

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Oyun Yazımı I	FD 523	Güz	03+00+00	Seçmeli	3	7.5
Akademik Birim:	Film ve Drama					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	Türkçe					
Dersin Düzeyi:	Yüksek Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Özlem Hemiş					
Dersin Amacı:	Bu derste temel olarak oyun yazma teknikleri üzerinde durulmaktadır ve sömestre sonunda katılımcıların bir kısa oyun üretebilmeleri amaçlanmaktadır.					
Dersin İçeriği:	Dramatik edebiyat tekniği üzerine teorik tartışmalar ve pratik çalışmalar yürütülür. Olay örgüsü inşası, karakter kurulumu ve karakter eğrisi yapılandırması ile tema ve önermelerin yerleştirilmesi ve diyalog teknikleri gibi konvansiyonel dramatik öğeler üzerine teorik tartışmaların yanı sıra, her bir konuyla ilgili bireysel ve grup çalışmaları ve alıştırmaları yapmak dersin içeriğini oluşturmaktadır.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none">• 1- Dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler, dramatik edebiyatın temel bileşenleri konusunda ayrıntılı bilgi sahibi olurlar.• 2- Antik Yunan'dan 20. Yüzyıla kadar oyun yazarlığının çeşitli konvansiyonları hakkında fikir sahibi olurlar.• 3- Bir oyun yazma çalışmasında karşılaşılabilecek problem ve engelleri tanıyarak, sorunların üstesinden gelebilecek teknikleri rahatlıkla uygulayabilirler.• 4- Oyun yazarlığı çalışmalarında kullanabileceği çeşitli tekniklerle donanmış olarak, hem özgün metinler hem de uyarlamalar yapabilecektir.					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Oyun Yazarlığı dersi öncelikle ders içi pratik yazma uygulamalarının yapıldığı ve yazılan metinler üzerine yoğun tartışmaların yapıldığı bir derstir. Öğrencinin derse düzenli devam etmesi, okumaları eksiksiz yapması ve sınıftaki tartışmaya katkı vermesi beklenmektedir. Her hafta hem derste hem de evde yapılmak üzere alıştırmalar verilir. Öğrenciler bu haftalık yazı çalışmalarından ve dönem sonunda yazacakları kısa oyundan notlarını alırlar. Dönem içi çalışmaların 0'u ve dönem sonu ödevin `ı ile derse katılım toplamında öğrenci nihai notu belirlenir.					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Kurmaca nedir? Poetika ve Aristoteles'te kurmaca fikri.	Aristoteles Poetika okuması. Her derste kaynakçada belirtilen oyun metinlerinden örnekler verileceğinden, metinlerin yeniden okunarak hatırlanması faydalı olacaktır.
2	Dramatik edebiyatın öğeleri	Letwin - The Architecture of Drama Plot Character Theme Genre and Style okuması
3	Mythos (Olay örgüsü) nasıl inşa edilir? Plot'u oluşturan bileşenler nelerdir?	Edgar - How Plays Work
4	Yüzey olay örgüsü & Derin olay örgüsü	Korty Writing Your Own Plays: Creating, Adapting, Improvising
5	Olay örgüsü türleri - Yapısal yaklaşımlar	
6	Ethos - Kurmaca karakterin bileşenleri.	
7	Karakter ağı - Karakter değişimi	
8	Karakterizasyon - Karakter çeşitleri ve boyutlar	

9	Dianoia: Fikirler, önermeler, tartışmalar/ Bakış açıları	
10	Diyalog ve dil: Diyalog teknikleri ve retorik	D. Ross - Diyalog Yazmak
11	Diyalog yazımında temel esaslar	
12	Opsis: teatrallik araçları	
13	Yeniden yazma - Düzenleme	
14	Egzersizler ve özgün oyun kurma çalışmaları	

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Aristoteles - Poetika
Letwin - The Architecture of Drama Plot Character Theme Genre and Style
Edgar - How Plays Work
Korty Writing Your Own Plays: Creating, Adapting, Improvising
D. Ross - Diyalog Yazmak

DİĞER KAYNAKLAR

Hayman - How to Read Play
L. Egri - Piyes Yazma Sanatı
Turgut Özakman - Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği
Okunacak Oyun metinleri:
Sofokles - Kral Oidipus
Sofokles - Antigone
Shakespeare - Hamlet
Shakespeare - Macbeth
Çehov - Martı
Miller - Satıcının Ölümü
Beckett - Oyun Sonu

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	10
Ödev	14	30
Final Sınavı	1	60
Total:	29	100

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Ödev	14	5	70

Diğer Uygulamalara Hazırlık	10	3	30
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	14	3	42
Final Sınavı	1	3.5	3.5
Toplam İş Yüğü (saat):			187.5

1 AKTS = 25 saatlik iş yüğü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9
OC1									
OC2									
OC3									
OC4									

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek