

भाग ३

मानवी सेवा क्षेत्रातील काम



मानवी सेवा म्हणजे लोकांची सेवा करणे आणि त्यांच्याशी वेगवेगळ्या प्रकारे संवाद साधणे. मानवी सेवांमधील कामावरील प्रकल्प तुम्हाला लोकांसोबत कसे काम करावे हे शिकण्यास मदत करतील. तुम्ही तुमच्या आरोग्याची आणि तुमच्या कुटुंबाची आणि इतरांची काळजी घेण्याशी संबंधित प्रकल्प हाती घेऊ शकता, तुम्ही तुमच्या कुटुंबासाठी अंदाजपत्रक तयार करणे, लोकांच्या हातावर 'मेहंदी' लावणे किंवा विनोदी पुस्तक विकसित करणे यासारख्या विविध विषयांवरील मनोरंजक व्हिडिओ आणि ऑडिओ क्लिप तयार करू शकता. तुम्ही तुमच्या सहकाऱ्यांसोबत काय करू शकता याची कल्पना करणे तुमच्यावर अवलंबून आहे.

या विभागात प्रकल्पांची दोन उदाहरणे दिली आहेत, ती म्हणजे स्टोरीटाइम विथ पपेट्स आणि फॅमिली हेल्थ हँडबुक. तुम्हाला फक्त एकच प्रकल्प हाती घ्यावा लागेल. तुम्ही यापैकी एखादा प्रकल्प निवडू शकता किंवा तुम्ही तुमच्या शिक्षकांच्या मदतीने तुमच्या स्वतःच्या आवडीच्या प्रकल्पाची मांडणी करू शकता.

प्रकल्प ५

कठपुतळ्यां सोबत गोष्टीं



0785CH05

हा प्रकल्प तुम्हाला कठपुतळ्यां वापरून कथा सांगण्याबद्दल शिकण्यास मदत करेल. तुम्ही पटकथा लिहिणे, कठपुतळ्या तयार करणे आणि पार्श्वभूमी, आधार, ध्वनी आणि प्रकाशासह कठपुतळी कार्यक्रम सादर करणे शिकाल.

प्रकल्पाचा एक भाग म्हणून, तुम्ही हे करू शकाल:

कथा ओळखा

पटकथा लिहा.

कठपुतळी बनवा.

कठपुतळी प्रदर्शनाची
रचना करा आणि सादर
करा



आकृती ५.१: कठपुतळीचा कार्यक्रम पाहणारे विद्यार्थी

तरुण आणि वृद्ध अशा प्रत्येकाला कथा ऐकायला आवडते. कथा—सांगणे प्राचीन काळापासून प्रचलित आहे आणि कालांतराने कथा सांगण्याचे विविध प्रकार विकसित झाले आहेत. महाराष्ट्रातील छत्रपती संभाजीनगर येथील अजिंठा गुहांमधील इ. स. पू. दुसरे शतक आणि इ. स. पाचव्या शतकाच्या दरम्यान बनवलेली चित्रे ही कथा सांगण्याचा एक प्रकार आहे, ज्यात ‘जातक’ कथांमधील कथा चित्रांद्वारे चित्रित केल्या जातात.

भारतात मौखिक कथाकथनाची परंपरा देखील आहे, जी आजही बांगला भाषेत ‘बाउल’ गाणी, उर्दूमध्ये ‘दास्तानगोई’, विविध भाषांमध्ये ‘कथा’, राजस्थानमध्ये ‘कावड’, केरळ आणि कर्नाटकात ‘यक्षगान’ आणि देशभरात ‘रामलीला’ याद्वारे सुरू आहे. कथा उलगडत असताना उघडणाऱ्या लाकडी मंदिराचा वापर करून ‘कावड’ चे वर्णन केले जाते. ‘यक्षगान’ आणि ‘रामलीला’ मध्ये संवादांसह संगीत, मुखवटे आणि वेशभूषा वापरली जाते. पारंपरिकरित्या, ही सादरीकरणे लिखित लिपीशिवाय केली जात असत.



आकृती ५.२: आपल्या प्राचीन महाकाव्यांमधील कथा सांगण्यासाठी छाया कठपुतळी प्रदर्शनात प्रकाश आणि कठपुतळ्यांची छाया वापरली जाते

कथा सांगण्याचे प्रकार बदलत राहतात, उदाहरणार्थ, आधुनिक काळात लेखन हा कथाकथनाचा एक लोकप्रिय प्रकार आहे. लेखन, छायाचित्रण, चित्रपट, एनिमेशन आणि इतर अनेक प्रकार कथा सांगण्यासाठी वापरले जातात.

दुर्दैवाने, काही पारंपारिक प्रकार काही दशकांपूर्वीपर्यंत जितके लोकप्रिय होते तितके लोकप्रिय नाहीत, काही लोक कथाकथनाचे अधिक आधुनिक प्रकार पसंत करतात. पण एक प्रकार जो कायम राहिला आहे तो म्हणजे कथा सांगण्यासाठी कठपुतळ्यांचा वापर करणे (आकृती ५.१ आणि ५.२).

कठपुतळ्या म्हणजे मानवी किंवा प्राण्यांच्या आकृती असतात. ज्यांना कठपुतळी कलाकार नाचवू, हलवू शकतो. म्हणूनच, यांत्रिक बाहुलीला कठपुतळी मानले जाणार नाही, पण डोळे, नाक

आणि तोंड शिवलेला साधा मोजाही जर कठपुतळी कलाकाराच्या मदतीने हलत असेल, तर त्याला कठपुतळी मानले जाईल.

कठपुतळी चालवणे म्हणजे एखादी कथा सांगण्यासाठी हातांनी, दांड्यांनी किंवा दोरीने कठपुतळी हलवण्याची कला आहे. कला शिक्षणातील कठपुतळ्यांबद्दल तुम्ही आधीच शिकलेले असाल. आपल्या देशात वापरल्या जाणाऱ्या विविध प्रकारच्या कठपुतळ्यांबद्दलही तुम्ही जाणून घेतले असेल.

कठपुतळी खेळाचा फायदा असा आहे की तुम्ही एक किंवा दोन माणसे आणि काही कठपुतळ्यांसोबतही कार्यक्रम सादर करू शकता. हा कार्यक्रम सहजपणे एका ठिकाणाहून दुसऱ्या ठिकाणी नेला जाऊ शकतो आणि विविध कथा सांगण्यासाठी वापरला जाऊ शकतो.

कठपुतळी कार्यक्रमांचा वापर संवेदनशील सामाजिक संदेश प्रसारित करण्यासाठी केला गेला आहे. ज्यावर लोक अन्यथा चर्चा करण्यास संकोच करू शकतात किंवा अशा लोकांना सामील करण्यास देखील संकोच करू शकतात. अन्यथा दूर राहू शकतात. कठपुतळी असल्याने, आणि मनुष्य बोलत नसल्यामुळे, प्रेक्षक अशा गोष्टी ऐकतील आणि हसतील ज्यामुळे त्यांना राग येईल किंवा अस्वस्थ होईल. उदाहरणार्थ, समाजातील व्यसन, अंधश्रद्धा आणि इतर आजारांवर चर्चा करण्यासाठी कठपुतळ्यांचा वापर केला गेला आहे. अन्यायाविरुद्ध कारवाई करण्यासाठी लोकांना प्रेरित करण्यासाठी त्यांचा वापर केला गेला आहे.

तुम्हाला माहीत होते का?

२०१२ ते २०१४ दरम्यान, पुरातत्त्वशास्त्रज्ञांनी राजस्थानमधील करणपुरा येथे चौटांग-नदीच्या काठावर सिंधू-सरस्वती संस्कृतीशी संबंधित एका जागेचे उत्खनन केले.

अनेक शोधांमध्ये एक बाहुल्याच्या डोक्याचा बैल असल्याचे दिसून आले (आकृती ५.३). जरी त्याचे डोके मोडले असले तरी पुरातत्त्वशास्त्रज्ञांनी असे निरीक्षण नोंदवले आहे की कलाकृतीचा आकार असा आहे की त्यावर वेगळे करता येण्याजोगे डोके ठेवले जाऊ शकते. तेथे दोन उथळ खांब देखील आहेत ज्याद्वारे डोके हलविण्यासाठी एक दोरी जाऊ शकते.



या प्रकल्पात तुम्ही विविध प्रकारच्या कठपुतळ्या तयार कराल आणि कठपुतळीचे प्रदर्शन कराल.

मी काय करू शकेन?

प्रकल्पाच्या शेवटी, तुम्ही हे करू शकाल:

१. गोष्टीवर आधारित पटकथा लिहू शकाल.
२. विविध प्रकारच्या साहित्यांचा वापर करून कठपुतळ्या तयार करू शकाल.
३. गोष्टीनुसार संगीत, आवाज, प्रकाश आणि आवाजातील बदल वापरू शकाल.
४. कठपुतळीच्या माध्यमातून गोष्ट सांगू शकाल.

मला कशाची गरज भासेल?

तुम्हाला खालील सामग्रीची आवश्यकता असेल:

१. कठपुतळ्या तयार करण्यासाठी: चप्पल, चमचे, फांद्या, पाने, भूसा, बांबू, जुने कापड, फिती, काटे, टेनिस बॉल किंवा इतर कोणतेही चेंडू, रंग, ब्रश, पॅलेट्स, कटर, कात्री, धागा, सुई, गोंद, टेप, कागदी टेप, लेखनयोग्य पृष्ठभागासह किंवा इतर कोणतीही उपलब्ध सामग्री.
२. कठपुतळ्या हलवण्यासाठी: स्ट्रिंग, झाडू, चॉपस्टिक्स किंवा इतर कोणतीही उपलब्ध सामग्री.
३. प्रॉप्स तयार करण्यासाठी: अलुमीनियम, पुड्डा, तक्ता किंवा इतर कोणतीही उपलब्ध सामग्री.
४. सादरीकरण्यासाठी: कार्डबोर्ड, लाकूड (उपयोगी नसणारे), हातोडा, नखे, तक्ता, बेडशीट, पेंट, टेबलक्लॉथ, टॉर्च, दिवा, टेबल दिवे, संगीत वाद्ये, ध्वनी प्रणाली किंवा इतर कोणतीही उपलब्ध सामग्री.

मी स्वतःला आणि इतरांना कसे सुरक्षित ठेवू?

कठपुतळी प्रदर्शनाची रचना करताना आणि ती सादर करताना तुम्हाला पाळावी लागणारी खबरदारी पुढीलप्रमाणे आहे:

१. कृपया सूचनांनुसार साधने वापरा आणि आवश्यक सुरक्षा खबरदारीचे पालन करा.
२. तुमच्या कामाच्या ठिकाणी भरपूर कच्चा माल आणि अर्ध-पूर्ण काम असण्याची शक्यता आहे. कधीकधी अर्ध-पूर्ण काम नाजूक असते; अपघाती किंवा अनपेक्षित नुकसान टाळण्यासाठी तुम्ही ते सुरक्षितपणे साठवले पाहिजे.
३. योग्य हवेशीर आणि चांगल्या प्रकाशात असलेल्या खोलीत काम करा.
४. पटकथा लिहिताना आणि सादरीकरणादरम्यान, इतरांच्या भावनांबद्दल संवेदनशील रहा आणि सकारात्मक संदेश पसरवा. जर तुम्ही तुमच्या कथेसाठी वास्तविक जीवनापासून प्रेरणा घेत असाल, तर तुम्हाला संबंधित लोकांकडून परवानगी मिळेल याची खात्री करा.

इंटरनेट सुरक्षा: इंटरनेट वापरताना तुमच्या शिक्षकाला मदत मागा. सावधगिरी बाळगा आणि काहीही अपलोड किंवा डाउनलोड करू नका. वैयक्तिक माहिती ऑनलाइन प्रसारित करू नका.



मी सुरुवात करण्यापूर्वी मला काय माहित असणे आवश्यक आहे?

तुम्ही सांगणार असलेल्या कथेचा आणि तुम्ही तयार करणार असलेल्या कठपुतळ्यांचा विचार सुरू करण्यापूर्वी, तुमच्या कठपुतळी शोमध्ये लोकांना काय आवडेल याचा विचार करणे महत्वाचे आहे.

कृती १: कथा कशाच्या जोरावर चालतात?

तुम्ही वेगवेगळ्या लोकांकडून ऐकलेल्या किंवा मंचावर किंवा चित्रपटात पाहिलेल्या कथांचा विचार करा.

तुम्हाला सर्वात जास्त आवडली ती कथा आठवा, जी तुम्हाला पुन्हा पुन्हा ऐकायची होती. त्या कथेबद्दल तुम्हाला काय आवडले याचा विचार करा.

१. कथा कोणी सांगितली?

.....

२. त्यांनी कथा कशी सांगितली? त्यांनी ते वाचले की त्यांचा आवाज बदलत राहिला? कथा सांगताना त्यांनी काही प्रॉप्सचा वापर केला, त्यांच्या आवाजात बदल केला, कृतीचा वापर

केला आणि अभिव्यक्ती बदलली का?

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

३. त्यांनी ज्या प्रकारे कथा सांगितली त्याबद्दल तुम्हाला काय आवडले?

.....
.....

कथेसाठी सर्वात महत्त्वाची गोष्ट म्हणजे श्रोत्यांचे लक्ष वेधून घेणे. तुमच्या सहकाऱ्यांसोबत तुमच्या प्रतिसादांची चर्चा करा आणि कथा सांगण्यास मनोरंजक बनविणारे काही सामान्य घटक तुम्ही ओळखले आहेत का ते पहा.

या चर्चेच्या आधारे, श्रोत्यांसाठी कथा लक्षवेधी करण्यासाठी तुम्ही काय कराल?

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

कृती २: कठपुतळीचा कार्यक्रम पाहणे

तुमच्या आसपास कुठे कठपुतळीचा कार्यक्रम होत आहे का ते शोधा. जर असा कार्यक्रम होत नसेल, तर तुम्ही एखाद्या कठपुतळी कलाकाराला शाळेत बोलावून कार्यक्रम आयोजित करू शकता.

जर ते थेट सादरीकरण असेल किंवा मानवी कलाकारांसह नाटक अथवा कठपुतळीचा कार्यक्रम असेल, तर मंचाची मांडणी, पार्श्वभूमी, आवाज आणि प्रकाशयोजना यांचेही निरीक्षण करा. कठपुतळी कलाकारांशी बोलून कठपुतळ्यांचे प्रकार जाणून घ्या. कठपुतळीचा कार्यप्रकार नीट निरीक्षण करा कठपुतळी कलाकार ती कशी हलवतो, तो/ती कुठे पाहतो, त्यांचा पोशाख कसा आहे, कठपुतळी कशी धरतात आणि सर्वात महत्त्वाचे म्हणजे आवाजातील बदल कसा करतात हे पहा.

कठपुतळीचा कार्यक्रम पाहिल्यानंतर कृपया खालील प्रश्नांची उत्तरे द्या:

१. कठपुतळी प्रदर्शनाचे नाव काय होते? कार्यक्रम कुठे बघितला?

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

२. या कार्यक्रमात कोणत्या प्रकारच्या कठपुतळ्या वापरल्या गेल्या (उदाहरणार्थ, राजा, सिंह, पक्षी)? कठपुतळ्या कशाच्या बनलेल्या होत्या. असे तुम्हाला वाटते?

.....

.....

.....

३. कठपुतळी वाजवणारा काय करत होता? तो कठपुतळी कशी हलवत होता? कठपुतळीवाल्याने प्रेक्षकांशी संवाद साधला की कठपुतळीशी? जर होय, तर कसे?

.....

.....

.....

४. कठपुतळी कार्यक्रमातील सर्वात मनोरंजक दृश्य कोणते होते? तुम्हाला हे मनोरंजक का वाटले?

.....

.....

.....

५. हा कार्यक्रम मनोरंजक बनवण्यासाठी ध्वनी, प्रकाश, पार्श्वभूमी किंवा इतर कोणत्याही घटकांचा वापर करण्यात आला होता का?

.....

.....

.....

जर तुम्हाला थेट कठपुतळीचा कार्यक्रम पाहता आला नाही, तर तुम्ही इंटरनेटवर 'कठपुतळीच्या + भाषा' + (तुमच्या पसंतीची भाषा) हे कीवर्ड वापरून कठपुतळीच्या कार्यक्रमाचे व्हिडिओ शोधू शकता.

मला काय करावे लागेल?

कठपुतळीचा कार्यक्रम सादर करण्याचा पहिला टप्पा म्हणजे गोष्ट निवडणे आणि तिची पटकथा लिहिणे. हे झाल्यावर, गोष्टीतील पात्रांनुसार कठपुतळ्या तयार कराव्या लागतात आणि नंतर त्या गोष्टीवर आधारित कार्यक्रमाची रूपरेषा तयार करावी लागते. शेवटी, मंच तयार करून कठपुतळीचा कार्यक्रम सादर करावा लागतो.

कृती ३: गोष्ट निवडणे / लिहिणे

तुम्ही कठपुतळ्या बनवायला सुरुवात करण्यापूर्वी, तुम्हाला जी कथा सादर करायची आहे त्याबद्दल तुम्ही स्पष्ट असले पाहिजे.

तुम्ही शाळेच्या ग्रंथालयात जाऊन कल्पना जाणून घेण्यासाठी पुस्तके वाचू शकता. किंवा तुम्ही इतर विषयांमध्ये शिकत असलेल्या एखाद्या गोष्टीचा वापर करू शकता, उदाहरणार्थ, भाषेतील कथा किंवा कविता किंवा विज्ञान किंवा सामाजिक शास्त्रातील ऐतिहासिक घटना. तुम्ही तुमच्या आजी-आजोबांनी सांगितलेली कथा देखील निवडू शकता. पर्याय म्हणून, तुम्ही सामाजिक समस्यांवर आधारित, उदाहरणार्थ, स्वच्छ भारत, पोलिओ लसीकरण किंवा नागरिकांचे हक्क आणि जबाबदाऱ्यांवर एक कठपुतळी कार्यक्रम तयार करण्याबद्दल विचार करू शकता.

लक्षात ठेवा, तुम्हाला कठपुतळ्या बनवाव्या लागतील, पटकथा लिहावी लागेल आणि एखादा कार्यक्रम सादर करावा लागेल. त्यामुळे/तुमची कथा छोटी आणि साधी असली पाहिजे, परंतु त्यात काही नाटक किंवा कृती असणे आवश्यक आहे.

तुम्ही कोणती कथा निवडली आणि का?

.....

.....

.....

पुढे, तुम्हाला कथेतील मुख्य घटक ओळखणे आवश्यक आहे. असे करण्यासाठी तक्ता ५.१ तुम्हाला मदत करेल.

तक्ता ५.१: निवडलेल्या कथेतील प्रमुख घटक

प्रश्न.	कथेवर आधारित उत्तरे
ही गोष्ट कशाबद्दल आहे?	
त्याचे शीर्षक काय आहे?	
कथेतील पात्रे कोण आहेत? त्यांचे थोडक्यात वर्णन करा.	
कथा कुठे मांडण्यात आली आहे?	

कथा जसजशी पुढे सरकते तसतशी तिची मांडणी बदलते का?	
गोष्टीची कथा (घटना क्रम) काय आहे?	
मुख्य घटनांचा क्रम लिहा.	
कथेचा मुख्य संदेश काय आहे?	

उपक्रम ४: कठपुतळी कार्यक्रमासाठी पटकथा लिहिणे

जेव्हा तुम्ही थेट सादरीकरण पाहता किंवा चित्रपट पाहता, तेव्हा संवाद, दृश्यांमध्ये बदल, संगीत, कृती आणि इतर अनेक गोष्टी असतात. हे केवळ कथा सांगण्यापेक्षा बरेच काही आहे. कथेचे सादरीकरणामध्ये भाषांतर करणे हे पटकथेचा वापर करून केले जाते.

पटकथेमध्ये गोष्टीतील दृश्यांचा क्रम, पात्रांचे संवाद आणि त्यांच्या भावना क्रमा ने दिलेल्या असतात. त्यात प्रत्येक दृश्यात कठपुतळ्यांची स्थिती आणि हालचाल याबद्दलची माहितीही दिलेली असते. तसेच लहान गाणी किंवा कविता, प्रकाश आणि ध्वनी प्रभाव (light and sound effects) यांसारख्या घटकांचाही उल्लेख पटकथेमध्ये करणे आवश्यक असते. बोलण्याची शैलीही स्पष्टपणे असली पाहिजे स्वाभाविक, अनौपचारिक, औपचारिक, आदेशात्मक किंवा विनम्र, हे सर्व पात्र आणि प्रसंगानुसार ठरवले जाते.

किमान २.३ भूमिका असलेली कथा-निवडण्याचा प्रयत्न करा. कथेनुसार ही – पात्रे प्राणी, मानव, परग्रहवासी असू शकतात.

पटकथा कशी लिहायची हे समजण्यासाठी ‘गोपाल आणि हिल्सा मासा’ ही गोष्ट उदाहरण म्हणून तक्त्या ५.२ मध्ये दिली आहे. ही गोष्ट एका राजाबद्दल आहे, ज्याला दरबारात कोणीही हिल्सा माशाबद्दल बोलणे आवडत नाही. तो आपल्या दरबारी गोपालला आव्हान देतो — एक मोठा हिल्सा मासा खरेदी करून राजवाड्यात आण, पण वाटेत कोणीही त्याबद्दल बोलू नये. गोपाल हे आव्हान स्वीकारतो. तो आपली अर्धी दाढी काढतो आणि अंगावर राख फासतो. लोक त्याच्या विचित्र रूपामुळे इतके आश्चर्यचकित होतात की, त्याच्या हातात असलेल्या मोठ्या हिल्सा माशाबद्दल कोणीही बोलत नाही.

तक्ता ५.२: पटकथा: गोपाल आणि हिल्सा मासा

अनु. क्रं.	पात्र	संवाद आणि शैली	आवश्यक वस्तू	विशेष प्रभाव (उदाहरणार्थ, प्रकाश आणि ध्वनी)
	दृश्य १: राजा सिंहासनावर बसलेला आणि गोपाल त्याच्या समोर उभा असलेला दरबारचा देखावा. भिंतीवर चित्रे असलेला एक सुंदर सभागृह दाखवणारा बॅकड्रॉप.			
१	राजा.	(तक्रार): हिल्सा माशांबद्दल बोलणाऱ्या लोकांना मी कंटाळलो आहे.	राजासाठी सिंहासन (पुड्यापासून बनवलेले आणि सोन्याच्या रंगाने रंगवलेले)	
२	गोपाल	(धीराने): ते थकून जातील आणि थांबेल.		
३	राजा.	(अधीरतेने): केव्हा!!		
४	गोपाल	(दिलासादायक आवाजात): जेव्हा जेव्हा आणखी काही येईल.		
५	राजा.	(रागाने): गोपाल! माझ्याशी वाद घालू नका. मी तुम्हाला आव्हान देतो की कोणीही न बोलता दरबारात एक मोठा हिल्सा मासा आणा.		लाकडी पृष्ठभागावर हात मारण्याचा आवाज
६	गोपाल	(खाली वाकून): महाराज, मी आव्हान स्वीकारतो.		रणशिंगांचा आवाज (खेळण्याचा रणशिंग किंवा एखाद्या व्यक्तीने केलेला आवाज असू शकतो)
दृश्य २				
बाजारपेठेचे ठिकाणबॅकड्रॉपमध्ये एक व्यस्त बाजारपेठ दिसत आहे. जिथे बरेच लोक मंचाकडे पाहत आहेत. गोपालने अर्धी दाढी केली आहे आणि त्याच्या शरीरावर राख लावलेली आहे, त्याने एक मोठा हिल्सा मासा पकडला आहे. शहरातील आणखी एक व्यक्ती उभी आहे आणि आश्चर्याने त्याच्याकडे पाहत आहे.				

कृपया लक्षात घ्या की मंचावर वापरल्या ला लावलेली वलेली बाहुल्यांव्यतिरिक्त इतर वस्तू (आकृती ५.४) आहेत. त्यांचा वापर मांडणी स्पष्टपणे दर्शविण्यासाठी केला जातो (उदाहरणार्थ, राजाचे सिंहासन) आणि सहजपणे हलवता येते (उदाहरणार्थ, हिल्सा मासे, तलवार, चेंडू, कार, वृत्तपत्र). यापैकी काही मंचावर ठेवलेल्या असतात, तर इतर दोरी किंवा काठीला जोडल्यास हलवता येतात.



आकृती ५.४: 'गोपाल अँड द हिल्सा फिश' मधील गोपालची भूमिका करणारी कठपुतळी

आता, तुमच्या कथेसाठी तपशीलवार पटकथा लिहिण्यासाठी तक्ता ५.३ वापरा.

तक्ता ५.३: स्वतःची पटकथा लिहिण्यासाठी नमुना (Template)

अनु. क्र.	पात्र	संवाद आणि शैली	आवश्यक वस्तू	विशेष प्रभाव (उदाहरणार्थ, प्रकाश आणि ध्वनी)
दृश्य १				
१.				
२.				
३.				
दृश्य २				
१.				
२.				

कृती ५: पात्र परिचय

तुम्ही तुमच्या कठपुतळ्या बनवण्यापूर्वी, ते लोक म्हणून कसे असतील याची तुम्ही कल्पना केली पाहिजे. ते उंच किंवा लहान असतील का? ते आनंदी असतील की चिडचिडे? ते मोकळे स्वभावाचे असतील की लाजरे? ह्यांना 'वैशिष्ट्ये' म्हणतात. तुमच्या कठपुतळीची वैशिष्ट्ये ठरवणे हे 'वर्णचित्र रेखाटणे' म्हणून ओळखले जाते. कठपुतळीचा चेहरा आणि शरीर, त्याची अभिव्यक्ती, त्याचा आवाज आणि वागणूक निश्चित करण्यासाठी हे आवश्यक आहे, उदाहरणार्थ, उत्साहित झाल्यावर उड्या मारणे,

आणि दुःखी झाल्यावर खचून जाणे.
(आकृती ५.५).

तुम्हाला कठपुतळी अगदी
प्राण्यांसारखी किंवा मानवी
आकृतीसारखी बनवण्याची गरज नाही.
कठपुतळ्यांचे शरीर, हात आणि हात
लांब असतात. परंतु, कठपुतळीची संपूर्ण
कल्पना मिळवण्यासाठी तुम्हाला त्याचे
शरीर आणि त्याचे व्यक्तिमत्व या दोन्हीची
कल्पना करणे आवश्यक आहे.

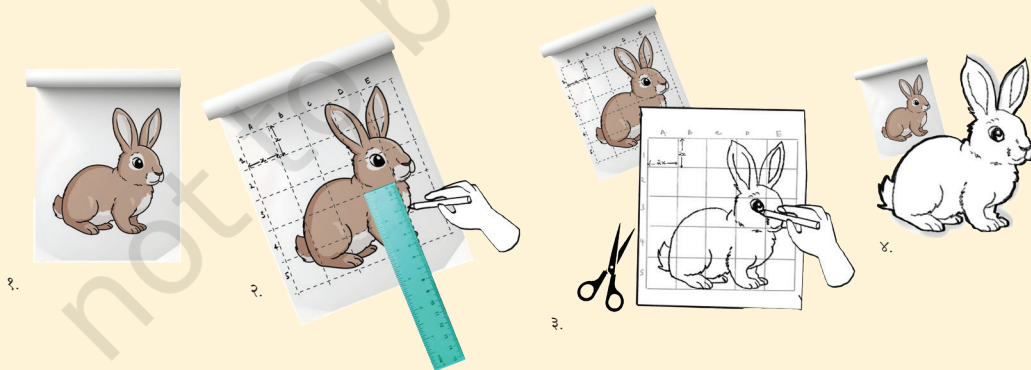
आकृती ५.५: घाबरलेल्या सिंह आणि त्याच्या उंदीर मित्रा बद्दलच्या गोष्टीतील
एक दृश्य. सिंह कागदापासून बनवलेला आहे आणि उंदीर हा मोज्यापासून
बनवलेली कठपुतळी आहे.

पटकथेचा वापर केल्याने चित्र काढणे सोपे होते

समजा, तुमच्या गोष्टीत ससा आहे. तुम्ही कागदावर सशाचे चित्र काढून ते कार्डबोर्डवर चिकटवू
शकता. नंतर त्या कार्डबोर्डला एक काडी (स्टिक) लावून तुम्ही तुमचा ससा कठपुतळी हलवू
शकता.

सशाचे चित्र काढण्यासाठी सशाचा फोटो, ट्रेसिंग पेपर आणि ग्राफ पेपर घ्या.

ट्रेसिंग पेपरवर ससा काढा आणि ग्राफ पेपरवर चिकटवा. पुढे, तुम्हाला ससा काढायचा आहे
त्या चार्ट पेपरवरील ग्राफच्या प्रमाणात रेषा काढा ज्यावर तुम्हाला मोठा ससा तयार करण्यास मदत
होईल. आता तुम्ही – चार्ट पेपरवर ससाच्या प्रत्येक भागावर चिकटवू शकता. काम पूर्ण झाल्यावर रेषा
पुसून टाका आणि तुमच्या सशाचा रंग रंगवा (आकृती ५.६). एकदा ससाच्या शरीरावर काठी
चिकटल्यानंतर, तुमची कठपुतळी तयार आहे.



आकृती ५.६: आलेख कागदाने ससा बनवणे

हे प्रश्न तुम्हाला कठपुतळ्या कशा बनवायच्या याचे नियोजन करण्यास मदत करतील.

१. तुम्ही कोणत्या कठपुतळ्या बनवाल? त्यांची चित्रे खाली दिलेल्या जागेत काढा.



२. त्यांची मुख्य वैशिष्ट्ये काय आहेत?

.....

.....

उपक्रम ६: कठपुतळ्या बनवणे

तुम्ही तुमच्या सभोवती उपलब्ध असलेल्या माती, मऊ लाकूड, गवत, कचरा कागद, वापरलेल्या बाटल्या, पुठा किंवा इतर कोणत्याही सामग्रीने कठपुतळ्या बनवू शकता. उदाहरणार्थ, तुम्ही चार्ट पेपरवर काढलेल्या माशांच्या कापलेल्या आकृती झाडूच्या काड्यांवर (broomstick) चिकटवू शकता आणि त्या हलवून समुद्रातील एक सोपी गोष्ट सांगू शकता. तुम्ही झाडूकाड्याभोवती चार्ट पेपरचा तुकडा गुंडाळू शकता आणि त्यावर चार्ट पेपर किंवा लोकरीसारख्या साहित्यापासून बनवलेले नाक, डोळे, कान चिकटवू शकता. –

कठपुतळ्या तयार करण्यासाठी तुम्ही वापरू शकता अशा साहित्य आणि वस्तूंची काही उदाहरणे आकृती ५.७ ते ५.१३ मध्ये दिली आहेत. इतर साहित्य वापरून पहा आणि तुम्ही काय करू शकता ते पहा.

१. मोज्यांपासून बनविलेली कठपुतळी

तुम्ही जुने मोजे घेऊन त्यावर डोळे, नाक आणि तोंड शिवून सहजपणे मोज्यांच्या कठपुतळ्या तयार करू शकता. तसेच, त्या मोज्यांना जुन्या लोकरीचे केस शिवून तुम्ही त्यांना केसही लावू शकता.

तुम्ही मोज्यांच्या कठपुतळ्या हातावर घालून हलवू शकता (चित्र ५.७).

आकृती ५.७: लोकरीने केस शिवलेल्या मोज्यांच्या कठपुतळी

२. चमचा आणि काटा कठपुतळ्या

तुम्ही पोलाद किंवा लाकडी चमच्याने आणि काटे (अगदी आइस्क्रीमची चमच्याने आणि डिस्पोजेबल काटे) वापरून कठपुतळ्या बनवू शकता. तुम्ही फक्त चमच्याने चेहरा रंगवू शकता आणि काट्यावर वाळलेले गवत गुंडाळू शकता आणि नंतर त्यावर चेहरा रंगवू शकता (आकृती ५.८).



आकृती ५.८: चमच्याने आणि काट्याच्या कठपुतळ्या बनवणे

तुम्ही या कठपुतळ्यांना कागदाच्या कपड्यांनी सजवू शकता आणि स्केच पेन किंवा पेन्सिल वापरून रंगवू शकता.

तुम्ही या कठपुतळ्या चमच्याने आणि काट्याने हलवू शकता.

३. चप्पल / बूट पासून बनविलेली कठपुतळ्या

तुम्ही बुटाच्या तळव्यावर रंगकाम करू शकता किंवा त्यावर केस आणि मिशांसाठी लोकरीचे धागे बांधू किंवा चिकटवू शकता. /डोळ्यांसाठी बटणे चिकटवू शकता किंवा ते थेट रंगवू शकता (चित्र ५.९).

चप्पलच्या पट हातात धरून किंवा हातावर बूट घालून तुम्ही या कठपुतळ्या हलवू / नाचवू शकता.

(अ)

(ब)

आकृती ५.९: (अ) बुटाच्या तळव्यावर चेहरा रंगवलेली कठपुतळी.

(ब) लोकरीचे केस आणि मिशा दोरा व गोंदाच्या मदतीने चिकटवलेली, तसेच बुचापासून बनवलेले डोळे असलेली चप्पल कठपुतळी.

४. चेंडूच्या कठपुतळ्या

तुम्ही चेंडूने चेहेरे तयार करू शकता. फक्त चेंडूच्या तळाशी एक जादूची काडी घाला जेणेकरून तुम्ही तो हलवू शकाल. तुम्ही—चेंडूच्या कठपुतळीवर चेहरा रंगवू शकता किंवा चेंडूच्या बाजूंना नाक आणि कानांसारखे दिसण्यासाठी कापलेल्या कागदाच्या तुकड्यांना चिकटवू शकता (आकृती ५.१०).



आकृती ५.१०: चेंडूच्या कठपुतळ्या कागदाने बांधून त्यावर नाक, डोळे चिकटवा चिकटवा आणि नंतर रंगवा. चेंडूमध्ये हालचाल करण्यासाठी एक झाडूची काडी घातली जाते.

५. भाजीपाल्याच्या बाहुल्या

भाज्या-बटाटे, कांदे, बिट आणि टूथपिक्ससारख्या वस्तूंचा वापर करून तुम्ही कठपुतळ्या देखील तयार करू शकता. नाक, तोंड आणि डोळे तयार करण्यासाठी तुम्ही मुळा आणि गाजर यासारख्या इतर भाज्यांचा वापर करू शकता (आकृती ५.११).

तुम्ही या कठपुतळ्या काट्या वापरून हलवू शकता.

आकृती ५.११: बटाटे आणि काट्यांपासून बनवलेली कठपुतळी

६. पानांच्या कठपुतळ्या

तुम्ही पानांच्या कठपुतळ्या देखील तयार करू शकता. ही एकतर वाळलेली पाने असू शकतात जी सहजपणे फुटत नाहीत किंवा हिरवी पाने असू शकतात. जर तुम्ही हिरवी पाने वापरत असाल, तर तुम्ही हात आणि बाहू तयार करण्यासाठी जोडलेल्या फांद्यांचा वापर करू शकता (आकृती ५.१२).

या कठपुतळ्या तुम्हाला हव्या त्या ठिकाणी घेऊन तुम्ही हलवू शकता.

(a)



(b)

आकृती ५.१२: (अ) पाने आणि देठांपासून बनवलेली पानाची कठपुतळी (ब) वाळलेल्या पानांपासून बनवलेली कठपुतळी.

७. पुड्याची कठपुतळी

तुम्ही टाकून दिलेल्या पुड्यानेही कठपुतळ्या तयार करू शकता (आकृती ५.१३). शरीराव्यतिरिक्त, तुम्ही डोळे, नाक, तोंड आणि अगदी मिशा सारखे दिसण्यासाठी पुड्याचे लहान तुकडे कापून चिकटवू शकता.

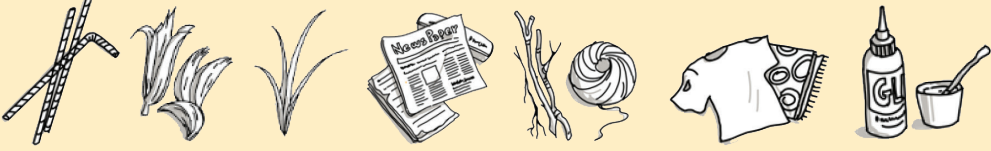


आकृती ५.१३: टाकून दिलेल्या पुड्यापासून बनवलेले कठपुतळी; कार्डबोर्डचे डोळे, नाक, तोंड, कान आणि केस कापून शरीरावर चिकटवलेले. अनेक झाडूंच्या काठ्या एकत्र टेप गुंडाळल्या जातात आणि त्या हलवण्यासाठी कठपुतळीच्या आधारासाठी वापरल्या जातात.

८. कठपुतलीची डोकी बनवणे

तुम्ही डोके आणि पोशाख असलेली कठपुतली तयार करण्याचा प्रयत्न करू शकता. आकृती ५.१४ तुम्ही डोके कसे बनवू शकता हे दर्शवते. आकृतीमध्ये दर्शविल्याप्रमाणे साहित्य गोळा करा आणि सुरुवात करा.

साहित्य: फांद्या, काड्या, वर्तमानपत्रे, धागा, कापड आणि पाण्यातील गोंद चे द्रावण.



पायरी १



दोन लहान फांद्या घ्या आणि त्यांना अधिक चिन्हामध्ये बांधा.

पायरी २



पेंढा किंवा भूसा यापैकी जो काही उपलब्ध असेल तो घ्या आणि चेंडू बनवा. अधिक चिन्हाभोवती धाग्याने बांधून गोल किंवा अंडाकृती आकार तयार करा (पर्यायाने, जर तुम्हाला भूसा किंवा भूसा सापडत नसेल तर तुम्ही वर्तमानपत्र वापरू शकता).

पायरी ३



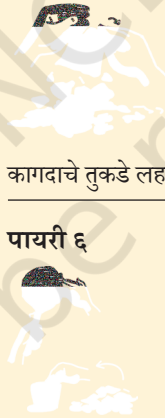
चेंडूभोवती वर्तमानपत्र गुंडाळा.

पायरी ४



आता थोडे पाणी असलेली वाटी घ्या आणि त्यात गोंद घाला (३:१:: पाणी: गोंद). ते चांगले मिसळा आणि बाजूला ठेवा.

पायरी ५



कागदाचे तुकडे लहान लहान फाडा.

पायरी ६



फाटलेला कागदाचा तुकडा घ्या. तो पाण्याच्या गोंद द्रावणात बुडवून गोल चेंडूवर चिकटवा (पायरी ३ पासून). संपूर्ण पृष्ठभाग पाण्यातील गोंद द्रावणात बुडवलेल्या कागदाने झाकले जाईपर्यंत ही प्रक्रिया सुरू ठेवा.

पायरी ७



चेंडू वाळू द्या.

पायरी ८



वर्तमानपत्र किंवा इतर साहित्य वापरून डोक्यावर नाक आणि डोळे काढा.

पायरी ९



डोक्याला रंगवा.



आकृती ५.१४: चेंडूची कठपुतली बनवणे

ऑनलाइन साधनांमधून शिकणे

तुम्ही कागदी - लगदा वापरूनही डोके तयार करू शकता. 'कागदी-लगदा कसे बनवायचे' या मुख्य शब्दांचा वापर करून कागदी - लगदा तयार करणे शिकण्यासाठी ऑनलाइन शोधा (आकृती ५.१५).

आकृती ५.१५: कागदी लगदा डोके बनवणे

चेहऱ्याचे रंगकाम

कठपुतळीचे डोके तयार करण्याचे अनेक वेगवेगळे मार्ग आहेत. तुम्ही डोळे, नाक, ओठ आणि कान यांचे असे कल्पना चित्र काढावे, जे भावना व्यक्त करेल (चित्र ५.१६). उदाहरणार्थ . हसरा चेहरा, रागावलेला चेहरा, हसत-खिदळत असलेला चेहरा इत्यादी. एकदा तुम्ही कोणती भावना दाखवायची ते ठरवल्यावर, कठपुतळीच्या डोक्यावर कागद लावा — यासाठी तुम्ही पेपर टेप वापरू शकता.

पेपर टेपवर कठपुतळीचे भाव (expression) रंगाने दाखवा. खालील चौकटीत कठपुतळीच्या डोक्याचे चित्र काढा किंवा चिकटवा.



(a)

आकृती ५.१६: (अ) विविध प्रकारचे चेहरे; (ब) रंगीत कठपुतळी चेहरा

(b)

त्वचेचा रंग आपल्या त्वचेच्या रंगासारखाच रंगवण्याची गरज नाही. कठपुतळी हे एक काल्पनिक पात्र असल्याने, रंग देखील काल्पनिक असू शकतात. चेहरा रंगवण्यासाठी तुम्ही वेगवेगळ्या रंगांचा वापर करू शकता.

शरीर तयार करणे

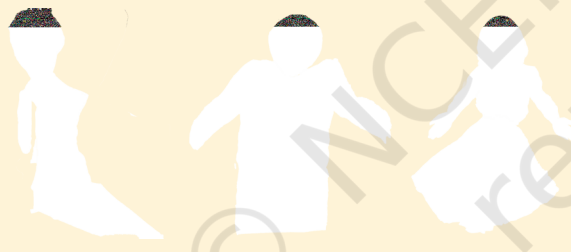
कठपुतळीचे शरीर तयार करण्याचे विविध मार्ग आहेत. आकृती ५.१७ मानवी कठपुतळी तयार करण्याचा एक मार्ग दर्शविते.

पायरी १:



एक जुने कापड घ्या आणि ते लांब पोशाखाच्या आकारात कापून घ्या. आकारमान असे असावे की कठपुतळीच्या डोक्याला लावलेली काठी किंवा काठी झाकली गेली असेल.

पायरी ३:



तुम्ही शर्ट आणि लांब स्कर्ट किंवा पॅट देखील बनवू शकता आणि तुमची इच्छा असल्यास ते कठपुतळीला जोडू शकता.

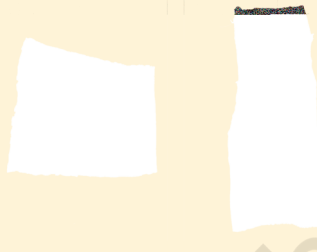
पायरी ४:



तुम्ही कागदावरील पुड्याच्या तुकड्यावर हात काढू शकता. त्यानंतर कार्डबोर्ड योग्य आकारात कापा. कठपुतळीच्या कपड्यांच्या बाह्यांना हे हात जोडून द्या.

आता तुमच्या कठपुतळ्यांसोबत मजा करा.

पायरी २:



धागा आणि सुई वापरून कापड शिवणे.

आकृती ५.१७: कठपुतळी पूर्ण करणे

तुम्ही वेगवेगळ्या प्रकारच्या कपड्यांसह तुम्हाला हव्या तितक्या कठपुतळ्या बनवू शकता (आकृती ५.१८).

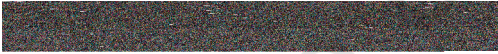


आकृती ५.१८: तुमच्या कठपुतळ्या कार्यक्रमासाठी तयार आहेत.

हालचाल

सादरीकरण करताना, कठपुतळ्यांच्या हालचालींमुळे कथा जिवंत होईल. कठपुतळीला हालचाल देण्यासाठी तुम्ही सर्जनशील असणे आवश्यक आहे. उदाहरणार्थ, तुम्ही कठपुतळीच्या मानेच्या मागील बाजूस किंवा त्याच्या हातांना दोरी जोडू शकता. तुम्ही/तुमच्या हातांनी त्याचा जबडा उघडून कठपुतळीला हसवू शकता, त्याच्या शरीराला जोडलेली काठी वापरून तुम्ही कठपुतळी उडवू शकता, तुम्ही कठपुतळी हातावर चढवून वापरू शकता. (आकृती ५.१९ ५.२०).

आकृती ५.१९: या कठपुतळ्या हलवण्यासाठी काठ्या वापरल्या जातात.



(a)

(b)

आकृती ५.२०: (अ) आणि (ब) कठपुतळ्या दोरीचा वापर करून हलवल्या जातात आणि वेगवेगळ्या भागांनी एकर जोडल्या जातात जेणेकरून त्या हलू शकतील.

तुम्ही तुमच्या कठपुतळीला कसे हलवाल?

.....

.....

पटकथेनुसार, कठपुतळीच्या चेहऱ्यावरील हावभाव (उदाहरणार्थ, हसरा चेहरा, रागावलेला चेहरा, दुःखी चेहरा) किंवा त्याच्या शरीराची स्थिती (उदाहरणार्थ, उभा असलेला वाघ, वाघ खाली पडलेला) बदलण्याची आवश्यकता असू शकते. वेगवेगळ्या अभिव्यक्ती आणि स्थानांसह प्रत्येक पात्रासाठी एकापेक्षा जास्त कठपुतळ्या बनवून हे शक्य आहे.

तुमच्या कठपुतळ्यांना अंतिम रूप देणे

तुम्ही विविध कठपुतळ्या वापरून प्रयोग केले आहेत. आता, तुमच्या कार्यक्रमासाठी कठपुतळ्या बनवण्याच्या दिशेने काम करण्यास सुरुवात करा.

कृपया तक्ता ५.४ भरा कारण यामुळे तुम्हाला तुमच्या कठपुतळ्यांचे नियोजन करण्यास मदत होईल. तुमच्या कठपुतळ्यांबद्दल तपशील जोडण्यात मदत करण्यासाठी तक्त्यामध्ये एक उदाहरण दिले आहे.

तक्ता ५.४: तुमच्या कठपुतळ्यांचे नियोजन करा

कठपुतळीचे प्रकार (उदाहरणार्थ, मानव किंवा प्राणी) आणि त्यांची नावे	तुम्ही कोणते साहित्य वापरले?	तुम्ही काय केले?	कठपुतळ्या कशा हलतील?	तुम्ही या कठपुतळ्यांचा कसा वापर कराल?
चेंडूपासून बनलेली राजेश आणि गीता नावाची दोन मानवी डोकी	चेंडू, झाडू, स्केच पेन	चेंडू डोक्याचा आकार देतो. मी स्केच पेन वापरून डोळे आणि तोंड काढले. त्याचा हसरा चेहरा 'इमोजी' सारखा आहे.	डोके फिरवण्यासाठी चेंडूला झाडूची काठी लावली जाते.	दोन लोक एकमेकांशी एखाद्या गोष्टीबद्दल बोलत असल्याची कथा सांगण्यासाठी या कठपुतळ्यांचा वापर केला जाऊ शकतो. संवाद मजेदार आणि हास्यास्पद असू शकतात.

तुम्ही कठपुतळ्या पहिल्याच प्रयत्नात योग्य बनवल्या का, की त्यात काही बदल किंवा सुधारणा करावी लागली? जर हो, तर का आणि तुम्ही काय बदल केले ते समजावून सांगा.

.....

.....

आता तुम्ही कार्यक्रमाच्या तयारीसाठी तयार आहात.

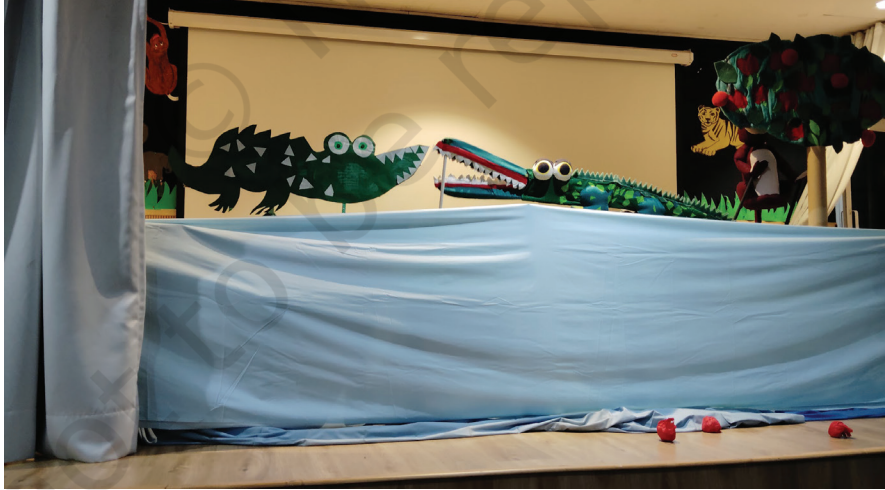
कृती ७: कठपुतळी प्रदर्शन

कठपुतळ्यांसोबत सराव सुरू करा. उत्कृष्ट कार्यक्रम होण्यासाठी प्रत्येकाला आपापल्या जबाबदाऱ्यांबद्दल स्पष्ट माहिती असणे आवश्यक आहे. तुमच्यापैकी काहीजण कठपुतळी हालवणारे (कठपुतळीकार) असतील, काहीजण प्रकाश आणि ध्वनी परिणाम देतील, तर काहीजण दृश्यांनुसार पार्श्वभूमी (बॅकड्रॉप) बदलतील. तुमच्या कथेप्रमाणे आणखी काही गोष्टी करणे आवश्यक असू शकते.

एक उत्तम कठपुतळी प्रदर्शन होण्यासाठी खालील घटक असणे अत्यंत महत्वाचे आहे:

अ. स्टेज

ज्या ठिकाणी कार्यक्रम सादर केला जातो, ती जागा खूप महत्वाची आहे. प्रथम, एक ‘मंच’ तयार करण्यासाठी संधी असणे आवश्यक आहे जेणेकरून प्रेक्षकांना कठपुतळ्या स्पष्टपणे दिसू शकतील. दुसरे म्हणजे, प्रेक्षकांना बसण्यासाठी जागा असणे आवश्यक आहे. मंच तयार करण्याचे वेगवेगळे मार्ग आहेत (आकृती ५.२१ ते ५.२३).



आकृती ५.२१: टेबल झाकणारी चादर मंच म्हणून वापरली जाते. बेडशीट कठपुतळीवाल्याला लपवेल, जो त्यांच्या हातांनी किंवा कठपुतळ्यांच्या शरीराला जोडलेल्या काठ्यांनी कठपुतळ्या हलवू शकतो.

आकृती ५.२२: कठपुतळीकाराला झाकण्यासाठी पडद्यासारखा चादर (bedsheet) देखील वापरता येते. जर कठपुतळीकार दोऱ्यांचा वापर करत असेल, तर ती चादर टेबलच्या मागे दोऱ्यांना बांधून पडद्याप्रमाणे लावता येते.

आकृती ५.२३: कठपुतळी प्रदर्शनासाठी मंच म्हणून वापरली जाणारी चौकट. चौकट बरोबर आयताकृती असावी (चित्रपटगृहात चित्रपट पाहण्यासारखी). हे वेगवेगळ्या साहित्यासह तयार केले जाऊ शकते, परंतु 'खिडकी' चा आकार कठपुतळ्या आणि त्यांची हालचाल स्पष्टपणे दिसण्यासाठी पुरेसा मोठा आहे याची काळजी घ्या.

लक्षात ठेवा, कार्यक्रमात वापरणाऱ्या कठपुतळ्या मंचाजवळ, पण प्रेक्षकांना न दिसेल अशा ठिकाणी ठेवाव्यात. उदाहरणार्थ, तुम्ही टेबल झाकण्यासाठी वापरलेल्या कापडाच्या मागे कठपुतळ्या ठेवू शकता.

१. तुम्ही कठपुतळी प्रदर्शन कुठे करणार आहात?

.....

२. कार्यक्रमादरम्यान तुम्ही कठपुतळ्या कुठे ठेवाल?

.....

ब. पार्श्वभूमी

पार्श्वभूमी खूप महत्त्वाची आहे कारण ती कथेची मांडणी दाखवते. कथा एका दृश्यातून दुसऱ्या दृश्यात जात असताना मांडणी बदलू शकते आणि त्यामुळे पार्श्वभूमी बदलू शकते. तुम्ही ही वेगवेगळी मांडणी

चार्ट पेपरवर किंवा जुन्या बेडशीटवर काढू किंवा रंगवू शकता (आकृती ५.२४). जसजसे दृश्य

आकृती ५.२४: प्राण्यांसह जंगल दर्शविणारी पार्श्वभूमी

बदलते तसतशी पार्श्वभूमीही बदलते. तुम्ही पडद्यावर पार्श्वभूमी काढू शकता आणि हुक किंवा पिना वापरून ती सरकवू शकता.

१. तुम्ही तयार केलेल्या पार्श्वभूमीचे थोडक्यात वर्णन करा.

.....

.....

क. प्रॉप्स

प्रॉप्सचे प्रकार ते कसे वापरायचे यावर अवलंबून असतील. उदाहरणार्थ, आपण खुर्ची, बिछाना किंवा सिंहासन इत्यादी तयार करण्यासाठी जाड पुड्याचा वापर करू शकतो.

पण जर प्रोप (साहित्य) कठपुतळीकार वापरत असेल किंवा हातात धरत असेल, तर ते फारच हलके असावे. अशा प्रोपसाठी सोपे साहित्य वापरता येते — उदाहरणार्थ, कागद (जसे वर्तमानपत्र), चपाती अॅल्युमिनियम (जसे तलवार, सुरी), कार्डबोर्ड किंवा वापरलेली भांडी (जसे गॅस शेगडी, ताटे).

आकृती ५.२५: झाडावरून माकड सफरचंद तोडत आहे हे दाखवण्यासाठी आधार म्हणून वापरलेले झाड. माकडाचा हात त्याला जोडलेल्या काठीच्या मदतीने हलवला जातो.

१. तुम्ही तयार केलेल्या साधनसामग्रीचे थोडक्यात वर्णन करा.

.....

.....

ड. आवाज

कठपुतळीमध्ये आवाजाचे नियमन अत्यंत शक्तिशाली भूमिका बजावते; कठपुतळी तिच्या किंवा त्याच्या आवाजाद्वारे कार्य करते. पात्रांमध्ये फरक करण्यासाठी तुम्ही प्रत्येक कठपुतळीला वेगळा आवाज दिला पाहिजे. उदाहरणार्थ, सिंहाच्या कठपुतळीचा आवाज खोल, प्रभावी असू शकतो, तर ससाचा आवाज उंच, खेळकर असू शकतो.

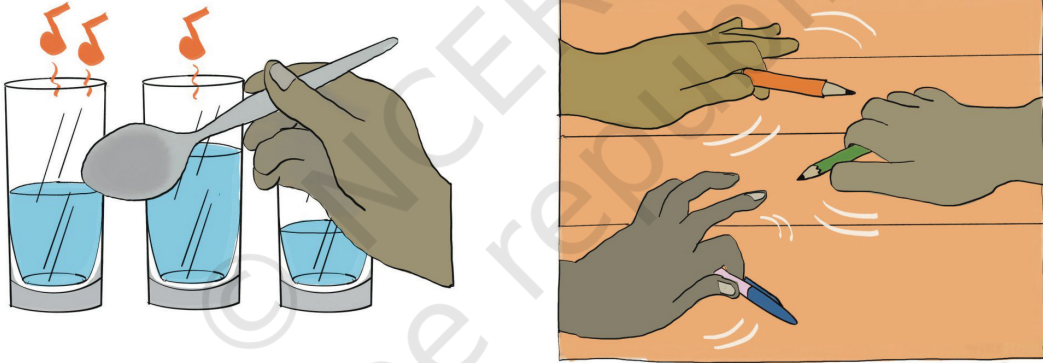
तुम्ही काय म्हणत आहात हे प्रेक्षकांना समजते याची खात्री करण्यासाठी, स्पष्टपणे आणि मोठ्याने बोला. आवाजाच्या संयोजनाचा वापर करून आनंद, भीती किंवा उत्साह

यासारख्या भावना दाखवण्याचा सराव करा. उदाहरणार्थ, पाठलाग करताना भीतीदायक आवाज करा किंवा रहस्यमय क्षणी कुजबुज करा.

तुम्ही लिहिलेल्या पटकथेचा संदर्भ घ्या. संवादांसाठी कठपुतळ्यांसह आवाज अभिनय करण्याचा प्रयत्न करा. जिथे आवश्यक असेल तिथे ध्वनी वाजवण्याचा किंवा एकत्र गाण्याचा सराव करा. सराव ही तुमच्या प्रयत्नांच्या यशाची गुरुकिल्ली आहे.

ई. ध्वनी आणि संगीत

कथानकाच्या पार्श्वसंगीतावर किंवा ध्वनी परिणामांवर अवलंबून तुमच्या कठपुतळी प्रदर्शनात वेगवेगळ्या प्रकारचे आवाज असावेत, जसे की पावसाच्या आधी ढगांचा गडगडाट. तुम्ही संगीत वाद्ये वापरू शकता किंवा पेन्सिल, स्केल किंवा तुमच्या बोटांनी जमिनीवर किंवा डेस्कवर टॅप करून आवाज निर्माण – करू शकता. तुमच्या कार्यक्रमासाठी संगीत तयार करण्यासाठी तुम्ही पाण्याच्या वेगवेगळ्या पातळ्यांसह काचेवर किंवा बाटलीवर टिचकी मारू शकता. ध्वनी प्रणालीचा वापर करून तुम्ही वेगवेगळ्या ध्वनी परिणामांचा प्रयोग करू शकता; उदाहरणार्थ, मायक्रोफोनमध्ये शिष्टी वाजवल्याने वाऱ्याचा आवाज निर्माण होतो (आकृती ५.२६).



आकृती ५.२६: संगीत तयार करणे

संगीत आणि ध्वनी प्रभाव आणि तुम्ही ते कसे निर्माण कराल हे ठरवण्यासाठी तुमच्या पटकथेचा (तक्ता ५.३) संदर्भ घ्या.

तुम्ही कीबोर्ड्स वापरून + संगीत ऑनलाइन शोधू + शकता: रोमांचक उत्सव + संगीत कॉपीराइट नाही

फ. प्रकाश

कठपुतळीच्या कार्यक्रमात प्रकाश आवश्यक असतो, कारण त्यामुळे प्रेक्षकांना कठपुतळ्या दिसतात आणि विशेष परिणामही तयार करता येतात. जर कार्यक्रम दिवसा बाहेर होत

असेल, तर प्रकाशाची गरज नसते. पण जर कार्यक्रम अंधाऱ्या जागेत होत असेल, तर दिवे कुठे ठेवायचे हे आधी ठरवावे लागते. उदाहरणार्थ, तुम्ही पडद्यामागे टॉर्च लावून चंद्र, सूर्य किंवा जादूचा दिवा दाखवू शकता. तसेच तुम्ही फेरी लाइट्स, टेबल लॅम्प किंवा मातीचे दिवे (दिया)देखील वापरू शकता.

प्रकाशाचे परिणाम आणि ते तुम्ही कसे निर्माण कराल हे ठरवण्यासाठी तुमच्या लिपीचा (तक्ता ५.३) संदर्भ घ्या.

ज. कठपुतळी

कठपुतळीवाल्याने संवादांचा चांगला सराव करणे आवश्यक आहे. लक्षात ठेवा, कठपुतळीबोलत आहे, तुम्ही नाही. कठपुतळी कधी मंचावर प्रवेश करेल. आणि कधी मंचावरून बाहेर पडाल हे देखील तुम्हाला माहित असले पाहिजे.

दुसरे म्हणजे, कठपुतळी प्रेक्षकांशी बोलत असताना कठपुतळीकाराने कठपुतळीकडे पाहिले पाहिजे. याचा अर्थ असा की एक कठपुतळीकार म्हणून तुमचा चेहरा भावनांविना सपाट असणे आवश्यक आहे. जेणेकरून प्रेक्षक तुमच्याकडे नव्हे तर कठपुतळीकडे पाहतील.

उपक्रम ८: कठपुतळी प्रदर्शन आयोजित करणे

आता कार्यक्रमाची वेळ आली आहे. कार्यक्रमाच्या आधी ५.५ क्रमांकाच्या तक्त्यातील यादी बघण्यास विसरू नका:

तक्ता ५.५: पूर्व-दर्शनी सूची

अनु. क्रं.	प्रश्न.	होय/नाही/
१.	तुमची पटकथा तयार आहे का?	
२.	प्रत्येक पात्रासाठी तुम्ही कठपुतळ्या बनवल्या आहेत का?	
३.	कठपुतळ्यांसाठी पोशाख तयार आहे का?	
४.	तुम्ही कठपुतळ्या हलवू शकता का?	
५.	तुम्ही अनुक्रम आणि संवाद निश्चित केला आहे का?	
६.	स्टेज तयार आहे का?	
७.	साधने तयार आहेत का?	
८.	तुम्ही पार्श्वसंगीत, ध्वनी आणि प्रकाश परिणाम निश्चित केले आहेत का?	
९.	तुम्ही रीहर्सल केली आहे का?	
१०.	या कार्यक्रमाची ओळख कोण करून देईल आणि कार्यक्रमानंतर कलाकारांची ओळख कोण करून देईल हे तुम्ही ठरवले आहे का?	

खाली दिलेल्या जागेत मंच आणि आसनस्थळाचे रेखाचित्र काढा.



सर्व काही ठरवल्यानंतर, तुम्ही 'कौशल मेळ्याच्या' दरम्यान एक कार्यक्रम आयोजित करू शकता.

कार्यक्रमानंतर कलाकारांनी विनम्रतेने झुकून आणि संघ सदस्याने कलाकारांची ओळख करून द्यावी. कथेच्या लेखकाचे कौतुक करायला विसरू नका आणि ज्यांनी तुम्हाला कार्यक्रम सादर करण्यास मदत केली त्या सर्वांची नावे नमूद करायला विसरू नका.

तुम्ही तक्ता ५.६ मध्ये कलाकारांची यादी करू शकता. त्यांच्या भूमिका कठपुतळी वादक, पटकथा लेखक, संगीत, कलाकृती, कठपुतळी बनवणे, प्रकाशयोजनाकार इत्यादी असू शकतात.

तक्ता ५.६: कठपुतळी प्रदर्शनाचे कलाकार

अनु. क्रं.	कलाकाराचे नाव	भूमिका.
१.		
२.		
३.		
४.		
५.		

कार्यक्रमानंतर, सादरीकरणाबद्दल प्रेक्षकांकडून अभिप्राय मिळवा.
तुम्ही प्रेक्षकांना खालील प्रश्न विचारू शकता:

१. कार्यक्रमाचा कोणता भाग त्यांना सर्वात जास्त आवडला?

.....
.....

२. ते अधिक चांगले करण्यासाठी त्यांच्या कोणत्या सूचना आहेत?

.....
.....

मी इतरांकडून काय शिकलो?

तुम्ही तुमच्या समूहाकडून किंवा मित्रांकडून मदत आणि मार्गदर्शन घेतले असेल. ते कठपुतळ्या बनवण्यासाठी, ध्वनी आणि हलके प्रदर्शन करण्यासाठी, वेशभूषेसाठी किंवा मंच उभारण्यासाठी असू शकते. तुम्ही शिकलेल्या तीन सर्वात महत्त्वाच्या गोष्टी लिहा.

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

मी काय केले आणि त्यासाठी किती वेळ लागला?

एखादा उपक्रम पूर्ण करण्यासाठी किती वेळ लागतो हे समजून घेणे महत्त्वाचे आहे.

प्रत्येक उपक्रमावर तुम्ही खर्च केलेल्या तासांच्या अंदाजे वेळेचा हिशोब करा. खाली दिलेल्या कालमर्यादित त्यांना चिन्हांकित करा. जर तुम्ही पुस्तकात सुचवलेल्या क्रियाकलापांपेक्षा जास्त केले असेल, तर कृपया संख्या आणि वेळ जोडा.

उपक्रम	१	२	३	४	५	६	७	८
लागलेला वेळ (कालावधी)	---	---	---	---	---	---	---	---

मी आणखी काय करू शकतो?

१. तुमच्या कठपुतळ्यांमध्ये अधिक हालचालींचा समावेश करा. कार्यक्रमाच्या गरजेनुसार तुम्ही हात, पाय किंवा मानेवर हालचाली जोडू शकता.
२. प्रकाश परिणाम तयार करण्यासाठी प्रकाश, आरसा आणि परावर्तन यांचा वापर करून पाहा.
३. एनिमेशन तयार करण्यासाठी तुम्ही कठपुतळ्या आणि संगणकाचे सॉफ्टवेअर वापरू शकता का?

महत्वाची सूचना: तुम्ही स्टॉप-मोशन ऍप्लिकेशनचा वापर करून कागदी कटआउट्स बनवू शकता आणि हालचाली तयार करू शकता.

विचार करा आणि उत्तर द्या

१. तुम्हाला काय करायला मजा आली?
२. तुम्हाला कोणत्या आव्हानांना सामोरे जावे लागले?
३. पुढच्या वेळी तुम्ही वेगळे काय कराल?
४. तुमच्या पटकथा आणि कठपुतळी कार्यक्रमाची तुलना चित्रपट, दूरचित्रवाणी कार्यक्रम, व्यंगचित्रे किंवा एनिमेशन किंवा इतर कोणत्याही सादरीकरणाशी करा. त्यांच्यात काय साम्य आणि फरक आहे?
५. तुम्ही नुकतेच केलेल्या कामाशी संबंधित कामांची काही उदाहरणे ओळखा. उदाहरणार्थ, पटकथा लेखन, कठपुतळी तयार करणारा, वेशभूषा डिझायनर, आवाज मॉड्युलेशन, प्रकाश आणि ध्वनी तंत्रज्ञ. आजूबाजूला बघा, लोकांशी बोला आणि तुमचे उत्तर लिहा.