

భాగం 3

మానవ సేవా రంగంలో ఉపాధి/పని



మానవ సేవలు (Human Services) అంటే ప్రజలకు సేవ చేయడం మరియు అనేక విధాలుగా వారితో సంభాషించడం (interacting) కలవడం. మానవ సేవా రంగంలో ఉపాధి/పని (Work in Human Services) సంబంధించిన ప్రాజెక్టులు మీరు ఇతరులతో ఎలా పని చేయాలో నేర్పిస్తాయి. ఇందులో, మీరు మీ ఆరోగ్యం, మీ కుటుంబ సభ్యులు ఆరోగ్యం ఇతరుల ఆరోగ్యం గురించి వారు తీసుకోవలసిన జాగ్రత్తలపై ప్రాజెక్టులు చేయవచ్చు. అలాగే, కుటుంబానికి బడ్జెట్ తయారు చేయడం, మనుషుల చేతులపై గోరింటాకు పెట్టడం, లేదా కామిక్ బుక్ తయారు చేయడం వంటి వివిధ విషయాలపై ఆసక్తికరమైన వీడియోలు, ఆడియో క్లిప్లను కూడా తయారు చేయవచ్చు. మీ సహచరులతో మీరు ఏమి చేయగలరో ఊహించుకోవడం మీ ఇష్టం.

ఈ విభాగంలో ప్రాజెక్టులకు రెండు ఉదాహరణలు ఇవ్వబడ్డాయి, అవి తోలుబొమ్మలతో కథా సమయం (Storytime with Puppets), కుటుంబ ఆరోగ్య హ్యాండ్ బుక్ (Family Health Handbook.). మీరు ఒక ప్రాజెక్టును మాత్రమే చేపట్టాలి. మీరు ఈ ప్రాజెక్టులలో ఒకదాన్ని ఎంచుకోవచ్చు లేదా మీ ఉపాధ్యాయుని సహాయంతో మీకు నచ్చిన ప్రాజెక్ట్ ను రూపొందించవచ్చు.

ప్రాజెక్ట్ 5

కీలుబొమ్మలతో కథా సమయం



0785CH05

కీలుబొమ్మలతో కథలు చెప్పడం గురించి తెలుసుకోవడానికి ఈ ప్రాజెక్ట్ మీకు సహాయపడుతుంది. మీరు స్క్రిప్ట్ రాయడం, కీలుబొమ్మలను తయారు చేయడం మరియు నేపథ్యాలు, ఆధారాలు, ధ్వని మరియు కాంతితో కీలుబొమ్మ ప్రదర్శనను నిర్వహించడం నేర్చుకుంటారు.

ప్రాజెక్టులో భాగంగా, మీరు వీటిని చేయగలరు:



చిత్రం 5.1: తేలుబొమ్మ ప్రదర్శనను చూస్తున్న విద్యార్థులు

యువకులైన లేదా వృద్ధులైన, కథలు వినడానికి ప్రతి ఒక్కరు ఇష్టపడతారు. ప్రాచీన కాలం నుండి కథ చెప్పడం ప్రబలంగా ఉంది మరియు కాలక్రమేణా అది కథ చెప్పే వివిధ రూపాలుగా అభివృద్ధి—చెందింది. మహారాష్ట్రలోని ఛత్రపతి సంభాజీనగర్‌లోని అజంతా గుహలలో క్రీ. పూ. రెండవ శతాబ్దం మరియు క్రీ. శ. ఐదవ శతాబ్దం మధ్య రూపొందించిన చిత్రాలు కథ చెప్పే ఒక రూపం, అవి జాతక కథల కథలను చిత్రాల ద్వారా చిత్రీకరిస్తాయి.

భారతదేశంలో కథ చెప్పే సంప్రదాయం కూడా ఉంది, ఇది నేటికీ బెంగాలీలో బౌల్ పాటలు, ఉర్దూలో దస్తాంగీయ్, వివిధ భాషలలో కథ, రాజస్థాన్‌లో కవాద్, కేరళ మరియు కర్ణాటకలలో యక్షగానం మరియు దేశవ్యాప్తంగా రామ్ లీల ద్వారా కొనసాగుతోంది. కథ ప్రారంభమైనప్పుడు తెరుచుకునే చెక్క మందిరాన్ని ఉపయోగించి కవాడ్ కథనం చెప్పబడుతుంది. యక్షగానం మరియు రాంలీల సంగీతం, ముసుగులు మరియు దుస్తులతో పాటు సంభాషణలను ఉపయోగిస్తాయి. సాంప్రదాయకంగా, ఈ ప్రదర్శనలు వ్రాతపూర్వక లిపి లేకుండా ప్రదర్శించబడ్డాయి.



చిత్రం 5.2: నీడ తీలుబొమ్మ ప్రదర్శన మన ప్రాచీన ఇతిహాసాల నుండి కథలను చెప్పడానికి వెలుతురు మరియు తీలుబొమ్మల నీడను ఉపయోగించేవారు

కథలు చెప్పే రూపాలు మారుతూ ఉంటాయి, ఉదాహరణకు, ఆధునిక కాలంలో, రచన అనేది కథ చెప్పే ప్రజాదరణ—పొందిన రూపం. రచనతో పాటు, ఫోటోగ్రఫీ, సినిమా, యానిమేషన్ మరియు అనేక ఇతర రూపాలు కథ చెప్పడానికి ఉపయోగించబడతాయి.

విచారించదగ్గ విషయం ఏమిటంటే, కొన్ని సాంప్రదాయ రూపాలు కొన్ని దశాబ్దాల క్రితం వరకు పొందాల్సినంత ప్రజాదరణ పొందలేదు- కొంతమంది కథ చెప్పే ఆధునిక రూపాలను ఇష్టపడతారు. కానీ కథలు చెప్పడానికి కీలుబొమ్మలను ఉపయోగించడం అనేది ఇప్పటికీ కొనసాగుతున్న ఒక రూపం (చిత్రాలు 5.1 మరియు 5.2).

కీలుబొమ్మలు (Puppets) అనేవి మనిషి లేదా జంతువు ఆకారాలు, ఇవి బొమ్మలాటగాడి (puppeteer) ద్వారా కదపబడతాయి. కాబట్టి, క్లాక్‌వర్క్ (clockwork) ద్వారా నడిచే బొమ్మను కీలుబొమ్మగా పరిగణించలేము. కానీ, కళ్ళు, ముక్కు మరియు నోరు కుట్టిన ఒక సాధారణ మేజోడు (simple sock) సైతం బొమ్మలాటగాడి సహాయంతో

కదిలితే, అది కీలుబొమ్మగా పరిగణించబడుతుంది.

కీలుబొమ్మలాట అనేది ఒక కథను వివరించడానికి కీలుబొమ్మలను చేతితో, రాడ్లతో లేదా తీగలతో కదిలించే కళ. కళా విద్యలో కీలుబొమ్మల గురించి మీరు ఇప్పటికే నేర్చుకుని ఉండవచ్చు. మన దేశంలో ఉపయోగించే వివిధ రకాల కీలుబొమ్మల గురించి కూడా మీరు తెలుసుకుని ఉండవచ్చు.

కీలుబొమ్మలాట యొక్క ప్రయోజనం ఏమిటంటే, మీరు ఒకరు లేదా ఇద్దరు మనుషులు మరియు కొన్ని కీలుబొమ్మలతో కూడా ప్రదర్శన చేయవచ్చు. ఈ ప్రదర్శనను సులభంగా ఒక ప్రదేశం నుండి మరొక ప్రదేశానికి తీసుకెళ్లవచ్చు మరియు వివిధ కథలను చెప్పడానికి ఉపయోగించవచ్చు.

ప్రజలు చర్చించడానికి వెనుకాడే లేదా దూరంగా ఉండే వ్యక్తులను కూడా చేర్చుకోవడానికి వెనుకాడే సున్నితమైన సామాజిక సందేశాలను పంచుకోవడానికి కీలుబొమ్మ ప్రదర్శనలు (Puppet shows) ఉపయోగించబడుతున్నాయి. ఇక్కడ మనిషి కాకుండా బొమ్మే మాట్లాడుతుంది కాబట్టి, సాధారణంగా కోపం లేదా బాధ కలిగించే విషయాలను కూడా ప్రేక్షకులు నవ్వుతూ, ఆసక్తిగా వింటారు. ఉదాహరణకు, మాదకద్రవ్య వ్యసనం, మూఢనమ్మకాలు మరియు ఇతర సామాజిక రుగ్మతల గురించి చర్చించడానికి కీలుబొమ్మలను ఉపయోగించారు. అన్యాయానికి వ్యతిరేకంగా ప్రజలను ప్రేరేపించడానికి కూడా వీటిని వాడుతున్నారు.

మీకు తెలుసా?

2012 మరియు 2014 మధ్యకాలంలో, పురావస్తు శాస్త్రవేత్తలు చౌతాంగ్ నది వెంబడి ఉన్న-రాజస్థాన్‌లోని కరణ్పురా వద్ద సింధు సరస్వతి నాగరికతకు చెందిన ఒక ప్రదేశాన్ని తవ్వారు.

అనేక ఆవిష్కరణలలో తోలుబొమ్మ తల కాలగిన ఎడ్డులా కనిపించింది (చిత్రం 5.3). దాని తల కనిపించినప్పటికీ, పురావస్తు

శాస్త్రవేత్తలు ఆ కళాఖండం ఆకారంలో వేరు చేయగలిగిన తల దానిపై పెట్టగలిగే విధముగా అనుకున్నారు. తల కదిలేలా చేయడానికి ఒక తీగను పంపగల రెండు నిస్సారమైన పొడవైన కమ్మీలు (shallow grooves) కూడా ఉన్నాయి.



చిత్రం 5.3: కీలుబొమ్మ తల గల ఎడ్డు

ఈ ప్రాజెక్టులో, మీరు వివిధ రకాల కీలుబొమ్మలను తయారు చేసి కీలుబొమ్మ ప్రదర్శనను ప్రదర్శిస్తారు.

నేను ఏం చేయగలను?

ప్రాజెక్ట్ ముగింపులో, మీరు వీటిని చేయగలరు::

1. ఒక కథ ఆధారంగా స్క్రిప్ట్ రాయండి.
2. వివిధ రకాల పదార్థాలను ఉపయోగించి కీలుబొమ్మలను తయారు చేయండి.
3. కథకు అనుగుణంగా సంగీతం, ధ్వని (sound), లైట్ మరియు వాయిస్ మాడ్యులేషన్ (voice modulation) ఉపయోగించండి.
4. కీలుబొమ్మ ప్రదర్శన ద్వారా ఒక కథను చెప్పండి.

నాకు ఏమి అవసరం?

మీకు ఈ క్రింది సామగ్రి (materials) అవసరం:

1. **కీలుబొమ్మలను తయారు చేయడానికి:** చెప్పులు, చెంచాలు, కొమ్మలు, ఆకులు, పొట్టు, వెదురు, పాత వస్త్రాలు, రిబ్బన్లు, ఫోర్కులు (forks), పెన్నిస్ బంతి లేదా ఏదైనా ఇతర బంతి, రంగులు, బ్రష్లు, పాలెట్లు, కట్టర్, కత్తెర, దారం, సూది, జిగురు, టేప్, కాగితం టేప్, వాడదగినది లేదా ఏదైనా ఇతర అందుబాటులో ఉన్న వస్తువు.
2. **కీలుబొమ్మలను కదిలించడానికి:** తాడు, చీపురు కర్రలు, చాప్ స్టిక్స్ లేదా అందుబాటులో ఉన్న ఇతర సామగ్రి.
3. **వస్తువులు తయారు చేయడానికి:** అల్యూమినియం, కార్డ్బోర్డ్, చార్డ్ లేదా అందుబాటులో ఉన్న ఏదైనా ఇతర సామగ్రి.
4. **ప్రదర్శన కోసం:** కార్డ్బోర్డ్, కలప (సాధారణంగా వ్యర్థాలు), సుత్తి, మేకులు, చార్డ్, బెడ్జీట్, పెయింట్, టేబుల్ క్లౌత్, టార్స్, దియా, టేబుల్ లాంప్స్, సంగీత వాయిద్యాలు, సౌండ్ సిస్టమ్ లేదా అందుబాటులో ఉన్న ఇతర సామగ్రి.

నన్ను మరియు ఇతరులను ఎలా సురక్షితంగా ఉంచుకోవాలి?

కీలుబొమ్మ ప్రదర్శన రూపకల్పన మరియు ఏర్పాటు చేసేటప్పుడు మీరు అనుసరించాల్సిన జాగ్రత్తలు:

1. దయచేసి సూచనల ప్రకారం సాధనాలను ఉపయోగించండి మరియు అవసరమైన భద్రతా జాగ్రత్తలను అనుసరించండి.
2. మీ పని ప్రదేశంలో చాలా ముడి సామగ్రి మరియు పాక్షికంగా పూర్తయిన పని ఉండే అవకాశం ఉంది. కొన్నిసార్లు పాక్షికంగా పూర్తయిన పని సున్నితమైనది; ప్రమాదవశాత్తు లేదా అనుకోకుండా వాటికి నష్టాన్ని నివారించడానికి మీరు దానిని సురక్షితంగా నిల్వ చేయాలి.
3. సరిగ్గా గాలి మరియు బాగా వెలుతురు ఉన్నా గదిలో పని చేయండి.
4. స్క్రిప్ట్ వ్రాసేటప్పుడు గాని ప్రదర్శన సమయంలో, ఇతరుల మనోభావాలను దృష్టిలో పెట్టుకోండి, సానుకూల సందేశాలను అందించండి. ఒకవేళ మీరు మీ కథ ఏదైన నిజ జీవితం నుండి ప్రేరణ పొందుతున్నట్లయితే, మీరు ఆ సంబంధిత వ్యక్తుల నుంచి అనుమతి పొందండి.

ఇంటర్వెట్ భద్రత: ఇంటర్వెట్ ఉపయోగిస్తున్నప్పుడు మీ ఉపాధ్యాయుని సహాయం అడగండి. జాగ్రత్తగా ఉండండి మరియు దేనినీ అప్ లోడ్ లేదా డౌన్ లోడ్ చేయవద్దు. వ్యక్తిగత సమాచారాన్ని ఆన్ లైన్ లో పంచుకోవద్దు.

నేను ప్రారంభించడానికి ముందు ఏం తెలుసుకోవాలి?

మీరు వివరించే కథ మరియు మీరు తయారు చేసే కీలుబొమ్మల గురించి ఆలోచించడం ప్రారంభించే ముందు, మీ కీలుబొమ్మ ప్రదర్శనలో ప్రజలకు ఏది ఆసక్తిని కలిగిస్తుందో తెలుసుకోవడం ముఖ్యం.

కృత్యం 1: కథలు ఎలా విజయవంతమవుతాయి?

మీరు వివిధ వ్యక్తుల నుండి విన్న లేదా వేదికపై లేదా చిత్రంలో (film) చూసిన కథల గురించి ఆలోచించండి.

మీరు ఎక్కువగా ఇష్టపడే కథను, మీరు మళ్ళీ మళ్ళీ వినాలనుకున్న కథను గుర్తుంచుకోండి. ఆ కథ గురించి మీకు నచ్చిన దాని గురించి ఆలోచించండి.

1. ఆ కథ ఎవరు చెప్పారు?

.....

2. వాళ్ళు కథను ఎలా చెప్పారు? వాళ్ళు దాన్ని పఠించారా (recite), లేక తమ స్వరాన్ని మార్చుకుంటూనే ఉన్నారా? వాళ్ళు కథ చెప్పేటప్పుడు ఏవైనా ఆధారాలు తమ స్వరాన్ని మార్చుకున్నారా, చర్యలను ఉపయోగించారా

మరియు వ్యక్తీకరణలను మార్చుకున్నారా?

.....

.....

.....

3. వారు కథ చెప్పిన విధానంలో మీకు ఏం నచ్చింది?

.....

.....

కథకు అత్యంత ముఖ్యమైన విషయం శ్రోతల దృష్టిని ఆకర్షించడం. మీ సహచరులతో మీ ప్రతిస్పందనలను చర్చించండి, కథను ఆసక్తికరంగా మార్చిన కొన్ని సాధారణ అంశాలను మీరు గుర్తించారా అని వారిని అడగండి.

ఈ చర్చ ఆధారంగా, శ్రోతలను ఉత్తేజపరిచేందుకు మీరు ఏం చేస్తారు?

.....

.....

.....

కృత్యం 2: కీలుబొమ్మ ప్రదర్శనను చూడటం

మీ సమీపంలో ఏదైనా కీలుబొమ్మ ప్రదర్శన జరుగుతోందో లేదో తనిఖీ చేయండి. లేకపోతే, మీరు ఒక కీలుబొమ్మలాటను ప్రదర్శించడానికి పాఠశాలకు ఆహ్వానించండి.

కీలుబొమ్మలు ఎన్ని రకాలు ఉన్నాయి అని కీలుబొమ్మలాట (puppeteers) ప్రదర్శించే వారితో మాట్లాడండి. కీలుబొమ్మల పద్ధతిని (mechanism) పరిశీలించండి - కీలుబొమ్మలాట ప్రదర్శించే వ్యక్తి దానిని ఎలా పట్టుకున్నాడు/పట్టుకున్నది, ఆమె/అతను ఎవరిని చూస్తారు, వారి దుస్తులు, కీలుబొమ్మను పట్టుకునే శైలి మరియు ముఖ్యంగా, వాయిస్ మాడ్యులేషన్. ఇది ప్రత్యక్ష ప్రదర్శన అయితే, మానవ నటులతో నాటకం అయితే లేదా కీలుబొమ్మల ప్రదర్శన అయితే, వేదిక అమరిక, నేపథ్యం (background), ధ్వని (sound) మరియు లైటింగ్‌ను (light) గమనించండి.

కీలుబొమ్మ ప్రదర్శన చూసిన తరువాత, దయచేసి ఈ క్రింది ప్రశ్నలకు సమాధానం ఇవ్వండి:

1. కీలుబొమ్మ ప్రదర్శన పేరు ఏమిటి? ఎక్కడ చూశారు?

.....

.....

.....

2. ప్రదర్శనలో ఎలాంటి కీలుబొమ్మలను ఉపయోగించారు (ఉదాహరణకు, రాజు, సింహం, పక్షి)? కీలుబొమ్మలు దేనితో తయారు చేసారని మీరు అనుకుంటున్నారు?

.....

.....

.....

3. ఆ కీలుబొమ్మలాట ప్రదర్శన చేసే వాడు ఏం చేస్తున్నారు? అతను/ఆమె కీలుబొమ్మను ఎలా కదిలించారు?/కీలుబొమ్మలాట ప్రేక్షకులతో మాట్లాడారా లేదా కీలుబొమ్మతో మాట్లాడారా? అవును అయితే, ఎలా?

.....

.....

.....

4. కీలుబొమ్మ ప్రదర్శనలో అత్యంత ఆసక్తికరమైన దృశ్యం ఏమిటి? మీకు ఇది ఎందుకు ఆసక్తికరంగా అనిపించింది?

.....

.....

.....

5. ప్రదర్శనను ఆసక్తికరంగా మార్చడానికి ధ్వని, లైట్, నేపథ్యం లేదా మరేదైనా అంశాలు ఉపయోగించాయా?

.....

.....

.....

ఒకవేళ మీరు ప్రత్యక్ష తోలుబొమ్మ ప్రదర్శనను చూడలేకపోతే, మీరు 'తోలుబొమ్మ ప్రదర్శన భాష' (మీ + ఎంపిక) అనే కీలక పదాలను ఉపయోగించి ఆన్‌లైన్‌లో తోలుబొమ్మ ప్రదర్శన యొక్క వీడియో కోసం శోధించవచ్చు.

నేను ఏం చేయాలి?

కీలుబొమ్మ ప్రదర్శనను నిర్వహించడానికి మొదటి దశ ఒక కథను గుర్తించి స్క్రిప్ట్ రాయడం. అది పూర్తయిన తర్వాత, మీరు కథలోని పాత్రలకు అనుగుణంగా కీలుబొమ్మలను తయారు చేసి, ఆపై కీలుబొమ్మ ప్రదర్శనను రూపొందించాలి. చివరగా, మీరు వేదికను ఏర్పాటు చేసి, ఒక ప్రదర్శనను ఏర్పాటు చేయాలి.

కృత్యం 3: కథ రాయడం /ఎంచుకోవడం

మీరు కీలుబొమ్మలను తయారు చేయడం ప్రారంభించే ముందు, మీరు ప్రదర్శించాలనుకుంటున్న కథ స్పష్టంగా ఉండాలి.

మీరు పాఠశాల లైబ్రరీకి వెళ్లి మరింతగా తెలుసుకోవడానికి పుస్తకాలను చదవవచ్చు. లేదా మీరు ఇతర విషయాలలో నేర్చుకుంటున్నదాన్ని ఉపయోగించవచ్చు, ఉదాహరణకు, భాష నుండి కథ లేదా పద్యం లేదా సైన్స్ లేదా సాంఘిక శాస్త్రంలో చారిత్రక సంఘటన. మీరు మీ తాతయ్య లేదా అమ్మమ్మ మొదలయిన వారు మీకు చెప్పే కథను కూడా ఎంచుకోవచ్చు. ప్రత్యామ్నాయంగా, మీరు సామాజిక సమస్యల చుట్టూ కీలుబొమ్మ ప్రదర్శనను రూపొందించడం గురించి ఆలోచించవచ్చు, ఉదాహరణకు, స్వచ్ఛ భారత్, పోలియో టీకాలు వేయడం లేదా పౌరుల హక్కులు మరియు పౌరుల బాధ్యతలపై మొదలైన.

గుర్తుంచుకోండి, మీరు కీలుబొమ్మలను తయారు చేయాలి, స్క్రిప్ట్ రాయాలి మరియు ఒక ప్రదర్శన ఇవ్వాలి. అందువల్ల, మీ కథ చిన్నదిగా, సరళంగా ఉండాలి, కానీ దానిలో కొంత డ్రామా లేదా యాక్షన్ ఉండాలి.

మీరు ఏ కథను ఎంచుకున్నారు, ఎందుకు?

.....

.....

.....

తరువాత, మీరు కథలోని ముఖ్య అంశాలను గుర్తించాలి. అలా చేయడంలో టేబుల్ 5.1 మీకు సహాయపడుతుంది.

పట్టిక 5.1: ఎంచుకున్న కథలోని ముఖ్య అంశాలు

ప్రశ్నలు	కథ ఆధారంగా సమాధానాలు
కథేంటి?	
దాని పేరు ఏమిటి?	
కథలోని పాత్రలు ఎవరు? వాటి గురించి క్లుప్తంగా వివరించండి	
కథ ఎక్కడ సెట్ చేయబడింది?	

కథ ముందుకు సాగుతున్న కొద్దీ నేపథ్యం మారుతుందా?	
కథ సారాంశం ఏమిటి?	
ప్రధాన సంఘటనల క్రమాన్ని వ్రాయండి.	
కథ యొక్క ప్రధాన సందేశం ఏమిటి?	

కృత్యం 4: కీలుబొమ్మ ప్రదర్శన కోసం స్క్రిప్ట్ రాయడం

మీరు ప్రత్యక్ష ప్రదర్శనను చూడగానీ లేదా సినిమాను చూడగానీ, అందులో సంభాషణలు, దృశ్యాల మార్పులు, సంగీతం, యాక్షన్ మరియు ఇంకా అనేక విషయాలు ఉంటాయి. ఇది కేవలం కథను చెప్పడం కంటే చాలా ఎక్కువ. ఒక కథను ప్రదర్శనగా మార్చే ప్రక్రియను స్క్రిప్ట్ ద్వారా చేస్తారు.

స్క్రిప్ట్ లో పాత్రల సన్నివేశాలు, సంభాషణలు మరియు భావోద్వేగాల దశల వారీ ప్రవాహం ఉంటుంది. ప్రతి సన్నివేశంలో కీలుబొమ్మ (లు) యొక్క స్థానం మరియు కదలిక వంటి వివరాలు కూడా ఇందులో ఉంటాయి. చిన్న పాటలు లేదా కవితలు, లైట్ మరియు ధ్వని ప్రభావాలు వంటి అంశాలను స్క్రిప్ట్ తప్పక పేర్కొనాలి. మాట్లాడే శైలి స్పష్టంగా ఉండాలి, ఉదాహరణకు, సహజమైన, సాధారణ, అధికారిక, విధేయత మరియు మొదలైనవి పాత్ర మరియు సన్నివేశాన్ని బట్టి ఉండాలి.

కనీసం 2.3 పాత్రలు ఉన్న కథను-ఎంచుకోవడానికి ప్రయత్నించండి. కథ ప్రకారం ఈ - పాత్రలు జంతువులు, మానవులు, గ్రహాంతరవాసులు కావచ్చు.

స్క్రిప్ట్ ఎలా రాయాలో అర్థం చేసుకోవడానికి, 'గోపాల్ అండ్ ది హిల్స్ ఫిష్' అనే కథ యొక్క ఉదాహరణను పేజీ 5.2 లో ఇవ్వబడింది. ఈ కథ ఒక రాజు గురించి, రాజు తన ఆస్థానంలో హిల్స్ చేప గురించి ప్రజలు మాట్లాడుకోవడం ఇష్టపడడు. అతను తన ఆస్థాన అధికారి అయిన గోపాల్ ని ఒక పెద్ద హిల్స్ చేపను కొని ఎవరూ దాని గురించి మాట్లాడకుండా రాజభవనానికి తీసుకురావాలని సవాలు చేస్తాడు. గోపాల్ సవాలును స్వీకరిస్తాడు. అతను తన గడ్డంలో సగం తీసేసి తనపై బూడిద పూసుకుంటాడు. అతని రూపాన్ని చూసి ప్రజలు చాలా ఆశ్చర్యపోతారు, అతని చేతిలో ఉన్న పెద్ద హిల్స్ చేప గురించి ఎవరూ మాట్లాడరు.

పట్టిక 5.2: గోపాల్ మరియు హిల్సా చేపల లిపి

క్ర. సం.	పాత్ర	సంభాషణ మరియు శైలి	అవసరమైన పరికరాలు (Props required)	ప్రత్యేక ప్రభావాలు (ఉదాహరణకు, లైట్ మరియు ధ్వని)
	దృశ్యం 1: సింహాసనంపై రాజు, అతని ముందు గోపాల్ నిలబడి ఉన్న దర్బార్ దృశ్యం. గోడపై చిత్రాలతో అందమైన హాల్ ను చూపించే బ్యాక్ డ్రాప్.			
1	రాజు.	(ఫిర్యాదు చేస్తూ): ప్రజలు హిల్సా చేప గురించి మాట్లాడటం వినివిని నేను విసిగిపోయాను	రాజు కోసం సింహాసనం (క్వార్టర్లైట్ తయారు చేయబడి బంగారు పెయింట్ చేయబడింది)	
2	గోపాల్	(ఓపికగా): వారు అలసిపోతారు మరియు ఆగిపోతారు.		
3	రాజు.	(అసహనంగా): ఎప్పుడు!		
4	గోపాల్	(ఓదార్పు స్వరంలో): ఇంకేమైనా వేరే విషయం వచ్చిన వెంటనే.		
5	రాజు.	(కోపంగా): గోపాల్! నాతో వాదించకు. ఎవరూ మాట్లాడకుండా దర్బార్ కు ఒక పెద్ద హిల్సా చేపను తీసుకురావాలని నేను నిన్ను అజ్ఞాపిస్తున్నాను.		చెక్క ఉపరితలంపై చేయి కొట్టిన శబ్దం
6	గోపాల్	(కిందకి వంగి): నేను మీ ఆజ్ఞను అంగీకరిస్తున్నాను, మహారాజా.		ట్రంపెట్ శబ్దం (బొమ్మ ట్రంపెట్ లేదా ఒక వ్యక్తి చేసే శబ్దం కావచ్చు)
దృశ్యం 2 మార్కెట్ ప్లేస్ బ్యాక్ డ్రాప్ ఒక రద్దీగా ఉండే మార్కెట్ ప్రదేశాన్ని చూపిస్తుంది, చాలా మంది వేదిక వైపు చూస్తున్నారు. సగం గడ్డం ముంచిన మరియు బూడిదతో ఉన్న గోపాల్, ఒక పెద్ద హిల్సా చేపను పట్టుకుని, అతని శరీరంపై కప్పుకొని ఉన్నాడు. పట్టణానికి చెందిన మరొక వ్యక్తి నిలబడి ఆశ్చర్యంగా అతని వైపు చూశాడు.				

దయచేసి గమనించండి, ఆధారాలు అంటే వేదికపై ఉపయోగించే కీలుబొమ్మలు కాకుండా ఇతర వస్తువులు (చిత్రం 5.4). వాటిని స్పష్టంగా సెట్టింగ్‌ను చూపించడానికి ఉపయోగిస్తారు (ఉదా., రాజు సింహాసనం) మరియు సులభంగా చుట్టూ తరలించవచ్చు (ఉదా., హిల్స్ చేప, కత్తి, బంతి, కారు, వార్తాపత్రిక). వీటిలో కొన్నింటిని వేదికపై ఉంచినప్పటికీ, మరికొన్నింటిని తీగ లేదా కర్రకు అటాచ్ చేస్తే చుట్టూ తరలించవచ్చు,

చిత్రం 5.4: 'గోపాల్ అండ్ ది హిల్స్ ఫిష్' నుండి గోపాల్ కీలుబొమ్మ

మీ కథకు వివరణాత్మక స్క్రిప్ట్ రాయడానికి పట్టిక 5.3 ను ఉపయోగించండి.

పట్టిక 5.3: మీ స్వంత లిపిని వ్రాయడానికి నమూనా

క్ర. సం	పాత్ర	సంభాషణ మరియు శైలి	అవసరం పరికరాలు (Props required)	ప్రత్యేక ప్రభావాలు (ఉదాహరణకు, కాంతి మరియు ధ్వని)
దృశ్యం 1				
1.				
2.				
3.				
దృశ్యం 2				
1.				
2.				

కృత్యం 5: అక్షరాల రేఖాచిత్రం

మీరు మీ కీలుబొమ్మలను తయారుచేసే ముందు, వారు మనుషులుగా ఎలా ఉంటారో మీరు ఊహించుకోవాలి. అవి పొడవుగా ఉంటాయా లేదా పొట్టిగా ఉంటాయా? వారు ఉల్లాసంగా ఉంటాయా లేదా కోపంగా ఉంటాయా? వారు బయటకు వెళ్లడం లేదా సిగ్గుపడటం చేస్తున్నట్లు ఉంటాయా? వీటిని లక్షణాలు అని పిలుస్తారు. మీ కీలుబొమ్మ యొక్క లక్షణాలను నిర్ణయించడాన్ని మేకింగ్ క్యారెక్టర్ స్కెచ్ అని పిలుస్తారు. కీలుబొమ్మ యొక్క ముఖం మరియు శరీరం, దాని వ్యక్తీకరణ, దాని స్వరం మరియు అలవాట్లను నిర్ణయించడానికి ఇది అవసరం, ఉదాహరణకు, ఉత్సాహంగా ఉన్నప్పుడు

పైకి క్రిందికి దూకడం, విచారంగా
ఉన్నప్పుడు కిందకి దూకడం
(చిత్రం 5.5).

మీరు తరచుగా వాడే
కీలుబొమ్మను, జంతువు లేదా
మానవ బొమ్మలాగా తయారు
చేయవలసిన అవసరం లేదు,
కీలుబొమ్మలకు పొడవైన శరీరాలు,
చేతులు మరియు - కాళ్ళు
ఉంటాయి. అయితే, కీలుబొమ్మ
గురించి పూర్తి అవగాహన
పొందడానికి, మీరు దాని శరీరం
మరియు దాని వ్యక్తిత్వం
రెండింటినీ ఊహించుకోవాలి.

చిత్రం 5.5: భయపడిన సింహం మరియు అతని ఎలుక
స్నేహితుడి కథలోని ఒక దృశ్యం. సింహం కాగితంతో
తయారు చేయబడింది మరియు ఎలుక ఒక సాక్
కీలుబొమ్మ.

గ్రాఫ్ కాగితం ఉపయోగిస్తే గీయడం సులభం అవుతుంది.

మీ కథలో కుందేలు ఉందని అనుకుందాం. మీరు కాగితంపై కుందేలును గీసి కార్టోర్లుపై
అతికించవచ్చు. అప్పుడు మీరు మీ కుందేలు కీలుబొమ్మను కదిలించడానికి కార్టోబోర్డుకు
ఒక కర్రను జోడించవచ్చు.

కుందేలును తయారు చేయడానికి, కుందేలు చిత్రాన్ని, ట్రేసింగ్ పేపర్‌ను మరియు
గ్రాఫ్ పేపర్‌ను తీయండి.

ట్రేసింగ్ కాగితంపై కుందేలును గీయండి మరియు దానిని గ్రాఫ్ కాగితంపై అతికించండి.
తరువాత, మీరు కుందేలును గీయాలనుకుంటున్న చార్ట్ కాగితంపై గ్రాఫ్కు అనుగుణంగా
రేఖలను గీయండి, ఇది మీకు పెద్ద కుందేలును తయారు చేయడానికి సహాయపడుతుంది.
మీరు ఇప్పుడు - కుందేలు యొక్క ప్రతి భాగాన్ని చార్ట్ కాగితంపై కాపీ చేయవచ్చు. మీరు
పూర్తి చేసిన తర్వాత పంక్తులను తొలగించి, మీ కుందేలుకు రంగు వేయండి (చిత్రం 5.6).
కర్రను కుందేలు శరీరానికి అతికించిన తర్వాత, మీ కీలుబొమ్మ సిద్ధంగా ఉంది.



చిత్రం 5.6: గ్రాఫ్ కాగితంతో కుందేలును తయారు చేయడం

కీలుబొమ్మలను ఎలా తయారు చేయాలో ప్రణాళిక వేయడానికి ఈ ప్రశ్నలు మీకు సహాయపడతాయి.

1. మీరు ఏ కీలుబొమ్మలను తయారు చేస్తారు? దిగువ ఖాళీలో వాటిని గీయండి.



2. వాటి ప్రధాన లక్షణాలు ఏమిటి?

.....

.....

కృత్యం 6: కీలుబొమ్మలను తయారు చేయడం

మీరు మీ చుట్టూ లభించే మట్టి, మృదువైన కలప, గడ్డి, వ్యర్థ కాగితం, ఉపయోగించిన సీసాలు, థర్మోకోల్, కార్టోబోర్డ్ లేదా ఏదైనా ఇతర తగిన పదార్థాలతో కీలుబొమ్మలను తయారు చేయవచ్చు. ఉదాహరణకు, మీరు చీపురు చుట్టూ చార్డ్ కాగితంపై గీసిన - చేపల కటొల్లను అంటించి, సముద్రంలో సెట్ చేసిన సాధారణ కథను వివరించడానికి వాటిని కదిలించవచ్చు. మీరు చీపురు చుట్టూ చార్డ్ కాగితం ముక్కును అంటించి, ఆపై చార్డ్ కాగితం లేదా ఉన్ని వంటి పదార్థాలతో చేసిన ముక్కు, కళ్ళు, చెవులను అతికించవచ్చు.

కీలుబొమ్మలను రూపొందించడానికి మీరు ఉపయోగించగల పదార్థాలు మరియు వస్తువుల యొక్క కొన్ని ఉదాహరణలు 5.7 నుండి 5.13 వరకు ఇవ్వబడ్డాయి. ఇతర పదార్థాలను ప్రయత్నించండి మరియు మీరు ఏమి చేయగలరో చూడండి.

1. సాక్ కీలుబొమ్మలు (Sock puppets)

మీరు పాత సాక్స్‌ను తీసుకొని,
వాటిపై కళ్ళు, ముక్కు మరియు
నోరు కుట్టడం ద్వారా సాక్
కీలుబొమ్మలను తయారు
చేయవచ్చు. జుట్టును తయారు
చేయడానికి మీరు సాక్కు కొంత
పాత ఉన్ని కుట్టవచ్చు.
మరు మీ చేతికి సాక్కుకు
కీలుబొమ్మలను ధరించి వాటిని
కదిలించవచ్చు (మూర్తి 5.7)

చిత్రం 5.7: ఉన్ని తో కుట్టిన జుట్టుతో చేసిన
కీలుబొమ్మలు

2. చెంచా మరియు ఫోర్క్ కీలుబొమ్మలు

మీరు ఉక్కు లేదా చెక్క స్పూన్లు మరియు ఫోర్క్‌ను (ఐస్ క్రీం స్పూన్లు
మరియు ఒకసారి వాడిపడే సేవి ఫోర్కులు కూడా) ఉపయోగించి కీలుబొమ్మలను
తయారు చేయవచ్చు. మీరు కేవలం చెంచాపై ముఖాన్ని పెయింట్ చేసి,
ఫోర్క్ మీద కొంత ఊకను చుట్టి, ఆపై దానిపై ముఖాన్ని పెయింట్ చేయవచ్చు
(చిత్రం 5.8).



చిత్రం 5.8: చెంచా మరియు ఫోర్క్ కీలుబొమ్మలను తయారు చేయడం

మీరు ఈ కీలుబొమ్మలను కాగితంతో చేసిన దుస్తులతో అలంకరించి,
స్కెచ్ పెన్నులు లేదా పెన్సిల్స్ ఉపయోగించి రంగులు వేయవచ్చు.

మీరు ఈ కీలుబొమ్మలను చెంచా మరియు ఫోర్క్ హ్యాండిల్స్ ఉపయోగించి
తరలించవచ్చు.

3. చెప్పులు/షూ కీలుబొమ్మలు

మీరు ఒక చెప్పు అడుగు భాగానికి (sole) రంగు వేయవచ్చు లేదా జుట్టు
మరియు మీసం కోసం ఉన్ని దారాన్ని (wool) కట్టవచ్చు లేదా అతికించవచ్చు.
కళ్ళ కోసం మీరు బటన్లను (buttons) అతికించవచ్చు లేదా కేవలం రంగుతో
వాటిని గీయవచ్చు (చిత్రం 5.9).

మీరు స్లిప్పర్ పట్టుకోవడం ద్వారా లేదా మీ చేతికి షూ ధరించడం ద్వారా
ఈ కీలుబొమ్మలను కదిలించవచ్చు.

(a)

(b)

చిత్రం 5.9: (ఎ) అరచేతిపై ముఖం పెయింట్ చేసిన షూ కీలుబొమ్మ.
(బి) కార్క్ మరియు జాట్టుతో చేసిన కళ్ళతో స్లిప్పర్ కీలుబొమ్మ మరియు ఉన్ని తో చేసిన మీసాలు జిగురు మరియు తిగతో జతచేసి ఉంటాయి.

4. బంతి కీలుబొమ్మలు

అలాగే, మీరు బంతితో కూడా ముఖాలను తయారు చేయవచ్చు. బంతి దిగువ భాగంలో ఒక చీపురు పుల్లను) గుచ్చండి, అలా చేయడం వల్ల మీరు దానిని కదపడానికి వీలుగా ఉంటుంది. మీరు ఆ బంతి కీలుబొమ్మపై ముఖాన్ని చిత్రించవచ్చు లేదా ముక్కు మరియు చెవుల ఆకారంలో కత్తిరించిన కాగితపు ముక్కలను బంతికి ఇరువైపులా అతికించవచ్చు (చిత్రం 5.10).



చిత్రం 5.10: ముక్కు మరియు కళ్ళతో కాగితంతో చేసిన బంతి కీలుబొమ్మలను తయారు చేసి, దానిపై అతికించి, ఆపై పెయింట్ చేయండి. బంతి కదలిక కోసం చీపురును పుల్లను గుచ్చండి.

5. కూరగాయల కీలుబొమ్మలు

మీరు బంగాళాదుంపలు వంటి పండ్లను/ కూరగాయలను ఉపయోగించి కూడా బొమ్మలను తయారు చేయవచ్చు. ముక్కు, నోరు మరియు కళ్ళను తయారుచేయడానికి మీరు ముల్లంగి, క్యారెట్ వంటి ఇతర కూరగాయలను కూడా ఉపయోగించవచ్చు (చిత్రం 5.11)

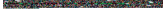
మీరు కర్రలను ఉపయోగించి ఈ కీలుబొమ్మలను కదిలించవచ్చు.

చిత్రం 5.11: బంగాళాదుంపలు మరియు కర్రలతో తయారు చేసిన కీలుబొమ్మ

6. ఆకు కీలుబొమ్మలు

మీరు ఆకులతో కీలుబొమ్మలను కూడా తయారుచేయవచ్చు. ఇవి సులభంగా విరిగిపోని ఎండిన ఆకులు లేదా ఆకుపచ్చ ఆకులు కావచ్చు. మీరు ఆకుపచ్చ ఆకులను ఉపయోగిస్తున్నట్లయితే, మీరు చేతులు మరియు చేతులను సృష్టించడానికి జతచేయబడిన కొమ్మలను ఉపయోగించవచ్చు (చిత్రం 5.12)..

మీరు ఈ కీలుబొమ్మలను పట్టుకుని మీకు కావలసిన చోటికి. తీసుకెళ్లవచ్చు



(a)

(b)

చిత్రం 5.12: (ఎ) ఆకులు మరియు కాండం తో చేసిన ఆకు కీలుబొమ్మ (బి) ఎండిన ఆకులతో చేసిన కీలుబొమ్మ.

7. కార్డ్బోర్డ్ బొమ్మలు

మీరు పనికిరాని కార్డ్బోర్డ్ తో కూడా కీలుబొమ్మలను సృష్టించవచ్చు (చిత్రం 5.13). శరీరంతో పాటు, మీరు కళ్ళు, ముక్కు, నోరు మరియు మీసాలను పోలి ఉండే చిన్న కార్డ్బోర్డ్ ముక్కలను కత్తిరించి అతికించవచ్చు.

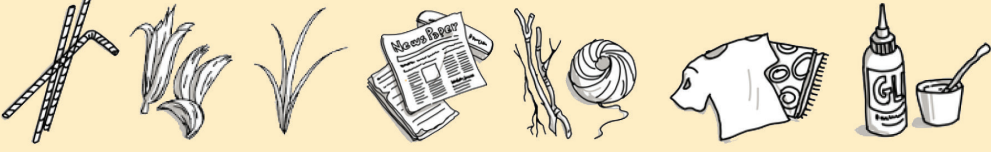


చిత్రం 5.13: పారేసిన కార్డ్బోర్డ్ ముక్కలతో కూడా మీరు కీలుబొమ్మలను తయారు చేయవచ్చు. కార్డ్బోర్డ్ తో కళ్ళు, ముక్కు, నోరు, చెవులు మరియు జుట్టు ఆకారాలను కత్తిరించి వాటిని బొమ్మ శరీరంపై అతికించండి. కీలుబొమ్మను కదిలించేలా చేయడానికి కొన్ని చీపురు పుల్లలను కలిపి టేప్ చేసి, వాటిని కార్డ్బోర్డ్ భాగంలో గుచ్చండి

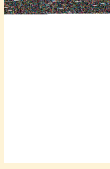
8. కీలుబొమ్మ తలలు తయారు చేయడం

మీరు తల మరియు దుస్తులతో కీలుబొమ్మను తయారు చేయడానికి ప్రయత్నించవచ్చు. చిత్రం 5.14 మీరు తల ఎలా తయారు చేయవచ్చో చూపిస్తుంది. చిత్రంలో చూపిన విధంగా పదార్థాలను సేకరించి ప్రారంభించండి.

పదార్థాలు: కొమ్మలు, తొక్కలు, వార్తాపత్రికలు, దారం, వస్త్రం మరియు నీటి జిగురు ద్రావణం.



దశ 1



రెండు చిన్న కొమ్మలను తీసుకొని వాటిని ఫ్లస్ గుర్తుతో కట్టండి.

దశ 2



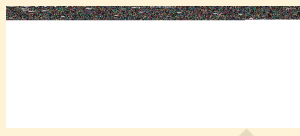
మీకు ఎండుగడ్డి (Straw) లేదా పొట్టు (Husk) అందుబాటులో ఉంటే, వాటిని తీసుకుని ఒక బంతిలా చుట్టండి. దానిని ఫ్లస్ (+) గుర్తు ఆకారంలో తాడుతో కట్టి గోళాకారంగా లేదా అండాకారంగా (oval) తయారు చేయండి. (ఒకవేళ మీకు ఎండుగడ్డి లేదా పొట్టు లభించకపోతే, కాగితాన్ని కూడా ఉపయోగించవచ్చు).

దశ 3



బంతి చుట్టూ వార్తాపత్రికతో చూట్టండి.

దశ 4



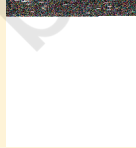
ఇప్పుడు కొంత నీటితో ఒక గిన్నె తీసుకొని దానికి జిగురు వేయండి (3:1: నీరు: జిగురు). దీన్ని బాగా కలపండి మరియు పక్కన ఉంచండి.

దశ 5



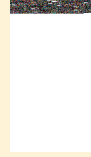
కాగితం ముక్కలను చిన్న ముక్కలుగా చింపివేయండి.

దశ 6



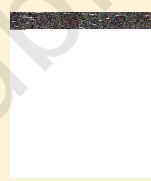
చిరిగిన కాగితం ముక్కను తీసుకోండి. దానిని నీటి-గ్లూ ద్రావణంలో ముంచి, గుండ్రని బంతిపై అతికించండి (దశ 3 నుండి). మొత్తం ఉపరితలం నీటి-జిగురు ద్రావణంలో ముంచిన కాగితంతో కప్పబడే వరకు ఈ ప్రక్రియను కొనసాగించండి.

దశ 7



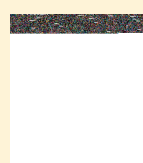
బంతి పొడిగా ఉండనివ్వండి.

దశ 8



వార్తాపత్రిక లేదా ఇతర వస్తువులను ఉపయోగించి తలకు ముక్కు మరియు కళ్ళను జోడించండి.

దశ 9



తలకు పెయింట్ వేయండి.

చిత్రం 5.14: బంతి కీలుబొమ్మను తయారు చేయడం

ఆన్లైన్ వనరుల నుండి నేర్చుకోవడం

మీరు పేపియర్-మాచేతో తలని కూడా తయారు చేయవచ్చు. 'పేపియర్-మాచే ఎలా తయారు చేయాలి' అనే కీలక పదాలను ఉపయోగించి పేపియర్-మాచే తయారు చేయడం నేర్చుకోవడానికి ఆన్లైన్లో శోధించండి (చిత్రం 5.15).

చిత్రం 5.15: పేపియర్-మాచే తలను తయారు చేయడం

ముఖానికి పెయింటింగ్ వేయడం.

మీ కీలుబొమ్మకు తుది రూపం ఇవ్వడానికి ఇక్కడ వివిధ మార్గాలు ఉన్నాయి. భావోద్వేగాన్ని వ్యక్తం చేసే కళ్ళు, ముక్కు, పెదవులు మరియు చెవుల కలయికను మీరు ఊహించుకోవాలి (చిత్రం 5.16). ఉదాహరణకు, నవ్వుతున్న ముఖం, మొద్దుబారిన ముఖం, నవ్వుతున్న ముఖం మొదలైనవి.

మీరు వ్యక్తీకరణలను నిర్ణయించుకున్న తర్వాత, తలలను కాగితంపై అతికించండి - దీని కోసం మీరు పేపర్ టేప్ను ఉపయోగించవచ్చు. పేపర్ టేప్పై తోలుబొమ్మల వ్యక్తీకరణలను గీయండి. పెట్టెపై తోలుబొమ్మ తల యొక్క ఫోటోను అతికించండి.



(ఎ)

(బి)

చిత్రం 5.16: (ఎ) వివిధ రకాల ముఖాలు; (బి) చిత్రించిన కీలుబొమ్మ ముఖం

చర్మం రంగును సరిగ్గా మన చర్మం రంగుతో సమానంగా పెయింట్ చేయాల్సిన అవసరం లేదు. కీలుబొమ్మ ఒక ఊహాత్మక పాత్ర (imaginary character) కాబట్టి, రంగులు కూడా ఊహాత్మకమైనవిగా ఉండవచ్చు. ముఖానికి పెయింట్ చేయడానికి మీరు వివిధ రంగులను ఉపయోగించవచ్చు.

శరీరాన్ని తయారు చేయడం

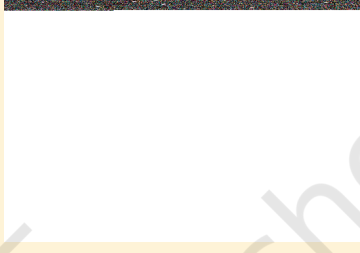
కీలుబొమ్మ శరీరాన్ని తయారుచేయడానికి వివిధ మార్గాలు ఉన్నాయి. చిత్రం 5.17 మానవ కీలుబొమ్మను తయారు చేయడానికి ఒక మార్గాన్ని చూపుతుంది.

దశ 1



పాత బట్టను తీసుకొని పొడవైన దుస్తుల ఆకారంలో కత్తిరించండి. కీలుబొమ్మ తలకు కట్టిన రాడ్ లేదా కర్ర కప్పబడి ఉండే విధంగా కొలతలు ఉండాలి.

దశ 2



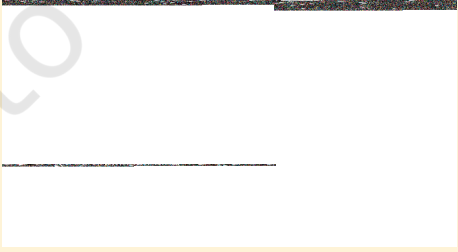
దారం మరియు సూది ఉపయోగించి వస్త్రాన్ని కుట్టండి.

దశ 3



మీరు చొక్కా మరియు పొడవాటి లంగా లేదా ఫాంట్ కూడా తయారు చేసి, మీకు కావాలంటే కీలుబొమ్మకు జోడించవచ్చు.

దశ 4



మీరు కాగితం మీద కార్డ్ బోర్డ్ ముక్కపై చేతులు గీయవచ్చు. అప్పుడు మీరు కార్డ్ బోర్డ్ ను తగిన విధంగా కత్తిరించవచ్చు. కీలుబొమ్మ దుస్తుల స్లీవ్లకు చేతులు కుట్టండి.
ఇప్పుడు మీ కీలుబొమ్మలతో ఆడుకోవచ్చు.

చిత్రం 5.17: కీలుబొమ్మను పూర్తి చేయడం

మీరు వివిధ రకాల దుస్తులతో మీకు కావలసినన్ని కీలుబొమ్మలను తయారు చేయవచ్చు (చిత్రం 5.18).



చిత్రం 5.18: మీ కీలుబొమ్మలు ప్రదర్శనకు సిద్ధంగా ఉన్నాయి

కదలిక, చలనం (Movement)

ప్రదర్శిస్తున్నప్పుడు, కీలుబొమ్మల కదలిక (movement) కథను సజీవంగా చేస్తుంది. కీలుబొమ్మకు కదలికలు ఇవ్వడానికి మీరు సృజనాత్మకంగా ఉండాలి. ఉదాహరణకు, మీరు కీలుబొమ్మ మెడ వెనుక భాగంలో లేదా దాని చేతులకు తీగను జోడించవచ్చు. మీరు/మీ చేతులతో కీలుబొమ్మ దవడను తెరిచి దానిని నవ్వించవచ్చు, మీరు దాని శరీరానికి జోడించిన కర్రను ఉపయోగించి కీలుబొమ్మను ఎగురవేయవచ్చు, మీరు మీ చేతికి కీలుబొమ్మను ధరించవచ్చు (బొమ్మలు 5.19 మరియు 5.20).

చిత్రం 5.19: ఈ కీలుబొమ్మలను కదిలించడానికి కర్రలు ఉపయోగించబడతాయి.



(అ)

(బి)

చిత్రం 5.20: (అ) మరియు (బి) కీలుబొమ్మలను తీగను ఉపయోగించి కదిలిస్తారు మరియు వాటి వ్యక్తిగత భాగాలను కలిపి వాటిని కదిలిస్తారు.

మీరు మీ కీలుబొమ్మను ఎలా కదిలిస్తారు?

స్క్రిప్ట్‌ను (script) ప్రకారం, మీరు కీలుబొమ్మ ముఖంలోని భావాలను మార్చవచ్చు (ఉదా., నవ్వుతున్న ముఖం, కోపంగా ఉన్న ముఖం, విచారకరమైన ముఖం) లేదా శరీర స్థితిని బట్టి (ఉదా., నిలబడి ఉన్న పులి, పడుకున్న పులి) మార్చాలిని రావచ్చు. ప్రతి పాత్రకు వేర్వేరు వ్యక్తీకరణలు మరియు స్థానాలతో బహుళ తీలుబొమ్మలను సృష్టించడం ద్వారా ఇది చేయవచ్చు.

మీ కీలుబొమ్మలను తుది రూపం ఇవ్వడం

మీరు వివిధ కీలుబొమ్మలతో ప్రయోగాలు చేశారు. ఇప్పుడు, మీ ప్రదర్శన కోసం కీలుబొమ్మలను తయారు చేసే దిశగా పనిచేయడం ప్రారంభించండి.

దయచేసి పట్టిక 5.4 ని పూరించండి, ఎందుకంటే ఇది మీ కీలుబొమ్మలను ప్రణాళిక చేయడానికి మీకు సహాయపడుతుంది. మీ కీలుబొమ్మల గురించి వివరాలను జోడించడంలో మీకు సహాయపడటానికి పట్టికలో ఒక ఉదాహరణ ఇవ్వబడింది.

పట్టిక 5.4: మీ కీలుబొమ్మలను ప్రణాళిక చేసుకోండి

కీలుబొమ్మ రకాలు (ఉదాహరణకు, మానవ లేదా జంతువు) మరియు వాటి పేర్లు	మీరు ఏ సామగ్రిని ఉపయోగించారు	నువ్వు ఏం చేసావ్?	కీలుబొమ్మలు ఎలా కదులుతాయి?	మీరు ఈ కీలుబొమ్మలను ఎలా ఉపయోగిస్తారు?
రాజేష్ మరియు గీత అనే రెండు మానవ తలలు బంతులతో తయారు చేయబడ్డాయి.	బంతి, చీపురు, స్కెచ్ పెన్	బంతి తల ఆకారాన్ని ఇస్తుంది. నేను స్కెచ్ పెన్ను ఉపయోగించి కళ్ళు మరియు ముఖాన్ని గీసాను. దాని నవ్వుతున్న ముఖం 'ఎమోజి' వలె ఉంది.	తల చుట్టూ కదలడానికి బంతికి చీపురు పుల్లను జత చేస్తారు.	ఇద్దరు వ్యక్తులు ఒకరితో ఒకరు మాట్లాడుకునే కథను చెప్పడానికి ఈ కీలుబొమ్మలను ఉపయోగించవచ్చు. సంభాషణ సరదాగా మరియు హాస్యాస్పదంగా ఉండవచ్చు.

మీ కీలుబొమ్మ మొదటిసారిగా సరిగ్గా వచ్చిందా లేదా మీరు కీలుబొమ్మలలో ఏదైనా మెరుగుదల/చేయాల్సిన అవసరం ఉందా? అవును అయితే, మీరు ఎందుకు, ఏమి చేశారో వివరించండి.

ఇప్పుడు మీరు ప్రదర్శనకు సిద్ధం కావడానికి సిద్ధంగా ఉన్నారు.

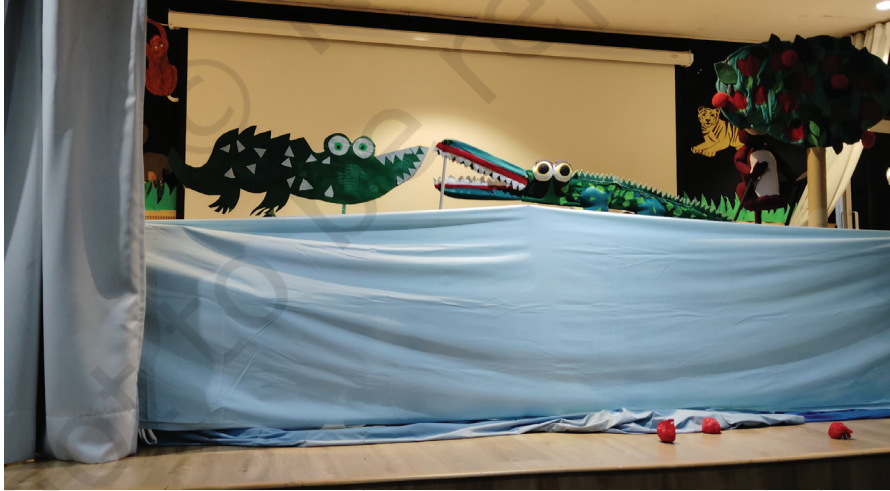
కృత్యం 7: కీలుబొమ్మ ప్రదర్శన

బొమ్మలతో అభ్యాసాన్ని ప్రారంభించండి. ప్రతి ఒక్కరూ తమ బాధ్యతల గురించి స్పష్టంగా ఉండేలా చూసుకోండి, దీని వల్ల ప్రదర్శన అద్భుతంగా సాగుతుంది. మీలో కొందరు బొమ్మలతో ప్రదర్శన ఇచ్చే వారు (పపిటీర్లు) కావచ్చు, మరికొందరు వెలుతురు మరియు శబ్దప్రభావాలను అందించవచ్చు, ఇంకా కొన్ని సీన్లు మారుతుంటే నేపథ్యాన్ని మార్చేవారిగా ఉండవచ్చు. మీ కథ ఆధారంగా ఇంకా ఇతర పనులు అవసరమవచ్చు.

గొప్ప కీలుబొమ్మ ప్రదర్శనను నిర్వహించడానికి ఈ క్రింది అంశాలను కలిగి ఉండటం చాలా ముఖ్యం.

ఎ. వేదిక

ప్రదర్శన జరిపే స్థలం చాలా ముఖ్యం. మొదటగా, ప్రేక్షకులకు బొమ్మలు స్పష్టంగా కనిపించేలా 'వేదిక'ను ఏర్పాటు చేసే వీలుండాలి. రెండవది, ప్రేక్షకులు కూర్చోవడానికి తగిన స్థలం ఉండాలి. వేదికను ఏర్పాటు చేయడానికి వివిధ మార్గాలు ఉన్నాయి. (గణాంకాలు 5.21 నుండి 5.23 వరకు).



చిత్రం 5.21: టేబుల్‌ను కప్పి ఉంచే బెడ్‌షీట్‌ను వేదికగా ఉపయోగిస్తారు. ఆ బెడ్‌షీట్ కీలుబొమ్మలాట చేసే వ్యక్తిని దాచిపెడుతుంది, అతను తమ చేతులను లేదా తోలుబొమ్మల శరీరాలకు తగిలించిన కర్రలను ఉపయోగించి కీలుబొమ్మలను కదిలించగలరు.



చిత్రం 5.22: కీలుబొమ్మలను కప్పడానికి బెడ్ షీట్ ను కర్టెన్ కూడా ఉపయోగించవచ్చు. కీలుబొమ్మలాట చేసేవాడు తీగలను ఉపయోగించినట్లయితే షీట్ ను తెరలా టేబుల్ వెనుక ఉన్న తీగకు కట్టవచ్చు.

చిత్రం 5.23: కీలుబొమ్మ ప్రదర్శనకు వేదికగా ఉపయోగించే ఫ్రేమ్. ఫ్రేమ్ ఆదర్శంగా దీర్ఘచతురస్రంగా ఉండాలి (థియేటర్లో సినిమా చూసినట్లే). దీనిని వివిధ పదార్థాలతో తయారు చేయవచ్చు. కానీ 'కిటికీ' పరిమాణం తోలుబొమ్మలు మరియు వాటి కదలిక స్పష్టంగా కనిపించేంత పెద్దదిగా ఉండేలా చూసుకోండి.

గుర్తుంచుకోండి, మీరు ప్రదర్శన కోసం ఉపయోగించే కీలుబొమ్మలను ప్రేక్షకులు చూడలేని విధంగా వేదికకు దగ్గరగా ఉంచాలి. ఉదాహరణకు, మీరు టేబుల్ ను కప్పడానికి ఉపయోగించే వస్త్రం వెనుక కీలుబొమ్మలను ఉంచవచ్చు.

1. మీరు కీలుబొమ్మ ప్రదర్శన ఎక్కడ చేస్తారు?

.....
.....

2. ప్రదర్శన సమయంలో మీరు కీలుబొమ్మలను ఎక్కడ ఉంచుతారు?

.....
.....

బి. బ్యాక్ డ్రాప్ (Backdrop)

కథ జరుగుతున్న ప్రదేశాన్ని చూపించేందుకు నేపథ్యం (backdrop) చాలా ముఖ్యమైనది. కథ ఒక దృశ్యం నుండి మరో దృశ్యానికి మారుతున్నప్పుడు

చిత్రం 5.24: జంతువులతో కూడిన అడవిని చూపించే నేపథ్యం

నేపథ్యం కూడా మారవలసి ఉంటుంది. ఈ వివిధ ప్రదేశాలను చార్జ్ పేపర్ పై లేదా పాత పరుపుపెట్టెపై (బెడ్ షీట్) గీయవచ్చు లేదా రంగువేసి రంగవేసి

తయారు చేయవచ్చు (చిత్రం 5.24). దృశ్యం మారినప్పుడు నేపథ్యాన్ని కూడా మీరు ఈ నేపథ్యాలను తెరపై గీయవచ్చు మరియు హుక్స్ లేదా ఊచల సహాయంతో సైడ్ చేయవచ్చు.

1. మీరు సిద్ధం చేసిన నేపథ్యాన్ని క్లుప్తంగా వివరించండి.

సి. పరికరాలు (Props)

ఆధారాల రకం వాటిని ఎలా
ఉపయోగించాలో దానిపై
ఆధారపడి ఉంటుంది.
ఉదాహరణకు, కుర్చీ,
మంచం లేదా సింహాసనం
మొదలైన వాటిని
రూపొందించడానికి మనం
మందపాటి కార్డ్బోర్డ్‌ను
ఉపయోగించవచ్చు.

చిత్రం 5.25: ఒక కోతి చెట్టు నుండి ఒక ఆపిల్ను
కోస్తున్నట్లు చూపించడానికి ఉపయోగించే చెట్టు.
దానికి కట్టిన కర్రతో కోతి చేతిని కదిలిస్తారు.

అయితే, కీలుబొమ్మలాట
ఉపయోగిస్తున్నట్లయితే లేదా
పట్టుకున్నట్లయితే, అది చాలా అయితే, కీలుబొమ్మలాట ప్రదర్శించే వ్యక్తి
ఆధారాన్ని ఉపయోగిస్తుంటే లేదా పట్టుకుంటే, అది చాలా తేలికగా ఉండాలి.
కాగితం (ఉదా. వార్తాపత్రిక, చపాతీ), అల్యూమినియం (ఉదా. కత్తి (sword), కత్తి
(knife)), కార్డ్బోర్డ్ లేదా డిస్పోజబుల్ కంపైనర్లు (ఉదా. గ్యాస్ స్ప్రే, ప్లేట్లు) వంటి
సాధారణ పదార్థాలను ఉపయోగించి ఆధారాలను తయారు చేయవచ్చు
(చిత్రం 5.25).

1. మీరు సిద్ధం చేసిన వస్తువులను క్లుప్తంగా వివరించండి.

డి. గొంతు (Voice)

కీలుబొమ్మలాటలో గొంతు (Voice) మాడ్యులేషన్ చాలా శక్తివంతమైన పాత్ర
పోషిస్తుంది; కీలుబొమ్మలాట ఆమె లేదా అతని వాయిస్ ద్వారా పనిచేస్తుంది.
పాత్రలను వేరు చేయడానికి మీరు ప్రతి కీలుబొమ్మకు విభిన్నమైన వాయిస్‌లను
కేటాయించాలి. ఉదాహరణకు, సింహం కీలుబొమ్మ లోతైన, కమాండింగ్
వాయిస్ కలిగి ఉండవచ్చు, అయితే కుందేలు హై-పిచ్, ఉల్లాసభరితమైన
వాయిస్ కలిగి ఉండవచ్చు.

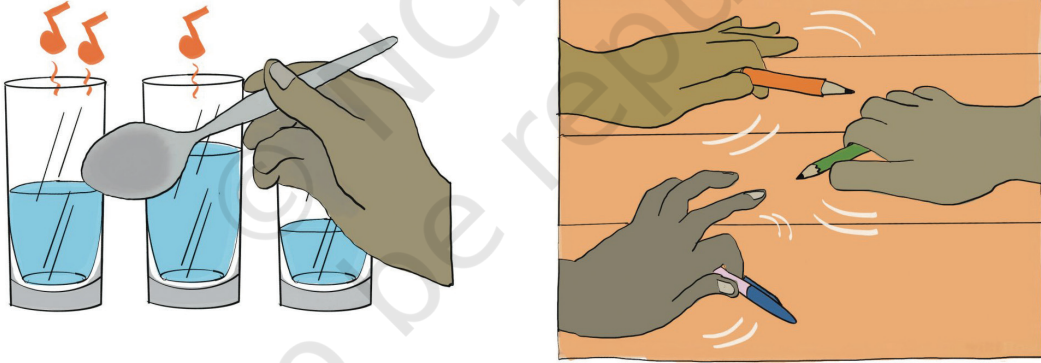
మీరు ఏమి చెప్తున్నారో ప్రేక్షకులు అర్థం చేసుకున్నారని

నిర్ధారించుకోవడానికి, స్పష్టంగా మరియు బిగ్గరగా మాట్లాడండి. వాయిస్ మాడ్యులేషన్ ఉపయోగించి ఆనందం, భయం లేదా ఉత్సాహం వంటి భావోద్వేగాలను చూపించడం ప్రాక్టీస్ చేయండి. ఉదాహరణకు, చేజ్ సన్నివేశం సమయంలో భయంగా అనిపించండి, లేదా సస్పెన్సుల్ క్షణంలో గుసగుసలాడండి.

మీరు రాసిన స్క్రిప్ట్ను చూడండి. సంభాషణల కోసం కీలుబొమ్మలతో వాయిస్ యాక్షింగ్ చేయడానికి ప్రయత్నించండి. అవసరమైన చోట ధ్వనిని వాయిదించడం లేదా కలిపి పాడటం ప్రాక్టీస్ చేయండి. మీ ప్రయత్నాల విజయానికి సాధన కీలకం.

ఇ. సౌండ్ అండ్ మ్యూజిక్

కీలుబొమ్మల షోలో (puppet show) స్క్రిప్ట్కు అనుగుణంగా వివిధ రకాల శబ్దాలు (sounds) ఉండాలి - ఉదాహరణకు, నేపథ్య సంగీతం లేదా వర్షానికి ముందు మేఘాల గర్జన లాంటి శబ్ద ప్రభావాలు. మీరు సంగీత వాద్యాలను ఉపయోగించవచ్చు లేదా పెన్సిల్, స్కేలు లేదా వేళ్లతో నేల లేదా డెస్క్పై తడుపుతూ శబ్దాలు సృష్టించవచ్చు. గాజు లేదా బాటిల్ను వివిధ నీటి స్థాయిలతో తట్టి సంగీతాన్ని సృష్టించవచ్చు. షోలో ఉపయోగించే శబ్ద వ్యవస్థను ఉపయోగించి మీరు అనేక రకాల శబ్ద ప్రభావాలను ప్రయోగాత్మకంగా పరీక్షించవచ్చు; - ఉదాహరణకు, మైక్రోఫోన్లో ఈలలు వేయడం గాలి శబ్దాన్ని సృష్టిస్తుంది (చిత్రం 5.26).



చిత్రం 5.26: సంగీతాన్ని రూపొందించడం

సంగీతం మరియు ధ్వని ప్రభావాలను మరియు మీరు వాటిని ఎలా ఉత్పత్తి చేస్తారో నిర్ణయించడానికి మీ స్క్రిప్ట్ (పట్టిక 5.3) ను చూడండి.

మీరు ఈ కీలక + పదాలను ఉపయోగించి ఆన్లైన్లో + సంగీతం కొరకు వెతకవచ్చు: + ఉత్తేజకరమైన వేడుక సంగీతం కాపీరైట్ లేదు (no copyright)

ఎఫ్. లైట్ (Light)

ప్రేక్షకులు కీలుబొమ్మలను (puppetry) మరియు ప్రభావాలను చూడగలరని

నిర్ధారించడానికి కీలుబొమ్మలాటలో వెలుతురూ అవసరం. ప్రదర్శన పగటిపూట బహిరంగంగా ఉంటే, కాంతి పాత్ర పోషించదు. అయితే, ప్రదర్శన చీకటి ప్రదేశంలో ఉంటే, మీరు లైట్లు ఉండే విధంగా మీరు ప్రణాళిక చేసుకోవాలి. ఉదాహరణకు, మీరు చంద్రుడు, సూర్యుడు లేదా మేజిక్ దీపం చూపించడానికి తెర వెనుక మంటను ఉపయోగించవచ్చు. మీరు అద్భుత దీపాలు, టేబుల్ దీపాలు, మట్టి కుండలు మొదలైనవి కూడా ఉపయోగించవచ్చు.

లైటింగ్ (lighting) ప్రభావాలను మరియు మీరు వాటిని ఎలా ఉత్పత్తి చేస్తారో నిర్ణయించడానికి మీ స్క్రిప్ట్ (టేబుల్ 5.3) చూడండి.

జి. కీలుబొమ్మలాట చేసేవాడు (Puppeteer)

కీలుబొమ్మలాట చేసేవాడు సంభాషణలను బాగా రిహార్సల్ (rehearse) చేయాలి. గుర్తుంచుకోండి, కీలుబొమ్మ— మాట్లాడుతోంది, మీరు కాదు. కీలుబొమ్మ వేదికపైకి ఎప్పుడు 'ఎప్పుడు వస్తుందో' కూడా మీకు తెలిసి ఉండాలి,— అదేవిధంగా, వేదిక నుండి ఎప్పుడు 'బయటికి' వెళ్తుందో కూడా మీరు తెలుసుకోవాలి.

రెండవది, కీలుబొమ్మ ప్రేక్షకులతో మాట్లాడుతున్నప్పుడు కీలుబొమ్మలాట కీలుబొమ్మను చూడాలి. అని అర్థం, కీలుబొమ్మలాటలో మీ ముఖం భావోద్వేగాలు లేకుండా చదునుగా ఉండాలి, తద్వారా ప్రేక్షకులు మిమ్మల్ని కాకుండా కీలుబొమ్మను చూస్తారు.

కృత్యం 8: కీలుబొమ్మ ప్రదర్శనను ఏర్పాటు చేయడం

ఇప్పుడు, ప్రదర్శన చేసే సమయం. ప్రదర్శనకు ముందు పట్టిక 5.5 లోని తనిఖీ జాబితాను పరిశీలించడం మర్చిపోవద్దు:

పట్టిక 5.5: ముందు చేయవలసిన జాబితా

క్ర. సం	ప్రశ్నలు	అవును./ లేదు
1.	స్క్రిప్ట్ సిద్ధమైందా?	
2.	మీరు ప్రతి పాత్రకు కీలుబొమ్మలను తయారు చేశారా?	
3.	కీలుబొమ్మల వేషధారణ (Costume) దుస్తులు సిద్ధంగా ఉన్నాయా?	
4.	మీరు కీలుబొమ్మలను కదిలించగలరా?	
5.	సన్నివేశాలు, సంభాషణలను మీరు ఖరారు చేశారా?	
6.	వేదిక సిద్ధమైందా?	
7.	అవసరమైన పరికరాలు/ సామాగ్రి (props) సిద్ధంగా ఉందా?	
8.	నేపథ్య సంగీతం, ధ్వని మరియు లైట్ ప్రభావాలను మీరు ఖరారు చేశారా?	
9.	మీరు రిహార్సల్/ పూర్వాభ్యాసం (rehearsal) చేశారా?	
10.	ప్రదర్శనను (show) ఎవరు పరిచయం చేస్తారో, ప్రదర్శన తర్వాత నటీనటులను ఎవరు పరిచయం చేస్తారో మీరు నిర్ణయించుకున్నారా?	

దిగువ స్థలంలో (space) వేదిక మరియు కూర్చునే ప్రాంతం యొక్క రేఖాచిత్రాన్ని గీయండి.



అన్నీ సిద్ధమైన తర్వాత, మీరు కౌశల్ మేళా సమయంలో ఒక ప్రదర్శనను నిర్వహించవచ్చు.

ప్రదర్శన తరువాత, ప్రదర్శకులు నమస్కరించాలి మరియు జట్టు సభ్యుడు తారాగణాన్ని పరిచయం చేయాలి. కథ రచయితను గుర్తించుకోవడం మరియు ప్రదర్శనను నిర్వహించడానికి మీకు సహాయం చేసిన వారందరి పేర్లను పేర్కొనడం గుర్తించుకోండి.

మీరు తారాగణం సభ్యులను పట్టిక 5.6 లో జాబితా చేయవచ్చు. వారి పాత్రలు కీలుబొమ్మలాట, స్క్రిప్ట్ రైటర్, సంగీతం, కళాకృతి, కీలుబొమ్మల తయారీ, లైట్లు మొదలైనవి కావచ్చు.

పట్టిక 5.6: కీలుబొమ్మ ప్రదర్శన యొక్క తారాగణం

క్ర.సం.	కళాకారుని పేరు	పాత్ర
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

ప్రదర్శన తర్వాత, ప్రదర్శన గురించి ప్రేక్షకుల నుండి అభిప్రాయాన్ని తీసుకోండి. అందుకు, మీరు ప్రేక్షకులను ఈ క్రింది ప్రశ్నలు అడగవచ్చు:

1. ప్రదర్శనలోని ఏ భాగాన్ని వారు ఎక్కువగా ఇష్టపడ్డారు?

.....
.....

2. దీన్ని మెరుగుపరచడానికి వారి సలహాలు ఏమిటి?

.....
.....

ఇతరుల నుండి నేను ఏమి నేర్చుకున్నాను?

మీరు మీ కమ్యూనిటీ లేదా స్నేహితుల నుండి సహాయం మరియు మార్గదర్శకత్వం తీసుకొని ఉండవచ్చు. ఇది కీలుబొమ్మలను తయారు చేయడానికి, ధ్వని మరియు తేలికపాటి ప్రదర్శన కోసం, దుస్తులు కోసం లేదా వేదికను ఏర్పాటు చేయడానికి కావచ్చు. దయచేసి మీరు నేర్చుకున్న మూడు ముఖ్యమైన విషయాలను వ్రాయండి.

.....
.....
.....

నేను ఏం చేశాను, దానికి ఎంత సమయం పట్టింది?

ఒక కృత్యమను పూర్తి చేయడానికి ఎంత సమయం అవసరమో అర్థం చేసుకోవడం ముఖ్యం.

ప్రతి కృత్యం (activity) మీరు వెచ్చించిన సుమారు సమయాన్ని గంటల్లో లెక్కించండి. వాటిని కింద ఇవ్వబడిన టైమ్ లైన్ లో (timeline) మార్క్ చేయండి. పుస్తకంలో సూచించిన కృత్యాలు కంటే మీరు మరిన్ని కృత్యాలు చేసి ఉంటే, ఆ కృత్యాల సంఖ్యను మరియు వాటికి పట్టిన సమయాన్ని కూడా జోడించండి..



ఇంక నేనేం చెయ్యగలను?

1. మీ కీలుబొమ్మలలో మరింత కదలికను చేర్చండి. ప్రదర్శన యొక్క అవసరాలను బట్టి మీరు చేతులు, కాళ్ళు లేదా మెడలో కదలికలను జోడించవచ్చు.
 2. కాంతి ప్రభావాలను సృష్టించడానికి కాంతి, అద్దం మరియు ప్రతిబింబం ఉపయోగించి అన్వేషించండి.
 3. యానిమేషన్లను రూపొందించడానికి మీరు కీలుబొమ్మలు మరియు కంప్యూటర్ సాఫ్ట్వేర్ ఉపయోగించవచ్చా?
- సూచన:** మీరు స్లాప్-మోషన్ అప్లికేషన్ను ఉపయోగించి పేపర్-కటౌట్లను తయారు చేయవచ్చు మరియు కదలికలను సృష్టించవచ్చు.

ఆలోచించి సమాధానం చెప్పండి.

1. మీరు ఏం చేయడం వలన ఆనందం కలిగింది?
2. మీరు ఎలాంటి సవాళ్లను ఎదుర్కొన్నారు?
3. మీరు తదుపరిసారి భిన్నంగా ఏమి చేస్తారు?
4. మీ స్క్రిప్ట్ మరియు కీలుబొమ్మ ప్రదర్శనను సినిమా, టీవీ షో, కార్టూన్లు లేదా యానిమేషన్ లేదా ఏదైనా ఇతర ప్రదర్శనతో పోల్చండి. వాటి మధ్య సారూప్యతలు మరియు తేడాలు ఏమిటి?
5. మీరు ఇప్పుడే చేసిన పనికి సంబంధించిన ఉద్యోగాలకు కొన్ని ఉదాహరణలను గుర్తించండి. ఉదాహరణకు, స్క్రిప్ట్ రైటింగ్, కీలుబొమ్మ తయారీదారు, కాస్ట్యూమ్ డిజైనర్, వాయిస్ మాడ్యులేషన్, లైట్ అండ్ సౌండ్ టెక్నిషియన్. చుట్టూ చూడండి, ప్రజలతో మాట్లాడండి మరియు మీ సమాధానం వ్రాయండి.