



प्रकरण १७ रचना करूयात. मंच तांत्रिक १

डिझाइनच्या क्षेत्रात,
मेकअप एक कथा तयार करतो,
चेहऱ्यावर ब्रशचे ठसे,
भावना उलगडण्यासाठी सज्ज होतात.
वस्त्र, पात्रांना चमकण्यासाठी एक
कॅनव्हास,
मंचावर रचना सुसंगत होते,
दृश्यात्मक दिव्य संगीतमाला.



0680CH17

- सौन्दर्य प्रसाधन
- पोशाख रचना
- मंच रचना

तुमचा चेहरा ही पहिली गोष्ट आहे ज्यावरून सर्वप्रथम लोकांना तुमच्याबद्दल समजते. त्यामुळे एखाद्या अभिनेत्याला मंचावर पटण्यासारखं दिसायचं असेल तर सगळ्यात आधी सौन्दर्य प्रसाधनाचा विचार करावा लागतो.

सौन्दर्य प्रसाधन:

कलाकारांच्या चेहऱ्यावर रंग असतात हे तुम्ही पाहिलं आहे का? काही छान दिसतात, काही भीतीदायक दिसतात तर काही मजेशीर दिसतात. सौन्दर्य प्रसाधन हेच करू शकतो! ते ज्या नाटकाच्या सादरीकरणाचा भाग आहेत, त्यानुसार हे सर्व नियोजन केले जाते. रंगमंचावर सादरीकरण करणाऱ्या प्रत्येकाने लिंग, वय, समाज इ. चा विचार न करता सौन्दर्य प्रसाधन करणे आवश्यक आहे.

विचाराल तर पण का? सौन्दर्य प्रसाधन का आवश्यक आहे? आम्ही आमच्या दैनंदिन

संकल्पना मांडल्या

- सौन्दर्य प्रसाधन व पोशाख रचना
- कथा
- पटकथा लेखन

दृश्य 3: रंगभूमी दिग्दर्शन

कुठल्याही यशस्वी अभिनयात आपण कलाकारांना अभिनय करताना पाहतो आणि कौतुक करतो. पण कलाकारांच्या अभिनयाचा प्रेक्षकांवर पूर्ण परिणाम होण्यासाठी या सर्व विभागांचे प्रयत्न आणि काम अत्यंत महत्त्वाचे आहे. आता आपण खालील विभागांच्या मूलभूत गोष्टींचा शोध घेणार आहोत —



सौन्दर्य प्रसाधन कक्ष ज्याला ग्रीन रूम देखील म्हणतात, हे चमकदार, आणि हवेशीर असावे.

जीवनात सौन्दर्य प्रसाधन करत नाही. मग हे मंचावर आवश्यक का आहे?

येथे उत्तर आहे.

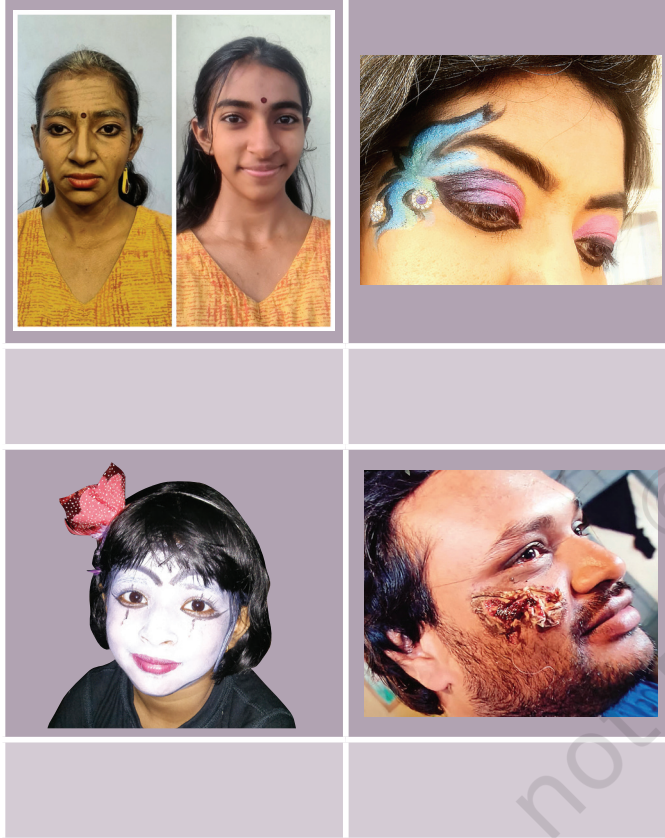
1. **दृश्यता आणि प्रेक्षपण:** सौन्दर्य प्रसाधने चेहऱ्याची वैशिष्ट्ये वाढतात व हावभाव आणि भावना दूरूनही प्रेक्षकांसमोर निश्चितपणे मांडल्या जातात.
2. **पात्र रूपांतर :** कलाकारांचे व्यक्तिरेखांमध्ये रूपांतर करण्यासाठी सौन्दर्य प्रसाधन हे एक सशक्त साधन आहे. यामुळे कलाकारांना वृद्ध, तरुण दिसणे किंवा भूमिकेसाठी आवश्यक विशिष्ट वैशिष्ट्ये आत्मसात करणे शक्य होते, ज्यामुळे सादरीकरणाची एकंदर अस्सलता वाढते.
3. चेहऱ्यावरील हावभाव अधोरेखित करणे : सौन्दर्य प्रसाधनामुळे डोळे आणि तोंड यासारख्या महत्त्वाच्या वैशिष्ट्यांवर भर दिला जातो, जेणेकरून सूक्ष्म बारकावे प्रेक्षकांना दिसतील.
4. **मंच प्रकाशासोबत सुसंगतता :** मंचावरील दिवे तीव्र असू शकतात आणि ते नैसर्गिक त्वचेच्या रंगांमध्ये गोंधळ घालू शकतात. सौन्दर्य प्रसाधने लावल्यामुळे संतुलन तयार होते, ज्यामुळे अभिनेता-अभिनेत्री मंचावरील दिव्याखाली फिकट किंवा अत्यधिक गडद दिसणार नाहीत.

5. **ऐतिहासिक आणि नाट्यशैली :** नाटकाची पार्श्वभूमी किंवा प्रकारानुसार शैली टिपण्यासाठी सौन्दर्य प्रसाधने आवश्यक ठरतात. यामुळे अभिनेत्यांना दिग्दर्शकाने कल्पिलेल्या विशिष्ट कालखंड, संस्कृती किंवा काल्पनिक जगात समाविष्ट होता येते. थोडक्यात, रंगमंचावरील कलाकारांचे सौन्दर्य प्रसाधन म्हणजे केवळ 'चांगले दिसणे' किंवा सौंदर्यशास्त्र नव्हे. ही एक व्यावहारिक आणि कलात्मक गरज आहे, कारण नाट्यसादरीकरणाच्या यशात त्याचा मोलाचा वाटा असतो. हे कलाकारांना प्रेक्षकांशी प्रभावीपणे संवाद साधण्यास सक्षम करते, प्रेक्षकांच्या अपेक्षेनुसार सौन्दर्य प्रसाधन त्यांच्या पात्रांच्या अभिनयाला वाढवते आणि निर्मितीच्या एकूण दृश्यात्मक प्रभावात योगदान देते.

नाटक आणि भूमिकेनुसार सौन्दर्य प्रसाधनाचे वेगवेगळे प्रकार असतात.

- **सरळ सौन्दर्य प्रसाधन :** वैशिष्ट्यांचे सोपे व मूलभूत अधोरेखीकरण.
- **पात्र सौन्दर्य प्रसाधन :** वय, व्यवसाय, व्यक्तिमत्त्व आणि परिस्थिती हे घटक दाखवले जातात.
- **विशेष प्रभाव:** जखम, डाग किंवा शिंगांसारखी अतिरिक्त वैशिष्ट्ये जोडणे

वरील वर्णनाच्या आधारे
मेकअपचा प्रकार ओळखा
आणि लिहा



• **काल्पनिक किंवा चित्रात्मक सौन्दर्य प्रसाधने** : असामान्य रंगांनी अद्वितीय व अनोळखी व्यक्तिरेखा तयार करणे.

• **माईम किंवा पॅटर्न मेकअप:**

एक धाडसी, आकर्षक चेहरा जो सहसा तटस्थ असतो.

चेहरा ही गोष्ट आहे जी सर्वप्रथम लोकांच्या लक्षात येते. पुढची सर्वात महत्त्वाची गोष्ट म्हणजे कपडे आणि सामान. एखाद्या व्यक्तीचे पात्र त्याने परिधानकेलेल्या कपड्यांवरून परिभाषित केले जाते. त्यामुळे रंगमंचावरील व्यक्तिरेखांसाठी नेहमीच महत्त्वाची गोष्ट म्हणजे-

पोशाख रचना:

वेगवेगळ्या प्रसंगी आपण वेगवेगळ्या प्रकारचे कपडे घालतो. तुम्ही घरी घातलेले कपडे शाळेच्या गणवेशांपेक्षा वेगळे असतात. त्याचप्रमाणे गावातील सणाच्या वेळी तुम्ही

मंदिरात जे कपडे घालता ते तुमच्या रात्रीच्या कपड्यांपेक्षा वेगळे असतात. बरोबर ना?

त्याचप्रमाणे एखादा अभिनेता वेगवेगळ्या व्यक्तिरेखा साकारण्यासाठी वेगवेगळे कपडे परिधान करतो. हे प्रेक्षकांना पात्र ओळखण्यास आणि पात्राशी एकरूप होण्यास मदत करते.

अनेक प्रकारचे कपडे आणि पर्याय निवडायचे असले, तरी एखाद्या व्यक्तिरेखेसाठी काय योग्य आहे हे कसे ठरवता येईल? सुरवात करण्यासाठी येथे काही मुद्दे आहेत - वेशभूषा खालील श्रेणीनुसार बनवली गेली आहे:

- **लिंग** : स्त्री-पुरुषांसाठी कपडे वेगवेगळे असतात.
- **व्यक्तिरेखेचे वय** : वेगवेगळ्या वयात लोक वेगवेगळे कपडे घालतात.
- **नाटकाची कालरेषा** : काळानुसार संस्कृतीची फॅशन विकसित होते आणि बदलते. (महाराज शिवरायांच्या काळात जीन्स आणि पॅट अस्तित्वात नव्हती.)
- **कथेचे भौगोलिक स्थान**: संस्कृती आणि देशांमधील फरक. (कर्नाटकचे पारंपारिक कपडे बंगालपेक्षा वेगळे आहेत).



- **व्यक्तिरेखेचा व्यवसाय** : पोलीस, वकील आणि डॉक्टर.
- **पात्राची वैशिष्ट्ये**: फाटलेले कपडे घातलेली आणि व्यवस्थित कपडे घातलेली व्यक्ती.

हे सर्व घटक डिझाइनमध्ये कसे आणले जातात याचा वापर करून :

कापड किंवा सामग्री : कालखंड आणि भौगोलिक स्थान यांची जुळवाजुळव करा. (प्राचीन भारतातील हिमालयातील कथेसाठी सिंथेटिक शिफॉन वापरणे शक्य नाही कारण प्राचीन भारतात शिफॉन अस्तित्वात नव्हते आणि हिमालयातील थंड हवामानासाठी हे योग्य ठरणार नाही).

रंग: ते असंख्य गोष्टींचे प्रतिनिधित्व करतात जसे की:

- कालखंड (वैदिक काळातील दृश्यासाठी शक्यतो निऑन निळा वापरला जात नाही).
- पात्रा प्रत्येक रंग एक अर्थ दर्शवतो. (नकारात्मक पात्राला गडद छटा असतात.)
- सांस्कृतिक पैलू (शोक किंवा अंत्यसंस्काराच्या दृश्यांमध्ये लाल रंगाचा वापर केला जात नाही).

पॅटर्न आणि डिझाईन्स : कपड्यांवर काही पॅटर्न आहेत जे राजघराण्याशी संबंधित आहेत, काही आदिवासी संस्कृतीचे प्रतीक आहेत, तर काही ग्रामीण ठिकाणी विशिष्टपणे असतात.

सज्जा : दागिने, मुकुट, दुपट्टा, बेल्ट, चष्मा यांसारख्या सामग्री.

वेशभूषेवर आधारित व्यक्तिरेखेबद्दल आपल्याला काय समजते ते खाली लिहा



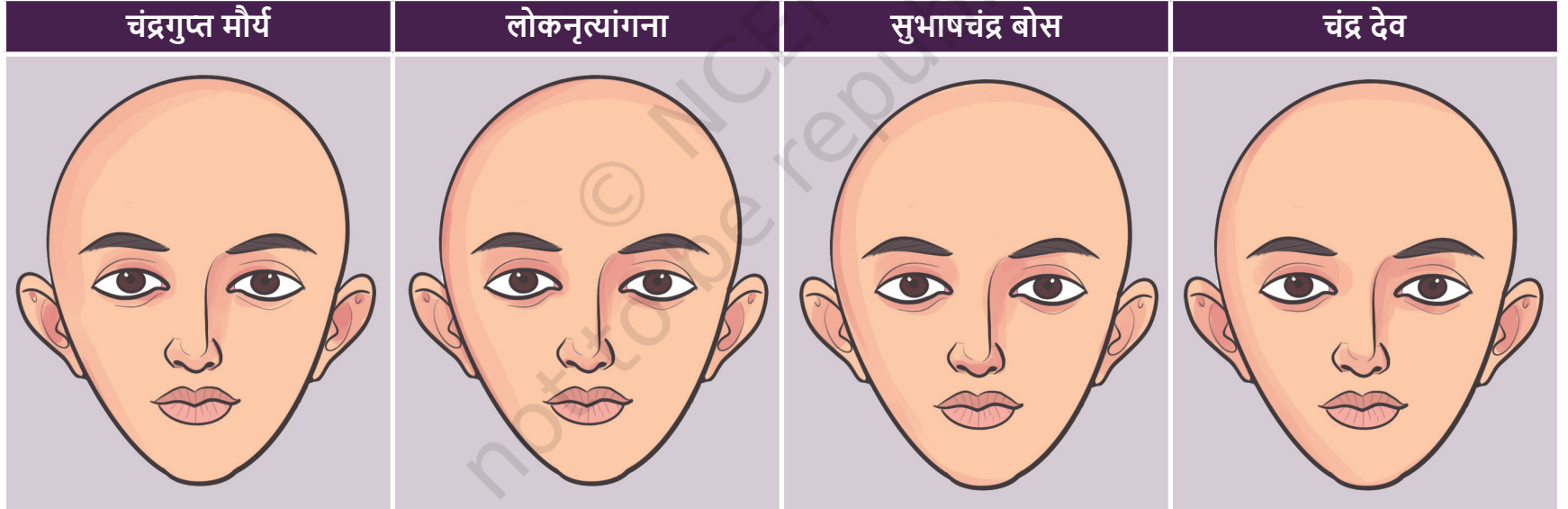


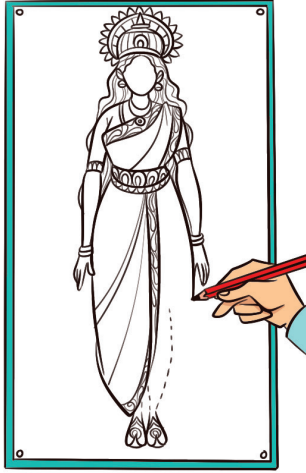
क्रियाकलाप - तुम्ही डिझाईन करा.

डिझाईनची पहिली पायरी म्हणजे योजना आणि ते रेखाटनाच्या माध्यमातून केले जाते.

1. **सौन्दर्य प्रसाधन योजना:** केस आणि डोके रेखाटून पात्र तयार करण्यासाठी आवश्यक सौन्दर्य प्रसाधनाने रंग द्या. हे आपण आपल्या नोटबुकमध्ये करू शकता आणि बऱ्याच वेळा प्रयत्न करू शकता.

हे शक्य तितके सर्जनशील आणि मनोरंजक बनवू शकता. मुकुट, मस्तक आच्छादन, टोपी, केशरचना आदींचा वापर करा. आपण ते प्रत्यक्षात अस्तित्वात असलेल्या व्यक्तीच्या (जसे की गांधीजी, सुभाषचंद्र बोस इत्यादी) चरित्रासारखे दिसेल याची खात्री करा. ते शक्य तितके सोपे पण अचूक बनवा.





उदाहरण

2. पोशाख डिझाईन : आता आपण त्याचप्रकारे पोशाख डिझाईन करण्याचा प्रयत्न करू!

ज्या व्यक्तीरेखांसाठी तुम्ही सौन्दर्य प्रसाधन डिझाईन केला होता, त्याच व्यक्तीरेखांसाठी पोशाख डिझाईन करा!

वेळ, कामाचे स्वरूप, रंग आणि इतर तपशील लक्षात ठेवा. चित्रात दाखवल्याप्रमाणे कापडाचे तुकडे काढू किंवा चिकटवू शकता.



चंद्रगुप्त मौर्य	लोक नृत्यांगना	सुभाषचंद्र बोस	चंद्र देव

आता वेशभूषा तयार झाली, सौन्दर्य प्रसाधन केले पण ते मंचावर कुठे ठेवायचे? याचे उत्तर प्रश्नातच आहे!

रंगमंचावर!

रंगमंच म्हणजे अशी कोणतीही जागा जिथे तुम्ही नाटक सादर करता. रंगभूमीच्या इतिहासात विविध प्रकारचे टप्पे आपण पाहू शकतो.

भारतीय नाट्यगृह, ग्रीक 'थिटरॉन' (डोंगर कोरलेले) ते ग्लोब थिएटर (राजवाड्यासारख्या वातावरणात), रस्त्यांपर्यंत आणि शेवटी प्रोसेनियम नावाच्या आधुनिक अंतर्गत प्रेक्षागृहापर्यंत अनेक ठिकाणी नाटके सादर झाली आहेत. प्रोसेनियम ही आजच्या नाटकांमध्ये सर्वात लोकप्रिय आणि सामान्यपणे वापरली जाणारी संरचना आहे.

प्रोसेनियम

प्रोसेनियम रंगमंचाची उत्पत्ती थेट वीज आणि प्रकाश बल्बच्या वैज्ञानिक शोधांशी संबंधित आहे.

पूर्वी बहुतेक नाटके एकतर दिवसा रंगमंचावर सूर्यप्रकाश उजळत असताना किंवा

रात्री रंगमंच प्रज्वलित करण्यासाठी तेलाच्या जड दिव्यांवर अवलंबून असत, कारण प्राचीन काळी ही प्रथा होती. पुढे वीज आणि प्रकाश बल्बच्या साहाय्याने प्रकाश आणि त्याच्या तीव्रतेच्या अनेक पैलूंवर नियंत्रण ठेवता आले.

यामुळे अंतर्गत (इनडोअर) नाट्यप्रयोग होऊ शकले, जिथे कडक ऊन, गार वारे किंवा मुसळधार पाऊस यापैकी कोणतीही परिस्थिती कार्यक्रम सादर होण्यापासून रोखू शकत नव्हती.

रंगमंचाचे काही भाग

साइड विंग्स : रंगमंचाच्या बाजू दोन विंग्सने विभागलेल्या असतात, ज्यामुळे कलाकारांना रंगमंचामधून प्रवेश आणि बाहेर पडण्यास मदत होते.

एप्रोन : ही एक वक्र जागा आहे जी मंच क्षेत्रापासून प्रेक्षक क्षेत्रापर्यंत पसरलेली असते. या जागेचा वापर साधारणपणे फूट माईक आणि फूट लाईट ठेवण्यासाठी केला जातो.

प्रोसेनियम : प्रोसेनियम म्हणजे प्रोसेनियम प्रेक्षागृहात मंचाभोवती असणारी फ्रेम किंवा कमान.

सायक्लोरामा: एक मोठे हलके निळे किंवा पांढरे कापड जे मंचाच्या मागील भिंतीवर पसरलेले असते, ते प्रकाश उपकरणे परावर्तित

रंगभूमी बदल माहिती- थिएटर हा शब्द ग्रीक प्रदर्शनाच्या ठिकाणी असलेल्या 'थिएट्रॉन' या नावावरून आलेला आहे.

करण्यासाठी आणि आकाश, ढग इत्यादींचे प्रभाव निर्माण करण्यासाठी वापरले जाते

क्रियाकलाप

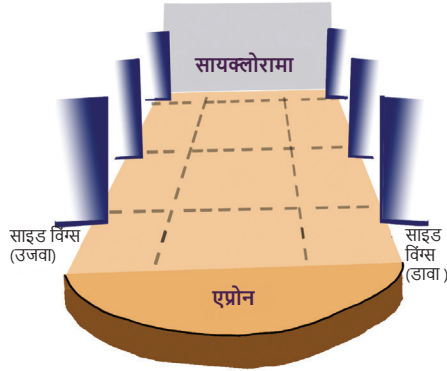
जे काही शिकले आहे ते एकत्र आणण्यासाठी, खालील गोष्टी करा —

१. तुमची आवडती कथा निवडा.
२. आपल्या आवडत्या दोन व्यक्तिरेखा ओळखा. त्यांच्यासाठी वेशभूषा आणि सौन्दर्य प्रसाधन डिझाईन करा. (स्वतःची निर्मिती करा. तुम्ही वाचलेल्या कथा पुस्तकातून नक्कल करू नका).

३. चित्रात दिल्याप्रमाणे साइड विंग्स असलेल्या मंचाचा एक कार्डबोर्ड नमूना तयार करा. (हे गटांमध्ये केले जाऊ शकते).

४. एखादे दृश्य रंगमंचावर कसे साकारता येईल याचे नियोजन सेट व सामग्री (खुर्च्या, टेबल किंवा झाड, झोपडी इ.) ठेवून करा.

सोबतच आपल्या पुस्तकात याचे चित्र काढा.



मंचाचे भाग

C— केंद्र (Centre)

CR— केंद्राचा उजवा भाग (Centre Right)

CL— केंद्राचा डावा भाग (Centre Left)

UR— वरचा उजवा भाग (Up Right)

UC— वरचा उजवा भाग (Up Centre)

UL— वरचा डावा भाग (Up Left)

DR— खालचा उजवा भाग (Down Right)

DC— खालचे केंद्र (Down Centre)

DL— खालचा डावा भाग (Down Left)



कथा म्हणजे संरचित किंवा सुसंगत स्वरूपात सादर केलेल्या वास्तविक किंवा काल्पनिक घटना, अनुभव किंवा साहसाचे वर्णन किंवा लेखाजोखा. यात सामान्यतः कालांतराने उलगडणाऱ्या जोडलेल्या घटनांची मालिका समाविष्ट असते, ज्यात बऱ्याचदा आव्हानांना सामोरे जाणारी, परिवर्तन घडवून आणणारी आणि कथानकाच्या सर्वांगीण विकासास हातभार लावणारी पात्रे असतात.

संभाषण म्हणजे दोन किंवा अधिक लोकांमधील संवादात्मक, शाब्दिक देवाणघेवाण. ही एक सामाजिक आणि संप्रेषणप्रक्रिया आहे. जिथे सहभागी बोलण्यात आणि ऐकण्यात, नैमित्तिक, औपचारिक किंवा संरचित संवादात गुंतलेले असतात.

एक आश्चर्यकारक फरक असा आहे की कथा परिच्छेदाच्या स्वरूपात आहे, तर पटकथेत 'संभाषणे' आहेत.

मला खात्री आहे की आपण दररोज लोकांना संभाषण करताना पाहात किंवा ऐकत आहात. घरी, रस्त्यावर, शाळेत - सगळीकडे. दुकानदार आणि ग्राहक यांच्यातील साधे संभाषण लिहिण्याचा प्रयत्न करूया. हे आपण पाहिलेल्या दृश्यावरून असू शकते किंवा पूर्णपणे काल्पनिक असू शकते.

ग्राहक : _____

दुकानदार : _____

ग्राहक : _____

दुकानदार : _____

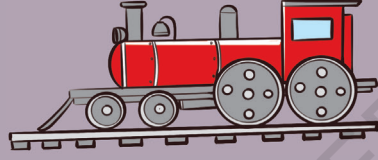

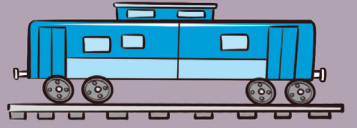
आपण संभाषण सुरू ठेवायचे असेल तर आपली नोटबुक वापरा. आपल्याला पाहिजे तितका वेळ घेऊ शकतो.



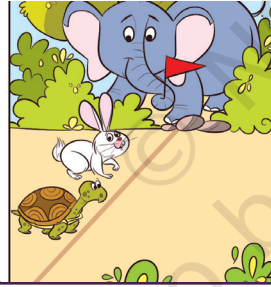
तुमची पहिली पटकथा लिहिल्याबद्दल अभिनंदन!!

आता आपण पुढच्या स्तरावर जाऊया. नीट पाहिलं तर तुम्ही लिहिलेली पटकथा तुम्ही पाहिलेल्या नाटकापेक्षा किंवा ऐकलेल्या कथेपेक्षा वेगळी आहे. त्यात काय गहाळ आहे?

यावरून कथेचे किंवा पटकथेचे तीन भाग कळू शकतात

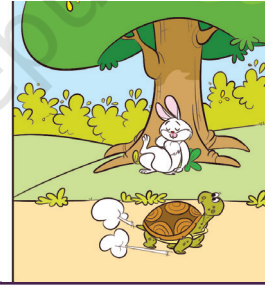
सुरुवात	मध्य	शेवट
पात्रे कोण आहेत? कुठे आणि केव्हा? पात्रांना काय हवंय?	त्यांना काय समस्या आहे? पात्रांचं काय होतं? त्यावर त्यांची प्रतिक्रिया काय असते?	समस्या सुटली आहे का? हे कसे आणि कोण करते? निष्कर्ष काय आहे?
		

संघर्ष म्हणजे कथेतील पात्रे किंवा घटक यांच्यातील संघर्ष किंवा मतभेद जे अडथळे निर्माण करतात आणि कथेला पुढे घेऊन जातात. संघर्ष हा कथाकथनातील एक मूलभूत घटक आहे, कारण तो आव्हाने, द्विधा किंवा विरोधी शक्तींचा परिचय करून देतो जे पात्रांनी सोडवले पाहिजेत. हा तणाव आवड, प्रेक्षकांना गुंतवून ठेवणे आणि पटकथेतील पात्रांच्या विकासासाठी एक चौकट प्रदान करण्यासाठी आवश्यक आहे.



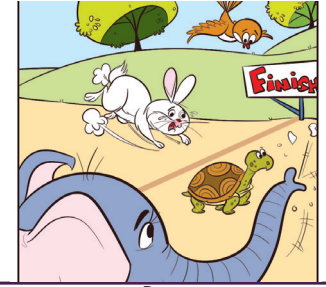
सुरुवात

ससा आणि कासव एका शर्यतीत



मध्य

ससा विश्रांती घेतो, कासवाने बाजी मारली शेवट



शेवट

कासव शर्यत जिंकतो, ससा निराश होतो.

जर आपण मध्यावर लक्ष दिले तर आपण 'समस्ये' बदल चर्चा करू शकतो. कोणत्याही कथेचा किंवा पटकथेचा हा सर्वात महत्त्वाचा भाग असतो. त्याला 'संघर्ष' असे म्हणतात.

'ससा आणि कासव' या आपल्या सर्वांना माहीत असलेल्या या लोकप्रिय कथेत संघर्षाचा कसा वापर केला जातो, याचे उदाहरण येथे दिले आहे.

उदाहरण १ - संघर्षाशिवाय संभाषण

ग्राहक : नमस्ते! मला माझ्या बहिणीच्या वाढदिवसासाठी चॉकलेट हवे आहे. दुकानदार : ठीक आहे. तुम्हाला कोणत्या प्रकारचे चॉकलेट हवे आहे?
ग्राहक : माझ्या बहिणीला व्हॅनिला फ्लेवर्ड चॉकलेट्स आवडतात.
दुकानदार : आमच्याकडे तीन प्रकार आहेत. साधा व्हॅनिला, काजूमिश्रित व्हॅनिला आणि व्हॅनिला आणि चॉकलेट असलेले वेफर्स.
ग्राहक : मी काजूमिश्रित व्हॅनिला घेईन.
दुकानदार : भेटवस्तूचे आवरण हवे आहे का?
ग्राहक : हो, कृपया.
दुकानदार : इथे जा, भेटू वस्तूच्या आवरणात गुंडाळलेलं चॉकलेट मिळून जाईल! त्यासाठी तुम्हाला ५० रुपये मोजावे लागतील.
ग्राहक : हे पैसे आहेत. धन्यवाद!



या संघर्षामुळे काय फरक पडेल ते पाहूया.

उदाहरण २ - संघर्षाशी संभाषण



ग्राहक : नमस्ते! मला माझ्या बहिणीच्या वाढदिवसासाठी चॉकलेट हवे आहे.
दुकानदार : ठीक आहे. कोणत्या प्रकारचे चॉकलेट?
ग्राहक : माझ्या बहिणीला व्हॅनिला चॉकलेट आवडतात.
दुकानदार : माफ करा, आमच्याकडे तीन प्रकार आहेत. साधी, स्ट्रॉबेरी आणि कॅरमल
ग्राहक : अरे, पण माझ्या बहिणीला व्हॅनिला आवडतो. ठीक आहे. मला कॅरमल द्या आणि कृपया भेटू वस्तूच्या आवरणात गुंडाळा.
दुकानदार : अरे, आमच्याकडे भेटू वस्तूचे आवरण संपले आहे. मी ते साध्या तपकिरी कागदात गुंडाळू शकते का?

ग्राहक : हे योग्य नाही. आधी मला हवं ते चॉकलेट तुमच्याकडे नव्हतं, आता भेटवस्तूचे आवरण नाही! मी दुसऱ्या दुकानात जातो. मला इथून काहीही नको आहे.
दुकानदार : अरे... थांबा.. मी त्याची व्यवस्था करण्याचा प्रयत्न करतो (फोन उचलतो आणि कोणाशी तरी बोलतो). काळजी करू नका। तुम्हाला व्हॅनिला चॉकलेट आणि भेटू वस्तूचे आवरण मिळेल. ते मी आमच्या स्टोअरेजमधून तुमच्यासाठी आणत आहे. त्रासाबद्दल क्षमस्व.
ग्राहक : काही समस्या नाही. धन्यवाद!

दुसऱ्या उदाहरणातील संघर्षाने पहिल्या उदाहरणात पाहिलेल्या कंटाळवाण्या संभाषणात काही भावना आणि नाट्य जागृत केले आहे का? अशा प्रकारे आपण आपली संपूर्ण पटकथा मनोरंजक बनवू शकता.

आता परत जा आणि तुम्ही लिहिलेल्या दुकानदाराच्या संभाषणात तुमचा काही वाद आहे का ते तपासा. कथा तयार करण्याच्या खेळात तुमचाही संघर्ष होता का? आपण ते पुन्हा खेळूया.

क्रियाकलाप (वर्गात - सुरू ठेवा)

याच कथेची तयारी खेळाचा दूसरा स्तर खेळूया.

सूचना : सर्वांनी वर्तुळात बसावे (जर वर्तुळात बसणे शक्य नसेल तर आपल्या जागेवर बसू शकता). शिक्षक पहिले वाक्य सुरू करतील. प्रत्येकाने एक ओळ जोडून कथा तयार करायची आहे. मागील वाक्य काय होते हे काळजीपूर्वक ऐका. त्यावरून पुढे कथा चालवायची आहे.

कथा पूर्ण करण्याची घाई करू नका. कथा मनोरंजक आणि गुंतागुंतीची करण्याचा प्रयत्न करा.

आगामी: १०-१५ चिठ्ठ्या तयार करा - ज्यात 'नायक विसरतो' किंवा 'या पात्राला खूप भूक लागली आहे' किंवा 'अचानक दिवे गेले', असे यादृच्छिक वाक्य लिहले आहे. ह्या चिठ्ठ्या कथेत वळण आणण्यासाठी किंवा अधिक व्यावसायिक भाषेत सांगायचे तर ते म्हणजे 'संघर्ष आणण्यासाठी'.

आपण आधी केल्याप्रमाणे, कथेत एक वाक्य समाविष्ट करा. दर दहा वाक्यांनी चिट्ठी उचला व त्यात दिलेल्या वळणाला कथेत समाविष्ट करा. सुरुवात-मध्य व शेवटाकडे कडे लक्ष द्या. शेवटच्या गटातील मुलांनी संघर्ष सोडवून कथा पूर्ण करावी.

हा गेम तुम्हाला हव्या तेवढ्या वेळा खेळा. या खेळाला तुम्ही कितीही वेळा खेळू शकता. मुलांच्या क्रमात बदल करा. यामुळे तुम्हाला (त्यांना) कथा, संघर्ष आणि त्याचं निराकरण याचा प्रवाह समजायला मदत होईल. अशा मूलभूत समजाने, तुम्ही आता गंभीर पटकथा लेखन सुरू करू शकता.

स्वतःचं नाटक लिहिण्याच्या सोप्या पायऱ्या! प्रथम आपल्या पुस्तकात तीन भागांबद्दल नोंदी तयार करा -

सुरुवातीपासून सुरु करा	मग तुम्ही मध्याचा विचार करू शकता	शेवटी अंत
पात्रे कोण आहेत (त्यांची नावे, वय, काम इ.)? हे कुठे आणि केव्हा होत आहे?	संघर्ष म्हणजे काय? त्याची ओळख कशी करून दिली जाते? पात्रं काय करतात?	संघर्ष कसा सोडवला जातो? पात्रांचं काय होतं? निष्कर्ष.
यासह आपल्या पुस्तकात आपण संभाषणे लिहिण्यास प्रारंभ करू शकता.		

आमच्या काळातील लोकप्रिय लेखक (इं)	
कथा किंवा कादंबरी (लेखक)	नाटक (नाटककार)
सुधा मूर्ती आरके नारायण रस्किन बाँड	रवींद्रनाथ टागोर शेल सिल्वरस्टीन तारो याशिमा
इतरांचे कार्य वाचणे प्रेरणादायी आहे आणि आपल्या कामासाठी कल्पना देऊ शकते.	

आपण वाचलेल्या प्रत्येक कथेत किंवा आपण पाहिलेल्या चित्रपटात, कथेचे तीन भाग ओळखण्याचा प्रयत्न करा:

सुरुवात-मध्य-अंत. तसेच, संघर्ष कसा सुरू होतो आणि त्याचे निराकरण कसे केले जाते हे शोधा. सविस्तर लिहा -

चित्रपटाचे नाव किंवा कथा पुस्तक	कथेचे काही भाग
	प्रारंभ _____
	मध्य (संघर्ष) _____
	अंत _____



लिहित रहा! लेखनासाठी शुभेच्छा!

