

## YARATICI YAZMA: OYUN YAZMA ATÖLYE ÇALIŞMALARINDAN NOTLAR

Zehra İpşirođlu\*

Günümüzde yaratıcı beyinler aranıyor. Her alanda ve sektörde düşünen, sorgulayan, eleştiren, çözüm üreten, düşüncelerini, görüşlerini yazılı ve sözlü olarak dile getirebilen insana gereksinim var. Bu bağlamda hem çözümleyici düşünme yetisinin, hem düş gücünün geliştirilmesi –özellikle seksenli yıllardan sonra- önem kazanıyor. Nitekim batı ülkelerinde bu çerçevede yapılan çalışmalar (drama ve yazma) her alanda ve sektörde uygulanıyor. Öğretimde çağdaş bir anlayış çerçevesinde özgün olana ve yaratıcılığa her şeyden çok önem veriliyor. Gençlerin yalnız bilişsel becerilerinin değil, duyuşsal becerilerinin de geliştirilmesi amaçlanıyor. Amerika’da ve Avrupa’daki birçok okul ve üniversitede yaratıcı yazma dersleri veriliyor. Burada amaç yazar yetiştirmek değil, insanın kendi içindeki yaratıcı gizil gücü bulgulasını sağlamak. Başarılı olmak, insanın kendini keşfetmesine, kendi olanaklarını, sınırlarını ve ilgi alanlarını görmesine ve kendine güvenmesine bağlı. İşte yaratıcı yazma çalışmaları bu olanağı sunuyor.

Tiyatro, yaratıcı yazma çalışmaları için çok zengin bir kaynak sağlıyor. Tiyatro deyince doğaçlama çalışmalarıyla kurgulanan bir oyundan tiyatro metinleriyle yapılan çalışmalara, sahnede izlediğimiz bir oyunun çözümlenmesinden o oyunun üzerimizde bıraktığı etkiden esinlenerek yapılan çalışmalara değin oldukça geniş bir yelpaze geliyor aklımıza. Tiyatro, bizlere öylesine zengin bir malzeme sunuyor ki bu başlı başına bir kitap konusu olabilir. Nitekim üniversitemizin tiyatro bölümlerinde oyun yazma çalışmaları çerçevesinde bu tür çalışmalar sık sık yapılıyor. Ne var ki bu tür çalışmaların sadece bir uzmanlık alanı çerçevesinde gelişmemesi, üniversitelerin özellikle sosyal bilim ve eğitim alanındaki diğer bölümlerinde de sürdürülmesi gerekiyor.

Bu yazının kısa çerçevesi içinde Almanya’da Duisburg/ Essen Üniversitesi Türkçe Öğretmenliği Bölümü’nde yapılan atölye çalışmalarından bir kesit kısa notlar halinde ana çizgileriyle tanıtılıyor. Özellikle öğretmen olmak isteyenlerin, öğrencinin yaratıcı gizilgücünü çıkartmayı hedefleyen, öğrenci odaklı bir öğretim anlayışı çerçevesinde bu tür çalışmalardan geniş çapta yararlanabileceğini düşünüyorum. Essen Üniversitesi’nde yıllardır sürdürülen oyun yazma çalışmalarını ilk başlatan Dr.Fakiye Özsoysal olmuştı. Bu çalışmalar, *Lust am*

---

\* Prof. Dr. Duisburg-Essen Üniversitesi

*Schreiben* (yayına hazırlayanlar: Zehra Ipsirođlu, Fakiye Özsoysal- Essen 2002) kitabında yayınlandı. *Oyun Yazma Atölye Çalışmalarından Notlar* içerikli yazım son yıllarda kendi seminer çalışmalarımnda kullandığım teknik ve yöntemleri içeriyor.

### **Doğaçlama çalışmaları ve yaratıcı yazma**

Yaratıcı drama ya da eğitimde tiyatro, temelini doğaçlama çalışmalarında buluyor. Doğaçlama çalışmalarıyla bir sorundan ya da bir konudan yola çıkılarak kurmaca bir durum yaratılır ve bu durum rol paylaşımıyla canlandırılır. Katılımcıların, günlük yaşamlarından, rol değiştirerek canlandıkları sahneler, kendilerini başkalarının yerine koyma yetilerini geliştirecek, böylece bir sorunu başka açılardan da görüp değerlendirebilmeleri sağlanacaktır. Bu çalışmalarda, gözlemcilik kadar, empati yetisinin geliştirilmesi de amaçlanıyor.

İnsanlar nasıl konuşuyorlar, nasıl davranıyorlar, davranışlarının ardında ne tür nedenler yatıyor, hangi söylemlerin etkisi altındalar, hangi değerlere bağlılar, ilişkilerdeki çatışmalar nasıl ortaya çıkıyor? Bu ve benzeri sorular, yüzeyde görünenin ardında olanı anlamamızı sağlayacaktır. Sözelimi, gözümüzün önüne bir aile getirelim. Baba sarhoş eve dönüyor, bu durumda anne ve çocukların tepkisi ne olacaktır, aralarında nasıl bir konuşma geçecektir? Bu sahneyi oynarken çeşitli sorunlar ortaya çıkacaktır. Baba neden sarhoş olmuştur? Acaba bir şeye mi canı sıkılmıştır? Bu sıkıntı aile içindeki dengesizlikten mi yoksa işyerindeki bir sürtüşmeden mi ileri gelmektedir? Bu sorulardan yola çıkarak rol dağılımı yapılır ve doğaçlamayla oynanmaya başlanır. Burada önemli olan çalışmaların dramatik bir çatışma noktasından (burada babanın sarhoş eve gelmesi) başlatılmasıdır. Şimdi doğaçlama çalışmalarından yola çıkarak atölye çalışmalarına nasıl geçilebileceğini belirleyelim:

### **Konu seçme:**

Katılımcıların bir araya geldiği grup çalışmaları içinde birçok öneri getirilir. Bunlar bir konu, bir sorun ya da bir kavram olabilir. Dramatik çatışmanın çıkartılabilmesi için güncel yaşamımızdan bir sorunun ele alınması ilginç çalışmalara yol açabilir: sözelimi eğitimde kız erkek eşitsizliği (örneğin babanın kızını okutmak istememesi ya da ağabeyin baskı yapması), aile içinde annenin ezilmesi (örneğin kadının hem dışarda çalışması, hem de ev işlerinden yükümlü olması), cinsellik (özellikle kızlara uygulanan çağdışı baskı), öğretmen/ öğrenci ilişkisi (örneğin öğretmenin öğrenciyi dövmesi), kuşaklar arası görüş ayrılıkları, çevre

sorunları vb. Bu bağlamda gazetede yazılardan da (haberler, röportaj yazıları vb.) geniş çapta yararlanılabilir. Önerilen temalardan biri oy çokluğuyla seçilir. (Yukarda örnek olarak ele alınan konuyu, ‘ailede dengesizlik’ olarak belirleyebiliriz.).<sup>1</sup>

Bu tür çalışmalar çok gerçekçi bir düzlemde geliştirilebileceği gibi, taşlama, tersinleme, soyutlama vb. tekniklerden de yararlanılarak sürdürülebilir. Amaç bir sorunu abartma, çarpıtma, parodi yoluyla yabancılaştırarak farklı bir açıdan sergilemektir. Çalışmalar bu doğrultuda geliyecekse reklâmlardan masallara, karikatürlerden çizgili roman ve video kliplerine değin parodiye uygun olan her tür malzemedan yararlanılabilir.

### **Önhazırlık aşaması:**

Seçilen sorun tahtaya daire içinde yazılır. Beyin fırtınası yoluyla bu sorunun çağrıştırdığı çeşitli gönderme alanları birlikte saptanır, temel kavramdan yola çıkan her yeni kavram yine daire içine alınarak oklarla birbirine bağlanır.

### **Oyun taslağı hazırlama:**

Şimdi üçer dörder kişilik küçük gruplara ayrılır. Çalışmaların verimli geçebilmesi için en küçük grubun üç, en büyüğünün altı kişiyi geçmemesi gerekir. Her grup birlikte saptanan sorun çerçevesinde kısa bir oyun taslağı hazırlayacaktır. Bu oyunun kaç kişilik olduğu grubun sayısına göre saptanacaktır. Taslağın hazırlanabilmesi için oyunda yer alan kişilerin, konuşma ve davranış biçimleriyle dile gelecek olan çatışma noktalarının, canlandırılacak olan durumun ya da olayın, olayın geçtiği zamanın ve mekânın ayrıntılarıyla belirlenmesi gerekir. Bir önceki aşamada yapılmış olan önhazırlık (beyin fırtınası), konunun kolaylıkla içine girilmesini sağlayacaktır.

Böylece grup içinde birlikte konuşarak ve tartışarak bir taslak hazırlanır ve grupta yer alan kişilere oynayacakları roller dağıtılır.

---

<sup>1</sup> Zehra İpşiroğlu, Eğitimde Yeni Arayışlar, İstanbul 1997, S.137

### **Doğaçlama (provalar)**

Şimdi sıra yaratıcı drama çalışmalarına gelmiştir. Her grup kendi taslağından yola çıkarak on dakikalık bir oyun hazırlar. Grup büyükse, gruptan bir kişinin oyunun dışında kalarak yöneticiliğı üstlenmesi, çalışmaları kolaylaştırır.

Hazırlanan oyunun kendi içinde bütünlüğü olabileceğı gibi sonu açık da olabilir. Sonu açık bir oyun sergileniyorsa bir sonraki sergileme aşamasında, oyuna izleyiciler de katılarak farklı çözümler üretirler. Böylece aynı oyunun çeşitlemeleri yapılır. Bu bağlamda Augusto Boal'in, Ezilenlerin Tiyatrosu'nda geliştirdiğı çeşitli tekniklerden ve yöntemlerden yararlanılabilir.<sup>2</sup> Örneğın direnme yönteminde bir soruna odaklanılır ve bu soruna bir karşı çıkış geliştirilir. Karşı çıkışla birlikte, doğal olarak baskı da artar. İkinci aşamada roller değiştirilerek bu kez baskıyı uygulayanlar baskı görenlerin rolünü, baskı görenlerse baskı yapanlar rolünü üstlenirler. Ya da en çok uygulanan Forum tiyatrosunda bir sorun izleyiciyi kışkırtacak, onda duygusal bir tepki uyandıracak bir biçimde sergilenir. İzleyici oyuna katılarak, neyi, nasıl değiştirmek istiyorsa o doğrultuda oynar, böylece oyun, izleyicilerin önerileri doğrultusunda geliştirilir.

### **Doğaçlama (sergileme)**

Tüm katılımcılar bir araya gelerek grup çalışmalarını sergilerler. Canlandırılan oyun teypte ya da filme alınarak kaydedilir.

### **Değerlendirme**

İzleyiciler sergilenen ve kaydedilen her oyun üzerine ayrıntılı olarak durarak, beğendikleri, beğenmedikleri noktaları dile getirirler ve oyunun nasıl geliştirilebileceğine ilişkin çeşitli öneriler geliştirilirler. Oyun sonu açık bir oynusa kendileri de oyuna katılarak farklı çözümler üretirler.

### **Kısa oyun yazma**

Bu aşamada gruplar yeniden bir araya gelerek kasete kaydedilen diyalogları çözümlerler. Büyük grup içinde getirilen önerileri ya da çeşitlemeleri de göz önüne alarak

hazırladıkları oyunun kurgusunda ya da diyalogların biçimlendirilmesinde düzeltmeler yaparlar.

Bu çalışmaların sonunda dramatik bir akışı olan ya da skeç türü küçük bölümlerden oluşan kısa bir oyun yazılacaktır.

### **Okuma tiyatrosu**

Bu kez okuma tiyatrosu havası içinde yazılan oyunlar sergilenir. Son aşamayı içeren bu çalışma bir tür yarışma biçiminde düzenlenip en beğenilen oyun ödüllendirilebilir. Yarışmanın değerlendirilmesinde hem oyun metni, hem de sergileniş biçimi gözönüne alınır.

### **Oyun yazma çalışmaları**

Oyun yazma çalışmaları doğaçlama çalışmalarından bağımsız olarak da sürdürülebilir. Bu çalışmalarda da gazete haberlerinden, dilin nasıl bir güdüleme aracı olduğunu belirleyen söylemlere ve deyişlere, masallardan reklâmlara değin çeşitli malzemelerden yararlanılabilir. Çalışmaları yönlendiren, seçilen malzeme olacaktır. İlginç bir örneği, İsviçre’de yapılan bir atölye çalışması veriyor. Bu çalışmada odak noktasını dil ve söylemler oluşturuyor. Bu bağlamda katılımcılardan farklı mekânlara dağılarak kahve, otobüs, okul, lokanta, mağaza vb. duydukları çeşitli tümceleri toplamaları isteniyor. Uzun bir malzeme toplama aşamasından sonra toplanan malzeme hep birlikte elenip en çarpıcı tümceler belirleniyor. Atölye çalışmalarının temelini oluşturan bu söylemlerden yola çıkarak çeşitli gruplar birbirlerinden çok farklı gelişen sahneler kurguluyorlar.<sup>3</sup>

Bu bölüme ben örnek olarak gazetede okuduğumuz güncel bir olaydan yola çıkan bir çalışmayı vermek istiyorum. Bu tür bir çalışmada tıpkı bir röportaj çalışması gibi kapsamlı bir inceleme ve araştırmaya yönelmemiz gerekiyor. Çalışmanın aşamalarını birlikte inceleyelim:

### **Haberlerin seçimi**

Medyada yer alan çarpıcı olaylar toplanır. Sözelimi töre cinayeti, okulda şiddet, sokak çocuklarının sorunları vb. gibi konular gruplara göre dağıtılır.

---

<sup>2</sup> Augusto Boal: *Theater der Unterdrückten, Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler* SUHRKAMP-TB Frankfurt, 1979

<sup>3</sup> Peter Andre Bloch, *Saetze machen Leute, Heimat zwischen Traum und Wirklichkeit*, Basel, 1978

### **Malzeme toplama**

Seçilen konuya göre bir araştırma yapılarak konuyla ilgili tüm bilgiler toplanır. Mümkünse olayla ilgili kişilerle bire bir konuşma da yapılabilir. Araştırma aşamasını olabildiğince uzun tutmada yarar var. Malzeme ne kadar zenginse, çalışmalar da o kadar verimli geçecektir.

### **Malzemenin incelenmesi ve değerlendirilmesi**

Oyun taslağının hazırlanması eldeki malzemenin iyice incelenip ayıklanmasına bağlı. Seçilen konudaki çatışma noktaları nerede oluşmaktadır, temel sorun nedir, bu sorun kimler ve hangi olaylar tarafından nasıl gündeme gelmektedir, bu olayların ardındaki ideolojik bakış nedir? Taslak aşamasında bu ve benzeri sorunlar tartışıldıktan sonra, tek tek bölümlerden oluşan oyunun kurgusu yazılır. Taslağın hazırlanmasında fotoğraf, film gibi belgesel malzemenin de yararlanılabilir.

### **Oyun taslağının hazırlanması**

Şimdi sıra yazma aşamasına, yani toplanan malzemenin seçilip değerlendirilerek oyunun kurgusunun oluşturulmasına gelmiştir. Hangi sorun nasıl gündeme getirilecek, dramatik çatışma nasıl kurgulanacaktır? Bu süreç içinde oyunun dramatik çatışma noktalarını, gönderme alanlarını ve iletisini belirleyen bir taslak hazırlanır.

### **Değerlendirme aşaması**

Bu aşamada, önce çalışmanın amacı belirlendikten ve iletisi belirlendikten sonra, hazırlanan taslaklar grup içinde tanıtılır ve üzerinde birlikte tartışılır.

### **Tiyatro metinleriyle yapılan çalışmalar**

Bu yazının başında getirdiğim çalışma yöntemi, bir konu ya da kavramdan yola çıkarak yapılan doğaçlama çalışmaları, bir oyun metninin nasıl oluşabileceğini gösteriyordu. Öte yandan verdiğim ikinci çalışma örneği, doğaçlama çalışmalarından bütünüyle bağımsız olarak geliyordu. Genellikle, doğaçlama çalışmalarından bağımsız olarak gelişen çalışmalarda oyun

yazmanın daha çok tasarım aşamasında kaldığı, buna karşılık doğaçlama çalışmalarıyla birebir sürdürülen çalışmalarda özellikle diyalogların daha kolay yazılabildiği gözlemlenmiştir.

Oyun metnine bağlı çalışmalar da yapılarak yaratıcı yazmada yeni çalışma alanları yaratılabilir.<sup>4</sup> Bu bağlamda iki örnek üzerinde durmak istiyorum. Adalet Ağaoğlu'nun tek perdelik kısa oyunu *Çıkış* ve Necati Cumali'nin dramatik yapılu oyunu *Mine*. Her iki oyun da toplumsal cinsiyet izleğini ele alıyor. Çeşitli eğretilmeler ve simgelerle örülü absürd bir oyun olan *Çıkış*'ta erkek egemen toplumda kadının kuşatılmışlığı baba/ kız ilişkisi çerçevesinde verilir. Dramatik yapılu bir oyun olan *Mine*'de ise aynı izlek taşrada yaşayan genç ve güzel bir kadının kasaba erkekleri tarafından nasıl kuşatıldığı anlatılarak işlenir. Her iki oyunun da ortak konusu kadının erkek egemen bir toplumda kendisini gerçekleştirmemesidir.

### **Adalet Ağaoğlu, “Çıkış”**

*Çıkış*'ta gündeme gelen kapatılmışlık, kuşatılmışlık izleği acaba hangi imgeyle dile getirilebilir? Biz atölye çalışmalarında bu oyundan yola çıkarak 'duvar' imgesini seçtik. Kuşkusuz oyundaki ipuçlarını gözönüne alarak, 'çıkış', 'böcek', 'bebek' gibi başka bir imge de seçilebilir.

### **Bevin fırtınası**

Bu çalışma bütün katılımcıların bir araya geldiği bir grup çalışmasında yapılabileceği gibi küçük gruplarla da sürdürülebilir. 'Duvar' bize neyi çağırıştırılmaktadır? Bu çalışma ilk aşamada oyun metninden bağımsız olarak geliştirilir.

### **Metne yönelik çalışmalar**

İkinci aşama oyun metniyle birebir ilişki kurarak duvar imgesinin gönderim alanlarının saptanmasıdır. Sonra oyundaki ipuçlarından yola çıkarak soyutlamaya gidilir.

### **Gönderim alanları**

Kapatılmışlık, kızın kapatılmışlığı, havasızlık, soluk alamama, kokuşmuşluk, böcekler

---

<sup>4</sup> Zehra İpşiroğlu, *Gençler İçin Nazım Hikmet Oyunları*, İstanbul, 2002

Baba/ kız arasındaki duvar, aralarındaki iletişim kopukluğu

Kafadaki duvar: Babanın kafasındaki duvar

Kızın kafasındaki duvar, korkuları

Karşıt imge: Oyuna başlığını veren ,Çıkış'.

### **Soyutlama**

Duvar imgesinin oyunda nasıl kullanıldığı tartışıldıktan sonra, 'duvar'ın yaşamımızdaki gönderme alanları çıkartılabilir.

Örneğin insan ilişkilerindeki duvarlar (kimlerle aramda duvar var, neden, nasıl yıkılabilir?), dilin duvara dönüşmesi (sözcüklerle duvar örmek ne anlama geliyor?), kafadaki duvar (kendime ne tür engeller yaratıyorum ve bu engelleri nasıl aşabilirim?)

### **Yazma aşaması**

#### **Oyun metninden bağımsız çalışmalar**

Şimdi, Duvar imgesinden yola çıkarak yazma çalışmalarına başlayabiliriz.

Duvar kavramının çağırışım ve gönderim alanları oyun metninden bağımsız olarak çıkartılıp, çeşitli metinler kurgulanabilir.

#### **Oyun metnine bağlı çalışmalar**

'Çıkış' oyununun sonunda genç kız kendisini babasının etkisinden kurtararak kapatıldığı yerden çıkar. Acaba onu nasıl bir gelecek bekliyordur? Oyuna bağlı olarak gelişen çalışmalarda önemli olan oyunun çeşitli simgeler ve eğretilmelerle örülü absürd boyutunu koruyabilmektir.

#### **Necati Cumalı 'Mine'**

*Mine* dramatik yapılu gerçekçi bir oyun olduğundan, *Çıkış*'a oranla daha kolay anlaşılabilen bir oyun. Oyun taşrada mutsuz bir evlilik sürdüren Mine'nin kasabanın erkekleri tarafından uğradığı cinsel istismar üzerine kurulmuştur. Mine kasabaya gelen ve ona ilk kez



bir cinsel obje gözüyle bakmayan bir yabancıya âşık olur. Onunla bu kasabadan gitmesi bir çözüm gibi görünse bile bu gerçekleşemez. Olaylar Mine'nin kendisini aşağılayan ofisciyi öldürmesiyle trajik bir son bulur.

### **Metne yönelik çalışmalar**

Oyun okunduktan sonra, oyunun bittiği yerden yazma çalışmaları başlatılabilir. Mine ofisciyi öldürmüştür. Bu haber üzerine medya seferber olur. Tan, Hürriyet, Zaman, Cumhuriyet vb. gibi değişik gazeteleri temsil eden yazarlar kasabadakilere sorular sorarlar. Bu olay nasıl olmuştur?

### **Soruşturma oyunu**

Rol dağıtımıyla, çalışmalara katılanlardan bir grup, oyundaki kişilerin rolünü, diğeri basın rolünü üstlenir. Önemli olan basından kişileri oynayanların temsil ettikleri gazetenin sesini yansıtılabilmeleri, aynı zamanda kasabadakilere oynayanların da oyunda varolan erkek egemen bakışı dile getirebilmeleridir. Yaratıcı drama çalışması kaydedilir ya da filme alınır.

### **Yaratıcı yazma**

*Mine* olayından yola çıkarak çeşitli gazetelerin muhabirleri, gazetenin çizgisine göre ayrıntılı bir röportaj yazısı hazırlayacaklardır.

Örneğin boyalı basın bu olayı cinsel ayrımcılığı destekleyen bir sansasyon yazısına döndürür; Cumhuriyet ya da Radikal gibi daha ciddi gazeteler bu olayın özüne inerek kadının toplumdaki ezilmişliğini dile getireceklerdir vb. Bu çalışma ikişer, üçer kişilik küçük gruplar halinde sürdürülebilir.

### **Gazete yazıları**

Tüm katılımcıların katıldığı çalışmada gazete yazıları okunur. Sonra da yazıya uygun fotoğraflar bulunarak bir panoya asılır.

### **Mine olayına gönderme yapan güncel olayları malzeme olarak kullanma**

Mine olayına bugünün açısından bakarak kadının toplumdaki ezilmişliğini ve kuşatılmışlığını gündeme getiren gazete yazıları toplanır. Bu yazılardan yola çıkarak oyunun konusunu bugüne taşıyan yeni bir oyun tasarımı hazırlanabilir.

### **Sonuç**

Metne bağlı olarak sürdürülen yazma çalışmalarının nasıl gelişebileceğine ilişkin iki örnek verdim. Aynı oyunlar üzerine çok daha farklı çalışmalar da yapılabilir kuşkusuz. Ancak burada önemli olan hangi oyunun, hangi türden bir çalışmaya uygun olduğunun önceden saptanması. Bu açıdan bu tür çalışmalarda yöneticinin bir ön hazırlık yapması, yazma çalışmalarında kullanacağı oyunun hangi amaçla nasıl kullanıldığının hesabını vermiş olması gerekiyor.

### **Sahne izlenen bir oyuna bağlı olarak sürdürülen çalışmalar**

Hep birlikte imgelem gücümüzü geliştirici, düşündürücü bir oyunu izlemeye gitmek, sonra da bu oyunun üzerimizde bıraktığı izlenimlerden ya da etkiden yola çıkarak bir yazı yazma da ilginç çalışmalara yol açabilir. Bu çalışmalar da farklı yöntemlerle sürdürülebilir. Örneğin izlediğimiz oyunun ayrıntılarıyla üzerinde durup ve sahne çözümlemesini yaparak yazıları geliştirebileceğimiz gibi, sadece ilk izlenimin yarattığı esinlenme düzeyinde kalan yazılar da yazabiliriz.

### **Tiyatro fotoğraflarıyla yapılan çalışmalar**

Yaratıcı yazma çalışmalarına tiyatro fotoğrafları da bir esin kaynağı oluşturabilir. Tiyatro fotoğraflarının özelliği sözkonusu sahnelemenin ilginç, çarpıcı, kısaca dramatik bir anını yakalayabilmesidir.

İyi çekilmiş bir fotoğraf, sözkonusu sahnelemeyle ilgili çok şey söyleyebilir bize. Oyunu hiç bilmese bile, fotoğrafa baktığımız anda dramatik, dışavurumcu, grotesk, gerçekçi, fantastik vb. olup olmadığını anlayabiliriz.

### **Önhazırlık aşaması, tiyatro fotoğraflarının alımlanması**

Bir panoya çeşitli tiyatro fotoğrafları asılır. Yaratıcı çalışmaların engellenmemesi açısından fotoğrafların hangi sahne yorumlarından alındığının söylenmemesi önemlidir. Panodaki fotoğraflar dikkatle incelenerek, grup içinde tek tek fotoğraflar üzerinde ayrıntılı olarak konuşulabilir. Fotoğrafta ne gösteriliyor ve nasıl gösteriliyor soruları bağlamında, gösterilen kişi -ya da kişilerin- yüzleri, beden dilleri, birbirleriyle olan ilişkileri, duyguları, iç çatışmaları, kostümleri, sahne tasarımı, ışıklandırma, -fotoğraf siyah beyaz değilse- kullanılan renkler, eğer tek bir kişi gösteriliyorsa, o kişinin yüzündeki anlam, iç dünyası tek tek incelenir ve her bir fotoğraf için bir beyin fırtınası yapılarak çağırışım ve gönderim alanları saptanır. Önemli olan, incelenen fotoğrafın nasıl bir dünyayı yansıttığının belirlenmesidir.

### **Yazma çalışmaları**

Fotoğraf alımlamasından sonra, fotoğraflar grup içinde gelişigüzel dağıtılır. Her katılımcı eline geçen fotoğraftan yola çıkarak diyalog ya da monolog ağırlıklı bir sahne yazacaktır.

Önemli olan fotoğrafın çağırışım ve gönderme alanlarına göre komik, hüznü, trajik, şaşırtıcı, korkutucu bir dramatik kurgunun oluşturulmasıdır. Bu çalışmada anlatılan olayların arka planı yönetmenin notları ya da araya giren bir anlatıcıyla verilebilir.

### **Değerlendirme**

Katılımcılar fotoğrafla birlikte kurguladıkları metinleri tanıtırlar. Dramatik çatışmayı en çarpıcı bir biçimde dile getiren metin doğaçlama çalışmalarıyla oyunlaştırılabilir. Ya da katılımcılar yazdıkları sahneyi hangi fotoğraflardan esinlenerek kaleme aldıklarını söylemeyeceklerdir. Burada amaç diğer katılımcıların okunan sahneye uygun olan fotoğrafı bulmalarınıdır. Böylece bireysel yazma çalışması ve grup çalışması eğlenceli bir oyun havasında sürdürülür.

### **Sonuç**

Farklı yöntemlerle sürdürülen yaratıcı yazma çalışmalarının amacı genelinde tiyatrodan esinlenerek yazma becerisini, çözümleyici düşünme yetisini geliştirmek, özelinde

katılımcıları oynama ve yazma yoluyla tiyatro dünyasının içine sokmaktır. Bir tiyatro sahnesi nasıl oluşuyor, dramatik çatışma nasıl ortaya çıkıyor, diyaloglar nasıl oluşuyor ve geliyor, tiyatronun abecesini oluşturan bu vb. sorularla katılımcılar tiyatronun temellerini yazma süreci içinde öğrenmiş oluyorlar.

### **Abstract**

After it mentions the importance of creative-writing studies nowadays, this article introduces the reader some workshops made by Turkish Teacher Training department of Duisburg/ Essen University in Germany. These workshops support the idea that theatre creates a fertile area to the participants both with the help of the text and acting. It is emphasized that, in a student-centred understanding of teaching which targets to take the hidden creativity of the student out, this kind of workshops will be beneficial for the people who want to be teachers.