



## MİTTEN EFSANEYE BİR HALK OYUNU: BİNGÖL KARTAL OYUNU

## A FOLK DANCE FROM MYTH TO LEGEND: BİNGÖL EAGLE DANCE

Yılmaz IRMAK\*

### ÖZET

İlk insanlar duygularını ve düşüncelerini anlatabilmek için doğada bulunan hayvanları çeşitli mimik ve hareketlerle taklit etmeye çalışmışlardır. Bu ses ve taklitlerin birleşiminden ise halk oyunları ortaya çıkmıştır. İçinde zekâ, yetenek ve eğlence unsuru barındıran halk oyunlarının kökeni; Şamanların icra ettikleri ritüellerde kutsal ve güçlü kabul ettikleri yırtıcı kuşların kartalın hareketlerini taklit etmelerine dayanır. Bu yüzden bugün halk oyunlarında çeşitli hayvan motiflerine yer verilmektedir. Bingöl'e ait bir halk oyunu olan Kartal oyunu da kartalın av sırasındaki hareketlerinin taklit edilmesiyle ortaya çıkmış bir oyundur. Yörede oyunun ortaya çıkışı ile ilgili üç tane efsane anlatılmaktadır. Halk tarafından yaygın olarak kabul gören ve bu oyunun kaynağı olarak düşünülen efsane şöyledir: Bir zamanlar köyün birinde zengin bir ağanın sağır ve dilsiz bir çobanı vardır. Bu çobanın sürüsünün içinde kendisinin özellikle de köyün ağasının çok sevdiği bir kara kuzu bulunmaktadır. Bir gün ağanın sürüsünü otlatan çobanın sıcağtan yorgun düşüp bir ağacın gölgesine dinlenmeye çekildiği sırada açlıktan gözü dönmüş bir kartal o çok sevilen kara kuzuyu kaptığı gibi dağın zirvesine doğru uçar. Kısa bir süre sonra sürüde kara kuzunun olmadığını fark eden çoban, dağın zirvesinde uçuşan kartalları görünce hemen telaşla o yöne doğru koşmaya başlar. Dağın zirvesine ulaştığında ise kartalların kara kuzuyu yemek için kıyasıya mücadele ettiklerini görür. Kara kuzuyu yırtıcı kartalların pençesinden kurtarmanın mümkün olmadığını anlayan çoban çaresiz hemen köye dönüp bu durumu köyün ağasına anlatmaya karar verir. Ancak çoban dilsiz ve sağır olduğu için olup bitenleri ağaya ağlayarak ve kartalların hareketlerini taklit

\* Yrd. Doç. Dr. Bingöl Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Öğretim Üyesi, mail: yirmak@bingol.edu.tr

ederek ifade etmeye çalışır. İşte çobanın bu hareketlerinden esinlenerek ortaya çıkan Kartal Oyunu yörede iki yüz yıldır oynanan bir oyundur.

**Anahtar Sözcükler:** Bingöl, Halk Oyunları, Kartal Oyunu, Mit, Efsane, İşlev.

### ABSTRACT

Primitive men to describe their feelings and thoughts tried to imitate the animals found in nature with various facial expressions and movements. The folk dances had emerged from these combinations of sounds and imitations. The origin of the folk dances which include intelligence, talent and entertainment are based on imitations of the movements of the eagle which they consider as holy and powerful in the rituals performed by the Shamans. So today are given in the various folk dances animal motifs. Eagle dance which is a folk dance of Bingöl has emerged by imitation of the movements during the hunting of the eagle. In the region there were three legends about the emergence of this dance. The legend which is widely accepted by the public and considered as a source of this dance is as follows: Once upon a time in a village, there was a deaf and dumb shepherd of a rich landowner. There was in flock a black lamb which was loved by the shepherd and his landowner. One day when shepherd was pasturing the flock of the his landowner tired from the heat and went to rest in the shade of a tree, a starve eagle snapped the loved black lamb and fly towards the mountain peak. After a while the shepherd who noticed that the black sheep is not in the herd, saw eagles flying over the mountain peak and started running towards that direction. When he arrived to the mountain peak he saw that the eagles were fighting fiercely to eat the black lamb. The shepherd who understood that it is impossible to recover the lamb from the clutches of predatory eagle helplessly decided to return to the village and to explain the situation to the landowner. But because of his dumb and deaf the shepherd tries to explain the situation to the landowner in tears and imitating the movements of the eagles. The eagle dance inspired from the shepherd's movements is a dance played for two hundred years.

**Key Words:** Bingöl, Folk Dances, Eagle Dance, Myth, Legend, Function

## Giriş

Çeşitli ritmik hareketlere ve figürlere dayanan ve ait oldukları toplumun duygu, düşünce, üzüntü, heyecan ve sevinçlerini yansıtan halk oyunlarının kaynağı eski Türk kültüründe önemli bir yeri olan şamanlık inanç sistemine kadar dayanmaktadır. Türk boylarında şamanlar, Tanrı katına, göklere yükselmek için yarıcı kuşları taklit etmeye çalışırlar, törenlerde hayvanları taklit eden oyunlar icra ederlerdi. Şamanın bu tür taklitli oyunlarının en önemli hedefi ise; taklidi yapılan hayvanların üstün yeteneklerini elde etmektir. Şamanların Gök Tanrı katına çıkabilmek için en çok tercih ettiği kuş ise kartallardır. Göklerin hâkimi olan kartal, Şamanî tasavvura göre yerin en alt katlarına gidebilme özelliğine de sahiptir. Kartalın hem gökte hem de yer altında yaşayabildiği düşüncesi, Şamanlık geleneğinde oldukça yaygındır. Bunun yanında kartal ve kartala benzeyen avcı kuşlar, Türk boylarının sembolü olarak da kullanılmışlardır (Ögel, 2003: 593). Yakutlar şamanların bir kartal yumurtasından çıktığına inanır, aynı zamanda kartalı güneşin sembolü olarak kabul ederlerdi. Olağanüstü özelliklere sahip olan Kartalın mevsimleri değiştirdiğine inanılırdı (Uraz, 1994: 155). Eski Türkler’de av gerçekleştirilmeden önce avın adeta sahnede canlandırıldığı bir tören düzenlenirdi. Bu durum simgesel olarak av yapma isteğine dayanmaktaydı. Avda başarılı olmak için ava çıkmadan önce yapılan bu dinsel törende av ritüel olarak tekrar ediliyordu. Böylece törende hayvan kılığına giren insan kendisinden kuvvetli olan hayvanları avlamakta güçlük çekmeyecekti. (Çoruhlu, 2006: 165). Yakut Türklerinin inanışlarına göre ise; şamanların yeryüzüne bir kartal tarafından getirildiğine inanılırdı. Onlara göre şaman olacak çocuğun ruhu çocuk daha doğmadan bir kartal tarafından yenilirdi. Bu ruhu yiyen kartal, daha sonra güneşli, çayırılık bir bölgeye giderdi. Kartal o çayırın ortasındaki çam veya gürgen veya kayın ağaçlarının tepesine yumurtasını bırakırdı. Yumurtadan bir çocuk çıkar ve bu çocuk şaman olurdu. Şaman olan bu kişiler hayatları boyunca yumurtasından çıktıkları kartal anaları tarafından korunurdu (Ögel, 2003: 596). Sibiryaya ve Altay

bölgelerinde yurtların yanında bir direğin tepesine ağaçtan yapılmış bir kuş motifi konulurdu. Bu kuş genellikle çift başlı kartal motifiydi (Ögel, 2003: 598).

Günümüzde halay, bar ve horon gibi halk oyunlarında kartalın taklit edilmesi ve kartal figürlerinin işlenmesi, bu oyunların eski geleneğe ne denli bağlı olduğunu göstermektedir. Zeybeklerin kartalı taklit eden oyun hareketleri; âdeta bir şamanın merasim esnasında kartalı taklit eden hareketlerinin daha incelmış, daha estetik ve sanatsal hâle gelmiş biçimidir. Zeybeklerin de Şamanların yaptığı gibi kollarını açıp yere diz vurma bu geleneğin günümüze yansımış biçimidir. Şamanların yaptığı gibi oyunda yere diz vurma; kötü ruhlarla olan mücadeleyi simgelemektedir (Güven, 2014: 294). Türk halk oyunlarında; kartalın bir av peşinde dolaşması, rakibi etrafında bir sağa bir sola sıçrayarak mücadelesi, kanatlarını açıp kapatarak avına saldırı için fırsat kollaması ve avına saldırışı sembolleştirilir. (Güven, 2014: 296). Türkiye’de hayvan oyunlarının dağılımına baktığımızda; 53 ilimizde oynanan halk oyunlarından 184 tanesinde çeşitli hayvan motifinin yer aldığı görülmektedir. 14 ilimizde ise; adını bir hayvandan alan oyunlar oynanmaktadır. Hayvan motifli oyunların genel özelliklerine bakıldığında; oyuncular genellikle birbirlerini tutmadan oynamakta ve bu oyunların çoğunda yere çökme figürü görülmektedir. Hayvan motifli oyunlarda kadınlar genellikle güvercin, keklik, turna, kedi ve ördek gibi evcil hayvanları taklit ederken erkekler; kartal, ayı, domuz, kurt gibi yırtıcı ve yabani hayvanları taklit etmektedir. (Çakır, 2009: 58).

Halk oyunları Anadolu’da tür özelliklerine göre; zeybek, halay, horon, bar, hora, karşılama, kaşık ve bengi olarak kümelendirilmektedir. Bölgesel olarak ise; Ege ve Batı Anadolu; Zeybek Bölgesi, Orta ve Güney Anadolu; Halay Bölgesi, Doğu Karadeniz; Horon Bölgesi, Doğu Anadolu; Bar Bölgesi, Trakya; Hora Bölgesi adını almaktadır. Ancak bu kümelendirme kesin çizgilerle birbirlerinden ayrılmadığı için halaya, Orta ve Güney Anadolu dışında Doğu’da veya başka bölgelerde de rastlamak mümkündür (Artun, 2008: 334) Buna örnek olarak Bingöl’ü verebiliriz. Bingöl Bar Bölgesi’nde olmasına rağmen burada oynanan oyunlar Halay Bölgesi’ne girmektedir. Bingöl, Diyarbakır, Elazığ, Muş, Bitlis gibi iller halay bölgesine girmektedir. Halay bölgesinde yer alan Bingöl halk

oyunlarından “Delilo”, Elazığ ve Diyarbakır halk oyunları ile benzerlikler gösterse de müzik ritmi ve oyundaki figürler bakımından farklılık göstermektedir (Alay, 2006: 149).

### 1.1 Bingöl Halk Oyunları

Bugün Bingöl’de oynanan halk oyunları; Kartal, Delilo (Deriley-Koçeri), Çepik (El Çırpma), Esmer-Horani, Gövend (Bingöl Halayı), Çaçan (Çeçen-Karayılan), İki Ayak (Diling-Keçik), Meryemo (Meyremo), Diz Kırma (Üç Ayak-Sevkarı) ve Ters Oyun’dur (Kileçep). Bingöllü Araştırmacı Yazar Ahmet Bulmuş Bingöl halk oyunlarının ortaya çıkışını; sözlü söyleyip oynamalar, kaval (billur) ile oynamalar ve davul zurna ile oynamalar şeklinde üç bölümde inceleyen yazar, davul ve zurnanın halk oyunlarında girişinin 1938’li yıllara dayandığını, Bingöl’de ilk davul ve zurna çalan kişilerin ise Şeref Bığ lakabıyla tanınan kişi ve kardeşi olduğunu belirten Bingöllü Araştırmacı Yazar Ahmet Bulmuş, Bingöl halk oyunları ile ilgili şu bilgileri vermektedir: “*Bingöl halk oyunları, belirli kurallar ve ritimler dâhilinde yöremizin karakteristik özelliklerini ve insanlarımızın yaşam tarzlarını yansıtır. Oyunlarımız yöre halkının yapısına ve yaşam tarzlarına uygun olarak canlı ve hareketlidir. Hiçbir yörenin oyunlarından esinleme ve etkilenme yoktur. Bingöl halk oyunlarının hepsi mutlaka bir olayı veya bir konuyu ele alır. Ayak figürlerinin atılışından vücut hareketlerine, oyunun temasından anlatımına kadar herşey yöremizin yapısına uygun bir şekilde oyunlara yansıtılır. Bu yansımalar, yöre insanının karakteristik özelliklerinin halk oyunlarımıza taşındığını ortaya koymaktadır.*” (2010: 36)

Bingöl halk oyunlarında tabiatın görüntüsü ve şekilleri, arazinin engebeli oluşu ve iklimin sert oluşu oyunlarının çıkarılmasında ve giysilerin üzerinde etkili olmuştur. Oyunlarda tabiat yapısının tesirini apaçık görmek mümkündür. Bingöl’ün dağları sıra dağlar olduğu için oyunları da sıra oyunlardır. Kartal oyununda yöre insanının doğa ile mücadelelesinin çeşitli hareket ve figürlerle anlatımı karşımıza çıkarken (Alay, 2006: 149) Çepik oyununda çetin doğa koşullarının ve engebeli yeryüzü şekillerinin insana verdiği sertlik duygusu dikkat çekmektedir. Bir hamle oyunu olan Gövent oyunu; bir erkeğin sevdiği kıızı ilk

olarak görme çabasını anlatır. Yörede en fazla sevilen ve kız erkek karışık oynanan bir oyun olan Delilo oyunu; ilkbaharda kırlara çeşitli yaban bitkilerini toplamak için çıkan genç kızların topladıkları bitkileri birbirlerine göstererek sevinçten dolayı oyun oynamalarından ortaya çıkmıştır. Çepik oyunu kuvveti ve çarpışmayı konu alırken Çaçan oyunu ise barışı konu alan bir oyundur. El ele tutuşup bir çember oluşturarak oynanan Meryemo oyunu ise sosyal dayanışmayı ve uzlaşmayı sembolize etmektedir. Esmer-Horani oyunu yörenin genç erkeklerinin esmer tenli kızlara karşı aşk duygularını ifade etmelerini konu alan bir oyundur. İki Ayak oyunun ise bilhassa genç kızlar tarafından oynanan bir oyun olduğu söylenebilir.

Günümüzde düğün, sünnet, bayramlar (ulusal ve dinî), asker yollama ve karşılama, gençlik toplantıları, dini amaçlı toplantılar, açılışlar, siyasal amaçlı toplantılar gibi çeşitli törenlerde icra edilmekte olan halk oyunları toplumsal yapı içerisinde tören gereksinimini karşılamaktadır. Törenler, dayanışmayı pekiştirmekte, bireylerin kendilerini ifade ederek doyumunu sağlamakta, yaşamın tek düzelikten kurtulmasına katkıda bulunmaktadır. Ayrıca yüzyıllar önce olmuş ve hiç bir yazılı kaynağa dayanmayan kültürel zenginlik gelecek nesillere aktarılmaktadır. Halk oyunlarının toplumsal işlevlerinden bir diğeri ise sağaltımdır. Çocuklar, gençler ve yetişkinler oyun aracılığı ile çeşitli duygu ve düşüncelerini dışa vurmaktadır. Bireyler, toplumsal olarak uyulması gereken zorunluluklar nedeni ile açıkça ifade edilemeyen düşüncelerini halk oyunları aracılığı ile yansıtmaktadır. Söz gelimi, çeşitli nedenlerle oluşan kızgınlını karşıya yansıtamayan birey bunu oyun sırasında çıkarılan, çoğu zaman anlamsız sözcükler kullanarak, hel, of, puf, hı, ah v.b. gibi sesler ve çeşitli mimikler ile dışa vurarak yansıtmaktadırlar. Halk oyunlarının oynanışı sırasında bu seslerin yanı sıra, anlamlı; belli düşünce ve duyguları yansıtan bağırılmalar da bulunmaktadır. Çünkü oyun, bilinçaltı gerilimleri gidermekte ve bireyin bastırılmış duygu ve düşüncelerinin dışa vurmasını sağlamaktadır. Halk oyunları bireylerin sosyal güdüleri kapsamında ele alınabilecek, eğlence gereksinimini karşılamaktadır. Oyuncular ve izleyiciler, oyun ortamında bir araya gelmektedir. Oynayanın bedensel devinimden aldığı zevk, ezgi ve ritmin büyüleyici etkisi ile doruğa

çıkılmaktadır. İnsan bedeninin devinimi ile oluşan estetik, oyunu izleyenlere de en az oynayanlar kadar zevk vermektedir (Sümbül, 1997).

## **1.2 Kartal Oyunu**

### **1.2.1 Oyunun Ortaya Çıkışı**

Kartal Oyunu'nda Bingöl'ün çetin doğa koşullarının ve yaşam mücadelesinin figürize edilmiş halini görmek mümkündür. Kartal oyunu hayvan saldırılarını konu alan tek oyun olma özelliği taşıması yönüyle dikkat çekici bir oyundur. Bu oyun davul ve zurnayla oynanan bir oyundur. Oyucular giysi olarak şalvar, kuşak, gömlek ve yelek kullanırlar. Kafalarına yöresel bir börk, ayaklarına ise bir çarık giyerler. Kartal hareketlerinin taklit edilmesine dayanan Kartal oyunu ile ilgili yörede üç efsane anlatılmaktadır:

Birinci Efsane: “Birinci Dünya Savaşı'nda Rus birlikleri Bingöl'ün Solhan ilçesi yakınlarında ‘Eşek Meydanı’ denilen düzlüğe kadar ilerlemişlerdir. Milis kuvvetlerin üstün gayretleri neticesinde Rus birlikleri kayıp vererek geri çekilmek zorunda bırakılır. Savaş bittikten sonra düzlükte kalan Rusların cesetlerine saldıran kartalların kıyasıya mücadele ettikleri gören yöre insanları, kartalların figür ve hareketlerinden etkilenerek bunu oyuna yansıtmışlardır. Bu galibiyetten sonra Eşek Meydanı'nın adı ‘Şeref Meydanı’ olarak değiştirilir.

İkinci Efsane: “Bir avcı avlandıktan sonra avladığı ceylanı suyun kenarında yıkamak için bir taşın üzerine bırakıp dinlenmeye koyulur. O esnada heybetli bir kartal avı kaptığı gibi yüksek kayalıklara doğru uçmaya başlar. Durumu fark eden avcı tüfeğini kaptığı gibi kartalın uçtuğu kayalığa doğru koşar. Oraya vardığında ne görsün; avı kapıp götüren kartal, avı kaptırmamak için diğer kartallarla büyük bir mücadele içindedir. Kartalların birbirleriyle olan amansız mücadelelerini gören avcı hemen köye dönüp gördüklerini kartalların hareketlerini taklit ederek anlatmaya çalışır. Köy halkı da bu figür ve hareketlerden esinlenerek Kartal Oyunu'nu oynamaya başlar.

Üçüncü Efsane: “Köyün birinde zengin bir ağanın sürüsünü otlatan dilsiz ve sağır bir çobanı vardır. Çobanın sürünün içinde hem ağanın hem de çobanın çok sevdiği bir kara kuzu vardır. Günlerden bir gün çoban koyunları otlatırken bir

ağacın gölgesinde dinlenmeye çekildiği sırada bir kartal bu fırsattan istifade ederek kara kuzuyu kaptığı gibi dağın zirvesine doğru uçar. Sürüde kara kuzunun olmadığını fark eden çoban dağın zirvesinde kartal sürülerini görünce hemencecik o yöne doğru koşmaya başlar. Dağın zirvesine ulaştığında ise kartalların kara kuzuyu yemek için birbirleriyle kıyasıya dövüşüklerini gören çoban, çaresiz bir şekilde gidip durumu ağaya anlatmaya karar verir. Ancak çoban dilsiz ve sağır olduğu için bu olayı kartalların yaptığı hareketleri ve mücadele biçimlerini taklit ederek ağaya ifade etmeye çalışır. Ağa ve köylüler çobanın bu kartal figür ve hareketlerinden esinlenerek Kartal oyununu oynamaya başlarlar. Zamanla bu oyun, düğün ve şenliklerde oynanarak gelerek yaygınlık kazanır.

Kartal oyununun ortaya çıkışı ile ilgili olarak yörede anlatılan bu efsanelerden özellikle üçüncüsü halk arasında çok yaygın olarak bilinmekte ve bu oyunun çıkış kaynağı olarak kabul edilmektedir. İkinci efsane de hemen hemen üçüncü efsane ile aynı olup bu efsanede çobanın yerini avcı almıştır. Kartal oyununun ortaya çıkışı ile ilgili anlatılan birinci efsane çok eski bir geçmişe sahip değildir. Bu rivayet Cumhuriyet dönemi yıllarında duyulmaya ve yayılmaya başlamıştır. Rivayete göre Kartal oyununun Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıktığı belirtilmiştir. Kartal oyununda savaş aletlerinin ve figürlerinin yer almaması ve bu oyunun 200 yıllık bir geçmişi olduğu göz önüne alındığında bu birinci efsanenin Kartal oyununun ortaya çıkmasındaki etkisinin son derece zayıf olduğunu söylemek mümkündür. Bu bakımdan Kartal oyununun çıkış kaynağı olarak üçüncü efsanenin dikkate alınması gerektiğini burada vurgulamak gerektiğini düşünüyoruz.

### **1.2.2 Kartal Oyunun Oynanışı**

Ağzında koyun postu olan ve kartalı temsil eden oyuncu müzik eşliğinde oyun alanına girer. Ağzındaki koyun postunu alana bırakarak çeşitli kartal hareketleri yapar.





(Fotoğraf 1: Kartalı Temsil Eden İlk Oyuncunun Sahneye Girişi)

Diğer oyuncular da ellerinde mendillerle kollarını kanat gibi ırparak yere ömelip kartal pozisyonunda leşin etrafında bir daire oluştururlar.



(Fotoğraf 2: Oyuncuların Leşin Etrafında Bir Daire Oluşturması)

Oyuncular leři kapmak için sıra ile leře yaklaşırken ilk gelen oyuncu posttan uzaklaşır. Ardından diđer oyuncular koyun postunu kapmak için birbirleriyle mücadeleye girişirler.



(Fotoğraf 3: Oyuncuların Koyun Postunu Kapmak İçin Mücadeleye Girişmesi)

Bütün oyuncular leřin etrafında toplandıđı sırada başoyuncu heybetle dairenin ortasına hamle yapar ve diđer oyuncuları dağıtır, ardından koyun postunu ađzına alarak sahneden uzaklaşır.



(Fotoğraf 4: Başoyuncunun Oyunun Sonunda Koyun Postunu Ağzıyla Kaparak Sahneden Uzaklaşması)

### 1.2.3 Kartal Oyununun Giysileri

#### 1.2.3.1 Başlık (Papak, Kûlah)

Başlık olarak yün veya tiftikten olup el yapımı olan papak (kûlah) kullanılır. Papağın altına da ince yapılı ve genellikle beyaz renkte olan “ihce” olarak adlandırılan içlik giyilir. Papak kahverengi veya siyah renktedir.

#### 1.2.3.2 Gömlek (Paç)

Kutni veya beleş olarak adlandırılan kumaştan yapılan gömlekler özellikle beyaz ve kırmızı renkte olup hâkim yakalıdır. Önden üç düğmeli, uzun kollu bu gömleklerin kol ağzları bilek kısmından manşetlidir. Ayrıca bolca dikilirler.

#### 1.2.3.3 Yelek

Gabardin kumaştan yapılmış olup lacivert veya siyah renktedir. Yaka “u” veya “v” şeklindedir. Önden iki cepli olan yelek altı düğmelidir; üçüncü ilğine köstek

takılarak köstekli saat de sol cebe konur. Yelek renginin şalvar renginde olmasına özen gösterilir. Yeleğin ön uçları sivri olur.

#### **1.2.3.4 Şalvar**

Siyah ve lacivert renk gabardin kumaştan yapılır. Şalvarın ağı “gazi biçimi” denilen tarzda olup pek uzun değildir. Diz kapağına kadar uzanır. Paçalar ağdan sonra daralmaktadır. Şalvarın yanlarındaki iki gizli cebi bulunur. İç kısımda beyaz astar bulunur. Kalçalar kısmında geniş olan şalvar, bel kısmından uçkur veya fitil takılarak bağlanır.

#### **1.2.3.5 Kuşak**

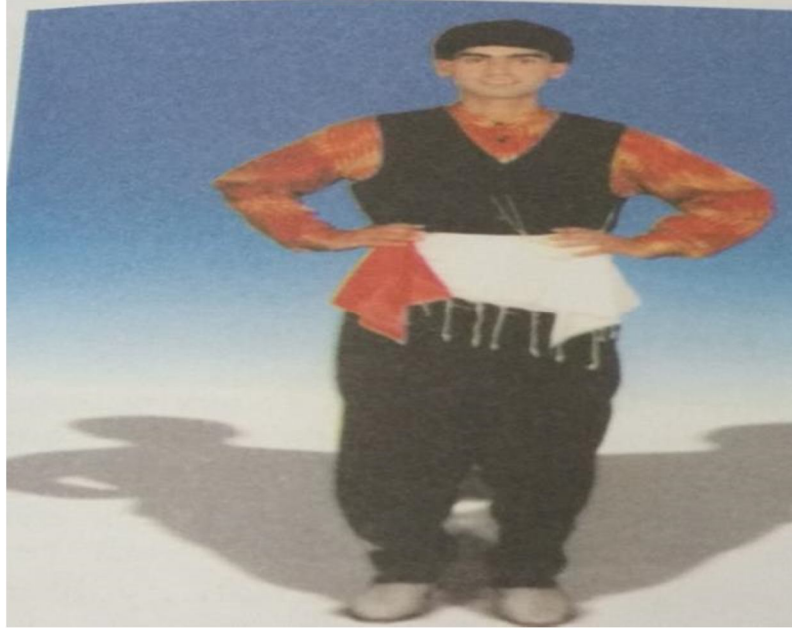
Halep kuşağı olarak adlandırılan beyaz veya desenli tipteki kumaşlar üçgen şeklinde rulo yapılarak sol tarafa bağlanır. Kenarları bol saçaklıdır. Bağlamada kuşak püsküllerin sarkmasına özen gösterilir.

#### **1.2.3.6 Çorap**

El yapımı olup yünden örülür. Beyaz renkte olduğu gibi desenli ve süslemeli olanları da mevcuttur. Konulan desenler için renklerde ipler ayrıca kullanılır. Diz altına kadar gelecek şekilde uzun yapılan çorap kendi ipi ile bağlanır. Dizden aşağı birer püskül sarkıtılır.

#### **1.2.3.7 Yemeni-Çarık**

Çarık deriden yapılmış bir ayakkabı olup zamanla yerini yemeni türü ayakkabılara bırakmıştır. Beyaz deriden yapılan yemeninin arka kısmında çekecek görevi yapan “poçık” tabir edilen bir uzantı bulunur. Umumiyetle sivri burunlu, yüksek topuklu bağısız ve ökçesizdir. Bu tarz yemenilere “poçikli yemeni” adı verilir.



(Fotoğraf 5: Kartal Oyunu Giysileri)



(Fotoğraf 7: 1970'li yıllarda Bir Kartal Oyunu Oyuncusu)



(Fotoğraf 8: 1960'lı Yıllarda Çekildiği Tahmin Edilen Bir Kartal Oyunu. Oyuncular Kuzu Postu Bulamadığı İçin Siyah Renkli Bir Ceket Postu Olarak Kullanmışlardır)





(Fotoğraf 8: Çok Eski Bir Kartal Oyunu Oyuncusundan Bir Görünüm)

### **Sonuç**

Bingöl'e ait bir halk oyunu olan Kartal oyunu da kartalın av sırasındaki hareketlerinin taklit edilmesiyle ortaya çıkmış bir oyundur. Bu noktada Kartal oyununun çıkış kaynağı olarak yörede anlatılan üç efsaneden üçüncüsünün dikkate alınması gerektiğini burada vurgulamak gerekir. Kartal oyununda yöre insanının doğa ile mücadeleleri çeşitli hareket ve figürlerle anlatılır. Bingöl halk oyunlarında tabiatın görüntüsü ve şekilleri, arazinin engebeli oluşu ve iklimin sert oluşu oyunlarının çıkarılmasında ve giysilerin üzerinde etkili olmuştur. Bingöl'de oynanan Kartal Oyunu ve diğer halk oyunları toplumsal yapı içerisinde tören gereksinimini karşılamaktadır. Törenler, dayanışmayı pekiştirmekte, bireylerin kendilerini ifade etmesini sağlamakta, yaşamın tek düzelikten kurtulmasına katkıda bulunmakta ve eğlenme ihtiyacını karşılamaktadır. Halk oyunlarının toplumsal işlevlerinden bir diğeri ise sağaltımdır. Çocuklar, gençler ve yetişkinler oyun aracılığı ile çeşitli duygu ve düşüncelerini dışa vurmaktadır. Bireyler,

toplumsal olarak uyulması gereken zorunluluklar nedeni ile açıkça ifade edilemeyen düşüncelerini halk oyunları aracılığı ile yansıtmaktadır. Çünkü oyun, bilinçaltı gerilimleri gidermekte ve bireyin bastırılmış duygu ve düşüncelerinin dışa vurmasını sağlamaktadır.

### **Kaynakça**

- ALAY, Okan, (2006). Kültür Dünyamızda Bingöl, Elazığ: Üniversite Kitabevi Yay.
- ARTUN, Erman, (2008). Türk Halkbilimi, İstanbul: Kitabevi Yayınları.
- BULMUŞ, Ahmet, (2010). “Bingöl Halk Oyunları Çıkışı” Ankara BİNYAR Dergisi, S.1. s.36.
- ÇAKIR, Ahmet, (2009). Tozlu Adımlar-Türk Halk Oyunları Makaleler ve İncelemeler, “Türk Halk Oyunlarında Hayvan Motifleri Üzerine Bir Atlas Denemesi” Ankara: Kültür Ajans Yayınları. s.53-62.
- ÇORUHLU, Yaşar, (2006). Türk Mitolojisi'nin Ana Hatları, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- GÜVEN, Merdan, (2014). “Türk Halk Oyunlarında Kartal Figürü”, Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi, Erzurum, s.285-302.
- ÖGEL, Bahaeddin, (2003). Türk Mitolojisi: Kaynaklar ve Açıklamaları ile Destanlar, C.I, Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- SÜMBÜL, Muzaffer (1997). Halk Oyunlarının İşlevleri, Folklor ve Edebiyat Halkbilim Antropoloji Dergisi, Ankara.
- URAZ, Murat, (1994). Türk Mitolojisi. İstanbul: Düşünen Adam Yayınları.