

Ders 1.1: Bilim-Kurgu ve Fantastik Yazımına Giriş

Yazmak. Gelin yazmak üzerine biraz konuşalım. Yazar olmanın, en azından bu ders özelinde konuşuyorken, kafanızda yazar olmak ile alakalı tasarladığınız şeylerle alakası yok. Anlaşıldı mı? Bugün üç konuya değineceğiz ve umarım bunlar dersimizin ana temasını oluşturacaklar. Anlaşıldı mı? Öncelikle sizlere bazı kavramları tanıtmak istiyorum.

- Yazmak ilhamla alakalı değildir.
- Yazmak fikirlerle de alakalı değildir.
- Yazmak, daha doğrusu eserinizi yayınlanması, şansla da alakalı değildir.

Tamam mıyız? Peki, o vakit yazmak ne ile alakalı? Yazmak maharet ile alakalıdır. Bugün size bunu kanıtlamaya çalışacağım. Biraz metafor kullanalım. Bizler yazarız öyle değil mi ve mecazlar kullanmak gibi şeyler de bizim işimiz. Kaçınız, biri size piyano çalmak için piyanonun başına oturduğunda o kişinin iyi bir piyanist olup olmadığını en kısa sürede nasıl anlarsınız? [Sınıfın cevabı 35 nota veya 3-5 nota] Esasen bu odadaki herkes bir piyanistin yetenekli olup olmadığını kişinin piyanoyu çalmaya başlamasından sonraki ilk birkaç dakika içinde anlayabilir. Tam olarak değil. Yine de piyanist iyi mi çalışıyor yoksa hala bir amatör mü; Bu işin ustası mı yoksa sadece işinde iyi mi işte bunu söyleyebilirsiniz. Anlaşıldı mı? Aynı şekilde editörler, eserleri yayınlanmış olan yazarlar, ne yaptığının farkında olan insanlar, sizi de yazmış olduğunuz tek sayfa üzerinden değerlendirebilirler. İşte bu yüzden yazmak ilhamla, fikirlerle veya şansla alakalı değil çünkü sadece tek bir sayfada sizin iyi bir yazar olup olmadığınızı anlayabilirim. Tamam mıyız?

İnsanlar editörlerin neden taslakları reddedip durduğunu veya editörlerin baypas edilmeye başlandığı bu yeni devirde, okuyucuların eserin sadece ilk sayfasını okuduktan sonra neden kenara koyduklarını merak ediyor. Çünkü bu değerlendirmeyi siz de yapabilirsiniz. Elinizde tuttuğunuz eserin sizin için iyi olup olmadığına hızlıca karar verebilirsiniz çünkü yeteri kadar okunuz ve iyiyi biliyorsunuz. Çoğu editörün yapabildiği kadar olmasada biliyorsunuz. Kitaptan bir bölüm okuduktan sonra yazarın usta mı yoksa orta seviyede okunabilirliği olan bir esere sahip ancak usta olmadığı her halinden belli olan bir yazar mı veyahut birinin on iki yaşında iken yazdığı ilk roman mı olup olmadığını anlarsınız. Bütün bunları söyleyebilirsiniz. Peki bu yeteneği nasıl geliştirebilirsiniz. [Öğrencinin biri: Pratik yaparak.] Hey! Biri ne yaptığının farkında!

Yazmanın ilham, fikir veya şansla alakalı olmadığının söylememin nedeni -tabi ki bunlar önemli şeyler ancak yazmak bunlarla alakalı değil. Böyle söylememin nedeni -hadi biraz mecaza düşelim. Baseball takımında tutucu pozisyonunda oynayan bir dünya starısınız. Sahada topa vurmak için plakanın üstüne çıktığınızda -hadi söyleyin- topa vuruşunuz ilhamla, fikirlerle veya şansla mı alakalı? Tamam "fikir" yanlış bir mecaz oldu ama hadi söyleyin şansla mı alakalı? Hayır, bu MELEKE. Bunu o kadar çok yaptınız ki plakanın üstüne sopanızı sallamak için çıktığınızda ne yapmanız gerektiğini biliyorsunuz. Vurucu için, baseball oyuncusu için, topa vurma şansla alakalı değil, öyle değil mi? Bunu yapmak için kaç bin saatini harcadığıyla alakalı. Sizleri cesaretlendirmek istediğim bir konu da yazmaya bir sanat gösterisi olarak bakmaya başlamanızı sağlamak. Anladınız mı?

Yazmak için oturduğunuzda oluşturduğunuz bu melekeler işe koyuluyor ve eğer yeterince pratik yaptıysanız aklınız çözmek için uğraştığınız problemleri çözecektir. Nasıl karakterler oluşturmanız gerektiğini çözecektir. Nasıl bir olay örgüsü kurmanız gerektiğini kestirecektir. Bunları çok ilginç yollardan yapacaktır çünkü bu işlem size doğal gelmeye başlayacaktır. Tıpkı herhangi bir parçayı çalmak için piyanonun başına oturan piyanistin düşünmeden o parçayı çalivermesi gibi.

Bu derste işin mutfağı hakkında bolca konuşacağız. Parçalarına ayırıp inceleyeceğiz. “Yazarların yaptığı şey işte bunlar,” diyeceğiz. Bu işin püf noktası ise şu: Bir çok kere oturup “Brandon’un Büyüsünün İlk Kuralı’nı uygulamalıyım,” ya da “Bu karakter için bir deneme yanılma döngüsü kurgulamalıyım,” diye düşünmeyeceğiz. Tıpkı baseball oyuncusunun “Tamam, işte başlıyoruz. Sopamı aşağı indirdim. Bu yörünge topa vurmak için en iyi-” şeklinde düşünmemesi gibi. Bazı gereklilik hallerinde düşünüyor olabilirler ancak topa vuruş anında bunları düşünmüyorlar. Bunu dersin ilerleyen kısımlarında, nasıl kitap yazılırı konuşurken bunu hatırlayın.

Ben daha çok roman yazımına odaklanacağım. Niye mi? Çünkü bu benim iyi yaptığımın bir şey. Haydi, gerçekleri konuşalım: Kısa hikâye yazımında vasatım. Konu novellalar olunca iyiyim. On beş bin ila yirmi bin kelime arası bir eserde iyi işler çıkarabilirim. Ama beş bin kelime civarında sınırlandım mı berbatım. Size -eğer ki yapabilirsem- kısa hikâyeleri anlatabilecek birini getireceğim.

Roman üzerinden gidecek olmamın bir diğer nedeni ise şu: İddiaya girerim ki bu sınıftaki neredeyse herkes roman okuyordur ancak çok azı kısa hikaye okuyordur. [Öğrencilerle “Okuyunuz mu? Yok. Gençler hep bölemiş yav,” Muhabbeti döndürüyor.]

Yazar olarak temel sorulardan biri “Kısa hikayeler yazarak mı başlamalıyım?” çünkü bir zamanlar kısa hikayeler yazarak yazın dünyasına adım atılıyordu ve bu iyi bir yoldu. Artık değil. Eğer iyi hikayeler yazıyorsanız hâlâ iyi bir yol ancak roman yazmak istiyorsanız ve bütün zamanınızı kısa hikayelere harcarsanız herhangi bir roman yazamayabilirsiniz. Kaldı ki günümüzde okuyucuyla direk iletişime geçebileceğiniz ortamlar mevcut. Bunu da göz önünde bulundurarak eğer yazmak istediğiniz şey romansa, okuduğunuz şey romansa, roman yazmamak için hiçbir engeliniz yok. Yani roman yazmak üzerine konuşacağız.

Çeviri: Muhammed Emre “QuidRides” Turan

Ders 1.2: Fikirler Ucuzdur

Fikirlerin genellikle ucuz olduğunu kafanıza sokmalısınız. (Tahtayı silerken) Beyler bu pek iyi silinmiyor, şunları kullanacağım. Satarken “silinir” diyorlar, “kalıcıdır, hiçbir yere yazmayınız” deseler ya!

Büyük fikirlerin büyük kitaplar oluşturduğu fikrini kafanızdan atın. Elbette belli bir kalitedeki fikirler önemlidir. Lakin iyi bir yazar, en temel fikirlerden bile çok zekice romanlar çıkarabilir. Ve kötü bir yazara en iyi fikirleri dahi verseniz, oluşturacağı şey kötünün ötesine geçemeyecektir.

Hep keşke Jurassic Park fikri bana ait olsaydı derim. Hani dinazorları geri getirir ve onlardan bir hayvanat bahçesi kurarsın. Müthiş bir hikaye ortamı ve bazıları diğerlerinden daha iyi. Ancak öğrenmeniz gereken fikirlerin ucuz olduğudur. Fikirler konusunda endişe etmemelisiniz. Fikirlerinizin üzerine titreyip, çok yüce şeylermiş gibi yaklaşmamalısınız onlara. “İşte, bir tane roman yazdım ve üzerinde o kadar uzun bir süre çalıştım ki kusursuz bir kitap, bitirdiğimde her şey harika olacak.” diye düşünmemelisiniz. Tam aksine, “Şu başlayalı on yıl olmuş kitabım var ya, bana kambur olmaya başladı. Bunu bir kenara koyup, yeni bir şeye başlamalı, birkaç ay yazıp kendi kendime yazmayı öğretmeliyim.” demelisiniz. “Ve işte yazmayı öğrendiğim zaman, yıllardır taslak üstüne taslak yazarak kaç tane yazdığımı unuttuğum, tam bir arapsaçına dönen on yıllık muazzam fikrim üzerinde iyi bir muhakemeye sahip olabilirim.” demeniz gerek.

İşte bu derste, bana gelip benden özel izin almadığınız sürece şimdiye kadar üzerinde çalıştığınız her ne varsa bir kenara koyacaksınız. Aramızda bir kitap sözleşmesine sahip, benden üzerinde çalışmak için özel izin almış birisi var, ki kitap sözleşmesi nedir biliyorsunuzdur. Ya da sanırım bir aracıya sahipsin, henüz bir sözleşmen yok. (Öğrenci evet diye yanıtlıyor.)

Ancak genel olarak, hakkında daha önce kalem oynattığınız -fikirlere sahip olduğunuz, planlamalar yaptığınız şeyleri kullanabilirsiniz- lakin daha önce kağıda döktüğünüz her ne varsa bir kenara koyacak ve bu ders için temiz bir sayfa açacaksınız. (Öğrenci söz istiyor.) Evet.

“Peki giriş bölümü falan yazdıysak?”

Onda sıkıntı yok.

Bir süre dersleri çevrimiçi yayınlayacaklarından, mikrafon sıkıntısından falan bahsediyor. Öğrencilerin kaç tanesinin doktora öğrencisi olduğundan, gittiği okullardan konu açılıyor. Yazmakla ilgili olmadığından çevirmiyorum.

Her neyse, fikirler diyorduk. Fikirler ucuz olmalılar. Onlara kutsal şeylermiş gibi davranmamalısınız. Çok sevdiğim bir hikaye vardır, Jim Butcher’a sorabilirsiniz. Daha yayınlanmadan önce, forumun birinde bu konuda tartışırken paylaşmıştı.

Bir düşünce tarzını savunan bir adam var ve bu düşünce tarzına karşı çıkan başka bir adam daha - bunu defterlerinize yazmayın zira yanlış -

“Yazmak gizemlidir.”

Yani diyor ki otursun ve ilham kapını çaliverir. Müzik grubu olandan bahsetmese gerek. (Muse: İlham, aynı zamanda rock grubu.) (Gülüşmeler)

Sonra ilham gelir ve kafanızdan bir şeyler Athena gibi çıkarır.

Ve bir anda boom!

Sonra bir anda kitap peydah olur! (Boom ve Book arasındaki ses benzerliğinden şaka yapıyor)

Sonra bu arada Pulitzer’ı kazanırsın! Bilmiyorum, büyük ihtimalle verdikleri bu değildir. Pulitzer’dan bahsediyorum. (Gülüşmeler)

Ulusal kitap ödülü! Al bakalım!

Her şeyin bundan ibaret olduğu gibi bir his var. Bunları pek onaylamıyorum.

Cidden, hem de hiç. Demiyorum ki bazen kıyak ilhamlar gelmiyor, elbette geliyor hepimiz yaşadık. Bazen “Bugün parmaklarım durmuyor, neden bilmiyorum.” gibi bir hal alır, yazdıklarınızı okur ve harika olduklarını keşfedersiniz. Ancak unutulmamalıdır ki işinde ehil olup da konuştuğum her yazar, böyle güzel anların yanında çok tatsız, sıkıcı vakitler de geçirmişlerdir. Oturdıkları yerde... odun kırmak gibi, tabiri caizse. Yani oturur, odun kırar ve yapman gereken şeyi yaparsın. Ve işin sonunda, fark ettim ki kitabı okuyan kişi için, o satırların nasıl bir ruh hali içinde yazıldığının bir önemi yok. (Gülüşmeler)

Aradaki farkı anlayamazlar. İşte bu yüzden taslak süresince sıkıntıyla yazılanı iyileştirmeli ve ilhamla gelenin ise gösterişliliğini silip atmalısınız. Zira bunda kendini beğenmişlik doruktadır. Ve bu, büyük ihtimal biraz yavan olacaktır ancak bağlantı kuracak esinlere sahip olacağınız vakitleri bulacaksınız.

Ve işte o zaman bu sıkıcı yazı biraz daha okuyucuyu saracak, şu ise biraz daha az sinir bozucu olacak.

Ve sonra oratada buluşacaklar ki bu da sizin yazma seviyenizi oluşturacak.

Her neyse, Jim Butcher bu adamla tartışıyor.

Adam diyor ki, “Hayır, dünya çapında bir yazar olabilmek için, dünya çapında fikirlere ihtiyacın var.”

Jim yanıtlıyor, “Peki, tamam. Bana... bana verebileceğin en kötü fikri ver, ben de onunla müthiş bir kitap yazacağım.”

Sonra diğer şahıs diyor ki, “Tamam, o halde kitabın ana konusu Pokemon ve Kayıp Roma Alayı.”
(Gülüşmeler)

“Bunun hakkında yaz bakalım.”

Sonrasın Jim, Codex Alera adlı kitabını yazıyor ki sonunda çok büyük, çok satan bir epik fantezi serisi haline geliyor.

Bu hikayeyi çevrimiçi olarak bulabilirsiniz, harikadır ve gerçek bir hikayedir. Codex Alera Pokemon ve Kayıp Roma Alayı arasındaki kesişimdir. Ve Jim, eğer bunu izliyor ve yanılıyorsam, sorduğumda neden söylemedin? Sanırım ilk sorduğumda sorumu başından savmıştı, hatırlamıyorum.

Her neyse, fikirler ucuzdur. Tamam mı?

Çeviri: Muhammet “muaet” Topçu

Ders 1.3: Dersin Amacı ve Formatı

(İlk Hedef: Elli Bin Kelime Yazmak)

Elli bin kelime yazacaksınız. Elli bin kelime kaç sayfa yapar? On bin? İki bin? (Hesaplama süreci) İki yüz sayfa değil mi? Aynen, iki yüz sayfa. Çift boşluklu Times fontunda aşağı yukarı iki yüz sayfa yapar. Büyük bir yük aslında. Elli bin kelimeyi seçmemin sebebi; Ulusal Roman Yazma Ayı'nın bir ayda roman yazmaya yönlendirip insanları cesaretlendirdiği şeyin bu olması. Zamanınızın tümünü yazmaya ayırmıyorsanız zor bir iş. Neyse, çoğu insan yirmi bin kelimeye kadar gelebildiği için bu sınıfta elli bin gayet makul bir hedef ve sizin için çok da zor olmasa gerek.

(Not: Kurs 4 ay sürüyor ayda 12,500 kelime yazılacak.)

Başarabilmek istiyorsanız içinizdeki editörü kapatmanız gerekecek. Anlıyor musunuz? Düzeltip tekrar yazmayı bırakacaksınız. Bir süre sonra çevreleyiciler(outliners; hikayeyi kabataslak biçimde sonlandırıp sonrasında yazıya döken yazar türü) ile şipşakçılar(multi-drafters; fikrin bir kısmı aklına gelip yazarken hikayenin tamamını oluşturan yazar türü) arasındaki farkı konuşacağız.

(İkinci Hedef: Yazma grubuna her hafta bin kelime göndermek)

Yapacağımız şey her hafta yazıp, yazdığımızın bin kelimesini yazma grubunuza göndermek. Yazılarınızın buna yetişemeyeceğinden korkmamanızı öneririm çünkü yazma grubunuzun okuyabileceğinden daha fazla yazacaksınız.

Ben önce ilk bin kelimeyi sonra ikinci bin kelimeyi sonra üçüncüyü ve bu şekilde ilerleyerek göndermenizi öneririm. O haftaki yirmi beşinci bin kelimenizi yazdıysanız bile buna alışmanız gerekecek. Yine de, o hafta bağımsız bir metin, yeni bir bakış açısı falan yazarsanız o hafta onu da gönderebilirsiniz.

Bu işi Live Journal'den yapacağız. Live Journal'den yapıyoruz çünkü ilk birkaç yıl E-Mail'den yaptığımızda insanlar neden e-mail'lerinin ulaşmadığı hakkında türlü mazeret gösterdi veya sunucuları suçladı veya "Abi valla gönderdim ya, bi spam kutusunu kontrol etsene." dediler. O yüzden artık Live Journal'den çalışıyoruz. Live Journal'i seçmemizin sebepleri yeni bir hesabı kolayca açabilmeniz, kaliteli bir koruması olması; yani birisinin çalışmalarınızı görmesi için arkadaş eklemeniz lazım böylece işinizi sitedeki herkese paylaşıyorsunuz, ve grubunuzun sizin ne yazdığınızı görüp okuması ve yorum bırakması için çok kullanışlı. Yani Live Journal bu sınıf için çok güzel bir araç. Bu haftaki ödeviniz -sizi haftaya yeni bir yazı yollamaya zorlamayacağım onun yerine gelecek hafta neler yollayacağınızı konuşacağız alışmanız için biraz zaman veriyorum- ama haftaya kadarki ödeviniz Live Journal'de hesap açıp BENİ ARKADAŞ OLARAK EKLEMENİZ. Her sene yazısını okumak için oturduğumda beni eklediğini fark ettiğim birisi oluyor "Ah ne iyi!" şimdi size e-mail atmakla veya grubunuzdan birisinden bana yazınızı göndermesini istemekle uğraşacağım, bu acı verici BENİ EKLEYİN. Ve Live Journal adınızı lütfen burada belirttiğim gibi ayarlayın. Grup numaranızı, yılınızı ve ilk adınızı kullanacaksınız ve ben de sizi, yüzünüzü ve yazılarınızı tanıyıp ona göre değerlendireceğim. Adınızı Yaralıjojuk17 yapmak istiyorsunuz eyvallah ama lütfen John-2011-Grup4 yapın, benim işimi kolaylaştıracak. Dersin sonunda sizi yazma gruplarına ayıracağız, grubunuzdaki herkesi ekleyin, ve gelecek hafta bir şeyler yollayın. Daha önce yazdığınız bir çalışmanız olabilir. Eğer daha önce yazdığınız bir bölüm varsa onun bir kısmını yolla. Kalanınız bir taslak yollayabilir, daha önce yazdığı ve yorum almak istediği küçük parçaları yollayabilir, bu serbest haftanız ve bu haftalığına diğer haftalarda görmeyeceğiniz istisnalara sahipsiniz. İleriki haftalarda BU DÖNEM BOYUNCA yazdığınız parçaları yollamak zorundasınız. Önceki dönem değil, bu dönem. Bunu belirtmem yaratıcı yazarlık kurslarına sürekli olarak aynı yazıları verenleri uyarmak, biliyorum aranızda bir iki kişi var. YAPMAYIN! Yeni bir şey yazın. Yazar olmak zaten bu demek!

(Üçüncü Hedef: Bir uzman(Mesela Brandon) bulup ilk iki bin kelimenizi eleştirtin.)

İşimiz elli bini yazmak ve ilk iki binini bana getirmeniz ve benim de eleştirmem. Size derin ve ayrıntılı bir eleştiri vereceğimden emin olun. Genellikle ilk iki bin kelimeyi getirmelisiniz ama başlangıca yakın veya yeni bir bakış açısıyla anlatılan kısımlar da olabilir. En iyi parçanız diye, kırk yedinci bölümdeki iki bin kelimenizi yollamayın. Bunu yapmakla rastgele kelimeler seçip "Bak iki bin tane sözcük!" demeniz aşağı yukarı aynı şey olacaktır. Başlangıcı görmemiz lazım çünkü okurların ilk göreceği de bu. (videonun gerisi not sisteminden ibaret, oraları çevirmedim)

Çeviri: "thanks for all the fish"

Ders 1.4: Bahçıvanlar ve Mimarlar

Keşif yazarlarından ve ana hat yazarlarından bahsedelim. Bugün size öğretmek istediklerimi, birinci ders yetenekler, ikinci ders araçlar olarak ikiye ayırdım.

Araçlar. Farklı yazarlar, farklı yazarlar. Bazı genel ilkelerin dışında, tek bir şekilde yazmak zorundasınız diye bir şey söz konusu değil. Ders için size sınırlamalar getireceğim elbette, sizleri belli araçları kullanmaya itecek ve size uygun olup olmadıklarını bakacak ve dersin sonunda sizlere uygun değilse bu araçları eleyeceksiniz.

Araç derken, yazım yöntemlerinden bahsediyorum. Hiç öğretmeninizden “Yazacağınız şeyin ana hattı olmalı.” lafını duydunuz mu, bir kitapta da görmüş olabilirsiniz bu lafı. Genelde duyarsınız. Peki hiç herhangi bir iskelet oluşturmadan yaz önerisini duydunuz mu? Stephen King yazarken hiç ana hat oluşturmadığını söyler. Bu şekilde yazarların bazıları, Stephen King örneğindeki gibi, büyük yazarlardır. Kendisi der ki, “Yazarken ana hat ve yazım şablonları kullanmayın.” Bunlar onun kullanmayı seçtiği araçlardır. Dediğim gibi, her yazar, farklı araçlar kullanır ve bir kitap yazmanın çok farklı yolları vardır. Ve işte bunu en iyi ortaya koyan düşünce biçimi Keşif yazarları ve Ana hat yazarları ayrımıdır. Bu iki gruplamaya dahil birçok insan olmakla birlikte, iki grubun da aynı derecede kendine özgü özellikleri vardır.

Keşif Yazarları: Keşif yazarları herhangi bir iskelet, bir plan oluşturmadan işe koyulan yazarlardır. Bu demektir ki eğer bir keşif yazarı bir ana hat oluşturmaya çalışırsa, yaptığı işten kolayca sıkılır zira zaten yapacağını yaptığını düşünür. Ya da kendilerini kısıtlı hissederler ve karakterleri ölü doğar çünkü hayatları önceden belirlenmiştir.

G.R.R. Martin bir keşif yazarıdır. Bir kitabın ne kadar süreceğini bilmeden yazar. *Bahçıvan* terimini kullanır ki bence çok harika bir tanımlamadır keşif yazarları için. Keşif yazarları hikayelerini büyütmek, yetiştirmek eğiliminde olan insanlardır. Burada şu geçenki ilham şeyinden bahsetmiyoruz. Keşif yazarları da her gün hikayeleri üzerinde çalışır, elbette ki ilham onlar için önemli bir yer tutar ancak bahsettiğimiz şey düz duvara bakıp beklenen değil, gelmesi için sıkı çalışılan ve ter dökülen ilhamdır. Bu sebepler yüzünden keşif yazarları en iyi verime ana hat kullanmadan ulaşırlar. Öbür yanda ise ana hat yazarlarımız var. G.R.R. Martin bunları *Mimar* olarak niteler.

Ana Hat Yazarları: Kitap yazacak bir ana hat yazarı, bu hedef uğruna önünde açık bir defterle bir masaya oturduğunda, ne yapacağını, ne yazacağını bilemez ve bir türlü yazmaya başlayamaz. Ana hatçılar için hedeflerinin ne olduğu önemlidir. Derler ki, “Şu hedefe yönelik bir hikaye yazacağım, o halde bu hikayeyi belirli parçalara bölüp, hedefe giderken bunları birer basamak taşı olarak kullanayım.” ve mühendisvari bir yolla hikayelerini inşa ederler. Bu sebepten yazarlar kendilerine bir ana hat çizerler ancak bahsettiğim bu ufak parçaları giriş gelişme sonuç gibi ufak kalıplara hapsetmeyin. Parçalar, kitabınızı yazmaya bir rehber, bir harita olarak katkıda bulunacak peşi sıra gelen olaylar bütünüdür. Ana hatçılar güçlü olmalarıyla dikkat çekerler, eğer kitaptaki şeyler birbiriyle müthiş bir yapboz uyumu içerisindeyse, büyük ihtimalle bir mimarla karşı karşıyasınız demektir. Bu yazarlar kitapları için çok fazla hat oluştururlar, aylarını ana hatları belirginleştirmek için harcarlar ve kitaplarını birkaç hafta içinde bitirirler zira öncesinde çok fazla ön-yazım oluşturmışlardır zaten.

Birçok insan, bu iki başlıktan birine dahil olmaya meyillidir. Ancak bu ikisini de kullanmayı deneyene kadar, hangisine dahil olduğunuzu ya da hangi durumlarda hangisinin daha uygun olduğunu bilemeyeceksiniz. Bu derste bunlardan birini kullanacaksınız.

Bir anahatçı olarak, ana hatlarınızı çizmek için bir haftanız var ve bence bu yeterlidir.

Şimdi biraz bu iki yazar tipinin özelliklerinden bahsedelim.

Keşif yazarları, çokça gözden geçirmeye meyillidirler. Yazmaya devam etmeden önce, şimdiye kadarki yazdıklarının kusursuz olmasını ister. Keşif yazarlarında şöylesi bir durumu sıkça görürsünüz; önce ilk bölümü yazar ve yazdıklarından tatmin olur, üzerinde birkaç taslak yazar ardından diğer bölümleri yazarken anlık bir aydınlanma yaşayıp, “Hikayenin gidişatını iyi anlıyorum!” nidasıyla gerideki bölümlere dönüp onların üzerinde oynamalar yapar veya yeniden yazar. Birkaç bölüm sonra yine aynı anlık keşiflerden sonra tekrar geriye dönüp tekrar ve tekrar yazar. O yüzden aranızda kitabın ilk bölümünü on, on iki kez okumuşlarınız varsa, bu bir sıkıntı teşkil edebilir.

Keşif yazarları ilerlemek amacı güderler, devam etmeleri, hikayenin gidişatını öğrenmeleri gerekir. İşin aslı yaptıkları kendilerine çok büyük boyutta bir ana hat çizmektir. Bu iş bittikten ve hikayenin gidişatı kesinleştikten sonra ellerinde düzelti yapılacak büyük bir ana hat metni kalacaktır. Yani işin özü, keşif yazarları devam etmelidirler.

Kaşifler için bir diğer özellik ise sonlardaki sıkıntılardır. Kaşifler gidişatı kendileri de başlangıçta bilmedikleri için, kitabın büyük bir bölümünü yazdıktan sonra, “Peki, sanırım bitti.” derler. Edebi kurgular için bu sıkıntı teşkil etmese de, popüler kurgular da iyi bir son önemlidir zira insanlar bir çözüm beklerler. Keşif yazarları son yazmayı öğrenmelidirler. Yani kitabı bitirir, insanlara okutur, beyin fırtınası yapıp bir son hazırlar ve ikinci bir taslağı bu sona yönlendirecek şekilde yazar.

Diğer taraftan anahatçıların bazıları, dünya yaratma hastalığına sahip olmakla bilinirler. Dünya yaratmak demek, bir altyapı kurmak, onu geliştirmek ve mükemmel bir diyar yaratmaktır ve işin sonunda dünya yaratacağım diye yirmi yıl harcar ve bir türlü kitabınızı yazamazsınız. Mimarların büyük sorunlarından birisi budur.

Bir diğer sorun ise, ana hatçılar ilk taslakta yardırıp gider, ve sonra tamamdır deyip onu bir kenara bırakır ve yeni bir şeye başlarlar. Ben de böyle yapmıştım, ilk kitabım satışa çıkmadan önce on üç kitap taslağı bitirmiştım. “İşte bitti, müthiş eğlenceli, yenisine geçeyim.” gibi bir düşünceyle sürekli farklı projelere geçmek mimarlar için bir sorun teşkil edebilir.

Büyük ihtimalle bu iki yazım biçiminin de niteliklerine sahipsiniz ve yazdığınız şeye bağlı olarak bu ikisinin de özelliklerinden yararlanacaksınız. Kendimden örnek vermek gerekirse, dünyamı oluştururken mimarlığı, karakterlerimi oluştururken ise bahçıvanlığı seçerim. Bu bende epey işe yarıyor, karakterlerimi daha taze tutmamı, yazılmıştan ziyade yaşar halde tutmamı sağlıyor. Bunun da kendi içinde sıkıntıları var elbet, bazen karakterler oluşturduğum mimari normların ötesine uzanıyor ve onların başlarını alıp gitmelerine izin veremeyeceğimden durup düşünüp önceden oluşturmuş olduğum ana hatları yeniden düzenliyorum. Sebebini anlayacağınız üzere, bu durum bazı zamanlar çok sinir bozucu olabiliyor. Kariyerimin ilk zamanlarında bu süreci tam olarak kavrayamadığım için epey vakit kaybetmişim.

Yazdığım çocuk kitaplarında tamamen keşif yazarlığı yaparım. Bir epik fantazyaya yazmaya kalkışsam büyük bir felaket olur ancak onbeş bin kelimelik bir kitabı yazarken keşif yazarlığı gayet uygun bir iş çıkarmam ve istediğim gibi bir şey elde etmem için yeterli oluyor. Lakin yüz bin kelimelik bir kitabı keşfederek yazmak mümkün değil.

Bir keşif yazarı olarak önemli olan tek ana hattın hikayenin bitiş noktası olduğunu unutmayın, bu size daha iyi bir son yazma imkanı sağlar.

Mimarların bazı konularda güzel keşifler yapma imkanı bulacaklarını da fark edeceksiniz. Çizdikleri ana hatların içerisinde kendilerine birer esneklik payı bulacaklar ve kendileri için bu esneklik payının ne olduğunu keşfedecekler. Demin de örnek verdiğim gibi benim için bu karakter yaratımında geçerli, belki siz farklı bir konuda bir şeyler keşfetmeyi kendinize yatkın bulursunuz.

Yani işin özü, bu derste benim amacım sizleri birçok yazım aracı vermek, sizlerin bu araçları keşfetmenizi, onları deneyimleyip uygun olup olmadığını seçmenizi ve bu seçtiklerinizden kendinize has birer alet çantası oluşturmanızı sağlamaktır. Yazdıkça bu araçların size uygun olup olmadığını anlayacak ve elinize oturmuyorlarsa bir kenara iteceksiniz. Yazım grupları da birer araçtır. Bu derste yazım grubu da oluşturacağız. Bu kitaplarınızı iyileştirmede önemli bir role sahiptir. Ancak bazılarınız için bu pek de yararlı olmayabilir. Yazım grupları, mimarlarda bahçıvanlardan daha çok işe yarar. Çünkü keşif yazarları, mimarların aksine insanlara henüz tam anlamıyla bitmemiş kitapları gösterirler. Bu yazarlar bazen “Şöyle olsa daha iyi olmaz mı?” hastalığına tutulabilirler. “Şöyle bir karakter olsaydı

iyi olmaz mıydı?”, “Of, çok iyi fikir hemen bunu yazmalıyım.” deyip o karakteri kurgularına dahil edebilirler. “Ya şu şekilde olsaydı manyak olmaz mıydı?”, “Evet, olurdu!”

Kitabınız bir anda *askeri bilimsel bilim kurgusal paranormal aşk hikayesi* gibi aykırı türlerin harmanı olabilir. Sonra bir anda, “Ve kurguda vampirler de olmalı, vampirler müthiş! Tabi sıradan vampir de olmamalı, antifiriz içmeliler!” gibisinden muazzam fikirlerle karşı karşıya kalabilirsiniz. (Gülüşmeler)

Çeviri: Muhammet “muaet” Topcu

Ders 1.5: Bir Grupla Yazmanın Esasları

(Çeviri boyunca videoda geçen sınıf materyalidir, ödevi zamanında getirmedir gibi sadece bu formatta ders işlenirken faydalı olacak parçaları çeviriye eklemedim gereksiz kalabalık yapmasın diye, iyi okumalar)

Nasıl eleştiri yapılacağından konuşalım. Okuyacaksınız ve not alacaksınız. Söyleyecek bir şeylerinizin olmasını istiyorum. Anladınız mı? “Güzeldi.” demeyin. “Güzeldi.” demek zırvadır, İŞE YARAMAZ. Yapacağınız şey, nelerin güzel olduğunu not almak, tamam? Güzeldi demek işe yaramaz, “Bu karakter çok ilgi çekici ve nerelere varacağını merak ediyorum,” veya “Bu karakter pek ilgi çekici değildi hatta kim olduklarını bile hatırlamıyorum,” demek yazma grupları için mükemmel yorumlardır.

“Şöyle yapmalısın!” KÖTÜ BİR YORUMDUR. Tamam? Yazarlara kitaplarını nasıl yazmaları gerektiğini anlatmayacaksınız, yorum yapacaksınız. Bazen film yapımcıları deneme izleyicilerine filmi gösterip tepkilerini almak ister ve izleyiciler “Bay Lucas bence şunu şunu yapmalısınız.” demez, “Bu kısmı sevdim, bunu pek sevmedim.” derler. Yazarlara bunu vermelisiniz.

Şimdi, madde bir; iyi yorumlar yapın. Yorumunuzun ne ile alakalı olduğuyla ilgili notlar alın, yani madde iki; spesifik olun. Madde üç; tanımlayıcı olun, üstü kapalı değil. Tamam? Bu maddeyi başarıyla uygulamak biraz zordur ama karşılaşacağınız bütün yazarlara karşı yapacağınız yorumlarda önemlidir, SİZİN verdiğiniz tepkiyi tanımlamak “Yazıda şu şu yanlış.” demekten çok daha uygundur. Anlaşıldı mı? Birinci madde tartışmaya pek açık değil ve iyi bir şey, birisinin bebeğini, yazısını eleştiriyorsunuz. “Burayı okurken biraz sıkıldım.” demeniz, yazarlar için “Burayı biraz daha heyecanlı yaz!” demenizden daha iyidir hatta daha sahicidir çünkü belki de sıkılmanızı istiyorlardır. O karakterin sıkıcı bir karakter olduğunu hissetmenizi istiyorlardır, okuyup sıkılmalısınız, tıpkı karakter gibi. Yani “Bunu daha heyecanlı yaz!” demeniz, yazarların yapmaya çalıştığı şeyi baltalayabilir. Muhtemelen “sıkıcı” karakterleri isteyerek yazmazlar ama “sinir bozucu” karakterleri isteyerek yazabilirler, ben yazmıştım. Tamam? Ve belki de biraz aklınızın karışmasını istiyorlardır çünkü sonraki sahnede açıklayıp her şeyi çözüme ulaştıracaklardır. Yani “Burada biraz aklım karıştı,” demeniz çok daha faydalıdır çünkü belki sonraki sahnede bu karışıklığı toparlar veya hala akıl karıştırıcı yazar çünkü bazen biraz belirsizlik iyidir. Evet, birazcık bekleme iyidir ama geçen olayın ne olduğunu hemen anlamak için yazara “Bunu hemen açıklamalısın!” demek yanlış tavsiye olabilir. Çünkü beklemek okuru açgözlüleştirir unsurudur. Anlaşıldı?(Karışık paragraf için özür dilerim, inanın çevirmesi okumasından daha kolay değil.)

Madde dört; önemsiz, küçük şeyleri görmezden gelin. Yazarlar bir kelimeyi yanlış hecelediğinde belirtmeyin, görmezden gelin. Eğer yorumlarında öne çıkan şey “Şu kelimeyi fazla kullanmışsın!” olursa kafana tebeşir atarım. Buna yorumların sonunda yer verebiliriz ama önemli yorumları vermeden ufak hataların peşine düşmeyin. Eğer hikayenin tonunu yüksek ölçüde baltalıyorsa, lafını edebilirsiniz ama değilse, önce karakter ve hikaye yorumlarını yapın. Ufak hatalar önemlidir ama yazar zaten ileride tekrar yazıp düzeltmeler yapacaktır bizim işimiz ilk okuma şu an herkesin yazısı

budanmamış. Birçok yazım hatası olacak, yanlış kurulmuş birçok cümle olacak, ama bu bir sorun değil. Tamam? Bu konuları en son belirtin, yorumunuza bunlarla başlamayın. Tamam?

Şimdi, size eleştiri getiriliyorken geçerli olan önemli bir kural var; müdahale etmeyin. Tekrarlayayım; **ELEŞTİRİLİYORKEN TEK KELİME ETMEYECEKSİNİZ.** Bunu ne zaman bir yazma grubunda söylesem, eleştirilere sıra geldiğinde hiç kimse önemsemedi. Bu altın kuralınız, sıra sizdeyse **KAPAYIN ÇENENİZİ.** Tamam? Sizin işiniz filmi deneme izleyicisine gösterilirken arkada durup "Bak burada heyecanlandılar, burayı sevdiler, burayı beğenmediler," diye not alan adam olmak işiniz "BİRAZ BEKLEYİN ŞURAYI ŞURAYI VE ŞURAYI GÖRÜN SONRA ÇOK GÜZEL OLACAK VE NE KADAR ZEKİ OLDUĞUMU KANITLAYACAK." demek değil! Sıra sizdeyken konuştuğunuzda yaptığınız bu, tamam? Eğer okura "Aynen orası sonraki bölümde açıklığa kavuşacak." dediğinizde okurunuzu yönlendirdiniz ve alacağınız yorumu bulandırmış oldunuz. Eleştirmenlerin "Vay be burayı çok güzel ve tam yerinde çözdün." veya "Evet olay çözüldü ama çok uzattın," demesini istiyorsunuz. Ayrıca eleştirmenlerle tartışmaya girmek veya kendinizi savunuyor gibi gözükme istemiyorsunuz. Birisi "Karakterlerini pek beğenmedim, ilgi çekici değiller." dediğinde "AMA EFSANE KARAKTER ONLAR! ÇOK TEHLİKELİ İŞLER YAPIYORLAR, ÇOK İLGİ ÇEKİCİLER, EN İYİ KARAKTER BUNLAR SEN ANLAMAZSIN ÇÜNKÜ SALAKSIN!" dersiniz ortam gerilir ve insanlar size iyi yorumlar yapmayı bırakır. Eleştirmenlerin parmak basmalarını istediğiniz konuları en sonda belirtebilirsiniz ama müdahale etmeyi bırakın.

Bu kursun dışında, insanlara bitirdiği eserlerini eleştirtmelerini öneririm. Ama bu sınıfta öyle bir şey yok. "Kanka şunu yapman efsane olur," ihtimaline karşı gözlerinizi dört açın. Yorumların yazacaklarınızı değiştirmeleri yönündeki dürtüye direnin, eleştirmenler sizi daha iyi yapacak yorumlarda bulunacaklar ama ayrıca sizi bulandıracaklar da. Kitabı sizin yazacağınız şekilden kendilerinin yazacağı şekle sokacaklar ve bunu bilinçsizce yapacaklar. Eleştirmen olarak yorumlarınızı kitabın olmaya çalıştığı şeyi değerlendirerek yapın, kitabın olmasını istediğiniz şeye göre değil. Sırf ergen vampir aşkını sevmiyorsunuz diye kitaptan bunu çıkartıp sizin olmasını istediğiniz şey haline getirmeye çalışmayın. Grupları aynı ilgiye sahip kişilerden oluşturmaya çalışacağım, böyle bir şeyin çok olmaması lazım ama yine de aklınızda bulunsun. Tamam?

Eleştirildiğinizde yorumları bir kenara koyun, kitabın büyük bir kısmını bitirmiş ve sahiplik duygusu biraz geçtiğinde kitabı revize ederken yorum gözünüzün önünde bulunsun. Yorumu okuyun, sonra sahneyi bir daha okuyun sonrasında işinize yarayacak yorumlar için "Evet bu yönde iyileştirmeler yapabilirim gayet haklı söylemiş," diyeceksiniz ve bazı yorumlar da sadece aptalca gelecek. Önemli değil, çünkü kitabın nereye gideceğini bilmiyorken herkes aptalca yorumlar yapabilir.

(Burada bir öğrenci "Hocam yorumları bir kenara yazın dediniz de, her yorumu mu yazalım?" gibi bir soru sordu, tam duyamadım) Bir konudaki yorumu tek kişi yaparsa ve senin düşüncene karşı o yorum söz konusuysa umursama, kitap senin kitabın ama birden fazla kişi aynı yorumda bulunuyorsa göz önüne al.

Çeviri: "thanks for all the fish"

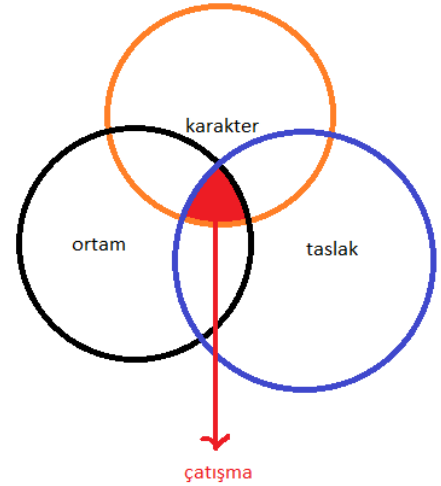
Ders 2.1: Bir Taslağı İyi Yapan Şeyler Nelerdir

Ana hatları belirlemek ve beyin fırtınası yapmak. Geçen hafta fikirlerin zahmetsiz olduğunu konuşmuştuk. Onların önemsiz olduğunu söylemiyorum ancak bir yazar olmaya başladıkça kolay bir şekilde fikirler üretebilmeniz gerekir. Eğer fikir üretme noktasında sıkıntı çekiyorsanız -ki bu oldukça

sık görünür. Güzel bir tarz geliştiriyorsunuzdur ancak ne yazacağınızdan emin değilsinizdir. Heh işte tam bu noktada sizlere yardımcı olacak birkaç tane numara var.

Bunlardan ilki hemen hemen her yerde kullanılan sufledir. Sufleler yazmak iyidir. Bazılarını internetten yaptığım “Yazma Bahaneleri” adlı radyo programında veriyorum çünkü bunlar bazı kişilerin cidden işine yarıyor. Ama şunu fark ettim ki ben sufleler yazmayı sevmiyorum. Çünkü ben daha çok iyi bir hikaye anlatımıyla kesişen güzel bir çatışma arıyorum.

Gerçekten de bir kitap, bana göre, üç şeyin kesişiminden ibarettir. En üstte karakteriniz, bir tarafta oluşturduğunuz ortam diğer tarafta ise hikayenin taslağı vardır. Bu üçünü içine alan şey ise çatışmadır. [Tahtaya “karakter”, “ortam” ve “taslak” yazdı. Her birini ayrı ayrı şekilde venn şeması şeklinde çevirdi. Üçünün de kesiştiği yere “çatışma” dedi.] Çatışma hikayeleri sürükleyen şeydir. Eminim ki şu atasözünü duymuşsunuzdur: “Kraliçe öldü” bir hikaye değildir ancak “kraliçe öldü ve kralda onun kederinden öldü” bir hikayedir. Bunun ardında yatan sebep kralın kederlenmesi daha çok çatışma çıkarmasıdır. Kralın kederlenmesi bir soruyu, ilişkiyi ortaya çıkarır. Bayağı basite indirgemiş olacağız ama –bir kitabı yazmaya başladığımda karakterle ortam veya taslakla ortam arasında çatışmaya sebep olan kesişimleri arıyorum. Şu an da taslak derken hikayenizin genel hatlarını kastediyorum.



Taslağın birçok farklı tanımı vardır. Taslağı sizi bölüm bölüm ilerleten şeyler olarak tanımlayabilirsiniz hatta paragraf paragraf. Bu tanımda taslak sizin temel noktanızdır. [one sentence pitch -> anca böyle çevirebildim.] Yüzüklerin Efendisi: Ortada dünyaya hükmedebilecek bir yüzük var ve bu yüzüğü yok edebilecek tek kişi de kılıcı ayakları olan, tecrübesiz, çay içmeyi seven ve ölümün kol gezdiği topraklara gitmek istemesede gitmek zorunda olan bir Hobbit. Hikayenizin taslağı bir cümle ile tarif edilebilir. LOTR’a daha iyi bir taslak cümlesi herhalde şöyle olurdu: Frodo’nun Shire ile Mordor arasındaki tehlikeli topraklardaki yolculukları. Sissoylu için –Bir grup hırsızın, kara hükümdarın kendisini soymaya çalışmaları. Çokça söylediğim gibi bunlar anahtar taslaklar.

Anahtar taslaklar [tek cümlelik taslakları kastediyorum] benim için genellikle yeterli değildir. Yukarıda saydığım üç şeyin kesişimine ihtiyaç duyarım. “Bir grup hırsızın, kara hükümdarın kendisini soymaya çalışmaları,” iyi güzel de kimin nesi bu çete ve onları bunu yapmaya zorlayacak olan çatışma nerede? Onlar bunu neden yapıyor? Benim için hikaye tam da bu noktada oluşmaya başlıyor ve size de bunu yapmanızı öneriyorum.

Eğer sizde o muhteşem dünya-kurucularından biriyseniz [sıfırdan dünya kuranlardan bahsediyor mesela LOTR evreni veya Cosmere] yapmanız gereken şey düşlediğiniz dünyaya ait, çatışma içeren karakterler veya taslaklar geliştirmektir. Karakterlerinizi mümkün olduğunca çatışma noktalarına yakın tutmak isteyeceksinizdir. En büyük çaylak hatalarından biri pasif ana karakterler yazmaktır. Böyle şeyler mümkündür çünkü -mesela- bir karakter yazmışsınızdır ve onu kasabada dolaştırırsınız, etrafındaki problemleri gösterirsiniz ve daha sonra onları çözmesini istersiniz ancak bunu yaparken karakter ile olayı bağlayacak kişisel hiçbir bağlantı vermemişsinizdir. Veyahut gençlik buhranlarını [teen problem novel] anlatan bir roman yazıyorsunuzdur ve roman da ana karakter olan kızın arkadaşı ve ona yardımcı olmaya çalışan ana karakter hakkındadır. Çoğu zaman bu direk kişisel müdahaleye sebep olacak kadar yeterli değildir. Eğer düzgünce yaparsanız olabilir ancak yapamazsanız ana karakter sadece hikayeyi gözleyen sıradan bir yabancıya dönüşür, hikayeye müdahil olamaz. Sıklıkla yeni eserler okurum ve birçoğunun ilk bölümünde bahsettiğim bu tarz hatalar

mevcuttur. Bu ilk bölümler başkalarının yaptığı havalı hareketleri izlemek dışında pek de bir şey yapmayan ana karakteri, kahramanın bakış açısını içerir. Bu Üçlü Eylem Düzenini kullanacak olsanız bile kitabınızı yazmaya başlamanız için kötü bir yoldur.

Üçlü Eylem Düzeni şöyle işler: Karakteriniz için hareket taslağını oluşturan tepki ve daha sonrasında etki. Bu birçok kişinin yaptığı bir şekildir. Önce ana karakter tepki gösterir daha sonra onlar [yazarlar] tepki gösterir. [4:44] Bu süper kahraman problemi olarak da bilinir. Eğer ki kötü adamlar Süperman'ı zorunda bırakmamış olsalar Süperman'ın yapacak hiçbir şeyi yoktur. Bu yazarlar için bir çıkmazdır/ikilemdir/muammadır. Yazdığımız birçok karakter tıpkı Frodo gibi mutlu mesut yaşayıp, öğleden sonralarını pipolarını tüttürürken bir yandan çaylarını içerek geçirecektir ta ki aktif olan kötü adamlar gelip kahramanlarımızı harekete geçmeye zorlayana kadar. Kurguda karşılaşa geldiğimiz daimi problemin sebebi de budur: Kötü adamlar, kahramanlardan daha ilgi çekicidir. Çünkü kötü adamlar etki yapabiliyorken kahramanların tek yaptığı tepki vermekten ibarettir.



[Üçlü Eylem Düzeni'nden benim anladığım bu]

Bu demek oluyor ki bir yazar olarak göreviniz ana karakterinizin -tepki veriyorken bile- proaktif olabilmesi için yeni yollar inşa etmek. Bu karakterinizin tasarladığınız ortamla, karakterin üzerinde çalıştığı şeylerle ve diğer karakterle ilişkili tutkuları ve hedefleri olmasını istiyorsunuz demektir. Bütün bunlarla beraber daha geniş bir taslak karakterinizi güç duruma sokup ortalıkta daha fazla dolaşmasını bile sağlayabilir. Şunu aklınızın bir köşesine not edin: Aktif ana karakterler bizim için oldukça zorlayıcıdır. Hem de bayağı zorlayıcıdır. Aktif ana karakterleri de severiz hani. Ne zaman güzel bir klasik aksiyon filmi seyretseniz, ilk Indiana Jones filmi mesela yerinde bir örnek, genellikle şunu görürsünüz: Ana karakter büyük bir olaya ilerlemeden ve her şey kötüye gitmeden önce film ana karakterin inanılmaz derecede aktif olduğu bir sahne ile başlarlar. Bu sahneden sonra tekrar kontrolü ele almadan hemen önce karaktere tepki verdirtir bilirsiniz. Karakterin ne kadar aktif olduğunu gösterdik, potansiyelini dışa vurduk bundan hemen sonrada aktifliklerini ellerinden aldık ve aktifliği tekrar kazanırken sıkıntı yaşamalarını izledik.

Şimdi, buradaki asli varsayımımıza gelirsek, eğer taslaklar yazmakta zorluk çekiyorsanız –ki bu aslında oldukça kolay. Ortamızı oluşturmak için beyin fırtınası yapın. Ortam hakkında gelecek hafta daha ayrıntılı konuşacağız. Yetişirse belki bugün bile biraz konuşabiliriz. Ortamızı oluşturmak için beyin fırtınası yapın. Burası neresi? İlgi çekici olmasının sebebi ne? Ve karakterlerinizi bu kesişim noktalarındaki çatışma bölgelerine yerleştirin. Onları gözleyecekleri pozisyonlara yerleştirmeyin. Misal, eğer kurduğunuz dünyada ilginç bir din varsa karakterinizi direkt olarak bu dinle çatışmaya girecek şekilde veya başka biriyle çatışma içinde olup bu dine inanan biri olarak konumlandırın. Bunu yapmaya başladığınızda fitri olarak bir hikaye oluşturmaya başlamışsınızdır. Azmedeceksiniz. Kafanızda evirip çevireceksiniz ve bir anda BOOM, karakteriniz için bir yol açtınız bile.

Eğer bu işe yaramıyor ise diğer bir yol da tarih kitapları okumaktır. Tarih kitaplarında zibilyon tane ultra ilginç durum bulabilirsiniz. Çokça verdiğim bir örnek fillerin Alpler'in üzerinden geçirilmesidir. Hannibal, Alpler, filler, havalı bir konsept. Biraz daha tarih, Aziz Thomas Becket'in suikastı veya buna benzer şeyler, okursunuz. Tarihteki cafcıflı olayları okursunuz ve bu olayların ana temasını alıp bambaşka bir hikayeyi bu ana tema etrafında oluşturabilirsiniz. Misal, sizinki fillerin Alplerin üzerinden geçişi değil de, ne bileyim, kertenkeleye benzer yaratıkların çözü geçişleri olabilir. Veyahut ana olaydan dört beş adım eksilterek kullanabilirsiniz. Başka bir örnek, uzay gemisi

konvoyunuzu bu gezegenden şu gezegene bir nebula'nın içinden geçirerek götürmeniz gerekir. Bu geçiş esnasında Hannibal, filler, Alpler konseptine benzeyen zorluklarla karşılaşacaksınız. Buna şöyle başladınız: İşte benim çatışmam tam burada gerçekleşecek. Şuradan şuraya gitmemiz gerekiyor ve yolumuzun üstünde eşşek kadar bir engel var. Buraya kadar geldikten sonra tarihe tekrar dönüp, aldığınız temaya neden olan asıl sebepleri ve zorlukları kendi hikayenize adapte etmeye çalışın. İnanılmaz derecede işe yarar. İnsanlar da bunu sürekli yapar. George R. R. Martin bütün bir seriyi bu yöntemi kullanarak yazdı. O bir ortaçağ tarihçisi. Güllerin Savaşı'nı alıp "Bunun fantastik versiyonunu yazacağım," dedi ve ortaya Game of Thrones çıktı. Bu gelenek uzun süredir ilham almak için kullanılan bir yöntem. Hile yapmakla alakası yok ya da doğru yaptığınız müddetçe kıyırık veya kalitesiz değil. [Kıyırık ve kalitesiz "cheap" kelimesinin farklı anlamları. Daha önceki bölümlerde "ucuz" olarak çevrildi. Ancak ben burada vurgu olması açısından farklı anlamlarını kullandım.] Çünkü yaptığınız şey tarihsel bir olayı başlangıç noktası olarak alıp ondan yeni bir hikaye çıkarmak. Bu kimyadaki [aslında science kelimesini kullanıyor ama ben bunu seçtim] mutlak doygun çözelti konseptine benziyor. İçine fazladan bir damla kristal düşse patlayıverecek. Hikayenizin başlangıç noktası için o fazladan bir damlayı arayacaksınız. O kristal farklı birçok yerden gelebilir.

Fikir üretmede kullanılan bir diğer yol ise okumaktan keyif aldığınız hikayelerin, onları sevmenize neden olan özelliklerini bulmaktır. Hikayelerin merkezine ulaşmaya çalışmalısınız. Amma ve lakin burada bir mevzu var ki bunu incelikle halletmeniz gerekiyor. Benim önerim şu: Misal, eğer Tolkien'i seviyorsanız, "çok sevdiğim elfler ve cücelerle dolu" dan birkaç adım ileriye götürün. Büyük ihtimalle elfler ve cüceler Tolkien kitaplarını sevmenize sebep olan asıl unsurlar değil. Bir çok yeni-yazar öyle sanıp hata yapıyorlar. Şöyle düşünüyorlar "Anladım, millet Tolkien'i ortamından [setting] dolayı seviyor öyleyse bende bu ortama uygun şeyler yazmalıyım." Büyük ihtimalle Tolkien'i sevme sebebiniz bu değil. Belki yıllar yıllar sonra D&D oynayıp, benzeri kitaplar okuyup elfler, cüceler vesaireye alıştıktan sonra sevdiğiniz ortam olduğunu söyleyebilirsiniz. Ve eğer sevdiğiniz şey buyusa, bunu kullanarak yazmanızda problem yok. Sevdiğiniz şeyler hakkında yazmamazlık yapmayın. Birçok kişi Tolkien'i kurduğu dünyanın derinliğinden, dünyasına yerleştirdiği değişik birçok şarkı ve diğer şeylerden dolayı sevecektir. Sebep bu olabilir. Ama olmayabilir de. Geçen hafta konuştuğumuza aykırı olacak şekilde hikayenin çekirdeği de olabilir. Hatırlayın hikayenin çekirdek derken -LOTR için- sıradan bir adam, devasa bir şeye karşı durmaya çalışıyor, gelgelelim ki bu sıradan adamın yerine hikayede bir kahraman olmalı. Tolkien'in sizi sarmasının nedeni belki de budur. Her ne olursa olsun eğer sebebinizi bulabilir ve onu genişletebilirseniz "Bunu hikayemi yazmaya başlamak için çekirdek olarak kullanacağım." Tolkien'den aldığınız çekirdeği hikayenizin ruhu olarak kullanıp bambaşka yerlere de gidebilirsiniz. Bu yöntem baya güzel işler. Bir film izlediğiniz ve "Bu filmi x,y ve z'den dolayı sevdim," diyorsanız... Ben hırsızlık romanlarını acayip severim. Michael Crichton tarafından yazılan The Great Train Robbery benim favorilerimdendir. Sneakers filmi, favorilerimdendir. Hal böyle olunca uzun zaman boyunca fantastik dünyada geçen bir hırsızlık hikayesi yazmak istedim. Bir türü alıp bunu bilimkurgu veya fantastiğe yedireceğimi söyledim. Mesela bu mükemmel bir yol.

Benim için genellikle tek bir fikir yeterli değildir. Sissoylu'yu uzun süre yazmayışımın nedeni bu fikirle -hırsızlık romanı- çakışan ikinci bir fikir aramamdı. Sizlere de kitaplarınızda daha fazla fikri bir araya getirmenizi öneriyorum, daha azını değil. Sissoylu için konuşursak, yazmamı tetikleyen şey bir fikrin, ilk fikirden bağımsız olan bir fikirle, kara lordun kazandığı bir dünyayla, çakışmasıydı. Eğer Joseph Campbell'ı, onun ilerini, kahraman mono myth'ini biliyorsanız, Kahramanın Yolculuğu'nu takip eden ancak başarısız olan ve bu hatası yüzünden yaşadığı dünyanın Kara Lord'u olan bir kahraman hayal edin. Frodo yüzüğü kendine saklasaydı ne olurdu? Voldemort, Harry Potter'ı öldürse ne olurdu? Hırsızlık romanlarıyla çakışan bu tarz şeyler bana Sissoylu'yu yazdırdı. Birleşen bu iki şey hikaye çekirdeğimin bir bölümünü oluşturdu. Siz de bu tarz bir şey yapabilir ve hikayenizi buradan kurabilirsiniz.

Kaçınız romanınızı yazmaya başlamadınız? Bir kaçınız mı? Çok fazla değil demek, bu iyi. Eğer romanınızı yazmaya başlamadıysanız az önce anlattığım gibi bir şey ve onunla çakışacak başka bir alan seçin ve yazmaya başlayın.

Öğrenci: Taslak ve ortamın kesişmesine bir örnek verebilir misiniz?

Tabi. Birçok açıdan Sissoylu taslak ve ortamın çatışmasına sahip. İhtilafli noktalarla ortaya çıkardıkları çatışmaları arıyor olmam birbiriyle çatışma içinde olmaları gerektiği anlamına gelmiyor. Birbirlerine sürtündüklerinde ortaya bir ihtilaf çıkıyor zaten. Benim için temel düşünce şuydu: Kara Lordun kazandığı bu dünyayı kurdum ve üzerine, havadan kül yağan ve daha birçok kötü şeye sahip bu ortamı yerleştirdim. İşte bu senin soruna bir cevap. Taslak ve ortamın kesişip çatışma yaratmasına bir örnek. Anladınız mı? Bu benim roman yazarken yaptığım şey.

Başka bir şekilde cevaplamak gerekirse... diyelim ki dünyadaki en iyi kılıç ustası olmak istiyorum. Ortamınızda sizin en iyi kılıç ustası olmanızı engelleyecek bir şey bulmanız gerekir. Mesela kast sistemi olabilir. Ortamınızda katı bir kast sistemi vardır ve sizin bulunduğunuz kasttaki kişiler kılıç kullanmayı öğrenemezler. Burada karakter ve ortam arasında çatışma kurdunuz bile. Taslağınızda kılıç şampiyonaları hakkında olabilir. [evet aklıma başka bir şey gelmedi :)] Şampiyonaya bu zamana kadar katılamamış olanlara ilk defa katılma hakkı verilmiş olabilir.

Çeviri: Muhammed Emre "Quid Rides" Turan

Ders 2.2: Kabataslakçı Yöntemle Konular

Benim genellikle kitaplarımı oluşturduğum yöntem -ki bu yöntemlerden sadece birisi- her zaman o bölüme veya o anki anlatılan konuya uygun olmasa da ana konunun olduğu Dünya veya karaktere uyan şeyler için gözümü açık tutmak. Yani, çok güzel bir fikir buldum diyelim mesela Sissoylu'yu kullanacağım yine, çünkü en ünlü isim çoğunuz okumuşsunuzdur, kitapta sisli geceler vardı, bir gün 70 kilometre hızla giderken onları düşündüm ve dedim ki "Güzelmış, bir kenara yazayım bu ilginç bir fikir ilginç bir Dünya ögesi ve bir kitapta kullanmak isteyebilirim." Washington'a bir geziye gitmişim ve bir gece dışarı bakarken camdan sızan ışıkların dışarıdaki karanlığa ve dışarıda ne varsa üstüne sızıp parladığını gördüm ve dedim ki "Vay be bunu sisli geceler ile birleştiren elime güzelce parlayıp sisin içine ışıldayan ve uzaktan bakıldığında parlayan ışık topları gibi gözükten düzenler geçer." dedim, bu güzel bir görüntü" İşte yaptığım şey bu, fikirleri yavaş yavaş uç uca birleştirmek. Ta ki elime bir hikaye kurana kadar. Tıpkı bir molekülün yapımı gibi, şurada şu burada bu ve şunlar ve bunlar var ve yavaşça zincirler oluşuyor ve ilişkiler kuruluyor hikaye toparlanıyor ve elinize bir roman geçiyor.

Bu elementlerin hepsinden yeterince topladıktan sonra oturur ve kendime bir Kitap Rehberi yaparım. Kitap Rehberi bir doküman dosyasıdır ve açtığımda Kurgu, Dünya ve Karakter olarak üçe ayırır ve yukarıdaki elementleri yazmaya başlarım.

Dünya: Sisli geceler, göklerden yağan küller,

Kurgu: Karanlık Lord Hükümdar'ı tahtından etmeye çalışan bir ekip

Karakter: Bir zamanlar Centilmen bir hırsız olan adam var ve geçmişte kötü bir şeyler olmuş ve şimdi de intikam almak istiyor, işi onu soyamak değil tamamen yok etmek ve hırsızlığı da ekibin diğer üyelerini kandırmak için kullandığı bir süs.

Bunların hepsi ayrı ayrı gelişti, karakterler ayrı ayrı gelişti olaylar ayrı ayrı gelişti ve hepsini Kitap Rehberini kullanarak birleştirip Sissoylu'yu yazdım.

Bir öğrenci "Durduk yere akla gelen fikirleri yanınızda taşıdığınız deftere falan mı yazıyorsunuz?" gibisinden bir şey sordu, ya da ben öyle tahmin ediyorum çünkü o sırada Brandon öğrencilere şeker attığı için gürültü vardı. Laubali herif ya 😊. Brandon da "Evet genelde öyle yapıyorum ve sonra da bilgisayarımdaki "Kullanmam Gereken Çok Havalı Fikirler" belgesine geçiriyorum." diye cevapladı.

Ve genellikle Kitap Rehberi'ni hazırladıktan sonra Çok Havalı Fikirler belgesini açıp buraya uyacak başka bir şey var mı diye bakınıyor ve yukarıdaki gibi uç uca ekleyerek daha fazla bağlantı yapabilir miyim diye düşünüyorum sonra da boşlukları doldurmak için beyin fırtınası yapmaya başlıyorum. Ve bir şeyleri yarattığım yer de burası. Sissoylu için konuşursam; üç farklı büyü sistemi vardı. Allomancy, Hemalurgy, Feruchemy. Allomancy ve Feruchemy tamamen ayrı olarak farklı kitaplar için gelişti. Nihayetinde Allomancy'i bu kitapta kullanmaya başladığımda Kullanmam Gereken Çok Havalı Fikirler'den Feruchemy'i çekip buraya kattım ve Allomancy ile birlikte işleyişinin çok güzel olduğunu fark ettim sonrasında da kurduğum hikaye yapısı için üçüncü bir büyü şekline ihtiyacım olduğunu fark ettim ve Hemalurgy'i organik olarak daha önceden kafamda belirmemişken geliştirdim ve hikayenin hataları olan kısmına koydum. Yani benim yazma sürecim beyin fırtınası yaparak neyin olması gerektiğine karar vererek boşlukları doldurmak. Buradan sonra da birçok düzeltme yapıyorum ve Kitap Rehberi'nin işe yaradığı yer burası. Dünya benim için en geniş nokta, karakterlerin hepsinin her şey hakkında tutkuları ve çatışmaları da göz önünde bulunan bir iki diyaloga sahip olacaklar ama bir seferde çok zorlamam çünkü karakterlerimin deşilmeye ihtiyacı var ve onların kim olduklarına birkaç kez deneyerek karar veriyorum. Sonraki durağım; kurgu. Ben geriye doğru kurgular ve sonrasında ileriye doğru yazarım. Yani kurgu benim taslağım, ve taslakta kitapta olmasını istediğim havalı şeyleri belirlerim. Muhteşemlik benim için her şeydir. Bir şeyi muhteşem yazma yeteneğine sahibim, bunu reddetmeyeceğim ama bu yeteneğe sahibim çünkü yazarken kendimi kısıtlamıyorum. Muhteşem bir fikir geldiği zaman taslağa girmesine izin veriyorum, zincirlerim yok. Ama devam kitaplarında ne kadar harika da olsa bazı fikirleri atmam gerekiyor çünkü artık bir evrenin bir temeli var ve tutarlılık ufak miktardaki mükemmellikten daha önemlidir. Sissoylu evrenine yepyeni çılgınca şeyler eklemek ne kadar güzel olacaksa da uygun olmaz çünkü artık tutarlı bir evrenim var. Ama güzel yanından bakarsak bu sizin için bir sorunsal demektir ki kitabınız basıldı ve insanlar sizi okuyorlar yani artık canon'la ilgili endişelenmek zorundasınız! Yani son söylediklerim çoğunuz için sorun değil 😊 ŞİMDİLİK. Bir gün hepiniz için büyük bir sorun oluşturunca.

Öğrenci: Dünya'nın çok önemli olduğunu söylediniz, şehir isimlerinden falan mı bahsettiniz orada?

Brandon: Hayır, isimlendirme önemli değildir zamanını orada harcama. 1-) Atmosfer hissi 2-) Teknoloji seviyesi ve son olarak 3-)Kültürel Dünya; dinler, hükümetler, tarih. Ya bu konuya bir gün ayıracağız zaten.

Dünya ile ilgili bir olay da, farklı kitapların farklı odak noktaları olacağıdır. Bütün Dünya'yı tek seferde kullanmak zorunda değilsiniz, Tolkien bile tek seferde yapmadı 20 yıl uğraşması gerektiği Dünya üzerinde. Bir kitap için çok farklı dil dünyalarına ihtiyaç duyabilirsin çünkü hikayen kültürler arasındaki farklarla ilgilidir ve en nihayetinde iletişime geçerler ve birbirlerinin farklı düşünme şekilleriyle farklı isimlendirme sistemleriyle ilgili çatışmalar olur. Ve başka bir kitapta iste kültür tekildir. Tek şehirde geçer ufak kültür farklılıkları olacaktır ama genellikle her karakter aynı kültürdendir. Tek bir kültürden oluşan kitap yazıyorsunuzdur, 500 yerine 12 karakter olur hepsi aynı kültürden gelir o yüzden de zamanınızı kitap boyunca etkileşim olmayacak krallıklar kurmakla harcamazsınız. Bazı kitaplarda dini çok derin incellersiniz bazılarında ise bilimi ve bazı kitaplarda ikisini de önemsemezsiniz çünkü önemli

değillerdir, kitabınız için ölümcül önem arz etmiyordur ve öyleyse, bu konularda çok zaman harcamanızı önermem. Yani, Jane Austen kitabı gibi bir şey ortaya çıkacaksa Krallıklar gibi konularda kafanızı 2-3 hafta patlatmak yerine 2-3 saat düşünüp geçmek kafidir. Evet, taslak. Ben taslaklarımı geriye doğru kurgularım. En havalı sahnelerden, en güçlü karakter anlarından "Bu sahnenin en tatmin edici şekilde gerçekleşmesi için yazmam gereken şey nedir?" diye düşünerek kurguyu geri sararım. Yani eğer alt konu olarak bir aşk hikayesi varsa o hikayenin büyük önemli anı birbirlerine açıldıkları ve artık birlikte olmaya başladıkları sahnedir; dersiniz ki "Bu sahne olmadan önce gerçekleşmesi gereken şeyler nedir? Bu sahneyi daha güçlü yapacak, parıdatacak şeyler nedir? Bu sahneden önce hangi sorunlarla karşılaşmalılar?" ve ben bunların hepsini geriye doğru taslaklayıp, ileri doğru yazarak çalışırım. Kitabımı yazarken, ileri doğru yazarım. Taslakla ilgili olay bu aşk ilişkisi gibi bir düzine farklı alt konunun olmasıdır. Taslağım "Bu olur sonra da bu olur." şeklinde değil de "Bu alt konunun finali bu ve bu finale kadar olması gerekenler de bunlar." şeklinde olur, daha sonra bu konuya geleceğiz şu an çok endişelenmenize gerek yok. Ana fikir bir sahneyi yazacağım zaman alakalı alt konuları alırım o sahnede çözülecek bir gizemi alırım ve hepsini karıştırır o andaki Dünya düzenine yerleştirir ve alt konuların finallerine doğru gidilen yolda önemli yer almalarını sağlarım.

Bir başka yazma şekliyse Haritadaki Noktalar Felsefesi'dir. Yolculuğuma San Diego'dan başlayıp Washington DC'ye gideceğim bu ana hedef. Yol boyunca nereleri ziyaret etmek isteriz? Yol üzerindeki üç ayrı noktayı belirleyelim ve bu yolları doldurup ilgi çekici yapalım. Yazmanın bir yolu da budur.

Evet, sorular. "Beyin fırtınası nasıl yapılır, hikayeye nasıl başlanmalı?" sorular, gelsin bakalım.

Öğrenci: Alt konuları yazarken listeleyip, yeri geldiğinde "Bunları burada yazayım." diyerek mi ilerliyorsunuz?

Brandon: Evet, temelde bu. Hangisini yapacağıma dair bir içgüdü geliyor zaten ilerledikçe.

Öğrenci: Hangi kurgunun işinize yarayacağını hikayeyi yazmadan nasıl biliyorsunuz?

Brandon: Her zaman bilmiyorsunuz. Çok pratik ve çok tecrübe edindikten sonra. Genellikle denemeye değer şeylerden. Düşebileceğiniz bazı hataları belirteyim; birçok fikriniz olabilir ama o birçok fikrin birlikte işlemesi daha önemlidir. Bazı yeni yazarlarda "her şeyi mutfak tezgahına yığayım" düşüncesine karşılaşıyorum bir seferde dört kitap yazıyor gibiler ve hangisinin ana kitap olacağına karr verememişler, bu bir sorun olabilir. Burada yapmanız gereken fikirleri ayrı ayrı teşhis etmeniz. Yeni yazarların 7/10'unun yeterince fikrinin olmadığını düşünüyorum ve diğer 3 yazar da varsa her şeyi tezgaha yığıp "YAZACAĞIM KİTAP DOĞA ÜSTÜ AŞK İLİŞKİSİNİ ANLATAN UFAK KRALLIKLI UZAY PENGUENLERİ BARINDIRACAK VE HEPSİ FARKI BOYUTTA GERÇEKLEŞECEK VE KARAKTERLER KİTAPTA OLDUĞUNUN FARKINDA DEĞİLKEN BİRDEN KENDİLERİNİN FARKINA VARACAŞKSDJTŞLEWGI" yani, her şeyi dümdüz yazıp ilgi çekici olmamak ile hikayenizi yeterince ilginç fikirle donatmak arasında önemli bir çizgi vardır.

Öğrenci: Fikirlerinizle ilgili insanlara ne kadar danışıyorsunuz?

Brandon: Çoğu zaman tekil çalışıyorum nadiren çok büyük bir projedeyken insanlarla birlikte beyin fırtınası yapıyorum. Genellikle sadece ben yine de, bu büyük oranda senin nasıl çalıştığınla ilgili. Yazma gruplarında bazı insanlar "İşte fikrim, bunu alıp yoğurun ve nerelere gideceğine dair farklı farklı yorumlarda bulunun ve ben de hikayemi nasıl anlatacağıma karar vereyim."

Öğrenci: Ne zaman kendinizi profesyonel bir yazar olarak tanımlamaya başladınız? Yazma grubunuz sizin için ne kadar önemliydi? Şimdi de bizim yerimizde otururken olduğu zamanki kadar önemliler mi?

Brandon: Benim için öyle. Ben, ilk tam taslakları çok hızlı yazma eğilimindeyim, hızlıdan kastım kitabı bitirmemin bir yıl alması gibi ve bu sektördeki diğer aynı büyüklükteki kitaplara göre gayet hızlı. Bir hafta sonunda yazıyor falan değilim. Ama hızlı ve göreceli olarak temiz ilk tam taslaklar hazırlarım. Çünkü önceden hem kurgumu hem de dünyamı genişçe yaratmışımdır. Bu yüzden, genellikle orta seviye programlarım olur çünkü kitabın üzerinde tekrar çalışmam ve ilerideki ihtimallere odaklanırım ve keşif yazarları için ihtimaller çok önemlidir. Yani benim yazma grubum, genellikle kitabımdaki büyük seviye sorunları ortaya çıkarırlar. Oturup bana bölüm bölüm "Bu bölümde bunu unutmuşsun, bu bölümde burası çok karmaşık, burası ne iş?" gibi yorumlar verirler ve çok kullanışlı olur.

Öğrenci: Yazılarınız ile araştırmalarınızı nasıl denglersiniz?

Brandon: Ben araştırmalarımı minimize tutarım, ta ki elime ilk tam taslağı alana kadar. Çünkü araştırmayı her zaman yapamazsınız. Mesela Kralların Yolu'nda karakter bir cerrahın oğluydu ve onun gerçekten iyi bir cerrahi bilgiye sahip olmasını istedim. Karakter bir askerdi ve çatışma sırasında ameliyatlar için babasının ona öğrettiklerini uyguluyordu. Ben bir cerrah değilim, cerrahlık hakkında çok şey bilmem. Kitabı yazdım ve o sahnelerde "Düzeltti." yazdım, ve karakterimin bir özelliğinin de bu olmasını istediğimden emin olunca "Tamam sorunum burada, nasıl en az zaman harcayarak çözebilirim?" dedim ve tam aptal gibi gözükmemek için birkaç okuma yaptım ve kitabın %70'i tamamlandığında bir cerraha verip "Al bu sahneleri oku, ve yanlış gözüken şeyler için yardım et." dedim. Konu hakkındaki her şeyi öğrenmek bir uzmana vermekten çok daha zaman alacağı için bu yöntemi seçtim ve bulabildiğim en kullanışlısı. Ama bazı yazarların araştırma sayesinde hikayeye kapıldıklarını, beyin fırtınalarını daha etkili yaptıklarını biliyorum. Yazar oturuyor bir yıl boyunca Orta Çağ hakkında okuyor ve kitabı yazdıktan sonra elinde harika bir eser oluyor. Bu onların yolu, benim değil. Ben kontrole sahip olmayı severim ve araştırmayı anlatacağım hikayeye hizmet etsin diye yaparım.

Öğrenci: Aynı anda kaç kitap üzerinde çalışıyorsunuz?

Brandon: Ben genellikle aynı anda bir kitaba yeni materyal yazarım bir kitabın revizesini yaparım ve bir başka kitabın planlamasını. Benim üst limitim bu. Çok nadiren aynı anda iki kitap yazarım.

Öğrenci: Yani Kitap Rehberleri'ni bir kitap üzerinde çalışmanız bittikten sonra diğerine geçerek mi yaratıyorsunuz?

Brandon: Bazen, ama genellikle bir kitabın sonunu bitirirken diğer kitaba başlarım ve bu noktada kitabın %80'ini yazmışımdır ve kalan %20 de kafamda çok güzel hazırlanmıştır. Yani bunları kağıda dökmekte pek fazla beyin işi gerekmez. Artık beyin kapasitemin bir kısmı yeni kitapla uğraşmaya geçer.

Çeviri: "thanks for all the fish"

Ders 3.3: Üçüncü Tekil Şahıs Bakış Açısı

Hadi derinlik hakkında konuşalım. Derinlik genelde temel olarak geçen hafta konuştuğumuz şeylerdi -karaktere hayatın kendisine karşı eşsiz bir bakış açısı vermektir. Ve siz bu gerçekten işe yaradığında, karakterinizin dünyayı diğer karakterlere göre daha farklı bakış açısıyla görmesini istersiniz. Ve bunu bizi uzun, sıkıcı, onların dünyayı nasıl gördüğünü anlatan paragraflarla bombalamadan yapmak istersiniz. Yazmanın muhteşem sanatlarından biri de anlatmak yerine göstermektir. Bu konsepti daha önce duyduğunuzu düşünüyorum. Gösterin, anlatmayın. Bu basit bir deyiş, biz hikaye anlatımının her türünden bahsediyoruz. Bunu yapması gerçekten zor. Sizlere insafı davranmayacağım. Bunu yapması gerçekten zor çünkü bu her şeyi aynı anda yapmanızı gerektiren

şeylerden biri ve hiç bir yazar bunda çok iyi değildir ve **tüm yazarlar kayar.[1:14]**(slide' in alternatifi varsa belirtin lütfen) Çünkü göstermek... biri bana bunda ne demek istediğimi söylesin... hepiniz bunu biliyorsunuz, ama hadi bunun hakkında konuşalım. Biri bana “Gösterin, anlatmayın” derken ne demek istediğimi söylesin.

Öğrenci 1 : Bir şeyi gösterirsen bu hareketin içinde, o an olmuştur. Ama bir şeyi anlatmak şunun gibidir: “oh, şöyle bir şey oldu.

Brandon: Evet doğru.

Öğrenci 2 : Mesela “Bruce köpek yavrularından nefret eder,” ya da “Bruce köpek yavrularını tekmeler,” diyebilirsin.

Brandon: Evet, bu en iyi örnek tipidir. Bruce köpek yavrularından nefret etti. Eğer bu sınıfta bitirdiğiniz yazının bir bölümünü tararsanız bunun gibi bir paragrafla karşılaşsınız "Bruce köpek yavrularından nefret etti."Garanti ediyorum. Hepiniz. Hatta benim erken taslaklarıma bakarsanız bunu her yerde görürsünüz. Eğer sonraki taslaklarıma bakarsanız yine onları her yerde görürsünüz. Çünkü bunu sürekli yapmak gerçekten zor. Ama bunu düzgünce yapmak, göstermeye doğru ilelerlemek, her zaman yapmak istediğiniz şey olmalı. Her taslak sizi o yöne doğru itmeli. Daha fazla göstermeye çalışın. *Anlatmaları* kaldırmalı ve yerlerine *göstermeleri* koymalısınız. Tamam, ilk taslak için mazur görülebilir, gerçi ben sizden iyi alışkanlıklar edininip böyle yapmamanızı önereceğim.

İlk taslakta “Bruce köpek yavrularından nefret etti,” diyebilirsiniz ancak ikinci taslakta siz bu satırla karşılaştığınızda "Sana Bruce'nin köpek yavrularından nefret ettiğini nasıl gösterebilirim" demelisiniz. Ona köpek yavrularını tekmeletemiyor muyum? Tüh, etrafta hiç köpek yavrusu yok. Köpek havlamasına benzer bir ses, ya da bunun gibi bir şey, yapıp bunu "Komşunun köpeğinden nefret ediyorum" demesi için kullanabilir miyim? Onun köpek yavrularından nefret ettiğini göstermek için "Bruce köpek yavrularından nefret eder"den daha iyi bir yol bulabilir misiniz? Ve bunu çok fazla yapıyorsunuz. Yazdıklarınızı okuyorum ve biliyorum ki bunu yapıyorsunuz hem de çok. Sizin bu *göstermeleri* nasıl daha fazla yapabileceğinizi bulmanız gerekiyor.

Göstermeye yaklaşmak için en sık kullanılan yollardan biri diyaloglar kullanmaktır. [3:06]

bir şeyi hareket ettirmenin en büyük yollarından biri onu diyalog yönünde hareket ettirmektir. Diyalog doğal olarak onu anlatmaktan daha çok gösterir. Çünkü o an yaşanan birinin düşüncelerinde daha soyuttur. Sorun şu ki siz hala diyaloglarda çok fazla anlatım yapabilirsiniz. Biz buna hizmetçi ve uşak deriz.

Daha önce hizmetçi ve uşaktan bahsettim mi? 1800’lerde bizim ilk tiyatrolarımızda onlar uşak ve hizmetçinin sahneye gelişini oynamaya başladılar.

Ve hizmetçi " bildiğiniz gibi usta 3 haftadır buralardan uzakta" der.

Ve uşak " onu biliyorum, sen şunu..." ve onlar hepsinin zaten bildiği şeyleri seyirciye anlatmak için geri döner. Bunu yaptığınızda okuyucuya çok sahte gelir.

Onlarının hepsinin bildiği mide bulandırıcı özelliklere sahip karakterlere sahip olmak istemezsiniz.

İnsanlar genelde bunu söylemekten kaçınır, "biliyorsun biz bu argümanı benlerce kere gördük".Bu zeki bir kaçınmadır, ama hala biraz sahte görünür. Bunların konuşmanızda işe yaraması için iyi yollar bulmak zorundasınız, eğer bulabiliyorsanız. Ya da gösterin... Gösterin.

Eğer usta uzaklardaysa, sahneyi hizmetçinin, ustanın oturma odasını temizlerken başlatın ve her şey 3 hafta boyunca aynı şekilde olsun çünkü usta 3 hafta boyunca ilerlemedi, o uzaklardaydı.

Öncesi ve sonrasında nelerden bahsediyor haberim olmadığı için şöyle diyebilirim düz mantık ile;

Hizmetçi bir şey yapıyor ve bizim odanın ne kadar eskiden kalma olduğunu gösteren bir tasvirimiz var, bu da ana hikayeye yol yapıyor.

Ve sonra bahçıvanın bahçenin önünden geçtiğini görürsün, kendi kendine konuşuyordur, araç

gereçlerin oradan geliyordur ve biraz sonra evin leydisi gelir.

Hizmetçiyi bekletmelisin, onun çıktığından emin olmak için bakmalısın. Bu yeterli. Bu 10 kere daha iyidir.

Sen sadece bize sahneyi bizi çekerek en iyi ayarlama yöntemini vermelisin. Bizi nakavt etmeden, tüm açıklamayı vermeden yapmalısın.

Şimdi, karakterlerinin canlı hissetmesi için tek yol bize onların kim olduğunu anlatmaktan çok göstermek.

Üç cümle yerine bize sahnede onların dünyada neyi sevdiklerini ve sevmediklerini kendi yönteminle yazmalısın.

O ne yapar, o bizi kancamış mıdır, mesela ben piramitlerin soyutlamasından bahsettim.

Bu şey hikayeyi aşağı çekiyor, sanki hepsi "hikayenin içinde"ymiş gibi hissettiriyor, okuru kancasına takıyor ve böylece okur daha da içinde oluyor.

Okuyucu hikayenin içinde daha fazla olur. Hikaye onlar için gerçek hale dönüşür.

Bunun yerine yaşayan, nefes alan karakterler ile bu dünya sanki gerçek gibi hissetmeye başlıyorsunuz çünkü işler sürüyor, hikaye devam ediyor.

Sen nefes alan karakterler olmadan bu dünya gerçek ve yaşam var gibi hissetmeye başlarsın çünkü düşünceler oraya gider.

Yani hile kuralı 1; Anlatma, göster.

Çeviri: İsmail "Nightmare" Yılmaz