

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN OYUN YAZMA REHBERİ

Kemal ORUÇ*



Bir tiyatro oyunu yazmaya karar verildiğinde ilk olarak şu soru sorunun cevabı bulunmalıdır: “**Neden yazıyorum?**”

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).

Oyun yazma tekniği

Gooch’a (1998) göre yazmak öğretilemez. Sonuçta, oyun yazmanın temelinde yaratıcılık yatar, ama oyun yazma tekniği de yazara çözümlenmede yol gösterir ve

işini kolaylaştırır. Bu iki öğenin birbirini tamamlaması gerekir. Diğer bir taraftan, oyun yazarı yaratıcı olduğu ve yazma tekniğini bildiği kadar tiyatro tekniklerini, sahne yapısını, oyunculuğu, rejiyi, 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.

Yazara esin gerekir

Bu esin gökten inmez, yerden bitmez, birden bire 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.

Taslak oluşturulur

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.

Hedef kitle belirlenir

Bir taslak oluşturduktan sonra yazar, **hedef kitle belirler**, oyunu kimlerin izleyeceğine karar verir. Örneğin, Romeo ve Juliet oyununu bir çocuk izleyip ne yapsın? Ya da tam tersi, çocuk oyunundan bir yetişkin ne anlar?

Oyunu izleyecek yaş grubu da önemlidir. Özakman (2001), hedef kitleyi şu şekilde sınıflandırmıştır:

- 1-) Çocuklar (3- 6 yaş okul öncesi, 7- 9 yaş ilkokul, 10- 12 yaş ortaokul dönemi)
- 2-) Gençler (12- 15 yaş ergenlik, 16- 21 yaş ilk gençlik, 21- 25 yaş uzamış gençlik dönemi)
- 3-) Erişkinler (25- 70 yaş)
- 4-) Yaşlılar (70 yaş ve üstü)

Yaşlarla birlikte hedef kitle; ekonomik, psikolojik, sosyal, fiziksel ve kültürel açılardan da değerlendirilmelidir.

Oyuna yaklaşım belirlenir

Hedef kitle belirlendikten sonra **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? Açık biçim mi kapalı biçim mi?

Yazarın yaklaşımı, kişiden kişiye, sahneden sahneye değişmez, 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).

Dramatik sanatlarda iki biçim vardır: **Açık biçim ve kapalı biçim**. And (1970), biçimleri şu şekilde ifade etmiştir: “Wölfflin'e göre kapalı biçimle az ya da çok ölçüde tektonik araçlarla sanat eseri kendi içinde sınırlanmış bir görünüşe sokulmuştur. Bu görünüş eserin her yerinde kendi kendini anlamlandırmaktadır. Bunun tam karşıtı olan açık biçim ise kendini aşarak ileriye gösterip, sınırlanmamış olarak etkili güce sahiptir.”

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: Medea/ Euripides) oyundur.

Tema belirlenir

Bütün bunları yaptıktan sonra oyuna bir **tema belirlenir**. Özakman'a (2001) göre tema, dramaturgide “yazarın ana düşüncesi” anlamına geliyor. Yazarın belirlediği bu ana düşünce, seyirci tarafından tahmin edilebilir olmalıdır. Eserin ana düşüncesi genelde bir cümle ile ifade edilir:

“Kötülükle yaklaşan kötülük bulur.”

“Körle yatan şaşşı kalkar.”

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

Öykü yazılır

Bu aşamadan sonra da yazar, aldığı notlar sayesinde kafasında geliştirdiğı olayları kullanarak, yazmak istediğı oyunun genel bir **öyküsünü çıkarır**. Bu öykü diyaloglar içermeyen, olayların birbirine bağlanmasıyla oluşur. Burada dikkat edilmesi gereken, öyküyü oluşturan olayların dizilişidir. Öykünün başını, ortasını ve sonunu oluşturan olaylar olmalıdır. Üç satırlık bir fıkranın bile başı, ortası ve sonu vardır.

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.

Dramatik bir yapının ilerlemesi **çatışmaya** bağılıdır. Özakman (2001) bu konuya şöyle değinmiştir: “Konu mutlaka çatışma içermeli. Dramın özü çatışmadır. Çatışma içermeyen bir konu, romana, öyküye uygun olabilir ama drama elverişli değildir.”

Çatışmalar genelde oyunun gelişme bölümünde yer alır. Çatışmalar yoluyla “yeni olanı” elde ederiz her zaman. Ana karakterin karşısına bir zıt karakter koymak ya da ana düşünceye ters bir düşünce koymak çatışma yaratmaktır. Ana karakterin hedefe ulaşmadaki amacına karşı gelen ve onu engellemeye çalışan her şey bir çatışma yaratır. Ana karakter bu engelleri aşar ve oyun ilerler.

Dramatik bir konu, çok kabaca ve çok genel olarak şöyle özetlenebilir: Her dramada bir başkarakter bulunur; bir karşı- karakter ya da bir karşı- güç, bir sebeple başkarakterin düzenini sarsar, ya da bir isteğine ulaşmasını engeller. Drama boyunca çekişip çatışırlar. Sonunda ya karakter, ya karşı- güç üstün gelir (Özakman, 2001).

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.

Aynı zamanda öykü, "Bin kişi aynı anda sahneye girer." ya da "Oyuncu yirmi metreden atlayarak intihar eder." gibi, sahne boyutlarına ve teknik özelliklerine uygun düşmeyen öğeler içermemelidir.

Bu kısımda dikkat edilmesi gereken diğer bir önemli konu da: eserin sonu mutlaka kesinleştirilmeli ve olaylar bu sona göre gelişmeli ve ilerlemelidir. Eğer öykünün ortasında oyunun sonunu değiştirmeye karar verilirse, yazılan kısımlar da, hatta karakterler de değiştirilmek ve yeni sona uydurulmak zorundadır.

Oyun kişilerinin özellikleri ortaya çıkarılır

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, düş 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
- ı. 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 paltoyu 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.

Öykü bölümlere ayrılır ve diyalog yazılır

Artık bu aşamada yazılan **öykü parça parça işlenmeli ve geliştirilmelidir**. Bu parçalar, yazılan oyunun sahneleridir aslında. Diyaloglar bu bölümde yazılmaya başlanır. Öykünün ne olduğunu ve karakterlerin özelliklerini iyice bildiğimiz için diyaloglar kendiliğinden gelecektir. Gereksiz konuşmalara yer vermemek ve açık, yalın bir dil kullanmak gerekir.

Parçalar(sahneler), olayların örgüsünü bozmadan, hatta daha da geliştirerek işlenmelidir. Bu parçalar da aralarında birleşerek bazı bölümler oluşturur. Her dramatik eserin giriş, gelişme ve sonuç bölümleri vardır. Örneğin; on parçaya (sahneye) böldüğümüz öykünün ilk üç parçası; giriş bölümünü, ikiden sekize kadar olan parçalar; gelişme bölümünü, son iki parça da sonuç bölümünü oluşturabilir. On parçaya ayırdığımız öykü, işlem sonunda, 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 sözlerine 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.

Oyun finalsiz kalmamalıdır! O kadar tanıdığı ve iki saat boyunca gelişimini gördüğü öykünün ve karakterlerin, sonunda ne olacağını bilmek seyircinin hakkıdır. İnsan yaşamı da buna benzer: Doğar, gelişir ve ölür.

* Tiyatro Eğitim Derneği Başkanı

04.01.2014

www.kemaloruc.net

Kaynaklar:

AND Metin; (1970), "Tiyatroda Açık Biçim ve Türk Tiyatrosu Bakımından Önemi", Tiyatro Araştırmaları Dergisi, A.Ü. DTCF, Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü, Sayı: 1

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 Yayıncılık, 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

Kemal Oruç

Tiyatro Eğitim Derneği Başkanı, Drama Kumpanya'nın kurucusu ve sanat yönetmeni.

Adana Şehir Tiyatrosu'nda aldığı tiyatro eğitiminin ardından, Marmara Üniversitesi'nde "Drama ve Okul Tiyatrosu" teziyle pedagojik formasyon aldı. Oluşum Drama Enstitüsü Yaratıcı Drama Eğitmenliği Programı'nı "Oyunculuk Eğitiminde Yaratıcı Drama" teziyle, Beykent Üniversitesi Sinema-TV Yüksek Lisans Programı'nı ise "Sinema ve Tiyatro Oyunculuğu İlişkisi" teziyle tamamladı.

Onlarca tiyatro temelli sosyal projenin koordinatörlüğünü yaptı. On yedi yıl içinde, yaklaşık altmış oyunda yazar, yönetmen ve oyuncu olarak yer aldı. On bir yıl içinde birçok farklı kurumda, tüm yaş gruplarına yaratıcı drama, tiyatro ve dramatik yazarlık eğitimleri verdi.

Yazdığı büyük oyunların tamamı çeşitli tiyatrolar tarafından; kısa oyunlar ise Türkiye, Almanya, Hollanda, Kıbrıs ve Belçika'da yüzün üzerinde tiyatro topluluğu tarafından sahnelendi.

"Sinema ve Tiyatro Oyunculuğu", "Drama ve Okul Tiyatrosu", "Othello'nun Delisi", Cihan Özdeniz'le birlikte kaleme aldığı "Geleceğimin Atölyesi" ve birçok değerli sanatçı, yazar ve akademisyenle birlikte kaleme aldığı "Sanatta İşlenebilecek Suç Yoktur" ile "Faşizme Karşı Özgür Sanat" basılan kitaplarıdır.

Web sitesi: www.kemaloruc.net



www.dramakumpanya.com



www.tiyatroegitimderneği.com