

T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

DOĞU KARADENİZ BÖLGESİ HALK OYUNLARININ
KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN
ŞAKİR ERDEM

T 79696

DANIŞMAN
YRD.DOÇ.DR. ATILLA PULUR

T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOĞUMANTASYON MERKEZİ

ANKARA – 1999

ÖNSÖZ

Halk biliminin içeriği içine giren konuların hemen tümünü anonim veriler oluşturmaktadır. Bunların kaynağı üzerinde kronolojik bir sıra yapmak mümkün olmayacağı gibi anonim bir veri olan horon üzerinde sağlıklı bir açıklama yapmak da pek mümkün değildir.

Horon kültürünün oluşumunda yaşanan çerçevenin büyük etkisi vardır. Horonun oynandığı yerlere bakıldığında, Türk kültürü içinde ayrı bir yanı olduğu görülmektedir. Horon kültürünün temelini; askerlik, çobanlık ve doğal koşulların yaşama olan etkisiyle iç içe bir özdeşlik niteliğini beraberinde getirir. Oyundaki çevik hareketlilik doğal güçlerin insanlar üzerindeki etkisinden kaynaklanırken, oyunun tam bir disiplin ve düzen içinde oluşu askerlik geleneklerine uygunluğu saptar. Giysilerdeki yün ve deri işlemlerle yazmalardaki can alıcı işleme özelliklerinin çobanlık kültürünün bir ürünü olduğunu vurgular. Bu durumda horonun biçimlerini eski Orta Asya Türk kültürüne bağlamak doğru ve sağlıklı bir yaklaşımdır.

Ülkemiz insanının iç yaşamını, duygularını, düşüncelerini yansıtan Halk Kültürü, yarattığı ürünlerle başarılı örnekler sergilemektedir. Halk Kültürümüzün önemli ögesi olan halk oyunlarımızla ilgili Doğu Karadeniz Bölgesi Halk Oyunları üzerine yaptığım bu araştırmanın benden sonra gelecek olan halk oyunlarına gönül verenlere ve değerli araştırmacılara faydalı olmasını diliyorum.

“Doğu Karadeniz Bölgesi Halk Oyunlarının Karakteristik Özellikleri Üzerine Bir Araştırma” konulu çalışmamda danışmanlığı yapan Sayın Yrd.Doç.Dr. ATILLA PULUR hocama, görüşlerinden ve bilgisinden faydalandığım Sayın HASAN BASRİ ÖNGEL hocama teşekkür ederim.

ŞAKİR ERDEM

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
İÇİNDEKİLER.....	ii
1. GİRİŞ VE AMAÇ.....	1
2. GENEL BİLGİLER.....	3
2.1. HALK OYUNU VE HORON KAVRAMLARI.....	3
2.1.1. Halk Oyunu Terimleri.....	3
2.1.2. Halk Oyunlarının Temel Nitelikleri.....	12
2.1.2. Doğu Karadeniz Bölgesinde Artvin, Rize, Trabzon, Ordu ve Giresun İllerinde Oynanan Halk Oyunları.....	14
2.1.3. Horonların Kökeni, Kelime Anlamı ve Tasviri.....	18
2.1.4. Horonların Etimolojisi.....	21
2.1.5. Horon Bölgesi Halk Oyunlarının Karakteristik Özellikleri.....	29
2.2. HORONLARIN KURGUSAL YAPI ÖZELLİKLERİ.....	32
2.2.1. Horonlarda Yapısal Hareketler.....	32
2.2.2. Horonlarda Figür.....	53
2.2.3. Horonlarda Bölüm.....	55
2.2.4. Horonlarda Oyun.....	59
2.3. HORONLARIN OYUN GRUPLAŞMASI ANALİZİ.....	64
2.3.1. Horonlarda Tür.....	64
2.3.2. Horonlarda Alt Grup.....	67
2.3.3. Horonlarda Tipler.....	68
2.3.4. Horonların Sınıflandırılması.....	70

2.3.5. Horonlarda Varyant.....	78
2.4. HORONLARIN KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLERİNİN HİYERARŞİSİ..	81
2.4.1. Horonlarda Tavır.....	81
2.4.2. Horonlarda Üslup.....	82
2.4.3. Horonlarda Tarz.....	83
3. MATERYAL VE METOD.....	85
4. TARTIŞMA VE SONUÇ.....	86
5. ÖZET.....	89
6. SUMMARY.....	92
7. KAYNAKLAR.....	95
8. ÖZGEÇMİŞ.....	99

1. GİRİŞ VE AMAÇ :

Milletlerin kültürel özelliğini meydana getiren unsurlar arasında, oyun ve müzik; toplum hayatının her çeşit faaliyetlerinde yer alan sanat çeşitleri içinde, oluşum ve ifade zenginliği bakımından, en eski ve renkli bir kaynaşma vasıtası olmuştur. Tarih boyunca da önemini korumuş ve korunmaya devam etmektedir.

Hepimizin bildiği gibi folklor, halk kültürünün ince değerlerini ortaya koyan bir bilim dalıdır. Burada önemli olan halk kavramıdır. Gelenek ve törelerin, bu törelere ait kalıntıların birleşiminden meydana gelen halk kültürü, ortaya konulan bilgi hazinesidir. Ele aldığımız halk oyunları bir eğlence vasıtası olmaktan öte, Türk kültürünün ve sanatının soyluluğunu ortaya koyacak ve eğitim kavrayışımızın gelişmesinde amil olabilecek çalışmalara ihtiyaç göstermektedir¹.

Halk kültürünün ve sanatının bir ifade ve icra tarzı, bir tarih ve coğrafya gerçeği olarak oyunlarımızın en belirgin özellikleri, çoğu zaman tarih belgeleri gibi değer taşımaktadır. Oyunlarımız, bir savaş ve kahramanlık olayını, bir kıtlık, bereket, afet ile aşkı, sevgiyi anlatan ve canlandıran birer tarihi belgelerdir. İbadeti sembolleştiren törenimsi oyunların bir çoğu, gitgide tabiatın çeşitli ifade vasıtalarıyla kaynaşarak uygun bir ifadeye dönüşmüş ve estetik bir mahiyet ve soyluluk kazanmıştır.

Oyun; çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkidir. Kültürde oyun unsuru söz konusu olduğunda, medeni hayatta çeşitli faaliyetlerde, çeşitli hareketlerde oyuna önemli bir yer ayrıldığı, insanların oyunu yalnızca bir tepki veya iç güdü olarak oynandığı değil, kökünde oyundan kültüre bir dönüşüm

olduđu söylenmek istenmektedir.

Dođu Karadeniz Bölgesi'nin çok engebeli, sağlıklı doğal yapısı ve Karadeniz, yörenin halk geleneklerinin ve kültürünün oluşmasında önemli etkiler yapmıştır. Dođu Karadeniz halkı eskiden beri hem denizle iç içe yaşamış, hem de yaylacılık geleneđini sürdürmüştür. Böylece Dođu Karadeniz halk kültürü ürünlerinde yani folklorunda genel olarak; deniz, balık, balıkçılık, doğa, yaylacılık temalarının işlendiđi görülür. Bu özellikler yörede oynanmakta olan horonlarda da yaygın bir şekilde görölmektedir.

Yapmış olduđumuz bu çalışmada Dođu Karadeniz Bölgesi halk oyunları araştırılmaya çalışarak genel bilgiler verilmiştir. Amaç; Dođu Karadeniz Bölgesi halk oyunlarının özelliklerinin neler olduđu konusunun araştırılmasıdır.

2. GENEL BİLGİLER :

2.1. HALK OYUNU VE HORON KAVRAMLARI

2.1.1. Halk Oyunu Terimleri :

Kavramımızı sınırlarını belirleyen terimlerle ilgili olarak, konunun arařtırmacıları arasında tartıřmalar bulunması nedeniyle, halen kullanılmakta olan ve savunucusu bulunan terimlerin tarihsel geliřimi, kaynakları ve anlamı konusundaki genel g6r6ř ve d6ř6nceleri ortaya koyma gereęini duyduk. 6zellikle sosyo-k6lt6rel yapının deęiřmesine baęlı olarak dilimize giren yabancı k6kenli terimleri dilimizdeki kullanım eksiklięine g6re sıra ile ele almaya 6alıřacaęız. Takiben ve genel T6rk Dilinde bu konuda kullanılan terimlerimizin karřılıklarını arayacaęız²⁶.

Raks : Dilimizde konuyla ilgili bilinen ilk yabancı k6kten kelimeler Arap6a'dan ge6me olup, İřlam dinini kabul6m6z ve Arap k6keni ile y6z y6ze geliřimizle ilgilidir. S6z konusu kelimeler İřlam'ın inan6 terminolojisi ile sınırlı kalmayıp, b6t6n sosyal ve k6lt6rel hayatımızı kapsamıřtır²⁶.

İřte, halk oyunu kavramını karřılamak 6zere "raks" kelimesi, ne anlam ne de fonetik deęiřiklięe uęrařılmadan o d6nemden itibaren alınıp kullanılmıřtır. "Raks" Arap6a'da, "ritmik hareket, deprenmek" anlamına gelmekte olup; kelime alınırken 6z6nde yatan anlamda herhangi bir deęiřme olmamıřtır. Ancak; bařlangı6ta kelime b6t6n6yle erkek ve kadın oyunlarını karřılamak 6zere kullanılmak istenmiřse de arzu edilene cevap verememiřtir. 66nk6, bizde nasıl "k66ek" ancak kadın kılıęına girmiř erkek oyuncu olabileceęi geleneęi yerleřmiř ise, Araplarda da "Rakkase" terimi sadece kadınlar i6in kullanılır ve kadınların

oynadıkları oyunlara da “raks” adı verilirdi²⁶.

İslam inancının halk arasında yayıcıları, öğreticileri olan dervişler, sofiler ve onların bağlı oldukları tarikat ve tekke literatüründe, başlı başına bir “Raks” tabirine rastlanmaktadır. Halbuki bu kuruluşların çoğunluğunda “vecd” halinde “zıkr” suretiyle bir oyun olayı vardır. Genellikle bu olay “sema”, “devr”, “devriye” terimleriyle karşılanmaktadır. Buna karşılık “raks” Mevlevî “sema”larının sadece ikinci bölümü olup, “yeldirme” anlamına gelir. Bütünü ifade eden “sema”, “devr”, “devriye” terimleri tasavvuftan kaynaklanma olup; oyuna katılanlar, olayı bir oyun olarak düşünmemekte, ibadetin bir parçası olarak kabul etmektedirler. Kelime karşılıkları da “raks” veya “oyun” anlamı taşımamaktadır. Bazı sözlüklerde “sema” aslında “sm” kökünden ‘sam’ ve ‘sim’ gibi bir mastar olup; “işitmek, duymak, dinlemek, işitilen söz, iyi şöhret ve iyi anılma” anlamında Sudi’nin Şerh’i Divan-ı Hafız adlı eserinde ise “şarkı dinleme” anlamına geldiği belirtilir. Gıyas-Al Lugat adlı eserinde ise, oyun deyimi kelimenin mecazi anlamı olan “şarkı, nağme, raks, vecd” anlamları içinde yer alır. Yine “devr” veya “devriye” ise tamamıyla İslam düşüncesinin şekli ifadesidir. Bilindiği gibi “insan ruhunun Hak’tan ayrılıp Hakk’a dönünceye kadar geçirdiği serüvene devir ve bunu açıklayan görüşe devriye nazariyesi adı verilir¹⁶. Mutasavvuflar bu devriye hareketlerini tıpkı bir daireye benzetmişlerdir¹⁶. Görüldüğü gibi kelimenin asıl manasında oyun anlamı ne gizli ne de açık bulunmamaktadır. Bu anlam, felsefi düşüncenin şekli sergilenmesinden ortaya çıkmıştır. Çünkü yaşanılan hayat gerçek görünümünü taşıyan, aslında zahiri bir dünyada vakit geçirme, oyun oynamadır ve “sema”, “devr”, “devriye” adı verilen oyun bütünüyle bu olayı sergiler²⁶.

Bu açıklamalar ışığında “raks” tabirinin İslam düşüncesinde başlı başına bir anlamı yoktur. Bu sebeple halk hayatına fazlaca girmiş ve oturmuş değildir. Halbuki “sema” anlam ve fonetik değişikliklerle de olsa – samah, semah, zamah, semak, samak, vb. gibi – halk hayatına ve dilimize girmiştir²⁶.

Lugatların belirttiği anlamın açıkça ortaya koyduğu sonuç “raks” kelimesinin içinde saklı olan “oyun” kavramı bizdeki kol oyunu veya oturak alemlerdeki kadın oyunlarına tekabül etmektedir²⁶.

Yine Arapça’da “Oyun” anlamına gelen “Lüb” ve “Zefn” kelimeleri bulunmaktadır ki her iki kelimenin anlamının birbiri içinde saklı ve birbirinin anlamını kuvvetlendirici mahiyette olmasıdır. Şöyle ki “zefn” kelimesi oyun manasına gelmekte iken “Lüb” tabirinde de maksat oyundur. Hatta bu sebeple bazı rivayetler de “lüb” yerine “zefn” kelimesi kullanılmıştır. Hz. Aişe: “Habeşlerin oyununu seyretmek için (Li- anzüne ila zefni’l-Habeşe) demektedir”³⁴. Açıklamalardan da anlaşılacağı üzere, kelimelerin anlamlarında olduğu gibi kullanılış yerlerinde ve yarattıkları imajlarda bir farklılık bulunmamaktadır. Bazen de, anlamı daha kuvvetlendirmek için birlikte kullandıkları görülmektedir. Mesela, İslam alimlerini oyun konusunda fazlasıyla uğraştıran Habeş oyuncularını hadiselerine “El-Mütehalla” adlı eserinde deyinen İbn-i Hezm “El-lüb ve’z-zefn mübahün fi’l mescid (Camide oynamak ve raks etmek mubahtır.)”³⁴ denilmektedir. Hadisten anlaşılacağı gibi söz konusu iki kelime birbirini hem tamamlayıcı hem de anlamı kuvvetlendirici bir mahiyet taşımaktadır³⁴.

Kelimelerin gerek anlamları ve gerekse kullanış imajları üzerine

yaptığımız bu araştırma sonucu şöyle bir konuya varabiliriz: “Raks” terimi halk oyunu kavramını karşılamamakta, Arapça’daki “Lüb” ve “Zefn” terimleri kavramımızın gerçek karşılığıdır. Ancak söz konusu terimler bize kadar ulaşmamış Arapça sözlüklerin -Arap ülkelerinin sınırları- içinde kalmıştır. O halde “Raks terimini” oyun kavramının karşılığı olarak kullanmamız mümkün değildir²⁶.

Dans : Batı kültür ve hayatıyla Türk toplumunu yüz yüze getiren Tanzimat hareketi, Batı ve Latin kaynaklı sözcüklerin dilimize çokça girmesine, bu arada da “oyun” kavramımızı karşılamak üzere de “dans” sözcüğünün kelime haznemizde yer almasına sebep olmuştur²⁶.

“Dans” terimi, kaynak itibariyle Latince’den gelmekte olup, İngilizce’de “dance”, Almanca’da “tanz”, Fransızca’da “danse” olarak geçmektedir. O dönemdeki kültürel ilişkilerimizin çokluğu sebebiyle ülkemize Tanzimat aydınları tarafından Fransızca’dan ve aslına uygun olarak aktarılmıştır. Ancak terim Fransızca’da folklordan kaynaklanan “halk oyunu” kavramının ötesinde bir anlam taşır. Danslar folklorik özellikleri yönünden birbirinden farklı Avrupalı ulusların, ortak ve evrensel salon oyunlarıdır. Eşlik müziği, folklor malzemesi olan anonim halk müziği değil, ferdi yaratmalara dayalı bestelerdir²⁶.

Folklordan kaynaklanan halk oyunlarından ayrı olarak, “ danslarda ortaçağ boyunca gelişmesini sürdürmüş, Rönesans başlarında İtalya ve Fransa’da folklorik özelliklere bürünmüştür. Bu dansların bir kısmı “soylu” [Sarabende (İsp. Zarabanda) Pavane], geri kalanları ise daha köy havalı ve canlıdır (Gailerde, Volta)²². Soylu olduğu belirtilen dansların “soyluluk” niteliği, tamamen o

dönemdeki hanedan ve saray çevresinde doğmuş ve yaşamış olmasından ileri gelmektedir. Bu oyunların bütün Avrupa’da yaygın olması ve bu görüşle evrensel bir nitelik taşımasına sebep; Avrupa’daki kurulu feodal devletlerin saray hanedanlarının hep birbiri ile akraba olmaları, yani aynı soydan gelmeleri idi. Saray çevresinde “soylu” adı verilen “salon dansı, toplantılarda ve dans yerlerinde yapılan vals, tango gibi dansların genel adı idi²⁴. Rönesans ve Reform hareketleri ile gücünü ortaya koyan orta sınıf, sadece yönetime talip olmakla kalmamış; kendi hayatını, âdap ve erkânlarını, sosyal ve sanat hayatında da hissettirir olmuştur. Burada sözü edilen saray ve saray danslarının folklor unsurlarına açılması ve “dans” teriminin folklorla tanışmasına bu olay sebep olmuştur²⁴.

Kısaca dans teriminin kaynağı, doğusunu ve kapsadığı anlamı dile getirdikten sonra şu kaniya varabiliriz. Dans; özellikleri yönünden “halk oyunu” terimi ile taban tabana zıt ve kesinlikle doğuşundan itibaren, folklorun üzerinde yatan “halk” kavramı ile ilgisi olmayan salonların ve aristokratların evrensel özellikli; eşlik müziği –anonim karakterli halk müziği dışında kalan- ferdi yaratmalara dayalı bestelerle estetik anlam kazanan oyunlardır²⁶.

Halk Oyunu : Türk Dili’nin tarihsel gelişimini takip ederek konuyla ilgili kaynaklar ve çeşitli yöresel ağızlar incelendiğinde halk oyunu kavramının özdeşi olan pek çok terimin varlığı da ortaya çıkmaktadır²⁶.

Kaşgarlı Mahmut XI. yüzyılda yazdığı Divan-ü Lügat’it Türk adlı eserinde “Büdik ve Büdhih (=Büyüğü’de olabilir) kelimelerini veriyor. Büdhimek, Büdhüşmek fiillerini yazıyor (Manaları; oynamak, raksta yarışmak, oynamak)¹⁷. Ayrıca, genel Türk Dili’nde “Bögü” kelimesi vardır ki, “bö-“ fiil kökünden gelme

olup türevi olan “Büdik: oynayış, zıplayış, raks”¹² anlamına gelmektedir. “Diğer eski Türkçe sözlüklerde ve lehçelerde görülen Biyiçi, Biyimek, Büğmek, Biyü, Biyümek, Biyici, Biyüçü Kumanca’da Biymek, Altay ve Telontça’da Piyelemek, Kazak ve Kırgızca’da Bilem, Biysi, fiil olarak Bilemek, arıca Biy, Biyçi (= Biylöö, Biylööçü) şekilleri hep Divan’daki kelimelerin ağızlarda edindiği değişiklikleridir”¹². Anlaşılacağı üzere “eski asırların en yaygın kelimesi “Büyü” veya “Biyü” idi. Kelimenin (y) fonemi ve bazı farklar edinmiştir. Türk oyunlarının başlangıçtaki büyücülükle ilgili şaman ayinine bağlılığından hatıra kaldığından hiç şüphe yoktur. Öte yandan “Şamana Moğolca’da ve Burgat Dilinde böge veya böde deniliyordu”¹². Bu sebeple böğü basit bir zıplama, oynama değil, aynı zamanda dinsel bir özellik de taşır. Şaman bu anlamda ruhlar alemi ile ve ölümler dünyası ile, yani öbür dünya ile doğrudan ilişki kurabilirdi. Yaptığı ölüm ayinlerinde “Şaman cezbe içinde uzun sıçramalardan sonra, ölünün canını “orbu” (davulun tokmağı) ile davul arasındaki yakalanmayı başarır ve ölümler diyarına götürür¹⁶. Bu sıçramalar yani oyunlar Şamanın yaptığı bütün ayinlerin temel motifini teşkil eder. Yine, “eski Türkçe’de oyun karşılığı büzik (ya da büdik) kelimesi kullanıldığı görülür”³² ancak günümüzde “Kazak ve Altaylar’da “bi” kazan ve başkurt lehçelerinde “biyüv” olarak görülür³².

Zaten “İslamiyet’ten önce büyücülük bir nevi Şamanlıktır. Tunguzların Şaman, Yakutların oyun ve Oğuzların dedikleri Sahir şairlere Moğol ve Buryatlar Buge dedikleri biliniyor. “İbn-i Mühenna” sözlüğünde Boyancı “rakkas” olarak kaydedilmektedir¹².

Batı Türkçe’si dışındaki lehçelerde “raksetmek” anlamına gelen

kelime ve fiilleri pek çeşitlidir. Çüvme (çökme); seğirme, sekmek, sekirelemek, sekirmek (mecazlı anlamıyla bizdeki; seğirmek); sinmek, (sinenmek); tepsemek (tepinmek) gibi kelimeler hemen sıralanabilecek sözcüklerdir. Nitekim Anadolu'da yazılan “büğmek, oynamak, sekmek ve seğilmek fiillerinin birbirine açıp besleyecek suretle kullanışlarının Asya'daki kelime kalabalığına türlü lehçelerde aynı kalmalarıdır”¹².

Bugün Anadolu'da ve çeşitli yörelerimizde halk ağzında yaşayan terimimize karşılık olabilecek bir çok değişik sözcük bulunmaktadır. “Beypazarı ve çevresinde “Nerede çalgı, orada kalgı” şeklinde bir atasözü geçmekte olup kalgı; bir çok yerde dans, raks karşılığı olarak kullanılıyor”⁴. Görüldüğü gibi, kelimenin anlamı terimimizin hareket yönünün açıklamaktadır. Ancak kelime günümüzde genel toplum düzeyinde yaygın değil, belirli yörelere sığınmıştır⁴.

Günümüzde terimimizin karşılığı olarak Kazaklarda ve Altay Türkleri'nde “Bi” Karaçay ve Balkanlarda “Biy”, Kazan ve Başkurt lehçelerinde “Biyüv” kelimeleri kullanılmaktadır. “Anadolu'daki “çocuk ve oyuncu yavru” manalarına gelen ve türlü çeşitleri bulunan, Biyco, Bico, Bıcı, Bici, Bicik gibi bir sıra kelime”¹² de aynı kökten gelme türevler olarak yaşanmakta, ayrıca da Bico (Sivas, Tokat), Ters Bico (Sivas) oyunlarımızda da ad olarak varlığını sürdürmektedir. Yöre ağzında “Bico” oyuncu anlamına gelmekte, isim şekli olan “Biyü” ise artık “oyun” anlamını kaybetmiş “sihir ve efsun” anlamıyla dilimizde varlığını devam ettirmektedir²⁶.

Terim, dünya Türklüğü içinde “oyun” anlamında yaygın olmayışı, belirli bir iki Türk şubesiyle sınırlı kalması, diğer yörelerde anlam kaymasına

uğrayıp manası dışında kullanılması sebebiyle kavramımızı karşılayacak durumda değildir²⁶.

“Oyun” kelimesi üzerinde durulduğunda, kelimeyi morfolojik olarak incelediğimizde oy- (u)n diye analiz edebiliriz. “Fiil kökü olan “oy” zıplamak”²⁹ anlamına Yakutça’da ve “oy-: oynamak”⁷ anlamıyla genel Türkçe’deki ve yine “oymak-: yüksek”⁷ kelimesinde saklı olarak yükselme anlamıyla Tuba (Urenha) Türklerinde kullanılmaktadır. Uygurca’da “Oy: kamış, saz”⁶ anlamına gelirken, onun türevleri olan “oymag-: oynamak”⁷ ve “oyuğ-: oyun, çalgı, çalma, raks, müzik”⁷ anlamına gelmektedir. Kelime içindeki “ – (u)” boşluk doldurucu ve “-n” fiil kökünden isim yapma ekidir⁷.

Görüldüğü gibi kelimenin kökünde yatan anlam en azından müzik ve hareketi birlikte kapsadığı ortadadır. Diğer yandan, kelimenin doğuş kaynağındaki olayın gelişmesi yoluyla “oyun” teriminde zaman içerisinde yeni yeni anlam kazanarak genişlediği ve yine bir dilin çeşitli lehçelerinde ortak olan anlam; kelimenin ilk anlamı, diğer anlamlar ise, sonradan kazanılmış gelişmeler olabileceği düşünülürse “oyun” kelimesi “zıplamak, müzik” şeklinde ilk manasını, “oynamak” manasıyla da yaygın şeklini korumaktadır. Nitekim, yurdumuzdaki Teke Zortlatması oyunlarındaki “Zortlatma” (Afyon), “Hotlatma” (Erzincan, Kemaliye), “Otlatma” (Yozgat), “Seğme:ı Sekme” (Denizli), “Sekelim Kızlar” (Konya), “Sekme” (Isparta- Eskişehir-Kars), “Sekme Barı” (Erzurum), “Atlama Horonu” (Trabzon/Of), “Sekmen Halayı” (Kırşehir), “Sekme Sektirme” (Kars-Terekeme) gibi oyunlarımızda zortlama, hotlama, otlama, sekme vb. gibi hep zıplama ve sıçrama temel figürü anlamı üzerine kurulu oyunlar olup, bizim

“oyun” terimimizin kökünde yatan anlama uymaktadır²⁶.

Öte yandan, “Doğu Türkistan Türkleri, Yakutlar gibi, erkek şamana -oyun- derler”²³. İhtimal ki, kamlara bu ad trans halinde yaptıkları hareketlerden dolayı verilmiştir. Bilindiği gibi “Şamanlıkta tapınmalar bir tür musiki ve rakslar şeklinde olduğu bir gerçektir”⁶. “Oyun” elinde tüngürü (davulu) vurduğu ritimlere göre hoplar, zıplar. Her zıplayışın ve çökmenin bir anlamı vardır. Mesela; “Davul, ayin sırasında Şamanın ruhu (manevi varlığı) dünyayı dolaşırken taşıt ödevini görür; karada gezerken davula ait tokmak, kama; sulardan geçerken davul-kayık, tokmak-kürek; göklere çıkarken bilinecek kuş olur”²³. Burada belirtilen olayların her biri vecd halinde “oyun” tarafından canlandırılır. Görüleceği gibi tasviri ve taklidi yapılan olay ve canlıların hareketleri genellikle zıplama, hoplama ve sekme temel hareketleri üzerine kurulu olup “oyun” teriminin kelime anlamını doğrulayıcı ve destekleyici niteliktedir²⁶.

Bu bilgiler ışığında “oyun” terimi için şunları özet olarak söyleyebiliriz: “Oyun” kelime olarak müzik ve hareketi birlikte kapsayan bir terim olup, doğuş kaynağı Şamanizm dinidir. Zaman içinde anlam genişlemesine uğrayarak Şamanizm’le ilgili tören âdablarını ve olaylarını da kapsar hale gelmiştir. Böylece “bugün oyun kelimesi ile tiyatro, dans ve türlü seyirlik oyunların ortak bir anlamla karşılanmış olması kolaylıkla açıklanmış olabilir”⁴. Çünkü Şaman ayinleri danslarla çeşitlendirilmiş olmaktan öteye, ayrıca “iyilik melekleri” ve “kötülük melekleri” çatışması “ok”la “kara”nın mücadelesi vb. gibi soyut kavramların çeşitli maskeler giymiş kişilerce canlandırılması şeklinde tiyatro ve seyirlik oyun özelliği taşıyan oyunları da kapsıyordu. Bilahare, çocuk

oyunları vb. gibi çeşitli konuları da ifade eder oldu⁴.

Ancak, önemli olan doğuş kaynağında kelimenin müzik ve hareketi kapsamı, genel Türk dilinde yaygın bulunması, yine hep halkın malı olarak varlığını sürdürmesi, diğer terimlere göre daha tutarlı bir görünüm sergilemekte olmasından dolayı biz terimimize “halk oyunları” adını veriyoruz²⁶.

2.1.2. Halk Oyunlarının Temel Nitelikleri :

Halk oyunlarının en öncelikli ve belirgin niteliği, belli veya yaşayan bir topluma ait olmasıdır. Bu nedenle halk oyunlarının yapısını oluşturan niteleyici ses armonilerinden oluşan melodilerin ve hareket serilerinin, özgün ve karakteristik özelliklere dayanan, estetik kimliği, toplumun genelinin kabulüne dayanıyor olması gerekir. Göze ve kulağa hitap ederken ulusal renklerin vurgulayıcı yapısını taşımak zorunluluğu, kültürel bir değer niteliği taşıma mecburiyetini de beraberinde getirir. Çünkü bu değerler, zaman sürecinde toplumun kendini ifade etme ihtiyacı olarak ortaya çıkmış, sosyalleşen insanla birlikte gelişerek günümüze ulaşmıştır. Obje ve olayları algılama ve hareketle ifade etme arzusu, ulusal bir hareket alfabesi ve ses düzenini oluştururken, toplumca tanımlanan, tanınan ve karakterize edilen bir simge olmalarını da zorunlu kılmıştır. Bu nedenle halk oyunları belli bir topluma ait, görsel ve estetik anlamda sahne sanatı olarak da toplumun kabulüne dayanan, ulusal değerde kimlik taşıyan müzik ve hareket formlarından oluşan bir sanat dalıdır²⁷.

Halk oyunları, oluşum kaynağı ve süreci nedeniyle kolektif bir değere sahip olmak durumundadır. Kişinin bilinçli ve isteyerek oluşturup geliştirdiği, üreticisi ve yapıcısı belli melodi ve hareket serilerinden oluşan dans

anlamındaki oyunlar halk oyunu kapsamında yer alamazlar. Onun içerisinde oluşturduğu süreç, toplumun kolektif belliginde yer eden “gelenek” olarak da değerlendirilen ve ürünleri biçimlendirici ve karakterize edici bir devreden başka bir şey değildir. Tek tek fertlerin bilinçli etkileme gücünden uzak ve tepki gösterici, onların tümünün bir araya gelmesiyle oluşan toplumun beğeni ve üretkenliğine dayanan, yozlaşmaya karşı mücadele gücüne sahip, kapalı bir devrede herkesin bilinçsiz etkisine açık, tek tek hiçbir kimsenin oluşumunu sahiplenemeyeceği, ancak toplumun kimlik kazandırdığı kolektif ve toplumsal değer taşıyan anonim nitelikli hareket serileri ile, yine onlara eşlik eden anonim özelliğe sahip müzik bütününden oluşan dans anlamındaki ürünlere halk oyunu adı verilir²⁷. Bu nedenle gelenek geniş halk kitlelerinin de katılımıyla, bilinçsizce bir etkileme sürecinde, anonim bir karakterize olma evresinden geçerek oluşan ürünleri kimlikte değer olarak ortaya çıkartır. Halk oyunlarının önemli niteliklerinden bir diğeri de belli bir tarih derinliğine sahip olmasıdır. Nesilden nesile aktarım yoluyla, tarihin derinliklerinden günümüze, basitten komplekse, ilkelden olgunluğa erişmiş kültürel ve folklorik bir değer olarak karşımıza çıkmaktadır²⁷.

İnsanın varlık olarak kendi kendisi ile toplumla ve tabiatla geçmişten günümüze kadar uzanan bir uğraşısı vardır ki, işte insan bu uğraşısı sırasında farkında olmaksızın sına-yanılma yoluyla kendi tabiatına uygun maddi ve manevi ürünler oluşturur. Bu ürünler nesilden nesile aktararak çelişkileri ve zıtlıkları giderilmiş, eksileri tamamlanmış, olgunluğa erişmiş bir bütünlüğü meydana getirirler. Ayrıca söz konusu ürünler zaman ve toplum

içerisinde meydana gelmesi, ona anonim bir nitelik de kazandırır²⁷.

2.1.3. Doğu Karadeniz Bölgesinde Artvin, Rize, Trabzon, Ordu ve Giresun İllerinde Oynanan Halk Oyunları:

Artvin’de oynanmakta olan halk oyunlarının adları şunlardır:

- 1) Acara Sarması [Horomi]
- 2) Acara Kız
- 3) Ağır Bar [Üç Ayak]
- 4) Ahçik Barı [Kız Barı]
- 5) Akışta [Akuşta-Alkışta]
- 6) Arhavi Canlısı
- 7) Artvin Temurağası
- 8) Aşırma Barı
- 9) Atabarı [Artvin Barı]
- 10) Hemşin Horonu
- 11) Birgel
- 12) Borçka Horonu
- 13) Cezayir Ağırılması
- 14) Cilveloy
- 15) Coşkun Çoruh
- 16) Çalika
- 17) Daldalan [Daldolan]
- 18) Deli Horon [Sahtyabasa]
- 19) Deli Kız [Kız Belin İncedir]

- 20) Develi
- 21) Döne [Döney]
- 22) Düz Horon [Adı Horon]
- 23) Gülenber
- 24) Hançer Barı
- 25) Sıksaray [Hemşin Horonu]
- 26) Hoş Bilezik
- 27) İsasor Sallaması
- 28) Kabak Havası [Yol Havası]
- 29) Kaç Gel [Kaçigel]
- 30) Kapani
- 31) Karabağ
- 32) Karadeniz
- 33) Kazaska
- 34) Kız Horonu [Roza] Türkü Sözlü
- 35) Kobak
- 36) Koçeri [Koççarı]
- 37) Kurt Barı
- 38) Laçın Barı
- 39) Lele Barı
- 40) Livane [Artvin'in eski adı]
- 41) Mektepli Tamzarası
- 42) Mendo Barı

- 43) Murgul Basması [Çifte Basma-Çift Ayak]
- 44) Ondört [Dasni Corç]
- 45) Orta Batum
- 46) Papilat
- 47) Refo
- 48) Sallama
- 49) Salyabasa [Deli Horon oyunundan alma]
- 50) Sarhoş Barı
- 51) Sarı Seyran [Sarı Zambak]
- 52) Sarı Çiçek [sarı Kız]
- 53) Sarma
- 54) Sasa
- 55) Sol Ayak Barı
- 56) Sürmeli Barı
- 57) Şahlan [Şeyha]
- 58) Şavşat [Ağır Bar]
- 59) Tamara [Taşkıran]
- 60) Tanzara [Tamzara]
- 61) Tarama
- 62) Tavuk Barı
- 63) Tersine
- 64) Teşi¹

Rize’de oynanmakta olan halk oyunlarının adları şunlardır;

- 1) İki Ayak
- 2) Titreme
- 3) Atlama
- 4) Karadereli
- 5) Sallama
- 6) Siya Siya
- 7) Sıksaray
- 8) Bıçak Oyunu²⁸.

Trabzon’da oynanmakta olan halk oyunlarının adları şunlardır;

- 1) Horon Kurma
- 2) Sallama
- 3) Siksara ya da Sıksaray
- 4) Kazangel ya da Hozangel
- 5) Aşağa Almak
- 6) Dik Horon
- 7) Düz Horon
- 8) Diz Çekme
- 9) Sarma
- 10) Kuşak Sallama
- 11) Lankepson
- 12) Atlama
- 13) Seyir Oyunu ya da Yenlik

14) Bıçak Oyunları¹¹.

Giresun'da oynanmakta olan halk oyunlarının adları şunlardır;

- 1) Karşılama
- 2) Çandarlı karşılama
- 3) Fingil
- 4) Kız Sallama
- 5) Erkek Sallama
- 6) Erkek Sıksara²².

Ordu'da oynanmakta olan halk oyunlarının adları şunlardır;

- 1) Perşemba Horonu
- 2) Sık Horon
- 3) Kırbaç (Kamçı) Horonu
- 4) Karşılama
- 5) Gürcü Horonu
- 6) Lazutlar
- 7) Boztepe Kız Horonu²⁵.

2.1.5. Horonların Kökeni, Kelime Anlamı ve Tasviri:

Türk Halk Oyunları'nın kökenini incelediğimizde gerçekte ayinsel devinimlere dayandığını görmekteyiz. Türk geleneği içerisinde varolan, ritim eşliğinde oyun oynanmasının tarihi geçmişine bakıldığında şamanın ateş etrafında davul ve zillerle, göğsünü, omuzlarını ve belini sallayıp vücudunu titretmek suretiyle üzerinde bulunan demir parçaları ve zilleri sayesinde ses çıkartarak ritim eşliğinde dans ettiği yazılı kaynaklardan günümüze kadar ulaşmıştır. Bilindiği

üzere bir şamanın en önemli aracı davuludur. Rodlof'a göre davul; göğe yolculuğun yardımcısıdır. Çünkü davul kötü ruhları gürültü ile kovup kaçırmak içindir. Ancak davulsuz şaman da vardır. Fakat yine de telli çalgılar, çanlar, ziller kullanılmaktadır. Şamanın şaman olabilmesi için erişirme töreninde en az dokuz dansçı ile birbirlerine çırparaktan sarkan kemerlerinden tutarak halka ile dönerler, dans ederler, ellerindeki davula vururlardır²¹.

Tamamen tasviri olmakla beraber horoncunun da oyunda sergilediği belli başlı figürlerden olan titremeler, diz kırmalar, çökmeler, sağa-sola açılmalar, öne eğilmeler, kolların aşağı-yukarı ve ileriye olan hareketleriyle üstlerinde bulunan aksesuar ve demir işlemeli kemerleriyle adeta Şaman ayininden kalma motifleri taşımaktadır²¹.

Horonun kelime anlamını çıkartabilmek için öncelikle Türk kavimlerindeki kökenini incelemek gerekir; Yakutça'da: "Hor, Kor, Hori" tekrar etmek ve sıra ile vurmak anlamındadır. Nakarat şeklinde ifade edilir. Uygurca'da: "Hor" sıra, şahıslar arasında mertebelenmiş, halka teşkil eden her şey demektir. Çağatayca'da: "Hor" yine düğün ve devletlerde halka olmak anlamındadır. "Kor" ise; beli kuşatan silah anlamındadır. Ayrıca "Kor" Lapseki, Antep, Urfa dolaylarında sıra, dizi anlamına gelmektedir²¹. Yine Rodlof, "Korsarin" kelimesinin karşılıklı atışmalı türkü çağırma anlamına geldiğini kaydetmektedir. Bununla birlikte, Hor, Hur, Har sözcüklerinin güneş manasına geldiği söylenmektedir. Bu sayılan köklerin türevleri olarak karşımıza Horon, Horan, Herom, Horum, Horom, Korum, Konan, Konun, Fonun, Foran, Oran gibi bölgelere göre telaffuz farklılıklarıyla ortaya çıkmaktadır. Kelimelerin anlamları

incelendiğinde genel olarak; topluluk, küme, yığın, taş yığını, yoğun kaya ya da yığılmış mal olarak ve nadiren ve horonun siyah anlamına geldiğine bir kaynaktan rastlanmıştır²¹.

Bahsi geçen topluluk, yığın ya da kümelerin; buğday, mısır, ot horonu anlamında kullanıldığı, bunların kesilmiş ve tarla üzerinde dik olarak deste deste birkaç bağdan oluşan şekline denildiği ve bu yüzden ki kümelendirilmiş horonların tarlada uzaktan görünüşü kollarını havaya kaldırmış bir dizi şeklinde duran insan kalabalığının tasviri olarak benzetilmesinden dolayı horon adının oyunlara yerleştiği söylenmektedir. Yine başka bir kaynağa göre horon ya da horan olarak ilk çağlarda dini ayin niteliğindeki oyunlara dendiği ve kono kelimesinin de buradan türediği belirtilmektedir²¹.

Halkın günlük yaşamını dile getiren horonlar karakterini, yani temposunu, tavrını yaşam gücü içerisindeki doğal olaylardan almıştır. Fındık toplama, kürek çekme, hamsi ağı atma vb. gibi kısaca, halkın tüm yaşantısını horonlarda görmek mümkündür. Horon Karadeniz kadınının ekmeği, aşısı, havası, suyu, tuzu ve yaşama gücüdür. Onunla düğün yapar, onunla cenge gider, onunla doğum yapar ve beşikteki çocuğunu onunla ninniler²¹.

Horon oyunları, rüzgarı tutulmuş ipekli kumaşa benzer. Denizin önce sakin, sonra dalgaların coşkunu halini, temposu giderek artan ama tatlı sert bir tavırla dik ve sert yamaçları, fırtınaları ise sinirli karakterini oyunlara yansıtır. İşte horonun bu dış görüntüsüyle birlikte tepeden tırnağa kadar titreme ve silkinmiş hareketlerinin gittikçe artıp bir noktada aniden sona ermesiyle denizi ve denizden tutulmuş bağlının can çekiştiğini yansıtır. Horonlar içindeki atlama ve sıçramalar

sakin suyun ateş üzerindeki patlaması, pirenmesi şeklinde tasvir edilir²¹.

2.1.5. Horonun Etimolojisi:

Türkiye'nin her bölgesinde olduğu gibi, Karadeniz Bölgesi'nde oynanan halk oyunları da zengin ve çeşitlidir. Bu bölgede oynanan halk oyunları oynanış biçimlerine ve oynanış şekillerine göre çeşitlilik gösterse de oyunların çoğu "Horon" adını alır³⁵.

Karadeniz Bölgesi'nin temel oyunun olan Horon çeşitlerine geçmeden önce "Horon" kelimesinin alan ve yapısını incelemek gerekir.

HOR: Kelimenin Arap harfleriyle imlası "hı"başlangıç harfiyledir. "Khor" gibi hırlak mahreçle (çıkakla) söylenir. Etimolojisi; Farsça "Khor: Güneş" veya Yunanca "Xorus"tan gelmiş olduğunu kabul etmekte acele edilmemelidir. Yurdumuzun çok uzaklarındaki Asya ülkelerinde nâdir bir emsal hatırlatırsak üstteki ihtiyat kaydının sebebi de kendiliğinden anlaşılır. Karagas Türklerinde (Yenisey Eyaleti'nde); düğünün üçüncü günü genç kız ve delikanlılar "hor" olarak türküler çağırırlardır. "Hor" köylü kelimesi olup sıra oyunu demektir¹⁸.

HOR, Khor okunur, Mardin'in bir sıra oyunu çeşididir. İrticali (doğaçlama) tepinme gelişigüzeğiyle esas oyunlardan ayrıldığı için oynanılmasına "hor tepme" derler. Halbuki esas sıra oyunlarının figür çoğunluğu ayakların mekik intizamıyla işlemesidir¹⁸.

HORA: Tanzimat sonrasının sözlüklerinde Yunanca'dan alınmadığı, belirtilerde bu oyun adı umumiyetle yer bulmuştur. Çünkü, Edebiyat-ı Cedide büyüklerince yabancı unsurlardan kinâye olarak nazımda ara sıra kullanıldığı olmuştur. Yurt köşelerindeki hora adlı çeşide gelince; Diyarbakır'da

Çermik ilçesinin Sinek köyünde “hora” çeşidi vardır. Davul-zurnalı mahalli karma oyunlar faslı, sonunda ve derneğin bitmesi saatlerinde yine karma halde (veya kadınlar ayrı olarak) hora teperler¹⁸. Yine oradan (Diyarbakır’dan) Kulp ilçesinde sözlerine göre “Kürtçe Hora” denilen çeşit vardır. Yer elverişli olursa 50-50 kişi karma halde veya kadınsız olarak halkada yer alırlar. Köyün bütün bilenleri oyuna katılabilirlerdir¹⁸.

Vilayetin Osmaniye ilçesinde Hilar, Salman ve diğer bazı o yöre köylerinde de aynı görenek geçebilmişti. 3-50 kişi, karma halde, davul-zurnayla teptiklerinde, asıl oyunların tarz zevki Hora’ya da biraz sinmiştir¹⁸.

Erzincan yöresinde Hora adlı bir oyun çeşidi vardır. 5-6 kişilik erkek oyunudur. İki telli denilen sazla oynanır¹⁸.

Tunceli’nin Çemişkezek ilçesinin Başekrek köyü sıra oyunlarının dördüncü ek çeşidi olan “Hora”nın havası ayrıdır. Tunceli’nin başka hiçbir bucağında Hora adı bilinmiyor. Adı geçen Başekrek köyünün kadınları katıyen Hora tepmezler ki dikkati çeken bir çekingenlik ısrarıdır¹⁸.

Tokat’ın Reşadiye ilçesinin Hasanşeyh, Kızılçaviran ve Tovera köylerindeki oyunlar arasında “Hora” adlı çeşit vardır. Düğün ve dernek günlerinde 5-10 erkek dizilip “mutlaka yalnız kaval eşliğinde” kalgıyıp tepinirlerdi¹⁸.

Ankara’nın Nallıhan ilçesinin iki-üç köyünde asıl oyunlar arasında yarı sportif mahiyetle sayılırdı ve Hıristiyanlardan alındığı bilinerek “Hora” çeşidi de çoğu zaman düğün ve bayram şeklinde değişiklik olsun diye oynanırdı¹⁸.

Çankırı’nın bir iki köyünde, o arada meselâ Dümeli köyünde

bağlama ve türküle bir veya iki erkek tarafından sönük bir Horan çeşidi oynanır¹⁸.

Niğde'denin Bor ilçesinde Hora, Horan veya Horon adlı üç ayrı çeşidi yürüten üç-beş köy vardır. Her biri üç çeşitten birini oynar. Kuzeyden alınma oyunlardır¹⁸.

Eskişehir'in bir iki göçmen köyünde şu taşra tertipleri tespit edilmiştir: Hora, Horra ve Polka. Birincisi Mihalıççık ilçesinin Sarıyar köyünde halkalanılarak tepilir. Horra da toplu ve karmadır. Beş-altı erkek tarafından keman veya kavalla yürütülen Polka'nın Rumeli oyunlarından olduğu biliniyor¹⁸.

Karadeniz yakasından Trabzon'un Pulathane ilçesinde düğün ve bayramlarda herkes tarafından "hora" oynanırdı. Horonlar gibi zarif ve figürlü olmayan gelişigüzel bir topluşıp sıçrama çeşididir. Yarı sportif mahiyetle bir tahammül gösterisidir¹⁸.

Giresun'dan Bulancak ilçesinin Şehrüza, Pir Aziz Eren köylerinde ve Şebinkarahisar ilçesinin tek merkez köyünde "Hora" tabiri kullanıldığı bir yazarca rivayet edilmişse de oralardan bu isimde ayrı bir oyun çeşidi haber verilmediği için, o rivayetin bölgedeki Horan tabirinin yanlış duyulup not edilmesinden doğduğu açıktır¹⁸.

Samsun'un merkez ilçesinin yalnız Papasköy yöresinde davul ve çift zurna eşliğiyle yürütülen ses sırf erkeklere mahsus kalan bir toplu çeşide "Hore" denilmektedir¹⁸.

Ege bölgesinde de yer yer rastlanmaktadır. İzmir'in Torbalı ilçesinin Karakıya köyünde "Hora" bilinmektedir. 8-10 erkek tarafından davul-

zurnayla oynanır. Burdur ilinin türlü erkek oyunlarından başka, bir de “Hore” çeşidi vardır. Nadir köylerde gayra eşliğinde iki kişi oynar veya bir erkek bir kız tarafından oynanır¹⁸.

Trakya tarafına gelince; buralara Balkan yörelerinden göçmenler gelerek eski yerli halk arasına yerleştikleri için üç-beş yabancı oyun adı da oradan seyrek köylerde devam etmiştir¹⁸. Tekirdağ ilinin Şarköy ilçesinin merkez köyünde 10-15 kişilik grupların yürüttüğü halk oyunu çeşidine “Hora” derler. Asıl ince çalgı katımıyla oynanır da, başka oyunlar münasebetiyle davul-zurna ile de oynanır¹⁸.

Hora kelimesi Türkçe midir? Bu soruyu kurcalamaya, şimdiye kadar memleketimize ait “Hora” çeşitlerinin görünce ihtiyaç duyduk. Eski Grekçe’de Xorus ve Xorca imla söylenişleri kendi harflerine göre vardı. Fakat “Hora” söylenişi o dilin halk ağzında dahi yoktur. Bu gerçekliğe göre tesadüfen Grekçe’ye biraz benzerliği kabul edilirse de “Hora” kelimesi Türkçe ve “Horon” kelimesinden hafiflemiş sayılabilir. Yahut da Hurra!, Hürya!, Horra! gibi bir ünlemimizden etkilenmiş olabilir. Bah’ül Garaib tercümesinde ilk ve son olarak “Horan Tepmek” ifadesi kullanmıştır(XV. Yüzyıl). Sonraki asırların metinlerinde artık hep “hora Tepmek” birleşimi geçer. Horan, Türkçe yazmalardan en alt tabakada geçmiştir. Bu kідeme göre, baş sorumuz hiç de yersiz bir mübalağanın tarafgirliği mahiyetinde sayılamayacaktır¹⁸. Neticede, kilisenin ve medreselinin Hora’yı ağız birliği halindeymiş gibi paiyen ve menfur bilmeleri, hem de kelimeyi Doğu Roma dilinden saymaları belirli bir zihniyetin halk yorumu ve halk etimolojisi addedilmek gerekecektir¹⁸.

Hora kelimesinin Hor (Kor) kökü, Türk diyaleklerinin çoğunda dizi, sıralanış, halka kurma, çergeleniş, müşterek anlamlarıyla en derin çağlardan beri vardır. Eski ve Tanzimat sonrası lugatçılarımız bu son soruyu akıllarından bile geçirmediiler¹⁸.

HORA ALAY: “Hora” ve “Halay” kelimelerinin bileşimi söz konusudur. Çankırı'nın Ulukışla beldesinin Emirler köyünde erkekler toplaşip halka kurarak düğün, bayram ve yayla görüşlerinde oynarlar. Kadınlar da erkekler gibi fakat kendi aralarında Hora Alay çekerler. Bu vilayet köylerinin çeşitli oyunlarında davul-zurnadan başka bilhassa şunlar birer-ikişer yer alırlar; sekiz telli saz, bağlama, saz, kaval. Her biri yalnız veya iki-üçü bir arada çalınabilirler¹⁸.

HORA DEPME: Asıl Konya köylerinden bazısında kadınlar daire halinde sıralanıp “Hora Depme” dedikleri tarzda oyun oynarlar¹⁸.

HORAN KELİMESİ: Horum ve Kor kelimelerinde olduğu gibi bu kelimelerde Asya'daki derinliğine ve sıra, dizi, demet, yığın gibi anlamlarla Anadolu'da devam etmiştir. Karadeniz halkının kanaatinca Horom, Horon, Horun, Horon denilen oyun dizileri de işte o “sıralanıp demetlenmiş” ve yığınlanışlara benzetilerek şive farklarına göre yer yer bu adları almışlardır¹⁸. Bu oyunların sevinç, curcuna ve hareket unsurları çok ve türkü sözleri pek işlek surette sürekli olduğu için Horon kelimesinin anlamca iması mecazlar da edindiği, hatta kimi baş harfinin düştüğü, kimi (r) sesi yerine (z) geçtiği, bazen oyun dışında fiilleri bile türediği anlaşılıyor. Buna yol açan aynılık veya andırışları önce gözden geçirmemiz doğru olacaktır¹⁸.

I. Horan :

- Yığnak, cemiyet, toplantı; odalarda, köşe başlarında toplanarak konuşulan halk (Lohan Köyü-Gaziantep)
- Oyun, raks (Alucra, Mesudiye-Giresun)
- Aile efradı-bireyleri (Kırşehir)
- Biçilmiş tarla (Erzincan)
- Çalgılık kalabalık, eğlence mahalli (Civan Yaylağı-Mersin[göçerler arasında])
- Fırın (Kayseri)

II. Horanlama :

Masal : Bu gece dedem horanlama söyledi (Sarayözü-Amasya).

III. Horansız :

Ölçüsüz, bereketsiz. Bu kadının eli horansızdır. Değişik benzerleri şunlardır:

Oran : İzan, anlayış, yalan, masal, alametifarika-nişan, mübalağacı-geveze.

Orandalamak :

- Toplamak, bir araya getirmek.
- Sıraya, düzene koymak (Koyunu orandalayıp çıkarmak)

Bu fiil, bir XVI. Yüzyıl Anadolu metninde geçer.

Oranlama :

- Darbimesel, atalar sözü (Bağviran, Çağa, İlhan, Dastarlı-Ayaş, Orta Bereket-Bala-Ankara, Aybastı-Ordu).

- Masal, hikaye, efsane (Civan Yaylađı-Mersin).
- Tekerleme (Tarlanın tavı, kaymađın yađı gibi).
- Gizli arařtırma: Kaybolan koyunu obanlardan oranladım (Küük Yozgat-Ankara).

Orannama :

- Atalar sözü (Ankara, Kastamonu).
- Yalan, asılsız Őey (Kuzgun, Karaisalı-Adana; Mut-İel; Orta Bereket, Bala-Ankara)
- Latife, fıkra (andır-Giresun).
- Bilgilik taslama (Kozayca, Kızıkhoca- Yozgat).
- Tahmin etme (Kıbrısık-Bolu)¹⁸.

Horan; Dođu Karadeniz’de sıra oyun eřitlerinde bir etiket halinde topluca ifade eden en eski genel ad. eřitleriyle ilgili ilk bilgilere kısaca ve derli toplu dikkat etmemiz dođru olacaktır. Horan eřitleri fiiliyatta pek bölgelik kalmıř gibi görünürlerse de hi olmazsa gülün türküleriyle ve ođu zaman da oynanıřları seyredilebilmek suretiyle dört bir bucađımızca tanınır ve sevilirler, aranılır da. ünkü, Őirin ve samimidirler. Dođu illerimizin mahalli oyunlarında bazen enikonu etki bıraktıkları bile maddelerinde gösterildi¹⁸.

Ürpertili figürleri, baş döndürücü tetiklik ve cezbeleri, hem de insanođlundan istediđi harikulade hayatiyet bakımından bir cezbe oyunu sayılsa yeridir. Oynayanların kimi dalga kuduruřlarıyla, kasırgalarla ve her türlü hařın tabiat kudretleriyle mücadelesini görür gibi olarak, kimi irkilip titreřerek seyre dalarız. Denizciler, Horan oynayan uřakların bu oyun için dođuřtan bir kabiliyetle

dünyaya geldikleri inancındadırlar¹⁸. Bir müşahit şunları ilave ediyor: “Elinden binlerce Bahriye askeri geçmiş bir Bahriye yarbayı arkadaşım bana şöyle demiştir: harp gemisi içinde bir bölümden öbürüne geçerken sık sık ayağı demirlere takılıp orası-burası örselenen, bir kelimeyle doğru dürüst yürümesini beceremeyen en cansız görünüşlü uşak. Horonu duyunca gözden kaybolur. Yerine bu oyunla cezbe tutulan bir başka varlık geçer. Yedili bir ritmin şayanı hayret bir süratle bazen dörtlü vehmini verecek kadar aksatıldığı horonu orijinal temposunda çalacak virtüöz bir orkestrayı dinlemek isterdim. Bu emsalsiz oyun, sahillerden dağlara doğru yükseldikçe Kafkas oyunlarında doğru bir istihale takip etmekle beraber esas karakteri daima sabit kalır. Artvin’in Deli Horonu buna bir misaldir”¹⁸.

Rize’nin merkez ilçesinin Kurayis bucağında, 30-50 kişilik gruplar halinde kadınlı-erkekli karma halde “horon” adıyla oynarlar. Kemane veya tulum eşliğiyle yürütülür¹⁸.

Giresun’un köylerinde Horan ekseriyetle vardır. Gökçeali köyü bazı kariyerlerde kadın-erkek katıyen Horanda birlikte yer almazlar. Buna karşılık Eynesice gibi bazı köylerde karma Horan göreneği bilakis vardır. merkez de bile karışık oynarlar¹⁸.

Görece’nin Karaburun köyünde Horon ve diğer bir iki köyde Hora diyorlarmış. Bunlar mutlak surette intikal kalıntıları olsa gerektirir¹⁸.

HORON: Karadeniz yöremizin bir oyun türü olarak görülür. Çeşitli yazılış ve söyleniş şekilleri vardır. bunlardan bazıları; Horon, Horom, Horun, Foron, Foran, Oran, Herom, Horum, Horom, Koran, Korun’dur⁷.

Horon kelimesinin anlamı da yazarlara göre çeşitlilik göstermektedir. Bunlardan bazılarını şu şekilde sıralayabiliriz.

- Horon kelimesi siyah anlamındadır¹⁸.

- Horan, Horom sözcüğünden oluşmuştur. Horom kesilmiş ve tarla üzerinde dik olarak kümelenendirilmiş birkaç bağdan oluşan mısırlara verilen bir addır. Horomların bulunduğu tarla uçaktan görünüş dolarak kollarını havaya kaldırmış bir şekilde duran insan kalabalığını andırır. Horon oyunlarında genellikle kollar havaya kalkmış bir biçimde oynanır. Bu duruş, horomları andırmaktadır. Bundan esinlenerek oyunlara horon adı verilmiştir¹⁹.

- Karadeniz yöresinde kemençe ile oynanan halk oyunlarına verilen genel addır³⁰.

Horonlar üzerinde görüşlerden biri de tepeden tırnağa kadar titreme, ürperme, silkiniş ve hareketlerin gittikçe artıp bir noktada sona ermesi nedeni ile denizi ve denizden tutulmuş balığın çekişini yansıttığı ileri sürülmektedir⁹.

2.1.5. Horon Bölgesi Halk Oyunlarının Karakteristik Özellikleri:

Horonlar tüm Doğu Karadeniz bölgesinin halk danslarını oluşturmakla birlikte, en bozulmamış ve karakteristik özellikleri Trabzon'da görülmektedir. Trabzon'dan doğuya, batıya veya güneye gidildikçe komşu bölgelerin etkisi ile halk danslarının yapısının değiştiği kolaylıkla gözlenebilir. Bu geçiş bölgelerinde koşma özellikleri halk dansları ile karşılaşılır³⁶.

Horonların oluşmasında Trabzon yöresinin çok engebeli doğal

yapısının, fırtınalı ve hırçın bir deniz olan Karadeniz'in temel etken olduğu kuşkusuzdur. Çok engebeli, uçurumlu, sarp ve arazide bazen bir ayağını bile zor basabildiği, dar patika yollarda yürüyen, sırtında yük taşıyan Karadeniz insanı çevik olmak zorundadır. Horon oynamak için büyük düzlükler bulmak olanaksızdır. Bu nedenle yol kenarlarında 5-10 metre genişliğindeki "Horon Düzleri"nde, ahşap evlerde, balıkçı teknelerinin güvertelerinde horon oynamak gerektiğinden, horonlarda geniş hareketler yer almaz. Horonlarda bir taraftan sahilden başlayarak birdenbire yükselen Doğu Karadeniz dağlarının heybeti, bir taraftan da ne zaman coşacağı, fırtınalar koparacağı belli olmayan Karadeniz'in dalgaları ve yakalanan balıkların çırpınışları canlanır¹³.

Tepmek veya tepinmek anlamını taşıyan horon oynamak, ama belirli bir müzik koridoru içinde, yöreye has tavır, yaşayış biçimi ve iş hayatının canlandırması, yöre insanların mizaçlarını yansıtması, dünya ve sosyal olaylara, yaşantıya bakışlarının bir anlatımı şeklinde oynanmaktadır²⁰.

Çevre koşulları, halkın fiziksel ve ruhsal yapısı üzerinde belirleyici etkilere sahiptir. Bu yüzden bir toplumu oluşturan bireylerin beden yapısı, giyinişi, davranışları vb. bölgeden bölgeye değiştiği gibi; duyuş, düşünüş ve anlatışı da ayrı özellikler gösterir. Bütün bunlar nedeniyle Karadeniz'in hırçın dalgalarına karşı, dik yamaçlı, dağlık, yaylalık, inişli-yokuşlu yollarla birbirine bağlı toprakları üzerinde doğup büyüyen ve genellikle kapalı bir öğün altında yaşayan Karadenizli çok değişken ve sert yaradılışlı, çeviktir. Halkın çevre koşullarıyla uyumlu olarak ve yüzyıllar boyunca sürekli bir oluş içinde yaşattığı değerler tümüyle halk bilimi ürünlerine yansır. Bu bakımdan her bölgenin kendine

özgü nitelikler taşıyan özgün halk bilimi ürünleri vardır ve bu ürünlerle o bölgede yaşayan halkın kültürel değerleri arasında sağlam bir bağlantı kurulabilir. Doğu Karadeniz bölgesi halk bilimi ürünleri açısından çok zengindir. Türkü, name, atasözü, deyim, bilmece, tekerleme, masal, öykü, inanış, düğün-dernek, eğlence ve halk oyunları en zengin bölgemizdir²⁰.

Halk oyunları halkın davranışları arasında sık bağlar, Karadenizlinin halk oyunları ile de tanınabileceğini açıkça ortaya koyar. Karadeniz'in yapısı gereği Karadenizlilerin oynadığı horonda çok güçlü bir titreşim vardır. Horon; seri, hızlı ve ani hareket etmektir. Zira yörenin dağlık oluşu, insanların her an denizle iç içe ve mücadele içinde olması hareketlerinin de keskin ve ani olmasını gerektirmektedir²⁰.

Horoncular horona başlarken, Karadeniz'in durgunluğunu andıran, bir meltem gibi hafif ve tatlı, fakat asıl horona geçişte Karadeniz'in coşan, köpük dalgaları gibi haşın, sarp kayaları gibi sert olurlar. Kemençenin kıvrak havaları horoncuları coşturdukça onlar yaydan boşanırcasına hızlanırlar²⁰.

Oyunların karakteri hakkında çok şeyler söylenebilir. Ancak varılacak neticeler bir noktada birleşmek zorunda kalacaktır. Kısaca horonlarda sahil halkının heyecanlarını, denizin sakin ve sonra dalgaların coşkun tezahürünü, dik ve sarp yeşil yamaçların tatlı-sert teşhirini, rüzgar ve fırtınaların sinirli karakterini görebiliriz¹⁹.

Hemen hemen her bölgede olduğu gibi bu bölgede de horonlar neşeli zamanlarda, düğünlerde, bayramlarda ve arkadaşlar arasında düzenlenen eğlenceler esnasında oynanır. En çok neşe getiren ve rağbet toplayan oyunları

düğünlerde ve gelenek haline getirilmiş, festival havasını veren birkaç köyün birleşmesiyle yapılan toplu eğlencelerdeki bölgenin her tarafında yapılmaz, oynanır¹⁹.

2.2. HORONLARIN KURGUSAL YAPI ÖZELLİKLERİ

Horonları hareket analizi açısından ele aldığımızda temel olan bazı yapısal ve kurgusal hareketler ön plana çıkmaktadır. Kurgusal yapıyı dört ana başlık altında toplayabiliriz²⁷.

2.2.1. Yapısal Hareketler

- Motif (Ayak)

- Devinimler

2.2.2. Figür

2.2.3. Bölüm

2.2.5. Oyun

2.2.1. Horonlarda Yapısal Hareketler :

Halk oyunlarımızın yapısı dört aşamadan oluşmaktadır. Oyunların temelinde yer alan en küçük hareket birimine motif veya ayak adı verilir. Yine ayak yapısına dayalı, coşku ve vurgulayıcılık kazandıran en önemli yapısal hareketlerden bir diğeri de vücut devinimleridir. Motiflerin birleşmesiyle ortaya çıkan hareket bütünü ise “adım” ya da “figür” olarak isimlendirilir. Ayrıca kişilerin bir uyum içerisinde eşleriyle birlikte bağımlı olarak uygulamış oldukları koşulu figürlere ya da figür serilerine bölüm, bir ekibin elemanlarının tümünün katılımıyla, ölçüleri belli bir alanda, ritmik devinimlere ve figür armonisine dayanan formları kullanmak suretiyle oluşturulan çizgilerle şekillenen kurgusal ve

görsel yapıya da “oyun” adı verilmektedir²⁷.

Motif : Sınırları durgularla belirlenmiş, kesin anlamlı, düzenli, belli ve belirgin geleneğe bağlı ayak yapılarından oluşan hareket serisine motif ya da ayak adı verilir. Yine, motifin niteliği olarak da sıralayabileceğimiz özelliklere dayalı olarak gelenekte yaşama gücü kazanmış yeterlilik ve anlamlılık kuvvetine sahip en küçük hareket fikri ve formu diye de tanımlayabiliriz. Nitelikleri itibariyle de kendi içerisinde birbirini tamamlayan, belli bir uyum içinde bulunan ve bir bütünlük arz eden hareket formları ile anlatılmak istenilen temalar, hareket birimi olarak adlandırılmaktadır. Her hareket birimi ise bir motifi oluşturmaktadır. Oyunların temelini oluşturan motifler hareketin ve oyunun en küçük birimidir. Nitekim, bölge ve oyun türlerimizin tümünde hareket birimleri global olarak analiz edildiğinde halk oyunlarımızın ayak sayısı üzerine kurulu olduğu görülecektir²⁷. Doğu Karadeniz Bölgesinde; Üç Ayak (Artvin), Üç Ayak Yürümeli (Rize), İki Ayak Yürümeli (Rize); Çift Ayak (Artvin, Rize), Üç Ayak (Trabzon) gibi oyunlardan ve onların adlandırılmasından da anlaşılacağı üzere, oyunların ayak yapısına göre isimlendiği görülmektedir¹.

Ayak sayıları, motiflerin zenginliği ölçüsünde çeşitlilik taşımaktadır. Yani bir motif ne kadar çok ayaktan oluşuyor ise görsel ve estetik yönden o derecede mükemmellik özelliğine sahiptir. Elbette ki motifin niteliği de çok önemli bir etkidir. Bu yönüyle şiirdeki hece vezninin oluşumu ile oyunun hareket form ve kurguları arasında bir özdeşlik görülür. Hatta bir toplumun anlaşma aracı olan dilin kelime yapısıyla, hareket alfabesinin birimi olan motifin yapısı arasında benzeri ilişkiyi aramak, bulmak ve görmek mümkündür. Her ayar;

bir harf, bir hece, bir motif, her adım; bir kelimedir. Motif ne derecede işlek bir yapıya sahipse, yani ayaklar birbirine göre nitelik olarak ne kadar farklılık taşıyorsa, kurgusunun bu hareket birimi üzerine kuran oyunda o kadar akışkan, canlı ve estetik bir görünüme sahip olur²⁷.

Motifin oluşumu ve ayakların birbirini takibi kesinlikle tesadüfi bir sıralanmayla değil, geleneğin belirlediği biçime bağlı olarak formlar meydana getirir. Formlar tanımlayıcı, karakterize edici, özellikler taşırlar. Oluşumları ve yapıları kesinlikle matematiksel bir ölçüye bağlıdır. Bu formların oluşumu ve gelişip genişleyerek mükemmelere erişmesi, binlerce yıla dayalı nesillerin folklorik aktarımların ve hareketin imajını algılamalarının sonucu ortaya çıkan kurallara dayalı hareket geleneğiyle mümkün olmuştur².

Motifin Serilik Ölçüsü : Motifi meydana getiren ayakların eşit ya da değişik sürelerde uygulanması adımın ritmini meydana getirir. Adımlar birbiri ardınca hızlı olarak uygulanması zaman bakımından kısa, yavaş olarak uygulanması zaman bakımından uzun süreyi kapsar. Birim zamanda uygulanan adım sayısının fazlalığı adımın sıklığını, aynı sürede adım yoğunluğunun azlığı ise adımın seyrekliğini ifade eder. Buna adımın hareket temposu denir. Hareketin hızını ortaya koyar. Terminolojide hareketin frekansı olarak da adlandırılır. Bu anlamda adımları; Motifin Sıklığı (Ayak sıklığı) ve motifin seyrekliği olarak sınıflandırabiliriz²⁷.

Sınıflamada esas; adımın uygulanmasındaki serilik ölçüsüdür. Öyle ki, bu özellik Doğu Karadeniz Bölgemizde Sıksara (Trabzon, Rize) oyununun adından da açıklıkla anlaşılacağı gibi hızlı ifade etmek üzere bazı terimlerin

kullanıldığı, oyun repertuarımızda da bu anlamda çok miktarda örneğinin bulunduğu görülmektedir. Bu anlamda “Sık” terimi oyun terminolojimizde temponun ifadesi olarak yer aldığı anlaşılmaktadır²⁷.

Oyun terminolojimizde yer alan, tempo ve adımın sıklığı veya seyrekliğini ifade eden terimleri çoğaltmak mümkündür. Doğu Karadeniz Bölgemizde adımın seyrekliğini ifade eden “Düz” terimi yaygın olarak; Düz Horon (Trabzon, Artvin), Düz Kayda (Giresun) gibi oyunlarımızın adlarında yer almak suretiyle Horon türümüzde motif ve adımın ayak seyrekliğini ve temposunu ifade etmek üzere kullanıldığı açıklığa kavuşmuştur. Bu terimin genel olarak oyunun bütününe bu anlamda kapsamına karşılık kimi zaman da oyunun belli bir bölümünün adım ve hareket temposunu belirtmek üzere “Ağır” terimini; Ağır Bar (Artvin) oyununda açıklayıcı ve vurgulayıcı olarak kullanıldığı belirgin bir şekilde görülmektedir²⁷.

Açıklıkla görüldüğü gibi en ağırdan başlamak üzere, motifin adım seyrekliğini dört üst tempoyu da ifade etmek üzere kullanılan, doğrudan bu karakteristik özelliği vurgulayan terimlerin, çeşitli oyunlarımızda yer alan, halk oyunlarımızın isimlendirilmek amacıyla kullanıldığı açıklıkla anlaşılmaktadır²⁷.

Motifin Üç Boyutu: Belli bir alan üzerinde motife derinlik, genişlik ve yükseklik kazandıran üç boyut; gerek figürlerin, gerek bölümlerin ve gerekse oyunun kuruluşunda çok önemli bir yer işgal eder. Hareket biriminin anlamını, ruhunu ve hız ölçüsünü belirleyerek onların tanınıp, tanımlanmasını sağlar. Oyun niteliğini ve algılanmasını temin edici hareket alfabesi görünümündedir²⁷. Motifin üç boyutunu şöyle

sıralayabiliriz:

Motifin Yüksekliği: Hareket serisi içerisinde, hareketi sağlayan ayakların her birimine ait dizin, karın çekilmesi suretiyle ya da ayağın birinin vücudun gerisinde kalçaya doğru çekildiğinde hareket eksenini üzerinde ayağın zeminden yukarıya ulaşabildiği, sabit ve belirli en yüksek noktaya motifin yüksekliği denir²⁷. Orta Batum (Artvin), Sallama (Trabzon, Rize), Atom (Artvin), Yüksek Hemşin (Rize), Ağarsar Sallaması (Trabzon) gibi oyunlarımızda motifin yüksekliğini görmek mümkündür.

Motifin Genişliği: Hareket serisi içerisinde, hareketi oluşturan ayakların, hareket ekseninin sağında ve solunda ulaştığı, geleneğe uygunluğu kabul edilmiş, en uzak noktalar arasındaki mesafeye motifin genişliği denir²⁷. Yenlik (Trabzon), Sarı Çiçek (Artvin), Acara (Artvin), Kobak (Artvin), Horon Kurma (Trabzon) gibi oyunlarımızda motifin genişliğini görmek mümkündür.

Motifin derinliği: Yine hareket serisi içerisinde, hareketi oluşturan ayakların, hareket ekseninin ilerisinde ve gerisinde vardığı noktalar arasındaki gelenekçe kabul görmüş mesafeye motifin derinliği denir²⁷. Döney (Artvin), Döne (Trabzon) gibi oyunlarımızda motifin derinliğini görmek mümkündür.

Bu belirleyici üç özellik harekete anlam kazandıran, onu belirleyici bir topluma, belli bir türe ve en son olarak da belli bir yöreye aidiyetini belirginleştiren hareket anahtarı konumundadır. Her üç nitelik, boyut ölçeğinde motifin; zaman, mekan ve insan tarafından anonim bir şekilde oluşturulmasıyla teşkil edildiği için taşıyıcı ve aktarıcı noktasındaki insanların kabulü ile biçimlenmiştir. Yani, boyutları gelenek içerisinde şekillendirilmiş hareket

birimleridir²⁷.

Motifin Vurgusu : En az üç ayağın birbiri peşi sıra, uyumlu bir şekilde, bir araya gelmesi ile motifin meydana geldiği bilinmektedir. Ancak bu üç ayaktan biri diğer iki ayaktan daha kuvvetli ve belirgindir. Limit noktaya ulaşmada veya en yükseği varmada diğer ayaklara göre hareketin akıcılığını ve sürükleyiciliğini sağlama fonksiyonuna sahiptir. Karakteristik adım özelliğini, harekete bu ayrıcalıklı adım kazandırır. Bu açıdan ele alındığında motifleri karakteristik özelliği vurgulayıcı, taşıyıcı ve vasıflandırıcı (şahsiyet kazandırıcı) nitelikleri taşıyan olmak üzere üç tipe ayırabiliriz²⁷.

Kök Motifler; karakteristik özelliklerin vurgulandığı motifin tanınmasını ve tanımlanmasını temin eden motiflerdir²⁷.

Ek Motifler; Taşıyıcı ve işlerlik kazandırıcı motiflerdir²⁷.

Döndermeli Motifler ; Figür periyodunda figürlerin sonunda birbirleriyle andırışlı ya da aynı motifin tekrarı suretiyle şiirde kafiyenin üslendiği biçimde, hatırlatan vurgu fonksiyonunu üslenen hareket biçimine verilen isimdir²⁷.

Bu üç motif tipi bir araya geldiğinde, birden çok nitelik bir araya gelmiş, harekete anlam kazandıran, tanımlanan ve vurgulanan bir form ortaya çıkmış olmaktadır²⁷.

Taşıyıcı ve Fonksiyonel Motifler: Dans etmek için bir kimse mutlaka hareket etmek zorundadır. Bütün taşıyıcı hareket şekilleri beş aşamada özetlenebilir; Yürüme, koşma, sıçrama (Hoplama), zıplama,

sekme. Diğer hareket aktiviteleri ise bu beş hareketin karışımından oluşur²⁷.

Yürüme: Bu hareket serisinde ağırlık bir ayaktan diğerine aktarılırken, genelde bir ayak devamlı toprakla (zeminle) temas eder. Bu anlamda olmak üzere Üç Ayak Yürümeli (Rize) oyununda temel motifin “Üç Ayak” olmak üzere, hareketin sıklığı ve temposu yönünden düşük bir seriliği ifade etmek üzere yürüme adımı bu geleneksel oyunumuza ad olarak verilmiştir²⁷. Yine horon türümüz içinde yer alan “Horon Kurma”, “Kozangel” oyunlarımız da yürüme adımı üzerine kurulmuştur. “Düz Horon”, “Atabarı”, “Kobak” gibi oyunlarımızın da bazı bölümleri yürüme adımı üzerine kurulmuştur. Bunlar hareket serisinin yönüne ve niteliğine bağlı olarak meydana gelir. Kırıtarak yürüme, yaylanarak yürüme, salınarak yürüme, kaykılarak yürüme, sürüterek yürüme gibi çeşitlemelerini bu oyun türlerimizde görmemiz mümkündür²⁷.

Koşma: Bu hareket serisinde yürüyüşün hızı artar ve hiçbir ayağın yere değmediği kısa zamanlar oluşur. Ayak sıklığına dayanan bu fonksiyonel adım bir çok oyunumuzda görülmektedir²⁷. Karşılama (Giresun) oyununun taşıyıcı adımları koşu hareket serisine dayanır. Şahlan (Artvin), Ordu Karşılması (Ordu), Ata barı (Artvin) bazı bölümleri de koşu hareket serisine dayanmaktadır²².

Sıçrama: Bu hareket formunda da ayaklardan bir tanesi vücudu ileri doğru iter ve düşüş diğer ayak üzerine olur. Sıçramak koşmaktan şu bakımdan farklıdır ki bu da daha fazla enerji gerektirmesidir. Sıçramak; yükseklik ve mesafe almak için olabilir. İnsan fizyolojisinin yüksekliğe ve

mesafeye karşı zorlanması anlamını taşır²⁷. Bu özellik açısından bakıldığında Atom (Artvin), Üç Ayak (Artvin), Hemşin (Rize) oyunlarında sıçrama hareket serisi açıkça görülmektedir¹.

Zıplama: Bu hareket serisinde esas olarak bir yükseliş ve bir de düşüş söz konusudur. Bu üç şekil itibarıyla aynı prensibe dayanmasına karşılık her şeklin hareket üslubunu farklılaştırdığı görülür. Bu nedenle vücut havaya şu üç şekilde fırlar; tek ayakla havalanıp, çift ayak üzerine düşmesi, çift ayak zıplayıp, tek ayak üzerine düşmek ve çift ayakla zıplayıp, çift ayak üzerine inmek²⁷.

Esası itibarıyla zıplama hareket kombinasyonu ağırlığın bir ayak üzerinden diğerine yükselerek aktarılması ya da ağırlık merkezinin her iki ayaktan eşit uzaklıkta korunması biçiminde yukarıya yükselerek ve tek ayak ya da çift ayak üzerine düşme hareket serisi üzerine kurulu hareket formudur. Genelde bütün türlerimizde ek motif olarak kullanılmaktadır. Halay türümüzün taşıyıcı nitelikteki kök motifi, sekmeye ek motif olarak bitişerek figür oluşturma suretiyle, çokça görülür. Zıplama hareket serisine en güzel örnek Deli Horon (Artvin) oyunu verilebilir⁵.

Sekme: Bu hareket biçiminde de bir ayağın üzerine güç vererek zıplama yapılır ve diğer ayak üzerine düşülür. Bu şekilde oluşturulan hareket serisinin temel akışı ve tanımlayıcı hareket formunu oluşturduğu oyunlarımız, bütün türlerimiz içinde yaygın olarak görülür. Horon bölgesi oyunlarımızda ise sekme motifine rastlamak pek mümkün değildir. Bunun sebebi de Horon oyunlarının karakteristik özelliğinden kaynaklanmaktadır²⁷.

Diğer ritmik hareketleri de Atlama ve Kayma olarak sınıflandırabiliriz.

Atlama: Hareket birimi olarak bir adımla, bir sekme hareketinin karışımıdır. Adım sekme hareketine göre daha uzundur. Atlama Horonu (Trabzon), Sara Atlama (Trabzon) oyunlarımızda temel ve esas adımı oluşturan bu motif, bütün oyun türlerine dahil oyunlar içinde çeşitli sıklıkta rastlanmaktadır²⁷.

Kayma: Bu hareket formunda da ağırlık bir ayaktan diğerin bir adım vasıtasıyla transfer edilir ki, devamında da diğer ayak durarak buna yük transferi yapılır. Orta Batum (Artvin) oyunun bazı bölümlerinde kaydırma temel motifini rastlamak mümkündür²⁷.

Oyun Geleneği ve Oluşum Süreci: Dünyanın neresinde olursa olsun halk oyunu ya da dans adına ortaya çıkan hareket formları, kesinlikle yürüme, koşma, sıçrama, zıplama, sekme adı verilen temel adımların basit ya da bileşik şekilleriyle hareket dizilerini oluştururlar. Bu evrensel hareket dizi ve serileri, toplumun hareket mantığı ve felsefesi durumundaki oyun geleneği içerisinde yoğrularak ve törpülenerek biçimlendirilirler. Tarih - Coğrafya - Toplum kesitinde algılama, düşünerek formüle etme ve eyleme biçimlendirme şeklinde gelişen bu oyun geleneği, belli evrelerden oluşan bir süreci kapsar. Bu süreç evrensel hareket seri ve motiflerinin ulusal kimlik kazanarak şekillenmeleri anlamını taşır. Gelenek süreci toplumun olay ve objeyi fikir ölçüsünde algılayarak ve düşünce planında şekillendirmesi, algılanan imajın hareket dizilerine dökülmesi ve

terennümler yoluyla seslendirilmesi, ses ve hareketin yorumlanması, gelişip genişleyerek belli bir üslup oluşturarak karakterize olması şeklinde, bir dizi bilinç dışı evreleri kapsar²⁷.

Motiflerin uygulanmasındaki hareket mantığını oluşturan; esneklik, denge, koordinasyon, kuvvet, sürat ve dayanıklılık oyun geleneği içinde ölçüsünü bulur. Motorik özellikler açısından insan fizyolojisinin zorlanması, geleneğin izin verdiği sınırlara kadar söz konusu olabilir. Sınırların kişisel bazda bilinçli bir biçimde aşılması kesinlikle toplumun tepkisiyle karşılaşır. Gelenekte bu tür motif ve hareketlerin tutunması, beğeni kazanması kesinlikle söz konusu olamaz. Çünkü; aksi durumda değişime uğramış bu motiflerin boyutlarının ulusal kimliği belirleyici özelliklerden uzaklaştırılarak anlamsız ve yoz bir yapıya bürünmesine sebep olur. Tanımlanma ve tanınma değerini sağlayan boyut ölçüsü ortadan kaldırılmış olur. Bu nedenle gelenekten tepki görür. Bu anlamda gelenek; yabancılaşmaya ve değişmeye kendi iç dinamiğiyle tepki göstermek suretiyle izin vermemiş, hep kendi temel adım ve çeşitleriyle gelişip genişleyerek zenginleşmesine vasıta olmuştur. böylece gelenek; motif ve oyun yapımızın ulusal kimliğinin doğuşunu, tanınmasını, tanımlanmasını ve karakterize edilebilmesini sağlamıştır²⁷.

Hareketin estetik ve görsel değer kazanmasındaki temel öğeleri olan esneklik, denge, koordinasyon, kuvvet, sürat ve dayanıklılık sınırlarının zorlanması, belli bir riski getirirken, aynı zamanda hareketin heyecanını da oluşturur. Söz konusu sınırların zorlanması, toplumun kabulüne dayanan oyun geleneğinin belirlediği ölçülerde olabilir. Risk payları da oyunun en küçük parçası

olan motiflerin zorluk derecesiyle belirlenir²⁷.

Hareket Serilerinin Zorluk Dereceleri: Bir ritmik hareketin yapısında, kas gücü şekillerinin fiziksel güçleriyle ilgili moment, hız ve yerçekiminin etkileri görülür. Ritim ise güç ve zaman bileşimlerinden oluşur. Belli bir zaman içerisinde bir güç harcayarak ritmik bir hareket serisi yapmak fizyolojik olarak oyuncuyu etkiler. Kaslar ve eklemler değişik güçlerin etkisiyle değişik derecelere varabilir. Kasların gerginliği hareketin gerektirdiği dengeye göre değişir. Kimi ritmik hareketlerde de oyuncu yerçekimine saldırır ve benzeri şekilde momenti etkisiz hale getirir. Söz konusu ritmik hareketlere bağlı olarak kas ve eklemlerin, yani vücut elemanlarının stabiliteden yoğun harekete yönelmesi vücut fonksiyonlarından öncelikli olarak kan dolaşımını etkileyerek nabız ve kalp atım sayısını arttırır, devamla solunum sistemini de etkileyerek onlar üzerinde zorlamalar yaparak ritmik hareketlere belli ölçülerde sınırlamalar getirir. Bu nedenle motifin ayak sıklığı ve yoğunluğu , yani hareket sayılarının artımı, insan fizyolojisini etkileyen ritmik bir faktör olarak öncelikle göz önünde bulundurulmalıdır. Çünkü hareketin akıcılığını, coşkusunu ve estetiğini duygusal ritim belirler. Bu aynı zamanda, hareketin yoğunluğuna bağlı olarak öncelikle göz önünde bulundurulmalıdır. Çünkü hareketin yoğunluğuna bağlı olarak solunun sıklığının, kalp atımı ve nabız sayılarının artışına yol açar. Oyuncunun iç güçleri ve konsantrasyonu bu mekanizmaların en az etkilendiği anlarda doruk noktaya ulaşır. Bu da ritmik hareketin işlekliğini, canlılığını ve coşkusunu en gelişkin ve görsel değerde

ortaya koymasını sağlar. Yine yüksek beceri seviyelerinde görsel-motor bütünlükte, kan dolaşımı ve solunum sistemi yanında sinir-kas sistemi de önemli etmenlerden biri olarak yerini alır²⁷.

Bir ritmik hareketin uygulanmasında, bir dirençle karşı karşıya kalan kasların kasılabilme, ya da bir direnç karşısında belli bir ölçüde dayanabilme yeteneği veya bir kasın gerilme ve gevşeme yoluyla bir dirence karşı koyma özelliği olarak tanımlanan kuvvet kavramının çok büyük bir önemi vardır. Hareketlerin zorluk derecelerinin sınıflandırılmasında bu açıdan kuvvet önemli bir kriterdir²⁷.

Bu ritmik hareket serisinin estetik ve görsel bir etki oluşturabilmesi için insanda duygusal ritimden kaynaklanan bir heyecanı gerekir. Büyüleyici etki ve heyecan ise oyunu oluşturan hareket serilerinin yapısında insan gücünün ve bünyesinin sınırlarını zorlayan riskli hareket formlarının ağırlıkta olmasıyla mümkündür. Çünkü risk, sınır durumlarının ortaya çıkardığı bir durumdur. Riskli formlar ise, oyuncunun kuvvet, sürat, dayanıklılık, esneklik ve koordinasyon sınırlarını zorlayan limit durumlarda doruğa varan hareket birimleridir²⁷.

Temel motiflerin uygulanmasında, insanın kendini en yüksek hızla, bir yerden başka bir yere ritmik bir biçimde hareket ettirme yeteneği olarak tanımlanan süratte, oyun ve oyuncu açısından risk yaratan etmenlerden bir başka boyutu oluşturur. Bilindiği gibi oyun yapılarımızın bünyesinde birbirini takiben dört üst tempounun varlığı görülmektedir. Yavaş tempodaki bir temel motif bir ya da iki üst tempoda uygulanması çok riskli bir hareket serisi değer kazanabilir. Yine, ritmin birden yükselmesi-düşmesi beklenmeyen bir akış olması nedeniyle

riskli bir durum ortaya çıkarır. Bu ani adaptasyon, sinir-kas sistemi üzerine tempo uygulaması olarak değer kazanabilir. Bu nedenle oyunlarımızın geleneksel yapısındaki temel motiflerin zorluk derecelerini öncelikle; motifin yapısal özellikleri, ritim ve tempo ölçüğünde değerlendirmek gerekir²⁷.

Bir statik ve dinamik yüklenmeyi, aktivitenin kalitesini düşürmeden, uzun süre devam ettirebilme yeteneği olarak da tanımlanan dayanıklılık; sınırların aşırı zorlanmasına neden olan motiflerde, oyunun yapısı ve oyuncu açısından risk olarak değerlendirilmelidir. Bu tür organizmanın yorgunluğa karşı fiziksel ve psikolojik direnme yeteneğini aşırı surette etkileyerek uygulanabilen hareket serilerini zorluk dereceli hareket birimi olarak değerlendirmek gerekir².

Belli bir mekanda vücudun çeşitli elemanları arasında kurulan normal bağlantıların korunması olarak tarif edilen denge, mekanlama olarak bir fiziksel aktivite anında vücut parçalarının duruşlarında meydana gelen değişme ve bu değişmelerin sebep olduğu dengeleme tepkileri, bir çok duygu, duyu ve hareket sistemini harekete geçirerek, bozulan dengeyi yeniden kurar. Dengeli duruşu sağlayan güçlü kas kasılması, yine dengeyi yeniden sağlamak için vücut parçalarının yerini değiştiren evreli kas kasılması riskli hareket serileri sonucu dengeyi korumaya çalışır. Bu nedenle kas gerilimi ve hareketler arasındaki uyumu aşırı etkileyen hareket birimini, zorluk dereceli motifler olarak değerlendirmek gerekir²⁷.

Oyun ve oyuncuyu sınırlayıcılığı ile kontrolü altında tutan esneklik; genelde bir eklem etrafında hareket serbesti olarak tanımlanır. Vücut

elemanlarının öne, geriye, yana bükülmesi ya da açılması yoluyla sınırlarının zorlanmasına sebep olan hareket serileri, yüksek risk paylarına sahip olduğundan, bu tür motifler de zorluk dereceli hareket birimleri olarak değerlendirilirler²⁷.

Kısa süre içerisinde zor hareketlerin yapılabilmesi ve değişik durumlarda amaca uygun, çabuk bir şekilde tepki gösterebilmesi ve her hareketin birbirini doğru olarak izlemesi ve istenilen kuvvetle, istenilen hareketi meydana getirebilmesi olarak tanımlanan beceri; riskli hareketlerin uygulanmasına katılan iskelet kasları, eklemler, eklem bağları ve merkezi sinir sistemi arasındaki işbirliği olarak da değerlendirilebilir. Bu nedenle aktif vücut parçalarının hareketleri, yer değiştirme, yön değiştirme, hareketin frekansı, zıt hareketler gibi akıca ve bağlantılı hareketlerin düzenli, uyumlu, amaca yönelik bir hareket dizisinin uygulanması, belli bir riski de beraberinde taşır. Bu nedenle koordinasyon da hareket serilerinin zorluk derecelerinin belirlenmesinde kriter olarak görülmelidir²⁷.

Topluca belirtmek gerekirse; kuvvet, sürat, dayanıklılık gibi temel motorik özelliklerle, esneklik ve koordinasyon gibi yardımcı motorik özellikler ritim ve tempo ölçeğinde zorluk dereceli hareketlerin ve motiflerin sınıflandırılması ve derecelendirilmesinde temel kriterler olarak ortaya çıkarlar²⁷.

Hareketin yapısal mantığı açısından konuya bakıldığında “yürüme” motifi fonksiyonel özelliği itibarıyla en az riske sahip olması nedeniyle zorluk derecesi en düşük hareket birimidir. Çünkü fizyolojik olarak kas gücü, dolaşım, solunum gibi parametreler bakımından temel ve yardımcı motorik özellikleri etkileme yönünden insan fizyolojisine en az zorlanmayı “yürüme” hareket

biriminin yaptığı görülür²⁷.

İkinci derecede en az zorluk değerine sahip olan hareket birimi “koşma” motifidir. Yürüme motifindeki ayaklar arasındaki zaman parçacıkları mümkün olduğu kadar küçültülerek, ayak sıklığı ve yoğunluğu temin edilerek oluşturduğu için, tempo yükselmiş olur. Bu nedenle kas gücü, dolaşım ve solunum sistemi, motorik özellikleri gibi insan fizyolojisinin temel yapılarına etkisi “yürüme” motifine oranlar daha fazladır²⁷.

Hareket değeri açısından “sıçrama” motifi üçüncü derecede en az zorluk sırasına sahiptir. Çünkü koşmada ayaklar arası eşit olduğu için ağırlık merkezi hep aynı noktada korunur. Halbuki “sıçrama” motifinde bir ayak vücut ağırlığını üzerinde taşıırken, ağırlık merkezi diğer ayağa transfer edilerek ileriye doğru, belli bir mesafe de almak suretiyle itilir. Yer çekim kuvvetine de karşı konularak yürütülen bu kuvvet uygulaması, “koşu” adımının bütün niteliklerini üzerinde taşıdığı gibi fazladan olarak da ayaklar arasındaki mesafe ve bu mesafeden dolayı yer çekim kuvvetinin aşırı etkisi, zorluk ve taşıdığı risk açısından, “koşu” adımına göre hareketin mantığı noktasında üçüncü değeri taşır²⁷.

“Zıplama” hareket değeri açısından dördüncü derecede az zorluğa sahiptir. Çünkü ayak özellikleri itibariyle iki farklı niteliği bünyesinde taşır. Hareketin parametrelerinden olan; tek ya da çift ayakla yer çekim kuvvetine saldırarak yükselmek, takriben ağırlık transferini gerçekleştirme suretiyle mesafe almak ve çift ayak üzerinde temel ve yardımcı motorik özelliklerin sınırları zorlanmaktadır. Bu nedenle risk taşıma açısından, bir önceki hareket serilerine

göre daha çok zorluk taşır²⁷.

“Sekme” hareket serisi olarak beşinci derecede az zorluk değerine sahiptir. Çünkü “sekme” adımı; “koşu” adımı ve “zıplama” adımının kombinasyonundan oluşmaktadır. Bu nedenle de her iki hareket serisinin risk ve zorluk değerini bünyesinde taşımaktadır. Bu açıklamaların altında “sekme” motifi beşinci derecede zorluk derecesine sahip diyebiliriz²⁷.

“Atlama” hareket birimi altıncı derecede zorluk değerine sahiptir. Çünkü “atlama” adımı, “koşu” adımı ile “sekme” adımının kombinasyonundan oluşmuştur. “Koşu” adımı genişlik boyutu taşıyarak belli bir mesafeyi almayı gerektirirken, “sekme” adımı hareketin boyutlarından yüksekliği de kapsadığından yerçekimin karşı koyma anlamını da taşır. Hareketin bütün boyutları limit noktaları zorladığından risk payı çok yüksektir. Bu nedenle altıncı derecede zorluğa sahiptir²⁷.

“Kayma” hareket formu yedinci derecede zorluk derecesine sahiptir. Çünkü ağırlık merkezi ve yük; vücut ağırlığının transferi sürekli olarak birimini takiben ayaklardan birinden diğerine aktarılmak suretiyle sürdürüldüğünden, ayrıca da bu aktarım sırasında ayak tabanlarının sürtünme yüzeyi ile en uzun süreli olarak irtibatlı kalması, “kayma” işlevini gerçekleştirmek için en üst düzeyde ve periyodik olarak kuvvet kullanmayı gerektirir. Bu nedenlerle hareket parametreleri ve motorik özellikler de göz önünde bulundurulduğunda “kayma” motifinin yedinci derecede zorluk değerine sahip olduğu görülmektedir²⁷.

“Çökme” hareket formu tempoya da bağlı olmak üzere sekizinci

derecede zorluk değerine sahiptir. Çünkü bu hareket serisinde önce yer çekim kuvvetine karşı gelinerek merkezkaç kuvvetine uymak suretiyle yükselir, zıplanır. Takiben limit noktada vücut yer çekim kuvvetine bırakılarak, çift ya da tek ayak üzerine düşülerek çökülür, sonra da tekrar yer çekim kuvvetine karşı kuvvet harcayarak vücut ayakta dik konumuna getirilir. Açıklamalardan da anlaşılacağı gibi hareket serisi çok komplike bir yapı ve görünümüne sahiptir. Bu arada şunu da belirtmek gerekir ki; yürüyüş adım veya temposundaki “çökme” hareket formu, elbette ki “koşu” adımında uygulanan “çökme” motifinden zorluk derecesi daha azdır. Birlikte kurgulandıkları adım ve tempoya bağlı olarak dereceleri belirlenir. Yine kademeli ya da kerteli olarak yapılan “çökme” motifi bir anda çökme ve kalkma hareket süresine göre; uyum sağlama, eklem hareket aralığı ve denge açısından daha riskli bir zorluk derecesi taşır²⁷.

“Dönme” hareket formunun birlikte kurgulandıkları adım ve tempoya bağlı olarak zorluk derecesi belirlenebilir. Dönme hareketinde risk payı dairesel denge, ağırlık merkezinin transferi ve yer çekim kuvveti ya da merkezkaç kuvvetin etkisiyle çok yüksektir. Zıplayarak dönme, yürüyerek dönme hareketinden daha çok zorluk derecesine sahiptir. Dönerek çökmek, koşarak çökmekten daha çok zorluk değerine sahiptir. Kombinasyon kurduğu motiflere göre “dönme” hareket serisinin zorluk derecesi belirlenebilir²⁷.

Genel bir değerlendirme yapılacak olursa; ritim ve tempo, temel ve yardımcı motorik özellikler, harekete katılan kas grubunun azlığı ya da çokluğu hareket serisinin kas ve eklem sistemine etkisi ve buna bağlı olarak vücut fonksiyonlarının etkilenme ölçüsü hareket formlarının zorluk derecelerini

belirlemede başlıca kriterler olarak değerlendirilmesi gerekir²⁷.

Motifin Yönü: Ayağın yönü, oyunun yapısı ve biçimsel kurgusu açısından çok önemli ve belirleyici değerdedir. Hatta oyunun akıcılığını ya da durağanlığını belirlemede oyunun yapısal olarak bağlı ya da bağısız olarak, yine açık ya da kapalı dizi olarak kurgulanmasında ve uygulanmasında belirleyici bir rol üstlenir²⁷. Geleneksel kurgular içerisinde yer alan ayaklar bu kriterlere göre şöyle sınıflandırılırlar:

Düz Ayak: Motifin hareket serisini saat yönünden tersine sürdürdüğü hareket birimlerindeki işlek ve akıcı ayaklardan oluşan formlara “Düz Ayak” adı verilir. Düz Horon (Artvin) oyununda görüldüğü gibi “Düz Ayak” terimi hem yönü hem de tempoyu belirtmek üzere oyun terminolojimizde kullanılmaktadır¹.

Ters Ayak: Motifin hareket serisini saat yönünde sürdürdüğü hareket birimlerindeki işlek ve akıcı ayaklardan oluşan formlara “Ters Ayak” adı verilir. Ters ayak (Rize, Trabzon) oyunlarında genelde “Ters Ayak” motifine ve hareket yönüne göre kurgulanış oyunlarla ilgili orijinal örneklerdir. Kimi zaman da aynı ayak yapısına dayalı hareket serisi, bir eksen ya da nokta çevresinde sürdürülürse, bu şekilde “çember” ya da “dönüş” formlarından oluşan hareket birimlerine “Dönme Motifi” adı verilir. Döne (Artvin) oyununda gerek ayağın yönü ve gerekse uygulanış biçimi gayet açık bir şekilde ortaya konulmaktadır¹.

Dik Ayak: Motifin vücudun cephesi yönünde hareket serisini sürdürürse, oyuncunun dizisi açısından hareket irdelendiğinde; yan yana dizilmek suretiyle ya da bir hat düzenini oluşturarak, birbiri ardınca bir ok gibi tek çizgi

şeklinde hareket formuna yön vermek zorunda kalındığı görülür. Dik Horon (Ordu, Trabzon), Dik Kayda (Giresun) oyunlarında hareket serisinin ayak yönünden cepheye oluşu ve biçim kurgusu olarak da hat düzeni biçiminde bir uygulamanın varlığı görülmektedir¹.

Elbette ki motiflerin söz konusu hareket yönleri karakteristik özellikler açısından belirleyici bir nitelik taşımasını sağlar. Oyunun türü ve yörenin tanınması, tanımlanması bakımından bir ölçü noktasında değer taşır.

Devinimler: Devinimle hareket arasındaki fark; hareketin oyuncunun ayakları vasıtasıyla bir mekan üzerinde, belli bir zaman süresi içinde, düzenli bir yapı arz eden ritmik motiflere uyarak belli bir mesafe alması anlamını taşıırken, devinimin belli bir yönde alınmış mesafeyle ilgili olmayıp, oyuncunun adım serilerine bağlı olarak düzenli ritme dayalı biçimde, vücudun belli bir bölümünün bir hareket eksenine göre titretilmesi, sallanılması, oynatılması, eğilmesi, bükülmesi gibi motifleri ifade eder. Olaya bu yönden bakıldığında oyuna karakteristik özellik kazandıran temel kaynakların birinden söz konusu devinimler olduğu, hatta bu devinimler hareketin erkeksi ya da kadınsı olmasını, yani cinsiyetini tayin edici, karakterini belirleyici ve tanımlayıcı olduğu görülür. Bu anlamda hareketin imajını devinimler sağlamaktadır. Bu nedenle de geleneksel oyun yapımızda sadece hareket anlamında adım serileri değil, aynı zamanda onlara imaj kazandıran devinimlerin de karakteristik özellikleri bakımından vurgulayıcı bir nitelik taşıdığı görülmektedir²⁷.

Devinim; kimi zaman vücudun sabitleşmiş durağan bölümünün dışında kalan bölgesine kazandırılan dinamizm ile eğilimli vücut düzeni verilmesi,

kimi zaman da mesafe alma aracı olarak kullanılan hareket serisine belli bir depreniş bindirme olarak tanımlanabilir. Bu tanımlamadan da anlaşılacağı gibi devinimi gerçekleşme süresinde iki ayrı mekanizma olarak görmek ve değerlendirmek gerekir. Bunlar; “Eğilimli Vücut Düzeni” ve “Bindirilmiş Deprenişler” olmak üzere ikiye ayrılırlar²⁷.

Eğilimli vücut düzeni; vücudun bir bölümünün diğer bölümüne göre esneklik ölçüsünde pozisyonunu ifade eder. Bu pozisyon belli bir eksene göre vücudun belli bir bölümünün kimi zaman bir moment hareketiyle döndürülmesi ya da vücudun sabitlenen kısmına göre diğer bölümünün öne-arkaya veya yana esnetilerek, ani ya da derece derece belli bir açıda eğilmesi şeklinde gerçekleştirilir²⁷.

Bu anlamda devinimler (sagittal, transvers ya da frontal) eksen hareketi olup, biraz önce de belirtildiği gibi vücudun belli bir yerinden oluşur, ancak vücudu bir yerden diğer bir yere taşımaz²⁷. Bu hareketleri şöyle sıralayabiliriz.

Fleksiyon: Öne, arkaya ya da yana eğilmek anlamına gelir¹⁵.

Extansiyon: Yükselme, vücudun alt bölgesi ile üst bölgesinin sagittal eksen üzerinde sabitlenerek bir duruş oluşturması anlamına gelmektedir¹⁵.

Rotation: Bir eksene göre vücudun belli bir bölümünün döndürülmesi hareketi olarak ifade edilir¹⁵.

Adduction: Vücudun bir kısmını merkez eksene taşımak olarak açıklanabilir. İnsan vücudunun bel planında, sagittal eksene dik olarak geçen, transvers eksene paralel olarak alt ekstremitelerin yapmış oldukları hareket

formlarını bu tür hareket dizilerine örnek olarak verilebilir¹⁵.

Abduction: Vücudun bir kısmını merkez ekseninden kaçırmak ya da uzaklaştırmak olarak tanımlanabilir¹⁵.

Circu ducation:Bütün vücudu ya da bir kısmını çevirmek olarak tanımlanır¹⁵.

Eğilimli vücut hareketleri, yapısal kurgularla ilişkilendirilerek hareketin kimliğini ve karakterize olmasını temin eder. Bindirilmiş deprenişler ise dinamiklik, akıcılık ve coşkuyu, yani hareketin ruhunu formlara kazandırır. Devinimi hareket estetiğinin farklı boyutuna ulaştırırken, aynı zamanda derinlik kazandırır. Hareket serisi, eğilimli vücut düzeni ve bindirilmiş depreniş parametreleri arasında ritme ve tempoya bağlı, ilişkilendirilmiş bir uyum sağlar²⁷.

Hareket serilerinin “bindirilmiş deprenişlerini” incelediğimizde bütünlük taşıyanlar ve bölgesel olarak fonksiyon taşıyanlar olmak üzere iki kategoriye ayrıldığıнын görmekteyiz. Bütünlük taşıyan depreniş biçimine en güzel örnek Trabzon horonlarının “Sık” bölümlerinde görülen devinimler teşkil eder. Harekette hiçbir biçimde mesafe almak söz konusu olmadan, diz eklemine oluşturulan kırılmalarla, ayaklardan birinden diğerine ağırlık merkezi kaydırılmak suretiyle, ayak ucundan saçın teline kadar hissedilen ve izlenebilen, titreme ve titretme ile oluşturulan organik bağla ilişkilendirilmiş bir devinimin gerçekleştiği oyunda görülür. Bu devinim formunun, gruba uygulanmış biçimi, estetik ve görsel olarak çok önemli bir etki oluşturması yanında, yörenin ya da bölgenin tanınması, tanımlanması ve karakterize edilmesi açısından çok önemli bir ölçüttür²⁷. Bu devinim biçimine oyun yapısına oturmuş olarak Kıрма

(Giresun), Titreme Horonu (Rize) gibi oyunlarda bütünlük içinde görülmektedir.

Bölgesel bindirilmiş deprenişler ise, belli kas ve eklemlerin ihtisaslaşmış biçimde mekanizma geliştirecek titreme, titretme, sallanma, oynatma gibi yatay devinimleri yapısal hareketlere oturtulmasıyla gerçekleştirilir. Bu bindirilmiş deprenişler kimi zaman temel yapısal hareketlere yardımcı olarak, kimi zaman da doğrudan doğruya oyunu bu deprenişler temsili noktasına ulaştırır. Kuşak Sallama Horonu (Trabzon) oyununda hiçbir ayak motifine ve adıma dayanmaksızın bağlı olarak sağa vurgulayıcı dönüşlerle deprenişler ortaya koyması bu anlamda değer taşır. Yine Kol Oyunu (Kol Sallama) (Ordu, Giresun) tiplerinde de yaşayan ve güçlü bir hareket geleneğinin varlığı belli figür ve devinimlerin sabit bir sıraya tabi olmaksızın oyun içinde yer aldığı, ancak geleneğe aykırı doğaçlamalarında hareket ve devim olarak kabul gördüğü bilinmektedir. Coşkulu ve kıvrak kıpırdanışlar yaratmaya uygun olan bu melodi ve oyun tiplerinde, devinim ve çeşitlemelerin ön planda olduğu, hatta asıl seyir zevkini bu devinimlerin sağladığı görülmektedir. Bir anlamda oyuna kol oyunu tanımlamasını temin eden kurgular söz konusu devinimlerdir²⁷.

Kısaca belirtmek gerekirse; tanıtıcı, tanımlayıcı ve karakterize edici hareket elemanlarının en vurgulayıcı nitelikte olanı devinimler olup, bütün bölge ve yörelerde belli ölçülerde yapısal kurgulara eşlik eden karakteristik özellik estetik değerdir.

2.2.2. Horonlarda Figür:

Bir oyunun, gelenek olarak da adlandırılan, kural ve kalıplar çerçevesinde birim zamanda en az iki veya daha çok adımın birbiri ardı sıra, belli

bir düzene gere dizilmesiyle meydana gelen hareket serisine figür adı verilir. Başka bir deyişle, en az bir kök motifle bir ek motifin belli bir geleneğe bağlı olarak bir araya gelmesiyle karakterize edici ve taşıyıcı nitelikte oluşturdukları hareket birimine figür denilmektedir. Figür kalıplarında iki unsur vardır. Birisi ayak sayısı, diğeri de ayak sayıları arasındaki uyumu sağlayan duygulardır. Figürün yapısındaki parçaların sınırlarını da belirleyen durgular, hareket birimi noktasındaki motiflerin bağlantı biçimlerini şekillendirir. Söz konusu durgular adımlar arasındaki zamanı eşit ya da eşit olmayan sürelerle sınırlayarak figürün akışına kayganlık ve işleklik kazandırır. Öte yandan figürü oluşturan motiflerin, üzerine kurulu olduğu ayakların uygulanışının, zamanı değişik sürelerle bölmesi hareketin ritmini yaratır. Zaman açısından ayağın uygulanış sayısı aynı ve aralarındaki süre orantılı olarak kısaltılırsa tempo artar. Süreler uzatılırsa da tempo düşer. Figürün temposu karakteristik bir özellik taşır⁵.

Figürü adım olarak da adlandırmak mümkündür. Bu açıdan bakıldığında ayakların teker teker ve ard arda dizilerek, görsel ve estetik anlamda göze hoş gelen bir görünüm teşkil edecek biçimde adım cümlesi oluşturmasına figür adı verilmektedir⁵.

Figür Periyodu: Nitelikleri arasında uygunluk bulunan en aç iki ve daha çok adım cümlesinin birbirini armonik bir görünümde tamamlamasından meydana gelen daha geniş hareket formuna “figür periyodu” adı verilmektedir. Figür periyodu içerisinde, belleğe ket vuran, belli aralıklarla döndürme motifleri yer alır. Pasaj niteliği de gösteren periyotta motiflerin sıralanışı hiçbir zaman tesadüfi değil, tamamen belli disiplinlere bağlı kurallara göre birbirlerini takip

ederler⁵.

Koşulu Figür: En az iki oyuncunun; kimi zaman aynı figür cümlesini tekraren uygulayarak, karşılıklı olarak, birbirlerini tamamlayıcı nitelikte hareket serileri oluşturmaları, kim zaman da farklı figür cümleleriyle birbirlerini karşılıklı olarak tamamlayan hareket formlarını kullanarak bağımlı hareket kurguları oluşturmalarına koşulu figür adı verilir⁵. Koşulu figüre dayalı örneklerden bazıları; Çandarlı Tüfek Oyunu (Giresun), Sürmene (Trabzon), Bıçak Horonu (Trabzon), Eşkiya Horonu (Ordu, Giresun) oyunları verilebilir.

2.2.3. Horonlarda Bölüm:

Oyunun kuruluşunda üçüncü evre olarak “bölüm” göze çarpmaktadır. Karakteristik özellik olarak, yapısal kurgunun gruba uygulanması aşamasında ortaya çıkan bölüm, iç içe ve akıcı bir görünümde armoni oluşturan kompleks figür, cümle ve periyotların birbiri üzerine uyumlu bir şekilde bindirilmesiyle yapılır. Zaten figür periyodu en az iki ve daha çok adım cümlesinden oluşur. Figür periyotları bünyelerini oluşturan değişik adım cümleleri arasına yerleşen vurgu niteliği taşıyan dönderme motifleriyle birleştirilerek bir adım armonisi oluştururlar. Bölüm kendi içerisinde hareket serisi olarak uyumlu bir bütünü oluştururken, aynı zamanda taşıyıcı ve karakterize edici adımları da fonksiyonel yönden renk adımlar olarak bünyesinde bulundurur. Bu arada bölüm, adım çeşitlemelerini disipline etme ve belli hareket frekansına tabi tutma yönünden parametre olarak ritim ve tempoya bağımlıdır. Bilindiği gibi kısa ve uzun zamanlarda olan hareketlerin hepsine birden ritim adı verilir. Ritim hareketleri yardımı ile ayarlanan zamancıkların birbirine eşit gruplara ayrılışı halk

oyunlarında ritmi doğurur. Yine, adım cümlelerinin vurgulu ve vurgusuz yerleri hareketin ritmini doğuran başlıca nedenlerden biridir. Öte yandan, bir oyunun oynanışında hareketin hızını ve oyunun ruhunu tempo belli eder. Söz konusu parametreler hareket serilerindeki ayak sıklığına etki ederek, farklı görsel ve estetik bir görünüm doğmasına kaynak oluştururlar. Bu nedenle bölüm devinimlerle bir derinlik kazanırken, figür periyodunun uzunluğu ve adım cümlelerindeki ayak çeşitliliğine bağlı olarak zenginlik ve coşku taşırlar. İrdemelerin açıklıkla gösterdiği gibi bir bölümü esas olarak; adım cümlesi, biçim kurgusu, uygulamada onları yöneten ritim ve tempo belirleyip oluşturabilir⁵.

Oyunun temel nitelikleri göz önüne alındığında her oyun bütününde birbiriyle ilişkilendirilmiş, en az iki en çok dört bölüm bulunur. Bölümler arasındaki farkı, kimi zaman en düşükten başlamak üzere dört üst noktayı varan tempo, kimi zaman ritim, kimi zaman adım, çeşitleme ve farklılaşmaları, kimi zaman da oyunun hareket serilerinin akış içinde biçim kurgusunun değişmesi oluşturur. Bazen bölümler arasında ritmin, hatta temponun bile değişmediği olur. Bu şartlarda bölüm biçim kurgusundan ya da bölümler arasında geçiş teşkil eden dönderme motiflerin sınırlandırılmasıyla birbirlerinden, vurgulayıcı bir görünüş kazanmaksızın ayrılırlar⁵.

Dik Horon (Artvin, Ordu) ve Dik Kayda (Giresun) oyunların adlandırılmasıyla yer alan “dikleme” terimi, hareketin yönlerinin belirtmenin yanında, aynı zamanda oyun temposunu da ifade eder. İkinci derecede yükseklik belirten bir hareket frekansının sergilenmesi anlamını taşır. Yürüme adımının bir

üst temposunu bu bölümde serilik derecesi olarak görürüz²⁷.

Bağlı ve bağımlı olarak canlı, hareketli, çabuk ve ritmik bir uygulama özelliğine sahip olan Trabzon Horonları içinde; “Horon Kurma” (ağırlama) ilk bölümü, “Sarmalar” ikinci bölümü, “Sallamalar” üçüncü bölümü, “Atmalar” dördüncü bölümü oluşturur²⁷.

Analizleme ve irdeleme sonucu, oyunun kurgusu ve karakteristik özellikleri bakımından, bölümlenin çok büyük bir değer taşıdığı açıklıkla anlaşılır. Hareket serilerinin ve biçim kurgularının kompleksleşmesi ve karmaşıklaşması bölümlenme noktasından başlar. Hatta bölüm başlı başına bağımsız bir oyun anlam ve görünümüne bile sahip olduğu görülür²⁷.

Bölümlerin Hareket Yörüngesi ve Frekans Analiz: Belli bir figür periyodunun, belli bir ritimde ve sabit bir tempoda önceden belirtilen bir alan üzerinde takip ettiği yörüngeye bölümün biçim kurgusu adı verilir. Karakteristik özellik açısından geleneksel oyun yapılarının şekillenmesi ve çeşitlenmesinde biçim kurgularının önemi tartışılmaz bir etkiye sahip olduğu görülür²⁷.

Bu dört nitelik bölümün var olması için kesinlikle şarttır. Bir oyunun yapısında iki veya ikiden çok bölümün olabilmesi için en az iki niteliğin, yani figür periyodu ile temposunun farklı olması gerekir. Bu nedenle de bu özelliği taşımayan oyunlarda, bölümden söz edilemez. Gerçekte bu tür, tek bölümlü oyunların diğer parçaları ya kaybolmuş, ya da zaman içinde unutulmuştur. Bazen tek bir bölüm adı ile icra edilen oyunlar, gerçekte en az iki bölümlüdür²⁷.

Bölümler hareket yörüngelerine ve frekanslarına göre iki ayrı yapıyı ve yapılanmayı bünyesinde taşırlar.

- **Yörüngelerine Göre:** Oyunun biçimsel kurgusu bu noktada ortaya çıkmaktadır. Kendi içinde Dikleme ve Yanlama olarak görülmektedir²⁷.

Dikleme; Cepheye karşı oynanan oyun anlamındadır. Kişisel bazda dik ayak motiflerinden oluşur. Hareket sürekli ileriye doğru tekrarlanır. Tamamlayıcı adım cümlesi ileriye doğru yapılır. Dik Horon (Trabzon, Ordu) ve Dik Kayda (Giresun) oyunları buna en uygun örneklerdir²⁷.

Yanlama; Oyun sırasında temel motifin hareket serisi saat yönünde ya da tersine sürdürülen oyun anlamındadır. Oyunun hareket serisi saat yönünde ilerliyorsa yanlama, aksi yönde ilerliyorsa tersine, döne gibi adlar alır. Ters Ayak (Trabzon, Rize) ve Döne (Artvin) oyunları örnek olarak verilebilirler²⁷.

- **Frekanslarına Göre:** Kendi içinde Ağır Oyun (Ağırlama) ve Kırık (Kıvrak) oyun olarak görülmektedir²⁷.

Ağır Oyun (Ağırlama) ; Hareket serisi tamamen seyrek adımlar üzerine kuruludur ve adımlar arası uzundur. Olay tamamen tempo uygulanması ile ilgilidir. Kimi zaman adımlar, ayak zeminle irtibatını hiç kesmeden, olduğu noktada dizler kırılarak ve vücuttaki devinimlerle hareketlenir. Ağır bar (Artvin), Orta Batum (Artvin) oyununun yürüyüşü ve Coşkun Çoruh (Artvin) oyununun başlangıç figürleri örnek olarak verilebilir²⁷.

Kırık (Kıvrık) Oyun; Bu bölümü orta, yüksek ve en yüksek tempoda olmak üzere üç aşamada görmek mümkündür. Bu bölüme Sıksara (Trabzon), Deli Horon (Artvin) oyunlarını verebiliriz²⁷.

2.2.5. Horonlarda Oyun :

Oyun, kurgusu yönünden çeşitli hareket formları ve bölümleriyle bir bütünü ifade eder. Bir geleneğe bağlı olmak üzere motif , figür ve bölüm adı verilen hareket serileri üzerine kurulan, devinimlerle desteklenmiş, biçim kurgusuyla şekillenen ve bu görsel yapısı müzikle eşleşmek suretiyle derinlik kazanmış, estetiği hareketle yakalayabilen toplumsal ve anonim karakterli geleneksel dans kurgularına “Halk Oyunu” adı verilir³.

Ayaktan başlamak üzere başa kadar uzanan parçalarının oyuna kattığı; omuz titretme, gerdan kırma, kalça hareketleri, diz ve bacak devinimleri, el çırpma, jest ve mimik, öne ve arkaya eğilme, olduğu noktada farklı yönler sallanma, değişik sabit duruş biçimleri gibi vücut hareketleri, plastik değer anlamında vücudun estetiğin belirginleşmesini temin edici tema ve formlar oyunun karakteristiğini oluşturur³³.

Oyun kavramının hareket analizi şu öğelerden oluşur.

Denge; Motif, figür, bölüm, oyun ve biçimsel kurgular açısından uzunluk- kısalık, hız, enerji ve bütünlükte değişiklikleri ifade eder²⁷.

Tekrar; Dönderme, motiflerle vurgulamak ve bir bütüne dönüştürmek için yapılı²⁷.

Zıtlık; Güçte, zamanda, alanda ve giriş- çıkışta çatışma ve çelişkinin olmaması halidir²⁷.

Bütünlük; Tekrarlar ve vurgularla oyunu tatmin edici bir yapıya sokma anlamı taşır²⁷.

Sıra; Anlamli kurgular ve bölümler birbirini uyum içinde takip

etmektedir²⁷.

Geçiş; Adım cümlesinin ve anlamların birinden diğerine nasıl geçtiği, taşıyıcı adımları kapsar. Geçiş adımları oyun bütünlüğü içinde sadece fonksiyonunu icra etmektedir. Estetik açıdan ağırlığı temin etmesi sözkonusu olamaz²⁷.

Değişiklik; Bölümler arasında adım cümlesi, ritim, tempo ve biçimsel kurgu farklılıkları akla gelir²⁷.

Doruk Noktası; Oyunda hız, elastikiyet ve vurgulama yönünden ulaşılan son noktayı ifade eder²⁷.

Sıralanan bu fonksiyonel parçacıklar geleneksel oyun yapısının görsel açıdan seyredilirliğini sağladığı gibi, karakteristik özellikler yönünden tanıtıcı, tamamlayıcı ve belirleyici noktasındadır.

Halk Oyunlarının Fonksiyonel Parçaları: Halk oyunlarının fonksiyonel parçalarını kendi içerisinde Halk Oyunlarının Biçim Kurgusu ve geleneksel Biçim Formları olmak üzere iki gruba ayırmaktayız²⁹.

Halk Oyunlarının Biçim Kurgusu: Halk oyunlarının geleneksel yapısını ve karakteristik özelliklerini şekillendiren ve ona grup bütünlüğü sağlayan, aynı zamanda belli kriterlere bağlı kılan en önemli etmenlerden biri oyunun biçim kurgusudur. Oyun adımlarının akıcı ve işlek olması, tempo fikri, hareket dizileri ve formları biçimsel kurgusunun dayatmalarıdır. Oyunun derinliği, genişliği ve yüksekliği icranın sahne üzerinde sürdürülmesi gereğinin, estetik kaygının ve sonuç olarak da biçimsel kurgunun şartıdır²⁹.

Sahne aşağıdaki kurgusal faktörlere göre hareket serilerini sınırlar

ve tanımlar²⁹:

1. Yön:

a) Hareket Çizgisi; ileri, geri, yana, çapraz, dönme, çember³¹.

b) Odak Noktaları; gözün ya da vücudun bir bölümünün vurgulanması (omuz titretme, gerdan kırma vb.) dikkati belli bir noktada toplamak gereğinden doğar. Solo oyun oynayan bir oyuncu veya bir çiftte bir odak nokta olarak değerlendirilebilir²⁹.

2. Sıra:

a) Aşılan Mesafe; hareket serisiyle kurgusal çizgi üzerinde takip edilen yolu ifade eder²⁹.

b) Derece ve bağlantı hareketlerinin sayısı anlamında bölümler ve geçişler; eksen hareketleriyle bunların oyun içindeki dağılımları belirlenir²⁹.

3. Seviyeler:

Alçaktan yükseğe doğru ya da çatı biçiminde sıralanışı ifade eder²⁹.

4. Yüzleri Dönük Tarafı:

Karşı yan, çapraz, geri, yukarı, aşağı²⁹.

Geleneksel Biçim Formları: Halk Oyunlarının biçim kurgusu iki yönden incelenebilir; oyuncuların oynanılan alan üzerindeki diziliş konumları bakımından ele alındığında beş biçim formunun varlığı görülür²⁹. Bunlar;

- Çizgi (Sıra),
- Daire (Halka),
- Yarım Daire (Yay),
- Karşılama Biçimi,

- Tek (Solo) Biçimidir.

Geleneksel yapıda çizgi formu oyuncuların bir hat üzerinde yan yana gelmesiyle temin edilir. Kimi zaman bu hat düzeni birbirine paralel iki sıra da oluşturabilir. Paralel dizide oyuncular birbirine cephelerini dönmek kaydıyla oyunu sürdürürler²⁹.

Çizgi formu ile başlayan geleneksel oyunlarda, takiben düz sıra (birbiri ardınca), dik verev ve parçalı çizgi şeklinde formlara dönüşerek hareket akışını sürdürdükleri gözlenebilir. Yani bu biçimsel kurgu, oyun akışı içinde, aynı formu olduğu gibi sürdürmeyip; birbiriyle ilintili, kolay hareket akışına açık, biçimlere geçiş yapabilmektedir. Motif ve figürün işlek ve taşıyıcı adımları ana yapının bu geçiş sırasında bozulmasına izin vermemektedir. Çünkü söz konusu kurgusal yapı ve biçimsel formlar birbiri içersinde doğmuş ve gelişmiştir. Bir oyunun oynanış şeklini biçimsel olarak değiştirmek ya da aslından olmayan şekillerde yeni biçim vermek, oyunun anlam bütünlüğünü ve görsel özelliğini bozmaktadır²⁹.

Çizgi formu horon türlerimizde de sıklıkla görülmektedir. Artvin , Rize, Trabzon , Giresun ve Ordu illerimizde oynanmakta olan horonlarımızın bir çoğunda çizgi formunu görmek mümkündür¹¹.

Daire düzeninde oynanan geleneksel oyunlarda oyuncular merkezden eşit uzaklıkta ve birbirlerinden eşit aralıklarla bir çember üzerinde konumlarını belirlerler. Bu biçimsel kurguda prensip; oyuncunun ve oyuncuların hem kendi eksenini etrafında hem de beraberce daire etrafında dönmeleridir. Geleneksel yapıda karakteristik özellikleri bozmadan iç içe daire, birden fazla

daire, çok katlı daire gibi formlar birbirini takiben geçiş yapılarak farklı görüntüler olarak kullanılmaktadır. Çember biçiminde oynanan oyunların bir özelliği de oyun boyunca hareket yani dönüş yönünü değiştirebilmesidir. Bu arada şunu da belirtmek gerekir ki çember biçiminde oynanan oyunlarda hareket yönü genelde saatin ters yönündedir¹¹.

Yarım daire biçiminin ağırlıkta olarak oynandığı oyunlarda, bir dairenin ya da çemberin bir parçası gibi iç bükey veya tersi, dış bükey hat üzerinde oyuncular, bir dairenin ya da çemberin bir parçası gibi iç bükey veya tersi, dış bükey hat üzerinde oyuncular konumlarını belirlerler. Yarım daire yani yay formu esneklik kabiliyeti yapısıdır. Geleneksel oyunlarda yarım daire formundan daire ve çizgi formuna geçişler gözlenir. Oyun kapalı yerde icra ediliyorsa seyirci cepheye alınarak sürdürülür. Oyun biçim kurgusu tek yönlü yapılarında nihai nokta verev çizgi görünümüne kadar ulaşır²⁷.

Karşılama hem bir tür hem de biçimdir. Bilindiği gibi koşulu figürlere dayalı olarak sürdürülen halk oyunu türüne bu ad verilmektedir. Buradaki konumuz biçim olarak hemen hemen bütün yöremizde görülen karşılama formudur. Yukarıda saydığımız tüm biçim kurguları karşılama biçiminde de oynanabilir. Önemli olan koşulu adım kurgusu üzerine kurulu olmasıdır. Oyunun temel kurgusunda figürler en az iki kişi tarafından tamamlanır. Karşılama formunda biçimsel kurgu düz çizgi ise paralel çizgi, daire ise iç içe iki daire, yarım yay ise oyuncular birbiri ile karşılıklı iç bükey ya da dış bükey hat üzerinde karşılıklı bulunurlar²⁷.

Tek oyun solo niteliğinde olup, bir kişi ya da bir çift tarafından

hareket dizileri bağımsız ve bağımsız olarak sürdürülen oyunlardır. Kimi zaman bir gruba dahil olan oyuncunun, gruptan koparak grupla hiçbir ortaklığı ve benzerliği olmayan figürler yapması şeklinde sürdürülür. Kimi zaman da hiçbir gruba bağlı olmaksızın tamamen kendi başına, görsel ve estetik niteliği yüksek, hareket ve devinimlere dayalı, serbest yapıya sahip oyunlarda görmek mümkündür²⁷.

2.3. HÖRÖNLARIN ÖYUN GRUPLAŞMASI ANALİZİ

Horonlarımızın oyun kapasitesi ve kapsamı, karakteristik özellikleri yönünden incelendiğinde bir takım gruplamaların doğal olarak varlığı görülecektir. Bu gruplamalar kurgusal yapıda yer alan motif, figür, figür periyodu ve oyun kavramından, devinimlere ve sonuçta biçim kurgusuna kadar, birbiri içinde ve dışında, benzerliklere ve farklılıklara sahip nitelikler taşır. En büyük ve genel birimlerden, en küçük ve özel birimlere doğru “tür”, “alt grup”, “tip” ve “varyant” olmak üzere; düzeylerine, yaygınlıklarına ve çeşitlemelerine göre sınıflandır²⁷.

2.3.1. Horonlarda Tür :

Tür kavramı ile oyun bölgesi kavramı birbiriyle örtüşür, yani özdeş anlam taşır. Belli bir bölgedeki oyun dağarcığı içinde yer alan oyunların yapısında, motif ve figür bazında, geleneğin özgünleşmeye izin verdiği ölçüde oluşan ortaklıktan kaynaklanan, diğer bölgelere nazaran yapısal ve görsel farklılaşma anlamında değer taşıyan yerleşmeye “tür” adı verilir²⁷. Bu nedenle tür; bölgeler arasında ayrışma ve farklılık, kendi bölgesi dahilinde sınırlılıkları belli genelleşmeler olarak değer taşır. Türler arası geçiş bölgelerinde ortaklıklar artarken, ekstrem noktalarda yapısal ve estetik farklar en üst noktaya ulaşır. Belli

bir bölgede yapısal ve biçimsel kurgu ortaklıklarına sahip, özgün motiflerle ortaklık kazanan, andırışlı ve izlenim taşıyan motif çeşitlemeleriyle ortak farklılıkları yakalayan oyun dağarcığı türün kapsamını oluşturur. Türler bölge kavramıyla sınırları belirlendiği için geleneğin etkisiyle yerleşme durumundadır²⁷.

Türler belli bölgelere ait hareket serilerindeki ortak motiflerin türevlerinden oluşan özgün gruplaşmalardır. Yine türler toplumun, vatan coğrafyasındaki, oyun repertuarı bütünü içinde, görsel anlamda ilk bakışta fark edilen ana ve yaygın grupları ifade eder. Ekstrem örnekleri bağdaşmaz farklılıklar şeklinde görünüm taşıırken, geçiş bölgelerinde bu ayrımın gözlenmesi oldukça zordur. Farklılıkların kaynağı mesafe, coğrafya ve tabii şartların hareket serileri üzerindeki etkisi olarak değerlendirilirken, tarih derinliğinde zaman kavramını da hesaba katmak gerekir. Ortak hareket serilerinin farklı fonksiyonel parçacıkların, belli bölgelerde farklı yönlerde başka çeşitlemeler geliştirerek, genişleyen bu özgünlüğünü yaygınlaştırması, bölge oluşumunun doğmasına kaynaklık etmiştir⁵.

Geleneksel oyun repertuarımız içinde yer alan her tür; çok özel durumlar arz eden bağısız bir şekilde varolabilen varyasyon niteliğindeki oyunları bünyesinde bulundurmanın yanında, benzerliklerin ana unsurlarını kendinde toplayan çeşitleme, dallanma ve andırışlı özellikler taşıyan oyunları da yaygınlaşmış örnekleriyle kapsam içinde görmek mümkündür. Bölge, ortak temel motif ya da motiflere dayanan, hareket sınırları durgularla belirlenmiş, kesin anlamlı, düzenleri belli ve belirgin ayak yapılarından oluşan bu kurgusal yapılarda kesin uyumlu vücut devinimleriyle desteklenmiş, bir bütün halinde bağlı yada

bağımsız olarak oyuncuların ilişkisi veya iletişimi üzerinde kurulmuş, belli bir coğrafya üzerinde, belli bir toplum kesiminin kabulünü almış ve yine kökeni belli bir tarih derinliğine uzanan, anonim karakterli halk oyunlarının oluşturduğu gruba bölge adı verilir²⁷.

Belli bir kökene sahip bir toplumun yerleşim alanı olan, geniş bir coğrafyayı kapsayan, bölge çerçevesinde oluşan oyun dağarcığında yer alan oyunların ortak özellik taşıyanları gruplaşarak türleri meydana getirir. Türlerin kendilerine has kuralları, disiplinleri ve ilkeleri vardır. Bu bağlamda horonlarımız bağlı oynanan türlerdendir⁵.

Türlerde ağırlıklı olarak kullanılan biçim kurguları da çok önemli değerdedir. Horonların yönetiminin ortadan yürütülmesi, çoğunlukla düz çizgi biçiminde uygulanması nedeniyle, en az üç oyuncu tarafından kurulup oynanabilir. Çünkü grubun yönetimi bağlantı biçimi açısından ekip başı ve onun sağındaki solundaki oyuncuların uyumları önem taşır. Bu oyuncuların sağına ve soluna eşit olmak kaydıyla istenildiği kadar oyuncu ilave edilmesi, fonksiyonel yönden büyük bir fark getirmez. Bu nedenle söz konusu olan horon türümüz düz çizgi üzerinde oynandığından en az üç ve katları şeklinde uygulanmalıdır. Şayet daire biçiminde oynanacaksa en az dört kişi ya da çift tarafından uygulamaya konulmalıdır²⁷.

Kısaca belirtmek gerekirse türler; birbirlerinden ana unsurlarıyla ayrılıklara sahip, kendi içersinde ise temel motifler ve çeşitlemeleriyle bütünlük taşıyan, bağlı olmaları durumunda bağlantı biçimlerine ya da bağımsız olanlarda kolların fonksiyonellik ölçülerine, oyuncuların oluşturdukları dizi biçimlerine

göre deęişik gruplara ayrılırlar²⁷.

2.3.2. Horonlarda Alt Grup :

Türler kapsamı içerisinde yer alan oyun yöreleri, yapı ve biçim kurgularıyla benzer ve andırılışlı, dönderme motifiyle özdeşlik taşıyan, ortak oyun örnekleriyle yöresel yakınlıklar doğurarak alt grupların oluşum kaynağını teşkil ederler. Alt grupların kapsamında yer alan yörelere ait oyunlarda; birbirinin benzeri niteliklere sahip çeşitlemeler yanında, deęişik özelliklere dayalı oyun örneklerinde varlığı bir gerçektir. Aslında türler, nasıl popüler ve ulusal folklorun, ortak karakteristik özelliklerini taşıyan yerleşmiş örnekleri durumunda ise alt gruplarda türler içinde mahalli ölçekte daha yoğun ortaklıklar taşıyan, yayılım alanı daha sınırlı örneklerden oluşan bir oyun daęarcığına dayanır²⁷.

Tarih derinliğinde, genel toplumun parçaları olan boyların, komşu yöreleri de kapsayan yerleşim alanları, önceleri sancak adıyla belli idari zorluklar yanında, folklorik özellikleri de ifade eden konumdan il adıyla yeniden örgütlenme sırasında ortaya çıkan idari bölünme sonucu, aynı folklorik özellikler birden çok yöreye bölünme durumunda kalmıştır. Bunun tabii bir sonucu olarak da aynı niteliklere sahip oyunlar, kimi zaman aynı adlarla, kimi zaman da farklı adlarla, ufak tefek deęişikliklerle, daha sınırlı bir alana, bir İl'in halkına özgü ürünlermiş gibi görülmeye başlanmıştır. Aynı ortak deęerin tabii sınırları parçalanarak, suni bir biçimde oluşan yeni belirlemeler oyun gruplarına, yanlış bir şekilde ad olmuştur. Yani İl adlarıyla halk oyunu repertuarlarının adlandırılması, bu alanda büyük bir kaosu yaratmış, yanlış bir yöntemdir. Doğru olanı, alt grup ya da boy adlarıyla anılmalarıdır. Çünkü folklor ürünleri bir toprağın deęil, toplumun

yarattığı ve ürettiği değerlerdir²⁷.

Alt gruplar; türlerin daha özel bir ölçüde ayrımlara tabii tutulması sonucu, bölgeler içersinde belli yöreleri kapsayan, alt bölgeler görünümünde ortaya çıktığı bilinmektedir²⁷.

Horonlar tür olarak Doğu Karadeniz (Trabzon, Rize, Ordu, Giresun, Artvin) Bölgemizde; toplu, dizi biçiminde, bağlı ve bağımlı bir disipline dayalı olarak oynanan oyunlardan oluşur²⁷. Horon türü içersindeki alt gruplar; öncelikle oyunun yönetimi noktasındaki farklılıklardan, yani Trabzon Horonları gibi ortadan yönetilenler, Artvin, Rize, Ordu ve Giresun Horonları gibi “ekip başınca” yönetilenler olmak üzere ayrıma tabii tutulabilir. Yine, oyuncu olarak bayan-erkek birlikte, yani Artvin, Rize, Ordu ve Giresun’da olduğu gibi alaca dizi şeklinde oynananlar ve Trabzon’da olduğu gibi bayan ve erkek ayrı ayrı oynananlar olmak üzere alt bölgelerin varlığı görülebilir²⁷. Horonlar içinde en ekstrem noktalar olarak Trabzon ve Artvin yöreleri, ayrı özellikleriyle, Rize ve Giresun yörelerimiz Trabzon’la, Ordu yöremiz ise Artvin yöremizle alt grup oluştururlar²⁷.

Kısaca belirtmek gerekirse türler gerek hareket analizleri ve gerekse genel özellikleri irdelendiğinde, hele ortak oyun dağarcıkları da göz önünde bulundurulduğunda ortak oyun hareket ve hareket üsluplarından kaynaklanan, daha yoğun ortak özelliklerin paylaşıldığı alt grupların varlığı gerçeği ortaya çıkar²⁷.

2.3.3. Horonlarda Tipler :

Tipler, geleneksel oyun dağarcığımızın içinde çok özel bir durum

ifade eden, ülke çapında her bölgede belirgin örnekleriyle yaygın, türler içindeki genel yapılardan farklı olarak ve onlar içinde az bulunan örnekleriyle özgün kurgusal yapılardır. Türler içinde bağımsız bir şekilde varolabilme gücüne sahip oyun çeşitlemeleridir. Değişik türler içinde belli farklılıklarla ve kendi özdeşleriyle belli benzerliklerle uygulanırlar. bu anlamda tipler, genel çerçeve olarak ortaklıklar taşıırken, yöresel ölçülerde belli yerleşmelerin bulunduğu da inkar edilemez. Kimi zaman aynı tür ya da yörede tiplerin değişik çeşitlemelerini bulmak mümkündür. Çeşitlemeler aynı motifler üzerine kurgulanmalarına rağmen, biçim ve hareket akışındaki farklılıklardan dolayı, her biri aynı çeşidi oluşturur. Bu yönleriyle bir görsel değer ve estetik kimliğe sahip oldukları imajını oluştururlar⁵.

Farklı türler içinde yer alan tip örneklerinin en önemli özellikleri, birbirlerinden binlerce kilometre uzaklıkta bulunmalarına ve binlerce yıllık tarih derinliğine rağmen ortak motif ve kurgularını büyük bir muhafazakarlıkla koruyabilmeleridir. Mesafe ve zaman kavramını aşarak, türler içinde bağımsız bir biçimde, varlıklarını sürdürme gücüne sahip olan söz konusu oyunlar, yani tip örnekleri, gerçekte oyunlarımızın ortak kimlik kaynağının ve toplumsal köken birliğimizin yaşayan birer abidesi konumundadırlar. Bu bakımdan tipler, oyun akışı belli figür ve motiflere dayanan kurgularla bezenmiş, geleneksel yapısı hiçbir zorlama ve etkilemeye izin vermeyen, anonim karakterli müzik ve hareket formlarının senkronundan oluşmuş kültürel aktarımlardır²⁷.

Tipler kimi zaman belli örnekleriyle değişik türler içinde yaygınlaşmış bir grup oyunun genel çerçevesi, yani bir gelenek görünümünde,

hareket formlarını geleneksel bir forma sokup onları oyunlaştıran, kimi zaman da hareket serileri belli figürler, akış sıraları sabit yapı ve biçim kurguları olarak karşımıza çıkarlar. Yaygın bir örnek olarak Artvin'in sahil kesimine doğru Borçka, Hopa dolaylarında, yaygın "Sallama" oyunu, ikişer kişiyle karşılıklı olarak dört kişi tarafından oynanır. Oyun bacak atma ve sarsıntılarından dolayı sallama adını almıştır. Daha doğrusu ortak bir bacak atma motifinden kaynaklanan, hareket serileriyle benzer ve andırışlı hareket birimi olmuştur. Sallama (Afyon, Ordu, Antalya, Rize, Erzurum/Kız, Mersin/Silifke, Sakarya, Tekirdağ, Trabzon, Samsun, Konya); Kaşıklı Sallama (Isparta); Sallama Zeybeği (Eskişehir) oyunlarıyla Halay, Bar, Kaşık, Karşılama, Horon ve Zeybek türleri içinde temel motifini ve adını bir hareket formundan alan "tip" aynı zamanda Türkmenistan'da da Sallama adıyla benzeri biçimde varlığı sürdürmektedir²⁷.

2.3.5. Horonların Sınıflandırılması :

Doğu Karadeniz Bölgesi Halk Oyunlarının sınıflandırmasını kendi içinde ; cinsiyet-sayı, konu, tür ve horonların yönetimi şeklinde yapabiliriz.

Horonlarda Cinsiyet ve Sayı : Doğu Karadeniz Bölgesinde horonlar ;yalnız kadın, yalnız erkek ve kadın-erkek beraber oynanabilmektedir. Çoğu zaman kadın-erkek ayrı olarak oynanmakla beraber, birlikte oynanan oyunlara da rastlamak mümkündür. Horonları sayı bakımından ele aldığımızda horonların yönetimine dikkat etmeliyiz. Horonlar yapıları itibariyle ortadan yönetildikleri için tek sayıda olmak zorundadır. Ekip başının sağını ve solunu düşünürsek horonların en az üç kişi tarafından oynandığı görülmektedir³³. Bu bölgemizde görülen diğer oyun türlerimizi incelediğimizde ise karşılama, bar,

halay ve seyirlik oyunların en az iki çift tarafından oynandığını görülmektedir³³. Horonlara üst sınır vermek pek mümkün değildir. Yaylalarda, şenliklerde ve düğünlerde oynanan horonlarda sayı bazen 300-500 kişi olmakta bazen de bu sayısının üzerine çıkılmaktadır. Ekip bazında düşünüldüğünde ise horon ekibinin en ideal sayısı 9 olarak görülmektedir¹⁷. Ancak Artvin, Giresun ve Ordu illerinde kız-erkek birlikte oynandığından ve bu illerimiz karşılama, bar ve halay türlerini de içerdiğinden ekip için en ideal sayının sahneleme açısından 12 çift olduğu görülmektedir¹.

Horonlarda Konu : Konularına göre Doğu Karadeniz Bölgesi

Halk Oyunlarını şu şekilde sıralayabiliriz.

- İnsan – Tabiat İlişkilerini Konu Alan Halk Oyunları :

I – Gök olaylarını konu alan ;

a) Yağmur – kar – dolu,

b) Rüzgar,

c) Sis - kiraji – kırağı,

II – Akarsu – durgun sulardan konusunu alan ;

a) Deniz – göl,

b) Dere – çay – nehir – çeşme,

III – Dağ – ova – yer gibi coğrafi şekilleri ve adlarını konu alan ;

a) Dağ – yayla,

b) Ova – bahçe – yayla,

c) Yer,

IV – Doğal yıkımları – tabiatı konu alan ;

- a) Deprem,
- b) Yangın,
- c) Sel,
- d) Göç,

V – Tabiat ile ilişkilerini konu alan ;

- a) Tabiat ile mücadelesini,
- b) Doğayı – baharı – sevinci,
- c) Tabiattan malzeme toplamayı,
- d) Doğadaki ağacı, çiçeği, meyvesini konu alan, anlatan,

VI – Gök olaylarını – Güneş ve Ay'ı konu alan ;

- a) Güneşle ilgili,
- b) Ay'la ilgili,
- c) Gök olayları,
- d) Diğerleri,

• İnsan – Hayvan İlişkilerini Konu Alan Halk Oyunları :

I – Hayvan cinslerine göre ;

- a) Evcil hayvanları konu alan; kümes, küçükbaş, vb. evcil hayvanlar,
- b) Yırtıcı hayvanları konu alan,

II – İnsan – Hayvan ilişkilerini konu alan ;

- a) Adını aldığı hayvanı taklit etmeyen,
- b) Adını aldığı hayvanı taklit eden,
- c) Topluma verdiği zararlardan dolayı konusunu alan,

d) Hayvanlar arasındaki mücadeleyi sergileyen, anlatan, taklit eden,

• Toplumsal – Sosyal ve Diğer İlişkileri Konu Alan Halk Oyunları :

I – Mücadeleyi ve sosyal, diğer olayları konu alan ;

a) Kavga,

b) Savaş,

c) Barış – barışın sevinci,

d) Ölüm – korku,

e) Savaş sonrası sakatlıkları,

f) Birlikteliği,

g) Gücü – kuvveti,

h) Ömrü – yaşamı,

II – Kişileri konu alan ;

a) Adını konu alan,

b) Niteliği konu alan,

c) Niteliğini taklit eden,

III – Duygusal ilişkileri konu alan ;

a) Aşk – sevgi,

b) Beğenme – beğenilme,

c) Kıskançlık,

d) Sevinç,

e) Saygıyı, dostluğu,

- f) Ayrılığı,
- g) Kız kaçıırma,
- h) Özlemi,
- i) Ağır,
- j) Sitemi – üzüntüyü,

IV – Askere – gurbete uğurlamalarda ve karşılamalarda düğünlerde, oynanmasından dolayı konusunu alan ;

- a) Askere – gurbete uğurlama,
- b) Asker ve gurbet dönüşlerinde töresel karşılama,
- c) Düğünlerde, gelin alınıp götürmede ve kına gecelerinde,

V – Dinsellikten konusunu alan ;

- a) Semahlar,
- b) Diğer,

VI – Yiğitlik – kardeşlik – mertlik gibi ilişkiler ;

VII – Oyunlarda konusunu alan ;

- a) Oyunların figürlerinden,
- b) Oyunlarda söylenen sözlerden veya türkü sözlerinden,
- c) Giyilen takılardan,
- d) Giysilerden,
- e) Çalgı adından konusunu alan,

VIII – İnsan uzuvlarını konu alan ;

- Üretim İlişkilerini Konu Alan Halk Oyunları :

I – Tarım ve rençperliği konu alan ;

- a) Toprađı ve rençperliđi konu alan,
- b) Ekim,
- c) Ürünün zarar görmesiyle yakınma,
- d) Hasat,
- e) Ürünle ilgili taklit,
- f) Diđer,

II – Mesleklerle ilgili ;

- a) Çobanlarla,
- b) Avcılarla,
- c) Demircilerle,
- d) Kasaplarla,
- e) Ayakkabıcılarla,
- f) Diđer,
- g) Deđirmenci,

III – Tarımcılık ;

IV – Yardımlaşma ;

V – Günlük işler ;

- a) Beslenme,
- b) Bir iş üretme,
- c) Yıkanma,
- d) Diđer işler,

VI – Üretim araçlarını konu alan ;

- a) Adını aldığı aracı taklit eden,

b) Sadece Adını alan¹.

Horon Türleri : Doğu Karadeniz Bölgesinde oynanan oyunları incelediğimizde şu türlerle karşılaşmaktayız.

Artvin il sınırları içinde yörenin halk oyunlarını ele aldığımızda bölgesel olarak iki ayrı kesimden oluştuğu görülmektedir. Bunlar “Sahil Kesimi” ve “Kırsal Kesim (İç Kesim)” dir¹. Bu kesimlerde dil, giysi, adet, gelenek, ve göreneklerimizde çok çeşitlilik görülmektedir. Bu çeşitlilik yörenin çeşitli medeniyetlerin durağı olması ve bölgenin çok engebeli ve dağlık olması, ulaşım nedeniyle kültür farklılıklarını doğurmuştur. Sahil kesimi dediğimiz beldelerimizde Laz, Gürcü ve Hemşinliler yer almaktadır. Bu yörede oynanan oyunlar genellikle 7/8’lik ölçülerle oynanıp kemençe, tulum ve cura, zurna kullanılmaktadır. Kırsal kesimde ise oynanan oyunlarda genellikle 2/5,5/5,5/8,6/8 gibi aksak süreli ölçüler görülmektedir¹.

Artvin ve civarında genellikle horon türü oynanmaktadır. Artvin ve yöresinde halay ve bar türü oynanan oyunlara da rastlanmaktadır. Ancak diğer bölgelerdeki oynanan halay ve bar karakterlerinden çok farklıdır¹.

Rize’de oynanmakta olan halk oyunlarını iki bölümde görmekteyiz. Bunlar Hemşin oyunları ve Rize oyunlarıdır. Hemşin oyunları Fındıklı, Ardeşen, Pazar, Çamlıhemşin ve Çayeli’nin bir bölümünde tulumla oynanan oyundur. Hemşin oyunları yöre yöre çok değişik figür ve adlarda oynanmaktadır. Rize oyunları Rize, Güneysu, Kalkandere, İyidere ve kısmen Çayeli’nin bir bölümünde oynanmaktadır²⁸.

Trabzon’daki horon türlerinde diğer yörelerde oynanan halk

oyunlarında görülen kesin ayrılığa rastlanmaz. Bir ana figür dizisinin çeşitlenmesinden meydana gelen bu türler ayrı ayrı oynanmaz, birbirlerine eklenerek sürdürülür. Kimi oyun türlerinin tek tek oynandığı görülürse de bunu kural olarak benimsemek doğru değildir¹⁴. Trabzon'daki horon türleri ilçeden ilçeye, hatta köyden köye farklılıklar gösterirse de temelde horon kurma, horon atlama, sallama, kozangel, sıksara dan ve Çaykara yöresindeki seyir oyunundan oluşur³³.

Ordu ilinde horon denizden iç kesimlere doğru farklılıklar gösterirse de esasta oynanmaktadır. Bu farklılık halay bölgesine yaklaştıkça hızın düşmesi ve seyrek horon oynanması şeklindedir. Ordu'da son on beş yıla kadar sahil kesiminde horon kadın ve erkekler tarafından ayrı ayrı oynanmaktaydı. Günümüzde okullar ve kurumlar dışında halk kesiminde bu özellik devam etmektedir. Ancak Mesudiye ilçesinde eskiden beri kadın-erkek birlikte horon oynama adetinin devam ettiği görülmektedir. Ordu'da kız horonu yalnızca kadın ve kızlar tarafından, sık horon da sadece erkekler tarafından oynanmaktadır. Ordu yöresinde horon, halay, karşılama ve seyirlik türlerine rastlamak mümkündür. Perşembe Horonu, Gürcü Horonu ve Boztepe Kız Horonu horon türüne; Üç Ayak halay türüne; Karşılama ve Lazutlar karşılama türüne ve Kırbaç (Kamçı) Horonu seyirlik oyun türüne girmektedir²⁵.

Giresun ilimizde oynanmakta olan oyunlarımızda şu türlere rastlamaktayız. Bunlar karşılama, horon ve halay türleridir. Giresun Karşılması, Çandarlı Tüfek Oyunları karşılama türüne; Kız Sallama, Erkek Sallama ve Erkek Sıksara horon türlerine; Fingil oyunu da halay türüne girmektedir²².

Horonların Yönetimi : Horonlar çoğu kez toplu oynanmaktadırlar.

Toplu oyunlardan sayılırlar. İki kişi tarafından beceri ve özel yeteneklere dayalı horonların varlığı bu kuralı bozucu nitelikte olmadığı da eklenmektedir. Horonların kaç kişi ile oynanacağı üzerinde çeşitli görüşler vardır. ancak bir görüş üzerinde çoğu kişiler birleşmişlerdir. Üst sayısı açık bırakılarak en alt sayısını beş oyuncudan az olmayacağı ve oynanamayacağı savunulur¹¹.

Horonlarda vücudun bütün organları titretilir. Bu özel bir meleke ve yetenek ister. Horonların da oturmak suretiyle, el ve kol hareketleri vardır. Çömelerek yürüme figürlerine de Bıçak Horonu'nda rastlanmaktadır⁸. Horon hareketleri tek yönlü ve daima ileri; iki yönlü, bir ileri bir geri şeklinde sıra hareketleri görülür. Yarım halka gibi dönüşler vardır, tam halka dönüşü azdır. Yana doğru yürüyüşler de yapılmaktadır. Giresun, Ordu ve Sürmene'de horonlar karşılama tarzında da oynanmaktadır¹⁰.

Horonda yönetim değişiklik gösterir, sıra oyunu biçiminde oynananlarda sıra başı oyunu içten, çalgıcı da oyunu dıştan yönetir. Oyun ayak geçkilerinde, figür değişikliklerinde yürünecek yönü belirtmede yetkilidirler. Oyunun genel görünüşünü çalgıcı yönetir, komutunu verir. Horon sıra biçimde değil de halka biçiminde oynanıyorsa komutla yönetilir. Çoğunlukla kemençeci ya da en yaşlı oyuncu, yoksa en iyi oyuncu komutu verir. Tulum ve zurna ile oynanıyorsa en iyi oynayan komut verir¹¹.

2.3.5. Horonlarda Varyant :

Tarihi akış içerisinde aynı kökenden gelen topluluk ya da boyların, ortak vatan coğrafyasından göçleriyle birlikte, yeni yurttaki değişik yörelere

yerleşmeleri sonucu, manevi miras olarak getirdikleri özdeş değerleri, tarih derinliğinde nesiller arası aktarım sırasında ve coğrafya genişliğinde, mesafe uzaklığından kaynaklanan etkilenmeler nedeniyle folklor geleneği bağlamında yeniden yoğrularak şekillendirilmesi varyantların doğması gerçeğini ortaya çıkarmaktadır. Varyantlaşma folklorik üretkenlik adı verilen bir sürece bağlı olarak seyreden bir gelenek akışıdır. Geleneğe bağlı olmayan bir gelişimde, farklılaşma ya da ikizleşme söz konusu olamaz. Kesinlikle geleneğin sınırları içinde ona uygun toplum tarafından kabul görebilecek ve geleneğin hareket serileriyle andırışlı olma zorunluluğu taşımak durumundadır. Zaman ve mekan periyodunda bir folklorik aktarımın, toplum tarafından farklı algılanması ya da belli bölümlerin aşınımına uğrarken belli bölümlerin aynen taşınması varyantlaşmayı gündeme getirir. Yine toplum denilen homojen kitlenin oluşturduğu ulusal kimliğe sahip folklorik değerleri, kolektif toplum belleğinden kültürel bir aktarım olarak geçirirken, bu değerlerde ortaya çıkan aşınım, eksilme, farklılaşma, gelişme ve genişleme anlamı taşıyan yeni şekiller kazanması ve yenileşen unsurlarla bezenmesi varyantlaşma olarak değerlendirilebilir²⁷.

Varyant ortak ve aykırı unsurları birlikte bünyesinde bulundurma özelliğine sahiptir. Bu nedenle kapsamı içinde birbirinin tekrarı niteliğinde ortak motifleri ve farklılaşımına uğramak suretiyle gelişim geçirerek, ortak hiçbir yapının yer almadığı, aykırı ve bağımsız motifleri de varyantlar içinde görmek mümkündür. Hatta kimi zaman henüz farklılaşım sürecini tam geçirmemiş andırışlı motifleri de yapıda gözlemek imkan dahilindedir. Bazen de figür periyodunda yer alan kimi figürler de nitelik farklılaşımına uğramak suretiyle

yapısı aynı, fonksiyonu farklı ikizleşmelerle karşılaşmak mümkündür¹⁸.

Halk oyunlarının folklorlaşma sürecinde kök ve dönderme motifleri aynı kalırken, taşıyıcı motiflerin gelişip genişleyerek, farklı görünüm kazanarak yöresel anlamda özgünlük kazanmasına varyantlaşma adı verilir. Yöresel özgünlüğün oluşumundaki mekanizmada kök motif durumundaki varyantlar arasındaki ortak motifler geçmişe ait izleri korurken gelişip genişleyen taşıyıcı motifler özde ve karakteristik olarak aynı, fonksiyon ve görünüm olarak farklı ikizleşmiş, andırışlı yapıların doğmasına kaynaklık eder. Bu nedenle oyunlarda görülen varyantlaşmada hareket-devinim ve melodi bağlamında kısmi bir farklılaşmayı gündeme getirir, bütün halinde farklılaşma bir varyantlaşma anlamını taşımaz²⁷.

Varyantlaşma çoğu zaman bir bölge içinde yer alan yöreler arasında söz konusu olabileceği gibi kimi zaman da türler arasında yer alan, geçiş bölgelerinde, komşu yörelerde ortak değerlerde varyantlar bulmak söz konusudur. Örnek vermek gerekirse Temurağa; Artvin'de horon olarak; Bitlis, Bingöl, Van, Adana ve Sivas'da halay olarak; Erzurum, Bayburt, Kars' da bar olarak üç ayrı oyun türümüzün sınırlarını da aşarak bir varyantlaşmayı gerçekleştirmiştir. Yine Tamzara; Artvin ve Giresun'da horon olarak; Elazığ, Sivas, Tunceli, Malatya, Bingöl, Van, Muş, Tokat ve Gümüşhane'de halay olarak; Erzincan, Erzurum ve Kars'da bar olarak oynandığı görülmektedir. Bu da bize folklor ve kültür sınırlarını idari bölümlerinin belirleyemeyeceği gerçeğine götürür. Çünkü genel kültürün parçaları olan alt kültür gruplarının oluşumunda, ulusal bütünü oluşturan, toplumun parçası olan çeşitli boyların çeşitli yörelere dağılımının etkili olduğu

gerçeğini kabulüne götürür²⁷.

Kısaca belirtmek gerekirse varyantlaşma; tarih – coğrafya – toplum kesitinde bir sürece bağlı olarak gelenek denilen ulusal kimliği koruyucu mekanizma içinde, onun tepkileriyle ortaklıkları korurken, ikizleşmiş ve andırışlı motiflerle farklılaşmaya dayalı genişlemelerle çeşitlilik kazanan değişik yörelerdeki oyun grubunu ifade eder²⁷.

2.5. HORONLARIN KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLERİNİN HİYERARŞİSİ

Halk oyunlarımıza gerek oyuncu açısından kişisel bazda bakıldığında, gerekse grup açısından bakıldığında ve yine tip, yöre ve tür olarak ele alındığında oyunları karakterize eden, vurgulayan, tanımlamasını sağlayan ve tanımlayan belli niteliklerin var olduğu görülmektedir. En küçük birimden en geniş yapılanmalara kadar sınıflayarak belirlemeler yapılmasını sağlayan bu unsurları şöyle sıralayabiliriz²⁷.

2.5.1. Horonlarda Tavır :

Tavır; oyuncu açısından kişisel bazda anlam taşımakta olup, geleneğin göze çarpan en küçük parçasının vurgularıdır. Oyun kurgusu içersinde ele alındığında tavır, motifle ve onun uygulamadaki özellikleriyle ilgilidir. Motifin üç boyutunu yani adımın seriliği, yüksekliği, derinliği, yönü ile ritim ve tempo hareket ölçüsünde tavıra açıklık getirirken, bu hareket formlarıyla ilgili vücut devinimleri de tavrı tanımlayıcı, tanıtıcı ve vurgulayıcı simgelerdir. Geleneksel yapıda söz konusu hareket ve devinimlerin ulaştığı limit ölçülerle ilgili genel kabuller bulunmaktadır. Bu ölçülerin zorlanması geleneğin zorlanması

olmadığı gibi motifin de uygulanan oyuncunun da koordinasyonunu bozacaktır. Gelenekte var olan insan fizyolojisine uygun, onu zorlamayan, estetik ve görsel anlamda en güzeli yakalamış hareket armonisidir. Adım sayısını tempo arttırarak ya da ritmi değiştirerek yeniden şekillendirmek anlamına gelmekte olup, anonim değerdeki adımı oluşturan yapıyı bozmak demektir. Elbette ki buna bağlı olarak vücut devinimleri de farklılaşacak, ayrı bir hareket dizisi olacaktır. Bu nedenle tavrı belirleyen faktörler; tempo, motif, taşıyıcı ve fonksiyonel adımların nitelikleri, devinimler ve ritimdir²⁷.

Aynı yörede birden çok tavrı olabilir. Aynı taşıyıcı ve fonksiyonel adımı kullanan, aynı motiflere sahip, aynı ritim ve tempoda sürdürülen, benzer ya da ortak devinimlere sahip oyunlar aynı tavrın kapsamı içindedir. Örnelemek gerekirse Horon Kurma (Trabzon) oyunu ile Kozangel Horonları aynı tavrı taşırlar. Yine Düz Horon ile Dik Horon birbirlerinin temel adım çeşitlemelerini yani “sık” motifi kullanmakta olup, ortak bir tavrı ortaya koyar. Artvin yöresinde Düz Horon, Kobak, Sasa bir tavrı; Kız Horonu, Deli Horon ayrı tavrı; Şavşat Barı, Mendo Barı'nın yavaşı ortak tavrı; Sarı Çiçek ayrı bir tavrıdır. Kısaca bir yörede birden çok tavrı söz konusu olabilir¹.

2.5.2. Horonlarda Üslup :

Üslup aynı tür içerisinde yer alan yörelerin yapısal ve biçimsel kurgu yönünden oynanılan oyunlarda birbirlerinden farklı olarak geliştirdikleri grup ya da ekip bazında anlam taşıyan farklılaşmaları ifade eder. Farklılaşmalar özellikle taşıyıcı ve fonksiyonel adım yönündedir. Yine hareket yönü, figür periyodunun uzunluğu ve kısalığı, bölüm kullanıp kullanmaması, fonksiyonel

parçaların farklı kullanılması aynı tür içinde yer alan yörelerin üslup yönünden farklılaşmasına kaynaklık etmiştir. Motiflerin sınırlarını belirleyen durguların kullanıldığı yerler ve en son olarak da ritim üslup geliştirmeye dayanaklık etmiştir²⁷.

Yine üslûplaşmada vurgulanması gereken bir nokta da aynı tür içinde yer alan yöre oyunlarından farklı ayak özelliğine sahip olan oyunların folklorlaşma sürecinde çeşitleme ve dallanmalarını artırırken, ortak özellik taşıyan oyunların aynı gelişimi göstermemesi, böylece de farklı tavrın gelişip genişleyerek üsluplaşma noktasına ulaşmasıyla, yöreye hakimiyet ve farklılaşmayı temin eder²⁷.

Örnekleme gerekirse Horon türünün hakim olduğu Trabzon, Artvin, Rize, Ordu, Giresun yörelerinde üslubun birbirlerinden farklı olduğu görülecektir. Trabzon yöresinde vücut devinimleri tanımlayıcı ve tanıtıcı bir noktada iken bu özelliğe Artvin yöremizde hiç rastlayamayız. Ancak kolların ve bağlantı şekillerinin andırışlı ve benzer özellikler taşıdığı görülür. Ritimler ağırlıklı olarak ortaktır. Artvin’de oyunlar tek tek belli bir bölümlerden oluşurken, Trabzon’da bunu görmek mümkün değildir. Ordu’da ise Trabzon ile Artvin’in bir geçişi izlenebilir. “Sık” motifin Ordu’da temel adım olarak kullanıldığı, bunun yanında Artvin ile bir çok özelliğin varlığı görülür².

2.5.3. Horonlarda Tarz :

Türe hakim olan nitelik ve kurgulara tarz adı verilir. Tarzı niteleyen en belirgin karakteristik özellik oyunun bağlı ya da bağısız oynanması ile ilgilidir. Oyunun biçimsel kurgusunda, hareketin yönünde, hareketin akışında, adımların

işleğinde belirleyici rolü, bağlı ya da bağısız olarak icra edilmesini sağlar. Yine oyunların diziliş ve aralarındaki mesafe tarzı belirleyicidir. Aslında söz konusu bağlantı tarzları oyuncular arasındaki mesafelerin oluşumunda ölçüsü durumundadır. Horonlar bağlı ve bağımlı oynanan, tarzı bu esas üzerine kurulu oyunlardır. Horonlar çoğunlukla seyrek sıra, daire formu ve yön ise sağa-sola çift yönlü olarak sürdürülür. Vücut devinimleri özellikle “sık” sıra oyunlarında görülür. Çünkü bu bağlantı tarzı, adım serisini aşırı zorlar ve ağırlığın vücut devinimlerine kaymasına neden olur²⁷.

Türlere göre bağlı-bağımlı oyunların farklı bağlantı ve diziliş biçimleri vardır. Tür içi bağlantılar benzerdir, andırışlıdır ve ona göre de oyuncunun sıralanışı söz konusudur²⁷.

3. MATERYAL VE METOD :

Bu araştırma kaynak tarama yöntemi ile yapılmıştır. Bu konu ile ilgili literatürler incelenmiş ve konu uzmanlarının görüşleri alınmıştır. Doğu Karadeniz Bölgesinde oynanmakta olan halk oyunlarımız, varolan ve olması gereken şekliyle tanımlanmaya çalışılmıştır. Doğu Karadeniz Bölgesi ile ilgili olarak Türk Folklor Araştırması Dergisi, Kültür Bakanlığı, Halk Kültürlerini Araştırma ve Geliştirme Merkezi ve Mili Eğitim Bakanlığı Okulîçi Beden Eğitimi Spor ve İzcilik Dairesi Başkanlığının yaptırmış olduđu derlemeler incelenmiştir. Doğu Karadeniz Bölgesi'nde yer alan illerin İl Yıllıkları ve bu illerde uzman kişiler tarafından yapılan araştırmalardan da yararlanılmıştır. Ayrıca ülkemizde halk bilimi alanında başka amaçlarla yapılmış araştırmalardan da yararlanılmıştır.

Araştırmamızda ele alınan konuların önce tanımları yapılmış, konu ile ilgili açıklamalarda bulunulmuş, daha sonra halk oyunlarımızdan örnekler vermeye çalışılmıştır.

5. TARTIŞMA VE SONUÇ:

Folklorlaşma süreci içinde “ustadan çırağa” aktarılacak suretiyle zaman derinliğinde anonim bir karakter kazanan halk oyunları, “babadan oğula” nakledilerek nesillerin ortak malı olmuştur. “Kulaktan kulağa” aktarımlar, görerek öğrenme yöntemleri yine halk oyunlarının anonimliğini ve otantikliğini sağlayan etmenler olmuştur. Gelişen çağın, ilerleyen tekniğin ve gelişen insan ruhunun derinlikleri, her alanda olduğu gibi halk oyunlarında da bazı arayışların doğmasına sebep olmuştur. Bu açıdan bakıldığında; halk oyunlarının kurgusal yapı ve biçim kurgusunun araştırılması, derlenmesi değerlendirilmesi ve buna dayanarak sergilemelerinin yapılması gerekir.

Doğu Karadeniz Bölgesi’nde oynanmakta olan halk oyunları çeşitlerini Horon, Halay, Karşılama, Basr ve Seyirlik Oyun olarak sınıflandırmak mümkündür. Fakat bu bölgede oynanmakta olan halk oyunları türleri diğer bölgelerde oynanmakta olan halk oyunları türlerinden farklılıklar arz etmektedir. Trakya Bölgesi’nde yaygın olarak görülen Karşılama türü estetik açıdan yavaş ve yumuşak bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Halbuki Doğu Karadeniz Bölgesi’nde oynanmakta olan Karşılama türü sert ve hızlı oynanmaktadır. Bunun nedeni de Karadeniz Bölgesinin coğrafi yapısıdır. Aynı şekilde ülkemizin diğer bölgelerinde görülen türlerimiz de Doğu Karadeniz Bölgesi’nde değişikliğe uğramıştır. Bu oyun türlerimiz horon yapısına benzetilmeye çalışılmıştır.

Horonların oluşmasında Karadeniz yöresinin çok engebeli doğal yapısının, fırtınalı ve hırçın bir deniz olan Karadeniz’in temel etken olduğu söylenmektedir. Çok engebeli, uçurumlu, sarp ve arazide bazen ayağın bile zor

basabildiği dar patika yollarda yürüyen, sırtında yük taşıyan Karadeniz insanı çevik olmak zorundadır. Çevre koşulları, halkın fiziksel ve ruhsal yapısı üzerinde belirleyici etkilere sahiptir. Halkın çevre koşullarıyla uyumlu olarak ve yüzyıllar boyunca sürekli bir oluş içinde yarattığı değerler tümüyle halk bilimi ürünlerine yansır. Bu bakımdan her bölgenin kendine özgü nitelikler taşıyan özgün halk bilimi ürünleri vardır ve bu ürünlerle o bölgede yaşayan halkın kültürel değerleri arasında sağlam bir bağlantı kurulabilir.

Doğu Karadeniz halk oyunları kısaca horonlar değerlendirilirse çeşitli figürlerde değişik iş etkinliklerinin, doğanın veya doğal olayların canlandırıldığı görülebilir. Bu ilişkinin en iyi vurgulanması dansların görsel yollarla sergilenmesi ile yapılabilir. Yöre halkının çevre şartları ve Karadeniz'den etkileşimi, kendi yapısına ve yaşamına uygun bir şekilde yansıtılmıştır.

Biz bu araştırmamızda kültür değişimi içinde kalan horonlarımızın karakteristik özelliklerini bulmaya çalıştık. Günümüzde bu konu üzerinde yapılan bilimsel çalışmaların yetersiz olduğu ve gerekli araştırmaların yapılmadığı da ortaya çıkmıştır.

Araştırmanın sonucunda ise;

- Horon kelimesi kavratılmış ve nereden geldiği tespit edilmeye çalışılmıştır.
- Horonların, ortaya çıkış ve oynanış biçimleri tespit edilmiştir.
- Horonların, karakteristik özellikleri incelenmiştir.
- Horonların, türleri incelenmiştir.
- Horonların, oyun çeşitlemelerinde benzerlikler ortaya konmuştur.

- Horonların, oyun çeşitlemelerinde farklılıklar gösterdiği ortaya çıkmıştır.
- Horonların eski ve zengin bir kaynağa dayandığı tespit edilmiştir.
- Doğu Karadeniz Bölgesinde yalnız horon türlerinin değil; halay, bar, karşılama ve seyirlik oyunlarının da olduğu tespit edilmiştir.
- İller arasında etkileşimin olduğu ortaya çıkmıştır.
- Yörede oynanan oyunların yalnız gençler tarafından değil, yaşlılar tarafından da oynandığı tespit edilmiştir.
- Yörede oynanan oyunların erkekler kadar kadınlar tarafından da oynandığı tespit edilmiştir.

Halk oyunları araştırmaları yapılırken, bilimsel açıdan yeterli kaynağa rastlanmadığından, bu çalışmamızın bizden sonraki çalışmalara ışık tutmasını temenni ederiz.

5. ÖZET:

Bu araştırmanın amacı; Doğu Karadeniz Bölgesi Halk Oyunlarının karakteristik özelliklerinin neler olduğunun tespit edilmesidir. Araştırma Artvin, Rize, Trabzon, Giresun ve Ordu illerinde yapılmıştır.

Araştırma yapılırken önce karakteristik özelliklerle ilgili temel kavramlar açıklanmaya çalışılmış, daha sonra bu kavramlara yöre oyunlarından örnekler verilmeye çalışılmıştır. Araştırma yapılırken yörenin temel özellikleri de göz önünde tutulmaya çalışılmıştır.

Yörede oynanan oyunların yapıları incelenerek, yörede oynanan oyun türlerinin; Horon, Halay, Bar, Karşılama ve Seyirlik oyunlar olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, bu yörede oynanan oyun türlerinin “kızlar ayrı”, “erkekler ayrı” ve “kız-erkek bir arada” icra edildiği görülmektedir.

Doğu Karadeniz Bölgesi’nde oyunlar genellikle horon türündedir. Horonlar geniş olarak yöreye yayılmış ve günümüze kadar gelmiştir. Horonlar halen günümüzde düğünlerde, bayramlarda, doğumda, asker uğurlamada ve yayla şenliklerinde geniş halk kitlesi tarafından otantikliği bozulmadan oynanmaktadır.

Horon hareketli denizde, engebeli arazide varlığını koruyabilmek için son derece çevik ve atik olmakta zorunda olan insanın havasını yaşar. Bu bakımdan horon üstün ölçüde hareketli bir oyundur. Horonda oyuncunun vücudu bütün gücü ile hareket halindedir. Horon kol kola giren, el ele tutuşan, ellerini birbirinin omuzlarına atan kişilerden oluşan toplulukların düz sıra ya da halka halinde, düzenli hareketi sağlayan bir musiki aleti eşliğinde oynanır. Çalgı yoksa horoncuların koro halinde söyledikleri türküler de bu işi görür.

Horonu çoęu zaman erkekler ve kadanlar ayrı ayrı oynar. Kızların çoęu zaman oynadıkları oyunlara kız oyunu adı verilir. Kız horonlarında kemeçe ve tulumdan başka aęız mızıkası da çalınabilir. Kızların çalgısız da oynadıkları görölür. Böyle durumlarda türkü söylenmektedir. Horon ritim hareket özelliklerine göre sıksaray, sallama gibi çeşitlere ayrılmaktadır.

Halk oyunlarında oyunların hoşa gitmesi ya da gitmemesi sonucunda ortaya çıkan sevgi, neşe, sevinç, mest olma, aşırı coşku vb. gibi haz doğrultusunda; korku, kaygı, endişe, öfke ve aşırı üzüntü gibi elem doğrultusunda ortaya çıkan izlenimler duyguları oluşturmaktadır. Bu tür duygulanımlar jest ve mimiklerle iyi ifade edilmesi gerekir. Aksi takdirde duygu ve düşüncenin dışı vurumu iyi anlatılmayacağı için elde edilen veriler yeterince doğrulanamayacaktır.

Oyunların kendi karakteristik yapısında mevcut olan tavır, tarz ve anlam; baş, el, kol ve ayak gibi organlarla iyi ifade edilmesi gerekmektedir. Oyunda ezgi ve ritim tamamlanmadan oyundan oyuna geçilmemesi gerekir.

Yapılan araştırma sonucunda horonların nitelikleri şöyle sıralayabiliriz:

Horonlarda topluluk esprisi hakimdir. Horon müziklerini küçük, kısa motif ve cümlelerin mütemadiyen tekrar edilmesi suretiyle, ritim canlılığı ve çabukluğu gösteren bir havası vardır. Horonda çabuk, hızlı sık ağırca oynanan çeşidine de seyrek denir. Horonlar üç ya da daha fazla kişi tarafından oynanır. Horonlar kalabalık oynanırken genellikle halka şeklinde oynanır. Son yirmi yılda halk oyunlarının seyirlik sahne sanatları durumuna gelmesi sonucu düz ve yarım daire şeklinde de oynanmaktadır. Bazı ilçelerde horon kadın erkek karışık oynanır. Ayrıca kadın-kız horonları da vardır.

Araştırmanın sonucunda ise;

- Horon kelimesi kavratılmış ve nereden geldiği tespit edilmeye çalışılmıştır.
- Horonların, ortaya çıkış ve oynanış biçimleri tespit edilmiştir.
- Horonların, karakteristik özellikleri incelenmiştir.
- Horonların, türleri incelenmiştir.
- Horonların, oyun çeşitlemelerinde benzerlikler ortaya konmuştur.
- Horonların, oyun çeşitlemelerinde farklılıklar gösterdiği ortaya çıkmıştır.
- Horonların eski ve zengin bir kaynağa dayandığı tespit edilmiştir.
- Doğu Karadeniz Bölgesinde yalnız horon türlerinin değil; halay, bar, karşılama ve seyirlik oyunlarının da olduğu tespit edilmiştir.
- İller arasında etkileşimin olduğu ortaya çıkmıştır.
- Yörede oynanan oyunların yalnız gençler tarafından değil, yaşlılar tarafından da oynandığı tespit edilmiştir.
- Yörede oynanan oyunların erkekler kadar kadınlar tarafından da oynandığı tespit edilmiştir.

6. SUMMARY :

Aim of this investigation is establishing what are the characteristic peculiarities of west Black Sea Region's folk dance. Investigation had been maden at Artvin, Rize, Trabzon, Giresun and Ordu.

When the investigation had been made, basic concepts of characteristic peculiarities had been tried to explain, then giving samples from sburb playings to this basics had been tried.

With examine the buildings of dance which are playing in sburbs, the playings which establish in sburb are; Horon, Halay, Bar, Karşılama and Seyirlik. In addition, the species of dance at this sburb execute "girls alone", "boys alone" and "girls and boys together" had been seen.

At West Black Sea Region dances are in horon type generally. Horons had been spreaded to sburb widely and had been come to our day. Horons are still making with veyr wide folk heap without demolishing it's otantic in our day at weddings, festivals, births, when the boys send to army, high plateau gaities.

Horon lives an atmosphere of the people which have necessity to be very nimble and agile for protect its being at sea and unevenness fields. In this respect horon is very active dance. Horon makers bodies are in move with all of their arms, hands or put their hands to their shoulders in a circle or straight line form with a musical instrument which proves orderely moving. If there is no musical insrument, the folk songs which horon makers say like chorus do this work.

Many times girls and boys make horon separately. The plays which are the girls make called "Kız Oyunu" oftenly. At girls horons the mouth-organ can play like bagpipe and kemençe. It is able to see the girls making horon without instrument. At these times they say folk songs. Horon disconnect different kins like "Sıksaray, Sallama" according to ritm moving peculiarities.

At folk dance the impressions which arise from tenderness, joyfulness, being enchanted, ecstasy, fear, anxiety, doubt, anger, sadness in result of to be like or not the folk dance, create sensations. These sensations have to be express very good with gestures and mimics. In the contrary case it is very hard to confirm the notions clearly.

The manners, style and meaning which are available in characteristic construction of playing, have to be express with organs like head, hand, arm and foot. At horon you have not to pass play by play before finish the ritm and song.

Result of the investigations we can arrange the peculiarities of horons like this.

- Compactness is dominate at horon.
- Horon musics have ritm liveliness and quickness because of repeating little and short sentences and motif's continually.
- Horon which is playing quickly called "Sık" and which is playing slowly called "Seyrek".
- Horons play by 3 or more person.
- When the horons make with crowd group, circle form use by them. Last

two years folk dance was playing straight and half circle type because of being to a scere profession for watch.

- At some districts horon play by men and women complicated. Seperately there are women-girl horons.



7. KAYNAKLAR :

- 1) **AKALIN, Z.** ; Artvin Yöresi Folkloru Halk Kültürü Araştırması, s:193-195, Mayıs - 1997.
- 2) **AKPINAR, H.** ; T.C. Gazi Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Karadeniz Horon Yöresi Oyunları, Lisans Tezi, Ankara – 1995.
- 3) **AND,M.** ; Halk Oyunlarımızın Adlarının Anlamları, TFAD, Yıl:12, Cilt:6, No:155, s:2833-2835, Temmuz – 1961.
- 5) **AND, M.** ; Türk Köylü Dansları, I. Baskı, İzlem Yayınları, İstanbul – 1965.
- 5) **BALTACI, S.** ; T.C. Gazi Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Halk Oyunlarında Bölgeler, Tipler ve Alt Dalları Üzerine Bir Araştırma, Lisans Tezi, Ankara – 1996.
- 6) **BİRDOĞAN, N.** ; Halk Danslarımızda Köken Etkiler ve Anlam, TFAD, 15 cilt,No: 299, s: 6095-6997, 1975.
- 7) **ÇAĞATAY, S.** ; Türk Lehçeleri Örnekleri, II. Baskı, DTCF Yayını, Ankara – 1972.
- 8) **ÇETİN, A.** ; Karadeniz Trabzon Halk Oyunları Araştırması, s:1, Ankara – 1986.
- 9) **ÇİLESİZ, N.** ; Doğu Karadeniz Halk Oyunları, TFA, 6 cilt, s:7297, Mart – 1975.

- 10) **DEMİR, Ş.** ; İlk Türk Çalgılarından Kemençenin Tarihçesi, Türk Ocağı Dergisi, İstanbul – 1997.
- 11) **DEMİRSİPAHI, C.** ; Türk Halk Oyunları, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, No: 158, Ankara – 1975.
- 12) **DİVAN - Ü LÜGAT İT TÜRK DİZİNİ I.** Baskı, TDK Yayınları, Ankara – 1970.
- 13) **DURGUN, O.** ; Trabzon Tôresinde Türkölü Halk Oyunları, Trabzon Kültür – Sanat Yıllığı 87, İstanbul – 1987.
- 14) **DURGUN, O.** ; Doğu Karadeniz Folklorunda Doğa, Deniz, Balık ve Balıkçılık, Trabzon 88-89 Kültür Sanat Yıllığı, İstanbul – 1989.
- 15) **ERKOÇ, R.** ; T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı, Eğitim Genel Müdürlüğü Yayınları:2, İnsan Anatomisi ve Fizyolojisi I, Birinci Basılış, Başbakanlık Basımevi, Ankara – 1973.
- 16) **ERSÖZ, M.** ; Türkiye’de Alevilik Bektaşilik, I. Baskı, Özlem Yayınları, İstanbul – 1975.
- 17) **GAZİMİHAL, M.R.** ; Türk Halk Oyunları Katalogu, I. Baskı, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara – 1991.
- 18) **GAZİMİHAL, M.R.** ; Türk Halk Oyunları Katalogu, II. cilt, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara – 1997.
- 19) **GENÇ, C.** ; Trabzon Horonları, TFK Derleme ve Araştırma Grubu Arşivinden, Folklor Dergisinde Yayınlanmış Makaleler, 1969-1971.
- 20) **GENÇ, C.** ; Trabzon Horonları Derlemesi, s:13-15, Ankara – 1988.

- 21) **GÜRSOY, B.** ; T.C. Başbakanlık, Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü, Gençlik Hizmetleri Daire Başkanlığı, Halk Oyunları Seçici Kurul Üyeliği Kursu, İzmir – 1998.
- 22) **GİRESUN SAĞLIK MESLEK LİSESİ** Giresun Yöresi Oyunları Araştırması, s:1, Ankara – 1986.
- 23) **İNAN, A.K.** ; Tarihte ve Bugün Şamanizm, I. Baskı, TTK Yayınları, Ankara – 1976.
- 24) **MEYDAN LAROUSSE** Dans Maddesi, 3. cilt, s:755-756.
- 25) **ORDU ANADOLU LİSESİ** Ordu Yöresi Halk Oyunları Araştırması, s: 9-10, Ankara – 1987.
- 26) **ÖNGEL, H.B.** ; Türk Halk Oyunlarının Kökeni Oluşumundaki Etmenler ve Sınıflandırılması, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara – 1992.
- 27) **ÖNGEL, H.B.** ; T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, Okuliçi Beden Eğitimi Spor ve İzcilik Daire Başkanlığı, Seçici Kurul Üyeliği Kursu, Halk Oyunlarının Karakteristik Özellikleri Ders Notları, Bursa – 1996.
- 28) **RİZE** ; T.C. Kültür Bakanlığı Yayını, Ankara – 1991.
- 29) **ŞENEL, S.E.** ; Hareket Notasyonu – Halk Oyunları Yazımı, Mey Ofset, Levent Müzik Evi Yayınları : 5, İzmir – 1990.
- 30) **T.D.K.** ; Türkçe Sözlük.
- 31) **TUGAY, O.** ; Perşembe Halk Eğitim Merkezi Müdürlüğü Araştırması, s: 5, Ankara – 1987.
- 32) **TÜRK ANSİKLOPEDİSİ** Oyun Maddesi, 12. cilt, s:752.

- 33) TÜRK, A. ; Trabzon Yöresi Oyunları Derlemesi, s:6-7,
Ankara – 1983.
- 34) ULUDAĞ, S. ; İslam Açısından Musiki ve Sema, I. Baskı, Doğuş
Yayınları, İstanbul – 1976.
- 35) YANIKOĞLU, B.A. ; Trabzon ve Havalisi Folklor Malzemeleri,
İstanbul – 1953.
- 36) YAZICI, A.N. ; Doğu Karadeniz Bölgesi Trabzon Yöresinde Oynanan
Horonun, Doğuşu Oynanışı ve Karakteristik Özellikleri, Lisans Tezi, Gazi
Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Ankara – 1998.

8. ÖZGEÇMİŞ :

Şakir ERDEM; 1971 yılında Zonguldak'ta doğdu. İlk, orta ve lise öğrenimini Zonguldak'ta tamamladı. 1991 yılında Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Bölümü'ne girdi. Buradan 1995 yılında mezun oldu. 1995 Eylülünden 1998 Şubatı'na kadar Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı okullarda Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği yaptı. Aynı süre içerisinde çeşitli halk oyunları kurum ve kuruluşlarında faal olarak çalışmalara katıldı. Bu kuruluşlarda, öğretici, teknik yönetmen ve yönetici olarak görev aldı. Çeşitli yarışmalarda seçici kurul üyesi olarak görev aldı.

1998 yılın Şubat ayında Gazi Üniversitesi, Kastamonu Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu'na Öğretim Görevlisi olarak atandı ve halen bu görevini sürdürmektedir.

T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ