



TÜRK HALK OYUNLARINDA YAPISAL ANALİZ VE HAREKET KALIPLARI¹

Selami AKIŞ*

* Dr. Öğr. Üyesi Selami Akış, Ardahan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Türk Halk Oyunları Bölümü
selamiakis@ardahan.edu.tr

Received Date: 30.11.2021. Revised Date: 05.12.2021. Accepted Date: 28.12.2021

Copyright © 2022 Selami AKIŞ. This is an open access article distributed under the Eurasian Academy of Sciences License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ÖZET

Oyun, yaratılışından beri insanın hayatını etkileyen ve yaşam boyu kendi benliğini arama sürecinde onun en önemli materyallerinden biridir. Müzik ve hareketin, din, tarih, coğrafya, kültür ve sanat gibi unsurlarla birleşerek meydana getirdiği halk oyunları/dansları da toplumun folklor öğelerinin en önemli unsurlarındandır. Halk oyunlarının/danslarının insan yaşamındaki değerini koruması, doğru bir şekilde bir sonraki kuşaklara aktarımıyla sağlanabilir. Buna bağlı olarak da Türk halk oyunlarının öğrenimini ve öğretimini kolaylaştırmak, arşivlemek ve analiz yapmak amacıyla yapısal hareket analizi oldukça önem taşımaktadır.

Türk halk oyunları tarihsel, kültürel ve sanatsal olarak taşıdığı büyük önem sebebiyle birçok çalışmaya konu olmuştur. Bu çalışmaların bir kısmını oluşturan yapısal oyun analizleri, oyunların detaylı bir şekilde ele alınarak, düzenli parçalara ayrılmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla bu çalışmada Türk halk oyunları yapısal analiz çerçevesinde değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme yapılırken de henüz yeni bir kavram olan “dilim” kavramı kullanılarak yapısal analiz terimlerine bir yenisi önerilmiştir. Ayrıca halk oyunları hareketlerinden oluşan bir “hareket cetveli” oluşturulmuş, oluşturulan bu hareket cetveli de müzik terimleri ile eşleştirilerek karşılaştırmalı bir hareket cetveli sunulmuştur. Bu doğrultuda yapılan bu çalışmanın Türk halk oyunları alanına önemli katkılar sağlayacağı temenni edilerek, farklı bir bakış açısı da kazandıracığı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Türk halk oyunları, Yapısal analiz, Hareket kalıpları, Dilim, Hareket cetveli

STRUCTURAL ANALYSIS AND MOVEMENT PATTERNS IN TURKISH FOLK DANCES

ABSTRACT

The play is one of the most important materials that has affected the life of man since its creation and in the process of searching for his own self throughout his life. Folk dances/dances, which are formed by the combination of music and movement with elements such as religion, history, geography, culture and art, are among the most important elements of the folklore elements of the society. The preservation of the value of folk dances/dances in human life can be ensured by correctly transferring them to the next generations. Accordingly, structural movement analysis is very important in order to facilitate, archive and analyze the learning and teaching of Turkish folk dances.

Turkish folk dances have been the subject of many studies due to their historical, cultural and artistic importance. Structural game analysis, which is a part of these studies, ensures that the games are handled in detail and divided into regular parts. Therefore, in this study, Turkish folk dances were evaluated within the framework of structural analysis. While making this evaluation, a new term for structural analysis has been proposed by using the concept of "slice", which is still a new concept. In addition, a "movement table" consisting of folk dance movements was created, this movement ruler was matched with musical terms and a comparative movement ruler was presented.

¹ Çalışma yazarın Ardahan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Edebiyatı A.B.D., “Ardahan Halk Dansları Üzerine Bir Araştırma” başlıklı doktora tezinden türetilmiştir.



It is thought that this study, carried out in this direction, will provide important contributions to the field of Turkish folk dances and will also bring a different perspective.

Keywords: Turkish folk dances, Structural analysis, Movement patterns, Slice, Movement chart

GİRİŞ

Oyun, insanın varoluşuyla birlikte ortaya çıkmış, ilk çağlardan günümüze kadar insanın hayatında yer alan kutsal bir eylemdir. Huizinga'ya göre "oyun, kültürden öncedir, çeşitli kültürlerden çıkma ya da bir rastlantı sonucu değil, tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkindir" (And, 2003: 27). Bu özelliği ile de yaşam boyu insan hayatında varlığını sürdürmeye devam etmiştir ve edecektir.

Geçmişten günümüze taşınan oyunlar, bugünkü haliyle Türk halk oyunlarına dönüşümünden sonra kültürel değeri, tarihsel önemi, sanatsal yapısı gibi yönleriyle gelişerek birçok araştırmacı tarafından akademik olarak inceleme konusu olmaya başlamıştır. Bu inceleme alanlarından biri de oyunların hareket yapılarını inceleyen yapısal hareket analizidir.

Hareket analizleri yapılırken müzikal yapı, hareket yapısı, coğrafi ve demografik yapı, oyun oynanırken kullanılan araçlar, ...vs. gibi konu başlıklarına göre oyunlar izah edilmeye çalışılmış, bu bağlamda da birçok yöntem ve teknikler geliştirilmiştir. Geliştirilen bu tekniklerde halk oyunlarının öğrenimini ve öğretimini kolaylaştırmak, oyunların kâğıt üzerinde izahını yapmak, oyunları yazınsal olarak arşivlemenin yanında, oyunlardaki hareketlerin kısımlara bölünmesi gibi alan için değerli olan öğelerin bir yapı içerisinde daha kolay anlatılması sağlanarak, devamlılığı amaçlanmıştır. Bunların başında da bu özellikleri kapsayan yapısal oyun analizleri gelmektedir. Yapısal oyun analizi çalışmalarından bazıları aşağıda belirtilmiştir.

➤ Muzaffer Sümbül'ün "Türk Halk Oyunlarının Yapısal Dinamikleri Üzerine Düşünceler: İç Yapı Dinamikleri" adlı eserinde Martin György'e ait olan, oyunun bedensel devinim ile ilgili açıklanan şeklinde oyunun anlatımı motif ile başlar.

Motif → Figür (Hareket) → Bölüm → Oyun → Oyun serisi (Sümbül, 1997: 5)

➤ Eyüp Uzunkaya'nın "Halay Türü Oyunların Özellikleri, Dağılımı ve Hareket Yapılarının Analizi" adlı sanatta yeterlik tezinde halay oyunlarının illere göre analizi ve anlatımı yapılarak (Uzunkaya, 2005: 21) oyunlar şöyle izah edilmiştir:

Hareket → Hareket Cümlesi → Bölüm → Oyun

➤ Kürşad Gülbeyaz'ın "Türk Halk Oyunlarının Hareket Açısından Değerlendirilmesi" adlı sanatta yeterlik tezinde Türkiye'nin farklı illerinde oynanan oyunların hareket analizi yapılmıştır. Analiz yapılırken de oyunlar belirli parçalara bölünerek aşağıdaki gibi izah edilmiştir (Gülbeyaz, 2005: 6).

Figür (Poz) → Hareket → Hareket Cümlesi → Bölüm → Oyun

➤ Sonay Ödemiş'in "Halk Oyunları Notasyon Sistemi Denemesi Hareket Portesi" adlı yüksek lisans tezinde (Ödemiş, 2012: 21) ve "Geleneksel Dansların Tespitinde/Derlenmesinde Hareket Portesi Notasyon Sistemi (HPNS) Yaklaşımı ve Hareket Kümelerinin Sınıflandırılması" (Ödemiş, 2015: 79) adlı makalesinde dansın yapısal unsurları şöyle izah edilmiştir:

Hareket → Pozisyon → Hareket Kümesi → Hareket Cümlesi → Bölüm → Dans



Muzaffer Sümbül'ün Türk Halk Oyunlarının Yapısal Dinamikleri Üzerine Düşünceler: İç Yapı Dinamikleri” adlı çalışmasındaki sıralamada oyunun en küçük birimi motif olarak belirlenmiştir. Figür ise hareketle eş değer olarak yer almaktadır. Oysa figür ile hareketin çağrıştırdığı anlamlar birbirinden oldukça farklıdır. Figür, durağandır ve görüntüyü simgeler. Yani başka bir ifadeyle “Poz” kelimesiyle eş anlamlıdır. Hareket, “bir cismin, durumunun ve yerinin değişmesi, devinim, aksiyon” (<https://sozluk.gov.tr/>) olarak tarif edilir. Motif ise bazı çalışmalarda hareketlerin oluşturduğu bir bütüne denilse de bu kullanımın tam olarak doğru olduğu söylenemez. Çünkü motif daha çok el sanatlarında kullanılan ve aynı şekillerden oluşan öğelerin sık sık tekrar edilmesi olarak algılanabilmektedir. Bu yüzden “motif” kelimesinin Türk halk oyunlarındaki hareketlere karşılık olarak kullanılması pek de doğruyu yansıtmaz. Ayrıca oyunların meydana getirdiği “oyun serisi” adlı kısım, oyunlardan oluşan birden fazla oyunun oluşturduğu bir aşama olduğundan dolayı kullanılması pek doğru sayılamaz, söz konusu izahın son parçası “oyun” olmalıdır. Çünkü oyun, bu tür çalışmalarda varılacak en son hedef olacağı için oyunun tarifi ve izahı yeterli olacaktır.

Eyüp Uzunkaya'nın “Halay Türü Oyunların Özellikleri, Dağılımı ve Hareket Yapılarının Analizi” adlı sanatta yeterlik tezindeki analiz, oyunun en az parçaya bölündüğü (dört adet) çalışma olarak yapılan en sade analiz özelliği ve önemini taşımaktadır. Fakat bu çalışmada oyunun en küçük birimi olarak “hareket” belirlenmiştir. “Hareket cümlesi” ise “hareketlerin birleştirilerek bir araya gelmesiyle oluşan, belirli uzunlukta, başlangıç ve bitiş noktaları belirli olarak tekrarlanan anlamlı hareketler bütünüdür” (Uzunkaya, 2005: 18) şeklinde ifade edilmiştir. Dolayısıyla “hareket cümlesi” başlığı yeteri kadar detaylandırılmadığından dolayı oyun öğretimi ve öğreniminde kısmen de olsa kafa karışıklıklarına neden olmaktadır. Ayrıca Bu çalışmada da oyunların “figür” kısmı ele alınmamış ve oyunların “hareket” ile başladığı ifade edilmiştir.

Kürşad Gülbeyaz'ın “Türk Halk Oyunlarının Hareket Açısından Değerlendirilmesi” adlı sanatta yeterlik tezi Türk halk oyunları alanı için ayrı bir önem taşımaktadır. Bu çalışmanın önemi, ilk kez kullanılan “figür (poz)” başlığının tanımlanmasında hareketin en küçük birimi ve yapı taşı olarak izah edilmesidir. Hareketler, figür (poz) lerden yani durağan (statik) duruşların birleşiminden oluşan birer eylem olarak tanımlanmıştır. Bu çalışmanın bir diğer önemi de o zamana kadar hareketin “adım” olarak tanımlanmasını değiştirmesidir. Çünkü adım ayaklarla yapılan bir eylemi, hareket ise vücudun herhangi bir yeriyle yapılan eylemi anlatmaktadır. Bütün bunların yanında bu çalışmayı değerli kılan bir başka özelliği ise oyunun parçalarının edebiyat ile karşılaştırılarak izah edilmesidir. Bu bağlamda figür-harf, hareket-kelime, hareket cümlesi-cümle, bölüm-paragraf, oyun ise metin ile eşleştirilerek anlatılmıştır (Gülbeyaz, 2005: 7).

Sonay Ödemiş'in yapmış olduğu çalışmalarda kullandığı “hareket kümesi” başlığı ilk kez kullanılmış olup, alana oldukça önemli katkılar sağlamıştır. Fakat bunun yanında yine bu çalışmalarda oyunun en küçük yapı taşı olarak “hareket” kabul edilmiştir. Oysa hareketlerin oluşturduğu oyunların en ilk hali figür (poz) den ibarettir. Başka bir deyişle hareketin başlangıç noktası durağanlıktır. Dolayısıyla bizim de oyunun en küçük yapı taşını “figür” olarak kabul etmemiz gerekir.

Yazar tarafından çalışmalarda kullanılan ve bir diğer başlık olan “pozisyon” ise, genellikle Türk halk oyunlarında oyuna başlamadan önce alınan vücut şeklidir. Oyuna başlamadan önce oyuna hazırlanmak için vücuda verilen şekil olarak da tanımlanabilir. Özellikle zeybek türü oyunlarda çok kullanılır. Diğer türlerde (halay, horon, bar, ... vs.) de bu hazırlık vücutun duruşu, el tutuşmaları veya vücudu sağa-sola sallayarak bir nevi oyuna hazırlanma olarak kabul edilebilir. Dolayısıyla oyun öğretim veya icralarında kafa karıştırıcı bir terimdir. Bu çalışmada “eklemlerde farklı açılarda bir biri ardına ya da eş zamanlı uygulanabilen anatomik hareketler



sayesinde pozisyonlar oluşturulmaktadır” (Ödemiş, 2012: 21) ifadesi pozisyon başlığını tanımlanmıştır. Ayrıca hareketler anatomik yapıya göre incelenip gövde ve baş, üst ekstremiteler ve alt ekstremiteler olmak üzere üç ana başlığa bölünmüştür. Bizce bu çalışmanın kullanılabilirliği oldukça zor ve karmaşıktır. “Hareket portesi” veya oyunların hareket notasyonlarının belirlenmesi açısından değerli olan bu çalışma, oyun öğretimi ve öğrenimi bağlamında anlaşılması güç ve karmaşık yapıya sahip bir hal almaktadır.

Görüldüğü gibi yapılan çalışmalar bazı farklılıklar ve değişik anlatımlar içerse de oldukça kıymetli bir kaynak ve alanda bizlere yol gösterici birer rehber niteliği taşımaktadır. Bu çalışmalardan yola çıkılarak Türk halk oyunlarının yapısal oyun analizlerini yorumlamadan önce, yorumlanacak bu yapısal analizde kullanılan hareket kalıplarının izah edilmesi gerekmektedir.

TÜRK HALK OYUNLARINDA KULLANILAN YAPISAL ANALİZ TERİMLERİ

Türk halk oyunlarının yapısal analizleri yapılırken oyun (eser), belirli bir düzene göre parçalara bölünerek tek tek izah edilmelidir. Her parça bir önceki parça veya parçaların toplamından meydana gelmekle birlikte, parçaların uzunluğu ve yapısı her oyunda farklılıklar gösterebilmektedir. Benzer ya da aynı hareketler farklı oyunlarda farklı şekilde kısımlara ayrılabilir. Burada oluşan fark, oyunun hareket yapısına ve ritmine göre değişiklikler gösterebilir. Bu parçaların en küçüğüne hareketin ilk hali olan figür adı verilmektedir.

Figür:

Oyunun yapı olarak en küçük parçasına verilen addır. Figür durağandır ve tek parçadan oluşur. Hareketi oluşturan anlık zaman dilimleri (poz) de denebilir. “Vücudun herhangi bir yerinin hareket etmeden, statik (durağan) olarak beklemesidir” (Gülbeyaz, 2005: 6). Figürler çoğu zaman tek başlarına bir anlam ifade etmese de bir araya gelip hareketi oluşturarak anlamlı bir yapıya bürünürler. Halk oyunlarında figür kavramı müzik ile karşılaştırıldığında nota veya sese karşılık gelmektedir. Bize göre parçadan bütüne doğru oyunun yapısal değerlendirme sıralamasında “figür” ilk sırada yer almaktadır.

Hareket:

Hareketin oluşması için bir yer değiştirmenin gerçekleşmesi gerekmektedir. Hareket, en az iki figürden oluşan bir devinimdir. Halk oyunlarındaki hareketin oluşması ise vücudun herhangi bir kısmının “yer değiştirme” olayını gerçekleştirmesi ile tarif edilebilir. “Dinamik olarak yapılan, yerinde veya yer değiştirerek, vücudun herhangi bir organı veya birden fazla organının yaptığı, anlamlı veya anlamsız olabilen figürler topluluğudur” (Gülbeyaz, 2005: 6). Bir başka ifadeyle ise “Hareket; Vücudun veya vücut parçalarının değişik miktarlarda uygulanan kuvvete bağlı olarak, evrende zaman içerisinde durumlarında meydana gelen değişmedir” (Ökten, 2002: 3). Halk oyunlarındaki hareket kavramı, müzik ile karşılaştırıldığında ise tartımı oluşturan “tartım heceleri” nin (müzik veya ritim öğretiminde kolaylık sağlaması için kullanılan An - ka - ra, Ka - ra - man, Ge - li - bo - lu, ... vb. kalıplarındaki her bir hece) karşılığı olarak ifade edilebilir. Parçadan bütüne doğru oyunun yapısal değerlendirme sıralamasında “hareket” ikinci sırada yer almaktadır.

Hareket Kümesi:

Hareketlerin oluşturduğu en küçük anlamlı bütüne hareket kümesi denir. Halk oyunlarının öğreniminde ve öğretiminde oldukça kolaylık sağlayan bir terimdir. Oyunların usûl yapısındaki sürelerin, karşılık geldiği hareketlerin kümelenmiş halidir. Örneğin; İzmir Harmandalı Oyununun $(3+2+2+2= 9/8)$ başındaki $3/8$ 'lik zamanı oluşturan hareketlerin toplamı, yürüme hareketlerini oluşturan (4. ve 5. 8'lik ile 6. ve 7. 8'lik) hareketlerin toplamı ve kolların



indirildiği (8. ve 9. 8'lik) hareketlerin toplamı oyunun “hareket kümeleri” ni oluşturur. İlk küme 3 zamana, ikinci, üçüncü ve dördüncü kümeler ise her biri 2 zamana denk gelmektedir. Yani başka bir deyişle 9 zamanlı (3+2+2+2) oyunun hareket cümlesi dört adettir. Müzikle kıyaslandığında ise “tartım” lara karşılık gelmektedir. “Hareket kümeleri, cümleleri oluşturan kelimelere de benzetilebilir. Kelimeler tek başlarına pek bir anlam ifade edemedikleri zaman, bir araya gelerek bir cümle oluştururlar. Hareket kümeleri de tıpkı bu şekilde, birbirini ardına ve eşlik müziğine de uyum sağlayacak biçimde ard arda getirilirler” (Ödemiş, 2015: 80). Parçadan bütüne doğru oyunun yapısal değerlendirme sıralamasında “hareket kümesi” üçüncü sırada yer almaktadır.

Hareket Cümlesi:

Hareket kümelerinin bir araya gelmesiyle hareket cümleleri oluşmaktadır. Oyunun usûlünü oluşturan süredeki (4/4, 9/8, ...vb.) hareketlerin toplamıdır. Örneğin İzmir Harmandalı oyununda “kollu, atik, eşme, ... vb.” gibi kısımları kapsamaktadır. Hareket cümlesi oluşması için en az bir adet hareket kümesine ihtiyaç vardır. Bazı oyunlarda (Çayda Çıra Oyunu) hareket cümleleri tek hareket kümesinden de oluşabilir. Müzikle kıyaslandığında “ölçü” kavramıyla eşdeğerlik taşır. Parçadan bütüne doğru oyunun yapısal değerlendirme sıralamasında “hareket cümlesi” dördüncü sırada yer almaktadır.

Dilim:

Dilim kavramı, Türk halk oyunlarının anlatım, öğretim ve öğrenimini kolaylaştırmak için kullanılan yapısal analizlerde kullanılmak üzere, yakın zamanda (Akış, 2021: 67) önerilmiştir. Yapısal oyun analizlerinde “dilim” kavramının kullanım amacı, halk oyunlardaki belli bir aralıkla birbirini tekrarlayan hareket cümlelerin izahını, kolaylaştırmak ve oyunların sağlıklı bir şekilde anlatımlarının yapılmasını sağlamaktır. Bu bakımdan “dilim” sözcüğünün, işlev olarak özellikle hareket anlatımlarında birçok kolaylıklar sağlayacağı ve Türk halk oyunları alanına oldukça katkıda bulunacağı kanısındayız.

Dilim; yapısal hareket analizinde “hareket cümlesi” ile “bölüm” arasında bulunan ve genellikle bir ya da birden fazla hareket cümlesinden meydana gelen ve oyunun ana hatlarından oluşan anlamlı kesitlerdir. Bu kesitler oyunların sürekli yinelenen kesiti dışında kalan hareket yapılarından (hareket, hareket kümesi veya hareket cümlesi) oluşur. Bu kesitlerin Türk müziğindeki karşılığı “dolap” a, batı müziğinde ise “prima volta, I^{ma} volta (ilk sefer), seconda volta, II^{da} volta (ikinci sefer)” (Michels ve Vogel, 2015: 77) ya tekabül etmektedir. Başka bir ifade ile oyunda sürekli tekrar edilen hareket, hareket kümesi, hareket cümlesi veya hareket cümlelerinin dışında, her defasında farklı hareket yapılarının oluşturduğu kesitlerdir. Yani dilimin kapsadığı hareketler oyunda tekrar edilen kısımlar değil, her bir tekrarda farklı şekilde yapılan hareket yapılarının oluşturduğu kesitlerdir.

Örneğin; Elazığ Temurağa Oyunu (URL 1) ele alındığında; oyun, yerinde topuk vurma hareket cümlesiyle başlar ve öne doğru hareket kümeleriyle ilerlenerek devam eder. Öne doğru çıkış ile birlikte birinci dilim başlamış olur. Daha sonra ise geriye doğru gelinerek birinci dilim tamamlanır. Oyunun devamında, birinci hareket cümlesi (yerinde topuk vurma) tekrar edilirken, daha önce öne doğru yapılan hareket kümeleri sağa-sola doğru yapılır ve böylece ikinci dilim başlamış olur. Oyunda tekrar geriye doğru gelinerek ikinci dilim tamamlanır. Ardından yine birinci hareket cümlesiyle süregelen oyun, öne doğru gidilip alkış vurma hareketiyle devam eder. Böylece de üçüncü dilim başlamış olur. Son olarak da geriye doğru gelinerek üçüncü dilim tamamlanır ve oyun bitirilir.

Dilim kavramına başka bir örnek olarak Artvin Döne Oyunu (URL 2) gösterilebilir. Oyunun birinci hareket cümlesinde, yerinde çift sol, çift sağ yapılırken, ellerden de tutuşularak öne



geriye doğru omuzlardan sallanır. Ardından ayak hareketleri aynı şekilde devam ederken, öne doğru hafifçe eğilerek önce sağ el önde, sol el ise belde olacak şekilde tam tur dönülür, sonra ise tam terse yani sol el önde, sağ el ise belde olacak şekilde tam tur dönülür ve bu hareket cümlesi oyunun birinci dilimini oluşturur. Daha sonra birinci hareket cümlesi tekrarlanır. Oyunun devamında, sağa ve sola dönülerek alkış hareketi yapılırken bu kısım da oyunun ikinci dilimini oluşturur. Ardından birinci hareket cümlesi yine tekrarlanır. Sonrasında ise yerinde çökmeli alkış hareketi yapılır ve bu kısım da oyunun üçüncü dilimini oluşturur. Son olarak birinci hareket cümlesi tekrarlanarak oyun sonlandırılır.

Halk oyunlarının tümünde dilim kavramı görülme de dikkatli bir inceleme ile birçok oyunda karşımıza çıkacağı görülecektir. Yukarıda verilen Elazığ Temurağa oyunu ve Artvin Döne Oyunu örnekleri bu bakımdan çoğaltılabilir (Elazığ Avreş Oyunu, Elazığ Dik Halay Oyunu, Ardahan Göle Beyi Oyunu, Trabzon Akçaabat Horonu, Tokat Ağırması Oyunu, ... vb.)

Dilim, yapısal analizde bizim önerdiğimiz bir kavramdır. Aslında bu kavram Türk halk oyunlarında bu isimle anılmasa da bazı farklı terimlerle ifade edilmekteydi. Özellikle oyun öğretiminde “tekrar, kollu kısım, öne gelme, eğilme, ... vb.” olarak adlandırılan oyunların anlamlı bütün parçalarının bazılarının mevzu bahis olan dilim kavramına karşılık geldiği söylenebilir. Örneğin oyun öğretimlerinde dilim kavramını izah etmek için Tokat Ağırması Oyununun eğilmesi, Elazığ Temurağa Oyununun ikinci öne gelmesi, Diyarbakır Esmerim Oyununun topuk vurması, ...vb. gibi ifadeler dilim kavramının farklı şekillerde tarifidir. Fakat bu tariflerin bilimsel izahı, öğrenimi ve öğretimi oldukça yetersizdir. İşte önerilen dilim kavramı, oyunlardaki bu farklı hareket yapılarının daha net belirlenmesine katkı sağlayacaktır. Ayrıca dilimi oluşturan hareket yapıları belirli bir simetrik düzende yer alarak, oyunu oluşturan kısımların daha kolay kavranmasını, oyun trafiğinin daha belirgin hale gelmesini, özellikle de sahne düzenlemesi alanında yapılan çalışmalarda eğitmen ve oyuncuların oyunu daha kolay ve anlaşılır parçalara ayırmasını sağlamaktadır.

Türk halk oyunlarında birden çok dilimin oluşturduğu oyunlar görülmekle birlikte, başlı başına tek bir dilimden oluşan oyunlar da karşımıza çıkmaktadır. Diyarbakır Halayı buna örnek olarak gösterilebilir. Oyun yerinde yaylanma hareket cümlesiyle başlayarak öne doğru topuk vurma hareket kümeleri ile devam eder. Daha sonra ise geriye doğru gelinerek dilim tamamlanmış olur.

Parçadan bütüne doğru oyunun yapısal değerlendirme sıralamasında “dilim” beşinci sırada yer almaktadır.

Bölüm:

Hareket cümlelerinin ya da dilimlerin oluşturduğu bölüm, oyunu oluşturan öğelerin en büyüğüdür. Her bir oyun en az bir bölümden meydana gelmektedir. Bölümleri birbirinden ayıran özellik ise, oyunun metronomunun değişmesidir (özellikle halay oyunlarında bu bölümler ağırlama, yeldirme, hoplatma, ... vb. gibi isimlerle anılmaktadır). Bunun yanında bazı oyunlarda aynı bölüm içinde oyun müziği değişkenlik gösterebilir. Bu durumda oyunların bölümü değişmez fakat genellikle hareket cümleleri değişkenlik gösterebilir. Bölümün müzikteki karşılığı “hane” olarak gösterilebilir. Her ne kadar Klâsik Türk müziğinde bütün hane geçişlerinde usûl ve metronom değişikliği gözlenmese de, özellikle peşrev ve saz semaisi formundaki eserlerin ana bölümleri “hane” olarak bilinmektedir. Dolayısıyla oyunlardaki “bölüm” kavramı ile Klâsik Türk müziğindeki “hane” kavramı bu bağlamda eşleştirilebilir. Parçadan bütüne doğru oyunun yapısal değerlendirme sıralamasında “bölüm” altıncı sırada yer almaktadır.



Oyun:

Yapısal olarak bölümlerden oluşan sanat eseridir. Her oyunun kendine özgü bir hareket yapısı ve müzik yapısı vardır. Oyunların hareket yapıları, tasniflerde yer alan oyun türlerine (halay, zeybek, horon, ... vb.) göre değişkenlik göstermektedir. Ayrıca yine her oyunun kendine has bir müziği bulunmaktadır. Bazı oyunların müzikleri, başka oyunların müzikleri ile oldukça benzer ya da bire bir aynı olabildiği gibi, aynı oyunun birden fazla melodisi de olabilir. Bu durum, içinde bulunduğumuz kültürün çeşitliliği ve zenginliğinden kaynaklanmaktadır.

Türk halk oyunlarında oyun ile müzik arasında oldukça kuvvetli bir bağ bulunmaktadır. Özellikle sözlü oyunlar, kültürde oyunlardan bağımsız bir şekilde başlı başına türküler olarak da varlığını sürdürmektedir. Ayrıca birçok bölgede bilinen türküler, oyunlar eşliğinde söylendiğinden dolayı türküler ve oyunlar iç içe geçmiş bir kültür yumağı oluşturmaktadır.

Oyunlardaki hareket cümleleri ile müzikteki hareket cümleleri arasında hareket, müzik, usûl, vurgu ve söz yapısı gibi özellikler bakımından bir uyum bulunmaktadır. Buna “oyun/müzik ilişkisi” adı verilir. Müzik cümlesinin hareket cümlesiyle hareket/melodi bakımından uyuşmasına “uyumlu/düzenli oyunlar”, uyuşmamasına ise “uyumsuz/düzensiz oyunlar” adı verilir. Yani oyunun hareket cümlesini oluşturan hareketler ile oyunun müziği (ritim, vurgu, ölçü sayısı) arasında genellikle bir uyum vardır. Fakat her oyun için bu durum söylenemez. İşte bu uyumu sağlayan oyunlar uyumlu, sağlamayan oyunlar ise uyumsuz oyunlar olarak adlandırılır. Parçadan bütüne doğru oyunun yapısal değerlendirme sıralamasında “oyun” yedinci sırada yer almaktadır.

Tüm bu çıkarımlara dayanarak Türk halk oyunlarına önerilen yapısal oyun analiz sıralaması ise aşağıdaki gibi oluşmaktadır.



Bütün bunlar ışığında Türk halk oyunlarının yapısal analiz terimlerinden oluşan bir hareket cetveli Tablo 1’deki gibi gösterilebilir.

Tablo 1: Yapısal Analiz Terimlerinden Oluşan Hareket Cetveli

HAREKET CETVELİ						
<i>FİĞÜR</i>	<i>HAREKET</i>	<i>HAREKET KÜMESİ</i>	<i>HAREKET CÜMLESİ</i>	<i>DİLİM</i>	<i>BÖLÜM</i>	<i>OYUN</i>

Hazırlanan bu tablo, figürlerin bir araya gelerek oluşturduğu hareketleri, hareketlerin de birleşerek oluşturduğu hareket kümelerini, bunların da birleşerek meydana getirdiği hareket cümlesini, hareket cümlelerinin oluşturduğu dilimi, dilimlerin meydana getirdiği bölümü ve son olarak bölümlerin de birleşerek oluşturduğu oyunları göstermektedir. Her bir başlığın birbiriyle bağlantısından dolayı bu tabloya “hareket cetveli” adı uygun olacağı düşünülmektedir.

Bunların yanında, halk oyunları hareket cetvelini oluşturan başlıkların yukarıda anlattığımız gibi müzik ile de bir ilişkisi bulunmaktadır. Her bir başlığın müzikteki karşılığını gösteren aşağıdaki tabloya ise “karşılaştırmalı hareket cetveli” adı uygun görülerek aşağıda önerilmiştir.

**Tablo 2.** Halk Oyunları ve Müzik Terimlerinden Oluşan Karşılaştırmalı Hareket Cetveli

KARŞILAŞTIRMALI HAREKET CETVELİ							
HALK OYUNLARI	FİĞÜR	HAREKET	HAREKET KÜMESİ	HAREKET CÜMLESİ	DİLİM	BÖLÜM	OYUN
MÜZİK	NOTA (SES)	TARTIM HECESİ	TARTIM	ÖLÇÜ	DOLAP	HANE	ESER

YAPISAL OYUN ANALİZİNDE KULLANILAN HAREKET KALIPLARI

Türk halk oyunlarının yapısal analizlerinin sağlıklı bir şekilde anlaşılabilmesini ve kullanılabilmesini sağlamak için ilk önce hareket kalıplarının tanımlarının yapılması gerekmektedir. Bu tanımlar, yapılan analizlerdeki hareketlerin şekil, yapı ve anlam olarak neye karşılık geldiği ve neyi kapsadığı hakkında bizlere bilgi verdiğinden dolayı oldukça büyük önem taşımaktadır.

Basma/Dokunma/Vuruş:

Ayağın taban kısmının bir bölümü veya tamamı ile belirli bir şiddetle (az, orta, çok) yüzeye yapılan temaslardır. Türk halk oyunlarında basma, dokunma veya vuruş olarak adlandırılan hareket kalıplarını birbirinden ayıran özellik basmanın şiddetidir. Genellikle hafif şiddetli temaslara dokunma, orta şiddetli temaslara vuruş, daha şiddetli temaslara ise basma adı verilir. Ayrıca ayağın farklı bölgeleriyle (taban, parmak ucu, pençe ve topuk) bu temaslار yapılabilir.



Şekil 1: Taban Temas

Şekil 2: Parmak Ucu Temas

Şekil 3: Pençe Temas

Şekil 4: Topuk Temas

Yürüme:

Ayak tabanlarının herhangi bir kısmıyla (tüm taban, topuk, pençe, parmak ucu) eş zamanlı (ritmik ve simetrik olarak birbirini takip eden) veya eş zamansız (aritmik ve asimetric olarak birbirinden bağımsız) olmak üzere yerinde ya da herhangi bir yöne doğru ilerlemek, mesafe almaktır.



Şekil 5: Yürüme Hareketi



Koşma/Atlama:

Koşma hareketi, yapı olarak yürüme hareketinin hızlısı olarak tanımlanabilir. Fakat koşma hareketinde ayaklar, anlık olarak yerle teması kesilerek havada kalır. Koşma hareketi de yürüme hareketi gibi eş zamanlı ve eş zamansız olmak üzere iki çeşittir. Ayrıca koşma hareketi, yapı olarak atlama hareketiyle aynı başlıkta ele alınabilir.



Şekil 6: Koşma/Atlama Hareketi

Sekme/Sıçrama:

“Vücut ağırlığını taşıyan ayağın üzerinde zıplayıp yerden yükselerek aynı ayağın üzerine düşülmesidir. Sekme hareketi yapılırken yerle teması etmeyen boştaki ayağın durumu sekme hareketini etkilemez” (Uzunkaya, 2005: 15). “Vücut ağırlığının bir ayakta iken aynı ayakta, vücudun yukarı atılması ve yerdeki ayağın da yerden kesilmesiyle oluşan harekettir” (Gülbeyaz, 2021: 318). Başka bir deyişle bir ayak üzerinde dururken, yere temas eden ve vücudun ağırlığını taşıyan ayağın ve dolayısıyla da vücudun, bir süreliğine yer ile olan temasının kesilmesiyle oluşan harekettir. Sekme hareketi esnasında vücudun yerden kesilen temasının süresi, yapılan sekmenin oranını (küçük, orta, büyük) belirler.

Sıçrama hareketi ise sekme hareketinin büyüğü olarak tarif edilebilir. Başka bir deyişle “ayaklarla birdenbire yeri teperek kısa sürede havaya yükselme” (<https://sozluk.gov.tr/>) olarak da tanımlanabilir. Sekme ile sıçramanın arasındaki farkı oluşturan şey ise hareketin şiddetidir. Yani hareket küçük şiddetli ise sekme, büyük şiddetli ise sıçrama olarak tanımlanır.



Şekil 7: Sekme Hareketi



Şekil 8: Sıçrama Hareketi

Yaylanma/Kırma/Esneme:

Yaylanmak, “bacakları dizden esneterek, yay üzerindeymiş gibi sallanmak” (<https://sozluk.gov.tr/>) anlamına gelmektedir. Halk oyunlarında yaylanma hareketi, “diz kısımlarıyla yapıldığı gibi ayak bileklerinin de kullanılması ile de gerçekleştirilebilir” (Uzunkaya, 2005: 17). Yaylanma hareketi, diz kapağı ve ayak bileklerinin yardımıyla vücudun yukarı ya da aşağı doğru aktarılmasıyla meydana gelir (Gülbeyaz, 2021: 316). Başka bir deyişle diz ve ayak bilekleri sayesinde vücudun herhangi bir yöne doğru transfer edilmesidir. Bu hareketin sadece öne doğru yapılmasına da Türk halk oyunlarında diz kırma adı verilir. Esneme hareketi ise pençenin yere temas etmesiyle birlikte, ayak bileğinin yardımıyla yapılan bir



harekettir. Her iki harekette de (yaylanma/diz kırma ve esneme) bacaklar diz kapaklardan kırılır.



Şekil 9: Yaylanma/Kırma Hareketi



Şekil 10: Esneme Hareketi

Esnemenin bir diğer tanımı ise açma-germe diye bilinen şeklidir. Buradaki açma oyununda kullanılacak kasların hazırlığının yapılması, germe ise bu kasların gerilerek uzatılması (bollaştırılması, esnetilmesi) anlamına gelmektedir. Yani oyun oynamaya başlamadan önce yapılan ve kasların sağlıklı bir şekilde hareketleri yapabilmesi için vücudun çeşitli yerlerine uygulanan bir takım egzersizlerdir. Bu egzersizler sayesinde vücut, oyunda yapılacak hareketlere karşı hazırlıklı olur ve kasların esnekliği sağlanmış olur.

Çökme:

Bacakların “diz kapaklardan kırılarak, vücudun yere taşınması” (Gülbeyaz, 2021: 320) hareketi ya da “ayakların tamamen yerden kesilmeden tam taban üzerinde veya topuklar yerden kalkık, ayak pençeleri üzerinde dizleri kırarak oturmak” (Uzunkaya, 2005: 17) şeklinde tanımlanabilir. Çökme hareketinde ayaklar yüzeye (taban veya pençe ile) basılı şekildedir. Ayrıca dizlerin diz kapaklardan bir miktar (yarım çökme) veya tamamen (tam çökme) kırılarak vücudun aldığı vaziyet olarak da tanımlanabilir. Türk halk oyunlarında görülen çökmelerde bel ya da omuzlarda herhangi bir bükülme ya da eğilme yapılmaz. Bu durum vücudun çevik bir şekilde ve herhangi bir sakatlanmaya sebebiyet vermeden çökmesini sağlamaktadır. Aksi takdirdeki bir çökme hareketi, hem estetik olarak kullanılmaz, hem de kas, kemik, doku, bağ ve eklem sorunlarına yol açabilen sakatlanmalara yol açabilir.



Şekil 11: Çökme Hareketi

SONUÇ

Yapılan bu çalışmada alanda daha önce yapılan bazı çalışmalar (tez, makale, bildiri, ... vb.) ışığında Türk halk oyunlarında kullanılan yapısal analiz terimleri ve hareket kalıplarının, değerlendirilmesi yapılarak, aşağıdaki sonuçlar çıkarılmıştır.

1. Türk halk oyunlarında kullanılan yapısal analiz terimlerinin en küçük yapı taşı olarak “figür” kabul edilmiştir.



2. Türk halk oyunlarında yapısal oyun analiz terimleri olarak figürden oyuna kadar toplam yedi aşama tespit edilmiştir. Bunlar “figür, hareket, hareket kümesi, hareket cümlesi, dilim, bölüm ve oyun” dur.
3. Yapısal analiz terimlerinden meydana gelen bir “hareket cetveli” oluşturulmuştur.
4. Yapısal oyun analiz terimlerine yeni bir kavram olan “Dilim” terimi eklenerek, Türk halk oyunları alanına sunulmuştur.
5. Oyunların hareket yapısı ile oyun müzikleri arasındaki uyumu sağlayan oyunlar “uyumlu/düzenli”, sağlamayan oyunlar ise “uyumsuz/düzensiz” oyunlar olarak belirtilmiştir.
6. Türk halk oyunları ile müzik alanlarının yapısal analiz terimleri karşılaştırılmış ve işlevsellik yönünden ele alınmıştır.
7. Türk halk oyunlarında kullanılan yapısal analiz terimleri müzik ile karşılaştırmalı olarak eşleştirilerek, oyunlardaki parçaların müzikte hangi kısımlara denk geldiği açıklanmıştır. Parçadan bütüne doğru özgün bir yapı içerisinde sunulan bu yapısal düzenleme, “karşılaştırmalı hareket cetveli” olarak isimlendirilmiş ve Tablo 2’de gösterilmiştir.
8. Yapısal oyun analizinde kullanılan hareket kalıpları belirlenip, fotoğraflarla desteklenmiş ve açıklamaları yapılmıştır.
9. Hareket kalıpları beş başlıkta ele alınmıştır. Bunlar; basma/dokunma/vuruş, yürüme, koşma/atlama, yaylanma/kırma/esneme ve çökmedir.
10. Türk halk oyunlarında benzer şekilde kullanılan terimler (basma/dokunma/vuruş, koşma/atlama ve yaylanma/kırma/esneme) ise tek başlık altında toplanarak açıklanmıştır.

Bütün bunlar ışığında Türk halk oyunlarında yapısal analiz ve hareket kalıpları adlı çalışmamızın, Türk halk oyunlarının bir sonraki nesillere aktarımını sağlayan yazınsal anlatım, oyunların izahı, oyunların öğrenilmesi ve öğretilmesi gibi önem taşıyan çalışmalara katkı sağlaması, ayrıca bundan sonra yapılacak benzer çalışmalara da kaynak teşkil etmesi en büyük ümidimizdir.

KAYNAKÇA

- And, M. (2003). *Oyun ve Bügü-Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Gülbeyaz, K. (2005). *Türk Halk Oyunlarının Hareket Açısından Değerlendirilmesi*, "(Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Gülbeyaz, K. (2021). Türk Halk Oyunları İcrasında Kullanılan Terimler. VII. *Uluslararası Müzik ve Dans Kongresi Bildiriler Kitabı* (s. 311-323). Çeşme: Sakarya Üniversitesi Yayınları.
- Ödemiş, S. (2012). *Halk Oyunları Notasyon Sistemi Denemesi Hareket Portesi*, "(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.) İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Ödemiş, S. (2015). Geleneksel Dansların Tespitinde/Derlenmesinde Hareket Portesi Notasyon Sistemi (HPNS) Yaklaşımı ve Hareket Kümelerinin Sınıflandırılması. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 75-84.



Ökten, N. (2002). *Türk Halk Oyunlarında Kullanılan Temel Hareketlerin Tespiti ve Anatomik Analizi*, "(Yayımlanmamış doktora tezi.) İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul".

Sümbül, M. (1997). Türk Halk Oyunlarının Yapısal Dinamikleri Üzerine Düşünceler: İç Yapı Dinamikleri. V. *Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Seksiyon Bildirileri* (s. 360-371). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Uzunkaya, E. (2005). *Halay Türü Oyunların Özellikleri, Dağılımı ve Hareket Yapılarının Analizi*, "(Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul".

Vogel, U. M. (2015). *Müzik Atlası*. İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım San. ve Ltd. Şti.

URL 1: <https://youtu.be/1SHNJ3QacFw> adresinden alındı (2022. 03. 25)

URL 2: <https://www.youtube.com/watch?v=EliTC2hEC3c> adresinden alındı (2022. 03. 25)