

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN OYUN YAZMA REHBERİ

Kemal Oruç

“Söz vermiştim kendi kendime: Yazı bile yazmayacaktım. Yazı yazmak da bir hırstan başka ne idi? Burada namuslu insanlar arasında sakın ölümü bekleyecektim. Hırs, hiddet neme gerekti? Yapamadım. Koştum tütüncüye, kalem kâğıt aldım. Oturdum. Adanın تنها yollarında gezerken canım sıkılırsa küçük değnekler yontmak için cebimde taşıdığım çakımı çıkardım. Kalemi yonttum. Yonttuktan sonra tuttum öptüm. Yazmasam deli olacaktım.” (Haritada Bir Nokta / Sait Faik Abasıyanık)



Neden Yazarız?

Toplumsal/evrensel ya da bireysel bir durumu/olayı/ hikayeyi anlatmak için, bir ürün ortaya koyup işe yarar olmak için, iz bırakmak için, gündemi yansıtmak için, ödev yapmak için, para kazanmak için ya da sadece sevdiğimiz için yazarız.

Kimisi hatırlamak için günlük gibi kendine özel metinler yazar, yazılanlardan kimsenin haberi olmaz. Kimisi sosyal medyada anlık yazar, yazılanı bir gün sonra kendisi de başkaları da hatırlamaz. Yazı bir iletişim aracıdır. Bu nedenle çoğunlukla başkaları okusun diye yazarız. Bunun için hedef kitlemizin niteliklerini ve ihtiyaçlarını iyi bilmemiz gerekir.

Yetenek Meselesi

Yazma becerisi, dilin özelliklerini bilerek, düzenli okuma ve düzenli yazmayla geliştirilebilir. Diğer bütün alanlarda olduğu gibi düzenli çalışmalar yapılmazsa yazma becerisi zayıflayacaktır. Onlarca oyun yazmış olsanız bile uzun süre yazmadığınızda yeniden yazabilmeniz için uzun süre çalışmalar yapmanız gerekebilir.

Kendinize günlük/haftalık/aylık yazma programı oluşturun ve programa sadık kalın. Zamanla daha kolay yazabildiğinizi ve yazdıklarınızın kalitesinin arttığını fark edeceksiniz. Tembellik yazarlığın en büyük düşmanıdır.

İmge ve İmgelem

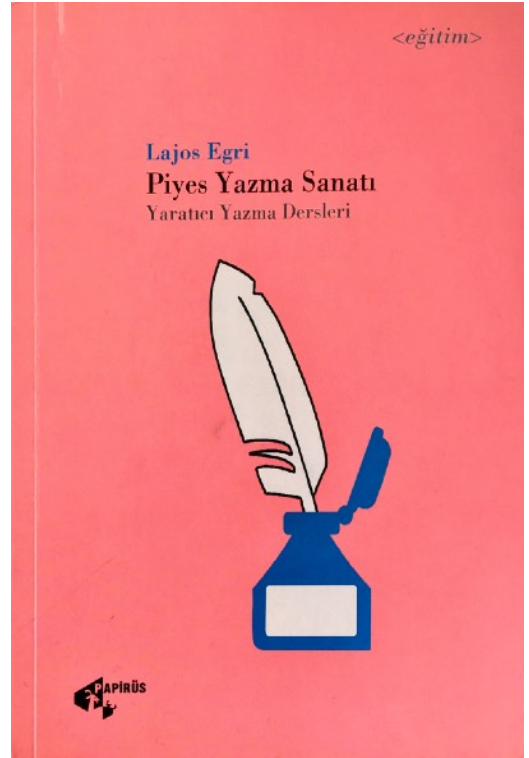
İmge; zihnimize oluşan görüntü/fotoğraf, *imgeleme*; zihnimize imge oluşturma, imgeler arasında ilişki kurma ve yeni düşünce/kavram üretme, *yaratıcı imgeleme* ise zihnimize oluşan imgeleri matematiksel ve estetik formlarda kullanarak bir araya getirme ve somutlaştırma becerisidir. Yaratıcı imgelemeyle, farklı bakış açılarıyla, imgeler arasında yaratıcı ve yeni bağlantılar kurulur. Düzenli imgelem çalışmaları yazarlık becerinizi de geliştirecektir. (Bakınız: *Yaratıcı İmgeleme Rehberi*)

Eğitim

Yazarlık eğitimi bireyseldir. Yazarlık öğretilemez. Ancak yazarlığı siz öğrenebilirsiniz. Eğitim aldığınız kurum ya da kişi ise sizin yazarlığı keşfetmeniz için size rehberlik yapar. İyi bir kurum ya da kişi sizin motivasyonunuzu artırır, size öğrenme ortamı sağlar, doğru yöntemlere ulaşmanız için yol gösterir; siz de nasıl yazacağınızı keşfedersiniz. Siz kendinizi eğitmediğiniz sürece size dikte edilen bilgilerle yazarlık yapamazsınız. Özellikle eğitim kurumuna gidip verilen çalışmaları yapmadığınızda size verilen sertifikanın hiçbir işe yaramayacağını ve yazarlık yapamayacağınızı bilmeniz gerekir.

Tiyatro Alan Bilgisi

İyi bir oyun yazarı olmak istiyorsanız tiyatro sanatının bilgilerini edinmelisiniz. Bunun için bulunduğunuz aşamaya göre tiyatro kitapları seçip okumalı, tiyatro dergilerini takip etmeli, düzenli oyun izlemeli ve tiyatro konusunda bilgili insanlarla sohbet etmelisiniz.



Hemen kendinize bir program yapın ve oyun izlemeye başlayın. Oyunu izlemeden önce mümkünse oyun metnini okuyun. Oyunun broşürünü ve varsa oyunla ilgili eleştiri yazılarını okuyun. Yazarın yarattığı tip ve karakterleri inceleyin. Mümkünse yazarla sohbet etmeye çalışın ve oyunu yazma süreci hakkında bilgi edinin.

Okumak

Çeşitli alanlarda kendinizi donatmanız gerekir. Edebiyat, psikoloji, sosyoloji, felsefe, politika ve çeşitli sanat dalları hakkında araştırma yapmaya ve düzenli okumaya başlamalısınız. İyi romanlar size derinlik kazandırır. Elbette özellikle tiyatro kuram kitapları ve tiyatro oyunları okumalısınız. (*Bakınız: Tiyatro Kitabı Okuma Rehberi*)

Gözlem Yapmak

Yazar yaşamdan beslenir. Yaşamı temel alan sanat her zaman canlı ve gelişme içindedir. İyi bir yazar da sürekli gözlem yapıp yaşamı sanata dönüştürmek için cebinde veri toplar. Sonradan farkına vardığı her şey yazarın geliştiğini gösterir. Dramatik yazında iyi karakter yaratmak önemlidir. Bunu yapabilmek için de çevredeki “gerçek” karakterleri yani insanları gözlemlemeli, onların içinde buldukları şartlara göre davranışlarını incelemelisiniz. Beş duyurunuzu da kullanarak çevrenizi keşfetmeye başlayın.

Gündemi Takip Etmek

İnsanların ilginç hikayeleri var. Onları dinleyin. Gündemi düzenli takip edin. Gazete, TV ya da sosyal medyada yer alan haberler size yeterince malzeme verecektir. Aynı zamanda güncel bir oyun yazıyorsanız gündemin farkında olmak zorundasınız.

Oyun Yazmak

Alexander Dumas, oyun yazma konusunda “Çok kolay, diyor, “birinci perde açık, son perde kısa, bütün perdeler ilginç olmalı.” Gerçekten de bu iş bu kadar basit olsaydı, herkes oyun yazarı olurdu. Ne ki, burada yalnızca teknikle ilgili söylenmiştir bu sözler. Oysa yazılması zor olan oyun, tekniği açısından zor olan oyun değil, söyleyeceği şeyi olan ve bunu en iyi biçimde seyirciye iletebilen oyundur (Nutku, 2001: 164).

Bir oyun, yazarın kafasında birdenbire belirmez. Dramatik bir eseri yazmak için belli bir aşamayı adım adım gitmek gerekir. Birdenbire bütün bir oyunu yazmaya çalışmak, büyük bir pastayı tümüyle yutmaya çalışmak gibidir. Oysa pastayı dilim dilim hatta lokma lokma yemek gerekir. Yazmak işi sabır ister. Bu aşamadaki süreç, yazarın bilgi birikimi, kişilik yapısı, çalışma tarzı ve araştırma biçimine bağlı olarak değişir.

Yaşadığınız, esinlendiğiniz, gözlemlediğiniz, duyarak ve hissederek tanıklığını yaptığınız günceliyle toplumsal yaşamın bir yanını ya da tarihsel bir konuyu ilgilendiren olayları, çok belirgin kişilikler üzerinden en çarpıcı kısa cümleler, mecaz ve simgeler içeren replikler-diyaloglarla belli zaman ve mekan içinde seyirciye anlatmak, göstermek zorundasınız (Kaygusuz, 2012: 34).

Nitelikli oyun yazmak önemlidir. Özellikle günümüzde nitelikli kadın oyunu ve nitelikli çocuk oyunu yazılması çok önemlidir.

(Bakınız: *Oyunculuk Tarihinde Kadının Yeri ve Çocuk Tiyatrosu Rehberi*)



Oyun Yazma Tekniği

Gooch'a (1998) göre yazmak öğretilemez. Sonuçta, oyun yazmanın temelinde yaratıcılık yatar, ama oyun yazma tekniği de yazara çözümlemede yol gösterir ve işini kolaylaştırır. Bu iki ögenin birbirini tamamlaması gerekir. Diğer bir taraftan, oyun yazarı yaratıcı olduğu ve yazma tekniğini bildiği kadar tiyatro tekniklerini, sahne yapısını, oyunculuğu, rejiiyi, kısacası tiyatronun her ögesini de çok iyi bilmelidir. Yazar adayının zamanla kendi tekniğini oluşturması da önemlidir.

Oyun yazmanın tekniğini bilen ama yazma heyecanı duymayan, ya da tersi, bu duyguya sahip, ama teknikten habersiz yazarların temel kavramlara yazma yoluyla ulaştıklarına bakılırsa, yazmanın pek de kuralı olmayacağını belirten F. H. Çorbacıoğlu, yine de malzemenin bolluğuna karşın diğer edebiyat dallarındaki kadar tiyatro yazarının özgür olmadığını açıklar. Tiyatro yazarının hem teknik olanakları hem de sahneleme olanaklarını bilmesinin zorunlu oluşuna değinir (Nutku, 1999: 34).

Yaratıcılığın esasında düşünmek, çalışmak ve geliştirmek yatar. Akla ilk geleni

yazmak her zaman sağlıklı değildir. Akla gelenler önemlidir, bir insanın iskeleti gibidir elbet; ama insan olabilmek için eti, kaşı gözü vs. olması gerekir. Fikirlerin bir süre düşünceler içinde beslenmesi önemlidir.

Yazar, yazıya dökülen düşüncelerden de gerektiğinde vazgeçmeyi bilmelidir. Nutku'ya (1976: 95-96) göre yazdığını yırtamayan bir kimse oyun yazarı olamaz. Birincisi olmadıysa, ikincisine; ikincisi olmadıysa, üçüncüsüne başlamayan, daha doğrusu, başlayamayan kimse bu işten vazgeçmelidir. Oyun yazarlığı sabırla, çalışma çalışma doruğuna ulaşabilir. Oyun yazarlığı, bir yazboz çalışmasıdır, karalama temrinleridir.

Yazma Süreci

1. Esinlenme

Esin perisi diye bir şey yoktur. Bu olsa olsa yazar olmaya çalışan tembellerin uydurması ve çalışmama bahanesidir. Esin gökten inmez, yerden bitmez, birdenbire karşınıza çıkmaz. Var olabilmek için bir alt yapıya muhtaçtır. Bir olay gördüğünüzde "İşte ben bundan esinlendim." diyemezsiniz. Bu, bir olaya tanık olmaktır sadece. Esinlenmek, tanık olunan bu olaydan etkilenmenin yanı sıra, olayı derinlemesine incelemek, olayın işinize yarayıp yaramayacağını belirlemek ve geliştirilip geliştirilmeyeceğine karar verebilmektir.

Her yazarın esin kaynakları değişiktir. Bu kaynaklar yazarın duyarlılığı, kültür düzeyi, eğilimleri ve amaçlarına göre değişir. Dramatik gerilim, bir heyecan sonucu doğar. Bir davranış, bir söz, bir duygu, bir düşünce, bir görüntü, bir tinsel durum olabilir. Yazarın düşüncesine ilk yerleşen dramatik gerilimdir. Dramatik gerilim yazarı, bu gerilim içinde zaten var olan konuyu genişletmeye iter. Düşünce yaratma sürecine girer (Keskin, 2008: 56).

Yazar adayı, kendini geliştirmek ve bu işe hazır edebilmek için devamlı gözlem yapmalı; gördüğü, duyduğu ve düşündüğü her şeyi **not etmelidir**. Belki de bir söz, şarkı, fıkra ya da tarihte olmuş bir olay oyunun yazılması için esin verebilir. Yazar

devamlı araştırmalı ve bilgi dağarcığını genişletmelidir. Farklı örnekler yazar adayına iyi oyunlar yazmasında yardımcı olacaktır.

Birden gelen enerjiyi (yazma isteğini) esinlenme sürecine (not alma, araştırma, üzerine düşünme, gözlemlene) dönüştürmek gerekir. Aksi takdirde yazılanlar ham kalacaktır.

2. Taslak Oluşturma

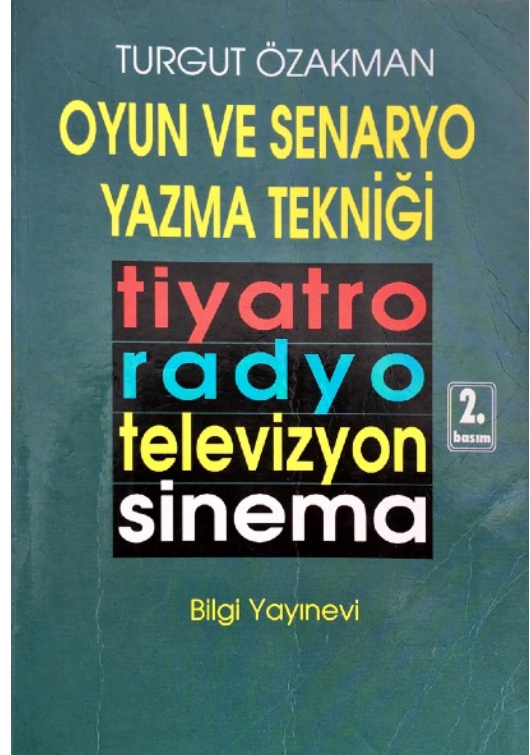
Bütün toplanılan bilgileri ve alınan notları kullanarak oyuna bir **taslak oluşturmak gerekir**. Taslak; alınan notların düzenlenmesi, geliştirilmeye açık hale getirilmesi, bir gidiş yolu belirlenmesi ve yazılacak oyuna ön zemin hazırlanmasıdır. Bu taslak oyunu yazma sürecinde yazar adayına yol gösterecek, dağılan düşünceleri toparlamasına yardım edecektir.

3. Oyuna Yaklaşım

Oyunu yazmaya başlamadan önce **oyuna yaklaşım belirlenir**. Bu yaklaşım, oyunu yazma amacımıza göre belirlenir. Oyun, insanları salt güldürmek için mi yoksa bilgilendirmek ve düşündürmek için mi yazılmaktadır? Yoksa her ikisi için mi? Gerçekçi mi olacak gerçeküstücü mü?

Yaklaşımlar şu şekilde olabilir:

- Belli bir bölgeye ait ya da evrensel
- Objektif ya da subjektif
- Akılcı ya da duygusal
- Sakin ya da heyecanlı
- Soyut ya da somut
- Katharsis için ya da düşündürmek, tartışma yaratmak için
- Ölçülü ya da abartılı
- Romantik ya da gerçekçi
- Eğlenceli ya da öğretici



Yazarın yaklaşımı, kişiden kişiye, sahneden sahneye deđişmez, eser boyunca aynı kalır. Aksi takdirde, ne eserde bir bütünlük olur, ne yönetmen oyunu yorumlayabilir, ne oyuncular kişileri tutarlı bir biçimde canlandırabilirler, ne de izleyici bu çorbadan zevk alır (Özakman, 2001: 39).

4. Dramatik Mantık

Dramatik sanatlarda iki yöntem vardır: **Kapalı biçim (benzetmeci/ dramatik)** ve **açık biçim (göstermeci/ epik)**.

Açık biçim; epik olan, kapalı biçim; ise dramatik olandır. Açık biçim doğrudan seyirciye oynanan (Örnek: Keşanlı Ali Destanı/ Haldun Taner), kapalı biçim ise seyirci yokmuş gibi oynanan (Örnek: Othello/Shakespeare) oyundur.

5. Konu

Konu, eserde işlenen düşünce, durum ya da olaydır. “Oyunun konusu nedir?” diye sorulduğunda “hayvanları korumak”, “sevgi”, “kavga”, “düşünce özgürlüğü” vb. cevaplar verilebilir.

6. Tema

Tema (önerme), oyunun özünün bir cümle ile ifade edilmesiyle belirlenir. Bu cümle oyunun ana fikrini ortaya koyar. Yazar oyunu bu tema üzerine kurmuştur. Tema bir anlamda oyunun tezidir. Yazar belirlediği konu üzerine bir savunu ortaya koyar. Örneğin; konumuz “hırs” ise tamamımız “Kontrol edilemeyen hırs yıkıma götürür.” olabilir. Tema belirlenen konunun sınırlarını çizer ve yazma sürecinde yazara kolaylık sağlar.

Tema, oyunun yazılmasına neden olan ateşleyicidir. Yazar bu temaya oyun boyunca bağlı kalmalıdır. Çünkü tema sınırlayıcı bir görev üstlenir, dolayısıyla konudan konuya atlama olmaz.

7. Amaç

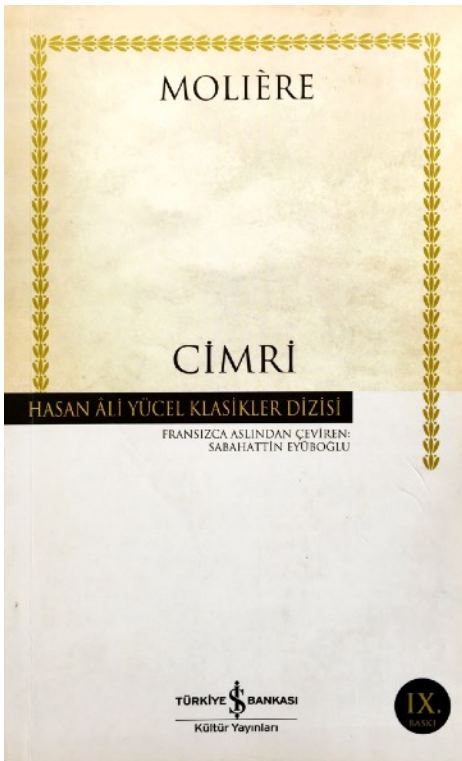
Oyunun amacı, okura ya da izleyiciye bir farkındalık sağlar. Örneğin oyunun amacı “Hırsın kontrol edilmemesi durumunda kişiye zarar vereceğini göstermek.” olabilir.

8. Hedef

Hedef, amaçla farkındalık kazanan okurun ya da izleyicinin eyleme geçmesini sağlar. Örneğin oyunun hedefi “İnsanların hayatlarındaki genel hırslarını ya da hırslandığı durumları tespit edip kendini kontrol etmesini sağlamak.” olabilir.

9. Hedef Kitle

Bir taslak oluşturduktan sonra yazar, **hedef kitle belirler**, oyunu kimlerin izleyeceğine karar verir. *Hedef kitle*; oyunun temasına, amacına ve hedefine göre ulaşılması gereken izleyici grubudur. Oyunun hangi yaş grubuna hitap ettiği çok önemlidir. Bu sizin yazma biçiminizi belirler. Ülkelere göre yaş özellikleri değişebilmektedir.



Ülkemizde yaş dönemleri yaklaşık olarak şöyledir:

Bebeklik dönemi: 0-3 yaş

Çocukluk dönemi: Okul öncesi (3-5 yaş), ilkokul (6-9 yaş), ortaokul (10-13 yaş)

Ergenlik dönemi: Ergenlik (yoğunlukla 11-16 yaş)

Gençlik dönemi: İlk gençlik (16-21 yaş), uzamış gençlik (21-25 yaş)

Yetişkinler (25-65 yaş)

Yaşlılar (65 yaş ve üstü)

Yaşlarla birlikte hedef kitle; ekonomik, psikolojik, sosyal, fiziksel ve kültürel açılarından da değerlendirilmelidir. Ayrıca özel hedef kitleler de belirlenebilir: Çiftçiler, engelliler, tutsaklar vs.

10. Oyunun Türü

Oyun türünün belirlenmesi oyunun yazılış biçimi ve oyun yapısı açısından önemlidir. Trajedi, komedi, ciddi oyun, melodram, fars türlerinde yazabilirsiniz. Ayrıca özelerde şunları araştırmanızda yarar var: Klasik Tiyatro, Romantik Tiyatro, Doğalcı Tiyatro, Simgeci Tiyatro, Dışavurumcu Tiyatro, Politik Tiyatro, Gerçekçi Tiyatro, Epik Tiyatro, Uyumsuz Tiyatro, Ezilenlerin Tiyatrosu.

11. Oyunun Kısa Öyküsü

Bu aşamadan sonra da yazar, aldığı notlar sayesinde kafasında geliştirdiği olayları kullanarak, yazmak istediği oyunun kısa öyküsünü yazar. Bu kısa öykü oyunumuzun başını, ortasını ve sonunu belirleyecektir.

Örnek: Bir psikolog tedaviye gelen genç kadını taciz eder ve genç kadın muayenehanenin penceresinden atlayarak intihar eder. Psikolog ceza almaz. Abisi ve annesi bir oyun oynayarak psikologdan intikam alır. Psikolog intihar eder.

12. Oyunun Öyküsü

Kısa öykü genişletilmeli, genişletilmiş öyküde detaylara yer verilmelidir. Bu öykü diyaloglar içermeden, olayların birbirine bağlanmasıyla oluşur. Ayrıca, öykünün başı, ortası ve sonu net olmalıdır. Burada dikkat edilmesi gereken, öykünün sahnenin boyutlarına ve teknik özelliklerine uygun olarak yaratılmasıdır.

Öykü oluşturma sırasında oyun kişileri ortaya çıkmaya, onlara özellik ekledikçe de kesinleşmeye başlarlar. “Bu öyküde, bu olayı kim yaşamalı?” sorusu sorulduğunda olay kişisi ortaya çıkmış olacaktır. Bu olay kişisine özellikler yüklemek, onu geliştirmek, her şeyiyle gerçek bir insan yapmak gerekir.

Çok önemli bir konu da şudur ki, yazılan öykünün ilginç olması gerekir. Örneğin; Ali ve Ahmet’in sadece kavga etmesi kimseyi ilgilendirmez. Ama Ali ve Ahmet iki büyük ülkenin başkanıysa ve üçüncü dünya savaşına doğru giden bir çatışmaları varsa, işte o zaman kavgaları herkesi ilgilendirir. Herhangi bir olayı göstermek için, parasını aldığımız insanları iki saat boyunca salonda tutmak, onlara işkence etmek demektir.

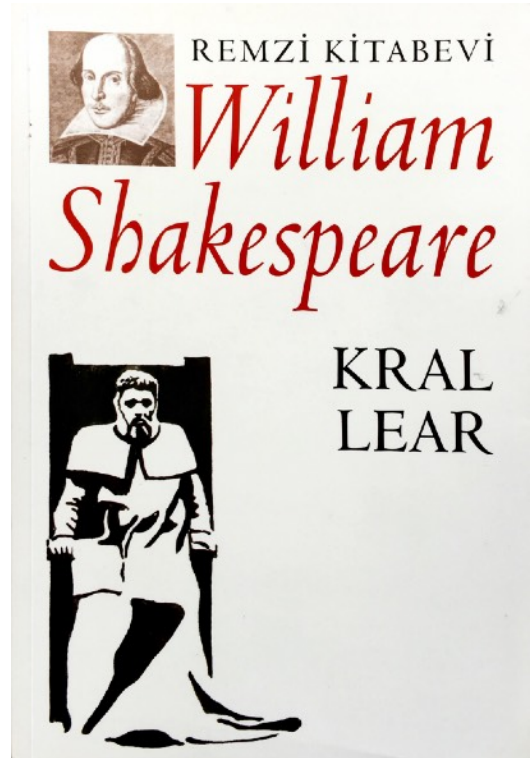
Keskin (2008: 60) yazarın iki işlevi olduğunu söyler: Oyunun öyküsünü yaratmak ve bu öykünün heyecan verici olmasını sağlamak.

Bu kısımda dikkat edilmesi gereken en önemli konu, eserin sonunun mutlaka kesinleştirilmesi, olayların bu sona göre gelişmesi ve ilerlemesidir. Eğer öykünün ortasında oyunun sonunu değiştirmeye karar verilirse, yazılan kısımlar da, hatta karakterler de değiştirilmek ve yeni sona uydurulmak zorundadır.

13. Çatışma

Dramatik bir yapının ilerlemesi **çatışma**ya bağlıdır. Çatışma dramatik bir yapının olmazsa olmazıdır. Oyunun ilerlemesi ve ilgi çekici olması içerdiği çatışmalara bağlıdır. Her oyunun bir aksiyon çizgisi vardır. Bu oyunun omurgasını oluşturur. Aksiyon çizgisi oyunun hedefine ulaşmadaki yoldur. Bu yoldaki her engel çatışmaları oluşturur. Oyunun aksiyon çizgisi detaylıca belirlenmeli, her sahnenin ve karakterlerin çatışmaları tespit edilmelidir. Bu yolda özellikle karakterlerin ne yaptığı ve neden yaptığı öz-biçim ilişkisi açısından önemlidir. Karakterin gerçekleştirdiği/gerçekleştireceği eylemlerin nedeni olmalıdır.

Çatışmalar genelde oyunun gelişme bölümünde yer alır. Çatışmalar yoluyla “yeni olan” elde edilir. Bir karakterin karşısında bir zıt karakter olması, ana düşünceye ters bir düşünce olması, psikolojik, toplumsal, felsefi ya da çevresel koşulların oluşturduğu engeller çatışmayı ortaya çıkarır. Karakterin hedefe ulaşmadaki eylemine karşı gelen ve onu engellemeye çalışan her şey çatışma yaratır. Engeller bir düğüm oluşturur ve gelişme bölümünün sonunda çatışmalar doruk noktaya ulaşır. Bu süreçte karakter bu engelleri aşar, oyun ilerler ve doruk noktadan sonra kısa sürede oyun son bulur.



Karakterin kendisiyle çelişmesi **iç çatışmaları** ortaya çıkarır. Diyalektik gereği, her iyi karakterin içindeki kötüyü, her kötü karakterin içindeki iyiyi yaratmak gerekir.

14. Atmosfer

Oyunun geçtiği zaman, mekan, tür, iklim, konu, karakter yapıları, olay örgüsü vb. oyunun atmosferini belirler. Oyunun genel bir atmosferi olduğu gibi, atmosfer her sahnede değişebilir de. Atmosfer oyunun temposunu ve karakterlerin davranışlarını etkiler.

15. Karakterleri Yaratın

Öyküyü de oluşturduktan sonra artık bu öyküde var olan ve öyküyü var eden oyun kişilerinin özelliklerini belirlemek gerekir.

Özakman, (2001) karakterlerin özelliklerini belirleyen genel bir tablo oluşturmuştur:

1. Fizyolojik/ biyolojik özellikler

- a. Cinsiyeti
- b. Yaşı
- c. Beden özellikleri, görünümü
- d: Bedensel becerileri
- e. Hastalıkları, beden kusurları ve sakatlıkları vb.

2. Psikolojik özellikler

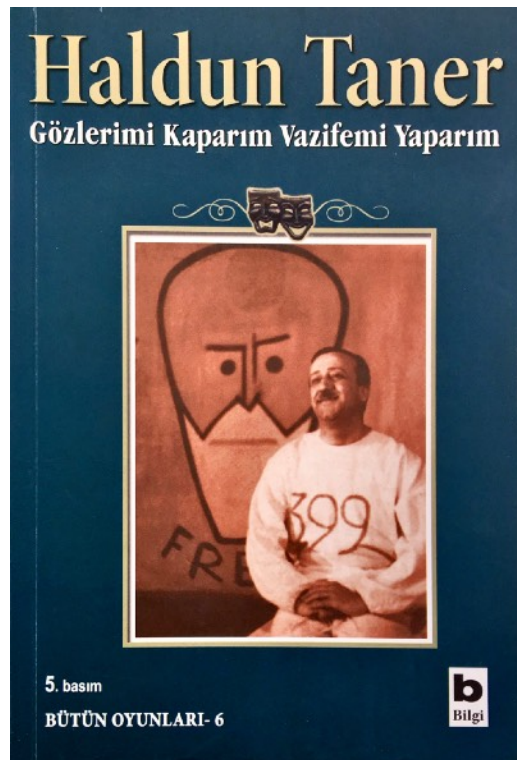
- a. Cinsel hayatı
- b. Ahlak anlayışı
- c. Tutumları, inançları
- d. Zihinsel yetileri (dikkat, algı, bellek, düşünme, düşünme gücü, irade, bilinç)
- e. Heyecansal, duygusal hayatı, tutkuları
- f. Huyu
- h. Zihinsel becerileri ve yetenekleri
- ı. Alışkanlıkları (davranış kalıpları)
- i. Patolojik eğilimleri, kompleksleri, fobileri vb.

3. Toplumsal özellikler

- a. Milliyeti
- b. Doğduğu yer
- c. Şimdi yaşadığı yer
- d. Sınıfı, mesleği, konumu
- e. Eğitimi
- f. Geliri
- g. Ailesi, özellikleri
- h. Eşi ve eşinin ailesi, özellikleri

- i. Çocukları, torunları, özellikleri
- j. Mahalle, arkadaş, meslek, inanç, ve düşünce çevresi, özellikleri
- k. Hobileri, merakları
- l. Geleceğe dönük tasarıları, emelleri, idealleri vb.

- *Fizyolojik/ biyolojik özellikler*; oyun kişinin görünüşünü, hareketlerini,
- *Psikolojik özellikler*; düşüncelerini, anlayışlarını, akıl düzeyini ve baskın duygularını,
- *Toplumsal özellikler*; sosyo-ekonomik ve kültürel durumunu, çevresel faktörlerden etkilenişini, ilgi alanlarını gösterir.



Bu tabloya bakılarak ana karakterin, karşı-karakterin ve yan karakterlerin özellikleri çıkarılabilir. Bütün bu özellikler, aslında o karakterin hayat öyküsünü anlatmaktadır. Ana karakterlere ve karşı- güçlü karakterlere detaylı olarak bu özellikler yüklenmek zorundadır; ama yan karakterlerde detaya girmek gerekmez.

Karakteri geliştirmek ve ilginç yapabilmek için bazı değişikliklere başvurulabilir. Örneğin; dersini alır, bir hastalığı ortaya çıkar, mutlu ya da mutsuz olur... Ona bazı yan özellikler de katılabilir. Örneğin; üstündeki yırtık paltosu hiç

çıkarmaz, herhangi bir kelimeyi duyunca hapşırır vs.

Bu değişiklikler ancak ve ancak gerektiği için yapılmalıdır. Öykünün gidişatını ve diğer karakterlerin durumunu geriletir yönde etkilememelidir. Doğru değişiklikler, çatışmalar yaratır ve yeniliklerin doğmasını sağlar. Monotonluklardan kurtarır ve seyirciye de yeni ve değişik bir olay izleme fırsatı verir.

Bir karakterin birçok farklı sosyal rolü vardır. Kimi insanlar arkadaşlarının yanında (arkadaş rolünde) çok sıcakkanlı ve espriliyken iş ortamında (meslek rolü) çok ciddi

olabilir. Bu davranışları belirleyen etken çoğunlukla sosyal rolüdür. Karakter, sosyal rolüne ve etkilenişine göre diğer karakterlerle etkileşime girdiğinde davranışlarında değişim gözlenir. Her karakterin her sahnede hangi sosyal rolüne büründüğünü belirlemek önemlidir.

16. Karakterin Etkileşimleri

Zaman, mekan, şartlar ve etkiler değiştikçe karakterin davranışları da değişecektir. Aşağıdaki etkileşimlerin tümü her sahne için ayrı ayrı değerlendirilmeli ve bu değerlendirmelerin mantıklı olmasına özen gösterilmelidir.

- *Karakter-Mekan İlişkisi:* Her karakter içinde bulunduğu mekanın bir parçasıdır. Mekanın karakter üzerindeki etkisi davranışlara yansiyacaktır.
- *Karakter-Karakter İlişkisi:* Her aksiyonun bir reaksiyonu vardır. Bir karakter diğer karakteri nasıl etkiliyorsa vereceği tepki o etkiye göre olur. Bu etki tepki döngüsü oyun boyunca sürer. Etkiler değişirse, tepkiler de değişir. Bu sebeple her sahne için sürekli değişen bu karakter etkileşimlerini ayrı ayrı tespit etmek gerekir.
- *Karakter-Koşul İlişkisi:* Koşullar değiştikçe etki de değişir, dolayısıyla davranışlar değişir. Bunlar psikolojik ya da biyolojik koşullar olabileceği gibi çevresel koşullar da olabilir.

17. Oyunun Bölümleri

Artık bu aşamada yazılan **öykü parçalara ayrılmalı** ve her parça kendi içinde, diğer parçalara bağlı olarak geliştirilmelidir. Oyunun bölümleri genelden özele doğru belirlenir. Oyunun kaç perde, sahne ve tablo olacağı belirlenir. Her sahnenin öyküsü ayrı ayrı yazılır. Bu öyküler içindeki olaylar sıralanır. Olayları oluşturan durumlar ve varsa dramatik anlar belirlenir.

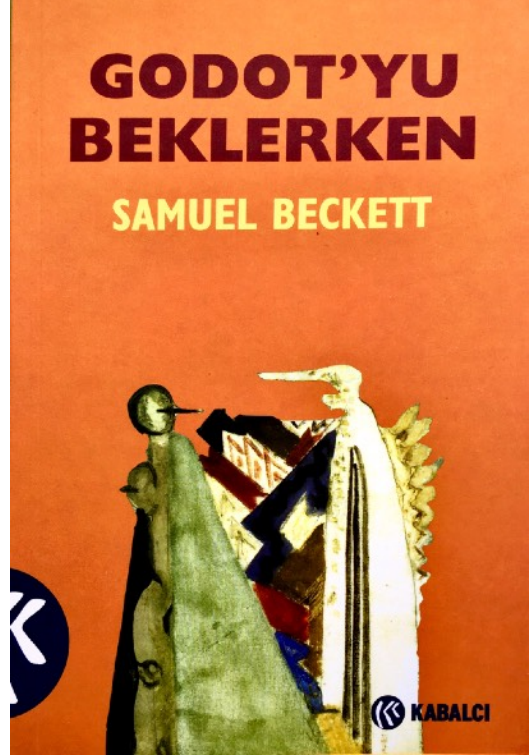
Örneğin; oyunumuzun iki perde olacağını düşünelim. Öykümüzü on parçaya ayırdığımızda, ilk beş parça birinci perdeyi, diğer beş parça da ikinci perdeyi oluşturabilir. Dolayısıyla perdeler beşer sahneden oluşacaktır. Her sahnenin öyküsü, gerekirse, tablolara ayrılır ya da direkt olaylara bölünür.

Her dramatik eserin giriş, gelişme ve sonuç bölümleri vardır. Örneğin; on parçaya (sahneye) böldüğümüz öykünün ilk üç parçası(sahnesi); giriş bölümünü, dörtten

dokuza kadar olan parçalar; gelişme bölümünü, son iki parça da sonuç bölümünü oluşturabilir. On parçaya ayırdığımız öykü, işlem sonunda, bazı parçaların birleşmesiyle, yedi sahnelik bir oyun olarak da çıkabilir.

Giriş bölümü; daha çok karakterleri tanıtan, karakterlerin seyirciyle iletişim kurmasını sağlayan bölümdür. Kapalı biçimde, yaşadıklarından ve diğerleriyle konuştuklarından kim olduğu ve bu oyundaki görevi anlaşılabilir, ama açık biçimde karakter isterse direk olarak seyirciye kendini tanıtabilir; kim olduğunu ne iş yaptığını söyleyebilir.

Açık biçime örnek olarak, Haldun Taner'in (2006: 93) yazmış olduğu Keşanlı Ali Destanı'ndaki Zilha'nın seyirciye söylediği sözlere bakılabilir:



Filiz'in babası Bülent Bey, illetli fakir; karısı evden kaçmış. Adam da böyle sönmüş fenere dönmüş. ... İhya Bey buba adam. Tuttuğu altın olsun, neme lazım. Beni kızı gibi sever...

Gelişme bölümü; karakterlerin çıkan engellere takılması, belli olaylardan etkilenmesi, çelişkiler yaşaması, kararsız kalması ya da yeni kararlar vermesi, sorunlar çıkması ve sorunlara çözüm bulması gibi belli olaylar içinde çatışmalar yaşayarak öyküyü ilerletmesi ve geliştirmesini sağladığı bölümdür.

Bu gelişmeleri sağlayan olaylar, yumuşatılarak yazılmalı ve birbirinden ayrı durmamalıdır. Yani olaylar birbirinden kopuk ilerlememelidir. Ama istisna olarak, bazı oyunlarda olaylar birbirinden bağımsız hareket edip finalde hepsi birleştirilebilir. Bu da seyirciyi şaşırtmaya yönelik kullanılan bir yöntemdir. Ana konu içinde yan konular da

işlenebilir. Bunlar da genel olaylar içinde, sıyrılmadan, ana konuya bağlı olarak işlenmelidir.

Gelişen olaylar öyküyü bir sonuca doğru götürmelidir. Bu aşamada her olay bir sonraki olaya zemin hazırlamalı, öyküyü adım adım ilerletmelidir. En etkili yöntem, seyircinin bir sonraki olayı merak etmesini sağlayan yöntemdir. Ama her seferinde bunu yaparak seyirciyi yormamak gerekir. Gelişim aynı hızda olmamalı, olayların gidişatına göre iniş çıkışlı olmalıdır. Ama yine gereksiz hız değişimleri de seyirciyi yorabilir. Sahnelerin belli bir temposu olmalıdır.

Oyunun süresini uzatabilmek için gereksiz yere olay eklememek gerekir; ancak öykü içinde olan, işe yarar, oyunu ilerletir olaylar eklenmelidir. Gereksiz olay ya da kişiler hemen kendini belli eder ve seyircinin dikkatini çeker.

Bütün çatışmalar sonunda son bir çatışma yaşanır ve oyun sonuca gidilir. İşte bu son çatışma **doruk noktası**dır. Doruk noktasında son kozlar paylaşılır, olaylar kızışır, heyecan artar. İşte tam bu noktada en başta belirlediğimiz tema (ana düşünce) ortaya çıkar.

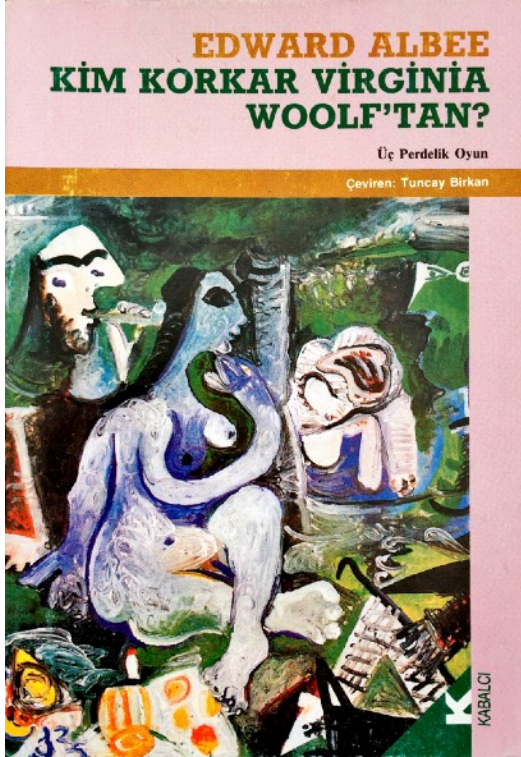
Sonuç bölümü; bütün olaylar neticesinde, kazanan tarafın(bazı oyunlarda eşitlik olabilir) ne yapacağına karar verdiği ve olayları çözdüğü kısımdır. Mutlaka finale kadar gelen çözülmemiş sorunlar vardır ve karakter bu sorunları çözüme kavuşturur. Oyun da bu yeni duruma göre son bulur. Final doruk noktadan hemen sonra gelmeli ve kısa tutulmalıdır.

Bazı oyunlar öyle gelişir ki, finali izleyiciye bırakırsınız. Bu durduk yere olmaz. Oyun boyunca gerekli kodları verirsiniz, finali izleyici sorgulayarak tamamlar. Bu sağlanamıyorsa oyun finalsiz kalmamalıdır! O kadar tanıdığı ve iki saat boyunca gelişimini gördüğü öykünün ve karakterlerin, sonunda ne olacağını bilmek izleyicinin hakkıdır. İnsan yaşamı da buna benzer: Doğar, gelişir ve ölür.

19. Konuşma Örgüsü

Diyaloglar ve monologlar öykünün bölümlere ayrılmasıyla birlikte yazılmaya başlanır. Her sahnedeki olayların sırasına göre karakterlerin konuşmaları yazılır. Öykünün ne olduğunu ve karakterlerin özelliklerini iyice bildiğimiz için diyaloglar kendiliğinden gelecektir. Gereksiz konuşmalara yer vermemek, açık ve yalın bir dil kullanmak gerekir.

Bu süreçte, çok önemli bir bilgi verilmeyecekse, parantez içi yönergelere çok fazla yer verilmemesi gerekir. Örneğin; (*Ayağa kalkar ve bir bardak su içer.*) yönergesi verilmek istendiğinde, eğer ayağa kalkıp su içilmesi oyunda çok önemli değilse bu yönergenin verilmesine gerek yoktur. Sahne üstü eylemi yönetmen ya da oyuncu belirler. Onların işine müdahale etmek pek doğru olmaz.



20. Oyunun Süresi

A4 boyutunda sayfalara 12 punto New Times Roman yazı karakteri ve 1,5 satır atlamayla yazılan oyunlarda 1 sayfa ortalama 2 dakika kadar sürmektedir. Elbette bu süre rejinin yapılış biçimine göre değişebilir.

21. Oyuna İsim Vermek

Oyunun ismi okuyana ipucu verebilir. Örneğin; Moliere'in "Cimri" isimli oyunu zengin bir adamın aşırı cimriliği sebebiyle aşıkların kavuşamamasını ve ona oynanan bir oyunla oluşan dolantı komedyasını anlatır.

22. Düzenlemek ve Geliştirmek

Bir oyunu bir çırpıda yazıp bitirmiş olmanız bir sorundur. Bu yazdıklarınızın çoğunun ortaya kontrolsüz çıktığını gösterir. Bu durumda yazdıklarınızın önemli bir kısmı çöpe gidecek demektir. Yapılması gereken planlı ve kontrollü yazımdır. Elbette fazla kontrollü olmak da tıkanmanıza neden olabilir. Elinizde yeterince malzeme varsa,

taslađınız, bilgi ve gözlem kaynaklarınız güçlüyse istediđiniz metni yazabilirsiniz. Yine de her yazım gözden geçirilmeye ve geliřtirilmeye açıktır. Yazım bittikten sonra birkaç gün ara verin ve yazdıđınız metni kađıt üzerine basıp yeniden okuyun. Elinizde bir kırmızı kalemle deđiřtirmek ve geliřtirmek istediđiniz yerlere notlar yazın. Metnin son hali düzenleme ve geliřtirme sürecinin sonunda ortaya çıkar. Yazdıklarınızı silmekten korkmayın. Emin olun, yeniden yazım her zaman daha iyi olacaktır.

23. Oyunun Telif Hakkını Alın

Oyununuzun çalınmasını ve sizden habersiz sahnelenmesini önlemek için telif hakkını alın. En güvenli yol, oyunun her sayfasının noterde onaylatılmasıdır. Elbette bu masraflı olacaktır. Masrafı azaltmak için yazı puntosunu küçültüp sayfa sayısını azaltabilirsiniz. Ayrıca daha az güvenli, masrafsız ya da az masraflı yöntemler de var: Oyun metnini mühürlü kapalı zarfta kendinize postalayın ve zarfı hiç açmayın ya da kendinize e-posta atın. Ayrıca oyunun kitap olarak basılması da bir yöntemdir.

24. Oyununuzu Tiyatrolara Sunun

Oyun metninin birkaç nüshasını ödenekli tiyatroların dramaturji birimlerine gönderebilirsiniz. Eğer onaylanırsa oyununuzu sahnelerler ve size telif ücreti öderler. Özel tiyatrolara da gönderebilirsiniz. Özel tiyatrolar da size telif hakkı ödeyecektir. Amatör tiyatrolar oyununuzu sahnelemek istediđinde ise telif ücreti istemek doğru olmayacaktır.

Oyununuzu bir yönetmen sahnelemek istediđinde, o oyun artık sizden çıkmıřtır. Yönetmen ve diđer yaratıcı ekip oyununuzdan yola çıkarak sahne metnini yazar. Kimi sahneleri atıp kimi yerlere küçük eklemeler yapabilirler. Çođunlukla “Noktasına, virgölüne dokundurtmam!” diyen ya da prova sırasında müdahale eden bir yazarla kimse çalışmak istemez. Deđiřtiremeyecekleri tek řey ise sizin oyunda savunduđunuz görüřtür.

04.01.2014 - 17.01.2019

www.kemaloruc.net

Kaynaklar:

- EGRI, Lajos; "Piyas Yazma Sanatı", Papirüs Yayınları, İstanbul, (2004)
- GOOCH, Steve; (1998), "Oyun Yazmak" Mitos Boyut Yayınları, İstanbul
- KAYGUSUZ, İsmail; (2012), "Oyun Yazarlığı", Dramatik Seçkisi 2. Sayı, İstanbul
- KESKİN, Yıldırım; (2008), "Tiyatronun İlkeleri", Doruk Yayımcılık, İstanbul
- NUTKU, Hülya; (1999), "Oyun Yazarlığı", Mitos Boyut Yayınları, İstanbul
- NUTKU, Özdemir; (2001), "Dram Sanatı", Kabalcı Yayınevi, İstanbul
- NUTKU, Özdemir; (1976), "Yaşayan Tiyatro", Çağdaş Yayınları, İstanbul
- ÖZAKMAN, Turgut; (2001), "Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği", Bilgi Yayınevi, Ankara
- TANER, Haldun; (2006), "Keşanlı Ali Destanı", Bilgi Yayınevi, Ankara