



T.C.

Ardahan Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalı

Sanat ve Tasarım Bilim Dalı

**ARDAHAN YÖRESİ HALK OYUNLARI HAREKETLERİNİN BENZERLİK
VE FARKLILIKLARI**

Cansel TANRIVERDİ

Prof. Dr. Bülent KURTİŞOĞLU

Yüksek Lisans Tezi

Ardahan, 2024

ARDAHAN YÖRESİ HALK OYUNLARI HAREKETLERİNİN BENZERLİK VE
FARKLILIKLARI

Cansel TANRIVERDİ

Prof. Dr. Bülent KURTİŞOĞLU

Ardahan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalı

Sanat ve Tasarım Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ardahan, 2024

KABUL VE ONAY

Cansel Tanrıverdi tarafından hazırlanan “Ardahan Yöresi Halk Oyunları Hareketlerinin Benzerlik ve Farklılıkları” başlıklı bu çalışma, 03.12.2024 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Mustafa ŞAHİN (Başkan)

Prof. Dr. Bülent KURTİŞOĞLU (Danışman)

Doç. Dr. Arda ERAVCI

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Mustafa ŞENEL
Enstitü Müdürü

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Ardahan Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan *“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”* kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / Ardahan Üniversitesi Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ⁽¹⁾
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ay ertelenmiştir. ⁽²⁾
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ⁽³⁾

03/12/2024

Cansel TANRIVERDİ

“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu** iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulunun** gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, **tezin yapıldığı kurum** tarafından verilir *. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, **ilgili kurum ve kuruluşun önerisi** ile **enstitü** veya **fakültenin** uygun görüşü üzerine **üniversite yönetim kurulu** tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

* **Tez danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu** tarafından karar verilir.

ETİK BEYAN

Bu alıřmadaki bütn bilgi ve belgeleri akademik kurallar erevesinde elde ettiđimi, grsel, iřitsel ve yazılı tm bilgi ve sonuları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu, kullandıđım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, yararlandıđım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduđumu, tezimin kaynak gsterilen durumlar dıřında zgn olduđunu, Tez Danıřmanının **Prof. Dr. Blent KURTIřOđLU** danıřmanlıđında tarafımdan retildiđini ve Ardahan niversitesi Lisansst Eđitim Enstits Tez Yazım Ynergesine gre yazıldıđını beyan ederim.

Cansel TANRIVERDİ

ÖN SÖZ

Bu tez çalışması, Ardahan yöresine ait halk oyunlarının geleneksel hareket yapıları üzerine detaylı bir inceleme sunmakta ve bu hareketlerin benzerlik ve farklılıklarını kapsamlı bir şekilde ele almaktadır. Çalışmada, yörede sıklıkla oynanan Şeker Oğlan, Sarı Seyran, Kasap Barı, Dümme, Gaçike ve Sallama oyunları analiz edilmiştir.

Bu çalışmada öncelikle yüksek lisans tez çalışmamda danışmanlık eden değerli hocam Prof. Dr. Bülent KURTİŞOĞLU'na, bilgi, görüş ve düşüncelerini paylaşarak destekleyen Sayın Birol IŞIK'a, Sayın Timuçin UYKUR'a, tez yazım sürecinde desteklerini esirgemeyen Sayın Nihal Ceren ALICI'ya, ayrıca katkılarından dolayı Murat ARABUL'a, eğitim hayatıma katkılarından dolayı tüm hocalarıma ve her zaman yanımda olan sevgili aileme çok teşekkür ederim.

Cansel TANRIVERDİ

Ardahan, 2024

ÖZET

TANRIVERDİ, Cansel. *Ardahan Yöresi Halk Oyunları Hareketlerinin Benzerlik ve Farklılıkları*, Yüksek Lisans Tezi, Ardahan, 2024.

Bu tez çalışması, Ardahan yöresine özgü bazı oyunlarının geleneksel icra ediliş biçimlerine göre kapsamlı bir şekilde incelemektedir. Araştırmada özellikle Şeker Oğlan, Sarı Seyran, Kasap Barı, Dümme, Gaçike ve Sallama oyunlarına odaklanılmıştır. Çalışmanın amacı, bu oyunların tarihi kökenlerini, figürlerini, hareketlerini, müziklerini ve kullanılan enstrümanlarını inceleyerek, oyunlardaki benzerlik ve farklılıkları belirlemektir.

Geleneksel olarak, bu oyunlar düğünler, bayramlar ve diğer kutlamalar sırasında oynanarak toplumsal bağları güçlendirmiştir. Her oyun, kendine özgü ritmik hareketler, dinamik yapılar ve belirgin karakteristik özellikler taşımaktadır. Davul ve zurna, bu oyunların müzikal temelini oluştururken, akordeon, koltuk davulu, tulum gibi ek enstrümanlar melodik zenginlik katmaktadır.

Ardahan yöresi halk oyunları, Türkiye genelinde olduğu gibi, zamanla sahne performanslarına uyarlanmıştır. Halk oyunları toplulukları tarafından geliştirilen yeni koreografiler, farklı sahne düzenlemeleri ve müzik aletleri, bu oyunları modern sahnelemelerle zenginleştirmiştir. Ancak, bu süreçler, geleneksel oyun hareketlerinin ve formlarının diğer dans disiplinlerinden etkilenerek değişmesine neden olmuştur.

Bu değişimlerin, kültürel yozlaşmaya yol açmadan, geleneksel yapıların korunması ve belgelenmesi açısından tespit edilmesi büyük önem taşımaktadır. Çalışma, geleneksel yapıların analizi ve ortaya konulmasıyla bu alanda yapılacak araştırmalara önemli bir kaynak sağlamayı amaçlamaktadır.

Anahtar Sözcükler:

Ardahan, Halk Oyunları, Hareket, Figür, Müzik, Ritim.

ABSTRACT

TANRIVERDİ, Cansel. *Similarities and Differences of Ardahan Region Folk Dance Movements*, Master Thesis, Ardahan, 2024.

This thesis provides a comprehensive analysis of the traditional performance styles of certain folk dances specific to the Ardahan region. The study focuses particularly on the dances of Şeker Oğlan, Sarı Seyran, Kasap Barı, Dümme, Gaçike, and Sallama. The aim of the research is to examine the historical origins, figures, movements, music, and instruments used in these dances to identify their similarities and differences.

Traditionally, these dances were performed during weddings, festivals, and other celebrations, fostering social bonds within the community. Each dance is characterized by unique rhythmic movements, dynamic structures, and distinct stylistic features. While davul (drum) and zurna (reed instrument) form the musical foundation of these performances, additional instruments such as accordion, shoulder drum, and tulum (bagpipe) add melodic richness.

Over time, like other regional folk dances in Turkey, Ardahan's folk dances have been adapted for stage performances. New choreographies, varied stage arrangements, and additional musical instruments introduced by folk dance ensembles have enriched these dances with modern staging techniques. However, this process has also led to changes in traditional movements and forms, influenced by other dance disciplines.

Documenting these changes to preserve the traditional structures and prevent cultural erosion is of critical importance. This study aims to analyze and present the traditional forms of these dances, serving as a significant resource for future research in this field.

Keywords:

Ardahan, Folk Dances, Movement, Figure, Music, Rhythm.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	ii
ETİK BEYAN.....	iv
ÖN SÖZ.....	v
ÖZET.....	vi
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	viii
RESİMLER DİZİNİ	x
ŞEKİLLER DİZİNİ	xiii
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM.....	3
ARDAHAN İLİ TARİHSEL SÜREÇLERİ VE DEMOGRAFİK YAPISI.....	3
1.1. TARİHSEL SÜREÇLERİ.....	3
1.2. DEMOGRAFİK YAPISI.....	5
2. BÖLÜM.....	7
ARDAHAN HALK OYUNLARININ İNCELENMESİ.....	7
2.1. ŞEKER OĞLAN.....	8
2.1.1. Figür ve Hareketler.....	9
2.1.2. Müzik ve Enstrümanlar	18
2.2. SARI SEYRAN.....	19
2.2.1. Figürler ve Hareketler.....	20
2.2.2. Müzik ve Enstrümanlar	25
2.3. KASAP BARI	26
2.3.1. Figürler ve Hareketler.....	26
2.3.2. Müzik ve Enstrümanlar	33
2.4. DÜMME OYUNU	35
2.4.1. Figürler ve Hareketler.....	35
2.4.2. Müzik ve Enstrümanlar	43
2.5. GAÇİKE OYUNU	44
2.5.1. Figürler ve Hareketler.....	45

2.5.2. Müzik ve Enstrümanlar	54
2.6. SALLAMA OYUNU	55
2.6.1. Figürler ve Hareketler.....	56
2.6.2. Müzik ve Enstrümanlar	63
3. BÖLÜM.....	64
OYUN FİGÜRLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI.....	64
3.1. BENZERLİKLER.....	64
3.2. FARKLILIKLAR	65
SONUÇ.....	67
KAYNAKÇA	69
EKLER.....	70
EK 1. ORİJİNALLİK RAPORU FORMU	70
EK 2. ETİK KURUL MUAFİYET FORMU	71
ÖZ GEÇMİŞ.....	72

RESİMLER DİZİNİ

Resim 1. Şeker Oğlan oyun başlangıç pozisyonu	9
Resim 2. Şeker Oğlan oyun başlangıç diz bükme.....	10
Resim 3. Şeker Oğlan oyunu 1. sayı	10
Resim 4. Şeker Oğlan oyunu 2. sayı	11
Resim 5. Şeker Oğlan oyunu 3. sayı	11
Resim 6. Şeker Oğlan oyunu 4. sayı	12
Resim 7. Şeker Oğlan oyunu 5. sayı	12
Resim 8. Şeker Oğlan oyunu 6. sayı	13
Resim 9. Şeker Oğlan oyunu 7. sayı	13
Resim 10. Şeker Oğlan oyunu 8. sayı	14
Resim 11. Şeker Oğlan oyunu 9. sayı	14
Resim 12. Şeker Oğlan oyunu 10. sayı	15
Resim 13. Şeker Oğlan oyunu 11. sayı	15
Resim 14. Şeker Oğlan oyunu 12. sayı	16
Resim 15. Şeker Oğlan oyunu 13. sayı	16
Resim 16. Şeker Oğlan oyunu 14. sayı	17
Resim 17. Şeker Oğlan oyunu 15. sayı	17
Resim 18. Şeker Oğlan oyunu 16. sayı	18
Resim 19. Sarı Seyran oyun başlangıç pozisyonu	20
Resim 20. Sarı Seyran oyunu 1. sayı.....	21
Resim 21. Sarı Seyran oyunu 2. sayı.....	21
Resim 22. Sarı Seyran oyunu 3. sayı.....	22
Resim 23. Sarı Seyran oyunu 4. sayı.....	22
Resim 24. Sarı Seyran oyunu 5. sayı.....	23
Resim 25. Sarı Seyran oyunu 6. sayı.....	23
Resim 26. Sarı Seyran oyunu 7. sayı.....	24
Resim 27. Sarı Seyran oyunu 8. sayı.....	24
Resim 28. Kasap Barı oyun başlangıç pozisyonu	26
Resim 29. Kasap Barı 1. sayı	27
Resim 30. Kasap Barı 2. sayı	27

Resim 31. Kasap Barı 3. sayı	28
Resim 32. Kasap Barı 4. sayı	28
Resim 33. Kasap Barı 5. sayı	29
Resim 34. Kasap Barı 6. sayı	29
Resim 35. Kasap Barı 7. sayı	30
Resim 36. Kasap Barı 8. sayı	30
Resim 37. Kasap Barı 9. sayı	31
Resim 38. Kasap Barı 10. sayı	31
Resim 39. Kasap Barı 11. sayı	32
Resim 40. Kasap Barı 12. sayı	32
Resim 41. Kasap Barı 13. ve 14. sayı	33
Resim 42. Dümme oyunu 1. sayı	35
Resim 43. Dümme oyunu 2. sayı	36
Resim 44. Dümme oyunu 3. sayı	36
Resim 45. Dümme oyunu 4. sayı	37
Resim 46. Dümme oyunu 5. sayı	37
Resim 47. Dümme oyunu 6. sayı	38
Resim 48. Dümme oyunu 7. sayı	38
Resim 49. Dümme oyunu 8. sayı	39
Resim 50. Dümme oyunu 9. sayı	39
Resim 51. Dümme oyunu 10. sayı	40
Resim 52. Dümme oyunu 11. sayı	40
Resim 53. Dümme oyunu 12. sayı	41
Resim 54. Dümme oyunu 13. sayı	41
Resim 55. Dümme oyunu 14. sayı	42
Resim 56. Dümme oyunu 15. sayı	42
Resim 57. Dümme oyunu 16. sayı	43
Resim 58. Gaçike oyunu başlangıç pozisyonu.....	45
Resim 59. Gaçike oyunu başlangıç diz bükme	46
Resim 60. Gaçike oyunu 1. sayı.....	46
Resim 61. Gaçike oyunu 2. sayı.....	47
Resim 62. Gaçike oyunu 3. sayı.....	47

Resim 63. Gaıke oyunu 4. sayı.....	48
Resim 64. Gaıke oyunu 5. sayı.....	48
Resim 65. Gaıke oyunu 6. sayı.....	49
Resim 66. Gaıke oyunu 7. sayı.....	49
Resim 67. Gaıke oyunu 8. sayı.....	50
Resim 68. Gaıke oyunu 9. sayı.....	50
Resim 69. Gaıke oyunu 10. sayı.....	51
Resim 70. Gaıke oyunu 11. sayı.....	51
Resim 71. Gaıke oyunu 12. sayı.....	52
Resim 72. Gaıke oyunu 13. sayı.....	52
Resim 73. Gaıke oyunu 14. sayı.....	53
Resim 74. Gaıke oyunu 15. sayı.....	53
Resim 75. Gaıke oyunu 16. sayı.....	54
Resim 76. Sallama oyunu bařlangı pozisyonu	56
Resim 77. Sallama oyunu 1. sayı	57
Resim 78. Sallama oyunu 2. sayı	57
Resim 79. Sallama oyunu 3. sayı	58
Resim 80. Sallama oyunu 4. sayı	58
Resim 81. Sallama oyunu 5. sayı	59
Resim 82. Sallama oyunu 6. sayı	59
Resim 83. Sallama oyunu 7. sayı	60
Resim 84. Sallama oyunu 8. sayı	60
Resim 85. Sallama oyunu 9. sayı	61
Resim 86. Sallama oyunu 10. sayı	61
Resim 87. Sallama oyunu 11. sayı	62
Resim 88. Sallama oyunu 12. sayı	62

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Şeker Oğlan oyun videosu QR kodu.....	18
Şekil 2. Şeker Oğlan geleneksel müzik notaları.....	19
Şekil 3. Sarı Seyran oyun videosu QR kodu	25
Şekil 4. Sarı Seyran geleneksel müzik notaları	25
Şekil 5. Kasap Barı oyun videosu QR kodu.....	33
Şekil 6. Kasap Barı geleneksel müzik notaları.....	34
Şekil 7. Dümme oyunu video QR kodu	43
Şekil 8. Dümme oyunu geleneksel müzik notaları.....	44
Şekil 9. Gaçike oyun videosu QR kodu	54
Şekil 10. Gaçike oyunu geleneksel müzik notaları	55
Şekil 11. Sallama oyun videosu QR kodu.....	63
Şekil 12. Sallama oyunu geleneksel müzik notaları	63

GİRİŞ

Halk oyunları, bir toplumun tarihini, kültürünü ve yaşam tarzını yansıtan en önemli sanat formlarından biridir. Bu oyunlar, yalnızca birer eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumsal hafızayı canlı tutan, kolektif bilinci güçlendiren ve geçmiş ile gelecek arasında bir köprü kuran estetik ve sosyal olgulardır. Türkiye'nin her bölgesi, kendine özgü halk oyunları ile bu mirası zenginleştirirken, Ardahan yöresi halk oyunları da özgün figürleri, ritmik yapıları ve toplumsal bağamları ile bu zenginliğin önemli bir parçasını oluşturur.

Ardahan halk oyunları, tarihsel süreç içinde şekillenmiş, bölgenin coğrafi, kültürel ve toplumsal dinamikleri ile harmanlanarak özgün bir kimlik kazanmıştır. Şeker Oğlan, Sarı Seyran, Kasap Barı, Dümme, Gaçike ve Sallama gibi oyunlar, yalnızca Ardahan yöresinin folklorik zenginliklerini değil, aynı zamanda bölgenin sosyal hayatını, duygusal ifadelerini ve toplumsal dayanışmasını da yansıtmaktadır. Bu oyunlar, düğünlerden bayramlara, toplu kutlamalardan törenlere kadar farklı bağlamlarda oynanarak sosyal bağları güçlendirmiştir. Ayrıca, davul, zurna, tulum ve akordeon gibi enstrümanlarla zenginleştirilen müzikal yapıları, bu oyunlara eşlik eden figürlerin estetik etkisini artırmıştır.

Ancak, halk oyunlarının toplumsal ve kültürel bağamları zaman içinde değişime uğramış, geleneksel icra biçimleri modern sahnelemelere adapte edilmiştir. Bu süreçte, oyunların figür yapılarında, ritmik özelliklerinde ve sahne düzenlemelerinde farklılaşmalar yaşanmış; bu durum, halk oyunlarının otantik yapılarının korunması ve belgelenmesi ihtiyacını doğurmuştur. Modern sahnelemeler, halk oyunlarının daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlarken, bu oyunların geleneksel özelliklerini koruma ve aktarma sürecini de zorlaştırmıştır.

Bu tez, Ardahan yöresi halk oyunlarının figürel, ritmik ve müzikal özelliklerini detaylı bir şekilde incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma, bu oyunların tarihsel kökenlerini, geleneksel yapılarını ve oyunlardaki benzerlikleri ve farklılıkları ortaya koymayı hedeflemektedir.

Ardahan halk oyunları, yalnızca bölgesel bir folklorik değer değil, aynı zamanda ulusal bir kültürel mirasın parçasıdır. Bu çalışmanın, hem bölgesel halk oyunlarının

korunması ve tanıtılması hem de bu oyunlara dair akademik birikimin artırılması açısından önemli bir katkı sağlaması beklenmektedir.



1. BÖLÜM

ARDAHAN İLİ TARİHSEL SÜREÇLERİ VE DEMOGRAFİK YAPISI

1.1. TARİHSEL SÜREÇLERİ

Ardahan, Anadolu'nun kuzeydoğusunda yer alan stratejik konumu ve zengin tarihi geçmişiyle dikkat çeken bir bölgedir. Tarih boyunca birçok medeniyete ev sahipliği yapmış olan Ardahan, Doğu Anadolu ile Kafkasya arasında bir köprü görevi görmüştür. Bölgenin coğrafi yapısı, su kaynakları ve verimli toprakları, tarih boyunca hem ticaret hem de askeri faaliyetler için önemli bir merkez haline gelmesine neden olmuştur. Urartulardan başlayarak Roma, Bizans, Selçuklu, Osmanlı ve Cumhuriyet dönemlerine kadar pek çok farklı kültür ve medeniyetin izlerini taşıyan Ardahan, bu tarihi mirasıyla geçmişin zengin dokusunu günümüze taşımaktadır.

Urartular Dönemi: Ardahan, tarih sahnesine ilk kez M.Ö. 9. yüzyılda Urartu Krallığı döneminde çıkmıştır. Doğu Anadolu Bölgesi'nde geniş bir hakimiyet kuran Urartular, bu bölgede birçok kale ve yerleşim yeri inşa etmişlerdir. Urartu yazıtlarında, bölgenin zengin su kaynakları ve tarıma elverişli toprakları nedeniyle önemli bir konuma sahip olduğu belirtilmiştir. Urartular, Ardahan ve çevresini tarım ve hayvancılık merkezi olarak kullanmış ve bu dönemde bölgede çeşitli sulama kanalları ve tarım alanları geliştirilmiştir (Burney & Lang, 1971).

Kimmerler ve İskitler: Urartuların zayıflamasıyla birlikte M.Ö. 7. yüzyılda Kimmerler ve ardından İskitler, Ardahan ve çevresinde hakimiyet kurmuştur. İskitler, bölgenin askeri ve stratejik önemini artırmış ve Karadeniz ile Kafkasya arasındaki ticaret yollarını kontrol altına almıştır. Bu dönemde bölge, atlı göçebe kültürün etkileriyle şekillenmiştir (Diakonoff, 1985).

Roma ve Bizans Dönemi: Ardahan, M.S. 1. yüzyıldan itibaren Roma İmparatorluğu'nun etki alanına girmiştir. Roma'nın doğu sınırlarını güvence altına alma politikaları doğrultusunda bölgeye askeri garnizonlar yerleştirilmiştir. Roma İmparatorluğu'nun ikiye ayrılmasından sonra ise Bizans kontrolüne geçmiştir. Bizans döneminde Ardahan, Kafkasya'ya açılan kapılardan biri olarak stratejik önemini

korumuş, bölge Hristiyan misyonerlik faaliyetleri açısından da önemli bir merkez haline gelmiştir (Bayraktar, 2010).

Hazar Türkleri ve Ardahan'ın İsminin Ortaya Çıkışı: Ardahan, M.S. 7. yüzyılda Hazar Türkleri'nin kontrolüne girmiştir. Hazar Türkleri'nin bir kolu olan Arda Türkleri, bölgeyi ele geçirdikten sonra Ardahan ismini kullanmaya başlamıştır. Bu dönemde Ardahan, Hazarlar için hem ticari hem de askeri bir üs olarak işlev görmüştür (Ardahan Valiliği, 2018). Bölgenin ismi, bu dönemdeki Türk yerleşimcilerin kimliği ve etkisiyle şekillenmiştir.

Selçuklu ve İlhanlı Hakimiyeti: Ardahan, 1068 yılında Sultan Alparslan'ın Anadolu'ya yaptığı seferler sırasında Selçuklu topraklarına katılmıştır. Selçuklu döneminde, bölgeye Türk-İslam kültürü yerleşmiş ve kaleler, köprüler gibi mimari yapılar inşa edilmiştir. Selçuklu'nun zayıflamasıyla birlikte Ardahan, İlhanlılar gibi Moğol kökenli devletlerin kontrolüne girmiştir. Bu süreçte bölge, sık sık göçebe toplulukların etkisine maruz kalmıştır (Gökalp, 2015).

Osmanlı Dönemi: Ardahan, 1555 yılında Osmanlı İmparatorluğu'nun doğu sınırlarını güçlendirmek amacıyla Safevilerden alınmıştır. Osmanlı döneminde "Ardahan Sancağı" olarak anılan bölge, Kafkasya'ya yönelik askeri ve ticari operasyonlarda stratejik bir üs haline gelmiştir. Bu dönemde bölgede askeri yapılar, köprüler ve kervansaraylar inşa edilmiş, ticaret yolları geliştirilmiştir. Osmanlı kayıtlarında, Ardahan'ın hayvancılık ve arıcılık açısından önemli bir merkez olduğu belirtilmektedir (Karapapak, 2016).

Rus İşgali ve Kurtuluş: 1877-1878 Osmanlı-Rus Savaşı sonucunda Ardahan, Kars ve Batum ile birlikte Rusya'ya bırakılmıştır. Bu dönemde Ruslar, bölgede yeni şehir planları ve idari yapılar inşa etmiş, ancak halk yoğun kültürel ve ekonomik baskılara maruz kalmıştır. Brest-Litovsk Anlaşması (1918) ile Ardahan yeniden Osmanlı topraklarına katılmış, ancak Mondros Ateşkes Anlaşması (1918) sonrası Ermeni ve Gürcü işgaline uğramıştır. Nihayet 23 Şubat 1921'de Türk ordusunun zaferiyle düşman işgalinden kurtarılmıştır (Ardahan Valiliği, 2018).

Cumhuriyet Dönemi ve Modern Ardahan: Cumhuriyetin ilanından sonra Ardahan, 1926 yılında Kars'a bağlı bir ilçe haline getirilmiştir. 27 Mayıs 1992 tarihinde ise yeniden il statüsüne kavuşmuş ve Doğu Anadolu Bölgesi'nin ekonomik, kültürel ve sosyal

yapısında önemli bir yer edinmiştir. Günümüzde Ardahan, tarım, hayvancılık ve turizmin öne çıktığı bir il olarak dikkat çekmektedir.

1.2. DEMOGRAFİK YAPISI

Ardahan, Türkiye'nin kuzeydoğusunda, Doğu Anadolu Bölgesi ile Karadeniz Bölgesi'nin kesişim noktasında yer alan stratejik bir konuma sahiptir. 5.576 kilometrekarelik yüzölçümü ile ülkenin yüzölçümü açısından küçük illerinden biri olan Ardahan, kuzeyde Gürcistan, doğuda Kars, güneyde Erzurum ve batıda Artvin illeri ile sınır komşusudur. Ayrıca Ardahan, Kafkasya'ya açılan kapılardan biri olarak hem tarihi hem de coğrafi önemini sürdürmektedir (Ardahan Valiliği, 2018). Ardahan, tarih boyunca farklı etnik grupların bir arada yaşadığı ve bu çeşitlilikle zenginleşen bir demografik yapıya sahiptir. Günümüzde Ardahan ilinin nüfus dağılımı incelendiğinde, kökenleri Kıpçaklara dayanan Ahıska Türklerinin bölgede çoğunluğu oluşturduğu görülmektedir. Ahıska Türkleri, özellikle 19. yüzyılın ikinci yarısında yaşanan siyasi ve ekonomik gelişmelerin etkisiyle bu bölgeye yerleşmiş ve kültürel kimliklerini koruyarak Ardahan'ın sosyal yapısında önemli bir yer edinmişlerdir (Ardahan Valiliği, 2018).

Ahıska Türkleri dışında, Ardahan'da yaşayan diğer önemli nüfus grupları arasında Kürtler, Terekemeler (Karapapaklar), Alevi-Türkmenler ve az sayıda Azeri kökenli topluluklar yer almaktadır. Kürt nüfus, özellikle Ardahan'ın kırsal alanlarında yoğunlaşırken, Terekemeler hayvancılıkla uğraşan bir topluluk olarak bölgenin ekonomik yapısına katkıda bulunmaktadır. Alevi-Türkmenler ise daha çok Ardahan'ın merkezine ve çevre köylerine yerleşmiştir. Azeri kökenli nüfus, az sayıda olmakla birlikte, kültürel etkilerini özellikle dil ve mutfak alanlarında hissettirmektedir (Karapapak, 2016).

Ardahan'ın tarihsel süreçte ev sahipliği yaptığı etnik gruplar arasında Gürcü, Çerkez, Tat, Lezgi ve Poşalar (Mutruflar) da bulunmaktadır. Özellikle Osmanlı döneminde Kafkasya'dan bölgeye göç eden Gürcüler, Ardahan'ın kültürel zenginliğine katkıda bulunmuşlardır. Çerkezler ise Osmanlı-Rus savaşları sırasında bölgeye yerleşmiş ve tarım ile hayvancılık faaliyetlerinde önemli bir rol oynamışlardır. Ancak bu grupların büyük bir kısmı, 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın başlarında meydana gelen siyasi ve ekonomik olaylar nedeniyle bölgeden göç etmek zorunda kalmıştır. Tatlar, Lezgiler ve Poşalar gibi toplulukların izleri ise, günümüzde daha çok yerel halkın kültürel hafızasında ve bölgenin folklorik yapısında yaşamaktadır (Gökarp, 2015; Ardahan Valiliği, 2018).

Ardahan'ın demografik yapısında en önemli deęişimlerden biri, 20. yüzyıl boyunca yaşanan yoğun göç hareketleriyle şekillenmiştir. Ekonomik fırsatların sınırlı olması, eğitim olanaklarının yetersizliği ve zorlu yaşam koşulları nedeniyle, özellikle genç nüfus büyük şehirlere göç etmiştir. Bu durum, Ardahan'ın kırsal bölgelerinde yaşlı nüfusun ağırlık kazanmasına yol açmıştır. TÜİK verilerine göre, 2021 yılı itibarıyla Ardahan'ın toplam nüfusu 96.161'dir ve bu nüfusun %54.3'ü kırsal alanlarda yaşamaktadır. Nüfus yoğunluğu ise kilometrekare başına yalnızca 21 kişi ile Türkiye ortalamasının oldukça altında kalmaktadır (TÜİK, 2021).

Ardahan'da bir arada yaşayan farklı etnik grupların kültürel alışverişı, bölgenin sosyo-kültürel yapısında güçlü bir zenginlik yaratmıştır. Ahıska Türklerinin müzikleri, Terekemelerin geleneksel halk dansları, Kürtlerin dengbêjlik kültürü ve Alevi-Türkmen topluluklarının cem ritüelleri, bu kültürel etkileşimlerin en belirgin örnekleridir. (Karapapak, 2016; Ardahan Valilięi, 2018).

Ardahan'ın demografik yapısı, tarih boyunca bölgede yaşamış çeşitli etnik grupların etkisiyle şekillenmiş ve bu zenginlik, günümüze kadar taşınmıştır. Etnik gruplar arasında barışçıl bir ortak yaşam kültürünün gelişmesi, Ardahan'ın çok kültürlü kimliğini güçlendirmiştir. Ancak, ekonomik zorluklar ve göç hareketleri, bu zengin demografik yapının korunması ve sürdürülebilirliği açısından zorluklar yaratmaktadır. Buna rağmen, Ardahan'ın kültürel ve tarihsel mirası, farklı toplulukların bir arada yaşama pratięinin başarılı bir örneęi olmaya devam etmektedir.

2. BÖLÜM

ARDAHAN HALK OYUNLARININ İNCELENMESİ

Ardahan, tarihsel süreç boyunca farklı insan topluluklarına ev sahipliği yapmış ve bu toplulukların kültürel birikimleri, zamanla birbiriyle harmanlanarak özgün bir kültürel yapı oluşturmuştur. Bölgenin zengin tarihinden, coğrafi özelliklerinden ve sosyal yapısından beslenen bu kültürel doku, Ardahan'ın kimliğini şekillendiren en önemli unsurlardan biridir. Özellikle yöreye özgü halk oyunları, yalnızca bir eğlence biçimi değil, aynı zamanda bölgenin tarihine, doğasına ve toplumsal dinamiklerine dair derin ipuçları sunan bir kültürel mirastır. Bu oyunlar, Ardahan'ın çok katmanlı geçmişini ve yaşayan geleneklerini günümüze taşır.

Ardahan ve Iğdır, geçmişte Kars'a bağlı ilçeler olarak yönetilmiş ve bu dönemde halk oyunları genellikle "Kars Kafkas Halk Oyunları" adı altında tanımlanmıştır. Bununla birlikte, zaman içinde "Mahalli Kars" adıyla bilinen yerel oyun türleri de dikkat çekmeye başlamış ve Kars bölgesinin halk oyunları içinde ayrı bir yer edinmiştir. Özellikle "Mahalli Kars" olarak adlandırılan oyunların, büyük ölçüde Ardahan ve çevresinde oynanan oyunlar olduğu anlaşılmıştır.

Iğdır bölgesinde ise halk oyunlarının daha çok Azeri ve Kafkas kökenli figürlerden oluştuğu gözlemlenmiştir. Ardahan ve Iğdır'ın 1992 yılında il statüsü kazanmasıyla, bu bölgelerin halk oyunları daha bağımsız ve özgün bir kimlik kazanmaya başlamıştır. Ardahan'ın yöresel oyunlarının, geçmişte "Mahalli Kars" adıyla anılan oyun türleri olduğu ortaya çıkmış ve günümüzde artık "Ardahan Yöresi Halk Oyunları" olarak tanımlanmaktadır.

Kars halk oyunları ise bugün hâlâ "Mahalli Kars" ve "Kars Kafkas" olarak iki ayrı kategoride değerlendirilmektedir. Bu oyunlar, ulusal ve uluslararası düzeyde yapılan gösterilerde ve yarışmalarda da aynı isimlerle sunulmaktadır. Iğdır'da ise halk oyunlarının büyük çoğunluğunun Azeri kültüründen etkilendiği ve Kafkas halk oyunları ile birleşerek özgün bir yapıya dönüştüğü görülmektedir.

Ardahan halk oyunları, "Mahalli Kars" adıyla bilinen geçmişin mirasını günümüze taşırken, Iğdır'ın halk oyunları da Azeri ve Kafkas kültürünün güçlü izlerini

yansıtmaktadır. Böylece her iki bölge, halk oyunları aracılığıyla kültürel çeşitliliklerini ve tarihsel derinliklerini canlı bir şekilde korumayı başarmaktadır.

Türk halk oyunları, halay, bar, zeybek, karşılama, horon, kaşıklı oyunlar ve benzeri türlerden oluşan zengin bir çeşitlilik sunmaktadır. Coğrafi konumu itibarıyla Ardahan, bar, halay, Kafkas ve horon gibi oyun türlerinin yaygın olduğu bölgelere yakın bir konumda yer almaktadır. Bu nedenle, Ardahan halk oyunları genel olarak bar, halay ve Kafkas kökenli oyunlardan oluşmakta ve bölgenin kültürel yapısında bu türlerin önemli bir yer tuttuğu görülmektedir.

Ardahan halk oyunları, icra edilirken oyuncuların omuz, kol, el veya serçe parmaklardan tutunarak bir bağ oluşturduğu görülmektedir. Oyunlar, genellikle yarım daire, düz sıra veya tam daire formunda oynanır. Ayrıca bu oyunlar, yalnızca erkekler, yalnızca kadınlar ya da kadın ve erkeklerin birlikte katıldığı gruplar halinde sergilenebilmektedir.

Ardahan yöresi halk oyunlarına müzikal açıdan bakıldığında, oyunlara genellikle davul ve zurnanın eşlik ettiği görülmektedir. Bunun yanı sıra, Kafkasya'dan gelen göçmenlerin etkisiyle bazı oyunlarda, nadiren de olsa akordeon, doli veya koltuk davulu gibi enstrümanların da kullanıldığı görülmektedir.

Ardahan'da tarih boyunca oynanan halk oyunları arasında günümüzde hala icra edilenler olduğu gibi, zamanla unutulmuş oyunlar da bulunmaktadır. Tespit edilen oyunlar şöyledir; Ardahan'dan Gelen Tatar, Atlı Kaydası, Ağır Bar, Bakır, Darı, Delilo, Dimme, Diz Kırma, Esen Yel, Gaçike, Gazelo, Gelin Çıkarma, Göle Beyi, Göleli Gelin, Güvercin, Hafif Bar, Hançer Barı, Hançer Barı, Hanım Dur Yerinde, Haran, Hoşbilezik, Jandarma, Karabağı, Karapet, Kasap, Kağızman, Kent Barı, Kesmeli Sarı Seyran, Koçari, Kurt Kapan, Köroğlu, Kılıçlama, Kıskaç, Kızkapan, Laz Horomu, Laçın, Lorke, Malatya Koçarisi, Mendil ,Nare, Neştibağ, Ondörtlü, Paşa Göçtü, Sallama, Sarı Seyran, Sarı Çiçek, Tanzara, Tavuk Barı, Tek Ayak, Tello, Temurağa, Terekeme, Turna Kanadı, Turnalar, Üç Ayak, Üç Katar, İki Döne, Şah Kaldırma, Şeker oğlan, Şerit, Şeyh Şamil.

Bu tez çalışmasında aşağıdaki oyunlar incelenmiştir.

2.1. ŞEKER OĞLAN

Şeker Oğlan oyunu, Ardahan yöresinde düğün, bayram ve çeşitli kutlamalar sırasında oynanan popüler bir halk oyunudur. Oyunun adı, “Şeker Oğlan” karakterinden

gelir ve genellikle bu karakterin etrafında dönen bir hikaye ile sergilenir. Oyun, topluluk içinde önemli bir sosyal etkinlik olarak kabul edilir ve kültürel kimliği pekiştirir.

Toplu Oyun: Şeker Oğlan oyunu, genellikle geniş alanlarda toplu olarak oynanır. Dansçılar el ele tutuşarak veya omuz omuza vererek çeşitli figürler sergilerler. Oyun sırasında belirli bir düzen ve senkronizasyon önemlidir.

Ritmik Hareketler: Hızlı ve enerjik hareketler, dönüşler ve sıçramalar içerir. Bu ritmik hareketler, oyunun enerjik yapısını destekler ve izleyicilere görsel bir şölen sunar.

Karakter: Şeker Oğlan karakteri, oyunun lideri olarak öne çıkar ve diğer dansçılara yön verir. Karakter, oyuna eğlence ve mizah katarken aynı zamanda topluluğun birlikteliğini pekiştirir.

2.1.1. Figür ve Hareketler

Şeker Oğlan oyununda oyuncular yan yana durarak, kollar arkadan dirsekler bükülmeden birbirlerine bağlı olarak tutunurlar, bacaklar kapalı ve bu pozisyonda oyuna başlanır (Resim 1).



Resim 1. Şeker Oğlan oyun başlangıç pozisyonu

Şeker Oğlan oyununun başlangıcında oyuncular 4 kez 1/8'lik süre içerisinde dizlerden hafif bükülüp doğrulma hareketi yaparlar (Resim 2).



Resim 2. Şeker Oğlan oyun başlangıç diz bükme

1. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak öne doğru çapraz olarak adım alınır (Resim 3).



Resim 3. Şeker Oğlan oyunu 1. sayı

2. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak sağ ayağın yanına getirilir (Resim 4).



Resim 4. Şeker Oğlan oyunu 2. sayı

3. sayıda $1/8$ 'lik süre içerisinde sağ ayak tekrar çapraz öne getirilir (Resim 5).



Resim 5. Şeker Oğlan oyunu 3. sayı

4. sayıda $1/8$ 'lik süre içerisinde sol ayak parmak ucu sağ ayağın yanına getirilir (Resim 6).



Resim 6. Şeker Oğlan oyunu 4. sayı

5. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak sol ön çaprazla doğru getirilir (Resim 7).



Resim 7. Şeker Oğlan oyunu 5. sayı

6. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak sol ayağın yanına getirilir (Resim 8).



Resim 8. Şeker Oğlan oyunu 6. sayı

7. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak tekrar çapraz öne doğru getirilir (Resim 9).



Resim 9. Şeker Oğlan oyunu 7. sayı

8. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak sol ayağın yanına getirilerek parmak ucu yere konur (Resim 10).



Resim 10. Şeker Oğlan oyunu 8. sayı

9. sayıda $1/8$ 'lik süre içerisinde sağ ayak geriye doğru adım alır (Resim 11).



Resim 11. Şeker Oğlan oyunu 9. sayı

10. sayıda $1/8$ 'lik süre içerisinde sol ayak dizden bükülerek yukarıya kaldırılır (Resim 12).



Resim 12. Şeker Oğlan oyunu 10. sayı

11. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak geriye doğru adım alır (Resim 13).



Resim 13. Şeker Oğlan oyunu 11. sayı

12. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak dizden bükülerek yukarıya doğru kaldırılır (Resim 14).



Resim 14. Şeker Oğlan oyunu 12. sayı

13. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak geriye doğru adım alır (Resim 15).



Resim 15. Şeker Oğlan oyunu 13. sayı

14. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak dizden bükülerek yukarıya doğru kaldırılır (Resim 16).



Resim 16. Şeker Oğlan oyunu 14. sayı

15. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak geriye doğru adım alır (Resim 17).



Resim 17. Şeker Oğlan oyunu 15. sayı

16. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak yukarıdan kaldırılarak sol ayağın önüne parmak ucu yere koyulur (Resim 18).



Resim 18. Şeker Oğlan oyunu 16. sayı

Şeker Oğlan oyun videosuna Şekil 1’den ulaşılabilir.



Şekil 1. Şeker Oğlan oyun videosu QR kodu

2.1.2. Müzik ve Enstrümanlar

Davul ve Zurna: Şeker Oğlan oyununda en sık kullanılan enstrümanlar davul ve zurnadır. Bu enstrümanlar, oyunun ritmini ve temposunu belirler. Davulun güçlü vuruşları ve zurnanın keskin melodileri, dansçıların hareketlerine yön verir.

Akordeon, Koltuk Davulu, Tulum ve Diğer Enstrümanlar: Melodik zenginlik katmak için bazen kullanılır. Bu enstrümanlar, oyuna farklı bir tını ve atmosfer kazandırır.



Donanım: Si b2
Karar Sesi: La
Eser: 4/4'lük

Makam: Yahyalı Kerem Ayağı
Güçlüsti: Re
Hoplatma: 6/8'lik

Şekil 2. Şeker Oğlan geleneksel müzik notaları

Şeker Oğlan Ardahan yöresinin zengin kültürel mirasını yansıtan önemli bir halk oyunudur. Bu oyunda kullanılan temel hareketlere bakıldığında vücut yönleri döndürülerek sağa ve sola doğru çapraz adımlamaların yapıldığı görülmektedir. Ayrıca geriye doğru yürüme adımlarının yapıldığı ve bu adımlamalar arasında sağ ve sol ayak parmak uçlarının diğer ayağın önüne konduğu hareketlerin yapıldığı görülmektedir. Oyun oyuncuların kolları arkadan birbirlerine çapraz bağlantılı olarak öne ve geri adımlarla oynanmaktadır. Oyunun yavaş bölümü 2/4'lük ritmik değerle oynanırken hızlı bölümü 6/8'lik değerle oynanmaktadır.

2.2. SARI SEYRAN

Sarı Seyran oyunu, Ardahan yöresine ait neşeli ve enerjik bir halk oyunudur. Özellikle düğünler ve bayramlar sırasında oynanır. Oyun, adını taşıyan "Sarı Seyran" figürü etrafında gelişir ve topluluğun birlikteliğini ve uyumunu simgeler.

Toplu Oyun: Sarı Seyran oyunu, genellikle geniş alanlarda toplu olarak oynanır. Dansçılar el ele tutuşarak veya omuz omuza vererek çeşitli figürler sergilerler. Oyun sırasında belirli bir düzen ve senkronizasyon önemlidir.

Ritmik Hareketler: Hızlı ve senkronize hareketler, dönüşler ve sıçramalar içerir. Bu ritmik hareketler, oyunun enerjik yapısını destekler ve izleyicilere görsel bir şölen sunar.

Figürler: Sarı Seyran oyununda yer alan figürler, topluluk içinde uyumu ve dayanışmayı simgeler. Dansçılar, belirli bir ritme uyum sağlayarak hareket ederler. Figürler arasında belirgin dönüşler ve sıçramalar bulunur.

2.2.1. Figürler ve Hareketler

Sarı Seyran oyununda ayaklar kapalı, kollar aşağı yanda oyuncular birbirleriyle serçe parmaklarından tutunarak oyun başlar (Resim 19).



Resim 19. Sarı Seyran oyun başlangıç pozisyonu

1. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak yere basar basar sol ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar bükülmeden öne kaldırılır (Resim 20).



Resim 20. Sarı Seyran oyunu 1. sayı

2. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak yere basar sağ ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar bükülmeden arkaya getirilir (Resim 21).



Resim 21. Sarı Seyran oyunu 2. sayı

3. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak yere basar sol ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar bükülmeden öne kaldırılır (Resim 22).



Resim 22. Sarı Seyran oyunu 3. sayı

4. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak yukarıdan kaldırılarak sağ ayağın yanına parmak ucunda konulur kollar dirseklerden bükülü olarak bekletilir (Resim 23).



Resim 23. Sarı Seyran oyunu 4. sayı

5. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak yere basar sağ ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar dirseklerden bükülü olarak sol yana doğru getirilir (Resim 24).



Resim 24. Sarı Seyran oyunu 5. sayı

6. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak yere basar sol ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar dirseklerden bükülü olarak sağ yana doğru getirilir (Resim 25).



Resim 25. Sarı Seyran oyunu 6. sayı

7. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak yere basar sağ ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar dirseklerden bükülü olarak eller omuz hizasında yukarı kaldırılır (Resim 26).



Resim 26. Sarı Seyran oyunu 7. sayı

8. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak yukarıdan kaldırılarak sağ ayağın yanına parmak ucunda konulur kollar dirseklerden bükülü olarak sağ yanda bekletilir (Resim 27).



Resim 27. Sarı Seyran oyunu 8. sayı

Sarı Seyran oyun videosuna Şekil 3'ten ulaşılabilir.



Şekil 3. Sarı Seyran oyun videosu QR kodu

2.2.2. Müzik ve Enstrümanlar

Modern Davul ve Zurna: Sarı Seyran oyununda en sık kullanılan enstrümanlar davul ve zurnadır. Bu enstrümanlar, oyunun ritmini ve temposunu belirler. Davulun güçlü vuruşları ve zurnanın keskin melodileri, dansçıların hareketlerine yön verir.

Tulum ve Diğer Enstrümanlar: Melodik zenginlik katmak için bazen kullanılır. Bu enstrümanlar, oyuna farklı bir tını ve atmosfer kazandırır.



Donanım: Si b2	Makam: Rast
Karar Sesi: Sol	Güçlüsü: Re
Eser: 2/4'lik	Hoplatma: 6/8'lik

Şekil 4. Sarı Seyran geleneksel müzik notaları

Sarı Seyran oyununda başlangıç, sağ ayakla atılan üç adımlık bir yürüyüş ile yapılır ve üçüncü adımda sol ayak parmak ucu sağ ayağın önüne getirilir. Ardından sol ayakla başlayan bir yürüyüş adımı yapılır ve bu kez sağ ayak parmak ucu üçüncü adımda sol ayağın yanına getirilir. Yürüme adımlarında kollar öne ve arkaya doğru sallanarak adımlara eşlik eder. Geriye doğru yürüyüş sırasında ise dirsekler bükülerek kollar omuz

hızasında sola ve sağa doğru yanlara doğru sallanır. Oyunun yavaş bölümü 2/4'lük zaman ile icra edilirken, hızlı bölümü 6/8'lik ritmik bir yapıya sahiptir.

2.3. KASAP BARI

Kasap barı, Ardahan yöresinde yaygın olarak oynanan güçlü ve dinamik figürleriyle dikkat çeken bir halk oyunudur. Türkiye'nin birçok bölgesinde farklı varyasyonları bulunur. Kasap oyunu, güçlü ve dinamik figürleriyle dikkat çeker.

Toplu Oyun: Kasap oyunu, genellikle geniş alanlarda toplu olarak oynanır. Dansçılar el ele tutuşarak veya omuz omuza vererek çeşitli figürler sergilerler. Oyun sırasında belirli bir düzen ve senkronizasyon önemlidir.

Ritmik Hareketler: Güçlü ve sert figürler, hızlı hareketler içerir. Bu ritmik hareketler, oyunun enerjik yapısını destekler ve izleyicilere görsel bir şölen sunar.

Figürler: Kasap oyununda yer alan figürler, topluluk içinde uyumu ve dayanışmayı simgeler. Dansçılar, belirli bir ritme uyum sağlayarak hareket ederler. Figürler arasında belirgin dönüşler ve sıçramalar bulunur.

2.3.1. Figürler ve Hareketler

Kasap Barı oyununda ayaklar kapalı, kollar aşağı yanda oyuncular birbirleriyle serçe parmaklarından tutunarak oyun başlar (Resim 28).



Resim 28. Kasap Barı oyun başlangıç pozisyonu

1. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sađ ayak yere basar basar sol ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar bükülmeden öne kaldırılır (Resim 29).



Resim 29. Kasap Barı 1. sayı

2. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak yere basar sađ ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar bükülmeden arkaya getirilir (Resim 30).



Resim 30. Kasap Barı 2. sayı

3. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sađ ayak yere basar sol ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar bükülmeden öne kaldırılır (Resim 31).



Resim 31. Kasap Barı 3. sayı

4. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak yukarıdan kaldırılarak sağ ayağın yanına parmak ucunda konulur kollar dirseklerden bükülü olarak bekletilir (Resim 32).



Resim 32. Kasap Barı 4. sayı

5. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak yere basar sağ ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar dirseklerden bükülü olarak sol yana doğru getirilir (Resim 33).



Resim 33. Kasap Barı 5. sayı

6. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak yere basar sol ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar dirseklerden bükülü olarak sağ yana doğru getirilir (Resim 34).



Resim 34. Kasap Barı 6. sayı

7. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak yere basar sağ ayağın teması yerden kesilir (Resim 35).



Resim 35. Kasap Barı 7. sayı

8. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar dirseklerden bükülü olarak eller omuz hizasında yukarı kaldırılır (Resim 36).



Resim 36. Kasap Barı 8. sayı

9. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak parmak ucu sol ayağın yanına konur (Resim 37).



Resim 37. Kasap Barı 9. sayı

10. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar dirseklerden bükülü olarak eller omuz hizasında yukarı kaldırılır (Resim 38).



Resim 38. Kasap Barı 10. sayı

11. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak topuğu sağ ön çapraza konur (Resim 39).



Resim 39. Kasap Barı 11. sayı

12. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak dizden bükülerek yukarı kaldırılır (Resim 40).



Resim 40. Kasap Barı 12. sayı

13. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak dizden bükülü olarak diz yana yatırılır sağ ayak bileği sol ayak dizinin arkasına getirilir ve 14. sayıda diz öne doğru bükülür (Resim 41).



Resim 41. Kasap Barı 13. ve 14. sayı

Kasap Barı oyun videosuna Şekil 5'ten ulaşılabilir.



Şekil 5. Kasap Barı oyun videosu QR kodu

2.3.2. Müzik ve Enstrümanlar

Davul ve Zurna: Kasap oyununda en sık kullanılan enstrümanlar davul ve zurnadır. Bu enstrümanlar, oyunun ritmini ve temposunu belirler. Davulun güçlü vuruşları ve zurnanın keskin melodileri, dansçıların hareketlerine yön verir.

Tulum ve Diğer Enstrümanlar: Melodik zenginlik katmak için bazen kullanılır. Bu enstrümanlar, oyuna farklı bir tını ve atmosfer kazandırır.



Donanım: Si b2
Karar Sesi: La
Eser: 4/4'lük

Makam: Yahyalı Kerem Ayağı
Güçlüstü: Re
Hoplatma: 6/8'lik

Şekil 6. Kasap Barı geleneksel müzik notaları

Kasap Barı, oyunu yürüme adımlarıyla başlar yürüme adımlarında sağ ayağın parmak ucu sol ayağın önüne konulur. Ayrıca sağ ayak sağ ön çaprazda doğru dizden bükülmeden topuğunu yere konulur ve sağ ayak dizden kırılarak yana yatık olarak sağ ayağın sol ayağın arka dizine ayak konulur. Oyun oyuncuların birbirlerinin serçe parmaklardan tutularak oynanır kollar öne arkaya doğru sallanır 2 bölümünde kollar dirseklerden bükülerek sağa sola doğru sallanır. Oyunun yavaş bölümü 2 4'lük olarak icra edilirken hızlı bölümünde ise 6 8'lik ritmik yapı ile icra edilir. Kasap barı oyunu 14 sayılı hareket dizini ile oynanır.

2.4. DÜMME OYUNU

Dümme oyunu, Ardahan yöresinde özellikle düğünler, bayramlar ve diğer kutlamalar sırasında oynanan canlı bir halk oyunudur. Oyun, enerjik hareketleri ve ritmik desenleriyle dikkat çeker, topluluğun birliğini ve kültürel canlılığını yansıtır.

Toplu Oyun: Geleneksel olarak, Dümme oyunu büyük gruplar halinde oynanır. Dansçılar el ele tutuşarak veya omuz omuza vererek uyumlu ve senkronize bir performans sergilerler.

Ritmik Hareketler: Oyun, hızlı ve ritmik hareketler içerir, bu hareketler arasında ayak vurma, sıçrama ve dönme gibi dinamik figürler bulunur. Bu hareketler, müziğin ritmi ile senkronize edilir.

Figürler: Dansın dinamik yapısı, koordinasyon ve enerjiyi vurgular hem katılımcılar hem de izleyiciler için canlı ve çekici bir performans sunar.

2.4.1. Figürler ve Hareketler

1. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak yere basar basar sol ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar bükülmeden öne kaldırılır (Resim 42).



Resim 42. Dümme oyunu 1. sayı

2. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak yere basar sağ ayak dizden bükülü olarak yukarı kaldırılır kollar bükülmeden arkaya getirilir (Resim 43).



Resim 43. Dümme oyunu 2. sayı

3. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak yere basar sol ayak dizden bükülü olarak yerden teması kesilir kollar bükülmeden öne kaldırılır (Resim 44).



Resim 44. Dümme oyunu 3. sayı

4. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak yere basar sol ayak dizden bükülerek yukarı kaldırılır (Resim 45).



Resim 45. Dümme oyunu 4. sayı

5. sayıda $1/8$ 'lik süre içerisinde sol ayağın parmak ucu sağ ayağın dış yanına konur (Resim 46).



Resim 46. Dümme oyunu 5. sayı

6. sayıda $1/8$ 'lik süre içerisinde sağ ayak yerdeyken sol ayak öne doğru uzatılır (Resim 47).



Resim 47. Dümme oyunu 6. sayı

7. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak sağ ayağın yanına getirilerek yere basılır (Resim 48).



Resim 48. Dümme oyunu 7. sayı

8. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak dizden bükülerek yukarı kaldırılır (Resim 49).



Resim 49. Dümme oyunu 8. sayı

9. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak parmak ucu sol ayağın dış yanına konur (Resim 50).



Resim 50. Dümme oyunu 9. sayı

10. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak yerdeyken sağ ayak öne doğru uzatılır (Resim 51).



Resim 51. Dümme oyunu 10. sayı

11. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak sol ayağın yanına getirilerek yere basılır (Resim 52).



Resim 52. Dümme oyunu 11. sayı

12. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak dizden bükülerek yukarı kaldırılır (Resim 53).



Resim 53. Dümme oyunu 12. sayı

13. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayağın parmak ucu sağ ayağın dış yanına konur (Resim 54).



Resim 54. Dümme oyunu 13. sayı

14. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak yerdeyken sol ayak öne doğru uzatılır (Resim 55).



Resim 55. Dümme oyunu 14. sayı

15. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak sağ ayağın yanına getirilerek yere basılır (Resim 56).



Resim 56. Dümme oyunu 15. sayı

16. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak dizden bükülerek yukarı kaldırılır (Resim 57)



Resim 57. Dümme oyunu 16. sayı

Dümme oyun videosuna Şekil 7'den ulaşılabilir.



Şekil 7. Dümme oyunu video QR kodu

2.4.2. Müzik ve Enstrümanlar

Davul ve Zurna: Geleneksel Dümme oyununda en sık kullanılan enstrümanlar davul ve zurnadır. Davul, güçlü ve ritmik bir temel sağlarken, zurna melodik ve enerjik bir katman ekler.

Tulum ve Diğer Enstrümanlar: Bazen tulum (bir tür gayda) ve kemençe (yaylı bir çalgı) de kullanılır, bu enstrümanlar oyuna melodik bir zenginlik ve farklı bir atmosfer kazandırır.

Grand Piano

Grand Piano

Donanım: Fa# d2 Makam: Yegah
Karar Sesi: Re Güçlüsü: Re
Eser: 2/4'lük Hoplatma: 6/8'lik

Şekil 8. Dümme oyunu geleneksel müzik notaları

2.5. GAÇİKE OYUNU

Gaçike oyunu, Ardahan yöresine özgü canlı ve dinamik bir halk oyunudur. Genellikle düğünler, bayramlar ve diğer kutlamalar sırasında oynanır. Oyun, adını “Gaçike” figüründen alır ve topluluğun sosyal uyumunu ve kültürel birliğini temsil eder.

Toplu Oyun: Gaçike oyunu, geniş alanlarda büyük gruplar halinde oynanır. Dansçılar el ele tutuşarak veya omuz omuza vererek çeşitli figürler sergilerler.

Ritmik Hareketler: Oyun, hızlı ve ritmik hareketler içerir. Bu hareketler arasında ayak vurma, sıçrama ve dönme gibi dinamik figürler bulunur. Hareketler, müziğin ritmiyle uyum içindedir.

Figürler: Dansın dinamik yapısı, koordinasyon ve enerjiyi vurgular hem katılımcılar hem de izleyiciler için canlı ve çekici bir performans sunar.

2.5.1. Figürler ve Hareketler

Gaçike oyununda oyuncular yan yana durarak, kollar arkadan dirsekler bükülmeden birbirlerine bağlı olarak tutunurlar, bacaklar kapalı ve bu pozisyonda oyuna başlanır (Resim 58).



Resim 58. Gaçike oyunu başlangıç pozisyonu

Gaçike oyununun başlangıcında oyuncular 1/8'lik süre içerisinde 4 kez dizlerden hafif bükülüp doğrulma hareketi yaparlar (Resim 59).



Resim 59. Gaıke oyunu bařlangı diz bükme

1. sayıda 1/8'lik süre içerisinde saė ayak öne doėru apraz olarak adım alınır (Resim 60).



Resim 60. Gaıke oyunu 1. sayı

2. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak saė ayaėın yanına getirilir (Resim 61).



Resim 61. Gaıke oyunu 2. sayı

3. sayıda $1/8$ 'lik süre içerisinde saė ayak tekrar apraz ne getirilir (Resim 62).



Resim 62. Gaıke oyunu 3. sayı

4. sayıda $1/8$ 'lik süre içerisinde sol ayak parmak ucu saė ayaėın yanına getirilir (Resim 63).



Resim 63. Gaıke oyunu 4. sayı

5. sayıda 1/8’lik süre içerisinde sol ayak sol apraza doğru getirilir (Resim 64).



Resim 64. Gaıke oyunu 5. sayı

6. sayıda 1/8’lik süre içerisinde saę ayak sol ayaęın yanına getirilir (Resim 65).



Resim 65. Gaıke oyunu 6. sayı

7. sayıda 1/8'lik süre ierisinde sol ayak tekrar apraz ne doėru getirilir (Resim 66).



Resim 66. Gaıke oyunu 7. sayı

8. sayıda 1/8'lik süre ierisinde saė ayak sol ayaėın yanına getirilerek parmak ucu yere konur (Resim 67).



Resim 67. Gaıke oyunu 8. sayı

9. sayıda 1/8'lik sre ierisinde saė ayak geriye doėru adım alır (Resim 68).



Resim 68. Gaıke oyunu 9. sayı

10. sayıda 1/8'lik sre ierisinde sol ayak dizden bklerek yukarıya kaldırılır (Resim 69).



Resim 69. Gaıke oyunu 10. sayı

11. sayıda $\frac{1}{8}$ 'lik süre içerisinde sol ayak geriye doğru adım alır (Resim 70).



Resim 70. Gaıke oyunu 11. sayı

12. sayıda $\frac{1}{8}$ 'lik süre içerisinde sağ ayak dizden bükülerek yukarıya doğru kaldırılır (Resim 71).



Resim 71. Gaıke oyunu 12. sayı

13. sayıda 1/8'lik süre ierisinde saė ayak geriye doėru adım alır (Resim 72).



Resim 72. Gaıke oyunu 13. sayı

14. sayıda 1/8'lik süre ierisinde sol ayak dizden bükölerek yukarıya doėru kaldırılır (Resim 73).



Resim 73. Gaıke oyunu 14. sayı

15. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak geriye doğru adım alır (Resim 74).



Resim 74. Gaıke oyunu 15. sayı

16. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak yukarıdan kaldırılarak sol ayağın önüne parmak ucu yere koyulur (Resim 75).



Resim 75. Gaçike oyunu 16. sayı

Gaçike oyun videosuna Şekil 9'dan ulaşılabilir.



Şekil 9. Gaçike oyun videosu QR kodu

2.5.2. Müzik ve Enstrümanlar

Davul ve Zurna: Gaçike oyununda en sık kullanılan enstrümanlar davul ve zurnadır. Davul, güçlü ve ritmik bir temel sağlarken, zurna melodik ve enerjik bir katman ekler.

Tulum ve Diğer Enstrümanlar: Bazen tulum ve kemençe de kullanılır, bu enstrümanlar oyuna melodik bir zenginlik ve farklı bir atmosfer kazandırır.



Donanım: Makam: Müstezat
 Karar Sesi: Do Güçlüsü: Mi
 Eser: 4/4'lük Hoplatma: 6/8'lik

Şekil 10. Gaçike oyunu geleneksel müzik notaları

Gaçike oyununda kullanılan temel hareketlere bakıldığında vücut yönleri döndürülerek sağa ve sola doğru çapraz adımlamaların yapıldığı görülmektedir. Ayrıca geriye doğru yürüme adımlarının yapıldığı ve bu adımlamalar arasında sağ ve sol ayak parmak uçlarının diğer ayağın önüne konduğu hareketlerin yapıldığı görülmektedir. Oyun oyuncuların kolları arkadan birbirlerine çapraz bağlantılı olarak öne ve geri adımlarla oynanmaktadır. Oyunun yavaş bölümü 2/4'lük ritmik değerle oynanır.

2.6. SALLAMA OYUNU

Sallama oyunu, Ardahan yöresinde düğünler, bayramlar ve diğer kutlamalar sırasında oynanan enerjik ve ritmik bir halk oyunudur. Oyun, topluluğun birlikteliğini ve sosyal bağlarını pekiştirir. Sallama, hareketli ve coşkulu yapısıyla dikkat çeker, dansçıların enerjik ve senkronize hareketleriyle izleyicilere görsel bir şölen sunar.

Toplu Oyun: Sallama oyunu genellikle geniş alanlarda büyük gruplar halinde oynanır. Dansçılar el ele tutuşarak veya omuz omuza vererek uyumlu bir performans sergilerler. Oyun sırasında belirli bir düzen ve senkronizasyon önemlidir.

Ritmik Hareketler: Oyun, hızlı ve ritmik hareketler içerir. Bu hareketler arasında ayak vurma, sıçrama ve dönme gibi figürler bulunur. Dansçılar, müziğin ritmine uygun olarak senkronize hareket ederler.

Figürler: Sallama oyunu, enerjik ve dinamik yapısıyla öne çıkar. Dansçıların koordinasyon ve enerjisi, oyunun canlılığını artırır.

2.6.1. Figürler ve Hareketler

Oyun her iki ayak yerde yan yana pozisyonda başlar (Resim 76).



Resim 76. Sallama oyunu başlangıç pozisyonu

1. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak yere basar sol ayak dizden bükülerek yukarı kaldırılır, kollar arkadan öne doğru sallanır (Resim 77).



Resim 77. Sallama oyunu 1. sayı

2. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak öne atılır (Resim 78).



Resim 78. Sallama oyunu 2. sayı

3. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak yere basar sağ ayak dizden bükülerek yukarı kaldırılır (Resim 79).



Resim 79. Sallama oyunu 3. sayı

4. sayıda $1/8$ 'lik süre içerisinde sağ ayak öne atılır (Resim 80).



Resim 80. Sallama oyunu 4. sayı

5. sayıda $1/8$ 'lik süre içerisinde sağ ayak yere basar sol ayak dizden bükülerek yukarı kaldırılır, kollar arkadan öne doğru sallanır (Resim 81).



Resim 81. Sallama oyunu 5. sayı

6. sayıda $1/8$ 'lik süre içerisinde sol ayak öne atılır (Resim 82).



Resim 82. Sallama oyunu 6. sayı

7. sayıda $1/8$ 'lik süre içerisinde sol ayak yere basar sağ ayak dizden bükülerek yukarı kaldırılır (Resim 83).



Resim 83. Sallama oyunu 7. sayı

8. sayıda $1/8$ 'lik süre içerisinde sağ ayak öne atılır (Resim 84).



Resim 84. Sallama oyunu 8. sayı

9. sayıda $1/8$ 'lik süre içerisinde sağ ayak yere basar, sol ayak yerden kaldırılır (Resim 85).



Resim 85. Sallama oyunu 9. sayı

10. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sol ayak yere basar sağ ayak yerden kaldırılır (Resim 86).



Resim 86. Sallama oyunu 10. sayı

11 sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak yere basar sol ayak dizden bükülerek yukarı kaldırılır (Resim 87).



Resim 87. Sallama oyunu 11. sayı

12. sayıda 1/8'lik süre içerisinde sağ ayak öne adım atar (Resim 88).



Resim 88. Sallama oyunu 12. sayı

Yapılan bu hareketler oyunun ikinci bölümünde sol ayakla başlayarak aynı şekilde tekrar eder. Sallama oyun videosuna Şekil 11'den ulaşılabilir.



Şekil 11. Sallama oyun videosu QR kodu

2.6.2. Müzik ve Enstrümanlar

Davul ve Zurna: Sallama oyununda en sık kullanılan enstrümanlar davul ve zurnadır. Davulun güçlü vuruşları ve zurnanın keskin melodileri, oyunun ritmini ve temposunu belirler.

Tulum ve Diğer Enstrümanlar: Bazen tulum ve kemençe de kullanılır. Bu enstrümanlar, oyuna melodik zenginlik ve farklı bir atmosfer kazandırır.



Donanım:	Makam: Müstezat
Karar Sesi: Do	Güçlüsü: Mi
Eser: 6/8'lik	Hoplatma: 6/8'lik

Şekil 12. Sallama oyunu geleneksel müzik notaları

Sallama oyununda, yavaş bölümünün birinci kısmı sağ ayakla başlayıp 12 adım sayısı ile tamamlanır, yavaş bölümün ikinci kısmı ise sol başlayıp 12 adım sayısı ile tamamlanır. Oyun içerisinde yürüme adımları ve ayağın dizden bükülerek öne atma hareketleri görülür. Oyunda oyuncular birbirlerinin serçe parmaklarından tutarak oynarlar. Sallama oyunu 6/8'lik ritmik yapıyla oynanır.

3. BÖLÜM

OYUN FİGÜRLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI

Ardahan Yöresi Halk Oyunlarının Benzerlik ve Farklılıkları: Şekeroğlan, Sarı Seyran, Kasap Barı, Dümme, Gaçike ve Sallama

Ardahan yöresine özgü halk oyunları, bölgenin tarihsel, coğrafi ve etnik çeşitliliğini yansıtan eşsiz birer kültürel zenginliktir. Bu oyunlar, hem ortak motiflerle bir bütün oluşturur hem de kendilerine has figür ve ritim yapılarıyla birbirlerinden ayrılır. Şeker oğlan, Sarı Seyran, Kasap Barı, Dümme, Gaçike ve Sallama oyunları, Ardahan halk oyunlarının çeşitliliğini ve estetiğini temsil eden önemli örneklerdendir. Aşağıda bu oyunların benzer ve farklı yönleri bir şekilde ele alınmıştır.

3.1. BENZERLİKLER

1. Ritmik Yapı

Ardahan yöresi oyunlarının genel bir özelliği, yavaş bölümlerde 2/4'lük, hızlı bölümlerde ise 6/8'lik ritimle oynanmasıdır. Bu ortak ritmik yapı, tüm oyunlara estetik bir tutarlılık kazandırır ve izleyicilerde bir ahenk duygusu uyandırır. Örneğin, Şeker Oğlan ve Gaçike'nin yavaş bölümleri ağır ritmik yapı ile başlar ve sonrasında hızlanarak dinamik bir karakter kazanır.

2. Müzikal Uyum

Bu oyunların icrasında genellikle davul ve zurnanın kullanıldığı görülmekle beraber akordeon, koltuk davulu ve bazen bağlama gibi yöresel enstrümanlar da kullanılır. Davul ve zurna eşliğinde sergilenen oyunlar, hem figürlere hem de ritimlere eşlik ederek oyunların görsel ve işitsel zenginliğini artırır. Melodik yapılar yörede yaşayan etnik toplumların kültürel özelliklerine göre ayrılmakla beraber iç içe girdikleri de dikkat çeken bir konudur.

3. Topluluk Oyunu ve Sosyal Bağlar

Genellikle oyunlar, toplu şekilde oynanarak yöre halkının birlik ve dayanışma duygularını vurgular. Oyuncular genellikle el ele veya serçe parmaklardan tutuşarak bir

düzen oluşturur. Özellikle Şeker Oğlan ve Sallama oyunlarında bu fiziksel temas, toplumsal bağları güçlendiren bir araç olarak kullanılır.

4. Figürlerde Ortak Motifler

Birçok oyunda çapraz adımlamalar, öne geriye geriye yürüyüşler ve parmak uçlarının diğer ayağın önüne veya yanına konması gibi figürler ortak bir özellik olarak görülür. Şeker Oğlan ve Gaçike bu motiflerin yoğun kullanıldığı oyunlardır. Bu figürler, oyunlara akıcı bir yapı kazandırır ve görsel bir uyum sağlar.

5. Gösterim Amaçları

Oyunlar genellikle düğün, nişan, asker uğurlama gibi özel günlerde veya toplumsal duyguların ifadesi amacıyla sergilenir. Şeker Oğlan ve Sallama gibi oyunlar, eğlenceli yapılarıyla daha çok şenliklerde tercih edilirken, Kasap Barı ve Gaçike gibi oyunlar daha oturaklı ve ağır tavırlarıyla özel bir atmosfer yaratır.

3.2. FARKLILIKLAR

1. Figürlerin Teknik Detayları

Şeker Oğlan: Oyunda çapraz adımlamalar ve parmak uçlarının diğer ayağın önüne yerleştirilmesi gibi detaylı figürler öne çıkar. Vücut yönlendirmeleri sağa ve sola döndürülerek görsel bir hareketlilik sağlanır.

Kasap Barı: Sağ ayağın topuğunun yere konulması ve yana yatık hareketler gibi özgün figürler, bu oyunu diğerlerinden ayırır. Ayrıca, bu oyunda teknik olarak belirlenmiş 14 hareketlik bir dizi vardır.

Sallama: Yavaş bölümlerde 12 adımlık bir figür dizisiyle başlayarak, ayağın dizden bükülerek öne atıldığı figürlerle farklılaşır. Bu, Sallama'yı diğer oyunlardan ayıran temel bir özelliktir.

2. Oynanış Biçimi

Şeker Oğlan ve Gaçike: Oyuncuların kollarını arkadan çapraz bağlayarak oynadığı bu oyunlar, vücut hareketlerini belirgin bir şekilde ön plana çıkarır.

Kasap Barı ve Sallama: Bu oyunlarda oyuncuların serçe parmaklarından tutuşarak oynadığı figürler, fiziksel temasın önemini vurgular. Bu temas, toplumsal birlik mesajını daha görünür kılar.

3. Hareket Dizileri ve Bölümleri

Kasap Barı: Teknik olarak daha karmaşık olan bu oyun, yavaş ve hızlı bölümlerin yanı sıra sekme hareketleriyle dinamik bir yapı sergiler.

Dümme ve Sallama: Daha sade dizilere sahiptir ve genellikle ritim değişimleriyle akıcı bir gösterim sunar.

4. Hız ve Dinamizm

Sarı Seyran ve Sallama: Daha sakin geçişlere sahip olan bu oyunlar, akıcılığı ve yumuşaklığıyla dikkat çeker.

Kasap Barı: Hızlı bölümlerinde sergilenen enerjik figürler, bu oyunun hareketliliğini artırır ve izleyiciler üzerinde güçlü bir etki bırakır.



SONUÇ

Bu tez çalışması, Ardahan yöresine özgü halk oyunlarının geleneksel icra biçimleri üzerinden Şeker Oğlan, Sarı Seyran, Kasap Barı, Dümme, Gaçike ve Sallama oyunlarının benzerlik ve farklılıklarının incelemesini ele almıştır. Çalışma, bu oyunların figürlerini, müzik yapısını ve icra özelliklerini analiz ederek hem benzerliklerini hem de farklılıklarını detaylı bir şekilde ortaya koymuştur.

Benzerlikler

- Ardahan yöresi oyunlarının, yavaş bölümlerin 2/4'lük, hızlı bölümlerinin ise 6/8'lik ritimle oynandığı tespit edilmiştir.
- Yöre oyunlarının icrasında davul ve zurnanın yoğunlukla kullanıldığı belirlenmiştir.
- Yöre oyunlarında Kafkasya coğrafyasında görülen melodik yapılanmaların etkisine sıklıkla rastlanmıştır.
- Oyunların çoğunda yarım daire ve düz çizgi formlarının kullanıldığı görülmüştür.
- Oyunlarda genel olarak oynayan kişilerin çoğunlukla serçe parmaklardan birbirine bağlandığı görülmüştür.
- Oyun adımlarında genelde yürüme ve sekme adımlarının kullanıldığı görülmüştür.

Farklılıklar

- Bazı oyunların yalnızca 6/8'lik ritmik yapıyla oynandığı tespit edilmiştir.
- Kültürel yapılanmalar doğrultusunda akordeon, doli ve bağlama gibi çalgıların da yöre oyunlarına eşlik ettiği belirlenmiştir.
- Genelde oyunlarda 16 sayılık hareket dizinine rastlamakla beraber bazı oyunlarda 14 ve 12 sayılık dizinler olduğu görülmüştür.
- Yöre oyunlarının bazıları soldan sağa doğru adımlamalarla oynanırken bunların dışında yalnızca öne geri adımlarla oynananlarında olduğu tespit edilmiştir.

- Oynayanlar serçe parmaklardan bağlanarak oynadıkları gibi ellerin bellerden tutularak oynandığı oyunlar olduğu da tespit edilmiştir.
- Oyun adımlarında ayağın yerle temasının topuk ve parmak ucuyla yapıldığı görülmüştür.



KAYNAKÇA

- Ataman, S. Y. (1975). Türk Halk Oyunları (1. Cilt). Sarıaltın Yayınları.
- Demirsipahi, C. (1975). Türk Halk Oyunları. İş Bankası Yayınları.
- Eroğlu, T. (1995). Doğu ve Güneydoğu Anadolu'da Halk Oyunları ve Halayların İncelenmesi.
- Gazimihal, M. R. (1925). Türk Halk Müziği. İstanbul: Maarif Matbaası.
- Türk Folklor ve Etnografya Bibliyografyası. (1975). Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Yılmaz, S. (2007). Türkiye’de ve Kafkasya’da Yaşayan Karapapak Terekeme Türkleri Tarihi ve Kültürü. Tek Ağaç Yayınevi.
- Ardahan Valiliği. (2018, Şubat 23). Ardahan’a ilişkin veriler. [PDF]. Erişim adresi: <http://www.ardahan.gov.tr>
- Bayraktar, A. (2010). Doğu Anadolu’nun Bizans Dönemi Siyasi Tarihi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Yayınları.
- Burney, C., & Lang, D. M. (1971). The Peoples of the Hills: Ancient Ararat and Caucasus. London: Weidenfeld & Nicolson.
- Diakonoff, I. M. (1985). The Prehistory of the Armenian People. Chicago: University of Chicago Press.
- Gökalp, Y. (2015). Osmanlı Döneminde Gürcüler ve Doğu Anadolu’daki Etkileri. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Karapapak, H. (2016). Kafkasya’nın Etnik Yapısı ve Türkiye’ye Etkileri. İstanbul: Kafkas Araştırmaları Derneği.

EKLER

EK 1. ORJİNALLİK RAPORU FORMU



ARDAHAN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

ARDAHAN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI BAŞKANLIĞINA

Tarih: 26/12/2024

Tez Başlığı: ARDAHAN YÖRESİ HALK OYUNLARI HAREKETLERİNİN BENZERLİK VE FARKLILIKLARI

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 68 sayfalık kısmına ilişkin, 26/11/2024 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 1'dir.

Uygulanan filtrelemeler:

- 1- ☒ Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç
- 2- ☒ Kaynakça hariç
- 3- ☒ Alıntılar dâhil
- 4- ☒ 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Ardaahan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nde belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

26.12.2024

Adı Soyadı:	Cansel TANRIVERDİ
Öğrenci No:	21408900013
Ana Bilim Dalı:	Sanat ve Tasarım
Programı:	Sanat ve Tasarım
Statüsü:	☒ Yüksek Lisans ☐ Doktora

DANIŞMAN GÖRÜŞÜ VE ONAYI; Alana katkısı açısından önemli ve kaynak niteliği taşıyacak özelliğe sahiptir. Uygunudur.

Prof. Dr. Bülent KURTİŞOĞLU

Detaylı Bilgi: <https://www.ardahan.edu.tr/birim.aspx?id=1002003>

Telefon: 0-4782117522

Faks: 0-4782117523

E-posta: sbe@ardahan.edu.tr

EK 2. ETİK KURUL MUAFİYET FORMU

ARDAHAN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TEZ ÇALIŞMASI ETİK KOMİSYON MUAFİYETİ FORMU

ARDAHAN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI BAŞKANLIĞINA

Tarih: 26/12/2024

Tez Başlığı: ARDAHAN YÖRESİ HALK OYUNLARI HAREKETLERİNİN BENZERLİK VE FARKLILIKLARI

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmam:

1. İnsan ve hayvan üzerinde deney niteliği taşımamaktadır,
2. Biyolojik materyal (kan, idrar vb. biyolojik sıvılar ve numuneler) kullanılmasını gerektirmemektedir.
3. Beden bütünlüğüne müdahale içermemektedir.
4. Gözlemsel ve betimsel araştırma (anket, mülakat, ölçek/skala çalışmaları, dosya taramaları, veri kaynakları taraması, sistem-model geliştirme çalışmaları) niteliğinde değildir.

Tez çalışmamın yürütülebilmesi için herhangi bir Etik Kurul/Komisyon'dan izin alınmasına gerek olmadığını; aksi durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

26.12.2024

Adı Soyadı: Cansel TANRIVERDİ
 Öğrenci No: 21408900013
 Ana Bilim Dalı: Sanat ve Tasarım
 Programı: Sanat ve Tasarım
 Statüsü: ☒ Yüksek Lisans ☐ Doktora

DANIŞMAN GÖRÜŞÜ VE ONAYI: Alana katkısı açısından önemli ve kaynak niteliği taşıyacak özelliğe sahiptir. Uygunudur.

Prof. Dr. Bülent KURTIŞOĞLU

Detaylı Bilgi: <https://www.ardahan.edu.tr/birim.aspx?id=1002003>

Telefon: 0-4782117522

Faks: 0-4782117523

E-posta: sbe@ardahan.edu.tr

ÖZ GEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Cansel TANRIVERDİ

Doğum Yeri ve Tarihi

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Ardahan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Türk Müziği Bölümü

Yüksek Lisans Öğrenimi : Ardahan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalı

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce

İş Deneyimi

Stajlar :

Projeler :

Çalıştığı Kurumlar : Ardahan Halk Eğitim Merkezi
: Ardahan Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü

İletişim

E-Posta Adresi

Tarih

Jüri Tarihi : 03.12.2024