

(V. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi. Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Seksiyon Bildirileri. Kültür Bakanlığı Yayınları: 1872 Seminer Kongre Bildiriler Dizisi: 55. Ankara, 1997)

TÜRK HALK OYUNLARININ YAPISAL DİNAMİKLERİ ÜZERİNE DÜŞÜNCELER: İÇ YAPI DİNAMİKLERİ

Muzaffer SÜMBÜL[®]

Giriş

Bu bildirinin konusu, Türkiye'deki halk oyunları araştırmalarında verimli sonuçlar alınmasını sağlayacak bir yaklaşımın ortaya konulması olarak saptanmıştır. Bu bildirinin konusu yerel oyunların yorumlanması ile sınırlandırılmakta, sahne oyunları bu kapsamın dışında bırakılmaktadır. Ayrıca, bu bildirinin konusu üç bölümde incelenmesi planlanan yapısal dinamiklerden, iç yapı dinamiği ile sınırlandırılmaktadır.

Bu bildiri ile halk oyunları çalışmalarında örnek olabilecek **kuramsal bir yaklaşımı** tartışmaya açmak amaçlanmaktadır.

Türkiye'de yapılan halk oyunları çalışmalarına bakıldığında karşılaşılan görüntü düşündürücüdür. Cumhuriyet'in ilk yıllarında başlayan halk oyunlarının sahneleme çalışmaları günümüzde popüleritesini devam ettirmektedir. Ancak aynı ilgi ve çalışmalar halk oyunlarının araştırılması, derlenmesi, belgelenmesi gibi konularda görülmemektedir. Dolayısıyla oyunlarla ilgili karşılaştırma, atlas denemeleri gibi yorumsal (ilişki arayıcı) çalışmalar da henüz gerçekleştirilememiştir.

Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Halk Bilimi Bölümü Maddi Kültür ve Halk Oyunları Anabilim Dalı ile Türk Musikisi Devlet Konservatuvarları Halk Oyunları Bölümleri gibi akademik kurumların bu konudaki eksikliği giderecek çalışmaları beklenmektedir.

Türkiye'de halk oyunları ile ilgili oldukça fazla etnografik malzeme bulunmaktadır. (*Bkz.TFA, Anadolu Folkloru, Sivas Folkloru*) Bu makale düzeyindeki çalışmaların yanısıra kitap nitelikli çalışmalar da bulunmaktadır. (*Bkz.Çetin, 1994; Hacıbekiroğlu, 1992; Ağrılı,*

[®] Gaziantep Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı
Türk Halk Oyunları Bölümü Araştırma Görevlisi

(V. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi. Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Seksiyon Bildirileri. Kültür Bakanlığı Yayınları: 1872 Seminer Kongre Bildiriler Dizisi: 55. Ankara, 1997)

1994; Kaya, 1993) Ancak ilişki arayıcı nitelikli çalışmalar ise oldukça sınırlıdır. Bu konudaki ilk denemeleri *And* (1974) ve *Demirsipahi* (1975) gerçekleştirmiştir. Ayrıca *Eroğlu'nun* (1995) doktora ve *Sümbül'ün*(1995) yüksek lisans çalışmaları da ilk örnekler konumundadır.

Türk halk oyunlarına ilişkin kuramsal bir yaklaşım getiren, bir model öneren Kartarı ise; yapısal işlevsel bir bakış açısı ile oyunların özellikle sahnelenmesine ilişkin bir model ortaya koymaktadır. (*Kartarı, 1988;156*) Ancak, Kartarı'nın önerdiği bu modelin Türkiye'de uygulanabilirliği halk oyunları ile ilgili çalışmaların yorumsal aşaması ile doğrudan ilgili görünmektedir. Kaldı ki önemli olan nokta; model, kuram ya da yaklaşımın temel dayanaklarıdır. Dolayısıyla halk oyunlarının diğer öğeleriyle ilgili benzer yaklaşımlarla bu eksikliğin giderilmesi olanaklı görünmektedir.

Halk oyunları çalışmalarının belli bir sisteme bağlanması konusunda Doğu Avrupa ülkelerinin çalışmaları bize önemli ipuçları vermektedir. Martin György, bu çalışmaları üç bölüme ayırarak incelemektedir. Bunlar:

- 1.İçeriksel ve işlevsel,
- 2.Müziksel,
- 3.Biçimsel unsurlardır.

György burada oyunun toplumsal rolüne, geleneklerine, amacına, anlamına, dilsel verilerden (özellikle oyun adlarından) yararlanarak oyunun kökenine, gelişimine ve interetnik ilişkilerine dikkat çekmektedir.(*György, 1990;190*)

György'nin bu çalışması; Türk halk oyunları çalışmalarının belli bir sisteme bağlanması açısından özellikle oyunları tüm öğeleriyle ele alması, bütüncül bir yaklaşım ile analiz etmesi nedeniyle iyi bir örnek konumundadır.

Allegra Fuller Snyder ise halk oyunlarını anlamak için yedi seviyeden söz etmektedir. Bunlar;

- 1.Dünya görüşü,
- 2.Ayin/festival/gösteri,
- 3.oyun:içeri görüşü,
- 4.oyun:dışarı görüşü,
5. oyuncu veya oyun sembolü,

6.devinim seviyesi,

7.kinemic (anlamsız bedensel hareketler) dir. (Synder, 1989;4)

Synder; oyunun, oynanış zamanı ve yeri bağlamında o topluluğun veya toplumun dünya görüşünü yansıttığını söylemektedir. Oyunun ayinsel içeriğine ya da gösterisel konumu ile oyuncu ve oyun sembolü ve kinematik 'in oyunu anlamının aşamaları olarak göstermektedir.

Görüldüğü gibi oyun folkloru üzerine yapılan çalışmalar da onun tam olarak algılanabilmesi için bütüncül bir yaklaşım ile tüm öğelerin tek tek incelenmesi gereği ortaya konmaktadır. Böylece benzer yaklaşımlarla Türk halk oyunlarının belli bir sisteme bağlanması açısından yapısal dinamik analizi yararlı olacaktır. Türk halk oyunlarının yapısal dinamikleri ise üç bölümde incelenebilir.

1.İç yapı dinamikleri,

2.Dış yapı dinamikleri,

3.Düşünsel yapı dinamikleri. (Sümbül, 1995; 86-89)

Burada her biri en az diğeri kadar önemli olan bu ayırım ile konunun ayrıntılı bir biçimde incelenmesi amaçlanmaktadır. Dolayısıyla yapısal özellikler de gözönünde bulundurularak; iç yapı, dış yapı ve düşünsel yapı dinamikleri olarak adlandırma yapılmaktadır.

Yapı ve dinamik kavramları, kaynağını sosyolojiden almaktadır. Bu çalışma da yapı; halk oyunlarının kuruluşunu olanaklı kılan parçaların oluşturduğu bir bütün olarak algılanmakta. Dolayısıyla oyunu oluşturan öğeler yapısal verileri oluşturmaktadır. Yapı oyunun bütünü olarak ele alındığında, öğeler bu yapının oluşmasını sağlamaktadır. Oyunun oluşum süreci ise bir süreklilik, döngü içermektedir. Bu süreklilik **dinamizm** olarak da adlandırılabilir. Çünkü oyunu oluşturan motif, hareket gibi öğelerin birbirleriyle olan ilişkisi böyle bir süreçtir. Bu motorsal döngü oyunun oluşmasını sağlamaktadır. Kaldı ki, oyunun oluşumunu etkileyen başkaca öğeler de bulunmaktadır. Söz gelimi, müzik, oyunun düşünsel boyutu, töre ve törenler. Bu nedenle oyunun içerdiği anlam, oyunun oluşumunu sağlayan sosyal- kültürel-ekonomik-ekolojik nedenleri de irdelemek gerekmektedir. Ayrıca bu öğeler arasında ilişki de aramak gerekmektedir. Dolayısıyla oyunu oluşturan düşünce, oynamayı sağlayan töre ve törenler, müzik ile oyunun motifsel ve hareketsel özelliklerinin

irdelenmesi gerekmektedir. Bu bakımdan Türk halk oyunlarının sistemli bir şekilde irdelenmesi **yapısal dinamik analizin** yapılması ile gerçekleştirilebilir.

Dinamik sözcüğünün; tabii kuvvete ait, dinamik; mekanik gücü olan; **değişme ve hareket halinde olan**; kuvvetli, enerjik, faal gibi anlamları bulunmaktadır. (Redhouse, 1975; 297) Bu çalışmada dinamik kavramı, diğer anlamlarını kapsasa da daha çok değişme ve hareket halinde olan anlamında kullanılmaktadır. Çünkü dinamik kavramı Türk halk oyunlarını oluşturan öğelerin sürekliliğini, devinimini ve değişimini içermektedir. Bu nedenle yapısal dinamik analizi adlandırımı yeğlenmektedir.

Oyunun yapısal dinamiği, motorsal ve diğer öğeleriyle bir bütündür. Halk oyunları motorsal öğeler, eşlik (bütünleyici) öğeleri ve düşünsel öğeler olarak da irdelenebilir. Bu düşünceden hareketle motif, hareket ve oyun motorsal öğeleri; müzik, giysi ve sahne eşlik (bütünleyici) öğeleri; oyunun kökeni, oynanış nedeni, psikolojik etkenler, iletişim ise düşünsel öğeler olarak ele alınabilir. Ancak oyun liderliği, oyuncuların cinsiyeti vb.. öğeler bu üçlü kapsamda ele alınamamakta. Kaldı ki, motorsal ve eşlik öğelerin bazıları bir araya getirilerek iç yapısal dinamik olarak ele alınabilir. Böylece, motorsal öğeler ile eşlik öğeleri dış yapısal irdemeyi olanaklı kılmakta. Öte yandan düşünsel öğelerle de düşünsel yapı dinamikleri örtüşmektedir.

İç yapı dinamiği: Halk oyunlarının daha çok motorsal beceri öğelerini kapsayan bir yaklaşımdır. Burada motorsal beceri ile oyunun kurulmasını olanaklı kılan motif ve hareketlerin yapılmasıyla oluşan süreç anlatılmaktadır. Bu süreç bir döngü şeklinde olduğundan, öğelerin oluşturduğu bütün iç yapı dinamikleri olarak adlandırılabilir. Bir oyunun oluşumunu sağlayan motif, hareket, müzik ve bedenin aldığı konum (bedensel devinim) bir dinamizmdir. Bu nedenle oyunun yapısını anlayabilmek bu dinamizm ile ilintilidir.

Oyunun bedensel devinim ile ilgili açıklanan şeklini György şöyle formüle etmektedir.

Motif → Bölüm → Hareket → Oyun → Oyun serisi (György, 1990; 5)

György halk oyununu oluşturan en küçük yapısal birimi motif olarak adlandırmaktadır. Motif sıralarının birleşimi oyunun bölümlerini, bölümlerin birleşimi hareketleri, hareketlerin birleşiminin ise oyunu oluşturduğunu söylemektedir.

György'nin, oyun kuruluşunun yapısal öğelerine ilişkin bu sıralamasında bölüm ile hareket (figür) yer değiştirildiğinde Türk halk oyunları için de kullanılabilir. Buna göre Türk halk oyunlarının kuruluşu, yapısal öğeleri açısından şöyle formüle edilebilir.

Motif → Figür(Hareket)→ Bölüm →Oyun→Oyun serisi

Oyun kuruluşunu gösteren formüldeki öğeler çeşitli semboller ile gösterilebilir. Buna göre; **mofif: m, Figür (hareket); f, Bölüm; b, Oyun; o, Oyun serisi; os olarak tanımlanabilir.** Bu durumda ise oyunun kuruluşunu oluşturan yapısal dinamikler şöyle formüle edilebilir. **m→f→b→o→os**

Motif (m)

Türk halk oyunlarında yapısal en küçük birim motif olarak ele alınabilir. Oyun kuruluşunun oluşumunu sağlayan bu öğeler bir oyun ile örneklendirilebilir. Buna göre, Adana üç ayağı örnek oyun olarak alındığında, bu oyunun motifleri şöyle sıralanabilir.

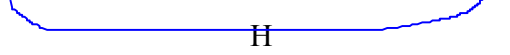
<u>Motifler</u>	<u>sembolleri</u>
Yana (öne) yürüyüş	m1
Geriye yürüyüş	m2
Önde ayak vuruşu	m3
Geride ayak vuruşu	m4
Yukarıya doğru ayakların kaldırılışı	m5
Belden eğiliş	m6
Omuz sallanışı	m7
Koların bükülerek tutuluşu	m8
Ayakların üçlemesi	m9
Çöküşler	m10

Figür (hareket) : f

Figür, oyun kuruluşunun ikinci aşamasıdır. Figür birkaç motifin bir araya gelmesiyle oluşabileceği gibi, sadece bir motif de figürü oluşturabilir. Oyunların motifleri incelenerek yapısal özellikleri saptanabilir. Örnek oyun Adana üçayağındaki figür oluşumları şu biçimde olabilir. F1: Birinci figür, F2: ikinci figürü, F3: üçüncü figürü, F4: dördüncü figürü, F5: beşinci figürü, F6: altıncı figürü, F7: yedinci figürü ifade etmektedir. Yedi figür ise şu motiflerden oluşmaktadır.

$$F1: m1+m2$$

$$F2: m1+m2+m3+m4+m5+m6+m7+m8$$



$$F3: h+m9$$

$$F4: h+m9+m10$$

$$F5: h+m10$$

$$F6: m1+m2$$

$$F7: M10$$

Görüldüğü gibi bazı figürler bir motiften oluşmasına karşın bazıları bir kaç motiften oluşmaktadır.

Bölüm: b

Bölüm, oyunun en karmaşık birimidir. Bazen bir motif, bazen ise bir figür bölümü oluşturabilmektedir. Çoğu zaman da bunların birleşiminden oluşmaktadır. Örnek oyun Adana üçayağı bölümü olarak incelendiğinde dört bölümden oluştuğu görülmektedir. Bölümleri oluşturan öğeler ise şöyle formüle edilebilir.

$$b1: H$$

$$b3: m10$$

$$b2: H+m9$$

$$b4: H+m9+m10$$

Oyun: O

Oyun, bedeninin devinimi sonucunda, motifler, figürler ve bölümlerin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Ancak bazı oyunlar bir motif ya da figürden de oluşabilmektedir. Söz gelimi, Adana üçayağı; 10 motif, 7 figür ve 4 bölümden oluşmaktadır.

Oyun Serisi: OS

Oyun serisi kavramı oyun dağarcığından seçilen bir sunumluk oyun sayısını ifade etmektedir. Buna oyun geleneği de denilebilir. Çünkü geleneksel oyuncuların, her defasında oynadıkları oyunlar hemen hemen aynıdır. Bu nedenle arka arkaya birkaç defa oynanmak istendiğinde dahi aynı oyunlar oynanabilmektedir. Dolayısıyla bu durum oyun geleneği olarak da adlandırılabilir. Ancak zaman zaman oynanan oyunların değişmesi ya da sayıca daha az oyun oynanması gibi nedenlerle oyun serisi olarak adlandırmak daha uygun görünmektedir. Oyun serisinin oluşumu için bir oyun yeteceği gibi yüzlerce oyun da oynanabilmektedir.

Burada Ahmet Çakır'ın IV.Milletlerarası Türk Folklor Kongresinde sunduğu bildiriye değinmek gerekir. Çakır, *Türk Halk Oyunlarının Temel Figürleri* adlı bildiride Türkiye genelinde ve belli bölgelerde görülen ortak figürleri irdelenmektedir. Çakır; Türkiye genelinde 9 ve bölgesel nitelikte ise 6 değişik figür saptamıştır. Bu çalışmada figür olarak adlandırılan bazı bedensel devinimlerin motif olarak adlandırılması daha uygun görülmektedir. Çünkü bunlar yapısal anlamda oyunların en küçük birimleri konumundadır ve motif olarak adlandırılmalıdır. Öte yandan Çakır'ın bu çalışması ile Türk halk oyunlarının yapısal dinamiklerinden olan motiflerin ortak olanları saptanmış olmaktadır. Benzer biçimde diğer dinamiklerde saptandığında oyunlar ile ilgili geniş çaplı bir çalışma tamamlanmış olacaktır.

Türk halk oyunlarının iç yapısal dinamiklerini oluşturan, oyunun kuruluşunu (oluşumunu) etkileyen diğer öğeler ise şöyle sıralanabilir. Tutuşlar , tavrı, form, sololar ve çöküşler.

Tutuşlar

Türk halk oyunlarının iç yapı dinamiklerinden olan tutuş özellikleri açık ve kapalı olmak üzere iki bölümde incelenebilir.

Açık tutuşlar: Oyuncuların, ellerini öne doğru çıkartarak yaptıkları tutuşlardır. Bu türden tutuşlarda kollar öne doğru uzatılarak, yere paralel gelecek şekilde uzatılarak tutulmaktadır. Bu türden tutuşlar ellerin kenetlenerek tutulmasıyla olabileceği gibi serçe parmaklardan tutularak da olabilmekte. Ayrıca açık tutuşlar özellikle serçe parmaklar ile

kollar dirsekten bükülerek de yapılmaktadır. Barlar, horanlar ve bazı halaylar özellikle Van, Hakkarri, Ardahan gibi yörelerdeki tutuşlar örnek verilebilir.

Kapalı tutuşlar: Ellerin kenetlenerek tutuşuyla oluşmaktadır. Oyuncuların birbirine iyice yanaşarak, ellerin araya gizlenmesi biçiminde tutulmaktadır. Kapalı tutuşlar özellikle barlar ve kadın oyunlarında bellerden tutularak yapılmaktadır. Çoğunlukla Güney ve Doğu Anadolu bölgesindeki oyunlarda görülmektedir. Hatta **halay tutuşu** olarak dahi adlandırılabilir. Ayrıca oyuncuların ellerinin kenetlenerek, dirseklerden bükük, yere paralel gelecek şekilde tutuş biçimi de görülmektedir. Bu türden tutuşlar daha çok Adana, K.Maraş, Hatay ve Gaziantep' de görülmektedir.

Tutuş özellikleri oyunların tipleri ile doğrudan ilişkili görülmemektedir. Başka bir deyişle, halay tutuşu, bar tutuşu, horon ve hora tutuşları olarak adlandırılabilir tutuş özellikleri görülmemektedir. Buna karşın açık tutuşlar daha çok horon, hora ve barlarda görülürken, kapalı tutuş özellikleri ise halaylarda görülmektedir. Öte yandan tutuş özelliklerinde daha çok ekolojik etkiler göze çarpmaktadır. Özellikle iklimin sert, ekolojinin ise sarp ve dağlık olduğu bölgelerde kapalı (halay) tutuşun ağırlıklı olduğu görülmektedir. Ayrıca ekolojik etkilerin yanısıra kültürel etkiler de söz konusu olabilir. Dayanışma, birlik-beraberlik duygu ve düşüncesinden kaynaklanan kapalı tutuşlar ise bu bağlamda ki tutuşlar olarak algılanabilir.

Belli bir yöre oyunu incelenirken tutuş özelliklerinin yapısal dinamik öğeleri olarak ele alınması, ekolojik ve kültürel etkilerin tutuşlara yansımalarını ortaya koymak bakımından gereklidir. Söz gelimi, örnek oyun üçayak. Bu oyunun tutuşları; açık serçe parmak tutuşudur. Bölgenin çok sıcak ve nemli bir iklime sahip olması nedeniyle oyuncular birbirlerine çok yakın olamamaktadır. Bu nedenle oyunda açık serçe parmak tutuşu yapılmaktadır.

Tavır

Türk halk oyunlarının iç yapı dinamiklerinden olan tavır, yerel (yöresel) yapılaş özellikleri olarak adlandırılmaktadır. Oyunun kuruluş sürecini etkileyen tüm öğeler tavrı oluşturmaktadır. Oyunların hızlı ya da yavaş oynanması, sert ya da yumuşak olması, ayak, bel, kol, el ve baş'ın aldığı konum ve akış yönü (öne, geriye, sola, sağa), tutuşlar o oyunun tavrını oluşturmaktadır. Türk halk oyunlarının yapısal dinamik analizi yapılırken tavır

özelliđi aısından bu noktaların da incelenmesi gerekmektedir. Tavrı oluřturan öđeler daha çok bedensel devinime bađlı motif ve figürler gibi görünmektedir. Ancak oyunun kuruluşunu etkileyen ekolojik, sosyal ve kültürel öđeler de tavrı etkilemektedir. Söz gelimi, Adana ve çevresinde halaylar sadece erkekler tarafından oynanmaktadır. Kadın ve erkeklerin bir arada oynamaları kültürlenme süreci bakımından dinsel etkiler içermekte ve bunu engellemektedir. Bu bakımdan Adana ve çevresinde halayların erkeklerce oynanması yöresel bir tavrı özelliđidir. Bu sosyo-kültürel etmenin yanısıra ekolojinin oyuna yansımaları ve tavrın oluşmasına etkileri de bulunmaktadır. Ekolojik etkiler özellikle tutuşlar ve hızlı-yavaş, yumuşak-sert yapılıřlarına etkiye bulunmaktadır. Kaldı ki tavrı saltbedensel devinimler olarak algılanmamalıdır. Aksine devinimi bütünleyen öđeler tavrı oluřturmaktadır. Şöyle ki; oyunun oynanması sırasında oyuncuların bađırmaları, oyunda kullanılan araçlar, mendil kullanımı, giysi parçaları, oynanış yeri ve zamanı gibi öđeler ile bedensel devinim birleřtiđinde ancak oyunun tavrı ortaya çıkabilir. Söz gelimi, örnek oyun üç ayak. Bu oyunun Adana'da oynanılan biçimi ile yöresel tavrı şöyle algılanabilir: öne ve yana dođru yürüyüşler, geriye dođru geliřler, bellerden eğilmeler, ayak atışları, açık serçe parmak tutuşları, dizi formu, genellikle erkekler tarafından oynanışı, oyun sırasındaki bađırışlar (atalım atalım), oyun sırasında söylenen türkü, sololar ve çöküşler, oyun liderliđi (ekip bařlıđı), oyunun ezgisi ve ritmi gibi öđelerin tamamının yapılıř ve algılanış biçimi üç ayak oyununun tavrını oluřturmaktadır. Dolayısıyla Türk halk oyunlarının yapısal dinamiklerinin irdelenmesinde tavrı etkin bir yer tutmaktadır.

Form (formasyon)

Türk halk oyunlarının yapısal dinamiklerini oluřturan bir diđer öđe ise oyun formudur. Geleneksel oyun kuruluşunun en belirgin özellikleri konumundadır. Oyunların oynanış biçimleri olan daire, açık-kapalı daire, yarım daire, düz sıra (dizi), karřılıklı ikili ve dörtlü gruplar ve sololar bu kapsamda oyunun formunu oluřturmaktadır. Yapısal dinamik analizinde oyun formunun oluşumunu etkileyen etmenlere bakılarak, kuruluşu etkileyen diđer öđelerle olan bađlantılar kurulabilir. Söz gelimi, tavrı oluřturan ekolojik etki oyun formunu nasıl etkilemiřtir. Örnek oyun üç ayak bu bakımdan incelenebilir. Üç ayak, dizi biçiminde soldan sađa dođru akarak oynanmaktadır. Bölge ekolojik olarak dađlık ve ovalık olmak üzere iki biçimde ele alınabilir. Oyun formu her iki bölgede de dizi biçimdedir.

Ancak bu oyun oynanan alanın konumu ve oyuna katılanların sayısı ile ilgili olarak çeşitli farklılıklar gösterebilmektedir. Alan dar, oyuncu fazla ise oyun formu yarım daireye dönüşebilmektedir. Ancak oyun alanı geniş ise oyun formu dizi biçimini korumaktadır. Böylelikle ekolojinin oyun formuna etkisi ortaya çıkmaktadır. Ancak oyun formunun oluşumunu sadece ekolojiye bağlamak yanıltıcı olabilir. Formun oluşumunu etkileyen başkaca öğeler de bulunabilir.

Sololar ve Çöküşler

Türk halk oyunlarının yapısal açıdan önemli bir öğesi de sololardır. Solo, baş oyuncunun diğer oyuncularından daha farklı motif ve hareketlerle aynı oyunu oynaması olarak tanımlanabilir. Sololar bölgelere göre farklılıklar göstermesine karşın, Anadolu'da yaygın olarak bulunmaktadır. Özellikle Batı ve İç Anadolu bölgelerinde bazı oyunların solo olarak oynandığı da görülmektedir. Güney ve Doğu Anadolu'da oynanan oyunların ise büyük çoğunluğunda solo görülmektedir. Oyunun coşkusu, renklenmesi sololar ile doğrudan ilintilidir. Özellikle Güney'de (Adana, G.Antep, K.Maraş ve Hatay) sololar daha ön plana çıkmaktadır.

Sololar ekipten ayrılarak önde, ya da ayraçlardan tutularak biraz önde de yapılabilmektedir. Ekipten ayrılan solo yapacak olan oyuncu ortaya geldiğinde; aynı ezgi ile farklı gösteriler yaparak kişisel becerisini ortaya koymaktadır. Yapılan kıvrak, yumuşak motif ve hareketlerle oyuncu ustalığını ortaya koymaktadır. Daha çok mendil sallamalar ile çeşitlendirilen sololarda bir diğer önemli hareket ise çöküşlerdir. Çökmeler, oyun serisi içerisinde baş oyuncuların soloları sırasında yaptıkları hareketlerden oluşmaktadır. Çökmeler, solo yapan oyuncunun doğaçlama motiflerle aynı ezgiye uyarak, farklı bedensel devinimler ortaya koyarken başvurduğu bir harekettir. Yapılışı ile bölgeler arasında farklılıklar göstermektedir. Söz gelimi, örnek oyun Adana üç ayağındaki solo ve çöküş: Baş oyuncunun diğer oyuncularından ayrılarak öne doğru çıkışı ile başlayan soloda; sol ayak üzerinde sekerek soldan sağa doğru yavaştan başlayarak giderek hızlanan dönüşler yapılmaktadır. Bu dönüşler gökbilimsel hareketlerin yöre oyunlarına yansması şeklinde algılanabilir. Bu dönüşler de kol motifleri de görülmektedir. Dönüşün sona ermesi ise çöküş yapılarak sağlanmaktadır. Dönüşten çöküşe geçiş ise sağ ayak vurulup atılarak, sol

ayak üzerinde oturma biçiminde görülmektedir. Sola hareketler sırasında yapılan bu çöküşler ile oyunda döngü sağlanmaktadır. Çöküşlerde görülen bir diğer uygulama ise; çapraz adımlarla, sekerek ayak değiştirme yapılmasıdır. Bu hareketin, seri (hızlı) dönüşün sonuna da eklenerek yapıldığı görülmektedir. Türk halk oyunlarında ikili veya üçlü çöküşler de yapılmaktadır. Bu tür çöküşler özellikle üçayak ve benzer hareketleri olan oyunlarda görülmektedir. Özellikle öne üç adım, geriye üç adım şeklinde yürümeyle icra edilen bu tür oyunların geriye geliş hareketi sırasında; geriye doğru atılan her ayak motifi yerine çöküşler yapılarak oyuna daha farklı bir hareket kazandırıldığı görülmektedir.

Soloların uygulaması sırasında diğer oyuncuların konumu kesin bir kurala bağlı bulunmamakta. Dolayısı ile bazı oyunlarda solo yapılırken oynamaya devam edilmekte, bazı oyunlarda ise oynama bırakılarak ya ayakta ya da çökerek solo yapan oyuncu alkışlanmaktadır. Sololarda bir başka uygulama ise ortaya çıkan baş oyuncunun karşılanması olarak adlandırılmaktadır. Bu uygulamada soloya çıkan baş oyuncuya eşlik amacıyla; daha çok ikinci veya son oyuncu olmak üzere bir diğer oyuncu ortaya çıkmaktadır. Yüz yüze, karşılıklı koşmalar, birbirlerine tutunarak yapılan çökmeler bu uygulamada sıkça yapılan hareketleri oluşturmaktadır.

Sonuç

Türk halk oyunlarının yapısal dinamikleri incelenerek, bedensel devinim ve onun oluşmasını etkileyen kültürel özelliklerin betimlenmesi ve yorumlanması sağlanmaya çalışılmaktadır. Devinduyumsal(kinethetic) ve diğer yapısal özellikleriyle kültürel bir anlam içeren Türk halk oyunları, deneyimlerin kuşaklara aktarımını, sağlamaktadır. Ayrıca,

bütünleyici yönü ile toplumsal yapının bir parçası konumundadır. Oyunların yapısal dinamiklerinin incelenmesi oyunun toplumsal yapıdaki işlevinin daha iyi algılanmasını sağlayacaktır. Oyunun kuruluşunu etkileyen yapısal öğelerinin monografilerinin yapılması, oyun ile ilgili kültürel özelliklerin tam olarak ortaya çıkmasını sağlayacaktır. Dolayısıyla halk oyunlarının kültürel yaşamdaki yeri daha iyi algılanacaktır. Halk oyunlarının yapısal dinamik analizinin yapılmasıyla kuramsal anlamda çözümlenmesi gereken bazı konulara da yardımcı olacaktır. Şöyle ki; Türk halk oyunları ile ilgili en önemli sorunlardan bir tanesi tür konusudur. Oyunların yapısal özellikleri çıkartılmadan bu sorunun çözümü olanaklı görünmemektedir. Çünkü oyun türü belirli bir içeriksel, biçimsel ve müziksel çerçevede oynanan oyunların varyasyonlarıdır. Kaldı ki tip ya da türlerin saptanmasında daha önceden işlenmiş her etkenin önemi bulunmaktadır.

Türk halk oyunlarının yapısal dinamikleri yaklaşımı ile oyunların yapısal özelliklerinin irdelenmesine çalışılmaktadır. Bu nedenle oyunu oluşturan en küçük birim olan motiften başlayarak oyunun bölümleri, oyun, oyun serisi, tutuşlar, tavır, form(formasyon), sololar ve çöküşler ile iç yapı dinamiklerinin yorumlanması olanaklı olaca, ve oyunun yapısı ortaya çıkarılabilecektir.

Oluşumları etnik gruplara ve belirli tarihsel toplumsal koşullara dayanan halk oyunlarının çözümlenmeyi bekleyen sorunlarına katkıda bulunacak tartışmayı başlatmak, bu bildirinin amacına ulaşmasını sağlayacaktır.

Notlar

AĞRILI, Atilla: Erzurum Halk Oyunları ve Giysileri. Ankara 1994

“Başbakanlık Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü yayın no:125”

AND, Metin: Oyun ve Büyü. Türk Kültüründe Oyun Kavramı. İstanbul 1974 Baha Matbaası.

"Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları: 144"

ÇETİN, İslam-ŞENGÜL, Celil-ÇETİN, İlahami-KULAKSIZ, Salih (hazırlayanlar):
Diyarbakır Halk Oyunları ve Giysileri. Ankara 1994
“Başbakanlık Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü yayın no:124”
DEMİRSİPAHI, Cemil: Türk Halk Oyunları. Ankara. 1975
"Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Folklor Dizisi: 2"
EROĞLU, Türker: Doğu ve Güneydoğu Anadolu Bölgesi Halk Oyunları ve Bölgelerdeki Halayların Folklorik İncelenmesi. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmış Doktora Tezi. Kayseri 1995
HACİBEKİROĞLU, Erol: Van Yöresi Derlemesi. Ankara 1992
“Başbakanlık Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü yayın no:116”
KAYA, Hüsamettin-GÜRAY, Çetin: Elazığ Halk Oyunlarının Karakteristik Özellikleri. Ankara 1993.
“Başbakanlık Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü yayın no:122”

Kaynakça

Çakır, Ahmet: Türk Halk Oyunlarının Temel Figürleri. IV.Milletlerarası Türk Folklor Kongresi Bildirileri III.Cilt Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence ayırbaşım Ankara 1992
“Kültür Bakanlığı HAGEM Yayınları: 166”
“Seminer, Kongre Bildirileri Dizisi: 36”
GYÖRGY, Martin: (çev.İsmail Doğan) Halk Dansların İrdelenmesi ve Sistemizasyonu. **Macar Halk Bilimi vı. Cilt,** Macar Bilimler Akademisi Budapast 1990.
KARTARI, Asker: Halk Oyunlarının Sahnelenmesine Kuramsal Bir Yaklaşım ve Türkiye’deki Uygulamaların Karşılaştırılmalı Eleştirisi. **Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri.** Ankara 1988 “Kültür Bakanlığı Milli Folklor Araştırma Dairesi Yay.: 102” “Seminer, Kongre Bildirileri Dizisi: 25”
SÜMBÜL, Muzaffer: Adana Halk Oyunlarının Sistemik Analizi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara 1995

SYNDER, Allegra Fuller: Level Of Event Patterns: A Theoretical Model and Its Application to the Yaqui Easter Ceremonies. **International Council for Traditional Music 15th Symposium of the ICTM Study Group on Ethnochoreology Copenhagen, Denmark 1988**