

பகுதி 3

மனித சேவையில் பணியாற்றுகத்ல்.



மனித சேவைகள் என்பது மக்களுக்குச் சேவை செய்வதும் அவர்களுடன் பல்வேறு வழிகளில் தொடர்புகொள்வதும் ஆகும். மனித சேவைகளில் வேலை செய்வது குறித்த திட்டங்கள் மக்களுடன் எவ்வாறு பணியாற்றுவது என்பதைக் கற்றுக்கொள்ள உதவும். உங்கள் உடல்நலம் மற்றும் உங்கள் குடும்பம் மற்றும் பிறரின் ஆரோக்கியத்தை கவனித்துக்கொள்வது தொடர்பான திட்டங்களை நீங்கள் எடுக்கலாம், உங்கள் குடும்பத்திற்கான நிதிநிலை அறிக்கையை உருவாக்குவது, மக்களின் கைகளில் மருதாணி இடுவது அல்லது ஒரு கதைப் புத்தகத்தை உருவாக்குவது போன்ற பல்வேறு தலைப்புகளில் ஆர்வமான கானொளிகள் மற்றும் ஒலிப்பதிவு துணுக்குகளை நீங்கள் உருவாக்கலாம்; உங்கள் சகாக்களுடன் நீங்கள் என்ன செய்ய முடியும் என்பதை கற்பனை செய்வது உங்களுடையது.

திட்டங்களின் இரண்டு எடுத்துக்காட்டுகள் இந்த பிரிவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன, அவை பொம்மைகளுடன் கதை நேரம் மற்றும் குடும்ப சுகாதார கையேடு. நீங்கள் ஒரு திட்டத்தை மட்டுமே மேற்கொள்ள வேண்டும். இந்த திட்டங்களில் ஒன்றை நீங்கள் தேர்வு செய்யலாம் அல்லது உங்கள் ஆசிரியரின் உதவியுடன் உங்கள் விருப்பப்படி ஒரு திட்டத்தை வடிவமைக்கலாம்.

திட்டம் 5

பொம்மலாட்டக் கதை நேரம்



0785CH05

பொம்மைகளுடன் கதைகளைச் சொல்வது பற்றி அறிய இந்த திட்டம் உங்களுக்கு உதவும். நீங்கள் ஒருகதையை எழுதவும், பொம்மைகளை உருவாக்கவும், பின்னணிகள், முத்திரைகள், ஒலி மற்றும் ஒளியுடன் ஒரு பொம்மை நிகழ்ச்சியை நடத்தவும் கற்றுக்கொள்வீர்கள்.

திட்டத்தின் ஒரு பகுதியாக, உங்களால் பின்வருவனவற்றை செய்யமுடியும்:



படம் 5.1: பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சியைப் பார்க்கும் மாணவர்கள்

இளைஞர்கள் மற்றும் முதியவர்கள் என அனைவரும் கதைகளைக் கேட்க விரும்புகிறார்கள். பண்டைய காலங்களிலிருந்து கதைசொல்ல பரவலாக இருந்து வருகிறது. மேலும் கதை சொல்லலின் பல்வேறு வடிவங்கள் காலப்போக்கில்—உருவாகியுள்ளன. மஹாராஷ்டிராவின் சத்ரபதி சம்பாஜிநகரில் உள்ள அஜந்தா குகைகளில் கிமு இரண்டாம் நூற்றாண்டுக்கும் கிபி ஐந்தாம் நூற்றாண்டுக்கும் இடையில் செய்யப்பட்ட ஓவியங்கள், கதைசொல்லலின் ஒரு வடிவமாகும், அவை ஜாதக கதைகளின் கதைகளை ஓவியங்கள் மூலம் சித்தரிக்கின்றன.

வங்காள மொழியில் பவுல் பாடல்கள், உருது மொழியில் தஸ்தாங்கோய் , பல மொழிகளில் கதா, ராஜஸ்தானில் கவத், கேரளா மற்றும் கர்நாடகாவில் யக்ஷிகானா மற்றும் நாடு முழுவதும் ராம் லீலா இவைகள் மூலம் வாய்வழி கதைசொல்லும் பாரம்பரியம் இந்தியாவுக்கு உள்ளது, இது இன்று வரை தொடர்கிறது. காவாட் கதை ஒரு மரத்தாலான வழிபாட்டுப் பெட்டிமூலம் சொல்லப்படுகிறது. கதை செல்லும்போது அந்த பெட்டி படிப்படியாக திறக்கப்படுகிறது. யக்ஷிகானா மற்றும் ராம் லீலா காட்சிகளில் உரையாடல்களுடன் இசை, முகமூடிகள் மற்றும் ஆடைகளையும் பயன்படுத்துகின்றன. பாரம்பரியமாக, இந்த நிகழ்ச்சிகள் எழுதப்பட்ட கதை இல்லாமல் நடத்தப்பட்டன.



படம் 5.2: நிழல் பொம்மை நிகழ்ச்சி ஒளி மற்றும் பொம்மைகளின் நிழலைப் பயன்படுத்தி நமது பண்டைய காவியங்களிலிருந்து கதைகளை சொல்ல பயன்படுத்தப்படுகிறது.

கதைகள் சொல்லப்படும் வடிவங்கள் மாறிக்கொண்டே — இருக்கின்றன, எடுத்துக்காட்டாக, நவீன காலங்களில், எழுதுவது கதைசொல்லலின் பிரபலமான வடிவமாகும். எழுத்து, புகைப்படம் எடுத்தல், சினிமா, அனிமேஷன் மற்றும் பல வடிவங்கள் கதைசொல்லலுக்குப் பயன்படுத்தப்படுகின்றன.

துரதிருஷ்டவசமாக, சில பாரம்பரிய வடிவங்கள் சில தசாப்தங்களுக்கு முன்பு வரை இருந்ததைப் போல பிரபலமாக இல்லை, — சிலர் கதைசொல்லலின் நவீன வடிவங்களை விரும்புகிறார்கள். ஆனால் தொடர்ந்து இருக்கும் ஒரு வடிவம் பொம்மைகளைப் பயன்படுத்தி கதைகளைச் சொல்வதாகும். (புள்ளிவிவரங்கள் 5.1 மற்றும் 5.2).

பொம்மைகள் என்பது மனிதர் அல்லது விலங்கு உருவங்களை பொம்மலாட்டக்காரர் மூலம் இயக்கப்படக்கூடியவை ஆகும். இது தானாக இயங்கும் பொம்மை அல்ல. கண்கள், மூக்கு மற்றும் வாயுடன் தைக்கப்பட்ட

ஒரு எளிய சாதாரண ஒரு பொம்மையாகக் கருதப்படும். பொம்மலாட்டகாரர் உதவியுடன் இது இயங்கும்.

பொம்மலாட்டம் என்பது ஒரு கதையை விவரிக்க கை, கம்பிகள் அல்லது சரங்கள் மூலம் பொம்மைகளை நகர்த்தி கதை சொல்லும் கலை. கலைக் கல்வியில் பொம்மைகளைப் பற்றி நீங்கள் ஏற்கனவே கற்றுக்கொண்டிருக்கலாம். நம் நாட்டில் பயன்படுத்தப்படும் பல்வேறு வகையான பொம்மைகளைப் பற்றியும் நீங்கள் அறிந்திருக்கலாம்.

பொம்மலாட்டத்தின் நன்மை என்னவென்றால், நீங்கள் ஒன்று அல்லது இரண்டு மனிதர்கள் மற்றும் ஒரு சில பொம்மைகளுடன் கூட ஒரு நிகழ்ச்சியை நடத்தலாம். இந்த நிகழ்ச்சியை எளிதில் ஒரு இடத்திலிருந்து இன்னொரு இடத்திற்கு எடுத்துச் செல்லலாம் மற்றும் பல்வேறு கதைகளை விவரிக்க பயன்படுத்தலாம்.

பொம்மை நாடகங்கள் பொதுவாக மக்கள் பேசத் தயங்கும் முக்கியமான சமூகப் பிரச்சினைகள் குறித்து கருத்துகளை பகிர்வதற்காக பயன்படுத்தப்பட்டு வருகின்றன. மேலும், சாதாரணமாக சமூக செயல்களில் கலந்து கொள்ளாமல் ஒதுங்கி இருப்பவர்களையும் இதில் ஈடுபடுத்த முடியும். பொம்மலாட்டம், மனிதர் அல்ல, பொம்மைகள் பேசுவதால், பார்வையாளர்கள் கோபமோ அல்லது மனவருத்தமோ அடையாமல், அந்த விஷயங்களை கவனமாகக் கேட்டு சிரித்துக்கொண்டே ஏற்றுக்கொள்கிறார்கள். எடுத்துக்காட்டாக, சமூகத்தில் அடிமைத்தனம், மூடநம்பிக்கை மற்றும் பிற தீமைகளைப் பற்றி விவாதிக்க பொம்மலாட்டங்கள் பயன்படுத்தப்படுகின்றன. அநீதிகளுக்கு எதிராக மக்களை செயல்பட, ஊக்குவிக்க அவை பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளன.

உங்களுக்குத் தெரியுமா?

2012 மற்றும் 2014 க்கு இடையில், தொல்பொருள் ஆராய்ச்சியாளர்கள் ராஜஸ்தானின் கரன்புராவில் சௌதாங் ஆற்றின் குறுக்கே அமைந்துள்ள சிந்து-சரஸ்வதி நாகரிகத்திற்குச் சொந்தமான ஒரு தளத்தை அகழ்வாராய்ச்சி செய்தனர்.

பல கண்டுபிடிப்புகளில் பொம்மை தலை கொண்ட காளை போன்ற ஒன்று கண்டுபிடித்தார்கள். (படம் 5.3). அதன் தலை தற்போது காணவில்லை என்றாலும், அந்தப் பொருளின் வடிவம் ஒரு பிரிக்கக்கூடிய தலையை அதன் மீது வைக்க முடியும் என்று தொல்பொருள் ஆராய்ச்சியாளர்கள் கவனித்துள்ளனர். மேலும், அதில் இரண்டு சிறிய ஆழமற்ற பள்ளங்கள் உள்ளன. அவற்றின் வழியாக ஒரு நூலைச் செலுத்தி, அந்தத் தலை நகரும் வகையில் அமைக்க முடியும்.



படம் 5.3: பொம்மை தலை கொண்ட காளை

இந்தத் திட்டத்தில், நீங்கள் பல்வேறு வகையான பொம்மைகளை உருவாக்கி பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சியை நடத்துவீர்கள்.

என்னால் என்ன செய்ய முடியும்?

திட்டத்தின் முடிவில், நீங்கள் பின்வருவனவற்றைச் செய்ய முடியும்:

1. ஒரு கதையை அடிப்படையாகக் கொண்டு ஒரு திரைக்கதையை எழுதுங்கள்.
2. பல்வேறு வகையான பொருட்களைப் பயன்படுத்தி பொம்மைகளை உருவாக்குங்கள்.
3. கதைக்கு ஏற்ப இசை, ஒலி, ஒளி மற்றும் குரல் மாறுபாட்டை உருவாக்கவும்.
4. ஒரு பொம்மை நிகழ்ச்சி மூலம் ஒரு கதையை விவரிக்கவும்.

எனக்கு என்ன வேண்டும்?

உங்களுக்குப் பின்வரும் பொருட்கள் தேவைப்படும்:

1. **பொம்மைகளை உருவாக்குவதற்கு:** செருப்புகள், கரண்டிகள், கிளைகள், இலைகள், உமி, மூங்கில், பழைய துணி, நாடாக்கள், முட்கரண்டி, டென்னிஸ் பந்து அல்லது வேறு ஏதேனும் ஒரு பந்து, வண்ணங்கள், தூரிகைகள், தட்டுகள், கட்டர், கத்தரிக்கோல், நூல், ஊசி, பைசை, நாடா, எழுதக்கூடிய மேற்பரப்புடன் காகித நாடா அல்லது கிடைக்கக்கூடிய வேறு ஏதேனும் பொருள்.
2. **பொம்மைகளை நகர்த்துவதற்கு:** கயிறு, துடைப்பங்கள், உணவுக்குச்சிகள் அல்லது கிடைக்கக்கூடிய வேறு ஏதேனும் பொருள்.
3. **முத்திரைகளை உருவாக்க:** அலுமினியம், அட்டை, விளக்கப்படம் அல்லது கிடைக்கக்கூடிய வேறு ஏதேனும் பொருள்.
4. **நிகழ்ச்சிக்கு:** அட்டை, மரம் (மிகவும் விரும்பத்தக்கது - கழிவு), சுத்தி, ஆணி, விளக்கு, படுக்கை விரிப்பு, வண்ணப்பூச்சு, மேஜை துணி, டார்ச், விளக்கு, மேஜை விளக்குகள், இசைக்கருவிகள், ஒலி அமைப்பு அல்லது கிடைக்கக்கூடிய பிற பொருட்கள்.

என்னையும் மற்றவர்களையும் எவ்வாறு பாதுகாப்பாக வைத்துக்கொள்வது?

பொம்மை நிகழ்ச்சியை வடிவமைக்கும் போது நீங்கள் பின்பற்ற வேண்டிய முன்னெச்சரிக்கைகள்:

1. அறிவுறுத்தல்களின்படி கருவிகளைப் பயன்படுத்தவும், தேவையான பாதுகாப்பு முன்னெச்சரிக்கைகளைப் பின்பற்றவும்.
2. உங்கள் பணியிடம் நிறைய மூலப்பொருட்களும் மற்றும் பாதி முடிக்கப்பட்ட வேலைகளும் கொண்டதாக இருக்கும். சில நேரங்களில் பாதி முடிக்கப்பட்ட வேலை நுணுக்கமானது; தற்செயலான அல்லது எதிர்பாராத சேதத்தைத் தவிர்க்க நீங்கள் அதை பாதுகாப்பாகச் சேமித்து வைக்க வேண்டும்.
3. நன்கு காற்றோட்டம் மற்றும் நன்கு வெளிச்சம் உள்ள அறையில் வேலை செய்யுங்கள்.
4. திரைக்கதையை எழுதும் போதும் மற்றும் நடிப்பின் போதும், மற்றவர்களின் உணர்வுகளுக்கு உணர்திறன் மற்றும் நேர்மறையான செய்திகளைப் பரப்புங்கள். உங்கள் கதைக்கு நீங்கள் நடப்பு வாழ்க்கையிலிருந்து உத்வேகம் பெறுகிறீர்கள் என்றால், சம்பந்தப்பட்டவர்களிடமிருந்து அனுமதி பெறுவதை உறுதிப்படுத்திக் கொள்ளுங்கள்.

இணைய பாதுகாப்பு: இணையத்தைப் பயன்படுத்தும் போது உங்கள் ஆசிரியரிடம் உதவி கேளுங்கள். கவனமாக இருங்கள், எதையும் பதிவேற்றவோ பதிவிறக்கவோ வேண்டாம். தனிப்பட்ட தகவல்களை இணையத்தில் பகிர்ந்து கொள்ள வேண்டாம்.

நான் தொடங்குவதற்கு முன் நான் என்ன தெரிந்து கொள்ள வேண்டும்?

நீங்கள் விவரிக்கும் கதையைப் பற்றியும், நீங்கள் செய்யும் பொம்மைகளைப் பற்றியும் சிந்திக்கத் தொடங்குவதற்கு முன்பு, உங்கள் பொம்மை நிகழ்ச்சியில் மக்களுக்கு எது ஆர்வத்தை ஏற்படுத்தும் என்பதைப் பற்றி சிந்திப்பது முக்கியம்.

செயல்பாடு 1: கதைகள் சிறப்பாக செயல்பட என்ன காரணம்?

பல்வேறு நபர்களிடமிருந்து நீங்கள் கேள்விப்பட்ட அல்லது ஒரு மேடையில் அல்லது ஒரு திரைப்படத்தில் பார்த்த கதைகளை நினைத்துப் பாருங்கள்.

நீங்கள் கேட்டதில் மிகவும் ரசித்த கதையை, நீங்கள் மீண்டும் மீண்டும் கேட்க விரும்பிய கதையை நினைவில் கொள்ளுங்கள். அந்தக் கதையைப் பற்றி உங்களுக்கு என்ன பிடித்திருந்தது என்பதைப் பற்றி சிந்தியுங்கள்.

1. கதை சொன்னது யார்?
.....
2. அவர்கள் கதையை எவ்வாறு கூறினார்கள்? அவர்கள் அதை வெறுமனே ஒப்புவித்தார்களா அல்லது தங்கள் குரலைத் தொடர்ந்து மாற்றியமைத்தார்களா? அவர்கள் கதையைச் சொல்லும்போது ஏதேனும் முத்திரைகளைப் பயன்படுத்தினார்களா, தங்கள் குரலை

மாற்றியமைத்தார்களா, செயல்களைப் பயன்படுத்தினார்களா, வெளிப்பாடுகளை மாற்றினார்களா?

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

3. அவர்கள் கதையைச் சொன்ன விதத்தில் உங்களுக்கு என்ன பிடித்திருந்தது?

.....
.....

ஒரு கதைக்கு மிக முக்கியமான விஷயம் கேட்போரின் கவனத்தை ஈர்ப்பதாகும். உங்கள் பதில்களை உங்கள் சகாக்களுடன் விவாதித்து, கதைசொல்லலை சுவாரஸ்யமாக்கிய சில பொதுவான கூறுகளை நீங்கள் அடையாளம் கண்டுள்ளீர்களா என்று பாருங்கள்.

இந்த விவாதத்தின் அடிப்படையில், கேட்பவர்களுக்கு ஒரு கதையை உற்சாகமாக்க நீங்கள் என்ன செய்வீர்கள்?

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

செயல்பாடு 2: பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சியைப் பார்ப்பது

உங்களுக்கு அருகில் பொம்மலாட்டம் எங்காவது நடக்கிறதா என்று பாருங்கள். இல்லையென்றால், ஒரு பொம்மலாட்டக்காரரைப் பள்ளிக்கு அழைத்து ஒரு நிகழ்ச்சியை நடத்தலாம்.

பொம்மலாட்டக்காரர்களுடன் பொம்மைகளின் வகைகளைப் பற்றி விவாதிக்கவும். பொம்மையின் இயக்க அமைப்பை கவனியுங்கள் - பொம்மலாட்டக்காரர் அதை எவ்வாறு நகர்த்துகிறார், யார் பார்க்க விரும்புகிறார்கள், அவர்களின் உடை, பொம்மையை வைத்திருக்கும் பாணி மற்றும் மிக முக்கியமாக, குரல் மாற்றத்தை கவனியுங்கள். இது ஒரு நேரடி நிகழ்ச்சி அல்லது மனித நடிகர்களுடன் ஒரு நாடகம் அல்லது ஒரு பொம்மை நிகழ்ச்சியாக இருந்தாலும், மேடை அமைப்பு, பின்னணி, ஒலி மற்றும் ஒளி ஆகியவற்றைக் கவனியுங்கள்.

பொம்மலாட்டம்பார்த்தபிறகு, பின்வரும் கேள்விகளுக்கு பதிலளிக்கவும்:

1. பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சியின் பெயர் என்ன? எங்கே பார்த்தீர்கள்?

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

2. நிகழ்ச்சியில் என்ன வகையான பொம்மைகள் பயன்படுத்தப்பட்டன (எ. கா., ராஜா, சிங்கம், பறவை)? பொம்மைகள் எதனால் செய்யப்பட்டன என்று நீங்கள் நினைக்கிறீர்கள்?

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

3. பொம்மலாட்டக்காரர் என்ன செய்து கொண்டிருந்தார்? பொம்மையை அவர் எப்படி நகர்த்திக்கொண்டிருந்தார்? பொம்மலாட்டக்காரர்/பார்வையாளர்களுடன் தொடர்பு கொண்டாரா அல்லது பொம்மையுடன் தொடர்பு கொண்டாரா? ஆம் என்றால், எவ்வாறு?

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

4. பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சியில் மிகவும் சுவாரஸ்யமான காட்சி என்ன? நீங்கள் அதை ஏன் சுவாரஸ்யமாகக் கண்டீர்கள்?

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

5. ஒலி, ஒளி, பின்னணி அல்லது வேறு ஏதேனும் கூறுகள் நிகழ்ச்சியை சுவாரஸ்யமாக்கியதா?

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

நீங்கள் ஒரு நேரடி பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சியைப் பார்க்க முடியாவிட்டால், 'பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சி+ மொழி' என்ற முக்கிய வார்த்தைகளைப் பயன்படுத்தி ஒரு பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சியின் வீடியோவை இணையத்தில் தேடலாம்.

நான் என்ன செய்ய வேண்டும்?

ஒரு பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சியை நடத்துவதற்கான முதல் படி ஒரு கதையை அடையாளம் கண்டு ஒரு திரைக்கதையை எழுதுவதாகும். அது முடிந்ததும், நீங்கள் கதையில் உள்ள கதாபாத்திரங்களுக்கு ஏற்ப பொம்மைகளை உருவாக்க வேண்டும், பின்னர் பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சியை வடிவமைக்க வேண்டும். இறுதியாக, நீங்கள் மேடையை அமைத்து ஒரு நிகழ்ச்சியை அமைக்க வேண்டும்.

செயல்பாடு 3: ஒரு கதையைத் தேர்ந்தெடுத்தல் / எழுதுதல்

பொம்மைகளை உருவாக்கத் தொடங்குவதற்கு முன், நீங்கள் முன்வைக்க விரும்பும் கதையைப் பற்றி நீங்கள் தெளிவாக இருக்க வேண்டும்.

நீங்கள் பள்ளி நூலகத்திற்குச் சென்று புத்தகங்களைப் படித்து விஷயங்களைப் பெறலாம். அல்லது மற்ற பாடங்களில் நீங்கள் கற்றுக் கொள்ளும் விஷயங்களையும் பயன்படுத்தலாம், எ. கா., மொழியிலிருந்து ஒரு கதை அல்லது கவிதை அல்லது அறிவியல் அல்லது சமூக அறிவியலில் ஒரு வரலாற்று நிகழ்வு. உங்கள் தாத்தா பாட்டி உங்களுக்குச் சொல்லும் ஒரு கதையையும் நீங்கள் தேர்ந்தெடுக்கலாம். மாற்றாக, சமூகப் பிரச்சினைகளைச் சுற்றி ஒரு பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சியை வடிவமைப்பது பற்றி நீங்கள் சிந்திக்கலாம், எ. கா., தூய்மை பாரதம்(ஸ்வச் பாரத்), போலியோ தடுப்பூசி அல்லது குடிமக்களின் உரிமைகள் மற்றும் பொறுப்புகள் போன்றவை.

நினைவில் கொள்ளுங்கள், நீங்கள் பொம்மைகளை உருவாக்க வேண்டும், ஒரு திரைக்கதை எழுதி ஒரு நிகழ்ச்சியை நடத்த வேண்டும். எனவே, உங்கள் கதை குறுகியதாகவும் எளிமையாகவும் இருக்க வேண்டும், ஆனால் அதில் சில நாடகம் அல்லது அதிரடி இருக்க வேண்டும்.

எந்தக் கதையைத் தேர்ந்தெடுத்தீர்கள், ஏன்?

.....

.....

.....

அடுத்து, கதையின் முக்கிய கூறுகளை நீங்கள் அடையாளம் காண வேண்டும். அவ்வாறு செய்ய அட்டவணை 5.1 உங்களுக்கு உதவும்.

அட்டவணை 5.1: தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட கதையின் முக்கிய கூறுகள்

கேள்விகள்	கதையை அடிப்படையாகக் கொண்ட பதில்கள்
கதை என்ன?	
அதன் தலைப்பு என்ன?	
கதையில் உள்ள கதாபாத்திரங்கள் யார்? அவற்றைச் சுருக்கமாக விவரிக்கவும்.	
கதை எங்கே அமைக்கப்பட்டுள்ளது?	

கதை முன்னேறும்போது அதன் அமைப்பும் மாறுகிறதா?	
கதையின் கதைக்களம் என்ன?	
முக்கிய நிகழ்வுகளின் வரிசையை எழுதுங்கள்.	
கதையின் மைய செய்தி என்ன?	

செயல்பாடு 4: பொம்மலாட்டத்திற்கான திரைக்கதை எழுதுதல்

நீங்கள் ஒரு நேரடி நிகழ்ச்சியைப் பார்க்கும்போது அல்லது ஒரு திரைப்படத்தைப் பார்க்கும்போது, உரையாடல்கள், காட்சிகளில் மாற்றங்கள், இசை, அதிரடி மற்றும் பல விஷயங்கள் உள்ளன. இது ஒரு கதையை விவரிப்பதை விட அதிகம். ஒரு கதையை ஒரு நிகழ்ச்சியாக மொழிபெயர்ப்பது ஒரு திரைக்கதையைப் பயன்படுத்தி செய்யப்படுகிறது.

ஒரு திரைக்கதையில் கதாபாத்திரங்களின் காட்சிகள், உரையாடல்கள் மற்றும் உணர்ச்சிகளின் படிப்படியான ஓட்டம் உள்ளது. ஒவ்வொரு காட்சியிலும் பொம்மைகளின் நிலை மற்றும் அசைவு போன்ற விவரங்களும் இதில் உள்ளன. சிறு பாடல்கள் அல்லது கவிதைகள், ஒளி மற்றும் ஒலி விளைவுகள் போன்ற கூறுகள் திரைக்கதையில் குறிப்பிடப்பட வேண்டும். பேசும்பாணிதெளிவாக இருக்க வேண்டும், எ.கா., இயல்பான, சாதாரணமான, முறையான, அதிகாரபூர்வமான, கீழ்ப்படிதல் மற்றும் பலவற்றைப் பாத்திரம் மற்றும் காட்சியைப் பொறுத்து.

குறைந்தபட்சம் 2-3 எழுத்துக்களைக் கொண்ட ஒரு கதையைத் தேர்ந்தெடுக்க முயற்சிக்கவும். கதையின் படி இந்த கதாபாத்திரங்கள் விலங்குகள், மனிதர்கள், வேற்றுகிரகவாசிகளாக இருக்கலாம்.

திரைக்கதையை எப்படி எழுதுவது என்பதைப் புரிந்துகொள்ள உங்களுக்கு உதவுவதற்காக, 'கோபால் மற்றும் ஹில்ஸா மீன்' என்ற கதையின் ஒரு எடுத்துக்காட்டு

அட்டவணை 5.2 இல் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இந்த கதை நீதிமன்றத்தில் 'ஹில்ஸா' மீனைப் பற்றி மக்கள் பேசுவதை விரும்பாத ஒரு ராஜாவைப் பற்றியது. அவர் தனது அரசவை உறுப்பினரான கோபாலுக்கு ஒரு பெரிய 'பற்றியது. அவர் வாங்கி யாரும் பேசாமல் அரண்மனைக்கு கொண்டு வர சவால் விடுகிறார். கோபால் சவாலை ஏற்றுக்கொள்கிறார். அவர் தனது தாடியில் பாதியை எடுத்து , தன் மீது சாம்பல் பூசிக்கொள்கிறார். அவரது தோற்றத்தால் மக்கள் மிகவும் ஆச்சரியப்படுகிறார்கள், அவர்கள் அவரது கையில் உள்ள பெரிய ஹில்ஸா மீனைப்பற்றி பேசவில்லை.

அட்டவணை 5.2: கோபால் மற்றும் ஹில்ஸா மீன் கதையின் திரைக்கதை

வரிசை. எண்	பாத்திரம்	பேச்சு மற்றும் பாணி	தேவையான பொருட்கள்	சிறப்பு விளைவுகள் (எ. கா., ஒளி மற்றும் ஒலி)
	காட்சி 1: அரசர் சிம்மாசனத்தில் அமர்ந்திருக்கும் தர்பார் காட்சி மற்றும் கோபால் அவருக்கு முன்னால் நிற்கிறார். சுவர்களில் ஓவியங்கள் அலங்கரிக்கப்பட்டுள்ள அழகான மண்டபத்தை காட்டும் பின்னணி			
1	மன்னர்.	(புகார் அளிக்கிறார்): மக்கள் ஹில்ஸா மீனைப் பற்றி பேசுவதில் நான் சோர்வாக இருக்கிறேன்.	ராஜாவுக்கான சிம்மாசனம் (அட்டை மற்றும் தங்க வண்ணப்பூச்சால் வரையப்பட்டது)	
2	கோபால்	(பொறுமையாக): அவர்கள் சோர்வடைந்து நிறுத்தி விடுவார்கள்.		
3	மன்னர்.	(பொறுமையின்றி): எப்போது!		
4	கோபால்	(இனிமையான குரலில்): வேறு எதுவும் ஒன்று வந்தவுடன்.		
5	மன்னர்.	(கோபமாக): கோபால்! என்னுடன் வாக்குவாதம் செய்யாதீர்கள். யாரும் அதைப் பற்றி பேசாமல் ஒரு பெரிய ஹில்ஸா மீனை அரசவைக்குக் கொண்டு வாருங்கள் என்று நான் சவால் விடுகிறேன்.		ஒரு மர மேற்பரப்பைத் தாக்கும் கை சத்தம்
6	கோபால்	(கீழே குனிந்து): நான் சவாலை ஏற்றுக்கொள்கிறேன், மாட்சிமை பொருந்தியவரே.		எக்காளத்தின் ஒலி (ஒரு பொம்மை எக்காளம் அல்லது ஒரு நபரால் செய்யப்பட்ட ஒலியாக இருக்கலாம்)
காட்சி 2				
சந்தை பகுதி ஏராளமான மக்கள் மேடையை நோக்கி, மக்கள் கூட்டம் நிறைந்த பரபரப்பான சந்தையை காட்டும் பின்னணி. கோபால் – தன் தாடியின் பாதியை மட்டும் சீவிய நிலையில், உடலில் சாம்பல் பூசி, ஒரு பெரிய ஹில்ஸா மீனை கையில் பிடித்திருக்கிறார். நகரத்தைச் சேர்ந்த மற்றொரு நபர் – கோபாலை ஆச்சரியத்துடன் நின்று பார்த்துக் கொண்டிருக்கிறார்.				

மேடைப் பொருட்கள் என்பவை பொம்மைகள் தவிர மேடையில் பயன்படுத்தப்படும் (படம் 5.4) வேறு பொருள்கள் என்பதை நினைவில் கொள்க. அவை நிகழும் இடத்தைத் தெளிவாகக் காட்டப் பயன்படுத்தப்படுகின்றன (எ. கா., ராஜாவின் சிம்மாசனம்) சில பொருட்கள் மேடையில் வைத்திருக்கப்படுகின்றன, மற்ற சில பொருட்கள் நூல் அல்லது குச்சியுடன் இணைக்கப்பட்டிருந்தால், அவற்றை எளிதாக நகர்த்தி பயன்படுத்தலாம். உதாரணமாக: ஹில்சா மீன், வாள், பந்து, கார், செய்தித்தாள் போன்றவை.

படம் 5.4: 'கோபால் மற்றும் அந்த ஹில்சா மீன்' படத்திலிருந்து கோபாலுக்கான பொம்மை

இப்போது, உங்கள் கதைக்கான விரிவான திரைக்கதையை எழுத அட்டவணை 5.3 ஐப் பயன்படுத்தவும்.

அட்டவணை 5.3: உங்கள் சொந்த திரைக்கதைக்கான எழுதுவதற்கான மாதிரி வடிவம்

வரிசை. எண்	பாத்திரம்	பேச்சு மற்றும் பாணி	தேவையான பொருட்கள்	சிறப்பு விளைவுகள் (எ. கா., ஒளி மற்றும் ஒலி)
காட்சி 1				
1.				
2.				
3.				
காட்சி 2				
1.				
2.				

செயல்பாடு 5: கதாபாத்திரத்தின் வரைபடம்

நீங்கள் உங்கள் பொம்மைகளை உருவாக்குவதற்கு முன், அவர்கள் மனிதர்களாக எப்படி இருப்பார்கள் என்பதை நீங்கள் கற்பனை செய்ய வேண்டும். அவர்கள் உயரமாக அல்லது குள்ளமாக இருப்பார்களா? அவர்கள் மகிழ்ச்சியாக இருப்பார்களா அல்லது கோபமாக இருப்பார்களா? அவர்கள் வெளியே செல்வார்களா அல்லது வெட்கப்படுவார்களா? இவை பண்புகள் என்று அழைக்கப்படுகின்றன. உங்கள் பொம்மையின் பண்புகளைத் தீர்மானிப்பது பாத்திரவர்க்களை அழைக்கப்படுகிறது. பொம்மையின் முகம் மற்றும் உடல், அதன் வெளிப்பாடு, அதன் குரல் மற்றும் பழக்கவழக்கங்களை தீர்மானிக்க இது அவசியம், எடுத்துக்காட்டாக,

உற்சாகமாக இருக்கும்போது மேலேயும் கீழேயும் குதிப்பது, சோகமாக இருக்கும்போது தளர்வாக விழுவது (படம் 5.5). போன்றவை.

நீங்கள் பொம்மையை ஒரு விலங்கு அல்லது மனித உருவத்தைப் போலவே செய்ய வேண்டியதில்லை, பொம்மைகள் நீளமான உடல்கள், கைகள் மற்றும் - கைகளைக் கொண்டுள்ளன. ஆனால், ஒரு பொம்மையை முழுமையாகப் புரிந்துகொள்ள, அதன் உடல் வடிவத்தையும் அதின்பண்புகளையும் (தன்மையையும்) நீங்கள் கற்பனை செய்து பார்க்க வேண்டும்.

படம் 5.5: பயந்த சிங்கம் மற்றும் அவரது எலியின் நண்பரைப் பற்றிய கதையின் ஒரு காட்சி. சிங்கம் காகிதத்தால் ஆனது மற்றும் சுண்டெலி ஒரு கால் உறை பொம்மை.

வரைபட காகிதத்தைப் பயன்படுத்துவது வரைவதை எளிதாக்குகிறது.

உங்கள் கதையில் ஒரு முயல் உள்ளது என்று வைத்துக்கொள்வோம். நீங்கள் காகிதத்தில் ஒரு முயல் வரைந்து அட்டை மீது ஒட்டலாம். உங்கள் முயல் பொம்மையை நகர்த்த நீங்கள் அட்டைக்கு ஒரு குச்சியை இணைக்கலாம்.

முயல்களை வரைய, ஒரு முயல், தடமறிதல் காகிதம் மற்றும் வரைபட காகிதத்தின் படத்தை எடுக்கவும்.

முயல்களைத் தடமறிதல் காகிதத்தில் வரையவும், அதை வரைபட காகிதத்தில் ஒட்டவும். அடுத்து, நீங்கள் முயல்களை வரைய விரும்பும் விளக்கப்பட காகிதத்தில் உள்ள வரைபடத்திற்கு விகிதாசாரமாகக் கோடுகளை வரையவும், இது ஒரு பெரிய முயல்களை உருவாக்க உதவும். - நீங்கள் இப்போது முயல்களின் ஒவ்வொரு பகுதியையும் விளக்கப்பட காகிதத்தில் நகலெடுக்கலாம். நீங்கள் முடித்தவுடன் கோடுகளை அழித்து உங்கள் முயலுக்கு வண்ணம் பூசவும் (படம் 5.6). குச்சி முயல்களின் உடலில் ஒட்டப்பட்டவுடன், உங்கள் பொம்மை தயாராக உள்ளது.



படம் 5.6: வரைபடத் தாளைப் பயன்படுத்தி ஒரு முயல் செய்தல்

பொம்மைகளை எப்படி தயாரிப்பது என்பதைத் திட்டமிட இந்தக் கேள்விகள் உங்களுக்கு உதவும்.

1. நீங்கள் எந்த பொம்மைகளை உருவாக்குவீர்கள்? அவற்றை கீழே உள்ள இடத்தில் வரையவும்.



2. இவற்றின் முக்கிய அம்சங்கள் என்ன?

.....

.....

செயல்பாடு 6: பொம்மைகளை உருவாக்குவது

களிமண், மென்மையான மரம், புல், கழிவு காகிதம், பயன்படுத்தப்பட்ட பாட்டில்கள், தெர்மோகால், அட்டை அல்லது பொருத்தமான பிற பொருட்களைக் கொண்டு பொம்மைகளை நீங்கள் தயாரிக்கலாம். எடுத்துக்காட்டாக, விளக்கப்படக் காகிதத்தில் வரையப்பட்ட மீன்களின் துண்டுகளை ஒரு துடைப்பக்குச்சியில் ஒட்டலாம் - மற்றும் கடலில் அமைக்கப்பட்ட ஒரு எளிய கதையை விவரிக்க அவற்றை நகர்த்தலாம். ஒரு துடைப்பக்குச்சியைச் சுற்றி ஒரு விளக்கப்படக் காகிதத்தை ஒட்டலாம், பின்னர் விளக்கப்படக் காகிதம் அல்லது கம்பளி போன்ற பொருட்களால் செய்யப்பட்ட மூக்கு, கண்கள், காதுகள் ஆகியவற்றை ஒட்டலாம்.

பொம்மைகளை உருவாக்க நீங்கள் பயன்படுத்தக்கூடிய பொருட்கள் மற்றும் பொருட்களின் சில எடுத்துக்காட்டுகள் 5.7 முதல் 5.13 வரையிலான புள்ளிவிவரங்களில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

1. காலுறை பொம்மைகள்

பழைய காலுறைகளைப் பயன்படுத்தி காலுறை பொம்மைகள் எளிதாக உருவாக்கலாம். அதற்காக, காலுறையில் கண்கள், மூக்கு, வாய் ஆகியவற்றைத் தைத்து பொருத்துங்கள். முடி உருவாக்க, சில பழைய கம்பளி நூல்களையும் காலுறையில் தைத்து இணைக்கலாம்.

இந்த காலுறை பொம்மைகளை, உங்கள் கையை காலுறைக்குள் நுழைத்து எளிதாக நகர்த்தலாம் (படம் 5.7).

படம் 5.7: கம்பளியால் முடி தைக்கப்பட்ட சாக் பொம்மைகள்

2. கரண்டி மற்றும் முள் கரண்டி பொம்மைகள்

நீங்கள் எஃகு அல்லது மர கரண்டிகள் மற்றும் முட்கரண்டிகளைப் பயன்படுத்தி பொம்மைகளை உருவாக்கலாம் (ஐஸ்கிரீம் கரண்டிகள் மற்றும் ஒருமுறை பயன்படுத்தும் முட்கரண்டிகள் கூட). நீங்கள் கரண்டியில் ஒரு முகத்தை வரைந்து, முட்கரண்டியில் சிறிது தேங்காய் நாரை மடித்து, அதன் மீது ஒரு முகத்தை வரைந்து கொள்ளலாம் (படம் 5.8).



படம் 5.8: கரண்டி மற்றும் முட்கரண்டி பொம்மைகளை உருவாக்குவது

நீங்கள் இந்த பொம்மைகளைக் காகிதத்தால் செய்யப்பட்ட ஆடைகளால் அலங்கரித்து, ஸ்கெட்ச் பேனாக்கள் அல்லது பென்சில்களைப் பயன்படுத்தி வண்ணமயமாக்கலாம்.

கரண்டி மற்றும் முட்கரண்டி கைப்பிடிக்களைப் பயன்படுத்தி இந்த பொம்மைகளை நீங்கள் நகர்த்தலாம்.

3. செருப்பு/ ஷூபொம்மைகள்

ஒரு செருப்பின் அல்லது ஷூவின் அடிப்பகுதியை வண்ணம் பூசலாம். முடி மற்றும் மீசை உருவாக்க கம்பளி நூலை கட்டலாம் அல்லது ஒட்டலாம். கண்களுக்கு பட்டன்களை ஒட்டலாம் அல்லது நேரடியாக வரையலாம் (படம் 5.9).

இந்தப் பொம்மைகளை, செருப்பின் பக்கங்களைப் பிடித்தோ, அல்லது ஷூவை கையில் அணிந்தோ எளிதாக நகர்த்தலாம்.

(a)

(b)

படம் 5.9: (a) அடிப்பகுதியில் முகம் வரையப்பட்ட ஷூ பொம்மை (b) கார்ச் மூலம் செய்யப்பட்ட கண்கள் மற்றும் குளவும் நூலும் கொண்டு இணைக்கப்பட்ட கம்பள நூலால் செய்யப்பட்ட முடி மற்றும் மீசை கொண்ட செருப்பு பொம்மை

4. பந்து பொம்மைகள்

பந்துகளைப் பயன்படுத்தி முகங்களைக் கொண்ட பொம்மைகள் உருவாக்கலாம். அதற்காக, ஒரு பந்தின் அடிப்பகுதியில் ஒரு துடைப்புக் குச்சியை செருகுங்கள்; அதனால் பொம்மையை எளிதாக நகர்த்த முடியும். அந்த பந்து பொம்மையின் மீது முகத்தை வரையலாம். அல்லது, மூக்கு மற்றும் காதுகள் போல தோன்றும் காகிதத் துண்டுகளை வெட்டி, பந்தின் பக்கங்களில் ஒட்டலாம் (படம் 5.10).



படம் 5.10: மூக்கு மற்றும் கண்களால் செய்யப்பட்ட காகிதத்தால் செய்யப்பட்ட பந்து பொம்மைகளை உருவாக்கி அதன் மீது ஒட்டப்பட்டு பின்னர் வர்ணம் பூசப்பட்டது. பந்தை அசைக்க ஒரு துடைப்பகுச்சி செருகப்படுகிறது.

5. காய்கறி பொம்மைகள்

காய்கறிகளைப் பயன்படுத்தியும் பொம்மைகள் உருவாக்கலாம். உதாரணமாக, உருளைக்கிழங்கு மற்றும் டீப் பிக்குகளை பயன்படுத்தலாம். மேலும், முள்ளங்கி, கேரட் போன்ற பிற காய்கறிகளைப் பயன்படுத்தி மூக்கு, வாய், கண்கள் உருவாக்கலாம் (படம் 5.11).

இந்தப் பொம்மைகளை குச்சிகளைப் பயன்படுத்தி எளிதாக நகர்த்தலாம்.

படம் 5.11: உருளைக்கிழங்கு மற்றும் குச்சிகளால் செய்யப்பட்ட பொம்மை

6. இலை பொம்மைகள்

நீங்கள் இலைகளிலும் பொம்மைகளை உருவாக்கலாம். இவை எளிதில் உடையாத உலர்ந்த இலைகளாகவோ அல்லது பச்சை இலைகளாகவோ இருக்கலாம். நீங்கள் பச்சை இலைகளைப் பயன்படுத்துகிறீர்கள் என்றால், கிளைகளை பயன்படுத்தி கைகளையும் கைகளையும் உருவாக்கலாம் (படம் 5.12).

இந்த பொம்மைகளை நீங்கள் விரும்பும் இடத்தில் வைத்துக்கொண்டு நகர்த்தலாம்.

(a)

(b)

படம் 5.12: (அ) இலைகள் மற்றும் தண்டுகளால் செய்யப்பட்ட இலை பொம்மை (ஆ) உலர்ந்த இலைகளால் செய்யப்பட்ட பொம்மை.

7. அட்டை பொம்மைகள்

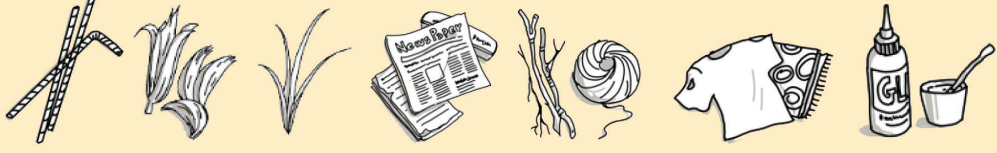
நீங்கள் தூக்கி எறியப்பட்ட அட்டை கொண்டு பொம்மைகளை உருவாக்கலாம் (படம் 5.13). உடலுடன் சேர்த்து, கண்கள், மூக்கு, வாய், மேலும் மீசை போன்றவை போல் தோன்றும் சிறிய அட்டைத் துண்டுகளை வெட்டி ஒட்டலாம்.

படம் 5.13: தேவைப்படாத அட்டை கொண்டு செய்யப்பட்ட பொம்மை; கண்கள், மூக்கு, வாய், காதுகள் மற்றும் முடி ஆகியவை கார்ட்போர்டிலிருந்து வெட்டி, உடலில் ஒட்டப்பட்டுள்ளன. பல துடைப்புக் குச்சிகள் ஒன்றோடொன்று டேப்பால் இணைக்கப்பட்டு, பொம்மையின் கார்ட்போர்டு பகுதியில் செருகப்பட்டுள்ளதால், பொம்மையை நகர்த்த முடிகிறது.

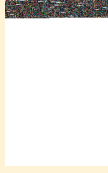
8. பொம்மை தலைகளை உருவாக்குவது

நீங்கள் தலை மற்றும் உடையுடன் ஒரு பொம்மையை உருவாக்க முயற்சி செய்யலாம். படம் 5.14 நீங்கள் எப்படி தலையை உருவாக்க முடியும் என்பதைக் காட்டுகிறது. படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளபடி பொருட்களைச் சேகரித்து தொடங்கவும்.

பொருட்கள்: கிளைகள், உமி, செய்தித்தாள்கள், நூல், துணி மற்றும் நீர்-பசை கரைசல்.

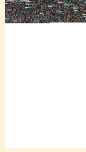


படி 1



இரண்டு சிறிய கிளைகளை எடுத்து அவற்றை ஒரு கூட்டல் குறியீடு அடையாளத்தில் கட்டவும்.

படி 2



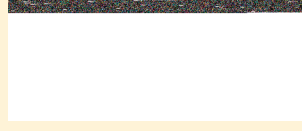
வைக்கோல் அல்லது உமி, எது கிடைக்கிறதோ அதை எடுத்து ஒரு பந்தை உருவாக்குங்கள். ஒரு வட்டமான அல்லது ஒவல் வடிவத்தை உருவாக்க பிளஸ் அடையாளத்தைச் சுற்றி ஒரு நூலால் கட்டவும் (மாற்றாக, உமி அல்லது வைக்கோல் கிடைக்கவில்லை என்றால், நீங்கள் செய்தித்தாளைப் பயன்படுத்தலாம்).

படி 3



பந்தைச் சுற்றி செய்தித்தாளைச் சுற்றவும்.

படி 4



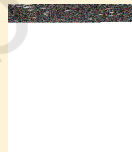
இப்போது ஒரு கிண்ணத்தில் சிறிது தண்ணீருடன் ஒரு எடுத்து அதில் பசை சேர்க்கவும் (3:1:: தண்ணீர்: பசை). என்ற விகிதத்தில் இதை நன்கு கலந்து, தனியாக வைக்கவும்.

படி 5



காகித துண்டுகளைச் சிறிய துண்டுகளாக கிழிக்கவும்.

படி 6



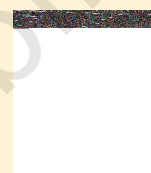
ஒரு கிழிந்த காகிதத்தை எடுத்துக் கொள்ளுங்கள். அதை தண்ணீர்-பசை கரைசலில் நனைத்து (படி 3 இல் தாயாரித்த) பந்தில் ஒட்டவும். முழு மேற்பரப்பும் தண்ணீர்-பசை கரைசல் நனைத்த காகிதத்தில் மூடப்படும் வரை இந்த செயல்முறையைத் தொடரவும்.

படி 7



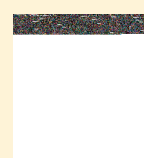
பந்தை உலர விடுங்கள்.

படி 8



செய்தித்தாள் அல்லது பிற பொருட்களைப் பயன்படுத்தி மூக்கு மற்றும் கண்களை தலையில் சேர்க்கவும்.

படி 9



தலைக்கு வண்ணம் பூசவும்.

படம் 5.14: ஒரு பந்து பொம்மையை உருவாக்குவது

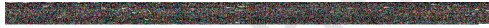
இணையத்தின் வளங்களிலிருந்து கற்றல்
நீங்கள் காகிதக்கலவை மூலம் தலையை உருவாக்கலாம். 'காகிதக்கலவை எப்படி செய்வது' என்ற முக்கிய வார்த்தைகளைப் பயன்படுத்தி காகிதக்கலவை செய்ய கற்றுக்கொள்ள இணையத்தில் தேடுங்கள் (படம் 5.15).

படம் 5.15: காகிதக்கலவை தலையை உருவாக்குவது

முகத்திற்கு வண்ணம் தீட்டுதல்

உங்கள் பொம்மையின் தலையை இறுதி வடிவமைப்பிற்கு கொண்டு வர பல வழிகள் உள்ளன. உணர்ச்சியை வெளிப்படுத்தும் கண்கள், மூக்கு, உதடுகள் மற்றும் காதுகளின் கலவையை நீங்கள் கற்பனை செய்ய வேண்டும் (படம் 5.16). எடுத்துக்காட்டாக, புன்னகைக்கும் முகம், கோபமான முகம், சிரிக்கும் முகம் மற்றும் பல.

நீங்கள் வெளிப்பாட்டைத் தீர்மானித்தவுடன், காகித நாடா பயன்படுத்தி தலையில் காகிதத்தை ஒட்டவும். காகித நாடா மீது பொம்மைகளின் வெளிப்பாடுகளை வரையவும். பெட்டியில் பொம்மை தலையின் புகைப்படத்தை ஒட்டவும் / வரையவும்.



(a)

(b)

படம் 5.16: (அ) பல்வேறு வகையான முகங்கள்; (ஆ) வர்ணம் பூசப்பட்ட பொம்மை முகம்

நமது தோலின் நிறத்தைப் போலவே தோலின் நிறத்தையும் வண்ணம் பூச வேண்டிய அவசியமில்லை. ஒரு பொம்மை ஒரு கற்பனையான கதாபாத்திரம் என்பதால், வண்ணங்களும் கற்பனையாக இருக்கலாம். முகத்திற்கு வண்ணம் பூச நீங்கள் பல்வேறு வண்ணங்களைப் பயன்படுத்தலாம்.

உடலை உருவாக்குவது.

ஒரு பொம்மையின் உடலைக் கட்டியெழுப்ப பல்வேறு வழிகள் உள்ளன. படம் 5.17 மனித பொம்மையை உருவாக்குவதற்கான ஒரு வழியைக் காட்டுகிறது.

படி 1



ஒரு பழைய துணியை எடுத்து, அதை ஒரு நீண்ட கவுன் வடிவத்தில் வெட்டுங்கள். பொம்மையின் தலையோடு இணைக்கப்பட்டுள்ள குச்சி அல்லது தடி வெளியில் தெரியாமல் மறைக்கப்படும் அளவிற்கு அதன் அளவுகள் இருக்க வேண்டும்.

படி 2



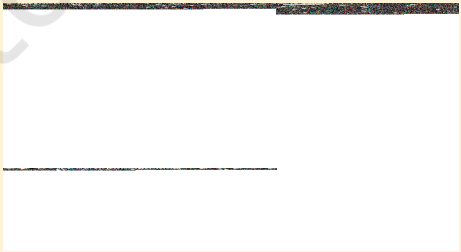
நூல் மற்றும் ஊசியைப் பயன்படுத்தி துணியைத் தைக்கவும்.

படி 3



நீங்கள் ஒரு சட்டை மற்றும் நீண்ட பாவாடை அல்லது பேண்ட்டை உருவாக்கி, நீங்கள் விரும்பினால் அதை பொம்மையுடன் இணைக்கலாம்.

படி 4



நீங்கள் காகிதத்தில் ஒரு அட்டை துண்டின் மீது கைகளை வரையலாம் பின்னர் நீங்கள் அட்டையை சரியான முறையில் வெட்டலாம். பொம்மை ஆடையின் சட்டைகளில் கைகளை இணைக்கவும்.

இப்போது உங்கள் பொம்மைகளுடன் விளையாடி மகிழுங்கள்!

படம் 5.17: பொம்மையை நிறைவு செய்தல்

பல்வேறு வகையான ஆடைகளுடன் உங்களுக்குத் தேவையான பல பொம்மைகளை நீங்கள் தயாரிக்கலாம் (படம் 5.18).



படம் 5.18: உங்கள் பொம்மைகள் நிகழ்ச்சிக்குத் தயாராக உள்ளன.

இயக்கம்

நடிக்கும் போது, பொம்மைகளின் அசைவுகள் கதையை உயிர்ப்பிக்கும். பொம்மைக்கு அசைவைக் கொடுக்க நீங்கள் படைப்பாற்றலுடன் இருக்க வேண்டும். எடுத்துக்காட்டாக, பொம்மையின் கழுத்தின் பின்பகுதியில் அல்லது கைகளில் நூல் கட்டலாம். உங்கள் கைகளைப் பயன்படுத்தி அதன் தாடையைத் திறந்து பொம்மையைச் சிரிக்க வைக்கலாம், அதன் உடலில் இணைக்கப்பட்ட குச்சியைப் பயன்படுத்தி பொம்மையை பறக்க வைக்கலாம், சில பொம்மைகளை உங்கள் கையில் அணிந்து அசைக்கவும் முடியும் (படம் 5.19 மற்றும் 5.20).

படம் 5.19: இந்த பொம்மைகளை நகர்த்த குச்சிகள் பயன்படுத்தப்படும்.



(a)

(b)

படம் 5.20: (அ) மற்றும் (ஆ) நூல் மூலம் இயக்கப்படும் பொம்மைகள். இந்த பொம்மைகள் பல பகுதிகளை இணைத்து உருவாக்கப்பட்டவை. அதனால், கைகள், கால்கள் போன்ற பகுதிகள் அசையக்கூடியவையாக இருக்கும்.

உங்கள் பொம்மையை எப்படி நகர்த்துவீர்கள்?

திரைக்கதையின் படி, பொம்மையின் முகத்தின் வெளிப்பாட்டை நீங்கள் மாற்ற வேண்டியிருக்கலாம் (எ. கா., புன்னகைக்கும் முகம், கோபமான முகம், சோகமான முகம்) அல்லது அதன் உடல் நிலைநிறுத்தப்பட்ட விதம் (எ. கா., நிற்கும் புலி, படுத்துக் கொண்டிருக்கும் புலி). வெவ்வேறு வெளிப்பாடுகள் மற்றும் நிலைகளுடன் ஒவ்வொரு கதாபாத்திரத்திற்கும் ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட பொம்மைகளை உருவாக்குவதன் மூலம் இது சாத்தியமாகும்.

உங்கள் பொம்மைகளை இறுதி செய்தல்

நீங்கள் பல்வேறு பொம்மைகளுடன் பரிசோதனை செய்துள்ளீர்கள். இப்போது, உங்கள் நிகழ்ச்சிக்கான பொம்மைகளைத் தயாரிக்கும் பணியைத் தொடங்குங்கள்.

தயவுசெய்து அட்டவணை 5.4 ஐ நிரப்பவும், ஏனெனில் இது உங்கள் பொம்மைகளைத் திட்டமிட உதவும். உங்கள் பொம்மைகளைப் பற்றிய விவரங்களைச் சேர்க்க உங்களுக்கு உதவ ஒரு எடுத்துக்காட்டு அட்டவணையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

அட்டவணை 5.4: உங்கள் பொம்மைகளைத் திட்டமிடுதல்

பொம்மைகளின் வகைகள் (எ. கா., மனித அல்லது விலங்கு) மற்றும் அவற்றின் பெயர்கள்	நீங்கள் என்ன பொருட்களைப் பயன்படுத்தினீர்கள்?	என்ன செய்தீர்கள்?	பொம்மைகள் எப்படி நகரும்?	இந்த பொம்மைகளை நீங்கள் எவ்வாறு பயன்படுத்துவீர்கள்?
ராஜேஷ் மற்றும் கீதா என்று பெயரிடப்பட்ட பந்துகளால் செய்யப்பட்ட இரண்டு மனிதத் தலைகள்	பந்து, துடைப்பம், ஸ்கெட்ச் பேனா	பந்து ஒரு தலையின் வடிவத்தைத் தருகிறது. நான் ஒரு ஸ்கெட்ச் பேனாவைப் பயன்படுத்தி கண்களையும் வாயையும் வரைந்தேன். அதன் புன்னகை முகம் ஒரு 'ஈமோஜி' போன்றது.	தலையை நகர்த்துவதற்காக பந்துடன் ஒரு துடைப்பம் இணைக்கப்பட்டுள்ளது.	இரண்டு பேர் ஒருவருக்கொருவர் எதையாவது பற்றி பேசும் கதையை விவரிக்க இந்த பொம்மைகளைப் பயன்படுத்தலாம். உரையாடல் வேடிக்கையாகவும் அபத்தமாகவும் இருக்கலாம்.

முதல் முறையிலேயே நீங்கள் பொம்மைகளை சரியாக உருவாக்கினீர்களா, அல்லது அவற்றில் ஏதேனும் மேம்பாடுகள் செய்ய வேண்டியதா / ஏதேனும் பொம்மைகளை மீண்டும் உருவாக்க வேண்டியதா? ஆம் என்றால், ஏன் அவ்வாறு செய்ய வேண்டியிருந்தது மற்றும் நீங்கள் என்ன செய்தீர்கள் என்பதை விளக்குங்கள்.

இப்போது நீங்கள் நிகழ்ச்சிக்குத் தயாராகிவிட்டீர்கள்.

செயல்பாடு 7: பொம்மைலாட்ட நிகழ்ச்சி

பொம்மைகளுடன் பயிற்சி செய்யத் தொடங்குங்கள். ஒரு சிறந்த நிகழ்ச்சியை உறுதிசெய்ய ஒவ்வொருவரும் தங்கள் பொறுப்புகளைப் பற்றி தெளிவாக இருப்பதை உறுதிப்படுத்திக் கொள்ளுங்கள். உங்களில் சிலர் பொம்மைலாட்டக்காரர்களாக இருக்கலாம், மற்றவர்கள் ஒளி மற்றும் ஒலி விளைவுகளை வழங்க முடியும், மேலும் காட்சிகள் மாறும்போது பின்னணியை மாற்றலாம். உங்கள் கதையின் அடிப்படையில் செய்ய வேண்டிய பிற விஷயங்கள் இருக்கலாம்.

ஒரு சிறந்த பொம்மை நிகழ்ச்சிக்குப் பின்வரும் கூறுகள் இருப்பது மிகவும் முக்கியம்:

அ. மேடை

நிகழ்ச்சி நடைபெறும் இடம் மிகவும் முக்கியமானது. முதலாவதாக, பார்வையாளர்கள் பொம்மைகளை தெளிவாகப் பார்க்கக்கூடிய வகையில் ஒரு 'மேடையை' உருவாக்குவதற்கான வாய்ப்பு இருக்க வேண்டும். இரண்டாவதாக, பார்வையாளர்கள் அமர்வதற்கு இடம் இருக்க வேண்டும். ஒரு மேடையை அமைக்க பல்வேறு வழிகள் உள்ளன (படம் 5.21 முதல் 5.23 வரை).



படம் 5.21: ஒரு மேசை விரிப்பு ஒரு மேடையாக பயன்படுத்தப்படுகிறது. பொம்மைலாட்டக்காரரை மேசை விரிப்பு மறைக்கும், அவர் கைகளையோ அல்லது பொம்மைகளின் உடலுடன் இணைக்கப்பட்ட குச்சிகளையோ பயன்படுத்தி பொம்மைகளை இயக்கலாம்.



படம் 5.22: பொம்மலாட்டக்காரரை மறைக்க ஒரு படுக்கை விரிப்பை ஒரு திரையாகவும் பயன்படுத்தலாம். பொம்மலாட்டக்காரர் சரங்களைப் பயன்படுத்தினால், விரிப்பை ஒரு திரைச்சீலை போல மேசையின் பின்னால் ஒரு சரத்துடன் கட்டலாம்.

படம் 5.23: ஒரு பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சிக்கு ஒரு மேடையாகப் பயன்படுத்தப்படும் ஒரு சட்டகம். அந்தச் சட்டகம் ஒரு செவ்வக வடிவில் இருக்க வேண்டும் (திரையரங்கில் ஒரு திரைப்படத்தைப் பார்ப்பது போல). இது வெவ்வேறு பொருட்களால் செய்யப்படலாம், ஆனால் 'ஜன்னலின்' அளவு பொம்மலாட்டங்களுக்கும் அவற்றின் இயக்கத்திற்கும் தெளிவாகத் தெரியும் அளவுக்குப் பெரியதாக இருப்பதை கவனித்துக் கொள்ளுங்கள்.

நினைவில் கொள்ளுங்கள், நிகழ்ச்சிக்கு நீங்கள் பயன்படுத்தும் பொம்மைகளைப் பார்வையாளர்கள் பார்க்க முடியாத படி மேடைக்கு அருகில் வைத்திருக்க வேண்டும். எடுத்துக்காட்டாக, மேசையை மறைக்கப் பயன்படுத்தப்படும் துணியின் பின்னால் பொம்மைகளை வைத்திருக்கலாம்.

1. பொம்மை நிகழ்ச்சியை எங்கே நடத்துவீர்கள்?

.....

2. நிகழ்ச்சியின் போது பொம்மைகளை எங்கே வைப்பீர்கள்?

.....

b. மேடைப் பின்னணி

கதையின் அமைப்பைக் காட்டுவதால் பின்னணி மிகவும் முக்கியமானது. கதை ஒரு காட்சியில் இருந்து இன்னொரு காட்சிக்கு முன்னேறும்போது

அமைப்பு மாறக்கூடும், எனவே, பின்னணி மாறக்கூடும். இந்த

வெவ்வேறு அமைப்புகளை நீங்கள் ஒரு விளக்கப்பட காகிதம் அல்லது பழைய படுக்கை விரிப்பில் வரையலாம் அல்லது வண்ணம் தீட்டலாம் (படம் 5.24). காட்சி

படம் 5.24: விலங்குகள் நிறைந்த காட்டைக் காட்டும் பின்னணி

மாலும்போது, பின்னணியும் மாறுகிறது.. திரைகளில் பின்னணிகளை வரைந்து, கொக்கிகள் அல்லது வளையங்கள் பயன்படுத்தி அவற்றை இழுத்து மாற்றலாம்.

1. நீங்கள் தயாரித்துள்ள பின்னணியை சுருக்கமாக விவரிக்கவும்.

.....

c. பொருட்கள்

பொருட்களின் வகை அவை எவ்வாறு பயன்படுத்தப்படுகின்றன என்பதற்கு ஏற்ப இருக்கும். உதாரணமாக, ஒரு நாற்காலி, படுக்கை, அரியணை போன்றவற்றை உருவாக்க தடிமனான கார்ட்போர்டை பயன்படுத்தலாம். ஆனால், பொருள் பொம்மை இயக்குபவரால்

பயன்படுத்தப்படவோ

பிடிக்கப்பட்டவோ இருந்தால், அது மிகவும் இலேசாக இருக்க வேண்டும்.

பொருட்கள் எளிய பொருட்களைக் கொண்டு உருவாக்கப்படலாம், உதாரணமாக: காகிதம் (புதிய செய்தித்தாள், சப்பாத்தி) அலுமினியம் (வாள், கத்தி) கார்ட்போர்டு அல்லது ஒருமுறை பயன்படுத்தும் பாத்திரங்கள் (கேஸ் அடுப்பு, தட்டுகள்) (படம் 5.25).

1. நீங்கள் தயாரித்த பொருட்களை சுருக்கமாக விவரிக்கவும்.

.....

d. குரல்

பொம்மலாட்டத்தில் குரல் மாறுபாடு மிகவும் சக்திவாய்ந்த பாத்திரத்தை வகிக்கிறது; பொம்மலாட்டக்காரர் தனது குரலின் மூலம் செயல்படுகிறார். கதாபாத்திரங்களை வேறுபடுத்திக் காட்ட ஒவ்வொரு பொம்மைக்கும் தனித்துவமான குரல்களை நீங்கள் ஒதுக்க வேண்டும். உதாரணமாக, ஒரு சிங்க பொம்மை ஒரு ஆழமான, கட்டளையிடும் குரலைக் கொண்டிருக்கலாம், அதே நேரத்தில் ஒரு முயல் உயர்ந்த, விளையாட்டுத்தனமான குரலைக் கொண்டிருக்கலாம்.

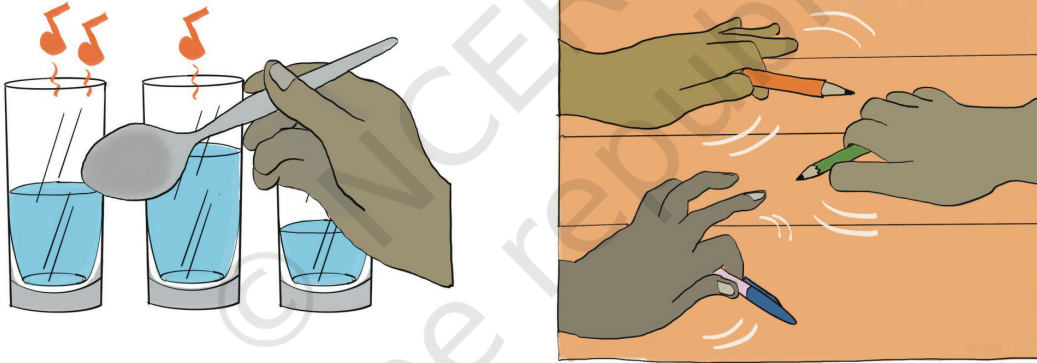
நீங்கள் என்ன சொல்கிறீர்கள் என்பதை பார்வையாளர்கள் புரிந்துகொள்வதை உறுதிசெய்ய, தெளிவாகவும் சத்தமாகவும் பேசுங்கள். குரல் மாறுபாடை பயன்படுத்தி மகிழ்ச்சி, பயம் அல்லது உற்சாகம் போன்ற உணர்ச்சிகளைக் காண்பிப்பதை பயிற்சி செய்யுங்கள். எடுத்துக்காட்டாக, துரத்தும் காட்சியின் போது பயமாக

படம் 5.25: ஒரு குரங்கு மரத்திலிருந்து ஒரு ஆப்பிளைப் பறிக்கிறது என்பதைக் காட்ட ஒரு முத்திரையாகப் பயன்படுத்தப்படும் மரம். குரங்கின் கை அதனுடன் இணைக்கப்பட்ட குச்சியைப் பயன்படுத்தி நகர்த்தப்படுகிறது.

ஒலிக்கவும் அல்லது மர்மமான நிறைந்த தருணத்தில் கிசுகிசுக்கவும். நீங்கள் எழுதிய திரைக்கதையைப் பார்க்கவும். உரையாடல்களுக்கு பொம்மைகளுடன் குரல் நடிப்பைச் செய்ய முயற்சிக்கவும். தேவைப்படும் இடங்களில் ஒன்றாக ஒலி அல்லது பாடுவதைப் பயிற்சி செய்யுங்கள். உங்கள் முயற்சிகளின் வெற்றிக்கு பயிற்சி முக்கியமாகும்.

e. ஒலி மற்றும் இசை

திரைக்கதை பின்னணி இசை அல்லது ஒலி விளைவுகளைப் பொறுத்து பொம்மை நிகழ்ச்சியில் நீங்கள் வெவ்வேறு வகையான ஒலிகளைக் கொண்டிருக்க வேண்டும், அதாவது மழைக்கு முன் மேகங்கள் இடிப்பது போன்றவை. நீங்கள் இசைக் கருவிகளைப் பயன்படுத்தலாம் அல்லது பென்சில், அளவுகோல் அல்லது உங்கள் விரல்களைப் பயன்படுத்தி தரையிலோ அல்லது - மேசையிலோ தட்டுவதன் மூலம் ஒலிகளை உருவாக்கலாம். உங்கள் நிகழ்ச்சிக்கு இசையை உருவாக்க வெவ்வேறு அளவிலான தண்ணீருடன் ஒரு கண்ணாடி அல்லது பாட்டிலை நீங்கள் தட்டலாம். ஒலி அமைப்பைப் பயன்படுத்தி வெவ்வேறு ஒலி விளைவுகளை நீங்கள் பரிசோதிக்கலாம்; எடுத்துக்காட்டாக, மைக்ரோஃபோனில் விசில் அடிப்பது காற்றின் ஒலியை உருவாக்குகிறது (படம் 5.26).



படம் 5.26: இசையை உருவாக்குதல்

இசை மற்றும் ஒலி விளைவுகள் மற்றும் அவற்றை நீங்கள் எவ்வாறு உருவாக்குவீர்கள் என்பதைத் தீர்மானிக்க உங்கள் திரைக்கதையைப் பார்க்கவும் (அட்டவணை 5.3).

நீங்கள் இணையத்தில் இசையைத் தேட, கீழ்க்காணும் வார்த்தைகளைப் பயன்படுத்தலாம்: உற்சாகமூட்டும் + கொண்டாட்டம் + இசை + காப்புரிமை இல்லாத .

f. ஒளி

பொம்மலாட்டத்தில் ஒளி தேவைப்படுகிறது, பார்வையாளர்கள் பொம்மைகளைப் பார்க்க முடியும் என்பதை உறுதிப்படுத்தவும் விளைவுகளுக்கும். நிகழ்ச்சி பகல் நேரத்தில் வெளிப்புறமாக

இருந்தால், ஒளி ஒரு பிரச்சனையாகக் கொண்டிருக்காது. இருப்பினும், நிகழ்ச்சி ஒளி குறைவான இடத்தில் இருந்தால், விளக்குகளை வைக்க நீங்கள் திட்டமிட வேண்டும். உதாரணமாக, நீங்கள் சந்திரன், சூரியன் அல்லது ஒரு மாய விளக்கைக் காட்ட திரைக்குப் பின்னால் ஒரு டார்ச்சைப் பயன்படுத்தலாம். நீங்கள் தேவதை விளக்குகள், மேஜை விளக்குகள், மண் விளக்குகள் போன்றவற்றைப் பயன்படுத்தலாம்.

ஒளி விளைவுகள் மற்றும் அவற்றை நீங்கள் எவ்வாறு உருவாக்குவீர்கள் என்பதை தீர்மானிக்க உங்கள் திரைக்கதையைப் (அட்டவணை 5.3) பார்க்கவும்.

எ. பொம்மலாட்டக்காரர்

பொம்மலாட்டக்காரர் உரையாடல்களை நன்கு ஒத்திகை பார்க்க வேண்டும். நினைவில் கொள்ளுங்கள்,— பொம்மைகள் பேசுகிறது, நீங்கள் அல்ல. பொம்மைகள் எப்போது மேடையில் நுழையும்,— எப்போது மேடையில் இருந்து வெளியேற வேண்டும் என்பதையும் நீங்கள் அறிந்து கொள்ள வேண்டும்.

இரண்டாவதாக, பொம்மலாட்டக்காரர் பார்வையாளர்களுடன் பேசும்போது பொம்மையைப் பார்க்க வேண்டும். இதன் பொருள் என்னவென்றால், ஒரு பொம்மலாட்டக்காரராக உங்கள் முகம் உணர்ச்சிகள் இல்லாமல் தட்டையாக இருக்க வேண்டும், இதனால் பார்வையாளர்கள் பொம்மையைப் பார்ப்பார்கள், உங்களை அல்ல.

செயல்பாடு 8: பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சியை நடத்துவது

இப்போது, நிகழ்ச்சிக்கான நேரம் வந்துவிட்டது. நிகழ்ச்சிக்கு முன் அட்டவணை 5.5 இல் உள்ள சரிபார்ப்பு பட்டியலைப் பார்க்க மறக்காதீர்கள்:

அட்டவணை 5.5: முன் காட்சி சரிபார்ப்பு பட்டியல்

வரிசை. எண்	கேள்விகள்	ஆம்/இல்லை
1.	உங்கள் திரைக்கதை தயாரா?	
2.	ஒவ்வொரு கதாபாத்திரத்திற்கும் பொம்மைகளை உருவாக்கியிருக்கிறீர்களா?	
3.	பொம்மைகளுக்கான ஆடை தயாராக உள்ளதா?	
4.	பொம்மைகளை நகர்த்த முடியுமா?	
5.	தொடர் மற்றும் உரையாடலை இறுதி செய்திருக்கிறீர்களா?	
6.	மேடை தயாராக உள்ளதா?	
7.	கருவிகள் தயார் நிலையில் உள்ளனவா?	
8.	பின்னணி இசை, ஒலி மற்றும் ஒளி விளைவுகளை இறுதி செய்திருக்கிறீர்களா?	
9.	நீங்கள் ஒரு ஒத்திகை செய்திருக்கிறீர்களா?	
10.	நிகழ்ச்சியை யார் அறிமுகப்படுத்துவார்கள், நிகழ்ச்சிக்குப் பிறகு நடிகர்களை யார் அறிமுகப்படுத்துவார்கள் என்று நீங்கள் முடிவு செய்திருக்கிறீர்களா?	

கீழே உள்ள இடத்தில் மேடை மற்றும் இருக்கை பகுதியின் ஒவியத்தை வரையவும்.

அனைத்தும் சரியாக அமைக்கப்பட்ட பிறகு, கௌஷல் மேளாவின் போது நீங்கள் ஒரு நிகழ்ச்சியை ஏற்பாடு செய்யலாம்..

நிகழ்ச்சிக்குப் பிறகு, கலைஞர்கள் தலைவணங்க வேண்டும், ஒரு குழுவினர்ப் பாத்திரங்களை அறிமுகப்படுத்த வேண்டும். கதையின் ஆசிரியரை அங்கீகரிக்கவும், நிகழ்ச்சியை நடத்த உங்களுக்கு உதவிய அனைவரின் பெயர்களையும் குறிப்பிட மறக்காதீர்கள்.

நீங்கள் அணி உறுப்பினர்களின் பெயர்களை அட்டவணை 5.6-ல் பட்டியலிடலாம். அவர்களின் பங்களிப்பு பங்கு: பொம்மை இயக்குபவர், திரைக்கதை எழுத்தாளர், இசை, கலைபணி, பொம்மை தயாரித்தல், விளக்குகள் போன்றவை இருக்கலாம்.

அட்டவணை 5.6: பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சியின் நடிகர்கள்

வரிசை. எண்	கலைஞரின் பெயர்	பாத்திரம்
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

நிகழ்ச்சிக்குப் பிறகு, நிகழ்ச்சி குறித்து பார்வையாளர்களிடமிருந்து கருத்துக்களைப் பெறுங்கள்.

பார்வையாளர்களிடம் பின்வரும் கேள்விகளை நீங்கள் கேட்கலாம்:

1. நிகழ்ச்சியின் எந்த பகுதியை அவர்கள் மிகவும் விரும்பினர்?

.....

.....

2. அதைச் சிறப்பாகச் செய்ய அவர்கள் என்ன ஆலோசனைகளை வழங்குகிறார்கள்?

.....

.....

மற்றவர்களிடமிருந்து நான் என்ன கற்றுக்கொண்டேன்?

உங்கள் சமூகம் அல்லது நண்பர்களிடமிருந்து நீங்கள் உதவியும் வழிகாட்டுதலும் பெற்றிருக்கலாம். பொம்மலாட்டங்களை உருவாக்குவதற்கோ, ஒலி மற்றும் ஒளி நிகழ்ச்சிகளுக்காகவோ, ஆடைகளுக்காகவோ அல்லது மேடையை அமைப்பதற்காகவோ இருக்கலாம். நீங்கள் கற்றுக்கொண்ட மிக முக்கியமான மூன்று விஷயங்களை எழுதுங்கள்.

.....

.....

.....

நான் என்ன செய்தேன், அதற்கு எவ்வளவு நேரம் பிடித்தது?

ஒரு செயல்பாட்டை முடிக்க எவ்வளவு நேரம் தேவை என்பதைப் புரிந்துகொள்வது முக்கியம்.

ஒவ்வொரு செயல்பாட்டிற்கும் நீங்கள் செலவழித்த மணிநேரங்களில் தோராயமான நேரத்தைக் கணக்கிடுங்கள். கீழே உள்ள காலவரிசையில் அவற்றைக் குறிக்கவும். புத்தகத்தில் பரிந்துரைக்கப்பட்ட செயல்பாடுகளை விட நீங்கள் அதிகமாகச் செய்திருந்தால், தயவுசெய்து எண்ணிக்கையையும் நேரத்தையும் சேர்க்கவும்.

செயல்பாடு	1	2	3	4	5	6	7	8
எடுத்த நேரம். (காலங்கள்)	---	---	---	---	---	---	---	---

நான் வேறு என்ன செய்ய முடியும்?

1. உங்கள் பொம்மைகளில் அதிக அசைவுகளைச் சேர்க்கவும். நிகழ்ச்சியின் தேவைகளைப் பொறுத்து கைகள், கால்கள் அல்லது கழுத்தில் இயக்கங்களைச் சேர்க்கலாம்.
2. ஒளி விளைவுகளை உருவாக்க ஒளி, கண்ணாடி மற்றும் பிரதிபலிப்பு ஆகியவற்றைப் பயன்படுத்தி ஆராயுங்கள்.
3. அனிமேஷன்களை உருவாக்க பொம்மைகள் மற்றும் கணினி மென்பொருளைப் பயன்படுத்த முடியுமா?

குறிப்பு: நீங்கள் காகித வெட்டுக்களை உருவாக்கலாம் மற்றும் நிறுத்தி இயக்கும் பயன்பாட்டைப் பயன்படுத்தி இயக்கங்களை உருவாக்கலாம்.

சினித்து பதில் சொல்லுங்கள்.

1. நீங்கள் என்ன செய்து மகிழ்ந்தீர்கள்?
2. நீங்கள் என்ன சவால்களை எதிர்கொண்டீர்கள்?
3. அடுத்த முறை வித்தியாசமாக என்ன செய்வீர்கள்?
4. உங்கள் திரைக்கதை மற்றும் பொம்மலாட்ட நிகழ்ச்சியை ஒரு திரைப்படம், தொலைக்காட்சி நிகழ்ச்சி, கார்ட்டூன்கள் அல்லது அனிமேஷன் அல்லது வேறு எந்த செயல்திறனுடனும் ஒப்பிடுங்கள். இவற்றுக்கிடையே உள்ள ஒற்றுமைகள் மற்றும் வேறுபாடுகள் என்ன?
5. நீங்கள் இப்போது செய்த வேலை தொடர்பான வேலைகளின் சில எடுத்துக்காட்டுகளை அடையாளம் காண்க. எடுத்துக்காட்டாக, திரைக்கதை எழுதுதல், பொம்மை தயாரிப்பாளர், ஆடை வடிவமைப்பாளர், குரல் மாறுபாடு, ஒளி மற்றும் ஒலி தொழில்நுட்ப வல்லுநர். சுற்றிப் பாருங்கள், மக்களுடன் பேசுங்கள், உங்கள் பதிலை எழுதுங்கள்.