

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Oyun Yazımı II	FD 524	Bahar	03+00+00	Zorunlu	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 ve uyarlama teknikleri üzerinde durulmaktadır ve sömestre sonunda katılımcıların bir kısa oyun üretebilmeleri amaçlanmaktadır.					
Dersin İçeriği:	Farklı edebi türlerden tiyatroya uyarlama teknikleri üzerine teorik tartışmalar ve pratik çalışmalar yürütülür. Uyarlanacak edebi tür üzerinde teorik çalışmalar yapılarak metnin dramaya aktarılacak paradigması ortaya çıkarılır. Olay örgüsü inşası, karakter kurulumu ve karakter eğrisi yapılandırması ile tema ve önermelerin yerleştirilmesi ve diyalogların oluşturulmasıyla ilgili pratik çalışmalar sürdürülür.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	1- Dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler, farklı edebi türlerden dramatik edebiyata uyarlama tekniğinin temelleri hakkında bilgi sahibi olurlar. 2- Dramatik edebiyat tarihinden çeşitli adaptasyon örnekleri ve bu örneklerdeki teknikler hakkında fikir sahibi olurlar. 3- Uyarlama oyun yazma çalışmasında karşılaşılabilecek problem ve engelleri tanıyarak, sorunların üstesinden gelebilecek teknikleri rahatlıkla uygulayabilirler. 4- Uyarlama teknikleri sayesinde edebiyatın farklı türlerinde analiz ve yakın okuma becerilerini geliştirirler.					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Oyun Yazımı II 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 `` ile derse katılım toplamında öğrenci nihai notu belirlenir.					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Reşat Nuri Güntekin - Değirmen romanı çözümlemesi. Nasıl okumalı?	Reşat Nuri Güntekin - Değirmen romanı okunacak.
2	Reşat Nuri Güntekin - Değirmen romanı olay örgüsü analizi	Hutcheon - A Theory of Adaptation kitabı
3	Reşat Nuri Güntekin - Değirmen romanı karakter analizi	Edgar - How Plays Work
4	Değirmen Uyarlaması: Sarıpınar 1914 (T. Özakman)	Turgut Özakman - Sarıpınar 1914 oyun metni
5	Sarıpınar 1914 (T. Özakman) Roman ile karşılaştırmalar	
6	Sarıpınar 1914 (T. Özakman) Roman ile karşılaştırmalar	
7	Atıf Yılmaz (Barış Pirhasan) - Değirmen filmi. Roman ile karşılaştırmalar	
8	Uyarlama/ adaptasyon teorileri	Hutcheon - A Theory of Adaptation kitabı
9	Katılımcıların hikayeleri üzerine analiz çalışmaları	

10	Katılımcı hikayeleri üzerine olay örgüsü taslağı çalışmaları	D. Ross – Diyalog Yazmak
11	Olay örgüsünden sahne yazımına: 1. Draft	
12	Olay örgüsünden sahne yazımına: 2. Draft	
13	Olay örgüsünden sahne yazımına: 3. Draft	
14	Metinlerin son biçimleri üzerine tartışma	

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Hutcheon - A Theory of Adaptation
Letwin - The_Architecture of Drama Plot Character Theme Genre and Style
Edgar - How Plays Work
Hayman - How to Read Play
Korty Writing Your Own Plays: Creating, Adapting, Improvising
D. Ross – Diyalog Yazmak

Okunacak Oyun metinleri:
Reşat Nuri Güntekin – Değirmen (Roman)
Turgut Özakman – Sarıpınar 1914
Barış Pirhasan (Atıf Yılmaz) Değirmen Filmi

DİĞER KAYNAKLAR

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

#
OC1
OC2
OC3
OC4

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek