

## Türk Halk Oyunları'nda Dansçı Ve Oyun Etkileşiminin Ürünü Olan Naraların Göstergebilimsel Yaklaşımla İncelenmesi

Meltem ALTINTUĞ\*

### Özet

İnsanın doğuşuyla başlayan, bilinçli ya da bilinçsiz edindiği, özümseyerek içine sindirdiği bilgi ve becerilerinin bütünü kültürü oluşturur. İnsan, yaşamın anlamını kavrama ve yaşamı belirli bir düzene koyma çalışmaları sonucunda, mensubu olduğu toplumun örf ve âdetlerinden, davranış biçimlerinden, inanç ve değer hükümlerinden kurulmuş bir ahenkle tanışır. Gereksinimler doğrultusunda oluşan sosyal davranışlar, her insan topluluğunun kendi kültürünü yaratma, yaşatma ve sonraki nesillere aktarma üzerine kurulmuştur. Halk şarkıları, halk masalları, danslar, törenler (ritüeller), güzel sanatlar ve el zanaatları gibi bilgi biçimleri üzerindeki bu düşünsel-sanatsal faaliyetler, farklı ulusal gelenekler ve farklı toplumsal pratiklerle şekillenerek halkların kendi kültürlerini keşfetme serüvenini başlatmıştır.

Bu makalede; geleneklerimizle bütünleştirdiğimiz maddi-manevi değerler, yaşam tarzı, beğeni, anlayış ve ihtiyaçlarımız dâhilinde oluşturduğumuz ve Türk Halk Kültürü'nün sanatsal ifadesi olarak ortaya çıkmış, duygu, düşünce ve güzelliğin anlatım gücünü danslarıyla zirveye taşıyan Halk oyunlarımızın icrası sırasında dansçı ile oyun etkileşimi sonucu sese, dile ve ifadeye bürünen naraların araştırılması hedeflenmektedir. Türk Halk Oyunları'nda (birkaç oyun türünde) bir ya da birden fazla oyuncunun içinde buldukları etkileşim sonucu anlamlı veya anlamsız bütünler oluşturan bağrısmalarının (naraların) bir hâkimiyet simgesi mi, güç göstergesi mi olduğu ya da gösterge olarak temsil gücünün neler olduğu konuları göstergebilimsel yaklaşımla incelenecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Göstergebilim, Türk Halk Oyunları, Nara.

**Examination By Semiotic Approach Of Yells' (Nara) That Are The  
Product Of Dancer And Dance Interactions In Turkish Folk Dance**

**Abstract**

---

\*Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Öğrencisi, meltem.tho@gmail.com

The whole of knowledge and talents which start with the birth of human being, acquired consciously or unconsciously, also assimilated and accepted by them, constitute the culture. At the end of the studies of understanding the meaning of life and putting it definite order, human being meets with harmony constructed by the traditions and customs, kinds of behaviours, beliefs and values of the community in which he belongs to. Social behaviours constituted by necessities based on creating its own culture of community, keeping it alive and moving it to the next generations. Intellectual and artistry activities on information kinds such as folk songs, folk tales, dances, rituals, fine arts and hand crafts started the adventure of discovering the folk's own culture by shaping with different national customs and different social practicals.

In this article, it is aimed to search the materialistic and spiritual values completed with our traditions and yells playing the role of voice, language and expression with dancer and dance interaction during the performance of our folk dances which bring to top the expression of feeling, thought and beauty with its dances and which appear as an artistry expression of Turkish Folk Culture surfacing as a result of life style, preference, understanding and needs. Yells constituting meaningful and meaningless wholes as a result of interaction with one or more players in Turkish Folk Dances (some dance), will be examined by semiotical approach if it is a symbol of domination or power indication and what are the topics of representation power.

**Key Words:** Semiotics, Turkish Folk Dances, Yell (Nara).

### **Giriş**

Göstergebilim, kültürel hayatın ve iletişimin önemli bir parçası olarak göstergeleri inceleyen bir araştırma alanıdır. Gösterge ve sistemlerini konu alanı seçerek iletişim amaçlı her türlü gösterge dizgesinin yapısını ve işleyişini araştıran göstergebilim, kültürü anlamlandırma sürecinde göstergelerden yararlanmaktadır. Göstergelerin araştırılarak anlamlarının neler olduğunun ortaya koyulması, göstergelerin kullanım esaslarının belirlenmesi, etkilerinin açığa çıkarılması ve göstergelerin birbirleriyle kurdukları bağlantıların tespiti ile dizgeler arası sınıflandırmaların yapılarak insanla insan, doğayla insan arasındaki etkileşimin ortaya koyulması gerekmektedir.

İnsan-insan, doğa-insan ilişkilerinin etkileşimi sonucu kültürel hayatımızın oluşumunda önemli rolü olan Türk Halk Oyunları'nın, anlamlar evrenini çözümlenmeye çalışan göstergebilim ile bilimsel paydada

buluşturulması çalışmanın ana hedefidir. Derlenmesinden sahnelenmesine, oyun-müzik ve giysi araştırmacılığında arşivlenmesine, metodolojik problemlerden terminoloji sorunlarına kadar birçok konuda araştırmaları bulunan halk oyunlarımızın icrası sırasında, bir ya da birden fazla oyuncunun içinde buldukları etkileşimde sese, dile ve ifadeye bürünen anlamlı-anlamsız bağrısmaları (naraları) göstergebilim yaklaşım<sup>1</sup> konu alanı içerisinde değerlendirilecektir.

### Göstergebilim

Gösterge ve gösterge dizgelerini (diller, düzgüler, belirteçler vb.) inceleyen bilim dalına göstergebilim (semiotics, semiology)<sup>2</sup> adı verilmektedir. İnsanların bir topluluk yaşamı içinde birbirleriyle anlaşmak amacıyla yarattıkları ve kullandıkları doğal diller, çeşitli jestler (el-kol, baş hareketleri), resim, müzik gibi çeşitli birimlerden oluşan ve ses, yazı, görüntü, hareket gibi gereçler aracılığıyla gerçekleşen dizgelerin oluştuğu anlamlı bütünün birimleri ise göstergeyi oluşturmaktadır.<sup>3</sup> Göstergebilimin temelini oluşturan gösterge; “*genel olarak bir başka şeyin yerini alabilecek nitelikte olduğundan kendi dışında bir şey gösteren her türlü nesne, varlık ya da olgu*”<sup>4</sup> olarak tanımlanmıştır. Göstergeler, göstergebilimin en önemli yapı taşlarıdır. Göstergebilimi anlama ve kavrama çabaları, göstergelerin anlam çözümlemelerinin tahliliyle mümkün kılınabilecektir.

Eski Yunancada gösterge anlamına gelen *semenion* ile bilim anlamına gelen *logos* sözcüklerinin birleşmesiyle göstergebilim meydana gelmiştir.<sup>5</sup> Kuruluşu insanlık tarihinin başlangıcıyla ilişkilendirilse de, göstergebilime

<sup>1</sup>Çalışmada kullanılan göstergebilim yaklaşımda, Roland Barthes’in anlam çözümlemeleri temel alınmıştır. Buna yaklaşıma göre gösterge, kültürel bağlamda şifrelenmiş duygu ve heyecanların gösterilene gönderme yaptığı aynı zamanda da pratik olarak var olan düzenlamsal ve yananlamsal gösterilenlerin (kodların) etkileşimsel işlevine karşılık gelmektedir.

<sup>2</sup>Pierre Guiraud, **Göstergebilim**, Ankara: İmge Yayınları, İkinci basım, 1994, s.18-19. Pierre Guiraud’ “Göstergebilim” adlı eserinde *semiology* ve *semiotics* terimlerinin hemen hemen aynı alanı kapsadığını, Avrupalıların daha çok birinci terim olan *semiology*’yi, Anglosaksonların ise *semiotics*’i tercih ettiğini ifade etmektedir. 1970’li yıllardan itibaren *semiotics* teriminin Avrupalılar tarafından kullanmaya başladığı görülmektedir.

<sup>3</sup>Mehmet Rifat, **Göstergebilimin ABC’si**, İstanbul: Simavi Yayınları, 1992, s.6.

<sup>4</sup>Berke Vardar, **Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü**, İstanbul: ABC Yayınları, 1988, s.111.

<sup>5</sup>Ahmet Cevizci, **Paradigma Felsefe Sözlüğü**, İstanbul: Paradigma Yayıncılık, 2002, s.929., İrfan Erdoğan, Korkmaz Alemdar, **İletişim ve Toplum**, Ankara: Bilgi Yayınları, 1990, s.173.

adını veren ilk kişi İngiliz filozof John Locke (1632-1704) olmuştur. “*An Essay Concerning Human Understanding*” (1690: İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Deneme) adlı eserinde ilk kez “*semeiotike*” terimini kullanarak “göstergeler öğretisi” olarak nitelediği semiyotiğin, bilimin üç temel branşından biri olması gerektiğini öne sürmüştü ve bu göstergeler öğretisinin amacının, zihnin şeyleri anlamak ya da bilgilerini başkalarına anlatmak için kullandıkları göstergelerin niteliğini incelemek olduğunu savunmuştur.<sup>6</sup>

Çağdaş göstergebilimin temelleri ise 20. yy. başlarında atılmaya başlamıştır. Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce (1839-1914) ve İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure (1857-1913) çağdaş göstergebilimin ilk temsilcileri olarak kabul edilmektedirler. Mantıkçı ve aynı zamanda pragmatizmin kurucusu olan Peirce, *semeiotic* terimini kullanarak genel bir göstergeler kuramı tasarlamış ve mantıksal işlevi üzerinde durmuştur.<sup>7</sup>

Saussure ise, dil dışındaki göstergelerin işlevsel yapılarının ve işleyişlerinin araştırılması gerekliliğini savunmuş ve yeni kurulacak bu bilim dalını Fransızca *sémiologie* terimiyle adlandırmıştır.<sup>8</sup> Peirce’nin mantıksal işlevini vurguladığı göstergeler, Saussure da toplumsal işlevleri yönüyle vurgulanmaktadır. Göstergenin gösteren ve gösterenden oluştuğunu ifade eden Saussure, gösterileni gösterenin göndermede bulunduğu zihinsel bir kavram olarak tanımlamakta ve aynı dili paylaşan aynı kültürün mensupları için ortak payda olduğunu ifade etmektedir.<sup>9</sup> Göstergebilimin gösterge ve gösterge dizgelerini inceleme alanı yaptığı araştırmacıların ortak görüşüdür. Eski Yunan felsefesinden başlamak üzere skolâstik ortaçağ düşünürlerinden göstergebilime adını veren John Locke’a kadar göstergelerin anlamlarına yönelik birçok görüş ileri sürülmüştür. Temellerinin 20. yy. da atılmaya başlandığı çağdaş göstergebilim, Peirce ve Saussure’nin de katkılarıyla diğer araştırmacı, kuramcı, düşünürler tarafından benimsenmiş ve araştırma alanı olarak değerlendirilmeye alınmıştır. Göstergebilimin araştırmacıların ilgisini çekmesi, birçok farklı yaklaşım ve her yaklaşımın kendi araştırma yöntemlerinin belirlenerek yeni tanım ve anlayışların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bazı araştırmacılar tarafından bir yönteminin olmadığı, teorik ve metodolojik temellere dayanmadığı sebepleri ileri sürülerek bilim

<sup>6</sup>Bahar Dervişcemaloğlu, *Temel Göstergebilim (Semiyotik) Kavramları Üzerine Bir İnceleme*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, 2005, s.11., John Locke hakkında Aybak.; Atakan Altınörs, **Dil Felsefesi Sözlüğü**, İstanbul: Paradigma Yayıncılık, 2000, s.51.

<sup>7</sup>Bahar Dervişcemaloğlu, a.g.t., s.12.

<sup>8</sup>Mehmet Rifat, a.g.e., s.23.

<sup>9</sup>Ahmet Özgür, [http://www.ahmetozgur.com/akademik/gostergebilim\\_2006.pdf](http://www.ahmetozgur.com/akademik/gostergebilim_2006.pdf), s.15-17.

sayılamayacağı onun yerine bilimler arası bir inceleme, tasarı ve yaklaşım olarak görülmesi gerektiği düşünülse de 1960'lardan sonra geleneğini Peirce ve Saussure'den alan bağımsız bir bilim dalı haline gelmeye başlamıştır.

Göstergebilim adıyla yapılan çalışmalar incelendiğinde birden fazla yaklaşım ve birçok çalışmanın yapılmış olduğu görülmektedir. Göstergebilimin gelişiminde birbirine yakın yaklaşımlar, araştırmacılar tarafından göstergebilim okul geleneğinin kurulmasına yol açmıştır. Bu okullar göstergebilim alanında birbirine yakın çalışma ve araştırmaların ortak bir çatı altında toplanmasına yarar sağlamışlardır.<sup>10</sup> Roland Barthes, Louis Hjelmslev, Claude Lévi-Strauss, Julia Kristeva, Christian Metz, Algirdas J. Greimas ve Jean Baudrillard gibi araştırmacılar göstergelerin toplumsal işlevini vurgulayan Saussure'un Avrupa geleneğini; Charles W. Morris, Ivor A. Richards, Charles K. Ogden, Umberto Eco ve Thomas Sebeok gibi araştırmacılar ise göstergelerin mantıksal işlevine vurgu yapan Peirce'in Amerika geleneğini benimsemeyi tercih etmişlerdir.<sup>11</sup>

Göstergeleri anlamlandırma, çok fazla araştırmacıya ilham kaynağı olmuş ve üzerinde yoğun çalışmalar yapmalarına olanak sağlamıştır. Birçok yaklaşımın geliştirildiği gösterge ve göstergeleri oluşturan dizgelerin şifrelerini çözme çabaları, yaklaşıma önderlik eden kişiler tarafından zaman içerisinde öznelliğe doğru götürülmüştür. Roland Barthes, kendine has yaklaşımıyla daha çok kültür çözümlenmeleri üzerinde çalışan çağdaş göstergebilimin önemli isimlerinden birisidir. Yaşamdaki olguları gösterge dizgeleri halinde çözümlenmek ve işleyiş kurallarını bulmak için çalışmıştır. Etkileşimci anlam düşüncesinin çözümlenme modelini geliştiren Barthes,<sup>12</sup> anlamları toplumsal ilişkilerin ve toplumsal yapıların içinde oluşturmaktadır. Anlamların kültürel pratikler içinde toplumsal karakterlerin konum ve tavırlarına nasıl etki ettiğini ve işlevselliklerini dilin içinde anlam, kodlar, düz anlamlar, yan anlamlar ve mitler adını verdiği düzeylerde yapılandırmaktadır.<sup>13</sup> Barthes bütün bunları *anlamlama* kavramı aracılığıyla göstergebilime bağlar, göstergelerle ikincil gösterilenler ya da yananlam gösterilenleri arasındaki bağıntılar üzerinde durur.<sup>14</sup> Barthes'in anlamlandırma tahlilinin birinci düzeyi olan *düzanlam*; göstergenin göstereni ve gösterileni arasındaki ilişkiyi ve göstergenin dışsal gerçeklikteki

<sup>10</sup>Bahar Dervişcemaloğlu, a.g.t., s.21-24.

<sup>11</sup>Bahar Dervişcemaloğlu, a.g.t., s.14.

<sup>12</sup>John Fiske, **İletişim Çalışmalarına Giriş**, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 2003, s.63.

<sup>13</sup>Ahmet Özgür, a.g.m., s.36.

<sup>14</sup>Berke Vardar, **Dilbilimin Temel Kavram ve İlkeleri**, İstanbul: Multilingual Yayınları, 2001, s.88.

göndergesiyle ilişkisini betimler. Göstergenin ortak duygusal anlamına gönderme yaparak anlamlandırma sürecine dahil olan aynı düşünceye ulaşılmasını sağlar. İkinci düzey ise yananlamdır. *Yan anlam*; göstergenin, kullanıcıların duygularıyla ya da heyecanlarıyla ve kültürel değerleriyle buluştuğunda meydana gelen etkileşimi betimlemektedir.<sup>15</sup> Barthes'in anlamlandırma çözümlerinde üzerinde durduğu önemli bir diğer konuda *Mit*'lerdir. Gösterge ve kullanıcı kültür arasındaki etkileşimin üst düzeyde olduğu bu düzey, bir kültürün, gerçekliğin ya da doğanın bazı görünümünü açıklamayı veya anlamasını sağlayan düzeydir. *Mit*'ler (Myth) her zaman bir yaratılış öyküsüdür ve birşeyin nasıl yaratıldığını nasıl var olmaya başladığını anlatır. Yaşadıklarımızı, duygularımızı, hayallerimizi, arzularımızı en kolay ve en güzel biçimde mitler formüle etmektedir.<sup>16</sup> Bu bağlamda Barthes'in göstergebilimsel yaklaşımına göre gösterge, kültürel bağlamda şifrelenmiş duygu ve heyecanların gösterilene gönderme yaptığı aynı zamanda da pratik olarak varolan düz anlamsal ve yananlamsal gösterilenlerin (kodların) etkileşimsel işlevine karşılık gelmektedir. Barthes'in anlamlandırma çalışmaları, Türk Halk Kültürü'nün önemli bir ögesi olan Türk Halk Oyunları alanıyla ilişkilendirilmeye çalışılacaktır. İcrası sırasında bir ya da birden fazla oyuncunun içinde bulunduğu duygu ve heyecanlarının dışavurumu olarak ortaya çıkan bağırışmaların (*naraların*) Barthes'in göstergebilimsel yaklaşım düzeyleri ele alınarak bu göstergelerin neyi ifade ettikleri anlamlandırılacaktır.

### **Türk Halk Kültürü ve Halk Oyunları**

İnsanın doğuşuyla başlayan, bilinçli ya da bilinçsiz edindiği, özümseyerek içine sindirdiği bilgi ve becerilerinin bütünü kültürü oluşturur. İnsan, yaşamın anlamını kavrama ve yaşamı belirli bir düzene koyma çalışmaları sonucunda, mensubu olduğu toplumun örf ve âdetlerinden, davranış biçimlerinden, inanç ve değer hükümlerinden kurulmuş bir ahenkle tanışır. Karşılaşılan bu ahenk tablosu, ihtiyaçlar neticesinde oluşmuş ve birbirine bağlı unsurların kültür içinde kendine has bir yapı sistemi kurmasına yardımcı olmuştur. Gereksinimler doğrultusunda oluşturulan sosyal davranışlar, her insan topluluğunun kendi kültürünü yaratma, yaşatma ve sonraki nesillere aktarma sürecini de beraberinde getirmiştir. Kültürün yaratımındaki en önemli faktör "halk"tır. Halk şarkıları, halk masalları, danslar, törenler (ritüeller), güzel sanatlar ve el zanaatları gibi bilgi biçimleri üzerindeki düşünsel-sanatsal faaliyetler, farklı

<sup>15</sup>John Fiske, a.g.e., s.116., Ahmet Özgür, a.g.m., s.37-39.

<sup>16</sup>Ahmet Özgür, a.g.m., s.39-40.

ulusal gelenekler ve farklı toplumsal pratiklerle şekillenerek kendi kültürlerini keşfetme serüveni sonucu halk tarafından meydana getirilmiş faaliyetlerdir. Metin Ekici halk kavramını şu şekilde tanımlamaktadır:

*“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 ürününün ne olduğu ise, yine o ürünün kendi metnine, kendi yapısına ve oluştuğu çevre ve şartlara yani bağlama bağlı olarak ortaya çıkan, estetik ve sanat kaygısı olan, maddi ve manevi olgularda aranır. Bir başka ifadeyle; metni, yapısı ve dokusu, oluştuğu şartlar ve çevre itibarıyla kendine has sanat değeri olan bir yaratmaya sahip olduğunu iddia eden herhangi bir topluluk halk kavramı ile ifade edilebilir.”<sup>17</sup>*

Halk, kültürel devamlılığını gelenekler vasıtasıyla sürdürür. Topluluk üyeleri arasındaki manevi bağları, alışkanlıkları ve davranışları kültürel miras içinde birleştiren halk, varoluşunu etkileşim içinde olduğu *kültür ve gelenek* yardımıyla sağlamakta, yaşamın sıradan ve bayağı olmasının önüne geçmektedir. Geleneklerimizle bütünleştirdiğimiz maddi-manevi değerler, yaşam tarzı, beğeni, anlayış ve ihtiyaçlarımız dâhilinde ortaya çıkan kültür ise “Türk Halk Kültürü”nü oluşturmaktadır. Sosyal yapı, inanç, iktisadi hayat, düşünce ve ahlak, edebi kültür ile sanat alanlarına sirayet eden bu ahenk bütünü kültürümüzün oluşumundaki önemli birer yapı taşıdır. Türk Halk Kültürü’nü oluşturan dinamiklerin en yoğun aktarım alanı olan sanat, geleneğin gelecekle buluşma noktası olarak ifade edilebilir.

Gelenekten doğan bu kültür mirası, sanatın tüm dallarında yaşam bulmuştur. Kültürleşme yoluyla meydana gelen ve iletişim sürecini (gelenekten geleceğe) devam ettiren en önemli sanat faaliyeti ise danstır. Gürbüz Aktaş dans ile ilgili şu tanımlamayı yapmaktadır:

*“Dans insanın doğuşuyla var olmuş, insanın kendi içgüdü, duygu ve düşüncelerini ifade edebilmesine ve toplumla iletişim kurmasına yardım eden, estetik ve ritmik özelliğe sahip hareketlerle yaratılan fiziksel davranışlardır.”<sup>18</sup>*

Dans, bütün iletişim sembollerinin karışımı, kavramsallaştırmanın bir aracıdır. Kendilerinden başka anlam taşıyan anlaşılır konuşma gibi bir

<sup>17</sup>Metin Ekici, **Halk Bilgisi Derleme ve İnceleme Yöntemleri**, Ankara: Geleneksel Yayınları, 2004, s.9.

<sup>18</sup>Gürbüz Aktaş, **Dansa İlk Adım**, İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi, 2006, s.6.



semiyotik sistem (simge ve sembol araştırması) \*\* ya da paralinguistik (sözsüz ifade ah-of vb.) olabilir. Açıkça dans, herkes için aynı iletişim aracı olamayabilir. Bir kültürün içinde değişik anlamlar taşıyan sembollere dayalı olabilir. Bazen de özel olarak, dansçının yaşına, cinsiyetine, mesleğine, siyasi grubuna vb. dayanabilir.<sup>19</sup> J. L. Hanna yapmış olduğu tanımlamada, dansın bir kültür göstergesi olduğunu, kültürel hayatın ve iletişimin önemli bir parçası olarak çeşitli anlamlar taşıdığını, bunun göstergelere dayandırılabilceğini vurgulamaktadır.

Sözsüz iletişim aracı olan ve kültürleşme süreciyle gelişen dans olgusu, mensubu olduğu toplumun kültürel dinamiklerinin belirlenmesinde temel kaynaklardan biri olup kültürel bir kimlik kazanmış ve halk oyunlarına dönüşmüştür.<sup>20</sup> Her kültürün kendine özgü oyun geleneği vardır. Halkın beğeni ve beklentileri doğrultusunda şekillenen bu gelenek, diğer kültürlerden göç, ticaret, sanayileşme vb. etmenler yoluyla etkilenmiş olsalar da özgünlüklerini korumuş günümüze kadar izlerini taşımışlardır.<sup>21</sup>

Cemil Demirsipahi, "Türk Halk Oyunları" adlı eserinde halk-oyun-müzik ilişkilerinden meydana gelen halk oyunlarına şöyle vurgu yapmaktadır:

*"Ulusal müziğimizin bünyesine göre bir oyun kuran kişilerle, adları bilinmeyen halk sanatçılarının kurgularına dayalı 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 kazanırlar."*<sup>22</sup>

Her ulusun kendine özgü gelenek ve toplumsal pratiklerle şekillendirerek oluşturduğu kültürü vardır. Bu kültürün yapıcısı, yayımcısı ve uygulamacısı konumunda ise halk bulunmaktadır. Halk, ulusal değerleri ve kültür serüvenleri sonucunda kendine ait dansları, oyunları, *halk oyunlarını* keşfetme olanağı bulmuştur.

\*\*Makale içersinde "simge ve sembol" kelimelerine karşılık olarak "gösterge" kelimesi kullanılmıştır.

<sup>19</sup>Judith Lyne Hanna, **Dance and Rituel**, Aktaran: Füsün Aşkar, *Sanatsal İletişim Modeli: Sahne (Performans) Sanatları Üzerine Bir İnceleme*, Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı Akademik Bakış Dergisi, Sayı:25, Temmuz-Ağustos, 2011, s.7., <http://www.akademikbakis.org/25/03.htm>

<sup>20</sup>M. Öcal Özbilgin, *Zeybeklik Kurumu ve Zeybek Oyunları*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ege Üniversitesi, 2003), s.96.

<sup>21</sup>Mesude Eğilmez, **Gelenekten Geleceğe Halk Oyunları**, Ankara: Ütopya Yayınevi, 2006), s.49.

<sup>22</sup>Cemil Demirsipahi, **Türk Halk Oyunları**, İstanbul: İş Bankası Yayınları, 1975, s.8.



### **Türk Halk Oyunları'nda Nara ve Gösterge Özellikleri**

Halk yaratımları sözlü, kuşaktan kuşağa aktarılan ve bu yolla varlığını sürdüren etkinliklerdir. Geleneğe meydana gelen bu olgular, bireysel bir yaratı ürünü olarak ortaya çıkmış ve zamanla toplumsal bir niteliğe kavuşmuşlardır. Tüm kültür öğeleri gibi halk oyunlarının da bir yaratıcısı, yorumlayıcısı ve uygulayıcısı vardır. Göze ve kulağa hoş gelecek biçimde düzenlenmiş, ölçülü ve dengeli hareketler yoluyla estetik bir etki ve heyecan yaratan, çoğunlukla, ses birimlerinden meydana gelen anonim halk müziği ile desteklenmiş olan, hareket ve müzik bütünleşmesi olarak ifade edilen halk oyunları,<sup>23</sup> zamanla anonimleşme süreci olarak nitelendirilen bir yapı içerisinde toplumsal özellik kazanmışlardır. Anadolu kültüründe halk oyunları geleneği çok eskilere dayanmaktadır. Bu gelenek oyunların konu ve amaç yönünden benzerlik göstermelerine olanak sağlarken diğer yandan hareket ve anlatım yönleriyle de toplumdan topluma, kültürden kültüre çeşitlilik göstermektedir. Halk kültürünün en önemli olgularından birisi olan halk oyunları, gelişimini küçük parçacıklar halinde bütüne götürmüş ve kültürün nadide bir parçası olmuştur. Geniş bir coğrafi yapıya sahip olan bu topraklar, çeşitli bölgelere ayrılmış bulunmaktadır. Her bir bölge kendine ait oyun kültürüne sahiptir. Tarihi süreçlerde göçlerin yaşanması, bölgelerin taşıma kültürüne ve bu kültürlerin etkisine maruz kalmaları, karma ve yeni kültür mozaiklerin gelişmesine sebep olmuştur. Bunun kaçınılmaz bir sonucu olarak ta, bir oyun başka bir oyunu etkilenmiş ve ondan etkilenmiştir. Halk oyunlarımızın oluşumunda küçük ama önemli yapı taşları bulunmaktadır. Bu yapılar özelden genele giderek bütünü oluşmasında etkin rol üstlenmektedirler. Kendisi küçük fakat etkisi büyük bu yapılar, halk oyunlarına yapmış oldukları ufak dokunuşlarla renk kazanmasına vesile olmaktadır. Halk oyunlarımızın en küçük ve en etkili kültür yapıcısı *naralar* dır. Naralar, Türk Halk Oyunları türlerinin içinde görülen özel gösterge biçimleridir. Yoğun duygu boşalımının yaşandığı, anlatım ve ifade gücünün doruk noktaya çıktığı bu olgu neyin göstergesidir? Eğer bir anlam içerisinde gerçekleşiyorsa göstergeler dizgeleri evreninde anlamlandırılabilirler mi? Bir tablodaki bir renk öğesinin ya da bir figürün gösterge olarak değerlendirilebileceği gibi, bir yazınsal yapıta bir

<sup>23</sup>Şirin Dinçar, *Sportif Faaliyet Alanı Olarak Türk Halk Oyunlarında Kullanılan Terimler*, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, 2010, s.13-14. Gebib; İsmail Ekmekçioğlu, Cüneyt Bekar ve Metin Kaplan, **Türk Halk Oyunları**, İstanbul: Esin Yayınevi, 2001, s.18.

kahramanın amacı ya da davranışı da gösterge olarak değerlendirilebilir.<sup>24</sup> Temsili olan ve anlamlı bir bütün oluşturan her şeyi inceleme alanı yapan göstergebilim,<sup>25</sup> bu sayede anlam evrenini çözmeyi amaçlamaktadır. Anlamın oluşumu ve anlamlandırma süreçlerinin gösterge dizgeleri halinde tasvirinin nasıl yapılacağıyla ilgilenmektedir. Bu bağlamda; halk oyunu oynayan bir ya da birden fazla oyuncunun, oyun esnasında içinde buldukları etkileşim sonucu anlamlı veya anlamsız bütünler oluşturan bağrışmaları da (naraları) bir duygunun temsili ve bildirişim göstergesi olarak incelenebilecektir. İçinde bulunduğu ruhsal durumu göstergeler dizgesi ile betimleyen (nara atarak) oyuncunun ifade dilini belirleyen temel durum, iç dünyasının algılanmasına yönelik dilsel imgelerin (Hayda!, Dohh!, Dehha!, Destii!, Haydi Efeler!, Hoppa!, Ha Uşak!, Hey! vb.) gösterge haline dönüştürülmesi ile gerçekleşebilir. Böylelikle halk oyunlarında bildirişimsel bir işlev özelliği taşıyan *naraların* bir gösterge unsuru olduğu ve gerçekleştirilen her bildirişimin de bir anlam içerisinde kendine yer bulabildiği belirlenmiş olacaktır.

Mehmet Zeki Pakalın'ın "Osmanlı Tarih Deyimleri ve Terimleri Sözlüğü" adlı eserinde narayı şu şekilde ifade edilmektedir:

*"Nara, eskiden yangına giderken ve dönerken kalabalık caddelerde, geçitlerde, dönemeçlerde, meydanlarda tulumbacıların içlerinden "nara" adı verilen birinin bağırması yerine kullanılan bir tabirdir. Nara atmakla yangın münasebetiyle sokağa fırlayan halkı çığnenmekten kurtarmak gibi insani bir maksat takip edilmekle beraber daha ziyade caka satılırdı. Naralar eski tabirle on altı elif miktarı (gayet uzun) bir (hâ...t...t.) sonra (yaman gider memleket kurtaran filan yerli) tarzında idi."*<sup>26</sup>

Pakalın'ın tanımlamasında nara, yangın yerine giden itfaiyenin yol istemek, önüne çıkabilecek halkı kendilerinden uzak tutmaya çalışmak için gerçekleştirmiş oldukları bir bildirişim aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Elbette günün koşullarına göre yapılan bu tanımlamada *naracılık* bir meslek ve *nara* mesleğin gerekliliğinden kaynaklanan bir iletişim aracı olarak kullanılmaktadır. Günümüzde artık bu tanımlamaya rastlanmamaktadır.

Nara ile ilgili çeşitli ansiklopedik bilgiler de mevcuttur. İsmail Parlatır, Osmanlı Türkçesi Sözlüğü'nde narayı; bağırma, çağırma, gürültü olarak açıklarken, nara atmakla ilgili de, yüksek sesle, terbiyesizce uzun

<sup>24</sup>Mehmet Rifat, a.g.e., s.6.

<sup>25</sup>Pierre Guiraud, a.g.e., s.12.

<sup>26</sup>Mehmet Zeki Pakalın, **Osmanlı Tarih Deyimleri ve Terimleri Sözlüğü**, Cilt:2, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi, 1983, s.654.

uzadıya bağırma tanımlamasını kullanmaktadır.<sup>27</sup> Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde ise; haykırma, bağırma, sarhoş veya külhanbeyi bağırması olarak ifade edilmektedir.<sup>28</sup> Çalışmanın çıkış noktasını oluşturan Türk Halk Oyunları'nda dansçı ve oyun etkileşiminin ürünü olarak ortaya çıkan *nara* tanımı, halk bilimi ve halk oyunları ile ilgili çalışmaları bulunan akademisyen ve yöre insanlarıyla gerçekleştirilen görüşmeler neticesinde genel bir ifade yerine maddeler halinde aşağıdaki sıralamayla yapılmıştır.

- Nara, iradeyle nefsin mücadelesi, coşku anında bir feryat, bir hıçkırık ve duyguların dışavurumunun bir göstergesidir.<sup>29</sup>
- Oyun oynanırken bazen gelenek gereği bazen de bireyin içinden gelen duyguyla bağırması sonucu coşkusunun dışavurumudur.<sup>30</sup>
- Nara, oyunlardaki adımlara eşlik etmek amacıyla yapılan, coşkuyla oyunun yönlendirilmesi gibi bir işlev üstlenen kalıp ifadelerdir.<sup>31</sup>
- Oyuncunun ilkel sesiyle (kişinin sesini değiştirmeden doğal haliyle kullanması) içinden gelen sevinç, üzüntü neticesinde bağırması ve bunu ses olarak dışa vurmasıdır. Dansta anlatılmak istenen hikâyenin sesteki tezahürüdür.<sup>32</sup>
- Oyunlardaki naralar, dansın dışavurum olduğu an içinde, o dışavurumun paralinguistik tarzda konuşma dilinin içinde fakat dilin bir üst paralelinde seyreden sözcüklerle boşalımdır.<sup>33</sup>

<sup>27</sup>İsmail Parlatur, **Osmanlı Türkçesi Sözlüğü**, Ankara: Yargı Yayınevi, 2006, s.1263.

<sup>28</sup>Türk Dil Kurumu, **Türkçe Sözlük**, Cilt:2, İstanbul: Milliyet Yayınları, 1992, s.1072.

<sup>29</sup>Ahmet Haldun Eralp, **Görüşme**, Kütahya: Zeybek Eczanesi, Şubat 2012, Kütahya ilinde "Eczacı Ahmet" olarak bilinen ve Kütahya Zeybek Alayının kurucusudur. Kütahya halk oyunları kaynak kişisidir.

<sup>30</sup>Abdurrahim Karademir, **Görüşme**, İzmir: Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü, Ocak 2012, Türk Halk Oyunları Bölümü Öğretim Görevlisi.

<sup>31</sup>Reyhan Altınay, **Görüşme**, İzmir: Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Ses Eğitimi Bölümü, Ocak 2012, Ses Eğitimi Bölümü Öğretim Üyesi, Doçent Doktor.

<sup>32</sup>İlter Denizoğlu, **Görüşme**, İzmir: Alsancak Devlet Hastanesi Kulak Burun Boğaz Kliniği, Şubat 2012, Foniatri Ünitesi-Kulak Burun Boğaz Hastalıkları Uzmanı, Operatör Doktor.

<sup>33</sup>Barbaros Ünlü, **Görüşme**, İzmir: Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü, Ocak 2012, Türk Halk Oyunları Bölümü Öğretim Görevlisi, Doktor.

- Seslendirildiği yerin özelliğine göre (bireysel olarak ya da toplu bir düğün, bir eğlence, bir dini ritüelde) duygu ve düşüncelerin aktarımındaki seslenme biçimidir.<sup>34</sup>

Nara ile ilgili tanımlanmış ifadelerden yola çıkarak, dansçının oyun esnasında içinde bulunduğu ruhsal durumun da farkında olması sebebiyle oyun anında yaşadığı yoğun duygu, düşünce, sevinç ve hüzünden etkilenerek kendini anlamlı veya anlamsız bütünler oluşturan bağrışmalarla anlatma biçimidir denilebilir. Dansçı, yaşadığı bu özel durumu göstergeler dizgesi ile betimleyerek (nara atması) ifade diline dönüştürmektedir. İç dünyasının algılanmasına yönelik gerçekleştirmiş olduğu dilsel imgelerin göstergeler haline dönüştürülmesi de oyun esnasında gerçekleşen anlatıya bildirimsel bir işlev kazandırmaktadır.

Naraların gösterge unsuru olarak gerçekleştirdiği her bildirişim, anlamlandırma çalışmalarıyla çözümlenebilecek ve göstergebilimsel yaklaşımla incelenebilecektir. Türk Halk Oyunları'nın icrası sırasında meydana gelen *naralar*, her yörede, her bölgede ve her kültür çevresinde farklılık arz etmektedir. Hareket ve anlatım yönleriyle kültürel farklılıklar gösteren oyunlar ve oyun içerisinde kullanılan naralar, amaç yönünden ortak bir yapıya sahiptirler. Elbette Karadeniz naraları ile zeybek naraları aynı değıllerdir. Dilsel ifadedeki göstergesi ve oyun içerisinde kullanılış farklılıkları naraları birbirinden ayıran birer özellik olmasında karşın, hangi oyun olursa olsun hangi yöre, bölge ve kültürün ürünü olarak gönderilene gösterge yapılırsa yapılsın aslında naralar tek bir şey anlatırlar. Naralar, genel olarak bir bakışın, bir duruşun, bir bağrışın, bir damla gözyaşının anlattığı her şeydir.

### **Halk Oyunlarında Gösterge ve Nara İlişkisi**

*Zeybek oyunlarının*, kol, bacak ve gövde davranışlarına göre kurulduğu ifade edilmektedir. Oyun, yürüme yapılarak başlar ve ritmik yapının bedenle uyumlu hale gelmesi sağlanır. Yürüme işleminin devamı ve ikinci aşaması müzik eşliğinde gerçekleşir. Ani saldırış ve atik davranış özellikleri görülen zeybek oyunlarının, yırtıcı kuşların güç ve niteliklerinden etkilenmeleri sonucu oluşturuldukları gibi genel bir düşünce mevcuttur. Bu nedenle diz üstüne çökme, çığılık atma, aniden durma gibi hareketlerin oyuna güçlü anlamlar yüklediğı belirtilmektedir. Oyunun temsil gücünün doğadaki yırtıcı bir kuş ile ilişkilendirilmesi, zeybeklik geleneğindeki

<sup>34</sup>Gani Pekşen, **Görüşme**, İzmir: Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı, Ses Eğitimi Bölümü Ocak 2012, Ses Eğitimi Bölümü Öğretim Görevlisi, Doktor.

cesaretin, yiğitliğin, kahramanlığın göstergesidir. Oyun esnasında kullanılan naralar da bu sebeple yırtıcı kuş sesleriyle bütünleştirilmişlerdir.<sup>35</sup> Zeybek oyunlarında, nara atmanın amaçlarından biri, oyuncuyu teşvik etmektir. Atılan naralarda herhangi bir tehdit unsuru yoktur. Tamamen isteklendirme niyetiyle gerçekleştirilmektedirler. “Koçum”, “Efem”, “Haydi Efeler” gibi bağırma, dansçıyla oyun arasındaki bağı güçlendirmek amacıyla bazen izleyicinin bazen de oyuncunun coşkuyu arttırmak için yapmış oldukları dilsel ifadelerdir. Oyuncunun dizini vurup kalkarken rahatlamak amaçlı derin bir nefesle “Huh” demesi oyun seyri içinde hüznünlendiğinin göstergesi olabileceği gibi yorgunluğunun da ifadesi olabilir. Oyuncu böylelikle içinde bulunduğu duygusal durumu ses yoluyla dışa vurmuş olur. Elbette naralar sadece sesle ifade edilmemektedirler. Bazen oyuncunun gözünden akan bir damla yaş bile nara olarak kabul görmektedir. “Hadi”, “Hade”, “Geliver”, “Dohde” gibi dilsel ifadeler, komut amacı taşıyan naralar olabileceği gibi tamamen iletişim amaçlı da kullanılabilirler. Bu, oyun sırasındaki gidişatın ve duygusal durumun hangi ölçüde olduğuyula ilişkilidir.<sup>36</sup> Naralar, zeybek oyunlarını güzelleştiren önemli etkenlerdir.

Göstergelerin anlamlandırma düzeylerinden biri olan *mitler (myth)*, kendisi aracılığıyla dünyanın açıklandığı bir öykü olarak zeybek oyunlarında karşımıza çıkmaktadır. Kullanılan göstergeler (naralar) ve kullanıcı kültür (gelenek ve dansçı) arasındaki etkileşimin en etkin olduğu düzeydir. Mitlerin bir kültürün, bir geleneğin doğadaki bazı görünümünü göstermeler yoluyla anlamlandırmaya çalışırlar. Yırtıcı kuş seslerinden etkilenerek nara atılması, bir şeyin nasıl yaratıldığının, nasıl var olmaya başladığının mitler sayesinde anlatımıyla ifadelendirilebilir. Kullanıcı kültür, gösterge dizgelerini kullanarak yaşadığı duyguları yorumlayıcıya (izleyici veya dansçı) aktararak mitler yoluyla formüle etmektedir.

*Bengi oyunlarında*, Efe oyuna kalkıp bir süre gezinerek kollarını kaldırır ve halkanın tamamlanmasını bekler. Halkanın tamamlanmasıyla birlikte çalgının bengi havasını çalması, Efe “Dehha”<sup>\*\*\*</sup> diye nara atmasına ve oyunun başlamasına sebep olmaktadır.<sup>37</sup> Efe oyun sırasında “Dehha”, “Haydaa” gibi attığı naralarla erlerine kumanda eden bir komutan

<sup>35</sup>Cemil Demirsipahi, a.g.e., s.358-360.

<sup>36</sup>Ahmet Haldun Eralp, a.g.g.

<sup>\*\*\*</sup>Yaşar Doruk, *Bergama Bengisi ve Efe Naraları Üzerine bir İnceleme* adlı makalesinde Efenin oyunu başlatmak için (Dohh) diye nara attığını ifade etmektedir. Aybak; Türk Halk Müziği ve Oyunları (Büyük Bir Folklor Dergisi), Cilt: 1, Sayı: 1, Ankara: Mansur Kaymak Yayınları, 1982, s.195-196.

<sup>37</sup>Temel Hakkı Karahasan, *Yöresel Türk Halk Oyunları*, İstanbul: Alkım Yayınevi, 2003, s. 17., Gebib; Cemil Demirsipahi, a.g.e, s.351-353.

edasındadır. Bu komuta sayede oyunun oynanıl biçiminde değişmeler meydana geldiği görülmektedir. <sup>38</sup> Oyunu başlatmak için nara atılması komut verme amacıyla yapılmıştır. Oyun esnasında atılan naralar da yine oyunun şeklini ve düzenini değiştirmek için kullanılan komut niteliğindedir. Bengi oyunlarının icrasında, bir söylem içinde düz anlam olarak ortaya çıkan nara olgusu, göstergenin (Dehha, Haydaa) ortak duygusal anlamına gönderme yapmaktadır. Başka bir düz anlam olan Efe kavramı ise, kendini besleyen göstergeyle (nara) ilintilendirildiğinde komut şeklinde gerçekleşen yan anlamsal kodlar meydana getirmektedir. Kullanıcıların duygularına, heyecanlarına ve kültürel değerlerine ulaşan bu kodlar, özneler arasında bağlantı kurarak yorumun (komut) yorumlayıcıdan (dansçı) etkilenmesi sonucu göstergenin de (nara) yorumlayıcıdan etkilenmesini sağlamıştır.

*Barlar*, dizi biçiminde durularak en az beş oyuncunun katılımıyla gerçekleşen oyunlardır. Oyunun başlangıcında el ele tutuşan oyuncular, oyunun çevik bir yapı kazanmasıyla sonlara doğru süratlenerek el ele tutuşmayı bırakıp omuzlardan tutarak oyuna devam ederler. Barların, oyunlar ve ayinler olmak üzere ikiye ayrıldığı ifade edilmektedir. İçgüdünün dışı vurumu sonucu eğlenmenin, ruhu boşaltmanın, zıplamanın ve dönmenin gerçekleştiği oyunlara bar oyunları denildiği, bir inanışın anlatıldığı oyunlarında bar ayinleri olduğu ileri sürülmektedir. Barlar neşeli, kendi kendine eğlenmeyi hedef alan oyunlar olduğu kadar, tavuk, turna, güvercin gibi kuşların hareketlerini simgeleyerek davranışlarını hikâyeleştiren oyunlardır. Bu oyunlarda hayvanların taklidinin yapıldığı sesler çıkarılmasının yanı sıra <sup>39</sup> bar oyunları icra edilirken oyunun belirli yerlerinde coşkunun zirvede olduğu anlarda "Tey Tey" "Can Can" gibi dilsel ifadelerin kullanıldığı, naraların atıldığı yöre insanlarıyla yapılan sohbetlerden anlaşılmaktadır. Bar oyunlarında gösterge dizgeleri iki yönüyle değerlendirilebilir. Bunlardan birincisi, göstergelerin kullanıcılar tarafından eğlence ve ruhsal boşalımla, kültürel değerlerin buluşma noktasında oluşturduğu yan anlamsal kodlar neticesinde, yorumun (oyun), yorumlayıcısı (oyuncu) tarafından etkilenerek göstergeye (zıplama, dönme vb.) dönüştürülmesi olarak algılanabilir. İkinci olarak, oyun içerisinde doğada bulunan hayvanların taklit edilmeleriyle gerçekleşen olgunun, mutlak bir yaratış öyküsünün ürünü olduğu ve bunu anlamlandırmanın mitler aracılığıyla formüle edilebileceğidir. Oyun içinde geçen bağrıışmalar ise, yorumlayıcının (oyuncu), yorumdan (oyun) etkilenmesi sonucunda

<sup>38</sup>Sadi Yaver Ataman, **100 Türk Halk Oyunu**, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1975, s.84.

<sup>39</sup>Cemil Demirsipahi, a.g.e., s.205-206.

duygu ve heyecanını gönderen yaparak göstergede (Teytey, Cancan) açıklamasıdır.

*Halaylar*, belirli bir ritmik yapıda oynanan ve bu yapıya uygun bölümleri bulunan toplu oyunlardır. Oyun esnasında hareket ve tempoyu ifade eden kısımlar vardır. Halaylar, ölçülü hareketlerin neşe ve coşkunluk ifadeleriyle birleştirildiği, çeşitli ritim canlılığı gösteren oyunlar olarak tanımlanmaktadır. <sup>40</sup> Estetik görünme kaygısıyla doğru orantılı olarak oyuncu sayısı bölgelere göre değişiklik göstermektedir. Halay oyunlarının en önemli unsurlarından birisi tamamen gırtlaktan ve dilin aşağı-yukarı hareketi sonucu elde edilen zılgıttır. Bunlar halayın coşku naralarıdır. Zılgıt, halay oynayanların oyunun zirve noktasında gerçekleştirdiği bir boşalımdır. Bunun yanında oyunun yönetimi sırasında sıranın düz durmasının sağlanması ve aksamaların yaşanmaması için halayın en son kişisi nara atar ya da mendil sallayarak bu durumu halay başına bildirir. Komutlarla yönlendirilen bu oyun, halay başı tarafından nara atılarak ve mendil sallanarak kumanda edilir. “Hop”, “Hey”, “Tey” vb. dilsel ifadelerle oyun yönlendirilmektedir. Halaylarda bildirişimsel bir dilsel ifade olan ve sesin üst sınırlarını zorlayarak meydana getirilen zılgıt, oyunun (yorum) doruk noktasında yorumlayıcısı tarafından izleyene ve oynayana göndermede bulunan bir göstergedir. Oyunun icrasında düz anlam olarak ortaya çıkan dilsel ifadeler, gösterge olması sebebiyle ortak duygusal anlama gönderme yapmaktadır. Kullanıcıların duygularına ve heyecanlarına ulaşarak oluşan bu gösterge kodları, sistemi oluşturan özneler arasında bağlantı kurup yorumun (oyun) yorumlayıcısından (halay başı) etkilenerek göstergeden de (Hop, Hey, Tey vb.) etkilenmesini sağlamaktadır.

*Horonlar*, oyun dizilişleri bakımından farklılık göstermektedirler. Dizi oyunu biçimde oynandıklarında tek sıra halinde, halka oyunu biçiminde dizilişlerinde ise halka şeklinde oynanmaktadır. Horon oyunları genellikle kollar havaya kalkmış bir biçimde oynanır. <sup>41</sup> Tepeden tırnağa kadar titreme, ürperme, silkiniş ve hareketlerin giderek artarak bir noktada sona ermesi sebebiyle denizi ve denizden tutulmuş balığın can çekişmesini temsil ettiği ileri sürülmektedir. <sup>42</sup> Bu titreme, ürperme, silkiniş hareketlerinin doruğa çıktığı anda horonun ve müziğin hızlı olmasından kaynaklı “küü”, “auu” gibi kısacık boşalımalar görülmektedir. <sup>43</sup> Horon oyunlarının kendine ait tekerlemeleri ve uyarlamaları vardır. “ha uşak ha,

<sup>40</sup>Sadi Yaver Ataman, a.g.e., s.25.

<sup>41</sup>Temel Hakkı Karahasan, a.g.e., s.12.

<sup>42</sup>Cemil Demirsipahi, a.g.e, s.264.

<sup>43</sup>Barbaros Ünlü, a.g.g.



dik oyna, şaşma, taktum, ala aşı, yürü, al geri al, al da oyna, üç yap, çık sağa, yaylan” gibi ifadeler çalgıcı ve oyun içindeki komut verici tarafından oyun icrasında söylenmektedir. Horonda oyunun idari yapısı değişiklik göstermektedir. Sıra oyunu biçiminde oynananlarda sıra başı oyunu içerden, çalgıcı dışarıdan yönetir. Ayak geçişlerinde ve figür değişikliklerinde, yürünecek yönü belirlemede komut veren bu kişiler yetkilidir. Halka biçiminde oynananlarda ise, komutu genellikle kemeçeci ya da en yaşlı oyuncu, o yoksa en iyi oyuncu vermektedir.<sup>44</sup> Geniş bir yelpazeye sahip horon oyunlarında kullanılan naralar, Artvin oyunlarındaki uygulamalarıyla örneklendirilip gösterge çözümlemesi değerlendirilmiş olacaktır. Artvin oyunlarında oyun başlamadan önce horona toplanma havası çalınmaktadır. Oyuncular yavaş bir şekilde oyuna dâhil olduklarından ekip başı oyuncuların toplanmasını bekler ve hemen oyun adımına giriş yapmaz. Toplandıktan sonra yürüme bölümüne (varagele) geçilir. Yürüme bölümünde *kıcma* adı verilen ve yöresel olarak gırtlaktan bağrısmalar (naralar) yapılmaktadır. Bu aynı zamanda bir haberleşme aracı işlevindedir. Bağrısmaların dışında tekerleme ve komutlar da kullanılmaktadır. Tekerlemeler oyunu eğlenceli hale getirmek için söylenirler. Tekerlemenin sonunda komut verilerek bir sonraki yapılacak hareketin ismi söylenmektedir.<sup>45</sup> Artvin oyunlarında, bir düğüne ya da eğlenceye diğer mahalle ve köylerden gelenler olmuşsa mutlaka oyunun coşkun bir yerinde bağırma gerçekleşir ve gelen konuklar isimleri söylenerek oyuna davet edilirler. “Haypet, periyet, nikolat, çarbiyet kırıl gel”, “Oh ti moh ti, lahana kokti, mamazi, paska, genya, başot, irsa, sot, gel baştan gel” gibi. Artvin oyunlarında coşku sebebiyle, iletişim amacıyla ve komut vesilesiyle atılan diğer naraları şöyle sıralayabiliriz: “ha ha ha bide ha”, “git kırıl ses ver canlı canlı”, “geldim geç”, “çift düş çift”, “eller eller”, “işle işle”, “geldi atom”, “gele büle gel gel”, “al orta vur topuk”, “gel baştan gel topal topal”, “dön dolaş yavaş yavaş”, “açıl açıl”, “aldım verdim”, “gel baştan gel yavaş yavaş”, “çık siya çık yavaş yavaş”, “çık siya savuş”, “bi daha siya”, “beri gel siya”, “üç orta vur”, “eller şak şak”, “al asiye oyna”<sup>46</sup> Horon oyununun icrasında birçok dilsel ifade ve söylem kullanılmaktadır. Kullanılan bu ifadeler komut, coşku ve iletişim bildiren naralardan ve tekerlemelerden oluşmaktadır. Söylem içinde düz anlam olarak ortaya çıkan bu ifadeler, göstergenin ortak heyecan ve duygularına gönderme yaparak kodlar meydana getirmektedir. Bu kodlar, oyun icrası sırasında kullanılan

<sup>44</sup>Cemil Demirsipahi, a.g.e., s.266.

<sup>45</sup>Barbaros Ünlü, a.g.g.

<sup>46</sup>Türk Halk Oyunları Dersi Artvin Repertuarında geçilmiş olan oyun naraları.

tekerleme ve naralarla, kendini besleyen oyunla ilintilendirildiğinde komut şeklinde gerçekleşen başka yan anlamsal kodlara dönüşmektedirler. Kullanıcıların duygularına, heyecanlarına ve kültürel değerleri sonucu oluşan bu yan anlam kodları, öznel arasında bağlantı kurmayı, yorumun (oyun) yorumlayıcıdan (oyuncu), göstergenin de (tekerleme ve naralar) yorumdan etkilenecek gönderme yapmasına imkân sağlamaktadır.

### **Değerlendirme ve Sonuç**

Anlam evrenini çözmeyi amaçlayan göstergebilim, temsili olan ve anlamlı bir bütün oluşturan her şeyi inceleme alanı yapmıştır. Anlamın, gösterge dizgelerini anlamlandırma sürecinde toplumsal ilişkilerin ve toplumsal yapıların içinde bulunduğu düşünen göstergebilimci Roland Barthes, anlamların kültürel pratiklerle toplumsal hareketlere nasıl etki ettiğini ve işlevselliklerini dilin içindeki düz anlam, yan anlam ve mitler gibi kodlarla açıklanabileceğini ileri sürmüştür. Halk oyunlarında, bir ya da birden fazla dansçının, oyun esnasında içinde bulunduğu etkileşim sonucu anlamlı veya anlamsız bütünler oluşturan bağrışmaları, iç dünyasının algılanmasına yönelik dilsel imgelerin açığa çıkarılması sonucunda gerçekleşmektedir. Bu bağlamda; halk oyunları icrasında göstergenin (nara) ortak duygusal anlamda gönderme yaparak anlamlandırma sürecinde aynı düşünceye ulaşılmasını düz anlamsal boyutta ifade bulmaktadır. Gösterge, kullanıcıların (dansçı, bazende izleyici) duygularının ve heyecanlarının kültürel değerlerinde bulunduğu meydana gelen etkileşim ise yan anlamsal düzeydir. Gösterge ve kullanıcı kültür (gelenek) arasındaki etkileşimin üst düzeyde olduğu mitler, bir kültürün, gerçekliğin doğanın bazı görünüşleri ile açıklamasını veya anlamasını sağlamaktadır. Yaratılış öyküsü içinde dansçının, oyun esnasında yaşadıklarını, duygularını, düşüncelerini göstergelerle formül haline dönüştürerek açıklamaktadır. Sonuç olarak halk oyunlarında dansçı ve oyun etkileşiminin ürünü olarak ortaya çıkan naralar, bildirişimsel bir işlev özelliği taşıyan gösterge unsurlarıdır. Naraların anlam ve uygulamalarının göstergebilimsel yaklaşımla çözümlenebilir olduğu Barthes' in anlamlandırma düzeylerinde kendini ifade edebildiği gözlenmektedir.

### **Kaynaklar**

- Aktaş, Gürbüz. **Dansa İlk Adım**, İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi, 2006.  
 Altınay, Reyhan. **Görüşme**, İzmir: Ege Üniversitesi Devlet Türk  
 Musikisi Konservatuvarı Ses Eğitimi Bölümü, Ocak 2012  
 Altınörs, Atakan. **Dil Felsefesi Sözlüğü**, İstanbul: Paradigma Yayıncılık,

2000.

Aşkar, Füsün. **Sanatsal İletişim Modeli: Sahne (Performans) Sanatları Üzerine Bir İnceleme**, Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı Akademik Bakış Dergisi, Sayı:25, Temmuz-Ağustos, 2011.

Ataman, Sadi Yaver. **100 Türk Halk Oyunu**, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1975.

Cevizci, Ahmet. **Paradigma Felsefe Sözlüğü**, İstanbul: Paradigma Yayıncılık, 2002.

Demirsipahi, Cemil. **Türk Halk Oyunları**, İstanbul: İş Bankası Yayınları, 1975.

Denizoğlu, İlter. **Görüşme**, İzmir: Alsancak Devlet Hastanesi Kulak Burun Boğaz Kliniği, Şubat 2012.

Dervişcemaloğlu, Bahar. **Temel Göstergebilim (Semiyotik) Kavramları Üzerine Bir İnceleme**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, 2005.

Diñçar, Şirin. **Sportif Faaliyet Alanı Olarak Türk Halk Oyunlarında Kullanılan Terimler**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, 2010.

Doruk, Yaşar **Bergama Bengisi ve Efe Naraları Üzerine bir İnceleme**, Türk Halk Müziği ve Oyunları (Büyük Bir Folklor Dergisi), Cilt: 1, Sayı: 1, Ankara: Mansur Kaymak Yayınları, 1982.

Eğilmez, Mesude. **Gelenekten Geleceğe Halk Oyunları**, Ankara: Ütopya Yayınevi, 2006.

Eralp, Ahmet Haldun. **Görüşme**, Kütahya: Zeybek Eczanesi, Şubat 2012.

Ekici, Metin. **Halk Bilgisi Derleme ve İnceleme Yöntemleri**, Ankara: Geleneksel Yayınları, 2004.

Ekmekçioğlu, İsmail. Bekar, Cüneyt. Kaplan, Metin. **Türk Halk Oyunları**, İstanbul: Esin Yayınevi, 2001.

Erdoğan, İrfan. Alemdar, Korkmaz. **İletişim ve Toplum**, Ankara: Bilgi Yayınları, 1990.

Fiske, John. **İletişim Çalışmalarına Giriş**, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 2003.

Guiraud, Pierre. **Göstergebilim**, Çev: Mehmet Yalçın, İkinci basım. Ankara:

İmge Yayınları, 1994.

Karademir, Abdurrahim. **Görüşme**, İzmir: Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü, Ocak 2012.

Karahasan, Temel Hakkı. **Yöresel Türk Halk Oyunları**, İstanbul: Alkım Yayınevi, 2003.

Özbilgin, M. Öcal **Zeybeklik Kurumu ve Zeybek Oyunları**,  
Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ege Üniversitesi, 2003.

Özgür, Ahmet.

[http://www.ahmetozgur.com/akademik/gostergebilim\\_2006.pdf](http://www.ahmetozgur.com/akademik/gostergebilim_2006.pdf)

Pakalın, Mehmet Zeki. **Osmanlı Tarih Deyimleri ve Terimleri Sözlüğü**,  
Cilt:2, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi, 1983.

Parlatır, İsmail. **Osmanlı Türkçesi Sözlüğü**, Ankara: Yargı Yayınevi, 2006.

Pekşen, Gani. **Görüşme**, İzmir: Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı, Ses Eğitimi Bölümü Ocak 2012.

Rifat, Mehmet. **Göstergebilimin ABC'si**, İstanbul: Simavi Yayınları, 1992.

Türk Dil Kurumu, **Türkçe Sözlük**, Cilt:2, İstanbul: Milliyet Yayınları, 1992.

Ünlü, Barbaros. **Görüşme**, İzmir: Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü, Ocak 2012.

Vardar, Berke. **Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü**, İstanbul: ABC Yayınları, 1988.

Vardar, Berke. **Dilbilimin Temel Kavram ve İlkeleri**, İstanbul: Multilingual Yayınları, 2001.