



TÜRK HALK OYUNLARININ ANALİZİNDE OYUN BİRİMLERİ¹

Kürşad GÜLBAYAZ*

* Prof. Dr. Kırgızistan – Türkiye Manas Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü, kursad.gulbeyaz@manas.edu.kg Sakarya Üniversitesi Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü gulbeyaz@sakarya.edu.tr kursadgulbeyaz@hotmail.com

Received Date: 11.12.2023. Revised Date: 13.12.2023. Accepted Date: 20.12.2023

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

Özet

Türk halk oyunları, temelde dans olmasına rağmen geleneksel yapıda “hareket – müzik – ritim – giyim kuşam” bileşkesinden oluştuğu aşikârdır. Bunlardan herhangi birini dışarda tutmamız mümkün değildir. Oyunu yapısal olarak analiz etmeye veya öğretmeye çalıştığımızda da “hareket – müzik – ritim” unsurlarının halk oyunlarının ayrılmaz bir parçası olduğu gerçeğiyle karşı karşıya kalırız. İşte bu iç içe yapı, bilimsel olarak ele alınmadığı takdirde ciddi problemler, kafa karışıklıkları ve içinden çıkılmaz sorunları beraberinde getirmektedir.

Türk halk oyunlarında “hareket ile müziğin/melodinin” zaman açısından birbiri ile örtüştüğü ve örtüşmediği örnekler bulunmaktadır. Hareket ve melodinin birbiri ile örtüştüğü yani başlama ve bitişleri itibariyle uyum içerisinde olan oyunlara “düzenli oyunlar”, birbiri ile örtüşmediği yani başlama ve bitişleri itibariyle uyum içerisinde olmayan oyunlara da “düzensiz oyunlar” diyebiliriz. Düzenli oyunların incelenmesinde ve öğretiminde genellikle bir sıkıntı yaşanmamakla beraber düzensiz oyunlarda ciddi sıkıntılar yaşanmaktadır. Düzensiz oyunların incelenmesinde ve öğretiminde yaşanan en büyük karmaşa zamanlama açısından melodi cümlelerinin temel alınmasıyla ortaya çıkmaktadır. Hâlbuki irdelenen oyun olduğu için oyun temelli hareket edilmeli, zamanlama için de oyun cümlesinin başlama ve bitişleri ele alınmalıdır. Bunun yapılabilmesi için de oyunun yapısal olarak iyi incelenmesi, hareket birimlerinin iyi açıklanması, yapılan tanımların tüm oyun örneklerine uygulanabilir olması gerekmektedir. Ancak bu şekilde yapılan analiz ve öğretimde başarılı bir sonuca varılabilir.

Çalışmamız bu karmaşayı ortadan kaldırmak amacıyla yapılmıştır. Çalışmada oyunun yapısal açıdan birimlere nasıl ayrılacağı ortaya konulmuş, en küçük birimden en büyük birimine kadar ayrılmış, her birinin tanımı yapılmış ve her biri örneklendirilmiştir. Sonuç olarak da oyunun birimleri küçükten büyüğe doğru “figür, hareket, motif, hareket cümlesi, bölüm, oyun” şeklinde ölçeklendirilmiş ve örneklerle desteklenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Türk Halk Oyunları, Dans, Analiz, Hareket Notasyonu, Terminoloji, Oyun Birimleri.

DANCE UNITS IN THE ANALYSIS OF TURKISH FOLK DANCES

Abstract

Although Turkish folk dances are basically dances, it is obvious that they consist of a combination of “movement - music - rhythm – traditional clothing” in their traditional structure. We cannot exclude any of these. When we try to analyze or teach the dance structurally, we are faced with the fact that the elements of “movement - music – rhythm” are an integral part of folk dances. This intertwined structure brings about serious problems, confusion and inextricable problems if it is not handled scientifically.

In Turkish folk dances, there are examples where “dance and music/melody” overlap and do not overlap in terms of time. We can call the dances in which the dance and melody overlap each other, that is, they are in harmony in terms of their beginnings and endings, “regular dances”, and the dances in which they do not overlap, that is, they are not in harmony in terms of their beginnings and endings, “irregular dances”. Although there are

¹ 26-30 Ağustos 2023 tarihleri arasında Kütahya’da düzenlenen 11. Uluslararası Müzik ve Dans Kongresinde sözlü sunum olarak sunulan ve yayınlanmaya bildirinin genişletilmiş halidir.



generally no problems in the examination and teaching of regular dances, serious problems occur in irregular dances. The biggest confusion in the study and teaching of irregular dances arises from the use of melody phrases as a basis in terms of timing. However, since it is a dance being examined, action should be taken based on the dance, and the beginning and end of the dance sentence should be taken into consideration for timing. In order to achieve this, the dance must be examined structurally well, the movement units must be well explained, and the definitions must be applicable to all dance examples. Only by analyzing and teaching in this way can a successful result be achieved.

Our study was conducted to eliminate this confusion. In the study, it is revealed how the dance can be divided into units structurally, from the smallest unit to the largest unit, each of them is defined and exemplified. As a result, the units of the dance are scaled from smallest to largest as "figure, movement, motif, action sentence, episode, dance" and are supported with examples.

Keywords: Turkish Folk Dances, Dance, Analysis, Movement Notation, Terminology, Dance Units.

GİRİŞ

İnsanlar, binlerce yıldan beri bireysel ve grup halinde, duygu ve düşüncelerini dansla ifade etmeye çalışmışlardır. Duyguların en kolay ve doğal aktarım yollarından bir tanesi olan, hareketlerin müzik ve ritim bileşkesinden oluşan dans, tarih boyunca doğum, bereket, ölüm, ibadet, avlanma gibi çok çeşitli olayda önemli bir yer tutmuştur (Emiroğlu, 2003; Kassing, 2017; Civelek, 2017). Ritim ve müzik eşliğinde, sanatsal perspektifle bedensel hareketlerin icra edilmesini dans olarak tanımlayabiliriz (Koçkar, 1987: 15). Dans; büyüsel amaçla trans haline geçirici, bireyler arası iletişimi kuvvetlendirici, bir düzen içerisinde bedensel hareketlerin ritimle birleştirilerek oluşturulduğu faaliyetlerdir (Çiğdem, 2003: 14). Performans, sanat ve ritüel aslında dansın ana sahasıdır. Performansın icra edilme süreci, dansı taklit etmekten öte onun örneklendirilmesidir (Schechner, 2015: 57).

Dans, insanlığın tarihi kadar eskidir. Ritüellerle meydana gelen dans, süreç içerisinde sanat haline evrilerek günümüze kadar ulaşmıştır.

Dans, toplumların içsel olarak yaşadıkları ve kültürel unsurları bünyesinde barındıran bir sanattır. Bu kültür unsuru aynı zamanda duygu ve düşüncenin aktarıldığı bir dildir. Toplumlar süreç içerisinde sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik kazanımları olarak ortaya koydukları dansı artık sanat olarak icra etmeye başlamışlardır (Cantekin Elyagutu, 2016: 99).

Dans, hem ülkemizde hem de dünyada özellikle son yüzyılda sahne sanatından akademiye kadar geniş bir yelpazede eğitim alanında yerini almıştır. Ülkemizde halk oyunlarının eğitim alanında yer almasıyla birlikte çeşitli sorunlar da zaman içerisinde gün yüzüne çıkmaya başlamıştır. En önemli olan sorunların başında da terminoloji sorunu gelmektedir.

Bilimsel bir ortamda verilmek istenen bilginin, tartışmanın, araştırmanın amacına ulaşmasında veya bir konunun öğretiminde terim ve kavramları doğru kullanmak ancak ve ancak terminolojiyi doğru kullanmakla mümkündür (Pelikoğlu, 2010: 81).

1900 yılından günümüze kadar literatürde yer alan çalışmalar incelendiğinde halk oyunlarının bir bilim dalı ve bir sanat olduğunu ortaya koymuştur. Buna rağmen halk oyunlarında bir terminolojinin oluşturulamamış olmasından dolayı gerek eğitimde gerek icrada birikimler düzgün aktarılamamakta, kullanılan terimlerin farklı anlamlara gelmesinden dolayı karmaşa yaşanmaktadır (Yamaner, 2006). Yapmış olduğumuz çalışmalar ve çıkarımlar sonucunda alanda karşılaştığımız en büyük sorunların başında Türk halk oyunlarındaki terminoloji probleminin halen çözüme ulaştırılamamış olmasını görmekteyiz. Terminoloji üzerine yapıldığı ifade edilen tezler, kitap çalışmaları, sözlük denemeleri vb. maalesef ihtiyaçları karşılayabilir seviyede değildir. Daha kapsamlı ve detaylandırılmış, gerçek tartışmalara ve kullanıma yönelik terminoloji çalışmalarına şiddetle ihtiyaç duyulmaktadır (Ödemiş, 2018:



281). Bilim kullanılan terim, tarif ve tasnife dayanarak anlatma, anlaşılma ve anlama üzerine kuruludur. Günümüze kadar kısmen ele alınmış fakat sonuçlandırılmamış halk oyunları terim ve terminoloji sorununu ele almak, tartışmak ve çözümlenmek, Türk halk oyunları bilim dalı için zorunluluk haline gelmiştir (Gülbeyaz, 2021: 312).

Dans eğitiminde kullanılan önemli yöntemlerden bir tanesi de hareket analizidir. Dansı bir olgu olarak ele alırsak olaylar, sistem ve yapıları; aralarındaki ilişki ve etkileşimler, tüm bunların öğrenim ve öğretimi için yapılan bütün çözümlenme ve çalışmalara hareket analizi diyebiliriz. Çözümlenme yolu ile tanımlanan veriler bilişsel süreci destekleyen unsurlardır. Diğer bilimlerin öğretiminde olduğu gibi dans öğretiminde de yapıyı kurgulamak ve pedagojilerini bu çerçevede oluşturmak gerekmektedir. Dans eğitiminde, kendi içimizde ortak bir dil oluşturmak, gelecekte ortak bilim dili oluşması ve ortak bilgi paylaşımı açısından son derece önemlidir. (Cantekin Elyağutu, 2016).

Dansın analizinde ve yazımında kullanılan sisteme “hareket notasyonu” adı verilmektedir. Dünyada çok çeşitli analiz ve yazım sistemleri bulunmaktadır. Ülkemizde ise yaygın olarak Benesh ve Laban hareket notasyonu sistemleri kullanılmaktadır. Bu iki sistemin haricinde ülkemizde çeşitli notasyon sistemlerinin veya ifade, anlatım yollarının da olduğunu görmekteyiz. Özellikle ülkemizde uygulanan ve geliştirilmeye çalışılan yazım sistemlerini incelediğimizde terim birliğinin olmadığını görmekteyiz.

Türk halk oyunları, sahneleme çalışmalarıyla birlikte önce geleneksel formattan çıkıp sahne sanatı formuna dönüşmüş daha sonra da eğitim alanına taşınmasıyla gelişimine devam etmiştir. Terminolojik olarak kullanılan kişisel, bölgesel ve geleneksel terimlerin kullanılması başlangıçta sorun teşkil etmezken, eğitim ve bilim alanındaki çalışmaların ilerlemesiyle birlikte önemli bir problem haline dönüşmüştür. Tüm bunların ışığında analiz ve yazım çalışmaları ile eğitim ve öğretim alanındaki “terminoloji problemlerine dikkat çekmek, yapısal açıdan oyun birimlerini tespit etmek, çözümlenip tanımlamak” çalışmamızın temel amacını oluşturmaktadır.

Türk Halk Oyunlarının Yapısı

Türk halk oyunları, maddi ve manevi kültür unsurlarımızı bünyesinde barındıran geleneksel dansımızdır. Bu yüzden özellikle tasnif çalışmalarında Türk halk oyunlarının salt dans (hareket) olarak ele alınmaması, “hareket – müzik – ritim – geleneksel giyim kuşam” bileşkesi çerçevesinde, herhangi birini dışarda bırakmadan incelenmesi gerekmektedir. Yazım ve öğretim aşamasında analizini yaparken de “hareket – müzik – ritim” unsurlarının ayrılmaz bir bütün olduğu göz ardı edilmemelidir. Bu bütüne dikkat etmeden yapılan çalışmalarda içinden çıkılmaz sorunlar, ciddi problemler ve kafa karışıklığı ile karşı karşıya kalınmaktadır. Bu problemleri anlamak ve çözebilmek için hareket, müzik ve ritim bütünlüğünü iyi anlamak, irdelemek ve çözümlenmek gerekmektedir.

Türk halk oyunları, birçok dünya dansında olduğu gibi bir koreografin üretimiyle ortaya çıkmamıştır. Bu yüzden oyun ile müzik ve ritmin zaman açısından birbiri ile örtüşmediği ve örtüşmediği örneklerini görmekteyiz.

Hareket ile müziğin/melodinin zaman açısından birbiri ile örtüşmediği, cümlelerin başlama ve bitiş itibarıyla eş zamanlı (uyum içerisinde) olan oyunlara “düzenli oyun”, hareket ile müziğin/melodinin zaman açısından birbiri ile örtüşmediği, cümlelerin başlama ve bitiş itibarıyla eş zamanlı olmadığı oyunlara da “düzensiz oyun” diyebiliriz.

Düzenli oyunların incelenmesi, analizi ve öğretiminde bir sıkıntı yaşanmamaktadır. Çünkü hareket ve müzik cümleleri aynı anda başlar ve biter veya biri diğerinin katıdır, her ikisi de aynı anda biter.



Düzensiz oyunlarda durum böyle değil, hareket ve müzik cümleleri aynı anda başlayıp bitmez. İşte bu tarz oyunların incelenmesi, analizi ve öğretimindeki karmaşa ve problemler, zaman açısından melodinin temel alınması ve oyunun da bu zaman üzerinden değerlendirilmesi sonucunda ortaya çıkmaktadır. Gözden kaçırılan nokta analizi yapılan hareket/oyun olduğudur. Bu yüzden hareket/oyun temelli gidilmeli, zamanın tespitinde de hareket cümlesinin başlama ve bitişi temel alınmalıdır. Bunun sağlıklı bir şekilde yapılabilmesi için de oyunu oluşturan “hareket birimlerinin” net bir şekilde açıklanıp tanımlanabilmesi, tanımların tüm oyun örneklerine uygulandığında aynı sonucu verebilmesi gerekmektedir. Ancak ve ancak bu şekilde problemlerin çözümü bulunabilir, yapılan oyun analizinde ve öğretiminde sağlıklı bir sonuca varılabilir.

Türk halk oyunlarını yapısal açıdan analiz etmeye başladığımızda, oyunun parçalardan oluştuğunu, bu parçaların birleşmesiyle oyunun ortaya çıktığını görmekteyiz. O zaman bu parçalara ne demeliyiz, hangi terimi kullanmalıyız? Sorusu ortaya çıkmaktadır. Bu sorunun cevabını araştırdığımızda ise “birim” kelimesinin uygun olacağı kanaatine vardık. Çünkü birim teriminin; kendi türünden, cinsinden bir niceliğin, nesnenin veya varlığın, alt kümelerinin ya da parçalarının her biri şeklinde ifade edildiğini görmekteyiz. TDK sözlüğüne baktığımızda birim için; “bir kümenin her elemanı veya bir çokluğu oluşturan varlıkların her biri; bir niceliği ölçmek için kendi cinsinden örnek seçilen değişmez parça; herhangi bir kuruluştaki alt bölümlerden her biri” (<http://www.sozluk.gov.tr> Erişim Tarihi: 01.07.2023) tanımları yapılmıştır. Aynı zamanda birim kelimesi farklı alanlarda “birimkare, birimküp, birim tüketimi, birimler bölüğü, son birim, biçim birimi, nazım birimi, para birimi, ses birimi, zaman birimi vb” şeklinde kullanılmaktadır. Tüm bunlara dayanarak oyunun parçalarının veya alt kümelerinin her biri için kullanılması gereken en uygun terimin “birim” olması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Oyun Birimleri

Oyun, birimlerin bir araya gelmesiyle oluştuğuna göre “bu birimler nelerdir” sorusu gündeme gelmektedir. Konuyla ilgili olarak yapılan çalışmalar incelendiğinde, çok sayıda çalışmanın olmadığı göze çarpmaktadır. Yapılan çalışmalarda ise yapılan tanımlama ve tasnifler şöyledir:

- Martin Györggy (1990) oyunun kuruluşundaki yapısal öğelerin sıralamasını küçükten büyüğe “motif, bölüm, hareket, oyun, oyun serisi” şeklinde yapmıştır.
- Muzaffer Sümbül (1997) çalışmasında oyun birimlerini küçükten büyüğe “motif, figür (hareket), bölüm, oyun, oyun serisi” şeklinde sıralamış ve tanımlamıştır.
- Eyüp Uzunkaya (2005) çalışmasında oyun birimlerini küçükten büyüğe “hareket, hareket cümlesi, bölüm” şeklinde tasnif etmiş ve tanımlamıştır.
- Kürşad Gülbeyaz (2005, 2017) çalışmasında oyun birimlerini küçükten büyüğe “figür, hareket, hareket cümlesi, bölüm, oyun” şeklinde tasnif etmiş ve tanımlamıştır.
- Sonay Ödemiş (2012, 2015) çalışmasında oyun birimlerini küçükten büyüğe “hareket, pozisyon, hareket kümesi, hareket cümlesi, bölüm, dans” şeklinde tasnif etmiş ve tanımlamıştır.
- Selami Akış (2021) çalışmasında oyun birimlerini küçükten büyüğe “figür, hareket, hareket kümesi, hareket cümlesi, dilim, bölüm, oyun” şeklinde tasnif etmiş ve tanımlamıştır.

Konuyla ilgili yapılmış çalışma ve sınıflandırmaların birbirinden uzak ve çok da farklı olmadığını ama aynı zamanda da bir fikir birliğine de varılamadığını görmekteyiz. Peki, bu karmaşadan kurtulmak, hangisinin doğru, hangisinin yanlış olduğu sorusunun cevabını bulabilmek için birimlerin bilimsel tanımlarına bakmanın, yapılması gereken en doğru iş olduğu kanaatindeyiz.



Türk halk oyunlarının “hareket-müzik-ritim birleşiminden” oluştuğu, bundan ötürü öğretim ve analizde ise oyun/hareket temelli gitmemiz gerektiğinden bahsetmiştik. Dansın/oyunun yapı taşı olan hareketi incelediğimizde “statik ve dinamik” olmak üzere iki çeşit hareketin var olduğunu görmekteyiz. Danstaki statik ve dinamik hareketlerin tanımlarına bakıldığında, halk oyunlarını oluşturan birimlerin neler olduğuna ulaşılabileceği, tanım ve tariflerinin yapılabileceği, böylece şimdiye kadar süre gelen karmaşayı ortadan kaldıracak ve terminolojide de birlik oluşturulabileceği kanaatindeyiz. Bu doğrultuda yapmış olduğumuz çalışmalar sonucunda oyunun birimlerinin küçükten büyüğe “figür, hareket, motif, hareket cümlesi, bölüm, oyun” olduğu sonucuna ulaştık, sınıflandırdık, tanım ve tariflerini yaptık ve örneklendirdik.

1. Figür

Fransızca kökenli bir kelime olan figür: “şekil, özellikle insan gövdesinin şekli, güzel sanatlarda insan tasviri” anlamlarına gelmektedir. Resim ve heykel sanatlarındaki kullanım şekliyle insan ve hayvan şekillerine verilen isimdir. Genel olarak insan veya hayvan vücudunun tamamını gösteren resimdir (<http://www.figur.nedir.org> Erişim Tarihi: 04.07.2023). Farklı alan ve bilim dallarında vücut, şekil, form, biçim, rakam, model vb. anlamlarında kullanılmaktadır.

Figür kelimesinin yapılmış tanım ve tüm kullanım şekillerine baktığımızda “hareket etmemek yani durağan (statik) olmak” ortak özelliktir. Statik kelimesini TDK “duruk; gelişme, ilerleme göstermeyen” olarak tanımlamaktadır (<http://www.sozluk.gov.tr> Erişim Tarihi: 01.07.2023). Yani vücudun herhangi bir organ veya uzvunun sabit beklemesidir. O zaman statik hareket ile figür aynı anlamlara gelmektedir.

Tüm bunların ışığında halk oyunları/dans için “insan bedeninin herhangi bir organ veya uzvunun hareket etmeden, durağan olarak beklemesine figür denir” tanımını yapabiliriz. Böylece oyun birimlerinin en küçük yapı taşının “figür” olduğu gerçeği de ortaya çıkmış olur. Danstaki figürün karşılığı olarak edebiyatta harf, müzikte ses/nota verilebilir.

Türk halk oyunlarında figür kelimesi dinamik hareketler için kullanılmaktadır. Bu anlamdaki kullanım kelimenin anlamı ile ters düşmekte, yanlış kullanılmaktadır. Bunun sebebini araştırdığımızda dans hareketleri için figür teriminin kullanılması sonucunda ortaya çıkan bir durum olduğunu görmekteyiz. Fakat bu anlamdaki kullanım yanlış bir kullanımdır. Çünkü hiçbir bilim dalında hareketli nesnelere için figür kelimesi kullanılmamaktadır. Bu nedenle biz de bilimsel anlamda figür kelimesini dinamik hareketler için kullanmamamız, statik (durağan) hareketler için kullanmamız gerektiği düşüncesindeyiz.

2. Hareket

TDK, hareket kelimesinin farklı alanlara göre çeşitli tanımını yapmıştır. İnsan vücudu ile ilgili “vücudu oynatma, kıpırdatma, kımıldatma; kas ve eklemlerin, belli doğal şartlar içerisinde işlemeleri sonucu vücut bölümlerinde düzenli ve olumlu etkilerle oluşturdukları yer değişimi” şeklinde tanımlamaktadır (<http://www.sozluk.gov.tr> Erişim Tarihi: 01.07.2023). Diğer bilim dallarında hareket terimi için; bir cismin ya da nesnenin tamamının veya bir kısmının yer, konum veya durum değiştirmesi; devinim; aksiyon; kas ve eklemlerin, vücut bölümlerinde düzenli ve olumlu etkilerle oluşturdukları yer değişimi gibi tanımlar yapılmıştır. Öz olarak hareket kelimesi terminolojik olarak; bir nesnenin, cismin, parçanın, vücudun statik (durağan) halden dinamik (hareketli) hale geçmesi şeklinde kullanılmaktadır.

Yapılan tanımlamalar çerçevesinde hareket kelimesini halk oyunları/dans için “bir veya birden fazla uzuv veya organın, yerinde veya yer değiştirerek yaptığı, anlamlı veya anlamsız figürler topluluğudur” şeklinde tanımlayabiliriz. Böylece oyun birimlerinin ikinci



basamağında “hareket” yer almış olur. Danstaki hareketin karşılığı olarak edebiyatta hece, müzikte kalıp/tartım örnek verilebilir.

Türk halk oyunlarında hareket için “adım” kelimesi yaygın olarak kullanılmaktadır. Adım kelimesini TDK “Yürümek için yapılan ayak atışlarının her biri” şeklinde tanımlamaktadır. Yani adım ayak ile yapılmaktadır. Ancak dansta ayağın yanı sıra vücudun diğer organları da kullanılmakta hatta bazen ayaklar sabit dururken vücudun diğer organlarının kullanıldığı olmaktadır. Onun içindir ki “adım” kelimesi yerine “hareket” kelimesinin kullanımı daha doğru olacaktır.

Bununla birlikte dansta “adım” veya “basma” olarak isimlendirdiğimiz bir hareket vardır. “Basma; vücut ağırlığının bir ayaktan diğer ayağa aktarılması ile oluşan harekettir” (Gülbeyaz, 2021: 316). “Adım; desteğin değişimi ile ilgili ana hareket kategorilerinden bir tanesidir. Biz genellikle adımın ne olduğuna dair ortalama bir görüşe haiziz ve onu yürüme ile kimliklendiririz” (Fügedi, 2016: 29). Yani oyun icrasında kullanılan adım/basma hareketini oyun birimi anlamında kullanılan terimle karıştırmamak gereklidir. Dans icrasında kullanılan adım hareketi vardır ancak oyun birimi olarak adım yoktur.

3. Motif

Aslen Fransızca kökenli olan motif kelimesini TDK “yan yana gelerek bir bezeme işini oluşturan ve kendi başlarına birer birlik olan öğelerden her biri; kendi başlarına konuya özellik kazandıran öğelerin her biri; örge, bestenin bir parçasına çeşitli yönlerden birlik sağlayan belirleyici küçük birim” (<http://www.sozluk.gov.tr> Erişim Tarihi: 08.09.2023) şeklinde tanımlamıştır. Motif kelimesiyle ilgili yapılan diğer tanımlara “tek başına süs olarak kullanılan ve bir süslemeyi meydana getiren unsurlardan her biri” (<http://www.lugatim.com/s/motif> Erişim Tarihi: 08.09.2023)”, “bir sanat eserinin kendi başına ayrı bir varlık olan, bir özellik taşıyan parçası” (<http://www.nedir.com/motif> Erişim Tarihi: 08.09.2023)” örnek olarak verilebilir.

Motif kelimesi yaygın olarak Geleneksel El Sanatlarımızda, edebiyatta ve müzikte kullanılmaktadır. Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi (MEGEP)’nde motif kelimesi Geleneksel Türk Sanatları alanında “tekrar eden veya kendi başlarına ayrı ayrı grup oluşturan şekillerin her biri” şeklinde tanımlanmıştır (Megep, 2009: 3). Edebiyatta ise motif kelimesi “bir anlatım düzeni içindeki en küçük birim” olarak tanımlanmakta ve kullanılmaktadır. Motif kelimesi müzikte “genellikle iki ya da üç, hızlı eserlerde dört ya da daha fazla ölçüde/biçimde oluşan, en az iki sesi ve bir vurgusu olan, armonik yapıya uygun müzikal cümle oluşturmada etkili ve karakteristik özelliği bulunan, formun/yapının en küçük unsuru” şeklinde tanımlanmakta ve kullanılmaktadır

(<http://www.avys.omu.edu.tr/storage/app/public/sila.cakar/133307/Form%20Bilgisi%20Notlar%C4%B1.doc> Erişim Tarihi: 01.09.2023).

Görüldüğü gibi motif kelimesinin terminolojik anlamı ve kullanım yerlerine bakıldığında anlamlı bir bütünlükten bahsedilmektedir. Buna bağlı olarak halk oyunlarında motif kelimesini “hareket veya hareketlerin bir araya gelmesiyle oluşan, en küçük anlamlı bütün” şeklinde tanımlayabiliriz. Böylece oyun birimlerinin üçüncü basamağında “motif” yer almış olur. Danstaki motifin karşılığı olarak edebiyatta kelime, müzikte ölçü/motif verilebilir.

Motif kelimesi için “küme veya hareket kümesi” de kullanılmaktadır. Küme; birden fazla nesnenin bir araya getirdiği gruptur ve bu gruptaki öğelerin birbirleriyle aynı cins olma zorunluluğu yoktur, birbirlerinden farklı olabilirler. Ama danstaki motifi oluşturan



hareketlerin birbirinden farklı olmaması, aynı cinsten olması gerekmektedir. Bu yüzden küme kelimesinin tercih edilmemesi bizce daha uygun olacaktır.

Halk oyunlarında motif için çok sayıda örnek bulunmaktadır. Harmandalı oyunundaki “üçleme”, Diyarbakır Halay oyunundaki “akrep ezme”, birçok oyunda kullanılan “sekme, yedili sekme, çift sol çift sağ” gibi herkesin anlayabileceğini düşündüğümüz hareketleri motife örnek olarak verebiliriz.

4. Hareket Cümlesi

Cümle kelimesi bilindiği gibi genellikle edebiyat ve müzikte kullanılmaktadır. Edebiyatta “bir duyguyu, düşünceyi, isteği, haberi, durumu, olayı vb. ifade etmek için kurulan ve kendi içinde anlam ve yargı bütünlüğü olan sözcük veya söz dizisi” (<https://www.turkedebiyati.org/cumle-nedir> Erişim Tarihi: 15.07.2023) şeklinde tanımlanmaktadır. Müzikte ise “iki veya daha fazla motifin bir araya gelmesiyle bir bütün oluşturan yapı” şeklinde tanımlanmaktadır. Görüldüğü gibi cümleden anlaşılan belirli bir uzunlukta ve kendi içerisinde bir anlam bütünlüğü içerisinde olmasıdır. Bu çerçevede halk oyunlarındaki hareket cümlesi dediğimiz birimi “hareket, motif ve/veya motiflerin bir araya gelerek oluşturduğu, tekrar edilebilen, belirli bir uzunluktaki anlamlı bütün” şeklinde tanımlayabiliriz. Böylece oyun birimlerinin dördüncü basamağında “hareket cümlesi” yer almış olur. Danstaki hareket cümlesinin karşılığı olarak edebiyatta cümle, müzikte müzik cümlesi verilebilir.

Hareket cümlesi oyunun yapısına göre tekrar edebilir veya bir defa yapılabilir. Hareket cümlesi bütün oyunlarımızda mevcuttur. Hatta tek hareket cümlesinden oluşan oyunlarımız da [Kırklareli/Tekirdağ Kampana (Kanbana), Silivri Fındıkç, Diyarbakır Delilo gibi] mevcuttur.

Hareket cümlesi ile müzik cümlesi karıştırılmamalıdır. Hareket cümlesi ile müzik cümlesinin aynı olma zorunluluğu yoktur. Hareket cümlesi ile müzik cümlesi eş zamanlı (aynı anda başlayıp biten) oyunlara “düzenli oyunlar”, farklı zamanlı oyunlara da “düzensiz oyunlar” denir.

5. Bölüm

Halk oyunlarında bölüm için “hareket cümlesi veya hareket cümlelerinin bir araya gelmesiyle oluşan, melodi ve ritmi farklı olabilen anlamlı bütün” tanımı yapabiliriz. Böylece oyun birimlerinin beşinci basamağında “bölüm” yer almış olur. Danstaki bölüm karşılığı olarak edebiyatta paragraf, müzikte bölme/bölüm söylenebilir. Tek bölümden (Harmandalı, Delilo, Sarı Çiçek, Çayda Çıra, Sülmanaga vb.) oluşan oyunlarımız olduğu gibi iki bölümden (Atabarı, Kırat, Zigoş, Ahmet Bey vb.) veya daha fazla bölümden oluşan oyunlarımız da mevcuttur.

Halk oyunlarında en çok karıştırılan konulardan bir tanesi de bölümdür. Müzik cümlesinin veya melodinin değişmesiyle yeni bölüme geçildiği algısı yaygındır ki bu tamamen yanlıştır. Bölümün değişmesi için hız/sürat/temponun değişmesi şarttır. Aslında tüm halk oyuncular, oyun iki bölümden oluşuyorsa “yavaş bölüm ve hızlı bölüm” tabirini kullanmaktadır. Yani yavaş ve hızlı diyerek bölüm ayracının hız olduğu zaten belirtilmiş olunuyor ama yine de karıştırılıyor. Bölümleri oluşturan tek unsurun hız olduğunu örneklerle açıklayalım.

Harmandalı oyunu tek bölümlüdür. Oyundaki hareket cümleleri ve müzik cümleleri/melodiler birbirinden farklıdır. Diyarbakır Delilo oyunu tek bölümlüdür ama oyunda çok farklı melodiler kullanılmaktadır. Sülmanaga oyununda farklı hareket cümleleri ve melodiler kullanılmaktadır ama bu oyun da tek bölümlüdür. Örneklerde görüldüğü gibi eğer bölümü belirleyen müzik cümlesi/melodi olsaydı bu oyunlar çok bölümlü olurdu ama değil. Bununla birlikte Artvin Atabarı oyunu yavaş ve hızlı olmak üzere iki bölümlü bir oyundur.



Her iki bölümde de kullanılan müzik cümlesi/melodi ve ritmik yapı aynıdır. Eğer bölümü oluşturan melodi olsaydı Atabarı oyunu tek bölümlü olurdu ama değil.

Bununla birlikte aynı bölümde farklı zamanlı hareket cümlelerinin ve/veya farklı melodilerin kullanıldığı oyunlarımız da mevcuttur. Mesela Tokat Ağırması oyunu dört bölümlü (ağırma, yanlama, yelleme/yeldirme, hoplatma) bir oyundur. Ağırma bölümünde üç hareket cümlesi (ayakta, eğilme, çökme) vardır. Her üç hareket cümlesinde de farklı melodiler kullanılır hatta çökme hareket cümlesinin zamanı da farklıdır. Ayakta ve eğilme hareket cümleleri 6 (4+2) zamanlı iken çökme hareket cümlesi 10 (2+4+4) zamanlıdır. Yani aynı bölümde farklı zamanlarda hareket cümleleri ve farklı müzik cümleleri kullanılmaktadır. Yine aynı oyunun yanlama bölümünde melodisi aynı ama zamanları farklı iki hareket cümlesi, hoplatma bölümünde ise melodisi aynı ama yine zamanları farklı iki hareket cümlesi vardır. Yani aynı bölümde farklı hareket cümleleri aynı melodiler/müzik cümleleri ile birlikte kullanılmaktadır. Buna rağmen bölüm değişmemektedir.

Yukarıda da örneklerle açıklamaya çalıştığımız halk oyunlarında bölümün değişmesi için tek şartın hız/sürat/temponun değişmesidir. Eğer hız değişmiyorsa yani oyun başladığı hızda bitiyorsa oyun tek bölümlü, iki farklı hız varsa iki bölümlü, üç veya daha farklı hız varsa o kadar bölümlüdür. En fazla bölüme sahip oyunumuz 5 bölümle (ağırma, yanlama, sıktırma, yeldirme, hoplatma) Sivas Halayıdır ve her bölümün hızı/sürati/temposu birbirinden farklıdır.

6. Oyun

Halk oyunlarında oyun için “bölüm veya bölümlerin bir araya gelmesiyle oluşan bütün” tanımını yapabiliriz. Böylece oyun birimlerinin altıncı ve son basamağında “oyun” yer almış olur. Danstaki oyun karşılığı olarak edebiyatta metin, müzikte eser verilebilir. Tek bölümden, beş bölüme kadar oyunlarımız mevcuttur. Hatta tek bölüm ve hareket cümlesinden oluşan oyunlarımız da vardır. Yani oyunun oluşması için birden fazla hareket cümlesine veya bölüme ihtiyaç yoktur.

Oyun birimine örnek olarak tüm oyunlarımızı verebiliriz. Fakat biz çalışmamızda örnek olarak Tokat Ağırması (<https://www.youtube.com/watch?v=QgFGN6j2kz8>) oyununu vereceğiz. Çünkü Tokat Ağırması oyunu içerisinde yukarıda bahsettiğimiz ve oyunu oluşturan tüm birimler (figür, hareket, motif, hareket cümlesi, bölüm, oyun) yer almakta; farklı hareketler, motifler, hareket cümleleri, bölümlerle farklı melodiler ve müzik cümleleri yer almaktadır. Bundan dolayı örnek olarak Tokat Ağırması oyununu kullanmayı tercih ettik.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Halk oyunlarının birim adları üzerine yapmış olduğumuz çalışmanın sonucunda, konuyla ilgili az sayıda bilimsel çalışmanın yapıldığı, bu çalışmalarda da ufak farklılıklara rağmen temel olarak birbirine yakın sonuçlara ulaşıldığı görülmüştür. Bu farklılıkların da halk oyunlarının bilimsel boyutta henüz gelişimine devam etmesinden dolayı, ortak bir terminolojinin henüz oluşturulamamış olmasından kaynaklandığı anlaşılmaktadır. Bu perspektifte hepsi çok değerlidir ve her birinin alana katkısı çoktur. Buna rağmen gerek bu çalışmalarda önerilen gerek alanda aktif olarak kullanılan kavramlar genellikle kişilere veya geleneksel kullanım alışkanlığına göre olduğu görülmektedir. Bu da kavram kargaşasını beraberinde getirmektedir.

Bilimsel verilere dayandırılan, terim tanımlarının sözlük anlamlarıyla örtüştüğü, halk oyunlarında da karşılığı olan, tüm oyunları kapsayacak, ortak bir terminoloji önermenin bu kargaşaya son vereceği kanaatindeyiz. Bu düşünce doğrultusunda çalışmada önerilen birimlerin tanımları yapılmış, örneklerle desteklenmiş, daha net anlaşılabilmesi adına edebiyat



ve müzikteki kullanımlar da karşılık olarak verilmiştir. Halk oyunları yapısal açıdan küçükten büyüğe “figür, hareket, motif, hareket cümlesi, bölüm, oyun” olmak üzere altı birimden oluşmakta olup her birinin tanımı şu şekildedir:

1. Figür; insan bedeninin herhangi bir organ veya uzvunun hareket etmeden, durağan olarak beklemesidir.
2. Hareket; bir veya birden fazla uzuv veya organın, yerinde veya yer değiştirerek yaptığı, anlamlı veya anlamsız figürler topluluğudur.
3. Motif; hareket veya hareketlerin bir araya gelmesiyle oluşan, en küçük anlamlı bütündür.
4. Hareket cümlesi; motif/motifler ve hareketlerin bir araya gelerek oluşturduğu, tekrar edilebilen, belirli bir uzunluktaki anlamlı bütündür.
5. Bölüm; hareket cümlesi veya hareket cümlelerinin bir araya gelmesiyle oluşan, melodi ve ritmi farklı olabilen anlamlı bütündür.
6. Oyun; bölüm veya bölümlerin bir araya gelmesiyle oluşan bütündür.

Tek hareket cümlesinden, tek bölümden veya birkaç bölümden oluşan oyunlarımız mevcuttur.

Bölümü oluşturan tek öge hız/sürattir. Oyun icrasında hız değişmiyorsa (aynı hızda başlayıp bitiyorsa) tek bölümlü, değişiyorsa iki veya daha fazla bölümlü (farklı hız sayısına göre) oyundur.

Aynı bölümde farklı melodiler, müzik cümleleri ve/veya hareket cümleleri bulunabilir.

Hareket cümlesi ile müzik cümlesinin zamanları birbiriyle örtüşebilir veya örtüşmeyebilir. Eğer örtüşüyorsa bu oyunlar “düzenli oyun”, örtüşmüyorsa “düzensiz oyun” tabiri kullanılır.

Oyunun, bölümün veya hareket cümlesinin zamanı bulunurken müzik cümlesi veya melodi temel alınmamalı, hareket cümlesi temel alınmalıdır.

Birimler için kullanılan terimlerin ve anlamlarının farklı kullanılması, o ekip (grup) için sorun teşkil etmeyebilir. Çünkü eğitimde asıl olan anlatılmak istenileni karşı tarafa aktarmaktır. Kullanılan terimlerin tanımı, ekip elemanlarına başlangıçta yapılırsa, anlatılmak ve öğretilmek istenilen de anlaşılacaktır. Fakat bu durum grup dışına çıktığında veya gruba başka bir eğitici geldiğinde değişecektir. Çünkü yeni grubun veya eğiticinin kullandığı terim ve kapsadığı anlam farklı olacağından kavram kargaşası devam edecektir. Bu durum özellikle lisans ve lisansüstü eğitimde çok daha fazla önemlidir. Çünkü lisans mezunları farklı üniversitelerde lisansüstü eğitimi yapabildiklerinden, kullanılan terim ve anlamların farklı olması durumunda işin içerisinden çıkılamaz bir hale gelmektedir. Bunlarla beraber bilimsel sunumlarda ve/veya yazılarda herkes farklı terim kullanırsa okuyucular da konuyu anlamakta sorun yaşayacaklardır. Bu karmaşanın ortadan kalkması adına, bilimsel dayanaklarla desteklenmiş ortak terminolojinin kullanılması, kaçılmaz bir gerçektir. Her biri sözlük anlamlarıyla da örtüşen önerdiğimiz kavramların ortak terminoloji oluşturma adına özellikle eğitim-öğretimde kullanılması son derece önemlidir.

KAYNAKÇA

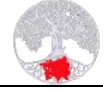
A. Yazılı Kaynaklar

Akış, S. (2021). Ardahan Halk Dansları Üzerine Bir Araştırma. Ardahan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Doktora Tezi, Ardahan.

Cantekin Elyağutu, D. (2016). Türk Halk Dansları Eğitiminde Notasyon ve Analize Dayalı Bilişsel Öğretimin Gerekliği. 2. Uluslararası Müzik ve Dans Kongresi Bildiriler Kitabı, ISBN: 978-605-4957-29-3, Müzik Eğitimi Yayınları, s: 99-106.



- Civelek, A. (2017). Antik Ege Dünyasında Dans. 3. Uluslararası Müzik ve Dans Kongresi, Avrasya Bilimler Akademisi Sosyal Bilimler Dergisi Özel Sayısı, ISBN:2149-1348, s:1-8.
- Çiğdem, İ.S. (2003). Türk Halk Oyunlarının İnançsal Kökenleri. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Emiroğlu, K. (2003). Antropoloji Sözlüğü. Bilim ve Sanat Yayınevi, Ankara.
- Fügedi, J. (2016). Basics of Laban Kinetography for Traditional Dancers. Institute for Musicology Research Centre for the Humanities Hungarian Academy of Sciences, Budapest, Hungary.
- Gülbeyaz, K. (2005). Türk Halk Oyunlarının Hareket Açısından Değerlendirilmesi. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanatta Yeterlik Tezi, İstanbul.
- Gülbeyaz, K. (2021). Türk Halk Oyunlarının İcrasında Kullanılan Terimler. 7. Uluslararası Müzik ve Dans Kongresi Bildiriler Kitabı, E-ISBN: 978-605-2238-30-1, Sakarya Üniversitesi Yayınları, 311-323.
- Gülbeyaz, K. ve Ay, G. (2017). Türk Halk Oyunlarında Tasnif Sorunu ve Tür Kavramı. 8. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, 319-326, Ankara.
- György, M. (1990). Halk Dansların İrdelenmesi ve Sistemizasyonu. (Çev: İsmail Doğan), Macar Halk Bilimi VI. Cilt, Macar Bilimler Akademisi, Budapeşte.
- Kassing, G. (2017). History of Dance. 2 E. Human Kinetics.
- Koçkar, M.T. (1987). Kafkas, Halk Dansları Öğretim Yöntemi ve Teknikleri, Şamil Eğitim ve Kültür Vakfı Yayını No:2, İstanbul.
- Megep (2009). El Sanatları, Bitkisel Motif Çizimi Modülü. Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi, Ankara.
- Ödemiş, S. (2012). Halk Oyunları Notasyon Sistemi Denemesi Hareket Portesi, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Ödemiş, S. (2015). Geleneksel Dansların Tespitinde/Derlenmesinde Hareket Portesi Notasyon Sistemi (HPNS) Yaklaşımı ve Hareket Kümelerinin Sınıflandırılması. Yaratıcı Drama Dergisi, s: 75-84.
- Ödemiş, S. (2018). Türkiye’de Geleneksel Danslar Alanında Yapılan Sistematik Çalışmalar, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi, İstanbul.
- Pelikoğlu, M.C. (2010). Türk Müziğinde Terminoloji Sorunu: Geleneksel Türk Halk Müziği ve Geleneksel Türk Sanat Müziğine Yansımaları. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, Sayı:18, s:81-89.
- Schechner, R. (2015). Ritüelin Geleceği. (Çev. Zeynep Ertan), Dost Yayınları, Ankara.
- 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, Kültür Bakanlığı Yayınları: 1872 Seminer Kongre Bildiriler Dizisi: 55, s. 360-371, Ankara.
- Uzunkaya, E. (2005). Halay Türü Oyunların Özellikleri, Dağılımı ve Hareket Yapılarının Analizi, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanatta Yeterlik Tezi, İstanbul.



Yamaner, N.H. (2006). Türk Halk Oyunlarında Terminoloji Sorunu. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, İzmir.

B. İnternet Kaynakları

<http://www.lugatim.com/s/motif>

<https://www.avys.omu.edu.tr/storage/app/public/sila.cakar/133307/Form%20Bilgisi%20Notlar%C4%B1.doc>

<https://www.figur.nedir.org>

<https://www.nedir.com/motif>

<https://www.sozluk.gov.tr>

<https://www.turkedebyati.org/cumle-nedir>

<https://www.youtube.com/watch?v=QgFGN6j2kz8>