

HADI BİR ŞEYLER YAZALIM!

Yazan:
Cath Senker

Resimleyen:
Isobel Lundie

Bu kitabın sahibi:

İÇİNDEKİLER



6 Giriş

1. Bölüm: İlham

- 10 Oku, oku, oku
- 12 Hayal gücünü besle
- 16 Düşüncelerini toparla

Bu kitap yararlı önerilerle dolu!



2. Bölüm: Planlamak

- 20 Zaman ve mekân
- 22 Karakter yaratmak
- 24 Hayat hikâyeleri
- 26 Kahramanlar ve kötü karakterler
- 28 Kim anlatıyor?
- 31 Hikâyenin mekânları
- 34 Olay örgüsü

YARDIM
EDİN!

3. Bölüm: Yazmak

- 38 Bir varmış bir yokmuş...
- 40 Betimleme
- 42 Göstermek ve anlatmak
- 44 Heyecan katmak
- 46 Diyalog
- 48 Tempo
- 52 Mutlu son mu?



4. Bölüm: Türler

- 56 Peri masalı karışımı
- 58 Çizgi roman
- 62 Animasyon
- 65 Gerçek hayattan hikâyeler
- 68 Bilim kurgu
- 70 Fantastik kurgu
- 72 Vahşi yaşam maceraları
- 76 Polisiye
- 80 Korku hikâyeleri
- 82 Çok kısa öykü
- 84 Şiir

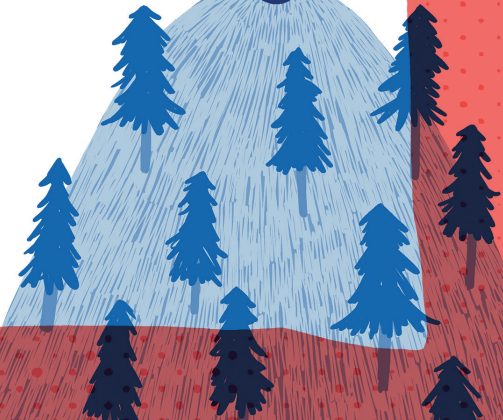
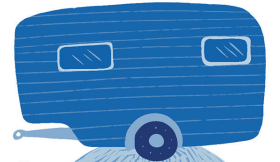
Yazman için
pek çok
alan var!



5. Bölüm: Eseri sunmak

- 88 Tekrar tekrar dene
- 92 Dile özen göster
- 94 Geri bildirim
- 96 Çalışmanı paylaş
- 100 Bir yayıncıya ulaş

102 Sözlük





GİRİŞ



Sunucu hızlı adımlarla mikrofona doğru yürürken salona sessizlik hâkim oluyor. Sunucu boğazını temizliyor ve gözlerini ilk Genç Yazarlar Ödül Töreni için toplananların yüzleriyle dolu salona çeviriyor. Kalbin güm güm atıyor, avuç içlerin terliyor, nefesin kesiliyor. Sonucu öğrenmek için sabırsızlanıyorsun. Acaba değerli hikâyen ödül kazandı mı?

Bu kişi sen olabilirsin. Ya da belki de en son yazdığın hikâyeyi gururla teyzene, köpeğine veya sessizce kendi kendine okuyorsundur.

Yaratıcı yazarlık alanındaki hedefin ne olursa olsun, bu kitap senin için. Bunun sayesinde fikirlerinle özgürce hareket edecek ve bir hikâye oluşturmak için onları nasıl düzene sokacağını öğreneceksin.



YARDIM
EDİN!

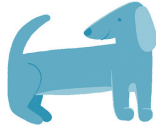
Ne yazmak istersen iste, bu süreçte sana yardımcı dokunacak bazı temel becerilere ihtiyacın olacak:

- İlham bulmak
- Plan yapmak
- Bir olay örgüsü oluşturmak
- Bir mekân yaratmak
- Karakterleri tasarlamak
- İyi bir başlangıç ve son yazmak
- Yazma becerini geliştirmek

Bu kitabı nasıl kullanmalısın?

İlk bölüm tamamen **ilham** bulmakla ilgili. Bir fikir üzerine karar verdiğinde **planlamak** bölümüne geçebilirsin. Oluşturmak istediğin hikâyenin türü için **türler** bölümüne de başvurabilirsin. Ardından, **yazmak** bölümündeki tavsiyeleri kullanarak yazmaya başlama zamanı.

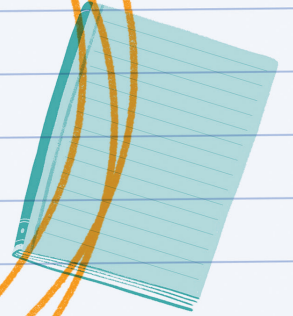
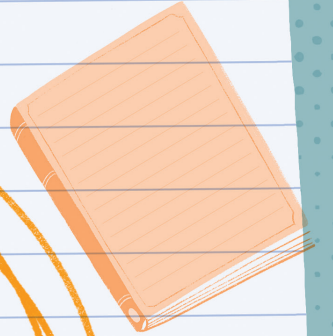
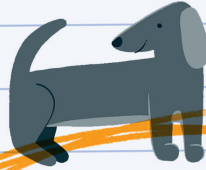
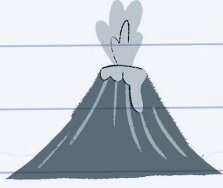
Hikâyenin taslağını oluşturunca, kontrol edip iyileştirmeler yapmak için **eseri sunmak** bölümünden yararlan. Ve ister bir yarışma, ister teyzen ya da köpeğin olsun, hikâyen artık dinleyicisine ulaşmaya hazır!



**Bu kitaptan en iyi şekilde
yararlanmak ve en güzel
hikâyenı yazmak için
bu listeyi kullan!**

- ☐ İlham bulma
- ☐ Hikâyeyi planlama
- ☐ Türüne karar verme
- ☐ Taslak oluşturma
- ☐ Düzeltme
- ☐ Hikâyeyi paylaşma

1. BÖLÜM İLHAM



OKU, OKU, OKU!

İyi yazmak için olmazsa olmaz şeylerden biri dikkatli bir okur olmaktır. Okudukça yeni kelimeler öğrenir, cümlelerin yapılarını tanır ve bir hikâyenin nasıl oluşturulduğunu görürsün. Hiç fark etmeden öğrenirsin!



Ne tarz hikâyeleri seviyorsun?

Yürüyen Şato ya da *Ejderha Dağı* gibi fantastik veya bilim kurgu kitaplarıyla farklı dünyalara kaçmayı seviyor olabilirsin. Ya da belki Jennifer Richard Jacobson'ın *Fil kadar Küçük* kitabı gibi gerçek hayattan esinlenen hikâyeleri tercih ediyorsun.

Korku, polisiye veya macera romanları okurken şaşırmak ya da ürkmek hoşuna gidiyor mu? Yoksa komik bir hikâyeyle kahkahalara boğulmayı mı seviyorsun? Belki de senin ilgi alanın şiirdir; şiirler az sayıda sözcükle pek çok şey anlatabilir.

Eğer çizime ilgin varsa çizgi roman ya da mangaları tercih ediyor olabilirsin.

Etkinlik: Hikâyenin özelliklerini belirlemek

Bak bakalım en sevdiğin kitaplardan birinde bu özelliklerin hepsini bulabilecek misin?

- Olay Örgüsü – hikâyede geçen olaylar
- Mekân – hikâyenin gerçekleştiği yer
- Karakterler – insanlar (ya da hayvanlar veya nesneler)
- Diyalog – karakterlerin birbiriyle konuşması
- Betimlemeler – bir sahneyi ya da olayı gözünde canlandırmanı sağlayan kısımlar

İsim:

Olay Örgüsü:

Mekân:

Karakterler:

Diyaloglar:

Betimlemeler:

İsim:

Olay Örgüsü:

Mekân:

Karakterler:

Diyaloglar:

Betimlemeler:

İsim:

Olay Örgüsü:

Mekân:

Karakterler:

Diyaloglar:

Betimlemeler:

İsim:

Olay Örgüsü:

Mekân:

Karakterler:

Diyaloglar:

Betimlemeler:

HAYAL GÜCÜNÜ BESLE

En önemli aracın kendi hayal gücündür. Kitap okuyarak, film izleyerek ya da internetten araştırma yaparak onu beslemeyi unutma. İşte sana ilham verecek diğer birkaç yöntem:



Gerçek hayat

- Arkadaşlar, aile ve tanıdığın insanlar
- Ünlüler; şarkıcılar, oyuncular, yazarlar
- Spor; kazananların ve kaybedenlerin hikâyeleri
- Hayvanlar



Nesneler

- Evin içindekiler
- Doğadakiler
- Herhangi bir müzedekiler



Olaylar

- Geçmişte ve şimdi olan ya da gelecekte olabilecek şeyler
- Yaşadığın bölgede, ülkende ya da dünyada yaşananlar
- Talihsizlikler; bardağın kırılmasından koronavirüs salgınına varıncaya dek her türlü olay



Yerler

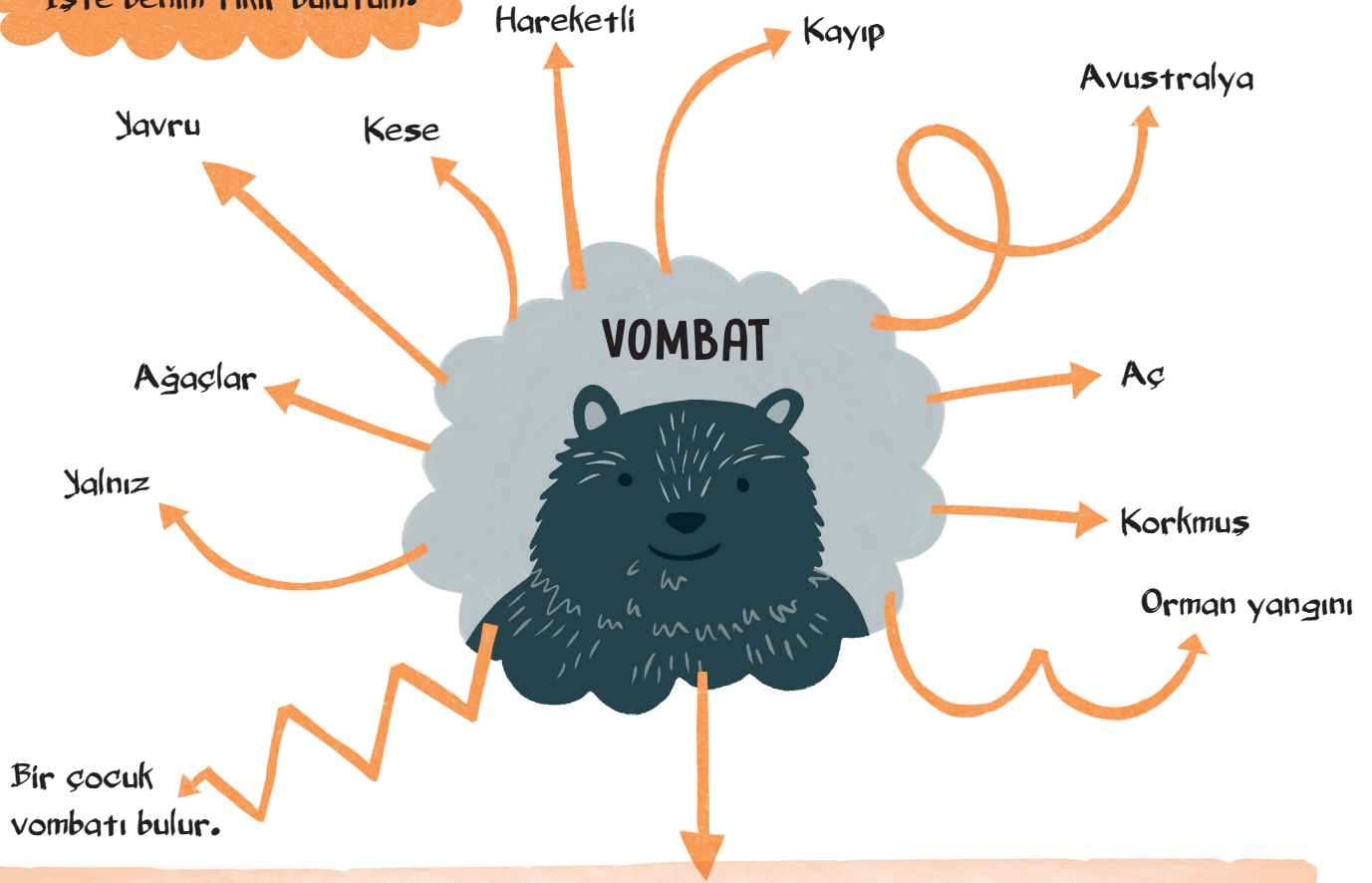
- Ev ya da dışarısı
- Doğal hayat
- Uzay



Etkinlik: Fikir bulutu

1. Büyük bir bulut çiz. Tam ortasına bir karakter ya da konuyla ilgili bir fikir yaz veya çiz. Bu sihirli bir yaratık da olabilir, bir hayvan, bir ev eşyası ya da tarihi bir olay da.
2. Onunla bağlantılı kelimeler yaz ya da istersen çiz.
3. Bir hikâye fikri düşün. Sorular sor. Bir şey olsa ne olurdu? Nasıl? Ne Zaman? Ve sonra ne olurdu?
4. Eğer ilk yaptığın fikir bulutu içine sinmediyse bir daha dene.

İşte benim fikir bulutum:



Bu, Avsutralya'nın tasrasında çıkan korkunç bir orman yangınından kurtarılan yavru bir vombatın hikâyesi olabilir. Ne oluyor? Bir çocuk vombatı buluyor. Nasıl? Ne zaman? Sonra ne oluyor?

Fikir bulutu
