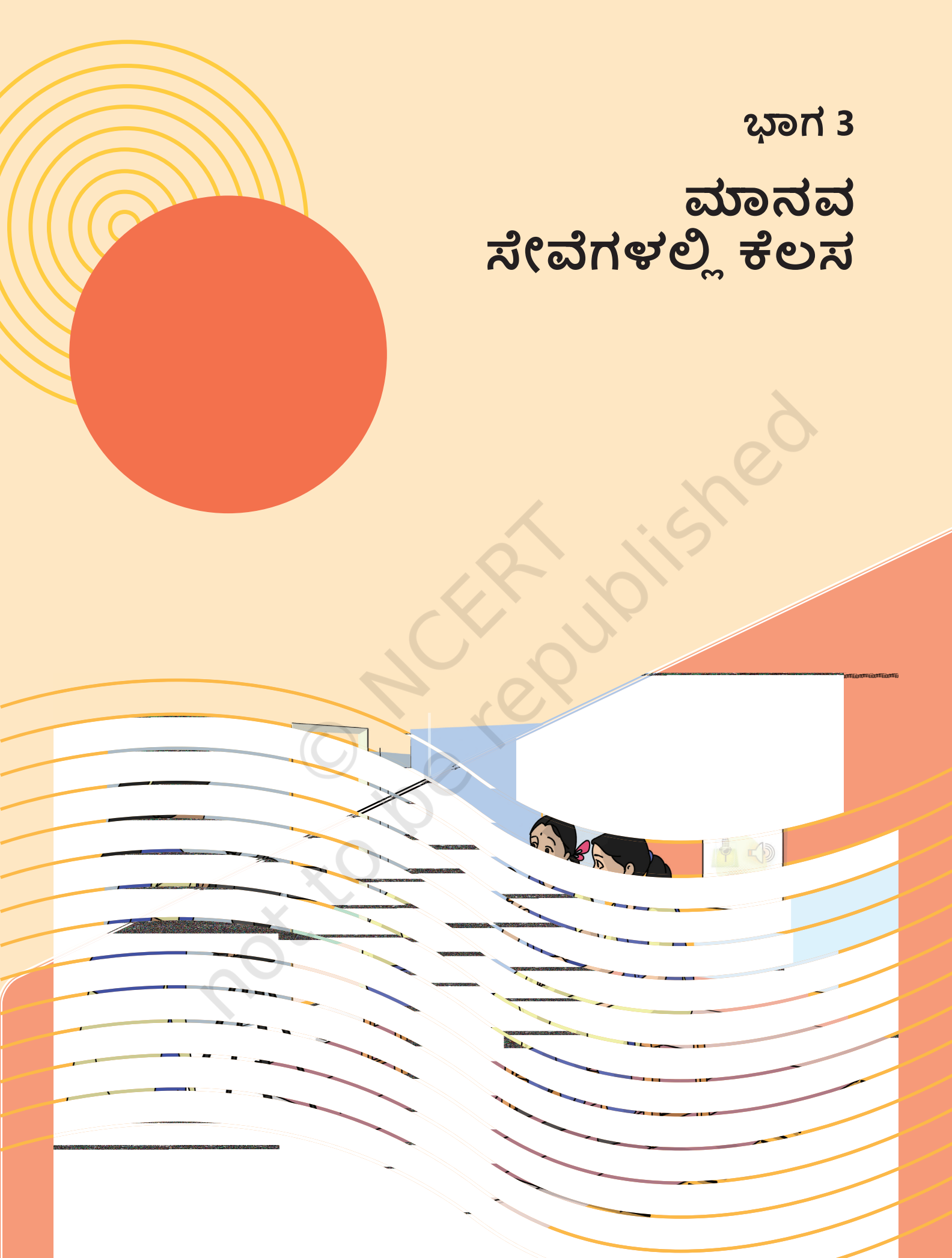


ಭಾಗ 3

ಮಾನವ ಸೇವೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ



ಮಾನವ ಸೇವೆಗಳು ಎಂಬುದು ಜನರಿಗೆ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅವರೊಂದಿಗೆ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸಂವಹನ ನಡೆಸುವುದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ್ದಾಗಿದೆ. ಮಾನವ ಸೇವೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಎಂಬ ವಿಷಯದ ಮೇಲಿನ ಯೋಜನೆಗಳು ಜನರೊಂದಿಗೆ ಹೇಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡಬೇಕೆಂದು ತಿಳಿಯಲು ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ನಿಮ್ಮ ಮತ್ತು ನಿಮ್ಮ ಕುಟುಂಬದವರ ಹಾಗೂ ಇತರರ ಆರೋಗ್ಯದ ಆರೈಕೆ ಮಾಡುವುದು, ನಿಮ್ಮ ಕುಟುಂಬಕ್ಕಾಗಿ ಆಯವ್ಯಯ

ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುವುದು, ಜನರ ಕೈಗಳಿಗೆ ಮೆಹಂದಿ ಹಚ್ಚುವುದು ಅಥವಾ ಒಂದು ಚಿತ್ರಕಥೆ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು (ಕಾಮಿಕ್ ಬುಕ್) ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುವುದು ಮುಂತಾದ ವಿವಿಧ ವಿಷಯಗಳ ಕುರಿತು ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕ ವಿಡಿಯೋ ಮತ್ತು ಆಡಿಯೋ ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ನೀವು ಕೈಗೊಳ್ಳಬಹುದು. ನಿಮ್ಮ ಸಹಪಾಠಿಗಳೊಂದಿಗೆ ನೀವು ಮಾಡಬಹುದಾದ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ನಿಮಗೆ ಬಿಟ್ಟದ್ದು.

.ಈ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಯೋಜನೆಗಳ ಎರಡು ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಈ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಯೋಜನೆಗಳ ಎರಡು ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದೆ, ಅವುಗಳೆಂದರೆ 'ಗೊಂಬೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಕಥೆ ಹೇಳುವ ಸಮಯ' ಮತ್ತು 'ಕುಟುಂಬದ ಆರೋಗ್ಯ ಕೈಪಿಡಿ'. ನೀವು ಕೇವಲ ಒಂದು ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕೈಗೊಳ್ಳಬೇಕು. ನೀವು ಈ ಯೋಜನೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು ಅಥವಾ ನಿಮ್ಮ ಶಿಕ್ಷಕರ ಸಹಾಯದಿಂದ ನಿಮ್ಮದೇ ಆದ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸಬಹುದು.

ಯೋಜನೆ 5

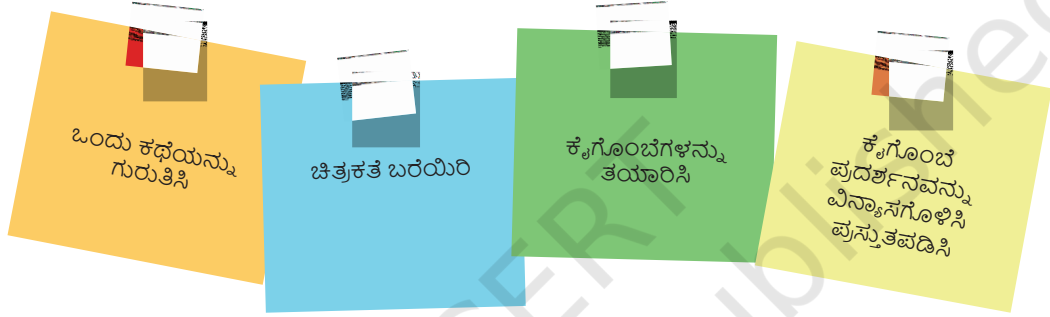
ಕೈಗೊಂಬೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಕಥಾಹಂದರ



0785CH05

ಕೈಗೊಂಬೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಹೇಳುವ ಬಗ್ಗೆ ಕಲಿಯಲು ಈ ಯೋಜನೆಯು ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ನೀವು ಚಿತ್ರಕತೆ ಬರೆಯಲು, ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಮತ್ತು ಹಿನ್ನೆಲೆ, ಆಧಾರಗಳು, ಧ್ವನಿ ಮತ್ತು ಬೆಳಕಿನೊಂದಿಗೆ ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ನೀಡಲು ಕಲಿಯುತ್ತೀರಿ.

ಯೋಜನೆಯ ಭಾಗವಾಗಿ, ನಿಮಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ:



ಚಿತ್ರ 5.1: ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಿರುವ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು

ಯುವಕರು ಮತ್ತು ವೃದ್ಧರೆಲ್ಲರೂ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಲು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ. ಕಥಾಹಂದರವು ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಪ್ರಚಲಿತವಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ಕಾಲಾನಂತರದಲ್ಲಿ ಕಥಾಹಂದರದ ವಿವಿಧ ರೂಪಗಳು ವಿಕಸನಗೊಂಡಿವೆ. ಸಾ. ಶ.ಪೂ. ಎರಡನೇ ಶತಮಾನ ಮತ್ತು ಸಾ. ಶ. ಐದನೇ ಶತಮಾನದ ನಡುವೆ ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದ ಛತ್ರಪತಿ ಸಂಭಾಜಿನಗರದಲ್ಲಿರುವ ಅಜಂತಾ ಗುಹೆಗಳಲ್ಲಿರುವ ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳು ಕಥಾಹಂದರದ ಒಂದು ರೂಪವಾಗಿದ್ದು, ಅವು ಜಾತಕ ಕಥೆಗಳನ್ನು ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳ ಮೂಲಕ ಚಿತ್ರಿಸುತ್ತವೆ.

ಭಾರತವು ಮೌಖಿಕ ಕಥೆ ಹೇಳುವ ಸಂಪ್ರದಾಯವನ್ನು ಸಹ ಹೊಂದಿದೆ, ಇದು ಇಂದಿನವರೆಗೂ ಮುಂದುವರಿದಿದೆ, ಬಂಗಾಳಿ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಬೌಲ್ ಹಾಡುಗಳು, ಉರ್ದುವಿನಲ್ಲಿ ದಾಸ್ತಾಂಗೀಯಿ, ವಿವಿಧ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಥಾ, ರಾಜಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಕವದ್, ಕೇರಳ ಮತ್ತು ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಯಕ್ಷಗಾನ ಮತ್ತು ದೇಶದಾದ್ಯಂತ ರಾಮ ಲೀಲಾ ಕಥೆಯು ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ತೆರೆಯುವ ಮರದ ದೇವಾಲಯವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಕವಾಡ್ ಅನ್ನು ನಿರೂಪಿಸಲಾಗಿದೆ. ಯಕ್ಷಗಾನ ಮತ್ತು ರಾಮ ಲೀಲಾ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಸಂಗೀತ, ಮುಖವಾಡಗಳು ಮತ್ತು ವೇಷಭೂಷಣಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತವೆ. ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾಗಿ, ಈ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳನ್ನು ಲಿಖಿತ ಲಿಪಿಯಿಲ್ಲದೆ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು.



ಚಿತ್ರ 5.2: ನರಳಿನ ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನವು ನಮ್ಮ ಪ್ರಾಚೀನ ಮಹಾಕಾವ್ಯಗಳ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಹೇಳಲು ಬೆಳಕು ಮತ್ತು ಕೈಗೊಂಬೆಗಳ ನರಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ.

ಕಥೆಗಳನ್ನು ಹೇಳುವ ರೂಪಗಳು ಬದಲಾಗುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತವೆ, ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಆಧುನಿಕ ಕಾಲದಲ್ಲಿ, ಬರವಣಿಗೆಯು ಕಥೆ ಹೇಳುವ ಜನಪ್ರಿಯ—ರೂಪವಾಗಿದೆ. ಬರವಣಿಗೆಯ ಜೊತೆಗೆ, ಛಾಯಾಗ್ರಹಣ, ಸಿನೆಮಾ, ಅನಿಮೇಷನ್ ಮತ್ತು ಇತರ ಅನೇಕ ರೂಪಗಳನ್ನು ಕಥೆ ಹೇಳಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ದುಃಖಕರವೆಂದರೆ, ಕೆಲವು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ರೂಪಗಳು ಕೆಲವು ದಶಕಗಳ ಹಿಂದಿನಷ್ಟು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿಲ್ಲ, ಕೆಲವರು ಹೆಚ್ಚು ಆಧುನಿಕ ಕಥಾಹಂದರವನ್ನು — ಬಯಸುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಹೇಳಲು ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು ಒಂದು ರೂಪವಾಗಿ ಉಳಿದಿದೆ (ಚಿತ್ರಗಳು 5.1 ಮತ್ತು 5.2).

ಗೊಂಬೆಗಳು ಮಾನವ ಅಥವಾ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಆಕೃತಿಗಳಾಗಿದ್ದು, ಅವುಗಳನ್ನು ಗೊಂಬೆಯಾಟಗಾರನು ಚಲಿಸಬಹುದು. ಆದ್ದರಿಂದ, ಗಡಿಯಾರದ ಗೊಂಬೆಯನ್ನು ಕೈಗೊಂಬೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಆದರೆ ಅದರ ಮೇಲೆ ಕಣ್ಣು, ಮೂಗು ಮತ್ತು ಬಾಯಿಯನ್ನು ಹೊಲಿದ ಸರಳ ಕಾಲ್ಪನಿಕವನ್ನು ಕೈಗೊಂಬೆಗಾರನ ಸಹಾಯದಿಂದ ಚಲಿಸಿದರೆ ಅದನ್ನು ಕೈಗೊಂಬೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಕೈಯಿಂದ, ಸರಳಗಳಿಂದ ಅಥವಾ ತಂತಿಗಳಿಂದ ಚಲಿಸುವ ಕಲೆಯೇ ಗೊಂಬೆಯಾಟ. ನೀವು ಈಗಾಗಲೇ ಕಲಾ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಗೊಂಬೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಕಲಿತಿದ್ದೀರಿ. ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳ ಬಗ್ಗೆಯೂ ನೀವು ತಿಳಿದಿರಬಹುದು.

ಗೊಂಬೆಯಾಟದ ಪ್ರಯೋಜನವೆಂದರೆ ನೀವು ಒಬ್ಬ ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರು ಮನುಷ್ಯರು ಮತ್ತು ಕೆಲವು ಕೈಗೊಂಬೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ನೀಡಬಹುದು. ಈ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಕೊಂಡೊಯ್ಯಬಹುದು ಮತ್ತು ವಿವಿಧ ಕಥೆಗಳನ್ನು ನಿರೂಪಿಸಲು ಬಳಸಬಹುದು.

ಗೊಂಬೆಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂದೇಶಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ, ಜನರು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಚರ್ಚಿಸಲು ಹಿಂಜರಿಯಬಹುದು ಅಥವಾ ದೂರವಿರಬಹುದಾದ ಜನರನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳಲು ಸಹ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಗೊಂಬೆಗಳು, ಮನುಷ್ಯರಲ್ಲಿ, ಮಾತನಾಡುವುದರಿಂದ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಅವರಿಗೆ ಕೋಪವನ್ನುಂಟುಮಾಡುವ ಅಥವಾ ಅಸಮಾಧಾನವನ್ನುಂಟು ಮಾಡುವ ವಿಷಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಕೇಳುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ನಗುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ವ್ಯಸನ, ಮೂಢನಂಬಿಕೆ ಮತ್ತು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿನ ಇತರ ಹಾನಿಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಲು ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅನ್ಯಾಯದ ವಿರುದ್ಧ ಕ್ರಮ ಕೈಗೊಳ್ಳಲು ಜನರನ್ನು ಪ್ರೇರೇಪಿಸಲು ಅವುಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಗಿದೆ.

ನಿಮಗೆ ಗೊತ್ತೇ?

2012 ಮತ್ತು 2014ರ ನಡುವೆ, ಪುರಾತತ್ವಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ಚೌಟಾಂಗ್ ನದಿಯ ಉದ್ದಕ್ಕೂ-ಇರುವ ರಾಜಸ್ಥಾನದ ಕರಣ್ಪುರದಲ್ಲಿ ಸಿಂಧು-ಸರಸ್ವತಿ ನಾಗರಿಕತೆಗೆ ಸೇರಿದ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಉತ್ಖನನ ಮಾಡಿದರು.

ಅನೇಕ ಆವಿಷ್ಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ಕೈಗೊಂಬೆ-ತಲೆಯ ಗೊಳಿಯಂತೆ ಕಾಣುತ್ತಿತ್ತು (ಚಿತ್ರ 5.3). ಅದರ ತಲೆ ಕಾಣೆಯಾಗಿದ್ದರೂ, ಈ ಕಲಾಕೃತಿಯ ಆಕಾರವು ಬೇರ್ಪಡಿಸಬಹುದಾದ ತಲೆಯನ್ನು ಅದರ ಮೇಲೆ ಇರಿಸಬಹುದೆಂದು ಪುರಾತತ್ವಜ್ಞರು ಗಮನಿಸಿದ್ದಾರೆ. ತಲೆಯನ್ನು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು ದಾರವನ್ನು ಹಾಡುಹೋಗಲು ಎರಡು ಆಳವಿಲ್ಲದ ಚಡಿಗಳಿವೆ.



ಚಿತ್ರ 5.3: ಕೈಗೊಂಬೆ ತಲೆಯ ಗೊಳಿ

ಈ ಯೋಜನೆಯಲ್ಲಿ, ನೀವು ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುತ್ತೀರಿ ಮತ್ತು ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ನೀಡುತ್ತೀರಿ.

ನನ್ನಿಂದ ಏನು ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯ?

ಯೋಜನೆಯ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ, ನಿಮಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ:

1. ಕಥೆಯ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರಕತೆ ಬರೆಯಿರಿ.
2. ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ.
3. ಕಥೆಯ ಪ್ರಕಾರ ಸಂಗೀತ, ಧ್ವನಿ, ಬೆಳಕು ಮತ್ತು ಧ್ವನಿ ಸಮನ್ವಯವನ್ನು ಬಳಸಿ.
4. ಕೈಗೊಂಬೆ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಮೂಲಕ ಒಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ನಿರೂಪಿಸಿ.

ನನಗೆ ಏನು ಬೇಕು?

ನಿಮಗೆ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು ಬೇಕಾಗುತ್ತವೆ:

1. **ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು:** ಚಪ್ಪಲಿಗಳು, ಚಮಚಗಳು, ಕೊಂಬೆಗಳು, ಎಲೆಗಳು, ಹೊಟ್ಟು, ಬಿದಿರು, ಹಳೆಯ ಬಟ್ಟೆ, ರಿಬ್ಬನ್‌ಗಳು, ಪೋರ್ಕ್‌ಗಳು, ಟೆನ್ನಿಸ್ ಬಾಲ್ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಇತರ ಚೆಂಡು, ಬಣ್ಣಗಳು, ಬ್ರಷ್‌ಗಳು, ಪ್ಯಾಲೆಟ್‌ಗಳು, ಕಟ್ಟರ್, ಕತ್ತರಿ, ದಾರ, ಸೂಜಿ, ಅಂಟು, ಟೇಪ್, ಕಾಗದದ ಟೇಪ್, ಬರೆಯಬಹುದಾದ ಮೇಲ್ಮೈ ಅಥವಾ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತು.
2. **ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಚಲಿಸಲು:** ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್, ಪೊರಕೆ, ಚಾಪ್‌ಸ್ಟಿಕ್‌ಗಳು ಅಥವಾ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತುಗಳು.
3. **ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು:** ಅಲ್ಯೂಮಿನಿಯಂ, ಕಾರ್ಡ್‌ಬೋರ್ಡ್, ಚಾರ್ಟ್ ಅಥವಾ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತು.
4. **ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕಾಗಿ:** ಕಾರ್ಡ್‌ಬೋರ್ಡ್, ಮರ (ಆದ್ಯತೆಯ ತ್ಯಾಜ್ಯ), ಸುತ್ತಿಗೆ, ಮೊಳೆಗಳು, ಚಾರ್ಟ್, ಬೆಡ್‌ಶೀಟ್, ಪೇಂಟ್, ಟೇಬಲ್‌ಕ್ಲಾತ್, ಟಾರ್ಚ್, ದೀಪ, ಟೇಬಲ್ ಲ್ಯಾಂಪ್‌ಗಳು, ಸಂಗೀತ ವಾದ್ಯಗಳು, ಸೌಂಡ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಅಥವಾ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತುಗಳು.

ನನ್ನನ್ನು ಮತ್ತು ಇತರರನ್ನು ನಾನು ಹೇಗೆ ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು?

ಕೈಗೊಂಬೆ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸುವಾಗ ಮತ್ತು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವಾಗ ನೀವು ಅನುಸರಿಸಬೇಕಾದ ಮುನ್ನೆಚ್ಚರಿಕೆಗಳು ಹೀಗಿವೆ:

1. ದಯವಿಟ್ಟು ಸೂಚನೆಗಳ ಪ್ರಕಾರ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮತ್ತು ಅಗತ್ಯ ಸುರಕ್ಷತಾ ಮುನ್ನೆಚ್ಚರಿಕೆಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ.
2. ನಿಮ್ಮ ಕಾರ್ಯಕ್ಷೇತ್ರವು ಸಾಕಷ್ಟು ಕಚ್ಚಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಅರೆ-ಪೂರ್ಣಗೊಂಡ ಕೆಲಸವನ್ನು ಹೊಂದಿರಬಹುದು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಅರೆ-ಪೂರ್ಣಗೊಂಡ ಕೆಲಸವು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿರುತ್ತದೆ; ಆಕಸ್ಮಿಕ ಅಥವಾ ಅನಪೇಕ್ಷಿತ ಹಾನಿಯನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು ನೀವು ಅದನ್ನು ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಬೇಕು.
3. ಸರಿಯಾಗಿ ಗಾಳಿ ಬೀಸುವ ಮತ್ತು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಬೆಳಗುವ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿ.
4. ಚಿತ್ರಕತೆ ಬರೆಯುವಾಗ ಮತ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಇತರರ ಭಾವನೆಗಳಿಗೆ ಸಂವೇದನಾಶೀಲರಾಗಿರಿ ಮತ್ತು ಸಕಾರಾತ್ಮಕ ಸಂದೇಶಗಳನ್ನು ಹರಡಿ. ನಿಮ್ಮ ಕಥೆಗಾಗಿ ನೀವು ನಿಜ ಜೀವನದಿಂದ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರೆ, ನೀವು ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಜನರಿಂದ ಅನುಮತಿ ಪಡೆಯುವುದನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ.

ಅಂತರ್ಜಾಲ ಸುರಕ್ಷತೆ: ಅಂತರ್ಜಾಲವನ್ನು ಬಳಸುವಾಗ ನಿಮ್ಮ ಶಿಕ್ಷಕರ ಸಹಾಯವನ್ನು ಕೇಳಿ. ಜಾಗರೂಕರಾಗಿರಿ ಮತ್ತು ಯಾವುದನ್ನೂ ಅಪ್‌ಲೋಡ್ ಅಥವಾ ಡೌನ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡಬೇಡಿ. ನಿಮ್ಮ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಎಲ್ಲಿಯೂ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಬೇಡಿ.

ನಾನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ನಾನು ಏನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು?

ನೀವು ನಿರೂಪಿಸುವ ಕಥೆ ಮತ್ತು ನೀವು ಮಾಡುವ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು, ನಿಮ್ಮ ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಜನರಿಗೆ ಯಾವುದು ಆಸಕ್ತಿಯನ್ನುಂಟು ಮಾಡುತ್ತದೆ ಎಂಬುದರ ಬಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸುವುದು ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 1: ಕಥೆಗಳು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಲು ಕಾರಣವೇನು?

ನೀವು ವಿವಿಧ ಜನರಿಂದ ಕೇಳಿದ ಅಥವಾ ವೇದಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ನೋಡಿದ ಕಥೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸಿ.

ನೀವು ಕೇಳಲು ಹೆಚ್ಚು ಇಷ್ಟಪಡುವ, ನೀವು ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಕೇಳಲು ಬಯಸುವ ಕಥೆಯನ್ನು ನೆನಪಿಡಿ. ಆ ಕಥೆಯ ಬಗ್ಗೆ ನಿಮಗೆ ಏನು ಇಷ್ಟವಾಯಿತು ಎಂದು ಯೋಚಿಸಿ.

1. ಕಥೆ ಹೇಳಿದವರು ಯಾರು?

.....

2. ಅವರು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಗೆ ಹೇಳಿದರು? ಅವರು ಅದನ್ನು ಪರಿಸಿದರೇ ಅಥವಾ ತಮ್ಮ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಲೇ ಇದ್ದರೇ? ಅವರು ಯಾವುದೇ ಆಧಾರಗಳನ್ನು

ಬಳಸಿದ್ದಾರೆಯೇ, ತಮ್ಮ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಮಾರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆಯೇ, ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆಯೇ ಮತ್ತು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವಾಗ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಾರೆಯೇ?

.....

.....

.....

3. ಅವರು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಿದ ರೀತಿ ನಿಮಗೆ ಇಷ್ಟವಾಯಿತು?

.....

.....

ಒಂದು ಕಥೆಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಮುಖ್ಯವಾದ ವಿಷಯವೆಂದರೆ ಕೇಳುಗರ ಗಮನವನ್ನು ಸೆಳೆಯುವುದು. ನಿಮ್ಮ ಸಹೋದ್ಯೋಗಿಗಳೊಂದಿಗೆ ನಿಮ್ಮ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ ಮತ್ತು ಕಥಾಹಂದರವನ್ನು ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕವಾಗಿಸಿದ ಕೆಲವು ಸಾಮಾನ್ಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ನೀವು ಗುರುತಿಸಿದ್ದೀರಾ ಎಂದು ನೋಡಿ.

ಈ ಚರ್ಚೆಯ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ, ಒಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಕೇಳುಗರಿಗೆ ರೋಮಾಂಚನಕಾರಿ-ಯಗಿಸಲು ನೀವು ಏನು ಮಾಡುತ್ತೀರಿ?

.....

.....

.....

ಚಟುವಟಿಕೆ 2: ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ನೋಡುವುದು

ನಿಮ್ಮ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆಯೇ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ನೀವು ಕೈಗೊಂಬೆಯಾಟಗಾರನನ್ನು ಶಾಲೆಗೆ ಆಹ್ವಾನಿಸಬಹುದು.

ಕೈಗೊಂಬೆಗಳ ಬಗೆಗಳನ್ನು ಕೈಗೊಂಬೆಗಳ ತಯಾರಕರೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿ. ಗೊಂಬೆಯಾಟಗಾರನು — ಅದನ್ನು ಹೇಗೆ ಚಲಿಸುತ್ತಾನೆ, ಯಾರು ನೋಡುತ್ತಾರೆ, ಅವರ ಉಡುಗೆ, ಗೊಂಬೆಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಶೈಲಿ ಮತ್ತು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ಧ್ವನಿಯ ಸಮನ್ವಯವನ್ನು ಬೊಂಬೆಯಾಟದ ಕಾರ್ಯವಿಧಾನವನ್ನು ಗಮನಿಸಿ. ಇದು ನೇರ ಪ್ರದರ್ಶನ ಅಥವಾ ಮಾನವ ನಟರೊಂದಿಗಿನ ನಾಟಕ ಅಥವಾ ಕೈಗೊಂಬೆ ಪ್ರದರ್ಶನವಾಗಿದ್ದರೆ, ವೇದಿಕೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆ, ಹಿನ್ನೆಲೆ, ಧ್ವನಿ ಮತ್ತು ಬೆಳಕನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

ಕೈಗೊಂಬೆ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ನೋಡಿದ ನಂತರ, ದಯವಿಟ್ಟು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರಿಸಿ:

1. ಕೈಗೊಂಬೆ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಹೆಸರೇನು? ನೀವು ಅದನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ನೋಡಿದ್ದೀರಿ?

.....

.....

.....

2. ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಯಾವ ರೀತಿಯ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಯಿತು (ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ರಾಜ, ಸಿಂಹ, ಪಕ್ಷಿ)? ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಯಾವುದರಿಂದ ತಯಾರಿಸಲಾಗಿದೆ ಎಂದು ನೀವು ಭಾವಿಸುತ್ತೀರಿ?

.....

.....

.....

3. ಆ ಬೊಂಬೆಯಾಟಗಾರ ಏನು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ? ಅವನು ಕೈಗೊಂಬೆಯನ್ನು ಹೇಗೆ ಚಲಿಸುತ್ತಿದ್ದನು? ಕೈಗೊಂಬೆಯಾಟಗಾರನು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರೊಂದಿಗೆ ಸಂವಹನ ನಡೆಸಿದ್ದನೋ ಅಥವಾ ಕೈಗೊಂಬೆಯೊಂದಿಗೆ ಸಂವಹನ ನಡೆಸಿದ್ದನೋ? ಹಾಗಿದ್ದರೆ, ಹೇಗೆ?

.....

.....

.....

4. ಕೈಗೊಂಬೆಯಾಟ ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕ ದೃಶ್ಯ ಯಾವುದು? ನಿಮಗೆ ಇದು ಏಕೆ ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕವೆನಿಸಿತು?

.....

.....

.....

5. ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕವಾಗಿಸಲು ಧ್ವನಿ, ಬೆಳಕು, ಹಿನ್ನೆಲೆ ಅಥವಾ ಇನ್ನಾವುದೇ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಗಿದೆಯೇ?

.....

.....

.....

ಒಂದು ವೇಳೆ ನೀವು ನೇರ ಕೈಗೊಂಬೆಯಾಟ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ನೋಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದರೆ, ನೀವು 'ಕೈಗೊಂಬೆಯಾಟ ಪ್ರದರ್ಶನ + ಭಾಷೆ' (ನಿಮ್ಮ ಆಯ್ಕೆ) ಎಂಬ ಕೀವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೈಗೊಂಬೆಯಾಟ ಪ್ರದರ್ಶನದ ವೀಡಿಯೋವನ್ನು ಹುಡುಕಬಹುದು.

ನಾನೇನು ಮಾಡಬೇಕು?

ಗೊಂಬೆಯಾಟವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಮೊದಲ ಹಂತವೆಂದರೆ ಕಥೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಚಿತ್ರಕಥೆಯನ್ನು ಬರೆಯುವುದು. ಅದು ಮುಗಿದ ನಂತರ, ಕಥೆಯಲ್ಲಿನ ಪಾತ್ರಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ನೀವು ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ನಂತರ ಗೊಂಬೆಯಾಟವನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಅಂತಿಮವಾಗಿ, ನೀವು ವೇದಿಕೆಯನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು.

ಚಟುವಟಿಕೆ 3: ಕಥೆಯನ್ನು ಬರೆಯುವ ಆಯ್ಕೆ

ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು, ನೀವು ಯಾವ ಕಥೆಯನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸಲು ಬಯಸುತ್ತೀರಿ ಎಂಬ ಬಗ್ಗೆ ನಿಮಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟತೆ ಇರಬೇಕು.

ಹೊಸ ಆಲೋಚನೆಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಲು ನೀವು ಶಾಲೆಯ ಗ್ರಂಥಾಲಯಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಓದಬಹುದು. ಅಥವಾ ನೀವು ಇತರ ವಿಷಯಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಿಯುತ್ತಿರುವ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು, ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಭಾಷಾ ವಿಷಯದ ಕಥೆ ಅಥವಾ ಕವನ ಅಥವಾ ವಿಜ್ಞಾನ ಅಥವಾ ಸಮಾಜ ವಿಜ್ಞಾನದಲ್ಲಿನ ಐತಿಹಾಸಿಕ ಘಟನೆಗಳು. ನಿಮ್ಮ ಅಜ್ಜ-ಅಜ್ಜಿಯರು ಹೇಳುವ ಕಥೆಯನ್ನೂ ನೀವು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಬದಲಾಗಿ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಮಸ್ಯೆಗಳಾದ ಸ್ವಚ್ಛ ಭಾರತ, ಪೋಲಿಯೋ ಲಸಿಕೆ ಅಥವಾ ನಾಗರಿಕರ ಹಕ್ಕುಗಳು ಮತ್ತು ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳ ಕುರಿತೂ ಗೊಂಬೆಯಾಟವನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸುವ ಬಗ್ಗೆ ನೀವು ಯೋಚಿಸಬಹುದು.

ನೆನಪಿರಲಿ, ನೀವು ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಬೇಕು, ಚಿತ್ರಕಥೆ ಬರೆಯಬೇಕು ಮತ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು. ಆದ್ದರಿಂದ, ನಿಮ್ಮ ಕಥೆಯು ಚಿಕ್ಕದಾಗಿ ಮತ್ತು ಸರಳವಾಗಿರಬೇಕು, ಆದರೆ ಅದರಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ನಾಟಕೀಯತೆ ಅಥವಾ ಕ್ರಿಯೆ (ಆಕ್ಷನ್) ಇರಬೇಕು.

ನೀವು ಯಾವ ಕಥೆಯನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದ್ದೀರಿ ಮತ್ತು ಏಕೆ?

.....

.....

.....

ಮುಂದೆ, ನೀವು ಕಥೆಯ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆ ಮಾಡಲು ಕೋಷ್ಟಕ 5.1 ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಕೋಷ್ಟಕ 5.1: ಆಯ್ಕೆ ಕಥೆಯ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶಗಳು

ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು	ಕಥೆಯ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಉತ್ತರಗಳು
ಕತೆಯ ಸಾರವೇನು?	
ಅದರ ಶೀರ್ಷಿಕೆ ಏನು?	
ಕಥೆಯಲ್ಲಿನ ಪಾತ್ರಗಳು ಯಾವುವು? ಅವುಗಳನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾಗಿ ವಿವರಿಸಿ.	
ಕಥೆ ಎಲ್ಲಿದೆ?	

ಕಥೆಯು ಮುಂದುವರಿದಂತೆ ಅದರ ಸನ್ನಿವೇಶವು ಬದಲಾಗುತ್ತದೆಯೇ?	
ಕಥೆಯ ಸಾರಾಂಶವೇನು?	
ಮುಖ್ಯ ಘಟನೆಗಳ ಅನುಕ್ರಮವನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.	
ಕಥೆಯ ಕೇಂದ್ರ ಸಂದೇಶವೇನು?	

ಚಟುವಟಿಕೆ 4: ಕೈಗೊಂಬೆಯಾಟ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕಾಗಿ ಚಿತ್ರಕತೆ ಬರೆಯುವುದು

ನೀವು ನೇರ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ನೋಡಿದಾಗ ಅಥವಾ ಚಲನಚಿತ್ರವನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಿದಾಗ, ಅಲ್ಲಿ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳು, ದೃಶ್ಯಗಳ ಬದಲಾವಣೆ, ಸಂಗೀತ, ಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಇನ್ನೂ ಅನೇಕ ವಿಷಯಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇದು ಕೇವಲ ಕಥೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸುವುದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಕಥೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶನದ ರೂಪಕ್ಕೆ ಪರಿವರ್ತಿಸುವುದನ್ನು ಚಿತ್ರಕಥೆಯ (ಸ್ಕ್ರಿಪ್ಟ್) ಮೂಲಕ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಚಿತ್ರಕಥೆಯು (ಸ್ಕ್ರಿಪ್ಟ್) ದೃಶ್ಯಗಳ ಹಂತ-ಹಂತದ ಹರಿವು, ಸಂಭಾಷಣೆಗಳು ಮತ್ತು ಪಾತ್ರಗಳ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಇದು ಪ್ರತಿ ದೃಶ್ಯದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಗೊಂಬೆಗಳ ಸ್ಥಾನ ಮತ್ತು ಚಲನೆಯಂತಹ ವಿವರಗಳನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಕಿರು ಹಾಡುಗಳು ಅಥವಾ ಕವನಗಳು, ಬೆಳಕು ಮತ್ತು ಧ್ವನಿ ಪರಿಣಾಮಗಳಂತಹ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಕಥೆಯಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಬೇಕು. ಪಾತ್ರ ಮತ್ತು ದೃಶ್ಯಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಮಾತನಾಡುವ ಶೈಲಿಯು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿರಬೇಕು, ಅಂದರೆ ಅದು ಸ್ವಾಭಾವಿಕ, ಸಾಂದರ್ಭಿಕ, ಔಪಚಾರಿಕ, ಅಧಿಕಾರಯುತ ಅಥವಾ ವಿನಮ್ರವಾಗಿರಬಹುದು.

ಕನಿಷ್ಠ 2-3 ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಕಥೆಯನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ. ಕಥೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಈ ಪಾತ್ರಗಳು ಪ್ರಾಣಿಗಳು, ಮನುಷ್ಯರು ಅಥವಾ ಪರಗ್ರಹ ಜೀವಿಗಳಾಗಿರಬಹುದು. ಚಿತ್ರಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಗೆ ಬರೆಯುವುದು ಎಂದು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಲು, 'ಗೋಪಾಲ ಮತ್ತು ಹಿಲ್ವಾ ಮೀನು' ಎಂಬ ಕಥೆಯ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ಕೋಷ್ಟಕ 5.2 ರಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

ಈ ಕಥೆಯು ಒಬ್ಬ ರಾಜನ ಬಗ್ಗೆಯಾಗಿದ್ದು, ಆತನಿಗೆ ಆಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಜನರು ಹಿಲ್ವಾ ಮೀನಿನ ಬಗ್ಗೆ ಮಾತನಾಡುವುದು ಇಷ್ಟವಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಅವನು ತನ್ನ ಆಸ್ಥಾನಿಕನಾದ ಗೋಪಾಲನಿಗೆ, ಯಾರೂ ಅದರ ಬಗ್ಗೆ ಮಾತನಾಡದಂತೆ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಹಿಲ್ವಾ ಮೀನನ್ನು ಖರೀದಿಸಿ ಅರಮನೆಗೆ ತರುವಂತೆ ಸವಾಲು ಹಾಕುತ್ತಾನೆ. ಗೋಪಾಲನು ಈ ಸವಾಲನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ತನ್ನ ಅರ್ಧ ಗಡ್ಡವನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಮೈಗೆ ಬೂದಿ ಬಳಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಅವನ ರೂಪವನ್ನು ನೋಡಿ ಜನರು ಎಷ್ಟು ಆಶ್ಚರ್ಯಚಕಿತರಾಗುತ್ತಾರೆ ಎಂದರೆ, ಅವನ ಕೈಯಲ್ಲಿದ್ದ ದೊಡ್ಡ ಹಿಲ್ವಾ ಮೀನಿನ ಬಗ್ಗೆ ಯಾರೂ ಮಾತನಾಡುವುದೇ ಇಲ್ಲ.

ಕೋಷ್ಟಕ 5.2: ಗೋಪಾಲ ಮತ್ತು ಹಿಲ್ಸಾ ಮೀನುಗಳಿಗೆ ಚಿತ್ರಕತೆ

ಕ್ರಮ ಸಂಖ್ಯೆ	ಪಾತ್ರ.	ಸಂಭಾಷಣೆ ಮತ್ತು ಶೈಲಿ	ಅಗತ್ಯವಾದ ಸಾಧನಗಳು	ವಿಶೇಷ ಪರಿಣಾಮಗಳು (ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಬೆಳಕು ಮತ್ತು ಧ್ವನಿ)
	ದೃಶ್ಯ 1: ರಾಜನು ಸಿಂಹಾಸನದ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತಿರುವ ಮತ್ತು ಗೋಪಾಲನು ಅವನ ಮುಂದೆ ನಿಂತಿರುವ ದರ್ಬಾರ್ ದೃಶ್ಯ. ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೆ ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಸುಂದರವಾದ ಸಭಾಂಗಣವನ್ನು ತೋರಿಸುವ ಹಿನ್ನೆಲೆ.			
1	ರಾಜ.	(ದೂರು): ಜನರು ಹಿಲ್ಸಾ ಮೀನಿನ ಬಗ್ಗೆ ಮಾತನಾಡುವುದರಿಂದ ನನಗೆ ಬೇಸರವಾಗಿದೆ.	ರಾಜನಿಗೆ ಸಿಂಹಾಸನ (ಕಾರ್ಡ್‌ಬೋರ್ಡ್‌ನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಮತ್ತು ಚಿನ್ನದ ಬಣ್ಣದಿಂದ ಚಿತ್ರಿಸಲಾಗಿದೆ)	
2	ಗೋಪಾಲ್	(ತಾಳ್ಮೆಯಿಂದ): ಅವರು ದಣಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.		
3	ರಾಜ.	(ಅಸಹನೆಯಿಂದ): ಯಾವಾಗ!		
4	ಗೋಪಾಲ್	(ಹಿತವಾದ ಧ್ವನಿಯಲ್ಲಿ): ಬೇರೆ ಏನಾದರೂ ಬಂದ ತಕ್ಷಣ.		
5	ರಾಜ.	(ಕೋಪದಿಂದ): ಗೋಪಾಲ್! ನನ್ನೊಂದಿಗೆ ವಾದಿಸಬೇಡಿ. ಯಾರೂ ಅದರ ಬಗ್ಗೆ ಮಾತನಾಡದೆ ದೊಡ್ಡ ಹಿಲ್ಸಾ ಮೀನನ್ನು ದರ್ಬಾರ್‌ಗೆ ತರಲು ನಾನು ನಿಮಗೆ ಸವಾಲು ಹಾಕುತ್ತೇನೆ.		ಮರದ ಮೇಲ್ಮೈಯನ್ನು ಹೊಡೆಯುವ ಕೈಗಳ ಸದ್ದು
6	ಗೋಪಾಲ್	(ಕೆಳಮುಖವಾಗಿ): ಘನತೆವೆತ್ತರೇ, ನಾನು ಸವಾಲನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸುತ್ತೇನೆ.		ತುತ್ತೂರಿಯ ಶಬ್ದ (ಆಟಿಕೆ ತುತ್ತೂರಿಯಾಗಿರಬಹುದು ಅಥವಾ ವ್ಯಕ್ತಿಯು ಮಾಡಿದ ಶಬ್ದವಾಗಿರಬಹುದು)
ದೃಶ್ಯ 2				
ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯ ಸ್ಥಳ ವೇದಿಕೆಯ ಕಡೆಗೆ ಬಹಳಷ್ಟು ಜನರು ನೋಡುತ್ತಿರುವ ಜನನಿಬಿಡ ಮಾರುಕಟ್ಟೆ ಸ್ಥಳವನ್ನು ತೋರಿಸುವ ಹಿನ್ನೆಲೆ. ಗೋಪಾಲನು ತನ್ನ ಅರ್ಧ ಗಡ್ಡವನ್ನು ಬೋಳಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದನು ಮತ್ತು ಬೂದಿಯನ್ನು ತನ್ನ ದೇಹದ ಮೇಲೆ ಲೇಪಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದನು, ದೊಡ್ಡ ಹಿಲ್ಸಾ ಮೀನನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿದ್ದನು. ಪಟ್ಟಣದ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ಆಶ್ಚರ್ಯದಿಂದ ಅವನನ್ನು ನೋಡುತ್ತಾ ನಿಂತಿದ್ದನು.				

ವೇದಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾಗುವ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳು (ಚಿತ್ರ 5.4) ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳಾಗಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ದಯವಿಟ್ಟು ಗಮನಿಸಿ. ಅವುಗಳನ್ನು ಸೆಟ್ಟಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ತೋರಿಸಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ (ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ರಾಜನ ಸಿಂಹಾಸನ) ಮತ್ತು ಸುಲಭವಾಗಿ ಸುತ್ತಲೂ ಚಲಿಸಬಹುದು (ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಹಿಲ್ಸಾ ಮೀನು, ಕತ್ತಿ, ಚೆಂಡು, ಕಾರು, ಪತ್ರಿಕೆ). ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವನ್ನು ವೇದಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ಇರಿಸಲಾಗಿದ್ದರೆ, ಇತರವುಗಳನ್ನು ದಾರ ಅಥವಾ ಕೋಲಿಗೆ ಜೋಡಿಸಿದರೆ ಸುತ್ತಲೂ ಚಲಿಸಬಹುದು.

ಚಿತ್ರ 5.4: 'ಗೋಪಾಲ ಮತ್ತು ಹಿಲ್ಸಾ ಮೀನು' ಯಿಂದ ಗೋಪಾಲನಿಗೆ ಗೊಂಬೆ

ಈಗ, ನಿಮ್ಮ ಕಥೆಯ ವಿವರವಾದ ಸ್ಕ್ರಿಪ್ಟ್ ಅನ್ನು ಬರೆಯಲು ಕೋಷ್ಟಕ 5.3 ಅನ್ನು ಬಳಸಿ.

ಕೋಷ್ಟಕ 5.3: ನಿಮ್ಮ ಸ್ವಂತ ಲಿಪಿಯನ್ನು ಬರೆಯಲು ಮಾದರಿ

ಕ್ರಮ ಸಂಖ್ಯೆ	ಪಾತ್ರ	ಸಂಭಾಷಣೆ ಮತ್ತು ಶೈಲಿ	ಅಗತ್ಯವಾದ ಸಾಧನಗಳು	ವಿಶೇಷ ಪರಿಣಾಮಗಳು (ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಬೆಳಕು ಮತ್ತು ಧ್ವನಿ)
ದೃಶ್ಯ 1				
1.				
2.				
3.				
ದೃಶ್ಯ 2				
1.				
2.				

ಚಟುವಟಿಕೆ 5: ಅಕ್ಷರಗಳ ರೇಖಾಚಿತ್ರ

ನಿಮ್ಮ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ಮೊದಲು, ಅವು ಮನುಷ್ಯರಾಗಿದ್ದರೆ ಹೇಗಿರುತ್ತಿದ್ದವು ಎಂಬುದನ್ನು ನೀವು ಊಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅವು ಎತ್ತರವಿರುತ್ತವೆಯೇ ಅಥವಾ ಗಿಡ್ಡವಿರುತ್ತವೆಯೇ? ಅವು ಉತ್ತಾಹಭರಿತವಾಗಿರುತ್ತವೆಯೇ ಅಥವಾ ಕೋಪಿಷ್ಟವಾಗಿರುತ್ತವೆಯೇ? ಅವು ಬೆರೆಯುವ ಸ್ವಭಾವದವೇ ಅಥವಾ ನಾಚಿಕೆ ಸ್ವಭಾವದವೇ? ಇವುಗಳನ್ನು ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳು ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ನಿಮ್ಮ ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವುದನ್ನು ಪಾತ್ರದ ರೂಪರೇಷೆ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುವುದು ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಮುಖ ಮತ್ತು ದೇಹ, ಅದರ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ, ಧ್ವನಿ ಮತ್ತು ನಡವಳಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಇದು ಅಗತ್ಯವಾಗಿದೆ,

ಚಿತ್ರ 5.5: ಭಯಭೀತರಾದ ಸಿಂಹ ಮತ್ತು ಅವನ ಇಲಿ ಸ್ನೇಹಿತನ ಕಥೆಯ ಒಂದು ದೃಶ್ಯ. ಸಿಂಹವು ಕಾಗದದಿಂದ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ ಮತ್ತು ಇಲಿಯು ಕಾಲುಚೀಲದ ಕೈಗೊಂಬೆಯಾಗಿದೆ.

ಒಂದು ವೇಳೆ ನಿಮ್ಮ ಕಛೇಯಲ್ಲಿ ಮೊಲವೊಂದು ಇದೆ ಎಂದು ಭಾವಿಸೋಣ. ನೀವು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಮೊಲದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಅದನ್ನು ಕಾರ್ಡಬೋರ್ಡ್‌ಗೆ ಅಂಟಿಸಬಹುದು. ನಂತರ ಆ ಮೊಲದ ಗೊಂಬೆಯನ್ನು ಆಡಿಸಲು ಕಾರ್ಡಬೋರ್ಡ್‌ಗೆ ಒಂದು ಕೊಲನ್ನು ಜೋಡಿಸಬಹುದು.

ಮೊಲದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಟ್ರೇಸಿಂಗ್ ಪೇಪರ್ ಮೇಲೆ ಬಿಡಿಸಿ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಗ್ರಾಫ್ ಹಾಳೆಯ ಮೇಲೆ ಅಂಟಿಸಿ. ನಂತರ, ನೀವು ಮೊಲದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಿಡಿಸಲು ಬಯಸುವ ಚಾರ್ಟ್ ಪೇಪರ್ ಮೇಲೆ ಗ್ರಾಫ್‌ಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಸಮಾನಾಂತರ ರೇಖೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ - ಇದು ನಿಮಗೆ ದೊಡ್ಡ ಗಾತ್ರದ ಮೊಲದ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಈಗ ನೀವು ಮೊಲದ ಪ್ರತಿ ಭಾಗವನ್ನು ಚಾರ್ಟ್ ಪೇಪರ್ ಮೇಲೆ ನಕಲಿಸಬಹುದು. ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸುವುದು ಮುಗಿದ ನಂತರ ಆ ರೇಖೆಗಳನ್ನು ಅಳಿಸಿ ಹಾಕಿ ಮತ್ತು ನಿಮ್ಮ ಮೊಲಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚಿ (ಚಿತ್ರ 5.6). ಮೊಲದ ದೇಹಕ್ಕೆ ಕೋಲನ್ನು ಅಂಟಿಸಿದ ನಂತರ, ನಿಮ್ಮ ಗೊಂಬೆಯು ಸಿದ್ಧವಾಗುತ್ತದೆ.

4.

ಕೌಶಲ ಬೋಧ- 7ನೇ ತರಗತಿ

ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ತಯಾರಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಯೋಜಿಸಲು ಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತವೆ.

1. ನೀವು ಯಾವ ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುತ್ತೀರಿ? ಅವುಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಿಸಿ.



2. ಅವುಗಳ ಮುಖ್ಯ ಲಕ್ಷಣಗಳೇನು?

.....

.....

ಚಟುವಟಿಕೆ 6: ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು

ನೀವು ನಿಮ್ಮ ಸುತ್ತಲೂ ಲಭ್ಯವಿರುವ ವಸ್ತುಗಳು, ಜೇಡಿಮಣ್ಣು, ಮೃದುವಾದ ಮರ, ಹುಲ್ಲು, ತ್ಯಾಜ್ಯ ಕಾಗದ, ಬಳಸಿದ ಬಾಟಲಿಗಳು, ಥರ್ಮೋಕೋಲ್, ಕಾರ್ಡ್‌ಬೋರ್ಡ್ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಸೂಕ್ತ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ನೀವು ಚಾರ್ಟ್ ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರಿಸಿದ ಮೀನುಗಳ - ಕಟೌಟ್‌ಗಳನ್ನು ಪೊರಕೆಯ ಸುತ್ತಲೂ ಅಂಟಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ಸರಳವಾದ ಕಥೆಯನ್ನು ನಿರೂಪಿಸಲು ಅವುಗಳನ್ನು ಚಲಿಸಬಹುದು. ನೀವು ಪೊರಕೆಯ ಸುತ್ತಲೂ ಚಾರ್ಟ್ ಕಾಗದದ ತುಂಡನ್ನು ಅಂಟಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ನಂತರ ಚಾರ್ಟ್ ಕಾಗದದಿಂದ ಮಾಡಿದ ಮೂಗು, ಕಣ್ಣು, ಕಿವಿ ಅಥವಾ ಉಣ್ಣೆಯಂತಹ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಬಹುದು.

ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ನೀವು ಬಳಸಬಹುದಾದ ಸಾಮಗ್ರಿ ಮತ್ತು ವಸ್ತುಗಳ ಕೆಲವು ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಅಂಕಿಗಳು 5.7 ರಿಂದ 5.13 ರಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಇತರ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ ಮತ್ತು ನೀವು ಏನು ಮಾಡಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ನೋಡಿ.

1. ಸಾಕ್ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳು

ಹಳೆಯ ಸಾಕ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಕಣ್ಣುಗಳು, ಮೂಗು ಮತ್ತು ಬಾಯಿಯನ್ನು ಹೊಲಿಯುವ ಮೂಲಕ ನೀವು ಸಾಕ್ ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ಕೂದಲನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ನೀವು ಸ್ವಲ್ಪ ಹಳೆಯ ಉಣ್ಣೆಯನ್ನು ಕೂಡ ಸಾಕ್‌ಗೆ ಹೊಲಿಯಬಹುದು.

ನೀವು ಕಾಲುಚೀಲದ ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ನಿಮ್ಮ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಧರಿಸಿ ಚಲಿಸಬಹುದು (ಚಿತ್ರ 5.7).

ಚಿತ್ರ 5.7: ಉಣ್ಣೆಯಿಂದ ಕೂದಲನ್ನು ಹೊಲಿದ ಕಾಲ್‌ಚೀಲದ ಗೊಂಬೆಗಳು

2. ಚಮಚ ಮತ್ತು ಮುಳ್ಳು ಚಮಚದ ಗೊಂಬೆಗಳು

ನೀವು ಉಕ್ಕಿನ ಅಥವಾ ಮರದ ಚಮಚಗಳು ಮತ್ತು ಫೋರ್ಕ್‌ಗಳನ್ನು (ಐಸ್ಕ್ರೀಮ್ ಚಮಚಗಳು ಮತ್ತು ಬಿಸಾಡಬಹುದಾದ ಫೋರ್ಕ್‌ಗಳು) ಬಳಸಿ ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ನೀವು ಚಮಚದ ಮೇಲೆ ಮುಖವನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ಫೋರ್ಕ್ ಮೇಲೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊಟ್ಟು ಸುತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು ಮತ್ತು ನಂತರ ಅದರ ಮೇಲೆ ಮುಖವನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಬಹುದು (ಚಿತ್ರ 5.8).



ಚಿತ್ರ 5.8: ಚಮಚ ಮತ್ತು ಫೋರ್ಕ್ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು

ನೀವು ಈ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಕಾಗದದಿಂದ ಮಾಡಿದ ಬಟ್ಟೆಗಳಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ಸ್ಕೆಚ್ ಪೆನ್ನುಗಳು ಅಥವಾ ಪೆನ್ಸಿಲ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಬಣ್ಣ ಮಾಡಬಹುದು.

ಚಮಚ ಮತ್ತು ಫೋರ್ಕ್‌ನ ಹಿಡಿಕೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನೀವು ಈ ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಚಲಿಸಬಹುದು.

3. ಚಪ್ಪಲಿಗಳ/ಗೊಂಬೆಗಳು

ಕೂದಲು ಮತ್ತು ಮೀಸೆಗಾಗಿ ನೀವು ಶೂ ಅಥವಾ ಟೈ ಪೇಸ್ಟ್ ಉಣ್ಣೆಯ ಒಡಲನ್ನು ಬಣ್ಣ ಮಾಡಬಹುದು. ನೀವು ಕಣ್ಣುಗಳಿಗೆ ಗುಂಡಿಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಬಹುದು ಅಥವಾ ಅವುಗಳನ್ನು ಸರಳವಾಗಿ ಬಣ್ಣ ಮಾಡಬಹುದು (ಚಿತ್ರ 5.9).

ನೀವು ಈ ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಚಪ್ಪಲಿಗಳ ಬದಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಅಥವಾ ನಿಮ್ಮ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಪಾದರಕ್ಷೆಯನ್ನು ಧರಿಸಿ ಚಲಿಸಬಹುದು.

(a)

(b)

ಚಿತ್ರ 5.9: (ಎ) ಸೋಲನ ಮೇಲೆ ಮುಖಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ಬಳಿದ ಕೈಗೊಂಬೆ.

(ಬಿ) ಕಾರ್ಕ್ ಮತ್ತು ಕೂದಲಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಕಣ್ಣುಗಳೊಂದಿಗಿನ ಚಪ್ಪಲಿ ಕೈಗೊಂಬೆ ಮತ್ತು ಅಂಟು ಹಾಗೂ ದಾರದಿಂದ ಕಟ್ಟಿದ ಉಣ್ಣೆಯಿಂದ ಮಾಡಿದ ಮೀಸೆ.

4. ಚೆಂಡಿನ ಗೊಂಬೆಗಳು

ನೀವು ಚೆಂಡುಗಳಿಂದ ಮುಖಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು, ಚೆಂಡನ್ನು ಚಲಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಅದರ ಕೆಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು. ನೀವು ಚೆಂಡಿನ ಕೈಗೊಂಬೆಯ—ಮೇಲೆ ಮುಖವನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಬಹುದು ಅಥವಾ ಚೆಂಡಿನ ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ ಮೂಗು ಮತ್ತು ಕಿವಿಗಳನ್ನು ಹೋಲುವಂತೆ ಕತ್ತರಿಸಿದ ಕಾಗದದ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಬಹುದು (ಚಿತ್ರ 5.10).



ಚಿತ್ರ 5.10: ಕಾಗದದಿಂದ ಮಾಡಿದ ಮೂಗು ಮತ್ತು ಕಣ್ಣುಗಳಿಂದ ಚೆಂಡಿನ ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ ಅದರ ಮೇಲೆ ಅಂಟಿಸಿ ನಂತರ ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚುವುದು. ಚೆಂಡಿನ ಚಲನೆಗಾಗಿ ಒಂದು ಪೊರಕೆಯ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಚೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

5. ತರಕಾರಿ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳು

ನೀವು ಆಲೂಗಡ್ಡೆ ಮತ್ತು ಟೂತ್‌ಪಿಕ್‌ನಂತಹ ತರಕಾರಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಸಹ ರಚಿಸಬಹುದು. ಮೂಗು, ಬಾಯಿ ಮತ್ತು ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ನೀವು ಮೂಲಂಗಿ ಮತ್ತು ಕ್ಯಾರೆಟ್‌ನಂತಹ ಇತರ ತರಕಾರಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು (ಚಿತ್ರ 5.11).

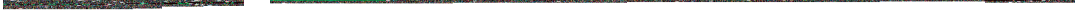
ನೀವು ಈ ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಚಲಿಸಬಹುದು.

ಚಿತ್ರ 5.11: ಆಲೂಗಡ್ಡೆ ಮತ್ತು ಕಡ್ಡಿಗಳಿಂದ ತಯಾರಿಸಿದ ಕೈಗೊಂಬೆ

6. ಎಲೆಗಳ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳು

ನೀವು ಎಲೆಗಳಿಂದ ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಸಹ ರಚಿಸಬಹುದು. ಇವು ಸುಲಭವಾಗಿ ಮುರಿಯದ ಒಣಗಿದ ಎಲೆಗಳಾಗಿರಬಹುದು ಅಥವಾ ಹಸಿರು ಎಲೆಗಳಾಗಿರಬಹುದು. ನೀವು ಹಸಿರು ಎಲೆಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರೆ, ನೀವು ಕೈ ಮತ್ತು ತೋಳುಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಲಗತ್ತಿಸಲಾದ ಕೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು (ಚಿತ್ರ 5.12).

ನೀವು ಈ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ನಿಮಗೆ ಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಬಹುದು.



(a)

(b)

ಚಿತ್ರ 5.12: (ಎ) ಎಲೆಗಳು ಮತ್ತು ಕಾಂಡಗಳಿಂದ ಮಾಡಿದ ಎಲೆಯ ಕೈಗೊಂಬೆ (ಬಿ) ಒಣಗಿದ ಎಲೆಗಳಿಂದ ಮಾಡಿದ ಕೈಗೊಂಬೆ.

7. ಕಾರ್ಡ್‌ಬೋರ್ಡ್ ಗೊಂಬೆಗಳು

ನೀವು ತಿರಸ್ಕರಿಸಿದ ಕಾರ್ಡ್‌ಬೋರ್ಡ್‌ನಿಂದ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಸಹ ತಯಾರಿಸಬಹುದು (ಚಿತ್ರ 5.13). ದೇಹದ ಜೊತೆಗೆ, ನೀವು ಕಣ್ಣು, ಮೂಗು, ಬಾಯಿ ಮತ್ತು ಮೀಸೆಯನ್ನು ಹೋಲುವಂತೆ ಸಣ್ಣ ಹಲಗೆಯ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಅಂಟಿಸಬಹುದು.

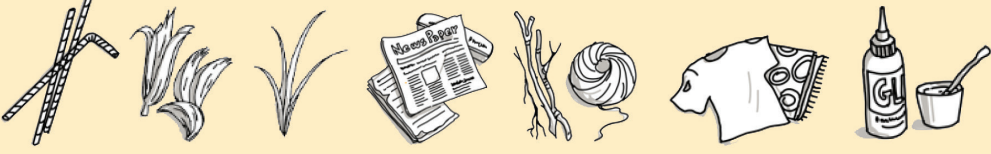


ಚಿತ್ರ 5.13: ಎಸೆದ ಕಾರ್ಡ್‌ಬೋರ್ಡ್‌ನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಕೈಗೊಂಬೆ; ಕಾರ್ಡ್‌ಬೋರ್ಡ್‌ನ ಕಣ್ಣು, ಮೂಗು, ಬಾಯಿ, ಕಿವಿ ಮತ್ತು ಕೂದಲಿನ ಕಟ್‌ಟಾ ಮತ್ತು ದೇಹದ ಮೇಲೆ ಅಂಟಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕೈಗೊಂಬೆಯನ್ನು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಅನೇಕ ಪೂರಕ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಟೇಪ್ ಮಾಡಿ ಕಾರ್ಡ್‌ಬೋರ್ಡ್ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

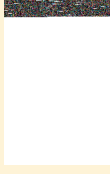
8. ಕೈಗೊಂಬೆಯ ತಲೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು

ನೀವು ತಲೆ ಮತ್ತು ಉಡುಪಿನೊಂದಿಗೆ ಕೈಗೊಂಬೆಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು. ಚಿತ್ರ 5.14 ನೀವು ತಲೆಯನ್ನು ಹೇಗೆ ತಯಾರಿಸಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಮತ್ತು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ.

ಪದಾರ್ಥಗಳು: ಕೊಂಬೆಗಳು, ಹೊಟ್ಟುಗಳು, ಪತ್ರಿಕೆಗಳು, ದಾರ, ಬಟ್ಟೆ ಮತ್ತು ನೀರಿನ-ಅಂಟು ದ್ರಾವಣ.

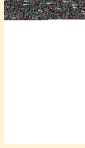


ಹಂತ 1



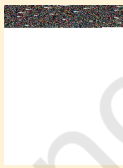
ಎರಡು ಸಣ್ಣ ಕೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅವುಗಳನ್ನು ಪ್ಲಸ್ಟಿಕ್ ಚಿಹ್ನೆಯಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಿರಿ.

ಹಂತ 2



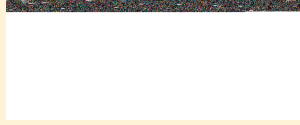
ಒಣಹುಲ್ಲಿನ ಅಥವಾ ಸಿಪ್ಪೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ, ಯಾವುದು ಲಭ್ಯವಿರುತ್ತದೆಯೋ ಅದನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಚೆಂಡನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ. ಪ್ಲಸ್ಟಿಕ್ ಚಿಹ್ನೆಯ ಸುತ್ತಲೂ ದಾರದಿಂದ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ದುಂಡಾದ ಅಥವಾ ಅಂಡಾಕಾರದ ಆಕಾರವನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ (ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ, ನಿಮಗೆ ಸಿಪ್ಪೆ ಅಥವಾ ಒಣಹುಲ್ಲನ್ನು ಹುಡುಕಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದರೆ, ನೀವು ಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು).

ಹಂತ 3



ಚೆಂಡಿನ ಸುತ್ತಲೂ ಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಿ.

ಹಂತ 4



ಈಗ ಸ್ವಲ್ಪ ನೀರಿನೊಂದಿಗೆ ಒಂದು ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದಕ್ಕೆ ಅಂಟು ಸೇರಿಸಿ (3:1: ನೀರು: ಅಂಟು). ಇದನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಮಿಶ್ರಣ ಮಾಡಿ ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಇಡಿ.

ಹಂತ 5



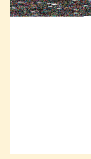
ಕಾಗದದ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಸಣ್ಣ ತುಂಡುಗಳಾಗಿ ಹರಿದು ಹಾಕಿ.

ಹಂತ 6



ಹರಿದ ಕಾಗದದ ತುಂಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ಅದನ್ನು ನೀರಿನ-ಅಂಟು ದ್ರಾವಣದಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿಸಿ ದುಂಡಾದ ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲೆ ಅಂಟಿಸಿ (ಹಂತ 3 ರಿಂದ). ಇಡೀ ಮೇಲ್ಮೈಯನ್ನು ನೀರಿನ-ಅಂಟು ದ್ರಾವಣದಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿಸಿದ ಕಾಗದದಿಂದ ಮುಚ್ಚುವವರೆಗೆ ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಿ.

ಹಂತ 7



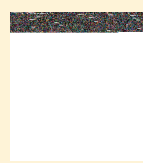
ಚೆಂಡು ಒಣಗಲು ಬಿಡಿ.

ಹಂತ 8



ಪತ್ರಿಕೆ ಅಥವಾ ಇತರ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಮೂಗು ಮತ್ತು ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ತಲೆಗೆ ಜೋಡಿಸಿ.

ಹಂತ 9



ತಲೆಯನ್ನು ಬಣ್ಣ ಮಾಡಿ.

ಚಿತ್ರ 5.14: ಚೆಂಡಿನ ಕೈಗೊಂಬೆಯನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು

ಆನ್ನೆನ್ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳಿಂದ ಕಲಿಯುವುದು

ನೀವು ಪೇಪಿಯರ್-ಮಾಚಿನಿಂದಲೂ ತಲೆ ತಯಾರಿಸಬಹುದು. 'ಪೇಪಿಯರ್-ಮಾಚ್ ಹೇಗೆ ತಯಾರಿಸುವುದು' ಎಂಬ ಕೀವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪೇಪಿಯರ್-ಮಾಚ್ ತಯಾರಿಸುವುದನ್ನು ಕಲಿಯಲು ಆನ್ನೆನ್‌ನಲ್ಲಿ ಹುಡುಕಿ (ಚಿತ್ರ 5.15).

ಚಿತ್ರ 5.15: ಪೇಪಿಯರ್-ಮಾಚ್ ತಲೆಯನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು

ಮುಖದ ಬಣ್ಣ

ನಿಮ್ಮ ಕೈಗೊಂಬೆಯ ತಲೆಯನ್ನು ಅಂತಿಮಗೊಳಿಸಲು ಹಲವಾರು ಮಾರ್ಗಗಳಿವೆ. ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುವ ಕಣ್ಣುಗಳು, ಮೂಗು, ತುಟಿಗಳು ಮತ್ತು ಕಿವಿಗಳ ಸಂಯೋಜನೆಯನ್ನು ನೀವು ಊಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು (ಚಿತ್ರ 5.16). ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ನಗುತ್ತಿರುವ ಮುಖ, ಹುಬ್ಬೇರಿಸುವ ಮುಖ, ನಗುತ್ತಿರುವ ಮುಖ, ಹೀಗೆ.

ನೀವು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ನಂತರ, ನೀವು ಇದನ್ನು - ಮಾಡಲು ಕಾಗದದ ಟೇಪ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಗದವನ್ನು ಅಂಟಿಸಿ. ಕಾಗದದ ಟೇಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ. ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಕೈಗೊಂಬೆಯ ತಲೆಯ ಫೋಟೋವನ್ನು ಅಂಟಿಸಿ.



(a)

(b)

ಚಿತ್ರ 5.16: (ಎ) ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಮುಖಗಳು; (ಬಿ) ಬಣ್ಣದ ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಮುಖ

ಚರ್ಮದ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನಿಖರವಾಗಿ ನಮ್ಮ ಚರ್ಮದ ಬಣ್ಣದಂತೆಯೇ ಬಣ್ಣ ಮಾಡುವುದು ಅನಿವಾರ್ಯವಲ್ಲ. ಕೈಗೊಂಬೆಯು ಒಂದು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಪಾತ್ರವಾಗಿರುವುದರಿಂದ, ಬಣ್ಣಗಳು ಸಹ ಕಾಲ್ಪನಿಕವಾಗಿರಬಹುದು. ಮುಖಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚಲು ನೀವು ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು.

ದೇಹವನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು.

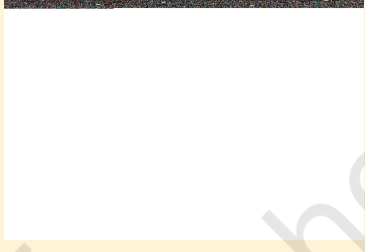
ಕೈಗೊಂಬೆಯ ದೇಹವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲು ವಿವಿಧ ಮಾರ್ಗಗಳಿವೆ. ಚಿತ್ರ 5.17 ಮಾನವ ಕೈಗೊಂಬೆಯನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ಒಂದು ಮಾರ್ಗವನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತದೆ.

ಹಂತ 1



ಒಂದು ಹಳೆಯ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ಉದ್ದನೆಯ ಉಡುಪಿನ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ಅದರ ಗಾತ್ರವು ಕೈಗೊಂಬೆಯ ತಲೆಗೆ ಜೋಡಿಸಲಾದ ರಾಡ್ ಅಥವಾ ಕೋಲನ್ನು ಮುಚ್ಚುವಂತಿರಬೇಕು.

ಹಂತ 2



ದಾರ ಮತ್ತು ಸೂಜಿಯನ್ನು ಬಳಸಿ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹೊಲಿಯಿರಿ.

ಹಂತ 3



ನೀವು ಅಂಗಿ ಮತ್ತು ಉದ್ದನೆಯ ಸ್ಕರ್ಟ್ ಅಥವಾ ಪ್ಯಾಂಟ್ ಅನ್ನು ಸಹ ತಯಾರಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ನೀವು ಬಯಸಿದರೆ ಅದನ್ನು ಕೈಗೊಂಬೆಗೆ ಲಗತ್ತಿಸಬಹುದು.

ಹಂತ 4



ನೀವು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಕಾರ್ಡ್‌ಬೋರ್ಡ್‌ನ ತುಂಡಿನ ಮೇಲೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಬಹುದು. ನಂತರ ನೀವು ಕಾರ್ಡ್‌ಬೋರ್ಡ್ ಅನ್ನು ಸೂಕ್ತವಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಬಹುದು. ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಉಡುಪಿನ ತೋಳುಗಳಿಗೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ.

ಈಗ ನಿಮ್ಮ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಆನಂದಿಸಿ.

ಚಿತ್ರ 5.17: ಕೈಗೊಂಬೆಯನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವುದು

ನೀವು ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಬಟ್ಟೆಗಳಿಂದ ನಿಮಗೆ ಅಗತ್ಯವಿರುವಷ್ಟು ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು (ಚಿತ್ರ 5.18).



ಚಿತ್ರ 5.18: ನಿಮ್ಮ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳು ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧವಾಗಿವೆ.

ಚಳುವಳಿ

ಪ್ರದರ್ಶನ ಮಾಡುವಾಗ, ಕೈಗೊಂಬೆಗಳ ಚಲನೆ ಕಥೆಯನ್ನು ಜೀವಂತವಾಗಿಸುತ್ತದೆ. ಕೈಗೊಂಬೆಗೆ ಚಲನೆ ನೀಡಲು ನೀವು ಸೃಜನಶೀಲರಾಗಿರಬೇಕು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ನೀವು ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಕುತ್ತಿಗೆಯ ಹಿಂಭಾಗಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಅದರ ಕೈಗಳಿಗೆ ದಾರವನ್ನು ಜೋಡಿಸಬಹುದು. ನಿಮ್ಮ ಕೈಗಳಿಂದ ಅದರ ದವಡೆ ತೆರೆಯುವ ಮೂಲಕ ನೀವು ಕೈಗೊಂಬೆಯನ್ನು ನಗಿಸಬಹುದು, ಅದರ ದೇಹಕ್ಕೆ ಜೋಡಿಸಲಾದ ಕೋಲು ಬಳಸಿ ನೀವು ಕೈಗೊಂಬೆಯನ್ನು ಹಾರಿಸಬಹುದು, ನಿಮ್ಮ ಕೈಗಳ ಮೇಲೆ ಕೈಗೊಂಬೆಯನ್ನು ಧರಿಸಬಹುದು (ಚಿತ್ರಗಳು 5.19 ಮತ್ತು 5.20).

ಚಿತ್ರ 5.19: ಈ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಚಲಿಸಲು ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.



(a)

(b)

ಚಿತ್ರ 5.20: (ಎ) ಮತ್ತು (ಬಿ) ಕೈಗೊಂಬೆಗಳು ಒಂದು ದಾರವನ್ನು ಬಳಸಿ ಚಲಿಸುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಅವು ಚಲಿಸುವಂತೆ ವಿವಿಧ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಜೋಡಿಸಿ ತಯಾರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ನಿಮ್ಮ ಕೈಗೊಂಬೆಯನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತೀರಿ?

ಕಥಾವಸ್ತುವಿನ ಪ್ರಕಾರ, ನೀವು ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಮುಖದ ಮೇಲಿನ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕಾಗಬಹುದು (ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ನಗುತ್ತಿರುವ ಮುಖ, ಹುಬ್ಬು ತುಂಬಿದ ಮುಖ, ದುಃಖದ ಮುಖ) ಅಥವಾ ಅದರ ದೇಹದ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು (ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ನಿಂತಿರುವ ಹುಲಿ, ಮಲಗಿರುವ ಹುಲಿ). ವಿಭಿನ್ನ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸ್ಥಾನಗಳೊಂದಿಗೆ ಪ್ರತಿ ಪಾತ್ರಕ್ಕೆ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಇದು ಸಾಧ್ಯ.

ನಿಮ್ಮ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಅಂತಿಮಗೊಳಿಸುವುದು

ನೀವು ವಿವಿಧ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದ್ದೀರಿ. ಈಗ, ನಿಮ್ಮ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕಾಗಿ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ.

ದಯವಿಟ್ಟು ಟೇಬಲ್ 5.4 ಅನ್ನು ಭರ್ತಿ ಮಾಡಿ ಏಕೆಂದರೆ ಇದು ನಿಮ್ಮ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಯೋಜಿಸಲು ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ನಿಮ್ಮ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ವಿವರಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಲು ಟೇಬಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

ಕೋಷ್ಟಕ 5.4: ನಿಮ್ಮ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಯೋಜಿಸಿ

ಕೈಗೊಂಬೆಗಳ ವಿಧಗಳು (ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಮಾನವ ಅಥವಾ ಪ್ರಾಣಿ) ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಹೆಸರುಗಳು	ನೀವು ಯಾವ ಪದಾರ್ಥಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದ್ದೀರಿ?	ನೀವೇನು ಮಾಡಿದ್ದೀರಿ?	ಬೊಂಬೆಗಳು ಹೇಗೆ ಚಲಿಸುತ್ತವೆ?	ನೀವು ಈ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸುತ್ತೀರಿ?
ಚೆಂಡುಗಳಿಂದ ಮಾಡಿದ ಎರಡು ಮಾನವ ತಲೆಗಳು, ರಾಜೀಶ್ ಮತ್ತು ಗೀತಾ	ಬಾಲ್, ಪೊರಕೆ ಕಡ್ಡಿ, ಸೈಚ್ ಪೆನ್	ಚೆಂಡು ತಲೆಯ ಆಕಾರವನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ. ನಾನು ಸೈಚ್ ಪೆನ್‌ನ್ನು ಬಳಸಿ ಕಣ್ಣು ಮತ್ತು ಬಾಯಿಯನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತೇನೆ. ಅದರ ನಗುತ್ತಿರುವ ಮುಖವು 'ಇಮೋಜಿ' ಯಂತೆ ಇರುತ್ತದೆ.	ತಲೆಯನ್ನು ಸುತ್ತಲು ಚೆಂಡಿಗೆ ಪೊರಕೆ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಜೋಡಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.	ಇಬ್ಬರು ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಯಾವುದೋ ವಿಷಯದ ಬಗ್ಗೆ ಪರಸ್ಪರ ಮಾತನಾಡುವ ಕಥೆಯನ್ನು ನಿರೂಪಿಸಲು ಈ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು. ಸಂಭಾಷಣೆಯು ತಿಳಿಯಾಗಬಹುದು ಮತ್ತು ಹಾಸ್ಯಾಸ್ಪದವಾಗಿರಬಹುದು.

ನೀವು ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಪಡೆದಿದ್ದೀರಾ ಅಥವಾ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಸುಧಾರಿಸಲು ನೀವು ಯಾವುದೇ ಸುಧಾರಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಬೇಕಾಗಿತ್ತೇ? ಹಾಗಿದ್ದಲ್ಲಿ, ನೀವು ಏಕೆ ಮತ್ತು ಏನು ಮಾಡಿದ್ದೀರಿ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

.....

.....

ಈಗ ನೀವು ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧರಾಗಿರುತ್ತೀರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 7: ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನ

ಗೊಂಬೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ. ಉತ್ತಮ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿರುವುದನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ನಿಮ್ಮಲ್ಲಿ ಕೆಲವರು ಬೊಂಬೆಯಾಟಗಾರರಾಗಬಹುದು, ಇತರರು ಬೆಳಕು ಮತ್ತು ಧ್ವನಿ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ನೀಡಬಹುದು, ಮತ್ತು ದೃಶ್ಯಗಳು ಬದಲಾದಂತೆ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು. ನಿಮ್ಮ ಕಥೆಯ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಮಾಡಬೇಕಾದ ಇತರ ವಿಷಯಗಳು ಇರಬಹುದು.

ದೊಡ್ಡ ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ನಡೆಸಲು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವುದು ಬಹಳ ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ:

a. ವೇದಿಕೆ

ಪ್ರದರ್ಶನ ನಡೆಯುವ ಸ್ಥಳವು ಬಹಳ ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ. ಮೊದಲನೆಯದಾಗಿ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ನೋಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ 'ವೇದಿಕೆ' ಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲು ಅವಕಾಶವಿರಬೇಕು. ಎರಡನೆಯದಾಗಿ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಸ್ಥಳಾವಕಾಶವಿರಬೇಕು. ವೇದಿಕೆಯನ್ನು ಜೋಡಿಸಲು ವಿವಿಧ ಮಾರ್ಗಗಳಿವೆ (ಅಂಕಿ-ಅಂಶಗಳು 5.21 ರಿಂದ 5.23).



ಚಿತ್ರ 5.21: ಟೇಬಲ್‌ಅನ್ನು ಮುಚ್ಚುವ ಬೆಡ್‌ಶೀಟ್‌ನ್ನು ವೇದಿಕೆಯಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಬೆಡ್‌ಶೀಟ್ ಬೊಂಬೆಯಾಟಗಾರನನ್ನು ಮರಮಾಡುತ್ತದೆ, ಅವರು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳಿಂದ ಅಥವಾ ಬೊಂಬೆಗಳ ದೇಹಕ್ಕೆ ಜೋಡಿಸಲಾದ ಕೋಲುಗಳಿಂದ ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಚಲಿಸಬಹುದು.

ಚಿತ್ರ 5.22: ಗೊಂಬೆಯಾಟಗಾರನನ್ನು ಕಾಣದಂತೆ ಮಾಡಲು ಬೆಡ್‌ಶೀಟ್ ಅನ್ನು ಪರದೆಯಾಗಿಯೂ ಬಳಸಬಹುದು. ಗೊಂಬೆಯಾಟಗಾರನು ತಂತಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದರೆ, ಹಾಳೆಯನ್ನು ಮೇಜಿನ ಹಿಂದಿನ ದಾರಕ್ಕೆ ಪರದೆಯಂತೆ ಕಟ್ಟಬಹುದು.

ಚಿತ್ರ 5.23: ಕೈಗೊಂಬೆ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ವೇದಿಕೆಯಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುವ ಚೌಕಟ್ಟು. ಚೌಕಟ್ಟು ಅದರ್ಶಪ್ರಾಯವಾಗಿ ಆಯತಾಕಾರದಲ್ಲಿರಬೇಕು (ಚಿತ್ರಮಂದಿರದಲ್ಲಿ ಚಲನಚಿತ್ರವನ್ನು ನೋಡುವಂತೆಯೇ). ಇದನ್ನು ವಿವಿಧ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ತಯಾರಿಸಬಹುದು, ಆದರೆ 'ಕಿಟಕಿ' ಯ ಗಾತ್ರವು ಗೊಂಬೆಗಳ ಗಾತ್ರ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಚಲನೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಾಣುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಿ.

ನೆನಪಿಡಿ, ನೀವು ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸುವ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ನೋಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದ ವೇದಿಕೆಯ ಹತ್ತಿರ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ನೀವು ಟೇಬಲ್ ಅನ್ನು ಮುಚ್ಚಲು ಬಳಸುವ ಬಟ್ಟೆಯ ಹಿಂದೆ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

1. ನೀವು ಕೈಗೊಂಬೆ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ಮಾಡುತ್ತೀರಿ?

.....

.....

2. ಪ್ರದರ್ಶನದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನೀವು ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ಇಡುತ್ತೀರಿ?

.....

.....

b. ಹಿನ್ನೆಲೆ

ಹಿನ್ನೆಲೆಯು ಬಹಳ ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ ಏಕೆಂದರೆ ಇದು ಕಥೆಯ ಸೆಟ್ಟಿಂಗ್ ಅನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತದೆ. ಕಥೆಯು ಒಂದು ದೃಶ್ಯದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಮುಂದುವರಿದಂತೆ ಸೆಟ್ಟಿಂಗ್ ಬದಲಾಗಬಹುದು

ಆದ್ದರಿಂದ, ಹಿನ್ನೆಲೆ

ಬದಲಾಗಬಹುದು. ನೀವು ಈ ವಿಭಿನ್ನ ಸೆಟ್ಟಿಂಗ್‌ಗಳನ್ನು ಚಾರ್ಟ್ ಪೇಪರ್ ಅಥವಾ ಹಳೆಯ ಬೆಡ್‌ಶೀಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಿಸಬಹುದು ಅಥವಾ ಬಣ್ಣ ಮಾಡಬಹುದು (ಚಿತ್ರ 5.24).

ಚಿತ್ರ 5.24: ಪ್ರಾಣಿಗಳಿರುವ ಕಾಡಿನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತದೆ

ದೃಶ್ಯವು ಬದಲಾದಂತೆ, ಹಿನ್ನೆಲೆಯೂ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ. ನೀವು ಪರದೆಯ ಮೇಲೆ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ಕೊಕ್ಕೆಗಳು ಅಥವಾ ಹೊಪ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಸ್ಕ್ರೀಡ್ ಮಾಡಬಹುದು.

1. ನೀವು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿರುವ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾಗಿ ವಿವರಿಸಿ.

.....

.....

c. ಪರಿಕರಗಳು-(ಪ್ರೋಪ್ಸ್)

ಪರಿಕರಗಳ ಪ್ರಕಾರವು
ಅವುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಬೇಕು
ಎಂಬುದರ ಮೇಲೆ
ಅವಲಂಬಿತವಾಗಿರುತ್ತದೆ.
ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ನಾವು ಕುರ್ಚಿ,
ಹಾಸಿಗೆ ಅಥವಾ ಸಿಂಹಾಸನವನ್ನು
ರಚಿಸಲು ದಪ್ಪ ಕಾರ್ಡ್‌ಬೋರ್ಡ್
ಅನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು.

ಆದಾಗ್ಯೂ,

ಕೈಗೊಂಬೆಯನ್ನು
ಬೊಂಬೆಯಾಟಗಾರನು

ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ

ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿದ್ದರೆ, ಅದು ತುಂಬಾ ಹಗುರವಾಗಿರಬೇಕು. ಕಾಗದ (ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಪತ್ರಿಕೆ, ಚಪಾತಿ), ಅಲ್ಯೂಮಿನಿಯಂ (ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಕತ್ತಿ, ಚಾಕು), ಕಾರ್ಡ್‌ಬೋರ್ಡ್ ಅಥವಾ ಬಳಸಬಹುದಾದ ಧಾರಕಗಳು (ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಗ್ಯಾಸ್ ಸ್ಟೇವ್, ಪ್ಲೇಟ್‌ಗಳು) (ಚಿತ್ರ 5.25) ಮುಂತಾದ ಸರಳ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನಾಟಕದ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು.

ಚಿತ್ರ 5.25: ಒಂದು ಮರವು ಮಂಗವೊಂದು ಮರದಿಂದ ಸೇಬುಗಳನ್ನು ಕೀಳುತ್ತಿದೆ ಎಂದು ತೋರಿಸಲು ಆಧಾರವಾಗಿ ಬಳಸಲ್ಪಡುತ್ತದೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಜೋಡಿಸಲಾದ ಕೋಲು ಬಳಸಿ ಮಂಗದ ಕೈಯನ್ನು ಚಲಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

1. ನೀವು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿರುವ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾಗಿ ವಿವರಿಸಿ.

.....

.....

d. ಧ್ವನಿ

ಗೊಂಬೆಯಾಟದಲ್ಲಿ ಧ್ವನಿಯ ಸಮನ್ವಯವು ಅತ್ಯಂತ ಶಕ್ತಿಯುತವಾದ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಹಿಸುತ್ತದೆ; ಗೊಂಬೆಯಾಟಗಾರನು ಅವಳ ಅಥವಾ ಅವನ ಧ್ವನಿಯ ಮೂಲಕ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಾನೆ. ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಲು ನೀವು ಪ್ರತಿಗೊಂಬೆಗೆ ವಿಭಿನ್ನವಾದ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ನಿಯೋಜಿಸಬೇಕು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಸಿಂಹದ ಕೈಗೊಂಬೆಯು ಆಳವಾದ, ಪ್ರಭಾವಶಾಲಿ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿರಬಹುದು, ಆದರೆ ಮೊಲವು ಏರು ಧ್ವನಿಯಿಂದ, ತಮಾಷೆಯ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿರಬಹುದು.

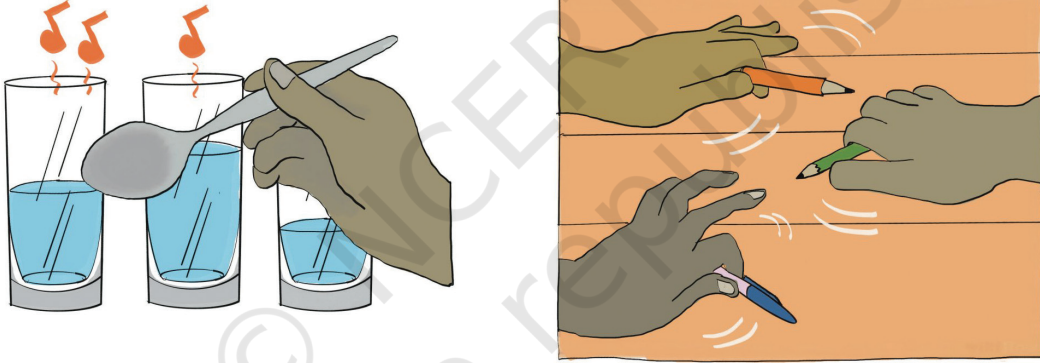
ನೀವು ಏನು ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದೀರಿ ಎಂಬುದನ್ನು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು, ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಮತ್ತು ಜೋರಾಗಿ ಮಾತನಾಡಿ. ಧ್ವನಿ ಸಮನ್ವಯವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಸಂತೋಷ, ಭಯ ಅಥವಾ ಉತ್ಸಾಹದಂತಹ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ತೋರಿಸುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ದೃಶ್ಯದ

ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಭಯಭೀತರಾಗಿ ಧ್ವನಿಸಿರಿ, ಅಥವಾ ನಿಗೂಢ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಪಿಸುಗುಟ್ಟಿರಿ.

ನೀವು ಬರೆದ ಚಿತ್ರಕತೆಯನ್ನು ನೋಡಿ. ಸಂಭಾಷಣೆಗಾಗಿ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಧ್ವನಿ ನಟನೆ ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ. ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ನುಡಿಸುವುದು ಅಥವಾ ಹಾಡುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ. ನಿಮ್ಮ ಪ್ರಯತ್ನಗಳ ಯಶಸ್ಸಿಗೆ ಅಭ್ಯಾಸವು ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ.

e. ಧ್ವನಿ ಮತ್ತು ಸಂಗೀತ

ಕಥಾವಸ್ತುವಿನ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಸಂಗೀತ ಅಥವಾ ಶಬ್ದ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ನೀವು ಕೈಗೊಂಬೆಯಾಟ ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರಬೇಕು, ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಮಳೆಯ ಮೊದಲು ಮೋಡಗಳ ಗುಡುಗು. ನೀವು ಸಂಗೀತ ವಾದ್ಯಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು ಅಥವಾ ಪೆನ್ನಿಲ್, ಸ್ಟೇಲ್ ಅಥವಾ ನಿಮ್ಮ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನೆಲ ಅಥವಾ ಮೇಜಿನ - ಮೇಲೆ ಸ್ಪರ್ಶಿಸುವ ಮೂಲಕ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು. ನಿಮ್ಮ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಸಂಗೀತವನ್ನು ರಚಿಸಲು ನೀವು ವಿವಿಧ ಮಟ್ಟದ ನೀರಿನ ಗಾಜು ಅಥವಾ ಬಾಟಲಿಯನ್ನು ಒತ್ತಬಹುದು. ನೀವು ಧ್ವನಿ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ವಿಭಿನ್ನ ಧ್ವನಿ ಪರಿಣಾಮವನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಿಸಬಹುದು; ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಮೈಕ್ರೋಫೋನ್‌ನಲ್ಲಿ ಶಿಳಿ ಹೊಡೆಯುವುದು ಗಾಳಿಯ ಶಬ್ದವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆ (ಚಿತ್ರ 5.26).



ಚಿತ್ರ 5.26: ಸಂಗೀತ ಸಂಯೋಜನೆ

ಸಂಗೀತ ಮತ್ತು ಧ್ವನಿ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ನೀವು ಅವುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಉತ್ಪಾದಿಸುತ್ತೀರಿ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ನಿಮ್ಮ ಚಿತ್ರಕತೆಯನ್ನು ನೋಡಿ (ಕೋಷ್ಟಕ 5.3).

ರೋಮಾಂಚಕಾರಿ + ಸಂಭ್ರಮಾಚರಣೆ + ಸಂಗೀತಕ್ಕೆ + ಯಾವುದೇ ಹಕ್ಕುಸ್ವಾಮ್ಯವಿಲ್ಲದ: ಎಂಬ ಕೀವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನೀವು ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂಗೀತವನ್ನು ಹುಡುಕಬಹುದು.

f. ಲೈಟ್

ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ನೋಡಬಹುದೆಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು

ಪರಿಣಾಮಗಳೆರಡಕ್ಕೂ ಕೈಗೊಂಬೆಯಾಟದಲ್ಲಿ ಬೆಳಕು ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರದರ್ಶನವು ಹಗಲಿನಲ್ಲಿ ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿದ್ದರೆ, ಬೆಳಕು ಯಾವುದೇ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಹಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಆದಾಗ್ಯೂ, ಪ್ರದರ್ಶನವು ಕತ್ತಲೆಯ ಜಾಗದಲ್ಲಿದ್ದರೆ, ನೀವು ದೀಪಗಳನ್ನು ಇರಿಸಲು ಯೋಚಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ನೀವು ಚಂದ್ರ, ಸೂರ್ಯ ಅಥವಾ ಮಾಂತ್ರಿಕ ದೀಪವನ್ನು ತೋರಿಸಲು ಪರದೆಗಳ ಹಿಂದೆ ಟಾರ್ಚ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು. ನೀವು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ದೀಪಗಳು, ಮೇಜಿನ ದೀಪಗಳು, ಮಣ್ಣಿನ ಮಡಿಕೆಗಳು (ದಿಯಾ) ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಸಹ ಬಳಸಬಹುದು.

ಬೆಳಕಿನ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ನೀವು ಅವುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಉತ್ಪಾದಿಸುತ್ತೀರಿ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ನಿಮ್ಮ ಕಥೆಯನ್ನು (ಕೋಷ್ಟಕ 5.3) ನೋಡಿ.

g. ಸೂತ್ರಧಾರ

ಗೊಂಬೆಯಾಟಗಾರನು ಸಂಭಾಷಣೆಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಪೂರ್ವಾಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ನೆನಪಿಡಿ, ಬೊಂಬೆಯು ಮಾತನಾಡುತ್ತಿದೆ, — ನೀವು ಅಲ್ಲ. ಗೊಂಬೆಯು ಯಾವಾಗ 'ಒಳಗೆ' ವೇದಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು — ಯಾವಾಗ 'ಹೊರಗೆ' ವೇದಿಕೆಯಿಂದ ನಿರ್ಗಮಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಸಹ ನೀವು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಎರಡನೆಯದಾಗಿ, ಕೈಗೊಂಬೆಯು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರೊಂದಿಗೆ ಮಾತನಾಡುವಾಗ ಸೂತ್ರಧಾರನು ಕೈಗೊಂಬೆಯನ್ನು ನೋಡಬೇಕು. ಇದರರ್ಥ ಬೊಂಬೆಯಾಟಗಾರನಾಗಿ ನಿಮ್ಮ ಮುಖವು ಭಾವನೆಗಳಿಲ್ಲದೆ ಸಮತಟ್ಟಾಗಿರಬೇಕು, ಇದರಿಂದಾಗಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಕೈಗೊಂಬೆಯನ್ನು ನೋಡುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ನಿಮ್ಮನ್ನು ನೋಡುವುದಿಲ್ಲ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 8: ಕೈಗೊಂಬೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನ

ಈಗ, ಪ್ರದರ್ಶನದ ಸಮಯ ಬಂದಿದೆ. ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಮೊದಲು ಟೇಬಲ್ 5.5ರಲ್ಲಿರುವ ಪರಿಶೀಲನಾಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ನೋಡಲು ಮರೆಯದಿರಿ:

ಕೋಷ್ಟಕ 5.5: ಪೂರ್ವ-ಪ್ರದರ್ಶನ ಪರಿಶೀಲನಾಪಟ್ಟಿ

ಕ್ರಮ ಸಂಖ್ಯೆ	ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು	ಹೌದು/ಇಲ್ಲ
1.	ನಿಮ್ಮ ಕತೆ ಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆಯೇ?	
2.	ನೀವು ಪ್ರತಿ ಪಾತ್ರಕ್ಕೂ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿದ್ದೀರಾ?	
3.	ಬೊಂಬೆಗಳ ಉಡುಪು ಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆಯೇ?	
4.	ನೀವು ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಚಲಿಸಬಹುದೇ?	
5.	ನೀವು ಅನುಕ್ರಮ ಮತ್ತು ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಅಂತಿಮಗೊಳಿಸಿದ್ದೀರಾ?	
6.	ವೇದಿಕೆ ಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆಯೇ?	
7.	ಪೀಠೋಪಕರಣಗಳು ಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆಯೇ?	
8.	ನೀವು ಹಿನ್ನೆಲೆ ಸಂಗೀತ, ಧ್ವನಿ ಮತ್ತು ಬೆಳಕಿನ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಅಂತಿಮಗೊಳಿಸಿದ್ದೀರಾ?	
9.	ನೀವು ಪೂರ್ವಾಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದ್ದೀರಾ?	
10.	ಈ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಯಾರು ಪರಿಚಯಿಸುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ನಂತರ ಯಾರು ಪಾತ್ರವರ್ಗವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನೀವು ನಿರ್ಧರಿಸಿದ್ದೀರಾ?	

ಕೆಳಗಿನ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ವೇದಿಕೆ ಮತ್ತು ಆಸನ ಪ್ರದೇಶದ ರೇಖಾಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಿ.

ಎಲ್ಲವೂ ಸಿದ್ಧವಾದ ನಂತರ, ನೀವು ಕೌಶಲ ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ಆಯೋಜಿಸಬಹುದು.. ಪ್ರದರ್ಶನದ ನಂತರ, ಕಲಾವಿದರು ತಲೆಬಾಗಬೇಕು ಮತ್ತು ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರು ಪಾತ್ರವರ್ಗವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಬೇಕು. ಕಥೆಯ ಲೇಖಕರಿಗೆ ಗೌರವ ಸೂಚಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ನಡೆಸಲು ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಿದ ಎಲ್ಲರ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ನಮೂದಿಸಲು ಮರೆಯದಿರಿ.

ನೀವು ಪಾತ್ರವರ್ಗದ ಸದಸ್ಯರನ್ನು ಕೋಷ್ಟಕ 5.6ರಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಅವರ ಪಾತ್ರಗಳು ಗೊಂಬೆಯಾಟಗಾರ, ಕಥೆಗಾರ, ಸಂಗೀತ, ಕಲಾಕೃತಿ, ಬೊಂಬೆಯಾಟ ತಯಾರಿಕೆ, ದೀಪಗಳು ಮುಂತಾದವುಗಳಾಗಿರಬಹುದು.

ಕೋಷ್ಟಕ 5.6: ಗೊಂಬೆಯಾಟದ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಪಾತ್ರವರ್ಗ

ಕ್ರಮ ಸಂಖ್ಯೆ	ಕಲಾವಿದನ ಹೆಸರು	ಪಾತ್ರ
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ನಂತರ, ಪ್ರದರ್ಶನದ ಬಗ್ಗೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಂದ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಪಡೆಯಿರಿ.

ನೀವು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಬಹುದು:

1. ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಯಾವ ಭಾಗ ಅವರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಇಷ್ಟವಾಯಿತು?

.....
.....

2. ಅದನ್ನು ಉತ್ತಮಗೊಳಿಸಲು ಅವರ ಸಲಹೆಗಳು ಯಾವುವು?

.....
.....

ಇತರರಿಂದ ನಾನು ಏನು ಕಲಿತಿದ್ದೇನೆ?

ನೀವು ನಿಮ್ಮ ಸಮುದಾಯ ಅಥವಾ ಸ್ನೇಹಿತರಿಂದ ಸಹಾಯ ಮತ್ತು ಮಾರ್ಗದರ್ಶನವನ್ನು ಪಡೆದಿರಬಹುದು. ಅದು ಬೊಂಬೆಗಳ ತಯಾರಿಕೆ, ಧ್ವನಿ ಮತ್ತು ಲಘು ಪ್ರದರ್ಶನ, ವೇಷಭೂಷಣ ಅಥವಾ ವೇದಿಕೆಯ ಸ್ಥಾಪನೆಗಾಗಿರಬಹುದು. ದಯವಿಟ್ಟು ನೀವು ಕಲಿತ ಮೂರು ಪ್ರಮುಖ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಬರೆದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಿ.

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

ನಾನು ಏನು ಮಾಡಿದೆ ಮತ್ತು ಅದು ಎಷ್ಟು ಸಮಯ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿತು?

ಒಂದು ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲು ಎಷ್ಟು ಸಮಯ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಪ್ರತಿ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲೂ ನೀವು ಕಳೆದ ಗಂಟೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಂದಾಜು ಸಮಯವನ್ನು ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕಿ. ಕೆಳಗಿನ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ. ನೀವು ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನದನ್ನು ಮಾಡಿದ್ದರೆ, ದಯವಿಟ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆ ಮತ್ತು ಸಮಯವನ್ನು ಸೇರಿಸಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ	1	2	3	4	5	6	7	8
ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಸಮಯ --- (ಅವಧಿಗಳು)	---	---	---	---	---	---	---	---

ನಾನು ಇನ್ನೇನು ಮಾಡಬಹುದು?

1. ನಿಮ್ಮ ಕೈಗೊಂಬೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಚಲನೆಯನ್ನು ಸೇರಿಸಿ. ಪ್ರದರ್ಶನದ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ನೀವು ಕೈ, ಕಾಲು ಅಥವಾ ಕುತ್ತಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು.
2. ಬೆಳಕಿನ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಬೆಳಕು, ಕನ್ನಡಿ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಫಲನವನ್ನು ಬಳಸಿ ಅನ್ವೇಷಿಸಿ.
3. ಅನಿಮೇಷನ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ನೀವು ಬೊಂಬೆಗಳು ಮತ್ತು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದೇ?
ಸುಳಿವು: ನೀವು ಪೇಪರ್-ಕಟ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು ಮತ್ತು ಸ್ಟಾಪ್-ಮೋಷನ್ ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಬಳಸಿ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು.

ಯೋಚಿಸಿ ಉತ್ತರಿಸಿ.

1. ನೀವು ಏನು ಮಾಡುವುದನ್ನು ಆನಂದಿಸಿದ್ದೀರಿ?
2. ನೀವು ಯಾವ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಿದ್ದೀರಿ?
3. ಮುಂದಿನ ಬಾರಿ ನೀವು ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿ ಏನು ಮಾಡುತ್ತೀರಿ?
4. ನಿಮ್ಮ ಕತೆ ಮತ್ತು ಕೈಗೊಂಬೆಯಾಟ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ಚಲನಚಿತ್ರ, ಟಿವಿ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ, ವ್ಯಂಗ್ಯಚಿತ್ರಗಳು ಅಥವಾ ಅನಿಮೇಷನ್ ಅಥವಾ ಇತರ ಯಾವುದೇ ಪ್ರದರ್ಶನದೊಂದಿಗೆ ಹೋಲಿಸಿ. ಅವುಗಳ ನಡುವಿನ ಸಾಮ್ಯತೆ ಮತ್ತು ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳು ಯಾವುವು?
5. ನೀವು ಈಗಷ್ಟೇ ಮಾಡಿದ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕೆಲವು ಉದ್ಯೋಗಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಚಿತ್ರಕಥೆ ಬರೆಯುವುದು, ಕೈಗೊಂಬೆ ತಯಾರಕರು, ವೇಷಭೂಷಣ ವಿನ್ಯಾಸಕರು, ಧ್ವನಿ ಏರಿಳಿತ, ಬೆಳಕು ಮತ್ತು ಧ್ವನಿ ತಂತ್ರಜ್ಞರು. ನಿಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತ ಗಮನಿಸಿ, ಜನರೊಂದಿಗೆ ಮಾತನಾಡಿ ಮತ್ತು ನಿಮ್ಮ ಉತ್ತರವನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.