



অধ্যায় ১৭ ডিজাইন কৰোঁ আহা পৰ্যায়ৰ কাৰিকৰী ১

ডিজাইনৰ ক্ষেত্ৰত,
মেক আপে এটা কাহিনী বুনে,
মুখত ব্ৰাছ ষ্ট্ৰোক,
আৱেগবোৰ উন্মোচন কৰিবলৈ সাজু হৈছে।
পোছাক, এটা কেনভাচ ৰ বাবে
জিলিকিব লগা চৰিত্ৰসমূহ,
মঞ্চত, ডিজাইন ৰখা হয়,
এটা দৃশ্যমান চিহ্ননি ঐশ্বৰিক।



0680CH17

- মেক-আপ
- পোছাকৰ ডিজাইন
- মঞ্চ বিন্যাস

তোমাৰ মুখখন হৈছে প্ৰথম বস্তু যিটো
মানুহে তোমাৰ বিষয়ে লক্ষ্য কৰে। সেয়েহে,
এজন অভিনেতাৰ বাবে, মঞ্চত বিশ্বাসযোগ্য
দেখাবলৈ, প্ৰথম কথাটো বিবেচনা কৰিব লাগিব
মেক-আপ।

মেক-আপ

তুমি লক্ষ্য কৰিছা নেকি যে অভিনেতাসকলৰ
মুখত ৰং আছে? কিছুমান দেখিবলৈ ভাল,
কিছুমান ভয়ানক আৰু কিছুমান কৌতুকপূৰ্ণ।
মেক-আপে এইটো কৰিব পাৰে! এই
সকলোবোৰ তেওঁলোকে নাটক প্ৰদৰ্শনত
অভিনয় কৰা ভূমিকা অনুসৰি পৰিকল্পনা কৰা
হৈছে যাৰ তেওঁলোক এটা অংশ। মঞ্চত প্ৰদৰ্শন
কৰা সকলোৱে প্ৰস্তুত কৰিব লাগিব-মাজতেপি,
লিংগ, বয়স, সম্প্ৰদায় আদি নিৰ্বিশেষে।

যদি তুমি সুধিছা, কিন্তু কিয়? মা কিয়কে-
উপি প্ৰয়োজনীয়? আমি আমাৰ দৈনন্দিন

প্ৰৱৰ্তন কৰা ধাৰণাসমূহ

- মেক-আপ আৰু পোছাকৰ
ডিজাইন
- মঞ্চ
- স্ক্ৰিপ্ট লিখন

দৃশ্য ৩: থিয়েটাৰ প্ৰযোজনা

যিকোনো সফল প্ৰদৰ্শনত, আমি
অভিনেতাসকলক প্ৰদৰ্শন কৰা আৰু প্ৰশংসা
পোৱা দেখা। কিন্তু অভিনেতাসকলৰ প্ৰদৰ্শনৰ
ওপৰত সম্পূৰ্ণ প্ৰভাৱ পেলোৱাৰ বাবে দৰ্শক,
প্ৰচেষ্টা আৰু কাম এই সকলোবোৰ বিভাগ অতি
গুৰুত্বপূৰ্ণ। আমি এতিয়া মৌলিক বিষয়বোৰ
অন্বেষণ কৰিবলৈ গৈ আছোঁ নিম্নলিখিত
বিভাগবোৰৰ -



মেক-আপ কোঠা, যাক সেউজীয়া কোঠা বুলিও কোৱা হয়, উজ্জ্বল, ভালদৰে পোহৰ আৰু বতাহৰ হ'ব লাগে

জীৱনত মেক-আপ পৰিধান নকৰোঁ। মঞ্চৰ বাবে এইটো কিয় প্ৰয়োজনীয়?

ইয়াত তোমাৰ উত্তৰ আছে –

1. **দৃশ্যমানতা আৰু প্ৰক্ষেপণ:** কিন্তুকে-উপি-য়ে মুখমণ্ডলৰ বৈশিষ্ট্য উন্নত কৰে, নিশ্চিত কৰে যে অভিব্যক্তি আৰু আবেগ দৰ্শকৰ বাবে প্ৰক্ষেপিত হয়, আনকি দূৰৰ পৰাও।
2. **চৰিত্ৰ ৰূপান্তৰ:** অভিনেতাসকলক চৰিত্ৰলৈ ৰূপান্তৰ কৰাৰ বাবে মেক-আপ হৈছে এক শক্তিশালী সঁজুলি। ই প্ৰদৰ্শনকাৰীসকলক বৃদ্ধা, সৰু দেখাবলৈ বা চৰিত্ৰটোৰ বাবে প্ৰয়োজনীয় নিৰ্দিষ্ট সুবিধাগ্ৰহণ কৰিবলৈ অনুমতি দিয়ে, প্ৰদৰ্শনৰ সামগ্ৰিক সত্যতা বৃদ্ধি কৰে।
3. **মুখৰ অভিব্যক্তিৰ ওপৰত আলোকপাত কৰা:** মেক-আপে চকু আৰু মুখৰ দৰে মুখ্য বৈশিষ্ট্যবোৰৰ ওপৰত গুৰুত্ব দিয়াত সহায় কৰে, যাতে দৰ্শকৰ বাবে সূক্ষ্ম সূক্ষ্মতা দৃশ্যমান হয়।
4. **মঞ্চ পোহৰৰ সৈতে সামঞ্জস্য:** মঞ্চৰ পোহৰ তীব্ৰ হ'ব পাৰে আৰু প্ৰাকৃতিক ছালৰ টোন বিকৃত কৰিব পাৰে। এক ভাৰসাম্য সৃষ্টি কৰিবলৈ মেক-আপ প্ৰয়োগ কৰা হয়, যাৰ ফলত অভিনেতাসকল মঞ্চৰ লাইটৰ তলত ধুই যোৱা বা অত্যাধিক আন্ধাৰ হোৱাত বাধা

দিয়ে।

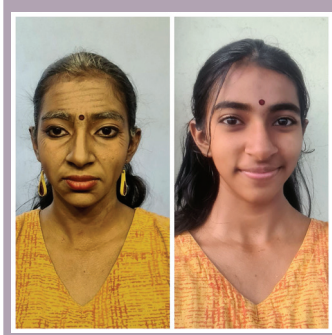
5. **ঐতিহাসিক আৰু নাট্য শৈলী:** নাটকৰ ছেটিং বা শৈলীৰ ওপৰত নিৰ্ভৰ কৰি, ষ্টাইলবোৰ ধৰি ৰখাৰ বাবে মেক-আপ অত্যাৱশ্যকীয় হ'ব পাৰে। ই অভিনেতাসকলক পৰিচালকৰ দ্বাৰা কল্পনা কৰা নিৰ্দিষ্ট সময়কাল, সংস্কৃতি বা কল্পনাৰ পৃথিৱীত খাপ খাবলৈ অনুমতি দিয়ে।

সাৰাংশত, মঞ্চ অভিনেতাসকলৰ বাবে মেক-আপ কেৱল 'ভাল দেখা' বা নান্দনিকতাৰ বিষয়ে নহয়। ই এক ব্যৱহাৰিক আৰু শৈল্পিক প্ৰয়োজনীয়তা, কিয়নো ই এখন নাট্য প্ৰদৰ্শনৰ সফলতাত গুৰুত্বপূৰ্ণ অৰিহণা যোগায়। ই অভিনেতাসকলক দৰ্শকৰ সৈতে কাৰ্যকৰীভাৱে যোগাযোগ কৰিবলৈ সক্ষম কৰে, তেওঁলোকৰ চৰিত্ৰৰ চিত্ৰায়ন বৃদ্ধি কৰে আৰু প্ৰযোজনাটোৰ সামগ্ৰিক দৃশ্যমান প্ৰভাৱত অৰিহণা যোগায়।

নাটক আৰু ভূমিকাৰ ওপৰত নিৰ্ভৰ কৰি, বিভিন্ন প্ৰকাৰৰ মেক-আপ থাকে।

- **পোনপটীয়া মেক-আপ:** বিশেষত্ববোৰৰ সৰল, মৌলিক হাইলাইট।
- **আখৰ মেক-আপ:** বয়স, বৃত্তি, ব্যক্তিত্ব আৰু পৰিস্থিতিৰ উপাদানবোৰ দেখুওৱা হয়।
- **বিশেষ প্ৰভাৱ:** আঘাত, দাগ বা শিঙৰ দৰে অতিৰিক্ত বৈশিষ্ট্য যোগ দিয়া।

চিনাক্ত কৰা আৰু লিখা
মেক-আপৰ প্ৰকাৰ
ওপৰৰ বৰ্ণনাৰ ওপৰত
আধাৰিত



- **কল্পনা বা বিমূৰ্ত মেক-আপ:** অস্বাভাৱিক ৰঙৰ সৈতে অনন্য, অচিনাকি চৰিত্ৰ সৃষ্টি কৰা।
- **মাইম বা আৰ্হি মেক-আপ:** এক সাহসী, আকৰ্ষণীয় মুখমণ্ডলে সাধাৰণতে নিৰপেক্ষ হয়।

মুখ হৈছে মানুহে লক্ষ্য কৰা প্ৰথম বস্তু। পৰৱৰ্তী আটাইতকৈ গুৰুত্বপূৰ্ণ কথাটো হ'ল কাপোৰ আৰু আনুষঙ্গিক সামগ্ৰী। এজন ব্যক্তিৰ চৰিত্ৰ তেওঁলোকে পিন্ধা কাপোৰৰ দ্বাৰা সংজ্ঞায়িত কৰা হয়। সেয়েহে, মঞ্চত চৰিত্ৰবোৰৰ বাবে, যিটো অতি গুৰুত্বপূৰ্ণ সেয়া হ'ল-

দ্য কষ্টুম ডিজাইন

আমি বিভিন্ন সময়ত বিভিন্ন ধৰণৰ কাপোৰ পিন্ধো। তুমি ঘৰত পিন্ধা কাপোৰবোৰ স্কুলৰ ইউনিফৰ্মতকৈ পৃথক।

একেদৰে, গাওঁ উৎসৱৰ সময়ত তুমি মন্দিৰত পিন্ধা কাপোৰবোৰ তোমাৰ নিশাৰ কাপোৰৰ

পৰা পৃথক। সোঁফালে?

একেদৰে, এজন অভিনেতাই বিভিন্ন চৰিত্ৰ চিত্ৰিত কৰিবলৈ বিভিন্ন কাপোৰ পিন্ধে। ই দৰ্শকসকলক চৰিত্ৰটো চিনাক্ত কৰা আৰু সম্পৰ্কিত কৰাত সহায় কৰে।

যদিও বাছনি কৰিবলৈ বহুতো প্ৰকাৰৰ কাপোৰ আৰু বিকল্প আছে, চৰিত্ৰটোৰ বাবে কি কাম কৰে সেয়া কেনেকৈ সিদ্ধান্ত ল'বলৈ আৰম্ভ কৰে? আৰম্ভ কৰিবলৈ ইয়াত কিছুমান বিন্দু দিয়া হৈছে - পোছাকবোৰ নিম্নলিখিত শ্ৰেণী অনুসৰি ডিজাইন কৰা হৈছে:

- **লিঙ্গ:** পুৰুষ আৰু মহিলাৰ বাবে কাপোৰ বেলেগ।
- **চৰিত্ৰটোৰ বয়স:** মানুহে বিভিন্ন বয়সত বেলেগ বেলেগ পোছাক পিন্ধে।
- **নাটকৰ সময়ৰেখা:** ফেশ্বন এটা সংস্কৃতিৰ বিকশিত আৰু পৰিৱৰ্তন হয় সময় আগবাঢ়ি যোৱাৰ লগে লগে। (মহাৰাজা শিৱাজীৰ সময়ত জিন্স আৰু পেণ্টৰ অস্তিত্ব নাছিল।)
- **কাহিনীটোৰ ভৌগোলিক অৱস্থান:** সংস্কৃতি আৰু দেশৰ পাৰ্থক্য। (কৰ্ণাটকৰ পৰম্পৰাগত পোছাক বংগতকৈ পৃথক)।
- **চৰিত্ৰটোৰ জীৱিকা:** এজন আৰক্ষী, এজন উকীল আৰু এজন চিকিৎসক।



- **চৰিত্ৰটোৰ বিশেষত্বসমূহ:** পিন্ধা ব্যক্তি জৰাজীৰ্ণ কাপোৰ আৰু পৰিপাটি পোছাক পিন্ধা।

এই সকলোবোৰ উপাদান কেনেদৰে ডিজাইনত অনা হয়:

কাপোৰ বা সামগ্ৰী: সময় কাল আৰু ভৌগোলিক অৱস্থান মিলাওক। (প্ৰাচীন ভাৰতৰ হিমালয়ত এটা কাহিনীৰ বাবে সংশ্লেষিত চিফন ব্যৱহাৰ কৰাটো সম্ভৱ নহয় কিয়নো প্ৰাচীন ভাৰতত চিফনৰ অস্তিত্ব নাছিল আৰু ই হিমালয়ৰ ঠাণ্ডা বতৰৰ সৈতে খাপ খোৱা নাছিল)।

ৰং: এইবোৰে অসংখ্য বস্তু প্ৰতিনিধিত্ব কৰে যেনে:

- সময়কাল (নিয়ন নীলা এটা দৃশ্যৰ বাবে

সম্ভৱতঃ ব্যৱহাৰ কৰা নহয় বৈদিক ম্যাদ)।

- চৰিত্ৰৰ প্ৰতিটো ৰঙে এক অৰ্থ প্ৰতিনিধিত্ব কৰে। (নেতিবাচক চৰিত্ৰৰ ডাঠ ছাঁ থাকে)।
- সাংস্কৃতিক দিশবোৰ (শোক বা অন্ত্যেষ্টিক্ৰিয়াৰ দৃশ্যত ৰঙা ব্যৱহাৰ কৰা নহয়)।

আই আৰু ডিজাইন: কাপোৰৰ ওপৰত কিছুমান আই আছে যিবোৰ ৰাজকীয়তাৰ বাবে একচেটিয়া, কিছুমানে জনজাতীয় সংস্কৃতিক প্ৰতিনিধিত্ব কৰে আনহাতে গ্ৰাম্য পৰিৱেশৰ বাবে কিছুমান একচেটিয়া আছে।

ষ্টাইলিং: গহনা, মুকুটৰ দৰে আনুষঙ্গিক সামগ্ৰী, দুপাট্টা, বেল্ট, বেগ, চকুৰ পোছাক।

পোছাকৰ ওপৰত আধাৰিত কৰি চৰিত্ৰটোৰ বিষয়ে তুমি কি বুজিছা তলত লিখা





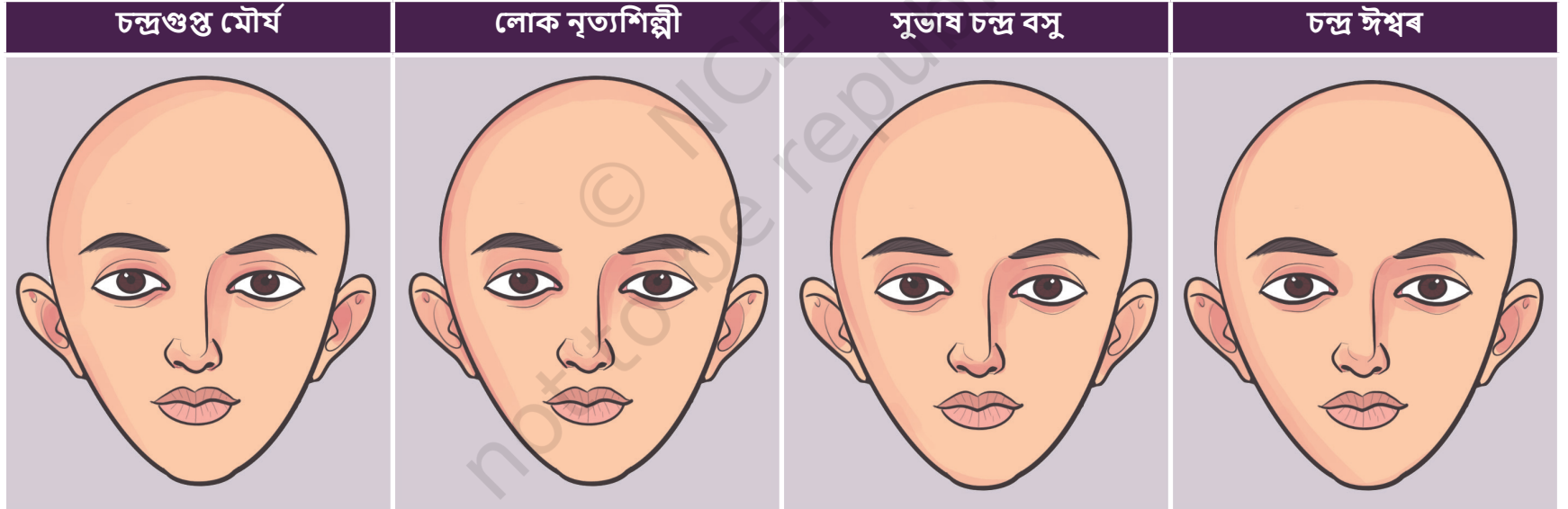
উদাহৰণ

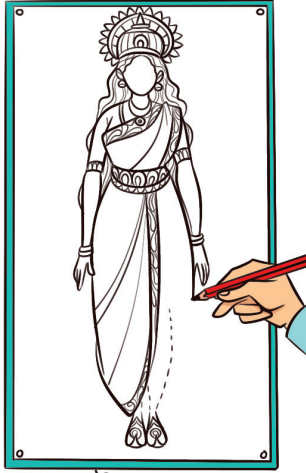
কাৰ্যকলাপ – তুমি ডিজাইন কৰা!

ডিজাইনৰ প্ৰথম পদক্ষেপ হৈছে পৰিকল্পনা আৰু সেইটো অংকনৰ জৰিয়তে কৰা হয়।

1. **মেক-আপ পৰিকল্পনা:** তলৰ চৰিত্ৰটো আনিবলৈ প্ৰয়োজনীয় মেক-আপৰ সৈতে চুলি আৰু হেড গিয়াৰ ৰং কৰা। তুমি তোমাৰ টোকাবহীত কৰিব পাৰে আৰু একাধিকবাৰ চেষ্টা কৰিব পাৰে।

ইয়াক সৃষ্টিশীল আৰু আকৰ্ষণীয় কৰি তুলিবলৈ মুক্ত অনুভৱ কৰা। মুকুট, মুৰৰ গিয়াৰ ব্যৱহাৰ কৰা, নিগনি, কেশবিন্যাস ইত্যাদি। নিশ্চিত কৰিবা যে তুমি ইয়াক প্ৰকৃততে বিদ্যমান ব্যক্তি এজনৰ চৰিত্ৰৰ দৰে দেখায় (যেনে গান্ধীজী, সুভাষ চন্দ্ৰ বসু ইত্যাদি)। ইয়াক যিমান সম্ভৱ সৰল কিন্তু সঠিক ৰাখিব।





উদাহৰণ

2. **পোছাক ডিজাইন:** আমি এতিয়া একেধৰণে পোছাক ডিজাইন কৰিবলৈ চেষ্টা কৰিম!

তুমি মেক-আপ ডিজাইন কৰা একেটা চৰিত্ৰ, এতিয়া পোছাক ডিজাইন কৰা!

সময়কাল, কামৰ প্ৰকৃতি, বং আৰু অন্যান্য বিৱৰণ মনত ৰাখিবা। তুমি ছবিখনত দেখুওৱাৰ দৰে কাপোৰৰ টুকুৰা আঁকিব বা পেষ্ট কৰিব পাৰা।



চন্দ্ৰগুপ্ত মৌৰ্য	লোক নৃত্যশিল্পী	সুভাষ চন্দ্ৰ বসু	চন্দ্ৰ ঈশ্বৰ

ষ্টেজ ট্ৰিভিয়া

শব্দটো 'থিয়েটাৰ' গ্ৰীক প্ৰদৰ্শন স্থানৰ নামৰ পৰা উদ্ভৱ হৈছিল 'থেট্ৰন'.

গতিকে, পোছাক আছে, মেকআপ কৰা হৈছে, কিন্তু, তুমি ইয়াক ক'ত মঞ্চ তৈয়াৰ কৰিবা?

প্ৰশ্নটোত উত্তৰটো তাত আছে!

এটা মঞ্চত!

এটা মঞ্চ হৈছে যিকোনো ঠাই য'ত তুমি এখন নাটক প্ৰদৰ্শন কৰা। বিভিন্ন ধৰণৰ পৰ্যায় আছে যিবোৰ আমি থিয়েটাৰ ইতিহাসত পৰ্যবেক্ষণ কৰিব পাৰোঁ।

ভাৰতীয়ৰ পৰা আৰম্ভ কৰি ইমানবোৰ স্থানত নাটক মঞ্চস্থ কৰা হৈছে নাটীয়া ফ্ৰহাগ্ৰীক 'থেট্ৰন' (পৰ্বত খোদিত) গ্লোব থিয়েটাৰলৈ (পৰিৱেশৰ দৰে প্ৰাসাদত), ৰাস্তালৈ আৰু শেষত প্ৰচেনিয়াম নামৰ আধুনিক ইনডোৰ প্ৰেক্ষাগৃহলৈ। আজিৰ অনুষ্ঠানবোৰত প্ৰচেনিয়াম হৈছে আটাইতকৈ জনপ্ৰিয় আৰু সচৰাচৰ ব্যৱহৃত গাঁথনি।

প্ৰচেনিয়াম

প্ৰচেনিয়াম পৰ্যায়ৰ উৎপত্তি বিদ্যুতৰ বৈজ্ঞানিক আৱিষ্কাৰ আৰু লাইট বাল্বৰ সৈতে পোনপটীয়াকৈ সম্পৰ্কিত।

আগতে, বেছিভাগ নাটক হয় সেই দিনত ঘটিছিল যেতিয়া সূৰ্যৰ পোহৰে মঞ্চ জ্বলাইছিল

বা ৰাতি, যেতিয়া তেওঁলোকে মঞ্চ জ্বলাবলৈ গধুৰ তেলৰ চাকিৰ ওপৰত নিৰ্ভৰ কৰিছিল, কিয়নো এইবোৰ প্ৰাচীন সময়ত প্ৰচলিত হৈছিল। পিছত, বিদ্যুতৰ সহায়ত আৰু লাইট বাল্ব, পোহৰ আৰু তীব্ৰতাৰ বহুতো দিশ নিয়ন্ত্ৰণ কৰিব পাৰি।

ইয়াৰ ফলত ঘৰৰ ভিতৰত নাট্য প্ৰদৰ্শন কৰিব পৰা যায়, য'ত জ্বলন্ত গৰম সূৰ্যৰ পোহৰ, ঠাণ্ডা বতাহ বা ধাৰাসাৰ বৰষুণে অনুষ্ঠানবোৰ মঞ্চস্থ হোৱাত বাধা নিদিয়।

মঞ্চৰ অংশসমূহ

কাষৰ পাখি: মঞ্চৰ কাষবোৰ ডানাৰে বিভক্ত কৰা হয়, যি অভিনেতাসকলক মঞ্চৰ পৰা প্ৰৱেশ আৰু প্ৰস্থান কৰাত সহায় কৰে।

এপ্ৰন: এইটো এটা বক্ৰ স্থান যি মঞ্চক্ষেত্ৰৰ পৰা দৰ্শকৰ এলেকালৈ বিস্তৃত। এই স্থানটো সাধাৰণতে ভৰিৰ মাইক আৰু ভৰিৰ লাইট ৰাখিবলৈ ব্যৱহাৰ কৰা হয়।

প্ৰচেনিয়াম: প্ৰচেনিয়াম হৈছে ফ্ৰেম বা তোৰণ যি প্ৰচেনিয়াম থিয়েটাৰত মঞ্চৰ চাৰিওফালে থাকে।

চাইক্ল'ৰামা: মঞ্চৰ পিছফালৰ বেৰত প্ৰসাৰিত এক ডাঙৰ পাতল নীলা বা বগা কাপোৰ যাক পোহৰৰ সঁজুলি প্ৰতিফলিত কৰিবলৈ আৰু

আকাশ, ডাৱৰ আদিৰ দৰে প্ৰভাৱ সৃষ্টি কৰিবলৈ ব্যৱহাৰ কৰা হয়।

কাৰ্যকলাপ

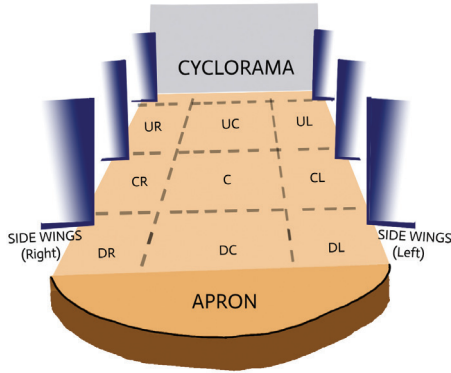
শিকা সকলোবোৰ একেলগে ৰাখিবলৈ, নিম্নলিখিতবোৰ কৰা -

1. তোমাৰ অনুকূলবাছনি কৰা কাহিনী।
2. তোমাৰ দুটা প্ৰিয় বৰ্ণ চিনাক্ত কৰা।
তেওঁলোকৰ বাবে পোছাক আৰু মেক-
আপ ডিজাইন কৰা। (তোমাৰ নিজৰ
সৃষ্টি কৰা। তুমি পঢ়া কাহিনীপুথিৰ পৰা
প্ৰতিলিপি নকৰিবা)।

3. ছবিখনত দিয়া অনুসৰি কাষৰ পাখিৰ সৈতে
মঞ্চ এখনৰ কাৰ্ডবোৰ্ড মডেল এটা বনোৱা।
(এইটো গোটত কৰিব পাৰি)।

4. ছোট আৰু বৈশিষ্ট (চকী, মেজ বা গছ, কুটি
ইত্যাদি) ৰাখি মঞ্চত এটা দৃশ্য কেনেদৰে
প্ৰণয়ন কৰিব পাৰি পৰিকল্পনা কৰা।

বৈকল্পিকভাৱে, তোমাৰ কিতাপখনত ইয়াৰ
এটা অংকন কৰা।



মঞ্চৰ অংশসমূহ

C—কেন্দ্ৰ

চিআৰ - কেন্দ্ৰ সোঁফালে

চিএল - কেন্দ্ৰ বাওঁফালে

ইউআৰ - সোঁফালে

ইউচি - আপ চেণ্টাৰ

ইউএল - ওপৰৰ বাওঁফালে

ডাঃ - ডাউন ৰাইট

ডিচি - ডাউন চেণ্টাৰ

ডিএল - তলৰ বাওঁফালে



দৃশ্য 4: লিখক, ঠিক

স্ক্রিপ্ট হৈছে গল্পকাৰৰ ব্ৰাছ,
শব্দৰে পৃথিৱীবোৰ ৰং কৰা,
চৰিত্ৰসমূহক নৃত্যৰ বাবে আমন্ত্ৰণ
জনোৱা
আৰু দৰ্শকক আকৰ্ষিত কৰা যাদুটো
তৈয়াৰ কৰা।

এটা ভাল স্ক্রিপ্ট থকাটো এটা সফল প্ৰদৰ্শনৰ
দিশত প্ৰথম পদক্ষেপ। ঠিক যেনেদৰে এটা
ভৱনৰ ভেটি হৈছে এক শক্তিশালী গাঁথনি
থকাৰ আটাইতকৈ গুৰুত্বপূৰ্ণ দিশ, সঠিক
স্ক্রিপ্টটোৱে সকলো সৃষ্টিশীলতা আৰু প্ৰতিভাৰ
বিকাশৰ বাবে সঠিক আধাৰ সৃষ্টি কৰে।

আহা আমি প্ৰথমে সাধাৰণতে ব্যৱহৃত
শব্দবোৰ বুজিবলৈ আৰম্ভ কৰোঁ - কাহিনী,
নাটক, চিত্ৰনাট্য, সংলাপ। সেই সকলোবোৰ
একে নেকি? নহয়!

এখন নাটক হৈছে এটা জীৱন্ত বিন্যাসত
কোৱা কাহিনী। চৰিত্ৰবোৰ জীৱনলৈ আহে
আৰু পৰিস্থিতিবোৰ তোমাৰ সন্মুখত ঘটে।
কিন্তু যেতিয়া ই এখন স্ক্রিপ্টৰ ৰূপত (লিখিত
ৰূপ) হয়, ই কাহিনীৰ দৰে একে নহয়?

কাহিনী আৰু নাটকৰ চিত্ৰনাট্যৰ মাজত
পাৰ্থক্য কি?

কাৰ্যকলাপ (শ্ৰেণীত)

কাহিনী নিৰ্মাণৰ নিৰ্দেশনা: সকলোৱে এটা
বৃত্তত বহে (বৃত্ত সম্ভৱ নহ'লে তেওঁলোকৰ
ঠাইত বহিব পাৰে)। শিক্ষকজনে প্ৰথম বাক্যৰে
আৰম্ভ কৰিব। তোমালোক প্ৰত্যেকেই এটা
কাহিনী নিৰ্মাণ কৰিবলৈ এটা শাৰী যোগ কৰা।
অন্তিম বাক্যটো কি আছিল মনোযোগেৰে
শুনিবা। তুমি তাৰ পৰা অব্যাহত ৰাখিব লাগিব।

কাহিনীটো সম্পূৰ্ণ কৰিবলৈ খৰধৰ
নকৰিব। কাহিনীবোৰ আকৰ্ষণীয় আৰু জটিল
কৰি তুলিবলৈ চেষ্টা কৰা।

মৌলিক: সকলোৱে সুযোগ নোপোৱালৈকে
আপোনালোক প্ৰত্যেকেই এটা শাৰী ক'ব।
শিশুৰ অন্তিম সংহতিটোৱে নিশ্চিত কৰিব
লাগিব যে তেওঁলোকে ইয়াক সমাপ্ত কৰিব।

আলোচনা

এইটো এটা আকৰ্ষণীয় কাহিনী আছিল নেকি?
তুমি ক'ত আমনিদায়ক বুলি ভাবে? তুমি
কাহিনী এটা কি তাক নিৰ্ধাৰণ কৰিব পাৰিবানে?
এইটো নাটকৰ চিত্ৰনাট্যৰ দৰে একে নেকি?

তোমাৰ কাহিনী কিতাপতকৈ পৃথক এখন
নাটকৰ চিত্ৰনাট্যত তুমি কি কি লক্ষ্য কৰিছা?
অতুলনীয় কেইটামানৰ নাম দিয়া।

এটা কাহিনী

The Tortoise and the Owl

Once upon a time, in a forest far far away, there lived a
tortoise. It had lived for so many years in the same forest that it
knew everything about it. All the animals came to the wise tortoise for
guidance. The tortoise knew that nobody else in the entire forest
had as much knowledge as the tortoise.
One day in the same tree as the tortoise lived, there was a weird
hollow. Nobody had heard of that sound before.
One day in the same tree as the tortoise lived, there was a weird
hollow. Nobody had heard of that sound before.
One day in the same tree as the tortoise lived, there was a weird
hollow. Nobody had heard of that sound before.

স্ক্রিপ্ট কথোপকথন

[Scene 1: Kitchen - Day]

(Three children, Ria, Aryan, and Kiaan, are sitting on the floor, looking at a book.)
Aji: (excitedly) I'm making Akki rotli with vegetables. You can eat it
with ghee and coconut chutney.
Ria: (rolling eyes) Aji, why do you always cook such old-fashioned
things? I want something modern for a change.
Aji: (smiling) It is our sum-

এটা কাহিনী ঘটনা, অভিজ্ঞতা বা অভিযানৰ এক বৰ্ণনা বা বিৱৰণ, বাস্তৱ বা কাল্পনিক এক সংগঠিত বা সুসংগত ৰূপত উপস্থাপন কৰা হয়। ইয়াত সাধাৰণতে সময়ৰ লগে লগে উদ্ঘাটিত হোৱা সংযোজিত ঘটনাৰ এটা শৃংখলা অন্তৰ্ভুক্ত থাকে, প্ৰায়ে প্ৰত্যাহ্বানৰ সন্মুখীন হোৱা, পৰিৱৰ্তনৰ সন্মুখীন হোৱা আৰু বৰ্ণনাটোৰ সামগ্ৰিক বিকাশত অৰিহণা যোগোৱা চৰিত্ৰবোৰ থাকে।

কথোপকথন দুই বা ততোধিক লোকৰ মাজত এক আন্তঃক্ৰিয়ামূলক, মৌখিক বিনিময়। ই হৈছে এক সামাজিক আৰু যোগাযোগমূলক প্ৰক্ৰিয়া য'ত অংশগ্ৰহণকাৰীসকলে কথা কোৱা আৰু শুনাত পৰিৱৰ্তন কৰে, এক সংলাপত লিপ্ত হয় যি নৈমিত্তিক, আনুষ্ঠানিক বা সংগঠিত হ'ব পাৰে।

এটা আকৰ্ষণীয় পাৰ্থক্য হ'ল কাহিনীটো এটা পেৰাগ্ৰাফৰ ৰূপত, আনহাতে স্ক্ৰিপ্টখনত 'কথোপকথন' আছে।

মই নিশ্চিত যে তুমি প্ৰতিদিনে মানুহৰ বাৰ্তালাপ হোৱা দেখিছে বা শুনিছে। ঘৰত, ৰাস্তাত, বিদ্যালয়ত - সকলোতে। দোকানী আৰু গ্ৰাহকৰ মাজত এটা সৰল কথোপকথন লিখিবলৈ চেষ্টা কৰোঁ আহা। এইটো তুমি যি দেখিছে বা সম্পূৰ্ণকাল্পনিক তাৰ পৰা হ'ব পাৰে।

গ্ৰাহক: _____

দোকানী: _____

গ্ৰাহক: _____

দোকানী: _____

যদি তুমি বাৰ্তালাপ অব্যাহত ৰাখিব বিচাৰা তেন্তে তোমাৰ টোকাবহী ব্যৱহাৰ কৰা। এইটো

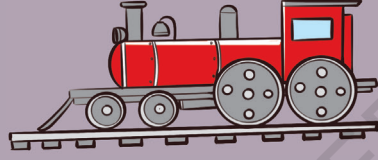
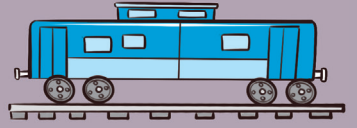
তুমি বিচৰা সময়লৈকে হ'ব পাৰে।



অভিনন্দন তুমি তোমাৰ প্ৰথম স্ক্ৰিপ্ট লিখিছা!!

এতিয়া আমি পৰৱৰ্তী স্তৰলৈ যাওঁ আহা। যদি তুমি সাৱধানে লক্ষ্য কৰা, তুমি লিখা স্ক্ৰিপ্টখন তুমি চোৱা নাটক বা তুমি শুনা কাহিনীতকৈ পৃথক। এইটো কি হেৰাইছে?

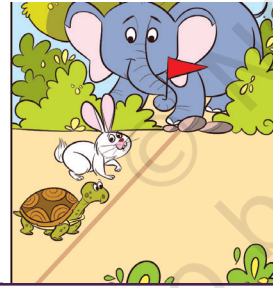
এইটোৱে আমাক এটা কাহিনী বা স্ক্ৰিপ্টৰ তিনিটা অংশ জনাব

আৰম্ভ	মধ্য	শেষ
চৰিত্ৰবোৰ কোন? ক'ত আৰু কেতিয়া? চৰিত্ৰবোৰে কি বিচাৰে?	তেওঁলোকৰ সমস্যাটো কি? চৰিত্ৰবোৰৰ কি হয়? তেওঁলোকে ইয়াৰ প্ৰতি কেনে প্ৰতিক্ৰিয়া দেখুৱায়?	সমস্যাটো সমাধান হৈছে নেকি? এইটো কেনেকৈ আৰু কেনে কৰে? উপসংহাৰটো কি?
		

বিবাদ কাহিনীটোৰ ভিতৰত চৰিত্ৰ বা উপাদানবোৰৰ মাজৰ সংগ্ৰাম বা মতভেদ যি বাধাসৃষ্টি কৰে আৰু কাহিনীটো আগুৱাই লৈ যায়।

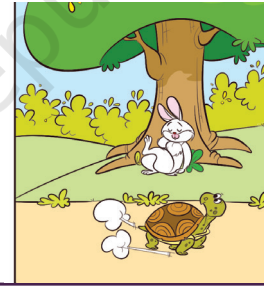
কাহিনী কোৱাৰ ক্ষেত্ৰত বিবাদ হৈছে এক মৌলিক উপাদান, কিয়নো ই প্ৰত্যাহ্বান, দ্বিধা বা বিৰোধী শক্তিৰ পৰিচয় দিয়ে যাক চৰিত্ৰবোৰে সমাধান কৰিব লাগিব।

আগ্ৰহ গঢ়া, দৰ্শকক জড়িত কৰা আৰু এখন চিত্ৰনাট্যত চৰিত্ৰ বিকাশৰ বাবে এক পৰিকাঠামো প্ৰদান কৰাৰ বাবে এই উত্তেজনা অত্যাৱশ্যকীয়।



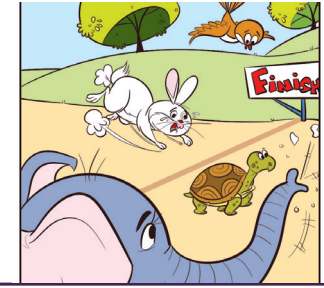
আৰম্ভ

শহা আৰু কাছ
এটা দৌৰত



মধ্য

শহায়ে জিৰণি লয়,
কাছটোৱে অতিক্ৰম কৰে



শেষ

কাছটোৱে দৌৰ জিকিছে,
শহা হতাশ হৈছে।

যদি তুমি 'মধ্যম' লক্ষ্য কৰে, আমি এটা 'সমস্যা'ৰ বিষয়ে কথা পাওঁ। এইটো যিকোনো কাহিনী বা চিত্ৰনাট্যৰ আটাইতকৈ গুৰুত্বপূৰ্ণ অংশ। ইয়াক কোৱা হয় - 'বিবাদ'।

এই জনপ্ৰিয় কাহিনীটোত কেনেদৰে বিবাদ ব্যৱহাৰ কৰা হয় তাৰ এটা উদাহৰণ আমি সকলোৱে জানো - 'হ্যাৰ আৰ কাছ'।

উদাহৰণ ১—Conversation without বিবাদ

গ্ৰাহক: নমস্কাৰ! মই মোৰ ভনীৰ জন্মদিনৰ বাবে এটা চকলেট বিচাৰো।

দোকানী: হ'ব। তুমি কেনে ধৰণৰ চকলেট বিচাৰা?

গ্ৰাহক: মোৰ ভনীয়ে ভেনিলা ফ্লেভাৰ্ড চকলেট ভাল পায়।

দোকানী: আমাৰ তিনিটা প্ৰকাৰ আছে। প্লেইন ভেনিলা, বাদামৰ সৈতে ভেনিলা, আৰু ইয়াত ভেনিলা আৰু চকলেটৰ সৈতে ৰেফাৰ।

গ্ৰাহক: মই বাদামৰ সৈতে ভেনিলা খাম।

দোকানী: তুমি উপহাৰ মেৰিয়াই দিব বিচাৰা নেকি?

গ্ৰাহক: হয় নিশ্চয়।

দোকানী: ইয়াত তুমি যোৱা, উপহাৰ কাগজত মেৰিয়াই থোৱা চকলেট! ইয়াৰ বাবে তোমাৰ ব্যয় হ'ব 50 টকা।

গ্ৰাহক: এয়া হৈছে টকা। ধন্যবাদ!



বিবাদটোৱে কেনেকৈ পাৰ্থক্য আনিব চাওঁ আহা।

উদাহৰণ ২ – বিবাদৰ সৈতে কথোপকথন

গ্ৰাহক: নমস্কাৰ! মই মোৰ ভনীৰ জন্মদিনৰ বাবে এটা চকলেট বিচাৰো।

দোকানী: হ'ব। কেনে ধৰণৰ চকলেট?

গ্ৰাহক: মোৰ ভনীয়ে ভেনিলা চকলেট ভাল পায়।

দোকানী: দুঃখিত, আমাৰ তিনিটা আছে প্ৰকাৰ। প্লেইন, ষ্ট্ৰবেৰী আৰু কেৰামেল।

গ্ৰাহক: ওহ, কিন্তু মোৰ ভনীয়ে ভেনিলা ভাল পায়। এইটো ঠিক আছে। মোক কেৰামেল দিয়ক আৰু অনুগ্ৰহ কৰি ইয়াক উপহাৰ কাকতত মেৰিয়াই দিয়ক।

দোকানী: ওহ, আমাৰ উপহাৰ কাগজ শেষ হৈ গৈছে। মই ইয়াক নিয়মীয়া মুগা কাগজত মেৰিয়াব

পাৰো নেকি?

গ্ৰাহক: এইটো নহ'ব। প্ৰথমতে, মই বিচৰা চকলেটটো আপোনাৰ হাতত নাছিল, এতিয়া আপোনাৰ হাতত উপহাৰৰ ৰেপটো নাই! মই আনটো দোকানলৈ যাম। মই ইয়াৰ পৰা একো বিচৰা নাই।

দোকানী: হেৰা।।। অপেক্ষা কৰা ... মই ইয়াক সজাবলৈ চেষ্টা কৰিম (ফোনটো তুলি লৈ আৰু কাৰোবাৰ সৈতে কথা পাতো)। চিন্তা নকৰিবা। তুমি ভেনিলা চকলেট আৰু উপহাৰৰ পাবা। মই এইটো আমাৰ ষ্টোৰেজৰ পৰা তোমাৰ বাবে পাইআছো। সমস্যাটোৰ বাবে দুঃখিত।

গ্ৰাহক: কোনো অসুবিধা নাই। ধন্যবাদ!



আছে বিবাদ দ্বিতীয় উদাহৰণটোত তুমি প্ৰথম উদাহৰণত দেখা অন্যথা বিৰক্তিকৰ কথোপকথনত কিছু আৰেগ আৰু নাটক জ্বলাই তুলিছিল? এনেদৰেই তুমি তোমাৰ সমগ্ৰ স্ক্ৰিপ্টখন আকৰ্ষণীয় কৰি তুলিব পাৰে।

এতিয়া, ঘূৰি যাওক আৰু তুমি লিখা দোকানীৰ কথোপকথনত তোমাৰ বিবাদ আছে নেকি পৰীক্ষা কৰক। কাহিনী নিৰ্মাণৰ খেলতো তোমাৰ বিবাদ হৈছিল নেকি? আহক আমি ইয়াক পুনৰ বজাওঁ।

কাৰ্যকলাপ (শ্ৰেণীত - অব্যাহত)

একেটা কাহিনী নিৰ্মাণ খেলৰ দ্বিতীয় স্তৰ খেলিবলৈ আহক।

নিৰ্দেশনাসমূহ: সকলোৱে এটা বৃত্তত বহে (বৃত্ত এটা সম্ভৱ নহ'লে নিজ নিজ স্থানত বহিব পাৰে)। শিক্ষকজনে প্ৰথম বাক্যৰে আৰম্ভ কৰিব। আপোনালোক প্ৰত্যেকেই এটা কাহিনী নিৰ্মাণ কৰিবলৈ এটা শাৰী যোগ কৰে। অন্তিম বাক্যটো কি আছিল মনোযোগেৰে শুনিব। তুমি তাৰ পৰা অব্যাহত ৰাখিব লাগিব।

কাহিনীটো সম্পূৰ্ণ কৰিবলৈ খৰধৰ নকৰিব। কাহিনীবোৰ আকৰ্ষণীয় আৰু জটিল কৰি তুলিবলৈ চেষ্টা কৰক।

উন্নত: যাদৃচ্ছিক বাক্যাংশলিখা 10 - 15 টা চিট বনাওক, যেনে, 'নায়কপাহৰি যায়' বা 'এইটো চৰিত্ৰটো বৰ ভোকাতুৰ' বা 'হঠাতে লাইটবোৰ নিভে গ'ল'। এইবোৰৰ উদ্দেশ্য হৈছে এক 'টুইষ্ট-ইন-দ্য-টেল' বা অধিক পেছাদাৰী ভাষাত অনা, যিটো তুমি এতিয়া জানে - এইবোৰ হৈছে 'বিবাদ'।

তুমি আগতে কৰাৰ দৰে, কাহিনীটোত এটা বাক্য অৰিহণা যোগাব। প্ৰতি দহটা শাৰীৰ পিছত তুমি এটা চিট বাছনিকৰে, কাহিনীটোত এটা পাক থাকে আৰু তুমি কাহিনীটোত অন্তৰ্ভুক্ত কৰিব লাগিব। আৰম্ভণি-মধ্যৰ প্ৰতি মনোযোগ দিয়ক - শেষ। শিশুৰ অন্তিম সংহতিটোৱে বিবাদটো সমাধান কৰিব লাগিব আৰু সমাপ্ত কৰিব লাগিব।

তুমি যিমান বিচাৰে এই খেলখন যিমান বাৰ খেলক। শিশুৰ ক্ৰম সলনি কৰক। ই আপোনাক (তেওঁলোকক) কাহিনীৰ প্ৰবাহ, বিবাদ আৰু ইয়াৰ সমাধানৰ সৈতে পৰিচিত হোৱাত সহায় কৰিব। মৌলিক বিষয়বোৰৰ এনে বুজাবুজিৰ সৈতে, তুমি এতিয়া কিছুমান গুৰুত্বপূৰ্ণ স্ক্ৰিপ্ট লিখিবলৈ নামিব পাৰে।

তোমাৰ নিজৰ নাটক লিখিবলৈ ইয়াত সৰল পদক্ষেপ আছে! প্ৰথমে তোমাৰ কিতাপখনত তিনিটা অংশৰ বিষয়ে টোকা বনাওক -

আৰম্ভৰ পৰা আৰম্ভ কৰা	তুমি তেতিয়া মধ্যৰ কথা ভাবিব পাৰা	অৱশেষত, শেষ
চৰিত্ৰবোৰ কোন (তেওঁলোকৰ নাম, বয়স, কাম ইত্যাদি)? এইটো ক'ত আৰু কেতিয়া হৈ আছে?	বিবাদটো কি? ইয়াক কেনেদৰে প্ৰৱৰ্তন কৰা হয়? চৰিত্ৰবোৰে কি কৰে?	বিবাদটো কেনেদৰে সমাধান কৰা হয়? চৰিত্ৰবোৰৰ কি হয়? উপসংহাৰ।
তোমাৰ কিতাপখনত ইয়াৰ সৈতে, তুমি কথোপকথন লিখিবলৈ আৰম্ভ কৰিব পাৰা।		

আমাৰ সময়ৰ জনপ্ৰিয় লেখক (ইংৰাজী)	
কাহিনী বা উপন্যাস (লেখক)	নাটক (নাট্যকাৰ)
সুধা মূৰ্তি আৰু কে নাৰায়ণ ৰাষ্কিন বণ্ড	ৰবিন্দ্ৰনাথ ঠাকুৰ শেল চিলভাৰষ্টাইন তাৰো য়াছিমা
এই লেখকবোৰ অনুপ্ৰেৰণাদায়ক আৰু তোমাৰ কামৰ বাবে ধাৰণা দিব পাৰে।	

প্ৰতিটো কাহিনীতে, তুমি পঢ়া বা তুমি চোৱা চিনেমা এখনত, কাহিনীটোৰ তিনিটা অংশ চিনাক্ত কৰিবলৈ চেষ্টা কৰক:

বেগিনিংজি-এমআইডল-এণ্ড। লগতে, বিবাদ কেনেদৰে আৰম্ভ কৰা হয় আৰু সমাধান কৰা হয় জানি লওঁক। বিৱৰণবোৰ লিখক -

চলচ্চিত্ৰ বা কাহিনীপুথিৰ নাম	কাহিনীৰ অংশসমূহ
	আৰম্ভ _____
	মধ্য (বিবাদ) _____
	অন্ত _____



লিখা আৰম্ভ কৰা! শুভ লিখন!

