

TÜRK HALK OYUNLARINDA METRİK ÇÖZÜMLEMELER: ERZURUM “BAŞBAR” OYUNU FİGÜRLERİNİN ÖLÇÜLERİ VE HACİMLERİ İLE TESPİTİ, SEÇİLEN MÜZİKAL İCRA ÖRNEĞİ ÜZERİNDE DİZİLİMİ



METRIC ANALYSIS IN TURKISH FOLK DANCES: DETERMINATION OF
ERZURUM “BASBAR” FOLK DANCE FIGURES WITH THEIR MEASUREMENT
AND VOLUMES, ARRANGEMENT ON THE SELECTED MUSICAL
PERFORMANCE EXAMPLE

Eyüp UZUNKAYA*-Ahmet Turan DEMİRBAĞ**

ÖZ: Yüzylerce yılın birikimi olarak kuşaktan kuşağa aktarılan Türk halk oyunlarının “kara düzen” olarak tabir ettiğimiz geleneksel yöntemlerle edinilmesi süreci, özellikle şehirlere göç ve şehir kültürüne geçiş, modern dünyanın gereklerini yerine getirme şeklinde ortaya çıkan uygulamaların da etkisi ile yeniden anlam kazanmıştır. Sonrasında modern yöntemlerle ortaya konan eğitim öğretim sistemi içerisinde yerini almıştır. Öncelikle bu oyunlara ait temel hareket yapıları detaylandırılmıştır. Hareket parçalarının tıpkı müzik ölçülerinde olduğu gibi metrik yapıları tespit edilmiştir. Yine müzikte olduğu gibi eşit periyotlarda ölçülendirilmeleri sağlanmıştır. Böylece bir oyun içerisinde kullanılan hareket serilerinin ölçü değerleri, tekrar sayıları, benzer ya da farklı olan biçimleri, müzik ölçüleri ile olan düzenli ya da düzensiz ilişkileri, içerisinde barındırdığı hareket tanımlarının ölçü içerisindeki yerleşimi gibi pek çok temel kavram birer veri olarak ortaya konmuştur. Başbar oyunu melodi, ritim ve hareket zenginliği nedeni ile tercih edilmiştir. Öncelikle oyun içerisinde kullanılan figür yapıları temel hareket unsurları üzerinde ayrı ayrı ölçülendirilmiş ve hacimlendirilmiştir. Figür ölçüleri birim zaman değerlerine karşılık gelen temel hareket kavramları kullanılarak tablolar üzerinde gösterilmiştir. Her figür ayrı ayrı değerlendirilmiş ve detaylandırılmıştır. Belirlenen figürleri yerleştirmek amacı ile geleneksel oyun müziği belirlenmiş ve toplam müzik hacmi ölçülmüştür. Belirlenen toplam müzik hacim değeri üzerinden, daha önce tespit edilen figür hacimleri doğrultusunda kullanılacak figür adetleri hesaplanmış, melodi, melodik ritim, davul ritimleri ve hareket adımlarını gösteren 5 katmanlı bir nota yazım sistemi oluşturulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Halk oyunu, geleneksel müzik, figür, ölçü, hacim.

ABSTRACT: The process of acquiring Turkish folk dances, which have been transferred from generation to generation as the accumulation of hundreds of years, with traditional methods, which we call kara düzen, has gained a new meaning with the effect of practices that emerged in the form of migration to cities, transition to urban culture, and fulfilling the requirements of the modern world. Afterwards, it took its place in the education system established with modern methods. First of all, the basic movement structures of these dances are detailed. The metric structures of the movement pieces have been determined just like in the musical measures. Again, as in music, they were measured in equal periods. Thus, many basic concepts such as the measurement values of the movement series used in a dance, the number of repetitions, the

* Doç.-İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü/İstanbul-uzunkayae@itu.edu.tr (Orcid: 0000-0001-6705-6146)

** Öğr. Gör (Emekli).-İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü/İstanbul-demirbagah@itu.edu.tr (Orcid: 0000-0003-0413-9002)

similar or different forms, the regular or irregular relations with the musical measures, the placement of the movement definitions it contains in the measure have been put forward as data. Basbar dance, which was chosen as an example, was preferred because of its richness in melody, rhythm and movement. First of all, the figure structures used in the game were dimensioned and volumized separately on the basic movement elements. Figure measurements are shown on tables using basic motion concepts corresponding to unit time values. Each figure has been evaluated and detailed separately. In order to place the determined figures, traditional game music was determined and the total music volume was measured. The number of figures to be used in line with the previously determined figure volumes was calculated over the total music volume value determined. A five layer notation system has been created, consisting of melody, melodic rhythm, hanging drum rhythms and staves showing movement steps.

Keywords: Folk dance, traditional music, figure, measure, volume.

Giriş

Yüzlerce yıldır kuşaktan kuşağa aktarılacak süregelen halk oyunları ve oyun oynama geleneğinin yaşamasını ve yaşatılmasını tek bir gerekçe ile izah etmek mümkündür; halk tarafından sahip çıkılan, korunan, kullanılan ve her dönem yaşatılan olmak. Nereden geldiği, nasıl ve kim tarafından ortaya çıkarıldığı sorgulanmasa da atalarından, dedelerinden kalan bir yadigâr olarak belleklerinde, bedenlerinde yaşattıkları bu kurgularla yüzlerce yıl yaşamasını bilen Anadolu insanı, kara bir düzen ile öğrendiği oyunların, değişen dünya düzeni içerisinde, bir zaman sonra, bilimsel yöntemlerle öğretilen ve öğrenilen yeni bir boyuta evrilebileceğini düşünmemiştir.

İnsanlar, bilmeseler de var oldukları andan itibaren bilimi kullanmışlardır. Binlerce yıl denizlerde gemiler yüzdüren insanoğlu bunu suyun kaldırma kuvvetini bulan bilim adamlarından çok önce gerçekleştirmiştir. Halk oyunları için ise yüzlerce yılın bilimsel karşılığı kara düzen uygulamalar olmuş, geleneğe karşılık bulmuştur.

Gelişen ve değişen dünya, şehirleşen, şehirleştikçe modernleşen insanoğlu, bilim ve teknoloji alanındaki gelişmeler, eğitim sistemlerinin devreye girmesi, eğitilen insanların dünyaya bakış açılarının değişmesi, bu defa, geleneğe doğan, büyüyen, öğrenen ve öğreten insan profilinin karşısına, sistematik öğrenme yöntemleri ile programlanmış, eğitilmiş, meslek edinmiş, teknolojiyi, bilimi kullanmasını bilen, geleneğin farkında olan ama akılcı ve bilimsel olanı öncelikli olarak tercih eden insan modelini çıkarmış ve böylece modernlerin, geleneği müdafaa dönemi başlamıştır.

“Geleneğin dayandığı temeller son yüzyılda yaşananlar karşısında sarsıntıya uğrayıp, günümüzde etkisini yitirse de toplumumuz bu değerlerden tamamen kopmamıştır. Modernitenin dayattığı hayat tarzını sürdüren insanımız, iç dünyasında da kendine özgü geleneksel değerleri yaşatmaya çalışmaktadır.” (Tunçel, 2018: 870)

İçerde başlayan köylerden şehirlere göç hareketleri sadece insanları değil, oyunları ve müzikleri de şehirlere taşıırken oynayan da çalan da söyleyen de artık şehirlere de ve bu değişim geleneğin modernite karşısındaki en büyük var olma kavgasını da başlatmıştır.

“Göç eden insanlar geldikleri yerlerin özellikleri ve kültürlerini, yeni geldikleri topraklarda yaşatmaya çalışmış bir taraftan bu toprakların kültür ve yaşam biçimlerinden farklı derecelerde etkilenmişlerdir. Kitlesel olarak Türkiye aldığı yoğun göçlerle birlikte adeta bir kültürler çatışması ve sentezlemesi alanı haline gelmiştir. Bu kültürler arası ilişkiler içerisinde göç eden toplumların belleklerinde ve yanlarında getirdikleri maddi ve manevi kültürel unsurları kısmen yaşatmışlar ve dominant veya karşılaştıkları diğer kültürlerin etkisinde kalarak bu unsur ve değerleri modifiye etmiş ya da tamamen kaybetmişlerdir. Her bir toplumun kendine özgün renkleriyle harmanlanmış olan bu Anadolu kültürü egemen Türk kültürünü zaman içinde farklılaştırmıştır.” (Atasayar, 2018: 2)

“1950’lerin başları ve 1960’lar köyden kente göçün yoğun olarak başladığı ve buna bağlı olarak özellikle İstanbul’da kırsaldan gelen insanların halk dansları çalışmalarına ağırlık vermesi sonucu halk dansları çalışmalarının çok yoğun olduğu bir dönemdi.” (Kızmaz, 2013: 1)

Kendi göçünü yaşayan halk oyunları şehirlerde, büründüğü yeni kimliği ile gelenekle modern arasındaki çatışma arasında hayatta kalma mücadelesi verirken, değişmeyen tek şey geleneksel bilimin halk oyunları üzerindeki tezahürü olan kara düzen öğrenme ve öğretme yöntemleridir. Bugün hala pek çok halk oyuncunun kullanılmaktan vazgeçemediği bu yöntemlerin yanında, Türkiye’de halk oyunları eğitimi de bilime dayanan, ispat edilebilir yöntemlerle ele alınmaya başlanmış, konservatuvarlarda bölümlerin açılmasına dek düşünülmemeyen bilimsel ve teoriye dayalı yöntemler artık deneme yanılmalarla ortaya konan uygulamaların çok ötesine geçmiştir. Halk oyunlarının bünyesinde barındırdığı tüm yapılar tespit edilebilmiş, yeni terim ve kavramlar kullanılarak, anlaşılabilirliği ve anlatılabilirliği hususunda aşama kaydedilmiş, eğitim süreci içerisinde kullanılan bilimsel yöntemlerle, gelenekle modernite arasında karşılıklı alışverişi kolaylaştıracak köprülerin sağlam bir şekilde inşası gerçekleştirilmiştir.

Bu çalışmada, oyunlara ait uygulamaların müzikle ilişkilendirilerek düşünülmemesinin yarattığı boşluğun sonuçlarını olumlu ya da olumsuz yönleri ile ortaya koymak ve bilimsel yöntemleri tercih ederek çözümler üretmek öncelikli hedefimiz olmuştur. Herhangi bir oyunun içerdiği figürlere ve müziğe ait hacimler ve ölçüler sistemli bir şekilde açıklanamadığı için, yapılan çalışmalar kara düzen dediğimiz deneme yanılma şeklindeki birtakım uygulamalardan öteye gidemezken, özellikle üniversitelerde alanda eğitim sürecinin başlaması ile geliştirilen doğru yöntemler, üretilen çözümler gerek geleneksel yapıda gerekse sahneleme çalışmalarında başarılı sonuçlar elde edilmesine sebep olmuştur.

Oyunların gerek öğretim aşamasında gerekse uygulama aşamasında doğru, anlaşılır ve en kısa sürede uygulanabilir olmasının yolu oyunu tüm detayları ile analiz etmekten, müzik ve hareket yapılarına ait tüm verileri doğru olarak tespit edecek ön çalışmayı yapmaktan geçer. Oyunun temel olarak oturduğu metrik yapıların tespitine yönelik örnek bir çalışma niteliğindedir.

Ele aldığımız Erzurum iline ait *Başbar* oyunu, bünyesinde önemli figür yapılarını taşıması nedeni ile bir inceleme konusu olarak tercih edilmiş ve bu yapıların analitik olarak ortaya konması amaçlanmıştır. Çalışmada hedeflenen, *Başbar* oyununun nasıl oynandığı konusunda bir sonuç elde etmek değil herhangi bir oynanış biçimi üzerinden tespit edilen figürlerin müzik üzerine yerleşimi konusunda kullanılacak yöntemle dair tespit bulunmaktadır. Bu doğrultuda seçilen oyun ve müzik örnekleri üzerinden bir kesinlik beyanında bulunmadan, temel hareket kavramlarından yola çıkılarak, figür sistematiği metrik olarak çözümlenmiş ve ölçülandırılmıştır. Tespiti sağlanan figür yapılarının mevcut hacimlerinden yola çıkılarak, yöreye uygun rasgele tercih edilen müzikal hacme göre figür adetleri yeniden tasarlanmış, melodik ve ritmik nota yazım işlemine temel hareket gösterimlerinin de eklenmesi ile figür toplamlarına ait alanın müzikal alan üzerine, fire vermeden, estetik bir kurgu ile yerleşimi sağlanmıştır.

1.Halk Oyunlarında Figür Kavramı ve Çeşitleri

“(resim ve yontu sanatlarında) varlıkların resimde yer alan görüntüsü ya da yontuda biçim... Dansta, ölçülü adımlarla beliren ve birleşmesiyle dansı bütünleyen zincirleme hareketlerin her biri, bir dansı oluşturan ve kendine özgü biçimi olan her devinim adımı.” (Oxford Languages, Google)

“Figür (poz) vücudun herhangi bir yerinin hareket etmeden, statik (durağan) olarak beklemesidir. Türk Halk Oyunları’nda ise yaygın olarak bazen ayak hareketlerinin(adımın) bazen de hareket cümlesinin karşılığı olarak kullanılmaktadır.”(Gülbeyaz, 2005: 263)

“Özellikle Türkiye de her türlü dans hareketine Figür adı verilmekte idi. Geleneksel danslarda ise daha çok dans cümlesi kastedilmekteydi. Oysa figür, kinetik element, bölünemeyecek parça, anlık duruş-poz. Figür statiktir ve bölünemez. Figürler ardı ardına gelince hareketi oluştururlar. Figür, anlık duruş, bir poz, bir fotoğraftır.” (Cantekin, 2011:17)

Bu tanımlar karşısında savunduğumuz şekli ile halk oyunlarında kullanılan figür kavramı bir veya birkaç parçadan oluşan, belli bir zaman aralığına oturan hareket serilerine veya pozlara denir. Kendi başına bir bütünlüğü ve anlamı vardır. Hareket serisinin başlayıp bitmesiyle oluşan ve belli bir zaman aralığına sığan bütün yapıların bir bütün oluşturması sonucunda elde edilen yapıdır. Örn1; *Lorke* oyununun temel figürü 6 eşit zaman aralığına yerleşen bir hareket serisidir. Sek koş koş çift sol çift sağ şeklinde uygulanır. Bu hareket serisinin tamamı bir figürü oluşturur. Örn. 2; Harmandalı oyunun 9 zaman aralığında yapılan, adı *atik* ya da *heykel* diye geçen her hareket serisi, yine bir figürdür.

Figür bir bütün oluşturur ve içinde onu oluşturan farklı motifler olabilir. En küçük birimi sayılabilir özellikteki hareket olan figür parçasıdır. Motif ise en az iki parçanın bir araya gelmesi ile oluşan hareket kümesiğidir. Örneğin; *Lorke* oyununda 2/4’lük “sek koş koş” ya da 2/4’lük “çift (düş) sağ bas” kısımları birer motiftir.

Sayılabilen özellikli olması önemlidir çünkü figürler bir zaman aralığına oturan yapılardır. Sadece poz olarak değerlendirilse de figür sürekli duran ve anı tespit ederek elde edilen bir görüntü değildir. Dans

hareket içermesi gereken bir yapıdır. Poz veren bir figür de olabilir. Ancak bir zamandan sonra muhakkak akıcı bir hareketle tamamlanarak devam eder. Hareket bir noktada durabilir ama müzik devam ederken belli bir süre sonra hareket yeniden başlar. Burada pozdan kastımız devam eden hareket serileri içerisindeki anlık durmalardır. Dolayısı ile pozlar hareket eden figürlerin bir parçasıdır. Figür kavramı resimde, heykelde veya mimaride poz olarak geçebilir. Ama bizim düşüncemize göre dansdaki figür kavramının dansla ortak özellikler taşıması gerekir. Dans demek hareket etmek demektir. Müzikteki karşılığı gibi ölçülü yapılardır.

Figür ölçüsü; bir hareket serisinden oluşan figürün, müzikal ya da ritmik yapı üzerinde kullandığı ya da işgal ettiği toplam birim zamana eşittir. Örn; *Lorke* oyununun müzik ölçüsü 4 zamanlıdır. Ama bir figürünün hareket serisinin bitmesi için 6 eşit aralığa ihtiyaç vardır.

Figür hacmi: Figürün kendi ölçüsü üzerinden melodi üzerinde kapladığı alanı ifade etmektedir. Yani 4 birim zamanlı bir figür 4 kez tekrarlanıyorsa melodi üzerindeki hacmi 16 birim zaman denk gelmektedir.

Figürler oyun içinde kullanıldığı yerlere göre farklı isimler alabilir;

1.1.Hazırlık Figürleri

Oyuna başlamadan önce serbest ya da ritme uygun olarak düzenli hareketler ile yapılan figürlerdir. Oyunun hazırlık bölümü oyun figürlerinin henüz oynanmaya başlamadığı kısımlarda müzik olmadan ya da müzik eşlikleri ile gerçekleşen, tekli ya da grup halinde alana yürüme, *gezinleme* (Zeybek oyunları örneği), dizilme, el tutma, mendil kullanma (Gaziantep Kaba oyunu örneği), nara atma gibi, bazen dramatize özellikleri de barındırabilen, motivasyon, konsantrasyon artırıcı bölümlerdir. Elleri omuzlara koyup beklemek de buna başka bir örnek olarak gösterilebilir. Bazı kısımlarında serbest ölçülere yani ölçü içinde sayılmayan kısımlara rastlamak mümkündür.

1.2.Giriş Figürü

Belli bir oyuna sadece başlarken yapılan figürdür. Örn; *Başbar* oyununda komuttan sonra sağa sola salınım ya da sağ basma – sol basma biçiminde oyuna başlanması oyunun giriş figürünü oluşturur.

1.3.Ana Figürler

Belli periyotlarla tekrar edilen eşit ya da farklı hacimlerdeki bir ya da birden fazla olabilecek hareket serileridir. Oyunun ana gövdesini oluşturan unsurlardan meydana gelirler. *f1, f2, f3, f4* vb. şeklinde gösterilirler.

1.4.Geçiş, Bağlantı (Bağ) veya Köprü Figürü

Bir figürden diğerine geçerken bir defa yapılan, iki figür arasındaki geçişi sağlayan hareket serileridir. İki figürü birbirine bağlamak için *köprü figür* de denebilir. İki alan arasında, birbirine bağlantı kuracak bir yapı oluştururlar. Genellikle bir kere yapılır ve diğer figüre geçtikten sonra görevini tamamlar. Örn; *Başbar* oyunu öne yürüme sonrası ayakta yön

değiştirerek sol ayakla geriye yürümeyi başlatan bağlantı figürü gibi; *bağ 1*, *bağ 2*, *bağ 3* vb. şeklinde gösterilirler.

1.5.Final Figürü

Oyunun bitiren, sonlandıran figürlerdir. Örn. *Başbar* oyununun 42 birimden oluşan son figürü, 54 birim zamanlı *f4* ana figürünün final figürüne dönüşmüş halidir. Örn. Halay türü oyunlarda oyunu sonlandırmak için, mevcut figür ölçüsünden eksiltme ya da artırma ile üretilmiş ve son kısmı ayağı öne koyarak biten seriler final figürü sayılabilirler.

1.6.Benzer (Eşdeğer) Figür

Hareketlerin aynı değerlerde farklı yönlere yapılması, dönerek yapılması, durarak ya da yürüyerek yapılması yeni bir figür kavramı oluşturmaz, başka bir deyişle yeni bir figür olma özelliği kazandırmaz. Bunlar birbirine yapı olarak benzeyen, uygulamada ise duran, hareket eden, dönen, farklı yönlere yürüyen vb. şeklinde karşımıza çıkan ancak bu farklılıklardan dolayı yeni bir figür olma özelliği taşımayan figürlerdir. Örn; *Diyarbakır Esmerim* oyununun 6 birim zamanlı basma adımlarından oluşan figürün sabit, öne yürüme ve geriye yürüme şeklinde oynanması gibi.

1.7.Benzer (Eşdeğer) Simetrik Figür

Oyunlarda benzer hareket serisinin diğer ayakta da aynı şekilde yapıldığını görmek mümkündür. Örn1;4 birimli *Delilo* oyununda öne yürüme figürü sağ ayak basma ile başlayıp sol-sağ basmalar şeklinde devam ederken, geriye gelme figürü sol ayakla başlayıp sağ-sol basmalar şeklinde eşit sürelerde tekrarlanır. Örn.2; 9 birimli *Sülman Aga* oyununun sol sek-sağ bas-sol bas-sağ bas şeklindeki ilk serisinin bu defa sağ sek -sol bas -sağ bas-sol bas şeklindeki tekrarıdır. Her iki örnekte de figür aynı birim zamanlarda, aynı değerlerde, aynı sayıda, aynı zaman içine oturarak farklı yönlere, farklı ayakta başlayarak yapılmıştır. Diğer ayak üzerine inşa edilen figürün aynı fakat simetrik olduğu görüşünü savunmaktayız.

1.8.Müzik Ölçü veya Cümlelerine Göre Düzenli ve Düzensiz Yapıya Sahip Figürler

Düzenli yapıya sahip figürler bir müzik ölçüsü veya müzik cümlesi içine tam oturan figürlerdir. İki şekilde karşımıza çıkarlar; Müzik ölçüsüne göre düzenli ve müzik cümlesine göre düzenli figürler.

Müzik ölçüsüne göre düzenli figürler bir müzik ölçüsü içinde bir veya birden fazla figürün müzik ölçüsü ile bitmesi anlamına gelir. Tekrar sayısı figürlerin hacmine bağlı olarak değişebilir ama her zaman müzik ölçüsü ile biter. Müzik cümlesine göre düzenli figürler ise bir müzik cümlesiyle başlayıp cümleyle biten figürlerdir.

Düzensiz yapıya sahip figürler ise halk oyunlarındaki müzik-figür ilişkisinde uyumsuz özellikteki figürlerdir. Çünkü müzikle aynı anda başlayan figürler ne müzik ölçüsü ile ne de müzik cümlesiyle örtüşmezler. İki durum söz konusudur. Ya müzik ölçüsü ya da cümlesi bittiğinde figür tam oturmaz ya da figür bittiğinde müzik ölçüsü veya cümle tamamlanmaz. Belli

bir tekrardan sonra tekrar birleşebilirler ancak bu bir müzik cümlesine denk gelmeyebilir. Bunların yarattığı sorunları çözmek aslında çok zor olmamakla birlikte eğitim eksikliği çözüm üretmekte kişileri zorlamaktadır. Müzisyenlerin ya da oyun eğitmenlerinin deneme yanılmayla çözüm ürettikleri görülmektedir.

2.Başbar Oyununa Ait Figürlerin Ölçüleri ve Hacimleri¹

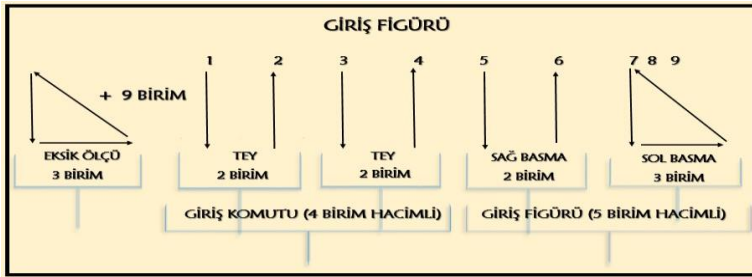
Başbar oyunu benzer ya da farklı özellikleri olan birden fazla figür çeşidine sahiptir. Hazırlık bölümünün yanı sıra giriş figürü, ana figürler, bağlantı figürleri, final figürü gibi çeşitliliklerin aynı anda bir arada gözlemlendiği, aynı zamanda *basma*, *sekme* ve *çökme* gibi önemli temel hareketlerin tamamının içerisinde kullanıldığı önemli oyunlardan biridir.

2.1.Hazırlık Figürü

Başbar oyunu hazırlık bölümü bu çalışmaya özgü yöresel “*Lavik*” olarak adlandırılan uzun hava eşliğinde oyuncuların alana yürümleri, dizilim, kol bağlama şeklinde tezahür etmiştir. Uzun hava dışında “*Paşa Göçtü*” veya “*Köroğlu*” olarak adlandırılan yörenin diğer müziklerinin tercih ettiği uygulamalara da rastlamak mümkündür.

2.2.Giriş Figürü

Giriş figürü yöreye ve bölgeye has önemli bir icra şekli olan zurna ile uzun hava sonrası yine davul ve zurna eşliğinin eksik ölçü şeklinde bir giriş yapmasının ardından ilk icra edilen, sağa sola salınım ya da sağ basma – sol basma biçimindeki figürdür. Çalışmamızda kullandığımız biçim 9 birim zamanın ilk 4 vuruşunda gelen komutu takip eden, toplamda 5 birim zamanlık bir alan işgal eden, sağa ve sola 2+3 birim zaman da vücut ağırlığının aktarıldığı figürdür.



Şekil 1: Giriş figürü

Giriş komutunun 1- 4 birim zaman aralığında verilmesi hususu son derece önemlidir. Bunun dışındaki birimlerde verilecek komutlar yapıya uygun değildir. Bazı uygulamalarda komutların sesli değil de el sıkma şeklinde uygulandığı görülmüştür. Yöntem farklı olsa da giriş noktası değişmemektedir.

2.3.Birinci Figür - f1

¹ Tüm figürlere ait video görseli linkine ekler bölümünden ulaşılabilir.

Giriş komutunun doğru birim zamanlarda seslendirilmesi oyuna girişi sağlarken hemen akabinde icra edilen *birinci figür* ya da teknik adı ile *f1* figürü sağ ayak basma başlangıçlı öne yürüme ve simetrisi olan sol ayak basma başlangıçlı geriye yürüme şeklinde icra edilen 9 birim zaman hacimli 6 basmadan oluşan figürdür. Müzik ölçüsü ile aynı hacimde devam eder. Bu noktada bir hususa dikkat çekmek önemli olacaktır. Bugün sıklıkla öne ve geriye yürüme şeklinde icra edilen bu figür gelenekte sağa yürüme, yerinde oynama vb. farklı yönleri de kullanabilmektedir. Çalışmada baz alınan biçim ön ve arka yönleri işaret ettiği için bu yönde açıklamalar yapmak da tamamen bu çalışmaya yönelik olup oyun adına bir kesinlik ifade etmemektedir.

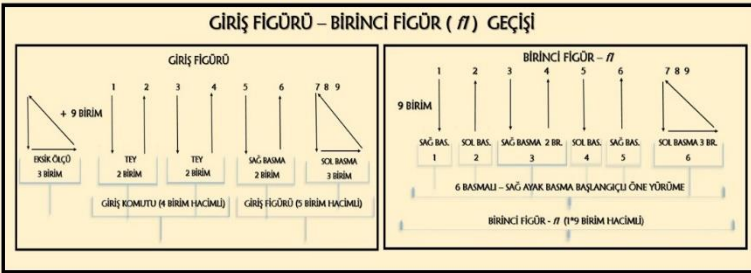


Şekil 2: Birinci figür- *f1*

f1, çalışmada sağ ayak basma başlangıçlı öne yürüme ve sol ayak basma başlangıçlı arkaya yürüme şeklinde simetriktir. *f1* figürünün sol ayak başlangıçlı geriye yürüme şeklinde de gösterilmesi gerekir.



Şekil 3: Birinci figür- *f1 simetrik*



Şekil 4: Giriş figüründen *f1* 'e geçiş

2.4.İkinci Figür - *f2*

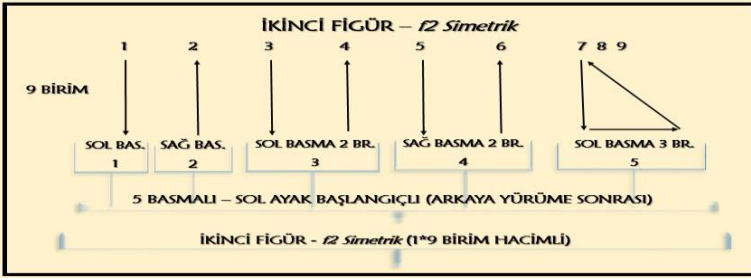
f1 figürünü, geriye yürüme *f1 simetrik* biçimine döndüren yeni figür yine 9 birim zamanlı, bu defa 5 basma şeklinde icra edilen sağ başlangıçlı *f2*

figürüdür. $f1$ sonrasında 1 kez tekrar edilen bir geçiş, köprü, bağ ya da bağlantı figürü olduğu da söylenebilir.



Şekil 5: İkinci figür - $f2$

Benzer durum $f1$ geriye yürüme simetrik sol basma başlangıç figürünün ardından oluşan yön değişikliğinde de söz konusudur. Burada da $f2$ figürünün simetriği olan bu defa sol basma başlangıçlı 5 basmalı $f2$ devreye girer. $f1$ sorası 5 basma şeklinde 1 kez tekrar edilerek ayakta yön değişikliğine sebep olur ve sağ ayak başlangıçlı $f3$ figür geçişini sağlar. Tıpkı $f2$ gibi bir geçiş, köprü, bağ ya da bağlantı figürü olduğu da söylenebilir.



Şekil 6: İkinci figür simetrik - $f2$ simetrik

Şekil üzerinde de görüleceği üzere $f2$ figürü, öne yürüme $f1$ sonrası sağ basma başlangıçlı 5'li basma şeklinde iken, arkaya yürüme $f1$ sonrasında sol basma başlangıçlı simetrik 5'li basma şeklindedir. Bu noktaya kadar

[Giriş figürü + ($f1$ - sağ basma başlangıçlı 6 basmalı) + ($f2$ sağ basma başlangıçlı 5 basmalı) + ($f1$ simetrik - sol basma başlangıçlı 6 basmalı) + ($f2$ simetrik sol basma başlangıçlı 5 basmalı)]

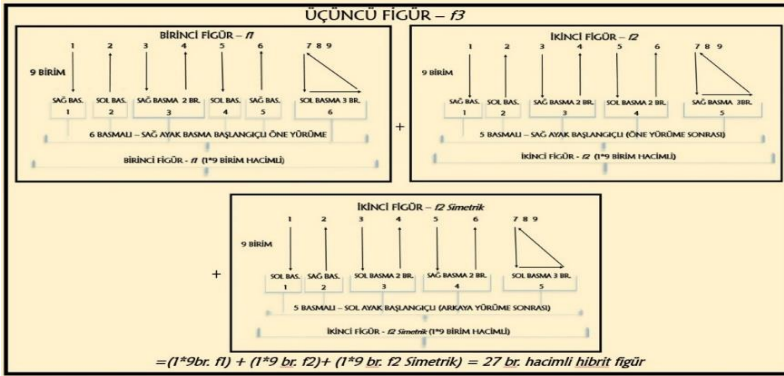
$Giriş+f1+f2+f1simetrik+f2simetrik$ şeklinde bir formül yazılabilir.

Uygulamalarda $f1$ figür sayılarında herhangi bir tekrar sayısına bağlı kalınmazken, giriş ve $f2$ figürlerinin 1 tekrar olarak gerçekleştiği görülmüştür. Ancak gelenekte hiçbir figür için bir sayı kistası söz konusu değildir. Bu sebeple genel için kesin olan budur şeklindeki açıklamalar yapmamaya gayret gösterilmelidir.

2.5.Üçüncü Figür - $f3$

Simetrik sol başlangıçlı 5 basmalı $f2$ sonrası vücut ağırlığı taşıyıcı sol ayak üzerindedir. Dolayısı ile sıradaki figürün başlangıç ayağı sağ olacaktır. Yeni figürümüz olan $f3$ 3 adet 9 birim zamandan oluşan toplamda 27 birim zamana denk gelen, 3 müzik ölçüsünde tamamlanan bir hacme sahiptir.

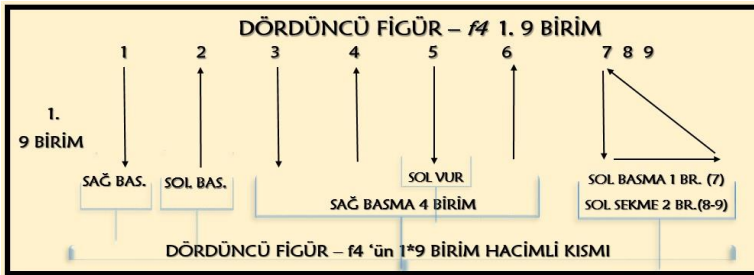
Önceki figürlerin birleşiminden oluşmuş, $f_1+f_2+f_3$ simetrik şeklinde bir dizilimle yeni bir figür olma özelliğini kazanmıştır.



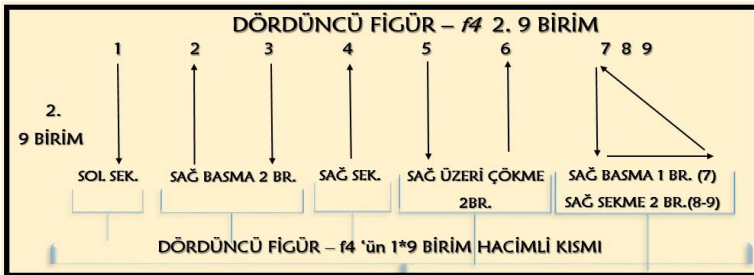
Şekil 7: Üçüncü figür - f_3

2.6.Dördüncü Figür - f_4

Melez yapıdaki f_3 figürünün periyodunu tamamladığı noktada² komutla devreye giren f_4 figürü diğer figürlerden farklı olarak *basma* hareketinin yanı sıra *sekme* ve *çökme* hareketlerini de içerir. Figür hacmi 6×9 birim zamana karşılık gelen 54 birimden oluşur. Melodi tarafında ise yine 54 birimlik bir hacim üzerine yerleşir. 6. 9 birim zamanda gerçekleşen hareket f_2 sol basma başlangıçlı simetrik figürün tekrarıdır.

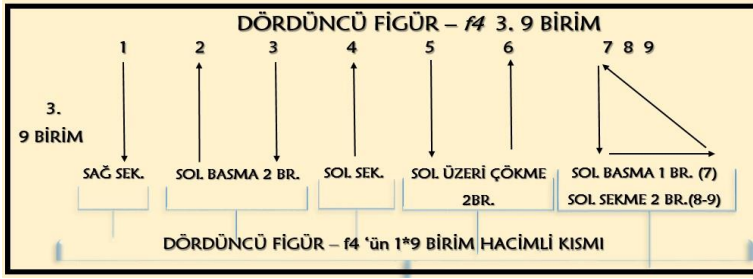


Şekil 8: Dördüncü figür - f_4 1. 9 birim

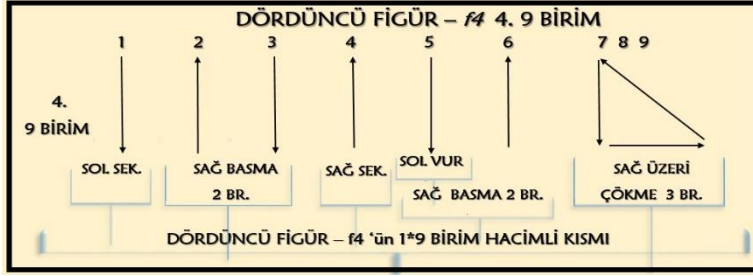


Şekil 9: Dördüncü figür - f_4 2. 9 birim

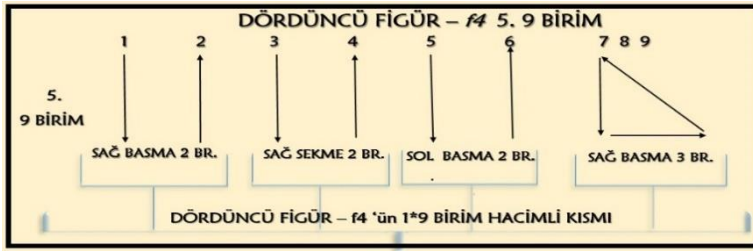
² Bu tamamlama bir işaret ya da sesli komutla gerçekleşir. Çalışmaya özgü sesli komut f_3 figürünün 19-20-21 ve 22. birim zamanları boyunca seslendirilir.



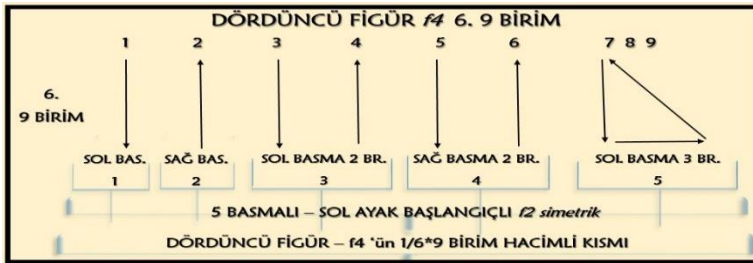
Şekil 10: Dördüncü figür – f_4 3. 9 birim



Şekil 11: Dördüncü figür – f_4 4. 9 birim



Şekil 12: Dördüncü figür – f_4 5. 9 birim



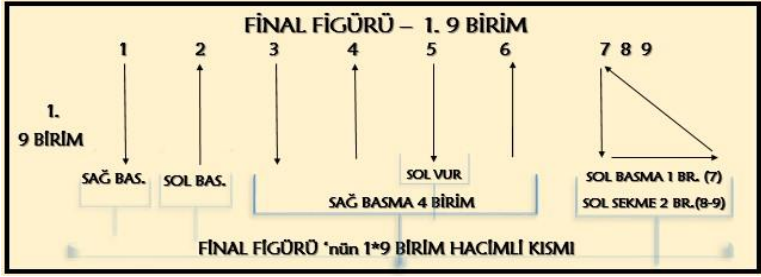
Şekil 13: Dördüncü figür – f_4 6. 9 birim

Serbest sayıdaki f_3 icrasından sonra gelen komut ile f_4 başlarken bu noktadan sonra oyun düzeni 1 tekrar f_3 bir tekrar f_4 şeklinde yinelenir. Sık rastlanan bir icra biçimi olsa da çalışmaya özel değerlendirilmeli, farklı uygulamalarla karşılaşmak mümkün olacağından bu kurgu için kesin olan budur şeklinde bir söylem benimsenmemelidir. Gelenekte görebileceğimiz farklı dizilimler olacağı için bir kıtas getirmek ya da kesin kurallara bağlamak yine bilimsel bir yaklaşım değildir.

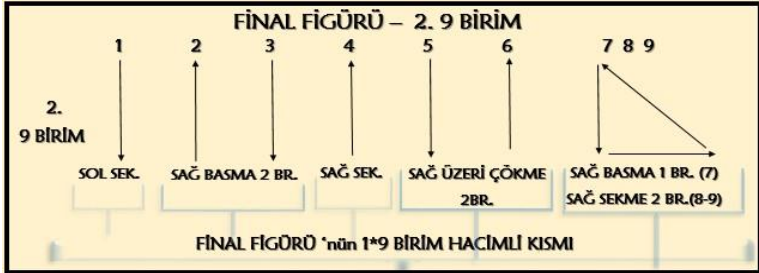
2.7.Final Figürü

Belli periyotlarda tekrar edilen $f3$ ve $f4$ geçişleri oyunu sonlandırma düşüncesinin hâkim olduğu noktaya kadar devam ederken, başlangıç noktası $f4$ olan ve figürün ilk 4×9 birim zamanının tekrarı şeklinde devam eden oyun 5. 9 birim zamanın ilk 6 birimi boyunca sürdürülür, 5 ve 6. birim zamanlara gelen basma adımı ile de 42. birimde sonlandırılır. Buradaki eksik olan 5. 9 birime ait son 3 birim ve yapılmayan 6. 9 birim zaman (toplamda 12 birim zaman) ortaya çıkan bu yeni figürü $f4$ ile benzer ama farklı kılar. Bu nedenle ortaya çıkan bu yeni yapı yeni bir figüre karşılık gelir. Oyunun sonunda 1 kez tekrar edildiği için *final figürü* olarak da adlandırmak mümkündür. Şu şekilde formüle edilebilir:

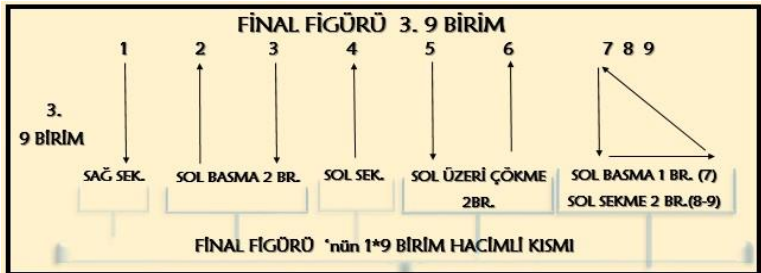
$f4$ 1. 9 birim + $f4$ 2. 9 birim + $f4$ 3. 9 birim + $f4$ 4. 9 birim + $f4$ 5. 9 birimin ilk 4 birimi + 2 birim basma=42 birim



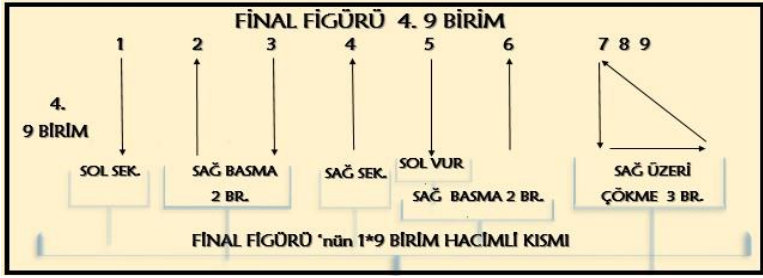
Şekil 14: Final figürü -1. 9 birim



Şekil 15: Final figürü - 2. 9 birim



Şekil 16: Final figürü -3. 9 birim



Şekil 17: Final figürü –4. 9 birim



Şekil 18: Final figürü – 5.9 birimin ilk 6 birimlik kısmı

3. Tespit Edilen Figür Ölçülerinin Örnek Müzik Üzerine Hacimsel Olarak Yerleştirilmesi

Rasgele seçilmiş bir örnek müzik üzerindeki yerleşimini konu alan bu bölümde toplamda (başta ve sonda eksik 2 ölçü dahil) 46 ölçüden³ oluşan ve davul zurna eşliğinde icra edilmiş geleneksel oyun müziği üzerine tüm figürler en az bir tekrar kullanmak kaydı yerleştirilecektir. Bunun için ilk olarak eldeki müzikal örneğin toplam hacmi doğru biçimde tespit edilmeli, ikinci olarak ise figür hacimleri göz önünde bulundurularak her figür en az bir tekrar kullanılacak şekilde müzik hacmini aşmayacak bir toplam figür adedi hesaplanmalıdır. Üçüncü olarak oyunun geleneksel yapısı içerisindeki bazı özel durumlar göz ardı edilmemelidir. *Başbar* oyunu en bilinen geleneksel hali ile bir uzun hava icrasının eşliğinde hazırlık bölümü başlar. Ana melodinin girişi davul ve zurna eşlikçilerinin serbest olarak belirledikleri bir anda 6 birimlik eksik ölçüye 3 birim melodi ve ritim eklenmesi şeklindedir. Uzun hava ile başlayan hazırlık bölümü melodideki değişime rağmen devam etmektedir. Tamamlandığında, herhangi bir 9 birimlik ölçünün 1-2-3-4. birim zamanlarına denk gelen komutun ardından kalan 5-6-7-8-9. birim zamanlarda *giriş figürünün* icrası ile *hazırlık bölümünden figür icralarına* geçilir. Bahsedilen *hazırlık bölümü* ve *komutlu*

³ Seçilen müzik ölçüleri sayıldığında 46 adet olarak gözlemlense de aslında 1. ölçü eksik olarak son 3 birimden başladığı için ve son ölçü olan 46. ölçü ilk 6 birim de 3 birim eksik olarak tamamlandığı için, kullandığımız hacim $3+6=9$ birim eksik olarak 45×9 birim zaman denk gelmektedir. Bu nedenle toplam müzik hacmi 45 ölçü ($45 \times 9=405$ birim) olarak kabul edilmiştir. (Notalandırmada ilk ölçü eksik ölçü olarak adlandırıldığı için son ölçü numarası 45 olmuştur.)

giriş figürü için de müzik hacmi üzerinde alan belirlenmeli, figür adedi hesaplamaları yapılmalıdır.

3.1.Yerleşecek Figür Ölçü Sayılarının (Adet) Belirlenmesi

Rastgele seçilmiş 45x9birimden oluşan yöresel oyuna ait müzik için⁴, eksik ölçü ile son 3 birimde (46 ölçünün ilk ölçüsü) ana melodiye giriş kısmından itibaren, hazırlık bölümünü, tüm figürleri hacimleri göz önünde bulundurarak, (hazırlık bölümünün ana melodi harici kısımlarını değerlendirmeye almadan) şöyle bir formül geliştirilmiştir;

[(3br. bekleme + 2x9br. bekleme+ 2x9br. kol bağlama)⁵ + (1x9br. Komut ve Giriş f)+ (3x9br. f1) + (1x9br. f2) + (3x9br. f1 simetrik) + (1x9br. f2 simetrik) + (3x27br. f3) + (1x54br. f4) + (1x27br. f3) + (1x54br. f4) + (1x27br. f3) + (1x42br. Final f)].

Sadeleştirecek olursak;

hazırlık (6br. eksik ve 4 tam 9br.) + komut ve giriş f + 3 f1+ f2+ 3 f1 simetrik+ f2 simetrik+ 3 f3+ f4+ f3+ f4+ f3+ final f

Formül doğrultusunda, tespit edilen figürler oyunun tüm geleneksel formları da göz önünde bulundurarak, melodik ve ritmik porte üzerine hareket yerleşimlerini de göstermek sureti ile yerleştirilecektir.

3.2.Kullanılacak müzik ve figür ölçü adetlerine ait hacimler

1. ölçü (3 birim)+ 2-45 dahil ölçüler (396 birim)+ 46. ölçü (6 birim)=405 birim =müzik alanı

Hazırlık [39 birim= eksik giriş dahil 3+ (4x9)] + Komut ve Giriş figürü [9 birim (4+5)] + 3f1(27 birim)+ f2(9 birim) + 3f1 simetrik (27 birim) + f2 simetrik (9 birim) + 3f3 (81 birim)+ f4 (54 birim) + f3 (27 birim) +)+ f4 (54 birim) + f3 (27 birim) + Final figürü (42 birim)= 405 birim =figür alanı

405 birim zamanlık figür hacmi, 405 birim zamanlı müzik alanına eksiksiz olarak yerleşmekte, final figürü ile müzik aynı anda sonlanmaktadır.

3.3.Tüm yapıların örnek müzik üzerine yerleştirilmesi⁶

Başbar oyununa ait geleneksel müzik icrası, doğu ve güneydoğu bölge oyunlarının zurna icracısı, İTÜ TMDK Türk Halk Oyunları Bölümü Emekli Öğretim Gör. Musa Uzunkaya ve Eyüp Uzunkaya (asma davul icrası) tarafından kayda alınmıştır. Notalama için 5 katmanlı porte hazırlanmış; 1. katmana esere ait melodik notalar, 2. katmana melodik ritim, 3 ve 4. katmanlara 2 farklı gösterim biçimi ile asma davul vuruşları, 5. katmana ise temel olarak hareket adımları yazılmış, en altta ise figür ölçüleri, hacimleri

⁴ Toplamda 46 ölçü olan müzik ölçülerinin başta ve sondaki eksik giriş ve bitirişlerden dolayı 45x9 birime karşılık geldiği açıklamasından yola çıkarak müzik hacmi toplam 405 birim hacme karşılık gelmektedir.3 birime karşılık gelen ilk ölçü hazırlığa dahil edildiğinde, final figürünün de son ölçünün (46. Ölçü) ilk 6 birimini kullanarak tamamlandığı düşünüldüğünde hazırlık ve tüm figürler yerleştiğinde 405 birim zamanda oyun tamamlanmaktadır.

⁵ Ana melodi içerisine denk gelen hazırlık kısmı

⁶ Tüm yapıların belirlenen adetleri ile müzik üzerine yerleştirilmesine dair video görseli linkine ekler bölümünden ulaşılabilir (Videonun son bölümü).

doğrultusunda müzik ölçüleri ile eşleştirilmişlerdir. Tespit edilen figürler oyunun tüm geleneksel formları da göz önünde bulundurularak, işgal sıraları, yerleri ve hacimleri ile, hazırlanan melodik ve ritmik porte üzerine, hareket yerleşimlerini de göstermek sureti ile şu şekilde yerleştirilmişlerdir;

**BAŞBAR 1
(BİRİNCİ BAR)**

Yöresi: Erzurum
Kimden Alındığı:
Musa UZUNKAYA- Eyüp UZUNKAYA

Derleyen:
Yöre Ekibi
Notaya Alan :
Eyüp UZUNKAYA

♩=186-188 (2+2+2+3)

Zurna

Melodik Ritim

Asma Davul A

Asma Davul B

Figür

HAZIRLIK (UZUNHAVA) EKSİK ÖLÇÜ 3 BR. 1. ÖLÇÜ
HAZIRLIK (ANA MELODİNİN BAŞLADIĞI KISIM)

Z

M.R.

A.D. A

A.D. B

F.

2. ÖLÇÜ HAZIRLIK 3. ÖLÇÜ

Z

M.R.

A.D. A

A.D. B

F.

4. ÖLÇÜ HAZIRLIK TEY TEY 5. ÖLÇÜ
GİRİŞ FİGÜRÜ 5 BİRİM

Nota sayfası 1: (1. ölçüde uzun hava eksik ölçünün 6 br. kısmında +ana melodi girişi eksik ölçü son 3 br.) + (2-3- 4. ölçüler) + (5. ölçünün ilk 4 br. komut kısmı)= hazırlık 39 br. / 5. ölçünün son 5 birimi- giriş figürü)

6. ÖLÇÜ
f1 1x9 BİRİM

7. ÖLÇÜ
f1 1x9 BİRİM

8. ÖLÇÜ
f1 1x9 BİRİM

9. ÖLÇÜ
f2 1x9 BİRİM

10. ÖLÇÜ
f1 SİMETRİK 1x9 BİRİM

11. ÖLÇÜ
f1 SİMETRİK 1x9 BİRİM

Nota sayfası 2: 6-7-8. ölçüler - f1 (3 tekrar) / 9.ölçü - f2 / 10 -11. ölçüler- f1 simetrik (2 tekrar)

The image displays a musical score for three measures, each with five staves: Z (melody), M.R. (rhythm), A.D. A (rhythm), A.D. B (rhythm), and F (rhythm). The score is divided into three sections by dashed lines.

Section 1: Measures 12 and 13. Measure 12 is labeled "12. ÖLÇÜ" and "f1 SİMETRİK 1x9 BİRİM". Measure 13 is labeled "13. ÖLÇÜ" and "f2 SİMETRİK 1x9 BİRİM".

Section 2: Measures 14 and 15. Measure 14 is labeled "14. ÖLÇÜ" and "f3¹ 3x9 = 27 BİRİM". Measure 15 is labeled "15. ÖLÇÜ".

Section 3: Measures 16 and 17. Measure 16 is labeled "16. ÖLÇÜ" and "f3¹ (DEVAM)". Measure 17 is labeled "17. ÖLÇÜ" and "f3² 3x9 = 27 BİRİM".

Nota sayfası 3: 12. ölçü - f1 simetrik (3. tekrar) / 13. ölçü - f2 simetrik / 14-15-16. ölçüler- f3 (1. tekrar)

Z
 M.R.
 A.D. A
 A.D. B
 F

18. ÖLÇÜ
 19. ÖLÇÜ
 $f3^2$ (DEVAMI)

Z
 M.R.
 A.D. A
 A.D. B
 F

20. ÖLÇÜ
 21. ÖLÇÜ
 $f3^3$ 3x9 = 27 BİRİM

Z
 M.R.
 A.D. A
 A.D. B
 F

22. ÖLÇÜ
 23. ÖLÇÜ
 $f3^3$ (DEVAMI)
 $f4$ 6x9 = 54 BİRİM

Nota sayfası 4: 17-18-19. ölçüler - $f3$ (2. tekrar) / 20-21-22. ölçüler - $f3$ (3. tekrar)

24. ÖLÇÜ

f4 (DEVAMI)

25. ÖLÇÜ

26. ÖLÇÜ

f4 (DEVAMI)

27. ÖLÇÜ

28. ÖLÇÜ

f4 (DEVAMI)

29. ÖLÇÜ

f3 3x9 = 27 BİRİM

Nota sayfası 5: 23-24-25-26-27-28. ölçüler - f4

Z
 M.R.
 A.D. A
 A.D. B
 F

30. ÖLÇÜ
 f3 (DEVAMI)
 31. ÖLÇÜ

Z
 M.R.
 A.D. A
 A.D. B
 F

32. ÖLÇÜ
 f4 6x9=54 BİRİM
 33. ÖLÇÜ

Z
 M.R.
 A.D. A
 A.D. B
 F

34. ÖLÇÜ
 f4 (DEVAM)
 35. ÖLÇÜ

Nota sayfası 6: 29-30-31. ölçüler - f3 / 32-33-34-35-36-37. ölçüler- f4

7

36. ÖLÇÜ *f4 (DEVAMI)* 37. ÖLÇÜ

38. ÖLÇÜ *f3 3x9 = 27 BİRİM* 39. ÖLÇÜ

40. ÖLÇÜ *f3 (DEVAMI)* 41. ÖLÇÜ *FİNAL FİGÜRÜ (4x9)+6 = 42 BİRİM*

Nota sayfası 7: 38-39-40. ölçüler - f3

8

Z

M.R.

A.D. A

A.D. B

F

42. ÖLÇÜ FİNAL FİGÜRÜ (DEVAMI) 43. ÖLÇÜ

44. ÖLÇÜ FİNAL FİGÜRÜ (DEVAMI) 6 BİRİM 45. ÖLÇÜ

1 4'lük Sağ/Sol basma 1 8'lik Sağ/Sol basma 1 8'lik Sağ/Sol sekme

1 4'lük Sağ/Sol üzeri çökme 3 8'lik Sağ üzeri çökme

Nota sayfası 8: 41-42-43-44 ve 45. ölçünün ilk 6 birimi-final figürü

Sonuç ve Öneriler

Yapılan analiz oyunun temelini teşkil eden, taşıyıcı sistem yani adımlar üzerinde oluşan ölçümlendirmeleri kapsamaktadır. Daha sonra yapılacak tüm bedeni ilgilendiren detaylı analizler buradan elde edilecek veriler doğrultusunda sağlıklı bir şekilde gerçekleştirilebilecektir.

Başbar oyunu halk oyunları repertuarı içerisinde karşılaşılabilecek figür tiplerinin, genel olarak oyunlarda karşımıza çıkan çeşitli ve zengin yapıları aynı anda bünyesinde barındırması nedeni ile tercih edilmiştir. Tanınırlığı, bilinirliği çok üst seviyede bir oyun olması sebebi ile çalışmanın daha geniş kitlelere ulaşabileceği düşüncesi bu tercihi pekiştirmiştir.

Konu *Başbar* oyununa ait figürlerin analitik olarak çözümlerinin anlatımı gibi görünse de asıl hedef düzenli veya düzensiz yapıdaki tüm oyunların figür ölçülerinin ve hacimlerinin tespitine yöneliktir. Bütün oyunlar bir müzikle ilişkilidir ve müzikal yapı üzerinde akan giden bir zemin

üzerinde icra edilirler. Bu icra edim biçimi içerisinde müzik hacimlerinin ve figür hacimlerinin uyumlu ya da uyumsuz olması, oyunların müzikle başlayıp müzikle uyumlu bitmesinin yanında müzikle başlayıp müzikle beraber sonlanmaması veya belli figür tekrarların belli müzik kalıplarına veya müzik ölçülerine ve müzik cümlelerine denk gelmesi ya da gelmemesi şeklindeki yapıların anlaşılabilirliği çok önemlidir.

Figür tespitleri göstermiştir ki bir oyun içerisinde tek tip, müzik ölçüsü ile metrik olarak uyumlu yapılar olabileceği gibi, farklı hacimlerde ve ölçülerde, müzik ölçü ve cümleleri ile uyumsuz figürler de vardır. En önemli sonuçlardan birisi ise bu figürler ayrı ayrı, sahip oldukları tüm metrik değerlerle doğru olarak ölçülebilmektedirler.

Başbar oyununa ait giriş figürü diğer oyunlardan farklı olarak sadece belirli bir aralıkta gelen işaretle geçilen ya da içgüdüsel olarak öğrenilmiş bir davranışla gerçekleşen bir figür olma özelliğini taşır. Oyuna giriş oyunun diğer bölümleri gibi sistemli bir yapı üzerine kurulmuştur.

Bu çalışma ile hangi birimde, hangi ölçüde, hangi tekrarda, hangi hareketin yapıldığı yine net olarak ortaya konulmuştur. Örneğin; müzik hacmi üzerinde 280. birim zamanına hangi hareketin yerleştiğini bulmak mümkündür.

Çalışma içeriği de dâhil pek çok şekilde bir anlatım unsuru olarak kullanılmaya çalışılsa da dans sanatını semboller ile ifade edip yazmaya çalışmanın yeterli olmayacağı, gerçekle çok fazla örtüşmeyeceği bilinmelidir. Bir kısmın her zaman eksik kalacağı gerçeği unutulmamalıdır.

Gelenek bırakıldığı şekliyle değil geldiği yerden devam ettirildiğinde yaşayan bir değer olarak kabul görmeli, gelen şekli son değil biz ve daha sonra da bizden sonraki kuşaklar için bir başlangıç olarak kabul edilmelidir. Bilimsel yöntemler geleneğin bir bilinçle oynanmasına imkân veren çalışmalar olarak ortaya konmalıdır. Burada kullanılan yöntem geleneksel *Başbar* oyununun hangi temeller üzerine oturduğunu bilimsel olarak ortaya koymayı hedeflemiştir.

Farklı terminolojiler ya da analiz yöntemleri kullanılsa da yapılacak olan bu tür çalışmalar gerek eğitime katkıda bulunacak gerekse yaratıcı çalışmalara zemin hazırlayacak bir metot olarak alana önemli bir fayda sağlayacaklardır.

KAYNAKÇA

- Atasayar, T. (2018) *1923'ten günümüze Türkiye'ye yapılan göçler ve kültürel etkileri*. Kırıkkale: Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Cantekin, D. (2011) *Dansta kullanılan hareket terimlerinin incelenmesi*. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Gülbeyaz, K. (2005). *Türk halk oyunlarının hareket açısından değerlendirilmesi*. İstanbul: İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi.

Kızmaz, İ. (2013). *1960-1980 yılları arasında İstanbul'da halk dansları sözlü tarih çalışması*. İstanbul: İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Tunçel, O. (2018). Gelenek/modern ayrımında sanat. *IDİL Sanat ve Dil Dergisi*, 7 (47), 863-872.

Oxford Languages, *Oxford Languages and Google*

Ekler

Video link: <https://youtu.be/sPMYHuAUOcg>



"İyi Yayın Üzerine Kılavuzlar ve Yayın Etiği Komitesi'nin (COPE) Davranış Kuralları" çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir. / The following statements are included within the framework of "Guidelines on Good Publication and the Code of Conduct of the Publication Ethics Committee (COPE)":

Etik Kurul Belgesi/Ethics Committee Approval: Makalemiz Etik Kurul Belgesi gerektirmemektedir. / *Our study does not require an Ethics Committee Approval.*

Destek ve Teşekkür/Support and Acknowledgment: Çalışmanın başında figür tespitlerinin ve son bölümde ise uygulama bütünüün kayıt altına alınması için hazır bulunan THO bölümü mezun ve öğrencileri Yakup Polat, Furkan Işık, Miraç Bektaş, Emircan Kalender, Muratcan Yaşan, Aysu Bakraçlar, Yaren Mısırcı'ya teşekkür ederiz. / *We thanks the graduates and students of THO department Yakup Polat, Furkan Işık, Miraç Bektaş, Emircan Kalender, Muratcan Yaşan, Aysu Bakraçlar, Yaren Mısırcı, who were present at the beginning of the study to record the figure determinations and in the last section the whole application.*

Çıkar Çatışması Beyanı/Declaration of Conflicting Interests: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarın potansiyel bir çıkar çatışması yoktur. / *There is no potential conflict of interest for the author regarding the research, authorship or publication of this article.*

Katkı Oranı Beyanı / Author Contributions: Her iki yazar da eşit oranda katkı sağlamıştır. / *Both authors contributed equally.*