ରଙ୍ଗମଞ୍ଚ

"एतद्रसेषु भावेषु
सर्वकर्मक्रियासु च।
सर्वोपदेशजननं
नाट्यमेतद्भविष्यति॥" ॥११३॥

ଏତଦ୍ରସେଷୁ ଭାବେଷୁ
ସର୍ବକର୍ମକ୍ରିୟାସୁ ଚ।
ସର୍ବୋପଦେଶଜନନଂ
ନାଟ୍ୟମେତଭବିଷ୍ୟତି||

ଅର୍ଥ

ଏଥିରୁ ଉତ୍ପନ୍ନ କାର୍ଯ୍ୟ, ପରିସ୍ଥିତି ଏବଂ ଭାବନା ମାଧ୍ୟମରେ, ନାଟକ ସମସ୍ତଙ୍କ ପାଇଁ ଶିକ୍ଷଣୀୟ ହେବ |

ଉତ୍ସ: ନାଟ୍ୟଶାସ୍ତ୍ର, ଅଧ୍ୟାୟ ୧

ମଧ୍ୟମ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ପାଇଁ ନାଟ୍ୟଶାଳା

ସୃଜନଶୀଳ, ସକାରାତ୍ମକ ଏବଂ ଆନନ୍ଦଦାୟକ

କାହାଣୀ, ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି ଓ କଳ୍ପନା ଉପରେ ଆଧାରିତ ନାଟ୍ୟଶାଳା ଭଳି ପ୍ରସଙ୍ଗରେ କୌଣସି ଭୁଲ ଉତ୍ତର ମିଳିବ ନାହିଁ । ଛାତ୍ରମାନଙ୍କୁ ଭିନ୍ନ ଭାବରେ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା, ଚିନ୍ତାଧାରା ସହିତ ପରୀକ୍ଷଣ କରିବା ଏବଂ ନିଜକୁ ଅନନ୍ୟ ଉପାୟରେ ପ୍ରକାଶ କରିବା ଏକ ଆଦର୍ଶ ପରିବେଶ ହେବ । ଏକ ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଯାହା ପିଲାଙ୍କ ପାଇଁ ସେମାନଙ୍କର ଚିନ୍ତାଧାରାକୁ ମୁକ୍ତ ଭାବରେ ବାଣ୍ଟିବା ପାଇଁ ନିରାପଦ ଅନୁଭବ କରେ, ଉପହାସ କିମ୍ବା ହସିବା ବିନା ଯାହା ମଞ୍ଚ କକ୍ଷାକୁ ଫଳପ୍ରଦ କରିବ । ସହପାଠୀମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ପାରସ୍ପରିକ ସମ୍ମାନ ଏବଂ ସମର୍ଥନକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିବା ପାଇଁ ଶିକ୍ଷକ ତଥା ପିଲାମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଏହି ମାନସିକତା ସୃଷ୍ଟି କରିବା ସାମଗ୍ରିକ ଶିକ୍ଷାକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିବାର ଏକ ଉତ୍ତମ ଉପାୟ ।

ନାଟ୍ୟଶାଳାକୁ ବାସ୍ତବ ବିଶ୍ୱ ଦକ୍ଷତା ସହ ସଂଯୋଗ କରିବା

ଯେହେତୁ ପିଲାମାନେ ନିଜ ଆଖପାଖ ଦୁନିଆ ବିଷୟରେ ଅଧିକ ବୁଝିବା ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତି, ପରିସ୍ଥିତିର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୁଅନ୍ତି ଏବଂ ପୂର୍ବ ଅପେକ୍ଷା ଅଧିକ ଜଟିଳ ଭାବନାକୁ ପରିଚାଳନା କରନ୍ତି ତେବେ ମଞ୍ଚ ଆହୁରି ପ୍ରାସଙ୍ଗିକ ହୋଇଯାଏ । ମଞ୍ଚ ମାଧ୍ୟମରେ ପ୍ରାପ୍ତ ଦକ୍ଷତା ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେବା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଅଟେ । ସହାନୁଭୂତି ଲିଙ୍ଗ ଏବଂ ବିଫଳତାକୁ ସମ୍ଭାଳିବା ଭଳି ଭାବନାତ୍ମକ ଦକ୍ଷତା ସହିତ ସାର୍ବଜନୀନ ଭାଷଣ, ସମସ୍ୟା ସମାଧାନ ଏବଂ ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ଭଳି ଜୀବନ ଦକ୍ଷତା ଛାତ୍ରମାନଙ୍କୁ ଜଣେ ଅଭିନେତା କିମ୍ବା ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ହେବା ବ୍ୟତୀତ ମଞ୍ଚର ବ୍ୟବହାରିକ ପ୍ରୟୋଗକୁ ଚିହ୍ନିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ ।

ପ୍ରଦର୍ଶନାରେ ଯୋଗ ଦେବା

ଛାତ୍ରମାନଙ୍କୁ ଜୀବନ୍ତ(ଲାଇଭ୍) ପ୍ରଦର୍ଶନ ଦେଖିବା ପାଇଁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା କିମ୍ବା ଅତିଥି କଳାକାରଙ୍କୁ ଆଣିବା ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ବୃତ୍ତିଗତ ଭାବରେ ପ୍ରକାଶ କରିବା ମଞ୍ଚ ଏବଂ ନିଜର କଳାତ୍ମକ ଆକାଂକ୍ଷାକୁ ପ୍ରେରଣା ଦେବା ନାଟ୍ୟ ଶିକ୍ଷାରେ ବହୁତ ଆଗକୁ ଯିବ ।

ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଶିକ୍ଷଣ ଶୈଳୀକୁ ବୁଝିବା

ତୁମ ଶ୍ରେଣୀ ମଧ୍ୟରେ ବିଭିନ୍ନ ଶିକ୍ଷଣ ଶୈଳୀକୁ ଚିହ୍ନଟ କର ଏବଂ ଅନୁକୂଳ କର । କିଛି ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀ ହାତର କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ଦ୍ୱାରା ସମୃଦ୍ଧ ହୋଇପାରନ୍ତି, ଅନ୍ୟମାନେ ଲିଖିତ କିମ୍ବା ଦୃଶ୍ୟ ଶିକ୍ଷାକୁ ପସନ୍ଦ କରିପାରନ୍ତି । ପିଲାଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କର ଯୋଗାଯୋଗ ପଦ୍ଧତି (ଲିଖିତ କିମ୍ବା ମୌଖିକ) ଚୟନ କରିବାକୁ ଏକ ବିକଳ୍ପ ପ୍ରଦାନ କରି ଏକ ଧାରଣାଗତ ବୁଝାମଣା ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦେବା ଉଚିତ୍ । ଏହା ଦ୍ୱାରା ପିଲାଙ୍କ ମନରୁ ଚାପ ଦୂର ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ମୁକ୍ତ ଚିନ୍ତା ଧାରା ଓ ସୃଜନଶୀଳତା ମିଳିଥାଏ ।

ସହଯୋଗ ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେବା

ରଙ୍ଗମଞ୍ଚ ହେଉଛି ଏକ ସହଯୋଗୀ କଳା । ଗୋଷ୍ଠୀ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ, ସାମୂହିକ ପ୍ରଦର୍ଶନୀ ଏବଂ ସହଯୋଗୀ ପ୍ରକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକୁ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରି ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ଏବଂ ଯୋଗାଯୋଗ ଦକ୍ଷତା ବୃଦ୍ଧି କର । ଏହା କେବଳ ଦଳୀୟ ଦକ୍ଷତା ବୃଦ୍ଧି କରେ ତା ନୁହେଁ, ବରଂ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଚରିତ୍ର ଏବଂ ଦକ୍ଷତାକୁ ମଧ୍ୟ ବୃଦ୍ଧି କରିଥାଏ ।

ଗୋଲ ବୈଠକ ସମୟ

ଗୋଲ ବୈଠକ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଶ୍ରେଣୀରେ ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଅନୁସରଣ କରାଯାଉଥିବା ଏକ ଅଭ୍ୟାସ। ଏଥିନିମନ୍ତେ ୧୦ ମିନିଟ୍ ର ସମୟ ଆବଣ୍ଟନ କରାଯାଇଛି । ସମସ୍ତ ପିଲା ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ସହ ଏକାଠି ବସିଥାନ୍ତି, ଯାହା ଚିନ୍ତାଧାରା ଓ ମତାମତର ଅନୌପଚାରିକ ପ୍ରତିଫଳନ ପରି ମନେ ହୁଏ । ପିଲାମାନେ ମୁକ୍ତ ଭାବରେ ମତ ପ୍ରକାଶ କରିଥନ୍ତି ଯେତେବେଳେ ସେମାନେ ଜାଣନ୍ତି ଯେ କୌଣସି ଲକ୍ଷ୍ୟ ନାହିଁ, କୌଣସି ଅଂକ (ଗ୍ରେଡ୍) ଜଡ଼ିତ ନାହିଁ । ଏହା ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ସୂଚନାର ଉତ୍ସ ହୋଇପାରେ ଯାହା କୌଣସି ପରୀକ୍ଷା ପ୍ରଦାନ କରିପାରିବ ନାହିଁ । କିନ୍ତୁ ଏହା କେବଳ ଶିଶୁ ପାଇଁ ଅନୌପଚାରିକ ଅଟେ । ଶିକ୍ଷକମାନେ ନିଜ ପାଇଁ ନୋଟ୍ ନେବା ଆବଶ୍ୟକ, ଯାହା ସେମାନଙ୍କ ପରବର୍ତ୍ତୀ ପାଠ ଯୋଜନାରେ ପ୍ରୟୋଗ କରାଯାଇପାରିବ ।

© NCERT not to be republished

୧୬ଶ ଅଧ୍ୟାୟ

ଭାବନାର ଉନ୍ମୋଚନ

0680CH16

© NCERT not to be republished

ଦୃଶ୍ୟ ୧
ଭାବନାକୁ ବୁଝିବା

ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଆମର ପ୍ରଥମ ମଞ୍ଚଗତ କ୍ଲାସ ଆରମ୍ଭ କରୁ, ତୁମେ କିପରି ଅନୁଭବ କରୁଛ ତାହା ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବାକୁ ଗୋଟିଏ ଶବ୍ଦ ଲେଖ ।

____

ଆମେ ଏବେ ଅନୁସନ୍ଧାନ କରିବା, ପରୀକ୍ଷଣ କରିବା ଏବଂ ଭାବ ଗୁଡିକ ସହିତ ଖେଳିବା ! ମଜା ଲାଗୁଛି କି? ଆସ ଏବେ ହଟ୍ ସିଟ୍ ରେ ବସିବା ।

ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ: ବ୍ୟତିକ୍ରମ ସ୍ଥିତି ହେଉଛି - ମୁଣ୍ଡ ତଳକୁ। ଆଖି ବନ୍ଦ । ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରୀତ।

ତୁମେ ଏକ କାହାଣୀ ଶୁଣ । ଏହାକୁ ଧ୍ୟାନର ସହ ଶୁଣ। କଳ୍ପନା କରିବା ଆରମ୍ଭ କର। କାହାଣୀରେ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବରେ ଜଡିତ ହୁଅ। କାହାଣୀ ହଠାତ୍ ଅଟକିଯାଏ ଏବଂ ତୁମେ ଶବ୍ଦ ଶୁଣିବ - 'ଦେଖ'। ତମମାନଙ୍କୁ ଶୀଘ୍ର ଉପରକୁ ଦେଖିବାକୁ ପଡିବ ଏବଂ କାହାଣୀର ସେହି ପରିସ୍ଥିତି ଉପରେ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦେବାକୁ ପଡିବ ଯେଉଁଠାରେ ଏହା ବନ୍ଦ ହୋଇଗଲା ।

ମୌଳିକ: ସରଳ ପରିସ୍ଥିତି ଯାହା ନାଟକୀୟ ପ୍ରତିକ୍ରିୟାରେ ଶେଷ ହୁଏ ।

ଉଦାହରଣ ୧

ବ୍ୟତିକ୍ରମ ସ୍ଥିତି

ବିଦ୍ୟାଳୟ ଯାତ୍ରାର ଘୋଷଣା କରାଯାଇଛି ଏବଂ ତୁମେ ତୁମ ମା'ଙ୍କୁ କହିବାପାଇଁ ଉତ୍ସାହିତ ଅଛ । ତୁମେ ରାସ୍ତାରେ ଚାଲିଚାଲି ଯାଉଛ, ବର୍ଷା ଆରମ୍ଭ ହେଲା । ତୁମେ ଦୌଡ଼ିବା ଆରମ୍ଭ କଲ ।

ଯେହେତୁ ତୁମେ ଭଲ ଭାବରେ ଦେଖି ପାରୁ ନାହିଁ, ଏଣୁ ତୁମର ଗୋଟିଏ ପାଦ ଭୁଲ୍ ରେ ନାଳି ରେ ପଡ଼ିଗଲା ... ଏବେ... ଦେଖ !

ଉନ୍ନତ : ପ୍ରଥମ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ପରେ କାହାଣୀ ଅବ୍ୟାହତ ରହିଛି। ସେମାନେ ଶେଷ ପ୍ରତିକ୍ରିୟାରେ ଅଟକି ଯାଆନ୍ତି ଏବଂ ଆଗକୁ ଶୁଣନ୍ତି ... ଏବଂ ଦେଖିବା ଉପରେ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦିଅନ୍ତି । କାହାଣୀରେ ଅନେକ ରୋଚକ ତଥ୍ୟ ଏବଂ ମୋଡ଼ ଅଣାଯାଇପାରେ, କାହାଣୀର ପ୍ରତ୍ୟେକ ମୋଡ଼ରେ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ସୃଷ୍ଟି କରାଯାଇପାରେ !

ଉପସ୍ଥାପିତ ଧାରଣା

- ଜୀବନରେ ଭାବନା, ନାଟକରେ ଭାବନା
- ଭାରତୀୟ ଓ ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ
- ମୁଖା ନିର୍ମାଣ

ଉଦାହରଣ ୨

ବ୍ୟତିକ୍ରମ ସ୍ଥିତି

ତୁମେ ଜଣେ ରାଜକୁମାରୀ, ଯିଏ ଜଙ୍ଗଲରେ ଘୋଡ଼ାରେ ବୁଲୁଛ। ଯେତେବେଳେ ତୁମେ ଏକ ପରିଚିତ ସ୍ୱର ଶୁଣ, ପଛକୁ ଫେରିଯାଅ। ସେହି ଚେହେରା ବହୁତ ପରିଚିତ ଦେଖାଯାଏ।

ତୁମେ ପ୍ରକୃତରେ ମନେ ରଖିବାକୁ ବହୁତ ଚେଷ୍ଟା କର ... ଏବଂ ମନେ ପକାଅ. ଏହି ପୈତୃକ ଚିତ୍ରରେ ଥିବା ବ୍ୟକ୍ତି ଜଣକ ୫୦୦ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ। ଏବେ... ଦେଖ!

ସ୍ତବ୍ଧ

ଏହାପରେ ତୁମେ ଏହି ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ଠାରୁ ଖସିଯିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର। କିନ୍ତୁ ସେ ତୁମକୁ ଅନୁସରଣ କରୁଛି । ତୁମେ ଦ୍ରୁତ ଗତିରେ ଯିବା ଆରମ୍ଭ କର ... ହଠାତ୍ ସେହି ବ୍ୟକ୍ତି ଏକ ପଥର ଉପରେ ଖସିପଡ଼ନ୍ତି ଏବଂ ତାଙ୍କ ପକେଟରୁ କିଛି ଖସିପଡ଼େ । ହେଉଛି ଗତକାଲି ତୁମେ ଯେଉ ଖେଳନା ସହ ଖେଳୁଥିଲ ତାହା ସେହି ଖେଳନା ! ଏବେ ଦେଖ !

ସ୍ତବ୍ଧ

'ଗତକାଲିର ମୋ ଖେଳନା ତାଙ୍କ ପାଖରେ କେମିତି ପହଞ୍ଚିଲା ? ଓଃ ରୁହ ରୁହ..... ମୁଁ ଏହାକୁ ରାଜପ୍ରାସାଦ ବାହାରେ ଥିବା ବୁଦାରେ ହରାଇଥିଲି । ତୁମ ସହିତ ଖେଳୁଥିବା ତୁମ ସମ୍ପର୍କୀୟ ଭାଇ ନିଶ୍ଚୟ ଏହାକୁ ଚୋରାଇ ନେଇଥିବେ । ତୁମେ ସାହସ କର ଏବଂ ପ୍ରକୃତ ଚେହେରାକୁ ପ୍ରକାଶ କରିବା ପାଇଁ ତାର ମୁହଁର ପୋଷାକକୁ ଟାଣିଦିଅ । ସେ ତୁମର ଦୁଷ୍ଟ ସମ୍ପର୍କୀୟ ଭାଇ ! ଏବେ ଦେଖ!

ସମ୍ପ୍ରସାରଣ: ପିଲାମାନେ ସ୍ୱେଚ୍ଛାସେବୀ ଭାବରେ ନିଜର କାହାଣୀ ତିଆରି କରି 'ଅବସ୍ଥାନ', 'ସ୍ତବ୍ଧ' ଏବଂ 'ଦେଖ' ସହିତ ବର୍ଣ୍ଣନା କରୁଥିବା ବେଳେ ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନେ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ପ୍ରକାଶ କରନ୍ତି ।

ଗୋଲ ବୈଠକ ସମୟ!

- ଆଜି ଆମେ ଅନୁଭବ କରିଥିବା ସମସ୍ତ ଭାବନାର ଏକ ତାଲିକା ପ୍ରସ୍ତୁତ କର ।
- ତୁମ ମତରେ କେଉଁଟି ସବୁଠାରୁ ଜଟିଳ ଭାବନା ଥିଲା ? କାହିଁକି ?
- ଏମିତି କିଛି ଅନୁଭବ କିମ୍ବା ଭାବନା ଅଛି କି ଯାହାର ନାମ ତୁମେ ଦେଇପାରିବ ନାହିଁ? ତୁମେ ଏହାକୁ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିପାରିବ କି ?

ତୁମେ ଜାଣ, କିଛି ପରିସ୍ଥିତି ଅଛି ଯେତେବେଳେ ତୁମେ ଏକା ସମୟରେ ଦୁଇଟି ଭାବନା ଅନୁଭବ କରିପାରିବେ। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, ତୁମେ ତୁମର ସାଙ୍ଗମାନଙ୍କ ସହିତ

© NCERT not to be republished

ଖେଳୁଛ ଏବଂ ତାଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣେ ପ୍ରତାରଣା କରିଥିବାରୁ ତୁମେ ଖେଳ ହାରିଯାଇଛ । ଦୁଇଟି ଭାବନା କ'ଣ ? ଦୁଃଖିତ (ଖେଳ ହାରିବା ପାଇଁ) ଏବଂ କ୍ରୋଧିତ (ଜଣେ ବନ୍ଧୁ ଠକେଇର ଶିକାର ହୋଇଛ) ।

ବର୍ଷାରେ କୁକୁର ଛୁଆ ଭିଜିଯାଉଥିବା ଦେଖୁଛ କିନ୍ତୁ ଥଣ୍ଡା ହୋଇଥିବାରୁ ଏବଂ ପ୍ରବଳ ବର୍ଷା ହେଉଥିବାରୁ ତୁମେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବାକୁ ବାହାରକୁ ଯାଇପାରିବ ନାହିଁ ତେବେ ତୁମେ କେଉଁ ଭାବନା ଅନୁଭବ କରିବ ।

______________ ଏବଂ ______________

ଆମେ ସମସ୍ତେ ଭାବନାର ମିଶ୍ରଣରେ ଗତି କରିଥାଉ । ବେଳେବେଳେ ଏହା ତିନୋଟି ଭାବନା ମଧ୍ୟ ହୋଇପାରେ! କିନ୍ତୁ ଏହା ଠିକ୍, ଯେପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ତୁମେ ଜାଣ ଯେ ତୁମେ କେଉଁ ଭାବନା ଅନୁଭବ କରୁଛ । ଯେହେତୁ ତୁମେ ବର୍ତ୍ତମାନ କେବଳ ତୁମ ଭାବନାକୁ ଚିହ୍ନିପାରିବ ନାହିଁ ବରଂ ସେମାନଙ୍କର ନାମ ମଧ୍ୟ ରଖିପାରିବ; ବିଭିନ୍ନ ପରିସ୍ଥିତିରେ ନିଜ ଭିତରେ ଦେଖିବା ଏବଂ ତୁମେ କେଉଁ ଭାବ ଦେଇ ଗତି କରୁଛ ତାହା ଚିହ୍ନଟ କରିବା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ।

ଆମେ ସମସ୍ତେ ପ୍ରତିଦିନ ଅନେକ ଭାବନା ଦେଇ ଗତି କରିଥାଉ । ଲୋକମାନେ ଅନେକ ଶତାବ୍ଦୀ ଧରି ଭାବନା ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରି ଆସୁଛନ୍ତି । ଆମେ କେବଳ ଗୋଟିଏ ଖେଳ ଖେଳି ଏତେ ସଂଖ୍ୟକ ଭାବନାର ନାମ ତାଲିକାଭୁକ୍ତ କରିପାରିଲୁ । କଳ୍ପନା କର ଯେ ବର୍ଷ ବର୍ଷ ଧରି ଏହା ଉପରେ କାମ କରିବା ପରେ ସେମାନେ କେତେ ଜଣଙ୍କୁ ତାଲିକାଭୁକ୍ତ କରିଥିବେ ! ତୁମେ ଭାବୁଛ ଯେ ସମୁଦାୟ କେତେ ଜଣ ତାଲିକାଭୁକ୍ତ ହୋଇଥିବେ ? 50 ? 100? ଅଧିକ ? ବାସ୍ତବରେ, ଭାବ ସଂଖ୍ୟା ହେଉଛି ... ନଅ !

ମାତ୍ର ନଅ ? କେମିତି ? ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ବିଷୟରେ କ'ଣ ? ଏମାନେ କିଏ ?

ବର୍ଷ ବର୍ଷର ଅଧ୍ୟୟନ, ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ ଓ ବିଶ୍ଳେଷଣ ପରେ ଆମ ଦେଶର ପ୍ରାଚୀନ ଋଷିମାନେ ଭାବକୁ 'ନବରସ'ରେ ବିଭକ୍ତ କରିଥିଲେ । ତୁମେ ବିଶ୍ୱାସ କରିପାରିବ କି ଆମେ ଆଲୋଚନା କରିଥିବା ଭାବକୁ ଏହି ନଅଟି ରସ ଅଧୀନରେ ଶ୍ରେଣୀଭୁକ୍ତ କରାଯାଇପାରେ ?

ଏହା ମୁଖ୍ୟତଃ ଦୁଇଟି ମୌଳିକ ଉପାଦାନ ଆଧାରରେ

ଭାବ

ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ମାନସିକ ଅବସ୍ଥା ।
ଧାରଣା, ଚିନ୍ତାଧାରା ଓ ମନୋଭାବ ଆଧାରରେ ଏହା ସହଜରେ ବଦଳିଥାଏ ।

ଏହା ଦ୍ୱାରା

ରସ

ଭାବନାତ୍ମକ ସାର ।
ପରିଣାମସ୍ୱରୂପ ଅନୁଭୂତି ଯାହା ଏକ ପରିସ୍ଥିତି, ଅନୁଭବ କିମ୍ବା ଭାବନାରେ ଅନୁଭବ କରାଯାଏ ।

© NCERT not to be republished

ବିଭକ୍ତ - ରସ ଏବଂ ଭାବ।

ତୁମେ ଏହା ଦେଖିଛ କି - ଏକ ପରିସ୍ଥିତିରେ, ତୁମେ ଯାହା ଅନୁଭବ କର ତାହା ତୁମ ବନ୍ଧୁଙ୍କ ଅନୁଭବଠାରୁ ଭିନ୍ନ । ଏହାର କାରଣ ହେଉଛି ତୁମ ଦୁହିଁଙ୍କ ଭିତରେ ଥିବା ଭାବର ପାର୍ଥକ୍ୟ । ଯେହେତୁ ତୁମର ଏକ ଭିନ୍ନ ଭାବ (ଭିନ୍ନ ମନୋଭାବ କିମ୍ବା ଚିନ୍ତାଧାରା) ରହିଛି, ଏହା ଏକ ଭିନ୍ନ ରସ (ଅନୁଭବ) କୁ ଜନ୍ମ ଦେଇଥାଏ ।

ଉଦାହରଣ

୧. ତୁମେ ତୁମ ବନ୍ଧୁଙ୍କ ସହିତ ତୁମ ପ୍ରିୟ ଖେଳର ଏକ ସ୍ପର୍ଧା ଦେଖୁଛନ୍ତି । ତୁମ ଦଳ ଜିତିବ । ଏଣୁ ତୁମେ ରୋମାଞ୍ଚିତ। ଏଥିରେ ତୁମ ବନ୍ଧୁ ଖୁସି ଅଛନ୍ତି କିନ୍ତୁ ଅଧିକ ଉତ୍ସାହିତ ନୁହଁନ୍ତି କାରଣ ତାଙ୍କ ପ୍ରିୟ ଖେଳାଳି ଭଲ ସ୍କୋର (ଅଙ୍କ) କରିନାହାଁନ୍ତି

୨. ବନ୍ଧୁଙ୍କ ସହ ମଧ୍ୟାହ୍ନ ଭୋଜନ କରୁଛ । କକ୍ଷରେ ଜଣେ ଗୁଣ୍ଡା ଆସି ତୁମ ଦୁହିଁଙ୍କୁ ଉପହାସ କରିକି, ହସି ହସି ଚାଲିଯାଏ । ତୁମେ ବିରକ୍ତ ହୋଇଯାଆନ୍ତି, କିନ୍ତୁ ଏହାକୁ ଅଣଦେଖା କର ଏବଂ କୁହ ଯେ 'କିଏ ଚିନ୍ତା କରେ'। ହେଲେ ତୁମେ ଦେଖିଲ ଯେ ତୁମ ବନ୍ଧୁ ଏକ କୋଣରେ କାନ୍ଦୁଛନ୍ତି, ବହୁତ ଦୁଃଖ ଅନୁଭବ କରୁଛନ୍ତି ।

ଏହି ଦୁଇଟି କ୍ଷେତ୍ରରେ, ଯଦିଓ ପରିସ୍ଥିତି ସମାନ, ତଥାପି କେଉଁ ଭାବ ଏବଂ ଅନୁଭୂତି (ରସ) ବୃଦ୍ଧି ପାଉଛି ତୁମର ଯେଉଁ ମୌଳିକ ମନୋଭାବ କିମ୍ବା ଚିନ୍ତାଧାରା (ଭାବ) ରହିଛି ତାହା ଉପରେ ନିର୍ଭର କରେ ।

ଭାରତର ମହାନ ଋଷିମାନେ ଭାବ ଓ ମନୁଷ୍ୟ ବୌଦ୍ଧିକ ଚେତନା ଉପରେ ସେମାନଙ୍କ ରଚନାରେ ଚିନ୍ତା କରିଥିଲେ । ସେମାନଙ୍କ ଅଧ୍ୟୟନ ଆଧାରରେ, ସେମାନେ ରସ (ନିଜ ଅନୁଭୂତି) କୁ ନବରାସ (ନଅଟି ରସ) ରେ

© NCERT not to be republished

ଶ୍ରେଣୀଭୁକ୍ତ କରିଛନ୍ତି ।

ବର୍ତ୍ତମାନ, ତୁମେ ଏହି ନଅଟି ରସ ମଧ୍ୟରୁ ଗୋଟିଏରେ ଆମେ ଆଲୋଚନା କରିଥିବା ସମସ୍ତ ଭାବକୁ ସଂଯୋଜିତ କରିପାରିବେ ! ଏହା କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର ।

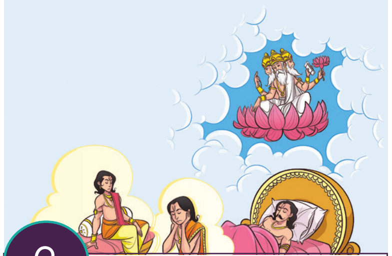
ନବରସ କ୍ରିଡ଼ା

ନବରସ ସହ ପରିଚିତ ହେବା ପାଇଁ ଏହି ମଜାଦାର ଖେଳ ଖେଳିବା । କୋଠରୀର ମଝିରେ ଥିବା ଏକ ଗୋଲେଇରେ ନବରାସକୁ ଟାଣ । ସଙ୍ଗୀତ ବାଜିବା ସମୟରେ ସମସ୍ତ ପିଲା ଗୋଲେଇର ଚାରିପଟେ ବୁଲିବେ । ସଙ୍ଗୀତ ବନ୍ଦ ହୋଇଗଲେ ଶିଶୁ ନିକଟତମ ରସକୁ ପ୍ରକାଶ କରିବ । ଯେଉଁ ଶିଶୁ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିପାରିବେ ନାହିଁ, ସେ ଗୋଲେଇର ବାହାରକୁ ଯିବେ । ପୁନର୍ବାର ସଙ୍ଗୀତ ବଜାଯିବ ଏବଂ ସେଇ ଚକ୍ର ଜାରି ରହିବ ।

ରସର ଏହି ଧାରଣା ପ୍ରଦର୍ଶନ କଳାରେ ଏକ ବୃହତ କାର୍ଯ୍ୟର ଏକ ବହୁତ ଛୋଟ ଅଂଶ ଅଟେ । ଏଥିରେ କାହାଣୀ ପଢ଼ିବାର ମୌଳିକ ଧାରଣାଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରି କଳା ମାଧ୍ୟମରେ ମୁକ୍ତି ପ୍ରାପ୍ତିର ପ୍ରତି ସମ୍ଭବ୍ୟ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସବୁ କିଛି ରହିଛି ! ଏଥିରେ ଶୃଙ୍ଗାର, ପୋଷାକ, ଆଲୋକ, ସଙ୍ଗୀତ, ନୃତ୍ୟ, ପୂର୍ବାଭ୍ୟାସ, ଶୃଙ୍ଖଳା, ନିରାପତ୍ତା ଏବଂ ଦର୍ଶକଙ୍କ ପ୍ରତି କଳାର ଦାୟିତ୍ୱ ବିଷୟରେ କୁହାଯାଇଛି । ପ୍ରଦର୍ଶନ କଳା ଏହି ମହାନ କାର୍ଯ୍ୟକୁ ଭରତ ମୁନିଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଲିଖିତ ନାଟ୍ୟଶାସ୍ତ୍ର କୁହାଯାଏ ।

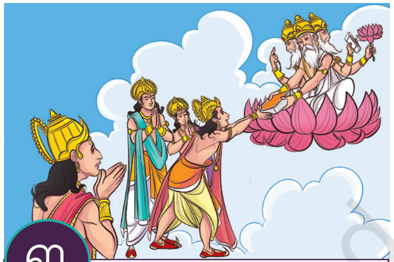
.

କେମିତି ଆରମ୍ଭ ହେଲା ତାହାର ଏକ ରୋଚକ କାହାଣୀ, ଯାହାକୁ ନାଟ୍ୟୋତ୍ପତ୍ତି କୁହାଯାଏ (କଳା ପ୍ରଦର୍ଶନୀର ଜନ୍ମ)

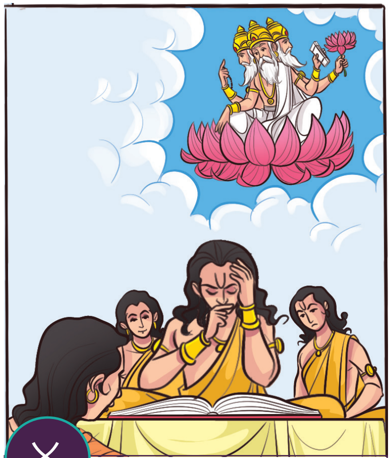


୧ ସମସ୍ତ ଦେବମାନଙ୍କ ଦେବତା ବ୍ରହ୍ମା ଦେଖିଲେ ଯେ ଦେବମାନେ ଅତ୍ୟନ୍ତ ନିରାଶ ଏବଂ ଅଳସୁଆ ହୋଇଯାଇଛନ୍ତି । ସେମାନେ କିଛି ନ କରି ସମୟ ନଷ୍ଟ କରୁଥିଲେ ।

୨ ଏହାପରେ ପରମ ପିତା ବ୍ରହ୍ମା ଋଗ୍ ବେଦରୁ ସଂଳାପ, ଯଜୁର୍ବେଦରୁ ଗତିବିଧି, ସାମବେଦରୁ ସଙ୍ଗୀତ ଏବଂ ଅଥର୍ବବେଦରୁ ଭାବନା ଚୟନ କଲେ ।

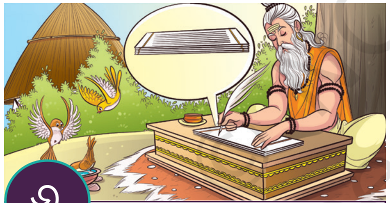


୩ ସେ ଏକ ଅନନ୍ୟ ପୁସ୍ତକ ନାଟ୍ୟ ବେଦ ରଚନା କରିଥିଲେ । ସେ ଏହାକୁ ଦେବମାନଙ୍କୁ ଏହି ଆଶାରେ ଦେଲେ ଯେ ସେମାନେ ଏହାକୁ ପସନ୍ଦ କରିବେ ଏବଂ ଏହାକୁ ବ୍ୟବହାର କରିବେ ।

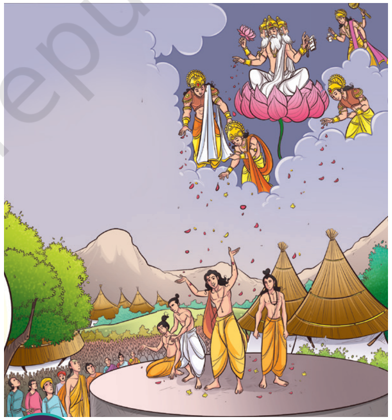


୪ କିନ୍ତୁ ଦେବମାନେ ନାଟ୍ୟବେଦରେ କିଛି ବୁଝି ନ ପାରି ଭ୍ରମିତ ହୋଇ ପଡିଲେ ।

୫ ତେଣୁ ବ୍ରହ୍ମା ଜଣେ ବୁଦ୍ଧିମାନ ଋଷି - ଭରତ ମୁନିଙ୍କୁ ଡାକି ନାଟ୍ୟବେଦକୁ ସରଳ କରିବାକୁ କୁହନ୍ତି ଯାହାଦ୍ୱାରା ସମସ୍ତେ ଏହା ବୁଝିପାରିବେ।



୬ ଏହାପରେ ଭରତ ମୁନି ନାଟ୍ୟଶାସ୍ତ୍ର ରଚନା କରିଥିଲେ । ସେ ତାଙ୍କର ୧୦୦ ଶିଷ୍ୟଙ୍କୁ ଏକାଠି କରି ନାଟ୍ୟଶାସ୍ତ୍ର ପ୍ରୟୋଗ କରିଲେ ଏବଂ ଏକ ନାଟକ ଉପସ୍ଥାପନ କରିଲେ।



୭ ଦେବମାନେ ପ୍ରଦର୍ଶନ କଳାକୁ ଦେଖି ବହୁତ ଉତ୍ସାହିତ ହେଲେ। ସେମାନେ ନାଟ୍ୟର ସ୍ତୁତି ଏବଂ ପ୍ରଶଂସା କରିଲେ ଏବଂ ଏହାକୁ ନିଜ ଜୀବନରେ ଗ୍ରହଣ କଲେ ।

ଏହି କାହାଣୀ ଆମକୁ କହିଥାଏ ଯେ ନାଟ୍ୟଶାସ୍ତ୍ର ହେଉଛି ଅଭିନୟ କଳା ଉପରେ ଏକ ପୁସ୍ତକ ଯେଉଁଥିରେ ଚାରୋଟି ବେଦରୁ ଉତ୍ତୋଳିତ ଜ୍ଞାନ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ଏବଂ ଆହୁରି ଅନେକ ! ଏହାକୁ ପଞ୍ଚମ ବେଦ ମଧ୍ୟ କୁହାଯାଏ ! ନାଟ୍ୟଶାସ୍ତ୍ରର ପ୍ରକୃତ ପୁସ୍ତକ ଏହିପରି ଆରମ୍ଭ ହୋଇଛି । ନାଟ୍ୟୋତ୍ପତ୍ତିର ଏହି କାହାଣୀ । ଯଦି ତୁମେ ଏହି କାହାଣୀ ପଢିଛନ୍ତି, ଏହାର ଅର୍ଥ ତୁମେ ନାଟ୍ୟଶାସ୍ତ୍ର ପଢିବା ଆରମ୍ଭ କରିଛ ! ଆଗାମୀ ଶ୍ରେଣୀରେ ଆମେ ଏହା ବିଷୟରେ ଅଧିକ ଶିଖିବା ।

© NCERT not to be republished

ଦୃଶ୍ୟ ୨ : ଭାବର ଅନୁସନ୍ଧାନ

ଆମେ ଏପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଚେହେରାର ହାବଭାବ ବିଷୟରେ ଶିଖିଛୁ । ତୁମେ ବୁଝିଛ ଯେ ତୁମର ମୁହଁର ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଂଶ ତୁମ ଭିତରେ କ'ଣ ଅନୁଭବ କରୁଛି ତାହା ଦେଖାଇବାରେ କିପରି ଯୋଗଦାନ ଦିଏ । କିନ୍ତୁ କେବଳ ମୁଖମଣ୍ଡଳ କାହିଁକି? ଅନ୍ୟ ଦୁଇଟି ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଦିଗ ଅଛି ଯାହା ଆମକୁ ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ? ସେଗୁଡ଼ିକ ହେଲା- ସ୍ୱର ଓ ଶାରୀରିକ ଭାଷା । ଆସନ୍ତୁ ସ୍ୱର ଏବଂ ଶାରୀରିକ ଭାଷା ମାଧ୍ୟମରେ ସେହି 'ନବରସକୁ' ଅନୁସନ୍ଧାନ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା !

ଏବେ ଆସ ହଟ୍ ସିଟ୍-ର ସମାନ ଖେଳ ଖେଳିବା। କିନ୍ତୁ ଏଥର ଯେତେବେଳେ ତୁମେ 'ଦେଖ' ବୋଲି ଶୁଣିବ, ସେତେବେଳେ ପରିସ୍ଥିତିରେ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦେବା ପାଇଁ ତୁମ ସ୍ୱର ଏବଂ ଶାରୀରିକ ଭାଷା ବ୍ୟବହାର କରିବା ଉଚିତ୍ । ମଜା ଲାଗୁଛି କି?

ନିର୍ଦ୍ଦେଶ: ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ସ୍ଥିତି ହେଉଛି, ମୁଣ୍ଡ ତଳକୁ, ଆଖି ବନ୍ଦ, ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରିତ କର ।

କାହାଣୀକୁ ଧ୍ୟାନର ସହ ଶୁଣ । କାହାଣୀରେ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବରେ ଜଡିତ ହୁଅ । କାହାଣୀ ହଠାତ୍ ଅଟକିଯିବ ଏବଂ

ଉଦାହରଣ

ରୌଦ୍ର - କ୍ରୋଧ କିମ୍ବା ରୋଷ

ଅନ୍ୟ ରସ ପାଇଁ ସରଳ ଚିତ୍ର ପ୍ରସ୍ତୁତ କର ।

ରସର ନାମ ____________________

ମୁହଁର ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି	ଶାରୀରିକ ଭାଷା	ମିଳିତ ରୂପ	ମୁହଁର ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି	ଶାରୀରିକ ଭାଷା	ମିଳିତ ରୂପ

© NCERT not to be republished

ତୁମେ ଶୁଣିବ - 'ଦେଖ'। ତୁମକୁ ଅବିଳମ୍ବେ ଉପରକୁ ଚାହିଁ ସେହି ପରିସ୍ଥିତିକୁ ସ୍ୱର ଏବଂ କ୍ରିୟା ସହିତ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦେବାକୁ ପଡିବ ।

ମୌଳିକ : ସରଳ ପରିସ୍ଥିତି ଯାହା ନାଟକୀୟ ପ୍ରତିକ୍ରିୟାରେ ଶେଷ ହୁଏ ।

ଉନ୍ନତ: ପ୍ରଥମ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ପରେ କାହାଣୀ ଅବ୍ୟାହତ ରହିବ। ସମସ୍ତେ ଶେଷ ପ୍ରତିକ୍ରିୟାରେ ଅଟକି ରହିବେ ଏବଂ କାହାଣୀକୁ କ୍ରମାଗତ ଭାବରେ ଶୁଣିବେ...ଠିକ୍ 'ଦେଖ'ରେ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦେବେ । କାହାଣୀରେ ଅନେକ ରୋଚକ ଏବଂ ମୋଡ କରାଯାଇପାରେ, କାହାଣୀ ପ୍ରତ୍ୟେକ ମୋଡରେ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ମାଗିପାରେ!

ସମ୍ପ୍ରସାରିତ : ପିଲାମାନେ ସ୍ୱେଚ୍ଛାକୃତ ଭାବରେ ନିଜର କାହାଣୀ ତିଆରି କରି 'ସ୍ଥିତି', 'ସ୍ତବ୍ଧ' ଏବଂ 'ଦେଖ' ସହିତ ବର୍ଣ୍ଣନା କରୁଥିବା ବେଳେ ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନେ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ପ୍ରକାଶ କରିବେ ।

ତୁମେ କେବଳ ପରିସ୍ଥିତିରେ ଥିବା ଭାବକୁ ଚିହ୍ନିବାରେ ସକ୍ଷମ ନୁହଁ ବରଂ ତୁମ ମୁଖମଣ୍ଡଳ, ଶରୀର ଏବଂ ସ୍ୱର ବ୍ୟବହାର କରି ଏହାକୁ ବାର୍ତ୍ତାଳାପ କରିବାକୁ ମଧ୍ୟ ସକ୍ଷମ ହୋଇଥାଅ ତାହା ବହୁତ ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟଜନକ । ଯେମିତି ଆମେ ଭାବୁଥିଲୁ ଯେ ଶତାବ୍ଦୀ ପୂର୍ବେ ଲୋକମାନେ କିପରି ଭାବକୁ ଦେଖିଥିବେ ଏବଂ ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିଥିବେ ଏବଂ ଭାରତରେ ନବରସ ଅନୁସନ୍ଧାନ କରିଥିବେ । ଏବେ ଆମେ ଦେଖିବା ଯେ ଅନ୍ୟ ଦେଶର ପ୍ରଦର୍ଶନୀରେ ରଙ୍ଗମଞ୍ଚର ଭାବ କିପରି ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥିଲା ।

ଗୋଲ ବୈଠକ ସମୟ!

- ଆଜି ଆମେ ଅନୁଭବ କରିଥିବା ଭାବଗୁଡ଼ିକର ଏକ ତାଲିକା ପ୍ରସ୍ତୁତ କର ।
- ତୁମକୁ ସ୍ୱର ଏବଂ କ୍ରିୟା ଯୋଡିବା ସହଜ ଥିଲା ? ନା ମୁଖମଣ୍ଡଳର ହାବଭାବ ସହଜ ଥିଲା ?
- ଏମିତି କିଛି ଅନୁଭବ ଅଛି କି ଯାହାକୁ ତୁମେ ନାମ ଦେଇପାରିବ ନାହିଁ ? ତୁମେ ଏହାକୁ ସ୍ୱର, କ୍ରିୟା କିମ୍ବା ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି ସହିତ କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ କରିପାରିବ କି ?
- ଗୋଟିଏ ଦିନରେ ତୁମେ ବାରମ୍ବାର ଅନୁଭବ କରୁଥିବା ଭାବକୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ କର

କଳାକାର ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱର ମାନଚିତ୍ର ମାପକ ନୁହେଁ

ଡାୟନୋସିସ - ଗ୍ରୀକ ମନୋରଞ୍ଜନର ଦେବତା

> କୌଣସି ଘଟଣା ବା ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ମହିମା ପାଇଁ ଓଡ୍ ଏକ ପ୍ରକାର ଗୀତି କବିତା ।

ଭାରତ ବାହାରେ ଅଭିନୟ କଳାର ସର୍ବପୁରାତନ ଉତ୍ପତ୍ତି ଖ୍ରୀଷ୍ଟପୂର୍ବ ପଞ୍ଚମ ଶତାବ୍ଦୀର ଗ୍ରୀକ ରଙ୍ଗମଞ୍ଚ ।

ମନୋରଞ୍ଜନର ଦେବତା ଡିୟନୋସିୟସ ଗ୍ରୀସର ମୁଖ୍ୟ କୃଷି ଜାତ ଦ୍ରବ୍ୟ ଅଙ୍ଗୁରର ଭଲ ଫସଲ ଅମଳ ବଜାୟ ରଖିବା ପାଇଁ ଦାୟୀ ଥିଲେ । ସେତେବେଳେ ଗ୍ରୀସର ଲୋକମାନେ ନିଜ ଭଗବାନଙ୍କୁ ଖୁସି କରିବା ପାଇଁ 'ଡାୟନୋସିଆନ' ପର୍ବ ପାଳନ କରୁଥିଲେ । ଏହି ସମୟରେ ସେମାନେ ଡିଓନିସସଙ୍କ ପ୍ରଶଂସାରେ ଭଜନ ଗାଉଥିଲେ ଏବଂ କୋରସକୁ 'ଡିଥିରାମ୍ବ' କୁହାଯାଉଥିଲା। ପୂଜାର ଏକ ଅଂଶ ଭାବରେ, ଗୀତ ଗାଇବା ସମୟରେ ଏକ ଛେଳି ବଳି ଦିଆଯାଉଥିଲା ।

ଛେଳି ବଳି ଦାନ ରୀତିନୀତି (ଓଡି) ସମୟରେ ଗାଇଥିବା ଗୀତଗୁଡ଼ିକ 'ଟ୍ରାଗୋଡିଆ' (ଟ୍ରାଗ୍ - ଓଡିଆ) ଶବ୍ଦକୁ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ଦିଆଯାଉଥିଲା, ଯାହାର ଅର୍ଥ ହେଉଛି 'ଛେଳିର ଗୀତ', ଯାହା ଏହି ଶବ୍ଦର କାରଣ ପାଲଟିଥିଲା ।

ଏହା ଉପରେ ଆଧାରିତ କାହାଣୀ ଓ ଅଭିନୟ ଥିଲା ପ୍ରଥମ ନାଟକ । ସେସବୁ ଦୁଃଖଦ ନାଟକ ଥିଲା। ସେମାନେ ଗମ୍ଭୀର ଥିଲେ ଏବଂ ନାଟକର ନାୟକ (ମୁଖ୍ୟ ଚରିତ୍ର)ଙ୍କୁ ଦଣ୍ଡିତ କରାଯିବା କିମ୍ବା ମରିବା ସହିତ ଏକ ଦୁଃଖଦ ଅନ୍ତ ଘଟିଥିଲା ।

ଏହିପରି ଅଧିକରୁ ଅଧିକ କାହାଣୀ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିଲା ଏବଂ ଅନେକ ବର୍ଷ ପରେ, (ଖ୍ରୀଷ୍ଟପୂର୍ବ ଚତୁର୍ଥ ଶତାବ୍ଦୀରେ) କାହାଣୀରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ହୋଇଥିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଲା ଯେଉଁଠାରେ କାହାଣୀରେ ସୁଖଦ ଅନ୍ତ ଏବଂ ଆନନ୍ଦ ଥିଲା । ଏହା ଥିଲା କମେଡିର ଆରମ୍ଭ । ଟ୍ରାଜେଡି ଭଳି କମେଡି ଶବ୍ଦର ଉତ୍ପତ୍ତି ଗ୍ରୀକ୍ ଶବ୍ଦରୁ ଆସିଛି- 'କୋମୋସ୍' (ଉପଭୋଗ) ଏବଂ 'ଓଡ଼ିଆ' (ଗୀତ)। କମେଡି ଡ୍ରାମାର ଏକ ସୁଖଦ ଅନ୍ତ ଅଛି । ଏମାନଙ୍କ ନାଟକରେ ମନୁଷ୍ୟ, ପଶୁ ଓ ଭଗବାନଙ୍କ ଉପାଦାନ ନିହିତ। ଏଥିରେ ଦର୍ଶକ କିମ୍ବା ନାଟ୍ୟକାରଙ୍କ ସହ ସିଧାସଳଖ ନୃତ୍ୟ ଦୃଶ୍ୟ ଏବଂ ସଂଳାପ ମଧ୍ୟ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ଥିଲା ।

ଏକ ଗ୍ରୀକ୍ ରଙ୍ଗମଞ୍ଚ ପ୍ରଦର୍ଶନୀର ଏହି ଚିତ୍ରକୁ ଦେଖ। ତୁମେ କ'ଣ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରୁଛ ? ତିନି ଜଣ ଅଭିନେତା ମାସ୍କ ପିନ୍ଧିଛନ୍ତି ।

ଏକ ଗ୍ରୀକ୍ ନାଟକ ଅଭିନୟ ଦୃଶ୍ୟ

© NCERT not to be republished

ମୁଖା ଗ୍ରୀକ୍ ରଙ୍ଗମଞ୍ଚର ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଅଂଶ ଥିଲା। ଏହା ମଧ୍ୟ ଏହି କାରଣ ସହିତ ଜଡିତ ଯେ ସେମାନେ ଟ୍ରାଜେଡି (ଦୁଃଖଦ ଘଟଣା) କୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି ।

ଦୁଃଖଦ ଘଟଣା ବାସ୍ତବରେ ଗମ୍ଭୀର ଏବଂ କଷ୍ଟଦାୟକ । ଗ୍ରୀକମାନେ ସବୁବେଳେ ଦୁଃଖୀ ରହିବା ଏବଂ କାନ୍ଦିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରୁଥିଲେ କି ? ନାହିଁ । ଏହା ସେମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କର ଦବିଯାଇଥିବା ଭାବ ଏବଂ ଯନ୍ତ୍ରଣାକୁ ମୁକ୍ତ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିଥିଲା । ଏହାକୁ କ୍ୟାଥାର୍ସିସ୍(ଭାବଶାନ୍ତି) କୁହାଯାଏ । ଉଚ୍ଚ ଶ୍ରେଣୀରେ ତୁମେ ଏହା ବିଷୟରେ ଅଧିକ । ମୁଖା ଚରିତ୍ର ସହ ଜଡ଼ିତ ହେବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରୁଥିଲା, ନା କି ଅଭିନୟ କରୁଥିବା ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ସହିତ ।

ତୁମେ ଏହି ମାସ୍କଗୁଡ଼ିକୁ ଅନେକ ଥର ଦେଖିଥିବ, ଠିକ୍ କି ? କିନ୍ତୁ ସେମାନେ କ'ଣ ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ କରନ୍ତି ବୋଲି ତୁମେ ଭାବୁଛ ? ଆମେ କ'ଣ ସବୁ ଅଧ୍ୟୟନ କରିଛନ୍ତି ସେଥିରୁ ତୁମେ କିଛି ଅନୁମାନ କରିପାରିବ କି ।

ଟ୍ରାଜେଡି(ଦୁଃଖଦ) ଏବଂ କମେଡି (ହାସ୍ୟ)

ତେଣୁ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଏହି ମୁଖା ଦେଖିଲେ ତୁମେ ଏହା ପଛର କାହାଣୀ ଜାଣିପାରିବ ।

ଗୋଲ ବୈଠକ ସମୟ !

୧. ପରିସ୍ଥିତିକୁ ବୁଝିବା ପାଇଁ ଭାବ ଓ ରସର ଧାରଣାକୁ ତୁମେ କିପରି ଦେଖିଥିଲ ତାହାର ଏକ ଉଦାହରଣ ଚିହ୍ନଟ କର ।

୨. ନବରସ (ପ୍ରାଚୀନ ଭାରତରୁ) ଏବଂ ଟ୍ରାଜେଡି-କମେଡି (ପ୍ରାଚୀନ ଗ୍ରୀସରୁ) କୁ ସଂଯୋଗ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର ।

- ଟ୍ରାଜେଡି ଏବଂ କମେଡିରେ କେଉଁ ରସରେ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରାଯାଇପାରିବ ?
- ଅନ୍ୟ କେଉଁ ଭାବନା ରହିଛି ଯାହା ସେମାନଙ୍କ ଅଧୀନରେ ଶ୍ରେଣୀଭୁକ୍ତ କରାଯାଇ ପାରିବ ନାହିଁ ?

୩. ଗୋଟିଏ ଦିନରେ ତୁମେ ଯେଉଁ ସବୁ ଭାବନା ଦେଇ ଗତି କରିଛ ତାହାର ଏକ ତାଲିକା ପ୍ରସ୍ତୁତ କର । ସମସ୍ତଙ୍କୁ ରସର ନାମ ଦିଅ ।

୪. ଯେତେବେଳେ ତୁମେ କାହାଣୀ ପୁସ୍ତକ ପଢ, ପ୍ରତ୍ୟେକ ଭାବପ୍ରବଣ ମୁହୂର୍ତ୍ତକୁ ଆଲୋଚନା ହୋଇଥିବା ନାମ ସହିତ ଚିହ୍ନିତ କର ।

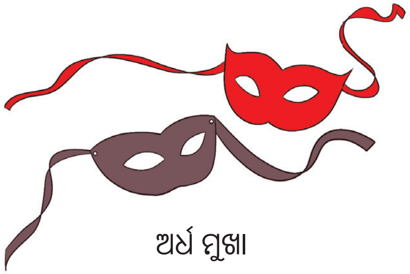
ଗତିବିଧି - ମୁଖା ଏବଂ ଭାବ

ଆସ ମୁଖା ମାଧ୍ୟମରେ ଭାବକୁ ଅନୁସନ୍ଧାନ କରିବା । କିନ୍ତୁ ମୁଖା ମୁହଁକୁ ଘୋଡ଼ାଇ ରଖିଥାଏ ଏବଂ ମୁହଁ ହେଉଛି ଭାବ ପ୍ରଦର୍ଶନକରିବାର ସାଧନ । ମୁଖା କିପରି ଭାବ ଦେଖାଇପାରିବ?

ମୁଖା ହେଉଛି ଭାବ ଏବଂ ଚରିତ୍ର ଯାହାକୁ ତୁମେ ପିନ୍ଧି ପାରିବ ଏବଂ ଅଭିନୟ କରିପାରିବ !

ଯଦିଓ ଅନେକ ପ୍ରକାରର ମୁଖା ଅଛି, ଆମେ ସେଥିମଧ୍ୟରୁ ଦୁଇଟି ବିଷୟରେ ଅନୁସନ୍ଧାନ କରିବା ।

କଇଁଚି (କତୁରୀ) ଏବଂ ଗ୍ଲୁ (ଅଠା) ବ୍ୟବହାର କରିବା ସମୟରେ ସତର୍କତା ନିର୍ବାହ କର, ସେଗୁଡ଼ିକୁ ତୁମ ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ତତ୍ତ୍ୱାବଧାନରେ ବ୍ୟବହାର କର !

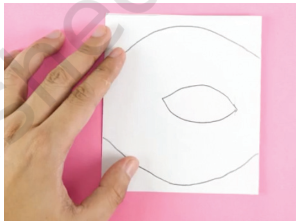


ଅର୍ଦ୍ଧ ମୁଖା

ପୂର୍ଣ୍ଣ ମୁଖା

କାର୍ଡବୋର୍ଡ(ଗତ୍ତା ଅଥବା ମୋଟା କାଗଜର ବା ପଟିଲିର) ମୁଖା (ଅର୍ଦ୍ଧ ମୁଖା): (ପଟିଲି, କଇଁଚି, ଅଠା, ଏବଂ ରଙ୍ଗ)।

- ମୁଖମଣ୍ଡଳର ରୂପରେଖ ଅଙ୍କନ କର, ସୁନିଶ୍ଚିତ କର ଯେ ତୁମେ ଠିକ୍ ମାପ ପାଇଛ । ଏକ ସମାନ ଡିଜାଇନ୍ (ପରିକଳ୍ପନା) ହାସଲ କରିବାର ଏକ ସରଳ ଉପାୟ ହେଉଛି କାଗଜକୁ ଭାଙ୍ଗିଦେବା (ଚିତ୍ର ଦେଖ)।
- ଆଖି ଏବଂ ନାକକୁ ଚିହ୍ନିତ କର, ଏହି ଉପାୟରେ ଉଭୟ ପାର୍ଶ୍ୱ ସମାନ ହେବ, ଆଖି, ନାକ ଏବଂ କାନ କିମ୍ବା ଅନ୍ୟ କୌଣସି ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟକୁ ଇଚ୍ଛା ଅନୁଯାୟୀ ବାହାରକୁ ଆଣିବା ପାଇଁ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଆକୃତି ଏବଂ ଡିଜାଇନ୍(ପରିକଳ୍ପନା) ଯୋଡିପାର ।
- ରଙ୍ଗ କାଗଜ ଏବଂ ଅଠା ସହିତ ସୃଜନଶୀଳ ଭାବରେ ଅତିରିକ୍ତ ବିଶେଷତା ଯୋଡ ।
- ମୁହଁର ଆକୃତି ଅନୁଯାୟୀ କାର୍ଡବୋର୍ଡ ତିଆରି କରିବା ପାଇଁ ତୁମେ ଏହାକୁ ଟିକେ ବଙ୍କା କର, ଏକ କୋଣ କାଟି ଦିଅ ଏବଂ ପରେ ଅଠାର ସହାୟତାରେ ଜୋଡି ଦିଅ ।
- ମୁଖାର କାନ ଅଞ୍ଚଳ ନିକଟରେ ଏକ ସୂତା ବା ଇଲାଷ୍ଟିକ୍ ବାନ୍ଧିବା ପାଇଁ ଦୁଇଟି ଗାତ ତିଆରି କର।



କାଗଜକୁ ଅଧା ମୋଡି ଦିଅ ଏବଂ ରୂପରେଖ ନିର୍ମାଣ କର ।

କତୁରୀ ସାହାଯ୍ୟରେ ଧାରଗୁଡ଼ିକୁ କାଟି ଦିଅ

ମୋଟାକାଗଜକୁ ସାମାନ୍ୟ ବଙ୍କା କରିବା ପାଇଁ ଟେବୁଲର ଧାର ବ୍ୟବହାର କର

ନିଜ ମୁଖାକୁ ରଙ୍ଗ,ସାମୁକା,ପର କିମ୍ବା ତୁମେ ଚାହୁଁଥିବା କୌଣସି ଜିନିଷରେ ସଜାଇ ଦିଅ

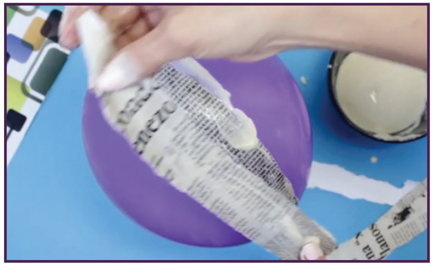
© NCERT not to be republished

କାଗଜର ମୁଖା (ପୂର୍ଣ୍ଣ) : (ପୁରୁଣା ଖବରକାଗଜ, ଗୋଟିଏ ବେଲୁନ୍, ଅଠା, କଇଁଚି, ରଙ୍ଗ) ।

- କାଗଜ ଖଣ୍ଡକୁ (ସମ୍ବାଦପତ୍ର କିମ୍ବା ସାଧାରଣ କାଗଜ) ଚିରିଦିଅ, ଏହାକୁ ପାଣିରେ ଓଦା କର ଏବଂ ବେଲୁନର ପୃଷ୍ଠରେ ସହଜ ଭାବରେ ଲଗାଅ ।
- ଛବିରେ ଦର୍ଶାଯାଇଥିବା ଭଳି ବେଲୁନର ଅଧା ଅଂଶକୁ ଘୋଡାଇ ଦିଅ । କାଗଜର ଧାର ଅଲଗା ହେବା ଆବଶ୍ୟକ । ମୁହଁର ବିଭିନ୍ନ ରୂପରେଖ ଆସିବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଓଦା କାଗଜର ସ୍ତରଗୁଡ଼ିକୁ ପୁନଃ ପୁନଃ ପ୍ରୟୋଗ କର ।
- ଏହାକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଶୁଖିବାକୁ ଦିଅ, ଓଦା କାଗଜର ଓଦା ସ୍ତର ଲଗାଇ ଏହାକୁ ଶୁଖିବା ପାଇଁ ଅପେକ୍ଷା କର, ସ୍ତରଗୁଡ଼ିକୁ ପୁନଃ ନିର୍ମାଣ କରିବା ଏବଂ ଇଚ୍ଛିତ ଆକାର ପାଇବା ପାଇଁ ପ୍ରାୟ ତିନି ଦିନ ସମୟ ଲାଗିପାରେ ।
- ବେଲୁନକୁ ଫୁଟେଇ କାଗଜକୁ କାଟି ଆକାର ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କର ।
- ଚରିତ୍ର ଅନୁଯାୟୀ ମାସ୍କକୁ ରଙ୍ଗ କର, ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଭାବ ଏବଂ ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି ଆଣିବା ପାଇଁ ବିଭିନ୍ନ ରଙ୍ଗ ବ୍ୟବହାର କର ।

ମୁଖା ବିଭିନ୍ନ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ପୂରଣ କରିଥାଏ । ପ୍ରଦର୍ଶନ କଳାରେ ମୁଖାର ବ୍ୟବହାର ବିବିଧ ଏବଂ ବିଭିନ୍ନ ସଂସ୍କୃତି ଓ ନାଟ୍ୟ ପରମ୍ପରାରେ ବ୍ୟାପିଛି । ଚରିତ୍ର, ସାଂସ୍କୃତିକ ପ୍ରତୀକ କିମ୍ବା ଗଭୀର ଅର୍ଥ ପ୍ରକାଶ କରିବା ହେଉ, ପ୍ରଦର୍ଶନୀ ଜଗତରେ ମୁଖା ଏକ ଶକ୍ତିଶାଳୀ ଏବଂ ବହୁମୁଖୀ ଉପକରଣ । ଭାରତରେ ୫୦ରୁ ଅଧିକ ପ୍ରକାରର ଶାସ୍ତ୍ରୀୟ ମୁଖା ରହିଛି ।

© NCERT not to be republished



ବେଲୁନରେ ଓଦା କାଗଜ ଖଣ୍ଡର ୫-୬ ସ୍ତର । ଅଠା ସହିତ ଶେଷ ସ୍ତର

ପୂରା ଶୁଖିଯିବା ପରେ ଏହାକୁ ବାହାର କରିବା ପାଇଁ ବେଲୁନ୍ କୁ ଫୁଟେଇ ଦିଅ

ଆକୃତି ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବା ପାଇଁ ରୂପରେଖ କାଟି ଅଙ୍କନ କର (ବଡ଼ମାନଙ୍କ ସାହାଯ୍ୟ ନିଅ)

ଏହାକୁ ରଙ୍ଗ ଓ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ସାମଗ୍ରୀରେ ସଜାଅ

ଗୋଷ୍ଠୀ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ

- ୩-୪ ଜଣ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀଙ୍କୁ ନେଇ ଏକ ଦଳ ଗଠନ କର ।
- ନବରସରୁ ଏକ ରସ ଚୟନ କର ।
- ତୁମ ସ୍ଥାନୀୟ ସଂସ୍କୃତିରୁ ଏକ ଶୈଳୀ (ପରିକଳ୍ପନା) ଚିହ୍ନଟ କର ।
- ତୁମ ସ୍ଥାନୀୟ ସାଂସ୍କୃତିକ ଶୈଳୀ (ପରିକଳ୍ପନା) ସହିତ ସେହି ରସ (ଭାବ)ରେ ଏକ ମୁଖା ତିଆରି କର ।

ଟିପ୍ପଣୀ : ତୁମେ ତିଆରି କରିବା ପାଇଁ ଚୟନ କରିପାରିବ -

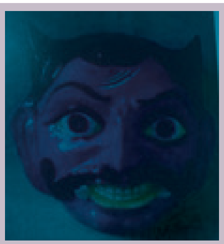
- କାର୍ଡବୋର୍ଡ(ମୋଟା କାଗଜ)ର ମୁଖା।
- ବେଲୁନ୍ ରେ କାଗଜ ମୁଖା ।

ଉଦାହରଣ

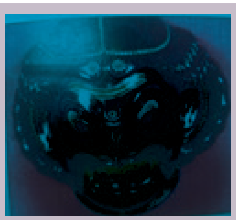
ସଂସ୍କୃତି : ଏଥିରେ ମହାରାଷ୍ଟ୍ରର ଆଦିବାସୀ ଶୈଳୀ (ପରିକଳ୍ପନା) ଓ ୱାର୍ଲି କଳା ରହିଛି। ଭାବ : ଭ୍ରୁ ଏବଂ ଆଖିର (ପରିକଳ୍ପନା) ଶୈଳୀ ଏକ କ୍ରୋଧିତ ଭାବନ ଦେଖାଉଛି (ରୌଦ୍ର) ।

ଏଠାରେ କିଛି ଉଦାହରଣ ଦିଆଯାଇଛି -

ଭାବନା ଦେଖାଅ



ଆନନ୍ଦ



କ୍ରୋଧ

ସଂସ୍କୃତି ଦେଖାଅ

ପୁରୁଲିଆ ଛଉ (ପଶ୍ଚିମବଙ୍ଗ)

ଚାମ୍
(ଲଦାଖ)

not to be republished © NCERT