

47. Türk halk oyunlarında taklit unsuruna dair notlar¹

Selami AKIŐ²

APA: Akıř, S. (2024). Türk halk oyunlarında taklit unsuruna dair notlar. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Arařtırmaları Dergisi*, (Ö14), 841-852. DOI: 10.29000/rumelide.1455640.

Öz

Günümüzde bilindiđi hâliyle halk oyunlarının, tarihsel ve kültürel olarak oyun temelli olup köken olarak ise çok eski dönemlere dayandığı, hatta insanlığın varoluđu ile oyunun bařladıđı düşünölmektedir. Bu düşünöcenin her ne kadar ispatı ve kesinliđi bilinmese de eldeki veriler, bulgular ve yorumlar aynı yönde birleřmektedir. Oyundan türetilip zaman içinde řekillenip güncellenerek cođrafya, tarih, kültür ve sanat ögelerinin de birleřmesiyle meydana gelen Türk halk oyunları, çağlar boyunca etkileřim ve dinamizm sarmalında sürekli yenilenen fakat asla kaybolmadan, kabuk deđiřtiren bir yapıyla toplumların en önemli unsurlarından birini oluřturmaktadır. İçinde barındırdığı ritüellik özelliđi ile kavramsal olarak oyunun anlam yolcuđu ile yola çıkılan bu çalışmada taklit unsuruna semantik ve semiyotik bir bakıř açısı sunulmaktadır. Ayrıca oyun; kültürel bağlamda saygı, eğlence, günlük yařam ve mesleki olarak ele alınarak farklı hayvan motiflerinin oyunlara yansımaları, bařlıklar hâlinde sunulmaktadır. Türk halk oyunlarında taklit unsuru bařlıđıyla sunulan çalışmada, kuramsal olarak oyun ve oyunun deđiřim süreçleri ele alınarak, taklit-oyun iliřkisi üzerine deđerlendirmelere yer verilmiřtir. Bunların yanında Türk halk oyunları bağlamında taklit unsuru farklı boyutlarıyla incelenerek, hayvan taklitlerinin oyunlara yansımada öne çıkan bazı motiflerin arařtırılması yapılmıřtır.

Anahtar Kelimeler: Türk halk oyunları, Oyun, Taklit, Hayvan motifleri.

¹ **Beyan (Tez/ Bildiri):** Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduđu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiđi beyan olunur.

Çıkar Çatıřması: Çıkar çatıřması beyan edilmemiřtir.

Finansman: Bu arařtırmayı desteklemek için dıř fon kullanılmamıřtır.

Telif Hakkı & Lisans: Yazarlar dergide yayımlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.

Kaynak: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduđu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiđi beyan olunur.

Benzerlik Raporu: Alındı – Turnitin, Oran: %8

Etik řikayeti: editor@rumelide.com

Makale Türü: Arařtırma makalesi, **Makale Kayıt Tarihi:** 21.02.2024-**Kabul Tarihi:** 20.03.2024-**Yayın Tarihi:** 21.03.2024; **DOI:** 10.29000/rumelide.1455640

Hakem Deđerlendirmesi: İki Dıř Hakem / Çift Taraflı Körlleme

² Dr. Öğr. Üyesi, Ardahan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakóltesi, Türk Halk Oyunları Bölümü / Dr., Ardahan University, Faculty of Fine Arts, Department of Turkish Folk Dances (Ardahan, Türkiye), selamiakis@ardahan.edu.tr, **ORCID ID:** 0000-0003-1716-379X, **ROR ID:** https://ror.org/042ejbk14, **ISNI:** 0000 0004 0399 2738, **Crossreff Funder ID:** Q12808547

Notes on the element of imitation in Turkish folk dances³

Abstract

Folk dances, as they are known today, are historically and culturally game-based, and it is thought that their origins date back to ancient times, and that the game started with the existence of humanity. Although the proof and certainty of this idea is unknown, the available data, findings and interpretations converge in the same direction. Turkish folk dances, which are derived from games, shaped and updated over time and combined with elements of geography, history, culture and art, constitute one of the most important elements of societies, with a structure that changes and renews in the spiral of interaction and dynamism throughout the ages, but never disappears. In this study, which sets out conceptually with the meaning journey of the game with its ritual feature, a semantic and semiotic perspective is presented to the element of imitation. In addition, the game is discussed in terms of respect, entertainment, daily life and professionally in the cultural context, and the reflections of different animal motifs on the games are presented under headings. In the study presented under the title of imitation element in Turkish folk dances, the game and the change processes of the game are discussed theoretically and evaluations on the imitation-game relationship are included. In addition, the element of imitation in the context of Turkish folk dances was examined in different dimensions and some prominent motifs in the reflection of animal imitations in the games were investigated.

Keywords: Dance, Imitation, Animal motifs.

Giriş

Günümüzde kültürel mirasın ve folklorik unsurların önemi giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Bu unsurlar, bir toplumun tarihini, kimliğini ve değerlerini yansıtan önemli unsurlardır. Bu bağlamda, Türk halk oyunları gibi geleneksel sanat sahaları, Türk kültürünün zengin ve çeşitli yönlerini yansıtmaktadır. Türk halk oyunları; coğrafi, tarihî ve kültürel çeşitliliğin birleşiminden oluşan zengin bir mirası temsil etmektedir.

Halk oyunları, tarihsel olarak oyun temelli olup köken olarak çok eski dönemlere dayanmaktadır. Oyunun, varoluşundan beri insanlığın bir parçası olduğu düşünülmektedir. Ancak Türk halk oyunlarının bugünkü şeklini alması, zaman içinde şekillenip güncellenerek coğrafya, tarih, kültür ve sanat öğelerinin birleşmesiyle gerçekleşmiştir. Bu oyunlar, çağlar boyunca etkileşim ve dinamizm sarmalında sürekli yenilenmiş ve toplumların en önemli unsurlarından birini oluşturmuştur.

³ **Statement:** It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation process of this study and all the studies utilised are indicated in the bibliography.

Conflict of Interest: No conflict of interest is declared.

Funding: No external funding was used to support this research.

Copyright & Licence: The authors own the copyright of their work published in the journal and their work is published under the CC BY-NC 4.0 licence.

Source: It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation of this study and all the studies used are stated in the bibliography.

Similarity Report: Received – Turnitin, Rate: %8

Ethics Complaint: editor@rumelide.com

Article Type: Research article, Article Registration Date: 21.02.2024-Acceptance Date: 20.03.2024-Publication Date: 21.03.2024; DOI: 10.29000/rumelide.1455640

Peer Review: Two External Referees / Double Blind

Pek çok unsuru bulunan Türk halk oyunlarının önemli bir unsuru da taklit ögesidir. Taklit, halk oyunlarında ritüellik özelliđiyle birleřerek oyunun anlam yolculuđunu zenginleřtiren ve derinleřtiren bir öge olarak karřımıza çıkmaktadır. Ayrıca, oyunun diđer bazı unsurları olan saygı, eđence, günlük yařam ve mesleki faaliyetler gibi birçok alan da ele alınabilmektedir. Bu unsurlar, Türk halk oyunlarının çok yönlü ve zengin dođasını daha kapsamlı bir řekilde anlamak için önemli bir rol oynamaktadır. Bu çeřitli unsurların incelenmesi, oyunların toplumsal ve kültürel bağlamdaki yerini daha iyi anlamamıza yardımcı olabilecektir.

Türk halk oyunlarının kökenini oluřturan oyun kuramı ve bu kuramın en önemli yapı tařlarını oluřturan taklit unsurlarının ele alındıđı çalıřmanın amacı oyunların tarihsel geliřimi ve deđiřimi hakkında bilgi verip, taklit unsurunun oyunlardaki yansımalarını ortaya koymaktır. Bu amaçla hazırlanan çalıřmanın yöntemi, literatür taramasına ve bu taramaların yorumlanmasına dayanmaktadır. Bu çalıřma, Türk halk oyunlarında taklit unsuru üzerine bir inceleme sunmaktadır. Kapsamı, Türk halk oyunlarının genel bir deđerlendirmesinden bařlayarak taklit unsuru üzerine odaklanmıřtır. Arařtırma modeli ise bu unsurların semantik ve semiyotik analizini içeren bir yapıya dayanmaktadır. Bu bağlamda arařtırmanın problem durumu, Türk halk oyunlarında taklit unsuruyla ilgili olarak tespit edilebilen kimi bilgileri ortaya koymaktır. Arařtırmanın alt problemleri olarak; Türk halk oyunlarının taklit unsuru nasıl tanımlanabileceđi, bu unsurların Türk halk oyunlarında hangi sembolik manaları taşıyabileceđi, taklit unsurunun Türk halk oyunlarının toplumsal iřlevlerini nasıl etkileyebileceđi ve Türk halk oyunlarında taklit unsurunun zaman içinde nasıl deđiřim göstermiř olabileceđi gibi hususlar belirlenmiřtir. Bu alt problemler ile Türk halk oyunlarında görülebilen taklit unsuruyla ilgili bir deđerlendirme yapmak da amaçlanmıřtır.

Türk halk oyunlarının kökenleri, tarihi ve kültürel bağlamı özetleyerek incelenmiř ve aynı zamanda oyunların taşıdıđı sembolik anlamlar ile toplumsal iřlevlerin anlaşılmasına katkıda bulunmak amaçlanmıřtır. Ayrıca, oyunların içerdıđi kültürel miras ve hayvan motiflerinin nasıl yansıtıldıđını anlamak için incelenen taklit unsuru da folklor arařtırmalarına ve semiyotik çalıřmalara yeni bir bakıř açısı getirmeyi hedeflemektedir. Bu maksatla öncelikle bir literatür taraması yapılmıř; arařtırma verileri, Türk halk oyunlarının kaynaklarından, belgelerinden ve röportajlardan elde edilmiřtir.

Metin And'ın "Oyun ve Büğü" (And, 2002) adlı eserinde dramatik köylü oyunlarını ele alarak yapısal ve etimolojik olarak yaklařtıđı bazı kavramlar (tarımsal oyunlar, çoban oyunları, hayvan benzetmeceleri, řakalar ve dilsiz oyunlar), bu çalıřmada farklı olarak ele alınmıřtır. Bu farkların en belirgin olanı; And'ın seyirlik olarak bilinen dramatik/tiyatral oyunlar üzerinden oyunları deđerlendirmesidir. Yapılan bu çalıřmada ise Türk halk oyunlarındaki taklit unsurları ve bazı motif yapıları, dramatik/tiyatral olmayan, topluluklar, gruplar tarafından sahnelenen oyunların deđerlendirilmesiyle ele alınmıřtır. Ayrıca "motif" sözcüđünden kasıt; tespit edilen bazı hayvanların oyun ve taklit unsuru olarak folklorumuzda kapsadıđı alanın izahı için yardımcı bir öge olarak kullanılmasıdır. Bunların dıřında bu makaledeki asıl maksat, Türk halk oyunlarında görülen taklit unsurlarının hangi oyunlarında görüldüđünden ziyade genel olarak oyunlardaki taklit unsurlarının tespit edilmesine yöneliktir. Bu nedenle makale içerisinde unsurların ifadesinde kimi örnekler verilmiř olmakla birlikte tüm oyunlarda hangi unsurların görüldüđünden bahsedilmemiřtir.

1. Kavramsal Oyun ve Oyunun Deđerim Süreci

Oyunu kavramsal olarak ele almak için öncelikle felsefi olarak konumlandırılması gerekir. "Oyun kavramı, ilk defa batı felsefesinde, Socrates öncesi dönemde dikkat çekmeye bařlamıřtır. Öte yandan

oyun, doğu felsefesinde, eski dinlerin yaratılış öykülerinde, Hindu yaratılış ilahilerinde, canlı varlığın olduğu her yerde ve en başından beri var olmuştur” (Duran, 2016: 4). Oyunlar, bünyelerinde barındırdıkları ve onları çok etkili kılan ilahi güç ile ilkel dinlerin ritüellerini oluşturmuşlardır. “Ritüel, yazıya geçmemiş, hiç değişmeyen ifadelerin ve belirli şekildeki hareketlerin, kesin sıralarla oyuncular tarafından ortaya konulmasıdır” (Rappaport, 2003, s. 396). İnsanın en değerli hazinelerinden olan oyunlar zamanla “dini ve törensel niteliklerini kaybederek, anlamlarını açıklayamadığımız soyut oyunlar hâlini almışlardır” (Öngel, 1992, s. 6).

Günümüzden geçmişe doğru bakıldığında oynarken keyif alan, izleyenlere keyif veren adeta büyüü hareketlerin ne anlama geldiği konusunda kesin ifadeler kullanmak araştırmacıları oldukça büyük bir yanlışla düşürmektedir. Çünkü anlamını ve nedenselliğini yitiren bu hareketler bugün oyunları oluşturan fakat anlam derinliği olarak çoğunlukla kısıtlı bilgilere ulaşabildiğimiz bir hâl almıştır. “Rıza Tevfik Bölükbaşı; hiyeroglif kiyasla şimdi kullanılan harfler ne ise, ilkelerin anlamlı oyunlarına kıyasla uygar insanların oyunları da odur. Hiyeroglif, nasıl anlamlı olan görünüşünü yitire yitire yalnızca sembolik birtakım harflere dönüşmüşse, ilkeler dünyasının oyunları da git gide anlamını yitirip yalnızca birtakım hareketlerden ibaret kalmıştır” (Yatman, 2005, s. 6). Diyerek bu durumu net bir şekilde özetlemiştir.

Değişen ve gelişen zamana ayak uydurmaya çalışan insan; bilim, sanat ve iletişim ile birlikte kültürünü de geliştirmiştir. “Toplumların maddi ve manevi kültürleri geliştikçe dans anlayışı da değişmiştir. Önceleri taklit, büyü ve dine dayanan danslar, sonraları fonksiyonlarını kaybetmiş, son safhada salon dansları ortaya çıkmıştır” (Eroğlu, 1995, s. 18). Dolayısıyla bir dönem toplumun oluşturduğu bazı değerler, bir zaman sonra aynı toplum tarafından anlaşılmasız bir hal alabilmektedir. Bu bağlamda dansın kullandığı iletişimin anlaşılması için hareket ve ikonografik örnekler incelenmelidir. (Kaeppler, 2003).

Halk oyunları gelişimini tamamladıktan sonra, toplumun da değişip güncellenmesiyle çoğu zaman ilk oluşumundaki anlamından uzaklaşır. Gelişen toplum yapısının değer yargılarının değişmesi, oyunları oluşturan geleneksel hareketlerin korunmasına rağmen, ilk çıkış kaynaklarındaki işlevlerinin yitirilmesine yol açar. Önceleri insan yaşamının bütünü oluşturduğu geleneksel kültür değerleri toplumdaki sanayileşme, tarımda makineleşme ve gittikçe yayılan kitle iletişim araçları ile birlikte yaşamın bir parçası haline gelmiş, bu sayede de değer yargıları değişmiştir. Halk oyunları da gittikçe yok olan geleneksel törenlerdeki yerinden uzaklaşarak, yeni oluşan toplumda genellikle bir eğlence aracı olmaktan daha öteye gidememiştir. (Koçkar, 1998).

1.1. Taklit/Oyun İlişkisi

İnsanın yaşam boyu biriktirdiği maddi ve manevi öğelerden oluşan kültür, çoğu zaman bir toplumun bir diğerini de etkilemesiyle hızlı bir şekilde yayılmaktadır. Farklı kültürlerden etkileşim hâlinde yayılan bu öğeler, bazen kendiliğinden bambaşka bir unsura dönüşebilir. İşte halk oyunlarının yapısında görülen etkileşim de buna benzer bir etkileşimdir. Eski dönemlerden beri etkin bir sosyoloji ve etnolojiye de konu olmuş oyunların ortaya çıkış sebeplerinden biri de taklittir.

Oyunlardaki taklit yapısı, kimi zaman herhangi bir canlının yaptığı hareketi veya çıkardığı bir sesi kapsarken kimi zaman doğadaki nesnelerin şeklini kimi zaman da soyut bir duyguyu veya davranışı kapsar.

Taklit unsuru sadece insanlara özgü bir davranış değildir. Dolayısıyla yapılan taklitler sadece akıl ve düşünce ile yapılmayarak zaman zaman benzetme olarak da gerçekleştirilebilir. Örneğin yavru bir

aslanın diři aslandan avlanmayı öğrenirken kendisinde içgüdüsel olarak var olduđu avlanma duygusu ile diři aslandan öğrendiđi av taktiklerini taklit ederek oyun ile birleřtirmesi, onun ileride iyi bir avcı olmasını sađlamaktadır.

Oyunlardaki taklitsel unsurlar, insanın en eski dönemlerden bu yana dođa, yırtıcı hayvanlar ve kendi iç çekişmeleri ile olan tasviri olarak karřımıza çıkar. Bu noktada oyunlardaki taklit yapıları ister bire bir isterse de betimleyici bir taklit unsuru olsun, genel olarak oyunların anlatımında ve iletiminde çok büyük rol oynar.

2. Türk Halk Oyunları Bađlamında Taklit Unsuru

Türk halk oyunları günümüzdeki şeklini alana kadar bir dizi evrelerden geçmiştir. “Oyunlar daha sonra eğlenmek, oyalanmak ve sanat işlevini yüklenmeden önce insanın dođa ve tanrısalla ilişkilerinde simgesel eylem ya da ritüeldi” (Özgilgin, 2003, s. 205). İlk dönemlerde din, büyü, tapınma, vb. gibi duygularla Tanrı'nın rızasını kazanmak için sergilenen hareketler, daha sonraki nesillere taklitler yoluyla aktarılmıştır. Bu aktarımlar yapılırken de bazı dezenformasyonlara maruz kalan bu hareketler zamanla asıl anlamını yitirip tıpkı hiyeroglif gibi kimi maksatları anlaşılamayan bir dizi hareketlere dönüşmüştür. Burada önem değeri taşıyan unsurların başında, taklit edilen hareketlerin barındırdığı duygular değil, hareketlerin şekil olarak varlığını devam ettirmesi gelmektedir. Çünkü bunun sonucunda günümüzde neden yapıldığı bilinemeyen bazı hareketlerin tekrar edilerek bir sonraki nesillere tarihsel döngüyle aktarımı sürmektedir.

Oyunlarda temsil edilen taklitler bazen birebir, bazen de temsili olarak yapılır. Temsili taklitlerde bazı objeler kullanılır. Bu objeler kendi kullanım amaçlarının dışına çıktığında taklit aracı görevi görür. “Bir tahminin dediđi gibi mendil; bayrağın timsali midir? Yoksa başka bir düşüncenin dediđi gibi kılıcın sembolü müdür? Bazen tek erkek oyuncunun çevrenin (mendilin) iki ucundan tutup, kollar havada o vaziyette oynadıđı görülür ki bu takdirde mutlaka eski kılıcın hatırası açıktır” (Gazimihal, 1960, s. 101). Burada mendilin iki ucundan tutularak kılıca dönüřtürülmesi, şamanın değneğinin üzerine binip onu at gibi kullanması ve ona yüklediđi başka manevi anlamlara benzemektedir. Buna bazı harkuşta oyunlarında kullanılan sopaların kılıç niyetiyle tasvir edildiđini ve sopaların birbirlerine çarpıřtırılarak savaş sahnelerinin canlandırıldıđını örnek olarak verebiliriz. Yani oyunlarda bir obje, taklit olarak hangi amaçla kullanılıyorsa o obje oyun bitene kadar taklit ettiđi nesnenin yapısına bürünmektedir.

Taklit unsuru bazen de duyumsal (ses) olarak karřımıza çıkar. “Sibirya'da Baykal Gölü dolaylarında şaman elinde değnekleri tıpkı bizim kaşık oyunlarındaki gibi tıkırdatır öyle dans eder” (And, 2002, s. 96). Buradaki taklit unsurunun objesi ise sestir. Farklı objeler ile (değnek-kaşık) benzer seslerin çıkarılması aslında her iki objenin de yapısının aynı maddeden olmasından kaynaklanabilir. Burada önem arz eden durum, sadece görsel olarak değil, duyumsal olarak da taklit unsurunun var olduđu gerçeğidir.

Türk halk oyunlarında taklit; genel olarak saygı unsuru, eğlence, günlük yaşam ve mesleki olmak üzere dört başlıkta ele alınabilir.

2.1.1. Saygı Unsuru Olarak Taklit

Türk halk oyunlarının en önemli yapı taşlarından ve fonksiyonlarından biri olan “saygı” unsuru, kültürü meydana getiren değerlerin muhtevasını oluşturmaktadır. Oyunlarda farklı hareketlerin icrasıyla oluşan saygı unsuru, bazı oyunlarda “eğilme” ile karřımıza çıkarken, bazı oyunlarda hem eğilip hem de diz

çıkarma ile temsil edilir. Bunların yanında çömelerek “yere diz vurma” hareketi de saygı unsurunun göstergelerinden biridir. Elbette bu hareketlerin yapısal olarak farklılıkları ve çeşitlilikleri arttırılabilir.

Türk halk oyunları bünyesindeki oyunların pek çoğunda, özellikle de oyunların başlarında bir eğilme hareketi yapılır. Bu hareket, oyunların “selamlama” kısmını oluşturur. Bunun yanında izleyenlere hürmet ile taltif de yapıldığından dolayı aynı zamanda saygı unsuru taşıdığını da söylemek mümkündür. Benzer bir şekilde eğilirken aynı zamanda diz çıkarma hareketinin “Anadolu Selçuklu Sarayındaki hizmetliler ve muhafızlar tarafından kullanıldığı da tespit edilmiştir. Hükümdar veya ileri gelen kişilerin huzurunda ayakta duran figürlerin, bir ayağını diğer ayağın önünde sadece ucuyla yere basması, Selçuklu sarayında görülen bir hürmet duruşu şeklindedir” (Süslü, 1989, s. 211). Bu hareket Anadolu’da oldukça fazla kullanılan hareketlerden biridir. (Bkz. Akış, 2015)

Genellikle oyunların başlarında ve sonlarında görülen saygı unsuru barındıran hareketlerden bir diğeri de çökme yani “yere diz vurma” hareketidir. “Kaşgarlı Mahmut’a göre “çökmek”, “yere diz vurma” demektir. Bilindiği gibi Türklerde çökmek; yere diz vurma, büyüğü selamlamak için yapılan bir saygı hareketidir” (Canikoğlu, 2002, s. 39). Bunun yanında bazı oyunlardaki çökmeler, yere diz vurulmadan ve belden eğilmeden sadece bacakların diz kapaklarından kırılmasıyla gerçekleştirilir. Bu şekilde yapılan çökmenin yere diz vurularak yapılan çökme ile anlam olarak farkını söylemek güçtür.

2.1.2. Eğlence Olarak Taklit

Taklit, halk oyunlarında eğlence alt başlığı olarak değerlendirildiğinde oyun üzerinde etkin bir rol sahibidir. Özellikle bir durumun, davranışın ya da hareketin, bir kişi ya da kişiler tarafından taklit edilmesi, taklit edilen kişi ya da kişileri rahatsız edici düzeyde değildir. Taklit edilen davranış aşağılanmaz, ötekileştirilmez ya da dışlanmaz. Çoğu zaman ise bu taklit unsurlarını uygulayan kişiler zamanla değişime uğrar, belki de taklidi yapılarak oyunun üretimini sağlayan kişi, belli bir süre sonra o oyunu oynayarak, bilerek ya da bilmeyerek oyunun iletişim sürecine dâhil olur.

Eğlence unsuru olarak taklit oyunlarına Kars yöresine ait Pappuri oyunu örnek gösterilebilir. “Adımdan ve figürlerinden de anlaşılacağı gibi, bu oyunun esası çocuk hareketlerini taklittir. Onların sendeleyerek ve tutunarak yürümelerine pepekleme/pippirleme denildiğinden “pappiri” sözü oyunun tam adıdır” (Turan, 1981, s. 26). Bir başka örnek olarak Diyarbakır’da oynanan “Keşeo oyunu” gösterilebilir. Rivayete göre eski dönemlerde Diyarbakır’daki bir düğün esnasında delilo oynamaya çalışan ve sarhoş olan bir papazın, oyunun hareketlerini yapamadığını veya ağırlaştırdığını gören gençler tarafından taklit edilmesi ile keşeo oyunu ortaya çıkmıştır. Oyunun adının Diyarbakır yöresinde papazlara verilen “keşe” isminden geldiği düşünülmektedir (Alınca, 2004).

Bunlara ilave olarak seyirlik oyunlar olarak bilinen dramatik/tiyatral oyunlarda da taklit unsuruna rastlanır. Fakat bu oyunlar (dramatik/tiyatral) daki taklit unsuru, yukarıda bahsettiğimiz papuri veya keşeo oyunları gibi topluluk/grup hâlinde oynanan oyunlardan farklıdır. Bu farklılıkları oluşturan en önemli unsurlardan bazıları; kıyafet/giyim-kuşam ile kılık değiştirme (arap, dede, nine, çocuk, kambur, topal, vb), makyaj ile farklı bir kılığa bürünme (erkeğin kadın, kadının erkek, vb.) ya da tavır, hâl veya hareketlerle olduğundan farklı davranarak hayvan kılığına girme (kedi, kartal, kurt, kuzu, deve vb.) dir.

2.1.3. Günlük Yaşamda Taklit

Oyun, insanla řekillenip muhteva kazanmasından ötürü insanın var oluşu kadar eski bir olgudur. Oyunu oluřturan etmenler ise insanın yařantısında yer alan maddi ve manevi olayları oluřturan ögelerden ortaya çıkmıřtır. Özellikle maddi ögelerin bařında günlük hayat gelmektedir.

İnsanın eski çağlardan bu yana günlük yaşamını oluřturan avlanma, göç etme, barınma, sosyal aktivite, iletişim vb. gibi faaliyetlerinin oyuna aktarılması gayet doęal bir durumdur. Dolayısıyla oyunlar insanlıęın yaşamının bir özeti gibidir. Bunun yanında insanın yařama olan baęlılıęını ve günlük çalışmalarındaki verimlilięini artırma amacını ses, ritim ve devinimlerle destekledięi görölmektedir. (Özbięin, 2003, s. 210)

Günümüzde oynanan halk oyunları, oyunlarda kullanılan araç-gereç, hareket, içerik, müzik, giysi, makyaj, mimik, vb. olgularla ele alındığında günlük yaşamın geçmiřten günümüze nasıl bir yol izledięini bizlere anlatır mahiyettedir. Örneęin Sivas madımak oyununda otun toplanması taklit edilmektedir (And, 1990). “Turgutlu yöresinde oynanan seymen sekmesi oyunu, sadece gelin alma günü gelini oęlan evine atla getirirken oluřturulan bir nevi geçit töreninde oynanan bir oyundur” (Özbięin, 2003, s. 211). Elazığ’da oynanan çayda çıra oyununda ellerde mum dikilmiş tabaklarla karanlıkta eęilerek “arama” hareketinin taklit edilmesi, oyunun efsanelere dayanan hikâyesine göre; suda kaybolan ve birbirini seven iki kiřinin aranmasını temsil etmektedir. Anadolu’nun binlerce yıllık tarihine bakıldıęında bu örnekler daha kapsamlı bir arařtırma ile daha da çoęaltılabilir.

2.1.4. Meslek Dallarında Taklit

Türklerin Anadolu’ya yerleřmesi ile birlikte geçim kaynaęı olarak hayvancılıęın yanında tarımın da kullanılması ve buna baęlı olarak da tarımın güçlenip geliřmesi doęal ortamda oyunları da etkilemiřtir.

Günümüzde tarım ile ilgili oyun denildięinde ilk akla gelen oyunların bařında Adıyaman “galuç oyunu” gelmektedir. Adı geçen oyun öncelikle ürünlerin tarlaya nasıl ekildięini, ardından bu ürünlerin orakla nasıl biçildięini, toplandıęını ve bu süreçte yařanan zorlukları, iřlemleri anlatan bir oyundur. Meslek dalı olarak çiftçilik mesleęini ele alır.

Türk halk oyunlarında oldukça yaygınlařan “kasap havası” adında bir oyun ve müzik de bulunmaktadır. “Kasaplık mesleęinden gelen bu havalar tüm Trakya’da yaygındır. Yunancada ‘kasapika’, ‘hasapikos’, Bulgarcada ‘kasapsko’ olarak adlandırılan kasap oyunları, kabadayılar gibi gerek Batı gerekse Doęu Trakya’da önemli bir yeri olan horo çeřitlerindenir” (Aykent, 2020, s. 51).

Anlatılan meslek gruplarına çobanlık mesleęine dair Diyarbakır’da oynanan “kurt-kuzu” oyunu da eklenebilir. Oyun bir çobanın daęda tek bařına koyunlarını otlatırken sürünün kurt saldırısına uğramasını ve çobanın ise buna akıl yürüterek bir çözüm bulmasını tasvir eden bir oyundur. Kurt ve koyunlar hatta çoban köpeęi, insanlar tarafından canlandırıldıęı için bu oyun aynı zamanda hayvan taklitli oyunlar sınıfına da girmektedir.

2.2. Hayvan Taklitlerinin Oyunlara Yansımaları

Türk halk oyunlarında görölen taklit unsurları; saygı, eęlence, günlük yaşam ve meslek gruplarının canlandırılmasının yanında hayvan taklitleri ile de ön plana çıkmaktadır. Oyunlarda yapılan bu hayvan taklitlerinin bazılarında birebir hayvanın kendisi (makyaj, boyama, kılık kıyafet, ... vb. ile) taklit

edilirken bazılarında ise sadece bu hayvanların hareketleri (yürümesi, uçuşu, çıkardığı ses, ... vb.) taklit edilmektedir.

Oyunlarda kullanılan hayvan taklitleri genellikle o bölgeye ait olan ve izleyenler tarafından çok iyi bilinen hayvanlar üzerinden yapılmaktadır. “Taklidi yapılan hayvanların seçimi elbette ki tesadüfi değildir. Taklidi yapılan hayvanlar; kutsallıkları, gücü, sevgi ve barışı simgelemesi gibi özellikleri olanlar arasından seçilmişlerdir” (Doğan, 2013, s. 92).

Ülkemizde oynanan hayvan motifli oyunlar, oyuncuların cinsiyetine göre bir dağılım sergilemektedir. Kadınların evcil hayvanları ve kuşları (kedi, güvercin, keklik, turna vs.) taklit ettikleri, erkeklerin ise yırtıcı hayvanları ve kuşları (kartal, ayı, kurt vs.) taklit ettikleri görülmektedir. (Çakır, 1983)

Oyun folkloruna taklit yoluyla karakter kazandıran hayvan motiflerinden birkaçı; kartal, keçi (teke), güvercin, at ve tavuktur.

2.2.1. Kartal Motifi

“Tabiatla yaban hayatı yaşayan kartal; dağ, tepe gibi yükseklerde duruşu, avını mağrur eda ve tavırla etrafını gözleyişi, uçarken ve avının üzerine atarken hareketleri son derece korkusuzdur. Sarp kayalıklar üzerinden iki kanadını açıp süzerek ve daireler çizerek vadide gözüne kestirdiği avların üzerine cullanması, güç ve kudreti, diğer yaban hayatı, canlılara korku ve dehşet saçır” (Canikoğlu, 2002, s. 40).

Kartal, yırtıcı kuşlar içinde en büyük ve en yükseğe çıkabilen bir canlıdır. Dolayısıyla bu özelliği onu tarih boyunca önemli bir yerde tutmuştur. Özellikle bazı Şaman inanç ve inanışlarına göre kartal, en yükseklere çıkıp oralarda uçabildiği için Tanrı'ya en yakın canlı varlıktır ve bu özellik de onu yüce ve ulu kılmaktadır. Bu yüzden de Şamanların kartal tüyü taşımaları o güçten istifade edebilme çabasıdır.

Kartalın; yüceliği, avını paylaşmayıp tek başına yemesinden ötürü gücü, asilliği ve kolay av olmamasından ötürü onun Türk kültüründe önemli bir figür/motif olmasını sağlamıştır. Ayrıca bağımsızlık simgesi olarak da kullanılan kartal figür/motifleri geçmişten günümüze birçok bayrakta yer almıştır. Bunun dışında sayısız amblem, mühür, logo vb. sembolde de bulunarak varlığını sürdürmektedir.

Türk halk oyunlarında kartal hareket ve figürleri bulunmaktadır. “Ülkemizin çeşitli yörelerinde oynanan zeybek oyunlarında, Türk mitolojisi ve destanlarında mertlik, yiğitlik, güç, kuvvet ve kudretin sembolü olarak karşımıza çıkan ‘kartal’ figürünü görmekteyiz. Kartalın avına karşı gösterdiği sert, acımasız figürleri, zeybek oyunlarını oynayan efe ve seymenlerde de görmekteyiz” (Canikoğlu, 2002, s. 2). Bu doğrultuda zeybek oyunlarında görülen el/bilek figür ve hareketlerinin kartalın pençesinden taklitle şekil aldığı söylenebilir. Ayrıca zeybek oyunlarındaki kol pozisyonları, kartal taklidi olarak yorumlanabilir.

Zeybek oyunlarındaki taklidi unsurlar sadece oyunda değil ayrıca bu oyunlar sergilenirken giyilen giysiler de kendisini göstermektedir. Örneğin zeybek oyun kostümlerinin kartalın görünüş özelliklerine göre tasarlandığı bilinmektedir. Hatta bu giysilere “kartal kanat” adı verilmesi zeybeklerdeki kartal tasvirinin örneklerinden biridir. Anadolu'nun bazı bölgelerinde (Bingöl, Tokat, Urfa, Yozgat, ... vs.) de kartalın konu alındığı oyunlar vardır. Bu oyunların adı “kartal” oyunlarıdır ve bu oyunlar kartalın avlanması ile avını korumasını taklit eden oyunlardır.

2.2.2. Keçi (Teke) Motifi

Teke sözcüğü; Türk dil kurumu sözlüklerine göre “erkek keçi, bir tür karides ve tüylü devenin erkeđi ile tek hörgüçlü diři devenin geriye melezlenmesinden elde edilen bir tür deve” (T.D.K. Sözlük 2024) anlamlarına gelmektedir. Ayrıca Anadolu’da belirli bir kültürün hâkim olduđu kısımlara verilen addır. “Burdur ve ilçeleri merkez olmak üzere Denizli’nin Acıpayam, Serinhisar, Çameli, Muđla’nın Fethiye ve Köyceğiz’e kadar olan bölümü, Antalya’nın Korkuteli, Elmalı ve çevresi ile Afyon ilinin Dinar, Dazkırı, Başmakçı çevresi Teke Yöresi Kültürünün görüldüğü ve yaşandıđı çevredir” (Yıldız ve Kazan, 2009, s. 1692). Bu coğrafyanın ‘Teke’ adını alması ise Anadolu Selçuklularına dayanmaktadır. Anadolu Selçuklularının bu bölgeyi fethetmesi ile ‘Teke’ adlı bir aşiretin buraya yerleşmesi sonucu bu bölgeye ‘Teke ili (Tekeli)’ denilmiştir (Yıldız ve Kazan, 2009). Gerek aşiretin adından gerekse yörenin yayla kültüründen dolayı teke (erkek keçi) olarak adlandırılan bu bölgenin oyunları da tekenin hareketlerini anımsatmaktadır.

Özellikle tekelerin hoplayıp zıplamalarının taklitlerinin yapıldığı oyunlar, “teke zortlatma” olarak adlandırılmaktadır. Tekelerin dađlarda sıçrayarak ani hareketlerle yön deđiřtirerek ve direnerek yaptıđı benzer hareketlerin oyunlara yansıtılıp taklit edilmesinden oluşan teke oyunları, genellikle hareketli (9/8, 9/16 usulünde) oynanan oyunlardır.

2.2.3. Güvercin Motifi

Bahattin Ögel, “*Türk Mitolojisi*” adlı eserinde Orta Asya destanlarında güvercinin “Akli-göklü güvercin” olarak tanıttıldığını belirtmektedir. Devamında ise “Atmaca ve güvercin kovalaması”nı hatib yani cicenin bir güvercin (kepter) olduğunu ve uçtuđunu, molların da onu görüp laçın olduğunu ve güvercini kovaladıđını aktarır (Proben der Volksliteratur der turkischen Stamme Südsibiriens, I-IX, St. Pbg). Ayrıca yine Proben’in ‘Yaş yiđit’ masalından; yaşlı bir kadının bir yiđidin ricası ile gök güvercin olup kızın oturduđu evin penceresine konduđunu ve kız ile konuşup onu ikna ettiđini aktarır ve buradan da “güvercin” in Farsçadan geldiđini belirtmektedir. (Ögel, 2014, s. 696) Ayrıca yine Proben’in (Om’da Baraba Boyu) eserinden yola çıkarak “... Kara Kököl, bir kuş olup, Kün-Han’ın penceresine kondu. Kız bu kuşu sordu. Gün-Han, ‘bu, güneşe konan (kuyařka kongan), bir kuştur’ diyor. Bu tam bir mitolojik tanıtımdır.” (Ögel, 2014, s. 697) Diyerek güvercinin mitolojik bir motif olduđunu vurgulamaktadır.

Güvercin, don deđiřtirmede önemli bir motiftir. Abdal Musa’dan aktarılan “... âli oldum, âdem oldum bahane; güvercin donunda geldim cihâne! ...” (Ögel, 2014, s. 697) örneđiyle güvercinin don deđiřtirmede kullanılan bir motif olduđunu kanıtlanmaktadır.

Güvercinin yaptıđı bazı hareketler Türk halk oyunlarına yansımıştır. Özellikle Elâziğ’da oynanan “güvercin” oyunu karşılıklı iki güvercinin uçtuktan sonra yere konma hareketlerini dramatize etmektedir.

2.2.4. At Motifi

İnsanođunun tarih boyunca en çok faydalandıđı ve evcilleřtirdiđi hayvanlardan olan at, özellikle ulařım da etkin olarak kullanılmıştır. Ayrıca “hızlı, açlıđa dayanıklı dađ silsilelerini aşmaya uygun olması vb. özellikleri ile Türklerin geniş coğrafyalara yayılmasına yardımcı olmuştur” (Belek, 2016, s. 111). Bunun yanında özellikle mitolojide bazı hayvanlar iyi olarak nitelendirilirken bazı hayvanlardan ise kötü olarak bahsedilir. Fakat “atların Türk mitolojisindeki yeri her zaman kutludur” (Ögel, 2014, s. 684).

Göçebeliliğin de katmış olduğu etkenlerle birlikte Türk kültüründe atın değeri, önemi oldukça büyüktür ve bu önem sanat, kültür, müzik ile oyuna da yansımıştır. Türk halk oyunlarında görülen at motifi unsurlarının ata dair taklitlere birer örnek olabileceği düşünüldüğünden böyle bir motifin oyunlarda tespit edilebileceği düşünülmüştür. Oyun müziklerinde kullanılan enstrümanların yaylarının yapımlarında özellikle at kılınının tercih edilmesi; at kılınının sağlam, esnek ve dayanıklı bir yapıya sahip olmasından dolayıdır. Bunlara ilaveten Tokat'ta görülen "kırar oyunu"nun atın koşma hareketini dramatize ettiği ve oyuna da ismini verdiği söylenebilir. Bundan başka olarak Erzurum yöresindeki erkek bar oyunlarında göğüs, omuz ve baş kısımlarının atın hareketlerine benzer şekilde olduğu, ayak hareketlerinin de atın yürüme ve koşma hareketlerini taklit ettiği düşünülebilir.

2.2.5. Tavuk Motifi

Türk kültüründe tavuk, önemli bir yere sahiptir. "Türk takviminin 9. yılı 'tavuk yılı idi'. Türklere göre: Tavuk yılında yiyecek çok olurmuş. Ancak insanlar arasında da karışıklık çıkarmış. Çünkü tavuğun yemi tanedir. Taneyi bulmak için çöpler ile kırıntıları birbirine karıştırmış" (Ögel, 2014, s. 685, Kaşgari, 1333, s. 347'den)

Türk halk oyunlarında tavuk adı geçen özellikle bar türünde birçok oyun bulunmaktadır. Tavuk barı denilen bu oyunlar bölgelere göre farklılıklar içermektedir. Bazı bölgelerde bire bir tavuğun hareketlerinin ve çıkardığı seslerin taklit edilmesiyle meydana gelen oyunlar mevcuttur. Erzurum yöresi "tavuk barında, tavuğun yürümesi, yavaş yavaş yere çökmesi ve sağa-sola dönüşlerinin taklit edilmesinin yanında özellikle yere çöküp kalkma birkaç kez tekrarlanarak dizlerin titretilmesiyle aynı zamanda dayanıklılık ve tahammülün sınırlarının zorlandığı oldukça estetik aynı zamanda da seyir keyfi veren bir bardır" (Doğan, 2013b, s. 449).

Kars yöresine özgü olan "tavuk barı" adıyla bilinen oyunda tavuk hareketlerinin gözlemlenmediği bilinmektedir. Oyun, oyuncuların arka arkaya dizilerek öndeki oyuncunun belirli hareketler yapması ve diğer oyuncuların bu hareketleri taklit etmesi esasına dayanır. Hareketleri başarıyla tekrarlayamayan oyuncular ise cezalandırılır. Bu oyunda öndeki oyuncu genellikle horozu temsil ederken, arkadaki oyuncular ise tavukları temsil etmektedirler. Bu nedenle, oyuna "tavuk barı" adı verilmiştir. Bu ad, oyunun temelindeki temsil edilen karakterlerden kaynaklanmaktadır. Bu oyunda daha çok seyirlik (dramatik/tiyatral) olarak karşımıza çıkan unsur, izleyenlere oldukça keyif vermektedir. (Kunur, 2024)

Ardahan'ın Çıldır ilçesinde daha çok kadınlar tarafından oynanan tavuk (veya çilli horoz) oyunu, öncelikle bir kadının tavuğunun kaçırılıp saklanması; ardından tavuğu kaçırılan kadının tavuğunu bulmak için yerlere yem benzeri kırıntılar döküp oynayarak tavuğunu araması şeklindedir. Yere saçılan tanelerin ise bereketi simgelediği düşünülmektedir.

Sonuç

Türk halk oyunlarında taklit unsuru, oyunların semantik ve semiyotik derinliklerini anlamak için önemli bir perspektif sunmaktadır. Türk halk oyunlarının kökenlerinden sembolizmine, toplumsal işlevlerinden hayvan motiflerinin yansımalarına kadar çeşitli yönlerini ele alarak taklit unsuru üzerine bir analiz sunmayı amaçlamış olan bu çalışmada oyun kavramının felsefi ve kültürel açıdan ele alınmasıyla, oyunun kökenlerine ve evrimine ışık tutulmuştur. Günümüzdeki halk oyunlarının, geçmişteki ritüellerden kaynaklandığı ancak zamanla değişen toplumsal yapılarla birlikte anlamlarını kaybettikleri görülmektedir. Ancak bu oyunlar, kültürel mirasın önemli bir parçası olarak varlıklarını sürdürmektedirler.

Oyun, insanlık tarihi kadar eski dönemlere kadar uzanmaktadır ve günümüze kadar olan süreçte bir dizi güncellemelere ve değişikliklere uğrayarak farklı bir yapıya bürünmüştür. Bir dönem din, taklit ve büyü

baęlamında bulunan oyunların, günümüzde bu özelliklerinden uzaklařtıęı ve bünyesinde bulunan hareketlerin anlam çözümlenmelerinin oldukça güç olduęu belirlenmiřtir. Türk halk oyunlarının taklit unsuru, genellikle ritüellik özellięiyle birleřerek oyunun anlam yolculuęunu zenginleřtirir ve derinleřtirir. Bu taklit unsuru, oyunun kültürel baęlamında saygı, eęlence, günlük yařam ve meslek dalları olmak üzere dört bařlıkta ele alınmiř ve bu bařlıkların oyunlarla baęlantıları tespit edilmeye çalıřılmıřtır.

Zaman içinde taklit unsuru, Türk halk oyunlarında deęiřim göstermiřtir. Bu deęiřim, kültürel, sosyal ve ekonomik faktörlerin etkisiyle řekillenmiřtir. Ancak taklit unsuru hâlâ Türk halk oyunlarının önemli bir unsuru olarak varlıęını sürdürmektedir. Taklit unsuru, Türk halk oyunlarında sembolik anlamlar tařır. Hayvan motiflerinin taklit yoluyla yansıtılması, genellikle semiyotik kodlar aracılıęıyla ifade edilir ve toplumun deęerleri, inançları ve yařam tarzıyla iliřkilendirilir. Hayvan taklitlerinin oyunlar üzerine yansımaları kartal, keçi (teke), güvercin, at ve tavuk motifleri iřığında incelenmiřtir. Bu motiflerden bazılarının bütün bir yöreyi folklorik olarak etki altına aldıęı (teke motifi, at motifi) bazılarının ise oyunların dıřındaki yardımcı etmenlere (kostüm, enstrüman, ... vb.) etki ettięi (kartal motifi, at motifi) saptanmıřtır.

Sonuç olarak, Türk halk oyunlarının geçmiřten günümüze geliřim sürecinde taklit unsurlarının önemli bir rol oynadıęı belirlenmiřtir. Bu çalıřmada, Türk halk oyunlarının tařıdıęı kültürel mirası, sembolizmi ve toplumsal iřlevlerini anlamaya yönelik çaba gösterilmiřtir. Ayrıca, Türk halk oyunlarının derin ve zengin yapısını daha iyi deęerlendirmeye yönelik bir katkı saęlanmaya çalıřılmıřtır. Yapılan bu çalıřma ile Türk halk oyunlarında taklidini unsurlara dikkat çekilmeye ve böylece bu konuda bir farkındalık oluřturulmaya çalıřılmıřtır. Türk halk oyunlarındaki taklit unsurları, yapılması düşünölen dięer çalıřmalarda farklı boyutlarda ele alınacaktır. Böylece makale içerisinde tespit edilen bilgilere yeni bilgiler de eklenebilecektir.

Kaynakça

- Akıř, S. (2015). Halk Oyunlarında Görölen Bazı Figür ve Hareketlerin Anlambilimsel Yorumu. *Müzik ve Dans Kongresi* (s. 355-362). Diyarbakır: Müzik Eęitimi Yayınları.
- Alınca, A. (2004). *Diyarbakır Yöresi Halk Oyunları Ders Notları*. Sakarya.
- And, M. (1990). Türk Köylü Dansları. *Folklor Doęru*, 109-145.
- And, M. (2002). *Oyun ve Büğü-Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aykent, C. (2020). Doęu Trakya Bölgesi Halk Müziğinde Ritim Kalıplarına Dair Bir İnceleme. *Erdem*, (79), 41-62.
- Belek, K. (2016). Eski Türklerde At ve At Kültürü (Dünden Bugüne Kırgız Kültürel Hayatı Örneęi) . *Gazi Türkiyat Dergisi*, 111-128.
- Canikoęlu, G. T. (2002). Anadolu'da Zeybek Kültürü ve Akřehir Oyunları. *Zeybek Kültürü Sempozyumu*. Muęla: Muęla Üniversitesi Yayınları.
- Çakır, A. (1983). Türk Halk Oyunlarında Hayvan Motifleri Üzerine Bir Atlas Denemesi. *III. Milletlerarası Türk Folklor Kongreleri Bildirileri* (s. 75-85). Ankara: Bařbakanlık Basımevi.
- Doęan, A. S. (2013a). Türk Halk Kültüründe ve Erzurum Kadın Barlarında Güvercin Motifi. *Güzel Sanatlar Enstitüsü*, 83-93.
- Doęan, A. S. (2013b). Türk Kültüründe ve Erzurum Erkek Barlarında Tavuk (Horoz) Motifi. *Ekev Akademi Dergisi*, 449-460.
- Duran, S. S. (2016). *Güncel Sanatta Oyun Kuramı ve Oyun Kavramı* (Yüksek Lisans Tezi). Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

- Eroğlu, T. (1995). *Doğu ve Güneydoğu Anadolu'da Halayların İncelenmesi*. Ankara: Kılıçarslan Matbaacılık.
- Gazimihal, M. R. (1960). Oyun ve Mendil. *Halk Oyunları T.F.A. Dergisinde Yayınlanan Makaleler*, 101-102.
- Gökay Yıldız, Ş. K. (2009). Teke Yöresinin Merkezi Burdur Halk Kültürü ile Müziğinden Esintiler . *Turkish Studies*, 1691-1733.
- Kaeppler, A. L. (2003). Dans. M. E. Gülin Öğüt Eker içinde, *Halk Biliminde Kuram ve Yaklaşımlar* (s. 386-387). Ankara: Milli Folklor Yayınları-17.
- Kaşgarî, M. (1333). *Kİlisli Rifat Bey Yayını*. İstanbul.
- Koçkar, M. T. (1998). *Çağlar Boyunca İletişim Sanatı Olarak Dans ve Halk Dansları* . Ankara: Bağiran Yayınevi.
- Kunur, İ. (2024, Şubat 10). Kars Halk Oyunlarından Tavuk Barı. (S. Akış, Röportaj Yapan)
- Ögel, B. (2014). *Türk Mitolojisi 2. Cilt*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Öngel, H. B. (1992). *Türk Halk Oyunlarının Kökeni Oluşumundaki Etkenler ve Sınıflandırılması* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Özbilgin, Ö. (2003). *Zeybeklik Kurumu ve Zeybek Oyunları* (Doktora Tezi). Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Rappaport, R.-Ç. K. (2003). Ritüel . M. E. Gülin Öğüt Eker içinde, *Halk Biliminde Kuram ve Yaklaşımlar* (s. 398). Ankara: Milli Folklor Yayınları-17.
- Süslü, Ö. (1989). *Tasvirlerle Göre Anadolu Selçuklu Kıyafetleri*. Ankara: Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu. Atatürk Kültür Merkezi Yayını - S. 35.
- T.D.K. (2024, 01 14). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. Türk Dil Kurumu Sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/?q=teke&aranan=> [Erişim Tarihi:14.01.2024] adresinden alındı
- Turan, M. (1981). Kars'ta Yöresel Halk Oyunları. *T.F.A. Dergisinde Yayınlanan Makaleler*, 24-27.
- Yatman, E. (2005). *Türk Halk Oyunları'nın Kökeni*. Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü