

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 'i 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 - Piyas 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