

**T.C.  
BARTIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI**

**HALK OYUNLARININ KARAKTERİSTİK YAPISININ İNCELENMESİ  
(DİYARBAKIR ÖRNEĞİ)**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**HAZIRLAYAN  
AYTAÇ KORALTAN**

**DANIŞMAN  
DOÇ. DR. TANER BOZKUŞ**

**BARTIN-2020**

**T.C.**  
**BARTIN ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI**

**HALK OYUNLARININ KARAKTERİSTİK YAPISININ İNCELENMESİ**  
**(DİYARBAKIR ÖRNEĞİ)**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**HAZIRLAYAN**  
**Aytaç KORALTAN**

**DANIŞMAN**  
**Doç. Dr. Taner BOZKUŞ**

“Bu tez ....../....../201.. tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Oybirliği / Oyçokluğu ile kabul edilmiştir.”

<b>JÜRİ ÜYESİ</b>	<b>İMZA</b>

## KABUL VE ONAY

Aytaç KORALTAN tarafından hazırlanan ‘‘Halk Oyunlarının Karakteristik Yapısının İncelenmesi (Diyarbakır Örneđi)’’ başlıklı bu alıřma, 31.01.2020 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oy birliđi/oy okluđu ile başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiřtir.

Başkan : Do. Dr. Taner BOZKUŐ .....  
(Danıřman)

Üye : Unvan Ad SOYAD .....

Üye : Unvan Ad SOYAD .....

Bu tezin kabulü Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulunun .../.../... tarih ve  
...sayılı kararıyla onaylanmıřtır.

Prof. Dr. Metin SABAN  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

## BEYANNAME

Bartın Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsünüz yazım kılavuzuna göre Doç. Dr. Taner BOZKUŞ danışmanlığında hazırlamış olduğum “Halk Oyunlarının Karakteristik Yapısının İncelenmesi (Diyarbakır Örneği)” adlı Yüksek lisans tezimin bilimsel etik değerlere ve kurallara uygun, özgün bir çalışma olduğunu, aksinin tespit edilmesi halinde her türlü yasal yaptırımını kabul edeceğimi beyan ederim.

31/01/2020

Aytaç Koraltan

## ÖN SÖZ

Bu çalışma “Halk Oyunlarının Karakteristik Yapısının İncelenmesi (Diyarbakır Örneği)” başlığı altında araştırılmıştır. Araştırma, nitel bir araştırma olup Diyarbakır’da ikamet eden belli bir yaş haddine sahip olan kişilerle yapılan görüşmelerle konu irdelenmeye çalışılmıştır. Yapılan bu araştırmamın Diyarbakır halaylarına gönül vermiş, bu alanı meslek edinen insanlara faydalı olmasını temenni ederim. Gelecek nesillerin de bu bilgilerden faydalanmasını dilerim. Bu çalışmam boyunca benimle bilgilerini paylaşan hocalarıma teşekkürlerimi sunarım. Yüksek lisans eğitimim boyunca benim üzerimde büyük emeği olan ve gerek desteklerini gerekse de bilgi ve tecrübelerini benden esirgemeyen çok kıymetli ve değerli Danışman Hocam Doç. Dr. Taner BOZKUŞ’a teşekkürü bir borç bilirim.

Ayrıca her türlü yardım ve manevi desteğini benden esirgemeyen beni motive eden nişanlım Sultan TAŞAN’a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Bu uğurda ağabeyliğini benden esirgemeyen ve bana yol gösteren çok değerli büyüğüm Eta PEKTAŞ’a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca maddi ve manevi olarak bana destek olan annem Mayde KORALTAN ve babam Zeki KORALTAN’a da şükranlarımı sunarım.

Aytaç Koraltan

Bartın-2020

## ÖZET

**Yüksek Lisans Tezi**  
**Halk Oyunlarının Karakteristik Yapısının İncelenmesi**  
**(Diyarbakır Örneği)**  
**Aytaç KORALTAN**  
**Bartın Üniversitesi**  
**Sosyal Bilimleri Enstitüsü**  
**Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı**  
**Tez Danışmanı: Doç. Dr. Taner BOZKUŞ**  
**BARTIN-2020, Sayfa: XI + 174**

Geleneksel halk oyunları; ülkelerin, bölgelerin veya yörelerin sosyolojik alt yapısını bünyesinde barındıran ve bunun yanı sıra kültürel zenginlikler bakımında da oldukça önemli yere sahip olan bir sanat dalıdır. Türkiye'nin Güney Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan Diyarbakır ili birçok medeniyete ev sahipliği yapmış ve geçmişi oldukça derin olan kozmopolit bir şehirdir. Tarihi açıdan bakıldığında oldukça eski bir tarihi derinliğe sahip olduğu ve farklı dönemlere tanıklık eden uzun yılların vermiş olduğu bir birikime sahip olan bir şehridir. Yapmış olduğum bu çalışmada, Diyarbakır ilinin geçmişten günümüze kadar süregelen yöre halaylarının ne anlam ifade ettiği, yapısal özelliklerinin tespiti ve nasıl bir değişime uğradıkları ile ilgili kavramlara yanıt aranmıştır.

Bu araştırma kapsamında çeşitli kaynaklar taranarak konuyla ilgili bazı dokümanlardan da faydalanılmıştır. Konuyla ilgili yapılan kaynak taramasının yanı sıra bölgede yaşayan ve uzun yıllar halk oyunları ile uğraşan belli bir yaş aralığına ve birikimine sahip üstat kişilerce de birebir görüşmeler yapılarak bu konu irdelenmeye çalışılmıştır.

Yukarıda söz edilen çalışma teknikleri göz önünde bulundurularak:

Öncelikle Diyarbakır hakkında genel bilgilere, daha sonra ise Diyarbakır halayları ve halaylarının ayrılmaz bir parçası olan müzikleri ele alınarak konuya açıklı getirilmiştir. Akabinde yöre halaylarının neler olduđu, ne anlam ifade ettikleri, oyunların öyküleri, icra şekilleri, yapısal özellikleri, icra sırası ve giyim kuşam şekilleri gibi kavramların yanı sıra halk oyunların günlük yaşam ile olan ilişkileri de ele alınarak irdelenmeye çalışılmıştır.

Araştırmanın sonucunda ise; halk oyunlarının aslında bir yaşam tarzı olduđu ve çeşitli kültürel zenginlikleri içerisinde barındırdığı görülmektedir. Yaşamdan alıntılarla oluştuđu kanısı oldukça yüksek bir ihtimal olarak görülmektedir. Dolayısıyla insanların yaşamış oldukları bölgelerde ki yaşam tarzları ile oldukça ilişkili olduđu önemli ayrıntılardan biridir. Haliyle geçmişten günümüze kadar yaşam içerisinde önemli yere sahip olan bazı donelerin de değışime uğramasıyla beraber halk oyunlarının da değışime uğraması kaçınılmaz bir durumdur. İnsanların yaşam biçimleri, gelenek ve göreneklerinin değışime uğraması gibi yöresel oyunların da değışime uğradıkları gözlemlenmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Diyarbakır; Halk Oyunları, Kültür; Halk Müziği

## **ABSTRACT**

**M.Sc.Thesis**

**Investigation Of Characteristic Structure Of Folk Dances**

**(Example Of Diyarbakır)**

**T.C.**

**Bartın University**

**Institute of Socialsciences**

**Physical Education And Sport Department**

**Aytaç KORALTAN**

**Thesis Advisor: Doç. Dr. Taner BOZKUŞ**

**BARTIN-2020, Page: XI + 174**

Traditional folk dances are an art branch that embodies the sociological infrastructure of countries, regions or regions, and also has a very important place in terms of cultural richness. Located in South Eastern Anatolia Region of Turkey's Diyarbakır province has hosted many civilizations and history is a cosmopolitan city which is quite deep. From a historical point of view, it is a city that has a very old historical depth and has a long history of witnessing different periods. In this study, I searched for answers to the concepts related to the meaning of the local traditions of Diyarbakır province from past to present, determination of their structural features and how they have undergone a change. Within the scope of this research, various documents related to the subject were used by scanning various resources. In addition to the literature review on the subject, it was tried to examine this issue by making one-to-one interviews by the masters who have a certain age range and knowledge who have been living in the region for many years.

Considering the working techniques mentioned above:



First, general information about Diyarbakır, and then the music which is an inseparable part of the Diyarbakır halays and their halays are discussed. Subsequently, the concepts such as what the local halays are, what they mean, the stories of the games, the forms of execution, the structural features, the order of execution and the styles of clothing, as well as the relations of the public games with daily life were tried to be examined.

As a result of the research; it is seen that folk dances are actually a life style and contain various cultural riches. It is seen as a very high probability that it is formed with quotes from life. Therefore, it is one of the important details that people are very much related to their lifestyle in their regions. Naturally, it is inevitable that some of the people who have an important place in life from the past to the present have also changed, and the folk dances have also changed.

**Keywords:** Diyarbakır; Folk Dances, Culture; folk music

## İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY .....	I
BEYANNAME.....	II
ÖN SÖZ.....	IV
ÖZET.....	IV
ABSTRACT .....	VI
İçindekiler .....	VIII
GİRİŞ .....	1
1. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	3
1.1. Diyarbakır'ın Tarihçesi.....	3
1.1.1. Diyarbakır'ın Coğrafi Özellikleri.....	4
1.1.2. Diyarbakır'ın Sosyo-Ekonomik Yapısı.....	6
1.2. Oyunun Tanımı ve Çeşitlikleri.....	7
1.3. Müzik Eşliğinde Oynanan Oyunlar.....	12
1.3.1. Raks.....	12
1.3.2. Dans.....	14
1.3.3. Halk Oyunları.....	15
1.4. Halk Oyunlarına Etki Eden Faktörler.....	16
1.4.1. İnanç.....	17
1.4.2. Doğa ve Olağan Üstü Olaylar .....	18
1.4.3. İklimsel ve Coğrafi Faktörler .....	19
1.4.4. Kültürel ve Etniksel Faktörler.....	21
1.4.5. Uğraşılan Meslekler .....	22
1.5. Halk Oyunlarında Taklidin Yeri ve Önemi.....	23
1.5.1. Gündelik Yaşamı Taklit Eden Oyunlar .....	25
1.5.2. Hayvanları Taklit Eden Oyunlar.....	26
1.5.3. Dövüşü Taklit Eden Oyunlar .....	27
1.6. Halk Oyunlarının Yapısal Özellikleri .....	28
1.6.1. Tarz .....	29
1.6.2. Tavrı .....	29

1.6.3. Üslup .....	30
1.6.4. Karakter.....	31
1.6.4.1. Kişilik .....	31
1.6.4.2. Mizah.....	31
1.6.4.3. Huy .....	32
1.7. Halk Oyunlarının Yapısını Oluşturan Temel Hareketler .....	33
1.7.1. Adım .....	33
1.7.2. Motif .....	33
1.7.3. Figür .....	34
1.7.4. Oyun.....	35
1.7.5. Bölüm .....	36
1.8. Halk Oyunlarının Tanımı ve Gelişimi.....	36
1.9. Halayın Kelime Anlamı ve Yapısal Hareketleri .....	39
1.9.1. Yürüme .....	40
1.9.2. Koşma.....	41
1.9.3. Sekme .....	41
1.9.4. Zıplama .....	41
1.9.5. Sıçrama .....	42
1.9.6. Atlama.....	42
1.9.7. Çökme .....	43
1.10. Halay Türünde Kullanılan Oyun Formları .....	43
1.10.1. Çizgi Formu .....	43
1.10.2. Yarım Daire (Hilal) Formu .....	44
1.10.3. Daire (Çember) Formu.....	44
1.10.4. Dağınık Form .....	44
1.11. Halaylarda Oyuncu Sayısının Yeri ve Önemi.....	45
1.12. Halaylarda Oyuncuların Görev ve Sorumlulukları.....	45
1.13. Halk Oyunlarında Cinsiyetin Yeri ve Önemi .....	47
1.14. Halaylarda Kullanılan Enstrümanlar .....	48
1.15. Geleneksel Giyim ve Kuşam.....	49
1.16. Geleneksel Olarak Kullanılan Süs ve Takılar .....	52
1.17. Halk Oyunları İcrasında Kullanılan Araç ve Gereçler .....	54
2. YÖNTEM.....	56
2.1. Araştırmanın Modeli .....	56
2.2. Evren ve Örneklem .....	57
2.3. Verilerin Toplanması.....	57
2.3.1. Kişisel Bilgi Formu .....	58

<b>3. BULGULAR VE YORUM .....</b>	<b>59</b>
<b>3.1. Diyarbakır Halk Oyunlarına Etki Eden Faktörler .....</b>	<b>59</b>
3.1.1. İnanç.....	59
3.1.2. Doğa ve Olağan Üstü Olaylar .....	61
3.1.3. İklimsel ve Coğrafi Faktörler.....	62
3.1.4. Kültürel ve Etniksel Faktörler.....	64
3.1.5. Uğraşılan Meslekler .....	66
<b>3.2. Diyarbakır Halk Oyunlarında Günlük Yaşamı Taklit Eden Oyunlar.....</b>	<b>67</b>
<b>3.3. Diyarbakır Halk Oyunlarında Dövüşü Taklit Eden Oyunlar.....</b>	<b>72</b>
<b>3.4. Diyarbakır Halk Oyunlarında Hayvanları Taklit Eden Oyunlar .....</b>	<b>75</b>
<b>3.5. Diyarbakır'da İcra Edilen Halk Oyunlarının Yapısal Özellikleri ve Tasviri.....</b>	<b>76</b>
3.5.1. Keşeo .....	79
3.5.2. Delilo (Grani, Delile) .....	84
3.5.3. Govend (Halay) .....	89
3.5.4. Harrani (Esmerim) .....	96
3.5.5. Sekme (Tek Ayak, Şuşane).....	100
3.5.6. Du Ling (Çift Ayak) .....	103
3.5.7. Dızo.....	105
3.5.8. Çaçan.....	108
3.5.9. Meryemo .....	110
3.5.10. Papure .....	113
3.5.11. Çepik .....	114
3.5.12. Çemçe Gelin.....	116
3.5.13. Köse .....	118
3.5.14. Kamçı .....	120
3.5.15. Kereboz .....	122
3.5.16. Xaftano.....	123
<b>3.6. Diyarbakır Halk Oyunları İcrasında Kullanılan Oyun Formları .....</b>	<b>124</b>
3.6.1. Çizgi Formu.....	125
3.6.2. Yarım Daire (Hilal) Formu .....	125
3.6.3. Daire (Çember) Formu.....	126
3.6.4. Dağmık.....	126
<b>3.7. Diyarbakır Halk Oyunları İcrasında Oyuncuların Görev ve Sorumlulukları.....</b>	<b>126</b>
3.7.1. Ekip Başının Yeri ve Önemi.....	127
3.7.2. Ekip Sonunun Yeri ve Önemi .....	131
<b>3.8. Diyarbakır Halk Oyunlarının İcrasında Oyuncu Sayısının Yeri ve Önemi .....</b>	<b>132</b>
<b>3.9. Diyarbakır Halk Oyunlarında Cinsiyetin Yeri ve Önemi .....</b>	<b>134</b>

<b>3.10. Diyarbakır Halk Oyunları İcrasında Kullanılan Enstrümanlar .....</b>	<b>137</b>
<b>3.10.1. Diyarbakır Halk Oyunlarında Kullanılan Ezgi ve Ritimler .....</b>	<b>140</b>
<b>3.11. Diyarbakır'da Giyim ve Kuşam .....</b>	<b>140</b>
<b>3.11.1. Erkeklerde Giyim ve Kuşam.....</b>	<b>144</b>
<b>3.11.2. Kadınlarda Giyim ve Kuşam .....</b>	<b>151</b>
<b>3.12. Diyarbakır'da Kullanılan Süs ve Takılar .....</b>	<b>155</b>
<b>3.12.1. Erkeklerin Kullandıkları Takılar.....</b>	<b>156</b>
<b>3.12.2. Kadınlarda Süs ve Takı .....</b>	<b>158</b>
<b>3.13. Diyarbakır Halk Oyunları İcrasında Kullanılan Araç Gereçler .....</b>	<b>161</b>
<b>3.13.1. Erkeklerin Kullandıkları Araç ve Gereçler.....</b>	<b>163</b>
<b>3.13.2. Kadınların Kullandıkları Araç ve Gereçler .....</b>	<b>163</b>
<b>SONUÇ.....</b>	<b>162</b>
<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>168</b>
<b>EK-1. MÜLAKAT SORULARI.....</b>	<b>172</b>
<b>ÖZ GEÇMİŞ.....</b>	<b>174</b>

## GİRİŞ

Yapılan araştırma kapsamında bu çalışmanın problem cümlesi, Diyarbakır halk oyunlarının karakteristik yapısı nasıldır? Yörede yaygın olarak oynanan Diyarbakır halk oyunlarını genel bir çerçevede incelemektir.

Yapılan bu araştırmanın amacı, Diyarbakır İli'nde yaygın olarak çeşitli tören ve kutlamalarda icra edilen Diyarbakır Halk Oyunlarını inceleyerek, nasıl oluştukları; günümüze kadar nasıl geldikleri, halkın gerek inanç değerlerini gerekse de doğa ile olan ilişkilerini yansıtıp yansıtmadığını irdelemek maksadıyla "Halk Oyunlarının Karakteristik Yapısının İncelenmesi" konu başlıklı bu çalışma ele alınmıştır.

Yapılan araştırma kapsamında Diyarbakır İli'nde bugüne kadar bu konunun üzerinde çok durulmadığı ve herhangi bir çalışma yapılmadığı tespit edilmiştir. Bu konu başlıklı araştırma gerek tarihsel gerek kurumsal gerekse de sosyolojik çözümlenmesi yapılarak geniş bir literatür taramasından geçerek konu incelenmiştir. Diğer taraftan ise Diyarbakır Halk Oyunları alanında aktif olarak çeşitli faaliyetlerde bulunmuş olan kişilerle ve bazı nedenlerden dolayı halk oyunlarını bırakmış olan kişilerle, yani alaylı diye tabir edilen yöre insanlarıyla görüşme tekniği ile bu konu anlaşılmalı ve araştırılmaya çalışılmıştır. Diyarbakır Halk Oyunları'nın karakteristik yapısını güvenilir, gerçek ve şeffaf bir şekilde ortaya çıkarmak sonraki nesillere doğru olan bilgiyi aktarmayı sağlamaktır.

Diyarbakır İli'nde Diyarbakır Halk Oyunlarına katkısı olan çeşitli spor kulüpleri ve kurumsal dairelerin (Halk Eğitim Merkezi, Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü, İl Milli Eğitim gibi.) halk oyunlarına olan katkıları da incelenmiştir.

Bilindiği üzere Folklor, halkın kültürünü araştıran ve ortaya koyan bir bilim dalıdır. Folklor biliminin bir alt dalı olan halk oyunları ise halkın kültürünü yansıtan insanların birbiri ile kaynaşmasını sağlayan zengin bir sunu alanına sahip olan bir yaşam biçimidir.

Her yörede olduğu gibi Diyarbakır İli'nde de çeşitli tören ve kutlamalarda oynanan

Diyarbakır halk oyunları yörede çok yaygın olarak görülmektedir. Yapılan bu araştırma kapsamında “Diyarbakır Halk Oyunlarının Karakteristik Yapısını İnceleyip” tarihi geçmişine bakılarak bu oyunların nasıl oluştukları, oyunların yapısal özellikleri incelenerek oyunların anlam ve hareket yapıları anlamlandırılmaya çalışılmıştır.

Yörede oynanan halk oyunlarının anlam ve hareket yapıları eksik, yanlış ifadelerle yorumlanması çok çeşitli görüşlerin türemesine neden olmaktadır. Bir kısır çekişmeye neden olan bu sübjektif yorumları minimize edip objektif bir bakış açısı kazandırmaktır. Diyarbakır halk oyunlarına gönül vermiş olan kişilere bu bakış açısını kazandırmak gelecek kuşaklara ise daha güvenilir objektif bilgiler aktarmayı sağlamaktır.

- Veri toplama araçlarının, araştırmanın amacını ortaya çıkaracak nitelikte olduğu varsayılmaktadır.
- Araştırmada incelenen veriler araştırmanın amacını açıklayıcı niteliktedir.
- Araştırmayı destekleyecek olan kişiler ile yapılacak olan görüşmede kişisel görüşme tekniği kullanılacaktır. Araştırmaya konu olan “Halk Oyunlarının Karakteristik Yapısının İncelenmesi Diyarbakır Örneği” adlı bu çalışmayı destekleyen kişilerin samimi ve doğru bir şekilde cevaplayacakları varsayılmaktadır.
- Yapılan bu çalışma tarama verileri ve kişisel görüşme formuyla sınırlıdır.
- Araştırma verileri 1900’lü yıllardan günümüze kadar ki olan çalışmalar ile sınırlıdır.
- Kişisel görüşme tekniği ile sorulan soruları yanıtlayan kişilerin geçmişte söz konusu olan halk oyunları ile gönüllü olarak uğraştıkları ya da düğün meydanlarında, çeşitli kutlamalarda veya etkinliklerde buldukları, kişilerin verdikleri cevaplarla sınırlıdır.
- Elde edilecek bulgulardan yola çıkılarak varılacak sonuç ve genellemeler, araştırmanın evreni için geçerlidir.

## 1. KURAMSAL ÇERÇEVE

### 1.1. Diyarbakır'ın Tarihçesi

Diyarbakır ili farklı dönemlerde çeşitli isimlerle anılmıştır. Asur Hükümdarı Adad-Nirayi'ye ait bir kılıç kabzasında şehrin adı "Amidi" ya da "Amedi" olarak geçmektedir. Roma ve Bizans kaynaklarında "Amid, O'mid, Emit, Amide" gibi isimlerle anıldığı görülmektedir. Osmanlı Döneminde ise "Amid, Diyar-i Bekr" isimleriyle adlandırılmıştır kadim şehir Diyarbakır. Diyarbakır'ın taşlarının siyah olmasından dolayı "Kara Amid" adıyla da anılmıştır. Arap egemenliği sırasında şehir "Diyar" ve "Bekr ismiyle de anıldığı kayıtlara geçmiştir. "Diyar-ı Bekr ismi Osmanlı'nın son dönemlerinde daha çok bölge olarak kullanılmıştır. Merkez için kullanılan Amid isminin Diyar-ı Bekr (Diyarbakır) 1867 yılında vilayet olmasıyla bu ismin artık yavaş yavaş terk edildiği ve bütün bölgeyi daha kapsayıcı olan ve sancak adı altında (Diyar-ı Bekr) Diyarbekir isminin kullanıldığı görülmektedir. "Diyarbekir'in" adının "Diyarbakır" haline dönmesi Türk Dili dergisinin Haziran 1938 sayılı nüshasında belirtilmiştir. 17 Kasım 1937 tarihinde ise Atatürk'ün Diyarbakır'dan Elazık'a yapılan bir seyahatte dil tartışması üzerine, bir telgraf Türk Dil Kurumu'na çekerek şehrin isminin "Diyarbakır" olarak değiştirmesini istemiştir.

Anadolu medeniyeti ile Mezopotamya medeniyetinin geçiş bölgesinde yer alan Diyarbakır tarihi geçmişi oldukça eskiye dayanır. Diyarbakır ve çevresinde var olan gerek Yontma Taş devri gerekse de Mezolitik devirlere ait mağaralardan yerleşim yeri olduğu yapılan arkeolojik araştırmalarla ortaya çıkmıştır. Eğil, Silvan, Dicle nehri ve kolları üzerinde ve Ergani çevresinin bu çağdan kalma kalıntıları yapılan kazılarda ortaya çıkmıştır. Diyarbakır ilinin Ergani ilçesi Çayönü Tepesinde yapılan kazılarda dünyanın en eski köyü bulunmuştur. Çayönü'ndeki yerleşim hayatına geçen insanlar zamanla göçebelikten yerleşik hayata geçmişlerdir. Avcılık ve toplayıcılıktan ise besin üretimine geçmişler. Şehrin merkezinden, M.Ö. 3000 yıllarında Hitit ve Hurri-Mittani egemenliği yaşanmıştır. M.Ö. 1260 yılına kadar egemenlikleri süren Hurri-Mittaniler daha sonra



sırasıyla Asurlar, Aramiler, Urartular, İskitler, Medler, Persler, Makedonyalılar, Selevkoslar, Partlar, Büyük Tigran İdaresi, Romalılar, Sasaniler, Bizanslılar, Emeviler, Abbasiler, Şeyhoğulları, Hamdaniler, Mervaniler, Selçuklular, İnalogulları, Nisanoğulları, Artuklular, Eyyübiler, Moğullar, Akkoyunlular, Safeviler ve Osmanlılar bu kente hâkim olmuşlar.

Asurlular döneminde kent, bölge valilik merkezi olmuştur. Milattan sonra bir ve ikinci asırlarda şehir ve bölgesi için Romalılar ile Partlar arasında savaş yapılmıştır. Şehir Romalıların hâkimiyetine girmiştir. Daha sonra Romanın yıkılmasıyla Bizans yönetimine geçmiştir. Hz. Ömer döneminde İslam ordusu Diyarbakır'ı fethetmiştir. Halid Bin Velid, şehre giren ilk İslam ordusunun kumandanıdır. Böylece Diyarbakır İslam Devletine bağlı olan bir Eyalet haline geldi. Daha sonraları şehre bir dönem Şeyhiler Hanedanı hakimiyet sağlarken sonraki yıllarda Hamdaniler ve daha sonra da Mervaniler egemen olmuşlar. Alparslan 1071 yılında Malazgirt zaferinden bir yıl önce Diyarbakır'a geldi. Mervaniler Selçuklulara tabi oldu. Melikşah'ın vefatından sonra Diyarbakır Suriye Selçuklularına geçti. Eyyübi lideri Melih Kâmil Selçukluların yönetimindeki şehri ele geçirdi. 1401 yılında Akkoyunlular yönetiminde şehir başkent oldu. Artukluların egemenliği altında olan kent sonrasında Safevilerin himayesine geçmiştir. Daha sonra 1505 ile 1515 yılları arasında gerek Anadolu Beylikleri gerek Memluklar gerekse de İran-Safevi devletleri arasında bölgenin hâkimiyeti için bir mücadele içerisine girilmiştir. Osmanlı hükümdarı Yavuz Sultan Selim şehri 15 Eylül 1515 yılında Bıyıklı Mehmet Paşa kumandasında Osmanlı Devleti'ne kattı. Osmanlı döneminde önemli bir eyalet merkezi haline geldi. Doğuya sefer yapan orduların harekât üssü oldu. Osmanlı devletinin son dönemlerinde özellikle de 1. Dünya Savaşı'nın baş gösterdiği dönemde hastalık, sefalet ve yangın gibi bir takım olağan üstü afetlerden dolayı sıkıntılar yaşanmıştır. 1950'lerde yeni şehir baştan kurulmuştur: Yollar, hasta haneler, okullar ve modern yapılarla sürekli kendini yenileyip gelişmiştir (*T.C. Diyarbakır Valiliği İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü, Müze Müdürlüğü*).

### **1.1.1. Diyarbakır'ın Coğrafi Özellikleri**

Diyarbakır'ın jeopolitik konumu, Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nin ortasında El Cezire'nin (Mezopotamya) kuzeyinde yer almaktadır. Doğusunda: Siirt, Muş. Güneyinde:

Mardin. Batısında: Şanlı Urfa, Malatya, Adıyaman. Kuzeyinde: Elâzığ, Bingöl illeri ile çevrilidir.

13 ilçe 4 tane de merkez ilçe olmak üzere toplam 17 ilçeye sahip olan Diyarbakır ilinin nüfusu 1milyon 732 bin 396 kişidir. Cinsiyete göre verilerde erkek ile kadın nüfusu arasındaki fark 18 bin 540 kişi oldu. Toplamda erkek nüfusu 875 bin 468, kadın nüfus 856 bin 928 olarak kaydedildi. Buna göre Diyarbakır nüfusunun yüzde 50,6'sının erkekler yüzde 49,4'ünü ise kadınlar oluşturmaktadır. Diyarbakır'ın yüzölçümü 15.355 km<sup>2</sup> rakımı ise 660'dir.

Diyarbakır'ın yüzey şekilleri oldukça sadedir. Çevresi yüksekliklerle çevrili ortası ise bir havza şeklindedir. Bu havza batı-doğu doğrultulu geniş Dicle vadisini oluşturur. Diyarbakır havzasının güneybatısını Karaca dağ kütlesi yükselir. Şanlı Urfa Diyarbakır il sınırı üzerindeki bu kütle koyu renkli lavların yığılmasıyla oluşmuş eski bir volkan kütlesidir. Koni şeklinde olmadığından daha çok yayılmış bir şekle büründüğünden fazla heybetli görülmez. Yüksekliği 1.957 metre olan kolu baba doruğudur. Karaca dağ lavları, doğu yönünde Dicle vadisine kadar uzar ve yapısı geçirimli olduğundan kütlesi üzerinde akarsu aşınımı hemen hemen hiç rol oynamamaktadır. Dağın içine süzülen sular eteklerinde ya da uzaklarında kaynak su olarak yeryüzüne çıkar.

Diyarbakır'ın iklimi sert karasal ve yarı kurak yayla iklimi görülür. Yazları çok sıcak geçer kışları ise Doğu Anadolu kadar sert değildir. Bunun başlıca nedeni şundan dolayıdır: Güneydoğu Toroslarının kuzeyinden gelen soğuk rüzgârları kesmesidir. Bu dağlar Doğu Anadolu Bölgesi'yle Güneydoğu Anadolu'yu birbirinden ayırır. Yıllık yağın ortalama yağış miktarı 496 milimetredir. Bu yağışın yüzde 2'lik kısmını yaz yağmurları karşılamaktadır. Kuzeydeki dağların eteklerine doğru gidildikçe yağışlar artar.

Diyarbakır'ın en önemli akarsuyu Dicle'dir. Elâzığ il sınırları içinde çıkan bu su hemen Diyarbakır il sınırlarına girer. Eğil'in doğusunda Dipni çayını ve güneye yönelir. Diğer başlıca akarsuları şunlardır: Ambar çayı, Sinek çayı, Çüngüş suyu, Sinan suyu vb. gibi sulardır.

Bitki örtüsü, genellikle Güneydoğu Anadolu'nun egemen olduğu bozkır bitki örtüsü hâkimdir. Bunlar ilkbaharda kısa bir süre içinde yeşerip çiçeklenir, ama yağışların bitmesiyle yazın başında ise kurur. Karaca dağın Diyarbakır sınırları içerisinde kalan

kısmında yer yer meşe toplulukları görülmektedir. Ormanlık alanları ilin toplam yüzeyinin onda birinden bile azdır.

Diyarbakır'ın barajları GAP çerçevesinde inşa edilen ve edilmekte olan Karakaya, Devegeçidi, Kralkızı Dicle; Orta viran göledi, Göze göl göledi, Kurt Kaya göletleridir.

### **1.1.2. Diyarbakır'ın Sosyo-Ekonomik Yapısı**

Diyarbakır'ın geleneksel konut dekorasyonu ve anıtsal yapıları kente egemen olmuş uygarlıkların yansımalarını görmek mümkündür. Bunlar bazı dini cemaat, mezhep, askeri ve siyasi stratejik merkeziliği ile oluşan kentin kültürel dokusu günümüze kadar süregelmiştir. Diyarbakır ili tarih boyunca iktisat, bilim ve sanatın merkezi haline gelmiştir. Coğrafi konumundan dolayı da çağlar boyunca ulaşım yollarının kesişim merkezi olmuştur. M.Ö. 3000 yılında Hurriler-Mittaniler ile başlayan, M.S. 639'da İslam hâkimiyetine giren ve M.S.1085 de ise Türklerin hâkimiyeti ile devam eden kent tarih boyunca çeşitli kültür ve medeniyetlere ev sahipliği yapmıştır. Kentin etrafının adeta surlarla çevrili olması merkezin emniyetinin sağlandığının tezahürüdür. Dicle nehrinin kıyısında bulunan şehrin etrafı bağ, bahçe, bostan ve verimli tarlalarla çevrilmiş olması gıda ve su kaynaklarının yeterliliği tarih boyunca bünyesinde önemli bir nüfus kitlesini barındırmasına neden olmuştur. Dönem dönem bazı sebeplerden dolayı (Hatalık, göç, savaşlar vs.) kentin nüfusunda değişimler olmuştur. Kentte çeşitli inanç ve kültürel dokuyu içinde barındıran ve Müslüman nüfusun büyük çoğunluğu Türk, Kürt ve Arap olmak üzere üç etnik yapıyı barındıran diğer yandan ise dini cemaatlerin büyük bir çoğunluğunu: Ermeni, Kürt ve Araplardan oluştuğu görülmektedir. Diyarbakır ili XX. Yüzyılın başlarına kadar etnik açıdan heterojen bir yapıya sahipti. Kentin nüfusunun XIX. Yüzyılın sonlarında %15-20'sini kapsayan Ermeniler, Gayrimüslim nüfusunun büyük kısmına sahipti. Kentin sosyal ve ekonomik yaşamında önemli bir yere sahip olan Ermeniler zanaat ve ticaretle uğraşmışlardır. Diyarbakır ili sanayi ve ticari faaliyetlerinin yanı sıra tarih boyunca tarımsal üretimiyle de kente ekonomi anlamında katkı sağlamıştır (*Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi ISSN: 1308-6219*).

## 1.2. Oyunun Tanımı ve Çeşitlikleri

Yaşamın her evresinde önemli bir yere sahip olan oyun, sözlükteki tanımı: Eğlenmek ya da bir tat almak maksadını güden hem fiziksel hem de zihinsel aktivitelerinin tümünü ifade etse de (Büyük Larousse, 1986:8994'e aktaran Cinel, 2006). Yetişkinler açısından bakıldığında ise oyun, boş zamanını değerlendirip hoşça vakit geçirmektir. Bu durum çocuklarda farklı anlamlar ifade etmektedir ([www.bilkentedu.tr..2005:2](http://www.bilkentedu.tr..2005:2)).

Oyun oynama faaliyeti içsel bir eylem olarak tanımlana bilinir. Oynama eylemi içinde her zaman merakı ve heyecanı uyandıran ve bir belirsizliği de beraberinden getiren irrasyonel bir eylemdir. Oyun oynamak zaman ve mekândan bağımsız olarak, insan yaşamının birbirinden çok farklı zaman ve coğrafyalara ait kültürlerinin bir parçasıdır. Sözlü kültürde “Dramaturji” başlıklı bölümde aktarılan, öykünün mitsel boyutunu ele alan kuramcılar oyun mitlerinden türeyen ritüeller öykülerin canlandırılmasında doğan oyunun geleneksel yönünü mercek altına aldıkları görülmüştür. Bununla birlikte, öykü anlatma ve dinleme edimleri, dilin ve sözlü iletişimin insan yaşantısına girdikten sonra her ne kadar toplumsal iletişim biçimleriye de, oyun dil öncesine ait bir edim olarak hem insan hem hayvan yaşamında önemli bir iletişim ve toplumsallaşma biçimine sahip bir kavramdır. Buna göre oyun hem insanlık tarihinden hem de daha konuşmaya başlamamış bir çocuğun yaşantısına bakıldığında, dil öncesi ve sonrası çevreyi keşfetme, öğrenme, anlama, kavrama yani kısacası iletişim kurma biçimi olarak vardır. Oyunun işlevini inceleyen “Homo Ludens” (Oyuncu İnsan) kuramının yazarı J. Huizinga'ya göre, oyun kültürden daha eskidir. Kültür her daim bir insan topluluğunun gerekliliğini ortaya koyar. Nitekim hayvanlar da kendilerine oyun oynamalarını öğretmeleri için insanların gelmesini beklememişlerdir (Huizinga, 2010).

Gerçekten de oyun oynamanın bir dile veya insan olmaya gerek olmadığını görmekteyiz. Hayvanların yaşantılarının başlangıç dönemlerinde hayatı tanıma, kaslarını geliştirme ve avlanmayı öğrenmek için oyun oynarlar. Huizinga (2010), “ Hayvanlar oyun oynayabilirler. Demek ki hayvanlar mekanik şeyler olmanın çok ötesindedirler. Biz insanlar da oyun oynuyoruz. Demek ki biz de sadece akıllı varlıklar olmanın ötesindeyiz; çünkü oyun irrasyoneldir.” der. Lakin insanlar hayvan eğlencelerini ilkel biçimden alıp

hakiki bir müsabakalar ve izleyiciler için canlandırılan sahnelerde oluşan çok daha üstün nitelikli hale getirilen ve üstün derecede geliştirilen bir hale getirilmiştir (Huizinga 2010: 17). Bir kültür tarihçisi olan Huizinga göre, insan kendi özünde oyuncu olduğu ve kültürün oyunlardan türediğini söylemiştir (Tez, 2009: 116). Buna göre, insan sadece yaşamaz, yaşama biçimi ile diğer insanlarla kurduğu ilişkileri oyunsallaştırır. “Kültürün kalbi, aslında teatrallik, göstericilik, sanatsallık, yarışma ve meydan okumadan oluşur.” (Rodriguez, 2006).

Akbulut’a (2009: 25) göre, oyun antropolojiden psikolojiye, pedagojiden iletişim bilimlerine kadar farklı disiplinlerin ilgi alanına giren bir daldır. Oyunlar saklambaç, körebe, yakar top gibi geleneksel çocuk oyunlarından tavla, dama, satranç gibi masa oyunlarına ve tedaris, mayın tarlası gibi arkaik bilgisayar oyunlarından kitlese/devasa çevrimiçi dijital oyunlara kadar oldukça çeşitlilik gösterir. Huizinga oyunu, özgürce kabullenilen ama bütünüyle emredici kurallara uygun belirli zaman ve mekân içerisinde olan, bizatihi bir gayesi olan, gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincine eşlik ettiği iradi bir eylem olarak tanımlar (Huizinga: 2010: 50).

Oyun gönüllü bir eylem irrasyonel bir etkinlik olsa da aynı zamanda düzen yaratan bir sistemdir. Bu düzenin ihlal edilmesiyle oyun bozulur, niteliğini ve değerini kaybeder. Buna göre kuralları bozan bir oyuncu oyunbozan olarak adlandırılır ve dışlanır. Oyun dolayısıyla, sınırlı zaman mekândaki kendine özgü düzenini koruyan kurallar sistemi olarak da yorumlanır. Oyunların işlevleri üzerinde düşünen Huizinga için oyun ya bir şey için mücadele etmektir ya da bir şeyin temsilidir (Huizinga, 2010: 31).

Çatışma unsuru, dramatik olay örgüsünün ilerleyişiyle karakterin eylemlerinin belirleyicisi olan bir dramatik bileşen olarak ortaya çıkar. Dramatik karakterin istenilen yönden ilerlemesiyle aynı zamanda karakterin karşısına çıkan bazı engellerle çatışmasından oluşan bir mücadele yoludur. Oyuncu türü fark etmeksizin içinde bulunduğu oyun dünyasının protagonistidir. Çatıştığı antagonist ise, karşı takımdan bir başka oyuncu, şans, fiziksel veya psikolojik bir zorluk olabilir. “Oyundaki rakip, öyküdeki antagonistle aynıdır. Oyundaki oyuncu ise öykünün protagonistidir. Oyuncu belli bir amacı güder ve rakip ise bu amaçları engellemeye çalışır. Açıkçası bu tanım ile oyunun etkileşimli bir öykü anlatım sistemi arasında bir fark bulunmuyor.” (Crawford, 2012: 46).

Huizinga'nın oyunun mitosunu ve ritüelini dramatik kökenlerine bağladığı görüşlerinden yola çıkarak, oyunun mimetik (taklide dayalı) doğasını ortaya çıkarmaktır. Bu kapsamda, oyuncular tıpkı Anadolu dramatik oyuncularında olduğu gibi, giyim-kuşamlarını değiştirerek maske takarak başka biri olurlardı. Aslında seyredilmek üzere düzenlenen bir etkinliktir. Dramatize edilen bu ritüel, bir eylemin taklidi olarak seyirlik bir hale getirilip seyredilmiştir. Hatta bu oyunlar yarışmada da gerçekleştirilebilir.

Oyunun hem yarışma boyutu hem de temsil biçimi türleri And'a göre, tıpkı drama da olduğu gibi mimetik bir karakterdir. Mimetik oyunları, diğerlerinden ayırarak başlı başına bir kategori içinde değerlendiren Caillois, öncelikle taklide dayalı çocuk oyunlarına vurgu yapmıştır. Buna göre, çocuklar oyun oynarken yetişkinleri taklit ederler ve onların rollerine girebilmek için çeşitli oyuncakları aksesuar olarak kullanırlar. Kız çocuklarının evcilik, yemek pişirme, ütü yapmak gibi eylemlerden oluşan oyunları ile erkek çocukların polis, asker, şoför, tamirci vb. rolleri oynadıkları oyunlar ve bu oyunlara uygun aksesuarlar, aynı zamanda çocuklara cinsiyetlerine göre toplumsal rollerini dağıtmaktadır. Oyuncunun bir tür maske taktığı ve kılık değiştirdiği, böylece kendisi dışındaki bir başka kişiliğe büründüğü bu oyunlar, Caillois'ya göre, teatral temsillerin ve dramatik canlandırma biçimleriyle aynı oyun kategorisi içinde kabul edilirler. (Caillois, 2001: 21). Bununla birlikte, Caillois, agon kategorisinde incelediği yarışma oyunlarını izleyicileri açısından mimetik nitelikli olarak tanımlamıştır. İzleyicisi için her agon bir gösterebilir. "Büyük spor karşılaşmaları, yine de taklit için özel durumlardır, fakat unutulmamalıdır ki, simülasyon bu sefer oyunun katılımcılarından seyirciye geçmiştir" (Caillois, 2001: 22). Oyun ve drama, birbirinden ayrı kavramlar olarak incelenmiş ve kuramsal olarak açıklanmaya çalışılan iki ayrı pratik olarak toplumsal yaşamda yerlerini almış kültürel alanlar olarak kabul edilse de bu iki ayrı olguyu tanımlarken birçok ortak kavrama başvurulmuş olması dijital oyunu etkileşimli drama olarak ele alan kuramsal tartışmalar açısından hem ilgi çekici hem de önemli bir çıkış noktası olarak kabul edilebilir.

Oyun ve oynamak kelimelerinin kullanımı çeşitli dillerde farklı değişkenliklere sahip ve oyunun algılanışına dair önemli ipuçlarını bize vermektedir. Bu da bize oyunun kültür ile ilişkili olduğunun bize açıkça göstermektedir. Oyun ve oynamak kelimeleri bize birden çok aktiviteyi içinde barındırdıklarını gözlemlemekteyiz. Bu oyun aktivitelerini şöyle sıralayabiliriz; dans türleri, dramatik gösteriler, spor müsabakaları ve bir takım şans oyunları gibi. Bunların hepsi oyun kelimesi içerisinde yer edinir (And, 1974). Aynı şekilde

Türkçede oyuna gelmek anlamına da gelmektedir (T.D.K., 03.01.2014), oyunbaz yani hileci veya düzenbaz (T.D.K., 03.01.2014) ya da oyunbozan, mızıkçı gibi tek taraflı cayan kimse anlamına da gelmektedir. (T.D.K., 03.01.2014). Türkçede görüldüğü üzere geniş ve zengin bir anlam yapısına sahip olduğu görülmektedir. Diğer dillerde de görüldüğü üzere oyun ve oynamak sözcükleri Türkçede olduğu gibi kendi kültürel dokusunu barındıran ve çeşitli anlamlara gelen bu sözcüklerin kullanıldığını görüyoruz. Bu dillerden bazılarını şöyle sıralayabiliriz:

Yunanca dilinde çocuk oyunları sözcüğün sonunda “ek” olarak –ında eklerinden bir takım ekler kullanılır. Örneğin; sphairinda yani top ile oyun oynamak, helkustinda ise halat çekme anlamında bir oyunu anlamına gelmektedir (And, 1974).

Latince dilinde oyun, ludus veya ludere sözcükleri ile ifade edilir. Genel olarak sahne temsillerini ve şans oyunlarını ifade eder (Huizinga, 1995).

İngilizcede dilinde ise oyun manasında kullanılan iki terim vardır. Bunlar game ve play sözcükleri ile ifade edilir. Game, oyun anlamında kullanılan bir sözcüktür (sesli sozluk, 05.01.2014), play ise oynamak anlamında kullanılır (sesli sözlük, 05.01.2014).

Çocukların yaşamının önemli bir yerini kaplayan oyun oynamak zaman ve mekândan bağımsız insan yaşamının zaman ve coğrafya anlamından birbirinden farklı olan kültürlerin bir parçasıdır. Kuramcılar tarafından çeşitli görüş ve düşüncelerle yorumlandığını görmekteyiz.

**Montessori oyunu şöyle yorumlamaktadır:** Çocuğun çevresine uyum sağlamasında önemli yere sahip olan oyun, onlara bir iş ve mutluluk hissini vermektedir. Bu olgunun eğitim değeri yüksek aktiviteler olarak görülmektedir. Montessori oyunu her zaman çocukların hareket edebilecekleri bir alanda olmasının gerekliliğini savunmuştur (Cinel, 2006).

**Frobel’e göre oyun:** Çocuğun ihtiyaç duyduğu bir gereksinimdir. Çocuk kendini oyun ile istediği şekilde ifade eder. Çocuk nezdinde oyun ile ifade edilen duygu ve düşünceler kendisinde daha kalıcı bir hale gelir. Bundan dolayı da çocuklara genelde oyun ile bir şey verilmektedir (Cinel, 2006).

**Freud’a göre oyun:** Çocukların sosyal olgunluğa ulaşmasında ve kendi öz

benliklerini kazanmalarında kendilerine yardımcı olunan bir aktivite olarak görülmektedir. Freud'e göre oyun, çocuğun davranışının ve kişiliğinin bir yansımasıdır (Cinel, 2006).

**Piaget'e göre oyun:** Oyun ile bilişsel gelişim arasında bir bağ olduğunu savunarak ve daha çok oyunun düşünme evresinde oluşan bir ürün olarak görmektedir. Oyunu bilişsel açıdan inceleyen Piaget, Çocukların dış çevreden aldıkları uyaranları ayrıştırarak benimsedikleri tek yol olarak oyunu görmektedir (Cinel, 2006).

**Bühler'e göre oyun:** Olgunlaşmanın temeli olarak görmektedir. Çocuğun birçok öğrenimlerini oyun yolu ile öğrendiğini savunur (Cinel, 2006).

**Newson ve arkadaşlarına göre oyun:** Aklın ve ruhun birbiri ile uyum sağlaması için fırsat oluşturan, sonsuz esnekliğe sahip olan aktiviteler olarak tanımlanır. Onlara göre oyun için her yeni fırsat ve geçmiş deneyimlerin bazı unsurlarını içerir. Çocuklar oynadıkları her bir oyunda kendi kişiliklerini yansıttıkları ve bununla çocuğun bireysel gelişimine olumlu yönde gelişmesini sağladığını savunmuşlar (Newson vd., 1979:11'den aktaran Cinel, 2006).

Oyun kavramı birçok şekillerde kendini gösterir. Oyun Çeşitlikleri aşağıda gruplandırılacak olursa;

A-Çocuklara özgü oyunlar,

B-Şans oyunları, kumar,

C-Beceri ve güç oyunları,

D-Zekâ oyunları,

E-Dramatik oyunlar,

F-Halk oyunları.

G-Spor müsabakaları



### 1.3. Müzik Eşliğinde Oynanan Oyunlar

İnsanlar tarafından eskilerden beri süre gelen müzik aleti eşliğinde oynanan sadece erkeklerin veya kadınların, bazen de kadın erkek birlikte oynadığı oyunları kapsamaktadır. Genellikle günümüze kadar gelen eskiden davul, zurna, def, erbane, klarnet, saz vb. çalgı aletleri kullanılmaktadır.

#### 1.3.1. Raks

Tarihin ilk dönemlerinde insanlar doğanın gücü karşısında anlayamadıkları ya da açıklayamadıkları olayları kutsallaştırma yoluna gitmişler ve tapınma gibi yöntemlerle güce olan saygılarını ritüellerle göstererek kendilerini doğa olaylarından korumaya çalışmışlardır. “İlk insanlar çok uzun yıllar önce yıl bazı çaresizlikler yaşadıkları dönemde doğaya karşı verdikleri ölüm kalım mücadelesi sırasında olayları yorumlayabilmek için dinsel-metafizik gibi yöntemleri kullandıkları görülmektedir.” (Teber, 1978: 14).

Bu ritüellerin merkezinde ise dans ya da oyunla anlatım vardır. “İlk dans bu törenlerde tarım hayvancılık, deniz ve kara avcılığı, savaş, evlenme gibi sosyal ve ekonomik olayların, yağmur, kar, fırtına, deprem, dalga, ağaçların rüzgârla sallanması gibi doğa olaylarının, kötü ruhları kovma, bereket, güç dileme, sağaltma gibi ruhsal- dinsel olayların gerçekten soyutlanarak hareket ve ritimle anlatılması sonucu doğdu” (Koçkar, 1998: 6).

“İlkel topluluklarda raks çok önemli bir olguydu. Yapılan bedensel her hareketin farklı bir olayın temsili sayılmaktaydı. Örneğin; günümüzde Amerika ve Afrika’da çıplak yaşayan vahşi kabilelerin oyunlarında bile bir mana yatmaktadır. Ava çıkılmadan önce kitlesel olarak çılgın danslar yapılır. Bu topluca yapılan dansöz güven duygusunu artırır, Yüzlerine sürdükleri birtakım boyaaların ise savaşçıları daha kararlı kılp ve düşmanı ürkütüp korkuttuğuna inanılırdı.

İnsanlığın ilk dönemlerinden bu günümüze kadar hala da emarelerinin bulunduğu büyü olayının insan üzerinde etki yarattığı görülmektedir. Çünkü insanlar bir takım tehlikeli veya ürkütücü doğa olaylarıyla karşılaştıklarında büyüden destek beklerlerdi. İşte buna benzer birtakım ritüellerin zamanla dans hareketlerine dönüşüp ve sanatın ilk hallerini oluşturmuştur. İlkel toplumlar yapmış oldukları kutlamalar sırasında yapmış oldukları oyun hareketlerini görev olarak üstlenip ve yerine getirirlerdi. Bundan dolayı da kutlamada yapılan dans hareketleri bir zaman sonra belli kural ve kalıplara bağlanarak sonraki nesle aktarılmıştır.” (Kurt, 2010).

Tarihsel süreçte duygularını dışa aktarmada bir yöntem olarak hareket yolunu tercih eden insanoğlu modern çağların sanat anlayışı içerisinde yer alacak dans kültürünün de oluşum ve gelişim sürecini başlatmış oldu.

Geleneksel Halk Oyunlarının oluşum ve gelişim süreci de bahsedilen ilkel dönemlere ait dansların oluşumu ile paralel bir süreçtir. “Bağlı bulunduğu topluluğun kültürünü yaşayan; bir olayı, bir sevinci, bir üzüntüyü anlatan kökünde din ve büyüyle ilgili (majik ve kültik) olan; müzik eşliğinde (bir müzik aleti eşliğinde veya müzik aleti olmaksızın el, ayak gibi organlarla tempo tutarak) bir veya birden çok kişinin tek kişi veya icra ettikleri ölçülü ve düzenli hareketlerin tamamıdır.” şeklinde tarif edebiliriz (Eroğlu, 1999: 32-33).

“Halk raksı veya halk oyunu diye tabir edilen halkın icra ettiği dansı şöyle tanımlayabiliriz. Halkın kültüründen oluşan ve genellikle çeşitli sebepler ötürü oluşan ve içerisinde sevinç, üzüntü gibi duyguları barındıran ve insana ile doğaya ilişkilerini anlatan, müzikli veya müziksiz bir veya birden çok kişinin ölçülü ve disiplinli olarak kökenini de dine, sihre veya doğa olaylarına dayandıran bir takım vücutsal eylemlerin oluşmasında ki hallerdir.” (Kültürel Bellek, 2012).

Halkın icra ettikleri oyun hareketlerinin oluşumuna etki eden unsurların insanın insanla olan ilişkisi ve insanın doğa ile olan ilişkisinden oluştuğunu söyleyebiliriz. İnsani tüm duygu ve düşünce eylemleri bu hareketlerin oluşmasında bir etkidir. Söz gelimi sevgi, aşk, savaş, evlenme, askerlik, din ve inanç unsurları, zenginlik, yoksulluk, sosyal statüler vb. konular buna örnek teşkil ederler. Öte yandan insanın doğa ile olan mücadelesi, doğal felaketler ve doğa olaylarına karşı oluşan davranış biçimleri, toprağın kullanımı ve üretim, tarım, hayvancılık faaliyetleri gibi unsurlarda oluşumda önem teşkil etmişlerdir.

### 1.3.2. Dans

“İnsanın ruh halinin bedensel hareketlerle anlatma sanatıdır.” (Örnek, 1963). Bütün çağlarda ve insanların yaşadıkları coğrafyalarda kişinin duygu hallerinin vücutsal olarak ifade etme halidir.

İnsanın ruhsal hallerini bedensel hareketler ile dile getirme eylemidir (Örnek, 1963)

Günümüzde icra edilen oyunların kökleri eski bir takım inanç ve büyülere dayanmaktadır. Fakat bugünün ne izleyicileri ne de oyunu icra eden oyuncular bu oyunların ne anlama geldiklerini bilmemektedir. Genelde büyük çoğunluk icra edilen oyunların eğlenmek için olduğunu söylemektedirler (Uysal, 1988).

“Dans aslında sadece insanlarda görülen bir eylem değil bir de hayvanlar ve cansız tabiatta da görülen bir olaydır. En kısa tanımı ile belli bir ölçü veya ritim içerisindeki hareket bütünlüğüdür. Yani kâinatta her şey bir şekilde hareket halinde ve dans etmektedir. Bugün müzik eşliğinde oynanan oyunların kökleri eskiye dayansa bile ve hatta din ve ayinlere kadar da ne bugünün seyircileri ne de oyuncular, bu oyunların niçin oynanıldığı konusunda bir belirsizlik vardır. Genellikle eğlenmek için oynadıklarını söylemektedir.” (Uysal, 1988).

Türkçede oyun veya raks kelime anlamı şöyle ifade edilmektedir. “İki kişinin karşılıklı olarak, müzik eşliğinde ve daha çok batı usulü yapılan balo, düğün vb. gibi eğlence toplantılarında oynadıkları, batılı manada klasik salon oyunları veya modern oyunlar.” (Eroğlu, 1995).

“Toplumlar gelişim gösterdikçe icra ettikleri dans anlayışı da gelişim göstermiştir. Daha önceleri taklit, büyü ve dine dayandırılan dansların sonra ki zamanlarda bazı fonksiyonlarını kaybettiği ve son safhada da salon dansları olarak ortaya çıkmıştır.” (Eroğlu, 1995).

Dans, kültürel ve sanatsal bir unsur olarak dünyanın birçok yerinde çeşitli şekillerle varlığını sürdürmektedir. Tarih içerisinde birçok dinsel ve toplumsal olgulara katkı

sunmuştur. John MARFİN'e göre dans, dışarıda nasıl görüldüğü değil temelde duyguların bir takım hareketlerle dışa yansıtılması olayıdır. Bu her zaman böyledir veya böyle olacağı anlamına da gelmez. Yani her zaman akılcı yollarla açıklanamayabilinir (Ekmekçioğlu, Bekar ve Kaplan, 2001: 15-16).

### 1.3.3. Halk Oyunları

“Halk oyunlarını kavram olarak ele alırsak, göze ve kulağa hitap eden, ölçülü ve dengeli hareketler ile estetiksel bir etki ve heyecan yaratan, ses birimlerinden meydana gelen ve anonim müziklerle desteklenmiş olan, hareketlerin müzik ile bütünleşmesinden oluşan bir eylemdir.” (Ekmekçioğlu, 2001).

“Bağlı bulunduğu toplumun kültürel değerlerini yansıtan; bir olayı, bir sevinci, bir üzüntüyü anlatan; bazen dinsel yaşam şekillerini de içerisinde barındıran; müzikli (enstrümantal veya enstrümansız; el, ayak gibi organlar veya bıçak, kılıç kalkan, vb. araçlarla tempo tutarak; veyahut şarkı türkü söyleyerek bir ölçü içerisinde hareket etme hali. ) olarak birden çok kişinin ölçülü hareketlerle bir düzen içerisinde hareket etme halidir.” (Eroğlu, 1994).

Halk oyunları bulunduğu coğrafyanın iklimine, tabiat şartlarına, coğrafi konumuna ve sosyal hayatın yapısına göre farklılıklar gösterir. “Bazı belli başlı adım motifleri ve icra edilen oyun formlar aynı olmakla beraber, genelde her kıtanın, aşiretin, kabilenin ve milletin kendine özgü oynama tarzı vardır.” (Eroğlu, 1995)

Halk oyunları kişiden kişiye usta çırak ilişkisi içerisinde ya da görerek öğrenilen ve kuşaktan kuşağa aktarılan bir sanat dalıydı. Kültürel yayılma ile da değişik coğrafyalara aktarımı gerçekleşmiştir. “Halk oyunları uygun ortamda sahneleme ve seyredilme ile seyirlik bir oyun olarak icra edilmekte ve bir kültürel mirası olarak kuşaktan kuşağa aktarılmaktadır. Halk oyunları doğal bir ortamda dahi icra edildiğinde mutlaka bir sahne kavramı vardır. Bu ortamlar düğün, nişan gibi özel günlerde, köy odası, meydan, avlu, harman yeri gibi alanlardan oluşmaktaydı. Buna rağmen açık ve kapalı mekânlarda belli başlı bazı kuralları vardı. Onlara riayet edilerek izleyici kitlesinin önünde icra edilirdi.

Bu durum daha sonraları kendi tabii ortamından alınıp sahneye uyarlanmışlardır.” (Eroğlu, 1988).

İlk insan düşünce, tasavvur, ihtiras ve arzu gibi efsaneler anlatılırdı. O dönemde yaşayan insanlar henüz bir şey bilmez iken ve tabiat içerisinde yaşarken bazı hareketleri gördü, çeşitli sesleri duydu. Bunları anlamak için de beden hareketleri ile iştirak etmeye başladı. İşte bu olgular bütünleşerek çeşitli dans türleri ortaya çıktı (Ay, 1999).

İnsanların gerek dinlenmek için gerekse de eğlenmek amacı güden bütün fiili eylemlerinin oyun çerçevesi içerisinde olduğu (At yarışı, dağcılık, sinema, panayır, dans, tiyatro gibi.) düşünülmektedir (Boratav, 1982).

#### **1.4. Halk Oyunlarına Etki Eden Faktörler**

İlk insan toplulukları bir takım olguların nasıl gerçekleştiğini bilmiyorlardı. Örneğin; rüzgâr, gece-gündüz, ölüm, Güneş, Ay gibi. Bu olguları gözlemlemeye başladılar. Kendilerine faydalı olabilecek olguları yüce bildiler. Korktukları veya sevdikleri bir takım olguları taklit ettiler. Doğadaki sesleri referans olarak doğada oluşan bir takım ses düzenine vücut hareketleri ile uyum sağlamaya çalıştılar. Onlara olağan üstü gelen hal ve hareketleri taklit ederlerdi. Bazı ağaç veya bitki türlerinin hastalıkları iyileştirdiğinden dolayı onların büyü gücünün olduğuna inanılırdı.

Büyünün kutsallığına inanmaya başlayıp yaygın olarak hayatlarına aktardılar. Oyunları bu büyüler için bir araç olarak kullanmaya başladılar. Dolayısıyla olağan üstü güce inandıkları gerek bitki gerekse de hayvanlar gibi kutsadıkları şeylerin taklidini yapmaya başladılar (Eroğlu, 2004: 1. Perde).

Dans aslında gündelik yaşamın bir parçasıydı. İlk önce taklitle başladı. Daha sonra da oyunu buldu (Eroğlu, 2004: a.g.e).

Büyüden oluşan bir takım pratikler zamanla değişime uğradı. Büyü olgusundan türeyen bir takım hareketlerin bir zaman sonra işin eğlenmeye dayalı kısmının da dâhil olması ile geleneksel halk oyunları oluştu. Yani Halk oyunlarının derinliklerine inildiğinde

işin içerisinde inanç, hayvan ve bir takım doğüstü olayların vücut bulmuş halini görmekteyiz.

Çatal Höyük kazılarında MÖ. 5500-6500 yıllarına ait bir yerleşim birimi gün yüzüne çıkarıldı. Bu yerleşim biriminin Orta Doğunun en büyük neolitik dönemine ait yerleşim alanı olduğu saptandı. Bu yerleşim alanında o döneme ait bir takım duvar resimleri de bulunmuştu. Bu resimlerin içerisinde avcıların üzerlerine giymiş oldukları pars derisinden oluşan bir tür giysi ve davul önünde dans ettikleri görülmektedir. Burada elde ettikleri bir av zaferini kutladıkları, o yılın bereketli bir yıl olduğuna inanıldığından dolayı da üzerlerine geçirdikleri pars derisinden bir büyüsel tören yaptıkları yorumlanmaktadır. Daha sonra ki dönemlerde duvar kabartmalarında resim ve heykellere bakıldığında bu geleneğin devam edildiği görülmektedir (And, 1964: 8).

Halk oyunlarının oluşumunda toplulukların inandıkları dinin yanı sıra kütlerin, coğrafi yapının, iklimin, bitki örtüsünün etkisi açık bir şekilde görülmektedir. Özellikle de su, dağ, ateş, çeşitli hayvanlar (Kurt, güvercin gibi), hava gibi olguların halk oyunlarının oluşumunda büyük etkisi vardır (Eroğlu, 1999: 65).

#### **1.4.1. İnanç**

Halk oyunlarının oluşmasında hareket veya hareket serileri, motiflerden oluşan ses ve melodi bütünlükleri, birbirleriyle etkileşim içerisinde oldukları çeşitli çevrelerle, zaman ve mekân unsurlarına bağlı olarak doğup ve gelişen ilkel dinlerin, inanç ve ibadet sistemlerinin gelişimi sonucu, ayinler çerçevesinde birtakım tür ve biçimler oluşmuştur. Bu nedenle oluşan geleneksel dansların ayin ve dinsel törenlerle her zaman bir yaptırım gücü olarak, iç içe günlük hayatın ve halk oyunlarının temelini oluşturmaktadır.

Gerek Totemizmde gerek büyüde gerekse de başka geleneklerde görüldükleri gibi ayin ve tapınmalar her şeyden önce hem çeşitli çıkarlar hem de ruhsal bir takım ihtiyaçlardan doğduğundan toplumun bu inançlara sıkı sıkıya bağlı olmasını gerekmektedir (Malinowski, 2014: 14). Bundan dolayıdır ki mucizevî bir inanç mümkün değildir (Malinowski, 2014: 88).

Her inancın kendi mitini oluştururken, dinin etki alanını garanti altına almayı arzular. Bunu yapabilmek için de somut ve güvenilir gördükleri koruyucular ile yapmaya çalışırlar.

İnsanlarda içgüdüsel olarak bulunan temeli din ile büyüden gelen bazen de töre ve geleneklerden de alabilen törenlerin yanı sıra; toplumların kültürel yapılarına göre de şekillenen, toplumlar arası farklılık gösterebilen ve isteğe bağlı olan gönüllü bir davranış hareketidir (Eroğlu, 1995).

Halk oyunlarının kökeninin genelde dine dayanıldığı açıkça görülmektedir. Dolayısıyla da toplumların yaşadıkları coğrafyada görülen çeşitli inançların incelenmesi önemli bir husustur. İnsanlar kendi çevrelerinde olan biten bir takım olağan üstü hallerin öyle başına buyruk olmadığını onun nizamını tertibini oluşturan bir gücün olduğuna inanmışlar. Bu gelmiş geçmiş tüm topluluklarda öyle olduğu görülmektedir. Olağan üstü güce sahip olan bir olguya biat ettikleri görülmüştür. Dolayısıyla da bunu inandıkları dinlerin veya büyü veya totemlerin o an ki tören kutlamalarındaki hallerden yola çıkarak bir takım eylemlerle bunu gerçekleştirmişler. Zamanla da çeşitli evrelerden geçerek eğlence haline dönüşerek müzik eşliğinde halk oyunları haline dönüşmüşlerdir.

İlkel insanların algılayamadıkları bir anlam veremedikleri bir takım olguları mistik güçlere bağlıyorlardı. Anlam yükledikleri bu olguları somutlaştırıp saygı duyuyorlardı. Bu olaya kült denilirdi. Bu kültürün bünyesindeki bir takım dinsel törenler, tapınmalar, büyüler gerçekleştirilmiştir. Gelenekselleşen bu tarz törenlerde de belli bir ritim içerisinde de törene uygun bir şekilde çeşitli danslar yapılmaktaydı (Su, 2000: 1).

#### **1.4.2. Doğa ve Olağan Üstü Olaylar**

Eski insanlar bir takım olağan üstü güçlerin varlığına inanırlardı. Örneğin; dağ, vadi, yağmur, su, ağaç, volkan, Güneş, Ay, yıldırım gibi. Çeşitli toplulukların kendi yaşadıkları coğrafyalarda bir takım efsanelere de inandıkları görülmektedir. Asya Hunlarının yılın ilk ayında Ongun nehri bölgesinde, Göktürkler ve Uygurlar aynı ayda Tamır ırmağı kaynağında, Olağan üstü güce sahip olan tanrılarına kurbanlar adarlardı.

Ülkenin ileri gelenlerinin iştiraki ile törenler tertiplenerek bu kutlama yapıldı. Bazı danslar kutsallaştırılmış doğa olaylarının üsluplaştırılmış haliyle canlandırılırdı. Örneğin; Kars'tan uzun dere akışını canlandıran hareketleri buna örnek verilebilir (Öngel, 1992: 45).

Yukarıda anlatılanların yanı sıra atalar kültü, toprak kültü gibi inanışlar, çeşitli topluluklar tarafından inanılan ve kendi inanç sistemlerinde bir takım uygulamaları olan başka bir inanış biçimiydi.

### 1.4.3. İklimsel ve Coğrafik Faktörler

Coğrafyanın insanlarla olan ilişkisi açık bir şekilde görülmektedir. İnsanlar üzerinde etkisi yüksek olan coğrafya genelde iki başlık altında değerlendirilir. Beşeri coğrafya ve fiziki coğrafya. Yeryüzü şekilleri fiziki coğrafya alanına girerken beşeri coğrafya ise insan faaliyetlerini inceleyen bir alandır. Beşeri coğrafyanın insan üzerinde etki alanının oldukça geniş olduğu görülmektedir. Bunlar nüfus, kültür, tarımsal üretim, kaynakların işletilmesi gibi (Özgüç, 2010).

Kültürel mekânların incelenmesi coğrafyanın bir geleneğidir. Coğrafyada mekânsal kavram tıpkı mekân gibi tartışılan bir kavramdır. Landscape ekolü, beşeri coğrafyayı yeryüzünde gözle görünür ve bilişimle olan ilişkilerini aktarımını sağlayan kültür ile beraber alınmıştır. Dolayısıyla coğrafi faktör kültürün yansımasıdır (Özgüç, 2010).

Gerek beşerî gerekse de fiziki coğrafyanın kültürün şekillenmesinde etkisinin olduğu görülmektedir.

İnsanın yeryüzündeki yaşamı büyük oranla zamana ve içerisinde yaşadığı çevreye göre şekillendiği görülmektedir. İnsanların yaşama biçimleri için o coğrafyada yaşadıkları coğrafyanın konusudur. Tarih öncesi dönemler bakıldığında insanların yeryüzünde çeşitli sebeplerden dolayı göç edip dağıldıkları ve dünyayı yeniden kültürleriyle şekillendirdikleri görülmektedir (Kefeli, 2009: 425).

Birçok uygarlıkların ilkbahar ve son bahar ritüellerini bir takvim çerçevesinde



yapmaya çalışmışlardır (Bayat, 2007a: 103). Nitekim belirlenen bu zaman dilimleri uyuyan evrenin uyanmasının simgeleridir. “Çu ayin törenlerini Çin’e getiren ailenin kurucusu olan Wu’ydu ayinler kendi yasalarına göre her tanrıya atfen çeşitli simgelerle yapılırdı. Bu ayinlerin içerisinde savaş, ölüm günleri kutlamaları olduğu gibi kıtlık içinde çeşitli ayinler düzenlenirdi. Hatta bunların yanı sıra gün dönümleri yani ekinokslara da ayinler yapılırdı (Esin, 2001: 93).

Ayrıca yıl içerisinde bazı astronomik ve ekolojik gibi görülen değişimlerin hayvancılık, tarım ve özel bazı günler gibi çeşitli kutlamalara zemin oluşturuyordu (Düzgün, 1999: 167). Ayinlerde önem derecelerine göre boy boy davullar ayarlanılır ve çalınırdı. Türkçe ilahiler söylenirdi. Tanrıları eğlendirmek amacıyla çeşitli danslar yapılırdı. Dansçılar rütbelerine göre ellerinde kalkan ya da balta olacak şekilde kuyruklarında tuğ, ya da bayrağı niteleyen bir takım tüyler renkli kurdele ve süslü direkler olurdu ve dans ederlerdi (Esin, 2001: 96). Yani yapılan bu eylemler tamamen doğanın canlanması içindi.

Köydeki seyirlik oyunlar, hasat, üreme doğanın canlanması ve ölümü gibi bir takım konulara dayanması dolayısıyla da yılın bazı dönemlerinde sergilenirlerdi (Artun, 2008: 14).

İnanna (Sami dilinde İřtar denilirdi) aşk ve bereket tanrıçasıydı. Bitkiler yaşam gücünü ve dünyanın da enerjisini bu tanrıçadan aldıklarına inandıkları diğer tanrı olan Dummizi’nin (Sami dilinde Temmuz denilirdi) ilkbaharda birleşmeleri ile ölen tabiatın tekrar dirildiğine inanırlardı. Sümerler bu olayı tapınaklarda kutlama ve tören eşliğinde yaparlardı. Böylece kendi inançlarında, hayatın ve ülkenin refahı sağlanmış olurdu (Tekin, 2013: 209).

Bereket ve aşk tanrıçası İnanna (Sami dilinde İřtar) ile bitki dünyasının enerji gücünü temsil eden tanrı Dummizi’nin (Sami dilinde: Temmuz) ilkbaharda birleşmeleri sonucunda ölen tabiatın yeniden dirildiğine inanan Sümer halkı, tabiatta bu olay vuku bulurken, ona paralel olarak tapınaklarda törenlerle bu olayı kutlarlar ve böylece hayatın devamını ve ülke refahı, bolluğu sağlayacaklarına inanırlardı” (Tekin, 2013: 209).

İklimsel koşulların insanların giysileri üzerinde etkisi olduğu gibi insanların gerek davranış halleri gerek karakter yapısı gerekse de fiziksel yapılarının üzerinde etkisi oluđu

görülmektedir. Oyun icralarında oyunun ana omurgası değişmeden aslında kişinin kendi karakterini yansıtmaya biçimidir. Dolayısıyla da iklimsel koşullarında halk oyunları üzerinde etkisinin olduğu görülmüştür.

#### **1.4.4. Kültürel ve Etniksel Faktörler**

İnsan toplulukları daha iyi koşullarda yaşayabilmek için sürekli yer değişikliği yaparlardı. Yani göç ederlerdi. Bu göçün bir başka nedeni ise başka güçlü topluluklar tarafından baskı altında oldukları ya da kendi topluluğu içerisinde birtakım nedenlerden dolayı göç etmek zorunda kaldıkları durumlarda olabiliyordu. Göçler genelde kültürleşmede oldukça yüksek bir etkidir. Mesela tarihte önemli bir göç olan kavimler göçünü örnek verirken gittikleri alanı etkiledikleri gibi bazı yerlerde de kendileri etkilendikleri görülmüştür.

Türk toplumlarının tarihi belli bir coğrafya ile sınırlandırmayla değil göç ettikleri ve devlet kurup egemen oldukları tüm yerleri kapsamaktadır (Budak, 2000: 24).

Eski bir Anadolu inançlarından olan şeman kültürünün danslar üzerinde etkisi açık bir şekilde görülmektedir. Bu inanca ait törenlerde çeşitli hareketlerle danslar yapıldığı görülmektedir.

Şeman ayininin anlatıldığı “eriştirme töreninde” dansçıların birbirlerine çingirakların sarktığı kemerlerden tutarak çember şeklinde döndükleri dans ettikleri ellerinde ki davullara da vurdukları görülmektedir. Türk halk oyunlarının diğer etkenlerden etkilendiği gibi bu durumda oyunları etkilediği önemli bir durumdur (And, 2003: 105).

Fransızca “Culture” sözcüğünün iki anlamı vardır. Biri “Hars” (Milli kültür) diğeri ise “Tehzib” (Yetiştirme, Yükseltme) anlamlarına gelmektedir. Hars, bir toplumun; gelenek, sözlü ve yazılı edebiyat, dil, müzik, ahlak, estetik ve ekonomik gibi kavramları anlamına gelmektedir (Gökalp, 2018: 99).

Kültür; bir toplumun yaşam tarzını, tarihsel gelişimini, ekonomik faaliyetlerini doğrudan etkileyen ve eğlenme gibi kavramları da içinde barındıran bir insanların

hayatının şekillenmesine neden olan olgulardır (Baykara, 2001).

Halk oyunları, bir toplumun kendi değerlerini yansıtan ve çeşitli konuları işleyerek jest, mimik, ritim gibi olgulardan da yararlanarak çeşitli müzik aletlerinden yararlanılarak müzik eşliğinde bazen bireysel bazen de toplu olarak anlatan önemli bir kültür unsurudur (Uslu, 2013: 195).

Yani görüldüğü gibi halk oyunları insanların gerek yaşadıkları gerekse de bağlı oldukları inançlardan etkilendikleri görülmektedir. Dolayısıyla her etnik yapının da kendine göre gelenek, görenek, kültür ve inanç yapısı olduğundan dolayı bu olguların halk oyunları üzerinde etkileri oldukça yüksektir.

#### **1.4.5. Uğraşılan Meslekler**

İnsanlık tarihinin varoluşundan bu yana insanların yaşamlarını sürdürebilmeleri için sürekli bir uğraş halinde olduğu görülmektedir. Bu uğraş alanları avcılık, kasaplık, çiftçilik, hayvancılık, demircilik, marangoz, din adamları, falcılık ve büyücülük gibi bir takım mesleklerle oluşurdu. Bu mesleklerin kendi içerisindeki ritüelleri bazen çeşitli oyun hareketleriyle sergilendikleri görülmüştür.

Şeman inancına dayalı oyunlarında hayvan taklitleri önemli yer tutmaktaydı. Altay mitosunda hayvanlara büyük önem verilirdi. Hatta bu inanca göre hayvan ve insan arasında farkın olmadığına inanılırdı. Birçok kez hayvanlar insanlardan üstün görülmüştür. Çünkü hayvanlar yeryüzünde sadece insanları bir yerden bir yere götürmez, ahrete de insanları hayvanlar götürür inancı vardı. Dolayısıyla insan ve hayvanlar arasında bir fark olmadığı insanların hayvanlara dönüşebileceğine inanılırdı. Şemanın bu inancından dolayı bazen insanlar kanat takıp kuş gibi kanat çırpıp, bazen de at olur dört nala koşarlardı. Hayvanlarla o kadar özdeşleşme vardı ki hayvanlar öldüğünde şemanın öldüğüne inanırlardı (And, 2003: 93).

İlk insan toplulukları algılayabildikleri ölçülerce nedensellik yaratırlardı. Algılayamadıkları veya bir nedene bağlayamadıkları bir takım olayları, doğüstü nedenleri, kavramları, nesnelere bazı güçlere bağlayıp bir nedensellik arayışı içerisinde oldukları

görülmektedir. Alışıla gelmiş olayların dışında kalan diğer olaylar mistik gözüyle bakarlardı. Böylelikle insanda soyut kavramı gelişir, kutsal varlıklara önem atfedilir ve çeşitli varlık veya nesnelere saygı gösterilmeye başlanırdı. Daha sonra artık tapınmalar, ayinler, büyüler gibi geleneksel ritüeller ile kutsadıkları değerlere törenler düzenlemeye başladılar. Bu törenler ile tarım, hayvancılık, kara ve deniz avcılığı, savaş iş hayatı, düğün gibi sosyal ve ekonomik olayların yanı sıra yağmur, kar, deprem, fırtına, dalgalar, ağaç ve rüzgâr gibi bir takım doğa olaylarının kötü ruhları kovma, güç dileme, sağaltma, bereket gibi dinsel olaylardan soyutlanarak ritim eşliğinde hareketlerle anlatma tarzının ortaya çıkması ile tiyatro ve dans olguları türemiştir (Koçkar, 1987: 13).

Geçimini hayvancılıkla yapan köylüler kasım ayının başında koç veya koyunların birleşmesini sağarlardı. Bu aya Koçkatımı denirdi. Bu aya özel törenler de yapıldığı görülmüştür (Karadağ, 1995: 66). Bu günlere verilen isimlerin aynısı icra edilen oyunlarında olduğu görülmektedir. Örneğin; koç halayı gibi (Gazimihal, 1997: 112).

Bahsedilen bu meslek gruplarına dayalı taklit ile yapılan dansların dramatik hal olarak ayinsel yani inanç boyutundan çıkararak bazen müzik eşliğinde icra edilen oyunlar bazen de mizansen oyunlar haline dönüştükleri görülmektedir. Bu gün baktığımızda bu ritüellerin kaybolmadıkları fakat anlamlarının yitirildiği görülmektedir. Son din İslam dininin gelmesiyle birçok yaşam hallerinin değiştiği de açık bir şekilde görülmektedir.

### **1.5. Halk Oyunlarında Taklidin Yeri ve Önemi**

Mimicry kelimesi İngilizce kökenli olup, “taklit etme” anlamına gelmektedir (sesli sozluk, 02.01.2014). Basitçe bir şeyi ya da birini taklit etme yolu ile oynanan bu oyunlar, birer “-miş gibi yapma” oyunu olarak tanımlanabilir. Taklit Oyunu (Mimicry), Şans Oyunları (Alea) gibi sonradan edinilen bir oyun alışkanlığı değildir ve aynı zamanda çocuklar için en etkili öğrenme yoludur.

Agon ve Alea kişinin dış dünyadan soyutlanarak oyun aracılığı ile kendisine yeni bir dünya yaratması ise, Mimicry da kişinin kendisinden soyutlanarak oyun sayesinde yeni bir kendini yaratmasıdır (Caillois, 2005). Burada oyun içerisinde gelişen ayrı bir

farkındalık söz konusudur. Yine sınırlı bir zaman ve mekânda gerçekleşen bu oyunlarda ne evcilik oynayan çocuk ne de kollarını iki yana açıp bağırmaya başlayarak uçak taklidi yapan çocuk, kendini gerçekte bir anne ya da bir uçak olarak görmez. O sırada bunun kendisi tarafından yaratılan bir gerçeklik olduğunun tamamen farkındadır. Bu nedenle istediği zaman oynamayı bırakabileceğinin de bilincindedir. Sadece buna inanmayı tercih eder ve bu tercihin tek sebebi, başka biri ya da başka bir şey olmaktan alınan keyiftir. Bu noktada her tür dramatik gösteri, tiyatro, performans ve oyunculuk bu gruba girer.

İnsanlık tarihinin ilk dönemlerinde dil ile aktarımın henüz olmadığı bir zamanda insanlar kendi yaşam ekolojilerinin içerisinde kendini ifade etme biçimleri beden diliydi. Bir olayın duygunun veya düşüncenin hareketle anlatmaları içgüdüsel bir olguydu. Bu olgu evrensel bir olguydu. Çünkü dansın anlatım dili tüm dünyada ki dans ile ilgili olanların anlayabildikleri bir beden dilidir (Şenel, 1992: 283).

İlk insanlar tabiatta gördükleri bazı halleri veya varlıkları taklitle drama yaparlardı. Tabiatta gördükleri hareketleri oyuna dönüştürmüşlerdir. Daha sonraları da müzik, duygu ve düşüncede eklenerek çeşitli danslar meydana gelmiştir (Sivrikaya, 2002: XXI).

İlkel çağda yaşayan insan toplulukları duygu ve düşüncelerini anlatabilmek için doğada gördükleri canlıların çeşitli hareketlerle taklit etmeye çalışmışlar. Zamanla da bu tarz hareketlerin seyirlik oyunlara dönmüştür. Toplumların inandıkları dinlerin toplumun hayat biçimini şekillendirdiği gibi icra ettikleri oyunları da şekillendirdiği görülmektedir (Çakır, 2003: 51).

İlkel insan toplulukları doğa ile iyi geçinmek adına yapmış oldukları bir takım dinsel ve büyüsel hareketlerle icra ettikleri vücutsal hareketlerin bir sunu halinde ortaya çıkmasıdır (Tekerek 2007: 70) Ya da yolunda gitmeyen bir takım olayların karşılığında yapılan vücut hareketleriydi. Örneğin; başlarına gelen bir takım felaketler, Tanrı'nın gazabına uğradıklarını düşünüp kuraklığı tersine döndürmek için yağmur duasına çıkmaları, mezar tahtası veya taşını suya atma, yılanı canlı olarak öldürme veya yakmak, atların kafalarına dua yazıları yazmak gibi uygulamaları örnek olarak gösterebiliriz (Şimşek 2003: 79).

### 1.5.1. Gündelik Yaşamı Taklit Eden Oyunlar

İlkel insan toplulukları doğaya karşı büyü ile korunmaya çalışmışlar. Bunun için de çeşitli taklit, eylem veya toplu katılımlı eylemler halini alarak pratiklere dönüşmüşler (Nutku, 1985: 171).

İlk insan duygu ve düşünlerini doğada bulunan bir takım canlı varlıkları çeşitli bedensel mimiklerle anlatmaya çalışmışlar. Zamanla da bu hareketler bazı seyirlik oyunlar haline dönüşmüşler. İlkel dönemde yapılan av merasimleri, büyü, maske, doğum kutlamaları, erginleme bunlara örnek olarak verilebilir.

İlk insan duygularını, düşüncelerini anlatabilmek için doğada bulunan canlıları çeşitli mimik ve hareketlerle taklit ederek anlatmaya çalışmıştır. Bu mimik ve hareketler zaman içinde seyirlik oyun niteliği kazanmıştır. Halk oyunlarının eskiliği tarih öncesine kadar dayanmaktadır. İnsan doğadan çeşitli şekillerde etkilenmiştir ve bu etkilenmelerini oyun ve inanç öğelerine katmıştır. İlkel av törenlerinde görülen büyü, maske ve dansta gelişen oyun veya doğumda, erginleme törenleri, evlenme, ölüm gibi törenler aslında bakıldığında ilkel döneme ait bazı dinsel ve büyüsel dans hareketlerinin halk oyunlarının bu dönemden başladığını desteklemektedir (Çakır, 1987: 76).

İlk dönemde ki çeşitli dinsel veya büyüsel bir takım inançların günümüze kadar bazı evrelerden geçerek önceki anlamlarını yitirdikleri ve bugün icra edilen dansların ne anlam ifade ettiklerini anlamamamıza neden olmuştur (Artun, 1992: 4).

Hayvancılıkla uğraşan toplumların yerleşik hayata geçmeleriyle artık tarım ile uğraştıkları ve bunun da bir takım zorluklarıyla uğraştıkları görülmüştür. Kuraklık kış şartlarının çok zor geçmesi gibi. Bu durumda insanlarda kaygıya neden olmuştur. Dolayısıyla insanları hayvancılıktan tarıma geçmesiyle ekonomik durum, doğa ile mücadele için bir takım güçlerden destek almaya ihtiyaç duymuşlar. Örneğin; yağmurun yağmaması için yağmur yağdırmaya çalışmak, Güneş çıkartmak, mahsulü arttırmak gibi olgular için törenler düzenlenmiş ve gerek büyü gerekse de dinsel inançlarının gereği olan uygulamalardan medet umdukları görülmektedir (And, 1985: 91).

### 1.5.2. Hayvanları Taklit Eden Oyunlar

Genel olarak doğadaki hayvanları taklit yoluyla oynan oyunlardır. Diyarbakır yöresinin kurt-kuzu oyunu kurdun kuzuyu kapması taklit edilerek oynan bir oyundur. Buna benzer farklı yörelerin keklik, ördek, horoz oyunu, kartal oyunu vb. oyunlar doğadaki hayvanlardan esinlenerek oynanmıştır.

Şamanizm ve totemizm yansımaları olduğu görülen oyunların başta taklit olmak üzere bir takım ortak özelliklerinin olduğu görülmektedir. Örneğin; insanların türlü boyalarla yüzlerini boyamaları, maske takma ve çeşitli dini merasimlerin uygulamaları bugünümüze kadar geldikleri görülmektedir (Elçin 1991: 77).

Tavşan oyunu, Ayı oyunu, eşek (Hıdırellez), Cemal oyunu, kaz gütmeye gibi birtakım oyunlar hayvanları taklit ettikleri görülen oyunlardır. Örneğin; tavşan oyununda “haycı” rolünde bir oyuncu, hay! Hay! Hay! diye bağırır. Tavşan saklandığı yerden çıkı verir. Tazılar da tavşanı görünce onu yakalamak için koşmaya başlarlar. Tavşan kaçır tazı yakalamaya çalışır. En sonunda tavşan kendini bir ocaklığın külünde saklar. Tavşan kılığında olan kişiye bacadan su dökülür ve tavşan saklandığı yerden kap kara bir şekilde çıkıverir (Oğuz Gürçayır, 2006: 54-55). Bu olayda ki anlatıma baktığımızda güldürüye dayalı mizahi bir oyun olduğu anlaşılmaktadır.

Hakas Türklerinde bir takım kahramanlıkları “hay” usulü ile anlattıkları görülmektedir. Hay usulü ile anlatan veya icra edenleri ise “haycı” denirdi (Ergun 1993: 23). Av sırasında destan söyleyerek dağ iyelerini ihya eden haycılar bu sayede avını avcının olduğu yere sürerek onun bol bereketli bir av zamanı geçirmesine vesile olur. Avcı olan kişi yanında götürdükleri haycılara (Destancı) pay verirlerdi (Çobanoğlu 2007: 86). Bunlar seyirlik oyun olarak oynanırdı. Rüyasında gördüğü Tanrı'nın ya da bir haycının vermiş olduğu icazetle haycılık unvanını ile kam olurlardı (Çobanoğlu, 2007: 64).

### 1.5.3. Dövüşü Taklit Eden Oyunlar

İçeriğinde erlik, yiğitlik, cesaret gibi soyut kavramlar taşıyan oyunlarda savaş, vuruşma, dövüşme, savunma bu oyunların hareket tarzlarına bakıldığında açık bir şekilde görülebiliyor. Örnek olarak kılıç kalkan oyunu ya da bir sopa ile icra edilen bir oyun türü bazen de karşılıklı el vuruşları ile sergilenen oyunları da örnek olarak verebiliriz.

Davul ve zurna çalınan bir ortamda silahlı biri ortaya çıkar. Bu adamın elinde bir ayna vardır. Tamamen hayali konuşmaya tutulur. Oyun oynarken aynaya bakarak bir sürü kelime söylüyormuş gibi yapar. En sonunda ayna görüntüsü ile kendi arasında bir kavga meydana gelir. Oyun oynayan adam hemen palaskasını çıkarır aynaya saldırır ve aynayı kırar. Böylelikle müzik durur oyun da sonlanmış olur (Yalgın 2000:384-385, C.II). Oyun icrasında çalınan davul kötü ruhları içinde barındırdığına inanırlar. Elinde silahı ile davul meydanına gelen adam şamanın görevini üstlenen yani onun yerini alan kişidir. Ayın merasimlerinde kötü ruhları kovma sahnesini canlandırır. Aynayla konuşma sahnesi ise aynadan güç veya destek almaya çalışır. Ayna, şamanın dünyayı daha iyi görmesine ruhların yerlerini tespiti için kullanıldığına inanılır (Eliade 2006: 184). Şaman ayna aracılığıyla ölmüş ruhlarla iletişime geçer. Bu inanışın seyirlik oyunlarda kullanıldığı görülmektedir.

Günlük hayattan alınmış bir başka oyun ise “Tarla Sınırı Oyunu”dur. Şaman inancından türediği görülen bu oyun, bir düğün evinden gerçekleşir. İki adamın elleri dizlerinin altına alınarak bağlanıp tekerlek gibi yuvarlak haline getirilip sınır taşı niyetine misafirlerin buldukları odaya getiriler. Kardeşlerden büyük olanı odaya girer ve sınırı belirleyen taşa doğru yürür sınırı beğenmeyip kendi biraderine doğru sürer. Küçük olan birader sınırı beğenmez o da kendine doğru çeker ve ikisi arasında kavga oluşur. Bu kavgaya muhtar müdahil olurlar. Buna rağmen yine kavga önlenemez. Kardeş abesini yaralar. Jandarma küçük kardeşi tutuklar ve abesinin ricası üzerine de af edilir ve serbest bırakılır. Böylece oyun son bulurdu (Elçin, 1991: 48).Bu oyunda ağabey ve kardeş arasında sınır olarak belirlenen taşın sembolik bir anlam taşıdığı görülmektedir. Bu taşın kutsal bir anlam olduğu görülüyor. Bazı taşların Tanrı tarafından kullanıldığına inanıldığı



için kutsallığı da bu inanıştan dolayıdır. Kadınların kısırlığına ve birtakım hastalıklara şifa verdiği de inanılırdı. Bu taşların sihri Tanrıların bir zamanlar bu taşları kullandıklarına geldiğine inanırlardı (Seyidoğlu 2005: 49).

## 1.6. Halk Oyunlarının Yapısal Özellikleri

Halk oyunlarının geleneksel yapı kurgusu içerisinde fiziksel aktivite niteliğinde hareket ve müzik bir bütünlüğü oluşturmaktadır. Halk oyunlarının hareket dizileri fiziksel aktivite açısından geleneğe bağlı belli bir yapıya sahip vücut devinimlerini ve ayak hareketlerini içermektedir. Kişisel bazda ayak sayısı üzerine kurulan ve vücut devinimleriyle de desteklenen bu temel kurgulara figür ve adım adı verilir. Adım ve figürlerden oyun kompleksine yükselen hareket serileri geleneksel sahne kurgularıyla da tabii olarak şekillendirilince görsel anlamda bir sahne sanatı ortaya çıkar. Hareket serilerinin şekillenmesinde elbette ki sahne kurguları ya da kurgusal çizgiler adı verilen biçim örgülerinin büyük bir önemi vardır.

Oyunun yapı dinamiği, motorsal hareketlerle bir bütündür. Halk dansları motorsal yapıların düşünsel yapılarla da bir bütün olarak ele alınabilir. Dinamik kavramı; tabii kuvveti, mekanik gücü, bir değişim içerisinde olan ve kuvvetli enerjik gibi anlamlarına gelmektedir (Redhouser, 1975: 297).

İnsan hareketleri ve yapı özellikleri içerisinde bu hareket halindeki manyetik alan içerisinde ki; yer, zaman ve mekân ilişki sınırlamalarını yapan bir alandır (<http://memohome.blogcu.com/kinesiyoloji-hareket-bilimi/1905912> 23. 03.2018).

Baş kısmının dik, alın kısmının ise önde olması, gözlerin ileri, kolların yana doğru sarkık avuç içleri ise öne bakacak şekilde olması ve ayaklar bitişik olacak şekilde öne doğru hafif de yana doğru olan duruşa anatomik duruş denilir (<http://memohome.blogcu.com/kinesiyoloji-hareket-bilimi/1905912> 23. 03.2018).

Nihal ÖTKEN sanatta yeterlilik adlı tezinde, oyun hareket yapısını bölümler halinde ele alarak vücudun iskelet yapı sisteminde ki kemik yapısından tutun kas yapı sistemine kadar ve yönlerde dâhil olmak üzere çeşitli bilimsel kavramlarla isimlendirmiş.

Halk oyunları adım notasyonu (Hareket analizi) yapılırken daha bilimsel terimlerle ve daha iyi anlaşılması adına kolaylık sağlamıştır

### **1.6.1.Tarz**

Cins ve türe hâkim olan nitelik ve kurgulara tarz denir. 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 oyuncuların dizilişi ve aralarındaki mesafe tarzı belirleyicidir. TDK'ya (Türk Dil Kurumu) göre tarzın anlamı, oluş veya davranış anlamına gelmektedir.

### **1.6.2. Tavrı**

İlk insanlar duygu ve düşüncelerini telaffuz etmek için bunu dile (Söze) getirmeden önce beden hareketleri ve tavırları ile dile getirirlerdi. Görüldüğü üzere tavır ve hareketler en basit ve en çok kullanılan bir ifade tarzıdır. Bir insan karşında beden hareketleri ile bir şey anlatmak istediğinde karşısındaki onun ne anlatmak istediğini çözümleyebilir. Yani yapmış oldukları hareketlerin tefsiri yapılabilmektedir. Yürüyen, koşan, oturan, gülen, elini sallayan, yatan başını önüne eğen ve selam veren gibi hareketler aslında bize bir mesaj vermekteler. Yani sözsüz bir anlatım tarzıdır. Lügati ve grameri olmamakla beraber buna rağmen herkes bu dili anlamaktadır (Kaplan, 2008: 134).

Halk oyunlarının içyapı dinamiklerinden olan tavır, yerel yapılaş özellikleri olarak adlandırılmaktadır. Oyunun kuruluş sürecini etkileyen tüm öğeler tavrı oluşturmaktadır. Oyunların hızlı ya da yavaş oynanması, sert ya da yumuşak olması, ayak, bel, el, ve başın aldığı konum ve akış yönü, tutuşlar o oyunun tavrını oluşturmaktadır. Türk halk oyunlarının yapısal dinamik analizi yapılırken tavır özelliği açısından bu noktaların da incelenmesi gerekmektedir. Tavrı oluşturan öğeler daha çok bedensel devinime bağlı motif

ve figürler gibi görünmektedir. Ancak oyunun kuruluşunu etkileyen ekolojik, sosyal ve kültürel öğelerde tavrı etkilemektedir.

Sosyokültürel etmenlerin yanı sıra ekolojinin oyuna yansması ve tavrın oluşmasına etkileri de bulunmaktadır. Ekolojik etkiler özellikle tutuşlar ve hızlı yavaş, yumuşak- sert yapılaşlarına etkiye bulunmaktadır. Tavrı salt bedensel devinimler olarak algılanmamalıdır. Aksine devinimi bütünleyen öğeler tavrı oluşturmaktadır. Şöyle ki oyunun oynanması sırasında oyuncuların bağırması, oyunda kullanılan araçlar, mendil kullanımı, giysi parçaları, oynanış yeri ve zamanı gibi öğeler ile bedensel devinim birleştiğinde ancak oyunun tavrı ortaya çıkabilir. Söz gelimi örnek uçayak; bu oyunun Diyarbakır'da oynanılan biçimi ile yöresel tavrı şöyle algılanabilir, öne ve yana doğru yürüyüşler, geriye doğru gelişler, bellerden eğilmeler, ayak atışları, açık serçe parmak tutuşları, dizi formu, genellikle erkekler tarafından oynanışı, oyun sırasındaki bağırışlar, oyun sırasında söylenen türkü, sololar ve çöküşler, oyun liderliği, oyunun ezgisi ve ritmi gibi öğelerin tamamının yapılaş ve algılanış biçimidir.

### **1.6.3. Üslup**

Üslup aynı tür içerisinde yer alan yörelerin yapısal ve biçimsel kurgu yönünden oynanan oyunlarda birbirinden 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 kullanılıp kullanılmaması fonksiyonel parçaların farklı kullanılması aynı tür içinde yer alan yörelerin üslup yönünden farklılaşmasına kaynaklık etmiştir. Yine üsluplaşma da vurgulanması gereken bir nokta da aynı tür içinde yer alan yöre oyunlarından farklı ayak özelliğine sahip olan oyunlarından farklı ayak özelliğine sahip olan oyunların folklorlaşma sürecinde çeşitlemelerini arttırırken ortak özellik taşıyan oyunların aynı gelişimi göstermemesi böylece farklı tavrın gelişip genişleyerek üsluplaşma noktasına ulaşmasıyla yöreye hâkimiyeti farklılaşmayı temin etmektedir.

#### **1.6.4. Karakter**

Kişiliğin mizacını içeren yani kalıtsal olarak gelen bir parçası olan ve karakteri içeren yani eğitimle ve sosyal olarak öğrenilen parçaları olduğunu biliyoruz. Karakter çevreden edinilen bir parçamızdır. Karakteriniz mizacınız kadar stabil değildir. Genetik olmadığı için gelişiminizin başlangıç aşamalarında tam olarak ortaya çıkmamış olabilir. Karakter farklı aşamalardan geçerek olgunlaşır ve son halini genellikle yetişkinlik döneminde alır. Bu sebeple üzerinde değişiklik yapmak ya da modifiye etmek mümkündür.

##### **1.6.4.1. Kişilik**

Kişilik, karakter ve davranışın toplamıdır. Kişilik aynı zamanda bir kişinin etrafında dönen çevresel etkilerin de bir sonucudur. Kişilik bireyleri birbirinden ayıran bir şeydir, yani her bireyin kendine has özelliği budur. Ve pek çok araştırmaya göre zaman içinde ve farklı durumlarda pek fazla değişikliğe uğramaz.

“Her insan kendine özgüdür, diğer türlerin söz diziminin açık bir ihlalidir.”  
(Gordon Allport).

“Kişilik bir organizmanın genetik ve çevre tarafından belirlenen davranış kalıplarının toplamıdır.” (Hans Eysenck, 1947).

##### **1.6.4.2. Mizah**

“Mizahın uzun ve üstünde çok tartışılacak bir tarihi vardır. Aristoteles, Platon, Darwin, Descartes, Kant, Hobbes, Freud ve Twain gibi büyük düşünürler, mizahı açıklamaya çalışmışlardır. Latince “humere” olan mizah, nemli anlamına gelmektedir.

İsim hali “umor” nemli ya da sıvı anlamındadır. Bu iki kelime, akıcı ve ıslaklık anlamında olan Yunancada hygros kelimesinden türemiştir.” ( Cavanaugh 2002). Ana Britannica’da mizah dilimize Arapçadan girmiş bir sözcüktür. Ve olayların gülünç, alışılmadık, çelişkili yönlerini yansıtarak insanı söz konusu olaylar üzerinde düşündürme, eğlendirme. Ya da güldürme sanatı olarak aktarılmaktadır. Türkçe karşılığı ise güldürürdür.

“Bir kısım araştırmacılar ise mizahın tanımında eşdeğer fikirde olmamalarına rağmen, gerçekte mizahın tanımlanmasının mümkün olabileceğinde birleşmektedirler.” ( Khramtsova, 1996).

Mizahın tanımlanması ve ölçülmesi zor bir kavram olduğu sonucu çıkarılabilmektedir. Modern psikologlar mizahı çeşitli şekillerde tanımlamışlardır. Adams’a göre; komik veya eğlendiren hareket veya ifade, kişinin hoşça vakit geçirmesine katkıda bulunan her şey, gülmeyi oluşturan nesne, yapılan mizah tanımlamalarındandır. Çoğu insana mizahın ne olduğu sorulduğunda, muhtemelen kendilerini güldüren bir şey olarak anlatırlar. Mizah genel olarak komik bir dürtüyle başlayan, gülümseme veya gülme gibi bir tavırla biten, genelde hoşnutluk veren bir deneyim olarak görülmektedir. (Susa, 2002).

#### **1.6.4.3. Huy**

Huy, kişiliğinizin genlerinizden gelen doğal bir parçasıdır. Ve bu nedenle kişiliğinizin biyolojik ve içgüdüsel süreçlerle meydana gelmiş bir kısmı oluşturur. İşin aslı huy, kişiliğinizin her zaman ilk önce kendini ele veren parçasıdır. Huy genetik ve kalıtsal özelliklerden kaynaklandığından huyun modifiye edilmesi manipülasyonu ya da değiştirilmesi zordur.

## **1.7. Halk Oyunlarının Yapısını Oluşturan Temel Hareketler**

### **1.7.1. Adım**

Türk halk oyunlarında oyunları gözle görülür biçimde bölebildiğimiz en küçük parçalara “adım” adı verilmektedir. Genellikle oyunlarda birim zamana ya da onun daha küçük parçalarına denk gelen adımları anlamlı hale gelmiş hareket yığınları olarak düşünmek mantıklıdır. Buna örnek olarak bir ayağın yere basması, parmak şaklatılmasının, ayağın yerden kaldırılması, sekme, dokunma, basma gibi örnekler verilebilir.

Halk oyunları hangi dala girerse girsin fiziksel olarak meydana gelen insanın kendi bedeniyle yapmış oldukları birtakım hareketlerdir (Aktaş, 2006: 26). Bu hareketlerin vücut uzuvları ile sıkı bir ilişki kurarak kaslarında sıkışıp gevşemesiyle ortaya çıkan birtakım hareketlerdir (Yeşiltaş, 2011: 9).

Halk oyunları vücut sistematiği içerisinde ve müzik eşliğinde yapılan ölçülü ve uyumlu hareketlerdir. Bununla beraber bir hareket becerisi kazanmak, vücudun tüm kısımlarının hareketlerini geliştirme müzik ritmine uymak bunlara hareketler üretme yeteneği kazandırır (Özkan vd., 2013: 27; Mertoğlu, 2002).

### **1.7.2. Motif**

Türk halk oyunlarında motif, adımların bir araya gelerek oluşturdukları figür parçacıklarıdır. Örnek vermek gerekirse eğer tek zamanlı hareket yığınları olan adımları harfler ve oyunların başlangıcı ve bitişleri belli olan hareket yığınları olan figürleri de cümleler olarak düşünürsek motifler ise adımlardan yani harflerden meydana gelen ve figürleri yani cümleleri oluşturan kelimelerdir. Halk oyunlarında yapısal en küçük birim motif olarak ele alınır.

Oyun kuruluşunun oluşumunu sağlayan bu öğeler bir oyun ile örneklendirilebilir. Buna göre Diyarbakır çift ayağı örnek oyun olarak alındığında, bun oyunun motifleri şöyle sıralanabilir. Motifler sembolleri; Öne yürüme m1, Geriye yürüme m2, Önde ayak vuruşu m3, Geride ayak vuruşu m4, Yukarıya doğru ayakların kalkması m5, Belden eğilme m6, Omuz sallama m7, Kolların bükülerek tutuluşu m8, Ayak motifleri m9, Çöküşler m10 gibi motifleri kodlayarak analizlerini yapabiliriz.

### 1.7.3. Figür

Figür kavramı resim ve heykel sanatı gibi birçok güzel sanat içerisinde kullanılan bir terimdir. Bu tarz sanatlarda figür kavramı durağan yani statik bir durumu belirtmek için kullanılmaktadır. TDK sözlüğünde figür kelimesinin karşılığı olarak “bir dansı veya oyunu oluşturan ölçülü adımlarla beliren zincirleme hareketlerden her biri”<sup>54</sup> tanımı yapılmış olsa da bu tanım dünya dans çevrelerine baktığımız zaman yanlış bir tanımlama olmaktadır. Tıpkı resim ve heykel sanatlarında olduğu gibi bale ve dans sanatında da “figür” kavramı “poz” dediğimiz statik görüntüleri temsil etmektedir. TDK Sözlüğünde yapılan tanımlamanın bizim geleneksel danslarımız olan halk oyunlarımız için çok uzun süredir kullanılan ve yerleşmiş olan “figür” kavramından etkilendiği düşünülmektedir.

Türk halk oyunlarında ise “figür” kavramı oyunu oluşturan farklı hareket cümlelerinin her birine verilen addır. Bu gerek halk oyunları çevrelerinde gerekse akademik ortamda yerleşmiş bir kavram olduğu için bunun yanlışlığı tartışılmayacaktır ve bu kavram kullanıldığı şekli ile kabul edilmiştir.

Figürler mutlaka motiflerden oluşmak zorunda değildir. Bazen motiflerin kendisi doğrudan figür olarak karşımıza çıkabilir. Bu durum adımların birleşerek doğrudan figürü oluşturduğu anlamına gelmektedir. Bu duruma genellikle küçük ölçü sayılı (2/4, 4/4 vb.) oyunlara ait figürlerde karşılaşılr.

#### 1.7.4. Oyun

Figürlerin tekrar edilmesi ve sıralanmasıyla oyunlar meydana gelir. Melodik ve ritmik açıdan farklı olan kısımlara bölüm adı verilir. Oyunlar çoğu zaman tek bölümlü olurlar. Tek bölümlü oyunlarda oyun aynı ölçü sayısı ve aynı metronom ile başlar ve biter. Çok bölümlü oyunlarda ise bölümler arasında ya ölçü sayısı bakımından ya da metronom veyahut her ikisi bakımından da farklılık mevcuttur.

Figürlerdeki duruma benzer şekilde bir figür oyunun kendisi olabilir. Bu durumda bir motifin de kendisi direk oyun olarak karşımıza çıkabilir. Vücudun devinimi sonucunda, motifler, figürler ve bölümlerin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Ancak bazı oyunlar bir motif ya da figürden de oluşabilmektedir. Söz gelimi, Adana üçayağı; 10 motif, 7 figür ve 4 bölümden oluşmaktadır.

Örnek olarak 6 birim zamandan meydana gelen bir figürün birim zamanlara göre adım dağılımı şu şekildedir;

1. adım: Sağ ayağın yere basılması
2. adım: Sol ayağın yere basılması
3. adım: Sağ ayağın yere basılması
4. adım: Sol ayağın yerden yukarı kaldırılması
5. adım: Sol ayağın yere basılması
6. adım: Sağ ayağın yerden yukarı kaldırılması

Bu durumda görüldüğü üzere birim zamanlarda oluşan adımları gruplamak gerekirse 1. ve 2. birim zamanlarda oluşan adımlar bir motif, 3. ve 4. birim zamanlarda oluşan adımlar ayrı bir motif, 5. ve 6. birim zamanlarda oluşan adımlar ayrı bir motif oluşturur. Burada dikkat edilmesi gerek husus 5. ve 6. birim zamanlarda oluşan motifin 3. ve 4. birim zamanlarda oluşan motifin simetriği olmasıdır.



Motifler yukarıdaki örnekte verildiği gibi eşit birim zaman içerisindeki adımların birleşmesinden meydana gelmek zorunda değildir. Örnek olarak 9 birim zamandan oluşan ve birim zaman dağılımları 3+2+2+2 şeklinde olan zeybek türü oyunları vermek mümkündür. Bu oyunların birçoğunda ilk 3 birim zaman bir motifi sonrasında gelen 4 birim zaman bir motifi ve son 2 birim zaman da ayrı bir motifi oluşturmaktadır. Farklı figürlerde çoğunlukla baştaki 3 birim zamanlık ve en (F1=m1+m2+m2')sondaki 2 birim zamanlık motifler aynı şekilde tekrar edilirken aradaki 4 zamanlık motif değişerek figürün farklı bir figür haline gelmesine yol açar.

### **1.7.5. Bölüm**

Halk oyununun en karmaşık birimidir. Bazen motif, bazen ise bir figür bölümü oluşturabilmektedir. Çoğu zaman da bunların birleşiminden oluşmaktadır. İcra edilen halk oyunlarında bölüm çeşitliliği göstermektedir. Tek bölümlü oyunlar, iki bölümlü oyunlar, üç bölümlü oyunlar gibi. Bazı bölgelerde daha fazla bölümlü oyunların da olduğu görülmektedir. Bölümler genellikle müziğin değişmesi referans alınarak oluştuğu görülmektedir. Çok bölümlü oyunlarda bölümler arasında ya ölçü sayısı bakımından ya da metronom veyahut her ikisi bakımından da farklılık mevcuttur.

### **1.8. Halk Oyunlarının Tanımı ve Gelişimi**

Halk oyunları, hareket ve müzik-ritim olmak üzere iki ayrı öğeden oluşan ve bu öğelerin birleşmesiyle müzik-ritim eşliğinde bedensel eylemlerin ortaya bir bütün olarak çıkması olgusudur. Düzgün ve birbirine benzeyen hareketlerin uyumlu bir şekilde ortaya konulmasından oluşan halk oyunları, nadiren müzik eşliği olmaksızın belli ritme bağlı olarak da meydana gelebilir. Hareket bir bütün olarak ayaktan başlamak üzere, vücut ve kollara kadar uzanır. Vücut bölümlerinin uyumlu hareketleri de beraberinde estetiği yaratır. Bazen bir bakış bir duruş bile estetik bir ifade olarak kabul edilebilir. Anlam mana olarak halk oyunu; göze ve kulağa hoş gelecek biçimde düzenlenmiş, ölçülü ve dengeli hareketler

yolu ile estetik bir etki ve heyecan yaratan, çoğunlukla, ses birimlerinden meydana gelen anonim halk müziği ile desteklenmiş olan hareket ve müzik ile bütünleşmesidir.

Geleneksel danslar buldukları coğrafyanın iklimi, coğrafi konumu, tabiat şartları ve yaşam hallerinin yapısına göre çeşitliliği gösterir. Bazı belirli adım motifleri ve oyun formları aynı olmanın yanı sıra aşiret, kıta, kabile, boy ve millet kendi tarzına sahipler (Eroğlu, 1995).

Toplumumuzun sosyal ve kültürel yapısının oluşmasında pek çok kültürel unsurların bir bütünlük içinde dinamik, uyumlu ve doyuma ulaştırıcı bir nitelik kazanıp sürdürülmesinde düğün geleneklerinin önemli yere sahip olduğu görülmektedir. Çok sık ve uzun süren savaşların ağır yüküne, sıkıntılara dayanabilme, yüz yıllar boyunca hiçbir yabancı gücün baskı ve hükümranlığına girmeden özgür yaşamını sürdürebilmede, toplum felsefemizin, dünya görüşümüzün olumlu yönlerde gelişmelerinde, birçok değer yargısı ve davranış kalıplarının oluşturulabilmesinde, tüm bunların yetişen kuşaklara aktarılmasında, düğün törenleri gibi organize olmuş olaylar, davranışlar ve değerler yumağının etkinliği hiç küçümsenemeyecek boyutlardadır.

Anadolu kültürü ve bu kültürle çok yakından bağlantılı gösteri sanatlarının geleneklerini incelerken Anadolu'nun birçok büyük kültürün geçiş yolu üzerinde olduğu ve çeşitli geleneklerin üst üste birikerek günümüze kadar geldiği gözden kaçmaması gereken bir durumdur. İlk insanların topluluklar halinde yaşamaya ve kendilerini yöneten bir takım bilinmeyen güçlere tapmaya başlamaları ilk dansların doğmasına sebep olmuştur. Bu insanlar, ilk kültür olayları olan savaş, av, evlenmek, doğurmak, ateş yakmak ve onları taklit etmek için dans etmişlerdir. Sürü hayatı yaşayan primiil kavimler de korunma ve beslenme ihtiyaçlarından dolayı tabiatı ve tabiat varlıklarını inceleyip irdeleyerek, toplandıkları ateş çevresinde bu olguları sesle ve hareketlerle canlandırmışlardır. İyi ile kötüyü, güzel ile çirkin gibi soyut kavramların tamamını rahatlıkla taklit ederek ayırt edebilme imkânına erişmişlerdir.

Zamanla oyunlar dinsel ve törensel niteliklerini kaybederek, anlamlarının tamamen açıklanamadığı soyut bir hale büründüğü düşünülmektedir. Bu gelişim çizgisinde konu ele alındığında, oyunun doğması için bir olayın çıkması gerekmektedir. Ortaya çıkan olay, bir sevinci anlatıyor ise oyunun hareketli, yumuşak, oyuncuların karşılıklı tutumlarının samimi olduğu, jest ve mimiklerinin içten ve hoş oldukları görülür. Olay olumsuzluğa sebep

veriyorsa, bu kez, hareketler sert, karşılıklı tutumlar ise asabi bir havadan asla sıyrılamazlar. Öte yandan folklorik bir olayın üç ana kaynağının olduğu tespit edilmiştir. Bunlar, tabiat, toplum ve insandır. Söz konusu kaynakları incelediğimizde kesin bir ikilemin göze çarptığını görürüz. Bu ikili sürekli bir denge halindedir. Kişide ele alınan denge mutlulukla mutsuzluğun eşit ölçüde oldukları anlar olarak kabul edilir. Toplum vicdanı ile orantılı gelişme gösterebilecek denge düzenlemeleri, iyiye ve kötüye yönelik kullanımları toplu duyguları doğuracaktır. İşte bu konuda oluşan duyguların toplumun ortak davranış ve hareketlerini belirleyip şekillendireceği asla unutulmamalıdır. İnsanın insanla, insanın toplumla veya tabiatla ilişkilerindeki dengenin bozulması sonucu ortaya çıkan toplu halde yaşayabilme duygusu, bir yandan anonim ve ortak olan hareketleri yaratırken, diğer yandan da ortak etkileşimler yolu ile evrensel seslerden milli ve geleneksel müzikal yapıyı meydana getirecektir. Sözü edilen bu müzik ve hareketler birleşince halk oyunlarını oluşturacaktır. İçinde yaşadığımız yüz yılın ilk yarısı ortalarından günümüze kadar süre gelen zaman dilimi içerisindeki arkeolojik araştırma ve kazı bulguları ilk toplu yerleşme merkezlerini eski Yunan ve Ege'den hatta orta Asya'dan iç Anadolu topraklarına kaydırmış bulunmaktadır. Orta Asya'dan gelen Türkler Asya Afrika ve Avrupa'da bir imparatorluk kurmadan önce Anadolu platosunda yüzlerce yıl yaşamışlardır. Ayrıca Orta Asya kültürünün müşterek bir yapıya sahip oluşu da Çin ve Türk dans yapılarının birbirleriyle etkileşimlerinde büyük etken olmuştur. Minyatür ve resimlerden doğan bu etkileşim süreci Orta Asya Kültürü'nün Çin üzerinde ne kadar etkili olduğunu açıkça göstermektedir. Selçuklular döneminden başlayarak Osmanlılar döneminde gittikçe belirginleşen saray halk kültür kopukluğu dil ve müzikte olduğu kadar dans ta da kendini göstermiştir. Eski Anadolu Kültürünü herkesten önce Türklerin araştırması gerekliliğine inanarak Türk arkeologlarının, eski Türk dillerini inceleyen bilim adamlarının yetiştirilmesini isteyen Atatürk, Türk folkloru ile yakından ilgilenen Atatürk'ün "Türkiye Cumhuriyeti'nin temeli kültürdür." Sözü Türk kültürüne verdiği önemi en güzel şekilde açıklamaktadır. 1955 yılında Yapı Kredi Bankası halk oyunlarını yaymak ve yaşatmak amacı ile Türk Halk Oyunlarını Yayma ve Yaşatma Tesisini kurmuştur. Bu tesis birçok bant, film, nota gibi oyun ve müzik ürünlerini toplamış ve halk oyunları bayramları düzenlemiştir. Yurdumuzda gerçekleştirilen folklor konulu çalışmalara daha akademik bir çatı altında kimlik kazandırabilmek amacıyla 1976 yılına İstanbul'da kurulan Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı önemli bir yere sahip olmuştur. 2001-2002 eğitim yılından itibaren de dördüncü üniversite olarak Sakarya Üniversitesi Devlet Türk

Müziği Konservatuvarı da Türk Halk Oyunları Bölümünde lisans eğitimine başlamıştır. Akademik platform bu gelişmeler sürerken, T.C. Kültür Bakanlığı bünyesinde hizmet veren HAGEM 'in (Halk Kültürü Arşivi Kümeleme Kılavuzu) gerçekleştirmiş olduğu çalışmaları göz ardı etmemek gerekir. Ayrıca halk oyunlarını yurt içi ve yurt dışı organizasyonlarda sahneleme çalışmalarına yönelik faaliyetlerde bulunan, zaman zaman da büyük tartışmaların odağı olan T.C. Kültür Bakanlığı Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğü'ne bağlı devlet Halk Dansları Topluluğu da faaliyetlerini bugün için başarı ile sürdürmektedir.

### **1.9. Halayın Kelime Anlamı ve Yapısal Hareketleri**

Birden çok kişinin belli bir düzen içerisinde sözlü veya sözsüz (Yöre çalgıları eşliğinde icra tarzı) bir tarzda icra ettikleri oyun türüdür. Halaylarda oyun isimleri buldukları bölgelere, bazı olaylardan türeyen oyunlardan, icra edilen bazı çalgılardan, oynanış tarzından ve oyuncu sayısından ötürü değişkenlik gösterir.

Halayın kelime anlamıyla alakalı birçok görüş çeşitliliği vardır. Fakat “Alay (Aley)” kelimesinden türediği görüşü daha yaygın olarak görmektedir. Bu kelimenin bir topluluğu nitelediği ve halay kelimesiyle de bağdaştığı tasavvuru genel itibarı ile kabul görmüştür. Halay, alay, aley, hale, halley, alley, bulley gibi isimlerin kullanıldığı tamamen halay manasından kullanıldıkları ve çeşitlilik gösterdiği görülür (Eroğlu, 1988).

Orta Anadolu ile güney Anadolu bölgelerinde düz bir çizgi formatında, toplu ve disiplinli bir şekilde icra edilen oyunlara halay (Alay) denir. Beş kişiden az oynandığında karakteri bozulan bir oyun türüdür. Dizlen grubun en başındakine halay başı denir. En sonunda ki kişiye ise halay sonu (Poçik) denir. Hem halay başı hem de halay sonunun ellerinde mendilleri olur (Demirsipahi, 1975).

Halay türü, disiplin ve düzen anlayışı içerisinde olduklarından dolayı askeri bir yapıdan geldiği düşünülmektedir. “Alay” kelimesinin askeri bir topluluk anlamına geldiği ve bir emir komuta içerisinde alay beyi tarafından yani komutan maiyetinde olan kişi tarafından yönetilen, belli kurallara riayet edilmesi zorunlu olan bir kavramdır. Bundan dolayı da “Halay” kelimesinin “Alay” kelimesinden türediği düşünülmektedir. Askeri bir

yapının dans türü oyunlara sirayet edildiği görülmektedir (Demirsipahi, 1975).

Halayların oyun tarzlarında genelde ağırdan başlanır ve hızlıya doğru metronomu çıkar. Yaygın olarak davul ve zurna eşliğinde icra edilirler. Bazı bölgelerde mey, def, klarnet gibi çalgılarında kullanıldığı görülmektedir. Serçe parmak, kol kola, omuz omuza tutulan; yanaşık, düz çizgi çember, dağınık, hilal gibi formlar ile icra edilen bir oyun türüdür. Oyun icraları bölüm eşliğinde değişkenlik gösterir. Örneğin; tek bölüm, çift bölüm, üç bölüm, dört bölüm gibi. Yörenin oyun tarzlarına göre; yeldirme, yanlama, ağırlama, hoplatma, hoplama, siktirme, oynama, tezleme gibi icra edilen yörenin oyun karakteristik yapısına göre bölümlerden oluşur (Paşmakçı, 1995).

Halaylarda müzik metronomunda değişiklikler olduğunda müziğin tonunda da değişiklik olur. Bu olaya modülasyon (Ton değişikliği) denir. Halayların ritmik değerleri yani usulleri genelde 3'eri şekillerde 5, 6 ve 10 zamanlı usullerden oluşur (Uzunkaya, 2005: 13).

Anadolu bölgesinde türkü, olay, yer veya kişilerin isimlerinden oluşan birçok oyun isimleri olduğu görülmektedir. Halaylar; düğün, merasim, dini tören, nişan, kına gecesi, bayram kutlamaları, askere uğurlama, doğum günü kutlamaları gibi toplu olarak yapılan her türlü etkinliklerde icra edilirdiler (Ekmekçiöğlü, 2001).

Halay kavramları ve halk oyunlarının tasnifi ile ilgili Eyüp Uzun Kaya'nın, "Halay Türü Oyunların Özellikleri, Dağılımı ve Hareket Yapılarının Analizi" Zeynel Turan'ın "Türk Halk Oyunları Türlerinden Halayların Yapısal Özellikleri" adlı çalışmalarda detaylı bir şekilde bilgi edinilebilir.

### **1.9.1. Yürüme**

Oyunda yürüme art arda atılan adımlarla yapılır. Adım, ayağın yerden ayrılıp, kalça eklemi etrafında bir salınım yaptıktan sonra yeniden yere değdiği zaman arasında bacağın yaptığı hareketin hepsine denir. Salınım sırasında öteki bacak gerilim halinde yere değer ve vücudun bütün ağırlığını çeker.

Hareket halindeki bacak sabit duran bacağı geçer geçmez vücut öne doğru düşme eğilimi gösterir. Hareket halinde iken önceden hafifçe kıvrılan bacak öne doğru gerilir ve topuğu ile yere değerek bu düşmeyi engeller. Adım tamamlanmıştır. Bundan sonra öteki bacak harekete geçer ve devre tamamlanmış olur. Yürüme halk oyunları içerisinde, diğer hareketlerde olduğu gibi pençede, topukta, tabanda, dizler kırık yaylanarak belden eğilerek gerçekleştirilir.

### **1.9.2. Koşma**

Oyunda koşma ile yürüme arasında fark, insanda ayakların yere temas etme şekline meydana gelir. Yürümede vücut çift ya da tek bacağı dayanmak sureti ile daima yerle temas halinde kalır. Koşmada veya koşar adımda ise çift bacağı dayanmaya vakit yoktur, aksine bir askıda kalma zamanı vardır. Bu vakit içinde tüm vücudun yerle teması kesilir.

### **1.9.3. Sekme**

Bir ayak üzerinde yükselip aynı ayak üzerinde düşerken öteki ayağı, öne, geriye ve yana doğru kaydırarak yapılan sıçrama hareketi biçiminde tanımlamak mümkündür. Halk oyunlarında ise vücut ağırlığını taşıyan ayağın üzerinde zıplayıp yerden yükselerek aynı ayağın üzerine düşülmesidir. Sekme hareketi yapılırken yerle temas etmeyen boştaki ayağın durumu sekme hareketini etkilemez.

### **1.9.4. Zıplama**

Bir yere doğru çarparak yukarı doğru fırlamak, yerden yükselmek sureti ile yerle temasın kesilmesi şeklinde tanımlanabilir. Halk oyunlarında zıplama hareketi, öncesinde hazırlık yaparak dizler ve ayak bilekleri yardımı ile vücudu yukarı doğru atıp, ayakların

yerle ilişkilerini kesmek ve yine aynı noktaya düşmektir. Daha önce anlatılan atlama hareketinin mesafe kastedilmeksizin yapılan şeklidir.

### **1.9.5. Sıçrama**

Oyunda ayaklarla, yeri kuvvetle ve aniden teperek yukarıya atılmak şeklinde tarif mümkündür. Halk oyunlarında sıçrama hareketi, zıplamanın hazırlık safhasının ve yerden yüksekliğinin çok az olanı şeklinde tarifi yapılabilir. Hareketin başlangıcı ve bitişi çok kısa sürede gerçekleşir.

Hareketi gerçekleştirmek için harcanan gücün bir bölümü ayağın yere çarpması ile sağlanır. Atlama, sıçrama ya da zıplama hareketleri başlangıç ve bitiş durumlarına göre beraberlerinde sekme, koşma ve çift düşme hareketlerini meydana getirirler.

Örneğin hareketin başlangıç noktasında vücut ağırlığı sağ ayak üzerinde ve bitişinde yine sağ ayak üzerinde ise ortaya çıkan hareket sekme hareketi, bitiş anı son sol ayak üzerinde ise bu defa ortaya çıkan hareket şekli koşmadır.

### **1.9.6. Atlama**

Halk oyunlarında ayakları bir an tamamen yerden keserek sıçramak, üstünde geçerek aşmak biçiminde tanımlanan hareket türüdür. Belirli bir başlangıç noktasından ileriye doğru mesafe alarak sıçramak sureti ile gerçekleştirilir.

Halk oyunlarında atlama zıplama mesafe e-alınan şekli olarak kabul edilir. Engel aşma kaygısı burada yoktur. Ancak aşarmışçasına yapılan zıplamalar atlama sınıfına girerler. Halk arasında atlama, zıplama, hoplama, sıçrama terimleri genellikle birbirine yakın anlamlarda kullanılmaktadır.

### **1.9.7. Çökme**

Halk oyununda çökme bulunduğu seviyeden aşağıya inmek çömelmek, topukların üzerine oturmak olarak ifade edilebilir.

Halk oyunlarında çökme hareketi, ayaklar tamamen yerden kesilmeden tam taban üzerinde veya topuklar yerden kalkık, pençeleri üzerinde dizleri kırarak oturmak şeklinde ifade edilebilir. Hareket sırasında vücut ağırlığı eşit olarak her iki ayak üzerinde dengeli dağılırken, bazı durumlarda tek ayak üzerinde ağırlıklı ay da bir ayak üzerinde diğerinden daha fazla ağırlık olan şekilleri vardır.

### **1.10. Halay Türünde Kullanılan Oyun Formları**

Halayların oynama halleri çeşitlilik göstermektedir. Oyuncular el ele, parmaklar birbirine geçecek şekilde, serçe parmaktan ve omuzdan tutarak oynanılan bir oyun türüdür. Oyunlar genelde sağa doğru yön alır. Oyuncuların ise dizilişleri sıralıdır. Oyun dizilişleri yöreden yöreye değişkenlik de gösterebilmektedir. Halka (Çember), sıralı, dağınık, hilal gibi diziliş tarzları, icra edilen yörenin oyun yapısına göre değişkenlik gösterebilmektedir.

#### **1.10.1. Çizgi Formu**

Halaylarda sıkça kullanılan bir formudur. Genel olarak yan yana, kol kola yanaşık bir düzende ellerin arkada gizlenmesiyle oluşan bir oyun formudur. Bazen eller omuzlarda da olabilir. Önemli olan yan yana yani birbirlerine yakın olmalarıdır. Veya sıralı bir düzen içerisinde de olabilirler. Halaylarda bu tarzda da icra edilen oyunlar vardır. Yani önemli olan oyuncuların oyunu icra etmek için düz bir düzen içerisinde bir disipline, bir nizamla girmeleridir.



### **1.10.2. Yarım Daire (Hilal) Formu**

Düğün merasimlerinde damadı kınalarken, sünnet törenlerinde birlikteliğin coşkunun önde olduğu bir oyun formudur. Yan yana dizilerek icra edilir. Serçe parmaklardan tutularak veya ellerin omuzlarda olduğu bir tutuş şeklinde de icra edilirler. Şekil olarak hilal şekli ile sağa veya sola yönelimli oyunlardır. Ya da sıralı oyunların icrasında kullanılan bir oyun formudur. Yarım daire formunda yapılır. Alan geniş oldukça oyuncu sayısı da artmakta ekip başı ile oyun devam etmektedir.

### **1.10.3. Daire (Çember) Formu**

Aşiret düğünlerinde, kına gecelerinde birliktelikten güç alma veya merkeze birini alarak etrafında dönerek bir şeyler ifade etmek gibi bir sunusu olan, halaylarda sıkça kullanılan oyun formudur. Şeman geleneğinde ateşin etrafını sarma tarzına benzeyen bir yapısı olduğu görülmektedir. Daire formu oyuncular merkeze eşit olarak el ele, serçe parmaklardan veya eller omuzlarda tutacak bir şekilde çember şeklinde oyun icra edilir.

### **1.10.4. Dağımk Form**

Halay türünde sıkça kullanılan bir oyun formudur. Oyuncular diğer formlardaki gibi değil her oyuncunun bir merkezi vardır. Oyuncu sadece kendi üzerinde bulunan oyunu görevi sergiler. Yani oyunu icra edenler bağımsız ferdi olarak sunumunu icra ederler. Bazen de bu oyunlar seyirlik oyunlarda olabilir. Oyunun zenginleştirmek için ferdi ve alan bağımsız bırakılan bir oyun tarzıdır. Kimseden herhangi bir talimat almadan tamamen kendi başına hareket ettikleri bir oyun tarzıdır.

### **1.11. Halaylarda Oyuncu Sayısının Yeri ve Önemi**

Halaylar tek kişinin sergileyeceği bir oyun tarzı değildir. Halaylarda oyuna katılım bulunduğu alana bağlı olarak farklılık göstermektedir. Köy ortamı yani geniş ve açık alanlarda oyuncu sayısı artmakta çok uzun halay dizilimleri oluşmaktadır. Oyuncu sayısı arttıkça halay daha güzel bir boyut kazanmakta oyuncular ve seyirciler zevk almaktadır. Kapalı dar alanlarda oyuncu sayısı düşmektedir. Oyuncular birbirini takip yöntemiyle oyunu sergilemektedir.

Halaylarda öyle kesin sayı vermek çok doğru bir davranış değildir. Çünkü halay türü içerisinde olan bazı yörelerin oyun yapıları verilen sayılar ile örtüşmeye bilir. Halaylar birden çok kişinin icra ettiği bir oyun türüdür. Oyuncu sayısı yöre oyunlarının yapısına göre olacak şekilde sayının ne kadar fazla olması o kadar birlikteliğin pekişeceği coşkunun yükseleceği bir ortamın oluşacağı kendi yapısının müsait olması ile alakalı bir durum olduğu görülmektedir.

Oyun alanları kişinin sosyalleşmesine müsait olan alanlardır. Oyunun coşkusunu bir diğer kolundaki arkadaşıyla paylaşmasıdır. Bağlı bulunduğu toplumun bir ferdi olduğunu hissetmesine yol açar. Oyunlar evrenseldirler. Oyunlar bir diyalog kurma aracı olduğu gibi bir kültürleşme aracı olarak da önemli bir yere sahipler (Turan, 2001: 15).

Halayları katılım kişinin isteğine bağlı olan bir durumdur. Oyuna katılım Özgürlüğünün oyuna yönelmenin en önemli davranış biçimidir (Turan, 2001: 15).

### **1.12. Halaylarda Oyuncuların Görev ve Sorumlulukları**

Halay türü içerisinde olan halaylarda her oyuncunun ekip başına uyma sorumluluğu vardır. Çünkü halayın köken gereği bir disiplin olayı olduğundan dolayı onu dizayn eden bir başın olması gerekmektedir. Her oyuncunun da kendine göre yapması gereken bir takım görev ve sorumlulukları vardır. Ekip başının elindeki mendili sallama göreviyle diğer

oyuncuların bunu takip etmesi bazen komut yerine de kullanılacağından ötürü oyuncuların mendili takip etmeleri de önemli bir faktördü. Her oyuncunun halayın başından sonuna kadar halay başına ayak uydurması halayların bariz olan kurallarındandır. Halayın sonu (Poçik) mendillerde halay başını destekler. Bazı yörelerde bazı icralarda da halayın başını tamamladığı görülmektedir. Halayın yanındaki kişi ise buna koltuk denir. Halay başının solo icralarında olduğu zamanlarda halayı kontrol eden kişidir. Vekâleten yerine bakan kişidir. Yani halaylarda en belirgin görev ve sorumluluk bu üç bölge üzerinde yaygınlık göstermektedir.

Halaylarda ekibi yöneten, komut veren izleyenlere farklı bir sunum sağlayan kişi çok becerikli olmalı ki halay başının rolü kendisine verilsin. Halay başları; birçok düğüne giden, kendine özgü figürler sergileyen, oyuncuları yönetip canlandıran bir görevi vardır. Ekip başları ve son oyuncu (Poçik) olarak adlandırılan oyuncu müziğe uyum sağlayarak halayı coşturan düzenleyen sorumlulukları vardır.

Halaylar kendilerine özgü bir kuruluş dizilimine sahipler. Dizilimin genelde sağ başında halay başı son kısmında ise halay sonu (Poçik) olur. Erkek veya kadın olması bu düzeni değiştirmez. Yöreden yöreye halay başlarının isimleri değişkenlik gösterebilir. Örneğin; sıra başı (Şereflikoçhisar), baş çeken (Kırşehir), başandur (Ankara) gibi söylemler de görülmektedir. Halay başı veya ekip başı kavramları en yaygın olanıdır (Uzunkaya, 2005: 16).

Halay başları için mendil olgusu çok önemli bir durumdur. Bazı yörelerde özellikle erkek oyuncularında kamçı, tuğra, kılıç gibi aksesuarlar da görülmektedir (Uzun Kaya, 2005: 16).

Halay başı, halayı yöneten kişidir. Genelde komutlarını mendil ile verir. Poçik mendiline cevap veriri komutun alındı diye... Halay başları yöreye çok iyi bilen hâkim olan kişilerdir. Müzisyenler ile iletişim içinde olan onlara direktifler de veren yine halay başıdır (Turan, 2001: 16).

### 1.13. Halk Oyunlarında Cinsiyetin Yeri ve Önemi

Halk oyunları, çeşitli tören veya kutlama etkinliklerinde (Düğün, kına, sünnet ve benzeri merasimler) gelenek ve göreneklere uygun olarak icra edilen geleneksel bir oyun tarzıdır. Bu geleneksel oyunların icra mercilerinde kadın ve erkek olgularının önemli bir yere sahip olduğu görülmektedir. Çünkü son din olan İslamiyet'in yaygınlığı ile bütün yaşam alanlarının etkilendiği gibi halk oyunları da bu inanç gereğinden dolayı etkilendiği görülmüştür. Düğün geleneği yöreden yöreye bazı küçük nüans değişiklikleri olduğu görülmektedir. Fakat İslam dininin yaygın olduğu alanlarda kadın ve erkeklerin bir arada ya da kadınların erkeklerin olduğu bir alanda oynaması iyi karşılanmadığından dolayı bir arada oyun icra ettikleri görülmemiştir. Ancak birinci derecede abdest bozulmayan kişilerin birlikte özellikle kadınların erkeklerin alanına gitmesi ve kadın oyununa uyum sağlaması bazı yörelerde çok zayıf olsa da görülmüştür. Bu "Kadın oyun oynamaz." Anlamına gelmemektedir. Kadınlar, kadın kadına olan bir ortamda kendi vücut yapısına uygun olarak icra ettikleri kadınlara haiz olan oyun türleri vardı. Kutlama ve törenlerde kendi vücut anatomilerine uygun, kadın tavrını yansıtan geleneksel halk oyunlarını icra ederlerdi.

Günümüzde hızla teknolojinin ilerlemesi Batılılaşmanın aşırı özümsemesi ile geleneksel bir takım inanç ve düşüncelerin hızla çeşitli kültürel yozlaşmalarla beraber kadınların erkeklerle beraber oynadıkları ve hata artık kadınların erkekleştirilip oyun icralarında erkek gibi oynadıkları görülmektedir. İlk insanda oyun kavramına bakıldığında genel itibari ile yine erkeklerin dans türevi oyunlarda daha önde oldukları görülmektedir. Buda bize şunu vermektedir. Yani oyunların cinsiyet dağılımı gerek inanç kavramı gerekse de kadın ve erkek rolünün önemi bir de vücut anatomilerinin icra edilen oyun türlerinde değişkenliğe neden olduğu görülmektedir. Kadın ve erkeklerin yapmış oldukları iş bölümü ile de alakalı olduğu eski insan yaşam biçimleri incelendiğinde açık bir şekilde de görülmüştür. Tehlike ve güç gerektiren alanlarda kadınların olmadığı görülmüştür.

## 1.14. Halaylarda Kullanılan Enstrümanlar

Halk oyunlarında Halay türünde kullanılan enstrümanlar yapı ve biçimlerine göre ayrılmıştır. Halk arasında en çok kullanılan davul, zurna, kaval, bağlama, erbane, tef, darbuka, klarnet, rübat vb. enstrümanlar vardır.

Kamışlı nefesli sazların en yaygın olanı zurna ailesidir. Küçüklerine Cura zurna ve Zil zurna, orta büyüklükte olanlarına Orta kaba zurna ve en büyüklerine Kaba zurna denir. Zurnalar birbirinden farklı üç parçadan oluşurlar. Büyük parçası lüle, kamıştan yapılan küçük parçası sipsi veya zıpçık adıyla bilinir. Kamışla büyük parça arasında kalan parçaya da dil denir. Dilin büyük bir kısmı lülenin içine girer. Lüle kısmında yedi, arka tarafta ise bir delik vardır. Kamış bölümüne daire şeklinde bir parça geçirilir. Buna ağızlık denir. Zurna çalmaya güçlü nefes gereklidir. Zurnada iki oktavlık ses çıkartmak büyük bir başarıdır.

Vurmalı sazlarda zurnanın da arkadaşı sayılan davul gelir. Daima açık alanlarda düğün, kına, nişan ve karşılamalarda kullanılır. Yapıları geniş bir kasnağın iki yanına deri gerilmek suretiyle yapılan bu saz tokmak ve çubukla çalınır. Genellikle ayakta çalındığı için iki tarafından tutturulan kayışlarla çalanın omzuna asılır.

Vurmalı sazlarda davuldan sonra gelen en önemlisi Tef'lerdir. Tefler daire biçiminde bir kasnağa deri geçirilerek yapılırlar. Bazılarına zil takılarak kullanılmaktadır. Vurmalı sazlardan bir başkası darbuka (dümbelek) yaygın olarak kullanılmaktadır.

İnsanlar bir toplumun özellikleri içerisinde doğar, büyür, gelişir ve ölürler. İnsanların dünyaya geldikleri toplumların fizyolojisi, sosyal ve psikoloji gibi gereksinimlerini dengeli karşılamak mümkündür. Bu nedenledir ki insanlar için önem atfeden amaç ve yöntem önemli olgulardır. En önemlisi ise belli bir estetiğe sahip olan bir takım seslerin düzenli bir şekilde bir bütün içerisinde bir araya gelmesidir (Uçan, 1996: 10).

Müziğin yazım şekli nota biçimindedir. Notaların aktarımı ile müzik yazıda vücut bulur. Böylelikle de kayıt altına alınırlar. Müzik notaları evrensel bir nitelik taşır (Erdoğan

ve Yılmaz, 2013: 120).

Müzik, insanların ruh hallerinde çeşitli güzel duygular oluşturan bir uğraş alanının yanı sıra ritim ve ezgilerin bir disiplin içerisinde insanların çeşitli kurallara uymasını kolaylaştıran bir olgudur (Kulaksızoğlu, 1998: 143-144).

Zihnin, müziği oyun alanı içerisinde düşünür. İcra edilen müzik oyununun tamamını kapsamaktadır (Huizinga, 1955: 64).

İlkel çağda insanların ilk dans icralarının müzik ile ortaya çıktığı görülmektedir. Tapınaklarında törene katılan insanların kendilerini duydukları müziğin akışına bırakarak herhangi bir kurala uymaksızın dans ederlerdi. Müziğin ahengine kapılan insan toplulukları bazen coşar, bazen tepinir, bazen de bir takım garip sesler çıkarırlardı. Yaptıkları birtakım hareketlerle kendilerini inandıkları ilahlaştırdıkları tanrılarına yakın hissederlerdi (Sel, 1990: 1).

### **1.15. Geleneksel Giyim ve Kuşam**

Giyimin ilk çıkış nedeni vücudu çeşitli dış etkenlerden korumaya yönelik olduğu düşünülmektedir. Bir diğer nedeni ise örtünmeye yönelik olduğudur. Yani giyinmenin birçok nedeni vardı. Giyinmenin yanı sıra bir de bezenme olgusu vardır. Bezenme içerisinde takı, süs, makyaj gibi yapıların olduğu ve aksesuar olarak kullanıldıkları görülür. Bir başka olgu ise kuşanma olgusudur. Bunun da içerisinde kuşak, kemer vb. olguların olduğu görülmektedir.

Giyim, bezenme ve kuşam olguları bölgeden bölgeye değişkenlik gösterir. Bunun sebebi ise toplumların kendi inanç sistemleri, coğrafi şartları, statüleri, meslekleri, gelenek-görenekleri ve sosyo-ekonomik durumlarıyla alakalı olduğu görülmektedir. Giyim bir toplumun kültürünü yansıtan önemli bir olgudur. İnsanlar yaşadıkları coğrafyalarda uğraş verdikleri ve o coğrafyanın yapısına uygun giyinirlerdi. (7 İbrahim Kafesoğlu, Türk Milli Kültürü, İstanbul, 1984, s.30).

İlk insanın yeryüzünde yaşamaya başlaması ile ne tür giysi giydiği ile alakalı

mutlak bir bilgiye sahip olunmadığını görüyoruz. Fakat ilkel dönemlerde yaşayan insan topluluklarının yapılan bir takım arkeolojik kazılardan çıkan emarelerinden yola çıkacak olursak; avcı toplayıcı kavimlerin, avladıkları hayvan derileri ile örtündüklerini söyleyebiliriz. Taş dönemine ait çıkan bazı kazılarda ki topraktan pişirilen kadın figürlerinin, yine bu döneme ait olan mağara duvarlarında çeşitli heykel veya resimlerde giyimli insanların tasvirlerine rastlanmıştır. O denemde yaşayan insanların hayvancılıkla uğraşmaları gerek hayvanların derisinden gerek yününden gerekse kılından faydalandıkları görülmüştür.

İnsanlara dönük nasıl ki pek çok konularda arkeolojik kazılarda elde edilen veriler tahmin etmeye yöneltiyor ise bu durum giyim kuşam içinde aynı dönütü bize vermektedir. Yani ilk insanın ne zaman giyindiği ile alakalı mutlak bir veri karanlık olsa da; ‘Prehistorik’ ve arkeolojik araştırmalarının ‘Neandertal’ ölü gömme alanlarında (mezarlıklar) elde edilen verilere göre, süslenmenin ilk orta Paleolitik döneme (Yaklaşık 400.000 yıl önce.) uzandığı giyinmenin ise (Yaklaşık 50.000 yıl kadar önce) eski Taş Devri döneminde kuzey Rusya’da görülmüştür (Kaiser, 1985: 28-29).

İnsanoğlu giyinmeyi bir gereksinim olarak görmüşlerdir. Bu gereksinimler ya vücudunu korumaya dönük ya da saklama içgüdüğü isteğiyle başlamıştır diyen, Şerafettin TURHAN giyim kuşamı belirleyen etkenleri de şöyle sıralamıştır;

1. Korunma içgüdüğü,
2. Doğa koşullarına uyum,
3. Dinsel ya da felsefi inançlar,
4. Yapılan işe uygunluk sağlama,
5. Yönetimsel düzenlemeler,
6. Ekonomik koşullar,
7. Psikolojik eğilimler ve moda (TURHAN, 1990: 202–206) olmak kaydıyla yedi başlık altında toplamıştır.

Türk topluluklarında hayatlarının önemli bir kısmı at üzerinde geçirilirdi. Bundan

dolayı da pantolon ve çizme daha uygun olacağından yaygın olarak tercih edilen bir tür giysi idi. Silahlarını asabilmeleri içinde kemer ihtiyaçları olurdu. Sürekli dışarıda zaman geçirdiklerinden ötürü de kalın kürkler tercih edilirdi (Ufuk Tavkul, Tarihi Türk kıyafetleri, Milli Folklor).

Gittikleri her coğrafyada kendi kültürlerini yaşadıkları gibi etkilendikleri kültürler de olmuştur. Örneğin; İslamiyet'ten etkilemişler.

Doğu ve güney doğu Anadolu illerine bakıldığında erkek kıyafetlerinde yedi ana giysi grubu vardır. Başa giyilen (Küllah, şapka, kefi, fes vb.), şalvar, yelek, gömlek, ceket yün çorap, ayakkabı (Çarık, yemeni, cizlavet vb.) gibi giysi türlerinden oluşurdu. Bu giysiler dışa giyilen ana giysilerdi. Bir de aksesuar olarak kullandıkları pazubent, köstek, silahlık, hamayli, kordon gibi takılar vardı.

Kadın giysi türleri ise simli ya da kutnu fabrikada üretilen kumaş türünden üretilen üçetek, bindallı üçetek, bindallı fıstan, göğüslük ve fermane gibi giysiler hemen hemen her bölgede mevcut olan giysilerdi. Üçetek giyilmediğinde cepken ve şalvardan meydana gelen giysi türü kullanılırdı. Fakat baş bağlama şekilleri farklıydı (Eroğlu, 1995: 91).

Tekstil ticareti, MÖ 2000'den itibaren sarayın tekelindeydi (Wilhelm 1982: 64). Makineleşmenin olmadığı dönemlerde yani dokumacılığın ilk aşamasında, koyundan elde edilen yünün eğrilmesi ile ürünler elde edilirdi. Yapılan arkeolojik kazılarda elde edilen bazı veriler gösteriyor ki Taş Çağı ile beraber başlayan ağırşak, yün eğirmeye besin üretimine geçildikten sonra yoğun bir şekilde başladığı görülmüştür. Çivi yazısı kaynaklarından da edinilen bilgilere göre iplik eğirip dokuma yapma işi kadın ve çocukların görevleri arasındaymış (Oberhuber 1972: 250; Yakar 2000: 186, 188; Pollock 1999: 117-123).

Hitit geleneğinde erkeklerin kısa etek ya da uzun elbise giydikleri, kadınların da uzun elbise üzerine çarşafa benzeyen bir baş ve üst giysisi kullandıkları anlaşılmaktadır.

Yakın tarihimizde ise makineleşmenin getirmiş olduğu moda adı verilen bir olgunun bütün dünyayı etkileyerek, içinde tasarımcıların; kumaş ve dikiş uzmanlarının da görev aldığı ve teknokratlar tarafından yönetilen, çok büyük şirketlerce üretilip büyük pazarlarda birbirine benzer giysileri tüm dünyaya servis ettiler. Böylelikle el tezgâhları,



küçük esnaflar bundan etkilenerek işin gelenekselliği de git gide yok olmaya yüz tutmaya başladı.

Dokuma sanatı ile terzilik sanatı uzmanlık isteyen birer mesleklerdi. Asur dönemine ait bulunan bir metinde usta, çırağına “Senin yapacağın elbisede dokuz elle uzunlukta ve sekiz elle genişliği olan (4.5x 4 m) kumaşın yüzünü bir defa taramalısın, fakat yüzey pütürsüz ve yünü de sıkı olmalıdır. Eğer kumaşın ters yüzünde yün parçacıkları görülüyorsa bu yüzünü de taramalısın. En iyi kumaş beyimin üzerinde dokuduğum saf suyla sertleştirdiğim kumaştır” bu şekilde söylediği görülmüştür.

Kumaş bir organik madde ve toprak altında da uzun süre varlığını sürdüremediğinden dolayısıyla günümüze kadar ulaşamadıkları görülmektedir. Bundan dolayıdır da Eski Çağ’a ait giysi özelliklerine ilişkin bilgiler, tasvirli eserlerden edinilmektedir. Farklı dönemlere ait heykelcik, heykel, kabartma, duvar ve mühür resimlerinde betimlenen insanların üzerlerinde taşıdıkları giysiler, çeşitli dönemlerin modasını tanımamıza vesile olmuştur.

Giysi türlerinde bazı giyilen kıyafetlerin yöreye göre bağlanış, kullanım ve farklı anlam ifade ettikleri de görülmektedir. Hatta bazı giysilerin özellikleri ve bağlanışlarının altında yatan birtakım manaları vardır. Örneğin; baş bağlamada bu açık bir şekilde görülmektedir. Genç kızlar ayrı, olgun veya evli kadınlar ayrı, yaşlı kadınlar ise ayrı giyinirlerdi. Başa giyilen giysi türü ile alakalı detaylı bilgiyi Ekber Yeşilyurt’un “Baş Bağlamanın İletişimdeki Dili” adlı konu başlığı altında detaylı bir şekilde bilgi alınabilir.

### **1.16. Geleneksel Olarak Kullanılan Süs ve Takılar**

Süslenmek olgusu; bir şeyin daha göz alıcı, daha güzel görünmesini sağlamak amacıyla elde edilen görünümdür. Yani süs, sanata güzellik veren bir obje olarak literatürde yer edinmiştir (Bkz: Britanica, 16/212).

Süslenme davranışı en az insanlık tarihi kadar eski olan bir olgudur. İlk dönemlerde bile insanların yaşadıkları alanlarda (Mağara gibi) kullandıkları birtakım

eşyalar da bile süslenme öğelerine rastlanılmıştır. İnsanlar gelişim gösterdikçe de süslenmenin bir sanata döndüğü görülmektedir. Bu sanatta ortaya çıkan ürünleri şöyle sıralaya biriz:

Beden süsleri, oda süsleri, giyim-kuşam süsleri, çevresini süsleme, çanak-çömlek ve halı-battaniyeleri süsleme gibi insana ait olan araç ve gereçleri süsledikleri görülmektedir. Ayrıca hat, tezhip ve minyatür sanatı ile uğraştıkları da görülmüştür. Bunlar da önemli süsleme sanatlarındandır.

Süsleme sanatı eskiden el becerileri ile yapılırken günümüzde makinelerle yapıldıkları ve seri üretime geçildiği görülmektedir. Her bölgenin veya milletin kendi geleneklerine göre süslenme biçimleri vardır.

İslamiyet'in kabulü ile bir takım boyama gibi makyaj türlerinin kullanımı terk edilmiş fakat gerek kadınlar gerekse de erkekler sürme denilen bir tür kilden üretilen süs niyetiyle kullandıkları görülmüştür. Yine bir süslenme veya simge olarak kullanılan genelde güneydoğu kırsalında yaygın olan "dak" denilen bir tür geleneksel süslenme biçimini hem erkek hem de kadın beraber kullanmışlar. Çünkü bağlı buldukları topluluğun işareti maiyetinde gördükleri için bunu yaygın olarak kullanmışlar.

Daha sonra kendi bedenine veya giydiği giysiye taktıkları bazı aksesuarları kullandıkları yapılan araştırmalarda gün yüzüne çıkarılmıştır. İnsanların kendi bedenlerinde kullandıkları takılara mücevherat veya takı olarak isimlendirmişler.

Takılar ve süslenme genelde giysiyi tamamlamak için kullanılan aksesuarlardır. Bu aksesuarlar genelde bölge, toplum ve cinsiyete göre değişkenlik gösterir. Örneğin; bir bölgede takılan bir takı veya bir süslenme biçimi başka bir yerde uygun görülmebilir.

Türkiye coğrafyasının güney veya doğu bölgelerinin kırsal kesimlerinde o bölgede yaşayan insanlar el, ayak, burun ve yüzlerine geleneksel bir takım motiflerle dövme usulü ile derilerine kazıdıklarını ve genelde de kendi tabii oldukları toplulukların işaretleriyle süsledikleri görülmektedir. Bu süslenme biçiminin bölgeden bölgeye, ismi değişkenlik gösterir. Genellikle güneyde bu süslenme biçimine "Dak" denir. Yine bu bölgelerde "hızma" denilen buruna kadınların taktıkları bir tür takı aksesuarıdır. Bu aksesuarlar ya altın ya da gümüşten olurdu. Kadınlar genelde altın, gümüş, pırlanta ve bazı boncuk

türlerinden takılar takarlardı.

Bunlar bölgeden bölgeye, yaşa ve cinsiyete göre değişkenlik gösterirdi. Bu takıların yanı sıra küpe, kolye, halhal, gerdanlık, bilezik, kordon beşibirlik, kemer tokası, tepelik, alınlık (üç kor), zülüflük (yanak döven, resme), çenelik (yücek, ilmeçeri, sakaldırık, sakalduruk, tombaka), hızma, gerdanlık (Gıdıklık), kolye, hamaylı, muskalık gibi takıları da kadınlar takarlardı.

Erkekler ve kadınlar beraberce dak denilen bir tür dövme çeşidini birde İslamiyet ile beraber gelen sürme boyasını kadın erkekler birlikte kullanmışlar. Erkeklerde kadınlarda olduğu gibi takılarda bölgeden bölgeye değişkenlik gösterdiği görülmüştür. Erkekler; hamayli, pazıbent, köstek, kordon, silahlık, tespih ve yüzük vb. gibi aksesuarları genelde kullanırlardı. Erkekler daha çok aksesuar boyutunun geniş olduğu kadınların ise takılarının fazla olduğu görülmektedir.

Süslenme olgusunda işin felsefi boyutu daha öne çıktığı görülüyor. Yani insanın kendini başkasından daha üstün görmeye çalışmasıdır. Eksik bir yanını gidermek için güzelleşmek gerek güzelleşmek için de süslenmek gereklidir. Yani üstünlük, kendini daha iyi hissetmek, karşı cins tarafından fark edilmek, hoşça gitmek, toplumda iyi bir yer edinmek, takdir edilmek, saygı görmek, statüsünü korumak ve başkasına göre daha ilgi çekici olarak görünmek için süslenmeye başvurulmuş oluna bilinir (<http://www.jefpat.org/EduTrunks/7.1Lesson-LookingOne'sBest.pdf>).

### **1.17. Halk Oyunları İcrasında Kullanılan Araç ve Gereçler**

Halk oyunları bir yaşam biçiminin tezahürü ise o zaman günlük yaşamda geçen birtakım eylemler ve o eylemlerin araç ve gereçlerini de sahneye taşıma olayıdır. Nitekim toplumda yaşayan kadınlarında erkeklerinde kendi cinsiyetlerine özgü gün içerisinde yaptıkları birtakım eylemler vardı. Bu eylemler bazen bir hasat olayı, bazen hayvan sürüsü ile uğraşma, yayık yayma, odun kırma gibi birçok örnek verebiliriz. İşte burada görülen fiili eylemlere göre yazılan halk oyunlarına uygun araç ve gereçlerin kullanılma halidir.

Örneğin bir mendil olgusu, eski insanlar mendili iki şey için taşırlardı. Birincisi

temizlik için. İkincisi ise süs niyetine kullandıkları mendiller vardı. Değer verdiği birinden almış ve onu aksesuar olarak kullanır.

Kadınların yün eğirme aleti (Teşi) veya hayvanı sağımaya gittiklerinde bakraç ya da sivil dedikleri kabı götürmeleri. Darı biçmek için tırpan kullanmaları. Su içmek için testi kullanmaları gibi araçlar oyun icralarında sahneye aktarıldıkları görülmüştür. Dolayısıyla günlük yaşamda ihtiyaç duyulan bazı araç gereçlerin sahne sanatlarına da aktarıldığı görülmüştür.

Daha eski dönemlere bakıldığında o dönemde de yine günlük yaşamın vazgeçilmez araç gereçleriyle bir takım bedensel hareketlerin yapıldığı görülmüştür. Bunlar büyü, avcılık, inanç gibi ritüellerin uygulama şekilleri olarak yapılan eylemler olduğu görülmektedir.

## 2.YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın modeli, araştırmanın yapıldığı çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve toplanan verilerin analizinde kullanılan istatistiksel teknikler açıklanmıştır.

### 2.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma, yörede bir faaliyet alanı olarak uğraşılan halk oyunlarının yapısıyla ilgili bir değişimin olup olmadığını; bir değişim var ise de bunun nedenlerini irdelemek maksadıyla yapılan bir çalışmadır. Bu konuyla ilgili literatür taraması yapılarak yazılı kaynaklardan faydalanılmış ve birebir görüşme tekniği kullanılarak hazırlanmış nitel bir çalışmadır. Yani araştırma betimsel nitelikte olup, tarama modeliyle desenlemiştir.

Yapılan çalışmada ağırlıklı olarak görüşme tekniği kullanılarak konu irdelenmeye çalışılmıştır. Yapılan mülakatta önceden sorulacak sorular hazırlanmış. Yörede Doğa yen olarak bilinen kişilerle görüşülerek sorulara yanıt aranmıştır.

Tarama modelleri, geçmişte ya da hala var olan bir durumu var olduğu şekilde betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır. Araştırmaya konu olan olay, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır. Onları herhangi bir şekilde değiştirme etkileme çabası gösterilemez. Bilinmek istenen şey vardır ve oradadır. Önemli olan onu uygun biçimde 'gözleyip' belirleyebilmektir (Karasar, 2002: 77).

## 2.2. Evren ve Örneklem

Araştırma konusu gereği; araştırmadan doğru bulgular elde edebilmek için araştırma; Diyarbakır'da belli mahallelerde yaşayan insanlar ve belli bir yaş sınırına (50-80 yaş gurubu) sahip olan insanlar belirlenmiştir. Böyle bir sınırlandırmanın yapılma sebebi ise;

Yörede uzun yıllar yaşamış bölgeye hâkim olan ve hayatı boyunca birçok oyuna şahitlik eden çeşitli halk oyunları çalışmalarında bir zati bulunan kişilerin bilgi ve donanımına başvurarak geçmişi anlamaya geleceğe doğru aktarmaktı. Bir diğer husus ise benzer çevre şartları, ekonomik durum ve birbirine benzer aktivitelere sahip ve en önemlisi aynı yaş gurubundan kişilere uygulanmaya dikkat edilerek aynı yöredeki aynı yaş gurubundaki insanlar araştırma gurubu olarak belirlenmesine hassasiyet gösterilmiştir. Böylelikle yapılan araştırmada yöre halkının sosyal uyum düzeylerini etkileyen başka etmenlerin olmasının önüne geçilmeye çalışılmıştır.

## 2.3. Verilerin Toplanması

Araştırmadaki oluşumların sıralanması literatür ve arşiv araştırmalarını takiben, bunların detaylı şekilde incelenmesi ve yazıma hazırlanması şeklindedir. Verilerin toplanması, verimli kütüphane çalışmaları ve internet araştırmaları ile kişisel iletişim tekniklerinin kullanılması biçiminde gerçekleştirilmiştir. Yapılan çalışmada gözlem yöntemi verilerin elde edilebilmesi için Diyarbakır merkez, Bismil, Ergani ve Çermik ilçelerine gidildi. Bu yerlerde yörenin yaşlı insanları ile yüz yüze görüşmeler yapıldı ve çalışmanın içeriği güçlendirildi. Diyarbakır halk eğitim bölge sorumluları ile görüşülüp Diyarbakır halk oyunlarının geçmişi ve güncel durumları hakkında bilgiler elde edildi.

### 2.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından yörenin bilgi sahibi kişilerin kişisel bilgilerine ulaşmak amacıyla bilgi formu geliştirilmiştir. Kişisel bilgi formunda belli sorular sorularak bilgi sahibi olunmuş, araştırmanın bağımsız değişkenlerine (cinsiyet, sınıf, üniversite, gelir, yaş, anne eğitim düzeyi, baba eğitim düzeyi, halk oyunlarına başlama zamanı, vb.) ve insanların halk oyunlarına bakış açılarını belirlemeye yönelik sorular yer almaktadır.



### 3. BULGULAR VE YORUM

#### 3.1. Diyarbakır Halk Oyunlarına Etki Eden Faktörler

Halk oyunları, insanlığın varoluşundan bugüne kadar hemen hemen tüm kavimlerde görülmüştür. Hayatın birçok alanlarında oyunla karşılaşmak mümkündür. Diyarbakır'ın bölgesel alanı incelendiğinde birçok faktörün Diyarbakır'da oynanan halk oyunlarına etki ettiği görülmektedir. İnanç, ayin, törenler, coğrafi yapı, etnik yapı, uğraşılan meslekler vb. birçok faktörün etkisi altında kaldığı bariz bir şekilde görülmektedir. Bunların en başında ve en etkili olanı inanç ve etnik yapıdır. Bölge insanları bu faktörlere göre halk oyunlarını icra etmektedir.

Abdurrezak İnal'a göre;

“Kişinin ait olduğu toplumdaki yaşam tarzı, iklimi, uğraşılan meslekler, kaldığı mahalle-sokak hatta yaşadığı evin fiziki yapısına (Avlulu ev gibi.) kadar olan faktörlerin insanın kişiliğinin oluşmasında önemli etkenlerdir. Bu kavram kişiye münhasır olduğu gibi yörenin yaşam biçimine, gelenek göreneğine oyunlarına da sirayet eder. Örneğin; bir ortamda veyahut bir şehirde yolda karşılaştığın biri ağır adımlarla yürüyorsa ve ellerini de arkaya almışsa ya da oturduğu herhangi bir yerde iki kürsüyü zapt etmiş ise birine oturmuş diğerine dizini dayamışsa bil ki o kişi Diyarbakırlıdır. Burada bir şehre mal olmuş bir davranış tarzını görüyoruz. Yani bu karakter o şehre mal olmuş bir karakterdir. Yörelere kendi halk oyunlarında da bu öyledir.”

##### 3.1.1. İnanç

Bölge halkının halk oyunlarını icrası sırasında tutum ya da tutum serileri, oyunun motifleri müzik ve melodileri, birbirlerinden etkilendikleri, zamanlar da mekân



unsurlarıyla birlikte doğup gelişen ilkel dinlerin, ibadet ritüellerinin ilerlemesi sonucu, bu ritüellerle bağlantılı olarak tanınmış bazı cinsler ve biçimler meydana getirmişlerdir. Bu nedenle bu oyun düzeniyle yaşamın tüm sahalarında karşımıza çıkan ritüel ve dinsel merasimler daima bir yaptırım uygulayarak, günlük yaşamla bağlantılı şekilde ve halk oyunlarının esasını oluşturmaktadır.

Halk oyunları bilimcileri de halk oyunlarının menşeinin eskiden kalma inanış, inanç ve ayinlerin sonuçları olarak sergilendiğini savunmuşlardır. “Hakikaten, yontma taş devrinden kalan mağaralarda halay oynayan insanların suretlerine bakılırsa, oyunun en azından kullanılan lisan kadar eski olduğu inanma ve gündelik hayat mesuliyetleriyle alakalı olduğu muhakkaktır.”

Abdurrezak İnal’a göre;

“İnsanlar yalnız başlarına yaşamak için yaratılmamışlar. Toplu yaşamak için yaratılmışlardır. Her insan farklı farklı yerlerde ve farklı koordinatlarla yaratılmışlar ki birbirlerini tanıyıp kaynaşsınlar diye. Bütün özellikleri aynı olan yaşam tarzları aynı olan duyu ve düşünceleri aynı olan toplulukların birbirini tanımaya ihtiyacı olur mu? Farklı bir şey gördün mü? Onu tanıma, ona yakınlaşma, onunla arkadaşlık yapma ve onunla beraber yaşama ihtiyacı doğar. İşte bu farklı kültür, farklı iklim ve farklı coğrafyada farklı yaşam mücadelesi veren insanların birbirlerini tanımayı ve etkileşimi de beraberinden getirir. Bulduğu coğrafyada belli bir dini inanç ve çeşitli mezheplerin bölge insanının yaşam tarzına etkisinin olduğu kuvvetlen ihtimaldir. Mesela güneydoğu ve doğu bölgesini ele alırsak Şafi mezhebinin yaygınlığı görülmektedir. Erkeğin kadına veya kadının erkeğe küçük bir temasında bile abdest bozulma sebebi olması gibi. Ancak kendine çok yakın olan abdestinin bozulmaması durumunda bir araya gele bilirdi. Dolayısıyla birbirinden abdesti bozulmayan kimseler gerek halk oyunları gerekse de düğünlerde bir araya gelip kadınların olduğu yerlerde halayları icra edebilirlerdi. Diyarbakır toplumunda yaşayan kadın ve erkekler inanç gereği bazı durumlarda hassas davranırlardı. Bir sokakta bir erkek geçti mi, kadın ya otururdu ya yüzünü çevirirdi veyahut evin içine geçerdi. Erkek o sokaktan geçene kadar. Bunlar çok değil 50- 60 yıl önce görülen davranışlardı. Diyarbakır’ın eski evlerinde şuan ki kapı zillerinin yerine kapı tokmakları vardı. Bunlar iki adetti biri erkeklere ait olan “Güvercin Başı” diğeri ise kadınlara ait olan “Hanım Eli” idi. Şayet güvercin başı çalındığında avluda kadın varsa ve üstü uygunsuz ise hemen toparlanırdı. Erkek o avludan

geçebilsin diye. Aynı şey kadınlar içinde geçerliydi. Hanım eli çalındığında ise bu defa erkek uygunsuz ise toparlanırdı. Kadın avludan geçebilsin diye. İşte bu tarz davranış biçimleri insanların inanç ve mezheplere olan bağlılıkları ile alakalı bir durumdur. Dolayısıyla Diyarbakır halk oyunlarının tavır ve hareket yapısına baktığımızda erkeksi tarzın daha yoğunlukta olduğu görülmektedir. Yörede kadınlar oynamıyorlar mıydı? Elbette ki oynarlardı. Genellikle şerbet, nişan gibi törenlerde kadınların bulunduğu kadın kadına oynarlardı. Biraz daha eskiye inersek şehir merkezinde ki kadınlar telli sazlar ve vurmalı sazlar çalan (Hedeyle Mede, Çamurcu Ayşen gibi) kadın saz grupları vardı. Ya da gözleri görmeyen erkek çalgıcı gruplarını getirirlerdi. Daha sonraları da erkek ve kadınların bulunduğu alana perde çekilmeye başlandı. Erkekler kadınları görmesin diye. Kadınlar erkeklerin oynadığı oyunları kadına münhasır olan tarzda oynarlardı. Aynı oyunu oynama halinde bile erkek kendi erkeksi tarzında kadın ise kendi kadınsı tarzında oynardı.”

Mehmet Tekin’e göre;

“Diyarbakır halk oyunları üzerinde Kürt etnitesinin etkisi olduğu gibi bölgenin inanç faktörünün etkisi de oldukça fazladır. Mesela bazı bölgelerde medreseler vardı. Bu medreselerde de Fakılar vardı. Ve bunlar öğrenci yetiştirirlerdi. Onlarında kendi aralarında oluşturdukları dini motifli genellikle sözle söylenen kavalla veya arbaneyle oynanılan dini motifli oyunları vardı. Mesela Berimte denilen oyun dini motifli bir oyundur.”

### 3.1.2. Doğa ve Olağan Üstü Olaylar

İnsanların vücutlarını iki yana hafif büküşleri ağaçların rüzgârda sallanışını oyun şeklinde sergilemektedir. Doğadaki güneş, rüzgâr, ırmaklar, ağaçlar, fırtınalar, depremler insanlar tarafından oyun üzerinde betimlenerek sergilenmektedir.

Abdurrezak İnal’a göre;

“Doğada yaşanan bazı olağan üstü olaylar insanların yaşamlarına sirayet etmiştir. Belirli gün ve gecelerde ya da bazı olumlu veya olumsuz durumlarda bunları uyguluyorlardı. İslam ve İslam öncesi inançlar ve o inançlar içerisindeki bazı ritüeller ile oluşan durumu değiştirmeye yönelik yapılan birtakım eylemlerdi. Örneğin; Çemçe gelin

(yağmur duası) gibi...”

Mehmet Tekin’e göre;

“Diyarbakır’da bulunan Karaca dağ sönmüş volkanik bir dağdır. Onunla ilgili bazı efsaneler söylenirdi. Bu efsanelerden biri şöyle rivayet edilirdi. Karaca dağ bölgesinden yükselen bir ateşin Diyarbakır merkezden görüldüğü ve insanların o ateşin bir ejderhanın ağzından çıktığına inandıkları ve o ateşin insanları yaktığına inanmışlar. Bundan dolayı da korkup Allah’a dua ederek o beladan kurtulmayı dilemişler. Allah da duaları kabul edip zincir atıp ejderhanın burnundan yakalayıp ateşe çektiğini ve ateşin de söndüğüne inanmışlar. Bir diğer efsane ise kırklar dağı efsanesidir. Kırklar dağında bir ziyaret varmış. Müslüman bir kızın gidip orada bir erkekle buluşmasından dolayı ziyaret tarafından çarpılmışlar. Buna benzer bir sürü efsaneler daha anlatılırdı. Bu tarz efsaneler yöre müziklerine de sirayet etmiştir. Hatta bazıları hikâye veya masala dönüşmüşler. Fakat efsaneler halaylara sirayet etmemiş ama türkü ve hikâyelere sirayet etmiştir.”

### **3.1.3. İklimsel ve Coğrafi Faktörler**

İnsanların yaşamları boyunca yaşadıkları bölgenin veya yerin doğa koşullarına uymak zorunda kalmıştır. İklimsel ve coğrafik faktörlerin halk oyunlarına ve halkın giysilerine etki ettiği görülmektedir.

Bölgede hayatın sürdürüldüğü mekânın kırsal alanlar veya sahil ve aynı zamanda iklim koşullarının bulunan mekânın ekvator paraleline ya da kutup paraleline yakın olması ile birlikte yaz ve kış mevsim değişikliklerinin olmasından kaynaklı halk oyunları sergilenmiştir. Bu bölgelerde yaşayan insanların duygu ve davranışlarını etkilediği gibi müzik eşliğinde icra ettikleri halayları da etkilediği görülmektedir.

Mehmet Tekin’e göre;

“Halayların yapısal özelliklerine bakıldığında yaşanan bölgenin coğrafik ve iklimsel faktörlerinin icra edilen halaylar üzerinde etkisi olduğu görülmektedir. Mesela Torosların devamı olan Bitlis, Bingöl ve Kulp bölgesi gibi dağlık bölgelerde titreşim oyunları

daha fazla görülürdü. Çünkü bölgenin coğrafi ve iklimsel özellikleri hem oyunlara hem giysilere hem de üretimle ilgili çalışmalara etki ediyordu. Örneğin; dağlık bölgede hayvancılıkla uğraşılırken ovalık bölgede daha çok tarımcılık uğraşılıyordu. Bir diğer husus ise uğraşılan aynı üretimin bölgeden bölgeye de çeşitlilik göstermekteydi. Ovalık bölgede yetiştirilen tahıl ürünleri dağlık bölgede yetiştirilmezdi. Ovalık bölgede yapılan hayvancılık ile dağlık bölgede yapılan hayvancılık da birbirinden farklıydı. Çünkü gerek iklimsel faktörler gerekse de coğrafik etkenler uğraşılan alanlara da etkisi oldukça fazlaydı. Bu faktörlerin halaylar üzerindeki etkisi de şöyledir.”

“Mesela Delilo dediğimiz oyun kırsal bölgenin oyunudur. Cida (Halay, Govend) oyunu daha dağlık bölgeye ait olduğu görülmektedir. Çünkü yerinde çakılı icra edilen bir oyun türüdür. Harrani halayı ise biraz daha ovalık bölgeye yani daha sıcak bir bölgeye kaçmaktadır. Daha yavaş icra edildiği görülmektedir. Dikkat ederseniz Urfa ve Siverek’te bu oyunun başka varyantlarının da olduğu görülmektedir. Ama hangi oyunun hangi oyundan etkilendiğini kesin olarak bilemiyorum. Fakat karakter olarak birbirine çok yakın oldukları görülmektedir. Ama halay gibi bir oyun bellidir hayvancılığın yapıldığı bölgelerde daha çok tercih edilen bir oyun olduğu görülmektedir. Delilo ise daha çok ovalık bölgelerde tercih edilen bir oyun türüdür. Taklit oyunları ise o bölgede var olan şeylerle ilgili yapılırdı. Örneğin; hayvancılığın olduğu bölgede Kurt-Kuzu (Guru-Pez) taklidi yapılırdı. Ama bir ovalık alanda Guru-Pez taklidini ben görmedim. Mesela bir Şur’u-Mertal oyunu ormanlık bölgede yapılırdı. Çepik oyunu ise daha çok odunun tahtanın olmadığı bir yerde icra edilirdi. Çepik biraz daha ovada Şur’u-Mertal ise daha çok dağlık alanda türediğini düşünmekteyim.”

“Ormanlık bölgelerde çocuklar “Dak” denilen dans türevi olmayan bir oyunu da oynarlardı. Bu oyun şöyle oynanırdı. Bir ağaç getirip çamurlu bir yere bırakırdı. Birini de yanına alırdı. O ağacı yerinden kaydırdın mı o ağaç senin olurdu. Başka bir oyun ise küçükbaş (tavuk vb.) hayvanlardan elde edilen bir çeşit kemik ile oynanan bir iddia oyunuydu. Bu oyuna “Kap” denilirdi. Yukarıda anlattığım oyun türlerini tamamen coğrafi olarak, mevsimsel olarak; mizansen, seyirlik ve dini motifli oyunlar olarak ele alabiliriz.”

Abdurrezak İnal’a göre;

“Ekilen tarlanın yağmura ihtiyacı var. O yıl yağmur yağmazsa hasat zarar göreceğinden insanlar Yüce Mevla’dan yağmurun yağması için topluca yağmur duasına

çıkardı. Yaşanılan alanın yaşam koşulları kişinin üzerinde yani karakteri üzerinde etkisi olurdu. Dolayısıyla oyun bir nevi kişinin kendinde olan marifetin dışı vurumuydu. Haliyle yaşam koşullarında elde edilen karakter oyunların icrasında kişinin kendi oyun tarzı ile ortaya çıkıyordu.”

Mehmet Demir’e göre;

“Diyarbakır’ın şehir merkezinde çok oyun yoktu. Belli başlı birkaç oyun vardı. Genellikle oyun zenginliği aşiretlerin obalarında mevcut idi. Diyarbakır’da aşiretlerin en çok yaygınlık gösterdiği yer ise Karaca dağ bölgesindeydi. Genelde hayvanları fazla olan aşiretler bu bölgeye göç eder gelirlerdi. Bu bölgenin gerek iklimi verimli toprak su gibi nedenlerinden dolayı iyi bir yerleşim yeri olduğunda tercih edilirdi. Göçebeler mevsim mevsim dolaşırlardı. İlkbaharda Karaca dağa çıkarlardı. Kış zamanına kadar ondan sonra da köy yerlerine yerleşirlerdi. Kimse yazın öyle köyde kalmazdı. Yaylaya çıkarlardı. Doğa, su, yeşillik gibi şeylerden de faydalanmak için obalarını kurarlardı. Ve eğlence, askere uğurlama, sünnet, cirit atma, at koşusu, mevlit, düğün gibi birçok etkinlikler yapılırdı. Hemen hemen her gün mutlaka bir etkinli olurdu. Delilo, Keşeo, Halay, Tek ayak Çift ayak ve Çepik bunlar genelde merkezde oynanırdı.”

“Kış aylarında insanların mevsimden dolayı pek de uğraşacakları veya zaman harcayacakları alanlar olmadığı için; köy odalarında oturur, sabaha kadar tiyatral oyunlar yani seyirlik oyunları oynarlardı. Sabah ezanına kadar da devam edebiliyordu. Bu oyunlar Değirmen oyunu, Kurt-Kuzu, Köse, Gelin karşılama, Kız kaçırma gibi oyunlardı. Başka bir oyun ise birinin gözünü bağlarlardı. Gözü bağlı olana vururlardı. Gözü bağlı olan kimin vurduğunu bilmez ve vurana bulmaya çalışırdı.”

### **3.1.4. Kültürel ve Etniksel Faktörler**

Kültürel farklılığın oluşmasında en önemli iki temel faktörün dinsel ve etniksel yapı olduğu görülmektedir. Bu yapıların yanı sıra eğitim seviyesi ve uğraşılan meslekler gibi olguların da oyun üzerinde etkisinin olduğu görülmektedir.

Bu olgulardan en kapsayıcı olanı Dinsel boyuttur. Dinsel olgunun getirmiş olduğu

manevi yaptırımlardan kaynaklı çeşitli davranışlara da yansıdığı görülmektedir. Örneğin; bir toplumda görgü kurallarına bağlı olarak erkek ve bayanların ayrı oyunlar sergilemesi o toplumun kendine ait olan inancından kaynaklı olduğunu söyleyebiliriz. Bayramlarda törenlerde ve merasimlerde farklı gurup şeklinde oyunların sergilenmesine yol açmıştır. Zamanla bunlarda değişimler de baş göstermiştir.

Bölgenin sınır bölgesi olması ve sonradan gelen toplumların farklı etnik yapıda olması farklı oyunların oluşmasına yol açmıştır. Bölgede yaşayan halkın etnik yapısı yaşadığı savaşlar gelenek ve göreneklerine bağlı olarak oyunların sergilenmesinde büyük rol oynamıştır. Yani etnik yapının çeşitlik göstermesi toplum yaşam biçiminde de farklılıklara neden olmuştur.

Abdurrezak İnal'a göre;

“Diyarbakır ili kültürel çeşitliliği oldukça fazla olan bir yerleşim alanıdır. Gelmiş geçmiş birçok topluluğun yaşam tarzlarını içinde barındıran bu şehir adeta bir kültür mozaiği abidesi unvanına sahiptir. Kimler yaşamamış ki! Birçok inanca mensup insanlar, farklı etnik yapıya sahip olan insanlar asırlarca bu şehirde yaşamışlar. Diyarbakır'ın etrafını adeta kuşatan bu surlar oldukça manidardır. Çünkü Diyarbakır'ın kültürel dokusunu korumaya dönüktür. Bu şehirde korunması gereken değerler vardır. Bu değerlerin oluşması da farklı inançların ve farklı etnik yapıların bir arada oluşundandır. Bu değerleri koruma adına bazı topluluklar savaştan şehri anahtar teslimi olarak birbirlerinden almışlar.”

“Gerek inanç gerek de kültürel yapının halk oyunları üzerinde büyük etkisi vardır. Çünkü halk oyunları gökten zembille inen bir olgu değildir. Yaşam içerisinde adeta kültürel yapıları bir tekne içerisinde toplayıp suyu üzerine dökerek hamur haline getirip daha sonra da fırına verip ekmek haline getirip yenmesi gibidir.”

Mehmet Tekin'e göre;

“Diyarbakır halayları Halay Bölge'sinin içerisinde olan bir oyun türüdür. Türkiye bazında türleri etniksel olarak ele alırsak; mesela Bar Ermenilerin, Halay Kürtlerin, Barak ise Arapların genelde sergiledikleri çeşitli oyun türleri olduğunu söyleyebilirim. Bir de Harrani denen bir oyun türü vardır. Bu oyun Viran şehrin Harran bölgesinde icra edilen bir

oyun türüdür. Daha çok Arap kültürünün yoğun olduğu bölgeden etkilendiği görülüyor. Bundan dolayı da oyunun ismi bu bölgeyle bağlantılı olarak nitelendirilmiştir. Bazı araştırmacı kişiler de bu oyunun Harran bölgesinden buraya göç eden Harranlılardan intikal ettiği rivayet ediliyor.”

“Etniksel bazda konuyu ele alırsak bu bölge bir Kürt coğrafyasıdır. Bu bölgede değişik etnik yapıya sahip olan mozaiklerin bir arada birbirine yakın ve komşu olarak yaşamaları her anlamda olduğu gibi halaylarda da oyun çeşitliliklerine neden olmuştur. Mesela Karaca dağ bölgesinin aşağı kısmı Arap kültürünün etkisinde kalmıştır. Ve dikkat ederseniz oyun şekillerinde de bunu görmek mümkündür. Mesela Şevko, Dızo veya Xeftano oyunlarında tamamen Kürt etnitesinden farklı bir oyun motifinin olduğu görülmektedir. Bu oyunlarda genellikle barak havasını hissedersiniz. O da Arap kültürünün bir yansımasıdır. Bugün Xaftano, Şuşane, Harrani ve şefko gibi oyunlar genellikle Karaca dağ bölgesinde yaygın olarak icra edildiği görülmektedir. Oradaki insanlarda Arap kültürünün etkisinde kaldıkları için halaylarına da yansımıştır.”

### **3.1.5. Uğraşılan Meslekler**

Uğraşılan bir takım mesleklerin halk oyunları üzerinde etkisi olduğu açık bir şekilde görülmektedir. Örneğin; tarım ile uğraşan birinin bol ve bereketli geçen bir yılın ardından sevinç ve mutluluğun bazı hareketlerle dışa yansıtması gibi. Bu tarz hareketlerle kişinin ruh halinin dışa vurumu ile gerek kendi duygusunu tatmin etmek gerekse de karşıdaki insanlara o duygu halini aktarabilme çabasıdır. Zamanla da bu tarz davranışların sahneye uyarlandığı müzik eşliğinde sergilendiği oyunların yapısal özellikleri incelendiğinde bariz bir şekilde görülmektedir. Buna benzer birçok mesleklerin halay icralarında sergilendiği görülmektedir.

Bir diğer husus ise insanların uğraştıkları mesleklerin kişinin davranış biçimlerine sirayet ettiği gibi icra ettikleri halaylara da yansıdığı görülmektedir. Örneğin; bir terzinin icra ettiği halayda onun terzilik vasfının olduğu yapmış olduğu bir takım tavırsal hareketlerle izleyenler tarafından tespit edilebilmesi gibi.

Abdurrezak İnal'a göre;

“Öncelikle kent merkezi olan Sur içi daha sonra ise kente bağlı olan ilçe, köy ve mezraları doğru konuyu ele alırsak. Şehir merkezinde oyunlara hâkim olan Diyarbakır Sur içi ilçesinde düğün ve bayram meydanlarında halk oyunlarına konu olunan herhangi bir meslek olgusuna çok rastlanmamaktadır. Genellikle halkı el sanatları ve esnafılık ile uğraşırlardı. Kırsala baktığımızda ise insanlar, hayvan ve tarımla uğraştıklarından dolayı gündelik yaşam içerisinde etkilendikleri gün içerisindeki bazı yaşanmışlıkların sahneye uyarlandığını ve halk oyunlarına dönüştürüldüğü görülmektedir. Bunların bazıları ise hiçbir enstrüman çalınmadan da oynanıyordu. Örneğin; kamçı oyunu, yüzüz oyunu gibi oda oyunları.”

### 3.2. Diyarbakır Halk Oyunlarında Günlük Yaşamı Taklit Eden Oyunlar

Abdurrezak İnal'a göre;

Halk oyunlarına konu olmuş bu gündelik yaşanmışlıkları şöyle sıralaya biriz:

**Ciftçilik:** Köylü buğday ekim ve biçim zamanında çeşitli iş ve işlemler yaparak bu ürünü elde ediyordu. Örneğin tohumu tarlaya atma sonra büyüyen başakları biçme gibi.

**Hayvancılık:** Çobanın, ilgilendiği hayvan sürüsüyle ve yırtıcı hayvanların saçmış oldukları tehlikeyle olan intihanı; çoban köpeğinin ise yırtıcı hayvan ile olan mücadelesi gibi olguların zamanla bir öyküye veya halk oyunlarına ya da Tiyatral bir hale dönüştükleri görülmektedir.

**Tabiat Olgusu:** Ekilen tarlanın yağmura ihtiyacı var. O yıl yağmur yağmazsa hasat zarar göreceğinden insanlar Yüce Mevla'dan yağmurun yağması için topluca yağmur duasına çıkarlardı. Diyarbakır yöresinde Kürtçe “Buke Barane” Türkçe ise “Çemçe gelin” derlerdi. Ahşaptan yapılan oyuncak zayıf bir kuklaya, parça pörçük bez parçalarını sararlardı. İki kişi de aralarına alır mani eşliğinde sokak sokak ev ev dolaşırlardı.

**Taşımacılık:** Diyarbakır Dicle nehri üzerinde taşımacılıkta kullanılmak üzere ağaçlardan derme çatma dikdörtgen şeklinde Kelek denilen bir sal yaparlardı. Ve onunla da



nehriñ bir karşıısından diđer bir karşıısına odun taşımacılıđı yapılırdı. Bu süre zarfı içerisinde yapılan iş ve işlemler taklit edilerek halk oyunları sunusu haline getirilmiştir.

**Teşi :** Teşi, bir kadının yün eğirip iplik haline getirdiđi ahşap bir aletin adıdır. Yünü iplik haline getirdikten sonra elde edilen ip ile çeşitli giysiler (Kazak, çorap yelek, süveter gibi.) elde ederlerdi. Kadın günlük yaşantısında yayık yayardı. Yayık yaydıđı esnada yapmış olduđu bazı haller vardır. Örneđin; yayıđın kıvamının tutup tutmadıđını kontrol etmek için tuluđu açar parmak banardı. Kadın güneşlenirken bit kırardı. İşte kadınların bu hallerini erkekler de taklit ederlerdi. Çünkü bu yörede yaşayan halk hem inancı geređi hem de gelenek göreneklerinden dolayı kadınlar erkeklerin bulunduđu ortamlarda bulunmazlardı. Dolayısıyla kadına ihtiyaç duyulan bazı zamanlarda ise erkek kadının bire bir hal ve hareketlerini taklit eder. Bu oyunun kendi ana temasından ötürü genelde Şur’u-Mertal gibi oyunun tamamı ayakta geçerdi. Bu oyunun diziliş biçimi ise Şur’u-Mertal gibi sıralı dizilirlerdi. El tutuşu ise önündekinin uçkur evinden tutarlar.

**Beri :** Beri, sabahın seher vaktinden gece uyku vaktine kadar ki o gün boyunca yaşanan bazı halleri müzik ve ritim eşliğinde günlük yaşamı taklit etme sanatıdır. Köy ahalisinin hayvanları köye getirmeyip köyden uzak olan bir alanda (Nadasa bırakılan bir tarla.) toprađın verimini artırmaya yönelik bir tarlada bekletirlerdi. Hayvanların tabii gübresiyle tarlayı gübrelemek maksadıyla bütün hayvanları o alan üzerinde bekleterek dinlendirirlerdi. Gün boyu meralarda otlatılan hayvanların sütlerinin sağılması için köyün kadınları hayvanların bulunduđu alana sitillerle giderek o alandaki hayvanların sütünü sağlar ve tekrar köye gelirlerdi. Tabi, süt sağmaya giden köyün kadınları Teşi’lerini de yanlarına alır ve yol boyunca yünden iplik üretirlerdi. İşte gün boyunca uğraşılan bu haller sahnelenip halk oyunlarına kazandırılmıştır.

1978 yılında biz bunu aldık derledik. Diyarbakır Lisesi halk oyunları takımına, milliyet gazetesinin düzenlemiş olduđu yarışmada oynattık. Yani bu oyunun yapısal özelliđi gündelik yaşamı taklit eden bazı hallerin müzik ve ritim eşliğinde sahnede icra edilmesidir. Bizim günlük yaşantılarımız çok zengin onları derlersek birçok oyun çıkarabiliriz.

Mehmet Tekin’e göre;

**Beri :** Kırsal bölgede özellikle dađlık ve engebeli bir arazide yaşayan insanlar

hayvanlarını otlatmak için mera alanlarına götürürlerdi. Mera alanları ile yerleşim alanları birbirinden uzaktı. Yaşanılan coğrafyanın da engebeli ve dağlık olması bazı olumsuzluklara neden oluyordu. Örneğin; mera alanlarında otlatılan hayvanlar yolun olumsuz koşullarından dolayı yerleşim alanına getirilmezlerdi. Çünkü gerek yolun uzun olması gerekse de dağlık ve engebeli olması hayvanların aşırı enerji sarf etmesine neden oluyordu. Köy ahalesinde de hayvanların süt veriminin düşebileceği kaygısı olduğu için köy alanına hayvanlar getirilmezdi. Köyün kadınları mera alanlarına hayvanlarının yanına gider ve orada süt sağar tekrar köye dönerlerdi.

Beri oyununda merada süt sağma alanında taşlarla ağzı açık “V” şeklinde hayvanın kaçmayacağı bir yükseklikte duvar örülürdü. Hayvanlar “V” şeklinin dar olan kısmına getirirler orda iki Berivan (İki kadın) sütü sağar ve hayvanı meraya salarlardı. Beri süt sağan kişilere denirdi. Hem de taşla örülen süt sağma alanına denirdi. Tabi, beriyeye gidilirken yolda kadınlar boş durmazlardı. Üretime katkı olsun diye Teşilerini de yanlarında götürürlerdi. Teşi yün eğirme aletiydi. Onunla yünü eğrip iplik haline getirirlerdi. Daha sonra da çeşitli kıyafetleri örgü işleri ile örürlerdi. 1977-78 tarihlerinde Devlet sanat okulunda bu oyunu sahnelemiştik.

**Teşi** : Teşi oyunu genellikle kırsalda oynanılan bir oyundu. Merkezde de nadiren oynanırdı. Teşi oyununun başına biri geçer arkasında da 5-6 kişi dizilirdi. Bu oyunun kurulumunda sayı arta da bilir ama sayı beş altı kişiden az olmazdı. Baştaki kişi eline bir sopa alır. Düzgün bir sopa (haziran ağacı veya oklava) alır. En baştaki kişinin hemen arkasındaki kişi oturanların ayakkabılarının bir tekini alırdı. Diğer eli ile önündekinin kuşağından, yeleşinin arka kısmından veya şalvarının uçkurundan tutardı. Baştaki kişi zaman zaman durur, çöker veya ayaktayken nazı geçen bir kadının taklidini yapardı. Taklidi yapılan kişi genelde onun bir akrabası veya komşusu da olabilirdi. Yani kendine yakın hissettiği kadınların taklidini yapardı. Örneğin bir yayık yapma taklidini yapar oturur, çömelir yayığını yayar. Ya da yayığın ağzını açar parmaklayıp tadına bakar. Bunu gibi şeyleri taklit ederdi. Veya çeşitli makyaj malzemesiyle yüzlerini süsleyip bunu taklit ederlerdi. Bir de eskiden “bit öldürme” olayı vardı. Bundan 40-50 yıl önce o günün şartlarıyla imkânsızlıkların olduğu dönemde insanlar bitlenirlerdi. Bu olayı da taklit ederlerdi. Kadının elbisesinin bir yerinden “bit çıkarıp” öldürmesini taklit ederlerdi. Oklava ile ekmek açmayı taklit ederek oynarlardı. Teşi özellikle erkeğin bayanı taklit ederek oynadığı bir oyundur. Bu oyunu izleyen kadınlarda erkeklerin kendilerini taklit

ettiklerini bilirlerdi ve kızmazlardı.

**Çepik** : Çepik oyunu, güldürüye dayalı bir taklit oyunudur. Amaç etrafta izleyenleri güldürmeye yöneliktir. Fakat bugün bakıyorum yarışmalarda değişik değişik şeyler görüyorum. Kavga edasında birbirlerine hiddetli vurmalar vb. hareketler yapıldığına şahit oluyorum. Bir başka gördüğüm oynama tarzı ise kadın geliyor tülbendini ortaya atıyor ki kavga eden kişi ayrılış diye... Ve akabinde kavga duruyor barış sağlanıyor. Yahu bu bir yazma senaryodur! Bu oyunun manasında böyle bir anlam yüklü değil ki! Çepik, halay bölgesinde oynanan ve bizim yöremizde de icra edilen yaygın olarak icra edilen bir oyun türüdür. Halay bölgesinde farklı illerdeki icra manasına bir şey diyemem. Fakat bizde ki manası tamamen seyircileri temaşa eden güldürüye dönük bir taklit oyunudur. Asıl mana iki kişinin arasında ki kavganın çeşitli şekillerle ve şakayla karışık biraz da taklit edilerek bir dışa vurum halidir. Çeşitli hareketlerle bu oyun icra edilirdi. Mesela karşıdaki kişi yerden eline bir taş alır, veya farklı bir şey, karşıdaki kişi diğerine vurup elini incittiyse eli incinen de sümük taklidi yaparak onu küçümseme veya alçaltma eğilimine girerdi. Yani karşıdakinin hoşuna gitmeyen bir hareket ile intikamını alma çabası içerisine girerdi. Ya da birbirine vurdukları esnada diğeri pişik hareketi yapardı. Tamamen insanları güldürmeye yönelik bir taklit oyunuydu. Ana teme eğlenme, güldürüydü. Yani bire bir kavgayı taklit eden bir oyun değildir.

Yapısal olarak ise Cida (Govend, Halay) oyununun bir versiyonudur. Enstrümanlı ritim olarak Cida (Halay) oyununun aynısını çalarlardı. İki kişi (Bir çift) sıralı veya dağınık yürürler biri diğerine aniden döner ve sen hazır mısın, gardını al anlamında karşıdakini yoklar. Bazen de bakarsın doğaçlama olarak adam ellerini bacaklarının arasına götürür. Birbirine vurur ve zıplar karşıdaki adamın beline atlar, bacaklarıyla belini kavrar ve karşılıklı el çırpma hareketini yaparlardı. Belli bir kalıp içinde değil tamamen spontane bir oyun türüydü. Serbest bağımsız bir oyundur. O anki ruh haline bağlı oynanılan bir oyundur.

**Kelek** : Ormanlık köylerde insanlar şafakta sabahın erken saatlerinde ya da gecenin 02.00'sinde fanuslar veya çırallar eşliğinde gidip odun kırarlardı. Ve odunları toplayıp Dicle nehri üzerinden keleklere yükleyerek Diyarbakır'a getirirlerdi. Bu olay taklit edilerek sahneye uyarlanmış. Bu oyunu biz derlemiştik.

Çocukların mizansa ettikleri diğerk bir oyun ise Guru-Pez oyunudur.

**Guru-Pez (Gurko-Pezko) :** Bu bölgede bu oyunun ismine Gurko-Pezko (Kurt-Kuzu) deniyordu. Gurko (Kurdun kaptığı kuzu gibi) Pezko (Koyun gibi) bir çocuk seyirlik oyunudur. Çocuklar arasında oynanılan bir oyundu. Özellikle kırsal bölgede çocuklar yere oturup bağdaş kurarak her bir eliyle de ayak başparmağını kavrayarak tutarlardı. Sonra biri gelir bir koluna diğeri gelir diğer koluna girer kaldırır ve sağlam bir yere götürür saklardı. Daha sonra çoban gelir bakar bir koyunu eksiktir. Hemen koyununu aramaya başlar. Olay böyle başlar. Günümüzde ellerine tüfek gibi bir takım materyaller alıyorlar falan öyle bir şey özünde yoktur. Soğan kırma, dua etme, yalvarma gibi eylemler yoktur. Bunlar tamamen sonradan eklenen şeylerdir. Orijinalinde ebe oyunu gibi bir oynama şekli vardır. Yani kurt gelir birkaç tane koyunu alıp farklı farklı yerlere götürüp saklar. Çoban koyunların eksildiğini fark edince arayıp koyunların yerlerini tespit etmeye çalışır. Çoban koyunları görünce bu sefer kurt çoban olur. Çoban ise kurt olur ebeleşme gibi bir şey... Bu defa ebe yer değiştirir. Yani göz yummaca kör ebe gibi bir şey... Özünde bu var. Şuan sergilenen şekli tamamen farklı bir hal almıştır. Günümüzde bununla ilgili bir müzik türetilmiş bir şeyler yapılıyor. Fakat günümüzdeki oynama şekli özünden çıkarılmış bir oynama şeklidir.

**Kameçi :** Hala da geleneksel olarak yılın mayıs ayında Eğil yöresinin bazı köylerinde oynanan bir çocuk oyunudur. Ama büyükler tarafından taklit edilerek oynanan bir oyun olduğu da söylenir.

Mehmet Demir'e göre;

**Teşi :** Beriye gidilirken kadınların yol boyunca günlük yaşamda yapmaları gereken bir takım işlerdir.

**Guru-Pez (Kurt-Kuzu) :** Bu oyunun ritmik değeri birkaç usulden oluşurdu. Bazen 2/4, bazen 4/4 gibi ölçülerle icra edilebilirdi. Çünkü bu oyun çeşitli sahneleri içerisinde barındıran bir oyun türüdür. Dolayısıyla her sahne farklı bir anlama sahip olduğundan yeri gelir duygulu, yeri gelir cenk havası gibi havalar çalınacağından dolayı ritim değişkenlik gösterirdi. Tabi ezgilerin makamları da haliyle değişkenlik gösterebilmekteydi.

İnsanlar çeşitli oyunlar oynarlardı. Bu oyunlarda onlardan biriydi. Tıpkı yaşam içerisinde yaşanılmış olan bir beri oyunu gibi... Çoban hayvanları otlatmaya götürür. Hayvanları dinlendirmek için bir alanda hayvanları bekletir. Aç olan kurt dağdan inmiş

fırsat kolluyor ki sürüye saldırınsın. Çoban dinleniyor ve uykuya dalıyor. Kurt da fırsatı bulunca sürüye saldırıyor. Köpek de o esnada sürünün yanında ayrılmış. Sürü savunmasız kalmış. Mesela yukarda belirttiğim ritim ve ezgi çeşitlik gösterir demiştim ya... İşte kurdun geliş ezgisi ayrıdır. Çobanın kaval çalış ezgisi ayrıdır. Köpeğin kurdu vurduğu ezgi ayrıdır. Köpeği çağırma ezgisi de ayrıdır. Normalde burada zurna ön planda olmalı bu oyun sunumunda davul çok ön planda değildir. Nihayetinde kurt sürüye saldırıyor. Çoban fark ettiği an kavalı ile köpeği çağırıyor. Kavalı ile koyunları topluyor. İkinci defa kurt geliyor o esnada da köpek ile dalaşıyorlar. Burada da farklı bir ezgi çalınıyor. Köpek kurdu boğarken de farklı bir ezgi çalınıyor.

### 3.3. Diyarbakır Halk Oyunlarında Dövüşü Taklit Eden Oyunlar

İçeriğinde erlik, yiğitlik, cesaret gibi soyut kavramlar taşıyan oyunlarda savaş, vuruşma, dövüşme, savunma yansıtılır. Örnek olarak kılıç kalkan oyunu oynayanların kılıç ve kalkan seslerine uyarak oynadıkları oyundur.

Abdurrezak İnal'a göre;

Diyarbakır halk oyunlarını ele aldığımızda bire bir kavgayı (Dövüş) taklit eden ve o izlenimi veren bir oyunumuz vardır. O oyunumuz da Şur'u-Mertal'dır.

**Şur'u-Mertal** : Şur-u (kılıç) Mertal (kalkan) anlamına gelir. Bu oyun karşılıklı iki kişinin kavgasını simgelemiyor. Tamamen iki grubun dövüşünü temsil eden ve onu simgeleyen Diyarbakır halaylarından bir oyun türüdür. Bir grubun komutanı bir başta karşıdaki grubun komutanı da diğer başta olurdu. Hem kendi arkasındaki kitleyi koruyor nizamına intizamına düzgünlüğüne bakıyor hem de karşıdaki ile vuruşuyordu. Her iki grubun başındaki kişinin elinde ağaç vardır. Sıralı bir şekilde dizilirler ve halay başının arkasındaki kişilerin de ellerinde kalkan niyetiyle kendilerini gelen darbeden koruyabilmek için ayakkabı veya başka bir cisim vardır. Oyun esnasında ya da dövüş esnasında o an etrafta kendini korumaya dönük herhangi bir cisim de olabilir. Kendini korurken illaki ayakkabı olacak diye bir şey yoktur. Örneğin; bir tahta parçası, ayakkabı veya ahşaptan yapılan kürsüler gibi. Yani illaki şu veya bu olacak diye bir mutlakiyet yoktur. Yani

kendini darbeden koruyacak her şey. Biz yarışmada bir nizam tertip olsun diye o an etraftan da alabileceği bir ayakkabı veya bir tahta parçası gibi şeylere ulaşamamasından dolayı oyuncuların kendi ayaklarındaki bir çift ayakkabının tekini ellerine geçirip o şekilde oynatmıştık. Tekrardan ayakkabılarını giydirmek için de oyunun karakteristik yapısında olmamasına rağmen çökmeyi yaptırdık ki yarışma platformunda kolaylık sağlansın diye! Öylece ayakkabılarını daha kolay bir şekilde giymelerini sağladık. Tabii oyunun gelenekselliğinde yani meydanlarda bu oyun icra edilirken kişi kendi ayakkabısını çıkarıp çıplak ayakla oynanması görülmeyen bir durumdur. Çünkü çakıl, kesici, delici cisimler ayağa zarar verebilir. Oyunun karakteristik yapısına bakıldığında oyunda bir cenk havasının olduğu ve kazanmak duygusuyla bir mücadelenin olduğu görülmektedir. Grupların karşılıklı olarak birbirlerine zayıf verme çabası ve grup başını nakavt edebilme arzusu yatmaktadır. Bu oyunun ana temasından dolayı oyun ayakta geçer. Eller ise önünde olan kişinin uçkur evinden tutar ve sıralı bir şekilde dizilirlerdi. Öyle sıkı sıkı yalar ki gelen her darbeye bile birbirlerinden kopmazlardı. Şimdiki gençlere bakıyorum serçe parmak tutuyorlar. Fakat bu oyunda öyle bir tutuş yoktur. Bir de bakıyorsunuz kadın erkek sıralı dizilmişler. Bu oyunun tutuşu uçkur evinden olduğundan bir erkek bir kadının uçkur yerinden tutması, sıralı dizilmesi ne bu kadim şehrin inancında ne de geleneğinde vardır.

Mehmet Tekin'e göre;

Dövüşü taklit eden iki oyunumuz vardır. Çepik ve Şur'u-Mertal (Kılıç-Kalkan) oyunlarıdır.

**Çepik** : Genellikle gülmeceye dayalı bir taklit oyunudur. Ciddi bir taklit değildir. Karşıdaki insanları yani izleyicileri güldürmeye eğlendirmeye yönelik oynanılan bir oyundur. Yani sen kalkıp gerçek kavgayı taklit etmeye çalışırsan, oyun oyunluktan çıkar ve farklı bir hal alır. Eskiden öğle yemeğine yarım saat kala mahallede biri veya düğün içerisinde insanları güldüren eğlendiren sivri insanlar kalkıp Çepik oynarlardı. Hatta oyuncular daha rakibi görmeden yerden taş alıp gizlerlerdi. Oyunu etraftakiler de büyük bir keyifle seyreder ve gülerlerdi. Ben son zamanlarda görüyorum ki halk oyunlarında Çepik oyunu sanki gerçek kavgaymış gibi sergileniyor. Aslında Çepik o manada oynanılmaz. Çünkü bu oyun tamamen insanları güldürmeye eğlendirmeye dayalı bir oyundur.

İkinci oyun Şur'u-Mertal

**Şur'u-Mertal (Kılıç-Kalkan) :** Yani başka bir tabiriyle kılıç kalkan oyunudur. Şimdiki gençlere bakıyorsun kılıç ve kalkanı alıp sahnede sergileyenler var. Sen kalkıp sahneye kılıç mı getireceksin? Aslında öyle bir şey yok. Kılıç yerine bir sopa ya da odun parçası kalkan yerine de düğünde oturan insanların ayakkabısını alıp iki kişi oynardı. Kim kimin kafasındaki şapkayı düşürürse o oyunun galibi olurdu. Büyükler tarafından da şu telkinde bulunuluyordu. İşi ciddiye götürmeyin oyun kavgaya dönüşmesin. Bizim işimiz eğlence içerisinde kalsın diye telkinlerde bulunulurdu. Kavgayı taklit eden oyunlar yörede bunlardır.

Şur (Kılıç) Mertal (Kalkan) Kürtçe ve Türkçe anlamları böyledir. Dövüşü taklit eden bir oyun türüdür. Oyun formatına geçildiğinde Şur (Kılıç) yerine (Ağaç, sopa, ince uzun yaş çubuk benzeri bir materyal.), Mertal (Kalkan) yerine ise (Ayakkabı, sopa, kürsü gibi kendini korumaya dönük her şey) türü araç gereçler kullanılırdı.

Bu oyunun icra alanı genellikle ormanlık alanlarına yakın köylerde olurdu. İnce-uzun sallanan (Esneyen), bir ağaç alınırdı. Ve bu durum çok mühim bir durumdu. İki kişi karşı karşıya gelince biri diğerine ağacı salladığında o ağacın esnemesi önemli bir durumdu. Mesela şimdi kaba olan haziran ağaçları kullanıyor. İşin özü o değil ki! Esnek ve yaş bir ağaç olmalı özü gereği önemli bir durumdu. Bir ağacın dalından ya da bir perçinden o dal elde edilirdi. Veya düğün meydanlarında oyun icra edilirken etrafta izleyenlerin ayakkabıları alınırdı. Ondan sonra karşılıklı kavga hallerine başlanırdı... Bu oyunu icra eden tüm oyuncular bir ritim içerisinde olurlardı. Fakat karşı karşıya geldiklerinde ani bir hamleyle ritim dışı olunabiliyordu. Oyuna daha hâkim olan kişi en önde olurdu. Diğerleri de peyderpey onu takip ederlerdi. Ve bu oyun grup halinde oynanmazdı. İki kişi karşılıklı oynardı. Önde ki kişinin ani dönmesiyle arkasındaki de ani refleks ile hemen gardını alırdı. Ayakkabı elde kalkan niyetine tutulurdu. Şapkalar ise kafada ters bir şekilde durur, başlarlar biri birlerine ağaçları sallamaya. Hedef karşıdakinin şapkasını düşürmektir. Şapkası düşen yenilirdi. Bu olay şapka düşene kadar devam ederdi. Oyun bazen uzun sürebiliyordu. Artık yemek vakti de gelince biri alır şapkasını yere atar ve birbirlerine sarılır oyun böylece son bulurdu. Ve yemeğe gidilirdi. Genellikle düğünlerin finalleri böyle olurdu.

Mehmet Demir'e göre;

**Şur'u-Mertal (Kılıç-Kalkan) :** Şur'u-Mertal (Kılış- Kalkan) oyunu bir dövüş

oyunudur. Aşiretler birbirine girdiklerinde kimse kimseyi vurmazdı. Karşılıklı olarak biri birlerinin önüne fiziği yerinde olan güçlü iki kişiyi çıkarırlardı. Onlar ölümüne darbelerle kavga ederlerdi. Kim kimi yenerse o grup kazanırdı. Diğerleri ise grubunu alıp giderdi. Kazanan grup kaybeden gruptan toprak alırdı. Bir diğer dövüş oyunu ise Terkan bölgesinde oynanan Kamçı oyunuydu.

### **3.4.Diyarbakır Halk Oyunlarında Hayvanları Taklit Eden Oyunlar**

Genel olarak doğadaki hayvanları taklit yoluyla oynan oyunlardır. Diyarbakır yöresinin kurt-kuzu oyunu kurdun kuzuyu kapması taklit edilerek oynan bir oyundur. Buna benzer olarak farklı yörelerin keklik, ördek, horoz oyunu, kartal oyunu vb. oyunlar doğadaki hayvanlardan esinlenerek oynanmıştır.

Abdurrezak İnal'a göre;

Halayların belirgin özelliklerinden biri olan hayvanları taklit etme olgusu çeşitli yörelerde olduğu gibi bu yörede de görülmektedir. Bazen oyunun tamamında bazen de oyunun bir bölümünde görülür. Diyarbakır halk oyunlarından Guru-Pez (Kurt-Kuzu) oyununun bazı yerlerinde hayvanların taklit edildiği görülmektedir. Mevsimin belli bir zamanında acıkan kurtların yiyeceksiz kalmasından dolayı çoban tarafından otlatılan sürüye kurtların gelip saldırmasını anlatan bir oyun tarzıdır. Genellikle Diyarbakır'ın Bismil ilçesinde çocukların oynadıkları bir oyun olduğu rivayet edilir. Bazı rivayetler ise öykü veyahut hikâye olduğu yönündedir. Oyunun ana temasına bakıldığında köpek ile kurdun, çoban ile sürünün mücadelesini mizansen eden bir oyun türüdür. Yörede en çok hayvanı taklit eden hayvan ilişkilerini anlatan oyun da budur.

Çobanlık mesleğinin çalışma şartları bölgeden bölgeye çeşitlilik göstermektedir. Bazı çobanlar maaş karşılığı çalışırken. Bazı çobanlar ise İMC ( Köyde yaşayan köy ahalisinin ev ev belirli periyodik sırayla nöbetleşerek yapmış oldukları çobanlık.) usulüyle çalışırlardı.

Çoban köyden uzak olan mera alanından sürüyü konaklama alanına alır. Çobanın



hanımı beyine yiyecek götürür. Çoban yemeğini yer. Hanımı bohçasını alıp tekrar köye döner. Çobanın hanımı köye dönerken çobanın köpeği de çobanın hanımıyla köye gider. Sürü köpeksiz yani savunmasız kalır. Çobanın sürüye karşı en etkin silahı kavalıdır. Dağılmış sürüyü kavalını üfleyerek toparlar. Çoban öyle bir kaval çalıyor ki kırk gün tuz yalamış ve güneş görmemiş sürüyü suyun üzerinden karşıya geçiriyor fakat hayvanlar eğilip su içmeyi akıl edemiyorlar. Çalınan kavalın etkisi bu denli büyüktür. Çobanın köpeği sürünün başında değil. Bunu fırsat bilen kurt, gelip sürüye saldırıyor. Çoban kavalı ile köpeği çağırıyor. Köpek köyde kavalın sesine kulak kabartır. Hiç vakit kaybetmeden yıldırım hızıyla sürünün bulunduğu alana gelen köpek ile kurdun mücadelesi başlar. Bu dalaşma sırasında çoban köpeğin motivasyonunu diri tutmak için öyle ezgiler çalıyor ki! Kapaşma esnasında köpek üstünlük sağlarken onu diri tutan, onu güçlü kılan ve onu coşturan ezgileri çalıyor. Fakat köpek altta kalınca kavalıyla feryat figanı anımsatan ezgiler çalıyor. Nihayetinde köpek kurdu boğuyor. Bu oyunun ana teması böyle rivayet edilmiştir.

Mehmet Tekin'e göre;

Diyarbakır oyunlarında direk hayvanları taklit eden oyunlar yoktur. Mesela Bir horozun ötüşü gibi bir eşeğin anırması gibi öyle birebir taklit eden oyunlar yoktur. Ama hayvanlarla ilgili oynanılan oyunlar vardır. Örneğin; Guru-Pez gibi. Bu oyun çocuklar tarafından oynanırdı.

### **3.5. Diyarbakır'da İcra Edilen Halk Oyunlarının Yapısal Özellikleri ve Tasviri**

Diyarbakır halk oyunları Halay Türü içerisinde olan bir bölgedir. Bu bölgede oyunlar çoğunlukla heyecanı, muhabbeti, ahengi, hüznü, cesareti, mertliği ve günlük doğa hadiselerini içerir. Kökenleri çok eskiye dayanmasına rağmen günümüze kadar ulaşmışlar. Tüm bu oyunlar bölgenin yaşam şekli, toplumsal ve kültürel bağlarından etkilenmiştir. Bölgenin oyunlarında işler adım nerdeyse tüm oyunlarda sağa doğrudur. Aynı oyunlar farklı ilçe veya farklı köyde aynı şekilde veya küçük ayırtılarla icra edilmektedir. Bununda en büyük sebebi ise aşiretlerin ayrılıp farklı yerlere tutunmasıdır.

Diyarbakır'da halk oyunları; özel günlerde ve zamanlarda kına geceleri, düğün,

bayramlarda icra edilir. Bazı vakitlerde de muhabbet ve eğlenme için gidilen mekânlarda halk oyunları da oynanırdı. Bazı zamanlarda da o bölgeye has eyvanlı evlerde eğlence için toplanılır ve bu sohbetlerin başlangıcı halk oyunlarıdır olur sonrasında müzik ile devam eder, hatta bu güzel sohbetler için özel davul zurna bile getirilirdi. Bölgede oyunlar çoğunlukla ağırdan başlayıp hızlanarak sürdürülürdü.

Abdurrezak İnal'a göre;

Diyarbakır halk oyunları insanlığın varoluşundan bu yana belli bir zaman ve tarih içerisinde kendi doğal seyri ile kayıt altına alınmış olsaydı hem bu oyunların manasını hem de niçin oynandığını objektif ve güvenilir bilgilerle yazılı kaynaklardan temin eder ve doğru bilgilere ulaşmış olurduk. Böylelikle bilgi kirliliğine meal vermemiş ve birçok yanlış bilgilerden arınmış olurdu. Çünkü yazılı olmayan eserlerin binlerce yıl öteden günümüze kadar gelmeleri ve bu kaynakların çeşitli evrelerden geçerek hem şeklen hem de mana yen farklı bir hal alıp günümüze kadar geldikleri kuvvetlen ihtimaldir. Dolayısıyla yörede oynanılan bu halk oyunların gerek hareketsel bazda gerek de oyunun tamamında kesin bir anlam çıkartmak doğru değildir. Çıkartılan anlamlar tamamen yorum ve tahmin üzerinedir. Bir de rivayetlere dayalıdır. Ya da oyunun oluşu çok yakın zamana dayalıdır. Oyunların geçmişi çok uzak ise biz oyunların manalarını kesin bir dille ifade edemeyiz. Sadece öngörebiliriz. Eğer halk oyunları veya sözlü eserler bir fizik, kimya, biyoloji gibi olsaydı. Laboratuarda; teorem, hüküm, hipotez ve ispata dayalı bir kriter oluşturulurdu. İspatı için deneyler yapılırdı. Karşı taraftan bir insan topluluğu kol kola omuz omuza geçmişler ayaklarıyla bir şeyler yapıyorlar. Vücut uzuvlarıyla bir şeyler yapıyorlar. Ha bire! Silkeleniyorlar, dönüyorlar, tepiniyorlar... Şimdi biz buna ne diyebiliriz? Bu hal ve hareketlerin bir mutlakiyet çerçevesi içerisinde ne anlam ifade ettiğini nasıl açıklayabiliriz?

İlk insanların oynadıkları oyun hallerini ve içerisinde oldukları duyguyu hallerini nasıl anlatabiliriz? Adamın birine “Niçin camide kubbe var?” diye sormuşlar. Adam ise, ilk yapan bilir! Dolayısıyla genelde oyunların ne anlam ifade ettikleri ile ilgili varsayımlara dayanılarak tahmin yürütülmektedir. Diyarbakır halk oyunlarının anlamları ile ilgili çeşitli rivayetler vardır. Oyunların ayak motiflerinin icrasında akrebi ezme, sonra akrebe vurup onu öteye atma gibi ifadeler halk arasında yaygın olarak inanılan teoremlerdi. Aslında böyle bir şey yoktur. Hem sanki Türkiye’de ya da Dünya’da akrep yokmuş gibi sadece Diyarbakır’da varmış gibi ve bu adım motifleri sadece burada türemiş gibi bir tezatlık

ortaya çıkıyor. Zaten eskiden Diyarbakır'da akrebi, yılanı kimse ezmiyordu ki yakalayıp belediyeye götürüp satıyorlardı.

Yörede oynanan oyunları;

- 1- Keşeo
- 2- Delilo (Delile, Deliley, Grani)
- 3- Govend (Halay, Cida)
- 4- Harrani
- 5- Sekme (Tek Ayak, Şuşane)
- 6- Du Ling (Çift Ayak)
- 7- Çaçan
- 8- Çepik
- 9- Beri
- 10- Meryemo
- 11- Sekme (Tek Ayak, Şuşane)
- 12- Teşi
- 13- Guru-Pez (Kurt-Kuzu)
- 14- Şur'u-Mertal (Kılıç kalkan)

gibi oyunlar halk arasında düğün, kına, nişan ve merasimlerde oynanmaktadır.

Mehmet Tekin'e göre;

Diyarbakır halayları Halay Bölge'sinin içerisinde olan bir oyun türüdür. Diyarbakır halaylarında yani dans türevi olarak üç tane ana oyun vardır. Bunlardan bir tanesi yerinde oynama hali olan Halay, Govend, Cida gibi isimlerle yörede anılan bir oyun türüdür. Bu

oyun genellikle yörede Cida olarak adlandırılır. Govend veya Halay isimlerinin anlamlarına bakıldığında aslında oyun olarak değil de tür olarak nitelendirilmesinin daha doğru oturacağını düşünmekteyim. Çünkü bu terimlerin kapsayıcı oldukları ve oyunları kendi içerisinde barındırdıkları kuvvetlen muhtemeldir.

### 3.5.1. Keşeo

Abdurrezak İnal'a göre;

Bu oyunun en fazla oynatıldığı ve bu oyuna en çok hâkim olan yer Sur içiydi. Çünkü şehir merkezinin dışında olan müzisyenler bu oyunu icra edemiyorlardı. Birkaç yerde oynanmış ise de farklı bir isim ile oynanmıştır. Oyunun ana teması, karakteri aynı Keşeo. Diyarbakır şehir merkezinde dini bayramlarda, düğünlerde ve milli bayramlarda; bayrama bir veya iki gün kala Belediyenin önünde davullar çalınırdı. Diyarbakır halkı da bu alanlarda oynarlardı. Oyunların içerisinde en az oynanılan ise Keşeo oyunuydu. Bu oyun belli başlı kişiler tarafından oynardı. Çünkü bu oyunu oynarken oyunu laikiyle oynamak önemliydi. Karşıdaki izleyenlere kendini izlettirebilmek önemliydi. Şuan bakıyorsun herkes bu oyunu oynuyor. Kendisine yakışsa da yakışmasa da oynuyorlar. Bu oyunu marifetli oyuncular oynardı. Her zurna üstadı ve her davul üstadı bu oyunun hakkını veremezdi. Adım basit görünüyor olabilir ama uygulamada onu yapmak karşıya o duyguyu yansıtmak çok zordur. Aksi bir durumda izleyiciler oyunu izlemekten sıkılır. Oyunun hareket yapısına baktığında oldukça yavaş ve meydan okuyucu bir oyundur. Öyle yavaş oynanıyor ki! Bir vuruyorsun çöküyorsun, bir vuruyorsun ayağını sallıyorsun, bir omuza atıyorsun... Herif oynarken meydan okuyor. Rest çekiyor! Yağlı güreşçilerin çayırdaki peşrev attıkları gibi. Öyle bir yavaş, Keşvari (Kafası çakır) oynanırdı ki! Diyarbakır futbol takımında bir futbolcu vardı. Ona Keşe Miho (Mehmet) derlerdi. Niye bu kişiye Keşe Miho diyorlardı. Keşiş değildi ki! Zaten din adamları da oynamazlardı. Onların düşünce yapısında raks etmek haramdır. Zurna sesinin şeytan sesi olduğuna inanıyorlar. Ee! Keşeo din adamlarına da hitap etmiyorsa kime hitap ediyor? Çünkü Keşlik tarzı sert hareketleri ve meydan okumaları olduğu için bu tarza Keş deniliyordu. İşte Keşeo oyununu oynayan kişilerde bahsettiğim bu özellikler olmalı ki oyunun tarzını oturtabilsin.

Keşeo oyunun hareket yapısı tıpkı Delilo (Grani-Delile) gibidir. Adım ölçüsü, adımların hareket tarzı birebir Delilo (Grani-Delile) oyunu gibidir. Fakat adımlar bayağı bir yavaş hareket eder. Bu oyunda omuzlar da aktif olarak kullanılır. Oyun yavaş olduğundan dolayı bayağı rahat ve dinlene dinlene oyun oynanırdı. Delilo (Grani-Delile) öyle değil daha seri olduğundan dolayı davulun tokmağına yetişememe kaygısı olduğundan içinden geçen her hareketi yapamıyorsun. Fakat Keşeo'da davulcu birinci tokmağını vurunca ikinci bir tokmağa kadar bir sürü hareket sığdırabiliyorsun. Şimdiki gençlere bakıyorsun oyunlar öyle hızlı ki adımlar öyle büyük atılıyor ki birkaç dakikada oyunların tamamı bitiyor. Oyun sağa doğru yön alır dönüşlü bir oyundur daire formatında oynanılır. Keşeo oyunun el tutuşları ise serçe parmandan tutulur. Adımlar sağa öne doğru atılır ayağın altından saçının teline kadar uyum içerisinde ezgiye cevap verme hali var. Adım atılırken ayağın herhangi bir yerinin denk gelmesi yeterlidir. İllaki topuk, pençe veya burun gibi ayağının belli yerleri denk gelecek gibi bir mutlakiyet söz konusu değildir. Vücudun oyun içerisindeki aldığı doğal olan vaziyet doğru bir duruş pozisyonudur. Ama biz oyunları uyumlu hale getirmek için birden çok kişinin oyun hareketlerini tek tipleştirmek için bir nizam soktuk. Yarışmada sahne kullanılacak, sunuda biri topuk diğeri taban yaparsa uyumsuzluktan puan gider endişesiyle oyunların genetiğiyle oynadık. Oyunların aslı doğal olanı bireyselliktir. Herkes kendi doğal akışı içerisinde oyun hareketlerini icra etmelidir. Herkesin kendine has bir oynama tarzı vardır. Oyunların ayak motifleri kol kola olduğu zaman bile ayaklar kişinin kendi marifetiyle icra edilirdi. Yani oyunun adım atma hali bir insanın kendi vücut kalıbına uygun ve vücudunun doğal olan dengesini bozmadan atmış olduğu adım mesafesidir. Kişi yolda nasıl rahat adım atıyorsa halay icrasında da aynı adım haliyle oyunu icra etmelidir. Doğal olanı da böyledir. Keşeo halayının geriye adım atma hareket cümlesi ne ise öne adım atma hareket cümlesi de odur. Kişini maharetli olması kendini beğendirmesi önemliydi. Keşeo halayı icra edilirken geriye adım atma hareket cümlesi ile öne adım alma hareket cümlesi kişinin ustalığına göre olduğu gibi üslubu, tarzı ve karakterine göre de değişkenlik gösterirdi. Tutuşlar serçe parmandan olurdu. Kollar ise dirsekten kırık ve yere paralel bir şekilde tutulurdu. Kadınlar ise göğüs hizasında tutarlardı. Oyun icralarında herkes kendi olmalı. Şayet başkası olunur ise herkes tek tipleşir ve halaylarda ne tat ne de duygu kalır.

Mehmet Tekin'e göre;

Keşeo oyunu, dans türevi olarak yörede icra edilen Grani (Delilo, Delile) diye

adlandırılan oyunun bir versiyonudur. Tabi ki bu oyun hakkında çeşitli söylemler de vardır. Bunlardan biri Hıristiyan bir din adamının sarhoş iken Delile veya Grani diye adlandırılan oyunu oynamaya çalışırken Keşeo oyunun ortaya çıktığı yönündedir. Aslında öyle bir şey söz konusu değildir. Enstrümanın daha hüzünlü, daha içten ve yavaş çalınması münasebetiyle bir oyun karakteri olarak ortaya çıkmıştır. Yani Delile veya Grani'nin bir varyantı olarak ortaya çıktığını düşünüyorum. Bu oyunun karakteristik yapısının en büyük özelliği yavaş olarak icra edilmesidir. Diyarbakır merkez, Lice ve Eğil'de İcra edilirdi. Yani ilçeler bazında düşündüğümüzde Keşeo oyunu genellikle bu söylediğim yerlerde oynanırdı. Karaca dağ ve Ergani'de oynanmazdı. Çünkü orda enstrüman çalan kişiler bu oyunun ritmini ezgisini icra edemiyorlardı. Bir yörede enstrümanlı bir oyunu çalamıyorsa demek ki o oyun orada pek tercih edilmiyor. Eğil ilçesi çok eski tarihi evleriyle Ermenilerin de yaşadığı bir yerleşim birimidir. Ermenilerin bu bölgede İslamiyet'i tercih ettikleri ve ağırlıklı olarak buralarda yaşadıkları rivayet edilmektedir. Lice ilçesi de öyleydi. Bundan dolayı bu oyunu o bu bölgede yaşayan Ermenilerin icra ettikleri kuvvetli ihtimaldir. Grani'nin bir varyantı olarak da düşünülebilir. Çünkü oyunlarda bir mutlakiyet yoktur. Oyun bir matematik ya da fen bilimleri gibi pozitif bir bilim değildir. Tamamen bir kültür dalıdır. Kültürde çok yönlü düşünülmesi gereken bir olgudur.

Diyarbakır merkez olmak üzere bazı bölgelerinde de uzun yıllar önce Ermeniler yaşamaktaydı. Özellikle de Eğil ve Lice ilçelerinde büyük bir Ermeni nüfusu vardı. Ağırlıklı olarak bu iki yerdeydi. Gerek merkezde gerekse de bu ilçelerde bu oyunun icrası ağırlıklı görülmekteydi. Buradan şu kanaate varabilirim. Bu oyunun Ermeni kökenli bir oyun olduğunu düşünmekteyim. Oyunların etniksel yapının bir yansımasının olduğunu düşünerekten böyle bir analiz yapıyorum. Ama ağırlıklı olarak da Delile veya Grani'nin bir varyantıdır. Çünkü adımlar benziyor. Ayrıca müzik ve ritminde oyunun daha metronomunun düşük olduğu hüzünlü bir havaya büründüğü görünüyor.

Bu oyun sağa doğru oynanılır. Diyarbakır halayları genellikle sağa doğru yön alır. Oyunun adım hareketleri ve metronomu (Hız) oldukça yavaştır.

Oyunun ezgisi iki türlüydü. Biri enstrümanla çalınan doğaçlama tarzındaydı. Bir diğeri ise sözle söylenerek oynama haliydi. Sözler “Ve arde ve azmane çüçük fırya ser xani pire dozde law hani navewi hemuya zani ah deloy loy loy keşeo vah deloy loy loy keşo” bu

şekilde söylenirdi. Buna benzer yörede çeşitli dörtlükler söylenirdi.

Oyunun yapısal özelliğine bakıldığında ise ilk adım sağ ayak ile başlanır. Adımlar bir omuz genişliğinde üç defa sağa doğru yürüme edası içerisinde vücudu rahatsız etmeden daha naif yumuşak bir şekilde geniş değil dar bir açı ile adım alınır. Abartılı olmamakla beraber ne çocuk adımı kadar ne de yetişkin adımının üstünden bir adım atılmaz. Yani bir ayak ebadının iki misli kadar adım atılır. Abartılı adımlar atıldığında oyunun estetiği zarafeti kibarlığı bozulur. Ve dördüncü harekette ise sol topuk sağ ayağının yanına doksan derecelik bir açı içerisinde yere bırakılır. Dizlerde aşırı kırılma olmadan hafif salınımlar olur. Geriye gidişte ise bir önceki bölüm gibi olmalıdır. Zarif naif küçük adımlarla ölçülü bir şekilde dizlere de hafif basınç uygulanarak adım alınır. Vücut anatomisine uygun şekilde bir yürüme adım içerisinde sırtın gösterdiği istikamet referans alınarak geriye üç adım alınır. Dördüncü hareket olan sağ ayak sol ayağın yanına yere topuk gelecek şekilde doksan derecelik açı içerisinde yere bırakılır. Her bir hareket 5/8'lik zaman ölçüsü içerisinde yapılır. Genellikle topuk vurulduğunda ayağın burun kısmı doksan derecelik açıyı gösterir. Eller serçe parmaktan tutulur. Dirsekler ise kırık bir şekilde vücuda doğru çekik ve dar açıyla durur. Oyun bu şekilde icra edilirdi. Zaten oyunu abartma toplum tarafından da kabul görmüyordu. Bu günümüzde oynanılan yarışma ekiplerin yaptığı kolların alın hizasına kadar kaldırıp öne doğru uzatmaları dik bir şekilde abartılı bir şekilde adım atmaları gibi hareketleri ben yaşıma itibari ile eski düğün meydanlarında oynayan üstatlardan görmedim. Sağ ayağın topuğunu yere vur, sonra dizine vur, böyle bir harekette yoktu. Bu hareket ekip başlarının kendi kendine yaptıkları bir motifti. Ekip başlarının bireysel olarak yapmış oldukları bir motifi ekibe uyarlamak etik değildir. Bu bireyselliği halka mal edemeyiz. Yani oyunlar şahıslarla değil halka hitap eden halkta yer edinmiş tabana yansımış halkın dansları veya oyunları olma özelliği çok önemli bir olgudur. Yörede icra edilen halayların özellikle de yarışmalarda edilenlerin aşırı derecede dejenerasyona uğradıkları görülmektedir. Yani otuz kırk yıl önce icra edilen oyunlar ile bu gün oynanılan oyun arasında inanılmaz farklılıklar vardır. Korkum şu ki gelecekte bu halayların farklı bir şekle bürünmesidir. “Suyolunda gitmeli” diye bir tabir vardır ya! Birilerinin buna da dur demesi lazım. Örneğin bir zurna üstadı hoşuna giden hangi ezgi varsa ya da hangisini biliyorsa onu icra eder. Evet, doğaçlamadır fakat öyle rastgele başka yörelere ait olan ezgileri çalması kabul edilemez. Yani Keşeo oyununa bakınca bir şarkıcının ya da arabesk şarkıcının bir eseri halaylarda icra etmesi doğru bir davranış

değildir. Bunun böyle olması ne kültürün ne benim ne de halaylara gönül vermişlerin hoşuna gitmez. Çünkü oyunumuzun yapısını bozuyor. Belki müzik halaya uyabilir fakat oyunun yapısal özelliğine ve oyuna olan aidiyette tamamen uzak olur.

Mehmet Demir'e göre;

Keşo, Hıristiyan Ermenilerin icra ettikleri bir oyundu. Fakat Graniya huşk yerelde herkesin oynadığı bir oyun idi. Delilo oyunun yavaş bir metronomda çalınıp oynanan bölümüne Grani denirdi. Delilo ise metronomu daha hızlı olan bir oyun ismiydi. Yani ritim ve müzik o anlamda karşılık bulurdu. Oyunlar yavaş oynandığında ezgiler zenginlik gösterirdi. Bazı halaylarda oyun kurulumları birkaç grup halinde de olurdu. Ve oyun icraları çok uzun sürerdi. Graniye huşk, Keşeo diye bildiğimiz oyundur. İsim olarak etniksel yapıdan kaynaklı çeşitlilik göstermektedir. Yöre halkının geneli oynuyor ve icrası da çok uzun süren bir oyundu. Öyle yavaş küçük adımlarla oynanılır ve uzun süren bir yönü vardı. Şimdiki ekipler oyun alanının çok çabuk dönüyorlar. Bunun nedeni çok büyük adımlarla oyunun icra edilmesidir. Dolayısıyla da bundan kaynaklı bazı olumsuzluklar görülmektedir. Oyun icrasında oyunun hızlanması o oyunun ezgisinde eksikliklere neden oluyor. Yani oyunun çalınması gereken ezgisinin eksik bir şekilde tamamlanmasına neden oluyor. Ve birçok oyun ezgileri çalınmadan oyunun icrası son buluyor. Birde oyuna ait çalınan ezgilerin gerek hız gerekse de makam olarak birbirlerini tutması gerekiyor. Oyun hızlanınca müziğe de yansıyor. Bakıyorsunuz oyun ezgilerine müzisyenler bir sürü ezgi çalıyor fakat hiçbiri de birbirini tutmuyor. Graniya huşkın metronomu ayrı, Keşeo oyunun metronomu ayrıydı. Ezgiler genelde doğaçlamadır. Oyuncudan oyuncuya ezgiler farklılık göstermekteydi. Karşıda iyi bir oyuncu var ise onun oyun tarzına uygun bir ezgi ile ona eşlik edilirdi. Genelde de kişinin yapmış olduğu sololarda bu bariz bir şekilde uygulanırdı.

Bunu da yaparken aynı makam ve metronom içerisinde olunmalıdır. Oyunun bitimine kadar bir tek ezgi icra edilirse oyuncuda bıkar seyirci de bıkar. Monoton bir şey ortaya çıkar. Ezgiler birbirine uyum içerisinde olmalı ve kopuk olmamalı. Bir enstrüman çalınırken duygu çok önemlidir. Ritim ise zurna ezgisine cevap vermelidir. Bir uyum içerisinde olunmalıdır. Zurnada kullanılan parmaklar davulda da çubuk ona uyum sağlamalı. Davulun çubuk kısmı bu çok önemli ve iyi işlenmelidir. Zurnanın nota perdelerine uygun işlenmeli. Tokmak denge sağlar süsleme yapar. Ama çubuk daktilo



gibidir. Zurnanın nota perdeleriyle uyum içerisinde olması çok önemlidir. Oyuncunun başparmağı mendili kolu bunlar uyum içerisinde oldukları an bambaşka bir lezzet ortaya çıkıyor. Ritim soru cevap şeklinde olmalıdır. Bu oyunun ritmik değeri 10 zaman ve A B şeklinde icra edilir.

### **3.5.2. Delilo (Grani, Delile)**

Bu oyun şehirde yaşayan bütün medeniyetlerin özelliklerini kendine has bir şekilde aksettirmiştir. Bu oyunda sevgi, değer, müsamaha, heyecan ve birlik beraberliği görebilmekteyiz. Bölgede bu oyunun birkaç değişik içeriği vardır. Bu oyun bazılarında nazaran tarlada bereketli verimli olan bir devir sonrası sevinme oyunu, bazılarında nazaran ise kına, düğün, gibi özel günlerde bayramlarda karşılıklı maniler şeklinde söylenerek ortama neşe katma hedefli bir oyun türüdür. Farklı fikirler olması aslına bakılırsa ayrı oyunlardır. Zira netice olarak aynı noktaya geliyoruz.

Sonuç olarak bu oyun icra edildiği yere göre sözlü ya da sözsüz olup, Şehirde yaşayan bütün medeniyetlerin eserlerini aksettirdiği gibi, bulunan çevreye mekâna birlik, beraberlik ve mutluluk katar. Bölgede bu oyuna Girani, Aslanvari, Şervani ve Koçeri gibi adlarla da anılmaktadır.

Abdurrezak İnal'a göre;

Diyarbakır halayları içerisinde isim karmaşası en çok yaşanan bir oyun türüdür. Yörede yaşayan insanların bu oyuna çeşitli isimlerle (Delilo, grani, delile, deliylem, delilem gibi.) hitap ettikleri görülmektedir. Dil, insanlar tarafından birbirlerini anlamaları için kullanılan bir iletişim aracıdır. Önemli olan hitap edilenin herkes tarafından aynı şekilde algılanıp kavranmasıdır. Ortak bir paydada buluşmaktır. Dolayısıyla oyunların isimlerine çok takılmamak gerek. Yani önemli olan oyunun ismi değil. Kendi karakteri, yapısı ve mizacıdır. Burada önemli olan bir şeyin ne anlama geldiğidir. O ismin neye ait veya neyi çağrıştırdığı daha doğrusu onu tanımaya, anlamaya, dönük olması önemlidir. Bir şeyi çağırarak için bir sese ihtiyaç var o sesin neye ait olduğunu bilmek lazım. Bazen

de bakıyorsun oyuna verilen isim ile oyunun anlamı bir biri ile tezat ve örtüşmüyor. Örneğin, Grani'nin kelime manası yavaş demektir. Fakat bu oyunun yavaş oynanması ile hiçbir alakasının olmadığı ve kelime anlamı ile oyunun karakterinin birbirinden farklı olduğu görülüyor. Diyarbakır halayları içerisinde nerdeyse oyunların içerisinde hızı coşkusu en yüksek olan oyunlarımız arasındadır. Tamamen yaşanılan coğrafya ile yerleşim yeriyle alakalı olan bir durumdur. Herhangi bir bölgede yaşayan herhangi bir grup bu oyuna "Grani" adıyla hitap etmiştir. O bölgede yaşayan gruba sen bu oyuna Grani diyemezsin! Diyemeyiz ki... Biz oyunların isim çeşitliğinden ziyade aynı oyunlardan mı bahsediyoruz? Aslında önemli olan da budur. Neden bu oyuna Grani demişler bilemiyorum. Kişi nasıl öğrenmişse nasıl tanımışsa öyle bilir.

Delilo, keşeo oyunundan daha coşkulu, daha hareketli ve de bağımsız oynanan Diyarbakır halaylarından bir oyun türüdür. Halayların karakteristik yapısında genellikle kenetlenme özelliğinin olduğunu görüyoruz. Fakat bu oyunun ana temasından ötürü kenetlenmenin bozulduğunu ve serçe parmaklardan tutulduğunu görüyoruz. Oyunun halaysal tarzı bozulmaması için serçe parmaktan tutuluyor. Eğer hiçbir temas olmasaydı, format bozulur; halay olmazdı. El tutuşları serçe parmaktan, kolların iç kısmı ise yere paralel olacak bir şekilde tutulurdu. Böylelikle oyunun hareket alanı da genişlemiş olurdu. Delilo (Delile, Deleyle) halayında sağa doğru adım alınır. Keşeo halayında olduğu gibi bir insanın vücuduyla orantılı bir şekilde adım atılır. Oyun daire formatında oynanılır. Öne adım alma hareket cümlesi neyse geriye de adım alma hareket cümlesi o dur. Diyarbakır halaylarının genelinde gidiş yönü sağa doğrudur. Tabi bütün halaylarda bu böyledir diyemeyiz. Diyarbakır halaylarında hangi oyun oynanılırsa oynanılısın, halay başı solo yapmak için grubu bırakırsa ne halay bozulur ne de metronom bozulur. Oyunun akışı devam eder. Yörenin özünde alkış hareketi veya bekleme gibi davranışlar yoktur. Şimdiki gençler bu durumdan pek de haberdar oldukları görünmüyor. Ya kardeşidir ya abesidir ya askerden gelmiş ya da keyifli bir anında alkış çalmış kendi kendisine benzetme yapmış olabilir. Bunlar farazi olan hareketlerdir. Bu hal halaylarımızın özünde olmayan bir haldir. Halayın akışı bozulmadan, halay başı gider solosunu yapar ve tekrar grubunun başına geçer. Halay başı soloya gittiğinde yanındaki koltuğu ikinci adam onun yardımcısıdır. Halay başı gelene kadar grubu o yönetir ve oyun devam eder. Oyun yalnızca istisnai bir durumda durur. Halayın başı çok iyi bir üstattır. Olağan üstü bir solo yapar. Sen de kendiliğinden bekler onu büyük bir hayranlıkla izlersin. İşte bu istisnai bir durumdur.

Zaten adam halay oynayanları durdurabiliyorsa işte oyuncu o dur. Birileri tarafından yapılmak mecburiyetine bırakılmış bir oyun, oyun değil ki! Üstat Kúpeli Miho (Mehmet) Keşeo çalındığı zaman bedenen birden dururdu. Etrafta onu izleyenler onun durduğunu sanırlardı. Aslında işin gerçeği hiçte öyle değildi. Meğerse o cezbi bir hale girmişti. Ruhen bir halay içerisindeydi. O vücudun çeşitli uzuvları ile mendiliyle cevap veriyordu. Üstat olan bir oyuncunun kendine ait oynadığı zamanlarda özel olarak müzisyenden çalmasını istediği mutlaka bir ezgi vardır. Çalan üstat o duyguyu veriyorsa oyun ile bir bütünlük sağlanır ve oyuncuda iyi bir oyuncu ise çalana uyuyorsa işte o zaman bir birlerini alır ve beraberce bir lezzet oluştururlardı. Bu oyunun kendine ait birden çok doğaçlama ezgileri olduğu gibi bir de sözle söylenip oynanılanları da vardı. Bu oyun oynanıldığında dizlerde bir salınım var. Dizden gelen bu salınım vücuda aktarılır ve vücut da kendiliğinde bir eğilim hali alırdı. Halaylarda hareketleri rahat yapabilmek için vücudun aldığı bazı haller olur. Hareket daha rahat daha tatlı yapılabilesin diye. Mesela ben oynarken benim sol kolum hep yukarda olur. Yanımda oynayan bunu fark eder. Ben dengemi öyle sağlıyorum. Kişi kendi karakter yapısı ile oyuna olan hâkimiyeti ve oyun ezgileri ile bütünleşmesinden türeyen tarz ile kendine özgü bir oyun yapısı ortaya çıkarır. Halay icralarında bu olması gereken bir davranıştır. Yörenin başka bir özelliği ise pek de bilinmeyen bir durumdur. Halay başı ile koltuğundaki kişi arasında bir mendil olur. Bir ucundan halay başı diğer ucundan koltuğunda ki kişi tutardı. Eskiden yapılan bir uygulama şuan pek yapılmayan bir durum.

Mehmet Tekin'e göre;

Bu oyunu anlatmadan önce şuna değinmek isterim. Bu oyunun ismi ile alakalı çeşitli söylentiler vardır. Bu da beraberinde bazı farklılıklara neden olmuştur. Bundan dolayı gittiğim her mecrada mücadelesini verdiğim bir oyundur. Delilo ismi, maalesef literatüre girdiği gibi bizim de ağızımıza aynı isim yerleşmiştir. Ben bu oyunun isminin Grani olduğunu, Delile veya Delilo isminin bir türkü eserinin içerisinde alıntı olduğunu düşünüyorum. Yani kalkıp bir oyunun ismini bir türkü eserinin içerisinde bir sözcüğü çıkarıp oyunu o sözcük ile nitelendirmeyi doğru bulmuyorum. Bu oyun bir kıza hitaben yazılmıştır. Oyunun ismi şu türküden alınmıştır. “Deleyle deleyle destane derabe herin aywane kekçe destemin bıgre ezu te herin dilane” Böyle bir şekilde oyunların isimlendirilmesi doğru bir davranış değildir. Maalesef literatüre de böyle girdiği, resmi mercilerde de bu isimle nitelendirildiği görülmüştür.

Oyunların yapımı incelediğimiz de ise oyunların bazısı omuz omuza, bazısı serçe parmaklarla, bazısı da avuç avuca ve eller arkada gizlenmiş bir vaziyette icra edilmişler. Yüzyıllar boyunca da günümüze kadar gelmişlerdir. Tabi bu dans türevi oyunlar duygunun böyle bir dışa vurum halidir. Ama mizansen oyun türlerine bir şey diyemem. Bilimsel açıdan da kendi düşünceme ve tespitlerime istinaden edindiğim izlenime göre, dans biçiminde icra edilen oyunların; omuz omuza veya serçe parmaktan tutulup oynanan oyunlar ya da karşılıklı oynanan oyunlar gibi bir anlam taşıdıklarını düşünmüyorum. Bu oyunlar, üretimin iyi geçmesinden dolayı insanların sevinmesi; kötü geçmesiyle de hüzünlünen çeşitli duygu hallerinin dışa vurumu ile yöreden yöreye değişkenlik göstererek günümüze kadar birtakım evrelerden geçerek ulaştıklarını düşünüyorum. Bakıyorsun bazı türkülerin isimleri oyunlara verilmiştir. Bana göre bu davranış oyunları asimile etmek ve yok saymaktır. Yörede icra edilen oyunlar genelde neşeli günlerde icra edilen oyunlardır. Yani günlük düğünlerde, sünnet düğünlerinde, kına törenlerinde; ya da gurbet eldesiniz kendi memleketinizi özlemişsiniz ve oyunun bilen üç-beş kişi ile kol kola girip oynarsınız veyahut askerdesiniz arkadaşlarla toplanıp kaset takar ve oynarlardı.

Grani (Delilo, delile, deleyley gibi) oyunu başlangıç oyunudur. Düğün kurulur kurulmaz ilk olarak Grani oyunuyla düğüne başlanır. Saz takımının da düğünde çalıp başladığı ilk oyundur.

Grani oyunu, serçe parmaklardan tutularak icra edilen bir oyundur. Yöreden yöreye de farklılıklar gösterir. Cinsiyete göre de el tutuşları farklılık göstermektedir. Mesela bizim yöremizde (Diyarbakır) kadınların tutuşları erkeklerinkinden farklıdır. Kadınlar da serçe parmaklardan tutar ama yumruklar göğüs hizasında olur dar açı ile tutarlar. Erkekler ise elleri inik olur yine dar açı ve dik açı olacak şekilde... Yarışmalarda bazı topluluklara bakıyorum eller aşağıya çok indirilmiş bir vaziyette ve çok geniş bir açı ile tutuyorlar. Bu tutuş doğru ve estetik bir tutuş değildir. Ellerde, koldan gelen hafif bir sallama hareketi vardır. Aşırı olmayacak şekilde olmalıdır. Aşırı olan kol sallamaları genellikle Zazalar'da veya dağlık bölgede yaşayanlarda kimselerde olur. Geriye adım alınırken hafif de öne doğru doksan derecelik açı içerisinde öne atma hareketi vardır. Grani de ise dizlerde hafif salınımlar vardır. Adımlar aşırı geniş yani büyük olmamalı sürekli sağa geniş daire çizerek adım alınmalıdır. Dar değil ama şimdi görüyorum oyun icralarında adım atma hareketi yapılırken bir adım diğer bir adımın önüne atılması gerekirken neredeyse bacak bacağın üzerine gelecek şekilde adım atma hareketi yapılıyor. Bu çok yanlış bir adım atma

hareketidir. Şimdiki çalıştırıcı arkadaşlara bakıyorum, sırf yarışma kurallarına riayet edeyim; görselliğe hitap etsin, derken yöre oyunun zengin duygusuna hitap eden motiflerinin kısıldığını ve tamamen sahneye uyarlanan bambaşka oyunların ve oynama şekillerinin türediğini görüyorum. Artık zaman öyle bir hal aldı ki eski geleneksel oynanılan meydanlarda ki oyunların yanlış oynanıldığına ve geleneksel tarzda ki oynama biçimlerini neredeyse yadırgayanlar oldu. İlerisi için bu inanılmaz kültürel bir dejenerasyondur. Başka da bir şey değildir. Normalde Grani oyununun adım atma hareketi adım mesafesini yani açısını fazla açmadan vücut anatomisine uygun bir şekilde vücudu rahatsız etmeden adımlarını bir insanın normal adım atma mesafesi içerisinde adım atarak dizleriyle ve elleriyle de hafif bir salınım yaparak oynanılan bir oyundur. Merkez içinde bu böyledir. Ama Dicle Hani Lice gibi ilçelerimize bakınca ellerde hatta ayaklarda da sekme yaptıkları da görülmüştür. Özellikle de geriye giderken. Ama merkezde öyle bir şey yoktu. Ve hiçbir zamanda yapılmazdı. Öne yürüme nasıl ise geriye adım atma hareketi de aynı şekildedir. Oyunun yönü sürekli sağa doğrudur. Ve oyun diziliş şekli yanaşık serçe parklardan tutarak, hilal (yarım daire) şeklinde oynanan bir oyundu.

Mehmet Demir'e göre;

Delilo oyununda birden çok ezgi mevcuttur. İcra edilen bütün ezgiler ise tamamen doğaçlamadır. Oyunların ritmik yapısına uygun birçok doğaçlama ezgilerle icra edilirdi. Birden çok gruplara farklı farklı ezgiler çalınıyordu. Bu oyunun icrası 4/4 lük ritim usulü ile çalınır.

Sabah erkenden sefer name (Bervanki) dama çıkılırdı. Uzun hava ile başlayıp gereken tüm melodileri çalardık. İcramız bitince iner kahvaltı yapardık. Daha sonra da meydana iner ilk giriş oyunu olan Delilo oyununu çalardık. Delilo oyunu her zaman ilk icra edilen oyun idi. Sonra ki oyunlar ise düğün meydanına gelen misafirlere kalmış bir durumdu. Biri bir istekte bulunurdu. İstenilen oyun çalınır ve oyuncular da oynamaya başlardı. İcra edilen oyun bittiğinde ise bu defa başka biri farklı bir oyunun çalınmasını biz müzisyenlerden isterdi. Böylece isteklere bağlı oyunlar icra edilirdi. Akşama kadar düğün böyle sürerdi. Diyarbakır oyunları repertuar anlamında oldukça çok zengin bir yöredir.

Sözlü olarak da icra edilen bir oyun türüydü. Bu oyunların asıl sahiplerini soracak olursan Ermenilerin olduğunu diyebilirim. Onlardan da Kürtlere kaldı. Bu bölgenin bazı müzik eserleri Suriye taraflarından da geldiği görülmektedir. Eskiden savaşlardan dolayı insanlar hep kaçmışlar. Dolayısıyla gittikleri yerlere de kendilerine ait birçok kültürleri ile alakalı faktörleri taşımışlar. Şu an icra edilen oyun tarzı tamamen değişikliğe uğramış otantikliği bozulmuş bir oynama tarzıdır. Ermenilerin ve Hıristiyanların oyunu Keşeo oyunuydu. Alevilerin oyunu Grani oyunu yani Delilo oyunuydu. Aleviler bu oyunu çok severlerdi. İzdilerin ise Papure oyununun orijinali ve Çaçan oyunuydu. Tabi İzdilerin icra ettikleri Çaçan oyunu şuan ki Çaçan oyunu gibi değildi. İzdiler genellikle Diyarbakır'ın Bismil ilçesi civarında çoğu yaşarlardı. Bir de Terkan bölgesi bu Grani oyununu çok severlerdi. Bu oyunu birçok etnik yapıya sahip olanlar oynardı. Yani yaygınlığı olan bir oyun idi.

Genellikle sözlü yani türkölü oyunları Zazalar icra ederlerdi. Hem oyuna uygun sözleri söyler hem de oynarlardı. Bunlardan bazıları; Keçike, Kıne, Zırave ve Nare gibi sözlü eserlerdi.

### **3.5.3. Govend (Halay)**

Bu oyunda bölgede karşılıklı yaşanan sevgiler muhabbetler dile getirilmiştir, hem de bu sevgiler maksadıyla oyuna birçok türkölü yakıldığı dile getirilmektedir. Bölgede insanların birbirine karşı hissettikleri muhabbetleri hem oyunla hem de oyun içinde dile getirilen türkölüyle birlikte söylemesi, fazla yaygın olan halay oyununa başka bir güzellik vermiştir. Halaylarda coşku, mutluluk ve canlılık ön plandadır.

Abdurrezak İnal'a göre;

Govend Diyarbakır halayları içerisinde söylenerek (Sözlü) oynanılan bir oyun türüdür. Bu da bize bu oyunun lirik bir tarzda icra edildiğini gösterir. Yöreyle özgü dörtlükler söylenirken oyunun genel yapısı içerisinde bir bütün olarak icra edilir. Genel olarak halayların usulünden kaynaklı çeşitli söyleme tarzlarının olduğu görülmektedir.

Bunları şu şekilde sıralayabiliriz:

Bu drtlkler birkaç farklı tarzda sylenir:

- 1- Oynayanlardan biri syler, diğerkleri hemen arkasından ona eşlik eder.
- 2- Oynayanlardan biri önden syler susar, diğerkleri arkasından aynı sözleri tekrar eder.
- 3- Bazen halay başı gruba hangi drtlğ syleyeceklerini tembihler ve o drtlğ grupla birlikte sylerlerdi. Veyahut halay başı syler diğerkleri onun ağzından alıp devam ederlerdi.

4- Halay başı zurna üstadına hangi ezgiyi çalması gerektiğinin işareti verirdi. Zurna üstadı da istenilen ezgiyi çalmaya başlardı. Halay başı ve gruptakiler durağan bir şekilde yöreye ait olan eseri söylemeye başlardı. Sözler bittikten sonra zurna devreye girer, davulun başlamasıyla beraber maharetli olan oyun üstatları anında verilen ritme cevap vererek aksamadan hepsi aynı anda doğru zamanda oyuna girerlerdi. İşte bu kişinin oyunculuk maharetini izleyenlere gösterdiği gibi müthiş bir disiplin ve lezzet hissi de verirdi.

Diyarbakır halaylarının özünde durağan olan oyuncu grubuna halay başının komut vermesiyle aynı anda grubun oyuna girmesi diye bir tarz yoktur. Maharetli oyuncular çalınan oyunun ritmik değeri içerisinde doğru zamanda ve doğru yerde oyuna girerler. Bu da kendiliğinde oyunun doğası gereği birlikteliği getirir. Bir diğerk tarz ise halay başı oyuna başlar ardından gelen kişiler peyder pey oyunu yakalar ve oyun kurularak devam eder.

Genelde halay başına yakın olanlar bu drtlkleri sylerler. Bu drtlkleri bilenler bir araya gelir bilmeyenler de syleneni tekrarlayarak o drtlğ öğrenmiş olur. Oyuna ait olan ve icra edilen bu ezgilerin her birine vücudun ayrı bir cevap verme hali vardır. Örneğin; kine, zırove, keçike ve gule gibi bu oyuna münhasır belli başlı ezgilerdir. Bu ezgilerin her biri çalınırken vücudun da bu ezgilere vermiş olduğu cevap farklıdır. İyi bir oyuncu bu farklılıkları tanıyıp bilen kişidir. Bu ezgilerin her birinin metronomu (Hız) da farklıdır. Oyunun söz (syleyerek oynama) kısmında halay başının solo yapması doğru bir hareket değildir. Halay başlarının böylesi bir vaziyette solo yapması yöre ustalarınca iyi karşılanmaz. Sözler biter, zurna devreye girer, zurna kıvama gelir ve o zaman halay başı

solo yapmaya çıkar. Zurna devreye girince söz biter. İnsanlar hem söylemeyi hem de oynamayı bir arada yürütmesi zor bir haldir. Zurna devreye girince artık sen hareket alanıyla baş başa kalıyorsun.

Birden fazla kişinin yanaşık bir düzende omuz omuza gelerek, omuzun biri içerde bir diğeri dışarıda kalacak şekilde kollar arkaya alınır. Eller ise avuçlar iç içe, parmaklar birbirine geçmiş vaziyette, iki kişiyi arasında arkada gizli duracak bir şekilde tutulur. Govendin (Halay) yerinde oynayışı yani diz ve vücut kısmının sadece oynanması haline oyunun diki denir. Yörede yaygın olarak kişinin yanaşık düzende ki oyun icrasında diz ve vücudun üst kısmının omuzlarla birlikte oynama haline “oyunun diki” denilir. Örneğin; Govend (Halay), Harrani, Du ling (Çift Ayak), Dızo ve Sekme (Tek Ayak, Şuşane) gibi oyunlar belli başlı oyunlardır. Bu oyunların icrasında öncelikle oyun diki diye tabir edilen şekliyle oynanırdı. Daha sonra da adım veya ayak motiflerine geçilirdi.

Birden çok kişinin Govendin (Halay) dikini oynadıklarında hepsinin aynı tarzda oynaması önemli bir durumdur. Aksi takdirde çok kötü bir düzensizlik ortaya çıkar. Oyun keyif almadan ziyade bir eziyete dönüşebilir. Fakat Govendin (Halay) ayak motifleri icrasında öyle bir durum söz konusu değildir. Oyunun ritmik değerleri içerisinden çıkmamak kaydıyla dileyen kendinde olan tüm maharetlerini ayak motiflerinde sergileyebilir. Zaten Govendin (Halay) ayak motifleri icrasının ana teması bunu göstermektedir. Ama Govendin (Halay) dikinde öyle bir şey yok öyle bir durum söz konusu olunursa oyun kurulumu darma dağınık olur.

Govendin (Halayın) merhalesi iki motiftir. Biri diki diye tabir edilen ayak motifleri olmadan sadece diz ve vücut uzuvlarının oynandığı haldir. Diğeri ise ayak motifleridir. Yani Govend (Halayın) oynanıldığında ayak motiflerinde illaki öne doğru gideceksin diye bir şey yok. Önemli olan o ayak motiflerindeki marifettir. Marifet yoksa öne doğru yürüyüp vurmuşsun nedir (!) Öne adım almadan yerinde vurmuşsun nedir(!)

Govend (Halayın) oyununda dizler hareket halindedir. Vücudun diz kısmı 2/4'lük ritim usulü içerisinde 4 adet eşit büyüklükte öne doğru diz kırarken akabinde 2/4'lük ritim usulü içerisinde 2 küçük 1 büyük diz kırması 2 zamana denk gelecek şekilde toplamda 6 zaman içerisinde hareket cümlesi tamamlanır. Oyunun ritmik değeri 2/4'tür. Dizde başka herhangi bir motif yoktur. Ezgi ve ritmin hızı ile oyun da ona göre hızlanır veya yavaşlar. Dizdeki şekillenme ritmin hızıyla bir iletişim içerisindedir.



Govend (Halay) oyununun bir de kadın varyantı olan daha çok kadınların oynadıkları, bazen de kadın ve erkeklerin birlikte oynadıkları ve adına Keçkandi (Kadınsı) denilen Diyarbakır halaylarından bir oyun türüdür. Bu oyunun kırsalda daha yaygın olarak icra edildiği görülmektedir. Kırsalda ki oynama tarzı ile şehir merkezinde ki oynama tarzı birbirinden farklıdır. Bu oyuna Keçkandi (Kadınsı) denilmesinin sebebi ise oyunun genel yapısında kadınsı bir tarzın olmasından kaynaklıdır. Bu oyunun bazı yerlerinde hareket yapısı ile çalınan ritmin birbiri ile örtüşmediği görülmektedir.

Örneğin, davul 2/4'lük usul içerisinde 6 zaman çalıyor. Oyun da 6 zamandır. Fakat oyunun icrasında bazı vurgular vardır. Ve o vurguların (Güçlüsü) belirgin bir şekilde davulu çalan kişinin tokmak ve çubuğu ile göstermesi gerekirken göstermeyip düz bir şekilde ritim atmasından dolayı oyun içerisinde ki bazı belirgin vurguların askıda kalmasına neden oluyor. Belki oyun 2/4'lük usul içerinden çıkmıyor olabilir ama oyun ile ritmin soru-cevap kısmı bir bütün içerisinde senkronize edilemiyor. Öte yandan bakıyorsun bu durum kendi geleneğinden bugüne öyle geldiği görülüyor. Yöre çalgıcılarının mesleği öğrenmeleri, babadan oğla veya usta çırak ilişkisi içerisinde süregelmiştir. Akademik bir eğitim imkânı da olmayınca yöre çalgıcıları kendi kabuklarını kıramayıp belli bir kalıp içerisinde kendi mesleklerini icra etmeye gayret etmişlerdir. Şehir merkezinde bu kalıbı kırmaya yeltenen olmuşsa da başarılı olamamışlar. Ustasından ne görmüşler ise o teknik ile enstrümanını icra etmişler.

Oyun yanaşık düzende omuz omuza icra edilir. Eller arkada omuzlar hafif eğik dizler hafif kırık bir hal alır. Başlarsın dizlerini hafifçe kırmaya dizleri geriye çekerken ise tam geriye çekmiyorsun kırık bir şekilde geriye çekip yukarıya doğru yükseliyorsun. Fakat ayaklar yer ile temas içerisinde. İnsanın vücuduna vereceği tavır oyundan oyuna değişkenlik gösterir. Çünkü iletişim, jest ve mimikler, duyguyu ifade etme gibi olgular halk oyunları icrasında oyunun tarzını yaratmada önemli yer tutmaktadır. Mesela dairesel formda oynanılan oyunlarda şayet yere ya da önüne bakarak oyunu icra edersen seni izleyenlerin gözünün içine bakmadan nasıl bir iletişim kurabilirsin? Onun için dairesel formda ki oyun icrasında sevdiğin kişiyi gözün arar, onları bulur ve kendileriyle pozitif bir iletişim sağlarsın ki oyunu daha alıcı daha kıvamda icra edebilesin. Bunlar akrabalar olabilir veya sevdiğin biri olabilir. Onlara marifetini göstermen lazım. Sen de kendini onlara beğendirmek için en güzel şekilde oyununu icra edersin.

Govend (Halay) oyununda ayak motiflerine geçildiğinde gövdenin işi biter, oyun artık ayak motiflerine geçer. Govendin diki diye tabir edilen diz ve omuzların hareketli olduğu zaman diliminde vücut dik bir hal içerisindeyken ayak motiflerine geçilirken vücut eğik, baş kısmı da eğik ve ayaklara bakılarak oyun icra edilir. Çünkü oyun sunusu artık ayak kısmındadır. Senin ayak motiflerini rahat yapabilmen için vücut hali ayak motifine uygun bir hal alacak ki hareketi rahat yapabilesin. Yani vücudu rahat ettirmen lazım. Şimdiki halk oyunlarını icra eden gruplara bakıyorum Harrani, Govend (Halay), Duling (Çift Ayak), Çaçan, Sekme (Şuşane, Tek ayak) gibi oyunların ayak motifleri icrasında vücut hali dik bir hal içerisinde ayak motifleri icra ediliyor. Bu yanlış bir oynama tarzıdır.

Halayların bir başka özelliği de oyunlar başladığı yerde biter. Haliyle oyunların başladığı yere dönmek için tekrar o noktaya gitmen gerekir. Dolayısıyla oyunların geriye adım atılması yani geriye gidişlerinde çeşitli adım motifleri vardır. Bunlardan bazılarını şöyle sıralayabiliriz:

1- Oyunların geriye adım atma hareket cümlesinde ayak motifleri kullanılarak geriye adım atma hareket cümlesi yapan çok kaliteli üstatlar vardı.

2- Bir hareket (6 zaman) cümlesi içerisinde tek bir ayağı ile ayak motifinin tamamını yaparak geriye adım atma hareket cümlesini yapan üstatlar vardı. Oyun başladığı yere bu adım cümlesi ile tamamlanırdı.

3- Geriye adım atma hareket cümlesinin başka bir varyantı ise yürüme adımı içerisinde ayak geriye doğru 3 adım atar. Üçüncü adımın zemine basması ile sol ayak sağ diz kapağına kadar çekilir ve öne doğru hafif silker. Akabinde aynı ayağı geri alır ayağın zemine temas etmesiyle bu defa sağ ayak sol ayağın diz kapağı yüksekliğine kadar çekilir ve öne doğru hafif bir silkme yapılır. Ve 6 zaman içerisinde hareket cümlesi tamamlanır. Şuan en çok kullanılan bir adım motifidir.

Kişinin tarzına göre ayak motifleri farklılık gösterebilir. Aynı ritim ölçüsü içerisinde birden çok kişinin kendi maharetlerini adım motifleri icrasında sergileyebilirler. İşin otantiği de budur. Nasıl ki bir zurna ustası başka bir meslektaşına görevi devrettiğinde bak ben şu duyguyla bu ezgiyi çaldım sende aynımı çal diyemediyse. Nasıl ki kişi ben şu elbiseyi giydim sende benim aynımı giy diyemediği gibi. Oyun oynayan kişiler de taklitten ziyade kendi gibi olmalı ve kendi marifetini icra etmelidir.

Mehmet Tekin'e göre;

Cida (Halay, Goven) oyunu, geniş bir coğrafyayı kapsayan özellikle Kürt bölgesinde yerinde ve kol kola oynanılan bir oyundur. Çeşitli bölgelerde farklı isimlerle de hitap edilen yaygınlığı geniş olan halaylardandır. Örneğin; “Diyarbakır’da Cida (Halay, Goven), Bitlis’te Xarzani, Hakkari taraflarında Şeyxani, Mardin tarafında Xırpani, Muş tarafında Lorke” diye isimlendirilirdi. Yani bir oyunun bölgeden bölgeye bazı küçük çaplı değişikliklerle ve oyun isimlerinin farklılaşmasıyla çeşitli değişik isimli oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Cida (Halay, Goven) oyunu, genelde Kürt coğrafyasında yaygın olarak iki kırma ve iki ölçü içerisinde üç tane salınım ile icra edilen veyahut da ikili salınımla icra edilen bir oyun türüdür. Fakat Diyarbakır’da oynanırken bu oyunun değişkenlik gösterdiğini görüyoruz. Dört defa diz kırma, üç tane de iki ölçü içerisinde salınım yapıldığını görüyoruz. Bakınca asimilasyona uğradığını anlıyoruz ve zaman içerisinde baktığımızda da bu tür vakalara sıkça rastlayabiliyoruz. Ayrıca oyunlarda kültürel etkileşimlerinde olduğu görülen diğer bir husustur. Örneğin; yanı başımızda olan Bingöl ili bir takım mevsimlik işler için ya da başka bir nedenden dolayı Diyarbakır’a gelen birinin kendi kültürünü de beraberinde götürürdü. Ya da gittiği bölgenin kültüründen etkilenip kendi yaşadığı coğrafyaya taşırdı. Yani birbirine yakın olan illerin tıpkı diğer alanlarda olduğu gibi dans türü geleneksel halk danslarında da kültürel etkileşimlerin olduğu görülmektedir.

Cida (Halay, Goven) oyununun yapısal özelliğini irdeleyecek olursak, iki kırma iki de salınımda oluşan bir oyunumuzdur. Diyarbakır ilinde gelenekseli bu şekilde icra edilirdi. Yani yörede kadın Govendi gibi icra edilirdi. Cida (Halay, Goven) oyunu yerinde icra edilen diki denilen kısım şu an mevcut icra edilen oyun gibi icra edilmiyordu. Bir değişime uğramıştır. İki kırma, iki de salınım iken dört kırma iki küçük bir tane de büyük salınıma döndüğü görülmektedir. Yalnız erkeklerin el tutuşları kadın tutuşlarından farklıdır. Kadınlar ellerini arkadan birbirlerinin bellerini kavrayacak şekilde tutarken, erkekler omuz omuza yanaşarak eller avuç içleri denk gelecek şekilde parklar birbirine geçirilmiş yumruk haline gelmiş bir şekilde ve iki kişinin arkasında olacak bir biçimde gizlenerek tutulurdu. Halayın karakterine uygun bir şekilde ve yörenin kendine has tavırları ile icra edilen bir oyundur. 2/4 ritim ile bazen de 6/8 ezgi ile icra edilirdi. Ezgi geleneksel doğaçlama usulü ile icra edilirken oyun bazen de sözlü olarak da icra edilirdi.

Oyunun özelliklerinden bir diğeri ise ahenkli bir şekilde sevinç, mutluluk, coşku gibi olguları içerisinde barındıran bir yapısı vardı. Kişi kendi mizacına karakterine uygun çeşitli icralar sergilerdi. Oyun çok naif tatlı duygusal duygu halleri ile kendi bedenini kullanma eylemiydi. Oyunun genel yapısı yukarıda da belirttiğim gibi yapı olarak ele alındığında hem bölge nezdinde hem de il bazında belki bölge veya yerel yaşamdan ötürü bazı nüans farklılıkları olabilir. Fakat ana tema olarak oyun genel yapı itibariyle halay bölgesi, şal-şepik bölgesi gibi genellikle de Kürtlerin ağırlıklı yaşadıkları bölgelerde icra edildikleri ve birbirlerine benzer yanlarının olduğunu görüyorsun.

Cida (Halay, Goven) oyunu öne adım atma hareketinde vücudun duruşu eğik bir şekilde olmalı, gözler ise mutlaka ayak motiflerinde olacak şekilde, bir duruş sergilenmelidir. Çok küçük adımlarla ve ölçülü bir şekilde baştaki insanın yapmış olduğu ekibi götürüp getirme mesafesi içerisinde öne adım atılarak grup öne yürütülürdü. Yani şuan ki gibi sahneyi sayısal verilerle kullanma gibi bir düşünce eğilimi yoktu. Hatta bazen adım bile atılmazdı. Cida (Halay, Goven) oyununun geriye adım atma hareketi ile öne adım atma hareketinde özellikle de ayak motiflerinde çeşitli varyantları vardı.

Bunlar bazı ilçe veya semtlere göre değişiklik gösterebiliyordu. Genel yapısında yerinde oynayıp, öne adım almalarda ayakların topuk kısımlarını kullanma ve çeşitli geometrik motiflerle ayak hareketlerini işlemek hareketleri ile icra edilirdi. Öne yürümelerde vücutta mutlaka eğilmeler olmalı. Belli bir yürüme mesafesi kat ettikten sonra ekip başının kontrolünde yerinde ayak motifleri vücut anatomisine ve zarafetine aykırı olmadan motif işlemleri devam ederdi. Sonra ekip başının kontrolünde ayaklardaki son motifler tamamlanarak geriye adım alınır. Ve tekrardan oyunun ilk kurulduğu yere kadar ekip yürütülürdü. Vücut duruşu da artı normal yani duruş anatomisi pozisyonuna dönerdi. Artık baş veya vücut eğik olmazken tekrar ilk başlangıç yerine yani oyunun kurulduğu yere tekrardan gidilirdi. Ve tekrar ikinci bir yürüme hamlesi yapılırdı. Veyahut tekrar Cida oyunun diki denilen kısmına geçilirdi. Mesela yereldeki bazı varyantların sebebi genellikle coğrafi yapıdan kaynaklanıyor. Örneğin, kuzey ve kuzeydoğu ilçelerinde ayaklar biraz daha serttir. Geriye adım almalarda daha geniş açılar vardır. Merkezde veya güney batı kısmında oyun daha yumuşak tavırla oynanırdı. Temel olarak oyun bir anlam ifade etmez ama diyebiliriz ki birliğin beraberliğin sevginin üretimden kaynaklı neşenin insan üzerinden dışa vurumudur. Çalınan sözlü melodiler enstrümanla beraber söylenir. Gule, zırave, keçike, nare, kine gibi yöreye has olan ezgiler bu oyunun icrasında çalınırdı.

Sonrası da artık zurna üstadının o anki repertuarında olan doğaçlama ezgilerle devam edilirdi.

Mehmet Demir'e göre;

Diyarbakır'ın Govendi ayrı, Beylerin ayrı, aşiretlerin ayrı ve ilçelerin ayrıydı. Ritmi 2/4 dür. Ezgisi doğaçlama olarak birden çok ezgi kullanılıyor. Kimi ezgiler doğaçlama kimisi de sözlü olarak söylenip icra edilen bir oyun türüydü.

#### **3.5.4. Harrani (Esmerim)**

Kimi yerlerde türkü söyleyerek de oynanan bir oyun olduğu söylenilir. Bölge oyunları içinde değişik bir konuma sahip olan bir oyundur. Harrani oyununun bir başka ismi ise Esmerimdir.

Abdurrezak İnal'a göre;

Harrani oyunu yani Harranki, metronomu yavaş olan Diyarbakır halaylarından bir oyun türüdür. Harrani oyunu, genellikle Keşeo oyunundan sonra oynanılan bir oyundur. Oyunun yapısı incelendiğinde Şanlı Urfa'nın Harran bölgesi diye tabir edilen ve Diyarbakır'ın Karaca Dağ bölgesine de oldukça yakın olan bu bölgede oynanılan Grani dedikleri oyun ile aynı baba ve anneden olan çocuklar gibidir. Sadece bazı küçük farklılıklar vardır.

Harrani oyunu, yörede oynanılan diğer halay oyunları gibi tarihi derinliği olan bir oyun türüdür. Bu oyunda icra edilen enstrümanların yapısı incelendiğinde tarihi derinliğinin oldukça geniş olduğu görülmektedir. Çünkü bu oyunda icra edilen arbane ve kaval enstrümanların tarihi geçmişi uzun yıllara dayanmaktadır. Bu kapsamda oyunu ele aldığımızda da oyunun tarihi bir derinliğinin olduğu görülmektedir. Diyarbakır halaylarının icrasında en çok tercih edilen oyunları şu şekilde sıralayabiliriz.

Birinci derecede, en yaygın oynanılanlar; Delilo (Grani, delile) ve Govend (Halay)

oyunlarıydı. İkinci derecede, oynanılanlar; Keşeo ve Çepik oyunlarıydı. Üçüncü derecede oynanılan oyun türü Harrani oyunuydu. Dört ve beşinci derecelerde oynanılan oyunlar ise Du Ling (Çift Ayak), Çaçan, Sekme (Tek Ayak, Şuşane ) gibi oyunlardı. Ama en çok ve en bilindik genelde yaygın olarak icra edilen Diyarbakır halayları Delilo ve Halay oyunlarıdır.

Harrani oyunun metronomu (Hız) yavaş olduğu gibi oyunun yapısı da aksaktır. Bu oyunun icrasında da aynı Govend oyunu gibi omuz omuza yanaşık bir düzen içerisinde eller arkada ve iki kişinin arasında duracak bir şekilde tutulur. Davulun gümüyle (güçlüsü) ayak ve diz hareketlerinin duyulan ritim sesine vermiş oldukları cevaplar vardır. Davulun tokmağı, seri bir düzen ve eşit zaman ölçüsü içerisinde olmadan bu oyunun ritim icrasını gerçekleştirir. Bu oyunun da ayak motifleri vardır aynı govend oyununda olduğu gibi. Metronomu yavaş olması hasebiyle bu oyunun karakteristik yapısı içerisinde olan ayak motifleri, kişilerce maharetlerini icra etmelerine oldukça olanak tanır. Bir yandan oyunu sıradan oynamak var. Diğer yandan ise oyunu maharetli oynamak vardır. Oyunların icrasında maharetli olup oyunu kendine yakıştırma çok önemlidir. Hele hele! Keşeo ve Harrani oyunlarında oldukça maharetli olmak gerekir. Çünkü metronom oldukça yavaş olduğundan çok maharetli olman gerek ki karşıdan seni izleyenler sıkılmayıp keyif alsınlar. Metronomu (Hız) yavaş olan ritim ve ezgilere çok güzel vücutsal hareketlerle karşılık verilir.

Harrani oyunu da diğer Diyarbakır halaylarında olduğu gibi oyun sağ ayak ile başlar. Oyunun yapısında dizde hafif bir kırma var. Bu kırmadan da iki adet yapılır. Şimdi ki gençlere bakıyorsun herif öyle bir diz kırması yapıyor ki! Neredeyse kalçası yere degecek. Aşağıya kadar inme olmadığı gibi oyun akışı içerisinde aniden durma da yoktur. Öyle birden kazık gibi... Olur mu öyle bir şey! Oynuyor musun oynamıyor musun? Dizin öyle aşırı bir şekilde kırılması veya oyun akışı içerisinde birden durma oyunun gelenekselliğinde olmayan bir tarzıdır. Keşeo halayının ritim metronomu (Hız) oldukça yavaş olmasına rağmen herif oynarken asla durmuyor. Bakıyorsun atılan her bir ritme vücudunun çeşitli yerleriyle (Omuz, diz gibi.) cevap veriyor. Bu bir beceri işidir. Kişinin mahareti yoksa tabi ki hareketler de eksik kalır. Tatsız tuzsuz bir şey ortaya çıkar. İzleyenlere de keyif vermez. Usta bir oyuncu oyunu icra ederken onu özümsemesi, kendine yakıştırması; oyunun ruhundan, ritminden, ezgisinden anlaması gerekir. Çeşitli yer ve ortamlarda halk oyunlarını icra eden gruplara bakıyorsun, hiç birinde öyle zengin ayak motifleri ile oyunun icra edildiği görülmemektedir. Diyarbakır'ın nasıl ki zengin bir

mutfak kültürü var ise icra ettikleri halaylarında da o derece zengin ve göze hitap eden adım motifleri vardı. Ayak motifleri icra edilirken ayak bileklerinden ayağı kullanma, o şık zarafetli görüntüyü verme olayını hiç göremezsin. Ustaca ayakları öyle güzel kullanmak yoktur. Diyarbakır halaylarında ayak motiflerinin en çok kullanıldığı Govend oyunun da bile pek ayak motiflerinin çeşitlilik göstermediği görülmektedir. Adam hangi şalvarın üzerine hangi yeleği giyeceğini yakışacağını biliyorsa hangi hareketin kendine nasıl yakışacağını da bilir. Ama şuan Diyarbakır halaylarına baktığında oyun hareketleri çok yavan geliyor. Harrani halayı, Govend halayında nasıl ki adım motifini yapıp öne adım alıyorsun ya! Bu oyunda da öne adım alma motifi aynısı gibidir. Fakat burada farklı olan bir hareket var. O da adım atılırken sekme yapılıır. Ustalık hamlesi yani maharet olmazsa zaten hareketi yapamazsın. Her ressam her resmi çizebilir mi? Aynı zamanda ezgi ve ritme hâkimiyet kendine yakıştırarak oynanması lazım. Yöre halaylarında ayak motifleri oldukça çeşitlilik göstermektedir. Hatta kişinin kendine ait bazı ayak motiflerinin de olduğu görülmektedir. Oyunun ritmik usulü içerisinde ritimden çıkmadan ayak motifleri icrası olabildiği gibi kişiden kişiye de çeşitlilik gösterebilir. Bu tamamen kişinin ustalığıyla alakalıdır. Ayak vuruşlarının tümünde yörede eğilme her zaman vardır. Ayak motiflerine geçildiğinde vücudun şekli eğik olur. Başladığın yere tekrar gitmen için de ayak motiflerine geçmeden ki ilk oynadığın hale dönülür (Yani diki dediğimiz şekil.) ve geriye adım alma hareketi cümlesine geçilir.

Mehmet Tekin'e göre;

Harrani oyunu bahsettiğim gibi üç ana oyundan bir tanesidir. Urfa yöresinde üçayak dedikleri bir oyunun bir varyantıdır. Büyük bir ihtimalle uzun zamanlar önceden beri bir kültürel etkileşimden etkilenilen veya bölgesel olarak ticari veya göç gibi nedenlerden kaynaklı kültürel etkileşimden türeyen olduğu bir oyun olduğunu düşünüyorum. Halk arasında bu oyuna Harrani denilirdi. Doğaçlama ezgilerle oynanılan bir oyundur. Yöreyle ait bazı türküler de bu oyuna uyarlanarak çalınıp oynanıldığı görülmüştür. Örneğin, çok bilinen bir türkü olan 'esmerim biçim biçim' türküsü de çalınırdı. Yani ismine bakıldığında da Urfa'nın Harran bölgesi olan bir yerleşim biriminden ismini aldığı görülmektedir. Ve benim analizime göre bu oyun, Harranki yani oraya bir atıfta bulunulduğunu ve o bölgeden etkilendiğini düşünüyorum. Zaten dikkat edilirse genelde bu bölgeye uzak olan diğer

yerleşim yerlerinde (İlçe, köy, kasaba, mezra gibi.) bu oyun icra edilmezdi. Şimdi bakıyorum oyunun icrasında da ekipler diz kırma hareketi yapıyor bu oyunun özünde böyle bir şey yoktur. Aslında Harrani oyununda belden öne doğru hafif, kibarca bir eğilme olayı vardır. Bu oyun genellikle merkezde icra edilirdi. İlçe olarak da Eğil ilçesinde görülürdü. Öyle kuzey ilçelerimizde yani Hani, Lice gibi ilçelerde pek görülmezdi. Ama şuan bakınca bir oyunu sosyal medyadan insanlar görüp etkilenip farklı bölgelerde de oyunun icra ettiklerini görüyorsun. Harrani oyunun bir başka özeliği ise kadınların bu oyunu icra etmedikleriydi. Kadınların olduğu yerde Harrani oyunu çalınmazdı. Müzisyenler çalmazlardı. Adaptan kaynaklı bu oyunu müzisyenler çalmaya cüret edemezlerdi. Çünkü bu oyun kadın vücut anatomisine uygun olmadığı ve bölgenin inanç kavramından dolayı edep ve adaba uygun olmadığı için kadınların bu oyunu icra etmeleri hoş karşılanmazdı. Harrani oyununda bazen görüyorum düz yürümeler falan yapıyor kesinlikle karakteristik yapısında öyle bir şey yoktur. Öne adım atma hareketinde mutlaka oyunun geleneksel yapısına uygun olarak vücut öne doğru hafif eğilir, ayaklar ise Cida (Halay, Goven) oyununda olduğu gibi ayakta topuğun yere teması ile çeşitli motifler yapılır. Ve akabinde öne adım atılır. Belli bir mesafe adım attın dersen durduğun yerde ayak motifi hareketini devam ettirirsin. İstersen ayak motiflerini yapmadan, oyuna ilk başladığı gibi yani diki diye tabir edilen, oyunun düz olan kısmı; ayak motifleri olmayan şekli ile de oyun icra edilebilir. Tamamen oyunculara kalmış bir durumdur. Geriye adım atma hareket cümlesinde de yine iki türlü adım atılırdı. Yani tıpkı öne adım atma hareketi gibi, ya ayak motifleri yapılarak adım atılırdı. Ya da diki denilen ayak motifsiz şekli ile düz bir şekilde geriye adım atılırdı. Oyunun ezgisi genelde doğaçlamadır. Günümüzde de görüldüğü gibi türkülü olan bir ezgi de çalınırdı. Oyunu icra edenler de bu türkünün sözlerini söyleyerek de icra ettikleri görülmüştür. Türkünün ismi ise esmerim biçim biçim türküsüdür. Bu türkünün bir de Kürtçe versiyonu vardı.

Tabi ki yukarıda bahsettiklerim beni bağlayan bir durumdur. Yaşım itibari ile benim okuduklarım gördüklerim bu yönde idi. Ben mutlak bu böyledir demiyorum. Zaten kültürlerde olduğu gibi oyunlarda da pek mutlakıyet kavramı aranmaz.

Mehmet Demir'e göre;

Bu oyunun müzik icrasında zurnanın tüm perdeleri kullanılıyordu. Her bir perde



yani notaya göre bir ezgi var. Dolayısıyla icrada oyuncunun karakteristik yapısına uygun olanı bulup bir dikiş tutturup oradan devam edersin. Birçok doğaçlama ezgisi olduğu gibi birde sözlü olarak da icra edilen bir tür oyundu. Bu oyunun bir de esmerim denilen bir türküsü vardı. Genelde en başta yani ilk girişte çalınırdı. Sonrasında ise birçok çağrışım uyandıran o doğaçlama ezgileri çaldıkça aklına geldikçe çalılırsın ve oyunun usul ve makam içerisinde çıkmadan. Ozan olan birinde eser bitmez. Tabiatı ki doğal olan seslerden bile ezgiler üretir. Ya da kendi dünyasında duygu halinde ezgiler üretir. Oyunun ritmik değeri 6/4'lüktür. Metronomu ise çok yavaştır.

### 3.5.5. Sekme (Tek Ayak, Şuşane)

Çoğunlukla bu oyunumuz köylerde kırsal kesimde ki takımlar tarafından karşılıklı atışmalı olarak oynanan bir oyundur. Bu oyundaki adım cümleleri halayla benzerlik gösterse bile, şahsına has figürler olması ve bu figürlerin en büyük özelliği ise figürlerin kesik kesik olmasıdır.

Abdurrezak İnal'a göre;

Yukarıdaki bazı oyunlarda da belirtildiği gibi oyunlara verilen isimler üzerinden yüründüğünde bazı anlam kargaşasının ortaya çıktığı ve çıkan bu anlam kargaşasından dolayı da oyun isimleri ile oyun yapılarının birbiri ile örtüşmediği görülmektedir. Gerek Türkçe lügatte ki bazı anlam çelişkilerinden dolayı gerek de bölgenin kendi ana dilleriyle alakalı bir tezatlığın olduğu da görülmektedir. Örneğin; Govend (Halay, Cida gibi) oyununun yörede kullanılan bir diğer ismi Cida'dır. Bu ismi ele alırsak, Türkçe yerinde oynamak anlamına denk gelir. Fakat bu oyunda sadece yerinde sabit oynama tarzı yoktur. Oyunun sadece bir bölümü yerinde çakılı bir şekilde oynanır. O da oyunun diki diye tabir edilen bölümdür.

Bu oyunun bir hareket cümlesi içerisinde sol ayak seri bir şekilde hareket eder. Sol ayağın yere temas etmesiyle de sekme yapılır. Sol ayak bir defa hareket ettirilirse "Tek ayak" (Bir ayak) iki defa hareket ettirilirse "Çift ayak" (iki ayak) diye tabir edilir. Aslında bu oyun sekilerek oynandığı için iki grup şeklinde ve karşılıklı atışmalı oynanır. Merkezde

bu oyuna “Sekme” kırsalda ise “Şuşane” denir.

Oyun yapısı aynı Govend (Halay) oyunu gibidir. Sadece metronom (Hız) farklılığı vardır. Bütün oyunların kendine göre farklı bir metronomları (Hız) vardır. Fakat Govend (Halay), Çaçan, Çepik oyunlarının metronomları hemen hemen birbirine yakındır. Oyunun birbirinden farklı olduğu oyunun ezgisinden fark edilirdi. Örneğin; Oyunun Çaçan mı, Çepikmi, Govend mi olduğunu anlamak için zurnadan çıkan melodiden tespit edilir. Davulun ritim ölçüsü yukarda örnekte belirtilen halaylarla aynıdır. Ama şimdi bakıyorsun oyun ritimlerinin metronomu (Hız) oldukça yüksektir. Ritim ustası oyunun ritmini çalar vücutta ona aynı ölçüde cevap verir. Bu oyunda da omuz omuza yanaşık bir düzene geçerek eller arkada ve iki kişinin arasında duracak bir şekilde tutulur. Bu oyun merkezde iki grup halinde öne adım alma hareket cümlesinde ayak motifleri yapılarak oyun icra edilirdi. Kırsalda ise bu oyun oynanırken öne adım alma hareket cümlesinde yine iki grup karşılıklı fakat ayak motifleri olmadan oyun icra edilirdi. Kırsalda bu oyun sözler söylenerek de oynanırdı. Aynı Govend (Halay) oyununda olduğu gibi, ya halay başına yakın olanlar halay başına eşlik ederek veyahut karşılıklı gruplar halinde söyleyerek oyun icra edilirdi. Bu oyunun başka bir varyantı da medreselerde Fakıların icazet aldıkları mezuniyet törenlerinde veya dini bayramlarda Berimte dedikleri bu oyunu ilahiler eşliğinde de karşılıklı oynarlardı.

Mehmet Tekin’e göre;

Benim gördüğüm, gözlemlediğim kadarıyla Sekme halayı veya Tek ayak halayı diye tabir edilen bir oyunumuzun olmadığı yönündedir. Şuşane diye tabir edilen bir oyunumuz vardır. Çift ayak (Du ling) halayı diye tabir edilen oyununun öne adım atma hareket cümlesi içerisinde sol ayak hareketinin iki defa aynı şekilde yere temas etme eyleminin, bir defa yere temas etme eylemidir. Yani Çift ayak (Du ling) oyununa göre aynı hareketi bir adet eksik yapmış olması olayıdır. Bu oyunun tutuşu, Cida (Govend, Halay) oyununda olduğu gibidir. Oyunun öne adım atma hareketinde ayak motifleri yoktur. Tamamen yürüme eylemli olan ve düz bir şekilde icra edilen bir oyundur. Bu oyun Karaca dağ bölgesine ait olan bir oyundur. Karaca dağ Diyarbakır sınırları içerisinde olan, sönmüş volkanik bir dağdır. Dolayısıyla da bu bölgeye haiz olan bazı durumların bölgenin karakteristik yapısına uygun olarak ve birtakım olguların gün yüzüne çıktığını

görmekteyiz. Bu durumun oyunlar üzerinde de etkisini görmekteyiz. Bunlardan biri de Şuşane diye tabir edilen oyundur. Şuşanenin kelime anlamına bakıldığında “Şuş-ane” Kürtçe bir kelime olduğu ve kaymaca anlamına geldiği görülmektedir. Bölgenin yapısına bakıldığında ise volkanik dağ olgusuna uyumlu ve bölgenin karakteristik yapısına uyumlu olan bir oyun olduğu açık bir şekilde görülmektedir. Yani ayak motiflerinin icrası olmadan sadece yürüme adımı ile adım atma hareketleriyle icra edilen bir oyun türüdür. Bu durumun da Karaca dağdan dolayı yani coğrafi yapısından dolayı olduğunu düşünmekteyim.

Oyunun oynama şekli ise üç adım öne yürüme hali içerisinde atılır üçüncü zaman ve dördüncü zaman içerisinde arkadan ellerini geriye doğru kaldırıp omuzlarını öne doğru hafif yere paralel olacak şekilde eğiyorsun. Zaten ellerini geriye çekmenle vücut kendiliğinde o refleksi gösteriyor. Sol ayağını yani beşinci zamana denk gelen sol ayağını ise yere basıp tekrardan düzeliş adım alıyorsun. Ve yarım daire formatından öne adım alıyorsun. Yavaş bir tempo ile icra edilen bir oyundur. Günümüzde görülen ve Tekayak diye tabir edilen oyun ile hiçbir alakası yoktur.

Mehmet Demir'e göre;

Şuşane, kadınların icra ettikleri bir oyun tarzıdır. Günümüzde Tek Ayak denilen bir oyun tarzında oynanıldığı görülmektedir. Oysaki Şuşane denilen oyunun, Tek Ayak denilen oyununun oynama tarzı ile hiçbir alakası olmayan bir yapıya sahipti. Şuşane oyununu Ali Pınar bölgesinde kadınlar oynarlardı. İki grup şeklinde ve karşılıklı oynanırdı. Gruplar karşılıklı atışlılardı. Bir A grubu diğeri ise B grubu oyun alanının ortasında buluşur sonra bir grup diğeri grubu oyun alanını dışına oynayarak götürürdü. Yani belli bir yere kadar götürülürdü akabinde diğeri grup bu defa o grubu oyun alanının dışına iterdi. Tek ayak oyunu ise çakılı yani icra edilen yerde sabit idi. Şuşane oyunu ise atışmalı ve kovalamacılı bir oyundur.

### 3.5.6. Du Ling (Çift Ayak)

Bölgede bu oyunla ilgili fazla kuramsal bilgi olmamakla birlikte bu oyunumuz bazen küçük ayırtılar dışında hemen hemen sekme oyunuyla aynı gidişatı gösterir. Aynı şekilde bu oyunumuzda tek bir takım olarak da oynanabilirdi. Ya da bir takımın öne çıkarken diğer takımın geriye adım atması daha sonra bu işlemin tersi uygulanarak devam etmesi şeklinde oynanma biçimi de bölgede vardır.

Abdurrezak İnal'a göre;

Aynı Sekme (Tek Ayak, Şuşane) gibi oynanılan Diyarbakır halaylarından bir oyun türüdür. Aradaki fark sadece sağ ayağını bu oyunda bir hareket cümlesi içerisinde iki defa hareket ettirir ve hareket cümlesini tamamlar. Yani bu oyuna sekme oyununun farklı bir varyantı da denilebilir. Tutuşu metronomu (Hız) ayak motifleri hepsi aynıdır. Oyun icrasında çalınan ritim ölçüsü de aynıdır. Ama zurna farklı bir ezgi çalar davulda bir ölçü fazladan ritim atar.

Mehmet Tekin'e göre;

Bu oyun benim görüşüme göre Cida (Govend, Halay) oyununun bir versiyonudur. Yani yapı olarak birbirlerine benzer yönlerinin olduğu görülmektedir. Sadece ondan bariz bir şekilde farklılık gösteren yanı öne adım atma hareket cümlesinde sol ayağını iki defa hareket ettirip yere temas ettiriyorsun. Yalnız bu oyunun da bir Karaca dağ oyunu olduğu kanısındayım. Çünkü bakınca Karaca dağ ve Bingöl dağları arasında gidip gelen yani mevsime göre konargöçerlik yapan, Beritan aşireti vardı. Bu oyunu bu aşiret çok severdi. Genelde de merasimlerde veya eğlencelerde bu oyunu icra ederlerdi. Dolayısıyla onlardan bu bölgeye aktarılan bir oyun olması çok zayıf bir ihtimaldir. Çünkü bu aşiret yılın sekiz ayını Karaca dağda geçirirlerdi. Böylelikle bu aşiret ne Karaca dağlı ne de Bingöllüdürler. Beritan aşireti, bu iki dağ alanı içerisinde yılın belirli zamanları içerisinde gidip gelen

Koçerlerdi. O insanlar bu oyunu Du ling oyununu uzun kaval ve dilsiz kaval eşliğinde icra ederlerdi. Ben de yaşım itibari ile bunu yerinde görmüşüm.

Cidanın (Govend, Halay) bir versiyonudur. El ve omuz Cida (Govend, Halay) oyununda ki gibidir. Yürümeli bir oyundur. Şu an ki yarışma formatında (Yalnız bu yarışma formatı, halaylara aşırı zarar verdi demeyeyim. Fakat faydadan ötürü, oyunu bir duraksama evresine soktu. Sonuçta insanların uğraşmasına bir alan açmıştır. Fakat oyunların aşırı derecede dejenerasyona uğradıkları görülmektedir. Diyarbakır merkezde de oynanılan bir oyun türüydü. Fakat Karacadağlılar daha çok tercih ederlerdi. Zaten bu oyun Karaca dağa özgü bir oyundur. Çünkü benzeri başka bir yerde yok. Özellikle Koçerler (Konargöçerler) tercih ederlerdi. Diyarbakır merkezin oynadığı ise çakılı bir şekilde idi. Yani genelde yerinde sabit icra edilirdi. Fakat orijinali ise yürüme tarzında öne adım alma hareketi ile yapılırdı.

Şuşane halayında olduğu gibi oynama şekli üç adım öne yürüme hareketi içerisinde öne adım alınır. Daha sonra devam eden birim zaman içerisinde vücut öne doğru hafif eğilerek kafadan bele doğru düzeliş omuz yukarıya doğru yükselip öne hafif bir şekilde eğilir. Yani ani ve sert bir öne eğilme değil, omuz hafif yukarıya yükselerek öne doğru bir kavis oluşturarak omuz hareketi tamamlanır. Sol ayak ise iki defa yere denk gelecek şekilde yere temas ettirilir. Daha sonra da sol ayağı çapraz atıp sağa doğru kavis çizilerek yürüme hareketi yapılır. Grani gibi yarım daire formatında yön alıp devam edilir oyuna. Yarım daire formatı oyunlar böyle birkaç dakika süren oyunlar gibi değil çok ağır yavaş naif küçük adımlarla icra edilirdi. Bir alanı dönmek en az 15 20 dakika sürer.

Günümüzde icra şekline baktığımda sol ayak kaldırılıp sağa doğru savurup iki defa vurma şeklinde bir oynama tarzını görüyorum. Bu tamamen yanlış oynama şeklidir. Bu hareket ayağını kaldır sağa doğru savur hareketi Govend ve Şuşane oyunlarında da yapıldığı görülmektedir. Çok yanlış bir harekettir. Asıl olanı sol ayağını alıp iki defa sağ ayağın önüne vurma hareketi ile icra edilirdi. Duruşu ise vücut anatomini, yürüyüşünü engellemeyecek şekilde yapılan bir duruştu. Ezgileri de tamamen doğaçlamadır.

Mehmet Demir'e göre;

Bu oyunun birçok ismi vardır. İl genelinde çeşitli isimlerle anılıyordu. Bu oyunun çeşitli varyantları vardır. Ayak sayısının fazlaşması ile isimlerinin de değiştiği görülüyor.

Du ling (Çift ayak) iki defa sol ayağın hareket ettirilerek yere teması etmesi, Seling (Üç ayak) üç defa sol ayağın hareket ettirilerek yere teması etmesi, Hura denilen oyun ise dört defa ayağın hareket ettirilerek yere teması etmesi ile icra edilen oyunlardı. Bu oyunu pek bilen kişi yoktur. Ayak sayısının fazlalaşmasıyla oyunun hareket cümlesi içerisinde ki bir hareket olan ve yere güçlü olarak vurulan ayak sayısının fazlalaşmasıyla da isim halini değiştiği görülmektedir. Oyunun ritmik değeri 2/4'lüktür.

### 3.5.7. Dızo

Abdurrezak İnal'a göre;

Dızo oyunu, Diyarbakır'ın coğrafi yapısından dolayı bir bölgesinin daha çok etkilendiği görülen Diyarbakır halaylarından bir oyun türüdür. Diyarbakır'ın doğusuna doğru gidildikçe öyle bir oyun tarzına pek rastlanılmaz. Fakat ilçe bazında oyunu ele alırsak Kulp, Silvan, Ergani, Hani gibi ilçelerde çok rastlanılmadığı görülmektedir. Ama bazı ilçeler etkilenmiş olabilir.

1978 yılında bir halk oyunları yarışmasında Şanlıurfa ili halk oyunları takımında bu oyunu gördüm. Bu oyunun hem ezgisi hem de oynama tarzı beni çok etkiledi. Daha sonra Diyarbakır merkezde ikamet eden gençlere bu oyunun adımlarını öğrettim. Akabinde de yöre müzisyenlerine de ezgi ve ritmini öğrettim. Şehir merkezinde bu oyunu ilk çalan davulcu Yaşar, zurnayı çalan ise Mehmet TEKCANLI'dır. Genelde de Diyarbakır halaylarını icra ederken sununun en sonunda yorgunluğumu atmak için bu oyunu icra ederdim. Oyun yapı itibarıyla yumuşak ve oynarken insanı dinlendiren bir tarzı var. Ben bu oyunu hoşuma gittiği için oynadım halada oynuyorum. Beni çok iyi bilen zurna ustası Mehmet DEMİR, bakıyorsun kendiliğinde en son Dızo halayına çevirir yani artık dinlenme faslı başlamıştır. Vücut öyle güzel rahatlıyor ki! Şimdi bakıyorum Bingöl'de de oynanılıyor. 15-20 yıl sonra bu oyun Bingöl tarafından kendilerine ait olduğu iddia edilir. Bir yandan annenin öz evladı var ve diğer yandan ise evlatlık edindikleri bir evlat var(!)

Tutuşu aynen diğer yanaşık düzende icra edilen oyunlarımız gibi yan yanadır. Sıralı bir diziliş tarzı yoktur. Oyun bazen olduğu yerde sabit oynanırken bazen de sağa doğru yön

alıp adım atılarak dairesel bir formatta icra edilir. Oyun formları kişi sayısının fazlalığıyla oluşan bir durumdur. Vücutta ise sürekli yere doğru paralel olacak şekilde salınımlar yapılır. Halay başının kendine has yapmış olduğu bazı motifler vardır. Omuz atma, çökme, kalkma, dönme ve bazı ayak motifleri gibi kendi maharetlerini sergiler. Düz öne doğru adım alma da vardır. Çember şeklinde sağa doğru adım alma da vardır. Öne adım hareket cümlesinin oynama tarzı ne ise geriye adım hareket cümlesi de öyledir. Bazen sağ ayak basarken ters tarafa yani sola doğru altmış derecelik açıyla vücuda yön verilir. Yani oyunun akışı sağa doğrudur.

Yukarda belirttiğim bir hususa değinmekte tekrar fayda buluyorum. Hatırlarsanız “Dızo halayını yörede en bilindik müzisyenlere çaldırmak istediğimi fakat çaldıramadığımı. Benim onlara verdiğim bazı direktiflerle çat pat bir şeyler ortaya çıkarmaya çalıştılar.” demiştim. Buradan şu kanıya varabiliriz. Şayet bir yörenin müzisyeni bir oyunun ritmini ve ezgisini çalamıyorsa demek ki o oyun, o yöreye ait değildir. Yoksa neden çalamasın ki! Gezmedikleri belde, çalmadıkları düğün yok ki! Mümkün müdür bu üstatlar yöreye ait olan bir oyunu icra edemesinler. Aslında tamamen yok de diyemeyiz. Çünkü bazı belli yerlerde de olduğunu görüyoruz. Mesela Siverek, Hilvan, Viranşehir gibi illerin yani Karaca Dağ’a sınırı olan yerlerde icra edildiği görülmektedir. Diğer yandan da bakıyorsun İl’in diğer bölgelerinde ise olmadığını görüyorsun. Yani İl’in bir yakasındaki bir yerleşim birimi diğer yakasındaki bir yerleşim birimi ile etkileşmediği de açık bir şekilde görülmektedir. Oyunun karakteristik yapısına bakıldığında Diyarbakır halaylarının icrasında neredeyse ayak motifleri olmayan bir oyun türüne rastlanmazken. Bu oyunda ayak motiflerinin olmadığı görülmektedir. Yine baktığımızda oyunun vücut ile diz kısmının icra edildiği yani ayak motiflerinin olmadığı bölümde Diyarbakır halaylarında olmayan değişik bir diz tarzının olduğu görülmektedir. Edinilen bilgilere göre Dızo halayı genellikle Şanlıurfa’da yaygın olarak oynanılan bir oyun türüdür. Diyarbakır’da ise öyle kapsayıcılığı olmayan tüm bölgelerimizde de oynanılmayan Karaca Dağ dolaylarında ki yerleşim birimlerinde yani Şanlıurfa’ya yakın olan bölgelerimizde genellikle icra edildiği görülmüştür.

Mehmet Tekin’e göre;

Şuşane, Xaftano, Du ling gibi Dızo halayı da Karaca dağ bölgesine ait olan bir oyun türüdür. Govend türevi bir oyun olduğu görülmektedir. Yani Cida oyunundan türediği

farklı bir varyantı olduğunu düşünmekteyim. Şuşane, Du ling oyunlarına da benzerlikleri gözden kaçmaması gereken ayrıntılardandır. Yürüme hareket cümlesinin Şuşane ve Du ling oyunlarına benzediği görülmektedir. Du ling gibi tutuşları var sağa doğru adım atılarak yürüme hareketi gerçekleştirilir. Aksak yani senkop denilen bir tarzda icra edildiği görülür. Bir ayağın yere basarken diğer ayağını bastığın ayağın yarı değeri kadar bir zaman diliminde bekletip akabinde ayağını kaldırıp öne atarak yürüyüp mesafe kat ediyorsun. Bunun başka bir farklı figürü daha vardır. O da sağ ayağını sol ayağının çaprazına gelecek şekilde basıp aynı zaman dilimi içerisinde de vücudun yönü de o tarafa yani sola taraf 45 derecelik açı içerisinde olacak şekilde hareketi gerçekleştirip tekrar ayağını kendi olması gereken mecrasına çekerek vücudun da eski haline dönmeye yani 90 derecelik açıya dönmeye ve hareketin tamamlanması olayını gerçekleştirir. Yarım daire formatında yanaşık bir düzende eller Govend oyununda olduğu gibi tutulur. Bu oyunun “lo dızo lo lo dızo! Lo dızo bejra kane dız nadın pazde dıska ..... hiska hiska” şeklinde bir de sözleri vardır. Genel itibari ile bakıldığında Karaca dağ bölgesine ait olan ve icra edilen oyunların karakteristik yapısında yumuşaklık ve çok yavaş metronom ile icra edildikleri görülür. Dızo oyunu da bunlardan biridir. Yani yumuşak bir şekilde yavaş bir tempo ile icra edilir ki üç saat oynasan bile yorulmazsın. Ezgileri doğaçlama ağırlıklı olanıdır. Bazen de türkülü olan ezgi de çalınır.

Mehmet Demir'e göre;

Karaca dağ bölgesinde icra edilen bir oyundu. Oyunun ritmik değeri 5/8'lidir. Herkes bu oyunu oynuyordu. Kadınlar da bu oyunu oynarlardı. Grupça oynanan bir oyundu. Oyunun kurulumu yanaşık düzendi. Ezgi doğaçlama ve birden çok ezgi çalınırdı. Çalınan ezgi duygulu bir şekilde ve oyuna uygun bir ritim ile o an oyundan çıkmadan ve uygun olan tüm ezgiler çalınabiliyordu. Oyun alanına göre de insanlar oyuna katılım gösterirdi.



### 3.5.8. Çaçan

Abdurrezak İnal'a göre;

Çaçan halayı da Govend (Halay) oyunun bir varyantıdır. Çaçan halayının değişik bir oyun yapısı vardır.

“Artık bir şeyi itiraf etmem gerek! Davul meydanlarında sevdiği kişinin koluna girmek isteyen fakat oyun becerisi olmadığından, gelip koluna girdiğinde de seni tuluk gibi sallayacağından ve rahat bir oyun oynamana engel olacak kişiler oyuna girdiklerinde veya kolunuzda oynamasını istemediğiniz kişilerin oyuna dâhil olması durumunda davulcuya işaret verilirdi. Davul üstadı da direk Çaçan oyununa geçirdi. Meydanda Çaçan oyununu da pek oynayabilen olmadığından üç dört kişi ya kalırdı ya da kalmazdı. Diğerleri tekrar yerlerine otururlardı. İşin gerçeği bu...”

Diyarbakır'da tarihi derinliği 70-80 yıla dayanan Çaçan oyunu şu an ki oynanılan tarz kendi gelenekselliğine şamil bir tarz değildir. Çaçan halayı da diğer Diyarbakır halaylarında olduğu gibi gelenekselliğinden bayağı uzaklaştırılmış bir oyun türüdür. Bu oyunun bir de sözleri vardır. Sözlerin temasına bakıldığında bir öykünün yaşanmışlığın olduğu görülmektedir. Bir kız gelir kuyunun yanı başına ve zincirle bağlı olan sitil ile kuyudan su çekerken zincir kopar sitil kuyuya düşer. Yani bir kadın ile bir erkek arasında hasretlik hali vardır. İşte sitili suya indirme, yukarıya çekme kadına doğru üç adım atma gibi sözler yakınlaşma ve uzaklaşma ile alakalı olan kavramlardır. Diyarbakır halayları ile mukayese edildiğinde tarihi geçmiş onlar kadar olmadığı görülmüştür.

Çaçan oyununun diki, Govend (Halay) oyununun diki ile birebir aynıdır. Fakat ayak motifleri ile metronomları (Hız) birbirinden farklı olan bir oyun türüdür. Govend (Halay) oyununda olduğu gibi önce oyun yerinde sabit ve dizlerin omuzlarla bir bütünlük sağlayarak 6 zaman ölçüsü içerisinde yanaşık düzende omuz omuza ve eller arkada gizli bir şekilde tutularak icra edilir. Oyunun diki denilen kısım bittikten sonra oyunun adım motifi kısmına geçilir. Oyun kendi akışı içerisinde seyir halindeyken oyunu icra eden kişilerce aynı zaman ölçüsü içerisinde çıkmadan doğru bir zaman ölçüsü içerisinde birden

çok kişinin aynı anda hareketi yapabilmesi önemli bir husustur. Oyunun öne adım hareket cümlesinde üçayak adım motifi yapılır. Ayak motifleri ise diğer halaylarda da belirtildiği gibi önemli bir husustur. Govend (Halay), Harrani, Du ling (Çift ayak) gibi oyunlarda olan ayak motifi Çaçan halayında yoktur. Sadece üçayak hareketi vardır. Hatta bu hareket bazen Govend (Halay) oyununda dikinde de ayak motiflerine geçme esnasında üstat olan oyuncular tarafından doğru bir zaman ölçüsü içerisinde üçayak motifi yapılır ve Govend (Halay) oyununun adım motifine aynı anda geçilirdi. Bu bir maharet işidir. Herkes bu tarz hareketleri beceremezdi. Bir de bu oyunun çökme motifi vardır. Govend (Halay) oyununda 6. zamana denk gelen sol ayağın zemine temasıyla geriye adım alma hareket cümlesine geçilir. Çaçan oyununda ise bu hareketin yerine sol ayağın yere teması ile aynı zaman ölçüsü içerisinde birden çok kişinin aynı anda çöküp kalkmasıyla geriye adım alma hareket cümlesine geçilir. Geriye adım atma hareket cümlesi ise yürüme adımı içerisinde ayak geriye doğru 3 adım atar. Üçüncü adımın zemine basması ile sol ayak sağ diz kapağına kadar çekilir ve öne doğru hafif silker. Akabinde aynı ayağı geri alır ayağın zemine temasıyla bu defa sağ ayak sol ayağın diz kapağı yüksekliğine kadar çekilir ve öne doğru hafif bir silme yapılır 6 zaman içerisinde hareket cümlesi tamamlanır. Oyunu öyküsüyle özdeşleştirirsek, sol ayağın yere temasıyla çökme hareketinin yapılması öyküdeki karşılığı; sitilin kopup kuyunun dibine düşmesidir. Çaçan halayında çökme motifi kadınlı erkekli oynayan gruplarda yapılmazdı. Çünkü hem kadının anatomik yapısına uygun değil hem de ahlaki anlamda da hoş karşılanmadığı için çökmenin yerine sol ayak zemine taban gelecek şekilde baskı uygular aynı Govend (Halay) oyununda olduğu gibi geriye adım alma hareketi yapılır. Erkek gruplarında ise asıl marifetin olduğu çökme motifi yapılmadığında oyunun karakteristik yapısında bir eksiklik olur. Bu hareketin yapılmama sebebi genel olarak yarışma kriteri kaygısı güdüldüğü içindir. Yani birlikteliği bozabilecek ve zor olan hareketlerin puan götürebileceği endişesinden ötürü bu tarz motiflerin yöre halaylarından çıkarıldığı görülmektedir. Bakıyorsun halk oyunları yarışmalarına takımlar kalem gibi ama oyunda ne bir duygu ne de bir lezzet var. Oyunun mahareti, duygusu tamamen içinden alınmış mekanikleşmiş bir hale büründürülmüş şimdiki halaylar. Bizden önce ki büyüklerimiz de bu oyunu oynadılar. Biz de onlara bakarak oynadık. Fakat onlar nasıl oynadılar ise bizlerde aynısını oynamaya çalıştık. İtiraf etmeliyim ki ben bu oyunda bazı değişiklikler yaptım. Yıllar önce buna aynı Govend oyununda olduğu gibi adım motifi ekledim. O gün bu gündür bu oyun artık böyle icra edilmeye başlandı.

Mehmet Tekin'e göre;

Bu oyun Diyarbakır merkezde icra edilen bir oyun türü değildi. Cida (Govend, Halay) oyunun bir versiyonudur. Çaçan halayının oynama tarzına bakıldığında hemen hemen yarısından fazlası bire bir Cida (Govend, Halay) oyunu ile benzerlik gösterir. Özellikle Zaza bölgesinde ve genelde de dağlık bölgede; Bingöl, Lice Hani gibi yerleşim alanlarında yaygınlık gösteren bir oyun türüdür. Yani daha çok Bingöl'e yakın olan kesimlerde icra edilirdi. Diyarbakır merkezde böyle bir oyun icrası yoktu. Daha çok Diyarbakır kırsalında dağlık bölge ve Bingöl'e yakın olan yerleşim yerlerinde görülürdü. Hatta ben bu oyunun Bingöl'e ait olduğunu düşünmekteyim.

Mehmet Demir'e göre;

Bu oyunu herkes oynuyordu. Ama aslı olarak yezidiler oynuyordu. Bu oyun 2/4 ritim usulü ile çalınır.

### **3.5.9. Meryemo**

Bu oyun kimine göre insanlar arası ilişkiler, seveda, mutluluk ve coşkudan ortaya çıkmış, kimine göre isminden de anlaşılacağı gibi bir bayana olan sevgiden ortaya çıkmış bir oyundur. Meryem adındaki bir bayana duyulan sevgi anlatılmıştır. Yine sonuç olarak şu kanıya varıyoruz ki bu oyunumuzda yörede sevinç, mutluluk ve sevdalardan ortaya çıkıp bugünlerimize kadar gelmiştir.

Abdurrezak İnal'a göre;

Meryemo, Diyarbakır halayları içerisinde olan ve yörede icra edilen bir oyun türüdür. Bu oyunun üç çeşit tutuş şekli vardır.

- 1) Eller avuç avuca olacak şekilde tutulur.
- 2) Kenetlenerek tutulur.

3) Serçe parklardan tutulur.

Bu oyun çember formunda oynanır. Oyun 6 zamandır. Ritim ise 2/4'tür. 1. ve 2. zaman ölçüsü içerisinde sağa doru yürüme büyüklüğünde adım alınır. 3. zaman ölçüsü içerisinde sağ ayak yere basarken sol ayak aynı ölçü içerisinde diz kapağına kadar yukarı çekilir. 4. zaman ölçüsü içerisinde sol ayak sağa doğru savrulur ve hafif bir silkme hareketi yapılır. 5. zaman ölçüsü içerisinde sol ayak sola doğru ve sağ ayağın hizasında olacak şekilde bir omuz mesafesinde yere basar. Ve aynı zaman ölçü içerisinde sağ ayak yukarıya doğru diz kapağına kadar kalkar. 6. zaman ölçüsü içerisinde ise sağ ayak sola doğru savurur ve hafif bir silkme hareketi yapılır. Bu halay icra edilirken vücudun duruşu ise 90 derecelik bir açı içerisinde göğüs kısmı çemberin içine dönük olur.

Oyunun yapısal özelliğine bakıldığında kadını taklit etme hali vardır. Bu oyunun isminin de bir kadın ismi olduğu görülmektedir. Bu oyun merkezde icra edildiğinde de kendine ait bir türküsü vardır. Yalnızca bu oyunda söylenirdi. Eskiden saray veya konak ahalisine hizmet eden kadın ve erkekler vardı. Bu çalışanların kılık kıyafetine bakıldığında hangi konağın çalışanı oldukları anlaşılırdı.

Oyunun ana temasında geçen öykü ise şöyledir: Sarayda veya konakta evin hanımı ile ilgili bir sorun oluşur. Bu sorunu gören Kello lakaplı konağın bir çalışanı ile konağın hanımı arasında geçen birtakım sözler oyunun icrasında kullanılarak sergilenmiştir. Konak çalışanı Kello bir sorun görür ve konak Hanımı ile arasında geçen bir diyalog olur.

Aman Kello söyleme,

Paşam Kello söyleme!

Yarın çarşıya varayım,

Sana şapka alayım.

Sana şapka alayım,

Siperi ben olayım!

O da dönüyor evin hanımına diyor ki;

Valla Hanımım söyleyem,

Billâh Hanımım söylerem.

Ben kelem, ben keçelem,

Ben şapkayı neylerem.

Dam başında beklerem,

Ağam gelse söylerem.

Buna benzer birçok dörtlükler oyun icrasında seslendirilirdi. Dörtlükler bittiğinde oyuncular hızlanır akabinde çöker, kalkar ve başka bir dörtlüğe geçerlerdi.

Eller avuç içleri bir birine denk gelecek şekilde tutulur, omuz ekleminden ritmik ölçü içerisinde öne ve geriye sallanırdı.

Mehmet Tekin'e göre;

Meryemo (Papure, Dondurxan, Keçelo, Griyo) :Yan başlıkta da görüldüğü üzere birden çok isimden oluşan bir oyun türüdür. Yani bu oyun birkaç bölümden oluşan bir oyun türüdür. Dolayısıyla her bölüme gerek oyundan türeyen gerekse de ismini müziğin türküsünden alan isimlerle nitelendiği görülmektedir. Yukarıda belirtilen her bir ismin kendine ait bir ezgisi ve oynama tarzı vardır. Fakat müzik öyle bir birine öyle çok uzak değil genelde bir birine yakın müziklerdir. Genelde kona gecelerinde damadın etrafında oynanılan bir oyundur. Damat veya gelin etrafında dönülerek icra edilir. Geline kına yapılırken kadınlar gelinin etrafından dönerek türkü veya müzik eşliğinde icra edilirdi. Hatta enstrümcular o an hazır olsalar bile onları durdurup kendileri sözlü olarak söylerlerdi. Aynı şeyler erkek tarafı ve damat için de geçerliydi.

Erkeklerde eller genellikle omuz omuza atılırdı. Kadınlar ise fiziki yapıları, dini inançları ve edepten dolayı el ele tutuşarak ellerini içe dışa sallayarak oynarlardı. Omuz omuza atmazlardı. Sağa doğru adım alınıp daire formatında oynanırdı. İki adım atılıp sol ayağını sağ çapraza, sağ ayağını sol çapraza silkerlerdi. Bazen de bu hareketi yapmadan sağa doğru vücuda yüklenir akabinde sola vücutlarını uzatırlardı. Erkekler bunu da yaparlardı. Bölgeden bölgeye oyunun ismi farklılık gösterebilmekteydi. Mesela Ergani

bölgesinde bu oyuna “Nure” denirdi. “Ah le Nure le Nure le le Nure ayle Nure le Nure zalım Nure” şeklinde türküsü de vardı. Kürtçe söylenen bir türküydü. Bir diğer söylenen türküsü yine Kürtçe idi. Türkünün ismi ise “keçelo” idi. Şu şekilde söylenirdi: Keçelo haye maye gulliyo hayemaye... Hazro, Silvan taraflarında bu türkü söylenirdi. Diyarbakır merkezde buna Dellocan ismi ile hitap edilirdi. Sazlar eşliğinde çalınıp oynanırdı. Türküsü ise şöyleydi: Dello dello dellocan dellocan dellocan... şeklinde tekrar edilerek dakikalarca söylenerek oyun icra edilirdi.

Mehmet Demir’e göre;

Meryemo oyunun içerisinde 5 tane farklı oyun vardır. Dolayısıyla ezgi ve ritim de farklılık gösterir. Yani birden çok ezgi ile bu oyun icra edilir. Oyun birkaç bölümden oluşur. Bu oyunun metronomu iki türlüdür. Biri yavaş değeri ise hızlıdır. Ezgi değişir eller omuza çıkar. Yine ezgi değişir bu defa Papure denilen oyuna geçilir. Akabinde dizler devreye girer ve eller yine omuza alınır. Dizler hareketleri yapıldıktan sonra bu defa herkes bir diğerinin yerine atlayıp ve orada oyunun diki denilen kısmı icrası gerçekleştirilir. Oyun sürekli böyle deva ederdi. Bu oyunun Ritmik değeri 2/4’tür. Her hareketin kendine göre ezgisi vardır. Papure oyunun da kendine göre bir ezgisi vardır.

### **3.5.10. Papure**

Bu oyun insanlar arası ilişkiler, sevdâ, mutluluk ve coşkudan ortaya çıkmıştır. Bu oyun Meryemo oyununun bir başka varyantı olup içinde halay oyunun adımlarını da görmek mümkündür. Bu oyunda ciddi anlamda bir sürat ve sert adım figürler görmek mümkündür. Yine bu oyunumuzda geçmişten günümüze kadar gelmiştir.

Abdurrezak İnal’a göre;

Bu oyun çember formunda oynanılan Diyarbakır halaylarından bir oyun türüdür. Ellerin tutuş ve hareket tarzı Meryemo’dan farklıdır. Burada ellerin avuç içleri kişinin omzunu kavrayacak şekilde tutulurdu. Vücudun ön kısmı 90 derecelik açı içerisinde

çemberin içine bakarak Govend (Halay) veya Çaçan oyunlarının diki diye tabir edilen bölümü icra edilirdi. Daha sonra halay başının işareti ile oyunu icra eden kişiler kendi sağını takip ederek sağında oynayan kişinin yerine atlar ve yer değiştirdi. Akabinde oyunun diki devam ederdi. Bu oyunda ayak motifi (*Sağ ayak topuğu ile 2/4'lük zaman ölçüsü içerisinde yörede üçlü vuruş olarak ifade edilen ve senkronize edilmiş bir ayak motifi çeşididir.* ) yoktur. Ayak motifi Bingöl iline haiz olan bir hareket cümlesidir. Diyarbakır ilinde böyle bir motif icra edilmezdi.

### 3.5.11. Çepik

Oyun adını iki elin birbirine vurmasından alır. Oyunda yöredeki kişiler ya da topluluklar arasında çıkan kavgaların taklit edilişi anlatılmıştır.

Abdurrezak İnal'a göre;

Çepik oyunu, yörede icra edilen halaylardan biridir. Tarihi derinliği de oldukça geniş olan bir oyundur. Oyunun yapısal özelliği yörede icra edilen diğer halaylardan farklıdır. Örneğin; Diyarbakır halaylarının genelinde çeşitli tutuş şekillerinin olduğu görülürken bu oyunun icrasında herhangi bir tutuş şeklinin olmadığı görülmektedir. Yani diğer halaylarda ki gibi omuz omuza, kol kola, el ele oynama tarzının olmadığı; oyunun yapısında ise esaretten kurtulma halinin olduğu göze çarpan farklılıklardandır. Herkesin kendi başına ve kendisinde mevcut olan tüm maharetlerini sergiledikleri bir oyun türüdür. Oyunun diğer bir özelliği ise “temaşa” (Görölmeye değer şey) denilen kişi veya kişilerce icra edilen oyunun bazı taklitsel hallere bürünerek hem oyuncuların kendi aralarındaki şakalaşmaları hem de izleyenleri keyiflendirmeye ve güldürmeye yönelik icra edilen bir oynama tarzıdır. Bu oyun icra edilirken karşılıklı oynayan çiftlerin oynama tarzlarının bir birlerine kesinlikle benzememesi önemli bir husustur. Çünkü ferdi oynanan bir oyundur. Ve oyunun kendi ana temasında herkes şöyle vuracak diye bir şey yoktur. Öyle olsa ne diye kollar bırakılsın ki! Kolların bırakılması birebir kişinin maharetini sergilemesine fırsat tanır. Oyunun ezgi ve ritmi oyunu değiştirebilir, bazen sertleştirirken bazen de yumuşatabilirdi. Yani vuruşma olduğu gibi temaşa durumuna da dönüşebiliyordu. Şehir merkezinde Çepik oyunu oynanırken vuruşma tarzı daha çok kullanılırdı. Bu tarz

sergilenirken çokta sert vurulurdu. Fakat karşılıklı vuruşma öncesi çeşitli olağan üstü kişiye özgü bazı hareketler icra edilirdi. Örneğin; bazı vücutsal çalımlar, keklik gibi sekme hareketi, koşarak davula doğru gitme, karşılıklı vuruşlar sergileyerek bir uçtan diğer bir uca gidip gelme gibi çeşitli motifler sergilenirdi. Çepik oyununa geçildiğinde oyunu en iyi oynayabilen, hareketi kendine yakıştırabilen ve oynadığında kendini izletebilen kişiler bu oyunu icra ederlerdi. Diğer kalanlar ise “Biz boşuna bu alanı kaplamayalım onlar oynasın, alan geniş olsun ki biz de izleyelim.” diye düşünürlerdi.

Kişilerin ellerinin birbirine temasıyla karşılıklı vuruşmalarından dolayı bu oyunun bir kavga oyunuymuş gibi nitelendirilmesi doğru bir düşünce değildir. Kişi bir şeye sevindiğinde veya biriyle konuştuğunda mutlu bir anında o sevinci yaşamaya yönelik ellerini birbirine vurur ve sevincini beden diliyle bir eylem haline getirirdi. Örneğin; el çırpma hareketiyle sevincini dile getirme gibi. Ha! Bu oyunda kişilerin karşılıklı birbirlerine vurma hali vardır. Ve birbirlerini en çok seven kişiler genellikle karşılıklı bu oyunu oynarlar. Kişi dilediğiyle Çepik oyununu oynar. Çepik oyunun kendi özünde bir düzensizlik var. Şayet sen bu oyuna düzen vermeye kalkarsan oyun manasından çıkarılır. Birileri tarafından talimat verilmiş yönlendirilmiş bir hale dönüşür. Herkes kendi olmalı ve bir başkası olmamalıdır. Özellikle halk oyunları geleneksel yarışmalarında Hocalar Çepik oynayan çocuklara müdahale etmemelidir. Çocukları rahat bırakarak kendi maharetlerini sergilemelerine fırsat tanınmalıdır.

Mehmet Demir'e göre;

Bu oyunun ritmik değeri 2/4'tür. En az iki kişi ile oynanan bir oyundur. Ezgisi genelde iki türdür. Oyunun kurulumunda ısınma evresi denilen kısım ile başlanır. Daha sonra tezilme (Isınılmış, motive olunmuş bir hal.) denilen bölüm başlanır. Müzik icrasında çok değişim olmaz. Fakat davul üstadı oyunun şevkine kapılıp çeşitli süslemeler (Tokmağı kasmağa vurma gibi.) yapardı. Zurnada ise oyuna özgü olan ezgiyi çalardı. Bir çift veya birden fazla çiftler oyunu icra ederlerdi.



### 3.5.12. Çemçe Gelin

Abdurrezak İnal'a göre;

Çemçe yörede zayıf, kuru anlamına gelen bir sözcüktür. Çemçe gelin, kırsalda görüldüğü gibi şehir merkezinde de görülen bir oyun türüdür. Diyarbakır yöresinde görüldüğü gibi diğer halaylarda da görülen ve çok yaygın olan bir oyun türüdür. Hatta Batı da bile görülürdü. Fakat diğer görülen yerlerde isim farklılığı olabildiği gibi küçük çaplı bazı değişkenliklerde olabilir.

Çemçe gelinin ana teması incelendiğinde bir inanç tarzından doğduğu ve günümüze kadar da o şekliyle ulaştığı görülmektedir. Yağmur yağmayınca, yağmurun yağması için ağaçtan (Ahşap) derme çatma bir kukla yaparak eski püskü çaput bezler giydirilirdi. Bir taraftan yaşlı bir kadın, öbür taraftan da ihtiyar bir adam şekline bürünmüş kişiler tarafından köyün gençleri ve çocuklarının da onların arkasına takılmasıyla kalabalık bir grup halinde ev ev, sokak sokak dolaşırlardı. Tak, tak, tak! Kapılar çalınırdı. “Çemçe gelin ne ister? Allah'tan yağmur ister, un ister, şeker ister...” Gibi şeyleri söyleyerek ev ahalisinden erzak talebinde bulunurlardı. Verilen erzakları heybesine doldurur başka bir evin kapısına yönelirlerdi. Gecenin sonunda da bu erzakları alıp evine götürüp ihtiyaçlarını giderirlerdi. Daha sonra da yağmur duasına çıkarlardı. İslamiyet'in hâkimiyetiyle bu durum değişti. Yağmurun yağması için hamile kadınlar, yaşlı kadın ve erkekler, bülug çağına ermeyen çocuklar gibi kişilerce 2 rekât namaz kılınarak yağmur duasına çıkılmaya başlandı. İnanç gereği olan bu durum daha sonraları sahneye uyarlanarak oyun haline getirildi.

Mehmet Tekin'e göre;

Kelime anlamı zayıf cılız anlamına gelir. Bebek şeklinde tahtadan veya ağaçtan bir kukla yapılırdı. Bu kuklanın üzerine eski, yırtık bez parçalarından elbiseler giydirirlerdi. Özellikle yağmurun yağmadığı sonbahar aylarında, Diyarbakır merkezde çömçe gelin; kırsalda ise buke barane dedikleri ve bir inanç gereği yağmurun yağmadığı zamanlarda, yağmurun yağması için başvuru olan bir eylemdir. Elde ettikleri bu kuklayı evlerde ve

sokaklarda dolaştırırlardı. Bu alanlarda dolaşırken birde bu oyunun türküsünü de söylerlerdi. Barane bubar bubar çüçika geneme me xar, şeklinde söylenirdi. Eylül ekim aylarında tarlayı sürmeye köylüler giderlerdi. Teknolojinin bu kadar ileri olmadığı bir dönemde ne meteoroloji olayından haberdardık ne de telefon vardı. Haberleşme olayı çok zayıf bir dönemden bahsediyorum. Allahın bileceği iş ne zaman yağmur yağsa tohumu tarlaya yeşermesi için atardık. Bu defa da yağmur yağana kadar kuşlar gelip tarlaya atılan o tohumu yerlerdi. Bu olay kırsalda yaşayanlar içindi. Şehirdekiler ne yapıyorlardı? Kırsaldakilere destek amaçlı köylere yağmur yağmazsa, buğday yetişmezse, üretim olmazsa kendilerini de etkileyeceğinden dolayı onlarda bir dayanışma adına yağmur duasına çıkarlardı. Zamanla bu olay sahneye taşınarak günümüze kadar gelmiş ve inançtan türeyen bir oyun türüdür. Sözlü türküler ve oyuna ait maniler vardır. “Çemçe gelin ne ister. Allahtan yağmur ister su ister aş ister gibi.” çeşitli maniler söylenirdi. Yılbaşı’nda da buna benzer mizansenliğe ön planda olan tiyatral bir sunum yapılırdı. İki erkek kılık kıyafetlerini değiştirip farklı karakterlere, kişiliğe bürünürlerdi. Tamamen güldürüye dayalı bir ortam hazırlanırdı. Erkek kadın kılığına girerdi. Bazen de nine veya dede kılığına girerlerdi... Ev ev dolaşılırdı. Eskiden para verme olayı yoktu. Erzak türü şeyler; tahıl, pestil gibi şeyler verirlerdi. Yani tamamen yiyeceğe yönelik ürünler verilirdi. Bazı evler üzerlerine su dökerdi. Buna bir inanç ritüeli veya eski inanma geleneği de diyebiliriz.

Mehmet Demir’e göre;

Çemçe gelininde kendine ait bir ezgisi vardı. Fakat oyun tiyatral bir halde oynanırdı. Yılbaşlarında geleneksel olarak kutlanırdı. Ev ev dolaşılırdı. Ahşaptan bir bebek yapılırdı. Üstü de yavan bir şekilde giydirilir ve onu dolaştırırlardı.

### 3.5.13. Köse

Abdurrezak İnal'a göre;

Köse kelimesinin anlamı saç, sakalı ve bıyığı çıkmayan kişilere verilen bir isimdir. Yörede kullanılan diğer bir anlamı ise dölü olmayan yani çocuğu olmayan kişilere de köse denilirdi. Daha çok köy meydanlarında oynanılan bir oyundur. Oyunun daha alıca bir hale gelmesi için herhangi birine pejmürde bir kılık kıyafet giydirilerek, aksakallı yaşlı bir ihtiyara büründürülürdü. Buradaki maksat göze ve duyguya hitaben oyuna tiyatral bir yön kazandırmak ve bunu sunum haline getirmektir. Genç biri de köse olabilir. Fakat kösenin ihtiyar olması daha temaşası yüksek olacağından dolayı kişi yaşlı bir role büründürülüyordu. Bunlar davul alanına intikal eder. Kösenin yanında bir de karısı vardır. Nihayetinde sunum başlar. Hoplaya zıplaya alana gelirler. Yaşlı aksakallı köse sopası elinde karısı kolunda oyun alanına intikal ederler. Karısı ile el ele oyuna giriyorlar. Ooo! Köse gelmiş! Sürekli oyuna dâhil olan kişiler ikisinin eline girer ve bir süre sonra karısıyla olan mesafesi açılır. Kösenin mesafesi karısıyla açılınca birileri tarafından karısı kaçırılır. Köse birden farkına varır ki karısı yok! Köse karısını armaya başlar. Sağa bakar, sola bakar karısı yok! Etraftakilere saldırmaya başlar. Kendini yere bırakır. Bazen de yeri koklayarak karısının izini sürmeye çalışır. Etraftaki bazı kişiler kösenin başını okşar. Bazısı oynatmaya çalışır. Ve en sonunda etraftakilerden biri vicdana gelir, kösenin karısının getiri. Köseyle karısı birbirini görür görmez birbirlerine sarılır ve kendilerini yere bırakırlar. Taklalar atarak sevinç ve mutluluk yaşarlar. Oyun böylelikle son bulurdu. Genellikle düğünün sonlarına doğru olurdu. Bu ve buna benzer orta oyunu denilen oyunlar oynanıldığında düğünün sonu olduğu yöre halkı tarafından bilinirdi.

Bu oyunu oynayanlar genellikle mizansen yönü oldukça güçlü ve kendini izletebilen kişilerdi. Köse, Guru-Pez (Kurt-Kuzu), Çemçe gelin gibi yörede oynanılan oyunlar mizansen yönü olan oyunlardır.

Mehmet Tekin'e göre;

Köse oyunu iki vakit oynanılan mizansen bir oyun türüdür. Birinci vakit, kırsal

bölgede gece vakti kına gecelerinde oynanırdı. Köse öyle dağınık (Yırtık, eski ve perişan bir giyim tarzı) bir elbise içerisinde ve yaşlı kılığında olan bir çiftin yani ihtiyar karı kocanın düğün meydanında icra ettikleri tiyatral bir sunumdur. Bu rolü canlandıran kişi ayriyeten beline kambur sırt yapar, yüzüne takma sakal takar ya da is sürer ve rolünü canlandırdı. Tabi ki etraftakiler o kıyafetlerin içerisinde kimin olduğunu bilmiyorlar ve bilmemeleri de gereklidir. Biri kadın diğeri erkek rolünde oynanırdı. Tabi günümüzde oynanılan tarzına bakıldığında bu oyununda dejenere edildiği görülmektedir. Bakıyorsun iki kişiden fazla oynayan var, gündüz vakti oynayan var bunlar yanlış uygulamalardır. Bir kere Köse gündüz değil akşam ve kına gecelerinde oynanan bir oyundur. Çünkü gündüz vakti oynandığında kim olduğu anlaşıla bilineceğinden dolayı gece oynanılan bir mizansen oyundur. İnsanları eğlendirmeye yönelik ve gelişigüzel oynanırdı. Köseler terstirler. Örneğin; sen Şam dersin, o Halep der! Bir bakıyorsun birileri köse ile karısının eline girmiş birlikte oynuyorlar. Daha sonra etraftakilerce kösenin dalgalığından yararlanıp karısını kaçırap saklarlar. Köse birden fark eder karısı yoktur. Köse kudurup ortaya düşer. “Karım nerde!” diye aramaya başlar. Köse, “Bu köyün muhtarı kim?” diye bağırır. Biri oradan çıkar “Benim!” der. Köse, benim karım bu köyde kayboldu. Köse “Çabuk karımı bulup getirin!” der. Tamamen mizansene dayalı bir oyundur. Etraftakiler köseye sataşırılar. Köseye “Senin karının yerini biliyoruz.” derler ve kendisini kandırırlar. Senaryodan dolayı bir müddet böyle sıkıcı olmayacak şekilde birtakım şakalaşmalar tarzında uygulamalar olur. Ve oyun tadında bırakılırdı. Köseler meydana gelince halk oyunları oynadıklarında o an ne oynanıyorsa veya davul ne çalarsa onu oynarlardı.

İkincisi vakit ise yılbaşı gecelerinde oynanırdı. Bizim bu bölgede Rumi takvime göre yılbaşı 13 Ocak'ta kutlanır. Yılbaşı gecelerinde kılık kıyafet tertip düzene aynıydı. Yani görüntü aynı senaryo farklıydı. Burada iki kişiden fazla olabilirlerdi. Bunun tabi ki dezavantajlı yönü de vardı. Düşman sahibi olan biri tanınmamak için kendini o kılığa sokup gidip düşmanına saldırabilirdi. Yılbaşını kutlamak için oynanılan bir ritüeldi. Bu oyunun o güne özel manileri de vardı. Maniler “Seri sale bine sale Huda lav ki bide wimale” söylenirdi. Ve ev ev, sokak sokak dolaşırlardı. Şimdilerde para da verilir. Eski zamanlarda öyle para olayı yoktu. Genellikle yemeye dayalı zahireler verilirdi. Gecenin sonunda toplanan zahireleri kendi aralarında bölüşürlerdi. Bu şekilde ilerleyen saatlerde son bulurdu. Bundan 20-30 yıl önceye kadar da buralarda sıkça kutlanırdı. Şimdilerde yaygınlığını kaybetti.

Mehmet Demir'e göre;

Kadınlara hangi tarzda müzik icrası gerçekleştiriliyorsa bu oyunda da aynı tarzda bir müzik icrası gerçekleştirilirdi. Çünkü kösenin kolunda karısı vardı. Kadın işin içerisine girince oyun tarzlarında nasıl ki değişimler oluyorsa müzikte de değişimler oluyor. Köse rolünü canlandıran üç kişiydi. Bu üç kişide erkeklerdi. Biri kadın kılığına girerdi. İkisi de erkek kılığında olurdu. Bu rolü canlandıran kişiler görünüş olarak yaşlı bir imaja bürünür ve o rolde oynarlardı. Kadın iki köse erkeğin ortasında yürür. Fakat köselerden biri onunla giderken diğeri ise kadını ondan alıp başka bir tarafa çekmeye çalışıyordu. Bu iki köse biri birlerine rakiplerdi. Etrafta ki izleyenler de olaya müdahil olurlardı. Kadını kaçııp saklarlardı ki ortalık biraz matrak bir havaya bürünsün. Bir de iki köseyi birbirine kırdırmaya çalışırlardı. Etrafta izleyenlerin içerisinde birileri güldürüye dayalı hallerde bulunurlardı. Örneğin; köselerin üzerlerine un atarlardı. Toz biber atarlardı ki gözleri yaşarsın. Tamamen eğlendirmeye dönük haller uygulanırdı. En sonunda, etraftakiler kadını kaçııp saklarlar. Kadını aramaya koyulan köseler birbirinden şüphelenir. Bu durumdan dolayı da ikisi birbirlerine girerlerdi. Bu süre zarfı içerisinde güldürüye dayalı hareketler kadını bulana kadar devam ederdi. Kadın bulununca da oyun son bulurdu.

#### **3.5.14. Kamçı**

Abdurrezak İnal'a göre;

Bu oyunun yaygın olarak oynandığı yer Diyarbakır'ın Terkan bölgesidir. Bilklen çayı ile Dicle nehri arasında kalmış olan yere Terkan denir. Burada 100'ün üzerinde köy vardır. Baharın gelişiyle farklı köylerde ve aynı güne denk gelecek şekilde uygulanan bir taklit oyunudur. Açıkçası Kamçıya oyun denmesi de ne kadar doğrudur o da işin ayrı bir tartışma boyutudur. Köyün gençleri toplanır. Sadece köyün gençleriyle kalmaz civar köylerde işi gücü olmayan o an müsait olan herkes orda bulunabilirdi. Panayır edasıyla birçok yemek çeşitleri bulunurdu. Mangaldan tutun şekerlemelere kadar yiyecek ürünlerinin bulunduğu bir ortam hazırlanırdı. Ne dersene var aynı bayram alanı gibi.

Gençler ellerine bir bez parçası alır ucunu bağlayarak topuz şekline getirirlerdi.

Karşılıklı hasımlık yaptıkları kişilerce veya farklı ailelerin çocuklarıyla ya da birbirileri ile alacak verecek gibi meselelerden dolayı bir sorun yaşıyorlar ise o alanda bu gençler düşerler birbirlerin üzerine yiğitliklerini ispatlama gayesi içerisinde o bezler ile vurmaya. Fakat daha sonraları bu gelenek öyle bir hal aldı ki köylere jandarma ekipleri gelerek olaya müdahale etmek zorunda kaldı. Çünkü iş kasta döndü. Artık iş eğlence, diyalog ve yakınlaşmaktan ziyade bir intikam alma gayesine döndü. Büyük kavgalar çıkmaya başladı. Kolluk görevlileri olaya müdahil oldu. Böyle olunca da yavaş yavaş yaygınlığını da kaybetti. Bir de bu kamçı oyununun yapıldığı yerde mutlaka bir “Yatır” vardı.

Mehmet Tekin’e göre;

Özellikle Terkan bölgesinde, Dicle nehri ile ambar çayı arasında kalan bölgede bir de Hani bölgesinde bu oyun oynanırdı. Bu oyun çocukların mendil kapmaca oyununa benzeyen bir oyun tarzı ile oynanırdı. Fakat mendil kapmaca oyunundan değişik olan tarafı, bu oyun dövüşlü bir oyundu. Bu oyunda karşılıklı olarak iki kişinin elinde kamçı bulunurdu. Ve o kamçılarla birbirlerine vurup kaçarlardı. Birbirlerine vurup darbelerden de kaçınmaya çalışırlardı. Bu oyunda bir üstünlük olayı vardı. Yani kim kime üstünlük sağladıysa da artık kim kime güç yetirdiyse veya vurup iyi kaçabiliyseyse... Bu olay bir zaman sonra manasından çıkıp gerçeğe dönmesiyle geleneksel oyun son buldu. Hatta öyle şeyler oldu ki jandarmalık olan aileler oldu. Tabii işin gelenekselliğinde gerçek kamçılarla icra edilmezdi. Bir bez parçası veya kefi denilen bir parçanın uç tarafı düğüm şekline getirilirdi. Karşılıklı olarak çok fazla incitici olmayacak şekle getirilip oynanırdı. Yani gerçek kamçılarla icra edilmezlerdi. Temsili olarak icra edilirdi. Kim kime yetiştirse o ona darbeyi vururdu. Kişi kaçarken kendi hedef alanına kamçı darbesi almadan oraya yetişirse o kişi kazanırdı. Hedef hareket alanı içerisinde vurabiliyseyse eğer vurabildiği kadar vurursun. Menziline varıncaya kadar sen onun sırtına vurmadıysan bu sefer o seni takip eder oraya kadar sen oturuyorsun. Kamçıyı vuran adam sürekli ayakta kalıyor. Dayak yediği an o da düşüyor yani böyle bir iddiaya dayalı ama kavga değil karşıdakini güldürmeye dayalı oyundur...

Mehmet Demir’e göre;

Kamçı oyununun ne bir ezgisi ne de bir ritmi vardır. Genç erkeklerin birbirini

vurmasıyla üstünlük yakalamaya çalışma eylemiydi. Terkan bölgesine ait olan bir oyundur. Bu bölgeye bu etkinlik yapıldığında çevre köylerden de gelip katılım sağlayanlar olurdu. Kutlama için yılın belli günleri vardı. İyi koşabilen kişi atılan darbelerden kendi koruyabilirdi. Vuranı kimse zaten tutamazdı. Ancak kaçan iyi koşabilseydi kendini atılan darbelerden korurdu.

### 3.5.15. Kereboz

Abdurrezak İnal'a göre;

Delilo (Delile, Grani) halayının bir varyantı olan Diyarbakır halayları içerisinde bir oyun türüdür. Delilo'ya (Delile, Grani) göre metronom (Hız), ritim ve adımlarda bazı farklılıklar vardır. Oyunun adımları öyle yürüyüş adımları ile öyle yumuşak bir tarzı yoktur. Oyunun ismine baktığımızda Kürtçe bir kelimedir. Kelime manası ise boz eşek anlamına gelir. Eşek varsa çifte de olabilir. Böylelikle bir sertliğin olma ihtimali yüksektir. Şehir merkezinde oynanılan bir oyun değildir. Karaca dağ eteklerinde oynanılan bir oyundur.

Mehmet Tekin'e göre;

Bu oyun Karaca dağ bölgesinde icra edilen bir tür halaylardandır. Grani (Delilo, Delile) oyunun bir varyantıdır. Oyun yukarıya doru aşırı olmayacak bir şekilde sıçranarak icra edilen bir oyundur. Oyunun temelinde yerden yukarıya hafif sıçrama vardır. Oynama tarzı ve oyun formu tamamen Grani (Delilo, Delile) oyununa benzemektedir.

Mehmet Demir'e göre;

Grani oyunun bir varyantıdır. Adımları Delilo oyunun adımlarıyla aynıdır. Fakat zıplayarak ve sekerek oynanılan bir oyun tarzı vardı. Genellikle Karaca dağın eteklerinde ve ovalarında ki aşiretlerin oynadıkları bir oyun türüdür. Kadınlarda bu oyunu oynarlardı.

Çok da güzel ve duygulu oynarlardı. Oyunun ismine bakılarak manası bakımında yanlış anlaşılmaya sebebiyet vermesin. Bu oyuna bu ismin verilmesi bir hayvan topluluğu ile alakalı bir durumdan ibarettir. Yani sürü, topluluk anlamına gelir. Keri ise en az yüz hayvandan oluşan bir sürü anlamına gelmektedir.

Genelde öyle sıradan kişilerin oynadıkları bir oyun tarzı değildir. O bölgenin en ağır aşiretleri bu oyunu icra ederlerdi. Bu oyunun ritmik değeri 4/4'lüktür.

### 3.5.16. Xaftano

Abdurrezak İnal'a göre;

Govend (Halay) oyununun bir varyantıdır. Tepinmesi çok olan bir oyundur. Yani şehir merkezinde ki gibi 4 kırma 3 salınım değildir. Ayak motifleri ve dikleri de kere boz gibi tepinmeli bir oyundur.

Mehmet Tekin'e göre;

Xaftano, Cida (Govend, Halay) oyunun Karaca dağda oynanılan bir varyantıdır. Kadınların icra ettikleri "kadın halayına" benzerdi. Ayaklar bir omuz mesafesinde olacak şekilde açık, sağa doğru adım alınarak ve yerden yukarıya doğru sıçrayarak diz kırmanın tersi olacak şekilde iki kırma iki salınım yapılırdı. Yalnız Karaca dağdaki o bölgeye yakın olanlar ve Karaca dağın üst kısmındaki bütün köyler bu oyunu oynardı.

Siverek, Viranşehir, Çermik'in güney tarafı Ergani'nin güneybatısı Derik'in kuzeybatısı da bu oyunu oynarlardı.

Mehmet Demir'e göre;

Hem kadın hem de erkeklerin oynadığı bir oyun türüdür. Oyunun ritmik değeri 4/4'lük, A ve B şeklindedir. Dizden kırmalı ve aşırı bir kırma vardır. Bazen iki dizini sağa



dođru kırıyor, akabinde sola dođru kırılırdı.

### 3.6. Diyarbakır Halk Oyunları İcrasında Kullanılan Oyun Formları

Abdurrezak İnal'a göre;

Yörede icra edilen halaylar meydanlarda oynanıldığı için herhalde kendi kendine oynanılacak ve kendi kendine seyredilecek bir hali yoktur. Etrafta oynayanları seyreden birileri de illaki vardır. O kitle de genellikle geniş bir çember halinde olurdu. Bu kesim meydandaki kürsülerle çember şeklinde büyük bir daire oluşturlardı. Bu alanda da halaylar icra ederlerdi. Yörede icra edilen halayların oyun formu çeşitlilik göstermektedir. Bazıları çizgi, bazıları çember ve bazıları da dađmık icra edilirdi. Bu oyun formları genellikle halayların hareket alanına göre veya oyun karakterine göre deđişkenlik gösterirlerdi. Örneđin yörede icra edilen Delilo (Grani, Delile), Keşeo gibi halaylar çember halindedir. Alan ve adım atmayla alakalıdır. Mesela Govend (Halay), Sekme, Harrani, Du ling gibi oyunlar tam manasıyla dümdüz bir çizgi halinde deđillerdi. Dönüşleri vardı. Çember şeklinde icra edilen halaylarda ise çizgiyi düzeltme gibi bir gayret vardı. Meryemo ile Papure halayları çember halinde icra edilirken Çepik oyunu ise dađmık bir şekilde icra edilirdi. Teşi ve Şur'u-Mertal halayı ise çizgi formunda icra edilirdi. Fakat oyununun dizilişi yan yana deđil sıralı bir düzen içerisinde oyun icra edilirdi.

Mehmet Tekin'e göre;

Benim yapmış olduđum araştırmalarıma göre halay bölgesi özellikle de Kürtlerin yaygın olarak yaşadıkları bölgeleri ele alırsak genellikle oyunlar daireseldir. Buna Diyarbakır da dâhil olmak üzere. Grani (Delilo, Delile) oyunu dairesel, Dızo oyunu dairesel oyunlardır. Fakat yarışma formatının yaygınlık göstermesiyle çizgisel formlarında türediđi görülmektedir. İşin gelenekselliđinde çizgi formatı görünmeyen bir oyun formuydu. Cida (Govend, Halay), Harrani, Du ling, Şuşane gibi oyunların artık büyük bir kısmı yarışma formatına geçtiđi için gündün güne daha kolaylık sağlasın diye veya geçişler basitleşsin diye, oyunlar maalesef çakılı hale bürünmüştür. Şimdi çizgi halinde icra ediliyorlar.

Harrani oyununu diğer oyunlardan ayırıyorum. Çünkü bu oyun merkezde oynanan bir oyun değildi. Onun dışındaki tüm oyunlar geleneksel olarak dairesel oynanırdı. Çünkü birinci derecedeki akraba olan erkekler, kadınların koluna girip kadın halaylarına ve kadınlara uyum sağlardı. Usul bunu gerektiriyordu. Haliyle de kadın halay formları daireseldi. Erkeklerde kendi icralarına bu şekilde yön verirlerdi. Cida (Govend, Halay) oyunu sanki ismen yerindeymiş gibi anlaşılabilir. Fakat dairesel icra edilen bir oyun formuydu. Grani (Delilo, Delile), Keşeo oyunları da daireseldir. Fakat Çepik oyunu dağımıktır. Bir düzen içerisinde değildir. Bu oyunu iki kişi bazen sıralı bazen düzensiz oynarlardı. Önde giden ani refleksler yaparak bazen dönüş yapar bazen de aniden dağılırlardı. Ama sonra karşı karşıya gelir ve karşılıklı vuruşmalar yapılırdı. Yani normalde gelenekseli böyleydi. Yani şimdilerde ki gibi böyle geometrik şekiller falan yoktu. Diyarbakır merkez oyunları olan Cida (Govend, Halay), Duling, Şuşane gibi oyunlar sistemden dolayı ve yalnız erkeklerin icra ettikleri oyunlar çakılı hale gelmiştir. Yani düz çizgi formundan sistemden etkilenip artık bu hali almışlar. Yaklaşık 40-50 yıldır bu şekli bürünmüşler.

### **3.6.1. Çizgi Formu**

Çizgi formlarının kullanıldığı oyunlarda eller genel olarak Govend (Halay) tutuşlu, omuzlar yanaşık halaya durulurdu. Tutularak veya serbest olarak kullanılır. Oyunlar genellikle tek bölümlü olup ekip başı soloya çıkar. Govend (Halay), Sekme, Harrani, Duling gibi oyunlar tam manasıyla dümdüz bir çizgi halinde değillerdi.

### **3.6.2. Yarım Daire (Hilal) Formu**

Geleneksel oyunlarda yarım daire formundan daire ve çizgi formuna geçişler gözlenir. Oyun kapalı alan veya açık alanda oynamaya göre seyirci karşıya alınacak şekilde oyun sergilenir. Delilo (Grani, Delile), Keşeo gibi halaylar çember halindedir. Alan ve adım atmayla alakalıdır.

### **3.6.3. Daire (Çember) Formu**

Daire düzeninde oynanan geleneksel oyunlarda oyuncular merkezden eşit uzaklıkta ve birbirinden 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. Dönüş yönü oynanan oyunun türüne göre saat yönü veya ters yönü olarak oynanır. Diyarbakır yöresinde çember şeklinde icra edilen halaylar Delilo (Grani, Delile), Keşeo, Meryemo ve Papure gibi oyunlardı.

### **3.6.4. Dağınık**

Bu formda oyuncular diğer formlardaki gibi sabit veya sırayla dizilmemiş her oyuncunun kendine göre bir noktası vardır. Burada her oyuncu kendisi ayrı bir form olarak değerlendirilir ve kendi üzerinde bulunan oyunu sergiler. Bu forma Çepik oyunu örnek verilebilir. Çünkü Çepik oyununun ana temasında bir düzensizlik vardır.

## **3.7. Diyarbakır Halk Oyunları İcrasında Oyuncuların Görev ve Sorumlulukları**

Halk oyunlarının sahnelenmesinde görsel sunuyu izleyicilere aktaran ana unsur görevli olan oyunculardır. Her oyuncunun kendine göre bir görevi ve sorumluluğu vardır. Halk oyununda ekip başının sergilediği oyuna onun peşinden gelen oyuncu ve en sonuncu

oyuncu da ayak uydurması söz konusudur.

Abdurrezak İnal'a göre;

Halaylar kendiliğinde oluşan bir oyun türüdür. Birilerinin direktifiyle oluşmazlar. Sen başa, sen ortaya, sen sona gibi. Tabi halayın icrası için birden çok kişinin, artık icra edilen halay türüne göre bir diziliş hali vardır. Dizilen bir halayın başı da olur sonu da olur. Çok kalabalık kişilerce oyun icra edilir. Yani tabiri caizse başı var sonu yoktur. Zaten bu olay halayların en belirgin özelliklerinden biridir. Bir diğer özelliği ise içinde sevgiyi, saygıyı, değeri, hoşgörüyü, beraberliği, paylaşmayı ve omuz omuza birlikteliği temsil eden çok önemli değerlere sahiptir.

### **3.7.1. Ekip Başının Yeri ve Önemi**

Bölgede ekibi yöneten, komut veren ve soloya çıkararak etraftakilere farklı bir Halk oyunu zevki tattıran hem de kendi maharetini sergileyendir. Ekip başları birçok düğüne, kına gecelerine ya da farklı yerlere özel bir şekilde, yani ev sahibinin kendisiyle görüşüp davet etmesi üzerine o alana iştirak ederlerdi. Halk oyunları icra edilirken kendine has yeteneği bulunanlar soloya çıkarlar, bölgede soloya genelde ekip başları çıkar. Ekip başının en büyük özelliği solodayken hem harika figürler sergileyerek izleyenlere zevkli dakikalar yaşatması hem de ritimden çıkmayarak çalınan müziğe uyum sağlamasıdır.

Abdurrezak İnal'a göre;

Halayı yöneten kişiye denir. Gerek halayı icra edenler gerek de müzisyenler halayın başından sorumluydular. Müzisyenleri kendisi yönlendirirdi. Diyarbakır halaylarında müzisyenler kendi keyiflerine göre istediklerini çalamazlardı. Müzisyenler halay başının icra ettiği oyuna uyum sağlar ve onun istediği ezgileri çalarlardı. Halayın başı yöreye hâkim olan kişiydi. Oyunu kendine yakıştırması ve olağan üstü maharetler sergileyen kişiler halayın başına geçerlerdi. Herkes tarafından beğenilmeleri de önemliydi. Halay

başlarının endamı da önemliydi.

Halay başları iyi mendil sallayan kişilerdi. Halay başları oynayan arkadaşlarına saygılıydı. Yaşı ise kolunda oynayan diğerlerine nazaran biraz daha ileri olan kişiydi. Halayı icra edenlerin tamamı vekâleti halay başına verirlerdi. Buyur sana sancağı mendili verdik bu özelliklerden dolayı bizi temsil et! Sana verilen temsilciliğe de layık ol. Şimdiki gruplara bakıyorsun oyun icrası yarışma formuna indirildiği için daha düzgün bir sahne kullanımını gerçekleştirmek için ekibin başı, ortası ve sonu herkese bazı görevler düşüyor. Aslında işin geleneğinde öyle bir durum söz konusu değildi. Herkes halay başına tabi olurdu. Tıpkı camide ki imama tabi olduğu gibidir. Halayda kol kola olduğu kişileri coşturan motive eden ve mendilleriyle çok güzel mesajlar veren kişiydi. Halay başı öyle marifetliyse! Müzisyenin de ondan geri kalır yanının olmaması lazım. Müzisyen ona muhteşem bir sofraya hazırlamış ve en sevdiği nimetler o sofrada mevcuttur. Ve halay başını sofraya buyur eder. Halayın başı da aç olmasına rağmen yine de adabıyla soloya gider. Kendi duruşunu kişiliğini bozmadan adap çerçevesi içerisinde duyduğu ritme kafasıyla gövdesiyle omuzlarıyla adımlarıyla kibar makul bir şekilde cevap verir. Daha sonra da beyefendiliğine, ustalığına, vücut anatomisine yakışır bir şekilde maharetlerini sergiler ve ben doydum teşekkür ederim der! Tekrar gelir halayın başına geçerdi. İşte burada kendine yakışır hareketler yapması marifetli oluşu kendi ile beraber oynayan grubu da bir nevi motive ederdi. Çünkü onlar mendili kendilerini temsil etmeleri için ona vermişler! O da layıkıyla o temsiliyeti yerine getirdiğinden dolayı onunla beraber oynayan grubun da kendinden geçmesine ve güzel oynamalarına vesile olurdu. Haykırış ve omuz gibi tavırlarla karşılık verirlerdi. Halayın başı oynayan kişilere asla saygısızlık yapmazdı. Halay Kırkpınar güreş arenası değildir. İnsanın kendi nefsinin kendi özelliklerini bire bir ortaya koyma alanı da değildir. Şimdilerde bakıyorsun bu gelenek tamamen değişmiş. Halayın başı oynuyor diğerleri ya duruyor ya da alkış hareketini yapıyorlar. Beyefendinin de vicdanı ne zaman gelmesine müsaade ederse o zaman grubun başına geçiyor. İsteddiği gibi hareketler yapabiliyor. Bakıyorsun sağa koşuyor, sola koşuyor; yerde yuvarlanıyor, havaya zıplıyor öyle acayip acayip şekilsiz bir dizi hareketler yapıyor. Adamın niyeti halay oynamak değil ki! Adamın niyeti kendisine verilen vekâleti harfiyen yerine getirmek değil ki! Adamın niyeti onurlanmak değil ki! Ne yapayım da millet beni temaşa etsin? İşte ne halden ne hale geldik.

Birden fazla gruplar davul meydanlarında halay icra ederken her grubun da kendine

ait bir halay başı olurdu. Davul hangi gruba yakın ise o grup icrasını sergilerdi. Halay başı da soloya giderdi. Halay başı kendi maharetini sergilerdi. Tüm halay gruplarını çok bekletmeden gelir grubunun başına geçerdi. Çünkü Diyarbakır halayları bazen birden çok gruplar halinde de icra edilirdi. Yani halay başı solosunu çok uzatmazdı az ve öz oynardı. Nezaket çerçevesi içerisinde oyun icra eden tüm fertleri de düşünürlerdi. Eğer ekip başı saatlerce kendini davulun önünde halden hale sokarsa davul diğer gruba gidemez ki! Halay başı yerine geçmesi lazım ki! Davulcu başka bir grubun başına geçsin. Öyle uzun solo yapan kişi onu bekleyenlere saygısızlık yapmış olurdu.

Donanımlı bir halay başının solo icralarında kendine ait bazı ezgileri vardı. Ya kendi isteği ile müzisyenler çalarlardı. Ya da müzisyenler halay başını bildiklerinden dolayı icrasını daha rahat sergileyebilmesi için hoşlandığı ezgiyi çalarlardı. İyi bir zurna üstadı, oturamı yerinden kaldıran; oyuncuyu oynatan ve onu oturtmayan kişidir. Öyle bir zurna çalacaksın ki ölü dirilecek! Solo yapan kişi soloda ne kadar duracağını bilir ve kendini ona göre ayarlar. Mesela bizim küpeli halaf Miho (Mehmet) dediğimiz adam şu memlekette bu işin piriydi. Benim babamın kolunda yetişmişti. Binlerce defa ben o adamı seyir etmişim. Davul ve zurna üstatları bu adamın karşısında çalmaya cesaret edemiyorlardı. Bu zat oyuna girdiği esnada davul ve zurna üstatları biri birlerine icra sırasını verme telaşına girerlerdi. Çünkü bu zat her çalınan ezgiyle oynayan bir zat değildi. Davul meydanlarında birden çok müzisyen çift bulunurdu. Bunun sebebi yorulan müzisyen bir çiftin diğer müzisyen bir çifte oyun akışının sürdürebilirliğini sağlamak için görevlerini devrederlerdi. Çünkü davul meydanlarındaki oyun icrası birkaç günü bulabiliyordu. Saatlerce kalabalık kitleler farklı farklı gruplar halinde halay icra ederlerdi. Bazen şöyle durumlar da olabiliyordu. Örneğin; yorulan müzisyen bir çift dinlenmek üzere görevini diğer müzisyen bir çifte devrettikten kısa bir süre sonra oyuna yeni bir üstat dâhil olur ve o anda da müziği icra eden çift oyuna dâhil olan üstada eşlik edebilecek seviyede olmadığına ise ona en iyi ayak uydurabilecek müzisyen çift görevi üstlenirdi. Şayet yeni dinlenmeye geçmiş olsaydılar bile tekrardan enstrümanlarını alır ve müzik icrasını kalınan yerden devam ettirirlerdi. Şimdiki gençler ise çalınan ne? Çalan kim? Hiç sorgulamadan halay icra ettiklerine şahit oluyoruz.

Mehmet Tekin'e göre;

Düğün meydanlarında genellikle daha iyi oynayabilen kişiler mendili alır, oyunu

kurarlardı. Bu kişilere ekip başı denirdi. Daha düğünün ilk kurulma aşamasında sabah henüz misafirler gelmemişken meraklı olan başa geçmeyi seven biri mendili alırdı. Ama oyunun asıl otantiğinde artık iş ciddiye bindiği zamanlarda misafirler gelmeye başlayınca düğün eşrafından biri utana, sıkıla başı misafirlerden birine verirdi. Düğün sahibi her zaman en sonda oynardı. Oyunun ciddi olduğu bir zaman diliminde iyi marifetli olan ekip başı en başta oynardı. Biri direk gidip de baştaki kişinin elinden mendili alamazdı. Bu geleneğimizde saygısızlık olarak görülürdü. Küçük de olsa büyük de olsa böyle yaparak oyuna katılmazdı. Zaten oyuna yeni katılan biri bilinçli oyuncu ise ekip başının koluna girmezdi. Ekip başı kendisinden daha iyi olduğunu anladığı kişiye mendili verirdi. O kişi kendisinden yaşlı ise hürmeten gelir ona mendili takdim ederdi. Fakat veya bakıyorsun ki ekip başından daha iyi bir usta var ama ekip başı o kişiyi tanımıyor. O oyuncu hiçbir zaman gidip ekip başından mendili almaz baştan ikinci veya üçüncü sıraya geçer ekip başı yorulana kadar spontane bir şekilde sıra ona gelirdi. Yani bunlar bir görevdi. Ama yazılı bir kural değildi. Tamamen centilmenliğe, nezakete; gelenek, örf ve adetlere dayalı bir görevdi. Ama ekip sonunda her zaman düğün sahipleri olurdu. Gelen misafir ekibin sonunda oldu mu, sanki ayıp bir şeymiş gibi karşılanırdı. Bunlar geleneksel bir hal aldığı için ekip sahipleri yabancı misafirin oraya ekibin sonuna denk gelmemesine gayret gösterirlerdi.

Ekip başı köçeklik geleneği yöreden yöreye değişiklik gösteren bir olgudur. Her bölgenin farklı uygulamaları vardır. Mesela Diyarbakır geniş bir coğrafyaya mensup bir il olması hasebiyle, bir tarafı Bingöl'e; bir tarafı Batman'a bir tarafı Şanlıurfa'ya, bir tarafı Malatya'ya bir tarafı da Mardin'e dayanıyor. Baktığımızda bir bölgenin kuzeyi ile güney arasında bile tamamen farklılıkların olduğu görülmektedir.

Ekip başı marifetini sergilerken orda onunla beraber oynayanları da düşünmek zorundadır. Onları çok fazla bekletmeden ve oyunun akışını bozmamak adına kıvamı kendisi bilir. Alkış olayı ise ekip başlarının marifetlerini daha iyi sergileyebilmeleri için oradakiler alkış hareketini yaparlardı. Veya adam ortada solosunu yaparken halaydakiler ona uyum sağlayamadıkları için alkış hareketini yaparlardı. Ya da yorulmuş olabilirler ve dinlenmek için bekleyip o süreci alkışla tamamlamak içinde olmuş olabilir. Bu ihtimaller dâhilinde olabilen durumdan dolayı alkış hareketi yapılmış olabilir. Kesinlik yok tamamen ihtimalle dayalıdır. Benim fikrimce adam iyi oynuyordur oradakiler de onu beğenip onure etmek için yapılan bir eylem olduğunu düşünmekteyim. Diyarbakır'ın her bölgesinde de

köçeklik geleneği yoktu ki! Mesela kuzey bölgelerinde özellikle Dicle’de yoktu. Ama şuanda her yerde çıkmış. Bundan 40 yıl önce köçeklik ayıp bir şeydi. Böyle bir şey yoktu. Zaman geçtikçe yeni şeyler motifler eklenmeye başlandı. Fakat ekip başılar özel kişilerdi. Özel olarak davet edilirdi. Mesela Şükürlü Veli gibi insanlar çok hayranlıkla izlenirdi. Müzisyenler de hayranlıkla çalarlardı. Özel maharetli insanları izleyenler de onlardan haz alırdı.

Mehmet Demir’e göre;

Bir kere oyuna çok iyi hâkim olması gerekirdi. Mesela şükürlü Velo’nun niye adı vardı. Çünkü adam çok farklı oynuyordu. Kendine has bir tarzı vardı. Ve oyunu kendine yakıştırmasını biliyordu. Yani bir oyuncu oyun icrasını sunarken duygu olmalı ve izleyiciye kendini izletmesini bilmelidir. Şükürlü Veli de oynadığında insanlar ağlayarak izliyorlardı. Çünkü o duyguyu yansıtabiliyordu. İyi bir ekip başı ve çok iyi duyguyu yansıtabilen kendini hayranlıkla izletebilen kişiydi. Ama günümüzde bakıyorum ekip başlarına çok kuru yatmacık kendisi gibi olmayan ve özellikle de duygusuz kup kuru bir oyun icra ediyorlar. Her halay başı ağlatamaz. Yani o duyguyu veremez. Belki güldürür ama şuan ağlatabilen bir kişiye rastlamadım. Herkes halay başı rolünü beceremezdi. İyi bir halay başı vücudunun birçok uzuvlarını yani tırnağından tutun da saçının teline kadar melodiden usulden çıkmadan oynatır ve kendine yakıştırdı. Ve bunları yaparken zurnanın ezgilerini çok iyi hissedebilen ve çıkan o ezgilere uzuvlarını uydurabilen üstatlar günümüzde artık yokturlar. Ekip başı grubu bırakıp ferdi olarak kendine has sunum yapardı. Hatta birden fazla gruplar vardı ve halay başları tatlı atışma içerisinde idiler. Yani gidip sürekli ortada şov yapsın değil.

### **3.7.2. Ekip Sonunun Yeri ve Önemi**

Özellikle halay tarzı oyunların sonunda oynayan oyuncuya verilen ad (Pöççük, pöççik, kuyruk vb.) ile ekip sonu belirlenir. Halay başındaki gibi elinde mendil bulunur. Burada ekip başının tamamlayıcısı ekip başının verdiği komutları mendili sallayarak ve



oyunuyla karşılık verir.

Abdurrezak İnal'a göre;

Poçik (Ekip sonu) halay başının tamamlayıcısıdır. Halay başının mendil sallamasının tamamlayıcısıdır. Ne zaman halay başı mendil sallarsa o da aynı zamanda ona yakın bir mendil sallama motifi ile kendisine eşlik ederek mendil sallar. Yani halay başı liderdir herkes ona tabidir.

Mehmet Demir'e göre;

Aslında en az halay başı kadar önemli bir alandır. Çünkü kişi kendine güvenmese mendili alıp gidip sonda oyunu icra etmezdi. Mendil olarak da halayın başının tamamlayıcısıdır. Her ekip sonu sol eli ile iyi bir mendil sallayamaz. Bazen de bakar halayın başı iyi değil ekip sonu grubu bırakıp ferdi olarak çeşitli hareket motiflerini kendi vücuduna yakıştırarak kendisi bir solo icrası yapardı.

### **3.8. Diyarbakır Halk Oyunlarının İcrasında Oyuncu Sayısının Yeri ve Önemi**

Halk oyunların icrasında oyuncu bulunması gereklidir tabi bu 3-4 kişi ile olacak bir durum değildir. Oyunun sergilendiği alan veya yere bağlı olarak oyuncu sayısı değişir. Köy ortamlarında bu oyuncu sayısı çok sayıda olur. Oyun sergilenmesinde oyuncu sayısı arttıkça etkileşim de artmakta halay veya halk oyunu farklı bir boyut almaktadır. İnsanlar geçmişten kalma birbirini taklit etme yöntemiyle oyunu öğrenip sergilerlerdi.

Abdurrezak İnal'a göre;

Halaylarda oyuncu sayısını sabitlemek yanlış olur. Çünkü halaylarda birden çok kişinin kol kola omuz omuza bir bütünlük içerisinde halay icra ettiklerini görüyoruz. Dolayısıyla biz “Halaylar şu kadar kişi ile oynanması gerekir.” böyle bir telkinde

bulunamayız. Halaylar icra edileceği alana göre ve insanların o alana sığması ile alakalı olan bir durumdur. Ama genellikle halayın kurulabilmesi ve rahat oynanabilmesi önemlidir. Mesela bizde bir Çepik oyunu var. Bu oyun 3 kişi ile oynanmaz. Karşılıklı 2 kişi ile oynanılan bir oyundur. Yani oynanılan oyunun teklik ve çiftlik yapısı önemlidir. Ama bakıyorsun bazı çalışmalara sayısal verilerle ilgili çeşitli söylentiler ve yazılanlar var. Bu iddia edilenler başka bir yörenin halayları ile örtüşmüyor olabilir. Yani neye göre bu kişi sayısı veriliyor doğrusu anlayabilmiş değilim! Net sayı vermekten ise şöyle demek daha doğru olur. Halaylar; neşe, coşku, birlik ve beraberlik gibi özellikleri içerisinde barındıran ve birden çok kişinin bir arada kol kola omuz omuza oynadıkları bir oyun türüdür. Bu işin en azı en çoğu olmaz. Halayların ana temasında mutluluk sevinç vardır. Dolayısıyla kişi sayısı ne kadar fazla olursa oyunun ana temasına daha uygun olur.

Mehmet Tekin'e göre;

Oyuncu sayısında katı bir şekilde sınırlama yoktur. Üç kişiyle de bir halay dönmeyeceğinden yani en azından 5-6 kişi olması ekip oluşumu anlamında ve görüntü anlamında iyi olur. Diyarbakır'ın bazı yerlerinde görüyorum düğün alanlarında üç kişi, dört kişi kol kola girip birkaç grup oluşturuyorlar. Müzisyenler bir grubun karşısına geçer, o grup ileri-geri yürümeler yapar ve sonra baştaki kişi ekibi bırakır ekipte bağımsız olarak kişisel marifetini gösterip akabinde gelip yerine geçer. Sonra bakıyorsun müzisyen bu defa diğer bir grubun karşısına geçer. Bu defa orası da ileri-geri yürümeler yapar. Sonra bu grubun ekip başı marifetini sergilemek için gruptan kopar marifetini sergiler tekrar yerine geçer. Müzisyenler bir grubun başına geçtiklerinde baktılar ki o kişi soloya çıkmıyorsa bu defa müzisyenler diğer gruba geçirdi. Böylece kaç grup varsa müzisyenler kurulan tüm grupları dolaşırdı. Bu olay son 40 yıldır adet haline geldi. Aslında bu işin geleneğinde böyle bir şey yoktu. İki yüz kadar kişi bir araya gelip tek bir grup olarak kol kola omuz omuza birlik beraberliğin simgesi olan halayı icra ederlerdi. Böyle grup olayı olmadan bölünmeden oynarlardı. Mesela bazı bölgelerde de kadın ve erkekler inançtan kaynaklı ayrı ayrı ama aile içiyse kol kola oynadıkları görülmüştür.

### 3.9. Diyarbakır Halk Oyunlarında Cinsiyetin Yeri ve Önemi

Bölge halkının gelenek görenek veya yaşam tarzına göre yapısal bir değişiklik arz etmektedir. Karma yani kadın erkek karışık beraber oynayabilmeleri için en başta yakın akraba olmaları yöre halkının inancıyla alakalıydı.

Oyunlar cinsiyete göre önem kazanmaktaydı. Örneğin bir kılıç- kalkan oyununda sadece erkekler oynar iken halay tarzı halk oyunlarında kadın erkek ayrı ayrı veya karışık bir şekilde oyun sergiledikleri görülmekteydi. Yine oyun türüne göre oyuncu sayıları da değişmekteydi. Düğün kına gibi halk oyunlarında sayı hem kadın hem erkek olarak belli değildir. Gelen aile veya çevreden katılan ailelere bağlı olarak sayı değişkenlik gösterebilirdi.

Abdurrezak İnal'a göre;

Cinsiyet faktörünün Diyarbakır halaylarına etkisi oldukça yüksektir. Bunun sebebi ise uğraşılan meslekler, iklim, dini inançlar, gelenek ve görenek gibi olguların insan yaşamı üzerindeki etkisinden kaynaklıdır. Oyunların hareket tarzlarına bakıldığında kullanılan adım motiflerinin büyük çoğunluğunun erkeksi yanının daha ön planda olduğu görülmektedir. Kadın hareket tarzına bakıldığında kullanılan adım motifleri daha zarif iken Diyarbakır halaylarında bu durumun pek olmadığı görülüyor. Fakat Delilo (Grani, Delile) ve Govend (Halay) oyunlarının yörede kadınlara özgü bir tarzda icra edildiği ve kadınsı yanının ön planda olduğu kadınların icra ettikleri iki halay türüdür. Erkeklerin oynadığı tarzdan daha farklı kadınsı yanının daha güçlü olduğu bir tarzda icra edildiği görülmektedir. Ama yöre halaylarının büyük çoğunluğu erkeksi bir tarzda icra edildikleri görülmektedir. Kent merkezinde ki avlulu evlerde cengâver erkekler oynadıklarında kadınlar ise ya ayvanda perdenin arkasında ya da evin damından aşağıdaki erkekleri seyrederdiler. Düğün meydanlarında kadınların oyuna dâhil olup erkelerin eline girdiği hiç görülmemiştir. Bayram meydanlarında da bu durum değişmezdi. Fakat bayramın son gününde birkaç erkek kadın kıyafetlerini giyer gelip erkelerin içinde oynardı. Bu davranış

tarzının da kadınların mahrum edilmediğinin temsili yetiydi. Tabi ki kadınlar düğün, nişan, şerbet ve özel günlerde kendi aralarında oynarlardı. Fakat sayıları oldukça az olan kadınsı halaylar yörede icra edilirdi. Kadın ve erkeklerin bir arada oynayabilmeleri ise abdest bozulmama durumunun olduğu hallerde olurdu. Erkekler kadınların tarafına geçer ve kadınların icra ettikleri oyuna uyum sağarlardı. Şimdiki dönemde kadın ve erkeklerin birlikte oynadıkları gruplarda haramlık selamlığı ortadan kaldırmak adına kadın ve erkek eşitliği adı altında karma icra edilen halaylarda kadınların erkekleştirildikleri görülmektedir. Yani kadınlar tamamen erkek tavrı ile halayları icra eder olmuşlar. Oysaki kadın zarafetiyle kibarlığıyla ön planda olan bir varlıktır. Erkekler ise daha sert güçlü olan yanlarıyla ön planda olan bir varlıktır. Şimdiki kadın ve erkeklerin birlikte oynadıkları halaylarda kadınların icra ettikleri adım motiflerinin, kadın tavrı ile uzaktan yakından bir alakası yoktur.

Mehmet Tekin'e göre;

Diyarbakır halaylarında cinsiyetin rolü oldukça yüksek idi. Yöre oyunlarının karakteristik yapılarına bakıldığında kadınsı ve erkeksi oyunlar açık bir şekilde farklılık gösterdiği görülmektedir. Bunun nedeni ise cinsiyetlerin anatomik yapısıyla alakalı olan bir durumdur. Tabi bu bilimsel bir terimdir. İşin geleneksel boyutunda kadın erkek fitratlarının farklılığından kaynaklı olduğu halk arasında yaygın olarak kullanılan bir terimdir.

Malum bölgede İslamiyet'in yaygınlık gösterdiği bir coğrafyada bulunmaktayız. Bundan dolayı yaşam hallerimizde olduğu gibi geleneksel halk oyunlarında da dinin etkisi oldukça yüksek görülmektedir. Mesela Harrani halayını kadınlar oynamazdı. Çünkü kadınların fitratları gereği kalça atma olayı edep ahlak anlamında kabul edilemeyen bir durumdur. İnanç gereği kadının edep sınırlarını bilip dinin ritüellerini yerine getirmesi İlahi Kudretin istediği bir yaşam biçimidir. Bundan dolayı da bu oyunun kadına uymayan hareketlerinin olduğundan dolayı uygun görülmezdi. Kadın ve erkeklerin beraber veya ayrı gruplarda oynadıkları bir ortamda bundan 30 40 yıl önce ki bir dönemde baştaki erkek oyuncu müzisyenden Harrani oyununu çalmasını ister fakat oyunda kadın vardır diye istek geri çevrilirdi. Bu anlattıklarım tamamen geleneksel olan şeylerdir. Aynı şekilde kadınlar Çepik oyununu da kesinlikle oynamamışlardır. Çepik bir erkek oyunudur. Başka bir oyun

türü olan Teşi oyununu da oynamamışlardır. Çünkü Teşi oyunu bir kadın taklidi oyunuydu. Kadınlar iki tane oyun oynamışlar. Biri Grani (Delilo, Delile) oyunuydu. Kadınlar bu oyunu oynarken el tutuşları yukarıya doğru göğse kadar çekilirdi. Kadınların oyunları erkeklere göre bazı küçük çaplı farklılıklar gösterebilmekteydi. Bu durum kadınların vücut anatomisi ile alakalı bir durumdu. Yani tamamen onlara has bazı tavır ve üsluplarla alakalıydı. İkinci oyun ise Cida (Govend, Halay) oyunuydu. Bu oyunu da kadınlar erkeklerden farklı oynarlardı. Burada da iki kırma iki salınım sonra yine iki seri kırma vardı. Diyarbakır'ın bazı bölgelerinde de farklılıklar vardı. İslamiyet'in daha ağır yaşandığı yerlerde kadın erkek beraber oynamazlardı. Örneğin; Eğil'in bazı yerlerinde... Hatta zurnanın bile haram olduğuna inanırlardı. Zurnayı çaldırmazlardı. Kaval ile oynarlardı. Genellikle bu inançtan dolayı Zazalar düğünlerinde hassas davranırlardı. Günümüzde de kadın ve erkelerin ayrı oynadıkları görülmektedir. Tabi beraber oynayanlar da vardır. Fakat ağırlıklı olarak düğünlerde aynı yerlerde bulunup kadın ayrı, erkek ayrı olur. Ağırlık bu ama bu bir kural değildir. Mesela bazı birinci derecede akrabalar beraber oynarlar. Karma oyunlarda ise erkek, kadın oyununa uyardı.

Mehmet Demir'e göre;

Kadınlar erkeklerin bulunduğu ortamda genelde oynamazlardı. Kadınlar evin damında veya herhangi müsait bir yerinde erkeklerin olmadığı bir ortamda oynarlardı. Biz müzisyenler de kadınlara çalmak için evin damına veya neresi müsait ise oraya geçer çalardık.

Kadınlara ait birkaç oyun vardır. Bunlar kadın Delilosu ve kadın Govendi (Keçkandi) oyunuydu. Gündüz erkekler hayvan pazarına giderlerdi. İşine gücüne bakarlardı. Düğün kadınlara kalırdı. Ta..ikindi vakitlerine kadar. Yani erkekler gelene kadar. Tabi öyle ailenin birkaç büyük erkekleri kalırdı. Ne olur, ne olmaz diye... Kadınların yanında kalırlardı. Bu erkeklerde kadınların birinci dereceden akrabaları olduklarında kadınlarla oynarlardı. Ya halay başını tutarlardı. Veyahut herhangi bir yerinde oynuyorlardı. Bilmeyenler de o an orda oynamaya öğrenmeye çalışırdı. Daha sonra o da oyuna dâhil olurdu. Bazı düğünlerde köy düğünleri ayırma olayı yoktu toplu haldeydi misafirin kolunda kadınları mümkün değildi oynayamazlardı. Öyle çok tanıdık olmayan oynayamazdı. Karaca dağ bölgesi, iki erkek bir kadın iki erkek bir kadın olarak karma

oynuyorlardı.

Kadın ve erkeklerin kendilerine özgü oyunları vardı. Örneğin; kadınların ki Kadın Halayı, Kadın Delilosu gibi. Aslında kadınlar birçok oyunu oynarlardı. Ama metronom daha düşük olarak çalınırdı. Bir de kadın oyunların tarzı motifleri aynı isimle hitap edilen oyunun farklı bir tarzda ve yumuşak daha narin oynarlardı.

Kadınlar Keşeo ve Harraniyi çok eskiden oynamıyorlardı. Fakat şimdi ki gençlere bakıyorum artık Harraniyi bayağı zamandır da kadınlarda oynuyor. Kadınlar şu oyunları kendi aralarında oynarlardı. Çepik oyununu Silvan'da kadınlar oynarlardı. Hazro'da da oynuyorlardı. Biz bu bölgelere düğün çalmaya giderken kendilerine istekleri üzerine çalışıyorduk. Meryemo ve Papureyi oynamazlardı çünkü zıplamalı oyun olduğu için ve bu durumun bölge inancından kaynaklı hoş karşılanmadığından dolayı oynamazlardı. Eskiden dini ve geleneksel inançla alakalı eğer kadının ayak bilek kemikleri gözükeydi erkekler boşamaya kadar olayı taşırlardı. Bu söylediğim oyunlar hane kadınların olduğu ortamlarda kendi kendilerine erkeklerin olduğu yerlerde oynamazlardı. Davul meydanlarında kadınlar Harrani oyununu oynayamaz ve halay başı olarak ortada oynayamazlardı.

### **3.10. Diyarbakır Halk Oyunları İcrasında Kullanılan Enstrümanlar**

Halk oyunlarında kullanılan enstrümanlar yapı ve biçimlerine göre farklı guruplara ayrılmıştır. Bu bölgede halk arasında en çok kullanılan davul, zurna, arbane, dilli kaval vb. enstrümanlar vardır.

Kamışlı nefesli sazların en yaygın olanı zurna ailesidir. Küçüklerine Cura zurna ve Zil zurna, orta büyüklükte olanlarına Orta kaba zurna ve en büyüklerine Kaba zurna denir. Zurnalar birbirinden farklı üç parçadan oluşurlar. Büyük parçası lüle, kamıştan yapılan küçük parçası sipsi vey zıpçık adıyla bilinir. Kamışla büyük parça arasında kalan parçaya da dil denir. Dilin büyük bir kısmı lülenin içine girer. Lüle kısmında yedi, arka tarafta ise bir delik vardır. Kamış bölümüne daire şeklinde bir parça geçirilir. Buna ağızlık denir. Zurna çalmaya güçlü nefes gereklidir. Zurnada iki oktavlık ses çıkartmak büyük bir başarıdır.

Vurmalı sazlarda zurnanın da arkadaşı sayılan davul gelir. Daima açık alanlarda düğün, kına, nişan ve karşılmalarda kullanılır. Yapıları geniş bir kasnağın iki yanına deri gerilmek suretiyle yapılan bu saz tokmak ve çubukla çalınır. Genellikle ayakta çalındığı için iki tarafından tutturulan kayışlarla çalanın omzuna asılır.

Vurmalı sazlarda davuldan sonra gelen en önemlisi teflerdir. Tefler daire biçiminde bir kasnağa deri geçirilerek yapılırlar. Bazılarına zil takılarak kullanılmaktadır. Vurmalı sazlardan bir başkası darbuka(dümbelek) yaygın olarak kullanılmaktadır.

Abdurrezak İnal'a göre;

Geçmişten günümüze kadar nasıl ki giysi ve ezgilerde değişim olmuş ise oyunlarda da birtakım değişiklikler olmuştur. Bu durumu enstrümanlarda da görmek mümkündür. Vurmalı ve nefesli çalgıların tarihi derinliklerine bakıldığında kavalın zurnadan önce kullanıldığı kuvvetle muhtemeldir. Çünkü zurnanın, kaval enstrümanında olmayan farklı bir aparatı (kamış) daha vardır. Yani bu ne demek oluyor? Bu enstrümanın bir aşama geçirmiş olduğu ve böylelikle bu aşamaya gelmiş olduğu ihtimalini bize veriyor. Yani bir enstrüman aletinin birden fazla parçadan oluşması diğer yandan hiçbir parçadan oluşmayan tamamen kendi ana parçasından oluşan enstrümana göre daha yakın bir tarihte kullanıldığının göstergesidir.

Vurmalı çalgılara bakıldığında ise davul, def ve arbane gibi enstrümanların yöre halaylarının icrasında kullanıldıkları görülmüştür. Geçmişten günümüze kadar tarihi derinliklerine bakıldığında ise en eski olan davuldur. Daha sonraları def ondan sonra da arbanenin (Erbane) geldiği görülmektedir. Ellerle çalınan defin bir zaman sonra ellerin tokmak ve çubuğa dönüştüğü, tek deri ve tek çember olarak kullanılan defin ise çift deri ve kasnağa dönüştüğü gözden kaçmaması gereken önemli bir ayrıntıdır. Yani aletler işlem gördükçe daha yakın zamana ait olduğu ve ilkel zamandan çıkıp daha modern zamana geçildiğinin göstergesidir. Arbanenin (Erbane) kasnağına takılı olan 99 halkanın Esmâ-ül Hüsnâ'yı belirten sembolik bir olgudur. Genellikle Tekke ve Zaviyelerde bu enstrüman kullanılırdı. Bu enstrümanın Diyarbakır halaylarının icrasında da kullanıldığı görülmüştür. Kişi kendi dini inancına göre düğünlerini, kutlamalarını veya zikirlerini yaparken inancına uygun olan enstrümanı da tercih ederdi. Tarih boyunca bir akım içerisinde günümüze kadar

ve genellikle de Diyarbakır şehir merkezinde kullanılan diğer enstrümanlar ise darbuka, çarpapa, zilli def, cümbüş, kanun gibi çalgılardı. Bir de Rübap denilen bir enstrüman vardı. Bu enstrüman keman ailesindedir. Ve Diyarbakır'ın bazı bölgelerinde kullanılan bir enstrümandır.

Mehmet Tekin'e göre;

Enstrümanları tarihsel bir perspektiften ele almak önemli bir durumdur. Bizim yetiştiğimiz kadarıyla biz neleri gördük. Mesela arbane ile düğün yapanları gördüm. Hiçbir enstrüman kullanılmadan da sadece türkü söylenerek oynanılan düğünleri de gördüm. Bir veya birden fazla kişi söyler, diğerleri ise ardından koro şeklinde devam ederlerdi. Sadece arbane ile türkü söyleyerek oynadıklarını veya dilli kaval, uzun kaval (dilsiz) gibi enstrümanların arbane ile beraber çalınıp icra edilen düğünleri de gördüm. Davul, zurna ile çalınan da düdük (mey) ve davulun birlikte çalınıp oynan oyun icralarını da gördüm. Özellikle Eğil'de halada görülmektedir. Zurnanın haram olduğuna inandıkları için bu bölgede geleneksel bir hal almıştır. Bundan 40 50 yıl önce de düğünlerde görülürdü. Hala da devam etmektedir. Şehir merkezlerinde cümbüş, darbuka, zilli def, günümüzde ise elektro bağlama gibi enstrümanlar da çalınmıştır.

Mehmet Demir'e göre;

Zurna, davul, dilli kaval, çoban kavalı, arbane; bağlama, cümbüş, ud, keman gibi (Bağlama, cümbüş, ud, keman enstrümanları hamam ve meyhanelerde çalınırdı.) enstrümanlar kullanılırdı. Tambur daha sonraları çalınmaya başlandı. Özellikle de Diyarbakır'a yakın olan yerlerde... Rübap ise Kızıl Tepe, Viran Şehir, Batman ve Mardin gibi yerlerde çalınıyordu. Mardin ve Batman'da davul yoktu. Genelde rübap çalardı.



### 3.10.1. Diyarbakır Halk Oyunlarında Kullanılan Ezgi ve Ritimler

Oyun ve müzik yani ezgi ve ritim birbirini bütünleyici özelliğine sahip iki ögedir. Özellikle oyun ezgisiz ve ritimsiz olmaz. Ezgi ve ritim oyunları anlayıp anlamlandırmayı sağlayıcı bir bütünlük sağlamaktadır. Oyunun biçimsel öğelerinin irdelenip tanımlanabilmesi, ezgi analizinin yapılmasını zorunlu hale gelirdi. Halk oyunlarının içerisinde bütünlüğü ve yapısal özellikleri, bölgenin müziksel özelliklerini anlamada faydalı olacaktır. Halk oyunlarında sözlü veya sözsüz biçimler olmaktadır. Daha çok sözsüz olanlar oyun havalarını kapsardı. Sözlü olanlar ise uzun hava, ağıt, ninni, kına, nişan, düğün ve merasim gibi kapsadığı konular ise; sevgi, ölüm, savaş, ayrılık, kan davası ve sevinç gibi konuları içermektedir. Bölge halkının kendi yapısına göre seslendirme ve dilde söylemlerle icra edilirdi. Bunlar davul zurna müzik aletleri eşliğinde etkin bir ritim tutmaktadır.

Mehmet Demir'e göre;

Sabah seher vaktinde davulun sesini nereye kadar duyurabiliyisen o kadar insanın haberdar edip nerede bir düğün olduğunu açığa çıkarırdın. İşte bu vakitte de çalınan bazı ezgiler vardı. Bunlar gelin havası, Cezayir gibi ezgilerdi.

### 3.11. Diyarbakır'da Giyim ve Kuşam

Diyarbakır yöresinde hâkim olan sert karasal iklim ve yarı kurak yayla iklimi sebebiyle yazlar sıcak ve kurak, kışlar ise çok soğuk geçer. Birazda bu iklimin etkisiyle halk arasında birlik, beraberlik, dayanışma daha yoğundur. Bu yoğunluk geleneklere daha sıkı sarılmayı, inançlarına daha fazla sahip çıkmayı beraberinde getirmiştir. Tüm bu geleneklere bağlılık giyim kuşamın devam edilip günümüze kadar dimdik ayakta gelmesini kolaylaştırmıştır.

Yörede birçok kültürün beraber yaşaması ve kültür alışverişinde bulunulması,

özündekini kaybetmeden, giyilen kıyafetleri etkilemiş ve bu etkileşim yöre kıyafetlerine zenginlik katmıştır. Yörenin iklimi, coğrafyası ve içinde bulunduğu ekonomik şartlar kıyafetler üzerinde etkili olup günlük yaşamda daha güzel görünüp, insanlar üzerinde güçlü gözükmek ve özel günlerde kendini öne çıkarmak faktörleri kıyafetler üzerinde önemli rol oynamıştır. Bölgede hâkimiyet kuran medeniyetlerin kıyafetlerle ilgili koyduğu yasaklar ve önerdiği kıyafetler hiç şüphesiz ciddi birer etken olup kutsal kitaplar ve dini yayınlar insanlar giyilenler hakkında kesin hükümler verdiğinden dinsel inançlar bireylerin giyimi üzerinde ciddi anlamda etkiler bırakmıştır.

Abdurrezak İnal'a göre;

Giyinmeyi, örtünme ve bezenme olarak iki şekilde ele alabiliriz. Örtünme, insanların kendi uzuvlarını mevsimin ve iklimin değişkenliğine göre günün koşullarına uyum sağlamak amaçlı giyinme halidir. Bezenme ise özel anlarda giyilen bir tür giyinme halidir. Yani bezenme aynı zamanda bir süslenme halidir. Bezenmede giyilenlerin kendi içerisindeki uyumu, kıyafetlerin kalitesi oldukça önemlidir. Fakat örtünmede ise kendini dış etkenlerden korumaya dönük bir eylemdir.

Diyarbakır halkının giymiş oldukları giysilerin tarihi derinliklerini irdelediğimizde karşımıza bir takım ilkel uygulamalar çıkar. Daha henüz makineleşmenin olmadığı dönemlerde “Yün tarağı” denilen bir tür alet ile insanlar iplik elde ederlerdi. Bu alete yünü çeker bir işlemde geçirirlerdi. Daha sonra da teşi aleti ile bu yünü eğer ve iplik haline getirirlerdi. İplik haline dönüştürülen yün, kadınlar tarafından şişlerle örülüp ceket, yelek, kazak, şalvar gibi insanların giyebilecekleri giysiler haline dönüştürülürdü. Genellikle örgülerde en çok kullanılan motif ise çift örüklü saç bağı motifiydi. Örülen kazaklar entarilerin üzerine de giyilirdi. Erkekler de örülü giysileri giyerdi. Aslında örülerek elde edilen giysi türleri yörede yaygın olarak en çok kullanılan giysi türüydü. Şimdilerde bakıyorum ekiplerin hiç birinde elle dokuması yapılan sonra şişlerle örülen hiçbir giysi türü yoktur. Kaldık yalnızca Karaca Dağ ve çevresinde genellikle kullanılan Kotik giysi türüne. Daha önceki dönemde ise kırsal bölgede yaşayan kadınlar, kullanabilecekleri giysi türlerinde çok fazla alternatiflerinin olmamasından dolayı ya Amerikan bezinden ya da Japon bezinden Derpe-Kras denilen bir tür giysiyi alıp giyerlerdi. O dönemde ayakkabı da yoktu. İnsanlar ayakkabı niyetine çarık (Hayvan derisinden yapılan ayağa giyilen bir tür

ilkel papu) giyerlerdi. Makineleşmeye henüz geçilmediğinden dolayı insanlar giyecekleri ürünleri ellen yaparlardı. Derpe-Kras denilen giysi, gündüz vakti dışa giyilenlerin altında giyilen bir giysi türüydü. Geceleri de gecelik niyetine uyurken giyilirdi. Eski dönemlerde imkânlar kısıtlı olduğundan dolayı bir ürün birden fazla amaç için de kullanılırdı. Daha sonra ki zamanda kırsal bölgede yaşayanlar Haşo (İçi pamuklu ve kalın olan, üzerinde baklava dilimi şeklinde dikişleri olan; ceket niyetine giyilen yarım kollu bir tür giysi.) denilen bir tür giysi kullanmaya başladılar. Şehir merkezinde yaşayan erkekler ise yünden elde ettikleri giysileri giyerlerdi. Kadınlar ise kendi diktikleri entarileri giyerlerdi. Makineleşmeye geçilince de artık kumaştan giysiler yapılmaya başlandı.

Mehmet Tekin'e göre;

Bundan 100 yıl önce fabrikalarda dokumacılık gelişmediği bir dönemde hayvancılıkla uğraşan halk yünü tezgâhlarda ipe çevirip daha sonra da elde ettikleri bu iplerle kendileri için kazaklar örerlerdi. Ayrıca elde ettikleri kumaşlarla da yeleklerini veya şalvarlarını elle dikerlerdi. Dağlık bölgelerde elde edilen elbiseler kalındı. Daha ovalık bölgelerde olanlar ise daha ince elbiseler elde ederlerdi. Kalın elbiseler genellikle kaba ve ağır olurdu. Hele bir de yağmurda ıslanınca hepten ağırlaşırdı.

Mehmet Demir'e göre;

Yörede zengin ve fakir arasında farklılıklar vardı. Fakir birinin pek imkanı olmazdı ve iyi giyinemezdi. Genellikle fakir kesim ayağa çarık, üste ise Derpi-kıras giyerlerdi. Zengin olan kimseler gabardin isminden bir tür kumaştan (Halep kumaş) şalvar, yelek giyer; beline de acem kuşak bağlarlardı. Kaliteli bir kumaş dokuması vardı. Öyle şuan ki gibi olanlardan değildi. Zenginler genellikle Halep kumaştan aşağı giymezdiler. Birde öyle işlemler falan vardı. Cep kenarları şalvarda diz altı gibi yerler işlenilirdi. Genellikle işleme ve el sanatları gibi alanların ustaları Ermeniler idi. Ermeniler bu işlemleri oldukça kaliteli işlerlerdi. Öyle kaliteli terzileri vardı. Bu bölgenin yelek türlerinden biri olan kırk düğme yelek giyilirdi. Ayakkabı Poçikli denilen bir tür yemeni ayakkabı kullanılırdı. Önü hafif oval ve bir şekilde sivriydi. Trabzon lastikleri vardı. Bu lastikleri fakirler giyerdi.

Bazı dönemlerde çarık bile bulamazlardı. Çarık, cağmış derisinden yapıldı. Üstleri ve yanları öyle keçi kılından oluşurdu. Yoksa öyle dayanıklı olmaz ve çabuk yırtılırdı. İçine de saman ve yabancı kurumuş otlar konulurdu. Öyle bir hal alıyordu ne kar ne yağmur etki etmezdi. Çamur bile yapışmaz üzerinde ve altında kalmazdı. Öyle yumurta topuk ayakkabıları Diyarbakır'ın hovardaları giyerdi. Çiftçilikle uğraşanlar çarık, Trabzon lastiklerini giyerlerdi. Yelek ise kapaklı olan vardı. “V” tarzı olan vardı. Ceket isteğe bağlıydı. Genelde kırvaze olanlar tercih edilirdi. Sekiz köşe şapka da kullanılırdı. Külah, kefi (puşi), bunlar çok uzun zaman önce kullanılan erkek başlık giysilerindendi. Köylüler ise kefi (agal) giyerlerdi. Külah da giyerlerdi. Genellikle kırsal bölgelerde... Elbisenin öyle çok renk olayı yoktu. Zevke göre değişirdi. Kişi gider kendi zevkine göre zengin olan terziye diktirirdi. Gömleklerin kolu bileklik olan yeri iki veya bazen de tekli düğmeler olurdu. Bazıları da desenlerle işlenirdi. Kıyamazdın ki bakmaya...

Kotikler öyle desenli olarak el emeği göz nuru olarak işlenirdi. Elbiselerin dikimi çok uzun sürerdi. Ayakkabının rengi de zevk meselesi idi. Siyah, kahverengi, lacivert, beyaz krem gibi renkler kullanılırdı. Kadınlar kırmızı da kullanırlardı. Kadınlarda fakirlik zenginlik kavramı vardı. Eski kadife kumaşlar kullanılırdı. Kişinin kendi maddi durum ve alım gücüyle alakalıydı. Mesela her tarafta Kofi takılmazdı. Bazı ilçelerde giyilmezlerdi. Mesela Karaca dağ bölgesinde gazi takarlardı. Kadınlar ismi zülup (çeyrek altına benzer pul şeklindeki) olan şeyleri başlıklarına takarlardı. Şaare-kesrevan, ahvani olan hakiki yedi veziri şaalar takarlardı. Altına da kıtan ayrı, namazlık ayrı kullanılırdı. Bunları kadınlar takardı. Kıtanlar kendini seven kadınlar kullanırlardı. Tülbentler, hakiki ipek kıtanlar genelde Halep'ten gelirdi. Kadınlar bunları takarlardı. Fakir olan kadınlarda normal tülbent takarlardı. Genelde 3 metre alırla ve diker örterlerdi. Şaarın birinci ve ikinci kalitesi o zamanlar da vardı. Bir de başa takılan hörbi denilen bir tür kumaştan olan ve başa takılan giysi türü de kullanılırdı. Kızlar gelinler takarlardı. Ağa bani denilen kefiyi de başa bağlarlardı. Üzerine de farklı farklı renklerdeki hörbileri takarlardı. Merkezdeki kadınlar daha modernlerdi. Entari, Kofi gibi şeyleri giymezlerdi. Şuan ki gibi giyinirlerdi. Sadece pantolon yoktu. Kısa ve dar olan etek tarzları da o dönem mevcuttu ve giyilirdi. Ayakkabıları ise öyle klasik, geniş ve topukluymuştu. Yani babet tarzı ayakkabılardı. Çarşaf giyen kadınlar da vardı. Bazı sarma ağa bani tarzı şeyi de sararlardı. Ermeniler de çarşaf giyerlerdi. Günümüz bey ve ağaları bu adetleri almışlar. Ermeni kadınlar evin içinde açık dışarıda ise çarşafli idiler içerde açıktılar. Dışarıda çarşaf dolaşırlardı.

Kıras gecelik olarak da kullanılan bir giysiydi. Ayağında yün çorap, poçikli ayakkabı, fistan, derpe-kıras gibi giysi türleri olmazsa ve bunların üzerinde de kotik olmazsa artı başında da kofi, belinde de ağabani eksik demek olurdu.

Karaca dağın üç etek (Kaftan) giysileri vardı. Kadınlar onu da giyerlerdi. Yedi veziri (yedi renk) kumaştan gelin olana yaparlardı. Hakiki olanı ipek kumaştan yapılırdı. Üç eteğin içi ayrı, altı ayrı, üstü ayrı renkler ve desenlerden oluşurdu. Yedi vezire kumaş gibi yani alaca renklerden oluşan bir kumaş türünden yapılırdı. Üst kısmı çeşitli renklere bezenmiş bir modeli vardı. Bu renkler; sarı, siyah, mor, lacivert gibi renklerden oluşurdu. Giysiye bakıldığında yılanların kendini asıp yere doğru bırakmışlar gibi bir görüntünün oluştuğu hissini verirdi. Derpe (Tuman, Kadın şalvarı.) olmazsa olmazlarındandı. Ayağa giyilen bir giysi türüydü.

### **3.11.1. Erkeklerde Giyim ve Kuşam**

Erkeklerde başlarına defe tüyünden külah, şapka, kefi gibi giysileri tarihsel zamana göre kullanmışlar. Kırsal bölgenin yaşam koşulu farklılık gösterdiği için bu durum giysilere de yansımış. Kırsalda hešo denilen bir tür giysi dışa giyilirdi. Tarihsel derinliğe bakıldığında önceleri el ile örülen bir takım giysiler daha sonraları ipekten elde edilen giysiler sonraları da kumaştan bir takım giysiler elde edildikçe de yörede giyilmişlerdir. Yörede kullanılan erkek giysileri şöyleydi; külah, şapka, kefi, mantin yelek, kapaklı yelek, kırk düğme yelek, katırcı yelegi, şalvar, derpe-kras, uzun zubun, orta zubun, kilot pantolon (İngiliz Kilotu), ceket, palto, yün çorap, çarık, cızlavet, yemeni ayakkabı, rugan ayakkabı gibi giysiler yöre insanları tarafından kullanılmışlar.

Abdurrezak İnal'a göre;

Kadınlarda oldu gibi erkeklerde de yerleşim alanı ve iklim şartlarına göre giysilerin değişkenlik gösterdiğini görüyoruz. Mesela yörede Hešo denilen bir tür üste giyilen kalın bir giysinin kırsal bölgede çok giyildiği ve özellikle de havanın soğuk olduğu zamanlarda kullanıldığı görülmektedir. Çünkü iklim oldukça sert ve kırsalda yaşayanların da dışarı

çıkıp gün içerisinde yapmaları gereken bir takım işler var. Örneğin; bağa gitme, hayvanlara yem ve su verme gibi.

İslami inancın bir gereği olan ve tıpkı kadınlarda olduğu gibi erkeklerin de mutlaka başlarına bir şey giymeleri gerekiyordu. Bu inançtan ötürü yörede mutlaka başlarına devetüyünden yapılan külahlar takılırdı. Ve etrafı da puşi ile sarılırdı. Daha sonraları ise çeşitli şapkalar da takılmaya başlandı.

Diyarbakır ilinin bazı ilçeleri sınır dışıyla çeşitli ticari bağları vardı. Örneğin; Hani, Lice gibi. Kaçak yollarla Suriye'nin Halep, Şam gibi illerinden malzemeler getirilir ve Diyarbakır'da satılırdı. Buralarda çeşitli giyim kuşam malzemeleri de getirilirdi. Örneğin; Suriye'nin Hama şehrinden Hama puşisi getirilirdi. Pakistan'ın Lahor şehrinde alyans bir yüzüğün içerisinde kuşağın tamamının geçtiği bir tür ipek kuşak getirilirdi. Buna da Lahor kuşak denirdi. İran'dan ise yün ağırlıklı olan Acem şalvarı, Acem kuşağı getirilirdi. Yazın da hicazdan getirdikleri ipek ağa banileri bellerine sararlardı. Suriye ve İran ile olan ilişkisinden dolayı bu ülkelerden gabardin denilen bir tür kumaş getirilirdi. Bu kumaş türünden ise kırk düğme yelek elde edip giyerlerdi. Dışarıdan gelen bir ürünün fiyatı daha yüksek olurdu. Kalitesi yüksek olan giysileri hem maddi durumu iyi olan hem de kendini seven kimseler alıp giyerlerdi. Erkekler yedi veziri denilen bir tür kumaştan gömlekler giyerlerdi. Bu kumaş kutnu denilen bir dokumadan üretilirdi. Mor rengin üzerinde beyaz çizgileri olan yani alacalı renklerden oluşan bir kumaş türüydü. Daha sonraları ise keten peluş denilen bir tür kumaştan da gömlekler giyilmeye başlandı. Gömleklerin üzerine Heşo denilen giysi giyilirdi.

Kırsal bölgede önceleri heşo daha sonraları ise sırasıyla aba, yarım aba, ceket ve zubun gibi giysiler kullanılırdı. Bunlar dışa giyilen giysilerdi. Zubunlar ikiye ayrılırdı. Bunlardan biri uzun zubun, diğeri ise boydan zubun idi.

Şehir merkezindeki erkekler genellikle ağa bani denilen bir kuşak türünü kullanırlardı. Ağa bani, erkeklerin beline bağladıkları bir tür kuşak çeşididir.

Kırsalda yaşayanlar genellikle Derpe-Kras giyerlerdi. Derpe-kras iki parçadan oluşurdu. Birinci parçası Derpe, ikinci parçası ise Kras bölümüydü. Kras denilen bölüm yuvarlak ve yırtmaçlıydı. Kol bölümü ise boyun kısmına kadar yırtmaçlıydı. Genellikle Kras ile Derpenin hem kumaş özellikleri hem de renkleri aynıydı. Yani birbirleri ile farklı

renklerden oluşmazlardı.

Çarık döneminden sonra el yapımı çevirmeli yemeni dönemi başladı. Bu yemeni denilen ayakkabıların renkleri kişiden kişiye farklılık gösterirdi. Genellikle siyah, kahve renkleri tercih edilen renkleri. Fakat portakal rengi gibi farklı renkler de kullanılırdı. Körüklü ve arka kısmı da mahmuzlu olan bir tür çizme de kullanıldı. Mahmuz, çizmenin arkasına takılan binek hayvanları dürterek hızlandırmaya yarayan metal bir parçadır.

Diyarbakır'da ipek böceği kozaları oldukça yaygındı. Bundan dolayı da yörede ipek böcekçiliği yapılırdı. Bu kozalardan ipek çıkarılır ve bu ipekleri tezgâhlarda dokuyup puşiler üretilirdi. Bu puşiler devetüyünden yapılmış olan külahların renklerine benzer bir renkte üretilirdi. Bir diğeri de Şehr-i Hama denilen yöreye ait Hama puşilerini sararak giyerlerdi. Bu Hama puşileri genelde simli olurdu.

Yörede kullanılan giysi türlerinden biri de mantin yelek idi. İpek böcekçiliği ile uğraşıldığı dönemde, ipek üretim tezgâhlarında bu yelekler üretilirdi. Mantin yelekler genelde iki şekil ve iki renkten oluşurdu. Siyah üzerine beyaz desen, kırmızı üzerine de beyaz desenler vardı. Mantin yelekler düğmeli olur ve düğmeleri de sedeften olurdu. Mantin yeleklerin astarı ise ipekten olurdu. Bu yeleklerin ense kısmı da çeşitli motiflerle işlenirdi.

Bir diğeri model ise kapaklı yelek modeliydi. Yine ipek kumaş parçalarında bazen kırmızı zemin üzerine beyaz yıldız, bazen de beyaz zemin üzerine kırmızı yıldız aynı kapaklı yelekte olduğu gibi kolsuz bir şekilde yapılır ve giyilirdi. İpek kozalarından elde ettikleri kumaşlardan çarşafalarda yapıp giyerlerdi. Kumaş kalitesinde farklılık olurdu fakat model aynıydı. Kişinin maddi gücüne göre de giyim kuşam değişkenlik gösterirdi.

Diyarbakır'ın kışları oldukça soğuk geçerdi. Bu bölgede yaşayan insanlar gün içerisinde bağ, bostan, bahçe gibi işlerin yanı sıra balıkçılık ve taşımacılık gibi de bir takım işlerle uğraşırlardı. Dolayısıyla da Dicle nehri ile iç içeydiler. Çünkü Dicle nehrinden ekmek paralarını kazandıkları bir alandı. Dicle nehrinin kenarında ise kum ocakları vardı. Yöre halkı inşaatta kullanılan kumu alıp merkeplerle taşıyarak ticaretini yaparlardı. Bu iş ile uğraşan kişilere de katırcı denirdi. Bu kişiler havanın soğuk olduğu dönemlerde göğüslerini soğuktan korumak için kapaklı yelek (Sol göğüs kısmının sağ göğüs kısmının üzerine geçirilen bir tür giysi.) denilen bir tür yelek giyerlerdi. Buna da katırcı yeleşti

denirdi. Kadınlar beylerine yünden bazı giysiler örer ve latife olsun diye de güzelce bir işlerdiler. Yeleklerin kenarlarını, cep ağzlarını ve düğme kenarlarını; kuş, gül ve geometrik gibi bazı şekillerle güzel görünmesi için işlerlerdi.

Diyarbakır doğu ipek yolunun üzerinde olduğu için burada ipekçilik gelişmişti. İpekler doğuya bu yoldan ve daha sonra da baharat yoluna bağlanıp giderdi. Diyarbakır'ın bazı sokaklarında ipek dokumacılığı yapılırdı. Genellikle Ermeniler el sanatları gibi beceri gerektiren sanatsal işleri yaparlardı. Sanat onların işiydi. Bu tarz konularda oldukça marifetliydi.

Gömlelerde yaka olmazdı. Yakası olmayan gömleğin kol manşeti de olmazdı. Yani çarşıya git. Çizgili bir gömlek al. O gömleği terziye götür. Terzi gömleğin yakasını çıkarsın. Ve gömleği yöresel bir kostüme dönüştürmeye çalışsın. Nafile! Çünkü bir giysinin geleneksel olabilmesi için onun hem şekli hem de kumaş türü oldukça önemlidir. Yöresellik kazanabilmesi için bazı önemli durumlar söz konusudur. Gerek kumaş türü gerek model gibi olgular olmazsa olmazlarındandır. Diyarbakır'da kullanılan başka bir tür kumaş ise fitilli kadife kumaş idi. Bu kumaştan erkekler palto ve şapka diktiriverirdi. Yani adam paltosunun kumaşından şapkasını da yapardı. Altın yıldız, merinos ve gabardin türü kumaşlardan; şalvar, yelek, ceket gibi giysiler giyilirdi. Artık makineleşme dönemine geçildiğinden dolayı kumaş türü giysiler yaygınlaşmaya başladı. El işleri rağbetini kaybetti.

Yörede kullanılan gömleklerin gelenekselliğinde el bileğinin olduğu yerde manşet yoktur. El bileğinin olduğu yerde küçük bir yırtmaç olurdu. Düğme ile hiçbir alakası yoktu. Aynı Derpe-Kras da olduğu gibiydi. Daha Sonraları birilerinin hoşuna gittiği için el bileğine manşet yapmışlar. Fakat işin gelenekselliğinde öyle bir tarz yoktur. Kırk düğme yelekte yaka yoktur. Kapaklı yelekte de yaka yoktur. Yeleklerin hiçbirinde yaka yoktur. Yaka yelek ve gömlelerde değil ceketinde olurdu. Bir de farklı ülkelerden gelen adına da setre denilen bir tür giysinin de yakası vardı. Bu giysi cekete benzerdi. Üsten cepli arkasında da güzel görünsün diye örüklü saç bağına benzer bir aparatı vardı. Bu giysi ceketin altında da giyilirdi.

Günümüzde halk oyunlarını icra eden hiçbir ekipte maalesef ceketin giyilmediği görülüyor. Aslında Diyarbakır gençleri günlük yaşantılarında asla ceketsiz dolaşmazlardı. Yazın bile ceket giyerlerdi. Mutlaka üzerlerinde bir şey olurdu. Genellikle şehir



merkezinde giyilen başka bir giysi türü de cekete benzeyen fakat ne yakası ne de kol düğmeleri olmayan bir tür giysi giyilirdi. Bu giysi ceket niyetiyle giyilirdi.

Erkeklerin ayağa giydikleri bir diğer giysi türü ise setre pantolundu. Yirmi yaşın üstünde olan kişiler ise uzun zubun giyer ve bel kısmını da ağa bani veya palaska bağlardı. Diyarbakır merkezde uzun zubun giyen birçok insan vardı. Ramazan ayında gerek teravih namazlarında gerekse de gece namazlarında uzun zubun giyen insanlar görülürdü. Daha sonraları ise yarım zubunlar çıktı. Bu yarım zubunlar gömleğin üzerine giyilir şalvarın içerisine bırakılırdı. Ve bel kısmına da ağa bani denilen bir tür kuşak bağlanırdı. Süvari keten pantolon yani İngiliz kilotu denilen bir tür pantolonda gerek kırsalda gerekse de şehir merkezinde giyilirdi. Genellikle askeri bir giysi türüydü. Yanlarında kapaklı cepler vardı. Diyarbakır'da bir dönem yaygın olarak kullanıldı.

Çarık cağmış derisinden yapılırdı. Çünkü derisi oldukça sert ve dayanıklıydı. Bu deri ilaçlanıp kuyularda haftalarca bekletilirdi. Bu işlem bittikten sonra elde edilen deriden çarık yapılırdı. Çarık döneminden sonra tamamen el becerisiyle yapılan çevirme yemeni (Bir tür ayakkabı) dönemi başladı. İşlenmiş deri el tezgâhlarında çevirtilerek yemeni derisi haline getirilirdi. İpliği ise bal mumundan geçirilerek sertleştirilirdi. Haftalarca kireç kuyularında bekletilen cağmış derisi kösele halini aldıktan sonra bir tür alet ile delinirdi. Delinen kösele bal mumundan sertleşmiş olan iplerle çapraz bir şekilde bu deliklerden geçirilirdi. Daha sonra ise deri çevirtilerek yemeni elde edilirdi. Elde edilen yemeni yıllarca giyilirdi. Yemeni, önü bağcık sız ve kapalı olan arka tarafında ise çekecek niyetine kullanılan kulakçığı (Poçik) olan ayağa giyilen bir tür ayakkabıdır. Kadın yemenisinde poçik olmazdı. Genellikle kullanılan renkler ise siyah, kahverengi, şekerrenge ve portakal renkleri idi. Daha sonraları ise üç bağ, beş bağ ve yumurta topuk gibi farklı model ve farklı renklerde de ayakkabılar üretilmeye başlandı. Örneğin; üç bağ olan ayakkabıların yanı sıra kahverengi orta kısmı ise krem rengindeydi. Bazen zıt renkler de kullanılırdı. Mesela siyahın içerisine beyaz gibidir. Yemeni ayakkabıların ön kısmına saç bağı şeklinde bir aparat takılırdı. Bir diğer ayakkabı türü ise derisi parlak olan yani rugan denilen bir tür ayakkabı çeşidiydi.

Mehmet Tekin'e göre;

Bizim yörede erkekler kışın veya diğer mevsimlerde genelde şalvar giyerlerdi. Genellikle orta yaşlılar giyerdi. Yelek olarak da iki tip yelek vardı. Şuanda halk oyunları

ekiplerinin kullandıkları yelekler, yereldeki halkın giydiği yeleklerden farklıdır. Örneğin; kapaklı yelek diye tabir edilen bir tür yelek diğer bir adıyla katırcı yeleği. Genellikle bunu Dicle nehrinden odun getirip şehirde satmaya giden oduncular giyerlerdi. Boğaz ve göğüs kısımlarına soğuk işlememesi için bu kapaklı yeleği giyerlerdi. Yeleğin sağ tarafı alta girerdi sol tarafı da sağ tarafın üstünü boğaza kadar tamamen örter ve kapatırdı. Şimdi bunları alıp getirmişler halk oyunları ekiplerine giydiriyorlar. Sanki başka yelek yokmuş gibi. Ama bu şekilde değil! Normalde Diyarbakır yeleği kişinin pantolon kemer yerini geçmeyecek şekilde ve şalvarın üzerinde olurdu. Katırcı yeleği ise şalvarın altına koyulurdu. Şalvarlarda siyah renk tercih edilirdi. Diyarbakır yeleğinin göğüs kısmı da ” V” şeklindeydi. Bazı kişiler alttan iki düğmeyi iliklerdi. Bazı kişiler de önünü açık bırakırlardı. Bu tamamen kişilikle alakalıydı. Öğle hovarda tipler önü açık gezerdi. Mütevazı olanlar önünü örterdi. Kendini seven kişiler köstek saat de takarlardı. Eskiden kumaş olarak da iki tür kumaş tercih edilirdi. Biri yörede karemendo, diye tabir edilen kumaş türüydü. Diğeri ise yörede lastikotin, diye tabir edilirdi.

Karemendo; eskiden insanlar Terkan veya Hani bölgesinden Diyarbakır’a geldiklerinde köprü falan yoktu. İnsanlar nehrin karşı tarafına geçmesi gerekiyordu. Dolayısıyla karşıya geçmek için şalvarlarını çıkarırlardı. Yüzme bilmeyenler şalvarlarını suya çalardı sonra açık olan yerlerini bağlarlardı ve üfleyip şişirirlerdi tuluk şekline getirilirdi ve insanlar ona binip Dicle nehrini karşıdan karşıya geçerlerdi. Buna tür kumaşa halk arasında karemendo denirdi.

Lastikkotin; eskiden kullanılan ve yöre halkının lastikotin, diye tabir ettikleri bir kumaş türüydü. Su geçirmez naylon ağırlıklı olan bir kumaş türüydü. Rengi ise siyah idi. Altın yıldız firması halada bu kumaş türünü üretiyor. Şuan bakıyorum lacivert, mor ve başka renkleri de mevcuttur. Eskiden renk çeşitliliği pek yoktu. Genelde siyah renk hâkimdi. Bazen az da olsa koyu kahverengi de bulunabiliyordu. Diyarbakır’da öyle cıvık renkleri kimse pek giymezdi. Siyah renk genelde ağır bir renk olduğundan tercih edilirdi. Şimdiki gençlere bakıyorum şalvar farklı bir ren yelek farklı bir renk giyiniyorlar. Diyarbakır insanı kendini severdi. Fakir bile olsaydı genelde renkleri uyumunu oturturlardı. Yöre halkı genelde alt üst takım şeklinde elbise giyerlerdi. Şalvar giysi türünde siyah renk daha yaygın tercih edilirdi. Bazen de fıstık yeşili tercih edilirdi. Çok eski dönemlerde yün şalvarlar da giyilirdi. Ben o tarz giyimi de yaşım itibari ile gördüm. Kıldan yapılan şalvarları da gördüm. Bir de kırsal bölgede aşırı sıcaklıktan dolayı erkekler

Derpe-Kras denilen bir tür entariye şekil olarak benzeyen fakat dikiş farklıydı. Şalvar gibi beyaz, Amerikan bezinden veya Japon bezi denilen kumaş türünden elde edilen bir giyside türüydü. Bunların üzerine de siyah yelek kuşak özellikle de ağa banı takılırdı. Koçerler bunları kullanıyordu. Şalvarın altına yün çorap kesinlikle olurdu.

Zengin kimseler, lastik kotin denilen veya son dönemlerde sanayinin gelişmesi ile fabrikalarda üretilen kabardın denilen bir tür kumaş tercih ederlerdi. Hatta eskiden insanların giyecek çok elbiseleri olmadığından düğünlere giderken birbirlerinden ödünç alırlardı. Eskiden çarık vardı. Daha sonra yemeni denilen ayakkabılar çıktı. Kerata (Çekek) olmadığından dolayı ve insanlar kolay giyebilsinler diye poçikli ayakkabılar yani yemeni denilen ayakkabılar giyerlerdi. Genelde siyah renk tercih edilirdi. Beyaz renk yemeni ayakkabılar giyilmezdi. Giyenler genelde paytoncuları. Veya farklı bir kişiliğe mensup olan hoş karşılanmayan tiplerdi. Kadınlar da genelde kırmızı rengi sıkça kullanırlardı. Yemeni denilen ayakkabıları giyerlerdi. Şimdi vişne rengi beyaz giyenler vardır. Eskiden öyle bir şey yoktu genellikle erkekler siyah bazen kahverengi giyerlerdi. Kadınlarda genellikle kırmızı giyerlerdi. Bazen şehir merkezinde sivri burun değil de kesik uçlu ayakkabılar bağlı olanlar ya da yumurta topuklu olanlar kullanılırdı. Ağırıklı olarak yemeni kullanılırdı.

Gömlek; eski dönemlerde insanlar genelde serin tutan kumaşları tercih ederlerdi. Bu kumaş türleri ya beleşo ya da haftrenk yani yedi veziri denilen kumaş türleriydi. Ermeni kadınlar da bu kumaşları işleyip süslerlerdi. Bu bahsettiği şehir merkezinde genellikle kullanılırdı.

Şapka; genelde sekiz köşe olan kullanılırdı. Ayrıca devetüyünden yapılan külahlar da kullanılırdı. O zamanlar Diyarbakır'da develer çok olduğundan bunların yününden de külahlar yapılır, tezgâhlarda satılırdı.

Haşo; erkek giysilerinden dışa giyilen kırsal bölgede genellikle kullanılan bir tür giysi idi. Bu giysinin iki türü vardı. Kollu olanı ve kolsuz olanı... Yazlık olanlarda pamuk kışlık olanlar yün olurdu. Yorgan ipinden dikişlerle baklava dilimi tarzında desenler ile dikilirdi. Bu giysiler insanları yazın güneşten kışın soğuktan korurdu. Biraz daha kırsal kesimlerde aba vardı. O da devetüyünden ya da koyunyününden elde edilirdi.

Kuşak; yörede iki çeşit olarak kullanılırdı. Biri İran'dan gelen acem kuşağıydı.

Genelde kendini sevenler kullanırlardı. Bir de Pakistan'ın Lahor kentinden gelenler vardı. Pakistan'dan gelenler çok zarif ve ipekten idi. Ve kuşağın tamamı alyans yüzüğün içerisinden geçecek kadar zarif bir kumaş türüne sahipti. Şimdi bakıyorsun farklı değişik bir tür kuşak kullanılıyor. Bunlar hiç hoş ve estetik durmayan bir kuşak türüdür. Bir de yazın Halep'ten getirilen ağa banı dedikleri sarı renkli olan yazlık kuşaklar kullanırdı. Bir de kışlık kuşaklar vardı.

Kuşakların farklı farklı kullanım amaçları vardır. Beli sarmak için, süs niyetine ya da silah veya hançeri saklamak için, yağmurdan kafasını korumak için, tarladan bir şeyler içine koymak ya da poşet niyetine kullanmak ya da çocuğu sırtına bağlamak gibi birden çok maksadı olan bir giysi türüydü.

### **3.11.2. Kadınlarda Giyim ve Kuşam**

Kofi kadınların başa taktıkları giysilerdendir. Kenarları çuhaya benzer kumaşla çevrelenmiş, tepesi ise ipek veya benzeri İpliklerle elde edilmiş bir başlıktır. Parçaları ise; Tar denilen tas biçimindeki tahta ya da tenekeden yapılmış malzeme; Tarın üstüne geçirilen saçaklı ya da saçak sız fes Kofi'ye takma saç eklenir ve yanlardan örgüler sarkıtılır. Açık başa önce beyaz renkte tülbent sonra yörede şaar denilen sarık ve bununda üzerine genelde canlı renklerden seçilen poşular sarılır. Kofi'nin üstüne sarılan şaar düğümüne göre takan kişinin hangi bölgeye ait olduğunu belirtir. Kadınlarda giyilenler genelde şunlardı: Kofi, entari, basma entari, fistan, derpe-kras, melekof, kotik, yün çorap, yemeni, cizlavet ve şişlerle örülen birtakım giysiler yörede kullanılmıştır.

Abdurrezak İnal'a göre;

Kırsalda yaşayan kadınlar ile şehir merkezinde yaşayan kadınlar arasında buldukları coğrafi konumlarından dolayı birtakım farklılıklar oluşmaktaydı. Gerek yaşam koşulları gerek iklim şartlarının etkisiyle de ister istemez giysilerde de birtakım farklılıklar oluşurdu. Şehirde yaşayan kadınlar kırsal bölgede yaşayan kadınlara göre daha pahalı ve daha kaliteli kumaşlardan elde edilen giysileri giyerlerdi. Kırsalda yaşayan

kadınlar ise böyle pahalı ve kaliteli giysileri fırsat buldukları zamanlarda ancak giyebilirlerdi. O fırsatı da pek bulamazlardı. Gün içerisinde uğraşmaları gereken günlük işler olduğundan kaliteli giyinmelerine pek zamanları olmazdı. Çünkü onlar sabahtan akşama kadar bütün zamanını kırsalda uğraş içinde geçirirlerdi. Tarlada, bahçede, hayvanlarla uğraşarak zaman geçirirlerdi. Şayet vakit bulup giyindiklerinde ise genç kadınlar Kofi denilen saç bağı olan ve başa geçirilen bir çeşit giysi türünü takarlardı. Bazen saç bağlarını uzatıp sarkıtırlardı. Bazen de çift örük yaparlardı. Genç kızlar o örüklerin uçlarına süslü şeyler takarlardı. Mesela mermi uçları, gümüş mecdiye paralar, mavi boncuklar gibi veya çeşit çeşit renkli bezlerle bağlarlardı. Yaşı daha ileri olan yani evlenme yaşını geçen kadınlar ise Fini kullanırlardı. Fini, saç bağı olmayan başa giyilen bir tür giysidir. Orta Fini, yüksek Fini olmak üzere iki şekilde kullanılırdı. Yüksek olan Fininin içerisine kasnak şeklinde bir cisim koyulurdu. Böylelikle Fini daha yüksek görünürdü. Fininin etrafıyla özdeşleşmiş olan, kadınların kullandıkları kenarları renkli olan, ince ipek kumaş türünden oluşan ve adına da Şaar denilen bir tür puşu bağlanırdı. Yaşlı kadınlar ise Finisini başına geçirir, Şaar denilen puşisini üzerine bağlar, tülbendini de üzerine örterlerdi. Yani tülbent dışta kalırdı. Genç kızlar da Kofi'nin etrafına Şaar denilen puşiyi sarıp bağlarlardı. Altına herhangi bir şey bağlamazlardı. Zaten genç kızların saç bağları gerek sırt kısmını gerek de gerdanlığını örterdi. Altına beyaz namazlığını geçirir üzerine Kofi'sini takarlardı. Kadınlar bazen de beyaz tülbent takarlardı ki gerdanlıkları görünmesin diye. Kofi'nin üzerine ise Şaar denilen puşiyi bağlarlardı. Yörede Temezi diye adlandırılan ve rengârenk olan puşiler ise öyle özel hallerde Kofi'nin etrafına bağlanırdı. Nadiren kullanılan puşilerdi. Köylerde genellikle gelin almaya gidildiğinde kadınlar hem kendilerini hem de bindikleri atlarını Temezilerle süslerlerdi. Yani erkek tarafının geldiği böylelikle beli olurdu.

Kadınlar entari giyerlerdi. Entariler belden oturtmalıydı. Entarinin türü ise basma entariydi. Bu entarilerin desenleri, renkleri ve modelleri kişinin kendi zevkine göre değişkenlik gösterirdi. Yani kadının kendi zevkine göre idi. Bazen entarilerin etek kısmı düz olurdu. Bazen de firfırlı veyahut silvanlı denilen kırmalı bir şekilde de olabiliyordu. Yörede kullanılan bir başka giysi türü ise mele koftur. Hem entarinin altında giyilebilen hem de geceleri uyurken giyilen bir tür kadın giysisidir. İç kısma bir kemer bağlanırdı. Bu kemere de gerek kilerin anahtarını gerek de evdeki dolaplarının anahtarlarını takar oradan da mele kofunun cebine indirirdi. Entarisini de üstüne giyer bir şey dışarıdan

görülmezdi. Genellikle evin anneanesi veya babaanesi giyerdi.

Entarinin üzerine Kotik denilen ceket şeklinde fakat yakası olmayan dışa giyilen giysi türlerinden olan ve üzeri de sutaşı ile çeşitli geometrik motiflerle işlenmiş bir tür giysi giyerlerdi. Kotik genellikle Karaca Dağ bölgesinde yaygın olarak kullanılırdı. Diyarbakır'ın bazı bölgelerinde kadınlar entarinin üzerine üçetek denilen bir tür giysiyi de giyerlerdi. Bu eteğin iç kısmı desenli yanları yırtmaçlıydı. Arkadan çapraz çevirtilerek kuşağın arasına bırakılarak entarinin üzerine o şekilde giyilirdi. Bazen de kırsal bölgede kollara kılıçık takılarak entarinin üzerine arkadan ense kısmına düğüm atılır aşağıya doğru sarkıtılırdı. Entarinin altında da kadın şalvarı denilen bir tür giysi giyilirdi. Buna yörede Derpe veya Tuman da denilirdi.

Kuşaklar yerleşim alanı ve ailenin maddi imkânına göre değişkenlik gösterirdi. Bunlar ya keçi kılından dokunmuş Keji denile bir tür kemer veyahut gümüş ya da altın kemerler idi. Genellikle Karaca Dağ bölgesinde yaygın olarak kullanılırdı. Giyinmeyi seven kişiler ya cezaevlerinde ya da becerabiliyorlarsa kendileri boncuktan kemer örürlerdi. Bu kemeri örürlerken bir kumaş veyahut bir deri üzerine örürlerdi. Ve bu kemeri entarinin üzerine bağlardı.

Ayağa yün çorap giyilirdi. Genellikle kadınlar teşilerle yünü ipliğe çevirir hem kendilerine hem de beylerine yün çorap örürlerdi. Şehir merkezinde yaşı geçmiş kadınlar mest giyerdi. Sabah namazına kalkınca mesti giyer akşama kadar mesti çıkarmazlardı. Abdest alırken de ayaklarını mesh ederlerdi.

Ayakkabı şekilleri dönem dönem farklılık göstermiştir. Ayakkabının tarihi derinliğine inerse önceleri çarık daha sonra yemeni denilen bir tür ayakkabı çeşidi üretildi. Makineleşmeyle beraber ham maddesi lastik olan Cizlavet ve Karalastik denilen ve ayakkabı niyetine giyilen bir tür ayak giysisi kullanıldı.

Şehir merkezine inildikçe kadın giysilerinin biraz daha sadeleştiğini görüyoruz. Kotik denilen giysi tamamen ortadan kalkıp yerini basma entariler veya kadife entarilere bırakıyor. Alman kadifelerinden tutun İngiliz kadifelerine kadar şekilden şekle ve desenden desene çeşitlilik gösteriyordu. Yani bu kumaşların gerek ham maddesi gerek de kalitelerinde farklılıklar oluyordu.

Şehir merkezinde Kofi ve Fini takma olayı yoktu. Genç kadınlar kundak başı bağlar ve kundak başının kenarlarını da boncuktan oya işlemeli süslemelerle süslerlerdi. Evlilik çağına girmiş veya evlilik çağının ötesinde olanlar beyaz namazlık denilen yani tülbentlerini başlarına bağlardı. Bunların bazıları sade bazıları ise örülü olurdu. Mesela yeni evlenmiş olan kişiler kendileri boncuklarla veyahut oyalarla tülbentlerin etrafını örerlerdi.

Şehir merkezinde kullanılan ayakkabılar işlemeliydi. Ayakkabılara çeşitli desenler verilirdi. Giyilen kıyafete uydurulurdu. Makineleşmeden önce bunlar ellen yapılırdı. Daha sonra makineleşmeye geçilince artık daha fabrikasyon ayakkabılar üretilmeye başlandı.

Mehmet Tekin'e göre;

Fistan; diğer adıyla entari, kadınların olmazsa olmazlarındandı. Entari dediğimiz elbise boydan olan uzun bir elbise türüydü. Yani bilekte ki aşık kemiğine kadar uzun olmalı hatta o kemik de görülmemeliydi. İslam dini gereğince yöredeki insanlar bu duruma hassasiyet gösteriyorlardı. Kadınlar kısa elbise giymezlerdi. Genelde uzun elbiseler tercih edilirdi.

Kuşak; kadınlar bellerine sürekli kuşak takarlardı. Yün ile örülenlere; keje, denilirdi. Bu kuşaklar iki üç parmak kalınlığından bele sarılır ve farklı amaçlar içinde kullanılırdı. Örneğin; kadınlar teşisini kuşağının arasına yerleştirirlerdi. Bazen de bir şey getirdiklerinde bu kuşağı sararlardı. Kadınların olmazsa olmazlarından biride peştamal idi. Onu da entarileri kirlenmesin diye önlerine takarlardı.

Kofi; eskiden kadınlar başlarına Kofi takarlardı. Şimdi ki gibi şırıklı Kofi değildi. Kofi'nin etrafında saça benzetilen saçaklar vardı. Bir de Kofi'nin etrafına da şaar sararlardı. Ya da etrafına üç dört renkten meydana gelen temezi (Puşi) takarlardı. Kadınlar kafalarına tülbent, üzerine Kofi sonra da temezi ve şaar gibi süs eşyalarını kufinin etrafına sarar ve süslerlerdi. Kofi'nin dik durması için bazen karton, bazen de bir tahta parçasında oluşan kasnak ile kalıba sokulurdu.

Kofi'nin takılış şekli bölgeden bölgeye değişiklik göstermekteydi. Mesela Ergani'de kadınların Kofi'si düz bir şekilde başa giyilirdi. Ne öne eğik ne de arkaya

yatıktı. Çermik tarafında ki kadınların Kofi'sinin üst kısmı geriye doğru yatıktı. Hani tarafında Kofi'nin düğümlerini sol tarafa bağlarlardı. Böylelikle Diyarbakır'a merkeze gelen bir kadının nereden geldiği hangi aşirete mensup olduğu bilinirdi.

### 3.12. Diyarbakır'da Kullanılan Süs ve Takılar

Yörede takıların önemi büyüktür. Daha çok bu takılar bayanlarda ön planda ortaya çıkmaktadır. Erkekler de az da olsa takılar kullanılmaktadır. Bu da halk oyunlarda dış görünüş ve gösterişli bir görüntü olmasına ve daha çok dikkat çekilmesine ve beğenilmesine olanak sağlamaktadır. Takılarda kadın ve erkek takıları olarak farklılık göstermektedir.

Mehmet Demir'e göre;

Takı önemli bir aksesuardı. Ziluf (Yani gazi cenik), Şırık gibi aksesuarlar başlığı süslemek için kullanılırdı. Ayna gibi parlayan pullar vardı. Bunlar gümüşten idi. Kadın Kofi'sinin ön kısmına takılır ve süs niyetiyle kullanılırdı. Genelde Şırıklı Kofi'nin önüne takılırdı. Bilezik, hasır bilezikler vardı. Bunlar gümüşten idi. Küpeler de gümüştü. Gümüş çok kıymet görüyordu. Altın herkeste bulunabiliyordu. Fakat gümüş öyle değildi. Gümüşün işçiliğini Ermeniler yaparlardı. El emeği göz nuruyla yaparlardı. Dolayısıyla da ve çok kıymetliydi. Gümüş kemer takan kadınlar vardı. Karaca dağ bölgesinde genellikle takılırdı.

Karaca dağda yünden yapılan bele bağlamak için Kejler (Bir tür kalın ipten oluşan ve bele kemer veya kuşak niyetiyle sarılan bir aksesuardır.) vardı. Çok uzun ve 4 defa bele sarılabilirdi. Kejler kemer genişliğine getirilerek sarılırlardı. Çok gösterişliydi. (Zengin olan kimseler genelde gümüş sever ve gümüşten kemer takarlardı). Çeşitli renklerden oluşan çiçek desenler vardı. Onu da üzerine bağlarlardı. Gül şeklinde olan, ipekten yapılan ve farklı renklerden oluşan püsküller vardı. Üzerine bağlanırdı. Püskülünü de aşağıya sarkıtırlardı. Bu püskülleri başa sarılırdı.



Bir süslenme çeşidi mi farklı bir şey mi bilemiyorum. Fakat kırsalda Dak denilen (Bir tür dövme.) tarihi bayağı derin olan bir dövme işleme sanatıydı. Tabii bağlı olduğun aşireti simgelerdi. Artık o aşiretin simgesi neydi ise ya çenesine veyahut kaşlarının arasına yaparlardı. Öyle boyadan değil kadın sütü ile ateş üzerindeki kaba bulaşan siyahlık (is) karıştırılır ve kaynatıp eritip krem kıvamına getirilir. Daha sonra ise 5 10 iğne bir birine bağlanır, onu vücuda döküp iğneyle işlerlerdi. Artık ömürlük olurdu ve uzun vadeli kullanılırdı. Bazıları yanak ve burunlarına da yaparlardı. Bir de kayıp olayının önüne geçmek için işaret niyeti ile yapılırdı. Mesela bir savaş olduğunda kayıp olan bir kişinin eşkali tanılamaz halde olduğunda o kayıp olan kişiyi bu işaret sayesinde bulmaktı. Bunlar merkezde yoktu. Merkezdekiler zengin hayatı yaşarlardı. Daha modernlerdi. Eğlenir hamama giderlerdi. Eski kadınlarda öyle makyaj yoktu. Kilden (sürme) o da vardı. Merkezde ki kadınlar makyaj yapanlar vardı. Kırsalda ayıp olarak karşılanırdı.

### **3.12.1. Erkeklerin Kullandıkları Takılar**

Hamaylı; şekil olarak kare, üçgen, dikdörtgen veya silindir şeklinde olan boyun takısıdır. Boyuna koldan geçilerek takılır. Genelde deriden ve sade bir biçimde yapılırdı. İçerisine Kuran'da geçen bazı süre ve dualar bırakılırdı. Daha çok korunmaya yönelik inanç gereği kullanılırdı.

Pazubent; şekil olarak kare, üçgen ve dikdörtgen şekilleri olan kolun dirsek ile omuz arasına takılan bir kol takısıdır. Genelde deriden ve sade bir biçimde yapılırdı. Pazuya takılması içinde lastik ile tutturulurdu. İçerisine Kuran'da geçen bazı süre ve dualar bırakılırdı. Daha çok korunmaya yönelik inanç gereği kullanılırdı.

Köstek; yörede iki değişik çeşidi bulunan, en eski erkek takılarından olan, bir takı çeşididir. İki şekli mevcuttur. Boyundan asılan ve ucuna saat takılan, diğeri yeleğin düğme iliğine kancasıyla tutturulan ve ucuna saat takılıp saatle beraber yeleğin cebine bırakılan.

Zincir; gümüş veya altından olup, yeleğin düğme deliğinde tutturulup, kuşağın iç kısmına konan bir takıdır.

Mendil; yörede genelde açık renklerden seçilen, kare şeklinde, hem işlemeli hem de

işlemesiz olup katlanarak kuşakla yelek arasına sıkıştırılır, işlemeli olanı ise kuşağın sağ veya sol kısmına takılıp yere paralel bir şekilde sarkıtılırdı. Mendil gerek ihtiyaç gerekse de bir aksesuar olarak kullanılırdı.

Abdurrezak İnal'a göre;

Erkekler genelde takı aksesuarı olarak en çok cep saatini kullanırlardı. Bu saatler gümüş köstek saatler idi. Saate takılan kordonları da gümüştendi. Bu kordonun bir ucu yeleşin düğme iliğine diğer ucu ise saate takılırdı. Ve saat yeleşin cebine konurdu. Diyarbakır'da erkekler palaskasız dolaşmazlardı. Yani diğer bir takı aksesuarı ise erkek palaskası idi. Genelde palaska kuşağın altında kalırdı. Palaska beli sağlam tutardı. Sağında ve solunda tabanca kabzası vardı. Boyundan uzatılan kordon ise o kabzaya bağlanırdı. Diyarbakır gelenek ve göreneğinde erkeğin ne kaması ne de silahı görünmezdi. Çünkü görünmesi ayıplanırdı.

Erkeklerde pazıbent ve hamaylı denilen bir tür takı aksesuarı da kullanılırdı. Fakat bunların dışarıdakiler tarafından görülmemesi önemi yet arz etmekteydi. Aslında süs takısında ziyade inanç gereği kullanılan bir tür takıydı. Kişiyi koruduğuna inanılan içerisinde de Kuran'da geçen bazı dua ve süreler konurdu. Dolayısıyla bunların dışarıdan gözükmemesi gerektiğine inanılırdı. Bunun nedeni ise insanların Kuran'a gösterdikleri saygıdan ötürüydü.

Mendil, yöre insanında sürekli bulunan bir araçtı. Gerek terlediğinde terini silmeye gerekse de bağında bahçesinde bir mahsul ürününü taşımak içinde kullanılan âdete çok amaçlı bir araç gibi erkeklerin olmazsa olmazlarındandı. Bazen de süslenmek için de kullanılırdı. Örneğin; kuşağın sağ veya sol tarafından yere paralel olarak sarkıtılırdı. Tabi süslenmek için kullanılan mendil günlük yaşamı içerisinde kullanılan mendilden farklıydı. Ya sevgilisinin sevdiğine işleyip verdiği ya da kendisinin zevkine göre süsleyip işlediği bir mendil türüydü. Onu o şekilde kuşağın üzerine süs niyetiyle sarkıtırlardı. Şalvarın uçkurunun ucuna birçok renkten oluşan gül şeklinde püsküller vardı. Bu püskülleri uçkurun ucuna takar ve kuşağın altından onu çıkarır yere paralel bir şekilde sarkıtırlardı.

### 3.12.2. Kadınlarda Süs ve Takı

Baş takıları;

Şırrık, yörede çok yaygın olarak kullanılan, sadece gümüşten imal edilen, üzerinde damla, güneş, yaprak, yılan motifleri bulunan bir takı çeşididir. Takının orta kısmı alnın tam ortasına gelecek şekilde Kofi denilen başlığa tutturulur. Boyuna takılacak şekilde, kolye biçiminde olanları mevcuttur.

Eyyün; bir parça kumaş üstüne düzenli bir şekilde altın paralar sıralanır. Yapılan bu takı Kofinin üstüne, yani kaşın tam üstüne gelecek şekilde yerleştirilir, başın arka kısmında düğüm atılır, bazı bölgelerde ekonomik güce göre altın ya da gümüş paralar olarak değişebilir.

Küpe; kulağa süs olarak takılan ve hala eski canlılığıyla kullanılan bir takı çeşididir. Genelde yöreye özgü küpeler: Kişnişli küpe, habli küpe, gibi.

Hızma; yörenin belli kesimlerinde kullanılan, bayanların sağ ya da sol burun deliklerine takılan bir takıdır. Genelde altın ya da gümüş olup, üzerinde mavi boncuk olabilir.

Boyun takıları;

Hamaylı; yörede boylamada denilen bir süs eşyasıdır. Hamaylı bayanlarda kötü rüya, karanlıklardan ve nazardan korunmak amaçlı takılır. Genelde yörede bayanların yazın içlerine giydiği melekof ve günlük zamandaki fistanın arasında olup dışarıdan gözükmez. Diğer takılardan farklı özelliği dini inanışın etkisinde kalarak içinde kurandan ayetler vardır.

Kolye; yörede yaygın olarak ve fazlaca çeşidi bulunan bir boyun takısıdır. Habli kolye, kişnişli kolye, incili kolye gibi.

Beşibirlik; beş altın lira değerindeki Osmanlı parasıdır. Yörede Beşibiryerde adı verilmektedir. En yüksek altın para sayılan takı, ip ya da kumaş parçası üzerine beş adet takılır ve öylece boyuna asılır.

Mercan; mavi ve turuncu renklerden, üç sıralı boncuktan olup, genç kızların boynuna taktığı bir takıdır. En temel özelliği tam boynu saracak şekilde olmasıdır. Hamaylı gibi sarkmaz.

Kordon; metalden olup kırsal kesimdeki bayanlarda ucuna kullandığı sandığının anahtarı, şehir merkezinde yaşayan bayanların ise giydikleri elbisenin sol üst köşesindeki cebe koydukları cep saati kordonudur. Yani kırsal kesimdeki bayanlar için anahtar, şehir merkezindeki bayanlar için saat kordonu görevini gören bir boyun takısıdır.

Kehribar; yörede sarılık hastalığına yakalanan bayanların kullandığı, ceviz büyüklüğünde, ortasında ip geçen, sarı kehribar taşında olan bir boyun takısıdır.

Kol takıları;

Bilezik; dönemine göre çeşitli motiflerle süslenen, değişik işçiliği olan deri, ağaç, bakır, gümül, altından yapılan, eski dönemlerde erkeklerinde kullandığı söylenen ve hala yaygın olarak kullanılan süs takısıdır. Hasır bilezik, paralı bilezik...

Bel takıları;

Gümüş kemer; gül menekşe, lale, yonca yaprağı gibi motifleri bulunan gümüşten imal edilip ve bele takılan bir süs eşyasıdır.

Ayak takıları;

Halhal; yörede genç kızların ve çocukların ayaklarına taktıkları, pirinç ya da gümüşten yapılan, hareket ettikçe ses çıkaran bir ayak takısıdır. Halhalın ses çıkarması çocuğa yaklaşan hayvanları korkutmak içindir.

Abdurrezak İnal'a göre;

Hızma, Diyarbakır ilinin kırsal bölgesinde kadınların genelde süslenmek için kullandıkları bir tür süslenme biçimidir.

Halhal, başka bir süslenme biçimidir. Kadınların ayak bileklerine taktıkları bir tür takı aksesuarıdır. Bu takı aksesuarının bir de kendine ait bir totemi vardı. Sıcak bölgelerde

yılan ve akrep gibi tehlike saçan yaratıkların ayak bileğine takılan Halhal'ların birbirine değmesiyle çıkarmış oldukları sestən ürküp insanlardan uzaklaşmasına yaradığına inanılmıştır.

Diyarbakır'da yaygın olarak entarinin sol ön tarafı cepli olurdu. Kadınlar gümüş ya da altından olan kordonları bu saate bağlar ve o ön ceplerine koyarlardı. Kadınlar da erkekler gibi cep saati kullanırlardı. Erkeklerin cep saatlerinin köstekleri kısa ve cebe bağlıydı. Kadınların ise kordonları boyun kısmından uzatılıp saate takılan gümüş veya altından olan kordonlar vardı. Bu kordonu kadınlara kullanırlardı. Gerdanlıklar, beşibirlikler, kişnişli kolyeler ve küpeler gibi takı aksesuarları kullanılırdı. Kofi ve Fini'nin de etrafını süslemek için üzerinde göz sembolü olan mavi boncuklarla süslerlerdi. Sütü olmayan kadınlar kehribar veya mercan boncuklardan yaptıkları kolyeleri boyunlarına takarlardı. Diğer bir takı türü ise Diyarbakır'a özgü olan hasır bileziklerdi. Bu bilezik türünün bir de çift hasırlı olanı vardı. Diyarbakır'a özgü olan bu hasır bilezik kadınlarda yaygın olarak bulunan bir takı aksesuarıydı. Çünkü kadının ölümünde bu bileziğin maddi karşılığıyla kendi kefen ve defin masraflarının karşılanmasına denk gelen bir maddi rolü de vardı. Kadınlar gümüş kemer takarlardı.

Şehir merkezinde entarinin üzerine gümüş veya altın kemer takılırdı. Şehir merkezlerinde kemer dışında kuşak bağlama tarzı yoktu. Onun içindir kadınlar kırsalda ki gibi kuşak bağlamazlardı.

Mehmet Tekin'e göre;

Kadınlar burunlarına hızma takarlardı. Boyunlarına altın beşibirlik, kolye veya gerdanlık tür takıları takarlardı. Bizim bölgemizde kadınlar Şanlıurfa bölgesinde olduğu gibi altın kemer falan takmamışlar. Varsa da Diyarbakır'ın Şanlıurfa'ya yakın olan bölgesi Karaca dağ bölgesinde olabilir.

### 3.13. Diyarbakır Halk Oyunları İcrasında Kullanılan Araç Gereçler

Halk oyunlarında oyunun konusuna göre kullandığı araç gereçlerde çeşitlilik oluşturmaktadır. Dövüş oyunlarında ağaç, sopa ve kendini korumaya dönük herhangi bir cisim kullanılmıştır. Cinsiyete ve oyununa göre kullanılan araçlar örneğin teşi gibi yün sarma araçları kullanılmıştır. Yörede bazı oyunlarda kullanılan araç gereçler ise teşi, bakraç, sopa, tırpan, kepenek, gibi.

Abdurrezak İnal'a göre;

Halay başı ve halay sonunun (Poçik) kullandıkları mendiller bir araç niyetiyle kullanılırdı. Çünkü halaylarda kullanılan mendillerin bir gayesi vardı. Genellikle iki farklı renkte olması ve bu renklerin de beyaz kırmızı olması tercih edilen bir tutumdur. Bir diğer husus ise halay başı ve koltuğundaki kişi arasında mendil olurdu. Bir ucunda halay başı, diğer bir ucunda ise koltuğundaki kişi tutardı. Öylece halay başı solosunu yapardı. Hatta halay başı grubu bırakıp soloya çıktığında da koltuğundaki kişinin elindeki mendili koltuğuna bırakırdı. Ve halay başının koltuğu da vekâleten halay başının yerine bakardı. Gelenekselde halay başlarının iki elinde mendil olmazdı. Şuan ki gençlerin yapmış oldukları sololarda halay başlarının her iki elinde de ayrı ayrı mendil olması gerçeği yansıtmamaktadır.

Teşi ve Şur'u-Mertal halayı icra edilirken mutlaka halay başlarının elinde ince uzun bir ağaç dalı olurdu. Bu oyunun gelenekselliğinde bu vardı. Şuan gördüğümüz haziran ağaçları için gelenekselliğinde uzak tamamen sahneye uyarlanmış halidir. İşte bu oyunda kullanılan ağaç dalı da bir araç gereçtir. Çünkü bir gayesi vardır. Tabi karşılıklı vuruşmalar olduğu için bir de kendini savunman için Mertal (Kalkan) gerekecek! İşte oyunun icra edildiği ve o meydanda kendini savunabilmen için eline geçen herhangi bir şey olabilir. Yani sana gelen darbeden seni koruyabilecek herhangi bir şey! Örneğin; küçük ahşap kürsüler, herhangi bir sopa veya bir cisim olabilir. Günümüzde ellere yemeni ayakkabı

takılarak gelen darbelerden kendini korumaya çalışılıyorlar. Bu tamamen oyunun sahneye uyarlanmış halidir. Oyunun özünde öyle bir şey yoktur.

Guru-Pez (Kurt-Kuzu) oyununda da bazı araç gereçler taklit edilirdi. Örneğin; çobanın tüfeği, çobanın sopası, çobanın kavalı gibi. Bu araç gereçler icracılar tarafından taklit edilirdi. Yani oyunun sunu kısmında bu araç gereçlerin kullanılmadığı, tamamen oyuncuların kendi taklit yeteneği ile bu araç gereçleri kendi eylemleri ile taklit etmeleri ve izleyicilere de bu eylemi aktarabilme sanatıydı. Bu oyunun sunu kısmında gerçek araç ve gereçleri sahneye taşıma olayı yoktur. İşin gelenekselliği de bunu gerektirir.

Kamçı karşılıklı olarak kişilerin birbirlerini temsili olarak vurma eylemi ile gerçekleştirilen bir sunudur. Bir bez parçasının ucu topuz haline getirilir ve kamçı niyetiyle kişiler birbirlerine vurmaya çalışır. Yani kamçıyı temsilen yapılan bir vurma eylemdir. Çünkü gerçek kamçıyı insanlar birbirlerine vurduklarında ciddi manada bir hasara dönüşebilirdi. Oyun, oyunluktan çıkıp başka bir hale bürünürdü. Tamamen temsili olarak bir aparatın oluşturulması eylemidir.

Kelek oyunu, Dicle nehrinde odun taşımacılığı için kullanılan bir tür “Sandal”ı taklit eden meydanlarda icra edilen bir halaydır. Kullanılan araç gereçler ise kişinin eylemleri ile oyunun özünde geçen fiili eylemleri taklit etmesiyle izleyenlere onu aktarma sanatıdır. Oyunda geçen araç gereçler ise fanus, sal, kürek gibi materyaller idi.

Çemçe gelinde kullanılan araç ve gereçler ise ahşaptan yapılmış bir kuklaydı. Bu kuklanın üzeri de çaput bezlerle giydirilirdi.

Mehmet Tekin’e göre;

Diyarbakır yöresinde ekip başının mendili olmazsa olmazlarındandır. Düğünde kullanılan ve gerekli bir araç idi. Düğün esnasında ekip başında bazen çift mendil bile olurdu. Terini silmek için her zaman boynunda yani gömlek yakasının olduğu bölgede olurdu. Merxame denilen eski mendillerden idi. Bunlar biraz da büyük ebatlı olurdu. Düğün eşrafı oynarken bu mendili hem düğün sahibi hem ekip başı hem de ekip sonu taşırdı. Mendilin yanı sıra eğer araçlı bir oyun oynanıyor ise mesela Şur’u-Mertal (Kılış-Kalkan) oyunu gibi bir adet düzgün ağaç ve bir çift ayakkabı ellerine alırlardı. Veya Teşi

oyunu oynayan biri düzgün bir sopa veya oklava alırdı. Beri oyununu oynayan kadınlarda yünü işlemek için Teşi'leri veya Albık (Sital) dedikleri içine süt sağılan tahta sitilleri yanlarına alırlardı.

### **3.13.1. Erkeklerin Kullandıkları Araç ve Gereçler**

Sopa; değnek, çubuk gibi ağaçtan elde edilen birtakım araçlarla oyunlar oynanmıştır. Genelde az sayıda kişi tarafından oynanır ve kavga- dövüş konusunu temsil amaçlı oynanmaktadır.

Mendil; genellikle halay başı ve sonunun elinde sallayarak kullandığı farklı renklerde oyuna göre sallanan araçtır. Erkek ve kadınların kullandığı ortak bir araçtır.

### **3.13.2. Kadınların Kullandıkları Araç ve Gereçler**

Teşi; bu araç genellikle kadınlar tarafından kullanılır. Daha çok ip sarma konulu oyunlarda kullanılmıştır. Başı top ve ucunda kancalı inesi veya tahta bulunan alt kısmı ince uzun oklava gibi elle döndürme yapılan araçtır.

Bakraç; genellikle kına, düğün gibi merasimlerde kadınlar tarafından kullanılır. Kadın omzuna alarak damattın (erkeğin) etrafında oynayarak oyununu sergiler.

Mendil; genellikle halay başı ve sonunun elinde sallayarak kullandığı farklı renklerde oyuna göre sallanan araçtır. Erkek ve kadınların kullandığı ortak bir araçtır.

Sital; beriye süt sağmaya gidildiğinde kullanılan bir araçtı. Ham maddesi önceleri ahşam daha sonraları bakır ve alüminyum olarak değişkenlik gösteren bir araçtır.



## SONUÇ

Halkın icra ettikleri kendi geleneksel halk oyunlarının insanlık tarihi boyunca süre geldiği görülmektedir. Bütün kavimlerin mutlaka kendilerine has olan oyunları vardır. Müzik ile icra edilen bu oyunların yaşam içerisinde birçok faktörden etkilendikleri görülmektedir. Dolayısıyla çıkan bu sonuç çerçevesinde Diyarbakır'ın bölgesel alanı incelendiğinde de birçok faktörün Diyarbakır'da oynanan halk oyunlarına etki ettiği görülmektedir. İnanç, ayin, törenler, coğrafi yapı, etnik yapı, uğraşılan meslekler vb. birçok faktörün etkisi altında kaldığı bariz bir şekilde görülmektedir. Bunların en başında ve en etkili olanı inanç ve etnik yapı faktörleridir. Bir de tabiat ile olan ilişkilerin de icra edilen oyunlara etki ettiği görülmektedir. Örneğin; hayvanları taklit etme, tarım ve iklim ile ilgili bazı oyunlar, uğraşılan bir takım meslekler yani kısacası günlük yaşam içerisinde ki bazı hallerin de zamanla oyunlaşmış sahnede icra edildikleri görülmektedir.

Diyarbakır halk oyunlarını yapısal anlamda ele aldığımızda Halay Türü içerisinde olan bir tür olduğu görülmektedir. Bu bölgede oyunlar çoğunlukla heyecanı, muhabbeti, ahengi, hüznü, cesareti, mertliği ve günlük doğa hadiselerini içerir. Kökenleri çok eskiye dayanmasına rağmen günümüze kadar evrilerek geldikleri görülmektedir. Yörede icra edilen bu oyunların bölgenin yaşam şekli, toplumsal ve kültürel bağlarından da etkilendikleri görülmektedir. Bölgede icra edilen oyun adımları genelde sağa doğrudur. Aynı oyunların farklı ilçe veya farklı köyde ve mezralarında bazı küçük nüans değişikliklerle icra edildikleri görülmektedir. Fakat genel çerçevede yöreye ait olan oyun tarzı aşağı yukarı örtüştüğü görülmektedir. Bunun nedeni ise birbirine yakın olan coğrafyalarda kültürel etkileşimden kaynaklı olduğu saptanmaktadır.

Diyarbakır'da halk oyunları; özel günlerde ve zamanlarda kına geceleri, düğün, bayramlarda icra edilir. Bazı vakitlerde de muhabbet ve eğlenme için gidilen mekânlarda halk oyunları da oynanırdı. Bölgeye has eyvanlı evlerde eğlence için toplanılır ve bu sohbetlerin başlangıcı halk oyunlarıdır. Sonrasında müzik ile devam eder, hatta bu güzel sohbetler için özel davul zurna bile getirilirdi. Bölgede oyunlar çoğunlukla ağırdan

başlayıp hızlanarak sürdürüldüğü görülmektedir. Yörede halk oyunlarına gönül vermiş kişilerce de bilinen yöre halayları üç grup halinde ele alınmış yirminin üzerinde bilindik oyun olduğu tespit edilmiştir. Birinci grup, halaylar başlığı adı altında toplanan; Keşeo, Delilo (Grani, Delile), Govend (Halay, Cida), Harrani, Şuşane (Tek ayak, Sekme), Du ling (Çift ayak), Çaçan, Çepik, Dızo, Meryemo, Papure, Keçkandi (Kadın halayı), Xaftano, Kere boz ve son zamanlarda Karca dağ taraflarında icra edilen Şevko gibi oyunlardır. İkinci grup oyunlar seyirlik (Mizansen) denilen; Kamçı, Kose (Köse), Çemçe gelin gibi oyunlardır. Üçün grup oyunlar ise günlük yaşantıyı anlatan Beri, Teşi, Kelek, Guru-pez (Kurt-kuzu) gibi oyunlardır. Bu oyunlar tek tek ele alınarak gerek yapısal özellikleri gerekse de ne anlam ifade ettikleri irdelenmeye çalışılmıştır. Yaptığım okumalar gerçekleştirdiğim birebir mülakatlarda yörede icra edilen halayların kesin bir bilgiye dayanarak ne anlam ifade ettikleriyle alakalı bir belge bulguya rastlanılmamıştır. Bunun nedeni ise geçmişten günümüze sözel olarak aktarıldığı için değişime uğramaya açık olduğu ve ne anlam ifade ettiklerine dair yazılı bir dokümanın olmadığı yönündedir. Tamamen usta çırak ilişkisi ve bakılarak öğrenme yöntemiyle günümüze kadar geldikleri görülmektedir. Bedensel hareketler ve çeşitli şekillerle bir anlatım tarzının olduğu bir yöntemdir. Yöre oyunlarının yapısal özelliği irdelendiğinde ise bir takım olguların büyük etken olduğu görülmektedir. Yörede icra edilen halaylarının kendi ana temasından çıkmadan çeşitli varyantların türediği kanısına varılmıştır. Bazı olguların insan üzerinde oluşturduğu etkiyle yörede nasıl ne amaçla çıktığı bilinmeyen oyun icralarına sirayet ettiği görülmektedir.

Aynı oyun tarzını farklı coğrafyalarda yaşayan kişilere uygulatmaya kalktığınızda oyunun sahip olduğu asıl coğrafyada yaşayan kişiler gibi birebir oyunu icra edemedikleri kanısına varılmıştır. Dolayısıyla halayların karakteristik yapısı, o bölgede yaşayan insanların kişilik tarzlarıyla da bir bağının olduğu açıkça görülmektedir. Yani farklı coğrafyalarda yaşayan insanların oyun icralarında yüzeysel olarak oyunu icra edebilecekleri görülürken birebir yörenin karakterini yansıtmada çok başarılı olamayacaklarının göstergesidir. Yoksa oyunun oynama tarzı ile alakalı bir durum söz konusu değildir.

Yörede icra edilen halaylar meydanlarda oynanıldığından bir de bunları izleyenle olurdu. O kitle de genellikle geniş bir çember halinde olurdu. Bu kesim meydandaki kürsülerle çember şeklinde büyük bir daire oluştururlardı. Bu alanda da halaylar icra

ederlerdi. Halayların genelinde Őu çizgi formları görölmektedir. Daire (Çember), yarım daire (Hilal), çizgi (Düz bir şekilde oynanan oyun tarzı), dağınık (Bireysel ve bağımsız) gibi formlar genellikle kullanılmıştır. Ne maksat ile çıktıkları kesin bir bilgiye dayanmamakla beraber icra edilen alan ve oyunların yapıları ile alakalı oldukları düşünülmektedir. Diyarbakır oyunları üzerinde yorumlarsak yukarıda belirtilenlerle örtüştüğü görölmektedir.

Halk oyunlarının sahnelenmesinde görsel sunuyu izleyicilere aktaran ana unsur icracı oyunculardır. Her oyuncunun kendine göre görev ve sorumlulukları vardır. Örneğın, halaylarda halay başı faktörü oldukça önemli bir alan olduđu görölmektedir. Oyun ve oyuncuların sorumluluğunu alan ve onlara liderlik eden bir figür olduđu görölmektedir. Akabinde yanında ki koltuk denilen ikinci kiři ve poçık denilen sonuncu kiři bunlarda oldukça önemli figürlerdir. Halay başının tamamlayıcısıdırlar.

Halaylarda oyuncu sayısına net bir veri verilmemesi doğru olan bir davranış olduđu saptanmaktadır. Çünkü bazı bölgelerin oyun yapıları ile o sayısal verilerin örtüşmediğı görölmektedir. Örneğın Diyarbakır yöresi Çepiğı çift rakamla belirlenmesi gereken bir oyundur. Halayın karakteristik yapısına uygun olan sayısal verinin “Birden çok kiřinin bir araya gelerek, bölgelerin oyun yapılarını da gözeterek; cořku, ahenk, haykırış ve hüzün gibi duygu hallerini bedensel hareketlerle ya da mimiklerle yansıtan; ve yan yana gelerek omuz omuza birliktelik içerisinde bir dayanışmayı gösteren, oyun türüdür.” bu şekilde söylenmesi daha doğru olacaktır.

İnanç gereğı insanların, kadınlara yükledikleri bir misyonun olduđu saptanmaktadır. Dolayısıyla yaşamın her alanında olduđu gibi halk oyunlarında da bunun olduđu görölmektedir. Bu kapsamda yapılan incelemelerde diğeri tüm bölgelerde olduđu gibi Diyarbakır yerelde de görölüyor ki halk oyunları icrasında gerek dini inanç gerekse de cinsiyetin vermiş olduđu anatomik yapıdan kaynaklı kadın ve erkeklerin oyunlarda ayrıştığı görölmektedir.

Halk oyunlarında kullanılan enstrümanlar yapı ve biçimlerine göre farklı guruplara ayrılmıştır. Halay bölgesinde halk arasında en çok kullanılan enstrümanlar; davul, zurna, arbane, dilli kaval ve klarnet gibi enstrümanlardır. Kamışı olan ve nefesli sazların en yaygın olanı zurna ailesidir. Genellikle de bu bölgede cura zurnalar yaygın olarak görölmektedir.

Vurmalı sazlarda ise davul gelir. Daima açık alanlarda düğün, kına, nişan, dini ve resmi bayramlar gibi birtakım etkinliklerde kullanılır. Yapı olarak geniş bir kasnağın iki yanına deri gerilmek suretiyle yapılan, tokmak ve çubukla çalınan bir enstrümandır. Vurmalı sazlarda davuldan sonra gelen en önemlisi teflerdir. Tefler daire biçiminde bir kasnağa deri geçirilerek yapılırlar. Bazılarına zil takılarak kullanılmaktadır. Vurmalı sazlardan bir başkası darbuka(dümbelek) yaygın olarak kullanılmaktadır. Bir diğer enstrüman ise arbaneydi. Genelde dini törenlerde kullanılan bir enstrümandır.

Enstrümanların tarihi derinlikleri de önemli bir durumdur. Çünkü hangi enstrümanın bir diğer enstrümandan öncen kullanılıp kullanılmadığını bilmek için önemli bir olgudur. Mesela kaval ile zurna enstrümanların veya davul ile kasnaklı davulun tarihi derinliklerine bakılıp hangisi hangisinden önce kullanıldığı görmüş olduğu işlem ile tespit edilebilir. Örneğin; zurna üç parçadan oluşur. Kaval ise tek parçadan oluşur. Dolayısıyla burada işlem gören zurna olduğu görülmektedir. Çünkü ana parça olan gövdenin üzerine kamışın eklendiği görülmektedir. Dolayısıyla da teknolojinin ilerlemesiyle böyle bir işçiliğin çıkarıldığı tahmin edilmektedir. Dolayısıyla kavalın her hangi bir aparatının olmaması onun bir işleminden geçmediğini göstermektedir. Dolayısıyla zurnadan daha eski bir tarihe dayandığını söyleyebiliriz.

Diyarbakır ilinde yaygın olarak kullanılan enstrümanlar ise zurna, davul, dilli kaval, çoban kavalı, arbane; bağlama, cümbüş, ud, keman gibi (Bağlama, cümbüş, ud, keman enstrümanları hamam ve meyhanelerde çalınırdı.) enstrümanlar kullanılırdı. Tambur daha sonraları çalınmaya başlandı. Özellikle de Diyarbakır'a yakın olan yerlerde... Rübap ise Kızıl Tepe, Viran Şehir, Batman ve Mardin gibi yerlerde çalınıyordu.. Mardin ve Batmanda davul yoktu. Genelde rübap çalardı.

Diyarbakır yerelde kullanılan ezgiler genellikle doğaçlama ezgilerdi. Bunun yanı sıra sözlü olan eserlerde oyun icralarında kullanılırdı.

Diyarbakır yöresinde hâkim olan sert karasal iklim ve yarı kurak yayla iklimi sebebiyle yazlar sıcak ve kurak, kışlar ise çok soğuk geçer. Birazda bu iklimin etkisiyle halk arasında birlik, beraberlik, dayanışma daha yoğundur. Bu yoğunluk geleneklere daha sıkı sarılmayı, inançlarına daha fazla sahip çıkmayı beraberinde getirmiştir. Tüm bu geleneklere bağlılık giyim kuşamın devam edilip günümüze kadar dimdik ayakta gelmesini kolaylaştırmıştır.

Yörede birçok kültürün beraber yaşaması ve kültür alışverişinde bulunulması, özündekini kaybetmeden, giyilen kıyafetleri etkilemiş ve bu etkileşim yöre kıyafetlerine zenginlik katmıştır. Yörenin iklimi, coğrafyası ve içinde bulunduğu ekonomik şartlar kıyafetler üzerinde etkili olup günlük yaşamda daha güzel görünüp, insanlar üzerinde güçlü gözükme ve özel günlerde kendini öne çıkarmak faktörleri kıyafetler üzerinde önemli rol oynamıştır. Bölgede hâkimiyet kuran medeniyetlerin kıyafetlerle ilgili koyduğu yasaklar ve önerdiği kıyafetler hiç şüphesiz ciddi birer etken olup kutsal kitaplar ve dini yayınlar insanlar giyilenler hakkında kesin hükümler verdiğinden dinsel inançlar bireylerin giyimi üzerinde ciddi anlamda etkiler bırakmıştır.

Yörede takıların önemi büyüktür. Daha çok bu takılar bayanlarda ön planda ortaya çıkmaktadır. Erkekler, az da olsa takı kullanılmışlar. Bu da halk oyunlarda dış görünüş ve gösterişli bir görüntü olmasına ve daha çok dikkat çekilmesine ve beğenilmesine olanak sağlamaktadır. Takılarda kadın ve erkek takıları olarak farklılık göstermektedir.

Halk oyunlarında oyunun konusuna göre kullandığı araç gereçlerde çeşitlilik oluşturmaktadır. Dövüş oyunlarında ağaç, sopa ve kendini korumaya dönük herhangi bir cisim kullanılmıştır. Cinsiyete ve oyununa göre kullanılan araçlar örneğin teşi gibi yün sarma araçları kullanılmıştır. Yörede bazı oyunlarda kullanılan araç gereçler ise teşi, bakraç, sopa, tırpan, kepenek, gibi.

Halk oyunlarının karakteristik yapısının incelenmesi (Diyarbakır örneği) adlı çalışmada edinilen öneriler şu yöndedir.

- İnsanlık tarihini var olduğundan bu yana halk oyunları adına yeterli bilgi ve belgelerin olmamasından kaynaklı genelde Türkiye yerelde ise Diyarbakır halk oyunlarının ne anlam ifade ettikleri ve önceleri nasıl icra edildikleri ile alakalı verilerin olmayışı bu soruların askıda kalmasına neden olmuştur. Dolayısıyla teknolojinin bu kadar ileri olduğu bu dönemde bilgi, belge, görüntü gibi olguları sağlam kullanıp günümüzde icra edilen oyunların arşivlenmesi ve gelecek kuşaklara doğru bilgiler ulaştırmak önemli bir durumdur.

- Kuşakların kendi aralarında bizim dönemimizde ki oyunların daha doğrudu sizin döneminizde oynadıklarınız doğru değildir gibi kısır tartışmalara girmeyip kültürel zenginliğin önünü açmaları doğru bir davranış olacaktır. Çünkü teknolojinin 21. YY.'da bu kadar ileri olmuşken ve bir sürü alanda gelişme kat etmişken, dolayısıyla halk

oyunları da bir yaşam biçimi ise deęişim dönüşüm görmesi gayet doğal olmakla beraber yadırgamamak gerekir.

- Halk oyunlarında bir oyunun çeşitli isimlerle hitap edilmesi gayet normal karşılanmalı önemli olan kişilerin aynı oyunu anlamalarıdır.

- Halk oyunlarının yanlış insanların tekerinden çıkarıp rant, menfaat ahbap çavuş ilişkisinden ziyade liyakat sahibi olan ve bu alanda ehil olan insanlara bırakılmalıdır.

- Devletimizin halk oyunlarına el atması, önemsemesi ve kendi tekerinde barındırması önemli bir durumdur.

- Uluslararası federasyon faaliyetleri ile kültürel değerleri yaşatma adına güzel projeler yapılmalı ve Devlet eliyle halk oyunları bu projelerde yer almalı.

- Halk oyunları alanının daha yaygınlaşması dolayısıyla da liyakat sahibi olan insanlara bu işin verilmesi önem arz etmektedir.

- Yöre eğitimcilerine bazı sınırlamalar getirilmeli liyakate önem verilmelidir.

## KAYNAKLAR

- Aça, M., & Metin E., & Müge Y. (2010). *Anonim halk edebiyatı: Türk halk edebiyatı el kitabı*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Aksoy, M. (199). *Halk danslarımız ve sahne düzenlemesi*. Ankara: Tek Ofset Yayınları.
- Alangu, T. (1983). *Türkiye folkloru el kitabı*. İstanbul: Adam Yayınları.
- And, M. (1974). *Oyun ve büyü: Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Artun, E. (2016). *Çukurova halk kültüründe eğlence*. Atatürk Kültür Merkezi Bartın Üniversitesi Uluslararası Edebiyat ve Toplum Sempozyumu (28-30 Nisan 2016) Bildiriler Kitabı 2. Cilt, Bartın: Bartın Üniversitesi Yayınları.
- Artun, E. (2008). *Türk halkbilimi*. İstanbul: Kitapevi Yayınları.
- Ataman, S. Y. (1975). *100 Türk halk oyunları*. İstanbul: Yapı Kredi Bankası Yayınları.
- Avşar, M., E. (1995). *Halk oyunlarında tavır ve yöre ilişkisi*. MEB Halk Oyunları Kurs Notları, Yayınlanmamış Tez.
- Ay, G. (1990). *Folklor giriş*. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Aydın, C. (1992). *Halk oyunlarında toplumsal yapılanma*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi.
- Bozkuş, T. (2019). *Eğitimde oyunun yeri*. Bartın Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Bartın.
- Çakır, A. (1986). *Türk halk oyunlarında hayvan motifleri üzerine bir atlas denemesi*. 3. Milletlerarası Türk Folklor Kongresi, 3. Cilt.
- Demirbağ, A.,T. (2011). *Oyun analizi ders notları*. Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü T.M.D.K. Türk Halk Oyunları Bölümü, İstanbul.
- Demirbağ, A.,T. (2011). *Oyun analizi ders notları*. İ.T.Ü. T.M.D.K. Türk Halk Oyunları Bölümü, İstanbul.
- Demirsipahi, C. (1978). *Türk halk oyunları*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Doğanç, A. (1952). *Halk oyunları üstüne bir deneme*. İstanbul: Türk folklor Araştırma Dergisi Yayınları.
- Ekici, M.(2010). *Kuramlar ve yöntemler: Türk halk edebiyatı el kitabı*. Ankara: Grafiker

Yayınları.

- Ekmekçiođlu, İ.&Cüneyt, B. & Metin,K.(2001). *Türk halk oyunları*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Erden, A. (1998). *Anadolu giysi kültürü*. Ankara.
- Erođlu, T. (1994).*Dođu ve güneydođu Anadolu bölgesi halk oyunları ve bu bölgedeki halayların folklorik incelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kayseri.
- Erođlu, T. (1994). *İnsan ve oyun, dans ve halk oyunları*. Kayseri: Milli Folklor Yayınları 3.
- Erođlu, T. (1995).*Dođu ve güneydođu Anadolu'da halk oyunları ve halayların incelenmesi*. Ankara: Kılıçsarı Matbaacılık.
- Gazimihal, M.,R. (1997). *Türk halk oyunları katalođu*, Ankara:Kültür Bakanlığı HAGEM Yayınları.
- Gazimihal, M.,R. (1999). *Türk Halk Oyunları Katalođu* Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları,1. Cilt.
- Gazimihal, M.,R. (1999). *Türk Halk Oyunları Katalođu* Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları,2. Cilt.
- Gazimihal, M.,R. (1999). *Türk Halk Oyunları Katalođu* Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları,3. Cilt.
- Gerek,Z. (1997). *Türk halk oyunlarının tarihsel gelişimi*. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Gözaydın, N. (1991). *Folklor dünyasından*, Ankara: Yargı Yayınları.
- Gülbeyaz, K. (2018). *Hareket bilimi ve kültürel açıdan Türk halk oyunlarının incelenmesi*. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora tezi, Sakarya.
- Gülbeyaz,K. (2005).*Türk halk oyunlarının hareket açısından değerlendirilmesi*. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanatta Yeterlik Tezi, İstanbul.
- Güner, M.(1992). *Halaylarda aynı ismi taşıyan oyunların incelenmesi*. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Hacıbekirođlu, E. (2010). *Halk oyunlarımız ve giysilerimiz*. Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü, Ankara.
- Kalafat, Y. (1990).*Dođu Anadolu'da eski Türk inançları*. Türk Kültür Araştırma Enstitüsü Yayınları.
- Karataş, F. (1999).*Türk halk oyunlarında ritmin yeri ve önemi*. Ege Üniversitesi Devlet Türk Müziği Konservatuvarı Basılmamış Lisans Bitirme Tezi, İzmir.



- Koçkar M.,T. (2008).*Halk kültüründe giyim- kuşam ve süsleme*. Uluslararası Sempozyumu Bildirileri, Eskişehir.
- Öngel, H., B. (1992).*Türk halk oyunlarının kökeni oluşumundaki etkenler ve sınıflandırılması*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi. Ankara.
- Örnek, S.,V. (2000).*Türk halk bilimi*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Örnek, S., V. (1995). *100 Soruda ilkelerde din, büyü, sanat, efsane*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Örnek, S., V. (2000). *Türk halk bilimi*. Ankara: Kültür Bakanlığı yayınları.
- Ötken, N. (2002). *Türk halk oyunlarında kullanılan temel hareketlerin tespiti ve anatomik analizi*. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özbilgin, M.,Ö. (1995). *Türk halk oyunlarında tür ve biçim sorunu*. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Özdemir, N. (1997). *Türkiye’de cumhuriyet dönemi çocuk oyunlarının halk bilimi açısından incelenmesi*, Basılmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Özder, Â. (2012). *Bosna-hersek cumhuriyetinde coğrafyanın halk kültürüne etkisi*.Marmara Coğrafya Dergisi, Sayı:25.
- Rapaport, R., A. (2003).*Ritüel; halk biliminde kuramlar ve yaklaşımlar*. (Çev. Kürşat KORKMAZ) Ankara: Milli folklor yayınları.
- Sarısözen, M. *Halk rakslarımızdan halaylar*. Türk Folkloru Araştırmaları Dergisi, İstanbul.
- Sivrikaya, S. (1994). *Elâzığ ili halk oyunlarının halk bilimi açısından incelenmesi*.İstanbul Teknik Üniversitesi, Bitirme Çalışması, İstanbul.
- Tan, N. (1976). *Türk halk oyunlarının günümüzdeki sorunları*. Türk Folklor Araştırmaları Dergisi Yayınları, 17. Cilt.
- Tan,N. (2000).*Atatürk ve Türk halk kültürü*. Ankara: Ekip Matbaa Hizmetleri.
- Tanyol, C. (1961). *Türk kültüründe oyunun önemi*. Türk Folklor Araştırmaları Dergisi Cilt.7, Ankara: Kültür Bakanlığı Folklor Araştırma Dairesi Yayınları.
- Tecer, A., K. (1958). *Oyun-raks hakkında mühim bir eser*. Türk Folklor Araştırmaları Dergisi Yayınları, 5. Cilt.
- Tecer, A., K. (1961).*Oyun folkloru*.Türk Folklor Araştırma Dergisi Yayınları, 7. Cilt.
- Tecer, A., K. (1963).*Düğün ve oyun*. Türk Folklor Araştırma Dergisi Yayınları, 3. Cilt.
- Terim, G. (1995). *Dünya liselerarası halk oyunları yarışmalarının sosyokültürel etkileri*.1.Halk Oyunları Sempozyumu Bildirileri, İstanbul.

Turan, Z. (2000). *Halk oyunları türlerinden halayların yapısal özellikleri*. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Yatman, E. (2005). *Türk halk oyunlarının kökeni*. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, Sakarya.

Yıldırım, N. (2008). *Kadın giyim ve süslerinin aileye kazandırdığı statü: İbecik beldesi, Yeşildere ve Belevi köyleri örneği*, Eskişehir.



## EK-1. MÜLAKAT SORULARI

Halay türünün özellikleri nelerdir ve Diyarbakır halk oyunlarının türü nedir açıklayınız?

Diyarbakır halk oyunlarında taklit edilen oyun türü var mıdır? Var ise bu oyunların yapısal özellikleri ve ne anlam ifade etdiklerini anlatınız.

Diyarbakır halk oyunlarının oluşumuna etki eden faktörleri (İnanç, Doğa, Olağan Üstü Olaylar, Coğrafi Faktörler, Mevsimsel Etkiler, Kültürel Yapı, Etnik Yapı ve Uğraşılan Meslekler gibi.) açıklayınız.

Diyarbakır halk oyunlarının yapısal özellikleri ve tasvirini açıklayınız.

- Keşeo
- Delilo
- Halay (Govend)
- Harrani
- Tek Ayak (Sekme)
- Çift Ayak (Du ling)
- Şuşani
- Dızo
- Çaçan
- Meryemo
- Papure
- Çepik
- Kurt Kuzu (Guru Pez)
- Teşi
- Şuremertal
- Beri
- Çemçe Gelin
- Köse

- Kamçı
- Kere Boz
- Xaftano

Diyarbakır halk oyunlarında icra edilen oyun formları, oyuncu görev ve sorumlulukları, oyuncu sayısı ve cinsiyet faktörünü açıklayınız. ?

Diyarbakır halk oyunlarında kullanılan enstrümanlar ve oyun ezgi-ritimleri nelerdir açıklayınız?

Diyarbakır yöresi erkek ve kadın giyim kuşam özelliklerinden süs-takı ve araç-gereçleri açıklayınız?



## ÖZ GEÇMİŞ

### Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Aytaç KORALTAN

Doğum Yeri ve Tarihi : Diyarbakır-1985

### Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Dicle Üniversitesi- Devlet Konservatuarı Bölümü

Yüksek Lisans Öğrenimi : Bartın Üniversitesi-Sosyal Bilimler Enstitüsü-Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce

Bilimsel Faaliyet : Spor Bilimleri Fakültesi Spor Yöneticiliği Bölümü Öğrencilerinin İletişim Yeterliliklerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Uluslararası Güncel Araştırmaları Dergisi, 5(1), 42-51

### İş Deneyimi

Çalıştığı kurumlar : Milli Eğitim Bakanlığı, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, Gençlik Spor Bakanlığı ve Türkiye Halk oyunları Federasyonu

### İletişim

E-Posta Adresi : folkdanss\_21@hotmail.com

Tarih : 31/01/2020