesi geleneksel müziklerdir. Doęası gereęi, geleneęin içinde gelen müziklerin içinde barındırdıęı tüm kültürel simgeleri en ince detaylarına kadar inceleyerek geleneksel danslar ile bir uyum içinde izleyiciye sunmayı hedeflemektedir. Buradaki başarı, yaratılan eserin geleneęinde icra edilen müzięe ne kadar yakın olduęudur, aksi halde gerçeęin kötü bir kopyası olacaktır. Halk oyunları müziklerindeki

aranje kavramı tam da bu noktada orkestrasyon kavramıyla günümüz halk oyunları müzik yapımcılarının gündemine girmiştir.

Ülkemizde Türk halk çalgılarının orkestral yapılanmasına ilişkin ilk ciddi çalışmalar komşumuz Azerbaycan'dan yaklaşık altmış yıl sonra 1980'li yıllarda Kültür Bakanlığı bünyesinde Devlet Türk halk müziği koro ve çalgı topluluklarının kurulması ile gerçekleşebilmiştir. Ancak bu oluşum modeli kendi bünyesinde sınırlı kalmış, ülke tabanında amatör ve yarı profesyonel topluluklar bazında istenilen düzeyde ve organize biçimde yeterince yaygınlaştırılamamıştır (Kınık, 2011).

3. Türk Halk Oyunları Müziklerinde Orkestral Değişim:

Geleneksel danslarımızın çok yönlü sahne teknikleri kullanılarak sahnelenmesi ve icra yönündeki niteliğinin arttırılmasında kullanılan ve stüdyo ortamında yaratılan homofonik müziklerin 2000 yılından günümüze kadarki Yapısal ve Orkestral değişimlerinin karşılaştırılması amacıyla, özellikle 2000 yılı ve sonrası itibarıyla günümüze kadar stüdyo ortamında kayıt altına alınmış Türk Halk Oyunları (Zeybek) müziklerindeki Orkestral yapılanma ve bu yapılanma içindeki Yapısal değişimleri incelenmiştir. İncelemeler sonunda elde edilen bulgular betimsel bir yolla açıklanmaya çalışılmıştır.

Çalışmadaki en önemli unsur sürekliliğin devamı ve geçen yıllar içinde müzikal anlayış ve uygulamaların ne türden bir değişime uğradığının tespiti amacıyla, başlangıç olarak tespit edilen tarihten bugüne kadar aralıksız olarak her yıl halk oyunları alanında müzik üreten bir aranjörün tespit edilmesi olmuştur. Bu amaçla, çalışmanın veri kaynağı olarak Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü Öğretim Elemanı Dr. Tarkan ERKAN'ın 1996 yılından beri her yıl yaptığı müziklerin arşivi tercih edilmiştir. Kendisinin izni ile 2000-2020 yılları arasında yaptığı albümlerden birer eser seçilerek araştırmaya konu edilmiştir.

Seçili eserler ve yazarın elinde bulunan bahse konu yıllara ait kayda alınmış halk oyunları müziklerindeki orkestral değişimlerin izlenebilmesi amacıyla albümler ön incelemeye alınmış ve yıllar içindeki değişimlere göre sınıflandırılmıştır. Yapılan inceleme sonucunda 2000 yılı sonrasında halk oyunları müziklerindeki orkestral değişim evreleri üç ayrı döneme ayrılmıştır.

Bunlardan ilki kayıtlarda yalnızca geleneksel çalgıların kullanıldığı, batı müziği sazlarının neredeyse hiç kullanılmadığı “geleneksel” dönem. İkincisi ise 2009-2014 yılları arasında her iki türe ait sazların birlikte bir uyum içinde kullanıldığı “geçiş dönemi”. Üçüncüsü ise 2015-2020 yılları arasında çok sayıda enstrümanın birlikte farklı melodi ve motifleri icra ettikleri geleneksel müzik yapısı ile sanatsal bakış açısının birlikte kullanıldığı “tematik” dönem.

2000-2008 yılları arası Geleneksel dönem.

2009-2014 yılları arası Geçiş dönemi.

2015-2020 yılları arası Tematik dönem.

Bu sınıflandırmaya göre yapılan kayıtlar dinlenerek, eser sahibi Dr. Tarkan ERKAN ile görüşmeler yapılmış, araştırmaya konu yıllar içinde halk oyunları müzik kayıtlarında ne türden orkestral değişimler olduğu betimsel bir yolla açıklanmaya çalışılmıştır.

Gerek icra edilecek oyun ezgilerinin süre bakımından uzunlukları, gerekse makamsal dizilimleri göz önüne alındığında incelenecek veriler için hayli zengin bir arşiv zenginliği sağlamaktadır.

3.1. 2000-2008 İlk Dönem

Çalışmaya konu 2000-2008 yılları arasında yapılan kayıtlar dinlendiğinde, geleneksel dönemde solo davul zurna çalgılarının monoton duyumsallığından uzak ancak geleneksel halde icra edilen melodik ve armonik yapılardan kopmadan farklı bir bakış açısıyla sanatsal yaklaşım gösterilmesinin yanında çalgısal olarak daha teknik bir beceri ortaya konduğu bir dönem olarak göze çarpmaktadır. Geleneksel ezgi ve ritim kalıplarının, yerel enstrüman kullanımıyla ön planda olduğu bu dönem, geleneksel ezgi icrası sınırları içinde kalmak koşuluyla basit armonik yapılar ve motiflerin etkili kullanıldığı, çok sazlılığa başlangıç olarak nitelendirilebilecek bir dönemdir.

Bahsi geçen yıllar arasında çalgılamaların genellikle ana ezgi etrafında yoğunlaşan bir düzen içinde olduğu, aynı ezginin partiyonlar halinde farklı çalgılar ile icra edildiği görülmektedir. Kayıt altına alınan geleneksel dans ezgilerinin sözlü olarak icra edilen yapılarında, geleneksel halk müziğinin yöresel tavrı ve melodik karakterlerinin dışına çıkılmadığı, oyun ezgilerinin yerel ses genişliği ve makam dizileri içinde seslendirildiği görülmektedir. Sahnelenecek oyun ezgilerinin kısa cümleler halinde çalgılanmasından dolayı, makama ait tüm özellikleri gösterilecek biçimde ezgilerin tüm bölümleri (A+B+C) işlenmiş, makam dizisinin tüm özellikleri gösterilmeye çalışılmıştır. Oyun tempoları geleneksel formda sergilendiği şekilde ele alınmış, oyun dinamiği içinde sergilenmesi gereken ezgi motifleri “aslına uygun” biçimde icra edilmeye çalışılmıştır.

Bu yıllar arasında batı müziği çalgıları *Örn: bas gitar, klasik ve akustik gitar* gibi çalgıları akustik olarak değil, keyboard üzerinden ulaşılması tercih edildiği gözlenmiştir. Ayrıca bu kullanım bas gitar sesi ile kök akorlara ait birinci derecelerin legato veya staccato şeklinde çalındığı, bazı

ezgi cümlelerinde ise bu iki çalım şeklinin karışımı olan ritmik motiflerin kullanıldığı görülmektedir.

Türk halk müziğinin ezgi icrasında kullanılan önemli bir çalgı olan Zurnanın solo icra edildiği bölümlerde zurna altına dem ses sağlamak amacıyla keyboard üzerinden pad sesler ile destekleyici legato şeklinde akorlar kullanıldığı da görülmektedir. Bu bakımdan solo çalgı icrasının daha zengin bir duyuma ulaşılması sağlanmıştır.

Ritmik zenginliği sağlamak amacıyla geleneksel ritim sazları tercih edilmiş, sample sesler neredeyse timpani sesi hariç hiç kullanılmamıştır. Kick Drum seslerin ise bendir veya asma davul aracılığıyla sağlanmaya çalışıldığı gözlenmektedir. Asma davulun geleneksel çalım şekline uygun biçimde önceden planlanmış ritmik motiflere sadık bir biçimde çalgılaşma yaptığı görülmektedir. Ayağa çalma olarak adlandırılan ritmik düzümler sayesinde sahnede dans eden dansçıların hareketleri müzik ile bir bütün haline gelmiş olmaktadır.

Oyun ezgilerinin icrasında kullanılan darbuka ve bendir'in geleneksel ritim motiflerinin dışına çıkmadığı, özellikle kadın oyunlarında ana usule ait ritim kalıplarının küçük kalıplara bölünerek daha ritmik bir kalıpta icra ettikleri (velvele)³ görülmektedir. Bu icra biçimi çoğunlukla zilli def tarafından yapılmaktadır. İcra edilen bir oyun ezgisinin belli ritmik kalıpları ve geleneksel motiflerinin değiştirilmeden üzerine eklemeler yapıldığı ve eski ile yeni ritmik yapıların birbirini tamamladığı ritmik varyasyonlar ezgi içinde iç tansiyonu arttırıcı ve monotonluğu önleyici bir etki yaratmak üzere tasarlandığı görülmektedir.

Armonik zenginliği sağlayabilmek amacıyla klasik ya da akustik gitar kullanmak yerine akorların bağlama veya kanun gibi sazlar ile ezgi altına işlendiği aynı zamanda ritmik armoniyi desteklediği görülmektedir. Ezgiyi altına eşlik olarak kullanılan akor sesleri çıkıcı hareketle, arpejli olarak ritmik hareket oluşturmuşlardır.

Ege bölgesinde ve civarında yer alan illerde (İzmir, Aydın, Muğla, Denizli, Manisa, Balıkesir, Kütahya, Uşak, Afyon) ince saz olarak nitelendirilen kanun, keman, ud, cümbüş, zilli def gibi sazların özellikle kadın oyun ezgilerinde kullanıldığı erkek oyunlarında ise neredeyse hiç kullanılmadığı görülmektedir. Geleneksel yapı içinde kadın ve erkek eğlence ortamlarının birbirinden farklı olmasından (Gülbeyaz, 2015) kaynaklı oyunlara eşlik eden sazlar partiyon içinde belli kurallara göre dağılım göstermiştir.

3 Velvele: Geleneksel bir ritim kalıbının kendi değerinden küçük nota parçalarına bölünmesiyle elde edilen düzümlerin (bezek) daha hareketli ve canlı çalınmasına verilen isimdir.

Aynı yıllar içinde kayıtlarda kullanılan kemanların çoğunlukla ezgiyi destekler biçimde kullanıldığı, paralel ezgiler çaldırmak yerine unison çalgılamaya dahil edildiği, keyboard üzerinden kullanılan bas gitar sesiyle seslendirilen uygun akorların legato şeklinde takip edildiği, bazen kontrpuan ve bazen de ana ezgi üzerinde soru-cevap şeklinde kullanıldığı görülmektedir. Kemanların çoğunlukla ezgi sonlarındaki teslim (final) cümlelerinde paralel seslerden (3. veya 5. dereceden) aynı ezgiyi icra ederek karar sesinin 3. veya 5. derecesinde kaldığı görülmektedir.

3. Derece Keman Partisyon Örneği



5. Derece Keman Partisyon Örneği



Sonuç olarak bu dönemde, halk oyunları müzik kayıtlarında özellikle oyun ezgilerinin belirli bir düzende sınıflandırılıp düzenlendiği, ilk dönemde radikal değişiklikler ve eklemeler yerine temel ezgi üzerine kurulmuş basit armonik düzenlemeler kullanıldığı görülmektedir.

3.2. 2008-2014 Geçiş Dönemi

2009 yılı sonrasında halk oyunları müzik kayıt anlayışı gelişerek batı müziği sazlarının geleneksel Türk müziği sazları ile birlikte halk oyunları müzikleri içinde daha fazla duyulmaya başlandığı bir dönemdir.

Bu dönemde kullanılan çalgılar ve müzikal kompozisyon incelendiğinde, geleneksel dansların sürekli değiştiği ve sahne tansiyonunu düşürmeyecek ve canlı tutacak bir tempoda olduğu, bir önceki döneme göre ritmik değişkenlerin önceden belirlenmiş temalar ve ritmik vurgular doğrultusunda dansçılara ilham verecek biçimde daha fazlaca düzenlendiği ve yoğun kullanıldığı görülmektedir.

Bu dönemde batı müziği çalgıları artık kayıt ortamında canlı performans gösteremeye başladığı özellikle bas gitarın bazı partisyonlara unison katıldığı

bir dönem olarak gözlenmektedir. Bas gitarın geleneksel dönemdeki gibi akor dizilerini takip ettiği, akorları legato şeklinde seslendirdiği, ezgideki iç tansiyonu yüksek tutmak için akorlar içinde ritmik motifler ile canlı ritimleri desteklediği, değişen akorlar arasında glissando ile geçişler yaparak duyumsal açıdan ezgiyi daha güçlü bir yapıya büründürdüğü görülmektedir. Özel efektler dışında keyboard üzerinden elde edilen yapay seslerin neredeyse hiç kullanılmadığı bu seslerin orijinal biçimde kayıta alındığı görülmektedir. Armonik zenginliği sağlayabilmek amacıyla klasik ya da elektro gitarların zaman zaman kullanıldığı görülmektedir. Bunun yanında bağlamaların şelpe icrası yoluyla armonik zenginlik kazandırılmıştır.

Nefesli sazların kullanımında bu dönemde bakır nefesli sazların kullanıldığını görmeye başlıyoruz. Özellikle Denizli, Muğla, Bergama, Soma civarı yöre oyunlarında “Grangaz” takımı olarak adlandırılan çalgı grubunun kayıtlarda yöre oyun ezginlerini icra ettiklerini, sahne gösterisinde kültürel ve müzikal bir zenginlik sağlanması açısından önemli görmekteyiz.

Solo Zurna bölümlerinde dem ses sağlamak amacıyla ikinci bir dem zurnası kullanılarak ezgi altının boş kalması engellenmiştir. Zurna altı eşlikte kemanlar bu dönemde oldukça belirgin biçimde uzun sesler ile akor dizilerini takip ederek ezgisel zenginliğe katkı sağlamaktadır. Aynı zamanda ritmik değişkenleri takip ettikleri, ritimdeki vurgulara göre yazılmış partiyon çalgılaması yaptıkları görülmektedir. Ritimdeki vurgular önceden tasarlanmış dans hareketlerine göre planlandıkları için kemanlar sanki oyunu yönlendiren ritim sazlar gibi ön planda ve partilerine göre görevlerini yerine getirmektedir.

Ritim sazlar bu dönemde hayli zenginlik kazanmıştır. Geleneksel ritim sazlarının yanında batı müziği ritim sazlarının da (Kajon, Sanduka) kullanıldığı görülmektedir. Ritimsel açıdan ezgilere derinlik kazandırmak için Erbane gibi kendinden uzun rezonanslı sazların davul veya darbuka ile eşlikli icrada buldukları gözlenmektedir. Bu dönemde Kick drum sesleri sanal olarak elde edilmemekte bunun yerine gerçek sazlar ile kaydedildiği görülmektedir. Bu sayede subbass bölgelerinde derinlik elde edilmiş ve müzikal zenginlik açısından çok daha iyi bir duyuma ulaşılmıştır.

Oyun ezgilerinde kullanılan tüm sazların geleneksel motiflere sadık kalarak icrada buldukları zaman zaman ise vevleli çalımlarda buldukları gözlenmektedir. Ritmik motiflerde görülen vurgular ile önceden hazırlanmış düzüm kalıpları araştırmaya konu bütün albümlerin başından sonuna kadar dansçının hareketlerine odaklı yazıldığı ve icra edildiği görülmektedir. Bu vurgu ve ritmik düzümler kemanlar tarafından inici ve çıkıcı melodiler ile desteklenerek geleneksel dansın sahnelemesinde ritim ve hareket uyumunun

birlikteliğine katkı sağlamaktadır. Bu sayede ritmik vurgular müzikal bir kimlik kazanarak sanki ritmik birer ezgiymiş gibi duyum sağlamıştır.

Oyun ezgilerindeki ritmik yapıların, özellikle dansçılara ve hareketlerine göre planlandığı, önceden belirlenmiş sabit hareket yapılarına eşlik amaçlı yaratılar olduğu görülmüş, “Ayağa Çalma” olarak nitelendirilebilecek ritmik bir yapının çok güçlü bir şekilde kayıtlarda ön planda olduğu görülmüştür. Ayağa özel olarak çalınmış bu ritmik motifler kayıtlı müzik içerisinde ön planda duyulacak biçimde kendini belli etmekte, diğer enstrümanların da toplu çalımı ile (unison) birlikte daha da belirgin hale gelmektedir.

İzmir ve civarı yöre oyunlarında ince saz olarak adlandırılan çalgı takımına bu dönemde “Buzuki, Lavta, Tırnak Kemeçe, Tanbur” gibi sazların daha çok kadın oyunlarına eşlik amaçlı kullanıldığı ve bu çalgıların ritim eşliğinin ise genellikle darbuka ve zilli def tarafından yapıldığı görülmektedir. Zilli def tarafından icra edilen ritmik düzümlerin çoğunlukla velveleli icra edildiği görülmektedir, darbukanın ise daha çok ana ritmik yapıyı vurduğu görülmektedir.

Ege sahili özellikle İzmir ve civarının liman kenti oluşundan dolayı Türk-Yunan geleneksel müzik ve dans türleri arasında oldukça esnek bir sınır bulunmaktadır. Bu durum kültürel bakımdan iki kültür arasında sürekli bir iletişim ve etkileşimin olmasına büyük bir etken olmuştur. Bu kültürel etkileşim sonucunda bazı geleneksel ezgilerin yöre tavrı veya dansçının beceri seviyesini öne çıkarabilmek amacıyla klarnet sazının “ad libitum⁴” çalınmalarına rastlanmaktadır. Daha çok “Zeybekiko⁵” olarak anılan tür çalgılaşma şeklini andıran bu türde akordeon’un da bazı kadın oyunlarına eşlik ettiğini görmekteyiz.

Yine bu dönemde insan seslerinin enstrüman gibi kullanıldığı ve ezgilere giriş niteliğinde (intro) ezgiler yaptığı ve solo saz niteliğinde ön plana çıktığı görülmektedir. Bu bölümlerde solist sesinin ağırlıklı olarak çıkıcı bir seyir izleyerek makamsal vurguların yapıldığı melodik yapıları seslendirdiği görülmektedir. Zaman zaman zıt yönde insan sesleri ile bu ezgilerin zenginleştiği ve finale doğru yalın bir ses ile sazlara teslim edildiği görülmektedir. Bu bölüm orkestrasyon açısından yoğun olmayan yalın bir yapıda olduğu bölümlerdir. Düzenlemelerde, sahnelenen oyunun temasına özgü insan sesleriyle efektler yapıldığı ve etkiyi artırabilmek amacıyla farklı enstrümanların destek amaçlı kullanıldığı görülmektedir.

4 Yorumcunun isteğine bağlı bir biçimde serbest, doğaçlamaya dayalı özgün çalgılaşma biçimi.

5 Zeybekiko: Zeybek ritmi ve müzikal yapısıyla icra edilen Yunan müzik ve dansları.

Bu dönemde kemanlar artık eşlik yapmak veya alt yapıyı desteklemekten ziyade ana ezginin bazı bölümlerinde soru-cevap şeklinde çok farklı melodik yapının solo olarak seslendirilmesi görevini üstlenmiştir. Kemanlar ezgi içinde işlenen temaların bazı bölümlerini solo icra ederek orkestraya toplu enstrüman grubu olarak katkı sağlarken aynı zamanda farklı tekniklerle de dansçının icrasına renk katacak müzikal nüanslar yapmaktadır. Orkestra düzenlemesinde yaylı gruplar ikiye ayrılmış, soru bölümlerinde bağlamalar ile aynı oktavda paralel ezgi yürütürken cevap bölümlerinde bir oktav yukarıdan ana ezgiyi destekler nitelikte farklı müzikal motifler ile eşlik yaparak, 3. ve 5. dereceden ezgi icra ettikleri görülmektedir.

Yöre oyun müziklerinin düzenlenmesinde dikkati çeken bir diğer konu ise zeybek oyunlarının ön bölümünde olan “gezinlemelerin” (gezenneme) hiçbir zaman uzun olmadığı hatta neredeyse hiç kullanılmadığıdır. Çoğu kez oyun bağlantılarında köprü görevi gören introlar veya modülasyonlar sayesinde oyun geçişleri sağlanmıştır.

Sonuç olarak gelişme döneminde kayıt altına alınan müziklerde, Homofonik müziğin özelliği olan düzenlemelerin yeniden yaratım kapsamında daha da ön plana çıktığı, geleneksel sazların dışında farklı enstrümanların müzikal zenginlik kazanma açısından kayıtlara eklendiği, armonik yapıların daha cesur bir biçimde işlendiği görülmektedir. Farklı müziksel motiflerin eklenerek geleneksel yapıyı desteklediği diğer tüm sazlar ile soru-cevap şeklinde kurgulanmış bölümleri toplu veya solo biçimde icra ederken tüm sazların hangi bölümleri icra edeceği ve hareketlere vurgu biçimleri çok net ve simetrik bir biçimde tasarlandığı görülmektedir.

3.3. 2015-2020 Tematik dönem

2020'lere gelindiğinde halk oyunları müzik kayıtları artık geçmiş yıllara göre önemli farklılıklar içermektedir. Bu dönemde halk oyunlarında kullanılan sahneleme teknikleri son derece gelişmiş ve artık sahnede yalın bir biçimde halk oyunları ezgisel yapısı “geleneksel düzenlemesiz” dal haricinde neredeyse hiç görülmemektedir.

Oyun/eser metni bakımından incelendiğinde, geleneksel temaların yoğunlukla kullanıldığı, geçmiş yıllarda kalan ve günümüzde unutulmaya yüz tutmuş bazı kültürel davranışların yeniden işlenerek genç kuşaklara hatırlatılması ile birlikte yeni konu arayışlarının da bu dönemde yaygınlığı görülmektedir. Temalarda genellikle kadın erkek ilişkilerinin ele alındığı görülürken, toplumsal olayların, hayvan ve toprak temalı oyun ezgilerinin ve dansçılara kadın ve erkek (soru cevaplı), atışmalı ifadelerle sahne patenlerinin işlendiği görülmektedir. Sahne sonunda solist veya solistlerin sahnede

kalarak temaya ilişkin son mesajın iletilmesi ile konuya kapanış yapacak biçimde müzikal düzenlemelerin yapıldığı görülmektedir. Tüm bunlar değerlendirildiğinde bu yapılan kompozisyonların tematik müzik yapısına uygun olduğu görülmektedir.

Dönemsel açıdan bakıldığında tüm dönemlerde özellikle dikkati çeken konu ezgilerin hiç değişmedi alanda bilinen yapılarına sadık kalınarak yeniden üretim kapsamında üretildiği ve her albüm için yeniden düzenlemelerin yapıldığı görülmektedir. Burada etkili olan konu her albümün farklı bir tema içermesi ve sahnelenecek eserlerin birbirlerinden farklı ritmik yapılar da olmasıdır. Etken konulardan bir diğeri ise sahnelenecek yöre oyunlarının birbirinden farklı olmalarıdır. Her tema farklı bir ilin oyunlarından seçili repertuvar üzerinden kurgulandığı için aynı dönem içinde yapılan yüzlerce kayıt birbirinden farklı olmaktadır ve her farklı tema için yeni bir orkestrasyon planlanmıştır. Bu dönem içinde göze çarpan önemli noktalardan bir diğeri ise orkestrasyon ve müzik düzenlemelerinin bir önceki albüm ile aynı olması, sanki her yapılan albüm bir sonraki için hazırlık niteliği taşıyor gibi orkestrasyon açısından giderek nitelik kazanması ve planlanmış bir yapı içinde sürekliliğin devam etmesidir.

Bu dönemde ritmik ve tematik müzik karakterinin baskın özelliğini görmek mümkündür. Ezgilerin neredeyse tamamında enstrümanların çoğunluğu özellikle kemanlar aynı ölçü içinde önce çıkıcı sonra inici bir melodiler yapmakta ve bu ezgilerin nota değerleri 16 ve 32'lik basamaklar oluşturacak şekilde olduğu görülmektedir. Bu ezgisel yapı daha çok yaylı grubunu öne çıkarmakta ve sahnede sergilenen dansların hareket yapılarını desteklemektedir. Bu bölümlerde çoğunlukla ana ezgi çevresinde yoğunlaşan bir ezgisel yapı görülmekte kontrpuan ezgilere rastlanmamaktadır.

Bu dönemde özellikle yaylı gruplarının eser kompozisyonu içinde ritmik ve ezgisel motiflerin işleyişleri bakımından teknik olarak ciddi derecede zenginleştiği görülmektedir. Farklı uzunluklar ve motiflerde yazılmış yaylı çalgıların solo bölümlerine ek olarak tüm sazların önünde duyulabilecek biçimde ön planda olduğu aynı zamanda ezginin bütünüyle uyumlu bir trafik izlediği görülmektedir. Yaylı grubu için yazılmış paralel ezgilerin kullanımında batı müziği armonik yapısının Türk müziği ezgisel yapısıyla son derece uyumlu bir biçimde birleştirildiği dikkat çekmektedir. Ayağa çalma açısından oldukça önemli partilerde farklı görevleri yerine getiren yaylı düzenlemelerinde dansçıların çökme, kalkma veya zıplama gibi farklı hareketlerini destekleyici motifleri işledikleri görülmektedir.

Oyun ezgileri, sahnede oyuncularını izlemeden dinlendiğinde ilk bakışta sadece ezgi için icra edilmiş izlenimi verirken, ezgi içindeki doğal vurguların

dışında yapılan bu ritmik kalıplar başlı başına bir anlam ifade etmemektedir. Ancak müziğin dansçılara eşlik ettiği bir gösteride önceden kurgulanmış bir yapıda olduğu hemen göze çarpmaktadır. Kurgulanmış bu ritmik yapılar dansçıların hareket yapılarına göre şekillenmekte ve temayı ön plana çıkaracak vurgular ile ritimlerin icra edildiği görülmektedir. Ayağa özel olarak çalınmış bu ritmik motifler kayıtlı müzik içerisinde ön planda duyulacak biçimde kendini belli etmektedir. Kayıtlı müzik içindeki bu ritmik motifler doğal olarak diğer enstrümanların da birlikte (unison) icrasıyla daha da belirgin hale gelmektedir.

Sonuç olarak, bu dönemde halk oyunları müziklerinde sahnelenecek eserlerin bir kimlik kazandığı, hikâyede işlenecek temanın dansçı ve müzik ile birleşerek sunulduğu özel bir dönemdir. Bu dönem kültürel unsurların modern kayıt imkanları ve popüler müzikal uygulamalar ile sunulduğu sanatçı kökenli bir dönem olarak gözlenmektedir. Sunumdan önce metne dökülen temaların nereyse tamamı sahne sanatları bağlamında değerlendirilerek planlanmış ve çağa hitap eden bir sanat anlayışıyla tasarlanan çalışmalar olarak görülmektedir. Halk müziği ve oyunları toplumsal konuları ele alan bir yapıda ve kültürel bir unsur olduğundan dolayı izleyen ve dans eden hemen her kesimin müzikal duygularına hitap edecek bir yapıda olduğu görülmektedir. Bu yönüyle tematik dönem müzikal yapı dansçı ve müzisyenler açısından bütünlük bir konum sergilemektedir.

Sonuç

Geçmiş yıllarda stüdyo ortamında kayıt müziğe birçok yönde tepki ve eleştiri gelmesine rağmen bu dönemde halk oyunları stüdyo müziğinin gelecek dönemlerde daha da güçlenerek bir tarzda devam edeceği görülmektedir.

Türk halk oyunları alanında yapılan toplu derleme çalışmalarının geçmişini incelendiğinde, günümüze kadar geçen yaklaşık 55 yıllık süre içerisinde halk oyunları ve müzikleri birçok dönemden geçmiş ve sahne sanatları bağlamında asıl kimliğini 2000’li yıllarda kazanmaya başlamıştır. Geride kalan yıllar boyunca geleneksel halk çalgıları ve geleneksel oyun düzeniyle icra edilmiş geleneksel danslar, sahne ile buluştuğu anda bir takım sanatsal müdahaleler ile sahne sanatı olarak biçim değiştirmiştir.

Müzikal anlamda çok sazlı döneme geçiş ve ardından müzikal düzenlemelerin belli bir partiyon disiplini içinde orkestra ile icrası sayesinde “halk oyunları orkestrası” şeklinde adlandırılacak yeni oluşumlar ve topluluklar ortaya çıkmıştır. “Geleneksel dönem, Geçiş dönemi ve Tematik dönem” olarak nitelendirilebilecek bu dönemlerde geleneksel Türk halk

oyunları müzik icrası sanatsal anlamda gelişerek değişime uğramış aynı zamanda sahnelenen danslarda da aynı etkiler görülmüştür.

Sonuç olarak “geleneksel dönemde”, halk oyunları müzik kayıtlarında özellikle oyun ezgilerinin belirli bir düzende sınıflandırılıp düzenlendiği, ilk dönemde radikal değişiklikler ve eklemeler yerine temel ezgi üzerine kurulmuş basit armonik düzenlemeler kullanıldığı, “gelişme döneminde” kayıt altına alınan müziklerde, Homofonik müziğin özelliği olan düzenlemelerin yeniden yaratım kapsamında daha da ön plana çıktığı, geleneksel sazların dışında farklı enstrümanların müzikal zenginlik kazanma açısından kayıtlara eklendiği, armonik yapıların daha cesur bir biçimde işlendiği görülmektedir. Farklı müziksel motiflerin eklenerek geleneksel yapıyı desteklediği diğer tüm sazlar ile soru-cevap şeklinde kurgulanmış bölümleri toplu veya solo biçimde icra ederken tüm sazların hangi bölümleri icra edeceği ve hareketlere vurgu biçimleri çok net ve simetrik bir biçimde tasarlandı, “Tematik dönemde” ise halk oyunları müziklerinde sahnelenecek eserlerin bir kimlik kazandığı, hikâyede işlenecek temanın dansçı ve müzik ile birleşerek sunulduğu özel bir dönemdir. Bu dönem kültürel unsurların modern kayıt imkanları ve popüler müzikal uygulamalar ile sunulduğu sanatçı kökenli bir dönem olarak gözlenmektedir. Sunumdan önce metne dökülen temaların neredeyse tamamı sahne sanatları bağlamında değerlendirilerek planlanmış ve çağa hitap eden bir sanat anlayışıyla tasarlanan çalışmalar olarak görülmektedir. Halk müziği ve oyunları toplumsal konuları ele alan bir yapıda ve kültürel bir unsur olduğundan dolayı izleyen ve dans eden hemen her kesimin müzikal duygularına hitap edecek bir yapıda olduğu görülmektedir. Bu yönüyle tematik dönem müzikal yapı dansçı ve müzisyenler açısından bütünlüklük bir konum sergilemektedir.

Kaynakça

- Abdurrezzak, A. O. (2018). Üretim ve tüketim kültürü açısından müzik kimliğinin psiko-sosyal ve mitolojik temelleri. *Uluslararası Folklor Akademi Dergisi*. Cilt:1(2), 186-206.
- Adlin, D. (2020). Aesthetic Concept- Choreography of Piso Surit Dance in Karo Community. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 172-182.
- Albuz, A. (2011). türk müziğinde çokseslilik yaklaşımları. *Inonu University Journal of Art and Design*. 1(1), 51-66.
- Altun, R. Ö. (2019). Türk halk oyunlarında doğaçlama ve kurgu ikilemi. *Ahenk Müzikoloji Dergisi* (5), 1-17.
- Artun, E. (2005), Halk Kültüründe Değişimin Topluma Etkisi ve Sonuçları. Halk Kültüründe Değişim Uluslararası Sempozyumu Bildirileri Kitabı, *Motif Vakfı Yayınları*, İstanbul.
- Aşkar, F. (2011). Sanatsal iletişim modeli: sahne (performans) sanatları üzerine bir inceleme. *Akademik Bakış Dergisi*, 25, 1-13.
- Aydın, E. C. (2017). Halk oyunları temsilinde kültürel mekân işlevi. *ZFWT* 9(2), 287-295.
- Ayyıldız, S. (2013). *Teke yöresi yöruk Türkmen müzik kültüründe yerel çok seslilik özellikleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bakıoğlu, G. (2001). *Sahne sanatı olarak Türk halk oyunları seyircisinin analizi*. Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bali, A. (2017). Halk Oyunları Üzerine Halkbilimsel Bir Araştırma: Mersin İli Silifke İlçesi Örneği. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergisi*, 33, 78-91.
- Baykurt, Ş. (1995). *Anadolu kültürleri ve Türk halk dansları*. Yeni Doğu Matbaası. Ankara.
- Baykurt, Ş. (1995). *Anadolu kültürleri ve Türk halk dansları*. Ankara: Yeni Doğu Matbaası.
- Bekar, C. (1992). *Türk halk oyunlarında sahneleme sistemleri ve sahne tekniklerinin kullanımı*. Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Britten, B. (1934). The Elements of Music. <https://wmich.edu/mus-gened/mus150/Ch1-elementsOLD.pdf>
- Catherine Schmidt-Jones (2008), The Basic Elements of Music, <http://cnx.org/content/col10218/1.7/>, Rice University, Houston, Texas.
- Çelebi, A. (1991). *Türk halk oyunları eğitici ve öğrencilerinin Türk halk oyunlarının nasıl algıladıklarına ilişkin bir araştırma*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sağlık bilimleri Enstitüsü.

- Dalbay, R. S. (2018). “kimlik” ve “toplumsal kimlik” kavramı. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(31), 161-176.
- Dalbay, R. S. (2018). “Kimlik” ve “toplumsal kimlik” kavramı. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(31), 161-176.
- Ekici, M. (2007). *Halk bilgisi (folklor) derleme ve inceleme yöntemleri*. Ankara: Geleneksel Yayınları:7. 2. Baskı.
- Elcik, P. (2009). “Ekin” gösterileri örneğinde halk danslarının gösteri danslarına dönüştürülmesinde sahne etmenlerinden yararlanma biçimleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Elyagutu, D. C. (2019). *Performans sanatları evreninde türk halk dansları sahnelene uygulamaları ve video tekniğinin koreografi içerisinde kullanımı “bu top-raklar için” dans gösterisi örneği*. 2. Uluslararası Müzik ve Dans Kongres. 26-28 Eylül. Muğla.
- Eravcı, A. (2015). *Türk halk oyunlarının sahnelenmesi: aşamalar ve teknikler*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erkan, Ç. (2012). Türk müziğinde uluslararası sanat müziğindeki bir besteleme tekniğinin kullanımı: ‘uyarlama’. *EÜ Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Dergisi*, 2, 99-105.
- Erzincan, M. (2006). *Türk halk müziğinde uyarlama kavramı ve bağlamaya uyarlanan dört zeybek ezgisi üzerinde müzikal analiz*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Machlis, J., & Forney, K. (2007). *The Enjoyment of Music*. Norton & Company. New York.
- Georgios, L. (2018). The transformation of traditional dance forma its first to its second existence: The effectiveness of music-movement education and creative dane in the preservation of our cultural heritage. *Journal of Education and Training Studies*, 6(1), 104-112.
- Gülbeyaz, K. (2015). Zeybek halk dansları icrasında kullanılan bazı kasların aktivasyon oranlarının kinesiyojik açıdan incelenmesi. *Journal of human sciences*, 14(2), 1812-1819.
- Gürgeç, E. T. (2015). Müziğin temel bileşenleri ve müzik dinlemenin kavramsal boyutu. *Ulakbilge*, 3(5), 1-14.
- Gürler, E. F. (1997). *Türk halk oyunları oyun müziklerinin çokseslilik açısından değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kaeppeler, A. L. (2006), Dans (Çev. F. K. Fay), Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1 (s. 406-411). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Kahyaoglu, Y. (2003). Türk müziğinde üslup. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 11. 41-44.

- Karahan, C. (2009). Karadeniz bölgesi halk müziğinde çok sesli unsurlar. *Folklor/Edebiyat*, 5(58), 97-106.
- Kılıçoğlu, H. (2018). *Türkiye’de popüler müziğin tarihsel Gelişiminde davul çalım yaklaşımları*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kınık, M. (2011). Türk halk müziği çalgı topluluklarının yapılanması ve bağlama. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 30(1), 211-234.
- Kurtişoğlu, B. (1998). *Türk halk oyunlarında sahneleme aşamaları*. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Lykesas, G. (2018). The Transformation of Traditional Dance from Its First to Its Second Existence: The Effectiveness of Music- Movement Education and Creative Dance in the Preservation of Our Cultural Heritage. *Journal of Education and Training Studies*. 6, 105.
- Okdan H. (2015). Etnografik malzemenin sanatsal kullanımı: alandan sahneye Balıkesir “köy havası” oyunu örneği. *Akademik Bakış Dergisi*, 52, 329-339.
- Okdan, B. (2017). Türkiye’de kent kültüründe geleneksel dansların pazarı. *Journal of international multidisciplinary academic researches*, 4(3), 56-64.
- Öztürk, M. (1990). Halk oyunlarında kriz ve BÜFK dans birimi: Krizden Çıkış İçin Notlar, *Folklorla Doğru Dans Müzik Kültür Araştırmaları Dergisi*, 59, 65-80.
- Parasız, G., & Gülüm, O. (2018). Türk halk müziğindeki doğal çok sesliliğin müzik eğitimindeki yansımaları. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, 8(1), 22-28.
- Say A., 2002. Müzik Sözlüğü, Müzik Ansiklopedisi Yayınları, Ankara.
- Schmidt, 2008;
- Sönmemiş, G. (2021). İletişim Aracı Olarak Dans: Ya da dans bir iletişim şekli midir?. *Artuklu Sanat ve Beşerî Bilimler Dergisi*, 5, 100-117.
- Sümbül (1997),
- Sümbül, M. (1998). Türk halk oyunları yarışmaları üzerine düşünceler. *Folklor ve Edebiyat Etnoloji Halkbilim Antropoloji üç aylık kültür dergisi*, 16, 1-9.
- Sümbül, M. (2005). *Kültürel değişim başlamında halk oyunları geleneği ve bir örnek uygulama olarak Adana-Osmaniye halk oyunları*. Halk Kültüründe Değişim Uluslararası Sempozyumu Bildirileri, Pınarbaşı matbaacılık. 17-19 Aralık 2004. İstanbul.
- Şen, Y (2010). Türk halk müziğinde çokseslilik. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 10, 63-66.
- Uzunkaya, E., & Akbal, Ö. (2014). Türk halk danslarının icrasında bir asma davul geleneği “ayağa çalma”. *Akademik Bakış Dergisi*, 44.

- Ünlü, Ö. B. (2009), *Dans Tiyatrosunun Oluşumunda Dans Antropolojisinden Yararlanma Yolları ve Anadolu Danslarından Model Önerileri*, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Yavuz, Ş. (1984). *Atatürk, Cumhuriyet ve Türk müziği*. 1. Ulusal Müzik Bilimleri Sempozyumu Bildirileri, 7-9 Mayıs 1984, İzmir.
- Yılmaz, Ö. (2015). *Makam, çok seslilik ve yöresel tavırlar kapsamında bağlama'da düzenler*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yılmaz, K. C., & Ünlü, L. H. (2022). Kafkasya kökenli halk danslarının turizm sektörü içerisinde değişim ve dönüşümü. *Turkish Studies*, 17(7), 247-257.

Transformation of Traditional Dances in its Staging Process With a Specific Example of Turkey

İlknur Demirbağ¹

Abstract

Turkey embodies a rich historical and geographical background, which is parallel to its cultural richness as well. Turkish Folk Dances, being a part of this traditional culture, are one of the tools that represent this richness by evolving and transforming from past to present.

In addition to the survival of folk dances in the territories where they were originally born, these dances also expand beyond this territory due to the changing world at an increasing rate in recent years. This article sheds light on Turkish Folk Dances' evolution and transformation experience, apart from their natural dynamism, during this expansion process.

When doing this, the subject has been evaluated without excluding any of the themes of movement, music, and; costume, which have existed in inseparable integrity until today. While focusing on how Turkish Folk Dances exist on the platforms they are on today, each of the themes mentioned above (dance, music, costume) has been discussed by holding on to the identical approach.

The subject has been evaluated largely based on experiences and observations built up in many years at all levels in this field.

Introduction

Dance is defined as a way of expressing all sorts of human emotions and ideas through music, and the definition of traditional dances is no exception. Furthermore, like all elements of traditional culture, traditional dances are transferred from generation to generation due to their collective

1 Istanbul Technical University, Türkiye, demirbagi@itu.edu.tr,
orcid.org/0000-0001-5537-979X

character, and at the same time they gain an anonymous value by taking on the experiences of generations.

Turkish Folk Dances have a wide range of diversity due to the geography they belong to. When we look from a structural angle at the way these dances are performed by the public, it is possible to see common move structures in some of them, while others do not bear any similarity. However, in practice, what these dances have in common is that they are generally performed in an improvised manner.

When we look back to its roots, dance - being part of all kinds of rituals - is today a tool of expression for people and generally performed on some special occasions such as weddings, farewells organized for joining military service, or circumcision feasts. In this context, when we look at dance along with its components (dance, music, and costume) in the local environments where it is performed today:

- In such natural environments, local musicians move and play in a free manner.
- People can join or leave the dance whenever they wish.
- In weddings for example, dancers may dance on any part of the venue in the way they wish, without worrying about the direction of the dance.
- In addition, with the sensitivity they develop towards the music they hear, people add their own unique attitude and at the same time refer to their memories as they feel while they perform. Therefore, although the general structure of the dance is the same, a very nuanced characteristic structure emerges.
- Generally, there is no obligation for the dancers to start or finish at the same time.
- Naturally, even though the community wears clothes appropriate to its geography and culture, a very colorful structure that varies in clothing details as a result of differences in status, personal tastes and economic situations among people is also exhibited.

On the other hand, this traditional structure undergoes a lot of change when carried to the stage. First of all, what is a stage? The definition of the stage varies depending on the art performed. For example, in cinema sector, it is defined as each part of a movie. In performance arts though, a stage may be described as a place which is supported by technical elements and open to audience's view, where all kinds of artistic activities are physically performed.

In addition to that, when it comes to Folk Dances, a stage is a platform where the dancer expresses and reveals herself/himself abstractly through her/his performance and which “may provide unlimited expressive power depending on choreographer’s arrangement skills” (Nutku, 2013, p.130).

In this context, it has been observed that folk dances have taken place on a wide variety of platforms up to the present.

“Öztürkmen emphasizes that the local dance tradition has gone through three stages over time and turned into a participatory, urban activity. The first stage is that, as a continuation of Community Centers’ experience, the tradition of bringing together different local groups on a national platform once a year is now being undertaken by the private sector. The second stage consists of the dance activities of university students who are not limited to their own local regions but expand their repertoire with dances from other regions. The third stage is the rise of a folk dance market that develops through its own economy.” (Öztürkmen, 2003, p. 148 as cited in Kurt, 2022).

Therefore, Turkish Folk Dances have now begun to take place in a different dimension. At this point, it inevitably became a construct that included different dynamics. When we express it in its most general form being performed on the stage for years, dance has been in existence along with its music and costume. This framework was mostly preserved until the emergence of professional groups, which have increased in number in recent years. However, especially in these new performance platforms, this framework has been overstepped widely, and more personal arrangements have begun to be used. Furthermore, in recent years, different contests and contest criteria have created suitable grounds for such different applications. With the distinction made by ethnochoreologist Andriy Nahachewsky, (1) interventions in traditional forms take place due to the nature of the process of “adapting to the stage” of “participatory dances”, which are learned spontaneously in natural environments by being transferred from generation to generation, as “presentational dance”. (Nahachewsky, 1995, p.4 as cited in Kurt, 2013)

“Traditional move forms may be presented to the audience in a fixed form as a result of a certain preparation and rehearsal process. They may also be performed in an improvised manner with a simple idea or arrangement on a place that may be considered as a stage. Either way, the dance becomes performed for the audience, that is, it is ‘staged.’ The folk dance transferred to the stage is now a part of the ‘show’. At this point, it must be evaluated according to the criteria of ballet, modern dance, contemporary dance, dance

theater, and other stage-dance genres - and, if any, other artistic disciplines with which it comes into contact- that have established certain historical norms. While these dances are adapted to the stage, traditional move forms are being intervened.” (Kurt, 2022).

With this starting point, this article questions the evolutions and transformations each of these three elements has experienced.

1- The transformation of dances regarding moves:

- The nuanced structure of the figures gives way to a standard structure. The dances that all participants perform in their original environments with their own interpretations are tried to be performed on the stage in the same exact way, if possible, to the extent that there is no difference among dancers’ nature of dancing.
- Limiting the diversity of figures within the dance. This is usually done on platforms such as contests for several reasons. Sometimes it may be done in order to conform to a certain time limitation. It may also be done due to the possibility of the dancers not being able to perform difficult parts, so simpler figures of the dance may be preferred. Thus, the goal of presenting a more flawless performance is achieved.
- The beginning and ending of the dance are clear and in conformance with the arrangement. Although there is no rule to start or finish together in the dances performed by local people, dancers start and end on command on the stage.
- Repeating the move a certain number of times. Since there is usually a certain time limitation for the performance, it is determined when the dance will start and end, and accordingly, repetitions are made to conform to the given time. For example, if the duration is five minutes, it is determined from the beginning how many dances will fit into this time or which figures of these dances will be performed and in how many repetitions.
- Performing the dance in different arrangements other than its original form. For example, while halay or horon are generally performed by local people either in a circle or in a straight line, very different separations and alignments are being constructed on the stage. The group may be separated into many sub-groups. These separate sub-groups may dance towards different directions and be placed on the stage in many different forms.

- Allowing both genders to perform dances that are traditionally performed only by men or women.
- Presenting moves symmetrically or asymmetrically. It involves having different sub-groups dance in different directions on the stage at the same time, sometimes in symmetrical and sometimes asymmetrical arrangements.
- Dancing by taking a position relative to the audience. While there is no concern about performing the dance towards the audience in natural environments, it is performed directly towards the audience on stage.
- Adding special facial expressions to moves. For example, all dancers dance with a single facial expression, such as a smiling face.
- Creating a *mise-en-scène* at the beginning, end, or any part of the performance. This may also take place in the natural environments of folk dances. However, what is mentioned here is that it is being done in a place and time against tradition. For example, the groom's shave, which is normally done before the wedding, is placed in the choreography of the dance.
- Amplification and exaggeration of show-oriented moves. Applying larger angles, especially in arm and foot moves, is one of the most common practices recently.
- Simplifying dances to avoid more effort in difficult situations. This may be mostly described as arranging the dances to suit the lowest level in terms of the capacities of the dancers in order to ensure a common minimum level with the available dancer staff.
- In dances with irregular figure structures, adding or removing counts to the move to make it fit to the music. What is meant by irregular figure structures may be explained by describing regular figure structures. At this point, it should first be noted that there is no single answer to this question. Namely, structural pairings such as figures placed on a musical measure, a musical sentence, or on a call and response structure are evaluated as regular figures, while moving and music relationship in situations where this is not the case is considered irregular. For example, while Diyarbakır's *Delile* dance exhibits equality of musical measures and move counts, the *Esmer* dance is just the opposite. In other words, the widely known time of *Esmer* dance's melody is 4/4. Move, on the other hand, is settled over six units of time. So, each move uses 1,5 musical measure. This situation

does not have much importance in natural environments. But being able to create harmony between music and dance that start at the same time on the stage and end at the same time is an expected situation in terms of auditory integrity.

- Presenting traditional dances by blending them with different dance disciplines, especially in professional groups.

“Private professional dance groups such as Fire of Anatolia (Anadolu Ateşi), Ney, and Shaman Dance Theater, which opened to foreign markets in 2000s, were also nourished by the potpourri form of state folk dances and hybrid dance aesthetics and brought continuity to this staging tradition. Traditional Turkish dances have been blended with different dance disciplines of the West, in terms of attitudes, postures and steps, thus modernized traditional dance interpretations have emerged.” (Uzunkaya, 2015, p.110)

“Of course, ‘synthesizing’ different dance types is not the issue of today. These genres have been intertwined for centuries, and the dances have been interpreted in many different ways. There are many different experiments, ranging from character dances in ballets to the eclecticism of ballet solos exhibited in front of halay dance that we watch today in performances of Fire of Anatolia. Interpreting the traditional with a contemporary understanding requires an intense research process. I do not have a single definition of the right way. However, I am sure that as long as different genres can truly ‘nourish’ from each other, intertwine when necessary and preserve their own character, only then ‘good’, ‘beautiful’ and ‘experimental’ interpretations may emerge. Otherwise, it is also very likely to bring traditional and contemporary elements side by side or to leave a sour taste while adding ‘traditional’ flavor to ‘contemporary’.” (Uzunkaya, 2015, p.110, quoted from Kurt)

2- Main topics that draw attention to the change that Turkish folk dance has undergone in terms of music:

- Use of various instruments, different instrument preferences. Using local or folk music instruments as well as Classical Turkish Music instruments or Western instruments.
- Polyphony. In general, the use of multi-instruments may bring along polyphony, especially in larger orchestral arrangements where Western instruments are used. The use of various instruments does not always mean polyphony.

- Changes in beat. This is a situation that is mostly used in contests in order to fit dances to time limitations or is encountered in more show-oriented performances.
- Making optional preferences in musical sentences. Determining musical sentences to be used according to the choreographer's wishes.
- Determining the music to be played from the beginning to the end of the performance and determining the beginning and ending.
- Using different melodies in the same tempo. In fact, this is also the case in the original structure of certain dances. However, what is meant here is that such practices are applied even in dances that are known to be performed with very specific melodies.
- Playing melodies outside the local style. As Altuğ puts it, "It is observed that most of the local features related to the melodies are not taken into consideration when the dance melodies are sung or played during the staging of folk dances." (Altuğ, 1998, p.2).
- Dance music being performed by incompetent musicians. "The melodies of many folk dances are so difficult that they cannot be performed by every instrument player. The fact that non-masters try to play these melodies causes dance music to be heard as distorted and to become widespread in this way." (Altuğ, 1998, p.3)
- Using recorded music instead of live music. This option has been frequently used in recent years. It is regarded as a practice that is both cost-effective and more functional in terms of usage.
- Including various effects on the melody.
- Removing words from verbal dances. Ignoring lyrics, especially in recent years, in more show-oriented performances.
- Removal of shouts made during the dance. Shouts that function to excite people in their natural environment, invite them to dance, or establish order are not included in arrangements where everything is determined beforehand.
- Positioning musicians in a certain place on the stage. Musicians who can move freely in their natural environment often have their position determined in advance on the stage, which is a limited area.
- Making "arrangements in the music outside the original form" to fit the music to the move in irregular figures.

3- Main topics that draw attention to the change that Turkish folk dance has undergone in terms of costumes:

- Preferring a uniform type of clothing, such as using one color, one model and one type of fabric.
- Turning a multi-layered clothing into a single piece of garment. When viewed from the outside, it seems that all the pieces are worn on top of each other. But in fact, one garment is made, and all the other pieces are represented by only as many pieces of fabric as they appear from the outside. This is preferred both to reduce costs and to facilitate quick preparation, especially in contests.
- Producing solutions that will enable clothing pieces to be worn more practically. In clothes representing many regions, especially for multi-piece women's headdresses, all parts of the headdress are pre-fixed and brought into a single piece, making it easier to wear. Another practice is combining pieces such as belts, aprons, and waist ties (kolon) and making them easy to attach to the body instead of wrapping them around the waist, thus allowing them to be worn faster. These practices are solutions produced in recent years because of time limitations of different contest criteria or the requirement to use several types of costumes within a certain period of time.
- The use of other fabrics and materials that provide a visually similar appearance instead of the original fabrics or materials. For example, since the weaving of shal- shepik (şal - şepik) used in the eastern regions has diminished and it is an expensive material, cheaper fabrics that offer the same visuality are used.
- Simplifying the embroidery or preferring machine embroidery instead of handcrafted embroidery. This is one of the ways preferred to reduce costs.
- Uniform applications in adornment and make-up. All dancers' faces have the same make-up.
- Exaggeration of clothing, jewelry, and make-up to create a more flamboyant appearance on stage.
- Choosing fabric and color in clothing according to the light used on stage.
- Representing the region with a costume other than its own clothing culture.

Conclusion:

Some of the main practices mentioned above are the ones that have been encountered in recent years, especially in contests, and some are preferred by professional dance groups. Especially a wide variety of contest criteria is one of the reasons why such practices are applied. This trend, which started on platforms such as contests, where time criteria and competition are important, has accelerated as professional groups increasingly turned to show-oriented performances and tried to produce more contemporary products by making different updates in the performances.

Of course, at this point, perhaps we should not be too surprised by what is going on. When it comes to staging folk dances, it is inevitable that other dynamics will have an impact. The audience factor is the most important factor here. The starting point of all these searches is undoubtedly the desire to create a permanent impact on the audience by providing visual, auditory, and emotional overlap with the audience.

To achieve this, it is as important that the stage equipment supports the performance adequately as it is that the performance is successful. The more accurate and effective the setup on the stage, the greater the overall effect and the more successful and valuable the performance becomes.

Having in mind artistic concerns and the impact of the technical equipment on the performance while trying to stage Turkish Folk Dances necessitate the practices mentioned above.

As a result, it is almost impossible to draw boundaries on the diversity of studies to be carried out in this context. However, relatively speaking, while some of these practices are applied very successfully, some of them, unfortunately, may be far from aesthetic concerns. We can base this on two main reasons. The first is the creativity of the choreographer and her/his experience in the branch of the art that the work she/he creates is related to, and the other is having the budget to realize this entire arrangement.

Bibliography:

- Altuğ, Nevzat. (1998). Halk Oyunlarının müzikle ilgili sorunları. Symposium on Problems Encountered in the Staging of Turkish Folk Dances. Ministry of Culture and Tourism National Folklore Research Department Publications: 102 Seminar, Congress Papers: 25. Ankara. Öztek Printing House.
- Kurt, B. (2013). Geleneksel danslar, sahne ve değişen estetik, <http://dansyazilari.blogspot.com/2013/01/geleneksel-danslar-sahne-ve-degisen.html> on October 3, 2023.
- Kurt, B. (2022). Başka bir sahne mümkün (mü?): yaratıcı, katılımcı, eşitlikçi bir halk dansları sahnesi için notlar. <http://dansyazilari.blogspot.com/October 3, 2023>.
- Nahachewsky, Andriy (1995). Participatory and presentational dance as ethnochoreological categories. *Dance Research Journal*, 27(1):1-15. New York: Congress on Research in Dance
- Nutku, Özdemir (2013). Sahne bilgisi. İstanbul. Kabalcı Printing House.
- Öztürkmen, A. (2003). Folklor oynuyorum. D. Kandiyoti, A. Saktanber (Ed.) *Kültür Fragmanları/Türkiye’de Gündelik Hayat*, (p. 141-158), İstanbul: Metis Publishings.
- Uzunkaya, Eyüp (2015). Geleneksel Halk Oyunlarında Popüler Kültür Etkileri “Gdo–Genetiği Değiştirilen Oyunlar. 1. International Music and Dance Congress. Diyarbakır

Kültür Politikaları Süreci İçerisinde Türkiye’de Sanatçının Kimliği ve Rolü

Fırat Arapoğlu¹

Özet

Sanatçının tanımı “bilgisini, uzmanlığını ve hakikatle olan ilişkisini estetik mücadele alanında kullanan kişi” olarak yapılırsa, 1990’larda Türkiye’de kurumsal olarak inşa edilen güncel sanat politikaları ekseninde sanatçının üstlendiği “rol” ve sanatçının çağdaş toplum yapısındaki “işlevi” eleştirel bir analize tabi tutulabilir. Günümüz toplumunda sanatçı hangi bilgiye sahiptir? Kitleden farklı olarak düşündüğü, tasarımı yaptığı alanlar nelerdir? En önemlisi birebir politik bir angajmana bağlı olmadan “poetik” bir rolü üstlenmekte midir?

1990’lar Türkiye’de gündelik alışkanlıklar noktasında büyük farklılaşmalar getirmiştir ve bu süreç her yıl artarak devam etmektedir. İnternet, cep telefonları, alışveriş merkezleri, iş dünyası dergileri ve özel üniversiteler bu kurumsallaşmada göstergeleri oluşturan unsurlardan sadece bir kaçıdır. Bu dönemi imleyen en önemli parametre ise mal üretiminden bilgi üretimine geçiştir. Bu çalışmada günümüz sanatçısının sosyolojik bir terimle “toplumsal bir tip” olarak okunabilmesi için en uygun modelin “yeni orta sınıf” kavramı olduğu ileri sürülerek, “yeni orta sınıf” kavramı ekseninde konu analiz edilmektedir.

1. Giriş

Eğer sanatçının tanımı “bilgisini, uzmanlığını ve hakikatle olan ilişkisini estetik mücadele alanında kullanan kişi” olarak yapılırsa, buradan yola çıkılarak 1990’larda Türkiye’de kurumsal olarak inşa edilen güncel sanat politikaları – ya da stratejileri içerisinde – sanatçının üstlendiği “rolü” ya da daha doğru bir deyişle sanatçının çağdaş toplum yapısındaki “işlevi” eleştirel bir analize tabi tutulabilir. Günümüz toplumunda sanatçı hangi bilgiye sahiptir? Kitleden farklı olarak düşündüğü, tasarımı yaptığı alanlar nelerdir?

1 Dr. Öğr. Üyesi, Altınbaş Üniversitesi, firat.arapoglu@altinbas.edu.tr, 0000-0003-0312-6920

En önemlisi birebir politik bir angajmana bağlı olmadan – temelde “etik” olarak, Herbert Marcuse’nin belirttiği üzere “sanatın gerçekliği gerçek olarak tanımlanan yerleşik gerçekliğin tekeline kırmasında yatmaktadır” (Marcuse, 1997) - “poetik” bir rolü üstlen(ebil)mekte midir?

1990’lar Türkiye’de gündelik alışkanlıklar noktasında da büyük farklılaşmalar getirmiştir ve bu süreç her yıl itibarıyla artarak, devam etmektedir. İnternet, cep telefonları, alışveriş merkezleri, “business” dergileri ve özel üniversiteler bu kurumsallaşmada göstergeleri oluşturan unsurlardan sadece bir kaçıdır (Şimşek, 2005). Bu dönemi imleyen en önemli parametre ise mal üretiminden bilgi üretimine geçiştir (Arapoğlu, 2009). Günümüz sanatçısının sosyolojik bir terimle “toplumsal bir tip” olarak okunabilmesi için en uygun modelin “yeni orta sınıf” kavramı olduğunu düşünmekteyim ve öncelikle bu “yeni orta sınıf” kavramını açıklamaya çalışacağım.

2. Yeni Orta Sınıf

Max Weber’e göre yeni orta sınıf üretim ilişkileri içerisinde rasyonelleşme ve bürokratikleşmenin, eğitim ve uzmanlığın artmasıyla ofislerde ayrıcalıklı bir tabaka yaratılmasının sonucunda ortaya çıkan bu sınıfı imlemek için kullanılan bir tanımdır (Weber, 2009). Hizmet sınıflarını içermeyen bu tanım bankacılık, finans, bilişim sektörü, medya, halkla ilişkiler ve reklamcılık gibi alanların 1980’lerde belirmesiyle görünür olmuş, ama asıl 1990’lardan itibaren vitrine çıkmaya başlamıştır. Tülin Öngen’e göre, “*yeni sınıf*”, “*teknokratik sınıf*”, “*teknik entelijensiya*”, “*yönetici elit*”, Ali Artun’un tanımıyla “*artokrasi*” bu tip yöneticilerin sınıflandırılabilceği kümeler arasında bulunmaktadır (Öngen, 1996 & Artun, 2010).

Yeni Orta Sınıf, sadece yöneticiler ya da üst-düzey bürokrasiyi değil; öğretim üyeleri, medya mensupları ya da sanatçılar gibi yarı-özerk çalışanları da kapsamaktadır. Öte yandan Alex Callinicos örneğinde olduğu gibi Yeni Orta Sınıf’ı ayrıcalıklı bir toplumsal tip ya da bir sınıf olarak kabul etmeyen; homojen olmadıklarını iddia eden teorisyenler de bulunmaktadır (Callinicos, 2000). Sınıfsal geçişlerin kaygan bir zeminde ele alınabileceği postmodernist süreçte homojen bir yapı göstermese de, Yeni Orta Sınıf yine de somut, analiz edilebilir bir tabakayı gösterebilmektedir.

Daniel Bell’in sanayi sonrası toplum fikri, “*kuramsal bilginin*” öne çıktığı bir süreci imler; yeni toplum, enformasyon edinme, işlem den geçirme ve dağıtma konusunda gelişen yeni metotlarla tanımlanabilmektedir (Bell, 1973). Bu enformasyon toplumu yaklaşımının temelinde bilgisayar vardır. Çağdaş sanatın network ağları, bu gelişmenin sonucu olarak tespit

edilmektedir ve sanatçıların, sanat tarihçilerinin ve eleştirmenlerin, bilginin elektroniğe geçişiyle, bilgisayar kullanımlarının altın çağı 1990'larla başlar.

3. Kültür Politikaları Sürecinde Toplumda Sanatçının Nitelikleri

Bu noktada Türkiye özelinde 1990 sonrası ortaya çıkan sanatçı tipolojisi üzerine bazı genellemeler yapabilmek mümkün görünmektedir, bu genellemelerin elbette istisnai durumları mevcuttur fakat majör ve kütleli bir yapı arz eden bir durum göstermekte olduğu da gözden kaçırılmamalıdır. Bu noktada tespit edebildiğim sanatçı nitelikleri içerisinde şunlar bulunmaktadır: enformasyon, başarı ve kariyer, risk alma ve imaj.

- a) Enformasyon: Günümüz sanatçısı, bilgi ve kültür konusunda bir tevekkül halini göstermemekte, önceki dönemlerin entelektüel bilgisinin getirdiği kâmil olma hali gözlenmemektedir. Başarı, kariyer, verimlilik ve para ölçütlerinin geçerli olduğu 1990'larla birlikte, en az bir yabancı dile hâkim, Batıcı hayat tarzına sahip, iyi tüketip, iyi yaşayan, iddialı, yetenekli ve dinamik bir özellik göstermesi beklenmektedir. İtiraf kültürünün fazlasıyla hâkim olduğu bu sanatçı modelinde, cüretli, ironik ve cool bir duruş da bu niteliklerin arasında katılmaktadır. İyi bir “*ejitimle*” kazanılan konum sürekli vurgulanmakta ve yurtdışında alınan eğitim, her fırsatta dile getirilmekte, bazı galerilerin yurtdışı eğitimi ve tecrübesi olmayan isimlerle asla sergi açmaması konuşulmaktadır – Örneğin, sanatçılarla yapmış olduğum bir görüşmede Galerî X-İst’in bu özelliğini sürekli vurguladığı aktarılmaktadır (Anonim, 2011). Sürekli alınan yurtdışı eğitimlerinin vurgulanması bunun tipik yansımasıdır. Bu “oradan” “buraya” satılan bir lokal ürün niteliğini haizdir.
- b) Başarı ve kariyer: Sanatçı modelinin başarı ve kariyer planlamasına duyduğu saplantı, sanat dünyasında var olan “*tehdit*” edici bir “*aşağıya*” yuvarlanma riskini düşünmesine neden olmaktadır. Kaybedilecek bir şeylerinin olması ya da kültürel sermayesi nedeniyle kaybedecek bir şeye sahip olabileceğini düşünmesi bu özellikleri arasındadır – Nitekim yakın bir zamanda konuştuğum genç bir sanatçı 35 yaşına gelmeden büyük bir koleksiyona giremezse artık sanat dünyasında yeterince etkin var olamayacağını söylemiştir (Anonim, 2011). Bu yüzden, günümüzde genç sanatçıların neredeyse her ay bir sergiye katıldıklarını, hatta aynı ay içinde iki ya da üç karma sergide bile yer alabildiklerini görebilmek mümkündür – Bir genç sanatçı, diğer emsallerine göre daha minör ama etkili galerilerle düzenlenen Art

Bosphorus Fuarı’nda nispeten ucuza sattığı bir tablo için “şanımız yürüsün” tabirini kullanmıştır (Anonim, 2011).

- c) Günümüz sanatçısı, bir önceki kuşağı “*kinik*” ve “*ironik*” olarak kodlamakta ve yeni sanatçı modelinin 1990’ların ikinci yarısından itibaren adım adım inşa ettiği model, “*kazanma ve risk alma*” ve “*başarıyı mutlaklaştırıp başarısızlığı lanetleyen*” bir anlayışa sahip olmaktadır. Kamplaşmalar kültür politikaları ekseninde büyük yarılımalara neden olmuş, bazı panellerde bile bazı isimleri yan yana getirebilmek mümkün olmamıştır – Örneğin Türkiye’de Performans Sanatı’nın gelişimi ile ilgili düzenlemek istediğim bir panele sanatçılardan biri diğerlerinden daha farklı işler ürettiği, farklı bir konumda yer aldığını ileri sürerek katılmayı reddetmiştir (2011). Bu demokratik bir düzlemin değil, kültür politikaları ekseninde farklı bir sanatçı modelinin yan yana gelişleri ile açıklanabilmektedir. Venedik, İstanbul gibi bienaller, Documenta ya da Manifesta gibi etkinliklerde yer almak ya da İstanbul Modern ya da Arter’de bir sergiye katılabilmek gibi unsurlar, en büyük başarı kriterleri arasında görülmekte, bunun dışında yer alan sanatçılar sanat tarihi yazımında görmezden gelinmeye çalışılmaktadır.
- d) Yeni ilişki modellerinin gelişmesi de bu süreçte gözlemlenebilir. Sergiler için artık klasik açılışlar yetmemekte, Haluk Akakçe’nin sergi açılışı sonrası sadece davetlilere “*özel*” parti gerçekleştirilmesi gibi, bir grubun kendisini farklılaştırmasının göstergeleri görülebilmektedir. Yeni sanatçı modeli artık açılışlara giderken süslü giyinmeyi değil, sadeliği tercih etmekte, takım elbise ya da elbise yerine, blue-jean, t-shirt ve bluzlar giyilmektedir. Cinsel ilişkiler ve rahat arkadaşlık düzeyindeki artış, yeni sosyal yaşam biçimleri geliştirmiştir; bu dönem sanatçısı evini, atölyesini ziyaretçilere ve kamuya rahatlıkla açmaktadır; modernitenin mahrem bir alan olarak imlediği “*sanatçı atölyesi*”, perdelerin kaldırıldığı, vitrini her zaman izlenilebilecek bir “*dükkân*” konumuna çekilmiştir.

4. Sonuç İçin Çıkarımlar: Kültür Politikaları İçerisinde Sanatçının İşlevi

Yeni sanatçı modelinin toplumsal yapıdaki ara katman; bir kontrol, güvenlik, aşırılığa karşı bir bariyer yaratmak; toplumsal denge gibi kavramlarla görünür olan, muhafazakâr bir projeksiyondur. Biçimsel olarak bir sanatçının ürettiği ve aynı sınıfa mensup izleyici kitlesinin de alımlamayı arzu ettiği sanat işinin nitelikleri bellidir: Yeni, farklı, uyumlu, her malzemenin kendi kimliğini koruyarak, diğer malzemelerle yan yanalı, birleşebilmesi-

ki bu açıdan bu işler, “*intermedial*” değil, “*multimedial*”dır. Mekânsal olarak da müzeler, AVM’ler gibi, birçok şeyin bir arada bulunabilmesi ile kodlanır: İstanbul Modern ya da Pera Müzesi cafe/restoranlarından, hediyelik eşya/katalog satışları ve eğitim programlarına kadar birçok niteliği içermektedir.

Sanatçının ya da izlerkitlesinin parayı nasıl kazandığının önemi yoktur, önemli olan kazanmaktır, bu da tüm değerlemelerin kapital üzerinden okunabildiği, konuyu ayakta kalmanın varlık sebebi olduğu bir noktaya getirmektedir. İzleyici için “*baz duyularak tüketilebilecek*” üretimler gerçekleştirilmesi gerekir. Burada işlerde gözlemlenen temel prensipler: Gurbet, Şükran Moral’in “Göçmen Kuşlar” (2005), tesadüf Ahmet Öğüt “Kara Elmas” (2010), şaşkıncılık Şükran Moral “Amemus” (2010), merak uyandırıcı ve şok edici Halil Altındere “A Portrait of a Dealer” (2010) gibi özelliklerdir. Bu bağlamda toplumların sanat eserlerinin/sanat işlerinin toplumsal tarihte işgal ettikleri materyalizm ne günümüz sanatçısının ne de izleyicisinin ilgisini çekmektedir– Nitekim Neş’e Erdok’un “*Tekel İşçileri*” tablosuna olan talep azlığı, bunun göstergesidir (Yılmaz, 2010). Bu iktidara karşı günümüz sanatçısının duyduğu “*çekinmeyi*” gösterdiği gibi, bu modelin kaypaklığını da işaret etmektedir.

Günümüz sanatçısı göçebedir – ama Foucault’nun bahsettiği anlamda değil, buna aşağıda değineceğim. Maceracı, özgür bir ruha sahiptir, artist-in-residence programlarına katılmakta ve gezgin bir karakter arz etmektedir. Fakat bu özgür ruh asla satış ve meta kavramlarından ayrılamayacağı için bilgisayar ve internet bağlantılı cep telefonu ve taşınabilir bilgisayarı sürekli yanındadır.

5. Sanatçı Konumlanmaları İçin İşlev Önerileri

Günümüz sanatçısının işlevi, 19.yüzyılın ya da 1960’ların “neo-avangard”larında ortaya çıkan ve Situasyonist Enternasyonel’in sona ermesiyle birlikte “evrenselin” sözcüsü olma iddiasından uzaklaşmıştır. Evrensel adalet üzerinden yapılan okumalar, bu tarihlerden itibaren yerini – Michel Foucault’nun “entelektüel”in dönüşümü üzerinden yapılan okuma üzerinden gidilirse – “solcu sanatçıya” bırakmıştır (Foucault, 2005). Bunun 20.yüzyılın ilk yarısındaki rolünü “avangard” sanat üstlenmiştir, tabii ki Fütürizm hariç– sanat tarihinin avangard ve neo-avangard’a biçtiği rolün bu olduğu en azından söylenebilir. Avangard’a biçilen askeri anlam bir “kavga” üzerinden mücadele² okumasını önerirken, sürekli önderlik pozisyonunun alınabilmesi için daima ve sürekli bir adım önde olunması gerektiğini göstermektedir.

2 Hegel’e göre “mücadele her şeyin atasıdır”.

Sanatçının rol analizinde yararlanabileceğimiz diğer bir modellemeyi Gramsci’den alarak analiz edebiliriz: Gramsci’nin “entelektüeller” ayrımından hareketle (2009) iki tür sanatçı vardır; geleneksel sanatçı ve organik sanatçılar:

- a) Geleneksel sanatçı, özel ustalıkları olan ve bundan dolayı kendisini hâkim toplumsal gruptan özerk ve bağımsız olarak ortaya koyan bir sanatçı modellemesini göstermektedir. Bu sanatçılar arasında akademililer olarak tabir edilenler (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Marmara Üniversitesi, Gazi Eğitim vb.), sanat tarihçileri (Kıymet Giray, Semra Germaner, Zeynep İnankur, Kaya Özsezgin gibi kendilerini bu sanatın anlamlandırılması noktasında “connoisseur” olarak addedenler), yine bu minvalde davranan sanat tarihçileri, eleştirmenler ve sanatçılar gibi sanat kurumsallaşmasının etrafında yer alan isimler yer almaktadır.
- b) Organik sanatçılar, ekonomik üretim dünyasında ortaya çıkan her yeni toplumsal grup tarafından organik olarak yaratılan tiplerdir. Ait oldukları sınıfın fikirleri ve özlemlerini yönlendirmede işlev görmektedirler. Bu noktada yeni orta sınıf kavramını kabul edersek, bu sınıf kendi entelektüellerini yaratma olasılığına sahipti ve bunu yapmıştır. Güncel sanatın ilerlemesini mümkün kılacak bir estetik-etik blok kurma adına sanatçılar organik olarak 1990’larda ortaya çıkan yeni toplum düzenine ayak uydurmuşlardır. Sanat tarihi alanında Ahu Antmen, Esra Alıçavuşoğlu gibi isimler ve akademi-dışı sanatçılar bu grupta sayılabilir.

Yine tüm bu tanımların ışığında üçüncü bir modelleme öneri sürmek olasıdır ve bunu “spesifik sanatçı” olarak isimlendirebiliriz. Toplumun ve tarihin sürekli bir akış halinde olduğunu ve sürekli oluşum halinde olduğuna dair Herakleitos, Sartre, Hegel ve 1960’ların Zen düşüncesine kadar gelen sistemli düşün yapısının ışığında, sanatçı modellemelerindeki üstbelirlenimci retoriklerin yerine, yeni çoğul ve yerel, merkezsiz bir işlev üstlenmek gerekmektedir. Spesifik, yerel bir alanda uzmanlık ve yetkinleşme becerisi etkin bir yönelim olarak düşünülebilir. Sanatçı modellemesini üç temel spesifik nitelik üzerinden dikotomik önermelerle şemalaştırsak:

- a) Sanatçının sınıfsal konumu: Bu noktada sanatçı ya postmodern sermayenin güdümünde küçük burjuva rolünü ya da toplumun “organik” etkin figürü rolünü oynayacaktır.
- b) Sanatçının politik konumu ya da diğer bir deyişle yaşam ve çalışma koşulları: içinde yer aldığı konumda – akademisyen, bağımsız sanatçı, galeri sanatçısı vb. – isyan ettiği ya da benimsediği ya da en tehlikelisi “kinik” bir pozisyon üstlendiği durumlar.

- c) Sanat dünyasındaki – genel olarak toplumdaki – ekonomik, sosyal ve politik belirlenimdeki yönelimler üzerinde göstereceği duyarlılıklar: Bu değişken bir nitelik gösterebileceği için zaman içerisindeki konumlanmaların Hal Foster’ın Freud’dan aktararak kullandığı “ertelenmiş eylem” (deferred action) kavramı üzerinden okunması gerekecektir (Foster, 2009). Bir olay ancak bir sonraki olayda, öncekini kapsayan ve anlamlandıran şekilde yeniden ortaya, travmatik bir biçimde çıkmasıyla yorumlanacaktır.

Sanatçının konumlanacağı ve işlev göreceği bu sanat sisteminin ekonomi-politiğinin göstergelerini okumak adına bazı öneriler getirilebilir;

- Sanat tarihi, söylem biçimlerinin ve bu söylemi üreten kurumların merkezinde yazılmaktadır.
- Sanatçılar, sürekli ekonomik ve siyasi teşvik altındadırlar.
- Sanat günümüzde geniş çaplı bir dağılımın ve tüketimin nesnesi konumundadır.
- Sanat, belli başlı birkaç kurumun denetimindeymiş gibi lanse edilmekte ve meşrulaştırılmaktadır.

Bu veriler ışığında sanatçının üstlenmesi gereken işlevleri daha net analizini araştırmanın bir sonraki aşamasına bırakarak başlıklarını belirtmeyi uygun bulmaktayım:

- Sanatçıların üniter ve bütünselleştirici yaklaşımlardan uzak durması gereklidir – 101 Çağdaş Sanat İşleri çalışmaları gibi yaklaşımlar monolitik ve dışlayıcı olacaktır.
- Sanatçıların, piramidal hiyerarşik yaklaşımların aksine, çoğalarak, yan yana gelebilerek ve Leibniz’in monad’ları gibi bağlantılarla işlev görmeleri gerekir.
- Farklılık, birlik, hareket ana düstur olarak kabul edilmelidir. Üretken olanın göçebe olan olduğu akılda tutulmalıdır – Nil Yalter bu konuda önemli bir rol model olarak önerilebilir.
- Edinilen konumlar ve konumlanmalara âşık olmadan, tam olarak sahiplenilmeden mücadele alanları sürekli değiştirilmelidir.

Kaynakça

- Anonim (2011). İsmi vermek istemeyen orta kuşak ve genç sanatçılarla çeşitli görüşmeler.
- Arapoğlu, F. (2009). *Robert C. Morgan: Sanatı Yeniden Keşfedebilir Miyiz?*, Birgün Gazetesi, 16 Aralık 2009, s.15.
- Artun, A. (2010) Kültürel Teori I – II Ders Notları
- Bell, D. (1973). *The Coming of Post-Industrial Society*, Basic Books: New York
- Callinicos, A. (2000). *Postmodernizme Hayır*, çev. Şebnem Pala Ayraç Yayınları: İstanbul
- Çevikbaş, S. (2006). *Leibniz ve Felsefesi: Mantık, Fizik ve Metafizik, Çizgi Kitabevi: İstanbul*
- Foster, H. (2009). *Gerçeğin Geri Dönüşü: Yüzyılın Sonunda Avangard*, çev. Esin Hoşsucu, Ayrıntı Yayınları: İstanbul
- Foucault, M. (2005). *Entelektüelin Siyasi İşlevi / Seçme Yazılar I*, Ayrıntı Yayınları: İstanbul
- Gramsci, A. (2009). *Hapishane Defterleri (Felsefe ve Politika Sorunları Seçmeler)*, çev. Adnan Cemgil Belge Yayınları: İstanbul
- Marcuse, H. (1997). *Estetik Boyut: Sanatın Sürekliliği, Marxist Estetiğin Bir Eleştirisine Doğru*, çev. Aziz Yardımlı, İdea Yayınevi: İstanbul
- Öngen. T. (1996). *Prometheus’un Sönmeyen Ateşi*, Alan Yayınları: İstanbul
- Şimşek, A. (2005). *Yeni Orta Sınıf, L Yayıncılık: İstanbul*
- Weber, M. (2009). *Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhu*, çev. Gülistan Solmaz, Alter Yayıncılık: İstanbul
- Yılmaz, K. (2010). *Tekel İşçisini Kimse Almadı*, Radikal Gazetesi, 27.12.

İklim Değişikliğinin Sanatta Yansıması

Sevil Yılmaz Aykul¹

Özet

İnsanlığın varoluşundan itibaren doğa hayatının bir parçası haline gelmiştir. Yaşamını sürdürebilmek için doğanın tüm imkanlarından faydalanmıştır. Zaman ilerledikçe en önemli yaşam kaynağı olan doğaya karşı çok acımasız bir şekilde müdahalelerde bulunmaya başlamış ve iklim değişiklikleriyle birlikte doğada dengeler alt üst olmuştur.

Sanayi devrimi sonrası sanayi ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte büyük fabrikalar kurulmuş doğada tahribatlar artmıştır. Fabrikaların üretim sistemi içerisindeki olumsuz yönleri doğrultusunda küresel ısınma kavramı ön plana çıkmıştır. Küresel ısınma ve iklim değişiklikleri ile birlikte birçok alan etkilenmiştir. Bu alanları içerisinde sanat da yer almaktadır. Sanat ve sanatçılar eserlerini küresel ısınma ve iklim değişikliğine dikkat için önemli bir araç olarak görmüşlerdir. Bu doğrultuda çalışmada sanatçıların küresel ısınma ve iklim değişikliği konusunda yaptıkları bazı eserlerin insanlar üzerindeki yansımaları araştırılmaya çalışılmıştır. Araştırma literatür tarama yöntemi kullanılarak elde edilen veriler doküman analizi tekniği ile incelenmiştir. Sonuç olarak sanatçılar doğaya karşı olan sorumluluk bilinci ile toplumlarda farkındalık oluşturmak için küresel ısınma ve iklim değişikliği konusunda mesajlar vermişlerdir.

1. Giriş

İnsanlığın varoluşundan günümüze kadar doğayı ve imkanlarını sürekli olarak hayatında kullanmıştır. Bu süreç doğanın dengesinin bozulmasına ve büyük sorunların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bu sorunların başlıcaları arasında birçok canlının zorunlu gıda ihtiyaçlarını karşılayamayarak türlerinin yok olması, atmosferde onarılamayacak hasarlara neden olması, küresel ısınma ve iklim değişiklikleri gibi sorunlarla karşı karşıya kalmaktayız (Hekimoğlu ve Altındağ, 2008). Bu nedenle son zamanların en popüler

1 Öğr. Gör., Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, syilmazaykul@mehmetakif.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-1827-1971

konuları arasında küresel ısınma ve iklim değişikliği gelmektedir. Geçmişten günümüze doğayı kendisine ilham kaynağı olarak gören sanatçılar yaşanan bu sorunlara karşı toplumda farkındalık yaratmaya yönelik sanat eserleri üretmişlerdir. Çünkü *“geçmişten günümüze sanatın insanlar için eğitici olma, yol gösterici olma, haberleşme aracı olma ve toplum içinde söylenilmeyenleri dile getirme aracı olma gibi birçok işlevi vardır”* (Tokgöz Gün, 2021).

“Tarihin başlangıcından beri iletişim, toplumsal ilişkilerin kurulması açısından önemli bir rol oynamaktadır” (Tokgöz Gün & Özkartal, 2020). Sanatçılar teknoloji ve bilimin gelişmesiyle doğanın sistematiği ve ekolojiyi eserlerinde daha karmaşık bir şekilde yer vermiştir. Sanayi devrimi süresince sanatçılar eserleri oluştururken güzel doğa için endüstriyel ilerlemelere karşı çıkmışlardır. Kültürlerin temelinde ve sanatsal ürünler ilham kaynağı olan doğa, insanoğlunun ve endüstrinin ihtiyaçları karşısında yok sayılmıştır (Aydın ve Zümrüt, 2013). Zaman ilerledikçe doğadan uzaklaşan insanlar ve toplumlar oluşmuştur. İnsan ile toplum arasındaki bu uzaklaşma öyle açılmıştır ki bu açıklığı tekrar kapatmak için 1960’lı yıllarda kent içinde doğa alanları oluşturulmaya çalışılmıştır (Yaman, 2022).

Sanatın başarısı bilime olan yakınlığı ile ilişkilidir. Sanatsal ürünlerde ulaşmak istenilen doyuma ulaşılarak bunun başka insanlara aktarılması önemli bir süreçtir. Bu süreç içerisinde doğada bulunan kaynaklara bilimin yüklediği anlam ile sanatın yansıttığı arasında paralellik bulunmaktadır. Bilim fayda sağlamaya çalışırken sanat ise doyum ve duygu sağlamaya yöneliktir (Türe, 2014). Ancak yine de tüm sanat tarihi sürecine baktığımızda bilim dallarından etkilenecek sanatsal yeniliklere yer veren ve bu yeniliklerle eserler yapan sanatçılar da vardır (Yaman, 2022).

2.Sanatta İklim Değişikliğiyle İlgili Sanatsal Çalışmalar

Son yıllarda küresel ısınma ve iklim değişikliğinin doğayı ve insan yaşamına yönelik olumsuz etkisi gün geçtikçe artmaktadır. Bu etki nedeniyle sanatçılar eserlerinde insan ve doğa arasındaki bağı kuvvetlendirmek, ekolojiye verilen zararları ön plana çıkarmak, yaşanan sorunlara çözüm önerileri sunmak ve toplumun bilinçlenmesine yönelik çalışmaları sergiledikleri görülmektedir. Bazı sanatçılar eserlerinde doğa sorunlarını dolaylı yollardan iletirken bazı sanatçılar ise doğrudan iletmişlerdir. Bunun sebebi ise insan etkisiyle doğada onarılamayacak sorunlar oluştuğu için sanatçılar doğaya karşı olan duyarlılıklarını ve görüşlerini topluma ulaştırmak istemektedir (Mamur, 2017). Özellikle 1960 sonrası iklim değişikliği temelinde doğada ortaya çıkan sorunlara yönelik ekoloji bilimiyle birlikte eğilimler artmıştır. Doğada oluşan sorunların önlenmesine yönelik sanat ve sanatçılar doğaya verilen

önemin tekrar eskisi gibi olmasına ve sanatın etkisiyle küresel ısınma ve iklim değişikliğine yönelik eserler ortaya çıkmaya başlamıştır (Arıkan, 2021).



Görsel 1: Olafur Eliasson Grönland buzlarını Londra'da alanlara yerleştirmesi (Url 1)

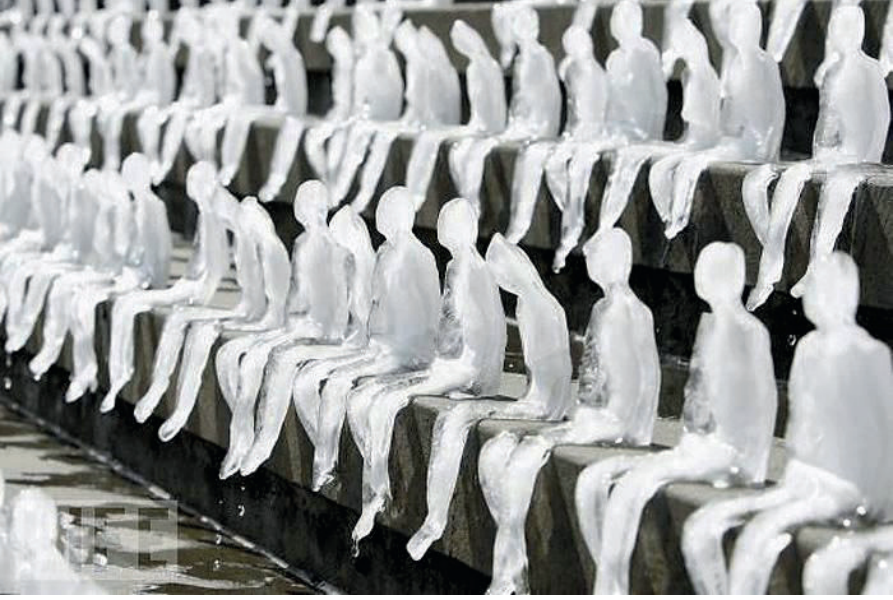
Olafur Eliasson, enstalasyon sanatçısı olarak tanınmaktadır. Sanatçı eserlerinde izleyicilerine farklı deneyimler kazandırmak için su, hava ve ışık gibi temel kaynakları kullanmasıyla tanınmaktadır. Eliasson, çalışmalarında doğayı işleyerek ışığı ve renkleri kullanarak sanat anlayışında farklılık kazandıran eserler ortaya koymuştur (Url 7).

Grönland buzullarını Londra'daki kamusal alanlara yerleştiren Danimarkalı-İzlandalı sanatçı Olafur Eliasson, Grönland'ı saran sulardan oluşan buzulları Londra'nın dört bir yanındaki kamusal alanlarda sergileyerek insanlarda erimeye bırakılan buzulların çevreye verdiği etkisinin fark edilmesini amaçlamıştır.



Görsel 2: Piyanist Ludovico Einaudi'nin Kuzey Kutbu konseri (Url 2)

Küresel ısınma sonrasında ortaya çıkan iklim değişiklikleri kutuplarda büyük sıkıntılara yol açmaktadır. Bu sıkıntıların başında buzulların erimesi, deniz seviyesinin yükselmesi ve kutup ayılarının hayatta kalma şansları gün geçtikçe azalması sayılabilir. İşte bu noktada toplumların farkındalığı oluşması için İtalyan piyanist ve besteci Ludovico Einaudi 2016 yılında Kuzey Kutbu'nda daha önce hiç görülmemiş bir piyano konseri ile "Elegy for the Arctic" adlı kendi bestelediği eserini sergilemiştir. Eserinde küresel ısınmanın Kuzey Kutbu'na verdiği zarara dikkat çekmeyi amaçlamıştır (Url 8).



Görsel 3: Nele Azevedo tarafından yapılan küçük buz adam heykelleri (Url 4)

Brezilyalı sokak sanatçı Nele Azevedo 2002 yılında başladığı “Minimum Monument” adlı projesi doğrultusunda Sao Paulo, Havana, Paris, Salvador, Floransa, Berlin, Belfast, Santiago, Amsterdam, Tokyo, Birmingham ve Kyoto şehirlerinde yerleştirdiği binlerce küçük buz adam figürlerinin erimesiyle yaşam ve ölümü ön plana çıkarmayı amaçlamıştır. Bu proje birçok kişi tarafından iklim değişikliğine gönderme olarak değerlendirilmiştir.



Görsel 4: Leandro Erlich Eseri (Url 1)

Arjantinli sanatçı Leandro Erlich, Miami Lincoln Road sahilinde Art Week boyunca iklim değişikliği sorunu konusundaki farkındalığı artırmak için 66 araba ve kamyonun kum kaplı heykeller ile bölgeye özgü bir çalışma gerçekleştirmiştir. Sanatçı trafik sıkışıklığının temsili olarak eserini üretmiştir. Ayrıca kuma gömülü olan araçlar, suya batmış izlenimi ile küresel ısınmanın neden olduğu yükselen deniz seviyesini vurgulamıştır (Url 1).



Görsel 5: Yasemin Sayıbaşı Akyüz'ün İklim Krizini anlattığı eseri (Url 5)

Muğla'nın Bodrum ilçesinde yaşamını sürdüren grafik sanatçısı Yasemin Sayıbaşı Akyüz 2021 yılında 18. Uluslararası Gümüşlük Müzik Festivalinde açtığı "Küresel Isıtma" adlı sergisine 30 eserle katılmıştır. Sanatçı insanların yaşayabileceği dünyanın yok olduğuna dikkat çekmek için sergide iklim krizine yer vermiştir. Sergide küresel ısınma doğrultusunda ortaya çıkan iklim krizi insanların yaşayabileceği dünyanın yok olduğuna dikkat çekmeyi amaçlamıştır.



Görsel 6: Murat Germen Küresel İkaz Sergisinden bir fotoğraf (Url 6)

Sanatçı Murat Germen 2022 yılında Kale Tasarım ve Sanat Merkezinde “Küresel İkaz” adlı sergisinde Norveç, Grönland ve Svalbard Adasında çektiği 17 fotoğraf yer almıştır. Sergi ile küresel sorunların temelinde yer alan iklim krizi konusunda toplumlarda farkındalık oluşmasını sağlamak amaçlanmıştır. Sanatçı çalışmalarında insanın doğada yarattığı yıkım, aşırı artan kentleşmenin etkileri, küresel ısınma, su hakları ve iklim değişikliğine önem verdiği görülmektedir.



Görsel 7: Lorenzo Quinn'in beykeli (Url 3)

Sanatçı Lorenzo Quinn'in yapmış olduğu heykel, su kanalından çıkan Ca'Sagredo Hotel'ini destekleyen iki eli temsil ediyor. Su kanalında suyla çevrili binanın sanki yıkılmasını engelleyip ayakta tutuyormuş izlenimi veren eller, doğada oluşan iklim krizine ve o alanda yol açtığı sorunların çevreye verdiği zararlara dikkat çekmek istemiştir. Heykel, insanın çevreyi yok etme eylemiyle değil, insanların aynı zamanda bu eyleme dahil olarak sonucu değiştirebileceğinin yansıması olarak gösterilmiştir.

3. Sonuç

Sanayi devrimi ile birlikte teknoloji ve bilimde ortaya çıkan gelişmeler doğrultusunda kaynakların bilinçsizce kullanımı sonrasında doğa olumsuz bir şekilde etkilenmiştir. Aşırı kentleşme ve nüfus artışı sonrasında kaynakların hızlı bir şekilde tüketilmesiyle su, toprak ve hava kirliliği insan yaşamını etkilemeye başlamıştır.

Küresel iklim değişikliği tüm dünya ve bölgesel olarak etkileri olmakla birlikte ekosistem üzerinde de olumsuz etkileri olacaktır. Bu etkiler tüm dünyayı sarmasa da ilerleyen zaman diliminde başta doğa, ekonomi ve sosyal yaşamda da şekillenecektir. Önemli olan ortaya çıkacak etkilere yönelik kapsamlı bir şekilde sorunların çözümüne yönelik çevre bilincinin, birlikteliğinin ve dayanışmanın oluşturulmasıdır.

Küresel ısınmayla birlikte iklimlerdeki değişimler sonrasında farklı coğrafi bölgelerde yağışlar ve kuraklıkların artmasıyla tüm canlılar ve doğa için sorunlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu sorunlar toplumla iç içe yaşayan sanatçılar içinde sorun olmuştur. Sanatçılar üretmiş oldukları eserlerinde küresel ısınma ile birlikte iklim değişikliklerine ilişkin toplumlarda farkındalıkların ortaya çıkması için çaba göstermişlerdir.

Sanatçılar üretmiş oldukları eserleriyle sanat severlere farklı deneyimler kazandırarak küresel ısınma ve iklim değişikliği konusunda farkındalık çalışmalarını içerisinde yer almışlardır. Birçok sanatçı yaşam ve ölüm kavramları üzerinde durarak sahip olduğumuz kaynakların ne kadar önemli olduğunu vurgulamıştır.

Kaynakça

- Aydın, İ. ve Zümriit, Y. (2013). Doğa ve Sanat Ekseninde Farklı Yaklaşımlar. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4(4), 53-65.
- Arıkan, H. (2021). İnsan ve Doğa Ekseninde Ekolojik Sanat. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 7(1), 76-87.
- Hekimoğlu, B. & Altındağ, M. (2008) Küresel Isınma ve İklim Değişikliği, Samsun Valiliği Çiftçi Eğitimi Yayın Şubesi, Samsun.
- Mamur, N. (2017). Ekolojik Sanat: Çevre Eğitimi ile Sanatın Kesişme Noktası. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(3), 1000-1016.
- Tokgöz Gün, F. & Özkartal, M. (2020). The dimension of culture in poster design. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 7(60), 2881-2887.
- Tokgöz Gün, F. (2021). Poster design in the process of socio-cultural structuring in post-war Poland and Turkey. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 8(73), 2148-2153.
- Türe, C. (2014). Küresel İklim Değişikliğinin Toplumsal Algısında Görsel Sanatların Rolü. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6 (6), 224-239
- Yaman, H.S. 2022. Enstalasyon Sanatına Işık-Mekân İlişkinde Yaklaşan James Turrell. *Sosyal Bilimler Araştırmaları II*. Palet yayınları, Konya. Sayfa: 350-357.
- Yaman, H.S. 2022. Endüstriyel Tasarıma Land Art Bağlamında Farklı Bir Yaklaşım: Oturma Birimi Örneği. 6th International New York Congress On Humanities And Social Sciences. Bzt Akademi Yayınevi. Sayfa: 98- 114.

İnternet Kaynaklar

- Url 1:** <https://iklimgazetesi.com/iklim-degisikligine-dikkat-ceken-sanat-uretimleri/>
Erişim Tarihi: 28.09.2023.
- Url 2:** https://www.ntv.com.tr/sanat/buzullarin-uzerinde-piyano-resitali,J4QsBShJGEuw_hwsRDE4Cg
Erişim Tarihi: 14.09.2023
- Url 3:** <https://www.milliyet.com.tr/molatik/galeri/iklim-degisikligi-ve-cevreye-dikkat-ceken-8-sanat-eseri-74482/2>
Erişim Tarihi: 28.09.2023.
- Url 4:** <https://www.artupon.com/blog/nele-azevedo/>
Erişim Tarihi: 28.09.2023.
- Url 5:** <https://anterhaber.com/iklim-aktivisti-actigi-sergiyle-kuresel-isinmaya-dikkat-cekti/13773/>
- Url 6:** <https://www.ekoIQ.com/sanatici-murat-germenden-kuresel-ikaz/>
Erişim Tarihi: 30.09.2023.

Url 7: <https://www.oggusto.com/sanat/sanatci/olafur-eliasson-hayati-eserleri-ve-bilinmeyenleri>

Erişim Tarihi: 02.10.2023.

Url 8: <https://www.ekolojika.com/en-cevreci-sanatci-ludovico-einaudi/>

Erişim Tarihi: 02.10.2023.

Url 9: <https://ekogazete.wordpress.com/2015/03/21/buzdan-insanciklar-eriyip-gidiyor/> Erişim Tarihi: 03.10.2023.

Melodinin Renklerle İlişkisi: Nesnel ve Öznel Temalar

Pınar Çelik Demiray¹

Özet

Sanatların birbirleri ile olan ilişkisi, etkileşimi ve değişimi her dönemde farklı biçimlerle karşımıza çıkmıştır. Resim, müzik, bale, sinema, edebiyat gibi sanat alanları birbirini etkileyerek biçimlendiren benzer özellikler gösterir. Müzik sanatı kutsal amaçlardan dönüştürerek öznel anlatımlara yer verilen anlayışları içerir ve bu sayede her bireyde farklı duygular canlandıran özelliği barındırır. Resim sanatında; doğayı olduğu gibi gösteren çizimlerden ressamların bireysel algısını yansıtan öznel duyumsamalara dönüşmüştür.

Bu çalışmada müziğin resim sanatı ile olan etkileşimine değinerek, müzik tarihinde nesnelcilikten öznel anlatımlara evrilen dönemlerin müzik sanatına olan yansımaları incelenmiştir. Bu kapsamda konu ile ilgili yayınlar incelenerek; araştırma konuları; (1)*Rönesans müziği ve resim anlayışı*, (2)*Barok dönemde müzik ve resim etkileşimi*, (3) *Programlı müziğin doğuşu ve resim ile ilişkisi*, (4) *İzlenimcilikte tımsal arayışlar ve renkler*, (5) *20. yy. renk ve ses bütünlüğü* başlıkları altında yapılandırılmıştır. Tarihsel dönemlerin ve akımların resim ile müziği etkileyen unsurları somut bir şekilde ortaya çıkarması nedeniyle belirlenen alt başlıklara detaylı bir bakış önemlidir. Burada asıl amaç müzik veya resim tarihinin tüm bilgilerini sunmak değildir. Geçmişe ait bilgiler gün geçtikçe değişmekte ve bu değişim ile tarihte eksik kalmış birçok bilgi yeniden yapılandırılmaktadır. Müzik tarihine detaylı bir şekilde girmeden müziğin resim ile olan bağlantısını ressamlar ve bestecilerle sunmak ana hedef olmuştur. Çalışmada yer verilen resimler sadece müziksel öğeler taşıması nedeniyle okuyucuya fikir vermesi için eklenmiştir.

Müzik ve resim ilişkisi müzik eğitimi açısından irdelendiğinde, piyano ve enstrüman derslerinde çalınan esere ait bestecinin dönemine ve stil özelliklerine yer verilmesi önem taşır. Müzik tarihi ve enstrüman eğitiminde, müzik sanatının resim ile olan ilişkisine değinilmesi, tarihin bütünsel olarak kavranmasına da olanak sağlayacaktır.

1 Dr. Öğr. Üyesi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Müzik Eğitimi Anabilim Dalı, pincarcelik@ibu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7376-3661

1. Giriş

Sanatların birbirleri ile olan ilişkisi, etkileşimi ve değişimi her dönemde farklı biçimlerle karşımıza çıkmıştır. Resim, müzik, bale, sinema, edebiyat gibi sanat alanları birbirini etkileyerek biçimlendiren benzer özellikler gösterir. Tarihte var olan bu etkileşim günümüzde de devam eden bir olgudur. Müzik sanatı kutsal amaçlardan dönüşerek öznel anlatımlara yer verilen anlayışları içerir ve bu sayede her bireyde farklı duygular canlandıran özelliği barındırır. Resim sanatında; doğayı olduğu gibi gösteren çizimlerden ressamın bireysel algısını yansıtan öznel duyumsamalara dönüşmüştür. Müzik sanatında orkestrada yer alan enstrümanların her biri farklı tınıda ayrı bir rengi simgelerken, resim sanatında renklerin karakter özellikleri de bir orkestrayı çağrıştırır ve her döneme göre farklı tınılar içeren birer anlayışı barındırır.

Sanat dallarının özelliklerini birbirleriyle kıyaslayan sanatçılar ve düşünürler her dönemde olmuştur. Resim ve müzikte; somut - soyut olma, kanıtsal nitelik taşıma-yorumsal nitelik taşıma, göze hitap etme-kulağa hitap etme, çok seslilik barındırma gibi farklı yapısal özelliklere değinilen yorumlar, birlikten uzak taraf olma durumları yaratsa da aslında her iki sanat dalının da birbirini besleyen eşsiz özelliklere sahip olduğu gerçeğini ortaya çıkarır. İkisi de birbirinden üstün olmamakla birlikte gelişim süreçlerinde birbirleriyle ortak anlayışlara yönelir ve kendi özünden ayrılmadan yenilikçi yaratılar taşır. Bu yenilikçi eserler hem müzik hem de resim sanatında hayat bulurken, insanlara bütünsel bir kavrayışla ulaşmasını sağlayan aydınlıkçı ve nitelikli yaklaşımları barındırır. Sanat bir uyanıştır ve insanları, toplumları uyandırır. Bu yönüyle “müzik yalan söyleme sanatı olmayacaktır” sözlerini ifade eden Nietzsche (çev. 2012), “Filozof, yaşadığı çağa karşı kendini suçlu hissetmek, bunun için de çağının en iyi bilgisini edinmek zorunda” ifadesiyle filozof ve sanatçıların yaşadığı çağa ışık tutması gerektiğini net bir şekilde belirtmiştir (s.43-16).

Müzik ve resim sanatı farklı özgün tekniklere sahip sanat dalı olarak ayrılırken, dışavurumsal yapıda ortak özellikte buluşurlar. Özellikle yedi notanın yedi renkle olan ilişkisine bakıldığında terminolojik açıdan; kontrast doku, kompozisyon ve armoni gibi eş değer terimlerin yer aldığı görülmektedir (Agdam, 2018, s.1). Müzik ve resim arasındaki benzerlik orta çağda daha çok matematiksel açıdan ele alınmış olsa da 19. yy.da ikonografi bağlamında gelişmiş, kültürel ve siyasi yaşamın etkileri besteciler ve ressamlar arasındaki ilişkiyi artırmıştır (Aktuğ, 2002).

Bestecilerin eserleri sanatçılar tarafından icra edilirken her performansta farklı yorumsal nitelik taşıması müzik sanatını eşsiz kılar. Müzikteki gibi

resim sanatında yorum anlayışını benimseyen ressam Van Gogh “Yıldızlı Gece” tablosunda müziksellikçi yoğunlaştıran ve bir tür renk müziği yaratan yaklaşımları yansıtır (İpşiroğlu, 1994, s. 30). Müzik varoluşundan itibaren doğa seslerini içeren özellikler taşırken, doğa, manzara çizimlerini ve renklerini gösteren tablolar resim sanatında da ağırlıklı olarak yer almıştır. Bu anlayış; sanatçılardan, dönemin koşullarından, farklı sanat dallarının öncülerinden ve tarihsel olaylardan etkilenerek değişiklik göstermiştir.

Bu araştırmada müziğin resim sanatı ile olan etkileşimine değinerek, müzik tarihinde nesnelcilikten öznel anlatımlara evrilen dönemlerin müzik sanatına olan yansımaları incelenmiştir. Bu kapsamda konu ile ilgili yayınlar incelenerek; araştırma konuları; (1)*Rönesans müziği ve resim anlayışı*, (2) *Barok dönemde müzik ve resim etkileşimi*, (3) *Programlı müziğin doğuşu ve resim ile ilişkisi*, (4) *İzlenimcilikte tımsal arayışlar ve renkler*, (5) *20. yy. renk ve ses bütünlüğü* başlıkları altında yapılandırılmıştır. Tarihsel dönemlerin ve akımların resim ile müziği etkileyen unsurları somut bir şekilde ortaya çıkarması nedeniyle belirlenen alt başlıklara detaylı bir bakış önemlidir. Ayrıca bestecilerin ve ressamların yaşadıkları dönemlere ait etkileşimleri ve bu etkileşimlerin sanatlarına olan yansımalarını incelemek amaçlanmıştır, iki sanat dalının ayrılmaz birer kardeş niteliği taşıdığı birer göstergesi olarak araştırma derlenmiştir. Leonardo Da Vinci; işitme duyu organına hitap eden müzik sanatını göze hitap eden resim sanatının kız kardeşi olarak ifade ederek, iki sanat dalının birbiri ile olan ilişkisini somut olarak ortaya çıkarmıştır (Da Vinci, çev. 2022).

1.1. Rönesans Müziği ve Resim Anlayışı

13. yy. sonlarında Ortaçağ kültürünün değişmeye başladığı ve 14. yy.da her iki döneme ait kültürel öğelerin bir arada bulunduğu bu dönem, Ortaçağ anlayışının yeni bir anlayışa doğru dönüştüğü bir geçiş dönemi simgeler. Bu bağlamda Rönesans öncesinde yer alan anlayışa kısa bir bakış, yeni doğan düşüncenin bağlantılı olarak anlaşılmasını sağlayacaktır. Skolastiğin son evreleri; feodalite ve soylu sınıflar arasında denge dönemini içerir. Öbür dünya anlayışı yerini bu dünya anlayışına bırakarak; daha akılcı ve yaratıcı değişimden yanadır (Akyürek, 1994). Gotik çağda skolastik felsefe, soyut düşünce biçimi olarak resimlere simgesel bir özellik katmıştır. Bu durum, “Sanatçının başarısının ölçütü de, onu doğayı taklit edebilmesi değil, dinsel bir öyküyü insanlara kolayca kavratabilecek bir simgesel anlatıma ulaşabilmesiydi” olarak açıklanmıştır (Akyürek, 1994, s. 78). Ortaçağ anlayışında yer alan simgeci bir anlatımın özelliği; düşüncelerin simgeler yoluyla, doğadan ve duygulardan soyutlanarak aktarılması yönünde özetlenebilir.

Bu dönemde yer alan müzikte çok seslilik, dinsel ve yerel alanları kapsıyordu. Özellikle 14. yy.da daha çok önem verilen çok seslilik missa, motet gibi yerel eserlerde görülmüştür. Fransızların bu dönem ortaya çıkarmış oldukları Chase'de; doğalcı bir yapıda yer alan kanon stili yer almıştır. Bu dönemde org klavyeli bir çalgının oluşturulma sürecine zemin hazırlamış, klavikordu doğurmuştur. Din dışı müziğe yönelişin kazandırmış olduğu bir yenilik olan *ars nova*; küçük değerli notaların ritimsel içeriği genişletilerek önemli bir gelişimi ortaya çıkarmıştır (Sachs, çev. 1965).

14. yy. sanatçısı, nominalizm ve mistisizm temalarından nesnel dünyasına doğru yönelmiştir. Doğa'ya ve çeşitliliğine olan ilgi artarak, sanatçının kendi seçimlerini, iç dünyasını, öznel bakış açısını içeren bu dönem özgürlük temasını barındırır. Bu açıdan ele alındığında yeniden doğuş olarak tanımlanan Rönesans'ın doğuşu; 13 ve 14. yy.da köprü görevi görmüş, ortaçağ anlayışının süreç içerisinde çözülmesiyle dönemin oluşumuna uygun zeminin hazırlanmasını sağlamıştır.

Rönesans anlayışında ortaçağ biçimi değişerek, melodi, armoni ve ritimde yeni tınılar oluşmuştur. Besteciler kendi kompozisyonlarını daha özgür bir biçimde yaratma fırsatı bulmuştur. Blume (1983), “böylece görsel sanatlarda olduğu gibi, müzikte de bireysel iradenin yarattığı, bir defaya özgü, kendi yarasını kendi içinde bulan, başka deyişle en ufak bir değişiklikte dengesi ve bütünlüğü bozulabilecek olan sanat yapıtı anlayışı doğar” (akt. İpşiroğlu, 1994).

Rönesans değişimlerin çağı olmakla birlikte dâhilerin dönemi olarak da bilinir. Yu'a göre (2016), Rönesans reform sürecinde oluşan müzik ve sanat tarzındaki değişimler insanların dünya görüşlerini, kültürel anlayışlarını ve hümanizm olgusunu yansıtmıştır. Maddeden ayrılmış tek sanat müziktir. Maddenin ötesindeki geçekliği gösteren bir anlayışa sahip müzik, kelimelere ihtiyaç duymadan tınısal bir aktarımla, duygulara dokunabilen özel bir dil barındırır. Bu dönemde ortaya çıkan denge olgusu, hem resim hem de müzik sanatında ön plandadır. Resimde insan vücudu ve onun perspektif çizimlerinde derinlik barındıran unsurlar göze çarpar. Rönesans çağında Yunan filozofu Pisagor'un düşünceleri hümanizm anlayışını güçlendirmiştir (Abacı, 2016). Bu düşünce ile insan ve doğa değerleri anlam kazanırken her iki sanat dalında da doğa, uyum, denge ve ölçülülük yapıtların temelini oluşturur. Abacı (2016), Rönesans döneminde resim ve müzik sanatının kendi içinde her bölgede karşılaşılan benzerliklerini şöyle ifade etmiştir:

“Rönesans müziğinde ifadeyi güçlendirmek adına yarım aralıklı tonların kullanımı, özellikle Kuzeyli Rönesans ressamlarının tercih ettiği dışavurumcu anlatıma olanak sağlayan renkçi yaklaşımla benzerlik

gösterir. Kuzey müziğinin sıkı form anlayışı, yoğun polifonik yapısı, akıcı ritmik dokusu, Kuzeyli ressamın ifadeci yaklaşımı, dramatik anlatımda kullandıkları renkçi tutum ve her ayrıntıya önem vermeleri gibi özellikleri bakımından benzerdir. Benzer bir şekilde, İtalyan müziğinin sade yapısı, homofonik dokusu, arındırılmış ritimleri ve seçkin cümle yapıları, İtalyan resminin kusursuz sadeliği, durağanlığı ve ideal formu bakımından paralellik gösterir”(s.24).



Resim 1. Hans Memling, Melek Müzisyenler; Kraliyet Güzel Sanatlar Müzesi (Ergindir Küçükaya, 2018, s. 27).

Melek Müzisyenler tablosunda döneme dair çalgıların görselleri tabloya konu olmuş, ayrıca resimdeki perspektif algısı ortaya çıkmıştır. Rönesans döneminin taşıdığı değerler Barok döneme doğru değişmeye başlamış, sanatçının dünyaya bakış açısı farklılaşmıştır. Bu durumun sanata olan etkisi, barok dönemde yer alan resim ve müzik anlayışları çerçevesinde ele alınmıştır.

1.2. Barok Dönemde Müzik ve Resim Etkileşimi

Rönesans döneminde yer alan nesnelcilik, barok döneme doğru öznel eğilimlere yönelmiştir. Bu durum akılcılıktan duygulara doğru olan değişimi göstermektedir. Her iki temayı barındıran eserler olduğu gibi dönem dönem bir arada da varlığını sürdürmüştür (İpşiroğlu, 1994). Her dönem kendinden önceki dönemin kurallarından kurtulma, yenilikçi bir arayış üzerine değişime uğramıştır. Barok dönem, nesnellığe tepki olarak öznel anlayıştan doğan yeni bir dönemdir. Bu dönemde öznel duyguların dışavurumu ile gösterişli ve hareketli anlayışların oluşumu ortaya çıkar. Abacı (2016), resim sanatında ifadeyi güçlendirmek için kuvvetli ışık, gölge, renk ve süsleme yansımalarına dikkati çekmiştir. Öte yandan müzik sanatında da süslemelerin yoğun kullanıldığı, tınsal kontrastlıkların ön planda olduğu, kontrpuan tekniğinin önem kazandığı görülmektedir. Sachs (çev. 1965), ayrıca çift ses çalma

teknığının 16. yy. ortalarında geliştiğini belirtmiştir. Resimde yer alan öznel kompozisyonlar, müzikte de ortaya çıkmış, duyguların gösterişli anlatımı ve zıtlıkların ön planda olduğu görülmüştür.



Resim 2. Judith Leyster, Flüt Çalan Çocuk, 1630 (Ergindir Küçükaya, 2018, s. 37).

Leyster'in flüt çalan çocuk tablosu, barok dönem özelliğini gösteren ışık ve gölge yansımalarının tekniksel bir sunumu olmuştur. Müzik ile ilgili resimlere yansımış milattan önceki çağlardan günümüze kadar birçok sanatsal yapıt bulunmaktadır. Bu resimler aynı zamanda döneme dair tarihsel izlerin birer kanıtlarını da bizlere sunmaktadır.

Bu dönemde Newton'dan etkilenen Castel renk ve ses titreşimleri arasında benzerlik yakalamıştır. Bunu renk klavyesine uyarlamak için matematiksel hesaplamaların içeriğini azaltmış, daha çok enstrümanın estetik temellerine odaklanarak notalar ile renkleri eşleştirmiştir. Bunun için klavsenin mekanizmasını değiştirerek tuşlara basıldığında uyumlu rengin oluşmasını sağlamıştır. Böylece müziğin kulaktan göze, müzikten de resme iletilebilen bir biçime dönüşmesi hedeflenmiştir (Abacı, 2016). Bunu anlatan bir görsel aşağıda sunulmuştur:



Resim 3. Charles Germain de Saint Aubin, Castel'in renk klavyesiyle bir karikatürü, 1700 (Abacı, 2016, s.35).

Ayrıca Vivaldi'nin resimsel tasviri içeren müziklerinin olduğu bilinmektedir. İlyasoğlu (2001), dört mevsim konçertoları Op. 8 grubunda, mevsimlerin her birinin kendi özelliklerine göre tasvir edilerek resimlendiğini belirtmiştir. Bu anlayış “ses ressamlığı” olarak adlandırılmıştır. Berliöz (1837), “ses ressamlığından bir ifade biçimi olarak yararlanmanın ilk koşulu, onu amaç değil, müziksel ideyi mantıklı ve doğal bir biçimde tamamlayan bir araç olarak görmektir” ifadesiyle açıklamıştır (akt. İpşiroğlu, 1994, s. 103). Ayrıca doğa algısının, sanat ve doğanın aynı olamadığı izlenimi ile yansıtılması, duygulara ilişkin salt somut betimleme içermemesi de önem taşır.

Barok dönem anlayışında gösteriş ve süslemelerin yer aldığı, karşıtlıkların yoğunluğuna karşı rokoko akımı zarif ve eğlenceli yapısıyla, yeni bir dönem olan 18. yy. klasik döneme geçişi sağlar. Rokoko akımı resimde etkin rol oynamıştır ve İlyasyoğlu (2001), bu akımda büyük tabloların küçük minyatür işçiliğine dönüştüğünü belirtmiştir. Klasik dönem daha çok sadelik ve doğa anlayışını tekrar ortaya çıkarmıştır. Müzikte biçim ve kuralların ön planda olduğu, kontrpuan tekniğinin homofonik yapılara dönüştüğü, piyano çalgısının sade temalarla işlendiği, senfonilerin geliştiği bir döneme doğru geçilmiştir. Müzikte klasik çağ olarak da adlandırılır. Bu dönemin

sonlarında Beethoven'in Pastoral Senfonisi; doğa ve köy yaşamından esinlenerek bestelenmiş, betimleme içermeden "sesle resim yapmaktan çok duyguların dışavurumu" olarak ifade edilmiştir (İlyasoğlu, 2001, s.73). Bu sayede betimleme yoluyla bir fikir canlandırma dönemi, her bireyin hayal dünyasında oluşan hislerin dışavurumunun ortaya çıkaracağı yeni bir döneme dönüşmeye başlamıştır. Klasik çağın son dönemi hatta romantik dönemin başlangıcı olarak da kabule edilen bu dönem; benlik kavramının giderek öznel duyguların dışavurumunu ve yorumların yarattığı hayal dünyasını tetiklemeyle, kalıplar genişleyerek besteciye ve dinleyiciye özgür düşünme ortamı sağlamıştır. Yeni bir döneme kapılarını açarak 19. yy. müziği, resminde romantik dönem ve programlı sanat anlayışı doğmuştur.

1.3. Programlı Müziğin Doğuşu ve Resim ile İlişkisi

18. yy. sonlarında yaşanan siyasi ve kültürel olaylar toplumların sosyal yaşamlarını etkilemiş, bu etkilenme Fransız ihtilali ile gelişen teknoloji ve sosyal yapının değişimini göstermiştir. Yenilikçi bir anlayışla, insanların saray eğlencelerinden kendi duygu ve düşüncelerini anlama-anlatma gereksinimine dönüşmüştür. Klasik çağda bestecinin önem verdiği denge ve oran romantik çağda uzun duygulu müzik cümlelerinin yer aldığı, ritimde ve biçimde özgürlüğün yansıdığı melodilere evrilmiştir. Bu durumu İlyasoğlu (2001), "klasikçinin biçimi özü yönetirken, romantiğin özü biçime karar verir" şeklinde özetlemiştir (s.81).

Bu dönemde resim sanatından etkilenecek beste yapan ilk besteci Franz Liszt'tir (İpşiroğlu, 1994; Abacı, 2006). Liszt, müziğin salt biçim olmaması için sınırlarını genişleten bir anlayışla senfonik şiiri ortaya çıkarmıştır. Abacı (2016), senfonik şiir; "notalarla resimleme ve öyküleme" olarak nitelendirmiştir (s.70). "Programlı müzikler çalgı topluluğu için yazılmış, şiirsel, betimleyici, öyküleyen bestelerdir" (İlyasoğlu, 2001, s. 84). Burada salt müzik yaratmak hedeflenmez, bir şiiri, karakteri ya da resmi müzikle birlikte dinlemek onu bütünsel olarak anlayabilmeyi de sağlar. Müzikte yer alan duyguların derinine inme ve bir içeriği müzik yoluyla anlama tekniği, resim sanatında sadece gözün görebildiğini değil, insan ruhunun "evrensel gerçeklerini" görebilme olarak yansımıştır (İpşiroğlu, 1994, s. 28).

İyi bir ressam olan ünlü besteci Mendelssohn, müzik sanatında doğa etkilerini resimsel ifadelerle aktarmıştır. Özellikle Fingal Mağarası Uvertürü'nü oluştururken Staffa (İskoçya) adasından esinlenerek müzikal bir resim yaratmıştır (İlyasoğlu, 2001; Abacı, 2016). Çok yönlü bir kişiliği ile ünlünen bestecinin, bu yönüyle sinestetik olabileceği düşünülmüştür. Abacı (2016), resimleri ve bestelerinde ışık, renk, doku, dinamizm gibi

benzer içeriklere sahip olduğunu belirtmiştir. Aşağıdaki resimde; Almanya Leipzig’de bir konser salonunu ve Ali Baba operasının notalarını aktarmıştır:



Resim 4. Felix Mendelssohn, *Das Gewandhaus*, 1836, sulu boyaya (Abacı, 2016, s.45).

Brougher (2005), sinestezi kavramını şöyle açıklamıştır:

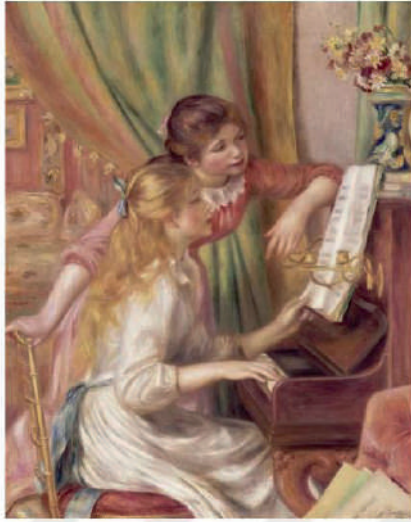
“Müzik ile sanat ilişkisi en iyi şekilde 19. yüzyılın sonlarında sinestezi veya duyuların harmanlanması kavramında açıklanabilir. Buradaki fikir, bir tür duysal algının kendini diğerinin duysal deneyimi olarak göstermesidir. Renk, duysal algı içinde temel bir unsur olarak kabul edilmiştir ve belli bir rengi seyrederken, birinin belirli sesleri duyduğu ileri sürülmüştür. Müzikte olduğu gibi, renk doğrudan duyguların üzerine etki edebilir” (akt. Agdam, 2018, s.28).

1900’lerin başında Klimt’in sergisinin ana teması olan “müzik-dil-sahne bütünlüğü”, aynı ortamda şiir ve müziği görsel sanatla bir araya getirerek bütünleştirmiştir (İpşiroğlu, 1994, s. 34). Bu dönemde müzik ve resim sanatının aynı ortamda bulunması, serginin konusunu oluşturan Beethoven heykeli ve 9. senfonisinin seslendirilmesi, her iki dalın birbiri ile olan etkileşimini güçlendiren önemli bir kanıttır. 19. yy. sonlarına doğru yeni akımlar ortaya çıkmış, bunlar; post-romantizm, ulusçuluk ve izlenimcilik olarak yer almıştır. İzlenimcilikte resim ve müzik sanatlarının birbirlerine yön verdikleri önemli gelişmeleri incelemek, her iki sanatın etkileşimden daha öte bir bağa sahip olduklarını göstermesi bakımından gereklidir.

1.4. İzlenimcilikte Tınsal Arayışlar ve Renkler

19. yy.ın ikinci yarısında özellikle Claude Monet'in gün doğuşunun denizden görünüşü "bir izlenim" ifadesiyle betimlendiği için akımın ismi bu şekilde kalmıştır. İzlenimci ressamalarda konunun kendisi değil, yarattığı izlenimlerdir. Resmi izleyenin duygularına bırakan bir anlayışla, elde etmek istediği görüntüyü kendi izlenimlerini kullanarak yansıtmaya sanatı hâkimdir. Ana renkleri gölge ve ışık oyunu olarak ele alır (Kütahyalı, 1981). Resim sanatından sonra 19. yy.ın sonlarında müziği etkilemiş, Debussy ve Ravel gibi bestecilerin izlenimci eserleri ve Monet, Degas ve Manet gibi ressamların sergileri izlenimcilik tekniklerini barındıran özelliklere sahiptir.

Romantik dönemin zirvesinde Wagner'in öncülüğünde müzikte oluşan yenilikçi arayışlar izlenimcilik akımının ve 20. yy. müziğinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. İzlenimci müzik anlayışı, geç romantikte olduğu gibi bir programa sahiptir. Ancak bu program bir konuyu anlatmak değil, esere verilen başlığa göre duygu yaratma eğilimindedir. Bu süreçte egzotik diziler ve yoğun kromatik işleyişe, bir sis perdesi ardından buğulu bir anlatıma sahiptir (İlyasoğlu 2001). Burada betimleyici unsurlar olmamakla birlikte, kişinin duygularında yarattığı izlenimler ön plandadır. Bireyde izlenim yaratma anlayışından ismini almaktadır. Sınırsızca özgür bir şekilde imgesel boşlukta gezinebilmeyi içerir. Bu özgürlüğü İlyasoğlu (2001), "Tıpkı izlenimci ressamların dar stüdyoları bırakıp, tuvallerini kırların ortasına taşıyarak sınırsızlık aramaları gibi" olarak belirtmiştir (s.199).



Resim 5. Pierre Auguste Renoir, Piyano Başında Kızlar, 1892 (Ergindir Küçükakaya, 2018, s.45).

Renoir'ın izlenimci teknikle yaptığı piyano başında kızlar tablosu, Debussy'yi ve birçok besteciyi etkilemiş, romantik anlayışın yerine yeni bir müziksel anlatım üslubunun oluşmasına zemin hazırlamıştır (İlyasoğlu 2001).

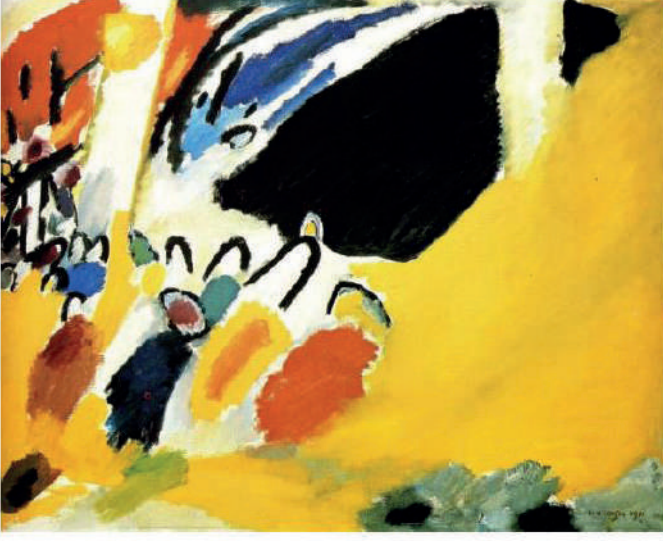
1.5. 20. Yüzyıl Renk ve Ses Bütünlüğü

20. yy.da yaşanan toplumsal olaylar, sınırların değişimi, kültürlerin etkileşimi, ulusal bilincin kazanılması için ulusallaşma yönündeki hareketleriyle sanatı da doğrudan etkilemiştir. Silahların gücü, atomun parçalanması ve endüstriyel değişim, sanatçıların çağını yansıtmaya yönelik yeni anlatım biçimlerinin oluşmasına neden olmuştur. Bu oluşum çok hızlı gerçekleşmiş, çeşitli birçok yöntem denenmiş, bu çeşitlilik sanatçıların eserine birden farklı şekillerde yansımıştır. Bunların en belirgin örnekleri Pablo Picasso ve İgor Stravinski'de görülmüştür (Kütahyalı, 1981).

Çağdaş müzik anlayışında müzik estetiğine yeni bir anlayış kazandırılarak, dizisel kurallar özgürleşmiş soyutlaşan sanat yapıtları ortaya çıkmıştır. Resim sanatından etkilenerek yapılan bestelerin sayısı bu dönemde gittikçe artmıştır. İpşiroğlu (1994), bu dönemde esin kaynağı olan Picasso ve Klee gibi ressamların ağırlıklı olarak yer aldığını belirtmiştir.

Satır ve Kayserili (2013), Klee'nin resim ve müzik ilişkisini şöyle dile getirmişlerdir; “o müzik yoluyla sanatın derinlerine inerek, resimde doğa görünümelerini zihinsel izdüşümlerle yansıtmış, görünmeyeni göstermenin arayışı içine girmiştir” (s.85). Mozart ve Bach gibi bestecilerin eserlerinden etkilenen Klee'nin tablolarında biçimsel olarak müzikal izler görülür. Yine bu dönemde Kandinsky; resim, müzik, şiir gibi sanatlardan birinin bile ön plana çıkmadan eşit ağırlıkta yer aldığı eserlere sahiptir. İpşiroğlu (1994), 1909'da Kandinsky'nin sarı tını kompozisyonunda “şiir, müzik, yerine göre gürültü, devinim, ışık, renk, soyut resimler halinde bütünleşiyordu” ifadesiyle görsel sanatlarla birlikte kullanılan diğer sanat alanlarının yapıtına olan yansımalarını dile getirmiştir (s. 36). Kandinsky'nin sanat anlayışında, Schönberg'in ses çizgilerinde oluşan hareketlerden esinlenerek kendi resimlerine yansıma eğilimi görülür. Kandinsky'nin (1993) bu görüşü ve onun sinestezi tekniği şu ifadelerle aktarılmıştır;

“...ritmik öğeleri geometrik biçimler üzerine kurmak yerine müzikte olduğu gibi disonanslarla kurmaya çalışmaktadır. Kandinsky' e göre müzik sanatçının iç dünyasını yansıttığı için soyut sanata örnek teşkil etmektedir. Görme ve işitmenin özdeş olduğu sinestezi Kandinsky'nin sanatında büyük rol oynamaktadır” (akt. Önal, 2018 s.103).



Resim 6. Kandinsky, izlenim 3 (Konser), 1911, Lenbachhaus, Münih (Ergindir Küçükkkaya, 2018, s. 67).

Schönberg'in atonal bestelerinden esinlenerek Kandinsky'nin yarattığı tabloda, renklerin tualdeki dağılımı özgür ses tınlarının kurlsuz kullanım özelliğini göstermektedir. Dışavurumculuğun sanatında; bir nesnenin sanatçıda uyandırdığı duygulanım, yani sanatçının ona yüklediği anlam yer alır. Bu akımın öncüleri resimde Vincent Van Gogh, müzikte sürrealizmle birlikte anlatımcılıktan da etkilenen Arnold Schönberg'tir (Kütahyalı, 1981).

Her dönemde olduğu gibi sanatçının yeni anlatım yollarını arayarak, kendine özgü bir şekilde duygularını sınırsızca ifade edebilmesi süregelmiştir. Gombrich (çev. 2002), 20. yy. sanatçısını farklı bir bakış açısı ile açıklamıştır;

“XX. yy. sanatçılarının dolaysız ve içten olan her şeye ilgi duymalarını sempati ile karşılacak da, bilinçli olarak saflaşmak için sarf ettikleri çabanın aslında onları bir noktada çelişkiye düşüreceğini de düşünmeden edemeyiz. İnsan sırf istedi diye ilkel olamaz” (s. 589).

20. yy. müzik ve resimde gerek fütüristler gerekse caz eserlerde iki sanat dalı yine birbirini beslemiş ve içerikte yansımalar görülmüştür. Besteci Russolo'nun *kentin uyanışı* isimli bestesinde ve Boccioni'nin *sokak eve giriyor* isimli resminde gürültü temasının işlendiği görülür. Yine caz müzikçilerinin ritimde bağımsızlık ve tınıda yenilik arayışlarında Mondrian başı çekerken, resimde de cazın dinamizmini vurgulayan tını renklerini Kupka, Leger gibi ressamlar görselleştirmiştir (İpşiroğlu, 1994).

2. Sonuç

Araştırmanın kapsamına bakıldığında resim ve müzik ilişkisi M.Ö. yer alan figürlerde, temalarda varlığını göstermiş, günümüze kadar bu ilişki birbiriyle özdeşleşerek gelmiştir. Farklı materyallerle özünde aynı konuları işleyerek her iki sanat dalı insanları, toplumları etkilemiş, her dönem benimsediği temaların fikrini yansıtmıştır. Bu açıdan ele alınırsa sanatın kültürel olgusu, sanatçının duygularını anlatmasının yanı sıra içinde bulunduğu çağın konularını gösteren adeta tarihsel yaşanmışlıkların belgeselini oluşturur. Her yenilikçi arayış ve aydınlanma iç görüşü, sanatçının eski düzene karşı başlattığı bir başkaldırı ile gerçekleşir. Bu yüzden sanatçı her zaman toplumun bulunduğu çağdan bir adım önde ilerler ve yapıtlarında yeni fikirleri simgeler.

Her çağda bütün sanatlar ortak özellikler barındırır ve bu benzerlikler onları birbirine bağlı kılar. Edebiyatta söz sanatı, müzikte sesler, resimde ise renkler duyguları yansıtmaya araçtır. Ses, ritim ve armoni müzikte; renk, perspektif, gölge gibi unsurlar da resimde duyguların sonsuz dilini oluşturur. Sonuç itibarıyla her iki sanat dalı duylara hitap eden, kendine özgü teknik özellikler gösteren ve yenilikçi yaklaşımlarda özellikle 19 ve 20. yy.da özdeşik hareketlerle birbiriyle bütünleşen donanıma sahiptir. Nesnel anlayışlardan öznel aktarımlara dötüşen müzik ve resim; sanatçılara, neo klasik anlayışta olduğu gibi onların eğilimlerine göre deęişiklikler göstermiştir.

Bu çalışmada müziğin resim sanatından etkilenerek yarattığı eserleri tanımak, iki sanatın birbiriyle olan ilişkisine daha somut bir şekilde bakmak amaçlanmıştır. Bu amaçla tarihi kaynaklardan edinilen bilgiler sistematik bir şekilde verilmiştir. Ancak burada asıl amaç müzik veya resim tarihinin tüm bilgilerini sunmak değildir. Geçmişe ait bilgiler gün geçtikçe deęişmekte ve bu deęişim ile tarihte eksik kalmış birçok bilgi yeniden yapılandırılmaktadır. Müzik tarihine detaylı bir şekilde girmeden müziğin resim ile olan bağlantısını ressam ve bestecilerle sunmak ana hedef olmuştur. Araştırmada yer verilen resimler sadece müziksel öğeler taşıması nedeniyle okuyucuya fikir vermesi için eklenmiştir.

Müzik eğitimi açısından irdelendiğinde, piyano ve enstrüman derslerinde çalınan esere ait bestecinin dönemine ve stil özelliklerine yer verilmesi önem taşır. Müzik tarihi ve enstrüman eğitiminde, müzik sanatının resim ile olan ilişkisine değinilmesi, tarihin bütünsel olarak kavranmasına da olanak sağlayacaktır. Resim ve müzik ana sanat dallarının ders içeriklerinde kapılarını birbirlerine açmaları, öğrenim süreçlerinde güdüleyici ve ilham verici olması bakımından da gereklidir. Müziksiz sergi, imgesiz de müzik olmaz. Tarihten günümüze denenerek gelmiş resmin bestelenmesi ve bestenin resmedilmesi anlayışı varlığını sürdürecektir ve yeni tekniklerle karşımıza çıkacaktır. Bu bilgiler ışığında eğitsel süreçlere bütünsel anlayışlarla yaklaşmak, sanat eğitiminin temel felsefesini oluşturur. Bu felsefe iki sanat dalının özünde de yer almalıdır.

Kaynakça

- Abacı, Z. (2016). 19. ve 20. yy. Sanatında Müziği Etkileyen Resim ve Ressamlar. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Agdam, Y. S. (2018). Resim ve Müzik İlişkisinde Doğaçlama ve Renk. Sanatta Yeterlik Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Aktuğ, E. (2002). Resim-Müzik İlişkisinin 19. ve 20. Yüzyıl Piyano Müziğine Yansımaları ve Mussorgsky'nin Bir Sergiden Resimleri Üzerine İkonografik Bir Tanımlama". Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Akyürek, E. (1994). Ortaçağ'dan Yeniçağ'a Felsefe ve Sanat. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Da Vinci, L. (2022). Sanat ve Yaşam Üzerine Düşünceler. (A. Göç, çev.). Maya Kitap, İstanbul.
- Ergindir Küçükkaya, N. (2018). Resim ve Müzik Sanatının Disiplinlerarası Etkileşimi İçinde Sanat Eğitime Katkısının İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü.
- Gombrich, E. H. (2002). Sanatın Öyküsü. (Ö. Erduran ve E. Erduran, çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- İlyasoğlu, E. (2001). Zaman İçinde Müzik. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- İpşiroğlu, N. (1994). Resimde Müziğin Etkisi. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Kütahyalı, Ö. (1981). Çağdaş Müzik Tarihi. Ankara: Varol Matbaası.
- Nietzsche, F. W. (2012). Wagner Olayı Nietzsche Wagner'e Karşı. (M. O. Toklu, çev.). Ankara: Say Yayınları.
- Önal, M. A. (2018). Müzik ve Resim İlişkisi: Resim Sanatında Müziğin Yeniden Üretimine İlişkin Örnekler. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 8(18), 98-109.
- Sachs C. (1965). Kısa Dünya Musikisi Tarihi. (İ. Usmanbaş, çev.). İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Satır, M., ve Kayserili, E. M. (2013). Paul Klee'nin Müziğe Dönüşen Resimleri. *Journal of Graduate School of Social Sciences*, 17(2).
- Yu, J. (2016). The Influence of Renaissance and Religious Reform on the Development of Music and Art Style. In *International Conference on Humanities and Social Science 2016* (pp. 452-456). Atlantis Press.

Güzel Sanatlar Üzerine Güncel Konular ve Arařtırmalar

Editör:

Dr. Öğr. Üyesi Merve Kaptan

 ÖZGÜR
YAYINLARI

ISBN 978-975-447-771-9

9 789754 477719