



T.C.
VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



YÜKSEK
LİSANS TEZİ

VAN HALK OYUNLARININ EĞİTSEL YÖNDEN
İNCELENMESİ

ALİ ŞENER KORKMAZ

GELENEKSEL TÜRK MÜZİKLERİ
ANABİLİM DALI

MART 2025

GELENEKSEL TÜRK MÜZİKLERİ ANABİLİM DALI ALİ ŞENER KORKMAZ

MART 2025

**T.C.
VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GELENEKSEL TÜRK MÜZİKLERİ ANABİLİM DALI**

VAN HALK OYUNLARININ EĞİTSEL YÖNDEN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**HAZIRLAYAN
ALİ ŞENER KORKMAZ**

**DANIŞMAN
PROF. DR. ADNAN TÖNEL**

VAN-2025

KABUL VE ONAY

ALİ ŞENER KORKMAZ tarafından hazırlanan “VAN HALK OYUNLARININ EĞİTSEL YÖNDEN İNCELENMESİ” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Geleneksel Türk Müzikleri Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri	İmza
Danışman: Prof. Dr. Adnan TÖNEL Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Geleneksel Türk Müzikleri Anabilim Dalı Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.	
Başkan: Prof. Dr. Adnan TÖNEL Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Geleneksel Türk Müzikleri Anabilim Dalı Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.	
Üye: DOÇ.DR. Mehmet ÖZBEK Aydın Adnan Menderes Üniversitesi İletişim Fakültesi Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.	
Üye: Dr. Öğr. Üyesi Zehra DİLSİZ Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Geleneksel Türk Müzikleri Anabilim Dalı Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.	
Üye: Prof. Dr. Mehmet KINIK Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Geleneksel Türk Müzikleri Anabilim Dalı Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.	
Yedek Üye: Dr. Öğr. Üyesi. Osman Yiğit Can KOCABIYIK İğdır Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.	
Tez Savunma Tarihi:	14/03/2025
Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini ve imzaların sahiplerine ait olduğunu onaylıyorum.	
Doç. Dr. Ercan ÇALIŞ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü	

ETİK BEYAN

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü **Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;**

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu

Bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim. (14/03/2025)

(İmza)

Ali Şener KORKMAZ

Yüksek Lisans Tezi

Ali Şener KORKMAZ

VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Mart, 2025

VAN HALK OYUNLARININ EĞİTSEL YÖNDEN İNCELENMESİ

ÖZET

Bu araştırma, Van yöresine ait halk oyunlarının geleneksel icrası ve öğretim tekniklerini inceleyen nitel çalışma yöntemlerinden betimsel bir çalışmadır. Çalışmada, Van’da halen oynanan halk oyunlarının yanı sıra zamanla unutulmaya yüz tutmuş oyunlar da araştırılmıştır. Veri toplama sürecinde yazılı kaynak taramalarının yanı sıra bölge halkı ve alanında uzman kişilerle birebir görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın ilk bölümünde, Van halk oyunlarının tarihsel gelişimi ve bölgenin coğrafi yapısının oyun kültürü üzerindeki etkileri ele alınmıştır. Ardından, Van’da icra edilen halk oyunlarının adları, oynanış şekilleri, bu oyunlarda kullanılan kostümler ve aksesuarların özellikleri detaylı şekilde incelenmiştir. Oyunların müzik yapısı, ritmik özellikleri ve icra sürecinde kullanılan enstrümanlar da araştırmanın önemli bir parçasını oluşturmuştur.

Çalışmanın temel hedeflerinden biri, halk oyunlarının nesilden nesile nasıl aktarıldığını ve bu süreçte hangi öğretim yöntemlerinin kullanıldığını ortaya koymaktır. Bu kapsamda, geleneksel yöntemlerle akademik öğretim teknikleri karşılaştırılmış, her iki yöntemin oyunların öğrenilmesi ve öğretilmesindeki etkileri analiz edilmiştir. Geleneksel aktarım sürecinde ustadan çırağa öğrenme, düşün ve sosyal etkinliklerde gözlemleyerek katılım gibi yöntemlerin ön planda olduğu belirlenmiştir. Akademik öğretimde ise halk oyunlarının sistematik bir yaklaşımla öğretilmesi, teknik analizler ve müzikal destek gibi yöntemlerin sürece katkıları değerlendirilmiştir. Sonuç olarak, bu çalışma Van halk oyunlarının kültürel ve eğitsel boyutunu detaylı bir şekilde ele alarak, öğretim süreçlerinde kullanılan farklı teknikleri ortaya koymaktadır. Böylece, geleneksel ve akademik yöntemlerin birbirini nasıl tamamladığı ve halk oyunlarının gelecek nesillere aktarımında nasıl daha etkili hale getirilebileceği konusunda önemli bulgular sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Van Halk Oyunları, Oyun, Kostüm, Müzik

Sayfa Sayısı: ix+105

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Adnan TÖNEL

M. Sc. Thesis

Ali Şener KORKMAZ

VAN YÜZÜNCÜ YIL UNIVERSITY
INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCES
March,2025

THE EDUCATIONAL EXAMINATION OF VAN FOLK DANCE

ABSTRACT

This research is a descriptive qualitative study that examines the traditional performance and teaching techniques of folk dances from the Van region. The study investigates not only the folk dances currently performed in Van but also those that have begun to be forgotten over time. During the data collection process, literature reviews were conducted alongside face-to-face interviews with local residents and experts in the field. In the first section of the research, the historical development of Van's folk dances and the effects of the region's geographical structure on dance culture are addressed. Subsequently, the names of the folk dances performed in Van, their playing styles, and the characteristics of costumes and accessories used in these dances are examined in detail. The musical structure of the dances, their rhythmic properties, and the instruments used during the performances also constitute significant parts of the research. One of the main objectives of the study is to reveal how folk dances are transmitted from generation to generation and which teaching methods are utilized in this process. In this context, traditional methods have been compared with academic teaching techniques, analyzing the effects of both methods on the learning and teaching of these dances. It was determined that in the traditional transmission process, learning from a master to an apprentice and participating through observation during weddings and social events are prominent methods. In academic teaching, however, systematic approaches to teaching folk dances, technical analyses, and musical support have been evaluated for their contributions to the process.

In conclusion, this study thoroughly addresses the cultural and educational dimensions of Van's folk dances, highlighting the different techniques used in teaching processes. Thus, it presents important findings on how traditional and academic methods complement each other and how they can be made more effective in passing down folk dances to future generations.

Key Words: Van Folk Dance, Dance, Costumes, Music

Quantity of Page : ix+105

Supervisor : Prof. Dr. Adnan TÖNEL

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iii
ABSTRACT	iv
İÇİNDEKİLER	v
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	vii
ÖN SÖZ.....	viii
TEŞEKKÜR.....	ix
GİRİŞ	1
A. Araştırmanın Modeli	2
A.a. Evren ve Örneklem.....	3
A.b. Veri Toplama Teknikleri.....	4
A.b.a. Literatür Taraması.....	4
A.b.b. Görüşmeler	4
A.b.c. Gözlem	5
A.b.d. Veri Analizi ve Çözümleme.....	5
B. Araştırmanın Problemi	6
B.a. Ana Problem.....	6
B.b. Alt Problem.....	6
C. Araştırmanın Amacı.....	7
D. Araştırmanın Önemi	7
E. Araştırmanın Sınırlılıkları	8
F. Araştırmanın Varsayımları.....	8
1. OYUN NEDİR?	9
2. HALK NEDİR?.....	12
3. HALK OYUNLARI NEDİR?	21
3.1. Halk Oyunlarının Tarihi	33
3.2. Bölgelere Göre Halk Oyunları.....	21
3.2.1. Doğu Anadolu Bölgesi.....	21
3.2.2. Güneydoğu Anadolu Bölgesi.....	23
3.2.3. Karadeniz Bölgesi.....	24
3.2.4. Marmara Bölgesi.....	25

3.2.5. Ege Bölgesi.....	27
3.2.6. Akdeniz Bölgesi.....	29
3.2.7. İç Anadolu Bölgesi.....	31
4. VAN HALK OYUNLARININ TARİHSEL YÖNDEN İNCELENMESİ.....	33
4.1. Van'ın Coğrafi Konumu	34
4.2. Van Halk Oyunları	35
4.2.1. Van Çuha Erkek Başa Giyilenler.....	36
4.2.2. Van Çuha Erkek Gövdeye Giyilenler.....	37
4.2.3. Van Çuha Erkek Ayağa Giyilenler.....	37
4.2.4. Van Şal Şepik Başa Giyilenler.....	37
4.2.5. Van Şal Şepik Gövdeye Giyilenler.....	38
4.2.6. Van Şal Şepik Ayağa Giyilenler.....	38
4.2.7. Van Kadın Çuha Başa Giyilenler.....	39
4.2.8. Van Kadın Çuha Gövdeye Giyilenler.....	39
4.2.9. Van Kadın Çuha Ayağa Giyilenler.....	40
4.2.10. Van Kadın Kiras Fistan Başa Giyilenler.....	40
4.2.11. Van Kadın Kiras Fistan Gövdeye Giyilenler.....	41
4.2.12. Van Kadın Kiras Fistan Ayağa Giyilenler.....	42
5. VAN HALK OYUNLARININ OYUN ADLARI ve OYNANIŞ ŞEKİLLERİ.....	43
6. VAN HALK OYUNLARININ EĞİTSEL YÖNDEN İNCELENMESİ.....	45
7. BULGULAR ve YORUM.....	98
8. SONUÇ ve ÖNERİLER.....	102
8.1. Sonuç	102
8.2. Öneriler	103
KAYNAKÇA	106
ÖZGEÇMİŞ	
TEZ ORJİNALLİK RAPORU	

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Bu çalışmada kullanılmış kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar

Açıklamalar

Bkz.

Bakınız

MEB

Millî Eğitim Bakanlığı

s.

Sayfa

S.

Sayı

T.C.

Türkiye Cumhuriyeti

THM

Türk Halk Müziği

TMDK

Türk Müziği Devlet Konservatuarı

TSM

Türk Sanat Müziği

vb.

ve benzeri

ÖN SÖZ

Oyun, insanlık tarihinin en doğal ve en eski ifadelerinden biridir. Sadece bir eğlence ya da vakit geçirme aracı olmanın ötesinde, insanların duygularını, hayallerini ve düşüncelerini ortaya koyduğu, toplumla etkileşime geçtiği önemli bir kültürel unsurdur. Nesiller boyunca aktarılan oyunlar, bir yandan geçmişle bağ kurmamızı sağlarken, diğer yandan bizleri bir arada tutan ortak bir dil oluşturur.

Bu çalışmada, Van yöresi halk oyunlarının eğitsel yönü ele alınarak, bu oyunların nasıl öğrenildiği, nesilden nesile nasıl aktarıldığı ve günümüzde nasıl yaşatıldığı incelenmiştir. Halk oyunlarının sadece bir gösteri değil, aynı zamanda bir öğrenme ve öğretme süreci olduğu gerçeğinden yola çıkarak, bu kültürel mirasın eğitimle olan ilişkisini anlamaya çalıştım.

Bu süreci yürütürken bana destek olan hocalarıma, bilgi ve deneyimlerini benimle paylaşan kaynak kişilerime ve emeği geçen herkese gönülden teşekkür ederim. Bu çalışmanın, halk oyunlarına ilgi duyan herkese faydalı olmasını diliyorum.

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın hazırlanmasında emeği geçen, bilgi ve desteğiyle yolumu aydınlatan herkese gönülden teşekkür ederim.

Öncelikle, akademik bakış açısı, engin bilgisi ve değerli öngörülerıyla çalışmamın her aşamasında bana rehberlik eden, yol gösteren ve gelişimime büyük katkı sağlayan kıymetli danışmanım Prof. Dr. Adnan TÖNEL' e en içten teşekkürlerimi sunarım. Onun bilimsel yaklaşımı, sabrı ve teşvik edici tutumu, bu çalışmanın şekillenmesinde büyük bir rol oynamıştır.

Ayrıca, halk oyunlarının arşiv araştırmalarında, teknik detaylarının incelenmesinde ve öğretim metotlarının aktarımında bana destek olan yerel halk oyunları aktarıcılarına ve eğiticilerine derin minnettarlığımı ifade etmek isterim. Onların paylaştığı bilgiler, bu çalışmanın içerik açısından zenginleşmesini sağlamıştır. Geleneksel oyun kültürünü yaşatmaya ve aktarmaya yönelik verdikleri emek, halk oyunları alanında yapılan her çalışmaya ilham kaynağı olmaya devam edecektir.

Bu süreçte bana manevi destek sağlayan, her zaman yanımda olan Öğr. Gör. Necip ÇETİN' e ve Öğr. Gör. Osman EKŞİ' ye şükranlarımı sunarım. Çalışmamın her aşamasında desteğini esirgemeyen, yol gösterici fikirleriyle katkı sağlayan Mehmet Salih ÖZYAŞAR' a da ayrıca teşekkür ederim.

Son olarak, bu yoğun süreçte bana sabırla destek olan, her an yanımda olup motivasyonumu artıran, varlığıyla güç veren sevgili eşim Selda ÇELİK KORKMAZ' a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Onun anlayışı ve desteği, bu çalışmanın tamamlanmasında en büyük güç kaynaklarımdan biri olmuştur.

Bu çalışmanın halk oyunları alanına katkı sağlamasını ve ilgilenen herkese faydalı olmasını temenni ediyorum.

GİRİŞ

İnsanların yaşamı boyunca hayatında önemli olgular ve değerleri vardır. Bunlar örf-adet, gelenek, görenek olarak sınıflandırılarak o toplumun kültürünü oluşturmaktadır. Bir toplumu diğer toplumlardan ayıran, geçmişten bu yana farklılaşarak devam eden, farklı jenerasyonlardan geçen, kendine has sanatı, inançları, anlayış ve davranışları kültürün kimliğini oluşturan yaşayış ve davranış tarzıdır. Kültür varsa halk vardır. Dayanışma ve birlik duygusunu temel alan bununla birlikte halkta düzeni sağlamaya yarayan maddi ve manevi değerlerin bütünü olup halka bu kimliği kazandıran en önemli unsurdur. Aynı coğrafyada yaşayan aynı kültürü benimseyen halkı, ortak bir paydada buluşturur. Halk içindeki sevinçler, hüznler, inanışlar, yasaklar, motifler bir bütün olarak halkın kültür çatısını oluşturur. Çatısı kültür olan toplum içinde ise halk tarafından benimsenip süreklilik kazanan, kuşaktan kuşağa, nesilden nesile aktarılan maniler, fıkralar, türküler, destanlar, halk oyunları, sokak oyunları, çocuk oyunları gibi olgular toplumun kendi içindeki taşıyıcıları olduğu görülmektedir. İnsanın yaşam süreci boyunca bir oyun içinde olduğu düşünülür. Oyun ise isteğe bağlı, gönüllü, günlük hayatta iç içe bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Halkın yaşadığı coğrafyaya göre şekillenen oyun kendi içerisinde de çeşitlilik göstermektedir. Bu çeşitlilik içerisinde bulunan halk oyunları da kendi arasında halkın yaşadığı coğrafi etkenler, doğal ortam, iklim ve yaşam koşullarına göre değişkenlik gösterebilir. Bunun dışında halkın yaşamış olduğu ekonomik durum, dini inançlar, değişen moda, psikolojik eğilimlerde bu çeşitliliğe etken olduğu görülmektedir. En eski dönemlerden bu yana dini inanışlar, büyüsel işlemler, doğayı, hayvanları taklit etme ve birtakım sebeplerle insanların yapmış oldukları hareketler, zamanla müzik, ritim, ses gibi öğelerin bir araya gelmesi ile halk eğlencesine ve bunun gelişmesine katkıda bulunduğu, yaşadığı ortama göre şekillenmesine ve insanın kendi doğasını yansıtmaya neden olduğu görülmektedir. Tüm bunların da halk oyunlarının türlerine ayrılmasına etken ve sebep olduğu görülmektedir. Oluşan bu türler ise şu şekilde nitelendirilir ve değerlendirilir; halaylar, barlar, zeybekler, horonlar, kaşık, karşılamalar, hora ve Kafkas dansları şeklinde bilinmektedir. Bu türler ise halkın yaşadığı coğrafyaya ve kültüre göre şekillenmektedir. Oyun çeşitliliklerinden biri

olarak görülen halk oyunları aynı coğrafyada yaşayan, aynı kültürü benimseyen halkın ortak bir ürünü diyebiliriz. Burada birçok önemli durum söz konusu olduğu söylenebilmektedir. Oyunun nasıl çıktığı, öyküsünde anlatılmak istenenin nasıl icra edildiği, aktarımının nasıl olduğu, aktarılırken nelere dikkat edildiği gibi olduğu düşünülmektedir.

Halk oyunlarında önemli noktalardan biri de oyunu icra etmek ve bunu da karşı tarafa aktarmak olduğu düşünülmektedir. Bir oyunu icra etmekle aktarmak farklı olgulardır. Çok iyi bir icracı olmanız iyi bir aktarıcı olduğunuz anlamına gelmez. Ortada iyi bir icracı ve aktarıcı olursa, sonraki iş algılayıcıya düşer. İyi bir algılayıcı ise gör, algıla, uygula tekniğini kullanarak öğrendiğini icra etmelidir. Hissederek ve yaşayarak öğrendiği oyunu icra etme sırası artık algılayana geçmiştir. Oyunu öğrenen kişi el, kol, ayak, postur duruşlarını öğrendiği kişiden tam olarak alırsa oyun ilk günkü doğallığını korur. Öğrenen kişi kendi yorumunu katarak farklı kompozisyonlar çizerse oyun içinde değişiklikler gösterebilir. Geçmişten günümüze kadar gelen oyunlarda birçok oyun değişikliğe uğramıştır. Dönemsel değişiklikler, süreç, yaşam koşulları, psikolojik eğilimlerin burada devreye girdiği bilinmektedir. Buna örf ve adetlerinde etki ettiği görülmektedir. Bazı coğrafyada kadın ve erkeklerin aynı oyunda oynayamaması durumu, kadının veya erkeğin oyundan çıkmasına neden olmuştur. Bu durum daha sonra sürecin değişmesi ile günümüzde kadın oyunlarının özgürce icra edildiği olgusunu kanıtlamıştır. Sürekli değişen fakat temeli aynı gerçeklere dayanan oyunun sürekli olarak teknoloji çağının etkenlerinden faydalanarak gelişme göstermektedir. Coğrafyanın etkinliği bir diğer durumda ise kadın ve erkeklerin karışık oynadığı bölgelerde karma oyunları ortaya çıkardığını göstermiştir. Burada söz konusu olan halkın yaşadığı kültür durumu, coğrafi koşulları, gelenek görenek, örf ve adetlerinin devreye girerek yine karma oyunları ortaya çıkardığı görülmüştür.

A. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada, Van halk oyunlarının eğitsel etkilerini incelemek için nitel araştırma yöntemleri tercih edilmiştir. Araştırma sürecinde, katılımcı gözlem, odak grup görüşmeleri ve doküman analizi yöntemleri birbiriyle bütünleşik bir şekilde kullanılmıştır.

Öncelikle, katılımcı gözlem yöntemiyle Van halk oyunlarının doğal ortamlarında (düğünler, festivaller, yöresel etkinlikler) oynanışı gözlemlenmiştir. Bu gözlemler sırasında, oyunların öğrenme süreçlerindeki işleyişi, sosyal bağlamları, grup dinamikleri ve eğitici özellikleri analiz edilmiştir. Özellikle fiziksel gelişim, disiplin ve iş birliği gibi eğitsel katkılar not alınarak kayıt altına alınmıştır.

Odak grup görüşmeleri, halk oyunlarının eğitimdeki rolü ve etkilerini anlamak için gerçekleştirilmiştir. Görüşmelere, halk oyunları eğitmenleri, öğrenciler ve yörede halk oyunlarına hizmet eden ustalar dahil edilmiştir. Görüşmelerde, oyunların bireysel ve toplumsal gelişime olan katkıları, geleneksel ve modern öğretim yöntemleri arasındaki farklar ve halk oyunlarının eğitimdeki önemi üzerinde durulmuştur.

Bu görüşmelerle, halk oyunlarının disiplin, özgüven, takım çalışması ve kültürel bilincin gelişimi üzerindeki etkilerine dair kapsamlı bir veri seti oluşturulmuştur. Son olarak, doküman analizi yöntemiyle yazılı, görsel ve işitsel kaynaklar incelenmiştir. Bu süreçte, Van halk oyunlarına dair akademik çalışmalar, yöresel oyunların tarihsel kökenleri, oyunlarda kullanılan figürler, müzikler ve kostümler detaylı bir şekilde analiz edilmiştir.

Doküman analizi, halk oyunlarının geçmişten günümüze nasıl bir dönüşüm geçirdiğini ve bu dönüşümün eğitimle olan ilişkisini anlamak için bir temel sağlamıştır. Elde edilen tüm veriler bir araya getirilerek Van halk oyunlarının bireylerin fiziksel, duygusal ve sosyal gelişimine olan etkileri ve eğitim süreçlerine katkıları detaylı bir şekilde değerlendirilmiştir. Bu yöntemler, halk oyunlarının eğitimde bir araç olarak nasıl kullanılabileceğini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

A.a. Evren ve Örneklem

Araştırma, Van halk oyunlarının geleneksel yapısı ve bu yapıların eğitsel yönden incelenmesi ile oluşturmıştır. Araştırmada, Van halk oyunlarının zaman içerisindeki değişim süreci ile bu değişimin akademik alanda nasıl aktarıldığı incelenmiştir.

Araştırmanın örnekleme ise Van yöresinde halk oyunları konusunda derin bilgi ve deneyime sahip olan, farklı yaş ve deneyim gruplarından seçilmiş toplam 10 kaynak kişiden oluşmaktadır. Bu kişilerden ikisi kadın olup, seçilmelerinde cinsiyet

farklılıklarının halk oyunlarındaki rol ve katkılarını daha kapsamlı inceleme amacı güdülmüştür. Görüşmeler, kaynak kişilerin halk oyunlarına dair bilgi birikimleri, deneyimleri ve gözlemlerini aktarmalarına olanak tanıyacak şekilde yapılandırılmıştır.

Görüşmelerde özellikle yörede oynanan oyunların karakteristik özellikleri üzerinde durulmuş; bu oyunların çevresel faktörlerden, dini inançlardan ve taklit unsurlarından nasıl etkilendiği detaylı bir şekilde incelenmiştir. Ayrıca, halk oyunlarının geleneksel yapılarında meydana gelen değişikliklerin nedenleri, bu değişimlerin halk oyunlarının icrasına ve öğretimine nasıl yansıdığı da analiz edilmiştir. Bu sayede, Van halk oyunlarının hem geleneksel kökenleri hem de günümüz koşullarındaki eğitsel yansımaları bütüncül bir bakış açısıyla değerlendirilmiştir.

A.b. Veri Toplama Teknikleri

Bu araştırmada, Van halk oyunlarının geleneksel yapısını ve eğitsel yönlerini inceleyebilmek amacıyla çeşitli veri toplama tekniklerinden yararlanılmıştır. Araştırmanın temelini oluşturacak bilgilere ulaşmak için hem doküman incelemesi (literatür taraması) hem de saha çalışması kapsamında görüşme ve gözlem teknikleri kullanılmıştır.

A.b.a. Literatür Taraması

Araştırmanın kuramsal çerçevesini oluşturmak amacıyla öncelikle kapsamlı bir literatür taraması yapılmıştır. Bu süreçte, halk oyunları alanında uzman kişilere ait arşivler, daha önce yapılmış bilimsel çalışmalar, makaleler, tezler, dergiler, ses ve görüntü kayıtları ile internet tabanlı kaynaklar incelenmiştir. Bu kaynaklar aracılığıyla Van yöresine özgü halk oyunlarının tarihsel gelişimi, karakteristik özellikleri ve kültürel bağlamları hakkında bilgi toplanmıştır.

A.b.b. Görüşmeler

Araştırmanın saha çalışması bölümünde, Van yöresindeki halk oyunlarına dair derinlemesine bilgiye sahip olan kişilerle birebir görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda, yöre oyunlarına hâkim olan toplam 10 kaynak kişiyle (ikisi kadın) görüşmeler yapılarak deneyim ve bilgiler kayıt altına alınmıştır. Görüşmeler sırasında

yarı yapılandırılmış sorular kullanılmış, böylece hem önceden belirlenen sorulara yanıtlar alınmış hem de kaynak kişilerin özgün deneyimlerini paylaşmalarına fırsat tanınmıştır.

A.b.c. Gözlem

Araştırmada kullanılan bir diğer önemli veri toplama tekniği ise doğrudan gözlemdir. Van yöresindeki kültürel etkinlikler, özellikle halk oyunlarının sergilendiği düğünler, gösteriler ve yarışmalar yerinde izlenmiştir. Bu gözlemler sırasında oyunların icra biçimleri, oyuncuların beden dili, müzik ve ritim kullanımı, kostümler, oyun sıralamaları gibi unsurlar detaylı bir şekilde incelenmiş ve kayıt altına alınmıştır. Ayrıca, doğal ortamlarda yapılan gözlemler, halk oyunlarının günlük yaşamla olan bağlarını anlamak açısından önemli veriler sağlamıştır.

Bu veri toplama teknikleri sayesinde, Van halk oyunlarının sadece teorik bilgilerle değil, aynı zamanda sahadan elde edilen özgün verilerle desteklenerek daha kapsamlı bir şekilde analiz edilmesi sağlanmıştır.

A.b.d. Veri Analizi ve Çözümleme

Araştırmada elde edilen veriler doküman analizi, gözlem ve görüşme yöntemleri kullanılarak çözümlenmiştir. Literatür taraması sonucunda akademik kaynaklardan elde edilen bilgiler doküman analizi yöntemiyle değerlendirilmiş, farklı kaynaklarla karşılaştırılarak doğruluğu sağlanmıştır. Sahada yapılan gözlemlerle halk oyunlarının öğretim süreçleri ve icra dinamikleri incelenmiş, alanında deneyimli kaynak kişilerle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla halk oyunlarının öğrenilme ve aktarılma biçimleri detaylandırılmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz yöntemi ile çözümlenmiş; halk oyunlarının öğretiminde kullanılan geleneksel ve modern yöntemler karşılaştırılarak belirli temalar altında kategorize edilmiştir. Çalışmanın güvenilirliğini artırmak için literatür taraması, saha gözlemleri ve görüşmelerden elde edilen bilgiler bir araya getirilmiş, veriler arasındaki benzerlikler ve farklılıklar değerlendirilmiştir. Sonuç olarak, halk oyunlarının öğretiminde geleneksel ve modern tekniklerin nasıl dengeli bir şekilde uygulanabileceği belirlenmiş, kültürel aktarım süreçleri ve halk oyunlarının toplumsal işlevi detaylı bir şekilde analiz edilmiştir.

B. Araştırmanın Problemi

Kültürümüzün temel taşlarından olan halk oyunları, ülkemizin hemen hemen tüm illerinde kendine has tavır ve usulüyle oynanmadığı bilinmektedir. Geniş kesimlere ve toplumlara hitap eden halk oyunları bir şekilde nesilden nesile aktarılmıştır. Özellikle 1980’den sonra popülerliği artan halk oyunlarının Türkiye geneline yayıldığı görülmektedir. Halk Oyunları eğitimi veren usta öğrencilerin, antrenörlerin, kaynak kişilerin belli bir metot ve tekniği olmadığı için aktarımları olumlu ya da olumsuz olarak hem dansın hem de dansı icra eden kişinin üzerinde etkin olduğu düşünülmektedir. Bu araştırmanın ana problemi, Van yöresi halk oyunları alanında eğitim almak isteyen dansçı veya öğrencilerin, eğitimi veren aktarıcının anlatım metotlarının ve yöntemlerinin dansçılar üzerindeki etkisinin neler olduğunun araştırılmasıdır.

B.a. Ana Problem

Van Halk Oyunları eğitimi veren antrenör, usta öğretici ve kaynak kişilerin halk oyunlarına yönelik tutum ve becerileri ne düzeydedir? Anlatım aktarım ve metot yeterliliği var mıdır?

B.b. Alt Problem

1) Van Halk Oyunları eğitimi veren usta öğreticilerin, antrenörlerin ve kaynak kişilerin halk oyunları dersine yönelik genel bakışı nasıldır.?

- Van ‘da icra edilen halk oyunları,
- Van’ da icra edilen halk oyunlarını tarihsel özellikleri,
- Van’da icra edilen oyunların coğrafi özellikleri,
- Van ‘da icra edilen oyunların adları ve oynanış şekilleri,
- Van’ da icra edilen oyunlarda kullanılan kostümlerin özellikleri,
- Van’ da icra edilen oyunların müziksel özellikleri nelerdir?

C. Araştırmanın Amacı

Yapılan bu çalışmada; Van Halk Oyunlarını icra eden halk oyunları usta öğreticilerinin, antrenörlerin ve kaynak kişilerin halk oyunlarına karşı tutum ve davranışlarının incelenmesi amaçlanmaktadır. Aynı zamanda, bu oyunların kültürel özüne sadık kalınarak bir sonraki nesillere doğru ve etkili bir şekilde aktarılması hedeflenmektedir. Bu doğrultuda, halk oyunlarının öğretim süreçleri, aktarıcılarının deneyimleri, motivasyonları ve karşılaştıkları zorluklar analiz edilerek, Van yöresine özgü halk oyunlarının gelecekteki sürdürülebilirliği üzerine önemli veriler elde edilmesi planlanmaktadır. Çalışma kapsamında, literatür taraması yapılarak halk oyunlarının tarihçesi, geleneksel bağlamı ve eğitim süreçleri üzerine mevcut akademik çalışmalar incelenecektir. Bunun yanı sıra, saha gözlemleriyle halk oyunlarının icra edildiği ortamlar, oyuncuların sahadaki dinamikleri ve oyunların icra biçimleri detaylı şekilde ele alınacaktır. Usta öğretmenler, antrenörler ve kaynak kişilerle yapılacak görüşmeler sayesinde, halk oyunlarının öğretiminde kullanılan yöntemler, aktarıcılara göre oyunların değişim süreçleri ve oyun kültürüne dair bireysel ve toplumsal algılar değerlendirilecektir. Bu çalışmanın sonucunda elde edilen veriler, hem halk oyunlarının doğru bir şekilde aktarılması bağlamında hem de ilgili alıcılara ufuk açacak katkılar sağlayacak türden farklı bilimsel ve uygulamalı çalışmalara da temel oluşturacaktır. Ayrıca, halk oyunlarının günümüz eğitim sistemine entegrasyonu, teknolojik araçlarla desteklenmesi ve halk oyunları eğitiminin daha etkili hale getirilmesi konusunda öneriler geliştirilerek, alanın gelişimine katkıda bulunulması hedeflenmektedir.

D. Araştırmanın Önemi

Van Halk Oyunlarının istenilen başarıya ulaşmasında usta öğretmenler, antrenörler ve kaynak kişilerin geliştirdikleri yöntem, metot ve aktarımların büyük bir öneme sahip olduğu bilinmektedir. Bu çalışmada, halk oyunları eğitimi veren usta öğretmenler, antrenörler ve kaynak kişilerin, halk oyunlarına yönelik bilgi ve birikimlerinin aktarım süreçleri incelenmiş ve araştırma sonucunda, kullanılan giyim-kuşamların, müzikal yapının ve oyunların oynanış şeklinin aktarımında bazı

farklılıklar tespit edilmiştir. Bu farklılıkların, halk oyunlarının gelecek nesillere doğru ve hatasız bir biçimde aktarılması önemsenmiştir.

E. Araştırmanın Sınırlılıkları

Yapılan bu çalışma Van ili ile sınırlıdır. Van yöresinde oynanan halk oyunlarının geleneksel yapısı, hikayesi ve oynanış şekli incelenmiştir. Bu çalışma yörede bulunan on kişinin katılımı ile 2023-2024 eğitim öğretim dönemi ile sınırlandırılmıştır.

F. Araştırmanın Varsayımları

Araştırmaya katılan eğitimci, antrenör ve kaynak kişilerin yapacakları aktarımları doğru ve gerçek aktarımlar olduğu, Sorulan sorulara yanıt veren aktarımcıların Van halk oyunlarına yeterince hakimiyet sağladığı varsayılmaktadır.

1. OYUN NEDİR?

“Huizinga (2012) dan aktaran And oyun için şu açıklamalarda bulunmuştur “oyun, kültürden öncedir, çeşitli kültürlerden çıkma ya da bir rastlantı sonucu değil, tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkindir” (And, 2012, s. 27-28).

Verilen bu tanım için; insanların varoluşundan bugüne kadar yaşam şeklinin bir oyun olgusunun içinde olduğu düşünülebilir. Oyunun temelinde (zıplama, sekme, koşma, atlama, zekâ, şans vb.) doğadaki canlıların birbirleriyle etkileşim içerisinde olduğu görülebilmektedir. İnsanların bireysel hareketlerinin yanı sıra, toplu halde yaptıkları hareket bütünlüğü, sosyalleşmesine ön ayak olması ile birlikte, kümülatif gerçekleşerek kültür oluşumuna da etken olduğu düşünülmektedir.

“Huizinga (2012) dan aktarım yapan And oyun kavramını şu şekilde nitelendirmiştir. Oyunun oyun olmayan bir amaca varmaya yaradığı varsayımından hareket edilmesidir. Dil, mithos ve ritüelin kökeninde hep oyun buluyor Huizinga; hukuk ve düzen, tecim ve kâr, zanaat ve sanat, bilgelik ve bilim gibi uygar yaşamın önemli içgüdüsel güçlerinin kökeninde mithos ve ritüel vardır ve hepsi oyundan çıkmıştır” (And, 2012, s. 27-28).

Kültürden bile eski olduğu düşünülen oyun kavramının, hayatın ve yaşamın kendisi olduğu düşünülmektedir. Tıpkı kendi çeşitliliği gibi kültüründe çeşitlenmesine etken olduğu düşünülmektedir. Çok eski dönemlerde, insan topluluklarından bugüne kadar, insanlar ve hayvanlar hep bir arayış ve inanma içgüdüleri içerisinde bulundukları düşünülmektedir. Bunun içinde doğada yapılan her türlü ritüellere ve inanışlara göre yapılan büyü ve buna benzer davranışlar fiziksel birer eyleme dönüşmüş ve oyun olarak karşımıza çıktığı gözlenmektedir. Tüm bunların insanın yaşayış şeklini belirleyip kültürünü doğurmuş olduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla oyun kavramının kültürden eski olduğu düşünülmektedir. İnsan fiziksel olarak hareket eylemindeyken, vücut kaslarını ne kadar özgür bırakırsa yapmak istediklerini bir o kadar rahat yapacağı düşünülmektedir. Bunun içinde istekli olması gerekmektedir. Doğadaki canlıların (İnsan ve hayvanların) doğasında özgürlüğün var olduğu düşünülmektedir. Bunun da yaşam şekline yansıdığını ve hayatın bir parçası olan oyunun da yaşam alanının özgür bırakılması gerektiği düşünülmektedir. Aslında oyun bedensel konuşma dili olarak gösterilebilir. İnsanın duygularını özgürce aktardığı süreç olarak nitelendirebiliriz. Dolayısıyla bir dilin farklı şekilde yansıtılması olarak da söylenebilir. Burada içtenlik ve doğruluk söz konusu olabilmektedir. Böylece anlatılmak istenen tüm duygu karşı

tarafa aktarılabilir. Bunun da günlük yaşantının dışında yapılan bir eylem olarak karşımıza çıktığı görülmektedir.

“Huizinga (2012) dan aktarım yapan And oyun için şu aktarımda bulunmuştur; Oyun kavramının şu önemli nitelikleri vardır Oyun her şeyden önce isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir. Ismarlama ya da zorlama oyun, oyun değildir, olsa olsa oyunun zoraki bir bezeğidir. Bu bakımdan boş zamanlarda yapılır. Ancak oyun bir ritüel ya da bir tören olduğu zamandır ki bir görev, bir ödev kavramıyla birleşir. Böylece, oyunun bir önemli niteliği ortaya çıkıyor, bu da onun özgürlüğüdür” (And, 2012, s. 27-28).

Oyun: isteğe bağlı gönüllü bir eylem olmakla birlikte aslında role girme durumunu da beraberinde getirdiği söylenebilmektedir. Burada asıl olan özgür olabilmektir. Ruhun özgür olması, oyunda olabilmesi, anı yaşayıp akışta olması, oyundan alacağı zevk ve verimi arttırdığı gözlenebilmektedir. Bu durum karşıya, yani izleyiciye anlatmak istenen duyguyu daha rahat ve istedik şekilde geçirdiği düşünülebilir. Oyun ne kadar isteğe bağlı olursa, bireyin oyun üzerindeki hakimiyetinin arttığını zaman içerisinde amacına ulaştığı görülebilir. Bir görev olarak dahi olsa da özgür olmadığınız alanda, görevinizi yerine getirmek amacının dışında olduğu gibi, duygu akışının da olmadığı boş bir eyleme dönüşebilir. Burada asıl amaç; duyguya girmek, yaşadığın andan haz almak ve yapacağı görevi, verilmesi gereken mesajla birlikte en iyi şekilde aktarmak olmalıdır.

“Huizinga (2012) dan aktarım yapan And; İkinci bir niteliği, gene onun özgürlüğü ile ilgilidir, bu da oyunun gerçek yaşam, günlük yaşamdan değişik oluşudur. Oyun, gerçek yaşamdan geçici olarak çıkarak kendi düzeninin, dünyasının içine girer. Çocuk, oynarken gerçeğin dışında olduğunun bilincindedir. Bu nedenle de oyun, çıkarıcı değildir. Karşılığın da günlük yaşamdan değişik olarak birtakım isteklerin, maddî kazançların karşılanması söz konusu değildir. Oyun günlük yaşamda bir ara veriş, bir dinlenme, günlük yaşamın bir süsü gibidir” (And, 2012, s. 27-28).

Oyun içinde bulunduğumuz doğal ortamdan daha farklıdır. Gündelik yaşam dışında olduğu düşünülür ve bu durum da herhangi bir beklentiye girildiği söylenemez. Çünkü günlük hayatın akışına zaman zaman ara vermek, mutlu olmak, özgür olabilmek, doğal kalabilmek olduğu düşünülmektedir. Çocukların oyunun içinde daha özgür olduğu gözlemlene bilmektedir. Daha doğal ve gerçeğin dışında olduklarının bilincinde, kendilerini içinde bulundukları oyunun rolünü kaptırdıkları gözlemlenebilir. Böylece ortaya daha saf daha temiz ve çıkarıcı olmayan duygu akışlarının çıktığı görülebilir. Stresten ve yoğunluktan uzak dinlenme ve eğlenme amacı taşıyabilir. Hayal gücünü geliştirdiği özellikle de çocuklarda yaratıcılıklarını

ortaya çıkarabildikleri görülebilir. Ruhsal ve zihinsel gelişime katkı sağladığı gibi gerçek yaşamlarının dışında, kendi kurallarını belirleyebilir ve özgürce hareket etmelerine olanak sağlayabilir.

“Huizinga (2012) dan aktarım yapan And; Üçüncü niteliği, oyunun, günlük yaşamdan yer ve süre bakımından ayrılmasıdır. Bu bakımdan kendine özgü yerle ve süreyle sınırlanmıştır. Oyun başlar ve belli bir noktada biter. Bir sonuca yöneliktir. Bir gelenek gibi sürekli, tekrarlanır. Yalnız süre bakımından değil fakat yer bakımından da sınırlanmıştır (And, 2012, s. 27-28).

Günlük yaşamdan farklı olan oyunun, yer ve süre bakımından da ayrı olduğu düşünülür. Oyun başlar ve biter, bir sonuca bağlanabilir. Ritüel bir inanışı, yapılan hareketleri, yer ve süre olarak da birbirini takip eden aynı değişmeyen kurallar içinde nesilden nesile aktarılan bir olgu olarak da örnek verebiliriz. Sadece kendi etrafında dönen bir semazen, kendi alanında özgür hareketlerle oyununu sergileyebilir. Burada oyuna başlama, oyuna dahil olma, alan içerisinde yapacağı aynı hareketlerle süre sınırlaması olmadan, herhangi bir alet kullanmadan oyununu tamamlayabilir. Bu oyunun doğduğu günden bu yana aynı şekilde devam ettiği bilinmektedir. Fiziksel olarak yapılan oyunların dışında, kâğıt oyunları, zekâ oyunları, masada oynanan oyunlar günümüzde geliştirilmekle birlikte eskiden günümüze kadar geldiği söylenmektedir. Ritüel olarak kabul edilen oyunların nesilden nesile aktarıldığı gibi değişikliğe uğradığı da düşünülmektedir. Alan ve konu olarak farklılık gösterse de oyunların hepsinin ortak noktası özgür ve isteğe bağlı olduğu düşünülmektedir. İsteksiz yapılan her harekette fiziksel olarak kişinin zorlandığı, kurallı oyunlarda ise hatalar yaptığı gözlemlenmektedir. Ruhsal, fiziksel, zihinsel alanda özgür bırakılan oyunun insan ruhu üzerinde müspet bir etki bıraktığı düşünülmektedir.

2. HALK NEDİR?

“Dundes (2003) den aktarım yapan Ekici; Halk terimi, en az bir ortak faktörü paylaşan herhangi bir insan grubunu ifade eder. Bu grubu birbirine bağlayan faktörün -ortak meslek, dil veya din olabilir ne olduğu önemli değildir. Bu faktörden daha önemli olan nokta ise, herhangi bir sebebe bağlı olarak oluşan grubun kendine ait kabul ettiği bazı geleneklere sahip olmasıdır” (Ekici, 2016, s. 6).

Yapılan bu tanıma bakıldığında halk için; aynı coğrafyada yaşayan, ortak bir payda da buluşan, ortak dil, din, kültür, gelenek, görenek, örf- adetleri benimseyip yaşayan insanlar topluluğuna halk diyebiliriz. Halk olmadan yukarıdaki belirttiğimiz değerlerin hiçbirinin olması mümkün değildir. Halk üzerinde yaşadığı toprakların, bulunduğu coğrafyanın sesi olduğu söylenmektedir. Burada söz konusu olan durum ise ortak bir amacın olmasıdır. Halkın konumunu, içinde bulunduğu durumu, yine kendisinin belirlediği düşünülmektedir. Hep bir görev içerisinde olduğu düşünülen halkın en önemli görevi, bulunduğu alanda etrafındaki tüm bireylerle sağlıklı bir şekilde yaşamasıdır. Konuştukları dili, inandıkları dini, öf ve adetleri, gelenek ve göreneklerini, kendilerinden sonra gelecek olan insanlara sağlıklı bir şekilde aktarmasıdır.

“Dundes (2003) den alıntı yapan Ekici; Halk, belli bir gelenek içinde oluşmuş yaratma sayesinde birbirine bağlanan, bir ürünü kendisine ait kabul eden bireylerden oluşan topluluktur. Bu topluluğun bütün üyeleri tarafından bilinen ve tanınan halk bilgisi ürünün ne oldu ise, yine o ürünün kendi metnine, kendi yapısına ve oluşturduğu çevre şartlara, yani bağlama bağlı olarak ortaya çıkan estetik ve sanat kaygısı olan maddi manevi olgularda aranır. Başka bir ifade ile; metni, yapısı ve dokusu, oluşturduğu şartlar ve çevre itibari ile kendine has sanat değeri olan bir yaratmaya sahip olduğu iddia eden herhangi bir topluluk halk kavramı ile ifade edilebilir” (Ekici, 2016, s. 8).

Belli bir gelenek ve görenek içerisinde yaşayan, yaşadığı ortamda kendi kural ve yasalarını belirleyen halkın, yaşadığı ortamda, konumda, iklimde, doğal şartlardan etkilendiği düşünülmektedir. Etkilenmenin zaman içerisinde etkileşime dönüştüğü görülebilmektedir. Etkileşimin zamanla çevredeki diğer toplulukları da etkilediği görülmektedir. Bu durumun kültürün dağılım ve yayılımına başlamasına neden olduğu söylenebilmektedir. Böylece geçmişten günümüze kadar devam eden, zamanla çoğalan ve büyüyen topluluklarda aktarıldığı ve etki ettiği gözlemlenmektedir. Zamanla çoğalan ve büyüyen topluluklarda kendinden sonra gelecek olan başka topluluklara ışık olacağı düşünülmektedir. Bu şekilde sirkülasyonun devam etmesinden kaynaklanan yeni ihtiyaçlar ve gereksinimler çıkmasına neden olduğunu

söyleyebiliriz. Halkın kendi gereksinimlerine karşı kendi kültürünü yaşadığı görülmektedir. Böylece kendi sanatını, kendi oyununu, kendi ihtiyaçlarından doğan tüm değerlere, yine ortak bir amaçla, hareket ettiği görülebilmektedir.

“Gerek ‘Batı’da, gerekse ‘Doğu’da 19. yüzyıldaki ‘halk’ anlayışı ve halk teriminin ifade ettiği topluluk, sınıf farklılığını esas alan bir toplum anlayışına göre yapılmıştır. Gerek sahip oldukları sosyal hayat ve statü, gerekse teknolojik bakımdan dünyanın en ileri toplumları olduklarını farz eden bazı Avrupalı toplumlar, kendi toplum yapılarına bakarak ve sahip oldukları hayat şartlarıyla diğer toplumları mukayese ederek ‘halk’ terimini ‘bağımsız bir yapıdan daha çok, bağımlı bir yapı olarak’ düşünmüşlerdir. Bu anlayışla halk terimine; ‘halk, daha başka kümelerden oluşan gruplara tezattır’ şeklinde yaklaşan Avrupalı bu toplumlar, taraflı olarak yaptıkları karşılaştırma suretiyle, ‘halkı’ bir taraftan ‘medeni’ ve ‘seçkin’ grupla tezat halinde kabul ederken, diğer taraftan da ‘pirimitif’, ‘ilkel’ veya ‘vahşi’ olarak adlandırdıkları topluluklara tezat olarak değerlendirilmiştir” (Ekici, 2016, s. 2).

Tüm bu yazılara bakılarak ortak bir amacı olan halkın, insanın ilk oluşumundan İlk çağlardan günümüze kadar etkileşimle ve değişimine geldiği görülmektedir. Yaşadığımız Kara parçasında çok önemli bir olguyu oluşturan halk, kimi zaman gelişip geliştiren, yayılıp büyüyen bir toplulukken kimi zaman ise kendi kabuğuna sıkışmış, doğanın verdikleri ile yetinen, küçük bir alanda kendisine yaşam alanı belirleyen topluluk olarak da görülmektedir. İlk çağlardan günümüze kadar üst düzeyden alt düzeye, yani sömürülen halktan sömüren halka, özgürlükleri için savaştan, kendi kültürlerine sahip çıkan, ezilen, ya da baş kaldıran birçok topluluk geçtiği görülmüştür. Günümüzde ise teknolojinin esiri olan, yapay zekanın hâkim olduğu, aslının neredeyse kaybolmaya, değerlerin yok olmaya başladığı toplumlar görülmektedir.

“Halk” kavramı, başlangıçtan itibaren oluşturulan ve içeriği veya kalıbı sürekli yenilenip geliştirilen, gelenek, görenek, inanç ve anlayışını devam ettiren veya devam ettirmeye çalışan bütün grupları, yani milleti içine almaktadır. Bugün de bu kalıplara uygun olarak yeni yaratmalar ortaya koyan ve bu yaratmaları kullanan herhangi bir kişi, bunları bir grup içinde paylaştığında, sosyal statüsü veya mesleki etiketi ne olursa, olsun halk bilimi açısından değerlendirildiğinde, halk kavramı içinde yer alır” (Ekici, 2016, s. 10).

Halkın İlk çağlardan itibaren, yayılıp birçok gruplara ayrılarak varlığını sürdürmeye devam ettiği gözlemlenmektedir. Bu sürecin kendisine ait olan değerlerini bırakmadan, daha da geliştirerek, yeni olgularla yenilenerek devamlılığını sağladığını, ortak bir devlet altında, ortak bir tarihsel bilinç ve gelecek hayalini paylaşan insanlardan oluştuğu bilinmektedir. Halkın en önemli özelliklerinden biri de farklı milletlerden insanları içinde barındırdığıdır. Bu durumun da yeni rollere, yeni kimliklere, yeni oluşumlara sebep olduğu düşünülmektedir. Ortak bir kimlikte buluşan

halkın, tarih, etnik köken ve kültürel değerler gibi birçok etkenlerden oluşup büyüme gösterdiği bilinmektedir. Büyüyüp gelişirken, belirli bir coğrafi bölgede yaşayarak ortak bir kültürü benimsedikleri görülmektedir. Burada sosyal bir yapı oluşturarak bağlarını daha da güçlendirdikleri görülmektedir. Aile kurmak, akrabalık, komşuluk gibi sosyal oluşumlarla birlikte birbirleri ile bir dayanışma içerisinde bulundukları gözlemlenmiştir. Zamanla bu durum daha da genişleyerek görüş, düşünce, farklı akımlar, kendi çıkarlarını korumak, siyasi kimlik arayışı, sosyal statü, mesleki kariyer, kısacası kendilerini bulma çalışmaları içinde olmuştur.



3. HALK OYUNLARI NEDİR?

“Kağıtçıbaşı (1988) dan aktarım yapan Güçlüer; Vücudun, istemli ve uyumlu hareketleriyle yarattığı dans, evrensel bir olaydır; insanlığın, kendini ve deneyimlerini ifade etme biçimidir. Aslında insan hemen her yerde ve her zaman dans etmiştir." (Güçlüer,2016 s.2).

İsteğe bağlı gönüllü hareketlerden oluşan oyunun, içerisinde bulunan dansın da yine istekli ve uyumlu hareketlerden oluştuğu görülmektedir. Dansın ritim ve müzik ile birlikte içerisine estetik katarak da hareket etmesi söylenmektedir. Aynı zamanda motivasyon kaynağı olarak da görülmektedir. Sosyal aktiviteye katkı sağlayan dansın insan vücudunun kullanımını geliştirirken, mental ve sosyal olarak da geliştirdiği gözlemlenmektedir. Dansın insanın duygu ve düşüncelerini aktarmak için, kendisini ifade etmek, vermek istediği mesajları yaptığı uyumlu hareketler kümesi olduğu düşünülebilir. İnsanın her yerde ve her zaman dans edebilmesi mümkün olabilmektedir. Bunun tamamen duygu ile alakalı olduğu görülmektedir. Sosyal bir aktivite olan dansın güçlü sosyal ağlar kurarken, özgüveni de arttırdığı da gözlemlenmektedir.

Megep (2007) den aktarım yapan Güçlüer; Halk oyunlarımızı seyrederken, yurdumuzun değişik yörelerinde yaşayan insanların örf, adet ve geleneklerini, karakterlerini, duygu ve düşüncelerini, inanışlarını ifade ettiğini, tabiat ve diğer canlılarla yaptıkları mücadeleyi anlatan özellikler taşıdığını görürüz. (Güçlüer,2016 s.2).

Ritmik, gösterişli ve içerisinde dramatik duygular barındıran halk oyunları, ilk çıkış noktası ve kaynağı bilinmeyen, toplu veya bireysel olarak yapılan toplumsal bir yaşamın parçası olarak gösterilmektedir. İnsanların yaşadıkları coğrafyadaki davranışları, kavgalar, savaşlar, sevdalar, vahşi hayvanlara karşı yapmış oldukları mücadeleler ve buna benzer tüm doğa olaylarının çeşitli araç gereçler kullanımını gerektiğini de göstermektedir. Aynı bölgede yaşayan halkın aynı kültürü, gelenek ve görenekleri, duygu ve düşüncelerini halk oyunlarına yansıttığı gözlemlenmektedir. İzlerken de izleyicinin tüm bu duyguları içtenlikle hissettiği düşünülmektedir.

“Kağıtçıbaşı (1988) dan aktarım yapan Güçlüer; Türkçede “halk dansları” yerine çoğu kez “halk oyunları” denir. Yörelere göre farklılıklar taşıyan halk oyunları değişik adlarla, değişik müzik, giysi ve hareketlerle oynanır. (Güçlüer,2016 s.3).

Türk kültüründe halk dansları daha çok halk oyunları olarak adlandırılmıştır. Bu durum yöresel ağız veya şive olarak da nitelendirilmektedir. Zamanla halkın yaşadığı konuma göre de şekillenip, çeşitlilik göstermiştir. Burada yöre halkının yaşam şekline ve kültürüne göre farklılıklar görülürken, farklı isimler, müzikler, hareketler, hatta giysilerde de farklılıklar göstermiştir. Zengin bir coğrafya ve kültürden de çıkan halk oyunları, halkın örf, adet, gelenek ve görenekleri ile birlikte birlik ve beraberliğinin de simgesi olmuştur. Anlatılan öyküler, Kahramanlıklar, düğünler, ölümler, yaşanan komik ve eğlenceli olaylar, kavuşamayan sevdalılar ve iş oyunları, bölgelere göre farklılık gösterse de yaşanan tüm bu olgular halk oyunlarındaki içtenliğini korumayı sağlamıştır.

Say (2005) dan aktarım yapan Güçlüer; “Halk Dansı”; Dünyanın birçok ülkesinde yer alan geleneksel toplu danslarda, dizinin çok uzun olması halinde iki ucun birleşip geniş bir çember oluşturularak yürütülen halk danslarının genel adı. Fransızca ronds, İngilizce round dance. Ülkenin ve bölgenin özelliğine göre, el ele tutuşarak, kimi zaman kol kola, omuz omuza, kimi zamanda tutuşmadan, hesaplı ayak ve beden figürleriyle sürdürülen bir çeşittir” (Güçlüer 2016 s.3).

Halk dansları, geleneksel olmasının yanı sıra diziliş şekli, daire, yarım daire gibi şekillerle, el ele, kol kola, omuz omuza fiziksel bütünlük sağlayarak yapılan dansın genel adı olarak belirtilmektedir. Burada dansçının duruşunun ve fiziki yapısının etkili ve önemli olduğu bilinmektedir. Bireysel olarak da yapılabilen bu dans, ayak hareketleri ile birlikte ölçülü bir şekilde vücuda yansıtılması ile meydana geldiğini göstermektedir. Tüm bu fiziksel duruşların ve tutuşların yanı sıra isteyerek ve severek yapılan bu dansın anlattığı duygu, yaşattığı haz, verdiği mutluluk, insanlara farklı bir motive kaynağı olarak yansıdığı görülmektedir.

“Cemil Demir sipahi (1975) alıntı yapan Güçlüer; “Halk Oyunlarını” şöyle tanımlamaktadır; “Ulusal müziğimizin bünyesine göre oyun kuran kişilerle, adları bilinmeyen halk sanatçılarının kurgularına dayanan düzenlilik, (ritim) kurallarına bağlı olarak müzik eşliğinde yapılan tartımlı hareketlere oyun denir. Oyunlar bir ulusun duygu ve düşüncelerine dayalı ise Ulusal Oyun (Halk oyunları, Milli Oyun) adını kazanır” (Güçlüer 2016 s.3).

Halk oyunları, ulusal müziğimizin esintisi olmakla birlikte, oyunu icra eden kişilerin yanı sıra, halkın içerisinde kulaktan duyma yani tamamen alaylı diye adlandırdığımız ve saz icracıları ile birlikte bir ritim ve düzenlilik içinde yapılan hareketler bütünlüğü olarak açıklamıştır. Oyunlar milli duyguları yansıtır, o ulusun duygu ve düşüncelerini, kültürünü, yaşam şeklini yansıtır, milli oyun ya da halk oyunları olarak bilinmektedir. Bunun için halk oyunları genellikle bir öyküye dayandırılır, anlatılan tüm duygular yaşanmış kültürün bir parçası olarak nitelendirilir.

“Öngel (1992)den alıntı yapan Şahinoğlu; açıklamasında doğa, insan ve diğer canlılar ile bir bağlantı kurmuş olup “Halk oyunları, duyguları açığa vuran olgu, olaydır. Olay olgusunun toplumlar üzerindeki yarattığı duygu, sevinç, keder, hüznün, coşku ve bu duyguların ifadesi sanatları doğurmuştur. İşte insanın insanla, insanın toplumla ve insanın tabiatla olan ilişkilerinin ve düalitesindeki dengenin bozulması sonucu ortaya çıkan bir olayın doğurduğu kolektif duygu, bir yandan anonim ve ortak hareketleri yaratırken, diğer yandan da ortak terennümler yoluyla evrensel seslerden milli ve kolektif müziği meydana getirir ki, sözü edilen bu müzik ve hareketler eşleşerek halk oyunlarını doğurur” (Şahinoğlu 2020 s.6).

Halk oyunlarını Doğa, insan ve diğer canlılar ile bir bağlantıda buluşturmuştur. Genellikle hayvanların hareketlerinden etkilenererek, onları taklit ederek yapılan oyunlarla birlikte, doğa olaylarından da etkilenererek icra edilen oyunların da bulunduğu görülmektedir. Temelinde din ve büyü olan oyunun, doğa olayları ile birlikte çeşitli ritüellerin oyuna dönüştüğü düşünülmüştür. Doğa da yaşanan olaylar, halkın üzerinde oluşturduğu duygu durumu, hissedilen olayların bıraktığı izler, insanların birbirleri ile iletişimi, doğa ile insanlar arasında denge bütünlüğünü oluşturduğunu göstermektedir.

“Eroğlu (1999) dan aktarım yapan Şahinoğlu; “Halk oyunlarını, ait olduğu toplumun kültür değerlerini yansıtan, bir olayı, bir sevinci, bir üzüntüyü ifade eden; orijini din ve büyü ilgili (majik ve kültik) olan; müzikli (bir müzik aleti eşliğinde veya bir müzik aleti olmaksızın el, ayak gibi organlar veya bıçak, kılıç-kalkan vb. araçlarla tempo tutarak veyahut ta şarkı-türkü söylemek suretiyle yaptıkları müzikten tempo alarak) olarak, tek veya gruplar halinde icrâ edilen; ölçülü, düzenli hareketlerdir” (Şahinoğlu 2020 s.7).

Toplumun kültür yapısını ve değerlerini yaşattığını düşünen Eroğlu, oyun için müzik aleti olmadan sadece el ayak gibi fiziksel hareketlerle, ya da müzik aleti olmayan çeşitli aletlerle de oyun olabileceğini belirtmektedir. Bazen oyunu sergileyen kişinin kendisinin de tempo tutarak, ya da şarkı ve türkü söyleyerek oyununu sergileyebileceğini belirten Eroğlu, bu durumu tek ya da grup halinde, düzenli ve ölçülü olmasına dikkat çekerek, yapılan hareketler bütünlüğünü halk oyunları olarak nitelendirmektedir. Herhangi bir müzik eşliği olmadan da yapılan halk oyunları için, ritmin mutlaka olması gerektiğini düşünen Eroğlu, Oyunda kullanılan aletlerle yapılan temponun ve ritmin yine oyuna eşlik ettiğini düşünmektedir. Eğer ritme dair hiçbir müzik aleti yoksa bile insan kalbinin ritmi ile icra edilebileceğini düşünmektedir.

3.1. Halk Oyunlarının Tarihi

İnsanların tarih öncesi çağlardan itibaren barınmak için mağaralarda yaşayıp avlandıkları bilinmektedir. Küçük topluluklar halinde yaşadıkları ve kendilerine göre bir yaşam şekli oluşturdıkları yapılan çalışmalarda görülmektedir. Yapılan arkeolojik çalışmalarda duvar resimlerinde yaptıkları toplu dans figürlerine rastlanıldığı görülebilmektedir. İnsanın yaratılışında hep bir şeylere inanma duygusu, büyüğü güçlere tapınma gibi olgular ve buna bağlı yapılan çeşitli hareketlerin dansın oluşumunda etkili olduğu görülebilmektedir. Tüm bunların yanı sıra avlanmaya gitmeden önce yaptıkları toplu halka şeklindeki hareketler güç ve güvenin temsili olduğu gibi inandıkları şeye teşekkür ve minnet duygusunu yansıtmaya şekli olduğu da bilinmektedir. İnsanların çoğalmasının, kültürlerinin genişleyip yayılmasının, doğal olayların, savaşların, eğlence ve avlanma biçimlerinin dansa dönüştüğü bilinmektedir. Bu şekilde olgunlaşmaya başlayan dansın ilk çağdan günümüze kadar daha da gelişerek ve değişerek geldiği görülebilmektedir. Türkler de ise dansın ilk yurdu olan Orta Asya'dan günümüze kadar geldiği bilinmektedir. Türklerin toplu halde yaşamaları, gelenek ve göreneklerine bağlı olmaları halk oyunlarının gelişmesine katkı sağladığı düşünülmektedir. Eski kaynaklardan da bu bilgilere erişmenin mümkün olduğu görülmektedir. Özellikle de Şaman, Hun ve Oğuzların oyunlarına rastlanıldığı bilinmektedir. Davul eşliğinde toplu ve halka şeklinde güneşin doğuşuna kadar dans ettikleri yazılı kaynaklarda da belirtilmektedir. Türklerin ise bazı danslarında yaşadıkları savaşları anlattıkları görülebilmektedir. Bu danslar da kılıç, kalkan, zil, hayvan postu gibi çeşitli araç gereç kullandıkları bilinmektedir. Böylece dansın içinde çeşitli aletler kullanmış ve bunu da günümüze kadar devam ettirdikleri düşünülmektedir. 1923'te Cumhuriyetin ilanı ile birlikte dansa olan ilgi daha da büyümüş, bu alanda ilk kamusal kuruluş olan "Türkiyat enstitüsü" kurulduğu bilinmektedir. Bunu daha sonra İstanbul Belediye Konservatuarındaki gösterilerin takip ettiği bilinmektedir. 1929 yılında da ilk defa bir bölgeye ait oyunların icrası üzerine bir derleme çalışması yapıp, halk oyunları adına büyük adımlar atıldığı görülmektedir. 1917-1932 yılları arasında ise okullarda halk oyunları çalışmalarının başladığı bilinmektedir. Selim Sırrı Tarcan'ın Zeybek dansı, Azeri ve Kafkas oyunları ile birlikte batı danslarının da okullarda ve törenlerde gösterilmeye başlandığı bilinmektedir. Tüm bu gelişmeleri takip eden bir diğer kurum ise Köy Enstitülerinin olduğu bilinmektedir. Türkiye'nin eğitim alanına çok büyük katkı

sağlayan kültür ve sanata değer veren, halk oyunları ve halk müziğini mecburi kılan bir kurum olarak karşımıza çıktığı bilinmektedir. 1973'te Turizm Bakanlığı tarafından kurulan Devlet Halk Dansları Topluluğunun halk oyunları adına önemli bir adım olduğu bilinmektedir. Bu etkinlikleri takip eden diğer bir önemli konu ise Gençlik Spor Bakanlığı ve Milli Eğitim Bakanlığı tarafından düzenlenen halk oyunları yarışmalarının olduğu bilinmektedir. Yapılan tüm bu çalışmaların halk oyunlarına katkı sağladığını ve günümüze kadar da etkisini sürdürdüğünü görebilmekteyiz. Devamın da ise bilimsel ve akademik alanda kurumların açılmaya başladığı bilinmektedir. İlk olarak Milli Folklor Araştırma Dairesi, arkasından ise 1984 yılında kurulan Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı ve Türk Halk Oyunları Bölümünün açıldığı bilinmektedir. Böylece halk oyunları hem akademik anlamda hem de yapılan yarışmalar anlamında günümüze kadar gelişimini sürdürdüğü görülebilmektedir. 1977 yılında Milliyet gazetesinin desteklediği yarışmaların 2003 yılında kurulan Türkiye Halk Oyunları Federasyonu kurumunun kurulması ile günümüze kadar devam ettiği bilinmektedir.

"Gazimihal (1975) dan aktarım yapan Altuntaş Demir; Türk halk oyunlarının tarihi, Türklerin ilk yerleşik yurdu olan Orta Asya'ya kadar uzanmaktadır. Orta Asya'da yaşayan Türklerin, toplu halde yaşamaya kıymet veren, geleneklerine bağlı ve üretici insanlar olduğu bilinmektedir. İlk Türk medeniyetlerinden, Şaman, Hun ve Oğuzların şimdiki zamana kadar gelen kayıtlarından, oyunlarla ilgilendikleri ve değer verdikleri görülmektedir" (Altuntaş Demir 2020 s.7).

"Gazimihal (1975) dan alıntı yapan Altuntaş Demir; Davulun halay gibi sıra oyunlarında kullanıldığına dair, Asya'dan Hun hanedanlığı için bir yazı yazılmıştır. Hun Beyi, memleketine gönderdiği mektupta, "Davulu her gece durmaz döverler, ta güneşler doğana dek dönerler" ibaresi yer almıştır. Bu yazı, Türklerin sıra oyunlarını, davulla kendi etraflarında dönerek güneş doğana kadar devamlı oynadıklarını açıklamaktadır. Ayrıca Hunların ateşin çevresinde halka biçiminde oynadıkları da ifade edilmektedir" (Altuntaş Demir 2020 s.7).

"Baykurt (1990) dan alıntı yapan Altuntaş Demir; Ülkemizde halk oyunları olarak 1917-1932 yılları arasında okullarda 15 sene süreyle yalnızca Selim Sırrı Tarcan'ın uyarladığı zeybek dansı öğretilmekteydi. Bu 15 sene içerisinde ayrıca "Kazaska" adı altında çok olmamak kaydıyla, Azerî ve Kuzey Kafkas dansları sentezinden meydana gelen karışık bir oyun da bazen okullarda gösterilmiştir. Ek olarak ilkökul ve ortaokullardaki törenlerde batıdan gelen oyunlar öğretilip gösterilmekteydi ki bu oyunlar, bizim halk oyunlarımızdan daha çok yer kaplamaktaydı" (Altuntaş Demir 2020 s.8).

"Cömert, Ökten ve Kızman (2014) den aktarım yapan Altuntaş Demir; Halk oyunları bakımından, önemli gelişmelerden biri olarak Yapı Kredi Bankası tarafından 1953 'da kurulan "Türk Halk Oyunlarını Yaşatma ve Yayma Tesisi" 'den söz etmek gerekmektedir. Bu halk Oyunlarını Yaşatma ve Yayma Tesisinin hedefi ülkedeki tüm halk oyunlarını ve ilişkin kültür ürünlerini incelemek, arşivlemek, halk oyunlarına ilişkin ayrıntıları derlemek ve bunlarla ilgili bireylerden gruplar oluşturmak, gösterilerin topluma

sunulmasının beraberinde, tüm ülkenin tanınmasına imkân sağlamak şeklinde belirtilmektedir” (Altuntaş Demir 2020 s.9).

“Kurt (2013) den aktarım yapan Altuntaş Demir; 1973’de Turizm Bakanlığı bünyesinde Devlet Türk Halk Oyunları Topluluğu kurulmuş ve sonralar ise Devlet Halk Dansları Topluluğu tanımı ile adı altında faaliyet göstermeye başlamıştır. Millî Eğitim Bakanlığı, Gençlik ve Spor Bakanlığı ve Kültür Bakanlığı tarafından da birlikte veya ayrı ayrı halk oyunları yarışmaları düzenlenerek, ilişkin çalışmalar ülke çapında yaygınlık kazanmıştır” (Altuntaş Demir 2020 s.9).

“Kurt (2013) den aktarım yapan Altuntaş Demir ;1975’de, devlet tarafından kurulan ilk profesyonel halk oyun grubu olarak bilinen Devlet Halk Dansları Topluluğu (DHDT), ülkemizin halk danslarının sahne almasının tarihsel gelişiminde önemli bir rolü bulunmaktadır. Özellikle 1980 yılları döneminde, çoğu amatör halk oyunu derneğine model teşkil edilmiş ve dönemin sahneleme çalışmalarına etki yaratmışlar” (Altuntaş Demir 2020 s.9).

“Kurt (2013) den alıntı yapan Altuntaş Demir; Türk halk oyunları ile ilişkili ilk bilimsel araştırmaları, 1981 yılında Kültür Bakanlığı, Milli Folklor Araştırma Dairesi (MİFAD) yapmıştır. Ülke genelindeki araştırmalar bir folklor arşivinde derlenmiştir. Önceleri "Halk Kültürünü Araştırma Dairesi Başkanlığı" adıyla değiştirilen daire, 1991’de "Halk Kültürlerini Araştırma ve Geliştirme Genel Müdürlüğü" olarak değişmiş ve 2004’te Kültür ve Turizm Bakanlıklarının birleşmesiyle Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü’ne bağlı “Halk Kültürlerini Araştırma ve Geliştirme Dairesi Başkanlığı” adıyla folklorun diğer bilim dallarıyla beraber halk oyunları araştırmalarını devam ettirmektedir” (Altuntaş Demir 2020 s.10).

“Gerek (2007) den alıntı yapan Altuntaş Demir; Üniversitesine bağlanması ardından, 1984’da Türk Halk Oyunları Bölümü kurulmuş, 1985’de ilk öğrencilerini almıştır. Sırasıyla 1988 yılında Gaziantep Üniversitesi, 1989 yılında Ege Üniversitesi, 2001 yılında Sakarya Üniversitesi; konservatuar bünyesinde Halk Oyunları Bölümlerini açarak halk oyunlarının okullaşma sürecini hızlandırmıştır. Ayrıca İstanbul Teknik Üniversitesi ve Ege Üniversitesinin Sosyal Bilimler Enstitüsü Halk Oyunları Ana Sanat Dalında Yüksek Lisans eğitimi de yapılmaktadır” (Altuntaş Demir 2020 s.10).

“Türkiye Halk Oyunları Federasyonu resmî sitesinden aktarım yapan Altuntaş Demir; Türkiye Halk Oyunları Federasyonu (THOF), Anayasanın 58. maddesi ve 3289 sayılı kanuna istinaden T.C. Başbakanlık, Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü bünyesinde 2001 yılında kurulan Federasyonumuzun başkanlığını atama ile Sn. Hasan Basri CANLI yapmıştır. Kültürümüzün en önemli yaşayan değerlerinden, halk oyunlarının korunması, gelecek nesillere sağlıklı bir şekilde aktarılması, geniş kitlelere tanıtılıp, yayılması, halk oyunları alanında çeşitli kurum ve kuruluşların düzenlemiş olduğu yarışmalarda birlik ve beraberliğin sağlanması, yarışmalarda kural ve kriterlerin tek elden düzenlenmesi ve uygulanması, halk oyunları alanında teknik eleman (hakem, antrenör) yetiştirilmesi amacı ile kurulan federasyonumuz, spor disiplini çerçevesinde kurulmuş sanatsal ve kültürel bir oluşumdur. Türkiye’de kurulu bulunan resmi spor federasyonlarından biridir. Federasyonumuzla ilgili yönetmelik 01.02.2003 tarih ve 25011 sayılı Resmî Gazetede yayınlanarak yürürlüğe girmiştir” (Altuntaş Demir s.10).

Sonuç olarak dansın doğuşundan bugüne kadar daha da gelişerek ilk kaynak kişilerden günümüze kadar dönemin şartlarına göre değişiklik göstererek varlığını koruyup kalıcılığını devam ettirdiği görülmektedir. Zamanla gelişim gösteren dansın, akademik çalışmalarla birlikte sosyal ve kültürel etkinliklere konu olduğu, bu anlamda da çeşitli kurum ve kuruluşların açılmasına etken olduğu bilinmektedir. Ülkemizde açılan dansa yönelik kurum ve kuruluşlar sayesinde verilen eğitimler ile birlikte, dans konusunda yeni bir perspektif daha oluşturulduğu görülmektedir. Dansın her dönem yenilenerek ve her zaman canlılığını koruyarak günümüzde halen aktif rol aldığı bilinmektedir.

3.2. Bölgelere Göre Halk Oyunları

Kültürün en geniş ve en önemli unsurlarından biri olan halk oyunlarının, siyasi sınırlara, coğrafya ve iklim şartlarına, halkın gelenek ve göreneklerine, yaşam şekline bağlı olarak çeşitlilik göstermekte olduğu bilinmektedir. Bu çeşitlilikler, giyim kuşamdan, müziğe ve oyunlara kadar kendisini hissettirmekle birlikte, kendi içlerinde de farklılık ve etkileşim gösterdikleri bilinmektedir. Halk oyunlarının bölgelere göre adım yapıları aynı olduğu düşünülse de tavır ve stil olarak değişiklik gösterdiği anlaşılabilmektedir. Burada halkın yaşam şeklinin önemi, yöresel tavır dediğimiz olguyu oluşturmaktadır. Bu durumun halk oyunlarının çeşitlenmesine etken olduğunu ve her bölgenin kendine özgü oyunlarının çıkmasına neden olduğu göstermektedir.

3.2.1.Doğu Anadolu Bölgesi

“Eroğlu (1999) da Doğu Anadolu Bölgesi oyunlarını şu şekilde açıklamıştır. *Bölge halk oyunları bakımından da oldukça zengindir. Erzurum ve Bayburt'ta Bar adıyla bilinen oyunlar yoğun olarak görülmektedir, Kars ve Iğdır'da hem Halay adı taşıyan yerli oyunlar, hem de Azerbaycan Türklerinin “Yallı” türü oyunları görülürken Elâzığ, Malatya, Van, Tunceli, Erzincan, Ağrı ve Ardahan'da Halay ve Govend adlı oyunlar yoğundur. Bölgede sayılarla veya vücudun bölümleri ile ilgili “Tek Ayak”, “İki Ayak” “Üç Ayak”, “Beş Ayak” gibi oyunlarla “Ağırlama”, “Ağır Halay” gibi oyunun ritmini ve karakterini ifade edecek adlarla; “Temir Ağa” “Nare (Nari)”, “Tamzara”, “Halay”, “Dik” “Govend”, Çapik (Çepikli), “Delilo” gibi adlarla anılan oyunlar yaygın olarak görülmektedir. Bölgede halk oyunlarına eşlik eden sazlar; davul, zurna, klarnet, kaval gibi sazlardır. Yalnızca Kars ve Iğdır'daki Azerbaycan oyunlarına Garmon adı verilen Akordeon benzeri körüklü bir saz kullanılmaktadır. Bölgede bütün kırık havalarda olduğu gibi, oyun müziklerinde de 2/4, 4/4'lük usuller yaygın olarak görülmekle beraber, 10/8, 5/8 ve 9/8'lik usuller de mevcuttur.” Şeklinde nitelendirmektedir. (Eroğlu,1999, s.74).*

Bölgenin zengin bir kültüre sahip olmakla birlikte, halkoyunları anlamında da geniş ve zengin bir alana hâkim olduğu görülmektedir. Bu bölgenin oyunlarının karakteristik yapılarına göre (zıplama, esneme, koşma, sekme ve çökme) gibi tavırlar aldığı bilinmektedir. Yöre oyunlarının bir diğer özelliği ise en az 3 kişinin yan yana gelmesi ile el ele tutuşarak oynadığı bilinmektedir. Ekibin başındaki dans eden kişiye "ekip başı, halay başı" vb. denirken ekibin sonunda dans eden kişiye ise "poçık" ismi verilmekte olduğu bilinmektedir. Yöredeki oyun isimlerinin yöresel ağız ve şivelere göre adlandırıldığı görülmektedir. Yörede yöresel sazların kullanılması ile birlikte davul ve zurnanın bu bölgenin en temel sazları olduğu bilinmektedir.

“Demirsipahi (1975) den aktarım yapan Gülbeyaz; Halay sözcüğünün anlamı üzerindeki görüşler sıralanırsa, kalabalık, insan topluluğu anlamına gelen Alay’dan gelen bir sözcük. Aley’ler, Buley’ler deyimindeki buley sözcüğü de topluluk, taife anlamında kullanılmaktadır. Türkmenlerde ve Orhon yazıtlarında Ulayı – Ulayu sözcüğü devamlılık, süreklilik anlamına kullanılan bir sözcüktür” (Gülbeyaz 2018 s.94).

Doğu Anadolu bölgesinde oynanan halayların bölgede yer alan illerin tamamında oynandığı bilinmektedir. Genel olarak hareketler, baştan ayağa doğru vücudun tamamını kapsayacak şekilde yapılırken tabanda sert, dizlerden esnek olarak oynanır ve omuzların aşağı – yukarı sallanarak kullanıldığı görülmektedir. Halayların 2, 3 ve 4 bölümden oluştuğu söylene de tek bölümden veya 5 bölümden oluşan halayların da var olduğu bilinmektedir. İki, üç veya daha fazla bölümden oluşan halayların adım ve figür bakımından yavaştan başlayıp hızlıya doğru gittiği bilinmektedir. Adım ve figürlerin yavaştan hızlıya doğru gidildikçe yanlama, ağırlama, kaldırma, yelleme, hoplatma gibi isimler aldıkları görülmektedir. Her bölümün kendine has melodisi ve ritmik yapısı olduğu bilinmektedir. Halay türünden oyunların erkek, kadın ve karma olarak oynandığı görülmektedir. Kadın ve erkek oyunlarının tamamına yakını hem türkölü hem de türkölü süz olarak oynandığı bilinmektedir. Türkölülerin tek kişi tarafından veya karşılıklı iki kişi tarafından söylemeli ve çevirme şeklinde icra ettikleri bilinmektedir. Halaylara genellikle davul, zurna, mey, zambır, rebap, kabak kemane, bağlama, cura, kaval, tütök, klarnet, darbuka, dümbelek, koltuk davulu, arbanı ve def sazlarının eşlik ettikleri bilinmektedir. Bunların yanı sıra sazsız olarak sadece sözle icra edilen halayların da bulunduğu bilinmektedir.

3.2.2. Güneydoğu Anadolu Bölgesi

“Eroğlu (1999) da Doğu Anadolu Bölgesi oyunlarını şu şekilde açıklamıştır. *Yörede kullanılan sazlar; cümbüş, tanbur, keman, ud, kanun, kaval, mey, ney, bağlama, def ile Halay ezgilerinin baş sazları olan davul ve Zurna kullanılmaktadır. Adıyaman yöresi, güçlü kültür merkezlerinin arasında kalmıştır. Bu nedenle müzik kültüründe, Gaziantep, Şanlıurfa, Diyarbakır ve özellikle Harput (Elâzığ) gibi önemli kültür merkezlerinin etkileri görülmektedir. Ağırlama, “Kaba”, “Govend”, “Garzani”, “Halay”, “Har kuşta”, “Karşılama”, “Mendilli”, “Lorke”, “Temur ağa”, “Koçer’i”, “Tamzara”, “Halay”, “Dik”, “Temur ağa”, “Papure” gibi oyunlar bölgede yaygın olarak görülmekte, bunların dışında illerin kendine has oyunları da bulunmaktadır. Bölgenin önemli kültür merkezlerinden olan Gaziantep ilinde, “Merkez Oyunları” dışında “Barak Aşireti” ne ait oyunlar vardır ki, bu oyunlar karakteristik olarak farklılık gösterir. Bu oyunların adları şunlardır: Çoban beyli Havası, Nahsani Havası, Sarhoş Havası, Keçeli Oyunu, Mimiş Oyunu gibi oyunlar ağır oyunlardır. Kaba Oyun, Arabî Oyun. Bu ikisi biraz oynak havalardır. Mısri Oyunu, Senam Oyunu, Cezayir Oyunu. Bu üçü çok hafif ve kıvrak oyunlardır. Bölgede yapılan düğünlerde davul ve zurna halay ezgilerinin baş sazıdır. Ayrıca kaval ve bendir de halk oyunlarının eşlik sazıdır. Bu bölgede de bütün kırık havalarda olduğu gibi, oyun müziklerinde de 2/4, 4/4’lük usuller yaygın olarak görülmekle beraber, 10/8, 5/8 ve 9/8’lik usuller de mevcuttur.” (Eroğlu, 1999, s.75).*

Bölge oyunlarının yörede kullanılan sazlara göre etkileşim içinde olup şekil aldığı bilinmektedir. Yörede oynanan oyun ve isimlerinin, yörenin yöresel ağzı ile hitap edildiği bilinmektedir. Bölgedeki oyunların ve oyun isimlerinin ortak olmasının o bölgede yaşayan aşiret yapılarından kaynaklandığı görülebilmektedir. Bu bölgede oynanan oyunların yöresel tavrı kıvrak oyun ve hafif oyun olarak bilinmektedir. Bölgede en sık kullanılan sazların davul ve zurnanın dışında, bendir ve zambırın da olduğu bilinmektedir. Bölgede yöresel müzik aletleri dışında yöreye ait türkü, şarkı, söyleme çevirme dediğimiz yöresel ağzında kullanıldığı görülebilmektedir. Doğu Anadolu Bölgesi oyunlarının karakteristik yapısına benzeyen Güneydoğu Anadolu bölgesi oyunlarının da en az üç kişinin yan yana gelmesiyle beraber el ele tutuşarak oynanması yörenin yöresel özelliğini ön plana çıkarmış olduğunu göstermektedir.

“Ataman (1975) den aktarım yapan Gülbeyaz; Halay ya da Alay oyunları, kendilerine özgü bir kuruluşa sahiptir. Şiir, hareket, soyluluk, tavır, metrik sistem, müzik ve dans formu ve tekniği yönlerinden birbirine zıt, ayrı, fakat tonal yönden birbirine bağlı birkaç oyun süit halinde ve birlik içinde değişikliği ifade eden bir şekil gösterir” (Gülbeyaz 2018 s.95).

“And (1964) den aktarım yapan Gülbeyaz; Halay, aley, halay çekmek bu bölgede daha çok kol kola verip dans etmek anlamına gelir, dans etmenin genel karşılığıdır” (Gülbeyaz 2018 s.95).

“Bostanlı (2000) den aktarım yapan Gülbeyaz; Halay bağımlı bir oyundur... Hareketler yumuşak ve yaylanmalıdır. Vücudun en ağırlıklı hareket bölgesi diz ve dizden aşağısıdır. El çırpma ve omuz titretme görülür. Oyunlarda sıçrama, zıplama, sekme ve çökme ile dönme adım cümleleri yer almaktadır... Halay ezgilerinin ritmik yapısı ağırdan hızlıya doğru bir hareket gösterir. Halay sözlü ve sözsüz olmak üzere iki şekilde görülür (Gülbeyaz 2018 s.95).

Güneydoğu Anadolu bölgesinde oynanan halayların, bölgedeki illerin tamamı ile Doğu Akdeniz Bölgesinde Kilis, Kahramanmaraş, Hatay, Osmaniye, Adana ve Mersin illerinde oynandığı görülmektedir. Genel olarak ağır bölümündeki hareketler tabana basılarak, yanlama bölümünün hareketleri ise pençe ve dizleri kullanarak, esneme yapıldığı, omuzların ise yukarı, aşağı ve öne, geriye sallanılarak kullanıldığı görülmektedir. Ekip başı ve sonunun beraber solo yapabildiği gibi soloların tek başına veya eşli olarak da yapıldığı bilinmektedir. Solocuların davulcu ve zurnacılar ile beraber solo yaptığı da görülmektedir. Ellerin, küçük parmaklardan, omuzlardan, önden ve belden tutularak oynandığı görülmektedir. Oyunların bir, iki veya üç bölümden oluştuğu da görülmektedir. Bölümler arasında melodi ve ritmik yapının farklılık gösterdiği bilinmektedir. Oyunlar çizgi veya daire formunda icra edilmektedir. Ritim yapısı olarak da 2/4, 4/4, 6/8, 10/8 ,5/8 12/8 gibi usullerin sergilendiği bilinmektedir.

3.2.3. Karadeniz Bölgesi

Erdem (1999) dan aktarım yapan Gülbeyaz şu şekilde açıklamıştır. Horum ve Kor kelimelerinde olduğu gibi bu kelimelerde Asya'daki derinliğine ve sıra, dizi, demet, yığın gibi anlamlarla Anadolu'da devam etmiştir. Karadeniz halkının kanatınca Horom, Horon, Horun, Horon denilen oyun dizileri de işte o 'sıralanıp demetlenmiş' ve yığınlanışlara benzetilerek şive farklarına göre yer yer bu adları almışlardır. Bu oyunların sevinç, curcuna ve hareket unsurları çok ve türkü sözleri pek işlek surette sürekli olduğu için Horon kelimesinin anlamca iması mecazlar da edindiği, 112 hatta kimi baş harfinin düştüğü, kimi (r) sesi yerine (z) geçtiği, bazen oyun dışında fiilleri bile türediği anlaşıyor. (Gülbeyaz 2018 s.111).

Ataman (1975) den aktarım yapan Gülbeyaz; “Hor – Kor – Kori kelimeleri Yakutçada (Nakarat – tekrar etme ve sıra ile vurmak) anlamlarına gelmektedir... Kor'un Lâpseki, Antep, Urfa dolaylarında (Sıra – Dizi) anlamına geldiğini Çağatayca'da, düğün ve davetlerde (Halka şeklinde) oturmak anlamını taşıdığını da hatırlatmış olalım... Tatar, Türkmen ve Başkirt'larda, toplu olarak söylenen bir şarkı çeşidine Hor denilmektedir” (Gülbeyaz 2018 s.110).

Cihanoğlu (1995) den aktarım yapan Gülbeyaz;” Romanya'da düğünlerde oynanan halk danslarına Gagauz Türklerince 'horon' denilmektedir. Yine eski bir Bulgar

ve Peçenek Türklerinde var olması dikkate şayandır. 111 Öte yandan Erzincan, Malatya, Siirt ve Afyon'da birer yerin adı 'Horon'dur" (Gülbeyaz 2018 s.110).

"Civelek (2017) den aktarım yapan Gülbeyaz; Grekçe khoros (χορός) ya da khoron (χορον) dans, khorostasi (Χοροστάσι) dansların gerçekleştirildiği yer anlamına gelmektedir... Mısır dilinde, müziğin ve güzel sanatların tanrısı Apollon için kullanılan 'Horos' kelimesinin yüzyıllar içinde dans ile ilgili bir terime dönüşmüş olması dikkat çekicidir" (Gülbeyaz 2018 s.111).

Horon oyununun, halk oyunları içerisindeki oyun temposunun en yüksek olan oyunlardan birisi olduğu bilinmektedir. Bireyin iyi bir oyuncu seviyesine gelebilmesi için uzun yıllar boyunca ve sürekli adım tekrarı yapması, bunun yanında ritim, reaksiyon ve denge gibi koordinatif yetilerinin de oluşturulması gerekmekte olduğu bilinmektedir. Özellikle horon oyununun erkek bireyler tarafından daha yüksek bir tempoda oynanmasının, hızlı ve sert ayak hareketlerinin bu değişimlere neden olduğu düşünülmektedir. Horon oyunları oynanırken çalınıp söylenen horon türkülerinin genellikle yörede yaşayan erkekler tarafından söylenildiği bilinmektedir. Yörenin yaşam şekli ve kültürel yapısından dolayı, kadınlarında kendi ortamlarında söyledikleri horon türkülerinin olduğu bilinmektedir. Yörede oynanan oyunların kadın erkek ayrı ayrı oynadığı gibi kadın ve erkeğin beraber oynadığı oyunlarında olduğu bilinmektedir. Horonların yöresel çalgılar ile oynandığı gibi sözlü şekilde oynandığı da görülmektedir. Sözlü şekilde oynanan oyunların yörenin yöresel ağzı "şivesi" ile oynanmakta olduğu bilinmektedir. Ezgiler genellikle 7 zamanlı aksak usullerden oluştuğu gibi, aynı zamanda bu usullerin 5/8 lik, 7/16 lık ve 9/16 lık usullerden oluştuğu da bilinmektedir. Horonların belli başlı türlerinin olduğu ve bu türlerin düz horon, kız horonu, rahat horon olarak adlandırıldığı bilinmektedir. Karadeniz bölgesi denilince yöresel müzik aleti olarak akla ilk genel müzik aletinin kemençe olduğu söylenmektedir. Bölgenin tamamında kullanılan kemençenin yanı sıra bağlama, cura, kaval, zurna, davul, tulum vb. müzik aletleri de görülmektedir.

3.2.4. Marmara Bölgesi

Marmara ve Trakya Bölgesi Türkiye'nin kuzeybatısında yer almakta olup Bulgaristan ve Yunanistan'a sınırları olduğu bilinmektedir. Nüfus yapısının çoğunluğunu Rumeli göçmeni olan Türklerden oluşmakla birlikte, bazı bölgelerde de romanların bulunduğu görülmektedir. Bölgenin tarihi merkezi Edirne olmakla birlikte yeni merkezin Tekirdağ olduğu bilinmektedir. Trakya bölgesinde oynanan halk oyunlarının, bu bölgede

yaşayan, halkların farklı kültürler ile birleşmesiyle oluşan ve kaynaşan dansların da olduğu bilinmektedir. Batı Trakya dan gelen göçler, yeni gelen bazı dans çeşitlerini kabul görüp yerli köylüler arasında kabulünü sağladığını göstermektedir. Trakya oyunlarını Hora, Karşılama ve Sallama (Salma) olarak sınıflandırmanın da mümkün olduğu görülmektedir. Horalar el ele veya kol kola tutuşularak diziyle yürütülen oyunlar olarak bilinmektedir. Bunlara örnek olarak Kabadayı, Beylerbeyi, Kara Yusuf gibi oyunların da söylendiği bilinmektedir. Karşılama oyunları ise Zigoş ve Drama Karşılması gibi oyunlar olarak bilinmektedir. Salma oyunları ise hanım Ayşe, Ali Paşa oyunu ve Trakya Karşılması olarak bilinen çiftlerin karşılıklı oynadıkları oyunlar olarak bilinmektedir. "Salma Oyunlar" adı verilen halk oyunlarının kabadayıca oynanılan yiğitliği ve cengaverliği gösterdiği bilinmektedir. Kadın, erkek veya karma olarak oynanan oyunların düğünlerde, bayramlarda ve özel günlerde oynandığı bilinmektedir. Bölgede çift davul ve çift zurna ile oynanan oyunlarda zurnanın bir tanesi dem tutarken diğerinin ezgiyi çaldığı bilinmektedir. Bir veya iki bölümden oluşan oyunların çoğunluğu türkölü olmakla beraber türküsüz olarak da oynandığı bilinmektedir. Yörede görülen oyunların bazıları aynı isimleriyle, ezgileriyle ve çok yakın hareketleriyle yörenin başka illerinde de oynatıldığı görülmektedir. Bölgede oynanan oyunlara genel olarak davul, zurna, klarnet, bağlama, darbuka, def ve keman gibi müzik aletlerinin eşlik ettiği görülmektedir. Oyunların ritim ve usul olarak 2, 4, 5, 6, 7 ve 9 zamanlı usullerle oynandığı bilinmektedir.

“Demirsipahi (1975) den aktarım yapan Gülbeyaz; Kanımca hora sözcüğünün sözlük anlamı bakımından Türkiye’de Deki, Tepki, Depmek, Tepmek, Dapmak, Tepme, Tepkime, Tekme sözcükleri ayağı ile vurmak anlamında kullanılmaktadır. Bazı kıyı bölgelerimizde, örneğin; Karadeniz, İstanbul, Tekirdağ, Edirne, Çanakkale, Ege ve bazı iç kesimlerde, Ürgüp, Nevşehir, Niğde yörelerinde hora, horo, hura sözcükleri bu Türkçe sözcüklerimizin başına eklenerek kullanılmaktadır. Örneğin Hora tepmek, hora dapmak gibi. Bazı yörelerde ise halay tepme, horon tepme, kasap tepme, bar depme gibi geleneksel kullanışlardan da faydalanılmakta bu uygunluk sağlanabilmiştir. Anlam olarak da benzer anlamı saklı tutmuştur. Ayak vuruşları ile yeri döverek oynanan oyunlarda bu deyimini görüyoruz. Bu oyunun Türk oyunlarından Rumlara geçmiş olduğu ve tüm oyun türlerimiz içinde bulunuşu ve ayakların yeri dövmek biçiminde oynanan her tür oyunlar içinde tüm deyimlerin bunu belirttiği, halk arasında çok yaygın olarak kullanıldığı, depki, hora oyunu oynandığı, bu oyunun Türk oyunu olduğunda kuşku bırakmamaktadır” (Gülbeyaz 2018 s.120).

“Özdinçer (1998) den aktarım yapan Gülbeyaz; Karşılama türü oyunların sadece dokuz zamanlı oldukları ve oyuncuların karşılıklı gelerek çizgi formunda ve birbirlerine hiç dokunmadan oynadıklarını görüyoruz. Hora türü oyunlar ise dokuz zamanlı dışında kalan ve iki zamanlıdan on zamanlıya kadar karşımıza çıkan, serçe parmaklardan, omuzlardan ve bazen de kuşaklardan tutularak oynanan oyunlar

olarak görmekteyiz. Horalar biçimsel olarak, genelde daire, yarım daire ve bazen de çizgi formlarında oynanmaktadır. Oyunlarda işlenen temalar ise; birlik, beraberlik, güven, sevgi, aşk, yiğitlik ve kahramanlık olmuştur” (Gülbeyaz 2018 s.121).

“Gülbeyaz (2005) de Karşılama türü oyunlar genel olarak şu şekilde açıklamıştır; Ayaklar çekilerek, topuktan tabana, topuk – pençe basarak, dizden yaylanarak ve pençede esnemeli kullanılır. Vücut yumuşak, kıvrak ve esnek kullanılır. Trakya bölgesi dışında kalan bölgelerde ki karşılamalarda ellerde kaşık kullanılır Yoğun olarak Marmara bölgesinde oynanan oyunlar Ege, Akdeniz, Batı Karadeniz ve İç Anadolu bölgelerinde de oynanmaktadır.” (Gülbeyaz 2005 s.210).

“Arda (2008) den aktarım yapan Gülbeyaz; Karşılamalar incelendiğinde, Türk Halk Müziği ve Türk Halk Oyunlarında görülmektedir. Bu karşılamalar bazen müzik bazen de müziğe bağlı olarak oynanan oyun eşliğinde yapılır. Karşılama, bir genel isim olduğu gibi aynı zamanda bir oyun adıdır” (Gülbeyaz 2018 s.121).

“Arda (2008) den aktarım yapan Gülbeyaz; Trakya bölgesinde el ele, kol kola, omuz omuza toplu olarak oynanan oyunlara “Hora” denmektedir. Bölgede erkeklere “kabadayı” denmektedir. Özellikle Kırklareli, Tekirdağ, Edirne ve çevresinde oynanan Halk Oyunlarının başlıcalarındandır. Daha çok bir erkek oyunu olan horaya çift davul, zurna eşlik eder.” (Gülbeyaz 2018 s.120).

3.2.5. Ege Bölgesi

Ege bölgesinde görülen zeybek oyunlarını erkek ve kadınların ayrı oynaması ile beraber karma olarak oynadıkları da görülmektedir. Zeybek oyunlarının bir kişi, iki kişi veya grup halinde oynaması ile birlikte oyuna eşlik eden müziğin de hem türkölü hem de türkölüz olduğu bilinmektedir. Aynı isimli olan zeybek oyunlarının bölge içerisinde farklı illerde de görmek mümkündür. Bu tarz oyunlarda müzik ve hareketler çok ufak farklılık gösterse de yöresel tavırları ve adım hareketleri genel olarak aynıdır. Yörede zeybek oyunlarına eşlik eden enstrümanların davul, zurna, klarnet, sipsi, kaval, bağlama, cümbüş, ud, kabak kemane, darbuka, kucak (koltuk) davulu olduğu bilinmektedir. Zeybek oyunlarının en çok görüldüğü bölgeler ve iller; Ege bölgesinin tamamı ile Marmara bölgesinin bir kısmı ve Akdeniz bölgesinde Isparta, Burdur, Antalya ve Mersin dolaylarında görülmektedir. Ayrıca İç Anadol’unun Eskişehir, Ankara, Çankırı, Kırıkkale, Kırşehir, Nevşehir, Niğde, Aksaray, Karaman ve Konya dolayları ile Batı Karadeniz bölgesinin Bolu, Düzce, Zonguldak, Karabük, Bartın, Kastamonu ve Sinop sınırları içerisinde oynanmakta olduğu bilinmektedir. Ege bölgesinde oynanan zeybek türlerinin ağır zeybek, yürük zeybek, kıvrak zeybek, teke zeybeği gibi alt türlere

ayrılmakta olduđu bilinmektedir. Ağır zeybekler genel olarak ağır ve oturaklı olup, topuktan tabana basarak, dönmeli, dizleri yukarı çekip bırakarak yürümeli ve diz vurularak çökmeli hareketler kullanıldığı bilinmektedir. Kollar omuz ve baş hizasında, iki yana doğru açık pozisyonda, kolların dirseklerden hafif bükük olarak kullanıldığı görölmektedir. Oyunların 9 zamanlı ve 3+2+2+2 ritim ve usullerinin olması (ağır zeybeğin) en belirgin özelliklerinden olduğunu göstermektedir. Yürük ve kıvrak zeybeklerin oynadıkları oyunların grup halinde olduđu görölmektedir. Bu oyunları zeybekler ve kızanların beraber oynadığı bilinmektedir. Ritmik yapı ve hareketler ağır zeybeklere oranla daha hızlı ve seri olmasına rağmen vücut kullanım teknikleri ağır zeybeklerle aynı olduđu görölmektedir. Sözlü veya sözsüz olarak icra edilebilmekle beraber sözlerin oyun başındaki gezinme bölümünde başlayıp oyunla devam ettiğini veya oyun içerisinde kullanıldığı görölmektedir. Oyunların ritmik yapısı 2, 4 ve 9 zamanlı usullerden olduđu görölmektedir. Teke zeybeklerinin diğeri bir adının da teke zorlatması olduđu bilinmektedir. Vücut kullanım tekniğinin aynı olmasına rağmen ritmik yapı ve hareketlerin çok daha hızlı olduđu bilinmektedir. Teke zeybeklerinin ellerinde kaşık olduđu da görölmektedir. Elleri kaşık yoksa ellerini şıklatarak da oynadıkları bilinmektedir. Genellikle oyunların 9 zamanlı olup 2 ve 4 zamanlı usullerinde olduđu görölmektedir.

“Ataman (1975) den aktarım yapan Gülbeyaz; Tarihi belgelerin ışığı altında, bir kere ZEYBEK kelimesinin özbeöz Türkçe olduđu meydandadır. ZEYBEK, bir anlamıyla da: ‘Ele avuca sığmayan insan’ demektir. Bu oyunların tutunup yaşatıldığı bir, iki Yunan adasındaki görünüşü karşısında hiçbir Helen bilgini ve dircisi çıkıp da kelimenin Türkçeden başka bir köke ait olduğuna dair bir satır bile yazmamıştır. Tam tersine olarak (Türkikos) adı ile bu oyunları, biraz da kendi havalara ve karakterlerine uydurarak bizden aldıkları kesin olarak ifade edilebilir. Zeybeklik ve Zeybek oyunları; Ege Denizi’nin ilk Türkmen konuklarının açmış oldukları yep yeni erlik ve yiğitlik çığıdır. Rum araştırmacılarından Ehloros adında birinin 1889’da yazdığı (Türkçeden Rumcaya) kamusunda; ‘ZEYBEK, ZEYVEKOS, İzmir civarındaki Türk aşiret sakilerine verilen addır’ diyor ki en doğru tarif budur” (Gülbeyaz 2018 s.129).

“Gazimihal (1997) den aktarım yapan Gülbeyaz; En eski Türkçede ‘z’ ile başlayan kelimeler bulunmadığı için, ‘zeybek’ sözünün yabancılardan alındığını mevsimsiz bir hüküm halinde düşünülebilirdi. Fakat Türk kültürüne mücavir (komşu) dillerden hangisinde bu kelimeyi her bakımdan andıran bir kelime vardır ki, bir zamanlar o komşudan bu sözü alabilelim? Böyle düşünüp de etraflı araştırmalar yaptığımız zaman kelimenin küçük söyleniş farklarıyla benzerlerinin yine Türkçede bulunduğunu görüyoruz: Zaybak, sapak gibi bazılarının (dansla ilgisi olmasa da) emsal kabilinden alfabetik dizinimize aldık. Morfolojik (yapı) bakımından kelime o kadar Türkçe ‘dir” (Gülbeyaz 2018 s.129).

“Ataman (1975) den aktarım yapan Gülbeyaz; Büyük Türk Lügatinde ise ‘Aydın ve Bursa halkına verilen isimdir’ diye geçmektedir. Kelime olarak Zeybek deyiminin kökü hakkında çeşitli yakıştırmalar vardır. Bütün bunlar, hiç olmazsa Zeybek bölgesinin alanını çizmektedir ki, o da Kuzeyde Marmara havzasında başlayarak, Antalya körfezine kadar uzanan bütün Batı Anadolu bölgesi, merkezi Bursa olan Hüdavendigâr, merkezi İzmir olan Aydın ili, Teke sancağı, bu günkü Antalya ve diğer Batı illerini içine alan bölgedir” (Gülbeyaz 2018 s.130).

“Çiğdem (2003) den aktarım yapan Gülbeyaz; Zeybeğin kollarını yukarı kaldırmasındaki amacın yırtıcı kuşların kanatlarını taklit etmesi olduğu biliniyor. Bu taklit edilenle aynı özellikleri taşıma isteğinden kaynaklanır. Hatta geleneksel zeybek giysisinde ‘kartal kanat’ isminde bir parça bulunmaktadır. İşte bu noktada ellerini yere temas ettirip havaya kaldıran zeybek oyunu sırasında yerden yükselerek, gökyüzünde uçuyor izlenimi veriyor, olabilir” (Gülbeyaz 2018 s.131).

“Arda (2008) den aktarım yapan Gülbeyaz; Batı Anadolu’da yaygın olarak tek ya da grup halinde ve tutunmadan oynanan bir türdür. Bu oyunlara ayrıca ‘Efe Oyunları’ da denmektedir. Efelik bir müessesedir ve kendine göre kademeleri vardır. Ağırlıklı olarak Ege bölgesinin İzmir, Aydın, Denizli, Afyon Karahisar, Balıkesir, Muğla yörelerinde zeybeklerin tek ya da toplu olarak oynadıkları bir oyun çeşididir. Zeybek oyunları tek olarak oynandığı gibi, teklerden meydana gelen bir topluluk halinde de oynanmaktadır. Teklerin meydana getirdiği topluluk, çoğu zaman bir daire halinde düzenlenir. Bu bölge yiğitlerin başkanlarına ‘efe’, yiğitlerine ‘zeybek’, daha gençlerine ‘kızan’ denir. Zeybek oyunları aynı zamanda kadınlar tarafından da oynanmaktadır” (Gülbeyaz 2018 s.132).

“Hasbek (1998) den aktarım yapan Gülbeyaz; Kızan, efe ve zeybek olabilmek için yiğitlik gösteren efe ve zeybek adaylarıdır. Sözlük anlamıyla kızan; erkek çocuk, delikanlı, silahlı köy delikanlısı demektir. Batı Anadolu’da ‘karı – kızan’ deyimine de rastlanır. Bu da ‘Bir evde yaşayan bütün ev halkı’ demektir. Kızan sözcüğü araştırmacı yazar Mahmut Ragıp Gazimihal’e göre Kafkaslara kadar uzanır” (Gülbeyaz 2018 s.131).

3.2.6. Akdeniz Bölgesi

Akdeniz bölgesinin; Doğu Anadolu ve Ege bölgesine komşu olması ile beraber sınırlarının Toros Dağlarının güneyinden başlayarak Suriye sınırına kadar uzandığı bilinmektedir. Bölgede yer alan iller ise, Hatay, Kahramanmaraş, Osmaniye, Adana, Mersin, Antalya, Burdur ve Isparta’dan oluşmaktadır. Bölgenin kültür ve turizm açısından da zengin olduğu görülmektedir. Doğu Akdeniz bölgesinde bulunan illerde daha çok halay türünden oyunlar görülürken, Batı Akdeniz bölgesinde ise kaşıklarla oynanan oyunlar görülmektedir. Akdeniz bölgesinde oynanan oyunlar, nesilden nesile aktarılırken, bölgenin tarihi, coğrafyası ve yaşam şekli hakkında önemli bir yere sahip olduğu bilinmektedir. Akdeniz bölgesinde oynanan kaşık oyunlarını erkek ve kadınların ayrı oynaması ile beraber karma olarak oynadıkları da bilinmektedir. Adından da

anlaşılacağı gibi kaşıkların tartımı eşliğinde yapılan oyunlar olduğu da bilinmektedir. Kaşıklar oyuna ritim tutmak için oyuncular tarafından oynadıkları oyun boyunca kullanılmaktadır. Elllerinde kaşık olmayan zamanlarda ise oyuncular parmaklarını şaplatarak oynamaktadırlar. Oyunların tek kişi iki kişi veya grup halinde oynanması ile beraber türkölü veya türkölüz de oynandığı bilinmektedir. Oyunların daire formunda oynamakla birlikte karşılıklı olarak ta oynandığı görölmektedir. Kaşık oyunlarının vücut kullanım tekniği aynı olması ile beraber, ritim yapısı ve oyun hareketlerinin oldukça hızlı olduğu da bilinmektedir. Yörede oynanan oyunların hareketlerine bakıldığında sıçramalar, zıplamalar, dönmeler, kol ve ayakların hareketlerinin aktif kullanıldığı da göze çarpmaktadır. Oyunların ritmik yapısı 9 zamanlı olup 2 ve 4 zamanlı olanları da görölmektedir. Bölgede oynanan oyunlara davul, zurna, bağlama, kaval, ud, cümbüş, keman, darbuka, dümbelek, kaşık, kabak kemane, zil, çifte, klarnet, sipsi ve gayda gibi enstrümanların eşlik ettiği görölmektedir.

“Arda (2008) den aktarım yapan Gülbeyaz; Anadolu’nun güney kesimlerinde (İçel, Isparta, Burdur, Antalya), Teke Türkmenlerince oynanan oyunlara ‘Teke oyunları’, bu oyunların müziklerine de ‘Teke havası’ denilmektedir. Teke oyunları bölgesinin en tanınmış oyunlarından. Bu oyunda tekenin davranışları ortaya konmaktadır. Genelde Yörüklerin yaylalarda oynadıkları eğlence amaçlı oyunlardır. Açık alanlarda ve kapalı mekânlarda oynandığı görölmüştür. Karma oynanan oyunlardır. Özellikle zorlatmalarda ‘Teke’den etkilenip öykünmelerin onun hareketlerini anlattığı düşünülmektedir. Bedenin tümü tamamen hareketlidir. Bu tür danslarda, belirgin olarak, göze çarpan tavır özelliği, çok kıvrak oluşudur. Bu kıvraklık yöre ezgilerinin çok coşkulu ve aynı kıvraklıkta olmasından kaynaklanır” (Gülbeyaz 2018 s.133).

“Eroğlu (1999) dan aktarım yapan Şahinoğlu; Doğu Akdeniz, Batı Karadeniz ve İç Anadolu bölgelerinde icrâ edilen halk oyunlarının genel adıdır. Özellikle Konya, Mersin, Antalya bölgelerinde, oyuncuların ellerinde ki birer çift kaşıkla ritim tuttıkları oyunlara verilen addır. Kastamonu, Bolu ve Kırşehir’de de kaşıklı oyunlar vardır. Bu oyunların en önemli karakteristik özellikleri kaşıkla oynanmasıdır” (Şahinoğlu 2020 s.9.).

“Duygulu (2014) den aktarım yapan Şahinoğlu; Batı Akdeniz ve çevresinde (Antalya, Burdur, Denizli, Isparta) teke’nin çiftleşme zamanı geldiğinde yaptığı çeşitli fiziksel hareketleri taklit ederek Teke Türkmenleri tarafından icrâ edilen halk oyunlarının genel adıdır.” (Şahinoğlu 2020 s.9).

“And (2012) de Kaşık oyunları için şu şekilde açıklamıştır; Kaşık oyunu dediğimiz Konya ve dolaylarında yoğun olarak oynanan oyunun bütün ayırıcı özelliği dansçının elindeki tahta kaşıklarla kendine tartım vurmasıdır. Kaşık oyununun bölge dışında güney’ de, batı’ da, kuzey’ de, doğu’ da da buluruz. Adana dolaylarında kaşıkla oynanan oyunlara vezi denilir. Ancak bölgeler değiştikçe oyunun

oynanış üslubunda ve ayrıntılarında da değişiklikler olur. Nitekim Konya dolaylarında kaşık oyunlarında kaşıkların birbirine vuruşu daha sık olduğu halde, Kütahya ve Bolu'da rahatlanan kaşık oyunlarında daha aralıklı belli vurgu yerine denk getirilmiş vuruşlar buluruz.” (And 2012 s.159.).

3.2.7. İç Anadolu Bölgesi

Halay, Zeybek, Karşılama, Horon türünden oyunların, Türkiye coğrafyasının çok geniş bir bölümünde oynandığı bilinmektedir. Bu tür oyunlar İç Anadolu, Orta Karadeniz, Doğu Akdeniz, Doğu Anadolu ve Güneydoğu Anadolu bölgelerinde görülmektedir. Bu tarz oyunların bölgede birbirlerine yakın bir şekilde oynanmasının nedeni gerek diğer türlerden etkilenmiş olması gerekse farklı etnik yapıdaki kültürlerle etkileşim içerisinde olmasından kaynaklandığı bilinmektedir. Bu etkileşimlerin oyunun icrasında da farklılıklara neden olduğu görülmektedir. Bu yüzden bölgede oynanan oyunların hareket yapıları, müzikal yapıları ve hareket kullanım teknikleri açısından baktığımızda kendi içinde farklı yapılara sahip olduklarını görmekteyiz. İç Anadolu ile Karadeniz bölgesinin coğrafi olarak birleştiği iller, kültürel yapı bakımından bir cazibe merkezi olduğu bilinmektedir. Bu yüzden çok çeşitli kültür özelliklerine sahip olan bu bölgede Halay, Horon, Bar, kısmen de olsa karşılama ve Azeri ile Çerkez danslarına rastlanmaktadır. İç Anadolu bölgesi içerisinde bulunan illerin farklı türler ile etkileşiminin oluşmasıyla beraber Kırşehir, Konya, Karaman (Kaşık) türünden oynarken, Niğde ile Nevşehir (Kaşık ve Halay) türünden oynamaktadır. Aynı bölge içerisinde bulunan Kırıkkale, Kayseri, Yozgat, Çorum, Amasya ise (Halay) türünden oynarken, Sivas (Bar) türünden oynamaktadır. Bölgenin Karadeniz’e sınır olan illeri ise Tokat ile Bayburt (Halay ve Bar) oynarken Samsun (Halay ve Horon), Gümüşhane ise (Halay, Horon ve Bar) türünden oyunlar oynamaktadır. Genel olarak bu bölgede oynanan oyunların hareketleri estetik ve yumuşak olmakla birlikte Ağırılama ve yanlama bölümleri tabanda, kaldırma, yelleme, yeldirme, hoplatma bölümlerinin ise pençede oynandığı görülmektedir. İç Anadolu bölgesinde bulunan illerin kendi tür biçim ve karakteristik özelliklerini yansıttıkları görülürken farklı türlerle olan ilişkilerinden dolayı o türün özelliklerini de yansıttıkları görülmektedir. Bu özellikler el-kol tutuşları ile beraber oyunların kendi içerisindeki figür, adım tekrarlarının olması ve oyunların müzikal yapıları (ritim ve usul) olarak bilinmesidir. İç Anadolu bölgesinde oynanan oyunların genel olarak ritim yapıları 2+4+5+6+7+9+10+12 zamanlı usullerden oluşmakta olduğu bilinmektedir. Bölgede

oylanan oyunlara davul, zurna, bağlama, ud, cümbüş, keman, darbuka, kaşık, kabak kemane, zil, klarnet, kaval, sipsi ve def gibi enstrümanların eşlik ettiği görülmektedir.

“Gazimihal (1964) den aktarım yapan Akış; Kaşık oyununun en iyi Konya bölgesinde korunabildiğini söylemiştik. Kadınlı erkekli kaşık oyunları, şehir ve kaza merkezlerinden başka, bölge içinde konaklayan aşiret obalarında da her şenlik vesilesi ile oynanmaktadır. Çayhan’ın erkekleri bu oyundaki ustalıkları ile anılmaktadırlar. Doğu’dan yaygınlık sınırı Kayseri’ye kadar varır. Akşehir çevresinin “Emmiler Oyunu” bunun bir çeşididir. Kadın erkek iki kişi tarafından oynanır. Ereğli’nin çevre köylerinde karşılıklı kaşık oyunu vardır. Konya’da kaşık havalarına ve kıvrak oyun havalarına kaşık şıkırtılarına izafetle şıkıltım havası denir. Erkeklerin kaşıkla oynaması yiğitlik erkânına aykırı sayılmaz. Esas itibarı ile kadın oyunu olduğu halde, tesettür yüzünden erkeklerde de oynanır olmuştur.” (Akış 2009 s.63.).

“Özbilgin (1999) dan aktarım yapan Akış; Bayburt çevresinden Kars’a kadar geniş bir ülke şeridi içinde Erzurum ve dolayları bölgesinde sıra oyunlarının genel adına Bar denir.” (Akış 2009 s.50.).

Atılcan (1991) den aktarım yapan Akış; Bar davul- zurna eşliğinde, özüne, yorumuna göre farklı ritim, tempo hareket ve figürlerle ya el ele ya kol kola ya da bellerden tutularak birkaç insanın oynadığı daha doğrusu icra ettiği, Doğu Anadolu’da özellikle Erzurum’da oynanan halk danslarının adıdır.” (Akış 2009 s.50).

“Say (1985)den aktarım yapan Akış; Türk Halk Müziğinde çalparanın aldığı addır. Çalpara’nın ilkel biçimidir. Uzunca bir çift tahtadan ibarettir. Genellikle iki tahta kaşık, avuç içinde vurulur. Bu sayede sağlanan ritim tınları, kaşıkların birbirlerine sırttan vurmalarıyla elde edilir.” (Akış 2009 s.62)

“Say (1985) den aktarım yapan Akış; Oyuncular ellerinde çağanak, çalpara, zil veya kaşık kullanırlardı. Çağatay sözlüğüne ve edebi metinlerine göre çengi parmaklarına ziller takarak oynayan rakkase ve çenge, çengiler elini karşıladıkları vakit raks edip def çalarak çağırdıkları özel bir ezgi demektir (ki çokluk yar yar lafızlarıyla son bulurlar) (Akış 2009 s.62)

“Ataman (1947) den aktarım yapan Akış; Seğmen oyunları en eski Türk askeri teşkilâtı olan “Sökmen” teşkilatı ile bir yakınlık göstermektedir. Adetleri, canlı ve hareketli oyun ve müzikleri ile daha eski zamanlardaki kuvvetini kaybetmekle beraber, halk arasında hala yaşamakta olan seğmenlik, içtimai meziyetler taşımaktadır. Arkadaşlık, kahramanlık, gözü peklik, fedakârlık ve yardımcılık gibi efe ruhunu temsil eden bu toplu oyunlar aynı zamanda mükemmel bir sporculuktur. Bu vasıfları taşıyan memleket çocukları seğmen teşkilatına dâhil olurlar. Gösterişli ve yakışıklı, vücut yapısı kuvvetli, ahlâkı düzgün adam olmak müzik ve oyuna karşı istidatlı bulunmak Seğmenliğin başlıca şartlarıdır. Seğmenler birbirlerine kardeşçe bağlıdır.” (Akış 2009 s.71)

4. VAN HALK OYUNLARININ TARİHSEL YÖNDEN İNCELENMESİ

“Demirpolat (1997) den aktarım yapan Aslan; Van tarih boyunca birçok isimle adlandırılmıştır. Bu konuda tam anlamıyla Van adının nereden geldiği pek bilinmese de bu konu hakkında bazı görüşler mevcuttur. Evliya Çelebi bu durum hakkında; Van isminin Büyük İskender döneminde Van Kalesi'ndeki "Vank" ismiyle bilinen bir yapıdan geldiği söylenmektedir” (Aslan 2021 s.8).

“Oto (2020) den aktarım yapan Aslan; Van 8000 yıllık tarihiyle bölgede yerleşim yeri oluşturmuş, Urartu başkenti olmuştur. Anadolu topraklarında Selçukluların ilk yerleşim yeri ve 1850 yılına kadar Osmanlı devletinin önemi büyük bölgesi olarak bilinmektedir. Tarih boyunca birçok medeniyete ev sahipliği yapmasının nedeni; doğal güzelliği, ticaret yolları, verimli topraklara sahip olmasından kaynaklanmaktadır. Geçmişten bu yana birçok etnik kimliğe ve inanca sahip olan toplumların bir arada bu coğrafyada yaşam sürdürmeleri, Van'ın tarihsel yapısını ortaya koymaktadır” (Aslan 2021 s.8).

“ Van Kent Sempozyumu (2009) dan aktarım yapan Aslan; Dağlık coğrafyanın en güzel ve en verimli yörelerinden biri olan Van Gölü havzası; Neolitik devrin öncesinde insanoğlunu besleyen, barındıran beşiklerden biriydi. Mezopotamya'nın bereketli ovalarını sulayan nehirlerin kaynakları bu coğrafyanın yakınındaydı. Mağara, ağaç kavukları, bitki ve av hayvanları bakımından eşsiz bir zenginliğe sahipti. Bu zenginlikler yerleşik hayatın yukarı Mezopotamya düzlüklerin gerçekleşmesinde önemli rol oynamaktadır” (Aslan 2021 s.9).

“ Deniz (2009) dan aktarım yapan Aslan; Van, Urartulardan sonra birçok devletin kısa süreli hükümranlığın ardından sürekli değişime uğramıştır. Bu nedenle bölgedeki etnik yapının değişken olması, bölgede pek çok uygarlıkların yaşadığı ve bununla beraber etnik yapının değişmesine neden olmuştur. 20. yüzyılın başında bu bölgelerin Rus işgaline uğraması, daha sonra Van'da yaşayan Ermenilerin isyan etmesiyle beraber kent, önemli büyük değişime uğramıştır. İsyan olayları bölgede yaşamını sürdüren toplulukların yapısını temelden etkilemiştir” (Aslan 2021 s.9).

“ T.C. Van Valiliği (1) den aktarım yapan Aslan; Van'da 1915 yıllarından önce nüfus yoğunluğu hakkında birçok kaynak farklı bilgiler vermektedir. Fakat Van'ın tamamına bakıldığında nüfus yoğunluğunun 250 binden fazla olduğunu belirten çoğu kaynağın mevcut olduğu bilinmektedir” (Aslan 2021 s.9).

“Van ilinin çeşitli dönemlerdeki idari yapısı ve yerleşme coğrafyası da zaman içinde değişkenlik göstermiştir. Örneğin 1876 sonlarında yayımlanan hicri 1294 yılı devlet salnamesinde Van Vilayeti idari bölünmesi 1 sancak, 13 kaza şeklindedir. 1908 yılı başlarını yansıtan salnameye göre idari bölünme şöyledir: Van Vilayeti, Van sancağı-5 kaza; Hakkâri sancağı-4 kaza olmak üzere iki sancaktan oluşmaktadır.” (Tüfenkçi, Ünsal, Kahraman, Hamzaoglu, Turan 2016 s.336).

“Türk halk oyunlarında tür ayrımı yapıldığı zaman Van ilinin bulunduğu bölge, "halay" türü içerisinde yer almaktadır. Cumhuriyet'in ilk yıllarındaki idari bölünmeye göre halay bölgesinde Van ilinin içerisinde bulunduğu 22 il daha yer almaktadır.” (Tüfenkçi, Ünsal, Kahraman, Hamzaoglu, Turan 2016 s.336).

Arkeolojik bulgular, Van ilinin tarihinin Kalkolitik Dönemi'n başlangıcına, yani M.Ö. 3000-5000 yıllarına kadar uzandığını göstermektedir. Bölgedeki ilk siyasi yapılanma, M.Ö. 2000 dolaylarında Hurriler tarafından tesis edildiği bilinmektedir. Takip eden dönemlerde, Hurrilerin ardılı olan yerli topluluklar tarafından M.Ö. 900 yılında başkenti Tuşba (günümüzdeki Van) olan Urartu Devleti kurulmuştur. Med Krallığı, bölgedeki egemenliğini uzun süre sürdürememiş ve Persler tarafından ortadan kaldırıldığı bilinmektedir. Bu tarihten sonra Van ve çevresi, M.Ö. 332 yılına kadar Pers İmparatorluğu'nun, Büyük İskender'in doğu seferinin ardından ise Makedonların kontrolü altına girdiği söylenmektedir. Bölgenin, M.Ö. 129 yılına kadar Makedon hâkimiyetinde kalmış olduğu, ardından ise M.Ö. 88 yılına kadar Part İmparatorluğu'nun egemenliği altına girdiği bilinmektedir. Tarihsel süreçte Van ve çevresi, Romalılar ile Sasaniler arasında sürekli bir çatışma sahası olduğu bilinmektedir. Bölge, M.S. 395 yılına kadar Sasani İmparatorluğu'nun egemenliği altında bulunmuş, ardından Bizans İmparatorluğu'nun denetimine geçmiş olduğu söylenmektedir. Hz. Osman döneminde, Müslüman orduları Bizans kuvvetlerini mağlup ederek 644 yılında Van ve çevresini fethetmiş, bu İslami hâkimiyetinin Emevî ve Abbasi devletleri döneminde de kesintisiz olarak sürdürmüş olduğu bilinmektedir.

4.1. Van'ın Coğrafi Konumu

Van, Türkiye'nin Doğu Anadolu Bölgesi'nde yer almakta olup, nüfus açısından bölgenin en büyük ili ve Türkiye'nin en kalabalık şehirleri arasında yer aldığı bilinmektedir. 2024 yılı verilerine göre nüfusu 1.127.612 olarak bilinmektedir. Van, kuzeyde Ağrı, batıda Bitlis, güneybatıda Siirt, güneyde Hakkâri ve doğuda İran ile sınır komşu olmaktadır. Şehir, Anadolu'nun en büyük kapalı havzası olan Van Gölü'nün kıyısında konumlanmış olup, sahip olduğu verimli topraklar, zengin su kaynakları ve uygun iklim koşulları ile önemli bir yerleşim merkezi konumunda olmaktadır.

Van ili coğrafi bölgesi, bir kenarını yüksek Güneydoğu Toroslara, diğer kenarını Nemrut'tan başlayarak Ağrı Dağı'na kadar uzanan volkanik dağ silsilesine yaslayan, geniş tabanını ise Türkiye-İran sınır dağlarına dayandıran bir üçgen formunu sergilediği bilinmektedir. Bölgenin sınırları ile Van Gölü'nün kapalı havzasının sınırları arasında belirgin bir örtüşme söz konusu olup, yalnızca Başkale ve Yüksekova çevresindeki dar

bir alanın sularını Zap Suyu aracılığıyla Dicle Nehri'ne iletmesi bu örtüşmeyi istisna teşkil ettiği bilinmektedir.

Van'ın iklimi karasal özellikler taşıırken, bitki örtüsü bozkır niteliğinde olduğu bilinmektedir. Kış aylarında iklim koşulları sert olup, kar örtüsü belirgin bir yoğunluk kazanır ve bu dönemin Van'ın en fazla yağış aldığı dönemi temsil ettiği bilinmektedir. Yaz aylarında ise iklim genellikle kurak ve sıcak olup, Van Gölü'nün etkisiyle hafif bir serinlik hissettirdiği bilinmektedir. Bu dönemde yağış miktarı azalmış olmasıyla birlikte, rüzgarların belirgin bir rol oynadığı görülmektedir. Bozkır bitki örtüsünün, küçükbaş hayvancılığın gelişimi için uygun bir ortam sağladığı görülmektedir.

4.2. Van Halk Oyunları

Doğu Anadolu bölgesi içerisinde yer alan Van yöresi halk oyunlarının tür bakımından halay türünü temsil ettiği bilinmektedir. Van yöresi halk oyunlarının bölgedeki etnik yapı ve coğrafi konum özelliğinden dolayı geniş bir alana sahip olduğu ve bu özelliğinden dolayı da çok zengin bir kültüre sahip olduğu bilinmektedir. Yörenin kuzeyin de Bar türünden oyunlar oynanırken güney bölgesinde ise halay türünden oyunların oynandığı görülmektedir. Bölgede oynanan oyunlara govenk veya govent adı verilmektedir. Bölgede başta oynayan kişiye ekip başı, govenk başı veya govent başı ve sondaki oyuncuya da poçık veya ekip sonu adı verildiği bilinmektedir. Van yöresinde oynanan halaylar genel olarak tek veya iki bölümden oluşmaktadır. Tek bölümlü oyunlar genelde yavaş tabana basarak ve dizlerden esnemeli olarak, daire formunda dönülerek oynandığı bilinmektedir. İki bölümlü oyunlarda ise ilk bölümü yavaş oynanıp ikinci bölümde hızlı oynanmaktadır. İkinci bölümde hareketler oldukça hızlı olup omuzlar aşağı – yukarı ve öne – arkaya sallanarak kullanılmaktadır. Adım atışlarında sertlik olmadığı gibi ayaklar yere sert vurulmamaktadır. Halay içerisinde oyun oynarken ekip başı (govent) ve ekip sonu (poçık) mendil sallamaları oyunların birlik, beraberlik ve ahengini göstermektedir. Oyunların govent başının idaresinde olması, oyun ve ritim disiplini bakımından oyunların bir sisteme bağlı olduğunu göstermektedir. Oyunların çoğunluğunun taklitli veya hikayeli oyunlar olmasından dolayı konuları da genellikle hayvan taklitleri, doğa olayları, savaş ve kavga anlatımlarından oluşmaktadır. Oyunlar genel olarak çizgi formunda veya daire formunda icra edilirken, erkek kadın veya karma olarak oynandığı bilinmektedir. Bölgede oynanan oyunlar türkölü veya türküsüz olarak oynanırken, türkölü oyunlar karşılıklı atışma şeklinde olup grup halinde atışarak ta

oynandığı bilinmektedir. Elleri halay tutuşlu olup serçe parmaklardan, omuzlardan ve kelepçe tutarak veya serbest olarak da oynanmaktadır. Genel olarak yörede oynanan oyunlara davul, zurna, zilli def, darbuka, bağlama, kaval, mey, kabak kemane ve rebap eşlik ettiği bilinmektedir. Oyunlar ritim ve usul bakımından 2, 4, 5, 6, 10 zamanlı olarak oynanmaktadır.

Geleneksel giyim kuşam olarak birbirinden çok farklı giysilere sahip olan Van yöresi halk oyunları; güney bölgesi ve merkez olarak çeşitli kostümlerin kullanıldığı görülmektedir.

Van ili, giyim-kuşam açısından son derece zengin ve çeşitli bir kültürel yapıya sahip olup, bölgede farklı etnik grupların varlığı, bu çeşitliliğin temel kaynaklarından birini oluşturmaktadır. Coğrafi koşullar, iklim, dini inançlar ve moda gibi unsurlar, yöredeki giyim tarzları üzerinde belirleyici etkilerde bulunmuştur. Ova ve dağlık bölgelerde yaşayan toplulukların kıyafetleri gerek renk gerekse biçim açısından farklılıklar göstermektedir. Van yöresinde halk oyunlarında olduğu gibi, giyim kültüründe de bölgesel ayrışmalar dikkat çekmektedir. Van merkez ve çevresindeki köylerde çuha kumaşından üretilen giysilerin yaygın biçimde kullanıldığı gözlemlenirken, Van'ın güney kesiminde, özellikle Başkale, Çatak, Bahcesaray ve Gürpınar'a bağlı Norduz bölgesinde Şal-Şepik giysilerinin daha yaygın olduğu görülmektedir. Van'ın kuzeyine doğru ilerledikçe, özellikle Erciş, Muradiye ve Çaldıran bölgelerinde şalvar, yelek ve entari gibi geleneksel kıyafetlerin tercih edildiği görülmektedir. Van yöresinde giyilen yöresel kostümleri üç temel başlık altında toplandığı bilinmektedir.

4.2.1. Van Çuha Erkek Başa Giyilenler

Van merkezinin ve merkeze bağlı kuzey köylerinin geleneksel giyiminde, başa kırmızı renk ağırlıklı fes giyilmektedir. Fesin çevresine başlangıçta renkli puşiler bağlanmakta, ardından cemedan desenlerinden esinlenerek "Ahmedî" olarak adlandırılan özel bir puşi kullanılmaktadır. Bu puşi, sağ taraftan sol tarafa doğru düğümlenerek bağlanır. Bu uygulama, bölgesel giysi geleneklerinin ve kültürel kimliklerin korunmasına katkıda bulunan önemli bir gelenek olduğu bilinmektedir.

4.2.2. Van uha Erkek Gvdeye Giyilenler

Van merkezinin ve merkeze baėlı kuzey kylerinin geleneksel giyimi, genellikle mavi renkte uha kumařından retilmiř, hafif bol, paa kısmı dar aė kısmı diz kapaėına kadar uzanan ve belden ukurlu řalvarlar giyilmektedir. Bu řalvarların cep aėızları ve ayak bileklerinde, renkli iplikler veya sim sırmalarla iřlenmiř eřitli motifler gzlemlenmektedir. st olarak, uha kumařından dikilen kırmızı veya bordo renklerinde kolsuz yelekler tercih edilirken, bu yeleklerin n ve arka kısımları, renkli iplikler veya sim sırmalarla eřitli motiflerle sslenmiř olduėu grlmektedir. Yeleklerin altına, diril kumařtan veya keten ubuklu kumařlardan retilmiř, yakasız ve hkim yaka olarak bilinen, boėazdan dėmeli, uzun kollu ve bileklerden dėmeli gmleklerin (koynekler) giyildiėi grlmektedir. Belde ise, kilim desenli kare řeklinde hazırlanmiř řal kuřakları kullanıldıėı grlmektedir.

4.2.3. Van uha Erkek Ayaėa Giyilenler

Van merkez ve merkeze baėlı kylerde, ayakkabılar kullanıcıların ekonomik durumlarına baėlı olarak eřitlilik gstermektedir. Ekonomik olarak daha yksek gelir grubuna mensup bireyler, galoř potin olarak bilinen ayakkabıları tercih ederken, daha mtevazı ekonomik kořullara sahip kiřiler ise yerli pabular olarak adlandırılan yemeni tr ayakkabıları tercih ettikleri bilinmektedir. Yemeniler trnden ayakkabılar, yerli ayakkabı ustaları tarafından byk bař hayvan (manda) derisinden retilmekte olup, alak topuklu ve sivri burunlu řekilde tasarlanmakta olduėu grlmektedir.

4.2.4. Van řal řepik Bařa Giyilen

Van ilinin gneybatı ve doėu blgelerinde, geleneksel bařlık olarak kullanılan kee klahlar, yerli kuzu ynnden retilmekte olduėu bilinmektedir. Bu bařlıklar, tipik olarak dz bir yzeyeye sahip olup tek para halinde ve dikiřsiz olarak hazırlandıėı grlmektedir. Bařlıėın evresine, cemedan olarak bilinen ve eřitli desenlerle sslenmiř puřiler sarılmakla beraber, blgenin farklı yerlerinde ise yalnızca ift cemedan olarak bilinen bař baėlama yntemi de uygulanmaktadır. ift cemedan, blgedeki ařiret yapısının yanı sıra kltrel ve etnografik zelliklerini de temsil eden bir bař baėlama biimi olarak dikkat ekmektedir.

4.2.5. Van Şal Şepik Gövdeye Giyilenler

Van ilinin güney kesim ilçeleri ve bu bölgelere bağlı köylerde geleneksel ve yöresel bir kıyafet olan Şal-Şapik, bölgenin karakteristik ve köklü bir giyim kültürünü temsil etmektedir. Şal-Şapik, keçi ve koyun yününden dokunan ince kumaşlardan imal edilmekte olup, genellikle gri, mavi, siyah ve kahverengi gibi sade renklerde tasarlanmakta olduğu bilinmektedir. Ayrıca bu renklerin çizgili versiyonları da görülmektedir. Kıyafetin temel unsurlarından biri olan "şal", geniş paçalı, belden uçkurlu, boru paça formunda olup düşük ağı ve ayak bileğine kadar uzanan yapısıyla bilinmektedir. Cep ve paça kısımları işlemelerle süslenmiş olan bu parça, altına giyilen ve yine belden uçkurlu olan "derpe" ve "içlik" isimli iç giysilerle tamamlanmaktadır. Derpe, bilekten düğmeli, keten veya patiskadan üretilmiş olup, ayak bileğine kadar uzanmaktadır. Gömlek kısmı ise yakaları ve kol ağızları işlemeli, önü düğmeli bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Bu gömleğin üzerine "şepik" adı verilen, kolları uzun, önü açık, yaka ve kol kenarları işlemeli, koltuk altları açık bir kostüm parçası giyilmektedir. Şepik'in üstüne, sırtı saten kumaştan dikilmiş ve ayarlanabilir kemerli, ön kısmı keçi kılı ve koyun yününden yapılmış işlemeli bir yelek olan "kerik" giyilmektedir. Bel bölgesinde ise, keçi ve koyun yününden iplik haline getirilmiş, kök boyalarla renklendirilmiş ve kilim tezgâhlarında dokunmuş "şal kuşak" kullanılmaktadır. Bu kuşak, beli sıkı şekilde sarmak amacıyla ayarlanmış olup, üzerine büyükbaş hayvan derisinden üretilmiş "palaska" adı verilen bir kemer takılmaktadır. Bu kıyafet bütününe "Şal-Şapik" adı verilmektedir. Şal-Şapik, bölgenin tarihsel ve kültürel kimliğini yansıtan, nesilden nesile aktarılan önemli bir geleneksel giyim olduğu görülmektedir.

4.2.6. Van Şal Şepik Ayağa Giyilenler

Van'ın güneyinde yer alan Çatak, Başkale, Gürpınar ve Norduz bölgesinde ve buna bağlı köylerde yaşayan halkın, geleneksel olarak yerel zanaatkarlar tarafından büyükbaş hayvan (manda) derisinden üretilen ve "çarık" olarak adlandırılan ayakkabıları giydiği bilinmektedir. Bunun yanı sıra, keçi kılından ve koyun yününden üretilen, alt kısmı kendir veya kalın iplerle güçlendirilmiş, dayanıklı ve su geçirmez özelliklere sahip "reşik" adı verilen ayakkabıların da kullanıldığı bilinmektedir. Çarık ve reşiklerin içerisine, koyun ve keçi kılından elde edilen ipliklerden dokunan, kök boyalarla renklendirilen, topuk ve parmak uçları desenli, çeşitli renklerde çorapların giyildiği bilinmektedir. Bu

geleneksel ayakkabı ve çorapların, bölgenin sert iklimsel ve coğrafi koşullarına uyum sağlamak amacıyla tasarlandığı, yerel kültür ve zanaatkarlık mirasının önemli bir parçası olarak günümüzde de varlıklarını sürdürdükleri bilinmektedir.

4.2.7. Van Kadın Çuha Baş Bağlama

Van bölgesinde geleneksel olarak kullanılan baş örtüleri, bölgenin kültürel mirasını ve sosyal yapılarını yansıtan önemli giyim unsurları arasında yer almakta olduğu bilinmektedir. Özellikle "Kofi" adı verilen başlık, Van merkezi ve çevre köylerde sıkça tercih edilen bir aksesuar olup, yerel giysi kültüründe önemli bir rol oynamaktadır. Kofi, tepe kısmındaki zengin işlemler ve alnın üzerine doğru sarkan gümüş zincirler ile dikkat çeker. Bu zincirlerin uçlarında yer alan gümüş lira motifleri, başlığın estetik değerini artıran önemli detaylar olduğu bilinmektedir. Başlığın yan kısımlarında serbest bırakılan saçlar, arka bölümde ise bele kadar uzanan ve mavi boncuklarla süslenmiş 40 ince örük den oluştuğu görülmektedir. Bu örükler, başlığın görsel ve kültürel bütünlüğünü sağlayan unsurlar arasında yer almakta olduğu bilinmektedir. Kofinin üzerine "kağıt içi" olarak adlandırılan, kenarları elde yapılmış oyalar ile süslenmiş geleneksel yazmalar sarılarak kullanılmaktadır. Yaş ve sosyal statü, bu baş örtülerinin kullanımında belirleyici bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Yaşlı kadınlar, genellikle koyu renkli yazmaları tercih ederken, genç kadınlar daha açık renklerde ve kenarları oyali yazmalar kullanmayı tercih etmektedir. Ayrıca, yaşlı kadınların yazmalarının üzerine "poşu" kullanımı yaygınken, genç kadınlar ense hizasında bağlanarak arka kısımda düğümlenen renkli "puşi"leri tercih ederler. Bu farklılıklar, Van bölgesinin coğrafi ve sosyal çeşitliliğine dayanan zengin bir baş örtüsü geleneğinin varlığını ortaya koymakta olduğunu göstermektedir.

4.2.8. Van Kadın Çuha Gövdeye Giyilenler

Van merkezine ve kuzeydeki ilçe ve köylere özgü geleneksel kadın giyimi, bölgenin kültürel yapısını yansıtan önemli bir unsur olarak görülmektedir. Kadınların giydiği fistan, kadife kumaştan üretilmiş olup, ayak bileğine kadar uzanan, bel kısmı lastikli ve etek kısmı kloş kesim bir elbisedir. Bu elbise, boyundan göğüs kafesine kadar düğmelerle kapatılan ve uzun kollu bir yapıya sahip olduğu bilinmektedir. Göğüs, kol kenarları ve etek uçları kurdele, renkli iplikler veya sırma ile işlenmektedir. Fistanın altına, içlik olarak adlandırılan, pazen kumaştan yapılmış, ayak bileğine kadar uzun, önü

düğmeli ve uzun kollu bir iç giysi giyilmektedir. İçliğin altına ise, beli ve ayak bilekleri lastikli, geniş ağı olan ve pazen kumaştan üretilmiş uzun don adı verilen bir giysi giyinmekte olduğu bilinmektedir. Fistanın üzerine, kadife kumaştan yapılmış, önü yarım düğmeli, omuzdan bele kadar uzanan önü ile sırtı sırma veya renkli ipliklerle işlenmiş bir yelek giyilmektedir. Bel bölgesinde ise, koyun ve keçi kılından yapılmış, kök boyalarla renklendirilmiş, kilim tezgahlarında dokunmuş kare şeklinde bir kuşak kullanılmakta olduğu görülmektedir. Bu kuşak, belin sıkıca bağlanmasını sağlamak amacıyla kullanılmaktadır. Kuşağın kullanılmadığı durumlarda ise, gümüş kemer takıldığı bilinmektedir. Van bölgesine ait bu geleneksel kıyafetler, bölgenin kültürel mirası ve tarihsel kimliğinin bir yansıması olarak değerlendirilen önemli bir etnografik değer olarak görülmektedir.

4.2.9. Van Kadın Çuha Ayağa Giyilenler

Van şehir merkezinde, kadınlar tarafından "galoş potin" olarak adlandırılan, bilek hizasına kadar uzanan ve bağcıkla kapatılan deri ayakkabılar tercih edilmekte olduğu bilinmektedir. Bu ayakkabıların tabanları kösele olup, topukları ise alçak olmaktadır. Ayakkabıların içine de genellikle keçi kılından ve koyun yününden elde edilmiş kök boyalar ile renklendirilmiş kemik renkli yün çoraplar giyilmektedir. Bu çorapların topukları ve parmak uçlarında kilim desenli işlemelerle süslenmiştir. Bu giyim unsurları, Van yöresine özgü geleneksel kıyafet kültürünün bir parçasını oluşturmaktadır.

4.2.10. Van Kadın Kiras Fistan Başa Giyilenler

Poşi olarak bilinen geleneksel baş takısı, bölgenin kültürel giyim unsurları arasında önemli bir yere sahip olup, yünden imal edilip ve kenarları renkli yün püsküllerle süslenmekte olduğu bilinmektedir. Başın üzerine bağlanması iki parçadan oluşmaktadır: ilki, orlondan yapılmış "denik" adı verilen fes, ikincisi ise bu fesin üzerine bağlanan süslü kumaştan olduğu görülmektedir. Söz konusu kumaş, Bağdaş işi ve ipek sırma kullanılarak dokunmuş olup, sade siyah renkte ve Kesravan kumaşı ile benzer özellikler taşımaktadır. Ancak, Kesravan kumaşındaki sırma desenleri bu baş örtüsünde bulunmamaktadır. Bu baş takısı ayrıca, "Poşi fino" adı verilen bir başlık üzerine bağlanmakta ve Kesravan'dan temel farkı, daha sade ve küçük olan püsküllerin olduğu gözlemlenmektedir. Her mevsimde, yaz ve kış aylarında kullanılabilen bu başlık, her dönemde tercih edilen bir geleneksel aksesuar olduğu görülmektedir. Bu açıklama doğrultusunda, söz konusu baş

takısının Türkiye'nin güneydoğusu ya da Orta Doğu'ya özgü bir kültürel unsur olduğu anlaşılmaktadır. Poşi ve Kesrevan gibi terimlerin, bu coğrafyalara özgü geleneksel giyim kültürünü yansıtmakta olduğu bilinmektedir.

Bu geleneksel giyim parçası, yörede dokuma tezgahlarında üretilen ipekli ve sırmalı poşilerden oluştuğu bilinmektedir. Kumaşı siyah zemin üzerine beyaz kalın çizgilerle bezenmiştir. Kesrevan ve poşi arasındaki temel fark, kenarlarına sonradan eklenen desenler ve püsküllerle belirginleşmektedir. Kesrevan'daki kemer işlemleri el yapımı olup, işlemlerin uçlarına "gufik" adı verilen püsküller eklenmektedir. Bu aksesuarlar, başlığa karakteristik özelliğini kazandırmaktadır. Kesrevan'ın sırta sarkan üçgen kısmının her köşesine "kutas" adı verilen gufikler bağlanarak görsel bir zenginlik katılmaktadır. Kesrevan'ın "oyani" olarak adlandırılan türü, sağ taraftan bağlanmakta ve yalnızca özel günlerde tercih edildiği bilinmektedir. İpekten dokunan versiyonlarının yanı sıra keten kumaştan üretilen çeşitleri de bulunmaktadır. Zemini renkli olup, üzerinde beyaz simden oluşan çizgiler bulunmaktadır. Ayrıca, bu giysi üzerine sim ipekten yapılmış püsküller ve saçaklar eklenmektedir. Kesrevan, genellikle davet, düğün, nişan gibi özel törenlerde kullanıldığı bilinmektedir. Bu tür dokuma ve giyim unsurları, bölgenin kültürel dokusunu yansıtan önemli semboller olup, el yapımı süslemeler ve aksesuarlar bu giysilere özgün bir estetik katmakta olduğu görülmektedir.

4.2.11. Van Kadın Kiras Fistan Gövdeye Giyilenler

İç kısımda, "kiras" olarak bilinen, göğüs hizasına kadar açık uzun gömleklerin giyildiği bilinmektedir. Bu gömlekler, bel kısmından büzgülü olup, yaka kısımları da renkli sırmalarla süslenmiş olmaktadır. Kiras gömlekleri, ipek veya patiska kumaşlarından üretilmiş olup hem özel günlerde hem de günlük yaşamda kullanılmaktadır.

Kiras gömleğin altına ise "derpi" adı verilen iç don giymekte olduğu bilinmektedir. İç don adı verilen kostüm parçası pazen veya basma kumaştan yapılmış olup bel ve ayak bilekleri lastikli ağ kısmı geniş olarak kullanılmaktadır.

Diğer bir geleneksel giysi olan "fistan," kadınlar tarafından giyilen, ayak bileklerine kadar uzanan ve genellikle en üstte giyilen bir kıyafet olarak bilinmektedir. Bu giysi, genellikle en kaliteli kadife kumaşlardan yapılmakta olup, önü açık bel kısmında tek bir düğme ile bağlanmaktadır. Üzerine genellikle şal kuşak veya kemer eklenmektedir. Fistan, bel kısmı

dar olan ve ayak bileklerine kadar uzanan uzun “entari” elbiseler olarak ta bilinmektedir. Kadife, pazen ve basma gibi çeşitli kumaşlardan dikilen bu giysiler, yöresel giyimin önemli bir parçası olarak kabul edilmektedir.

"Yelek," kadife kumaştan üretilmiş olup, omuzdan kalça hizasına kadar uzanan kolsuz bir kostüm parçasıdır. Ön kısmı renkli ve sırma iplerle işlenmiş olarak kullanılmaktadır.

"Şal kuşak," yünden dokunmuş, yöresel motiflerle süslenmiş geleneksel bir kumaş parçası olarak bilinmektedir. Kemer yerine bele sarılarak kullanılan bu şal, her mevsim ve her gün kullanılabilir. Şal, belin inceliğini korumaya yardımcı olurken aynı zamanda göbeğin büyümesini engellemektedir. Geleneksel bir giyim unsuru olarak hem estetik hem de pratik amaçlarla kullanılmakta olup beden sağlığını destekleyici özellikler göstermektedir.

4.2.12. Van Kadın Kiras Fistan Ayağa Giyilenler

Yöresel kostüm parçası olan “yün çorap” geleneksel el işçiliği ile üretilmekte olduğu bilinmektedir. Bu çorapların genellikle keçi kılı ve koyun yününden yapılan ipler ile kök boyalarla renklendirilerek kullanılmaktadır. İnce dokuma teknikleriyle yapılan çoraplar, zarif ve detaylı işçilikleriyle görsel açıdan büyük beğeniler topladığı bilinmektedir. Şiş ile örülen bu çorapların, kilim motifleri gibi geleneksel desenlerle süslenmekte olduğu bilinmektedir. Bu geleneksel motifler çorapların burun kısmına işlenmekte olup, çoraplara özgün bir estetik kattığı da düşünülmektedir. Çarık ve reşik denilen ayakkabıların Sığır derisi, keçi kılı ve koyun yününden üretilmekte olduğu bilinmektedir. Bu ayakkabılar, ustalıkla işlenip birleştirildikten sonra üzerlerine uygulanan motifli dikişlerle estetik bir boyut kazanmakta olduğu görülmektedir. Hem yaz hem de kış mevsimlerinde giyilebilen bu ayakkabılar, günlük kullanım için uygun olup dayanıklılık ve işlevselliği açısından elverişli olduğu görülmektedir.

5. VAN HALK OYUNLARININ OYUN ADLARI ve OYNANIŞ ŞEKİLLERİ

Van halk oyunlarının bölgenin kültürel ve coğrafi özelliklerini taşıyan zengin ve çeşitli bir repertuvara sahip olduğu bilinmektedir. Etnografik ve tarihsel bağlamda bölgenin sosyal ve kültürel yapısını yansıtan halk oyunlarının önemli bir olgu olduğu düşünülmektedir. Van ili ve çevresi üzerine yapılan derlemeler, bölgenin halk oyunlarına dair önemli veriler sunmakta olup, bu saha araştırmaları geçmişten günümüze kadar araştırmacıların ve derlemecilerin dikkatini çektiği bilinmektedir. Van'ın halk oyunlarının sınırlarını kesin çizgilerle belirlemek zor olsa da, mevcut bilimsel veriler doğrultusunda bir sınıflandırma yapılması mümkündür. Bölgenin halk oyunları, yerel yaşam şartları ve kültürel kimliği yansıtan müzikal ve koreografik öğeleri içermekte olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda, Van halk oyunları üzerine yapılan derlemeler ve araştırmalar, bölgenin kültürel değerlerini korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması açısından önem arz ettiği düşünülmektedir.

No	Oyun Adı	Karma Oyunlar	Erkek Oyunları	Kadın Oyunları	Serçe parmakdan Tutulan	Kelepçe Tutulan	Belden Tutulan	Omuzdan Tutulan
1	Arebani	X	-	X	X	-	-	-
2	Bendi Mahi	X	-	X	X	-	-	-
3	Bablekan	X	X	-	X	-	-	-
4	Baso	X	X	-	X	-	-	-
5	Dingo	X	X	-	X	-	-	-
6	Dokuzlu	X	X	-	-	-	-	X
7	Dolabe	X	X	-	X	-	-	-
8	Edremit Vana Bakar	X	-	X	X	-	-	-
9	Edremit Nanayı	X	-	X	X	-	-	-
10	Gulizar	X	-	X	-	X	-	-
11	Gule	X	-	X	X	-	-	-
12	Öerzani	X	X	-	-	X	-	-
13	Edli	X	X	-	-	X	-	-
14	Hırhır	X	X	-	-	X	-	-
15	Havasor	X	X	-	-	X	-	-
16	Havcan	X	X	-	-	X	-	-

17	Hesiko	X	X	-	-	-	X	-
18	Koççeri	X	-	X	-	X	-	-
19	Kazkaz	X	X	-	X	-	-	-
20	Kelekvan	X	X	-	-	X	-	-
21	Kersi	X	X	-	X	X	-	-
22	Kersani	X	X	-	-	X	-	-
23	Kaş	X	X	-	X	-	-	-
24	Larilla	X	X	-	-	-	-	X
25	Lorke	X	X	-	X	-	X	-
26	Lizan	X	X	-	-	X	-	-
27	Meyroke	X	-	X	X	-	-	-
28	Mamır	X	-	X	-	X	-	-
29	Mendo	X	X	-	-	X	-	-
30	Meş	X	-	X	X	-	X	-
31	Melaisa	X	-	X	X	-	-	-
32	Nure	X	X	-	-	X	-	-
33	Neri	X	X	-	-	X	-	-
34	Naze	X	-	X	X	-	-	-
35	Nare	X	X	-	X	-	-	-
36	Papure	X	X	-	X	-	-	X
37	Palanço	X	X	-	X	-	-	-
38	Peyda	X	X	-	-	X	-	-
39	Romani	X	-	X	X	-	-	-
40	Süleymani	X	X	-	X	-	-	-
41	Sincani	X	X	-	X	-	-	-
42	Sübeyna	X	-	X	X	-	-	-
43	Serevan	X	X	-	-	X	-	-
44	Şevko	X	X	-	X	-	X	-
45	Şerane	X	X	-	-	-	-	-
46	Şirvan	X	X	-	-	X	-	-
47	Şakırağa	X	X	-	X	-	-	-
48	Toycular	X	X	-	X	-	-	-
49	Tekayak	X	X	-	X	-	-	-
50	Temi	X	X	-	X	-	-	-
51	Temirağa	X	X	-	X	-	-	-
52	Talan	X	X	-	X	-	X	-
53	Tozeneke	X	X	-	-	-	-	-
54	Teşroke	X	-	X	X	-	-	-
55	Virobar	X	X	-	X	-	-	-
56	Zeyno	X	-	X	X	-	X	-
57	Zozan	X	-	X	X	-	-	-

6. VAN HALK OYUNLARININ EĞİTSEL YÖNDEN İNCELENMESİ

Bu tez çalışmasında, Van ve çevresinde icra edilen halk oyunlarının yöntem, metot ve aktarım süreçlerinin kapsamlı bir şekilde incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmanın bilimsel bir temelde yürütülmesi için, 30 ila 60 yaş aralığındaki 10 kaynak kişiyle görüşmeler yapılmış ve yapılan bu görüşmelerde bilgi ediniminde hem erkek hem de kadın aktarıcılardan yararlanılmıştır. Bu doğrultuda, halk oyunlarının daha özgün ve geleneksel biçimde tespit edilmesi hedeflenmiştir.

Araştırmada, derlenip incelenen halk oyunlarının hem görüşme hem de fiziksel aktarım yoluyla incelenmesi, kaynak kişilerde bazı tedirginliklere yol açmış olsa da bilimsel verilere ulaşılması hedeflenmiştir. Özellikle kadın aktarıcıların, bölgenin örf, adet ve geleneklerinin etkisiyle çekingen davranarak doğru bilgi sağlama konusunda zorlanabileceği öngörülmüştür. Bu hususlar dikkate alınarak, görüşme yapılacak kişilere çalışmanın önemini aktarmak ve bu şekilde olası endişelerin oluşmasının önüne geçilmesi amaçlanmıştır.

İlk aşamada, yöreyi iyi tanıyan ve oyun yetkinliği yüksek olan kaynak kişiler titizlikle belirlenmiştir. Bu kişilerle yapılan ön görüşmelerde çalışmanın önemi ayrıntılı biçimde açıklanmış ve karşılıklı mutabakat sağlanmıştır. Belirlenen zaman dilimlerinde kaynak kişilerle planlanmış görüşmeler gerçekleştirilmiş, ayrıca hazırlanan sorular önceden kendilerine iletilerek, görüşme sırasında karşılaşılabilecek sorulara dair ön hazırlık sağlanmıştır.

Halk oyunlarını aktaracak kaynak kişilere, bizzat kendilerini dinleme ve gözlem yapma yoluyla kayda geçireceğimiz bilgilerin yer aldığı bir form sunulmuştur. Bu formda aşağıdaki sorular yer almış olup, hazırlanan bu sorular anlatıcı kitlesini tanımak ve halk oyunlarla ilgili genel bir değerlendirme yapmak amacıyla gerekli görülmüştür.

Araştırmamız sırasında bize anlatılarıyla katkıda bulunan 10 kaynak kişiye ait bilgiler, sırayla aşağıda listelenmiştir.

Kaynak kişilerle yönetilen sorular cevap oluşturacak başlıklar aşağıdaki gibidir.

1. Kaynak kişinin Adı soyadı,
2. Kaynak kişinin Baba adı,
3. Kaynak kişinin Ana adı,
4. Kaynak kişinin Varsa lakabı,

5. Kaynak kişinin Doğum tarihi ve yeri,
6. Kaynak kişinin Medeni durumu,
7. Kaynak kişinin Öğrenim durumu,
8. Kaynak kişinin Mesleği,
9. Halk oyunlarına ilk kimle başladığı,
10. Halk oyunları ile kaç yıl ilgilendiği,
11. Ailesinde halk oyunları ile daha önce uğraşan kişi veya kişilerin olup olmadığı,
12. Daha önce böyle bir çalışma sürecinde yer alıp almadığı,
13. Yörede icra edilen oyunların geleneksel bir sıralaması olup olmadığı,
14. Yöreye başka bölgelerden göç yolu ile getirilen oyunların olup olmadığı,
15. Yörede oynanan oyunların herhangi bir cinsiyet ayrımı (kadın-erkek, karma) olup olmadığı,
16. Yörede oynanan oyunların icra ortamları fiziksel şartlara göre değişiklik gösterip göstermediği,
17. Yörede oynanan oyunların diziliş ve tutuş şekillerinin olup olmadığı,
18. Yörede oynanan oyunların oyuncu sıralaması olup olmadığı,
19. Yörede oynanan oyunların nasıl öğretildiği,
20. Yörede öğretilen oyunların belli bir geleneksel düzen esası (öğretim tekniği) veya usta çırak ilişkisi olup olmadığı şeklindeki sorular ve kullanılan yöntemler tezin temel amacına ulaşmasını sağlamak amacıyla özenle oluşturulmuştur.

1. Kaynak kişinin Adı soyadı : Mehmet Şirin DALHAN
2. Kaynak kişinin Baba adı : Reşit
3. Kaynak kişinin Ana adı : Cemile
4. Kaynak kişinin Varsa lakabı : Yok
5. Kaynak kişinin Doğum tarihi ve yeri : 04/05/1976 -Adilcevaz
6. Kaynak kişinin Medeni durumu : Evli
7. Kaynak kişinin Öğrenim durumu : Üniversite (Lisans)
8. Kaynak kişinin Mesleği : Okul Öncesi Öğretmeni
9. Halk oyunlarına ilk kimle başladığı : Muzaffer AKTUĞ
10. Halk oyunları ile kaç yıl ilgilendiği : 1986- 2024 yılları arasında
11. Ailesinde halk oyunları ile daha önce uğraşan kişi veya kişilerin olup olmadığı:

Bu konuda babaannemin çok önemli bir katkısı olduğunu düşünmekteyim; çocukluk dönemimde, aile toplantılarında ve düğünlerde halk oyunları oynaması bana rol model olmuştur. Bu vesileyle halk oyunlarına olan ilgim gelişmiş, kültürel değerlerimizi tanıma şansım daha çok artmıştır.

12. Daha önce böyle bir çalışma sürecinde yer alıp almadığı:

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi'nin katkılarıyla hazırlanan Van Yıllığı kitabının hazırlanışında, Şefik Tüfekçi, Murat Oto ve Halit Kahraman ile beraber Van'ın çeşitli ilçelerine giderek bölgenin halk oyunlarına ilişkin kültürel yapısının incelenmesi amacıyla araştırma çalışmalarına katıldım. Bu çalışmalar, derleme amaçlı olup yazılı ve görsel dokümanlar şeklinde kayıt altına alınmıştır.

13. Yörede icra edilen oyunların geleneksel bir sıralaması olup olmadığını:

Van iline özgü halk oyunlarının sıralamasına baktığımızda, oyunların yavaş bir tempoyla başlayıp giderek hızlandığını görmekteyiz. Yavaş tempolu giriş bölümünde genellikle Üç Ayak, Tek Ayak, Virobar gibi oyunlar yer almakta; ardından, vücut hareketlerinin daha belirgin olduğu, temposu yüksek oyunlar gelmektedir. Son olarak, yüksek tempolu ve coşkulu bir karaktere sahip olan Gerzani oyunu ile final yaparak tamamlanmaktadır.

14. Yörede oynanan oyunların nasıl meydana geldiği ve oluştuğu:

Halk oyunları, toplumun gündelik yaşamını, duygu ve düşüncelerini dans ve müzik aracılığıyla kurduğu önemli bir kültür unsurudur. Tarih boyunca insanlar, sosyal

ritüellerine veya günlük faaliyetlerine uygun kıyafetlerle katılım sağlamıştır. Düğün, cenaze gibi özel günlerinde belirli kıyafetler giymişlerdir. Halk oyunlarının çoğu, bu sosyal ve kültürel yaşamdan faydalanarak insanların deneyimlerini yansıtan bir değer haline gelmiştir.

Örneğin, "Bablekan" oyununda görülen üç ileri iki geri hareket yapısı, rüzgârlı havalarda insanların ilerlemekte yaşadığı zorlukları ve kısıtlanmış hareket alanını göstermektedir. Bir diğer örnek olan "Nere" oyunu ise, "Neri" adıyla bilinen bir dağ keçisinin avlanması sırasında yaşanan olaylardan esinlenmiştir. Burada yaralanan keçinin hareketlerini taklit eden avcının, bu durumu bir oyun formuna dönüştürdüğü görülmektedir. Kadınların icra ettiği bir başka oyun olan "Teşroke" ise kadınların hayvan yününden ip yapma sürecini temsil eden bir "iş oyunu" olarak bilinmektedir.

Bu oyunlar, geleneksel kültürün gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlamakta ve insanların doğa ile iç içe yaşamını göstermektedir.

15. Yöreye başka bölgelerden göç yolu ile getirilen oyunların olup olmadığı:

Kültürlerin siyasi sınırları yoktur; coğrafi sınırları olsa bile bu durum kültürel sınırları belirleyemez. Bir ilde oynanan bir oyun başka bir ilde de kolayca görülebilir. Bu durumun temel sebeplerinden biri, farklı bölgelerde yaşayan insanların akrabalık ilişkilerinden kaynaklanmaktadır. Örneğin, Van il sınırları içerisindeki ilçelerde benzer oyunlara rastlanabilir. Van merkezde oynanan "üç ayak" oyunu, Van'ın tüm ilçelerinde oynanırken, "Temir Ağa" oyunu ise Adana'dan başlayarak Van'a kadar geniş bir coğrafyada görülmektedir. Bu örnekler, kültürün sınırlarla çizilemeyeceğini göstermektedir.

16. Yörede oynanan oyunların herhangi bir cinsiyet ayrımı (kadın-erkek, karma) olup olmadığı:

Yörede oynanan oyunların, kadın, erkek veya karma gruplar halinde oynadıklarını rahatlıkla görebiliriz. Örneğin, kadınlar oynarken hareketlerin daha yumuşak ve nazik olduğunu, buna eşlik eden müziğin de daha sakin olduğunu görmekteyiz. Erkekler ise oyunlarında daha sert ve güçlü figürler sergilerler. Kadın ve erkeklerin birlikte oynadığı karma oyunlarda ise genel olarak kadınların tarzına uyum sağlandığını görmekteyiz. Öte yandan, Van'ın bazı ilçelerinde dini inanç ve dünya görüşleri nedeniyle kadın ve erkekler

birlikte oynamamaktadır. Bu da kültürün yerel inanç ve değerlerle nasıl şekillendiğini göstermektedir.

17. Yörede oynanan oyunların icra ortamları fiziksel şartlara göre değişkenlik gösterip göstermediği:

Bu soruyu duyduğumda aklıma ilk olarak geçmişte kış aylarında ahırlarda yapılan düğünler geldi. O dönemde, düğünlerin kapalı ve dar bir alanda gerçekleşmesinden dolayı oynanan oyunlar daha sakin olurdu. Yaz aylarında ise düğünler açık havada yapılırdı. Burada daha geniş alan olduğu için oyunlar da daha coşkulu ve hareketli bir şekilde oynanırdı. Bu durum, oyunların sergilendiği fiziksel ortamın kültürel etkinliklere nasıl yön verdiğini göstermektedir.

18. Yörede oynanan oyunların diziliş ve tutuş şekillerinin olup olmadığı:

Yöredeki oyunlarda belirli tutuş şekilleri bulunmaktadır ve bu şekiller, yerel kültürün önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Bu tutuş şekillerinden en önemlisi serçe parmakla tutulandır. Bunun yanı sıra, oyunlarda ellerin kelepçe şeklinde tutulması, omuzda veya belde durması gibi farklı tutuş şekilleri de mevcuttur. Bu tutuş şekilleri, Van'ın genel yapısını ve kültürel özelliklerini net bir şekilde göstermektedir.

19. Yörede oynanan oyunların oyuncu sıralaması olup olmadığı:

Yörede oynanan oyunlarda belirli bir sıralamanın bulunmadığı bilinmektedir. Ancak iyi oynayan oyuncuların genellikle grubun başında veya sonunda yer aldığı görülmektedir. Bu durum, söz konusu oyuncuların mendil sallama becerilerinin iyi olmasından kaynaklanmaktadır. Kendi gözlemlerime dayanarak, iyi oyuncuların ya oyunun başında ya da sonunda oynadığını söyleyebilirim.

20. Yörede oynanan oyunların nasıl öğretildiği:

Halk oyunlarına ilk başladığım yıllarda Muzaffer Aktuğ hocam, çalışma öncesi ısınma turlarında espriler yaparak bizi oyuna hazırlardı. Sonraki dönemlerde, pedagojik formasyon eğitimi aldığım için bunun bir öğretim tekniği olduğunu fark ettim. Oyunu öğretirken hocamızın bir adım serisi yaptığını görüyorduk ve biz de aynı hareketleri yapmaya çalışıyorduk. Zamanla, bunun "gör, algıla, uygula" tekniği olduğunu anladım; yani bu, usta-çırak ilişkisi süreciydi.

Ancak ilerleyen zamanlarda aktarımında bazı eksiklikler hissetmeye başladım ve yeni metotlar geliştirmeye yöneldim. Bu metotlar arasında çocuk oyunlarında kullanılan

adımlar da yer alıyordu. Ayrıca, halk oyunlarında fiziksel sıralamanın önemli bir etken olduğunu fark ettim. Örneğin, uzun boylu bir dansçı ile kısa boylu bir dansçıyı yan yana alarak bir hareket serisi öğretmeye çalıştığınızda, ikisinden birinin algısının kesinlikle kapalı olacağını gördüm. Bu durum, özellikle tutuşmalı oyunlarda belirgin şekilde ortaya çıkmaktadır. Bu sorunun önüne geçmek için fiziksel düzenin sağlanması son derece önemlidir.

21. Yörede öğretilen oyunların belli bir geleneksel düzen esası (öğretim tekniği) veya usta çırak ilişkisi olup olmadığı:

Teşroke oyununu çocuklara öğretme yöntemim şu şekildedir: Öncelikle, oyunun genel bilgilerini sunarak başlarım. Eğer oyunun bir hikayesi varsa, bunu anlatır veya varsa ilgili bir video izlettirerek çocuklarda oyunla ilgili bir algı oluşturmaya çalışırım. Sonrasında, oyunu baştan sona oynayarak çocuklara canlı bir şekilde gösteririm.

Bunun ardından, çocukları fiziksel bir sıralamaya yerleştirerek oyunu öğretme sürecine geçerim. Bu süreçte "gör, algıla, uygula" tekniğini kullanırım. Eğer çocukların algısı bu tekniğe uygunsa, öğretim sürecine devam ederim; aksi takdirde, yeni bir metot geliştirerek çocukların algılarını açmaya çalışırım. Bu yeni yöntemleri, farklı oyun adımları ve çocuk oyunlarının adımlarıyla desteklerim.

Eğer çocukların yapabilme yeteneklerinde bir ilerleme gözlemlenmezse, sıkılmamalarını sağlamak amacıyla oyundan çıkıp farklı bir etkinliğe yönelirim. Bu, algılamanın yeniden tazelenmesini sağlayacaktır. Uyguladığım bu tekniklerin, çocukların oyunu öğrenme süreçlerine olumlu katkı sağlayacağını düşünmekteyim

1. Kaynak kişinin Adı soyadı : İdris ASLAN
2. Kaynak kişinin Baba adı : Hazım
3. Kaynak kişinin Ana adı : Bahar
4. Kaynak kişinin Varsa lakabı : Yok
5. Kaynak kişinin Doğum tarihi ve yeri : 02/05/1980- VAN
6. Kaynak kişinin Medeni durumu : Evli
7. Kaynak kişinin Öğrenim durumu : Lise
8. Kaynak kişinin Mesleği : Büyükşehir Van Belediyesi İşçi
9. Halk oyunlarına ilk kimle başladığı : Halis KAHRAMAN
10. Halk oyunları ile kaç yıl ilgilendiği : 1989 ile 2024 yılları arasında
11. Ailesinde halk oyunları ile daha önce uğraşan kişi veya kişilerin olup olmadığı:

Evet ailemden halk oyunları ile ilgilenenler de oldu, amcam Nazmi ASLAN Van Kültür ve Turizm Derneği'nde halk oyunları ile uğraşıyordu ben de ilk onun yönlendirmesiyle Halk Oyunlarına ilgi duydum.

12. Daha önce böyle bir çalışma sürecinde yer alıp almadığı:

2001 yılında, Van Belediyesi'nin yürüttüğü alan araştırması ve derleme çalışmasında araştırmacı olarak sahaya indik ve Van'ın çeşitli ilçelerinde halk oyunları kostümleri üzerine kapsamlı bir inceleme de bulunduk. Bu çalışmanın son derece verimli sonuçlar sunduğunu düşünmekteyim; elde edilen veriler belediyenin arşivinde kayıt altına alınmıştır.

13. Yörede icra edilen oyunların geleneksel bir sıralaması olup olmadığını:

Yöredeki halk oyunlarında belirli bir sıralama düzeni mevcuttur ve bu sıralama, oyunların ağır tempoda başlamasıyla kendini gösterir. Örneğin, oyunlara Şakir Ağa, Üçayak, Tek Ayak ve Erabanı gibi yavaş tempolu oyunlarla başlanır. Sonraki aşamalarda tempo artarak Temirağa, Toycular, Nuri ve Gülizar gibi daha canlı oyunlara geçilir. Finalde ise genellikle Koçeri ve Gerzani gibi yüksek tempolu oyunlarla kapanış yapılır. Bu sıralama yalnızca Van ilindeki düğünlerde değil, Doğu Anadolu Bölgesi'nin hemen hemen tüm illerinde benzer bir yapıda görülmektedir.

14. Yörede oynanan oyunların nasıl meydana geldiği ve oluştuğu:

Yörede oynanan halk oyunlarının birçok unsurdan etkilenmesi mümkündür; bu unsurlar arasında doğal olaylar, dini inanışlar, taklitler ve hayvan davranışları yer

almaktadır. Örneğin, doğadan ilham alan "Kelekvan" oyunu, salın nehir yatağındaki hareketini göstererek insanların su üzerinde karşıdan karşıya geçiş sırasında verdikleri yaşam mücadelesini anlatmaktadır. Benzer biçimde, "Palaço" oyunu, köylülerin hasat döneminde tarladaki çabalarını ve mücadelelerini anlatmaktadır. Bu tür oyunlar, yöre halkının doğa ve toplumsal yaşamdan nasıl esinlendiğini göstermektedir.

15. Yöreye başka bölgelerden göç yolu ile getirilen oyunların olup olmadığı:

Bölgedeki halk oyunlarının birbirleriyle etkileşimi, akrabalık ilişkileri ve aşiretsel yapı tarafından etkilenmektedir. Örneğin, Pinyanişi aşireti, Hakkâri, Van ve Şırnak illerinde yaşayan geniş bir topluluktur. Bu aşiret, kendi içindeki kültürel yapılarıyla yalnızca bulundukları bölgeyi değil, yaşadıkları tüm coğrafyayı da etkilemektedir. Bunun yanı sıra, Hertöşi aşireti on iki baba tarafından oluşmakta olup, her bir aşiret birbirleriyle akrabalık ilişkisi içerisinde ve bölgenin tamamında yaşamaktadır. Bu durum, kültürel unsurların ve geleneklerin benzerlik göstermesine yol açmaktadır. Dolayısıyla, bu aşiretler arasındaki benzerlikler, halk oyunlarının, adım ve kostümlerinin benzer olmasına neden olmaktadır.

16. Yörede oynanan oyunların herhangi bir cinsiyet ayrımı (kadın-erkek, karma) olup olmadığı:

Yöremizde hem kadınlara hem erkeklere hem de karma oyunlara dair çeşitlilik söz konusudur; özellikle karma oyunlar daha belirgin bir şekilde öne çıkmaktadır. Kadınların oynadığı oyunlar genellikle kına gecelerinde, kendi aralarında bulundukları zaman dilimlerinde oynanmaktadır. Erkeklerin oynadığı oyunlar ise, düğünlerden önce veya kına gecesinin ardından, yalnızca erkeklere özgü etkinlikler olan erkek gecelerinde görülmektedir. Bununla birlikte, karma oyunlar, kına gecesi ve düğün sürecinde kadın ve erkeklerin aynı ortamda bir araya gelerek oynadıkları oyunlardır ve düğünün büyük bir kısmı bu karma oyunlarla sürdürülmektedir. Karma oyunların ritim yapıları, genellikle ağır veya orta tempolu olmakla birlikte, hareketli ritimler de içermektedir.

17. Yörede oynanan oyunların icra ortamları fiziksel şartlara göre değişkenlik gösterip göstermediği:

Ben köyde doğup büyüdüm. Bizim düğünlerimiz genellikle kış aylarında hava şartlarından dolayı ahırlarda yapılırdı. Ahırlar çok büyük olmadığı için insan sayısı fazla olmazdı ya da fazla olsaydı bile daha çok ağır ritimli oyunlar oynanırdı. İçerideki hava

sirkülasyonunun az olması ve ahırda hayvanların da bulunması nedeniyle hareketli oyunlar pek oynanmazdı. Yaz aylarında ise hem aşiretsel yapımızdan dolayı hem de düğünlerin geniş alanlarda yapılmasına önem gösterilirdi. Düğünlerin dışarıda olmasından dolayı daha hareketli, gösterişli oyunlar oynanırdı. Okul ortamına baktığımızda ise açık alanlarda çocuklara oyun öğretmeye çalışırken dış etkenler (ses, hareketlilik) dikkatlerini kolayca dağıtabiliyor. Kapalı alanlarda ise motivasyonları daha yüksek oluyor ve diyalog kurmak daha kolay hale geliyor. Bu yüzden okullarda kapalı alanlar daha çok tercih edilirken, açık alanlar ise pek tercih edilmiyor.

18. Yörede oynanan oyunların diziliş ve tutuş şekillerinin olup olmadığı:

Bulduğumuz bölge halay yöresi olduğundan, bizde de kendine has tutuş biçimleri bulunmaktadır. Bu tutuş şekilleri halk arasında 'eller göbek hizasında', 'eller omuz hizasında', 'eller omuzda', 'eller kelepçede' veya 'eller belde' şeklinde olmaktadır. Düğünlerde oyunlarımız ağır ritimde başladığından, önce serçe parmağın tutularak 'üç ayak' olarak adlandırılan ağırlama oyunları ile giriş yapılır. Sonraki süreçte, oyunun temposu artar ve eller kelepçeye ya da omuza alınarak devam eden oyunlara geçilir. Oyun sıralamasına baktığımızda ise oyunlar bir kompozisyon olarak düşünülebilir: Giriş bölümünde ağır oyunlar yer alırken, gelişme bölümünde hareketli figürlere ağırlık verilir ve kadın-erkekler karma olarak oynarlar. Sonuç bölümünde ise, yalnızca erkeklerin katıldığı ve temponun en üst düzeye çıktığı hareketli oyunlar oynanarak düğün sona erer.

19. Yörede oynanan oyunların oyuncu sıralaması olup olmadığı:

Yöredeki oyuncu sıralaması, ailenin geniş yapısı ve aşiretsel düzenin ön planda olmasından dolayı belirgin bir hiyerarşik düzen taşımaktadır. Düğünlerde bu yapının etkisi açıkça görülmektedir. Örneğin, düğünün tüm düzenini sağlayan ve aile büyükleri arasında yer alan kişilere 'toy büyüğü' denir. Bu kişi ailenin en büyük amcası, aşiretin lideri veya aileye yakınlığıyla tanınan ve halk tarafından da saygı gören bir aile dostu olabilir. Dolayısıyla düğünlerdeki oyuncu sıralaması da bu doğrultuda şekillenmektedir. Oyuna öncelikle ailenin en büyük ferdi veya toy büyüğü dahil olur ve sıralama, yaşa göre ilerleyerek sona doğru devam eder. Oyuna sonradan katılmak isteyenler ise yaşlarına uygun sıraya dahil olarak oyuna katılır ve oradan devam eder.

20. Yörede oynanan oyunların nasıl öğretildiği:

Oyunlarımızı öğretirken belirli zorluk derecelerine sahip oyunları dikkate alarak, her bir oyunun farklı adım hareketleri içerdiğini bilmekteyiz. Bu hareketler arasında

'sekme adımı', 'koşma adımı', 'zıplama adımı' ve 'çökme adımı' gibi terimler yer almaktadır. Bu adımlar, oyunun temel yapı taşlarını oluşturan hareketlerdir. Oyun öğretime başladığımda, öğrencilerin motivasyonunu sürdürebilmek amacıyla en basit adımlardan başlamayı tercih ediyorum. Oyuna zorlu bir hareketle başlanıldığında öğrenciler, bu hareketi başaramadıklarında motivasyon kaybı yaşayabilir ve oyuna tekrar katılmak istemeyebilirler.

Örneğin, 'üç ayak' oyunu, adım olarak oldukça basit bir yapıdadır ve yörede geniş bir kitleye hitap etmektedir. Bu nedenle kendi kültürüne ait bir oyunla başladığı zaman, kendine olan güvenini artırarak diğer oyunlara daha yüksek bir motivasyonla katılmalarını sağlamaktadır. Bu yöntemle, öğretim sürecini basitten zora doğru ilerleyen bir sıralama ile yapılarak devam etmekteyim.

21. Yörede öğretilen oyunların belli bir geleneksel düzen esası (öğretim tekniği) veya usta çırak ilişkisi olup olmadığı:

Bugün, çocuklara 'üç ayak' oyununu nasıl öğrettiğimi adım adım açıklayacağım. Öncelikle, uygun fiziki ortam sağlandıktan sonra, çocuklarla tanışma sürecine geçiyorum. İlk olarak kendimi tanıtarak çalışmanın amacını ne olduğunu aktarıyorum. Ardından, öğreteceğim oyunun bir videosunu, hikayesini veya müziğini çocuklara sunarak genel bir bilgilendirme yapıyorum. Bilgilendirme kısmını tamamladıktan sonra çocukların fiziki durumuna göre sıraya geçiyorum.

Sonrasında, oyunun tam anlamıyla nasıl oynandığını canlı olarak gösteriyorum. Çocuklar oyunun genel yapısını gördükten sonra, sayısal bir düzen içinde oyunu öğretmeye başlıyorum. Bu teknikte, çocuklar benim hareketlerimi gözlemleyip sayılarımı duyarak oyunu taklit etmeye başlıyor. Üç ayak oyununun temel hareketlerini anlatırken 'üç adım ileri git, dördüncü adımı noktala; üç adım geri gel, dördüncü adımı noktala' şeklinde açıklıyorum.

Ayak hareketlerini öğrendikten sonra çocuklara el hareketlerinin ve tutuş şekillerinin oyundaki önemini açıklıyorum. Serçe parmaklardan tutarak elleri göbek hizasına alıp, ellerin oyuna dahil ederek oyun adımları ve sayılarıyla birleştiriyorum. Bu öğretim sürecinde kullandığım teknik, kendi hocalarımdan edindiğim yöntemle birebir aynıdır ve bende aynı şekilde devam ettirmekteyim.

1. Kaynak kişinin Adı soyadı : Murat MERCANOĞLU
2. Kaynak kişinin Baba adı : Coşkun
3. Kaynak kişinin Ana adı : Bahire
4. Kaynak kişinin Varsa lakabı : Yok
5. Kaynak kişinin Doğum tarihi ve yeri : 30/01/1969- VAN
6. Kaynak kişinin Medeni durumu : Evli
7. Kaynak kişinin Öğrenim durumu : Lise
8. Kaynak kişinin Mesleği : Memur (Emekli)
9. Halk oyunlarına ilk kimle başladığı : Cengiz AMİKLİOĞLU
10. Halk oyunları ile kaç yıl ilgilendiği : 1977 ile 2024 yılları arasında
11. Ailesinde halk oyunları ile daha önce uğraşan kişi veya kişilerin olup olmadığı:
İlkokul ikinci sınıfta, halk oyunlarına olan ilgim, yaşça benden büyük olan amcaoğlum Haydar Mercanoğlu'nun yönlendirmesiyle başladı. Okul yıllarında halk oyunları ile aktif olarak ilgilenen amcaoğlumun etkisiyle bu alana yöneldim.
12. Daha önce böyle bir çalışma sürecinde yer alıp almadığı:
Hayır böyle bir çalışmada bulunmadım.
13. Yörede icra edilen oyunların geleneksel bir sıralaması olup olmadığını:
Yörede icra edilen halk oyunlarının sergilenmesinde geleneksel bir sıralama bulunmaktadır; bu sıralama, oyunların ağır bir tempoyla başlayıp giderek hızlanan bir ritimle devam etmesiyle oluşmaktadır. Bu sıralama, yalnızca düğünlerde değil, resmî kurumlar ve okullar bünyesindeki halk oyunları ekiplerinin gösterilerinde de görülmektedir. Söz konusu geleneksel sıralama, sadece Van il sınırları içinde değil, Doğu Anadolu Bölgesi'nde halay türü oyunları icra eden tüm illerde de görülmektedir.
14. Yörede oynanan oyunların nasıl meydana geldiği ve oluştuğu:
Yöremizdeki halk oyunlarının birden fazla meydana geliş biçimi var; bu biçimler, oyunların birbirinden etkilenmesi, doğadan ilham alması ve hayvan hareketlerini taklit etmesi gibi unsurlardan oluşuyor. Mesela, "Gaz Gaz" oyunu, başındaki dansçının o an içinden gelen hareketleri yapması ve yanındaki diğer dansçıların bu hareketleri taklit ederek oyuna devam etmesiyle bilinmektedir. Doğadan etkilenmiş bir diğer örnek ise "Gule Gider Bostana" oyunudur; bu oyun, kadınların hasat zamanı tarlada yaptıkları ürün toplama sürecini anlatan bir oyun olarak bilinmektedir.

15. Yöreye başka bölgelerden göç yolu ile getirilen oyunların olup olmadığı:

Yöredeki farklı halk oyunlarının göç yoluyla hayat bulduğu bilinmektedir. Kültürel sınırların, siyasi sınırlar gibi keskin bir çizgisi yoktur; siyasi sınırlar, coğrafi alanları belirlemek amacıyla oluşturulmuşken, kültürel sınırlar her yerden ve her bölgeden gelebilecek etkileşimi kabul etmektedir. Yöremiz, çevresindeki illerden konumu itibarıyla sürekli göç almakta ve bu göçler, gelen bireylerin kendi kültürel unsurlarını yaşadıkları bölgeye taşımalarına olanak tanımaktadır. Bu durum, kendi kültürünü yaşayan insanlar ile farklı kültürler arasında etkileşimler meydana getirmiştir. Akrabalık ve komşuluk ilişkileri, bu etkileşimlerin doğmasına ve her zaman canlı bir şekilde hayatımızda var olmasına zemin hazırlamıştır.

16. Yörede oynanan oyunların herhangi bir cinsiyet ayrımı (kadın-erkek, karma) olup olmadığı:

Yöremizde, kadın, erkek ve karma olmak üzere üç farklı halk oyunu oynama şekli bulunmaktadır. Kadınlar, özellikle kına gecelerinde gelinle baş başa kaldıklarında, kadınlara özgü geleneksel oyunları sergilemektedirler. Erkekler ise "damat gecesi" olarak bilinen özel günlerde erkek oyunlarını icra etmektedirler. Karma oyunlar ise, düğün sırasında gelin ve damat evinin bir arada bulunduğu ortamlarda beraber oynanmakta olup, genellikle düşük ve orta tempoda icra edilmektedir.

17. Yörede oynanan oyunların icra ortamları fiziksel şartlara göre değişkenlik gösterip göstermediği:

Yöremizde fiziksel şartların değiştiği düğün ortamlarında, kış aylarında genellikle kapalı mekanlar tercih edilmiştir; bu mekanlar çoğunlukla ahırlar ve köy evleri olmuştur. Ortamın dar olması nedeniyle daha sakın ve vücut ısısının düşük olduğu oyunlar icra edilmiştir. Ayrıca, kapalı alanlarda sadece kadınların bulunduğu ortamlarda, kadın oyunları sergilenmiştir. Yaz aylarında ise hava koşullarının daha elverişli olmasından dolayı, akraba, dost ve komşular davet edilmekte ve oyunlar genelde karma olarak oynanmaktadır. Yüksek tempolu oyunlar ise yalnızca erkekler tarafından icra edilmiştir.

18. Yörede oynanan oyunların diziliş ve tutuş şekillerinin olup olmadığı:

Yöremizde oynanan halk oyunlarını bir kompozisyona benzetmek mümkündür. Kompozisyonda olduğu gibi, oyunlar da giriş bölümünde ağır tempolu oyunlarla başlar; bu aşamada genellikle serçe parmak tutulur. Gelişme bölümünde ise oyunların temposu

bir miktar artar; bu esnada eller omuzdan ve belden tutulur. Sonuç bölümünde ise temponun en yüksek olduğu kısım sergilenir; bu aşamada eller kelepçe tutularak oynanır.

19. Yörede oynanan oyunların oyuncu sıralaması olup olmadığı:

Halk oyunlarında oyuncu sayısında bir sıralama yoktur; oyunlar kadın, erkek ve karma gruplar halinde icra edilebilmektedir. Oyunlar genellikle üç kişiyle başlar, ancak katılımcı sayısı arttıkça oyun genişler ve ucu bucağı açık bir hale gelir. Oyuncuların sayısının artması hem görselliği artırır hem de katılımcıların birbirleriyle etkileşimini güçlendirir.

20. Yörede oynanan oyunların nasıl öğretildiği:

Yöremizde icra edilen halk oyunlarını öğretirken, öncelikle öğrencilere halk oyunları hakkında kapsamlı bir bilgi aktarmaktayım. Bu süreçte, bu eğitimi neden gerçekleştirdiğimi öğrencilere açıklayarak, halk oyunlarının kültürel ve sosyal önemini vurguluyorum. Ardından, eğer oyunların bir hikayesi varsa, bu hikayeleri paylaşarak öğrenciler üzerinde oyunla ilgili bir algı oluşturmaya çalışıyorum. Sonrasında, öğrencileri sıraya alarak yöremize özgü el tutuş şekillerini aktarıyor ve halayların temel adımı olan sekme adımıyla oyuna başlıyorum. Bu anlatım tekniği, benim de hocalarımdan öğrendiğim bir yöntemdir ve öğrencilerin öğrenme sürecini daha etkili kılmaktadır.

21. Yörede öğretilen oyunların belli bir geleneksel düzen esası (öğretim tekniği) veya usta çırak ilişkisi olup olmadığı:

Halk oyunlarında öğrenme sürecini, belirli bir öğretim yöntemi ve metot ile şekillendiğini düşünmekteydim. Bu anlamda, en çok başvurulmuş yöntemlerden biri usta-çırak ilişkisi olmaktadır. Usta-çırak modeli, geleneksel bilgi ve becerilerin aktarımında oldukça etkili bir yaklaşım sunarken, bazı durumlarda ise öğrenciler üzerinde istenilen etkiyi yaratmayabilir. Bu durum, öğretim sürecinde esnekliği ve bireyselleştirmeyi gerekli kılmaktadır.

Öğrencilerin bireysel öğrenme şekline ve algı düzeylerine bağlı olarak, yeni teknikler geliştirmeye yönelik çabalar önem kazanmaktadır. Bu çerçevede, "anlama-uygulama" tekniği, öğrenme sürecinde sıklıkla tercih edilen bir metot dur. Bu teknik, öğrencilerin teorik bilgileri uygulama yoluyla pekiştirmelerini sağlamaktadır. Ayrıca, çocuk oyunlarındaki adımlara benzerlik sağlayarak, öğrencilere daha tanıdık ve anlaşılır bir öğrenme şekli geliştirmektedir. Bu çeşitli yöntemler, öğrenme sürecinin zenginleşmesine

ve öğrencilerin oyunları daha iyi kavrayıp uygulamalarına olanak tanımaktadır. Sonuç olarak, halk oyunlarının öğretimi, katılımcıların bireysel özelliklerini göz önünde bulundurarak esnek ve dinamik bir yaklaşım gerektirmektedir. Bu sayede, öğrenme süreci hem daha etkili hale gelmekte hem de kültürel değerin sürekliliği sağlanmaktadır.



1. Kaynak kişinin Adı soyadı : Ferit TOKAT
2. Kaynak kişinin Baba adı : Fikri
3. Kaynak kişinin Ana adı : Songül
4. Kaynak kişinin Varsa lakabı : Bozo (Sarışın olmamdan kaynaklı)
5. Kaynak kişinin Doğum tarihi ve yeri : 11/06/1988 VAN
6. Kaynak kişinin Medeni durumu : Evli
7. Kaynak kişinin Öğrenim durumu : Üniversite (Konservatuar- Halk Oyunları)
8. Kaynak kişinin Mesleği : Van Büyükşehir Belediyesi Makine İkmal
9. Halk oyunlarına ilk kimle başladığı : Ahmet ALAN
10. Halk oyunları ile kaç yıl ilgilendiği : 1998 ile 2024 yılları arasında
11. Ailesinde halk oyunları ile daha önce uğraşan kişi veya kişilerin olup olmadığı:

Halk oyunlarına olan ilgimin en temel nedenlerinden biri, ailemin bu alana duyduğu ilgidir. Özellikle dayım ve kuzenlerim, uzun yıllar boyunca halk oyunları ile ilgilenmiştir. Onların bu ilgisi, halk oyunlarına yönelik merakımı uyandırarak beni bu alana yakınlaştırmıştır. Böylece, halk oyunlarına duyduğum ilgi basit bir hevesten ziyade, derinlemesine bir kültürel bağ haline gelmiştir. Halk oyunlarına yönelik bu ilgim, sadece izlemekle sınırlı kalmayıp, bu oyunların ardında yatan kültürel, tarihsel ve sanatsal öğeleri araştırma arzusuna dönüşmüştür.

12. Daha önce böyle bir çalışma sürecinde yer alıp almadığı:

Van halk oyunları geleneksel giyim kuşam ve oyunların sözlü sözsüz müzikleri başlığı altında Zeynel Turan hocamızın çalışmasında yer aldım.

13. Yörede icra edilen oyunların geleneksel bir sıralaması olup olmadığını:

Geleneksel halk oyunlarımız iki ana bölümden oluşmaktadır: ilki ağır oynanan oyunlar, ikincisi ise daha hareketli oyunlardır. Ağır olarak nitelendirilen oyunlar, genellikle "matem havası" taşır ve yavaş, ritmik hareketlerle icra edilir. Bu tür oyunlar genellikle ağır tempolarıyla gelin kınalarında oynanmaktadır. Hareketli oyunlar ise, daha coşkulu ve canlı figürlerle oynanan, genellikle düğünlerde (toy) kadın ve erkeklerin bir arada katıldığı oyunlardan oluşur. Yörede yaşayan halkın bir kısmı düğünleri "toy" olarak adlandırmaktadır.

14. Yörede oynanan oyunların nasıl meydana geldiği ve oluştuğu:

Halk oyunlarının doğuşunda, dini inançlar, doğa olayları ve hayvan hareketlerini taklit etme gibi nedenler etkili olmuştur. İnsanlar, bu olaylardan ilham alarak çeşitli

hareketler yapmış, zamanla bu hareketlere müzik, ritim ve ses gibi öğeler eklenerek halk oyunları gelişmiş ve yayılmıştır.

Örneğin, yöremize özgü Ezirgani oyunu, kadınların belirli günlerde tandır evinde ekmek yaparken yaşadıkları süreci anlatır. Oyunda yapılan bazı hareketler, hamurun elle nasıl işlendiğini gösterir.

Bir diğer örnek olan Neri oyunu ise bir dağ keçisinin bir avcı tarafından vurulmasını ve yaralanan keçinin hareketlerinin zamanla dans şeklinde canlandırılmasını ifade eder. Bunun gibi oyunlar, günlük yaşamdan ve doğadan esinlenerek kültürümüzü yansıtır, geçmişten gelen hikayeleri ve gelenekleri canlı tutar.

15. Yöreye başka bölgelerden göç yolu ile getirilen oyunların olup olmadığı:

Yöremizdeki halk oyunları, farklı bölgelerden gelen kültürel etkilerle şekillenmiş ve zamanla çeşitlenmiştir. Özellikle komşu illerle yapılan göçler ve akrabalık bağları aracılığıyla, birçok oyun ortaklaşa oynanmış ve bir bölgeden diğerine taşınmıştır. Bu etkileşim yalnızca oyunlarla sınırlı kalmamış, aynı zamanda müzikal yapılar ve kullanılan enstrümanlar üzerinde de benzerlikler ortaya çıkarmıştır.

Bu tür kültürel paylaşımlar, halk oyunları ve müziklerinde ortak öğelerin bulunmasına olanak tanımıştır. Göçler ve akrabalık bağları, farklı yerlerdeki geleneklerin birbirine karışmasını sağlamış, böylece halk oyunları ve müziği zenginleşmiş ve bölgesel çeşitlilik artmıştır.

16. Yörede oynanan oyunların herhangi bir cinsiyet ayrımı (kadın-erkek, karma) olup olmadığı:

Yöremizde icra edilen halk oyunlarının büyük bir kısmı, kadın ve erkeklerin birlikte oynadığı karma oyunlardan oluşmaktadır. Yöre de oynanan oyunların yaklaşık %80'inin karma olarak oynandığı söylenebilir. Bununla birlikte, sadece erkeklerin veya sadece kadınların oynadığı oyunlar da bulunmaktadır. Yalnızca erkekler tarafından sergilenen oyunlarda kadınlar izleyici olarak kenarda yer alırken, yalnızca kadınların oynadığı oyunlarda ise erkekler izleyici konumunda kalmaktadır. Genel eğilim, halk oyunlarının daha çok karma biçimde icra edildiği, kadın ve erkeklerin aynı oyun içerisinde yer aldığı yönündedir.

17. Yörede oynanan oyunların icra ortamları fiziksel şartlara göre değişkenlik gösterip göstermediği:

Yöremizin kırsal bölgelerinde ve köylerinde kültürel öğelerin yoğun bir biçimde yaşandığı bilinmekte ve görülmektedir. Bu kültürün halk oyunları üzerinde de etkin olduğunu biliyoruz. Örneğin, kış mevsiminde düğünlerin dar alanda yapılması zorunluluğu, daha çok kadınların oynadığı, temposu düşük ve sakin oyunların tercih edilmesine yol açmıştır. Soğuk hava şartlarından korunmak amacıyla kapalı ve sınırlı alanlarda düzenlenen düğünlerde, mekânsal kısıtlamalar oyunların karakterini etkilemektedir. Yaz aylarında ise hava koşullarının elverişli olması, düğünlerin geniş ve açık alanlarda yapılmasını mümkün kılar ve bu durumda, kadın ve erkeklerin birlikte katıldığı ve beraber oynadığı karma oyunları tercih etmektedir. Günümüzde ekonomik imkânların ve fiziksel olanakların artması, kültürel yapının dar alanlara bağlı kalmasını engellemiş, bu yapının geniş ortamlarda yaşatılmasına imkân tanımıştır. Ancak, köylerde bu dönüşüm şehir merkezlerine göre daha sınırlı kalmış, geleneksel usuller korunmaya devam etmiştir. Bu durumu eğitim açısından değerlendirdiğimizde, kapalı alanlarda oyun aktarımı, geniş alanlara göre daha kolay ve verimli gerçekleşmektedir. Kapalı bir mekânda eğitici, dansçının dikkatini daha kolay bir şekilde üzerinde toplayarak oyun tekniklerini etkili bir biçimde aktarabilmektedir. Geniş ve açık alanlarda ise dansçının odağını sürekli kılmak ve eğitici ile dansçı arasında güçlü bir iletişim kurmak daha zor olmaktadır. Bu nedenle, dar alanlarda eğitim verme süreci daha etkili olurken, geniş alanlarda bu etkinin korunması daha zahmetli hale gelmektedir.

18. Yörede oynanan oyunların diziliş ve tutuş şekillerinin olup olmadığı:

Yörede icra edilen halk oyunlarının belirli bir diziliş sırası ve kendine özgü el tutuş şekilleri vardır. Oyunlar, başlangıçta daha ağır tempoda oynanırken, ilerleyen aşamalarda hız kazanır ve en yüksek tempoya ulaşır. İlk olarak "ağırlama" olarak bilinen ve genellikle serçe parmakla el ele tutularak oynanan oyunlarla başlanır. Bu aşamada oyuncular sakin ve yavaş adımlarla oyunu sürdürür. Oyun temposunun hafifçe arttığı ikinci kısımda ise örneğin, "Papori," "Larilla" ve "Lorke" gibi oyunlar sahneye çıkar. Bu tür oyunlarda el tutuş şekli omuzdan ya da bel hizasından olur, bu da oyunun daha hareketliliğini artırır. Oyunların zirveye ulaştığı son aşamada ise tempo oldukça artar ve "Gerzane" olarak bilinen en coşkulu oyunlar oynanır. Bu aşamada "Kelekvan," "Gerzane" ve "Koçeri" gibi oyunlara geçilir ve halk "kelepçe" adı verilen sıkı bir tutuşla ellerini kenetler. Yöresel

halk oyunlarının sıralama ve el tutuş özellikleri, oyunun yapısını ve ritmini belirler. Oyunlar çoğunlukla yan yana sıralanarak düz, yarım ay veya daire formunda oynanır, bu da hem görselliği artırır hem de toplu bir uyum sağlamaktadır.

19. Yörede oynanan oyunların oyuncu sıralaması olup olmadığı:

Yöremizde oynanan halk oyunlarında belirli bir oyuncu sıralaması bulunmaktadır. Düğünlerde ve diğer toplu etkinliklerde, oyuncular yaş ortalamasına göre dizilir. Bu sıralamada, ilk sırada genellikle aile büyükleri yer alır. Aile büyüklerinin ardından, yaş ortalamasına göre diğer oyuncular sıralanır. Bununla birlikte, dans gücü yüksek olan ve halayı yönlendirme yeteneği olan oyuncular öne çıkar. Bu kişiler, halay başı olarak adlandırılır ve dansın temposunu belirler, aynı zamanda komutlar vererek grubu yönlendirirler. Halay başları, dansın ritmini ayarlayan ve diğer oyuncuları koordinasyon içinde tutan önemli figürlerdir. Bu sıralama hem oyunun düzenini sağlar hem de oyun sırasında uyumlu bir hareket akışının oluşmasına katkıda bulunur.

20. Yörede oynanan oyunların nasıl öğretildiği:

Halk oyunu öğretiminde, dansçıların algılama seviyesinin en düşük seviyedeki katılımcı baz alınarak anlatılması daha etkili bir yöntemdir. Bu yaklaşım, her oyuncunun dansı öğrenebilmesi için temel adımların net bir şekilde aktarılmasına olanak sağlar. Ayrıca, "gör, algıla, uygula" tekniği, halk oyunlarının öğretiminde verimli bir yöntem olarak kabul edilmektedir. Bu teknik, oyuncuların önce hareketleri gözlemleyip, ardından bu hareketleri kendi bedenlerinde uygulayarak öğrenmelerini sağlamaktadır.

Günümüzde teknoloji çağında yaşamamız, halk oyunu öğretiminde internetin de önemli bir araç haline gelmesine neden olmuştur. İnternet üzerinden izlenen videolar ve çevrimiçi dersler, öğrenme sürecini hızlandırabilir ve algılamayı güçlendirebilir. Sürekli olarak görsel materyallerin sunulması, dansın doğru bir şekilde anlaşılmasını ve uygulanmasını kolaylaştırır. Görsel içerikler, oyuncuların dans hareketlerini daha iyi kavrayarak, uygulama aşamasına geçmelerini sağlar ve bu da öğrenme sürecini daha verimli kılmaktadır.

21. Yörede öğretilen oyunların belli bir geleneksel düzen esası (öğretim tekniği) veya usta çırak ilişkisi olup olmadığı:

Geçmiş yıllarda yapılan çalışmaları inceleyerek bu çalışmalardaki eksiklikleri tespit etme fırsatı buldum. Zamanla, farklı yöntem ve tekniklere yönelerek yeni anlatım

biçimleri geliřtirdim. Önceki dönemlerde hocalarımız, oyunları doğrudan sergileyerek bizden bu performansı tekrar etmemizi beklerdi. Ancak bu yöntemin eksik yönlerini fark ettim ve kendi öğretim metodolojimi oluřturmaya bařladım.

Öğrencilerime oyun ve adım tekniklerine geçmeden önce temel kavramları öğretmeye özen gösteriyorum. Bu bağlamda, 'adım', 'figür', 'motif' ve 'oyun' gibi kavramların anlamlarını detaylandırarak öğrencilerin temel bilgi altyapısını güçlendiriyorum. Ayrıca, oyunun bir hikayesi ya da kültürel bir anlatımı varsa, bu bilgileri de öğrencilerle paylaşıyorum. Bunların yanı sıra, oyunun müziği ve kostümü gibi kültürel unsurlara dair aktarımlar yaparak öğrencilere daha bütüncül bir bakış açısı kazandırmaya çalışıyorum.

Bu temel bilgileri aktardıktan sonra, yörenin karakteristik adımları olan sekme, koşma, yaylanma, zıplama ve çökme gibi hareketlerin öğretilmesine geçiyorum. Bir oyunu öğretirken, oyunun tamamını bir seferde aktarmaktan ziyade, onu parçalara ayırarak bölüm bölüm öğretmeyi tercih ediyorum. Tüm parçaları bir araya getirerek oyun bütünlüğünü sağlıyor, ardından adımları sayısal bir düzene oturtarak oyunun temposunu belirliyorum. Son olarak, müzikle birleřtirerek oyunu tamamliyorum.

1. Kaynak kişinin Adı soyadı : Serkan KARAKURT
2. Kaynak kişinin Baba adı : Mustafa
3. Kaynak kişinin Ana adı : Halide
4. Kaynak kişinin Varsa lakabı : Hayır yok
5. Kaynak kişinin Doğum tarihi ve yeri : 16/10/1979 VAN
6. Kaynak kişinin Medeni durumu : Bekar
7. Kaynak kişinin Öğrenim durumu : Y.Y.Ü Eğitim Fakültesi Müzik Bölümü
8. Kaynak kişinin Mesleği : Müzik Öğretmeni (Okul Müdürü)
9. Halk oyunlarına ilk kimle başladığı : 1993 Yılında Ayhan APLASLAN
10. Halk oyunları ile kaç yıl ilgilendiği : 1993 ile 2024 yılları arasında
11. Ailesinde halk oyunları ile daha önce uğraşan kişi veya kişilerin olup olmadığı:

Halk oyunlarına olan sevgimiz, babamın 1991 yılında Van Halk Eğitim Merkezi Müdürü olmasıyla başladı. Babamın bu alana olan ilgisi, bizi de etkiledi ve bu kültüre ilgi duymamıza vesile oldu. Daha sonra kardeşim okulunda halk oyunları ekibine katıldı ve yarışmalara çıktı. Onun bu süreçte yaşadığı heyecan, hepimizi halk oyunlarına daha da yakınlaştırdı. Halk oyunları, bizim için sadece bir dans değil, kültürümüzü anlamanın, yaşatmanın ve paylaşmanın bir yolu oldu. Ailece bu sevgiyi yaşatmaya devam ediyoruz ve bunu bir gelenek olarak görüyoruz.

12. Daha önce böyle bir çalışma sürecinde yer alıp almadığı:

Herhangi bir çalışmada ya da röportaj da yer almadım.

13. Yörede icra edilen oyunların geleneksel bir sıralaması olup olmadığını:

Yörede icra edilen halk oyunlarında, geleneksel ritimler ve bu ritimlere dayalı belirli bir repertuar sıralamasının bulunduğu düşüncesindeyim. Oyunlar, genellikle ağır ritimlerle başlar ve ardından hızlanarak Yörük ritimlerine doğru ilerler. İlk aşamada, "üç ayak", "tek ayak", "ezirgani" ve "Edremit nanayı" gibi ağır ritimli ve daha sakın adımlara sahip oyunlar ile başlar. Ardından, "paporı", "larilla" ve "Erciş dokuzlusu" gibi daha hızlı tempolu oyunlarla devam edilir. Son olarak "Xerzani" gibi hızlı ve coşkulu oyunlarla tamamlanır. Bu sıralama hem ritimsel yapının hem de oyun yapısının estetik bütünlüğünü sağladığını göstermektedir. Oyunların belirli bir düzene göre sıralanması, müzik ve hareketin uyum içinde olmasını sağlayarak, estetik açıdan bir bütünlük sağlamaktadır.

14. Yörede oynanan oyunların nasıl meydana geldiği ve oluştuğu:

Halk oyunları ve halk müziği, toplumların yaşadığı olaylardan ve bu olayların etkilerinden doğmuştur. Halk oyunlarının temeli, genellikle insanlarla doğa, hayvanlar ve diğer insanlar arasındaki ilişkilerden esinlenilen hikâyelerden oluşmaktadır. Bu hikâyeler, geçmişte yaşanmış olaylardan ilham almış ve nesiller boyunca aktarılıp günümüze kadar ulaşmıştır. Bu nedenle halk oyunları, sadece bir eğlence değil, aynı zamanda geçmiş i yansıtan bir kültürel değerdir.

Aynı şekilde, halk müziği de insanların duygularını, sevinçlerini, üzüntülerini ve mücadelelerini anlatan bir ifade biçimidir. Türküler ve ezgiler, halkın yaşamını, doğayla ilişkisini ve toplumsal yapısını anlamamıza yardımcı olur. Halkın yaşadığı çevredeki olaylar ve kurulan ilişkiler, halk oyunları ve müziğin temelini oluşturmuş ve zamanla hikâyelerle zenginleşerek günümüze kadar gelmiştir.

15. Yöreye başka bölgelerden göç yolu ile getirilen oyunların olup olmadığı:

Van ve çevre illerdeki halk oyunlarının, güçlü bir etkileşim içinde olduğunu çok açık ve net bir şekilde görüyoruz. Bugün Van’da düğünlerde oynanan oyunların, Hakkâri, Ağrı, Bingöl, Diyarbakır ve Muş gibi illerde de benzer şekilde oynandığını görmekteyiz. Özellikle bu bölgede tarih boyunca Ermenilerin de yaşamış olması, halk oyunları üzerinde kültürel bir etkileşim yaratmıştır. Sosyal medya platformlarında Ermeni halk oyunlarına baktığımızda, müziklerin neredeyse aynı olduğunu, ancak adım ve figürlerde ufak farkların bulunduğunu fark ediyoruz.

Müzik açısından da Van ve çevresindeki illerde de büyük bir benzerlik taşıyor. Müzisyen olarak bu bölgenin melodilerinde ve ritimlerinde ortak bir yapının varlığını görebiliyorum. Bu durum, halk oyunları ve müziklerin aynı kültürel kökten beslendiğini gösteriyor. Van’ın, bu etkileşimde önemli bir merkez olduğunu söylemekte mümkündür. Hem Van’da hem de çevresindeki illerde oynanan oyunlar, birbirinden etkilenmiş bu etkileşim devamlılığını günümüze kadar da sürdürmektedir.

16. Yörede oynanan oyunların herhangi bir cinsiyet ayrımı (kadın-erkek, karma) olup olmadığı:

Van halk oyunlarında, kadınların ve erkeklerin birlikte ya da ayrı bir şekilde icra ettikleri görülmektedir. Karma oyunlar, genellikle orta tempolu ve herkesin eşlik edebileceği türdedir. Örneğin, “Üç Ayak” ve “Tek Ayak” gibi oyunlar kadın ve erkeklerin bir arada oynadığı oyunlardır. Bu tür oyunlar, daha dengeli bir tempoya sahip olduğundan

her iki cinsiyetin de rahatlıkla katılmasına uygundur. Ancak, oyun temposu arttığında genellikle sadece erkeklerin oynadığı görülmektedir. Özellikle “Larilla” ve “Papuri” gibi oyunlar yalnızca erkekler tarafından oynanır ve bu oyunlarda hızlı adımlar ve güçlü figürler öne çıkmaktadır. Kadınlar ise daha zarif ve nazik figürlere dayalı oyunları tercih etmektedir. Bu tür oyunlar ise genelde sadece kadınların bulunduğu ortamlarda oynanmaktadır.

17. Yörede oynanan oyunların icra ortamları fiziksel şartlara göre değişkenlik gösterip göstermediği:

Kapalı alanlarda halk oyunları kültürünü sergilemek, özellikle Van gibi zengin kültürel birikime sahip bir bölgede, bazı dezavantajlar yaratabiliyor. Dar alanlar, oyunların estetiğini tam anlamıyla sergilemeyi zorlaştırmaktadır. Örneğin, Van yöresinde sıkça oynanan Papuri ve Larilla gibi, omuz ve el hareketlerinin belirgin olduğu oyunlarda figürler dar mekanlarda yeterince ön plana çıkamamaktadır. Oyun sırasında atılan adımlar ve yapılan hareketler, alanın darlığı nedeniyle hem sergileme hem de izleme açısından sınırlı kalmaktadır.

Öte yandan, düğün salonları, spor salonları ve açık alanlar gibi geniş mekanlar bu sorunu ortadan kaldırmaktadır. Geniş alanlarda adımlar daha rahat ve figürler daha net bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Bu durum hem oyunların güzelliğini yansıtmakta hem de oynayanların rahat hareket etmesini sağlamaktadır.

Bir eğitimci olarak Van da yapılan halk oyunları çalışmalarının okullardaki kapalı ve geniş alandaki çalışma süreçlerini bu şekilde değerlendiriyorum. Dar alanlarda öğrenciler figürleri öğrenmekte zorlanıyor; çünkü adımları ve hareketleri birbirinden ayırt etmeleri zorlaşıyor. Ancak spor salonları gibi geniş mekanlarda yapılan çalışmalar, öğrencilerin oyunları daha hızlı öğrenmesine ve figürlerin daha kalıcı olmasını sağlıyor. Bu da oyunların eğitim sürecini kolaylaştırırken yöresel kültürün de doğru bir şekilde aktarılmasını sağlamaktadır.

18. Yörede oynanan oyunların diziliş ve tutuş şekillerinin olup olmadığı:

Van’ın halk oyunlarında el tutuş şekilleri hem oyunun havasını hem de yöresel tavrını ortaya koymaktadır. Bu oyunlarda tutuş şekli öyle rastgele değildir. Her biri oyunun temposuna, oynayanların uyumuna göre belirlenmektedir. Hatta boy sıralaması bile bu işin bir parçasıdır. Uzun boyluyla kısa boylu yan yana geldiğinde, tutuşta bir

dengesizlik olmasın diye önce boy sırasına göre sıralama yapılır ve daha sonra eller birbiriyle buluşarak oyun başlar.

Serçe parmaktan tutuş, oyunun sakin ve ağır bir tempoda olduğu yerlerde kullanılır. Oyuncular serçe parmaklarını birbirine geçirir, hareketler nazik ve ağır olmaktadır. Özellikle başlardaki oyunlarda bu tutuş tercih edilmektedir.

Belden tutuşma ise, oyuncuların yan yana dizilerek birbirlerinin beline sıkıca sarılmasıyla oluşan bir tutuş biçimidir. Bu tutuş, oyunun hareket yapısını desteklerken ekip uyumu, temposu ve hareket etme disiplinini de ön plana çıkarmaktadır.

Kelepçe tutuş ise oyuncuların ellerini birbirine kenetleyerek oluşturduğu güçlü bir bağ olarak görülmektedir. Bu tutuş oyunun hızlı ve tempolu bölümlerinde ritim ve uyum içinde hareket etmeyi sağlamaktadır. Oyuncular arasında güveni ve samimiyeti güçlendiren bu tutuş hem oyunun estetik yapısına hem de ekip ruhuna önemli bir katkı sağlamaktadır.

Omuzdan tutuş ise oyunun en hareketli ve en heyecanlı kısmını oluşturmaktadır. Bu tutuş hem ritmin doruğa çıktığı anları gösterir hem de oyuna görsel bir zenginlik katar.

19. Yörede oynanan oyunların oyuncu sıralaması olup olmadığı:

Van yöresinde oynanan halk oyunlarında bir sıralama düzeni her zaman mevcuttur. Bu sıralama, sadece oyunun estetik yapısını değil, aynı zamanda bölgenin geleneksel yapısını da göstermektedir. Düğün başladığında, yörede bir gelenek olarak aile büyüğü ya da aşiret lideri oyunun başına geçer. Elindeki mendille oyunu yönetir, ritmi ve akışı belirler. Bu, sadece bir oyun düzeni değil, aynı zamanda bölgenin hiyerarşik yapısını da göstermektedir. Ardından diğer oyuncular yaş sıralamasına göre oyuna dahil olur. Herkes, kendi yerine ve sırasına göre oyunda yerini alır. Eğer bu sıralamayı sanatsal gösteri olarak ele alırsak, burada fiziksel özellikler ön plana çıkar. Estetik bir görüntü sağlamak amacıyla; Uzun boylu ile kısa boylu oyuncular yan yana getirilmez, Kilolu ile zayıf oyuncuların aynı sırada olmamasına özen gösterilir. Bu düzenlemeler, oyunun genel görüntüsünde bir uyum ve ahenk yaratır ve aynı zamanda görsel bir güzellik katar. Yörede halk oyunlarında bu sıralamanın önemi herkes tarafından bilinir ve bu düzene dikkat edilerek hareket edilir.

Sonuç olarak, Van halk oyunlarında sıralama sadece fiziksel bir gereklilik değil, aynı zamanda bölgenin sosyal düzenini, saygı anlayışını ve estetik kaygısını da yansıtmaktadır.

20. Yörede oynanan oyunların nasıl öğretildiği:

Eğitim sürecine başlamadan önce okulda sınıfları gezerek öğrencilerin taramasını gerçekleştiririm. Bu tarama sırasında, öncelikli olarak öğrencilerin fiziksel uygunluklarını ve müzik kulağına sahip olup olmadıklarını değerlendiririm. Taramadan elde edilen veriler doğrultusunda seçilen öğrencileri uygun bir salonda bir araya getirerek halk oyunları eğitimine başlarım. Eğitimin ilk aşamasında, öğrencilere halk oyunlarının temel olan bilgilerini aktarırım. Bu aşamada, oyunların tarihsel ve kültürel hikayeleri, müzikleri ve kostüm özellikleri detaylı bir şekilde anlatırım. Uygulamalı aşamaya geçildiğinde ise en basit adımlardan başlayarak daha karmaşık figürlere doğru bir ilerleme planı izlerim. Basit figürlerle başlama tercihimin amacı, öğrencilerin halk oyunlarına yönelik ilgisini kaybetmesini önlemek ve sürece motive olmalarını sağlamaktır. Eğitim ilerledikçe, hareketlerin karmaşıklığı ve netliği artar. Müzisyenlik alanındaki deneyimimi kullanarak, her adım ve figüre uygun ritimleri entegre eder, böylece öğrencilerin hareket ve ritim uyumunu eş zamanlı olarak geliştirmeyi hedeflerim. Bu süreç, öğrencilerin hem teknik hem de estetik açıdan daha güçlü bir performans sergilemelerini sağlamaktadır.

21. Yörede öğretilen oyunların belli bir geleneksel düzen esası (öğretim tekniği) veya usta çırak ilişkisi olup olmadığı:

Halk oyunları öğretiminde genellikle usta-çırak ilişkisine dayalı bir metot kullanılmaktadır. Bu metot, gözlem ve uygulamaya dayalıdır ve öğrenmenin temelini oluşturur. Ancak, sadece bu geleneksel yaklaşımın kullanılması, dansı öğrenme sürecinde bazı eksikliklere yol açabilir. Geleneksel öğretim biçiminde, öğrenciler çoğunlukla ustalarının uyguladığı yöntemleri izler, ancak bu süreç genellikle akademik bilgi ve teorik bir yaklaşımdan uzaktır. Öğreticiler, ustasından öğrendikleri metodu, yalnızca gözlemle ve tekrar yaparak öğrencilere aktarmayı tercih ederler. Bu durum, öğrencilerin öğrenme süreçlerinde sınırlamalar yaratabilir, çünkü sadece gözlemsel öğrenme, daha derin bir anlayış ve bilişsel pekiştirme sağlamaktan uzak olabilir.

Bu bağlamda, halk oyunları öğretiminde sayısal verilerin ve modern teknolojilerin kullanımını, öğrenme sürecini daha verimli ve etkili kılmak için bir fırsat olarak görüyorum. Sayısal veriler, adımların yapılış sırasını ve zorluk derecelerini anlamayı daha açık hale getirir. Öğrenciler, adımların daha kolay bir şekilde çözümünü yaparak, öğrenilen hareketleri daha sağlam temellere dayandırabilirler. Özellikle çocuklar için bu tür bir yaklaşım, figürleri öğrenmeyi ve hatırlamayı daha kolaylaştırabilir. Bu yöntem,

aynı zamanda öğrencilerin gelişimlerini daha izlenebilir ve ölçülebilir hale getirir, çünkü her öğrencinin ilerleme süreci sayısal verilerle net bir biçimde takip edilebilir.

Ayrıca, teknoloji çağında yaşamamız nedeniyle, eğitim sürecinde teknolojinin sunduğu imkanlardan yararlanmak oldukça önemlidir. Öğrencilerin daha iyi anlamaları için görsel materyaller, videolar ve dijital platformlar kullanmak, onların algılarını güçlendirebilir. Videolar, öğrencilere adımların ve figürlerin doğru bir şekilde gösterilmesini sağlayabilir, bu da öğrencilerin figürleri daha doğru bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olur. Görsel materyallerin kullanımı, öğrencilerin dikkatini daha uzun süre odaklamalarına yardımcı olur, bu da öğrenme süreçlerini daha verimli hale getirir.

Bununla birlikte, sadece gör-uygula-algıla tekniği ile yetinmiyorum. Günümüz eğitim dünyasında, sadece geleneksel yöntemlere bağlı kalmak yerine, bu yöntemleri modern eğitim araçlarıyla bütünleştirmek gerektiğini düşünüyorum. Teknolojik araçların sunduğu kolaylıklar ve zengin içerikler, öğrencilerin dansı sadece fiziksel olarak değil, aynı zamanda zihinsel olarak da daha güçlü bir şekilde öğrenmelerini sağlar. Bu sayede, geleneksel usta-çırak ilişkisinde yıllarca süregelen öğrenme süreçlerini daha hızlı ve etkili hale getirebiliriz. Öğrenciler, geleneksel metotları öğrenip uygularken aynı zamanda teorik bilgi ve teknolojiyi de kullanarak dansı daha bütünsel bir şekilde kavrayabilirler. Sonuç olarak, halk oyunları öğretiminde geleneksel metotları bir kenara itmeden, modern teknoloji ve sayısal verilerin uyumu, hem öğrencilerin daha güçlü bir öğrenme deneyimi yaşamasını sağlar hem de eğitim sürecini daha etkili ve verimli hale getirir. Bu yaklaşım hem bireysel hem de grup düzeyinde daha kapsamlı bir öğrenme süreci yaratır, geleneksel bilgiyle dijital çağın sunduğu fırsatları harmanlayarak öğrencilerin gelişimine büyük katkı sağlar.

1. Kaynak kişinin Adı soyadı : Taner KORKMAZ
2. Kaynak kişinin Baba adı : Güner
3. Kaynak kişinin Ana adı : Fatma
4. Kaynak kişinin Varsa lakabı : Yok
5. Kaynak kişinin Doğum tarihi ve yeri : 29/09/1974 VAN
6. Kaynak kişinin Medeni durumu : Evli
7. Kaynak kişinin Öğrenim durumu : Lise
8. Kaynak kişinin Mesleği : Türkerler Van gölü Elektrik
9. Halk oyunlarına ilk kimle başladığı : Mustafa GÖRAL
10. Halk oyunları ile kaç yıl ilgilendiği : 1987 ile 2024 yılları arasında
11. Ailesinde halk oyunları ile daha önce uğraşan kişi veya kişilerin olup olmadığı:

Eşim, kardeşim ve yengemle birlikte halk oyunlarına gönülden bağlı bir aileyiz. Uzun yıllardır bu alanda özveriyle çalışıyor, halk oyunlarının öğretilmesi ve yaşatılması için çaba harcıyoruz. Kültürel değerlerimizi korumayı ve gelecek kuşaklara aktarmayı bir görev olarak görüyor, bu kültürel değerlerimizi elimizden geldiğince yaşatmaya çalışıyoruz.

12. Daha önce böyle bir çalışma sürecinde yer alıp almadığı:

Herhangi bir çalışmada ya da röportaj da yer almadım.

13. Yörede icra edilen oyunların geleneksel bir sıralaması olup olmadığını:

Bizim düğünlerimizde oyunlar için belli bir sıralama yoktur. Oyunların akışı, düğünün havasına, insanların isteğine ve coşkusuna göre kendiliğinden oluşur. Kimisi ağır oyunlarla oyuna başlamak ister, kimisi de daha hareketli oyunlarla devam etmek ister. Düğün boyunca "ağırdan başlayalım" gibi bir söz söylenmez, herkes istediği zaman, istediği oyuna katılabilir. Burada eğlence ve coşku zirvededir, insanlar düğünde özgürce, içlerinden geldiği gibi hareket ederler.

14. Yörede oynanan oyunların nasıl meydana geldiği ve oluştuğu:

Yöremizde oynanan her oyun, kendi içinde bir hikâye barındırır. Bu hikayeler, yılların birikimi, yaşanmışlıklar üzerine kurulur ve her biri bir dönemin izlerini taşır. Acı, tatlı, sevinç gibi duygular oyunun temelini oluşturur, her biri kendi iç yolculuğunun, insanların hayatındaki önemli anların ifadesidir. Bu hikayelerin oluşumuna doğa olayları, insan ilişkileri ve günlük yaşamın farklı kesitlerinden gelen pek çok etken de eklenir. Oyunlarda aşkı, savaşı, iş hayatını, hayvanların davranışlarını, yaşam mücadelesini ve

daha birçok olayı da görmek mümkündür. Her oyun, bir duygunun, bir mücadelenin, bir yaşamın özüdür.

15. Yöreye başka bölgelerden göç yolu ile getirilen oyunların olup olmadığı:

Van ili, halk oyunları açısından oldukça zengin bir geçmişe ve derin bir kültüre sahiptir. Bölgemizdeki oyunlar, çok eski zamanlara dayanan köklü bir geleneği temsil etmektedir. Göç hareketliliği başlamadan önce, bu oyunlar nesilden nesile aktarılmış ve zamanla bugünlere kadar gelmiştir. Bununla birlikte birçok oyun da Ermeni kültüründen etkilenmiştir. Örneğin; Kirse, Kirsane ve Larilla gibi oyunların Ermeni oyunları olup günümüzde de halen oynandığı görülmektedir. Van, çevre illerden daha büyük bir il olduğu için, burada yerleşik olan aşiretsel yapının da güçlü bir yapısı vardır. Bu sebeple, çevre illerden pek çok oyun, Van'a taşınmış ve burada bir kültürel etkileşim yaratmıştır. Hakkâri, Bitlis, Ağrı ve Muş gibi illerden gelen oyunlar, Van'ın kültürüne önemli bir katkı sağlamış ve bu zengin çeşitlilik, ilimizin kültürel kimliğini oluşturmuştur.

16. Yörede oynanan oyunların herhangi bir cinsiyet ayrımı (kadın-erkek, karma) olup olmadığı:

Van yöresinde halk oyunlarının çoğu karma olarak oynanır, yani kadınlar ve erkekler yan yana gelip, ortak bir ritimle oynarlar. Bu oyunlar, cinsiyet ayırt etmeksizin, her iki tarafın da birlikte yer aldığı ve beraber oynayabileceği oyunlardır. Ancak, yine de erkeklere özel bazı oyunlar vardır, örneğin pappori, larilla, kirsane gibi oyunlar yalnızca erkekler tarafından oynanırken, Bunun dışında, sadece kadınların oynadığı teşi gibi özel oyunlar da vardır. Van'ın kültürel yapısına uygun olarak, oyunların büyük çoğunluğu karma olma özelliğine sahiptir ve bu da bölgenin toplumsal yapısını, insanların bir arada olma kültürünü yansıtan önemli bir ayrıntıdır.

17. Yörede oynanan oyunların icra ortamları fiziksel şartlara göre değişkenlik gösterip göstermediği:

Van yöresindeki halk oyunları ister kapalı alanda ister açık alanda oynansın, karakteristik yapısında herhangi bir değişiklik göstermez. Oyunun temeli, ritmi ve hareketleri her koşulda aynı şekilde devam eder. Ancak, kapalı alanlarda izleyici sayısı sınırlı olduğu için görsellikten tam anlamıyla keyif alınamayabilir. Açık alanlar da ise geniş bir alan bulunması, izleyicilerin oyunun her yönüne hâkim olmasını sağlamaktadır. Bu da oyunun daha net ve akıcı bir şekilde gözükmesini sağlar. Dolayısıyla, açık alanda

oyunanan oyunlar daha görsel bir zenginlik sunar ve izleyiciyi daha fazla etkiler. Yine de oyunların özünde herhangi bir değişiklik yoktur; sadece izleme deneyimi mekânın büyüklüğüne göre farklılık gösterir.

18. Yörede oynanan oyunların diziliş ve tutuş şekillerinin olup olmadığı:

Bizim yörede düğün oyunlarında el tutuş şekilleri ve oyun dizilişi belirli bir düzene göre yapılır. Öncelik yaşlılara aittir. Oyunu başlatacak kişi, genellikle en yaşlı ve hürmet gören bir amcadır. Oyun başladıktan sonra sıralama yaşa göre yapılır; herkes yaş hiyerarşisine uygun şekilde sıraya girer. Kadın-erkek ayrımı yapılmadan, herkes bu düzene uyar.

El tutuş şekilleri ise oyunun türüne ve ritmine göre değişir. Bazı oyunlarda oyuncular el ele tutuşur, eller parmaklardan kenetlenir. Bazılarında omuz omuza verilir, oyuncular fiziksel olarak daha yakın bir bağ kurar. Kelepçe tutuş dediğimiz şekilde eller sıkıca birbirini kavrar ve bu tutuş, dayanışmayı göstermektedir. Bazı oyunlarda ise eller belden tutulur; bu tutuş şekli daha ritmik ve seri hareketlerin olduğu oyunlarda görülmektedir.

Bu diziliş ve tutuş biçimleri, sadece oyun için değil, topluluğun birlik ve beraberliğini de göstermektedir.

19. Yörede oynanan oyunların oyuncu sıralaması olup olmadığı:

Bizim yörede oyunların bir sırası, bir düzeni yoktur. Düğün olsun, eğlence olsun fark etmez; isteyen istediği zaman oyuna girer, oynamaya başlar. Meydan herkese açıktır, kimse sırasını beklemez ya da başkasını geçtim diye düşünmez. Bu, bizim insanımızın samimiyetini ve içtenliğini gösterir.

Oyunlar sırasında katılımın bir sınırı yoktur. Bazen meydana birkaç kişi olur, bazen de bin kişi birden aynı anda oyuna katılır. Herkes gönlünden geldiği gibi hareket eder, bu yüzden oyunlar çok daha coşkulu, çok daha içten yaşanır.

Bizim burada kurallar değil, keyif ve birliktelik önemlidir. Herkes oyuna dahil olur, eğlenceye katılır. Bu özgürlük hem yörenin sıcaklığını hem de insanımızın paylaşmayı seven yapısını anlatır.

20. Yörede oynanan oyunların nasıl öğretildiği:

Yapmayı planladığımız çalışma, tamamen gönüllülük esasına dayalıdır. Katılımcıların bu sürece kendi istekleriyle dahil olmaları, önceliğimizdir. İlk aşamayı tamamladıktan sonra, çalışmaların gerçekleştirileceği alanın fiziksel koşulları hazırlanır.

Bu kořullar oluřturulduktan sonra, katılımcı grubun özelliklerine göre (çocuk, yetişkin ya da farklı yaş grupları) eğitim süreci başlatılır.

Çalışmalar, en temel bilgilerden hareketle adım adım ilerler. Yörenin oyun kültüründe temel bir yere sahip olan sekme adımı, başlangıç noktasıdır. Bu adım, katılımcılar tarafından tam anlamıyla kavranana kadar tekrar edilir. Bu süreç, öğrencilerin hem fiziksel hem de zihinsel yapabilite güçlerini geliřtirmek açısından önemlidir.

Sekme adımı başarıyla öğrenildikten sonra, dansçılar değerlendirilir ve yeterlilik gösterenlerle bir sonraki aşamaya geçilir. Bu aşamada, çocuklara veya diğer dansçılara el tutma şekilleri öğretilir. Ardından, daha karmařık oyun adımları ve bu adımların süreklilięi üzerine çalışmalara başlanır. Tüm bu süreç hem yörenin geleneksel yapısını hem de geleneksel danslarını öğretmeyi hedefler.

21. Yörede öğretilen oyunların belli bir geleneksel düzen esası (öğretim teknięi) veya usta çırak ilişkisi olup olmadıęı:

Yöremizde halk oyunlarının öğretiminde usta-çırak ilişkisi, hayatımızın her alanında etkisini göstermiştir. Bizler, ustalarımızdan öğrendiğimiz bilgileri ve yöntemleri, aynı şekilde nesilden nesile aktarmaya gayret ettik. Ancak zamanla, özellikle konservatuvar mezunu öğrencilerden edindiğimiz deneyimler ve gözlemler sonucunda, bu geleneksel yöntemlerin eksik yönlerini fark etmeye başladık.

Biz oyunları daha çok kara düzen diyebileceğimiz bir yaklaşımla, yani doğrudan görerek ve uygulayarak öğretmeye çalışırken, akademik eğitim almış bireylerin daha farklı metotlar kullandıklarını gördük. Örneğin, bu yöntemler arasında geleneksel çocuk oyunlarının adımlarının oyunlara entegre edilmesi, sayısal beceriye dayalı adım çalışmaları ve teknolojinin sağladığı dijital kolaylıkların eğitim süreçlerine dahil edilmesi vardı.

Bizler ustalarımızdan öğrendiklerimizi, bire bir aynısını uygulamaya çalışırdık. O zaman bunun bir adı olduğunu bilmesek de bu yöntemin “Gör-Algıla-Uygula” teknięi olduğunu sonradan fark ettik. Ancak günümüzde, gençler daha farklı ve kolay şartlarda beceri kazanabiliyorlar. Bunun sebebi, yöntemlerin gelişmesi ve metotların güçlenmesidir.

Ben de bu sürece ayak uydurarak, kendi öğrencilerim için yeni metotlar geliřtirmeye başladım. Bu yöntemler, akademik alanda eğitim alanların kullandığı metotlara benziyordu. Daha önce değindiğim gör-uygula gibi geleneksel tekniklere ek

olarak, geleneksel çocuk oyunlarını, dijital platformların sunduđu olanakları ve analitik yöntemleri harmanlayarak kendi öğretim sistemimi oluşturdum. Bu sayede, öğrencilerime daha etkili ve çağın gereksinimlerine uygun bir eğitim sunmaya çalışıyorum.



1. Kaynak kişinin Adı soyadı : Ferman DAYAN
2. Kaynak kişinin Baba adı : Faki
3. Kaynak kişinin Ana adı : Fatma
4. Kaynak kişinin Varsa lakabı : Yok
5. Kaynak kişinin Doğum tarihi ve yeri : 12/04/1992 HAKKARİ (ÇUKURCA)
6. Kaynak kişinin Medeni durumu : Evli
7. Kaynak kişinin Öğrenim durumu : Ön Lisans
8. Kaynak kişinin Mesleği : Usta Öğretici (Halk Oyunları)
9. Halk oyunlarına ilk kimle başladığı : Nihat IŞIKLI
10. Halk oyunları ile kaç yıl ilgilendiği : 2010 ile 2024 yılları arasında
11. Ailesinde halk oyunları ile daha önce uğraşan kişi veya kişilerin olup olmadığı:

Halk oyunları ile ilgilenen bir aile geçmişim yok, ancak kuzenlerimle aynı dönemde halk oyunlarına başladık ve bu alanda yıllarca birlikte çalışmaya devam ettik.

12. Daha önce böyle bir çalışma sürecinde yer alıp almadığı:

Herhangi bir çalışmada ya da röportaj da yer almadım.

13. Yörede icra edilen oyunların geleneksel bir sıralaması olup olmadığı:

Yöremizde oynanan oyunlarda geleneksel bir sıralama bulunmaktadır. Bu sıralama, düğünlerde aile büyüklerinin düğünü yönetip oyunu başlatmasıyla başlar. İlk sırada genelde büyükler yer alırken, diğer davetliler yaş sırasına göre sıralanır. Bunun yanı sıra, oyun becerisi yüksek olanlar genellikle en başta veya en sonda yer alarak oyuna ayrı bir güzellik katar. Bu düzen hem geleneksel yapıyı hem de dans becerisini ön plana çıkarmaktadır.

14. Yörede oynanan oyunların nasıl meydana geldiği ve oluştuğu:

Geçmişten günümüze halk oyunlarının çoğunlukla aşk, iş ya da kavga gibi temalar üzerine şekillendiği görülmektedir. Ancak, bazı oyunların hikayeleriyle tam anlamıyla örtüşmediğini açıkça hissediyorum. Zaman içinde bu oyunların yapısının bozulduğu ve köylerden şehirlere taşındığında belirgin bir değişime uğradığını görmekteyim. Şehir ortamında oynanan oyunların, köklerinden uzaklaşarak farklı bir form kazandığını ve bu süreçte oyunların kültürel asimilasyona maruz kaldığını hissetmek oldukça mümkündür. Dahası, oyunların isimleriyle anlatılan hikayelerinin çoğu zaman birbiriyle uyumlu olmadığını fark ediyorum. Ancak, bu oyunlar nesiller boyunca bu şekilde aktarılmış ve

zamanla doğru kabul edilmiştir. Bizler de aynı şekilde, bu durumun kökünü sorgulamadan, olduğu gibi kabul etmekteyiz.

15. Yöreye başka bölgelerden göç yolu ile getirilen oyunların olup olmadığı:

Her ne kadar oyun isimleri birbirine benzer olsa da adımlar ve tavırlar arasında belirgin farklılıklar bulunmaktadır. Örneğin, Hakkâri’de oynanan bir oyunun Van’da da oynanması oldukça yaygındır. Bu durum özellikle düğünlerde açık bir şekilde görülmektedir. Bunun temel nedeni, akrabalık ilişkileridir. Aile üyelerimizin başka illerde yaşamaya devam etmesi ve bu bölgelerle hâlâ güçlü bağlarımızın bulunması, düğünlerde aynı oyunların oynanmasını sağlamaktadır. Bu süreklilik, kültürel bağımlılık olarak değerlendirilebilir. Oyunlar, akrabalık bağları sayesinde farklı coğrafyalarda da yaşatılarak geleneklerin korunmasına katkıda bulunmaktadır.

16. Yörede oynanan oyunların herhangi bir cinsiyet ayrımı (kadın-erkek, karma) olup olmadığı:

Van yöresinde, özellikle iş oyunlarında kadın ve erkek arasında belirgin bir ayrım bulunmaktadır. Erkeklerin oynadığı kendine has iş oyunları olduğu gibi, kadınların da oynadığı ayrı birer iş oyunları mevcuttur. Bu oyun biçimi, Van’ın geleneksel yapısını oluşturduğu gibi, bizlerin kültürel kimliğini de şekillendiren önemli bir unsurdur. Ailemiz göç yoluyla Van’a yerleştiği için, burada yıllardır süregelen bir düzen vardır. Bu düzen içinde, kadınlar ve erkekler birlikte oyun oynasalar da erkekler önde el ele tutuşarak oynarken, kadınlar ise arkada el ele tutuşarak devam ederler. Bu gelenek, yaşlılar ve aile büyüklerinin yıllardır sürdürdüğü bir alışkanlık olarak görülür ve çoğunlukla dini inanışlardan kaynaklandığı düşünülür. Kına gecesi sona erdikten sonra, yaşlılar ve büyükler düğün alanından çekilirken, gençler el ele tutuşarak oyuna devam eder ve düğün eğlencesi sürer. Bu gelenek, Van’ın kültürel dokusuyla birlikte, göç yoluyla aktarılan kültürün Van ile bütünleşmesini ve nesilden nesile aktarılmasını sağlamaktadır.

17. Yörede oynanan oyunların icra ortamları fiziksel şartlara göre değişkenlik gösterip göstermediği:

Düğünlerimizde aşiret yapımız nedeniyle genellikle dar alanlar tercih edilmez. Aşiretimizin kalabalık olması, düğünlerin geniş alanlarda yapılmasını gerektirir. Ancak, şartlar ve imkanlar doğrultusunda kapalı alanlarda da düğünler düzenlenir. Bu durumda,

oyunların geleneksel yapısında herhangi bir deęişiklik yapılmaz. Alanın daralması, oyuncu sayısının azalmasına yol açsa da oyunların geleneksel biçimi ve tavrı korunur.

Okul ortamlarında düzenlediğimiz çalışmalarını ise genellikle kapalı alanlarda yapmayı tercih ederiz. Bunun nedeni, çocukların dikkatinin dağılmasını engellemektir. Kapalı alanlarda bilgi aktarımı ve diyalog kurmak daha kolayken, açık alanlarda ise çevresel etkenler nedeniyle dikkat dağılması daha fazla olur. Bu nedenle, öğreticilik kapalı alanlarda daha verimli olurken, düğünler gibi etkinlikler açık alanlarda daha rahat bir şekilde gerçekleşir.

18. Yörede oynanan oyunların diziliş ve tutuş şekillerinin olup olmadığı:

Halk oyunlarında yapılan sıralama ve diziliş düzenlemeleri, dansçıların hareketlerini daha rahat gerçekleştirebilmesi ve oyunların estetik yapısının korunması için önemlidir. Çatı veya uzundan kısaya dizilim, özellikle oyun öğretiminde öğrencilerin hem hareketlerini düzenli yapmalarını hem de oyunun akışına uyum sağlamalarını kolaylaştırır. Bu yöntem, okullarda oyun aktarımı sırasında sıklıkla tercih edilir.

Düğünlerde ise böyle bir düzenleme genellikle yapılmaz. Herkes istediği yerde dans edebilir ve özgürce oyununu sergiler. Tutuş şekilleri de yöresel özelliklere göre deęişir; serçe parmakla, kelepçe tutuşla veya omuzdan tutarak oynama gibi farklı tutuş şekilleri kullanılır. Düğünlerinizde bu tutuş şekillerinin hepsinin yer alması, geleneksel zenginliği yansıtmaktadır. Okullarda oyun öğretimi sırasında tutuş şekillerine özellikle dikkat edilmesi ise yöresel kimliğin korunması açısından önemli bir ayrıntıdır. Bu yaklaşım, halk oyunlarına olan bağlılığımızı ve bu kültürü doğru şekilde aktarma çabamızı göstermektedir.

19. Yörede oynanan oyunların oyuncu sıralaması olup olmadığı:

Van yöresinde halay sıralaması, toplumsal hiyerarşi, geleneksel saygı kuralları ve bireysel yetenekler doğrultusunda belirlenir. Düğünlerde ya da özel kutlamalarda, halaya katılanlar arasında aile büyükleri, aşiret liderleri veya onur konukları gibi saygıdeğer kişiler varsa, bu bireyler halayın başına veya sonuna geçerek liderlik rolünü üstlenirler. Toplumdaki bu kişiler, sadece yaş ve statüleriyle deęil, aynı zamanda topluluk içindeki itibarlarıyla da oyunun akışını şekillendirme yetkisine sahiptirler.

Eğer böyle bir otorite figürü bulunmuyorsa, liderlik genellikle mendili en iyi sallayan ya da oyunu en iyi oynayan kişiye geçer. Bu kişi, yeteneğiyle diğerkatılımcılardan sıyrılır ve doğal bir lider olarak halayın başında yer alır. Halaya katılan diğerkişiler ise oyun

sırasına herhangi bir noktadan dahil olabilir, çoğunlukla halayın orta kısımlarında yer alarak danslarını sürdürürler.

Bu sıralama düzeni, Van yöresindeki halk oyunlarının yalnızca bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda toplumsal değerleri, saygıyı ve bireysel başarıyı da yansıttığını gösterir. Hem geleneklere bağlılık hem de yeteneğe verilen önem, oyun sırasında net bir şekilde görülmektedir.

20. Yörede oynanan oyunların nasıl öğretildiği:

Halk oyunlarına ilk başladığımda, "Keji" olarak bilinen bir oyun öğrenmiştim. Van'da bu oyun "Gülizar" adıyla tanınıyor. Yörede oyun öğretimine genellikle en basit oyunlarla başlanır. Bunlar, "Üç Ayak" ve "Gülizar" gibi temel oyunlardır. Ancak benim için en önemli oyunlar, sekmeli oyunlardır. Özellikle "Lorke" oynayan bir çocuğun, diğer tüm oyunları daha kolay öğrenebileceğini düşünüyorum.

Oyuna başlamadan önce, mutlaka bir ısınma süreci uygulanmalıdır. Ben de bu nedenle çocuklara önce ısınma hareketleri yaptırarak oyun öncesi hazırlık sürecini başlatıyorum. Daha sonra, öğreteceğim oyunun adımlarını en basit haliyle anlatıyorum. Çalışmalara genellikle sekme oyunları ile başlıyorum ve çocuğun algısına göre süreci yönlendiriyorum.

Eğer çocuk oyunu anlamakta zorlanırsa, daha basit olan çocuk oyunlarına geçiyorum. Bu aşamada özellikle kız çocuklarının oynadığı "Seksek" gibi oyunlar oldukça faydalı oluyor. Buna rağmen bir ilerleme kaydedemezsem, çocuğun ilgisini yeniden kazanmak ve sıkılmasını önlemek için farklı oyunlar öğretmeye başlıyorum. Bu yaklaşım, çocuğun motivasyonunu artırıyor ve süreci daha verimli hale getiriyor.

Bu yöntemle, her çocuğun kendi algısına ve yeteneğine uygun bir öğrenme süreci oluşturuyorum. Bu da uzun vadede hem eğitimi kolaylaştırıyor hem de çocukların halk oyunlarına olan ilgisini canlı tutuyor.

21. Yörede öğretilen oyunların belli bir geleneksel düzen esası (öğretim tekniği) veya usta çırak ilişkisi olup olmadığı:

Usta-çırak ilişkisi halk oyunları öğretiminde önemli bir yer tutsa da her zaman aynı etkiyi yaratmayabilir. Örneğin, bir öğretmen bir oyunu öğrenciye gösterdiğinde, öğrenci bu oyunu görüp, algılayıp uygulayarak öğrenebilir. Ancak, aynı yöntemi başka bir öğrenciye uygulamak, her zaman aynı sonuçları vermeyebilir çünkü her öğrencinin

öğrenme şekli farklıdır. Benim yöntemimde ise, öğrencinin motivasyonu öğrenme sürecinin en önemli unsuru olarak öne çıkar. Motivasyonu yüksek olan bir öğrenci, oyunu daha hızlı ve doğru bir şekilde öğrenir çünkü algısı açık olur. Eğer öğrenci hala zorlanıyorsa, teknolojiden faydalananarak bu süreci desteklemeye çalışırım. Videolar, müzikler veya ön hazırlık çalışmalarını izletmek gibi araçlarla öğrencinin algısını açar, onu motive ederim. Bu tür motivasyonel araçlar, öğrencinin öğrenme sürecini çok daha etkili hale getirir. Tüm bu adımlar tamamlandıktan sonra, öğrenciye oyun adımlarını tekrar ettiririm. Bu tekrarlar sayesinde, öğrenci oyunu öğrenmeye başlar. Asıl amacım, öğrencinin oyunu doğru bir şekilde ve keyifle öğrenmesini sağlamaktır.



1. Kaynak kişinin Adı soyadı : Pakize ŞOS
2. Kaynak kişinin Baba adı : Mahmut
3. Kaynak kişinin Ana adı : Hohi
4. Kaynak kişinin Varsa lakabı : Yok
5. Kaynak kişinin Doğum tarihi ve yeri : 01/03/1991 VAN (Çatak)
6. Kaynak kişinin Medeni durumu : Bekar
7. Kaynak kişinin Öğrenim durumu : Öğrenci
8. Kaynak kişinin Mesleği : Usta Öğretici (Halk Oyunları)
9. Halk oyunlarına ilk kimle başladığı : Murat KÖY
10. Halk oyunları ile kaç yıl ilgilendiği : 2011 ile 2024 yılları arasında

11. Ailesinde halk oyunları ile daha önce uğraşan kişi veya kişilerin olup olmadığı:

Halk oyunları ile profesyonel anlamda ilgilenen ailemdeki ilk kişi benim. İlkokul yıllarımda kuzenimle birlikte bu alana adım attık ve o günden bu yana halk oyunları, hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline geldi.

12. Daha önce böyle bir çalışma sürecinde yer alıp almadığı:

Daha önce böyle bir çalışma içerisinde yer almadım.

13. Yörede icra edilen oyunların geleneksel bir sıralaması olup olmadığı:

Bizim gelenek ve göreneklerimizde düğünlerde oynanan oyunlar genellikle ağır tempoda başlar ve giderek hızlanır. Başlangıçta, ağır tempolu oyunlar arasında yer alan üç ayak niteliğindeki oyunlar tercih edilir. Zamanla oyunların temposu artar ve Gerzani olarak adlandırılan hızlı ritimli oyunlara geçilir. Bu oyunlar, yöre halkının neredeyse tamamı tarafından bilinir ve büyük bir coşkuyla oynanır. Bu sırayla oynanan oyunlar hem düğünlerin atmosferine uyum sağlar hem de kültürel birikimimizin önemli bir yansımasıdır.

14. Yörede oynanan oyunların nasıl meydana geldiği ve oluştuğu:

Van Yöresi halk oyunları, bölgenin doğası, insanları ve onların yaşam biçimlerinden ilham alarak şekillenmiştir. Oyunlar, insan-insan ilişkileri, insan-doğa ilişkileri ve insan-hayvan ilişkileri gibi temel yaşam unsurlarını yansıtan, derin köklere sahip geleneklerdir. Yörenin zengin kültürel yapısı, halk oyunlarının temellerini atarken, bu ilişkiler de oyunların biçim ve ritmini belirlemiştir.

Örneğin, doğa ile iç içe yaşayan insanlar, tarım ve hayvancılıkla uğraşırken, hayvanların hareketlerinden ve doğanın döngüsünden etkilenmişlerdir. Bu etkiler, oyunların

figürlerine, ritimlerine ve temposuna yansımıştır. İnsan-insan ilişkileri ise toplumsal dayanışmayı ve birlikteliği vurgulayan oyunlara dönüştü. Oyunlar, aynı zamanda zorluklarla başa çıkma, mutlu anları paylaşma ve toplumsal bağları güçlendirme aracı olarak evrimleşmiştir.

Van Yöresi halk oyunları, zaman içinde halkın yaşamını, duygularını ve sosyal yapısını anlatan bir dil haline gelmiştir. Biz de bu kültürel mirası, duyduklarımızı ve yaşadıklarımızı gelecek kuşaklara aktarmak için elimizden geleni yapıyoruz.

15. Yöreye başka bölgelerden göç yolu ile getirilen oyunların olup olmadığı:

Van Yöresinin halk oyunlarının çeşitliliği, bölgenin kültürel zenginliğini ve özgünlüğünü gösterirken, aynı zamanda çevre illerle olan akrabalık ilişkilerinin de bir yansımasıdır. Yörenin kendine ait oyunlarının varlığı ve çeşitliliği, Van kültürünün önemli bir parçasıdır. Ancak, sadece Van'a ait oyunlar değil, çevre illerden gelen oyunlar da zamanla Van kültürüne dâhil olmuştur. Bunun en büyük nedeni, çevre illerle olan akrabalık ilişkilerinin devam etmesidir. Yüzyıllardır süregelen bu ilişkiler, kültürel alışverişi beraberinde getirmiş ve oyunların bölgeye taşınmasında önemli bir rol oynamıştır.

Ayrıca, göç yoluyla Van'a yerleşen insanlar kendi köylerinden, ilçelerinden ve illerinden getirdikleri kültürel değerlerle birlikte, burada yeni bir yaşam kurmuşlardır. Kendi halk oyunlarını, müziklerini ve geleneklerini buraya taşıyan bu insanlar, zamanla Van kültürüyle bu unsurları harmanlayarak yeni bir kültürel etkileşim yaratmışlardır. Bu etkileşim, halk oyunlarının da çeşitlenmesine yol açmış ve çevre illerden gelen oyunlar, Van halkı tarafından zamanla kabul görmüş ve benimsenmiştir.

Sonuç olarak, Van halk oyunları yalnızca yerel bir kültürün yansıması değil, aynı zamanda bölgesel etkileşimlerin ve kültürel alışverişin de bir sonucudur. Bu etkileşim, Van kültürünü zenginleştirirken, aynı zamanda bölgesel çeşitliliği ve toplumsal birliği de pekiştirmiştir.

16. Yörede oynanan oyunların herhangi bir cinsiyet ayrımı (kadın-erkek, karma) olup olmadığı:

Van Yöresinde halk oyunları, genellikle kadın ve erkeklerin birlikte, yani karma olarak oynadığı oyunlarla dikkat çeker. Bu oyunlar, toplumsal dayanışmayı ve birlikte olmayı simgeler. Oyun sırasında, kadın ve erkekler el ele tutuşur ve genellikle akraba olan

insanlar birbirleriyle yakınlaşmaya çalışır. Bu durum, toplumsal bağların güçlenmesi ve aile içindeki yakın ilişkilerin dışı vurumu olarak kabul edilir. Yabancı insanlar ise genellikle bu gruba dahil olmaz ve oyun daha çok tanıdıklar arasında oynanır.

Ancak bazı düğünlerde, özellikle dini inançlar doğrultusunda, kadın ve erkeklerin ayrı oynaması gerektiği düşüncesiyle farklı bir düzen uygulanır. Bu tür düğünlerde, düğün alanının ortasına perde çekilir. Kadınlar perdenin bir tarafında, erkekler ise diğer tarafında oyunlarını sergilerler. Bu uygulama, her iki cinsin de oyunlarını rahatça oynayabilmesi için bir sınır oluşturur, ancak yine de her iki grup da aynı atmosferde, aynı coşkuyla oyunlarını devam ettirir.

Van halk oyunları, bu farklı oynama biçimlerinden de anlaşılacağı gibi hem toplumsal hem de kültürel değerlerin bir yansımasıdır ve yöredeki insanların geleneklerine, inançlarına göre şekillenir.

17. Yörede oynanan oyunların icra ortamları fiziksel şartlara göre değişkenlik gösterip göstermediği:

Van Yöresindeki düğünler genellikle yaz aylarında yapılır, çünkü bu dönem hem hava koşulları hem de toplumsal etkinlikler açısından uygundur. Buna karşın, nişan törenleri genellikle kış aylarında yapılır ve kapalı alanlarda gerçekleşir. Oyunlar ise, nerede olursa olsun ister kapalı alan ister açık alan yöremizin kültürünü yansıtan şekilde oynanır.

Ancak, aktarıcılık konusunda, kapalı ve açık alanlar arasında bazı zorluklar ortaya çıkmaktadır. Çocuklara oyun öğretmek istediğimizde, kapalı ve dar alanlarda, çocukların hareket alanı kısıtlandığı için oyuna odaklanmak ve doğru şekilde öğrenmek daha zor hale gelir. Çocuğun geniş hareket alanı olmadığı için, oyun figürlerini doğru bir şekilde sergilemesi zorlaşır ve bu durum, oyunun doğru aktarılmasını engeller.

Öte yandan, açık alanda oyun öğretimi de bazı zorluklar içerir. Çevresel etkiler (kalabalık, gürültü vb.) çocukların dikkatini dağıtarak, motivasyonlarını kaybetmelerine yol açabilir. Bu da öğrenilen oyunun doğru bir şekilde algılanmasını zorlaştırabilir.

Sonuç olarak, açık alan ve kapalı alan, oyunların özelliklerini bozmadan, sadece aktarıcılığını etkiler. Yani, oyunların oynanışı kültürel bağlamda aynı kalsa da öğretim süreci her iki alanda farklı dinamikler gerektirir. Bu nedenle, oyun öğretirken çevresel faktörleri göz önünde bulundurmak hem çocukların öğrenme sürecini hem de genel oyun deneyimini hızlandıracaktır.

18. Yörede oynanan oyunların diziliş ve tutuş şekillerinin olup olmadığı:

Van yöresinin halk oyunları kültüründe ve bizim ailemizde, oyunların bir dizilişi vardır. Bu diziliş, genellikle aile büyüklerinin ya da oyunları ustaca oynayan kişinin başa geçmesiyle oluşur. Ancak burada yalnızca başta oynamak gibi bir kural yoktur. Aile büyükleri, oyunun içinde sadece başta yer almak zorunda değildirler. Onlar, dans grubunun ortasında da yer alabilir ve yine oyunlarını ustalıklı sergileyebilirler. Çünkü önemli olan sadece liderlik etmek değil, aynı zamanda dansın ruhunu birlikte hissetmek ve tüm grup halinde uyum içinde oynamaktır.

Van yöresindeki oyunların bir diğer önemli özelliği ise el tutuş şekilleridir. Bizim ailemizde en çok serçe parmak ve kelepçe denilen el tutuşları ön plandadır. Serçe parmak tutuşu, genellikle dansın hızına ve figürlerine göre oyuncular arasında bir bağ kurar. Kelepçe tutuşu ise, grup içindeki dayanışmayı pekiştirir, çünkü oyuncular birbirine yakın bir şekilde, elleriyle güçlü bir bağ kurarlar.

Bunun dışında, Van yöresinde ve bizim kültürümüzde ellerin omuzdan tutulduğu oyunlar da mevcuttur. Bu tür oyunlarda, eller omuzlardan tutularak oynanır ve örneğin "dolabe papuri" gibi oyunlar buna örnek gösterilebilir. Omuzdan tutarak yapılan oyunlar, dansın sadece fiziksel yönünü değil, duygusal ve kültürel yönünü de ön plana çıkarır.

Bu tür geleneksel oyunları genellikle düğünlerin sonunda, misafirlerin dağıldığı zamanlarda, aile fertleriyle oynarız. Böylece oyun, sadece eğlenceli bir aktivite olmaktan çıkar ve bir kimlik, bir kültür aktarımı halini alır.

19. Yörede oynanan oyunların oyuncu sıralaması olup olmadığı:

Van yöresindeki halk oyunlarında bir gelenek vardır: Oyunlar, genellikle en yaşlı kişi ya da aşiret lideri gibi saygı duyulan birinin başlatmasıyla başlar. Bu kişi hem yaş itibarıyla hem de oyun bilgisiyle önemli bir yer tutar. Yörede halk oyunları büyük bir değer taşır, bu yüzden iyi dans eden kişiler halayın başına geçer. Bu, o kişinin halk arasında ne kadar saygı gördüğünü ve dans yeteneğinin takdir edildiğini gösterir. Oyunlar genellikle en az üç kişiyle başlar ama zamanla düğüne katılan herkesin katılımıyla büyür. Yani, düğünlerde halk oyunları sadece eğlence değil, aynı zamanda toplumu bir araya getiren ve gelenekleri yaşatan önemli bir etkinliktir.

20. Yörede oynanan oyunların nasıl öğretildiği:

Halk oyunları öğretirken, öğrencilerin yaşlarına göre gruplara ayrılması çok önemlidir. Çünkü her yaş grubu, oyunları ve hareketleri farklı şekilde algılar. Temel

adımlar öğretilirken, özellikle daha küçük yaşlardaki öğrencilerin algı düzeyinin daha düşük olduğu göz önünde bulundurulmalıdır. Bu yüzden, adımlar basit ve anlaşılır bir şekilde verilmelidir. Bu yöntem, daha etkili bir öğretim sağlar.

Ayrıca, yaşa uygun olarak gör, algıla, uygula tekniğiyle öğretim yapmak, öğrencilerin seviyelerine göre daha kolay öğrenmelerini sağlar. Her öğrenci, kendi gelişim düzeyine göre adım atarak dansı öğrenebilir. Teknolojinin sağladığı kolaylıklarla, dansı görsel olarak göstererek öğretmek, öğrencilere büyük fayda sağlar. Görsel anlatımlar, öğrencilerin dansı daha iyi anlamasına yardımcı olur ve öğrenme sürecini hızlandırır.

21. Yörede öğretilen oyunların belli bir geleneksel düzen esası (öğretim tekniği) veya usta çıracı ilişkisi olup olmadığı:

Halk oyunları öğretirken, öğrencilerin sadece yaşlarına değil, algılama seviyelerine göre de bir değerlendirme yapıyorum. Bu sayede, her öğrencinin öğrenme seviyesine uygun bir yöntemle ders işliyorum. Öncelikle öğrencilerin algılama seviyelerini belirliyorum ve buna göre fiziksel durumlarına göre bir sıralama yapıyorum. Ardından, halk oyunlarının önemini vurgulayıp, bu oyunun kültürel değerini öğrencilere anlatmaya başlıyorum. Bu süreçte, teknolojinin sağladığı görsellerle de dersimi destekliyorum.

Oyun öğretimine, özellikle sekme adımını öğretmekle başlıyorum. Sekme adımı, yöremizin halk oyunlarının temel adımlarından biridir ve öğrencilerin bu adımı doğru bir şekilde öğrenmesi çok önemlidir. Eğer öğrencim sekme adımını algılayamazsa, o zaman farklı bir yöntem buluyorum. Örneğin, seksek oyunundaki adımları kullanarak, öğrencimin sekme adımını daha rahat öğrenmesini sağlıyorum. Eğer bu da işe yaramazsa, başka bir oyun adımına geçerek öğretime devam ediyorum.

Eğer öğrencilerimin sıkıldığını fark edersem, derse ara verip onları başka etkinliklere yönlendiriyorum. Bu yöntem, öğrencilerin motivasyonunu yüksek tutuyor ve daha verimli bir öğrenme süreci sağlıyor. Öğretim yöntemlerinde, usta-çırac ilişkisinin çok önemli olduğuna inanıyorum. Ustamdan öğrendiklerimi, zamanla daha yavaş ve dikkatli bir şekilde öğrencilere aktarmaya özen gösteriyorum. Bu yaklaşımın, öğrencilerimin daha iyi anlamasını ve öğrenmesini sağladığını düşünüyorum.

1. Kaynak kişinin Adı soyadı : Zülküf ÖZTUNÇ
2. Kaynak kişinin Baba adı : Hüseyin
3. Kaynak kişinin Ana adı : Cemile
4. Kaynak kişinin Varsa lakabı : Yok
5. Kaynak kişinin Doğum tarihi ve yeri : 12/03/1971 VAN
6. Kaynak kişinin Medeni durumu : Evli
7. Kaynak kişinin Öğrenim durumu : Lise
8. Kaynak kişinin Mesleği : İnşaat Dekorasyon ve (Usta Öğretici)
9. Halk oyunlarına ilk kimle başladığı : İsmet ALPASLAN
10. Halk oyunları ile kaç yıl ilgilendiği : 1978 ile 2024 yılları arasında
11. Ailesinde halk oyunları ile daha önce uğraşan kişi veya kişilerin olup olmadığı:

Halk oyunlarına ilk olarak 1978 yılında Şehit İbrahim Karaoğlu İlkokulu'nda başladım. Ailemde benden başka halk oyunlarına profesyonel olarak ilgi duyan kimse olmadı. Aile üyelerim halk oyunlarına sadece düğünlerde oynayacak kadar ilgi göstermiş, bunun ötesinde herhangi bir profesyonel geçmişe sahip olmamışlardır.

12. Daha önce böyle bir çalışma sürecinde yer alıp almadığı:

Daha önce böyle bir çalışma içerisinde yer almadım.

13. Yörede icra edilen oyunların geleneksel bir sıralaması olup olmadığını:

Oyunlarımızın geleneksel sıralamasını değerlendirirken düğünlerimizi baz almak doğru bir yaklaşımdır. Düğünlerimizde oyunlar genellikle ağırdan başlayarak hızlanır ve bu sıralama, bir gelenek haline gelmiştir. Ağır oyunlarla başlayan eğlence, finalde Gerzani dediğimiz hızlı oyunlarla son bulur. Ancak bu sıralama, oyunun seyri ve düğüne katılan kişilerin tercihlerine göre esneklik gösterebilir; misafirler diledikleri oyunları oynayabilirler. Bu durum, düğünlerimizin coşkulu ve hareketliliğine katkıda bulunur.

14. Yörede oynanan oyunların nasıl meydana geldiği ve oluştuğu:

Yöremizde oynanan halk oyunlarının oluşumu, insan-insan ilişkileri, insan-hayvan etkileşimleri, kavgalar, düğünler, aşklar ve doğa olayları gibi birçok güçlü unsurdan etkilenmiştir. Bu oyunlar, sadece birer eğlence aracı değil, aynı zamanda yöremizin tarihini, duygularını ve yaşam biçimini yansıtan kültürel birer anlatıdır. İnsan ve doğa arasındaki ilişkiyi, toplumsal olayları ve bireysel hikayeleri oyunlarla aktarmak, yöre kültürünün derin zenginliğini ortaya koymaktadır. Dahası, bu etkileyici kültür,

sadece gemiři yansıtmakla kalmamıř, gnmze kadar canlı bir řekilde tařınmıřtır. Her bir oyun, kltrmzn ok zengin yapısını temsil eden bir kpr grevi grmektedir.

15. Yreye bařka blgelerden g yolu ile getirilen oyunların olup olmadıęı:

Yremizde oynanan halk oyunlarının iinde, g yoluyla gelen oyunların da nemli bir yeri vardır. Bu oyunlar, evre illerden g eden insanların kendi kltrlerini beraberlerinde getirmeleriyle oluřmuřtur. Hakkri, Aęrı ve Bitlis gibi evre illerden gelen insanların kltrlerini burada yařatmaları, yremizin oyunlarına yeni bir renk katmıřtır. Aynı řekilde, bizler de onların oyunlarını benimseyip oynamaya bařlamıřızdır. zellikle kız alıp vermelerle geliřen akrabalık iliřkileri, kltrel alıřveriři daha da pekiřtirmiřtir. Bu etkileřim hem bizim oyun yapılarımızda hem de evre illerin oyunlarında izler bırakmıřtır. Ayrıca, blgenin oyun yapılarının birbirine benzer zellikler tařıması, byk farklılıklar yerine zenginleřmiř bir kltrel ortaklık ortaya ıkarırmıřtır. Bu durum, halk oyunlarımızın, hem gemiřten bugne tařınan bir deęer hem de canlı bir etkileřim alanı olduęunu bir kez daha gstermektedir.

16. Yrede oynanan oyunların herhangi bir cinsiyet ayrımı (kadın-erkek, karma) olup olmadıęı:

Yremizdeki halk oyunları, cinsiyet ayrımına dayalı bir yapıya sahiptir ve bu oyunlar hem toplumsal rollerin hem de kltrel deęerlerin bir yansımasıdır. Kadınların oynadıęı oyunlar, erkeklerin oynadıęı oyunlar ve karma olarak oynanan oyunlar arasında belirgin farklar vardır. Ancak, bizler genellikle karma oyunları tercih etmekteyiz, nk bu hem kadınların hem de erkeklerin birlikte yer alarak ortak bir kltrel deneyim yařamalarını saęlar. Bu oyunlar, toplumsal dayanıřmayı ve birlikte hareket etme gcn n plana ıkarır.

Bununla birlikte, bazı oyunlar, geleneksel iř gc ve toplumsal cinsiyet rolleri doęrultusunda ayrılmıřtır. rneęin, palano gibi bazı oyunlar yalnızca erkekler tarafından oynanırken, teři oyunu sadece kadınların oynadıęı bir oyun olarak kltrel bir anlam tařır. Bu ayrımlar, oyunların kkeninde yatan toplumsal iř blm ve gemiřten gnmze tařınan geleneklerin bir yansımasıdır. Ancak, genel olarak bizler halk oyunlarını karma bir řekilde sergilemeyi tercih ediyoruz, nk bu, toplumsal eřitlilięi, eřitlięi ve kltrel zenginlięi daha gl bir biimde ifade eder. Karma oyunlar, bireyler arasındaki baęları glendirir ve kltrel mirası daha geniř bir kitleye ulařtırır.

17. Yörede oynanan oyunların icra ortamları fiziksel şartlara göre değişkenlik gösterip göstermediği:

Yöremizdeki halk oyunlarını değerlendirirken, düğünlerimizin oyunların icra biçimini önemli ölçüde şekillendirdiğini unutmamalıyız. Düğün alanlarının dar olması, oyun figürlerinin kısıtlanmasına neden olmaktadır. Örneğin, Larilla oyununda eller omuza alındığından dolayı, dar bir alanda figürlerin tamamı sergilenemez, bu da oyunun estetik ve ritmik bütünlüğünü olumsuz etkiler. Ancak geniş alanlar, oyunculara daha fazla hareket özgürlüğü tanır, bu da oyunların tam anlamıyla ve etkili bir şekilde sergilenmesine olanak sağlar.

Dar alanlarda, genellikle söyleme ve çevirmeli oyunlar tercih edilir. Bu tür oyunlar, mekânın dar olmasından dolayı figürlerin sıkışarak oynanmasına neden olur. Ancak dar alanlarda müzikle oynanan oyunlar, sesin çok fazla rahatsız edici olmasından ötürü pek tercih edilmez. Bu sebeple, dar alanlarda genellikle müzik yerine daha yumuşak ve sakin figürlerle yapılan söyleme çevirme oyunları öne çıkar.

Geniş alanlar ise davul ve zurna gibi güçlü müziklerle icra edilen oyunlar için idealdir. Alanın genişliği, oyuncuların özgürce hareket etmelerini sağlar ve seslerin etkisini dengeleyerek, müzikle uyumlu bir performans sergilenmesini mümkün kılar. Bu durum, oyunların daha etkileyici, estetik ve coşkulu bir şekilde oynanmasına katkı sağlar. Geniş alanlar, halk oyunlarının geleneksel figürlerini tam anlamıyla ve özgürce sergileyebilmek için büyük bir önem taşımaktadır.

18. Yörede oynanan oyunların diziliş ve tutuş şekillerinin olup olmadığı:

Yöremizde oynanan halk oyunlarında hem diziliş hem de el tutuş şekilleri önemli bir yer tutmaktadır. Diziliş açısından, özellikle aşiret yapısının olduğu yerlerde, aşiret liderleri veya aile büyükleri genellikle halayı yönlendiren kişi olarak belirlenmektedir. Eğer böyle bir yapı yoksa, en iyi oynayan ve oyuna en uyumlu olan kişi, halayın başına geçerek oynamaya yön vermektedir. Bu düzen, oyunun akışını belirlerken toplumsal yapının da bir yansımasıdır.

Bunun yanı sıra, oyun sırasında oynamak isteyen kişiler genellikle boy sıralamalarına göre yerlerde oynamayı tercih ederler. Bu tercih, vücut rahatlığını ve oyuna uyum sağlamayı kolaylaştıran bir yaklaşımdır. Kişiler, fiziksel rahatlıkları doğrultusunda kendilerini daha iyi ifade edebilmek için bu sıralamayı benimserler.

Yöredeki halk oyunlarında el tutuş şekilleri de büyük bir kültürel zenginlik taşımaktadır. Oyunlarda, ellerin serçe parmakta, kelepçe ile, omuzda ya da belde tutulması, yöreye özgü çeşitli oyun figürlerinin bir parçasıdır. Bu el tutuşları, sadece birer fiziksel hareket değil, aynı zamanda bölgenin kültürel değerini ve toplumsal ilişkilerini yansıtan önemli özelliklerdir. Her bir tutuş şekli, yöre halkının ortak değerlerine, geçmişine ve sosyal yapısına işaret etmektedir. Bu çeşitlilik, yöremizin kültürünün ne kadar derin ve zengin olduğunu bir kez daha vurgulamaktadır.

19. Yörede oynanan oyunların oyuncu sıralaması olup olmadığı:

Yöremizdeki halk oyunları, düğünlerdeki atmosferi ve toplumsal yapıyı yansıtan önemli geleneklerdir. Halaya genelde bir veya iki kişi başlar, sonra oyunun akışına göre herkes sırayla katılabilir. Bu, düğünlerdeki birlikteliği ve dayanışmayı simgeler. Halaya başlama geleneği, yöremizin toplumsal yapısının ve birlikte hareket etme arzusunun bir göstergesidir. Halayda herkesin katılımı önemlidir, bu yüzden oyuna dâhil olmak isteyen herkes rahatça yer alabilir.

Bazı oyunlar ise yöresel özelliklerinden dolayı eşli oynanır. Mesela meyroke oyununda, el vurma hareketi büyük bir yer tutar. Bu oyunda, katılımcılar çift sayılı bir şekilde sıralanır, çünkü oyun, iki kişinin karşılıklı olarak ellerine vurmasından ibarettir. Bu el vurma figürü, oyunun temelidir ve oyun ancak bu şekilde tamamlanır. Bu da bizim kültürümüze özgü bir tavır olup, yöresel zenginliğimizi ve geleneklerimizi en güzel şekilde yansıtan özelliklerden biridir.

20. Yörede oynanan oyunların nasıl öğretildiği:

Yöremizdeki halk oyunlarını öğretmenin en doğal ortamı düğünlerdir. Düğünlerde herkes oyunu izler, gözlemler ve sonunda kendiliğinden oyuna dahil olur. Bu, halk oyunlarını öğrenmenin en doğal yoludur; çünkü insanlar, oyunu görerek ve katılarak öğrenirler. Doğal ortamda öğrenme, toplumsal bağların pekişmesine de yardımcı olur.

Bir diğer öğretim yöntemi ise daha planlı ve yapılandırılmış bir yaklaşımdır. İlk olarak öğrencilerin boy sıralaması ve fiziksel durumları göz önünde bulundurularak seçim yapılır. Öğrenci seçimi tamamlandıktan sonra, ısınma hareketleriyle vücut hazırlanır. Ardından, yöreye özgü temel adımlar, örneğin sekme adımı gibi temel hareketler öğretilir ve oyun başlar. Öğrenciler bu temel adımları öğrenip kavradıktan sonra, kolaydan zora doğru ilerleyen adım serileri öğretilir. Böylece, oyun adım adım daha zor hale gelir ve

öğrenciler oyunu en doğru şekilde öğrenirler. Bu süreç hem bireysel gelişimi hem de oyun anlayışını derinleştirir.

21. Yörede öğretilen oyunların belli bir geleneksel düzen esası (öğretim tekniği) veya usta çırak ilişkisi olup olmadığı:

Yöremizde halk oyunlarını öğretirken, her eğitmenin olduğu gibi benim de kendime ait öğretmeyi kolaylaştırıcı yöntemim vardır. Bu yöntem, öğrencilerin öğrenme süreçlerine ve algılama şekillerine göre şekillenir. Öğrencilerime oyunları öğretirken genellikle basit oyunlarla başlarım ve adım adım zorlara doğru yönelirim, fakat her oyunun sonunda ulaşılabilecek nokta aynıdır: oyunun tamamlanması ve doğru şekilde icra edilmesidir. Bazı öğreticiler temelden başlayıp oyunun tamamına yönelirken, ben daha çok başlangıç ve bitiş noktalarını belirleyerek oyunları öğretirim. Örneğin, kelekvan oyununda başlangıç ve bitiş noktası bellidir, bu nedenle sabır hem öğretici hem de öğrenci için çok kritik bir faktördür. Bu sabır, öğrencinin adım adım oyunu kavrayarak doğru şekilde tamamlamasına olanak sağlamaktadır.

Yöremizde halk oyunlarında genellikle temel adımlar üzerinden ilerlenir ve bu adımlarla oyunların sonuca ulaşması sağlanmaktadır. Bu temel adımların içinde en önemlilerinden biri de sekme adımdır. Sekme adımını öğrenebilen bir çocuk, diğer oyunları da rahatlıkla öğrenebilir. Sekme, bir halk oyununu öğrenmenin anahtarı gibidir ve sadece benim değil, benim gibi çalışan diğer eğitmenlerin de görüşüdür. Bu nedenle, sekmeyi öğretirken farklı yaklaşımlar kullanmak gerekir. Bazı öğrenciler sekmeyi görerek ve uygulayarak öğrenirken, bazıları bu adımı zor algılayabilir. Bu durumda, öğrencinin algılama şekline göre farklı öğretim teknikleri kullanılır. Yani, her öğrencinin öğrenme tarzına uygun bir yaklaşım benimsenir. Biz, eğitmenler olarak, her öğrencinin farklı bir öğrenme tarzı olduğunu göz önünde bulundurarak, metotlarımızı o şekilde şekillendiririz. Bu da öğrencinin en verimli şekilde öğrenmesini sağlamaktadır.

1. Kaynak kişinin Adı soyadı : Mehmet Selçuk OĞUZDEĞER
2. Kaynak kişinin Baba adı : Abdulkadir OĞUZDEĞER
3. Kaynak kişinin Ana adı : Valide
4. Kaynak kişinin Varsa lakabı : Yok
5. Kaynak kişinin Doğum tarihi ve yeri : 06/09/1990 VAN
6. Kaynak kişinin Medeni durumu : Evli
7. Kaynak kişinin Öğrenim durumu : Yüksek Lisans
8. Kaynak kişinin Mesleği : Müzik Öğretmeni (MEB)
9. Halk oyunlarına ilk kimle başladığı : Halit KAHRAMAN
10. Halk oyunları ile kaç yıl ilgilendiği : 2000 ile 2024 yılları arasında
11. Ailesinde halk oyunları ile daha önce uğraşan kişi veya kişilerin olup olmadığı:

Babam Abdulkadir OĞUZDEĞER, halk oyunlarında "kaynak işi" olarak bilinen alanda önemli bir yere sahiptir ve yıllar boyunca bu alana değerli katkılarda bulunmuştur. Babamın amcasının oğlu Mehmet Baran ise halk oyunlarına uzun süre hizmet etmiş olup şu anda Antalya'da yaşamaktadır. Anne tarafından kuzenim Murat Mercanoğlu da halk oyunlarına yıllarca emek vermiş ve hala aktif olarak çalışmalarını sürdürmektedir.

12. Daha önce böyle bir çalışma sürecinde yer alıp almadığı:

Lisans eğitimim sırasında bitirme ödevimi Van yöresi govend kültürü üzerine hazırladım. Bu çalışma kapsamında, Van'da büyük öneme sahip olan Bayram Kuşman, Necati İlter ve babam Abdulkadir OĞUZDEĞER gibi değerli kaynak kişilerle görüşmeler gerçekleştirdim. Ödevimin içeriği, yöreye özgü kültürel unsurlar ve bu konulara dair çeşitli sorulara odaklandım.

13. Yörede icra edilen oyunların geleneksel bir sıralaması olup olmadığını:

Bu soruyu yanıtlayabilmek için öncelikle temele inmemiz ve düğünlerimizi referans almamız gerekiyor. Yöremizde oyunlar, genellikle ağır tempolu başlayıp giderek hızlanır. Başlangıçta oynanan ağır tempolu oyunlar, düğüne katılan tüm davetlilerin eşlik edebileceği türdedir ve topluca oynanır. Düğün ilerledikçe daha zor figürler içeren, temposu yüksek oyunlara geçilir. Bu aşamada düğünün büyükleri, yani aşiret liderleri ve aile büyükleri, genellikle kenara çekilir ve sahne gençlere bırakılır. Figürleri daha karmaşık ve adımları zor olan bu oyunlar, katılımcı sayısının azaldığı bir süreçte, bu alanda yetkin kişiler tarafından sergilenir.

14. Yörede oynanan oyunların nasıl meydana geldiği ve oluştuğu:

Toplumlar, yaşadıkları bölgenin çevresel koşullarından ve ikliminden etkilenerek yaşamlarını şekillendirirler. Bu etki, halk oyunlarına da yansır. İnsan doğasında bulunan taklit yeteneği sayesinde, insanlar arasındaki ilişkiler, hayvanlarla olan bağlar ve doğayla olan etkileşimler, oyunların içeriğine yansımıştır.

Örneğin, Nerî oyunu, insan-hayvan ilişkisinden esinlenmiş bir oyun türüdür. Şerane oyunu, insan-insan ilişkisinden kaynaklanırken, Kelekvan oyunu insan-doğa ilişkisini yansıtır. Bu oyunlar, toplumların yaşadıkları coğrafyanın şartlarına uyum sağlayarak yaşamlarını nasıl şekillendirdiklerini ve bu süreci nasıl sanatsal bir ifade ile aktardıklarını gösteren güçlü örneklerdir.

15. Yöreye başka bölgelerden göç yolu ile getirilen oyunların olup olmadığı:

Yaşadığımız bölge, İpek Yolu üzerinde bulunduğu için tarih boyunca birçok topluluğun geçiş noktası olmuş ve bu da kültürlerin etkileşimine neden olmuştur. Örneğin, "Temir Ağa" oyununun sadece Van'da oynanması, ancak Doğu ve Güneydoğu illerinde de yaygın olarak bulunması, bu bölgedeki kültürel etkileşimin güçlü bir örneğidir. Kültürel etkileşim yalnızca iller arası göçle sınırlı değildir. Elbette göçler bu etkileşimi sağlamıştır, ancak teknoloji çağının getirdiği kolaylıklar ve sosyal medyanın etkisiyle, kültürlenme ve kültürleşme daha geniş bir alana yayılmaya başlamıştır. Örneğin, "Testi Kırma" oyunu, son dönemde sosyal medya üzerinden yayılmaya başlamış ve biz de kendi kültürümüzde bu oyunu daha yaygın bir şekilde görmeye başlamışızdır. Bunun yanı sıra, bu topraklarda binlerce yıldır yaşayan farklı halklar birbirlerinin kültürlerinden önemli ölçüde etkilenmiştir. Örneğin, bu bölgede var olan Ermeni kültürüyle olan etkileşim, kız alıp verme ve akrabalık ilişkileri kurma gibi geleneklerle kültürlerin iç içe geçtiğini gösterir. Bu da kültürümüzün ne kadar zengin olduğunu ve kültürel etkileşimin ne kadar önemli olduğunu ortaya koyar.

Bu etkileşimleri sadece halk oyunları ile sınırlamak doğru olmaz. Müziklerde de çok sayıda ortak nokta vardır; pek çok müzik parçası halk arasında paylaşılmış ve bu müzikler zamanla tüm topluma mal olmuştur. Bir müziğin kime ait olduğunu söylemek pek mümkün değildir. Bu kültürel etkileşimleri derinlemesine incelemek için belki de arkeolojik çalışmaların da dahil olduğu daha kapsamlı araştırmalar yapılması gerektiğini düşünüyorum.

16. Yörede oynanan oyunların herhangi bir cinsiyet ayrımı (kadın-erkek, karma) olup olmadığı:

Gözlemlerime göre, halk oyunlarında belirli bir kısıtlama olmamalıdır. İmece kültüründe, eğlencede kadın-erkek ayrımı yapılmaz, ancak oyunlardaki roller farklıdır. Örneğin, Palanço oyunu, imece usulüyle tarlada ot biçmeyi anlatan bir oyundur ve burada erkekler daha aktif bir rol üstlenir. Kadınların bu oyundaki rolü ise daha sınırlıdır; genellikle tarlaya yemek ya da su getirme gibi yardımcı görevler üstlenirler. Teşroke oyununda ise kadınlar yün eğirme, yün çırpma ve yün tarama gibi işleri yapar; burada erkeklerin bir rolü bulunmamaktadır.

Ayrıca, oyunların ahlaki boyutunu da değerlendirdiğimizde, kadınların yüksek adımlar gerektiren oyunlardan kaçındığını gözlemleriz. Bunun nedeni, bu tür oyunların ayakları yüksek kaldırmayı, vücut hatlarını belirgin şekilde sergilemeyi gerektirmesidir ve bu da bazı kadınları çekindirebilir. Bu çekinmenin temel sebeplerinden biri, dini inançların etkisi olabilir. Din, halk oyunları üzerinde de büyük bir etkiye sahiptir ve bu da kadınların belirli hareketlerden kaçınmalarına yol açmaktadır. Ancak, düğünlerde kadınlar ve erkekler, karma oyunlar da dahil olmak üzere birlikte oyunlar oynamaktadırlar. Örneğin, Üçayak, Tek ayak, Gerzani vb. oyunlarda kadınlar ve erkekler el ele tutuşarak oynayabilirler. Bu durum, toplumun bazı oyunlarda daha esnek davrandığını ve kadın-erkek etkileşiminin arttığını göstermektedir.

17. Yörede oynanan oyunların icra ortamları fiziksel şartlara göre değişkenlik gösterip göstermediği:

Bizim için performans sergilediğimiz her yerin bir sahne olduğunu düşünmekteyim. Ancak geleneklerimizde düğünler genellikle açık alanlarda yapılır ve bu durum hem fiziksel hem de psikolojik bir rahatlık sağlar. Açık alanda oyun sergilemek, spot ışıklarının ve kameraların baskısından uzak, en doğal ortamda gerçekleşir. Bu rahatlık, oyunların en özgün ve akıcı şekilde oynanmasını mümkün kılar.

Kapalı alanlarda ise durum biraz farklıdır. Alanın küçüklüğü, spot ışıkları ve kameraların varlığı, oyuncular üzerinde bir kaygı yaratabilir. Beğenilme ve görünme endişesi, adım figürlerini ve performansı olumsuz etkileyebilir. Ayrıca ses düzeni de önemli bir faktördür. Açık alanlarda ses daha güçlü ve net duyulur, bu da oyunların coşkusu artırır.

Buna karşın kapalı alanlarda sesin yüksekliği veya yankılanması, oyuncuların hareketlerini kısıtlayabilir.

Açık alanlar, kültürel aktarımın en doğal şekilde gerçekleştiği yerlerdir. Çocukluk dönemimizi düşündüğümüzde, düğünlerde oyunları yanındaki kişiyi izleyerek öğrenen çocuklar vardı. Yapamayanlar kenarda durup adımları takip eder, doğal bir gözlem ve taklit süreciyle öğrenirdi. Bu süreç, oyunların kuşaktan kuşağa aktarılmasında çok etkiliydi.

Kapalı alanlarda ise öğrenim daha çok sahne sanatlarının düzenine dayanır. Belirli sayılar, kalıplar ve teknikler üzerinden yapılan aktarım, öğrencinin algılama seviyesine göre şekillenir. Ancak bu süreç, doğal ortamların rahatlığını ve özgünlüğünü tam anlamıyla yansıtamayabilir. Açık alanlarda düğünlerin verdiği özgürlük, kültürün en saf haliyle yaşanmasını sağlamaktadır.

18. Yörede oynanan oyunların diziliş ve tutuş şekillerinin olup olmadığı:

Düğünlerde oyunu başlatan kişiler genelde “ekip başı” olarak anılır ve yetenekleriyle dikkat çekerdiler. Bu kişiler, yalnızca mendil veya vücut sallanmalarıyla değil, aynı zamanda ritim duygusundaki ustalıklarıyla öne çıkardılar. Halay sırasında adımlar karıştığında oyunu toparlayıp eski düzenine sokabilmeleri, onları diğerlerinden ayıran önemli bir özellikti.

Bunun yanı sıra, büyüklerimize duyulan saygı da düğünlerin vazgeçilmez bir parçasıydı. Aile büyükleri ya da aşiret liderleri gibi toplumda sözü geçen kişiler düğüne geldiklerinde, halayın başına davet edilirdi. Bu, onlara gösterilen hürmetin bir ifadesiydi. Çocuklar ve gençler ise genellikle halayın sonunda yer alırdı. Bu durum, hem oyunu yeni öğrenenlere fırsat tanımak hem de büyüklere olan saygıyı göstermek için bir gelenektir. Yöredeki halk oyunlarının bir diğer dikkat çekici yönü, el tutuş şekillerindeki çeşitlilikti: Serçe Parmak Tutuşu: Üç Ayak, Tek Ayak, Virobar, Şerane, Naze gibi ağır ritimli oyunlarda tercih edilirdi.

Kelepçe tutuşu ise, eller kelepçe şeklinde tutularak oynanan Havasör, Nuri, Kelekvan gibi oyunlarla özdeşleşmişti.

Belden kavrayarak oynanan oyunlar ise, iki kişinin yan yana durup birbirinin belinden kavradığı Lorke, Şevko gibi oyunlarda görülürdü.

Omuzdan tutulan oyunlar ise, Erdiş Dokuzlusu, Larila, Papori gibi oyunlar, ellerin omuzlardan tutularak oynandığı tarzlara örnek oluştururdu.

Yöremizdeki bu çeşitlilik, halk oyunlarımızın ne kadar köklü ve zengin bir kültürel mirasa sahip olduğunu gösterir. Her bir oyun hem toplumsal değerleri yansıtır hem de farklı bir hikâye anlatır. Bu zenginlik, halk oyunlarının vazgeçilmez bir parçası olarak kültürümüzü yaşatmaya devam etmektedir.

19. Yörede oynanan oyunların oyuncu sıralaması olup olmadığı:

Halk oyunlarının düğünlerde sergilenmesiyle sahne sanatlarındaki sunumu arasında belirgin farklılıklar bulunmaktadır. Geleneksel düğünlerde oynanan halk oyunlarında bir sıralama ya da katılım kuralı bulunmaz. Oyun, bireylerin o anki duygularıyla, çalan müziğin etkisiyle ve sosyal dinamiklerle şekillenir. Katılımcılar, kendilerini oyunun akışına bırakarak doğaçlama bir şekilde dahil olur ve bu durum, oyunun samimi, doğal ve geleneksel yapısını güçlendirir.

Ancak, halk oyunları sahne sanatları çerçevesinde ele alındığında, bu doğal akış yerini düzen ve estetik kaygılara bırakır. Sahne performanslarında:

Oyuncu Seçimi fiziksel uyum, dans yeteneği ve oyunların karakterine uygunluk gibi kriterler göz önünde bulundurulur.

Kadın-Erkek Ayrımı geleneksel oyunlarda karışık oynama yaygın olsa da sahne performanslarında, estetik kaygılarla kadın ve erkek dansçılar ayrı ya da belirli bir düzenle sahne alabilir.

Sahne Düzeni oyuncuların sahnedeki konumu, birbirleriyle uyumları ve hareket düzenleri, performansın etkileyciliği için titizlikle planlanır.

Koreografi geleneksel doğaçlama yerine sahne için tasarlanmış koreografiler uygulanır. Bu koreografiler, izleyiciyi etkileyen görsel ve estetik bir düzen sunmayı amaçlar.

Bu bağlamda, halk oyunlarının düğünlerdeki doğallığı ve sahnelerdeki estetik kaygılar arasındaki denge, her iki alanın da kendi içinde farklı değerler taşıdığını göstermektedir. Geleneksel kültürün korunması için düğünlerdeki samimiyet ve hissiyat önem taşıırken, sahne sanatlarında profesyonel bir sunum için düzen ve estetik ön plana çıkar.

20. Yörede oynanan oyunların nasıl öğretildiği:

Geleneksel kültürde halk oyunlarının öğrenimi, toplumun doğal yapısı içinde kendiliğinden gelişen bir süreçtir. Düğün ortamları, bu öğrenme sürecinin en belirgin ve etkili örneklerinden birini sunar. Toplum, bireylerine herhangi bir zorlama ya da yapay müdahaleye gerek kalmadan, kültürel değerlerini ve oyunlarını aktarır. Bu süreçte, doğaçlama öğrenim ve öğretim yöntemleri ön plana çıkar.

Örneğin, yeni doğan bir çocuğun anne kucağında türküler eşliğinde zıplatılması bile, o çocuğun ritim duygusunu ve kültürel ezgileri içselleştirmesi açısından doğal bir öğrenme metodudur. Çocuğun kulağına işleyen bu ezgiler, ilerleyen yaşlarda geleneksel oyunlarla buluştuğunda, farkında olmadan oluşan bir “doğal öğrenme süreci” devreye girer.

Bu durum, toplumun bireyler arası gözlem ve katılımı oluşturduğu gör-algı sistemi ile açıklanabilir. Bu sistemde birey, çevresindeki kültürel öğeleri bilinçsizce gözlemler, algılar ve taklit ederek öğrenir. Halk oyunlarında bu metodun etkisi büyüktür, çünkü birey, düşünlerde, şenliklerde ya da günlük hayattaki uygulamalarla bir yandan izleyerek öğrenirken bir yandan da aktif bir katılımı bu bilgiyi pekiştirir.

Geleneksel kültürün bu kendiliğinden gelişen yöntemi, halk oyunlarının kuşaktan kuşağa aktarılmasında ve toplumsal belleğin canlı tutulmasında önemli bir rol oynamıştır. Günümüzde teknolojik ya da modern eğitim yöntemleri bu süreci desteklemek için kullanılabilir, ancak doğanın ve geleneğin sunduğu bu doğal öğrenme metodu, yerini hiçbir zaman tam anlamıyla kaybetmemiştir.

21. Yörede öğretilen oyunların belli bir geleneksel düzen esası (öğretim tekniği) veya usta çırak ilişkisi olup olmadığı:

Geleneksel bir ortamda büyüdüğüm için usta-çırak ilişkisinin halk oyunlarının öğreniminde ve aktarımında en önemli unsurlardan biri olduğunu düşünüyorum. Ustanın çırağına karşı sorumlulukları, çırağın da ustasına duyduğu bağlılık ve saygı bu ilişkiyi güçlü kılar. Ustadan öğrenilen her adım, her figür ve her hareket serisi, çırağın belleğinde kalıcı bir yer edinmelidir. Ustanın öğrettikleri zamanın şartlarına göre eksiklikler içerebilir; bunu bizzat yaşadım. Ancak, ustadan alınan her deneyim, hayatın birçok alanında değerli bir rehber olur.

Bir topluluk karşısına çıktığınızda, önce onların algılama seviyesini belirlemek gerekir. Bu süreçte ritim duygusunu ölçmek için el çırpmaları veya adım denemeleri gibi teknikler kullanılabilir. Topluluğun algılama seviyesini doğru analiz etmek, hangi yöntemin etkili olacağını anlamanızı sağlar. Örneğin, algısı yüksek bir öğrenciyle algısı daha düşük bir öğrenciye aynı metot uygulanamaz. Bu fark, öğrencinin dansa karşı ilgisini artırabilir ya da tamamen kaybettirebilir.

Ayrıca yaş gruplarına dikkat etmek büyük bir önem taşır. Bir yetişkinle bir çocuğa aynı adım serisini aynı şekilde öğretmeye çalışırsanız, seviye dengesini sağlayamazsınız. Yaş gruplarına uygun metotlar kullanmak, öğretim sürecinin başarısını doğrudan etkiler.

Bir yöreye ait halk oyunlarını öğretirken, temel adımlardan başlayarak zorluk seviyesini kademeli olarak artırmak en etkili yöntemdir. Daha ilk aşamada zor figürler öğretmeye çalışırsanız, öğrenciye ağır bir yük bindirir ve motivasyonu düşürebilirsiniz. Bunun yerine, algıyı açacak basit ve yöreye özgü adımlarla başlamak her zaman daha olumlu sonuçlar verir.

Çocuk dansçılara oyunlar aracılığıyla anlatım yapmak en doğru yöntemdir. Yetişkin dansçılarda ise, yöreye dair kültürel bilgiler ve bağlam anlatılarak bir yönlendirme yapılabilir. Bu yaklaşımlar hem öğrencinin yöreye olan bağlılığını artırır hem de dansın ruhunu daha iyi anlamasına yardımcı olur.

Günümüzde teknolojinin sağladığı imkanları kullanmak da öğretim sürecini zenginleştirir. Eskiden ustadan öğrenilen adımlar sadece gözlem ve uygulamayla algılanabilirdi. Şimdi ise sosyal medya ve dijital kaynaklar sayesinde her türlü adım serisine erişmek mümkün. Teknolojinin sunduğu bu kolaylıklar, geleneksel yöntemlerin yanı sıra çağdaş metotların da devreye girmesini sağlar.

Sonuç olarak topluluğun algılama seviyesi, kullanılan yöntemlerin çeşitliliği, yaş gruplarına uygun teknikler ve teknolojinin katkıları bir araya geldiğinde öğretim süreci çok daha etkili hale gelir. Benim uyguladığım bu yöntemler, her zaman olumlu sonuçlar verdi. Geleneksel usta-çırak ilişkisinden edindiğim birikimi modern metotlarla birleştirerek öğrencilere daha etkili bir öğretim deneyimi sunmaya devam ediyorum.

7. BULGULAR ve YORUM

Bu araştırma, Türk halk bilgisi ürünlerinin görsel ve aktarım yönlerini ele alarak, Türk halk oyunları türleri içinde yer alan Halay türünü ve bu bağlamda Van yöresi halk oyunlarının aktarım özelliklerini incelemektedir. Çalışma yöresel farklılıklar, gösterimci (performans), metot, yöntem ve aktarım üzerinden değerlendirilmektedir.

İnsanlık tarihinin özüne inildiğinde, halk oyunlarının günümüzden binlerce yıl öncesine, insanın ilk varoluş dönemlerine kadar uzanan bir geçmişe sahip olduğu karşımıza çıktığı görülmektedir. İlk insan, dili henüz geliştirmede olduğu dönemlerde, kendini hareket ve tavırlarla ifade etmeye çalışmış, duygularını, düşüncelerini ve toplumsal mesajlarını bu şekilde aktarmıştır. Bu bağlamda, halk oyunları, insanlığın ilk iletişim biçimlerinden biri olarak değerlendirilebilir. Konuşma dilinin henüz bulunmadığı bir çağda, beden ritmik ve anlam yüklü hareketlerle bir dil oluşturduğu görülmektedir. Bu durum, halk oyunlarının yalnızca bir eğlence veya estetik etkinlikten ibaret olmadığını, insanlığın kendini ifade etme ve topluluklar arasında bir bağ kurma çabasının bir ürünü olduğunu ortaya koymaktadır. "Oyunun konuşma dilinden daha eski olduğu" gerçeği, halk oyunlarının yeni bir yazı dili gibi düşünülebileceğini göstermektedir. Bu hareket dili, tarihin farklı dönemlerinde toplulukların inançlarını, yaşam biçimlerini, doğayla olan ilişkilerini ve toplumsal değerlerini gelecek nesillere aktarmalarını sağlamıştır.

Van yöresi halk oyunlarının çeşitliliği, coğrafi, iklimsel ve kültürel faktörlerle doğrudan ilişkili olduğu bilinmektedir. Bu unsurlar, oyunların yapısal öğelerinden tavırlarına kadar geniş bir yelpazede etkilerini gösterir. Her ne kadar adım yapıları belirli bir benzerlik arz etse de her bölgeye ait oyunların tarz ve tavır açısından belirgin farklılıklar taşıdığı gözlemlenmektedir. Bölgesel farklılıklar, halk oyunlarının hem yapısal hem de kültürel açıdan çeşitlenmesine yol açmaktadır. Bu çeşitlenme, her bölgenin kendine özgü kimliğini ve geleneksel değerlerini halk oyunları aracılığıyla yansıtarak, bu oyunların kültürel bir değer olduğunu göstermektedir.

Halk, aynı coğrafyada yaşayan, ortak dil, din, kültür, gelenek, görenek ve örf-adetleri benimseyip uygulayan insanlar topluluğu "halk" olarak tanımlanmaktadır. Halk, yaşadığı coğrafyanın sosyal ve kültürel bir yansıması olup, bu bağlamda üzerinde yaşadığı toprakların sesi olarak değerlendirilir.

Halk oyunları, tarihsel süreçte dini inanışlar, büyüsel ritüeller, doğa ve hayvanları taklit etme gibi çeşitli sebeplerle ortaya çıkan hareketlerden gelişmiştir. Bu hareketler zamanla müzik, ritim ve ses unsurlarıyla birleşerek halk eğlencelerinin temelini oluşturmuş ve toplumsal kültürün bir parçası haline gelmiştir. Oyunların zamanla sahneye taşınması, halk oyunlarının sanatsal bir kimlik kazanmasını sağlamıştır. Bu süreç, halk oyunlarını yalnızca eğlence için yapılan bir etkinlik olmaktan çıkarıp kültürel ve sanatsal bir değer olarak toplumlarda yerleşmesini sağlamıştır.

Van yöresi halk oyunları, günümüzde doğal ortamında, özellikle köylerde düğün ve benzeri sosyal etkinliklerde icra edilmekte, şehirlerde ise daha çok eğlence ve gösteri amaçlı organizasyonlarda yer aldığı görülmektedir. Bu durum, halk oyunlarının kırsal ve kentsel alanlarda farklı bağlamlarda da olsa toplumsal yaşamın önemli bir parçası olmaya devam ettiğini göstermiştir.

Van yöresi halk oyunları hem köyde hem de şehirde, farklı şekillerde de olsa eğlence kültürünün vazgeçilmez bir unsuru olarak varlığını sürdürmektedir. Bu, halk oyunlarının sosyo-kültürel adaptasyon yeteneğini ve hem geleneksel hem de modern bağlamlarda işlevselliğini koruduğunu ortaya koymuştur.

Van yöresi halk oyunlarının genellikle müzik eşliğinde icra edildiği, ancak bazı oyunların sadece ritim ve söz eşliğinde oynandığı da görülmektedir. Özellikle çalgı kullanılmadığında ritim ve melodik sözlerin ön planda olduğu görülmektedir. Çalgısız icralarda dahi melodinin oyunun vazgeçilmez bir unsuru olduğu, ritim ve sözle bütünleşerek estetik yapıyı koruduğu saptanmıştır.

Van yöresi halk oyunlarının öğrenme sürecinde oyunların ağır tempolu ve basit adımlarla başlanması öğrenmeyi kolaylaştırdığı ve motivasyonu artırdığı sonucu ortaya çıkmıştır. Kaynak kişiler tarafından defalarca ifade edilen bu öğrenme tekniği, öğrencilerin algılama ve öğrenme sürecinde kolay adımlı oyunlar ve düşük tempolu müziklerin önemli bir rol oynadığını göstermektedir.

Bölgenin İpek Yolu üzerinde yer alması, tarih boyunca birçok topluluğun geçişine olanak sağlayarak kültürel etkileşimleri artırmıştır. Bu etkileşim, farklı halkların birbirlerinin kültürlerinden etkilenmesine ve halk oyunlarının çeşitlenmesine yol açmıştır. Göç yoluyla bölgeye taşınan oyunlar, dansı öğreten aktarıcılarının öğretim yöntemlerine zenginlik katmış, bu durum da halk oyunlarının fazlalaşmasını ve çeşitlenmesini sağlamıştır. Bu kültürel etkileşimler ve göçler ile halk oyunlarının

repertuvarını genişletmiş, öğretim tekniklerini zenginleştirmiş ve dansların sayısının artmasına katkıda bulunmuştur.

Van yöresi halk oyunlarında tarihsel olarak cinsiyet ayrımının var olduğu, bu ayrımın özellikle dini inanışlar ve ahlaki değerlerin etkisiyle şekillendiği görülmektedir. Kadınların daha sade adımlarla oynadığı, erkeklerin ise fiziksel güç ve dinamizm gerektiren oyunlara ağırlık verdiği bu geleneksel yapı, toplumun normlarını yansıttığı görülmektedir. Ancak, halk oyunlarının eğitim yoluyla okullarda, derneklerde ve kurumlarda öğretilmesi, bu cinsiyet ayrımının zamanla kaybolduğunu göstermiştir. Eğitimli bireyler, halk oyunlarını öğrenirken kadın-erkek ayrımı gözetmeksizin eşit katılım göstermiş, bu da halk oyunlarının modern bir form kazanmasına yol açtığını göstermiştir. Yeni nesil, bu oyunları eğitimle kazandığından, düğün ve sosyal etkinliklerde de bu değişimin izlerini taşımaktadır. Bu durum, halk oyunlarının sadece geleneksel değerlerini korumakla kalmayıp, aynı zamanda daha kapsayıcı bir yapıya bürünmesini sağlamış ve toplumun kültürel yapısına yeni bir boyut kazandırmıştır. Eğitimin, halk oyunlarında cinsiyet eşitliğinin önünü açtığı ve bu kültürel değerlerin modern koşullarda yaşatılmasında önemli bir araç haline geldiği izlenmiştir.

Van yöresi halk oyunlarının öğretiminde kapalı alanlar, odaklanmayı artırıcı bir öğrenme ortamı sunarak figürlerin detaylı ve birebir aktarımını kolaylaştırdığı görülmektedir. Bu ortam, özellikle adım-müzik uyumunun vurgulanmasıyla öğrencilerin öğrenme süresini kısaltmakta ve öğrenme kalitesini artırmaktadır. Kapalı alanların sağladığı dikkat odaklı atmosfer, bireysel motivasyonu güçlendirerek öğretici-öğrenci iletişimini daha etkili bir hale getirmektedir. Halk oyunlarının kapalı alanlarda öğretilmesinin, öğrencinin oyuna adaptasyonunu hızlandıran ve öğrenmeyi pekiştiren bir yöntem olduğu bilinmektedir. Bu nedenle, Van yöresi oyunlarının aktarımında kapalı alanlarda düzenlenen bireysel veya küçük grup çalışmaları, geleneksel aktarım yöntemlerinin modernize edilmesi için temel bir yöntem olarak kullanılabilir.

Van yöresi halk oyunlarının geleneksel yapısında, düğünlerde aile büyüklerinin veya aşiret liderlerinin öncülüğü sembolik bir liderlik anlamı taşımakta ve fiziksel bir sıralama gerektirmemektedir. Ancak, eğitici oyun öğretiminde, dansçı sıralamasını ve tutuş şekillerini bir standarda oturtmalı, her yaş grubunun fiziksel uygunluğuna ve yöresel oyunların karakteristik yapılarına göre bir öğretim yöntemi geliştirmelidir. Bu

standartlaşma hem öğretimin etkinliğini hem de yöresel oyunların doğru ve anlamlı bir şekilde aktarılmasının göstergesidir.

Van yöresinin geleneksel kültüründe halk oyunlarının öğrenim süreci, toplumun doğal yapısı içerisinde kendiliğinden gerçekleşen bir süreç olduğunu göstermektedir. Bu süreç, özellikle düğün ve nişan gibi etkinliklerde belirgin ve etkili bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Bu tür etkinliklerde bireylerin, herhangi bir zorlamaya ya da müdahaleye gerek kalmadan kültürel değerleri ve halk oyunlarına olan yaklaşımlarını doğal bir şekilde öğrenir ve aktarırlar. Bu öğrenme şekli, doğaçlama yöntemlerinin ön plana çıkmasını sağlamakta ve halk oyunlarının doğal yapısını bozmadan, uygun bir aktarım yöntemi sunduğunu göstermektedir.

Van yöresinde oynanan halk oyunlarının bir başka öğrenme şekli ise planlanmış öğrenme şekli olarak görülmektedir. Burada doğal ortam dışında daha kurallı bir yaklaşım sergilenmektedir. Bu yaklaşımlar ilk olarak halk oyunlarına karşı ilginin ne düzeyde olduğunu tespit edilmesi, yaş gruplarının belirlenmesi ve arkasından fiziki durumlarına göre şekillenen bir öğrenme süreci ile devam etmektedir. Bu yöntem planlı öğrenme yöntemlerinin, halk oyunları öğretiminde daha verimli ve etkili bir öğrenme süreci sağladığını göstermektedir.

Van yöresi halk oyunlarının öğretiminde, küçük yaşta çocuk gruplarında algılama seviyesi, çocukların ilgilerine göre şekillenmektedir. Bu algılamalar, sadece halk oyunları adımlarını öğrenmekle sınırlı kalmaz, aynı zamanda çocuk oyunları gibi farklı oyun türleriyle de aktarılmaktadır. Bu yöntemin, çocukların hem halk oyunları öğrenmelerini hem de eğlenerek ilgilerini korumalarını sağladığı düşünülmektedir.

Van yöresi halk oyunları öğretiminde, usta-çırak ilişkisi en geleneksel öğrenme yöntemi olarak kabul edilmektedir. Bu yöntem, ustadan öğrenilen bilgilerin nesilden nesile aynı şekilde aktarıldığını göstermektedir. Usta, oyunları en doğru şekilde bilen ve uygulayan kişidir, çırak ise ustayı gözlemleyerek ve uygulayarak öğrenmeye çalışmaktadır. Ancak, bu geleneksel yöntem ve metot, modern öğretim teknikleriyle karşılaştırıldığında yetersiz kalmaktadır. Geleneksel usta-çırak ilişkisinin etkili olduğu yönler bulunsa da günümüzde halk oyunları öğretiminde teknolojik araçlar, dijital platformlar ve farklı öğretim tekniklerinin de entegrasyonu gerekmektedir. Bu hem oyunların kültürel değerlerinin korunmasını hem de öğrenme sürecinin daha verimli hale gelmesini sağlayacaktır.

Eğitim ve öğretimin içerisinde yer alan uygulamalı yöntemler arasında gör, algıla ve uygula tekniği Van yöresi halk oyunlarının öğretiminde de etkin bir şekilde görülmektedir. Bu yöntem geleneksel yapıyı korumakla beraber usta çırak ilişkisinin devamlılığını da sağlamaktadır. Bu yöntemi kullanan ustalar, farklı yöntemlere yönelmeden figürlerin doğru bir şekilde aktarılmasını ve oyunların nesiller boyunca yaşatılmasını sağlamaktadırlar.



8. SONUÇ ve ÖNERİLER

8.1. Sonuç

Oyun, insanlık tarihinin en eski ifade biçimlerinden biri olarak toplumsal yaşam ve kültürel değerlerin bir yansımasıdır. İlk zamanlarda iletişim aracı olarak kullanılan bu hareketler, zamanla estetik bir sanat formuna dönüşmüş ve halkın ortak hafızasında derin izler bırakmıştır. Bugün oyun, yalnızca geçmişin bir hatırası olmanın ötesinde, kimlik ve aidiyetin bir sembolüdür. Oyunların geçmişten günümüze ulaşması, kültürel değerlerin korunması ve gelecek nesillere aktarılması açısından büyük bir öneme sahiptir.

Başlangıçta din ve büyüye dayalı ritüellerle ortaya çıkan oyunlar, zaman içinde insanların duygu ve düşüncelerini ifade etme aracına dönüşmüştür. Doğayı taklit ederek yapılan hareketler, zamanla düzenli bir biçim almış, müzikle birleşerek oyun ve dansa dönüşmüştür. Bu hareketlerin sahneye taşınması, onlara sanatsal bir kimlik kazandırmıştır. Zamanla halk oyunları sadece bir eğlence aracı olmaktan çıkarak görsel sanatların bir parçası haline gelmiş ve sanatsal kimliğini güçlendirmiştir.

Halk oyunları, genellikle müzikle icra edilse de bazıları sadece ritimle veya sözlü olarak da yapılabilir. Müzik ve dilin birleşiminden oluşan bu bütün, halk oyunlarını hem kültürel hem de sanatsal açıdan zenginleştirdiğini tespit etmiştir. Türk halk oyunları kültüründe, halkın yaşam biçimi, dil ve gelenekleriyle derin bir bağa sahiptir. Her bölgenin kendine özgü oyunları, müzikleri, hareketleri ve giysileriyle çeşitlenerek, o bölgenin kültürünü ve tarihini yansıttığı görülmektedir.

Bu oyunlar yalnızca eğlence amaçlı değil, aynı zamanda toplumun bir arada olma, birlik ve beraberlik içinde yaşama arzusunun bir simgesidir. Düğünler, bayramlar ve diğer toplumsal etkinliklerde bir araya gelerek, halkın kahramanlıklarını, duygusal hallerini ve yaşam olaylarını anlatarak kültürel bir hafıza oluşturmuştur.

Türkiye'nin önemli kültürel öğelerinden biri olan halk oyunları, farklı bölgelerdeki kültürel özelliklere göre çeşitlenmiştir. Van, özellikle halay türündeki oyun yapısıyla zengin bir kültüre sahiptir. Van'da oynanan halk oyunlarının tarihi, oldukça eski zamanlara dayanmaktadır. Van'ın çevre illerle etkileşimleri, yerel oyun kültürünü zenginleştirerek çeşitlenmesine katkı sağlamış ve bu sayede halk oyunlarının sürekliliği korunmuştur.

Van yöresi halk oyunları, köylerde düğün ve benzeri sosyal etkinliklerde geleneksel bir şekilde icra edilirken, şehirlerde daha çok eğlence ve gösteri amacıyla sahnelenmektedir. Bu durum, halk oyunlarının kırsal ve kentsel alanlarda farklı bağlamlarda karşımıza çıksa da toplumsal yaşamın vazgeçilmez bir parçası olarak varlığını sürdürdüğünü göstermektedir.

Van yöresi halk oyunlarının öğrenme sürecinde, oyunların ağır tempolu ve basit adımlarla başlanması, öğrencilerin hem öğrenmesini kolaylaştırmakta hem de motivasyonlarını artırmaktadır. Kaynak kişiler tarafından sıklıkla vurgulanan bu yöntem, düşük tempolu müzikler ve basit adımların öğrencilerin algılama ve öğrenme sürecinde önemli bir rol oynadığını göstermektedir.

Van yöresi halk oyunlarının eğitim sürecinde, antrenörler, kaynak kişiler ve usta öğreticiler genellikle alay usulüyle yetiştiklerinden dolayı öğretim teknikleri çoğunlukla usta-çırak aktarımıyla sınırlıdır. Bu yöntem, oyunların geleneksel yapısının korunmasında etkili olmuş olsa da yeterli bir öğretim metodu olarak kabul edilmemektedir. Bu nedenle, akademik eğitim alanlarında bu metotlar üzerine çalışmalar yapılarak, yeni eğitim yöntemleri geliştirilmelidir. Böylece, yöredeki usta öğreticiler, kaynak kişiler ve antrenörlerin yanı sıra, bu alana ilgi duyan tüm bireylerin eğitim süreçlerine katkı sağlanarak, halk oyunlarının öğretim sürecinin daha etkili bir hale getirileceği düşünülmektedir.

Halk oyunlarının okullarda zorunlu ders olarak okutulması, çocukların kültürel ve bedensel gelişimlerine önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir. Şu anda halk oyunları kursları çoğunlukla yetkin olmayan kişiler tarafından verildiği için oyunlar yanlış öğretilmekte ve yozlaşmaktadır. Bu nedenle, halk oyunlarının öğretimi akademik alanda eğitim alan ve yetkin öğretmenler tarafından yapılmalı ve böylece oyunlarımızın doğru bir şekilde gelecek nesillere aktarılması sağlanmalıdır.

8.2. Öneriler

Van ve ilçelerinde halk oyunları ve müzikleri oldukça zengindir. Ancak, bunlarla ilgili yeterince araştırmalar yapılmamaktadır. Bu zenginliği korumak ve geliştirmek için bazı öneriler sunulmuştur;

Halk oyunlarını ve müziklerini bilen kişilerle konuşulmalı ve bilgiler kayıt altına alınmalıdır. Alınan bu kayıtlar (oyunlar, müzikler ve ses kayıtları) belgelenmeli ve dijital platformlarda yayınlanmalıdır. Bu araştırmalar desteklenmeli ve bu alanla ilgili projeler yapılmalıdır. Bununla beraber bu alanla ilgilenen kaynak kişiler, antrenörler ve usta öğreticilere eğitimler verilmeli ve etkinlikler düzenlenerek bu kültürün devamlılığı ve popülerliği artırılmalıdır.

Van ve çevresindeki illerin halk oyunları ve müzik yapısını karşılaştırmak için şu adımlar izlenmelidir: Her bölgedeki halk oyunlarının adım, figür, ritim yapısı ve kullanılan enstrümanların analizi yapılmaz. Oyunların adımları, figürleri ve diziliş düzenleri detaylı şekilde karşılaştırılarak benzerlikler ve farklılıklar belirlenmelidir. Bölgedeki deneyimli halk oyunları ustaları (Antrenör, Kaynak kişi, Usta öğretici) ve müzisyenlerle birebir görüşmeler yapılarak oyunların anlamları, hikâyeleri ve kültürel bağlamları öğrenilmelidir. Saha çalışmalarıyla oyunlar ve müzikler görsel ve işitsel olarak kaydedilip detaylı bir şekilde analiz edilmelidir. Son olarak, tüm bulgular benzerlikler ve farklılıkları gösteren bir rapor hazırlanmamalıdır. Bu çalışma, Van'ın halk oyunlarındaki yapısını ve çevre illerle etkileşimlerini açıkça ortaya koyacaktır.

Van yöresinin yöresel kostümleri, zaman içinde değişime uğramış ve geçmişte giyilen kostümlerle günümüz gelenek ve görenekleri arasında benzerlikler büyük ölçüde kaybolmuştur. Bu giyim kültürünün korunması ve gelecek nesillere aktarılması için şu önerilerde bulunulabilir: Geleneksel Van kostümlerinin aslına uygun şekilde üretilmesi için giyim atölyeleri kurulmalıdır. Bu atölyelerde, yerel ustalar ve zanaatkarlarla birlikte geleneksel yöntemlere dayalı üretim yapılmalıdır. Tarihî kostümlerde kullanılan yerel kumaş türlerinin yeniden üretilmesi sağlanmalı, doğal iplik ve boyama teknikleri canlandırılarak yöresel dokuma kültürü desteklenmelidir. Kostümlerin dikim şekilleri ve üzerindeki işlemler, geleneksel yöntemlere bağlı kalınarak üretilmelidir. İşlemlerde kullanılan motiflerin anlamları korunmalı ve bu bilgiler kayıt altına alınmalıdır. Geçmişte kullanılan kostümler, fotoğraf, çizim ve açıklamalarla belgelenmeli ve arşivlenmelidir. Yapılacak olan bu çalışmalar hem üretim hem de eğitim için rehber niteliği taşıyacaktır.

Yerel festivaller, defileler ve halk oyunları etkinliklerinde Van yöresine özgü kıyafetler sergilenerek, bu kültürün geniş kitlelere tanıtımı sağlanabilir.

Halk oyunları, ilköğretimden yükseköğretime kadar her düzeyde seçmeli ders olarak müfredata dahil edilmelidir. Bu derslerde, öğrenciler hem bölgeye özgü oyunları

öğrenme fırsatı bulacak hem de fiziksel ve sosyal becerilerini geliştirecektir. Halk oyunlarını öğretecek öğretmenlerin, uzmanlık eğitimlerinden geçmesi ve sertifikalı hale getirilmesi gerekmektedir. Bölgeye özgü oyunları en iyi şekilde öğretebilmek için bu eğitimciler, Van yöresi oyun kültürüne hâkim olmalıdır.

Üniversitelerin ilgili bölümlerinde halk bilimi araştırmacıları yetiştirilmeli ve bu araştırmacılardan oluşan genç akademik kadrolara görev verilmelidir. Bu kadrolar, halk oyunları kültürünü bilimsel bir yaklaşımla ele alarak kapsamlı çalışmalar yürütebilir. Bu sayede halk oyunlarının tarihî ve kültürel boyutları korunarak devamlılığı sağlanabilir.



KAYNAKÇA

- And, M. (2012). *Oyun ve B    *. İstanbul, T  rkiye: Yapı Kredi Yayınları s.27.28.159
- Aslan, B. (2021). *Van Y  resinde Oynanan Halk Oyunlarına E  lik Eden Eserlerin M  zikal A  ıdan İncelenmesi*. İstanbul: Hali   Üniversitesi Lisans  st   E  itim Enstit  s   T  rk Musikisi Anasanat Dalı T  rk Musikisi Y  ksek Lisans Programı. s.8.9
- DEMİR, N. A. (2020). *Halk Oyunları Sporcularının Algılanan Stres D  zeylerinin Ve Problem C  zme Becerilerinin Kar  ıla  tırması*. Giresun Üniversitesi / Sa  lık Bilimleri Enstit  s   / Beden E  itimi ve Spor Ana Bilim Dalı s.7.8.9.10
- Ekici, M. (2016). *Halk Bilgisi (Folklor)*. Ankara, T  rkiye: Geleneksel yayıncılık s. 2. 6. 8.10
- Ero  lu T. (2017). *T  rkiye'deki Halk Oyunlarının Temel   zellikler,T  r Ve Da  ılım Bakımından İncelenmesi* Akademik Sosyal Ara  tırmalar Dergisi, Yıl: 5, Sayı: 42, Mart 2017, s. 74.75
- G     er, S. B. (2016). *Adıyaman Y  resi Halk Oyunlarının K  lt  rel Olgu Ve Adıyaman: Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstit  s   Yayınlanmamı   Y  ksek Lisans Tezi*. s.2.3.
- G  LBEYAZ, K. (2018). *Hareket bilimi ve k  lt  rel a  ıdan T  rk halk oyunlarının incelenmesi (T  rkiye   rne  i). T  rk halk oyunlarının hareket bilimi ve k  lt  rel a  ıdan incelenmesi (T  rkiye   rne  i)* Sakarya Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstit  s   / T  rk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı s.94.95.110.111.120.121.129.130.131.133.210
- Selami, A. (2009). *T  rk Halk Oyunlarında T  r Sorunu*. SAKARYA: SAKARYA   NİVERSİTESİ. s.50.62.63.71
-   ahino  lu, M. G. (2020). *A  rı Y  resi Halk Oyunlarında Erkek Barları Ve Barlar Esnasında İcr   Edilen Eserlerin Makam Ve Us  l Tahlili*. (Yayımlanmamı   Y  ksek Lisans Tezi) Ankara: Gazi Üniversitesi G  zel Sanatlar Enstit  s   .s.6.7.9.
- T  fenk  i,   . / Tatlı D. /   nay, Y. (2016) *Van K  lt  r ve Turizm Envanteri -III- Halk K  lt  r   -II-* (2016 b., Cilt Van K  lt  r ve Turizm Envanteri -III-) s.336

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, Adı : KORKMAZ Ali Şener

Uyruğu : Türkiye Cumhuriyeti

Eğitim

Derece	: Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
--------	-----------------	------------------

Lisans	: Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Türk Müziği Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü Geleneksel Türk Müzikleri Anabilim Dalı	05.07.2021
---------------	--	------------

Yüksek Lisans	: Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Geleneksel Türk Müzikleri Anabilim Dalı	14.03.2025
----------------------	---	------------

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
17.10.2005- Devam Ediyor	Milli eğitim Bakanlığı Personeli	Usta Öğretici

Yabancı Dil

Hobiler

Bilim, Sanat, Araştırma



T.C.
VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



Lisansüstü Tez Orijinallik Raporu

Öğrenci Bilgileri

Adı-Soyadı	Ali Şener KORKMAZ
Öğrenci No	22920028010
Anabilim Dalı	Geleneksel Türk Müzikleri Anabilim Dalı
Programı	Geleneksel Türk Müzikleri Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans
Statüsü	☒ Yüksek Lisans ☐ Doktora

Tez Bilgileri

Başlığı/Konusu	Van Halk Oyunlarının Eğitsel Yönden İncelenmesi
-----------------------	---

Tez Orijinallik Raporu Bilgileri*

Sayfa Sayısı (Kapak sayfası, Giriş, Ana bölümler ve Sonuç bölümleri)	İx + 103
İntihal Tespit Programı	Turnitin
Benzerlik Oranı (%)	%2
Tarih	06.03.2025

*** Orijinallik raporu, aşağıdaki filtreler kullanılarak oluşturulmuştur:**

- Kabul ve onay sayfası hariç,
- Teşekkür hariç,
- İçindekiler hariç,
- Simge ve kısaltmalar hariç,
- Gereç ve yöntemler hariç,
- Kaynakça hariç,
- Alıntılar hariç,
- Tezden çıkan yayınlar hariç,
- 7 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç (Limit match size to 7 words)

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Lisansüstü Tez Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılmasına İlişkin Yönergeyi İnceledim ve bu yönergede belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içemediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimizi ve yukarıda vermiş olduğumuz bilgilerin doğru olduğunu beyan ederiz.

Gereğini bilgilerinize arz ederim.

Danışman		Öğrenci
Adı Soyadı	Prof. Dr. Adnan TÖNEL	Ali Şener KORKMAZ
İmza		
		Tarih 06.03.2025