୧୭ଶ ଅଧ୍ୟାୟ

ଆସ ଡିଜାଇନ୍ (ପରିକଳ୍ପନା) କରିବା

ମଞ୍ଚ ସଜ୍ଜା ୧

ଡିଜାଇନ କ୍ଷେତ୍ରରେ, ମେକଅପ୍ (ଶୃଙ୍ଗାର)
ଏକ କାହାଣୀ ବୁଣିଥାଏ,

ମୁହଁରେ ତୁଳି ଚଳାଇବାର,
ଭାବନା ଉନ୍ମୋଚନ ହେବାକୁ ଯାଉଛି ।

ପୋଷାକ, କ୍ୟାନଭାସ୍ ପାଇଁ
ଚମକିବା ପାଇଁ ଚରିତ୍ର,

ମଞ୍ଚରେ, ଡିଜାଇନ ସମନ୍ୱୟ,
ଏକ ଦୃଶ୍ୟ ସ୍ୱରସଂଗତୀ ଦିବ୍ୟ ।

0680CH17

ପରିଚୟ ଦିଆଯାଉଥିବା ଧାରଣା

- ମେକ୍ ଅପ୍ ଏବଂ କଷ୍ଟ୍ୟୁମ୍ ଡିଜାଇନ୍
- ମଞ୍ଚ
- ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ ଲେଖା

ଦୃଶ୍ୟ ୩: ରଙ୍ଗମଞ୍ଚ ନିର୍ମାଣ

ଯେକୌଣସି ସଫଳ ପ୍ରଦର୍ଶନୀରେ, ଆମ ଅଭିନେତାମାନଙ୍କୁ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରୁଥିବାର ଦେଖିଥାଉ ଏବଂ ପ୍ରଶଂସା କରିଥାଉ। କିନ୍ତୁ ଅଭିନେତାମାନଙ୍କ ପ୍ରଦର୍ଶନ ଦର୍ଶକଙ୍କ ଉପରେ ପୂର୍ଣ୍ଣ ପ୍ରଭାବ ପକାଇବା ପାଇଁ, ଏହି ସମସ୍ତ ବିଭାଗର ପ୍ରୟାସ ଏବଂ କାର୍ଯ୍ୟ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ଆମେ ବର୍ତ୍ତମାନ ନିମ୍ନଲିଖିତ ବିଭାଗଗୁଡ଼ିକର ମୌଳିକ ବିଷୟଗୁଡ଼ିକ ଅନୁସନ୍ଧାନ କରିବାକୁ ଯାଉଛୁ—

- ରୂପ ସଜ୍ଜା
- ପୋଷାକ ପ୍ରସ୍ତୁତି
- ମଞ୍ଚ ବିନ୍ୟାସ

ତୁମ ଚେହେରା ହେଉଛି ପ୍ରଥମ ପରିଚୟ ଯାହା ପାଇଁ ଲୋକମାନେ ତୁମ ବିଷୟରେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରନ୍ତି । ତେଣୁ ଜଣେ ଅଭିନେତାଙ୍କୁ ମଞ୍ଚ ଯୋଗ୍ୟ ଦେଖାଯିବା ପାଇଁ ପ୍ରଥମେ ରୂପ ସଜ୍ଜା ଉପରେ ବିଚାର କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ ।

ରୂପ ସଜ୍ଜା

ତୁମେ ଦେଖିଛ କି ଅଭିନେତାମାନଙ୍କ ମୁହଁରେ ରଙ୍ଗ ରହିଛି ? କେହି ଭଲ ଦେଖାଯାଉଛନ୍ତି ତ କିଏ ଭୟଭୀତ ଦେଖାଯାଉଛନ୍ତି ତ ଆଉ କିଏ ମଜାଳିଆ ଦେଖାଯାଉଛନ୍ତି । ଏହା ହିଁ କରିପାରେ ରୂପସଜ୍ଜା ! ସେମାନେ ଯେଉଁ ନାଟକ ଅଭିନୟର ଅଂଶ ବିଶେଷ ଅଟନ୍ତି ସେହି ଭୂମିକା ଅନୁଯାୟୀ ଏହା ସବୁ ଯୋଜନା କରାଯାଏ । ଲିଙ୍ଗ, ବୟସ, ସମ୍ପ୍ରଦାୟ ଇତ୍ୟାଦି ନିର୍ବିଶେଷରେ ମଞ୍ଚରେ ଅଭିନୟ କରୁଥିବା ସଭି କଳାକାରଙ୍କୁ ରୂପସଜ୍ଜା କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ ।

© NCERT not to be republished

ରୂପସଜ୍ଜା କକ୍ଷ, ଯାହାକୁ ନେପଥ୍ୟ ବା ଗ୍ରୀନ୍ ରୁମ୍ ମଧ୍ୟ କୁହାଯାଏ, ଏହା ଉଜ୍ଜ୍ୱଳ, ଆଲୋକିତ ଏବଂ ବାୟୁପ୍ରଦ ହେବା ଉଚିତ୍ ।

ଆମେ ଆମର ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନରେ ରୂପସଜ୍ଜା ବ୍ୟବହାର କରନ୍ତି ନାହିଁ । ଏହା ମଞ୍ଚ ପାଇଁ କାହିଁକି ଆବଶ୍ୟକ ?

ଏଠାରେ ତୁମ ଉତ୍ତର ଅଛି-

୧. **ଦୃଶ୍ୟମାନତା ଏବଂ ପ୍ରକ୍ଷେପଣ** : ରୂପସଜ୍ଜା ଦ୍ୱାରା ଚେହେରାର ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟକୁ ବଢ଼ାଯାଇଥାଏ, ଏହା ସୁନିଶ୍ଚିତ କରେ ଯେ ଦୂରରୁ ମଧ୍ୟ ଦର୍ଶକଙ୍କ ନିକଟରେ ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି ଏବଂ ଭାବନାକୁ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରାଯାଇପାରେ ।

୨. **ଚରିତ୍ର ରୂପାନ୍ତର** : ଅଭିନେତାମାନଙ୍କୁ ଚରିତ୍ରରେ ପରିଣତ କରିବା ପାଇଁ ରୂପ ସଜ୍ଜା ହେଉଛି ଏକ ଶକ୍ତିଶାଳୀ ଉପକରଣ । ଏହା କଳାକାରମାନଙ୍କୁ ବୃଦ୍ଧ, ଯୁବା ଦେଖାଯିବା କିମ୍ବା ଭୂମିକା ପାଇଁ ଆବଶ୍ୟକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ ଗ୍ରହଣ କରିବାକୁ ଅନୁମତି ଦିଏ, ପ୍ରଦର୍ଶନୀର ସାମଗ୍ରିକ ସତ୍ୟତାକୁ ଅଟକାଇଥାଏ ।

୩. **ମୁହଁର ଅଭିବ୍ୟକ୍ତିର ପ୍ରକାଶ** : ରୂପସଜ୍ଜା ଆଖି ଏବଂ ଓଠ ଭଳି ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ, ଯାହା ଦ୍ୱାରା ସୂକ୍ଷ୍ମତା ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ ।

୪. **ମଞ୍ଚ ଆଲୋକୀକରଣ ସହ ସମନ୍ୱୟ** : ମଞ୍ଚଗତ ପ୍ରକାଶ ତୀବ୍ର ହୋଇପାରେ ଏବଂ ପ୍ରାକୃତିକ ଚର୍ମ ରଙ୍ଗକୁ ବିକୃତ କରିପାରେ । ଏକ ସନ୍ତୁଳନ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ ରୂପସଜ୍ଜା ପ୍ରୟୋଗ କରାଯାଏ, ଯାହା ଅଭିନେତାମାନଙ୍କୁ ମଞ୍ଚଗତ ପ୍ରକାଶ ତଳେ ଅତ୍ୟଧିକ ଅନ୍ଧାର ଦେଖାଯିବାରୁ ଅଟକାଇଥାଏ ।

୫. **ଐତିହାସିକ ଏବଂ ନାଟ୍ୟ ଶୈଳୀ** : ନାଟକର ବିଷୟ କିମ୍ବା ଶୈଳୀ ଉପରେ ଆଧାରିତ, ଶୈଳୀକୁ ଆତ୍ମସାତ କରିବା ପାଇଁ ରୂପ ସଜ୍ଜା ଆବଶ୍ୟକ । ଏହା ଅଭିନେତାମାନଙ୍କୁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିକଳ୍ପିତ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସମୟ ଅବଧି, ସଂସ୍କୃତି କିମ୍ବା କଳ୍ପନା ଜଗତରେ ଫିଟ୍ କରିବାକୁ ଅନୁମତି ଦିଏ ।

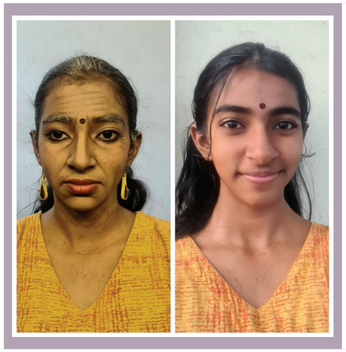
ମୋଟାମୋଟି ଭାବେ କହିବାକୁ ଗଲେ ମଞ୍ଚ କଳାକାରଙ୍କ ପାଇଁ ରୂପସଜ୍ଜା କେବଳ 'ଭଲ ଦେଖାଯିବା' କିମ୍ବା ସୌନ୍ଦର୍ଯ୍ୟ ବିଷୟରେ ନୁହେଁ । ଏହା ଏକ ବ୍ୟବହାରିକ ଏବଂ କଳାତ୍ମକ ଆବଶ୍ୟକତା, କାରଣ ଏହା ନାଟ୍ୟ ପ୍ରଦର୍ଶନର ସଫଳତାରେ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଯୋଗଦାନ ଦେଇଥାଏ । ଏହା କଳାକାରମାନଙ୍କୁ ଦର୍ଶକଙ୍କ ସହ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ଭାବରେ ଯୋଗାଯୋଗ କରିବାକୁ ସକ୍ଷମ କରେ, ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକର ଚିତ୍ରଣକୁ ବଢ଼ାଇଥାଏ ଏବଂ ପ୍ରଯୋଜନାର ସାମଗ୍ରିକ ଦୃଶ୍ୟ ପ୍ରଭାବରେ ଯୋଗଦାନ କରେ ।

ନାଟକ ଓ ଭୂମିକା ଉପରେ ନିର୍ଭର କରି ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ରୂପସଜ୍ଜା ହୋଇଥାଏ ।

- **ସାଦାସିଧା ରୂପସଜ୍ଜା:** ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟର ସରଳ, ମୌଳିକ ଆକର୍ଷଣ ।
- **ଚରିତ୍ରଗତ ରୂପସଜ୍ଜା:** ବୟସ, ବୃତ୍ତି, ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ ଓ ପରିସ୍ଥିତିର ଉପାଦାନକୁ ଦର୍ଶାଏ।
- **ବିଶେଷ ପ୍ରଭାବ :** କ୍ଷତ, ଚିହ୍ନ କିମ୍ବା ଶିଙ୍ଗ ଭଳି ଅତିରିକ୍ତ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ ଯୋଡ଼ିବା ।

© NCERT not to be republished

ଉପରୋକ୍ତ ବର୍ଣ୍ଣନା ଆଧାରରେ ରୂପସଜ୍ଜାର ପ୍ରକାର ଚିହ୍ନଟ କରିବା ଏବଂ ଲେଖିବା ।



- **କଳ୍ପନା ବା ବିମୂର୍ତ୍ତ ରୀପସଜ୍ଜା:** ଅସାଧାରଣ ରଙ୍ଗ ସହିତ ଅନନ୍ୟ, ଅପରିଚିତ ଚରିତ୍ର ସୃଷ୍ଟି କରିବା ।
- **ଅନୁକରଣ କିମ୍ବା ପ୍ରତିରୂପ ରୂପସଜ୍ଜା:** ଏକ ସାହସିକ, ଆକର୍ଷଣୀୟ ଚେହେରା କଭର ଯାହା ସାଧାରଣତଃ ନିରପେକ୍ଷ ଅଟେ ।

ଚେହେରା ହେଉଛି ପ୍ରଥମ ଜିନିଷ ଯାହାକୁ ଲୋକମାନେ ଧ୍ୟାନ ଦିଅନ୍ତି । ପରବର୍ତ୍ତୀ ସବୁଠାରୁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ କଥା ହେଉଛି ପୋଷାକ ଏବଂ ଆନୁଷଙ୍ଗିକା ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିର ଚରିତ୍ର ସେ ପିନ୍ଧିଥିବା ପୋଷାକ ଉପରେ ନିର୍ଭର କରେ । ତେଣୁ ମଞ୍ଚରେ ଥିବା ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ପାଇଁ ସବୁଠାରୁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ କଥା ହେଉଛି-

ପୋଷାକ ନିର୍ମାଣ କରିବା

ଆମେ ବିଭିନ୍ନ ଅବସରରେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ପୋଷାକ ପିନ୍ଧିଥାଉ। ଆପଣ ଘରେ ପିନ୍ଧିଥିବା ପୋଷାକ ବିଦ୍ୟାଳୟ ପୋଷାକ ଠାରୁ ଭିନ୍ନ ଅଟେ । ସେହିଭଳି ଗାଁ ପର୍ବରେ ତୁମେ ମନ୍ଦିରକୁ ଯେଉଁ ପୋଷାକ ପିନ୍ଧି ଯାଅ ତାହା ତୁମ ରାତ୍ରି ପୋଷାକ ଠାରୁ ଭିନ୍ନ ହୋଇଥାଏ । ଠିକ୍ ନା ?

ସେହିଭଳି ଜଣେ ଅଭିନେତା ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଚରିତ୍ରରେ ଅଭିନୟ କରିବା ପାଇଁ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ପୋଷାକ ପିନ୍ଧିଥାନ୍ତି । ଏହା ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ଚରିତ୍ରକୁ ଚିହ୍ନିବା ଏବଂ ସମ୍ବନ୍ଧିତ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ ।

ଯଦିଓ ଏତେ ପ୍ରକାରର ପୋଷାକ ଏବଂ ବାଛିବା ପାଇଁ ବିକଳ୍ପ ଅଛି, ତଥାପି କେଉଁ ଚରିତ୍ର ତାଙ୍କ ପାଇଁ ଉପଯୁକ୍ତ ହେବ ତାହା କିପରି ନିଶ୍ଚୟ କରିବେ ? ଆରମ୍ଭ କରିବା ପାଇଁ ଏଠାରେ କିଛି ବିନ୍ଦୁ ଅଛି—-ପୋଷାକ ନିମ୍ନଲିଖିତ ବର୍ଗ ଅନୁଯାୟୀ ପରିକଳ୍ପନା କରାଯାଇଛି:

- **ଲିଙ୍ଗ:** ପୁରୁଷ ଓ ମହିଳାଙ୍କ ପାଇଁ ପୋଷାକ ଭିନ୍ନ ।
- **ଚରିତ୍ରର ବୟସ:** ବିଭିନ୍ନ ବୟସରେ ଲୋକମାନେ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ପୋଷାକ ପିନ୍ଧନ୍ତି ।
- **ନାଟକର ସମୟସୀମା:** ଏକ ସଂସ୍କୃତିର ସାଜସଜ୍ଜା ସମୟ କ୍ରମେ ବିକଶିତ ହୁଏ ଏବଂ ବଦଳିଯାଏ । (ମହାରାଜା ଶିବାଜୀଙ୍କ ସମୟରେ ଜିନ୍ସ ଓ ପ୍ୟାଣ୍ଟ ପ୍ରଚଳିତ ନଥିଲା)
- **କାହାଣୀର ଭୌଗୋଳିକ ଅବସ୍ଥିତି:** ସଂସ୍କୃତି ଏବଂ ଦେଶରେ ପାର୍ଥକ୍ୟ। (କର୍ଣ୍ଣାଟକର ପାରମ୍ପରିକ

not to be republished © NCERT

ପୋଷାକ ବଙ୍ଗଳାଠାରୁ ଭିନ୍ନ)।

- **ଚରିତ୍ରର ବୃତ୍ତି:** ଜଣେ ପୁଲିସ, ଜଣେ ଓକିଲ ଓ ଜଣେ ଡାକ୍ତର ପ୍ରତ୍ୟେକର ପୋଷାକ ଭିନ୍ନ ।
- **ଚରିତ୍ରର ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ:** ଖରାପ ପୋଷାକ ପିନ୍ଧିଥିବା ଏବଂ ଭଲ ପୋଷାକ ପିନ୍ଧିଥିବା ବ୍ୟକ୍ତି ।

ଏହି ସବୁ ଉପାଦାନକୁ କିପରି ପରିକଳ୍ପନାରେ ବ୍ୟବହାର କରି ଅଣାଯାଇଥାଏ :

କପଡ଼ା କିମ୍ବା ସାମଗ୍ରୀ : ସମୟ ଅବଧି ଏବଂ ଭୌଗୋଳିକ ଅବସ୍ଥିତି ସହିତ ମେଳ କର । (ପ୍ରାଚୀନ ଭାରତର ହିମାଳୟରେ ଏକ କାହାଣୀ ପାଇଁ ସିନ୍ଥେଟିକ୍ ସିଫନ୍ ବ୍ୟବହାର କରିବା ସମ୍ଭବ ନୁହେଁ - କାରଣ ପ୍ରାଚୀନ ଭାରତରେ ସିଫନ୍ ର ଅସ୍ତିତ୍ୱ ନଥିଲା ଏବଂ ଏହା ହିମାଳୟର ଥଣ୍ଡା ପାଣିପାଗ ପାଇଁ ଅନୁକୂଳ ହେବ ନାହିଁ)।

ରଙ୍ଗ : ଏହା ଅନେକ ଜିନିଷର ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ କରନ୍ତି ଯେପରିକି :

- ସମୟ ଅବଧି (ବୈଦିକ କାଳରେ ଏକ ଦୃଶ୍ୟ ପାଇଁ ନିଓନ୍ ବ୍ଲୁ ପ୍ରାଥମିକ ଭାବରେ ବ୍ୟବହୃତ ହୁଏ ନାହିଁ)।
- ଚରିତ୍ରର ପ୍ରତ୍ୟେକ ରଙ୍ଗ ଏକ ଅର୍ଥ ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ କରେ । (ନକାରାତ୍ମକ ଚରିତ୍ରର କଳା ରଙ୍ଗ ରହିଛି।
- ସାଂସ୍କୃତିକ ଦିଗ (ଶୋକ କିମ୍ବା ଅନ୍ତିମ ସଂସ୍କାର ଦୃଶ୍ୟରେ ଲାଲ ରଙ୍ଗ ବ୍ୟବହୃତ ହୁଏ ନାହିଁ)।

ପ୍ରତିରୂପ ଏବଂ ପରିକଳ୍ପନା : ପୋଷାକରେ କିଛି ପ୍ରତିରୂପ ଅଛି ଯାହା ରାଜପରିବାର ପାଇଁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର, କିଛି ଆଦିବାସୀ ସଂସ୍କୃତିର ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ କରୁଥିବା ବେଳେ କିଛି ଗ୍ରାମୀଣ ପରିବେଶ ପାଇଁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଅଟେ ।

ସଜ୍ଜା : ଅଳଙ୍କାର ଯଥା - ମୁକୁଟ, ଓଢ଼ଣା, କଟିବନ୍ଧ, ଝୁଲା, ଉପନୟନ ଆଦି ।

ପୋଷାକ ଆଧାରରେ, ଚରିତ୍ର ବିଷୟରେ ତୁମେ କ'ଣ ଭାବୁଛ ତାହା ଲେଖ ।

© NCERT not to be republished

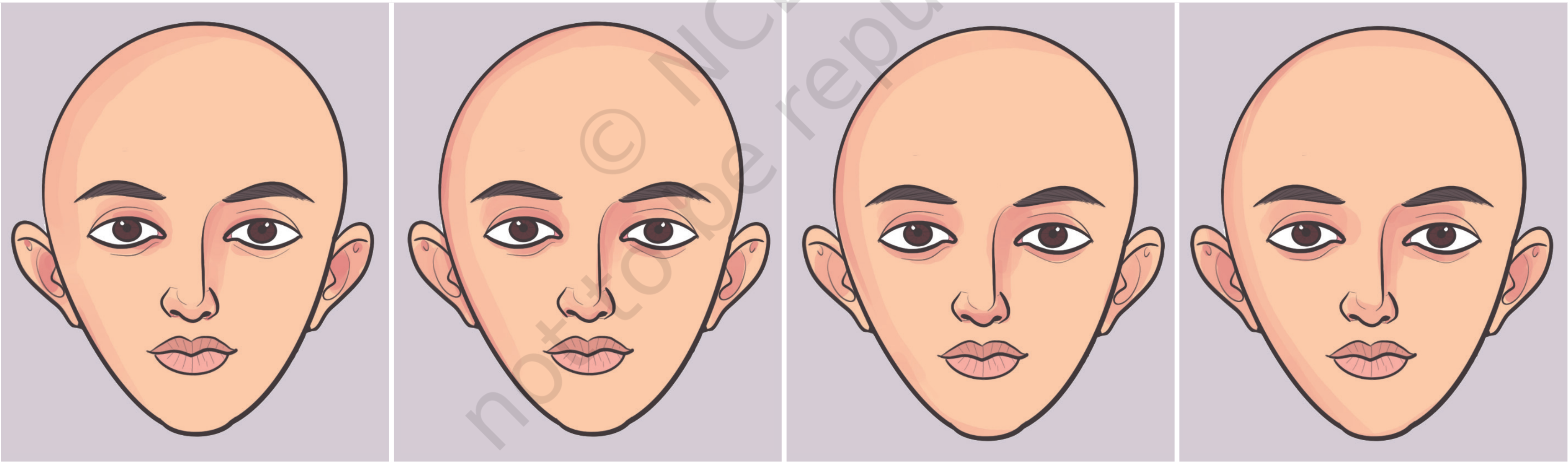
ଉଦାହରଣ

ଗତିବିଧି - ତୁମେ ପରିକଳ୍ପନା କର !

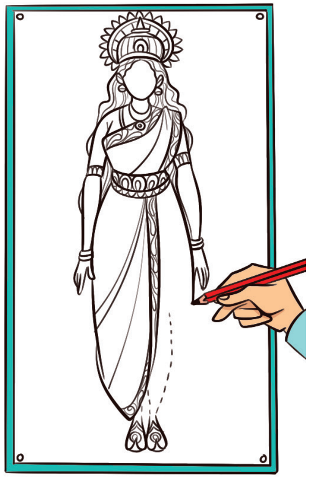
ପରିକଳ୍ପନାର ପ୍ରଥମ ପଦକ୍ଷେପ ହେଉଛି ଯୋଜନା ଏବଂ ଏହା ଚିତ୍ରାଙ୍କନ ମାଧ୍ୟମରେ କରାଯାଏ ।

1. **ରୂପସଜ୍ଜା ଯୋଜନା:** ନିମ୍ନରେ ଥିବା ଚରିତ୍ରକୁ ସାମ୍ନାରେ ଆଣିବା ପାଇଁ ଆବଶ୍ୟକ ରୂପସଜ୍ଜା ସହିତ କେଶ ଏବଂ ମୁଣ୍ଡ ସମ୍ବନ୍ଧି ରଙ୍ଗ ତିଆରି କର । ତୁମେ ଏହାକୁ ତୁମ ଖାତାରେ କରିପାରିବ ଏବଂ ଅନେକ ଥର ଚେଷ୍ଟା କରିପାରିବ । ଏହାକୁ ଯଥାସମ୍ଭବ ସୃଜନଶୀଳ ଏବଂ ଆକର୍ଷଣୀୟ କରିବାକୁ ମୁକ୍ତ ଅନୁଭବ କର । ମୁକୁଟ, ମୁଣ୍ଡର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପକରଣ, ଟୋପି, କେଶସଜ୍ଜା ଇତ୍ୟାଦି ବ୍ୟବହାର କର । ନିଶ୍ଚିତ କର ଯେ ତୁମେ ଏହାକୁ ପ୍ରକୃତରେ ଥିବା ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ଚରିତ୍ର ପରି ଦେଖାଉଛ (ଯେପରି କି ଗାନ୍ଧିଜୀ, ସୁଭାଷ ଚନ୍ଦ୍ର ବୋଷ ଇତ୍ୟାଦି) । ଏହାକୁ ଯଥାସମ୍ଭବ ସରଳ କର କିନ୍ତୁ ଯଥା ସମ୍ଭବ ସଠିକ୍ କର ।

ଚନ୍ଦ୍ରଗୁପ୍ତ ମୌର୍ଯ୍ୟ	ଲୋକ ନୃତ୍ୟଶିଳ୍ପୀ	ସୁଭାଷ ଚନ୍ଦ୍ର ବୋଷ	ଚନ୍ଦ୍ର ଭଗବାନ



© NCERT not to be republished



ଉଦାହରଣ

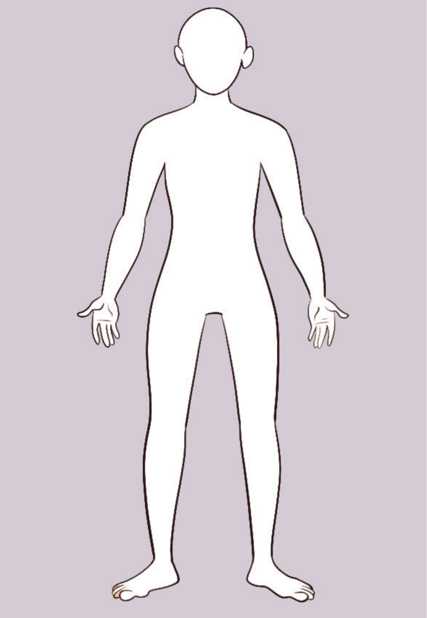
2. **ପୋଷାକ ପରିକଳ୍ପନା :** ଏବେ ଆମେ ସମାନ ଢଙ୍ଗରେ ପୋଷାକ ପରିକଳ୍ପନା କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା !

ଯେଉଁ ଚରିତ୍ରପାଇଁ ତୁମେ ରୂପସଜ୍ଜାର ପରିକଳ୍ପନା କରିଛ, ଏବେ ସେ ଚରିତ୍ର ପାଇଁ ପୋଷାକ ପରିକଳ୍ପନା କର !

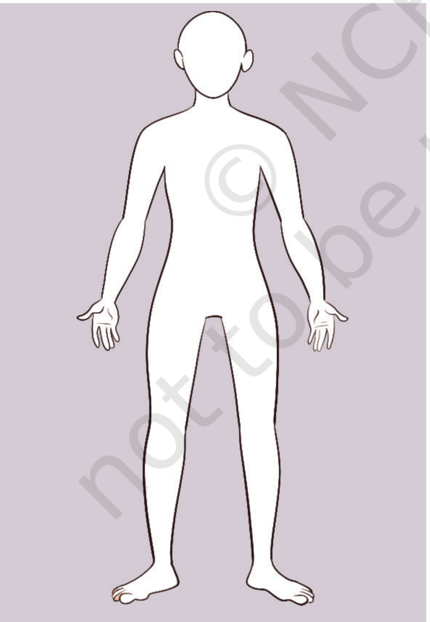
ସମୟ ଅବଧି, କାର୍ଯ୍ୟର ପ୍ରକୃତି, ରଙ୍ଗ ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ବିବରଣୀକୁ ଧ୍ୟାନରେ ରଖ । ଚିତ୍ରରେ ଦର୍ଶାଯାଇଥିବା କପଡ଼ା ଖଣ୍ଡକୁ ତୁମେ ଆଙ୍କି ପାରିବ କିମ୍ବା ଛାପି ପାରିବ ।

© NCERT not to be republished

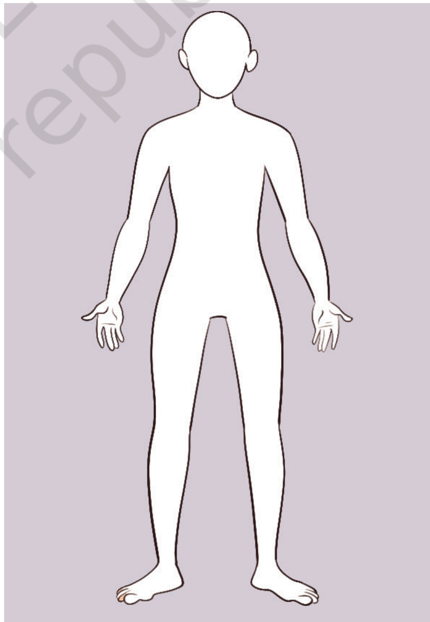
ଚନ୍ଦ୍ରଗୁପ୍ତ ମୌର୍ଯ୍ୟ



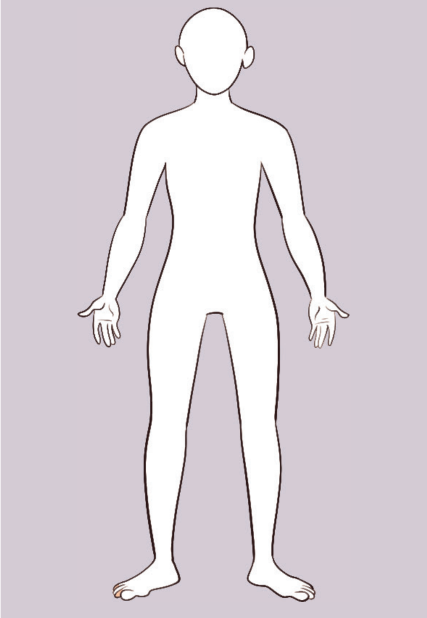
ଲୋକ ନୃତ୍ୟଶିଳ୍ପୀ



ସୁଭାଷ ଚନ୍ଦ୍ର ବୋଷ



ଚନ୍ଦ୍ର ଭଗବାନ



ମଞ୍ଚଗତ କିଛି ରୋଚକ ତଥ୍ୟ

'ଥିଏଟର' ଶବ୍ଦଟି ଗ୍ରୀକ୍ ଅଭିନୟ ସ୍ଥାନ 'ଥିଏଟ୍ରୋନ୍' ନାମରୁ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଛି'.

ପୋଷାକ ପିନ୍ଧା ଚାଲିଛି, ରୂପସଜ୍ଜା ସରିଛି, କିନ୍ତୁ, ତୁମେ ଏହାକୁ କେଉଁଠାରେ ମଞ୍ଚସ୍ଥ କରିବେ?

ଉତ୍ତରଟି ପ୍ରଶ୍ନରେ ହିଁ ଅଛି !

ମଞ୍ଚରେ !

ମଞ୍ଚ ହେଉଛି ସେହି ସ୍ଥାନ ଯେଉଁଠାରେ ତୁମେ ନାଟକ ପରିବେଷଣ କର । ନାଟ୍ୟ ଇତିହାସରେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ମଞ୍ଚ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

ଭାରତୀୟ ନାଟ୍ୟଗୃହ, ଗ୍ରୀକ୍ ଥିଏଟରଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ବିଶ୍ୱବ୍ୟାପୀ ନାଟକ ପାଇଁ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରେକ୍ଷାଳୟ, ଯେପରିକି ପଥପ୍ରାନ୍ତ ନାଟକ ଏବଂ ଶେଷରେ 'ପ୍ରୋସେନିୟମ୍' ନାମକ ଆଧୁନିକ ଇଣ୍ଡୋର ପ୍ରେକ୍ଷାଗୃହ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ ନାଟକ ମଞ୍ଚିତ ହୋଇଛି । 'ପ୍ରୋସେନିୟମ୍' ଆଜିର ପ୍ରଦର୍ଶନରେ ସବୁଠାରୁ ଲୋକପ୍ରିୟ ଏବଂ ସାଧାରଣତଃ ବ୍ୟବହୃତ ଢାଞ୍ଚା ।

ମଞ୍ଚ ଅଗ୍ର

ମଞ୍ଚ ଅଗ୍ର ପର୍ଯ୍ୟାୟର ଉତ୍ପତ୍ତି ସିଧାସଳଖ ବିଦ୍ୟୁତର ବୈଜ୍ଞାନିକ ଆବିଷ୍କାର ଏବଂ ଆଲୋକ ବଲ୍ ସହିତ ଜଡିତ।

ପୂର୍ବରେ ଅଧିକାଂଶ ନାଟକ ଦିନରେ ଅର୍ଥାତ୍ ଯେତେବେଳେ ସୂର୍ଯ୍ୟକିରଣ ମଞ୍ଚକୁ ଆଲୋକିତ କରୁଥିଲା କିମ୍ବା ରାତିରେ, ମଞ୍ଚକୁ ଆଲୋକିତ କରିବା ପାଇଁ ବଡ଼ ବଡ଼ ଦୀପ ଉପରେ ନିର୍ଭର କରି ଅଭିନୀତ ହୋଉଥିଲା । ପରେ, ବିଦ୍ୟୁତ୍ ଏବଂ ଆଲୋକ ବଲ୍ ସାହାଯ୍ୟରେ, ଆଲୋକ ଏବଂ ତୀବ୍ରତାର ଅନେକ ଦିଗକୁ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କରାହେଲା ।

ଏହା ଦ୍ୱାରା ଘର ଭିତରେ ନାଟ୍ୟ ପରିବେଷଣ ହୋଇପାରିଲା, ଯେଉଁଠାରେ ପ୍ରଚଣ୍ଡ ସୂର୍ଯ୍ୟକିରଣ, ଥଣ୍ଡା ପବନ କିମ୍ବା ପ୍ରବଳ ବର୍ଷା ପ୍ରଦର୍ଶନକୁ ମଞ୍ଚସ୍ଥ ହେବାରୁ ବାଧା ଦେଇପାରିବ ନାହିଁ ।

ମଞ୍ଚର କିଛି ଅଂଶ

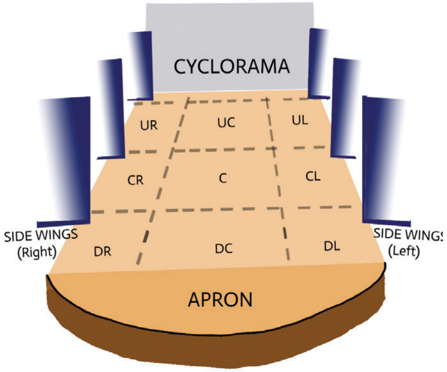
ପାର୍ଶ୍ୱ ପକ୍ଷଗୁଡ଼ିକ: ମଞ୍ଚର ଉଭୟ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ପକ୍ଷ ଲଗାଯାଇଥାଏ, ଯାହା ଅଭିନେତାମାନଙ୍କୁ ମଞ୍ଚକୁ ପ୍ରବେଶ ଏବଂ ପ୍ରସ୍ଥାନ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ ।

ଏପ୍ରନ୍ : ଏହା ଏକ ବଙ୍କିତ ସ୍ଥାନ ଯାହା ମଞ୍ଚ ଅଞ୍ଚଳରୁ ଦର୍ଶକ ଅଞ୍ଚଳ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବିସ୍ତାରିତ । ଏହି ସ୍ଥାନ ସାଧାରଣତଃ ଫୁଡ ମାଇକ ଏବଂ ଫୁଡ ଲାଇଟ ରଖିବା ପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ ହୁଏ ।

ମଞ୍ଚ ଅଗ୍ର : ଏହା ଏକ ଫ୍ରେମ୍ ବା କରାଚ ଯାହା ଏକ ପ୍ରୋସେନିୟମ୍ ଥିଏଟରରେ ମଞ୍ଚକୁ ଘେରି ରହିଥାଏ ।

ସାଇକ୍ଲୋରାମା : ମଞ୍ଚର ପଛ କାନ୍ଥରେ ବିସ୍ତାରିତ ଏକ ବଡ଼ ହାଲୁକା ନୀଳ କିମ୍ବା ଧଳା କପଡ଼ା ଯାହା ଆଲୋକ

© NCERT not to be republished



ମଞ୍ଚର ଅଂଶ

କ — କେନ୍ଦ୍ର

ଡା.କେ - ଡାହାଣ କେନ୍ଦ୍ର

ବା.କେ - ବାମ କେନ୍ଦ୍ର

ଡା.ଉ — ଡାହାଣ ଉପର

ଉ.କେ - ଉପର କେନ୍ଦ୍ର

ଉ.ବା - ଉପର ବାମ

ତ.ଦା - ତଳ ଡାହାଣ

ତ.କେ - ତଳ କେନ୍ଦ୍ର

ତ. ବା — ବାମ ତଳ

ଉପକରଣକୁ ପ୍ରତିଫଳିତ କରିବା ଏବଂ ଆକାଶ, ମେଘ ଇତ୍ୟାଦି ପ୍ରଭାବ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ ହୁଏ ।

କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ

ଶିଖିଥିବା ସବୁ ଜିନିଷକୁ ଏକାଠି ପ୍ରୟୋଗ କରିବା ପାଇଁ, ନିମ୍ନଲିଖିତ କାର୍ଯ୍ୟ କର -

1. ତୁମ ପସନ୍ଦର କାହାଣୀ ଚୟନ କର ।
2. ତୁମର ଦୁଇଟି ପ୍ରିୟ ଚରିତ୍ରକୁ ଚୟନ କର । ସେମାନଙ୍କ ପାଇଁ ପୋଷାକ ଓ ଶୃଙ୍ଗାର ପରିକଳ୍ପିନା କର । (ନିଜେ ନିଜର ଏକ କାହାଣୀ ପ୍ରସ୍ତୁତ କର। ତୁମେ ପଢ଼ିଥିବା କାହାଣୀ ପୁସ୍ତକରୁ ନକଲ କର ନାହିଁ)।
3. ଏକ ମୋଟା କାଗଜରେ ଚିତ୍ରରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ପାର୍ଶ୍ୱ ପକ୍ଷ ସହିତ ଏକ ମଞ୍ଚର ମଡେଲ ତିଆରି କର। (ଏହା ସାମୂହିକରେ ମଧ୍ୟ କରାଯାଇପାରିବ)।
4. ମଞ୍ଚ ଏବଂ ସାମଗ୍ରୀ (ଚେୟାର, ଟେବୁଲ କିମ୍ବା ଗଛ, କୁଡ଼ିଆ ଇତ୍ୟାଦି) ରଖି ମଞ୍ଚରେ ଗୋଟିଏ ଦୃଶ୍ୟ କିପରି ପ୍ରଣୟନ କରାଯାଇପାରିବ ତାହାର ଯୋଜନା କର ।

ବିକଳ୍ପ ଭାବରେ, ତୁମ ପୁସ୍ତକରେ ଏହାର ଏକ ଚିତ୍ର ପ୍ରସ୍ତୁତ କର ।

© NCERT not to be republished

ଦୃଶ୍ୟ ୪: ଲେଖନ, ଶୁଦ୍ଧତା

ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ ହେଉଛି କାହାଣୀକାରଙ୍କ ତୁଳି,
ଯିଏ ଶବ୍ଦରେ ଦୁନିଆକୁ ରଙ୍ଗମୟ କରେ,
ଯିଏ ନାଚିବାକୁ ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କୁ ନିମନ୍ତ୍ରଣ କରେ ଏବଂ
ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ଆକର୍ଷିତ କରୁଥିବା ଯାଦୁ ସୃଷ୍ଟି କରେ ।

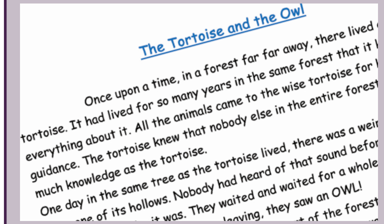
ଏକ ଭଲ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ ରହିବା ଏକ ସଫଳ ପ୍ରଦର୍ଶନୀ ଦିଗରେ ପ୍ରଥମ ପଦକ୍ଷେପ । ଯେମିତି ଏକ ଭବନର ଭିତ୍ତିଭୂମି ଏକ ଦୃଢ଼ ଢାଞ୍ଚାର ସବୁଠାରୁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଅଂଶ, ଠିକ୍ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ ସମସ୍ତ ସୃଜନଶୀଳତା ଏବଂ ପ୍ରତିଭାର ବିକାଶ ପାଇଁ ସଠିକ୍ ଭିତ୍ତିଭୂମି ସୃଷ୍ଟି କରେ ।

ଆସ ପ୍ରଥମେ ସାଧାରଣତଃ ବ୍ୟବହୃତ ହେଉଥିବା ଶବ୍ଦ ଏବଂ ସର୍ତ୍ତାବଳୀ ଗୁଡ଼ିକୁ ବୁଝିବା ସହିତ ଆରମ୍ଭ କରିବା - କାହାଣୀ, ନାଟକ, ସଂଳାପ । ଏମାନେ ସମସ୍ତେ ସମାନ କି ? ନା !

ନାଟକ ହେଉଛି ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ରୂପରେ କୁହାଯାଉଥିବା ଏକ କାହାଣୀ । ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ ଜୀବନ୍ତ ହୋଇ ଉଠନ୍ତି ଏବଂ ପରିସ୍ଥିତି ତୁମ ସାମ୍ନାରେ ଘଟିଥାଏ । କିନ୍ତୁ ଯେତେବେଳେ ଏହା ଏକ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ ଆକାରରେ ଥାଏ, ଏହା ଏକ କାହାଣୀ ସହିତ ସମାନ ନୁହେଁ ?

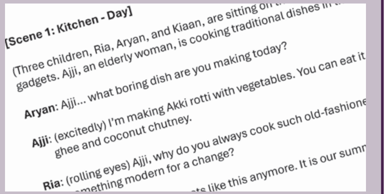
କାହାଣୀ ଏବଂ ନାଟକ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ ମଧ୍ୟରେ ପାର୍ଥକ୍ୟ କ'ଣ?

ଏକ କାହାଣୀ


The Tortoise and the Owl

Once upon a time, in a forest far far away, there lived
tortoise. It had lived for so many years in the same forest that it
everything about it. All the animals came to the wise tortoise for
guidance. The tortoise knew that nobody else in the entire forest
much knowledge as the tortoise.
One day in the same tree as the tortoise lived, there was a wei
of its hollows. Nobody had heard of that sound befor
it was. They waited and waited for a whole
leaving, they saw an OWL!

ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ବାର୍ତାଳାପ


[Scene 1: Kitchen - Day]

(Three children, Ria, Aryan, and Kiaan, are sitting on
gadgets. Ajji, an elderly woman, is cooking traditional dishes in

Aryan: Ajji… what boring dish are you making today?

Ajji: (excitedly) I'm making Akki rotti with vegetables. You can eat it
ghee and coconut chutney.

Ria: (rolling eyes) Ajji, why do you always cook such old-fashione
something modern for a change?

କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ (ଶ୍ରେଣୀମଧ୍ୟରେ)

କାହାଣୀ ନିର୍ମାଣର ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ: ସମସ୍ତେ ଗୋଟିଏ ବୃତ୍ତାକାରରେ ବସିବେ (ବୃତ୍ତାକାରରେ ବସିବା ସମ୍ଭବ ନହେଲେ ନିଜ ସ୍ଥାନରେ ମଧ୍ୟ ବସିପାରିବେ)। ଶିକ୍ଷକ ପ୍ରଥମ ବାକ୍ୟରୁ ଆରମ୍ଭ କରିବେ । ତୁମ ମଧ୍ୟରୁ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ପଂକ୍ତି ଯୋଡି ଏକ କାହାଣୀ ସୃଷ୍ଟି କରିବେ । ଶେଷ ବାକ୍ୟଟି କ'ଣ ତାହା ଧ୍ୟାନର ସହ ଶୁଣ । ତୁମକୁ ସେଠାରୁ କ୍ରମ ରକ୍ଷା କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ ।

କାହାଣୀ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ କରିବା ପାଇଁ ତରବରିଆ ହୁଅ ନାହିଁ।

ମୌଳିକ : ସମସ୍ତଙ୍କୁ ସୁଯୋଗ ନମିଳିବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତେ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ପଂକ୍ତି କହିବେ । ଶ୍ରେଣୀର ଶେଷ ପିଲା ଏହାକୁ ଶେଷ କରିବା ଆବଶ୍ୟକ ।

ଆଲୋଚନା

ଏହା ଏକ ଆକର୍ଷଣୀୟ କାହାଣୀ ଥିଲା କି ? ତୁମେ ଚିନ୍ତାକରିଛ କି ଏହା କେଉଁଠାରେ ବିରକ୍ତିକର ହୋଇ ଯାଇଛି? କାହାଣୀ କ'ଣ ତାହା ତୁମେ ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିପାରିବ କି ? ଏହା ଏକ ନାଟକର ଲେଖା ସହିତ ସମାନ କି ?

ନାଟକ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ ରେ ତୁମେ କେଉଁ ଜିନିଷଗୁଡ଼ିକ ଲକ୍ଷ୍ୟ କର ଯାହା ତୁମ କାହାଣୀ ପୁସ୍ତକଠାରୁ ଭିନ୍ନ ଅଟେ ? କିଛି ନାମ ଦିଅ ଯାହା ଅନନ୍ୟ ।

© NCERT not to be republished

ଏକ କାହାଣୀ : କାହାଣୀ ହେଉଛି ବାସ୍ତବ କିମ୍ବା କାଳ୍ପନିକ ଘଟଣା, ଅନୁଭୂତି କିମ୍ବା ସାହସିକତାର ବର୍ଣ୍ଣନା ବା ବିବରଣ, ଯାହାଏକ ଗଠନମୂଳକ କିମ୍ବା ସୁସଙ୍ଗତ ରୂପରେ ଉପସ୍ଥାପିତ ହୁଏ । ଏହା ସାଧାରଣତଃ ସମୟ କ୍ରମେ ଘଟୁଥିବା ଅନେକ ସଂଯୋଜିତ ଘଟଣାକୁ ନେଇ ଗଠିତ ହୋଇଥାଏ, ଯେଉଁଥିରେ ଅନେକ ସମୟରେ ଆହ୍ୱାନର ସମ୍ମୁଖୀନ ହେଉଥିବା, ପରିବର୍ତ୍ତନ ଦେଇ ଗତି କରୁଥିବା ଏବଂ କାହାଣୀର ସାମଗ୍ରିକ ବିକାଶରେ ଯୋଗଦାନ କରୁଥିବା ଚରିତ୍ରଗୁଡିକ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ହୋଇଥାଏ ।

ଏକ ବାର୍ତ୍ତାଳାପ ଏହା ଦୁଇ କିମ୍ବା ଅଧିକ ଲୋକଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଏକ ସମ୍ବାଦାତ୍ମକ, ମୌଖିକ ବିନିମୟ ଅଟେ । ଏହା ଏକ ସାମାଜିକ ଏବଂ ଯୋଗାଯୋଗ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଯେଉଁଠାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ କହିବା ଏବଂ ଶୁଣିବାରେ ମୁହାଁମୁହିଁ ହୁଅନ୍ତି, ଏକ ବାର୍ତ୍ତାଳାପରେ ନିୟୋଜିତ ହୁଅନ୍ତି ଯାହା ସାମୟିକ, ଆନୁଷ୍ଠାନିକ କିମ୍ବା ଗଠନମୂଳକ ହୋଇପାରେ ।

ଏକ ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟଜନକ ପାର୍ଥକ୍ୟ ହେଉଛି କାହାଣୀ ଏକ ଗଦ୍ୟାଂଶ ଆକାରରେ ଥିବା ବେଳେ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ୍ ରେ 'ବାର୍ତ୍ତାଳାପ' ରହିଛି।

ମୁଁ ନିଶ୍ଚିତ ଯେ ତୁମେ ପ୍ରତିଦିନ ଲୋକମାନଙ୍କୁ କଥାବାର୍ତ୍ତା କରୁଥିବା ଦେଖିଛନ୍ତି କିମ୍ବା ଶୁଣୁଛନ୍ତି । ଘରେ, ରାସ୍ତାରେ, ସ୍କୁଲରେ - ସବୁଠି । ଆସନ୍ତୁ ଜଣେ ଦୋକାନୀ ଏବଂ ଗ୍ରାହକଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଏକ ସରଳ ବାର୍ତ୍ତାଳାପ ଲେଖିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା । ଏହା ତୁମେ ଯାହା ଦେଖିଛ ସେଥିରୁ ହୋଇପାରେ କିମ୍ବା ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ କାଳ୍ପନିକ ମଧ୍ୟ ହୋଇପାରେ ।

ଗ୍ରାହକ: ____________________________

____

ଦୋକାନୀ: ___________________________

____

ଗ୍ରାହକ: ____________________________

____

ଦୋକାନୀ: ___________________________

____

ଯଦି ତୁମେ ବାର୍ତ୍ତାଳାପ ଅବ୍ୟାହତ ରଖିବାକୁ ଚାହଁ ତେବେ ତୁମ ଖାତା ବ୍ୟବହାର କର । ଏହା ତୁମେ ନିଜ ଇଚ୍ଛା ମତେ ଲମ୍ବା କରିପାରିବ ।

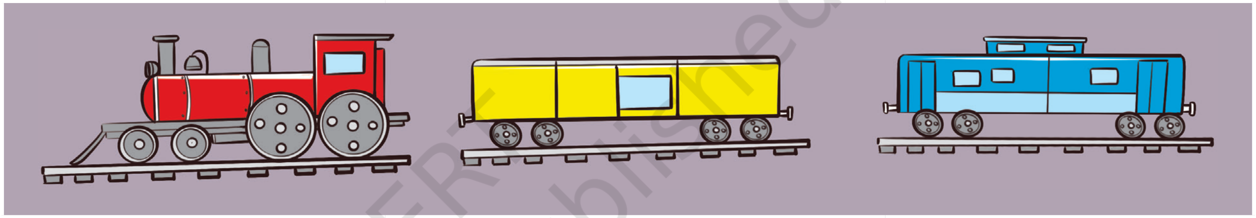
ତୁମକୁ ଅନେକ ଅନେକ ଅଭିନନ୍ଦନ, ତୁମେ ତୁମର ପ୍ରଥମ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ୍ ଲେଖିପାରିଛ !

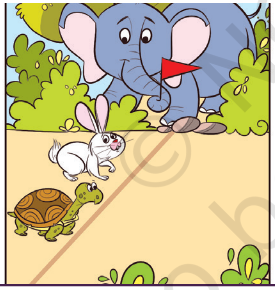
ଏବେ ଆସ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସ୍ତରକୁ ଯିବା । ଯଦି ତୁମେ ଧ୍ୟାନର ସହ ଅନୁଧ୍ୟାନ କର, ତେବେ ତୁମେ ଲେଖିଥିବା ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ୍ ତୁମେ ଦେଖିଥିବା ଡ୍ରାମା କିମ୍ବା ଶୁଣିଥିବା କାହାଣୀଠାରୁ ଭିନ୍ନ । ଏମିତି କ'ଣ ଅଛି ଯାହା ଏଥିରେ ନାହିଁ ?

© NCERT not to be republished

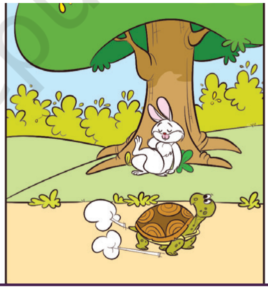
ଏହା ଦ୍ୱାରା ଆମେ ଗୋଟିଏ କାହାଣୀ ବା ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ୍ ର ତିନୋଟି ଅଂଶ ବିଷୟରେ ଜାଣିପାରିବା

ଆରମ୍ଭ	ମଧ୍ୟ	ଶେଷ
ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ କିଏ ? କେଉଁଠି ଓ କେବେ ? ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ କ'ଣ ଚାହୁଁଛନ୍ତି ?	ସେମାନଙ୍କର କ'ଣ ସମସ୍ୟା ରହିଛି ? ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକୁ କ'ଣ ହେଉଛି ? ସେମାନେ ଏହା ଉପରେ କିପରି ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ପ୍ରକାଶ କରନ୍ତି ?	ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନ ହୋଇଛି କି ? ଏହା କିପରି ଏବଂ କିଏ କରେ ? ଏହାର ନିଷ୍କର୍ଷ କ'ଣ ?

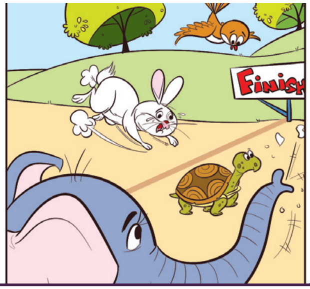




ଆରମ୍ଭ
ଏକ ଦୌଡ଼ରେ ଠେକୁଆ ଏବଂ କଇଁଛ



ମଧ୍ୟ
ଠେକୁଆ ବିଶ୍ରାମ କରୁଛି, କଇଁଛ ଆଗକୁ ବଢି ଚାଲିଛି ।



ଶେଷ
କଇଁଛ ଦୌଡ଼ରେ ବିଜୟୀ, ଠେକୁଆ ପରାଜୟୀ ।

ଯଦି ତୁମେ 'ମଧ୍ୟ' ଅନୁଧ୍ୟାନ କରିବ, ତେବେ ଆମେ ଏଠାରେ ଏକ 'ସମସ୍ୟା' ଦେଖି ପାରିବା । ଏହା କୌଣସି କାହାଣୀ କିମ୍ବା ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ୍ ର ସବୁଠାରୁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଅଂଶ - ଏହାକୁ - **'ଦ୍ୱନ୍ଦ'** କୁହାଯାଏ।

'ଠେକୁଆ ଓ କଇଁଛ' ଏହି ଲୋକପ୍ରିୟ କାହାଣୀର ଦ୍ୱନ୍ଦ ଏକ ଉଦାହରଣ ଯାହାକୁ ଏଥିରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଛି ଯାହାକୁ ଆମେ ସମସ୍ତେ ଜାଣୁ ।

ଦ୍ୱନ୍ଦ କାହାଣୀ ଭିତରେ ଥିବା ଚରିତ୍ର ବା ଉପାଦାନ ମଧ୍ୟରେ ସଂଘର୍ଷ ବା ମତଭେଦ ଯାହା ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ସୃଷ୍ଟି କରେ ଏବଂ କାହାଣୀକୁ ଆଗେଇ ନେଇଥାଏ ।

କାହାଣୀରେ ସଂଘର୍ଷ ଏକ ମୌଳିକ ଉପାଦାନ, କାରଣ ଏହା ଆହ୍ୱାନ, ଦ୍ୱନ୍ଦ କିମ୍ବା ବିରୋଧୀ ଶକ୍ତିର ପରିଚୟ ଦେଇଥାଏ ଯାହାକୁ ଚରିତ୍ରମାନେ ସମାଧାନ କରିବା ଆବଶ୍ୟକ ।

ଆଗ୍ରହ ସୃଷ୍ଟି କରିବା, ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ଆକର୍ଷିତ କରିବା ଏବଂ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟରେ ଚରିତ୍ର ବିକାଶ ପାଇଁ ଏକ ଢାଞ୍ଚା ପ୍ରଦାନ କରିବାରେ ଏହି ଉତ୍ତେଜନା ଜରୁରୀ ଅଟେ ।

© NCERT not to be republished

ଉଦାହରଣ ୧ —ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ବିନା ବାର୍ତ୍ତାଳାପ

ଗ୍ରାହକ : ନମସ୍କାର! ମୁଁ ମୋ ଭଉଣୀର ଜନ୍ମଦିନ ପାଇଁ ଏକ ଚକୋଲେଟ୍ ଚାହୁଁଛି ।
ଦୋକାନୀ : ଠିକ୍ ଅଛି । ତୁମେ କେଉଁ ପ୍ରକାରର ଚକୋଲେଟ୍ ଚାହୁଁଛ ?
ଗ୍ରାହକ : ମୋ ଭଉଣୀ ଭାନିଲା ସ୍ୱାଦର ଚକୋଲେଟ୍ ପସନ୍ଦ କରେ ।
ଦୋକାନୀ : ଆମର ତିନି ପ୍ରକାରର ଭାନିଳା ଅଛି । ସାଦା ଭେନିଲା, ବାଦାମ ସହିତ ଭାନିଲା ଏବଂ ଭେନିଲା ୱେଫର୍ସ ସହିତ ଚକୋଲେଟ୍ ।
ଗ୍ରାହକ : ବାଦାମ ସହିତ ଭାନିଲା ଦିଅନ୍ତୁ |
ଦୋକାନୀ : ତୁମେ ଏହାକୁ ଉପହାର କାଗଜରେ ଗୁଡାଇବା ପାଇଁ ଚାହୁଁଛ କି ?
ଗ୍ରାହକ : ହଁ, ଦୟାକରି କରିଦିଅନ୍ତୁ ।
ଦୋକାନୀ : ଏଇ ନିଅ ତୁମ ଉପହାର । ପଚାସ ଟଙ୍କା ହେଲା
ଗ୍ରାହକ : ଏଇ ନିଅନ୍ତୁ ଟଙ୍କା । ଧନ୍ୟବାଦ !

ଆସ ଦେଖିବା ଦ୍ୱନ୍ଦ କିପରି ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆଣିବ ।

ଉଦାହରଣ ୨ - ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ସହିତ ବାର୍ତ୍ତାଳାପ

ଗ୍ରାହକ : ନମସ୍କାର! ମୁଁ ମୋ ଭଉଣୀର ଜନ୍ମଦିନ ପାଇଁ ଏକ ଚକୋଲେଟ୍ ଚାହୁଁଛି ।
ଦୋକାନୀ : ଠିକ୍ ଅଛି । କେଉଁ ପ୍ରକାର ଚକୋଲେଟ୍ ?
ଗ୍ରାହକ : ମୋ ଭଉଣୀ ଭାନିଲା ଚକୋଲେଟ୍ ପସନ୍ଦ କରେ ।
ଦୋକାନୀ : କ୍ଷମା କରିବ, ଆମ ପାଖରେ ତିନି ପ୍ରକାରର ଚକୋଲେଟ ଅଛି । ସାଦା, ଷ୍ଟ୍ରବେରୀ ଏବଂ କାରାମେଲ୍ ।
ଗ୍ରାହକ : ଓହ, କିନ୍ତୁ ମୋ ଭଉଣୀ ଭେନିଲା ପସନ୍ଦ କରେ । ଠିକ୍ ଅଛି । ମୋତେ କାରାମେଲ୍ ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ ଦୟାକରି ଏହାକୁ ଉପହାର ପେପରରେ ଗୁଡ଼ାଇ ଦିଅନ୍ତୁ ।
ଦୋକାନୀ : ଓହ, ଆମ ପାଖରେ ଉପହାର କାଗଜ ସରିଯାଇଛି । ମୁଁ ଏହାକୁ ଏକ ନିୟମିତ ବ୍ରାଉନ୍ ପେପରରେ ଗୁଡ଼ାଇ ପାରିବି କି ?
ଗ୍ରାହକ : ଏହା ଠିକ୍ ନୁହେଁ । ପ୍ରଥମେ, ମୁଁ ଚାହୁଁଥିବା ଚକୋଲେଟ୍ ଆପଣଙ୍କ ପାଖରେ ନାହିଁ, ବର୍ତ୍ତମାନ ଆପଣଙ୍କ ପାଖରେ ଉପହାର କାଗଜ ମଧ୍ୟ ନାହିଁ ! ମୁଁ ଅନ୍ୟ ଦୋକାନକୁ ଯିବି । ମୁଁ ଏଠାରୁ କିଛି ଚାହୁଁନାହିଁ ।
ଦୋକାନୀ : ଆରେ ଆରେ... ଅପେକ୍ଷା କର... ମୁଁ କିଛି ବ୍ୟବସ୍ଥା କରୁଛି (ଫୋନ୍ ଉଠାଇ କାହା ସହ କଥା ହେଲା) । ଚିନ୍ତା କର ନାହିଁ । ତୁମକୁ ଭାନିଲା ଚକୋଲେଟ୍ ଏବଂ ଉପହାର କାଗଜ ମିଳିଯିବ। ମୁଁ ଏହା ଆମ ଭାଣ୍ଡାର ଘରରୁ ତୁମ ପାଇଁ ଆଣିବାକୁ କହିଛି । ଅସୁବିଧା ପାଇଁ କ୍ଷମା ଚାହୁଁଛି ।
ଗ୍ରାହକ : କିଛି କଥା ନାହିଁ । ଧନ୍ୟବାଦ !

© NCERT not to be republished

ଦ୍ୱିତୀୟ ଉଦାହରଣର ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ କିଛିଟା ନାଟକତ୍ୱ ସୃଷ୍ଟି କରିଛି କି ତୁମେ ପ୍ରଥମ ଉଦାହରଣରେ ଦେଖିଥିବା ନିରସ ବାର୍ତ୍ତାଳାପର ଭାବନା ତୁଳନାରେ ? ଏହି ଉପାୟରେ ତୁମେ ନିଜର ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ୍ କୁ ଆକର୍ଷଣୀୟ କରିପାରିବ ।

ଏବେ ଏହାକୁ ପୁଣି ଥରେ ଆକଳନ କରି ଦେଖ ଦୋକାନୀଙ୍କ ସହ ଲେଖିଥିବା ସଂଳାପରେ କିଛି 'ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ' ଅଛି କି ? କାହାଣୀ ନିର୍ମାଣ ଖେଳରେ ମଧ୍ୟ ତୁମେ କିଛି ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ଦେଖିଛ କି ? ଆସ ଏହାକୁ ପୁଣି ଥରେ ଖେଳିବା ।

କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ (ଶ୍ରେଣୀରେ - ଜାରି ରହିଛି)

ଆସ କାହାଣୀ ନିର୍ମାଣ ଖେଳର ଦ୍ୱିତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟକୁ ଯାଇ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରିବା ।

ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ : ସସମସ୍ତେ ଗୋଲାକାର ଚକ୍ରରେ ବସିଯାଅ (ଯଦି ସମ୍ଭବ ନହୁଏ ତେବେ ନିଜ ନିଜ ସ୍ଥାନରେ ବସିପାରିବ) । ଶିକ୍ଷକ ପ୍ରଥମ ବାକ୍ୟ କହି ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରିବେ । ଗୋଟିଏ କାହାଣୀ ନିର୍ମାଣ କରିବାକୁ ତୁମ ମଧ୍ୟରୁ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଟିଏ ପଂକ୍ତି ଯୋଡ଼ । ଶେଷ ବାକ୍ୟ କ'ଣ ଥିଲା ତାହା ଧ୍ୟାନର ସହ ଶୁଣ । ତୁମକୁ ସେଠାରୁ କ୍ରମ ରକ୍ଷା କରିବାକୁ ପଡିବ ।

କାହାଣୀ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ କରିବା ପାଇଁ ତରବରିଆ ହୁଅ ନାହିଁ। କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକୁ ଆକର୍ଷଣୀୟ ଏବଂ ଜଟିଳ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର ।

ଅଗ୍ରୀମ :- ୧୦-୧୫ଟି ଚିଟ୍ ତିଆରି କର, ଯେଉଁଥିରେ 'ନାୟକ ଭୁଲିଯାଏ' କିମ୍ବା 'ଏହି ଚରିତ୍ର ବହୁତ ଭୋକିଲା'' କିମ୍ବା 'ହଠାତ୍ ଆଲୋକ ବନ୍ଦ ହୋଇଗଲା' ଭଳି ଶବ୍ଦ ଲେଖାଯାଇଥାଏ । ଏଗୁଡ଼ିକ ଏକ 'ମୋଡ ଆଣିବା ପାଇଁ' କିମ୍ବା ଅଧିକ ବୃତ୍ତିଗତ ଭାଷାରେ ଆଣିବା ପାଇଁ ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ, ଯାହା ବର୍ତ୍ତମାନ ତୁମେ ଜାଣ - ଏଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି 'ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ' ।

ତୁମେ ପୂର୍ବ ଭଳି, କାହାଣୀରେ ଏକ ବାକ୍ୟ ଯୋଗଦାନ କର । ପ୍ରତି ଦଶ ଧାଡ଼ିରେ ତୁମେ ଚିଟ୍ ବାହାର କର, କାହାଣୀରେ ଏକ ମୋଡ ଥାଏ ଏବଂ ତୁମକୁ କାହାଣୀରେ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରିବାକୁ ପଡିବ । ପ୍ରାରମ୍ଭ-ମଧ୍ୟ-ଶେଷ ପ୍ରତି ଧ୍ୟାନ ଦିଅ । ଶ୍ରେଣୀର ଶେଷ ପିଲାକୁ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱର ସମାଧାନ କରି ଶେଷ କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ।

ଏହି ଖେଳକୁ ଯେତେ ଥର ଚାହିଁବ ଖେଳିବ । ପିଲାଙ୍କ କ୍ରମ ପରିବର୍ତ୍ତନ କର । ଏହା ସେମାନଙ୍କୁ କାହାଣୀର ପ୍ରବାହ, ସଂଘର୍ଷ ଏବଂ ଏହାର ସମାଧାନ ସହିତ ପରିଚିତ ହେବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବ । ମୌଳିକ ବିଷୟରେ ଏତେ ବୁଝାମଣା ସହିତ, ତୁମେ ବର୍ତ୍ତମାନ କିଛି ଗମ୍ଭୀର ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ୍ ଲେଖିବାକୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ ।

ଏଠାରେ ନିଜର ନାଟକ ଲେଖିବା ପାଇଁ ସରଳ ପଦକ୍ଷେପ ଅଛି ! ପ୍ରଥମେ ତିନୋଟି ଭାଗ ବିଷୟରେ ତୁମ ପୁସ୍ତକରେ ଟିପ୍ପଣୀ କର -

© NCERT not to be republished

ପ୍ରାରମ୍ଭରୁ ଆରମ୍ଭ କର	ତା'ପରେ ତୁମେ ମଧ୍ୟଭାଗ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କର	ଅନ୍ତତଃ, ସମାପ୍ତ
ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ କିଏ (ସେମାନଙ୍କ ନାମ, ବୟସ, କାମ ଇତ୍ୟାଦି)? ଏହା କେଉଁଠି ଏବଂ କେବେ ଘଟୁଛି?	ଦ୍ୱନ୍ଦ କ'ଣ? ଏହା କିପରି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯାଏ? ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ କ'ଣ କରନ୍ତି?	ଦ୍ୱନ୍ଦର ସମାଧାନ କେମିତି ହେବ? ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକର କ'ଣ ହୁଏ? ନିଷ୍କର୍ଷ
ଏହାକୁ ତୁମ ପୁସ୍ତକରେ ରଖ୍, ତୁମେ ବାର୍ତ୍ତାଳାପ ଲେଖିବା ଆରମ୍ଭ କରିପାରିବ ।		

ଆମ ସମୟର ଲୋକପ୍ରିୟ ଲେଖକ (ଇଂଗ୍ରାଜୀ).	
କାହାଣୀ ବା ଉପନ୍ୟାସ (ଲେଖକ)	ନାଟକ (ନାଟ୍ୟକାର)
ଫକୀରମୋହନ ସେନାପତି ଆର୍.କେ ନାରାୟଣ ସୁଧା ମୂର୍ତ୍ତି ରସ୍କିନ ବାଣ୍ଡ	ରବୀନ୍ଦ୍ରନାଥ ଠାକୁର ମନୋରଞ୍ଜନ ଦାସ ଶେଲ ସିଲ୍ଭରଷ୍ଟାଇନ୍ ତାରୋ ୟଶିମା
ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ରଚନା ପଢିବା ପ୍ରେରଣାଦାୟକ ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ନିଜ କାମ ପାଇଁ ଧାରଣା ଦେଇପାରେ ।	

ତୁମେ ଯେଉଁ କାହାଣୀ ପଢ଼ କିମ୍ବା ସିନେମା ଦେଖ, କାହାଣୀର ତିନୋଟି ଅଂଶକୁ ଚିହ୍ନଟ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର - ପ୍ରାରମ୍ଭ, ମଧ୍ୟ ଏବଂ ଶେଷ । ଏହାସହ ଜାଣ ଯେ କିପରି ବିବାଦ ସୃଷ୍ଟି ହୁଏ ଓ ଏହାର ସମାଧାନ କରାଯାଏ। ବିବରଣୀ ଲେଖ -

ଚଳଚ୍ଚିତ୍ରର ନାମ କିମ୍ବା କାହାଣୀ ପୁସ୍ତକ	କାହାଣୀର କିଛି ଅଂଶ
______________	ପ୍ରାରମ୍ଭ ______________
______________	ମଧ୍ୟ (ଦ୍ୱନ୍ଦ) ______________
______________	ଶେଷ ______________

ଲେଖିବା ଜାରି ରଖ...! ଲେଖିବା ପାଇଁ ଅଭିନନ୍ଦନ

© NCERT not to be republished