પ્રકરણ ૧૭

ચાલો ડિઝાઇન કરીએ

રંગમંચ ટેક્નિકલ્સ ૧

0680CH17

ડિઝાઇનના ક્ષેત્રમાં, મેકઅપ એક વાર્તા વણી લે છે,
ચહેરા પર બ્રશના સ્ટ્રોક, લાગણીઓ પ્રગટ કરવા માટે તૈયાર છે.
પોશાક, પાત્રોને ચમકવા માટે એક કેનવાસ,
રંગમંચ પર, ડિઝાઇન સુમેળ કરે છે, એક દૈવી દ્રશ્ય સિમ્ફની.

ખ્યાલો રજૂ કરવામાં આવ્યા

- મેક-અપ અને કોસ્ચ્યુમ ડિઝાઇન
- તબક્કો
- સ્ક્રિપ્ટ લેખન

દ્રશ્ય 3: રંગભૂમિ પ્રોડક્શન

કોઈપણ સફળ પરફોર્મન્સમાં, આપણે કલાકારોને પ્રદર્શન કરતા અને પ્રશંસા મેળવતા જોઈએ છીએ. પરંતુ કલાકારોના અભિનયની પ્રેક્ષકો પર સંપૂર્ણ અસર પડે તે માટે આ બધા વિભાગોના પ્રયત્નો અને કાર્ય ખૂબ જ નિર્ણાયક છે. હવે અમે નીચેના વિભાગોની મૂળભૂત બાબતોનું અન્વેષણ કરવા જઈ રહ્યા છીએ –

- મેક-અપ
- કોસ્ચ્યુમ ડિઝાઇન
- રંગમંચ લેઆઉટ

તમારો ચહેરો એ પહેલી વસ્તુ છે જે લોકો તમારા વિશે નોંધે છે. તેથી, એક અભિનેતા માટે, રંગમંચ પર વિશ્વાસપાત્ર દેખાવા માટે, પ્રથમ વસ્તુ જે ધ્યાનમાં લેવી પડે છે તે મેક-અપ છે.

મેક-અપ

શું તમે નોંધ્યું છે કે અભિનેતાઓના ચહેરા પર રંગો હોય છે? કેટલાક સારા લાગે છે, કેટલાક ડરામણા લાગે છે અને કેટલાક રમૂજી લાગે છે. મેક-અપ આવું કરી શકે છે! નાટકના પ્રદર્શનમાં તેઓ જે ભૂમિકાઓ ભજવે છે તે મુજબ તે બધાનું આયોજન કરવામાં આવ્યું છે કે જેનો તેઓ એક ભાગ છે. રંગમંચ પર પરફોર્મ કરતા દરેક વ્યક્તિએ જાતિ, ઉંમર, સમુદાય વગેરેને ધ્યાનમાં લીધા વિના મેક-અપ કરવાની જરૂર છે.

પૂછો તો, પણ શા માટે? શા માટે જરૂરી છે

© NCERT not to be republished

મેક-અપ રૂમ, જેને ગ્રીન રૂમ પણ કહેવામાં આવે છે, તે તેજસ્વી, સારી રીતે પ્રકાશિત અને હવાઉજાસવાળો હોવો જોઈએ

મેક-અપ? આપણા રોજિંદા જીવનમાં મેક-અપ કરતા નથી. રંગમંચ માટે તે શા માટે જરૂરી છે?

આ રહ્યો તમારો જવાબ -

1. **દૃશ્યતા અને પ્રક્ષેપણ:** પણke-માંપી ચહેરાની લાક્ષણિકતાઓમાં વધારો કરે છે, તે સુનિશ્ચિત કરે છે કે અભિવ્યક્તિઓ અને લાગણીઓ દૂરથી પણ પ્રેક્ષકો સમક્ષ રજૂ કરવામાં આવે છે.
2. **અક્ષર રૂપાંતરણ:** કલાકારોને પાત્રોમાં રૂપાંતરિત કરવા માટે મેક-અપ એક શક્તિશાળી સાધન છે. તે રજૂઆતકર્તાઓને વૃદ્ધ, યુવાન દેખાવા અથવા ભૂમિકા માટે જરૂરી વિશિષ્ટ લાક્ષણિકતાઓ અપનાવવાની મંજૂરી આપે છે, જે કામગીરીની એકંદર પ્રામાણિકતામાં વધારો કરે છે.
3. **ચહેરાના હાવભાવ પર પ્રકાશ પાડવો:** મેક-અપ આંખો અને મોઢા જેવી મુખ્ય લાક્ષણિકતાઓ પર ભાર મૂકવામાં મદદ કરે છે, જેથી સૂક્ષ્મ ઘોંઘાટ પ્રેક્ષકોને દેખાય.
4. **રંગમંચ લાઇટિંગ સાથે સંવાદિતા:** રંગમંચ લાઇટ્સ તીવ્ર હોઈ શકે છે અને ત્વચાના કુદરતી ટોનને વિકૃત કરી શકે છે. સંતુલન બનાવવા માટે મેક-અપ લાગુ કરવામાં આવે છે, જે અભિનેતાઓને રંગમંચ લાઇટ્સ હેઠળ ધોવાઇ ગયેલા અથવા વધુ પડતા શ્યામ દેખાતા અટકાવે છે.
5. **ઐતિહાસિક અને નાટ્ય શૈલીઓ:** નાટકના સેટિંગ અથવા શૈલીના આધારે, શૈલીઓને કેપ્ચર કરવા માટે મેક-અપ આવશ્યક હોઈ શકે છે. તે અભિનેતાઓને દિગ્દર્શક દ્વારા કલ્પના કરવામાં આવેલા ચોક્કસ સમયગાળા, સંસ્કૃતિઓ અથવા કાલ્પનિક વિશ્વમાં ફિટ થવાની મંજૂરી આપે છે.

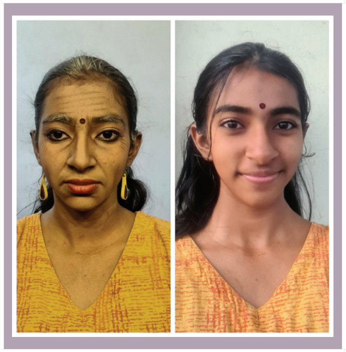
ટૂંકમાં, રંગમંચ એક્ટર્સ માટે મેક-અપ એ માત્ર 'સારા દેખાવા' અથવા સૌંદર્ય શાસ્ત્ર વિશે જ નથી. તે એક વ્યવહારુ અને કલાત્મક છે આવશ્યકતા, કારણ કે તે રંગભૂમિ કામગીરીની સફળતામાં નોંધપાત્ર ફાળો આપે છે. તે અભિનેતાઓને પ્રેક્ષકો સાથે અસરકારક રીતે વાતચીત કરવા માટે સક્ષમ બનાવે છે, તેમના પાત્રોના ચિત્રણમાં વધારો કરે છે અને નિર્માણની એકંદર દ્રશ્ય અસરમાં ફાળો આપે છે.

નાટક અને ભૂમિકાના આધારે મેક-અપના જુદા જુદા પ્રકારો હોય છે.

- **સીધો મેક-અપ:** સુવિધાઓની સરળ, મૂળભૂત હાઇલાઇટ.
- **પાત્ર બનાવટ:** ઉંમર, વ્યવસાય, વ્યક્તિત્વ અને પરિસ્થિતિનાં તત્ત્વો

not to be republished © NCERT

ઉપરના વર્ણનને આધારે મેક-અપના પ્રકારને ઓળખો અને લખો.



દર્શાવવામાં આવ્યાં છે.

- **વિશેષ અસરો:** ઘાવ, ડાઘ અથવા હોર્ન જેવા વધારાના ફીચર્સ ઉમેરવા..
- **કાલ્પનિકતા અથવા અમૂર્ત મેક-અપ:** અસામાન્ય રંગો સાથે અનન્ય, અજાણ્યા પાત્રોનું સર્જન કરવું.
- **માઇમ અથવા પેટર્ન મેક-અપ:** એક બોલ્ડ, આકર્ષક ચહેરો આવરી લે છે જે સામાન્ય રીતે તટસ્થ હોય છે.

ચહેરો એ પહેલી વસ્તુ છે જે લોકો નોંધે છે. હવે પછીની સૌથી અગત્યની બાબત છે, કપડાં અને એસેસરીઝ. વ્યક્તિનું પાત્ર તે કેવા પ્રકારનાં કપડાં પહેરે છે તેના પરથી વ્યાખ્યાયિત થાય છે. તેથી, હંમેશાં રંગમંચ પરના પાત્રો માટે, જે ખૂબ જ નિર્ણાયક છે તે છે -

કોસ્ચ્યુમ (નાટ્ય પહેરવેશ) ડિઝાઇન

આપણે જુદા જુદા પ્રસંગોમાં જુદા જુદા પ્રકારનાં વસ્ત્રો પહેરીએ છીએ. તમે ઘરે જે કપડાં પહેરો છો તે શાળાના ગણવેશથી અલગ છે. તેવી જ રીતે ગામડાના તહેવારમાં તમે મંદિરમાં જે કપડાં પહેરો છો તે તમારા નાઇટ ક્લોથથી અલગ હોય છે. સાચું ને?

એ જ રીતે એક અભિનેતા જુદાં જુદાં પાત્રો રજૂ કરવા માટે જુદાં જુદાં વસ્ત્રો પહેરે છે. તે પ્રેક્ષકોને પાત્રને ઓળખવામાં અને તેની સાથે સંબંધિત કરવામાં મદદ કરે છે.

જ્યારે પસંદ કરવા માટે ઘણા પ્રકારનાં કપડાં અને વિકલ્પો છે, ત્યારે કોઈ પણ પાત્ર માટે શું કામ કરે છે તે નક્કી કરવાનું કેવી રીતે શરૂ કરી શકે? અહીં શરૂઆત કરવા માટેના કેટલાક મુદ્દાઓ છે - કોસ્ચ્યુમ્સ નીચેની કેટેગરીઝ અનુસાર ડિઝાઇન કરવામાં આવ્યા છે:

- **જાતિ:** કપડાં પુરુષો અને સ્ત્રીઓ માટે અલગ અલગ હોય છે.
- **પાત્રની ઉંમર:** લોકો જુદી જુદી ઉંમરે અલગ અલગ વસ્ત્રો પહેરે છે.
- **ભજવવાની સમયરેખા:** ફેશન એક સંસ્કૃતિ વિકસિત થાય છે અને બદલાય છે જેમ જેમ સમય આગળ વધતો જાય છે તેમ તેમ. (મહારાજા શિવાજીના સમયમાં જીન્સ અને પેન્ટનું અસ્તિત્વ નહોતું.)
- **વાર્તાનું ભૌગોલિક સ્થાન:** સંસ્કૃતિઓ અને દેશોમાં તફાવતો. (કર્ણાટકનાં

not to be republished © NCERT

પરંપરાગત વસ્ત્રો બંગાળ કરતાં જુદાં છે).

- **પાત્રનો વ્યવસાય:** એક પોલીસ, વકીલ અને એક ડૉક્ટર.
- **પાત્રની લાક્ષણિકતાઓ:** પહેરનાર વ્યક્તિ ચીંથરેહાલ કપડાં અને સરસ રીતે પોશાક પહેર્યો.

નીચેના ઉપયોગથી ડિઝાઇનમાં આ તમામ તત્ત્વો કેવી રીતે લાવવામાં આવે છે:

કાપડ અથવા સામગ્રી: સમયગાળો અને ભૌગોલિક સ્થાન સાથે મેળ ખાય છે. (પ્રાચીન ભારતના હિમાલયમાં એક વાર્તા માટે કૃત્રિમ શિફોનનો ઉપયોગ કરવો - શક્ય નથી કારણ કે પ્રાચીન ભારતમાં શિફોનનું અસ્તિત્વ ન હતું અને તે હિમાલયના ઠંડા હવામાનને અનુકૂળ નહીં આવે).

રંગો: તેઓ અસંખ્ય બાબતોનું પ્રતિનિધિત્વ કરે છે, જેમ કે:

- સમયગાળો (નિયોન બ્લુનો ઉપયોગ આમાં કોઈ દ્રશ્ય માટે પ્રાધાન્ય આપવામાં આવતો નથી વૈદિક સમયગાળો).
- અક્ષરનો પ્રત્યેક રંગ એક અર્થ રજૂ કરે છે. (નેગેટિવ કેરેક્ટરમાં ડાર્ક શેડ્સ હોય છે.)
- સાંસ્કૃતિક પાસાઓ (લાલનો ઉપયોગ શોક અથવા અંતિમ સંસ્કારના દ્રશ્યોમાં થતો નથી).

ભાત અને ડિઝાઇનો: વસ્ત્રો પર કેટલીક પેટર્ન છે જે રોયલ્ટી માટે વિશિષ્ટ છે, કેટલીક આદિવાસી સંસ્કૃતિનું પ્રતિનિધિત્વ કરે છે જ્યારે કેટલીક ગ્રામીણ વાતાવરણ માટે વિશિષ્ટ છે.

સ્ટાઇલીંગ: જ્વેલરી, ક્રાઉન જેવી એસેસરીઝ, દુપટ્ટા, બેલ્ટ, બેગ્સ, આઇવેર.

કોસ્ચ્યુમ પર આધારિત પાત્ર વિશે તમે શું સમજો છો તે નીચે લખો

© NCERT not to be republished

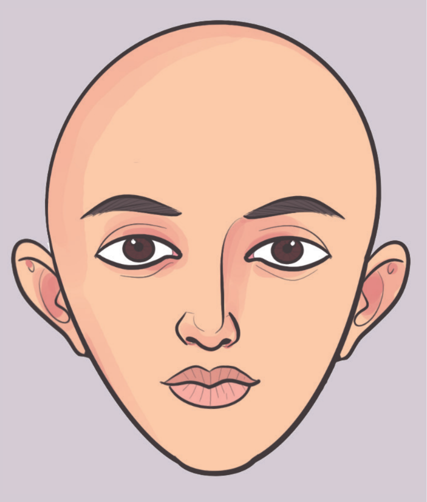
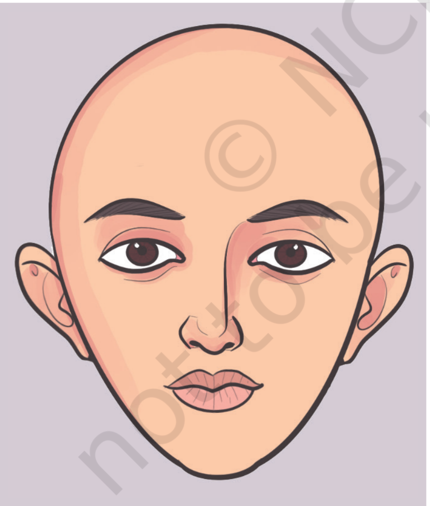
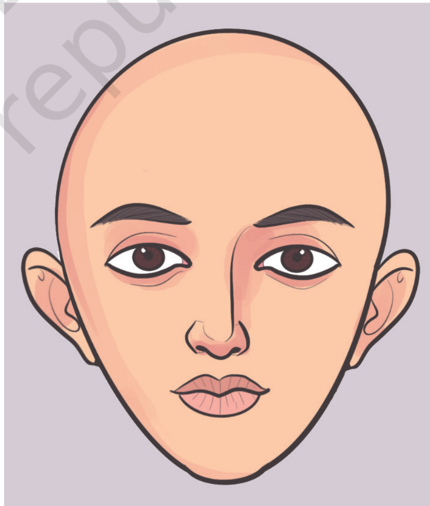
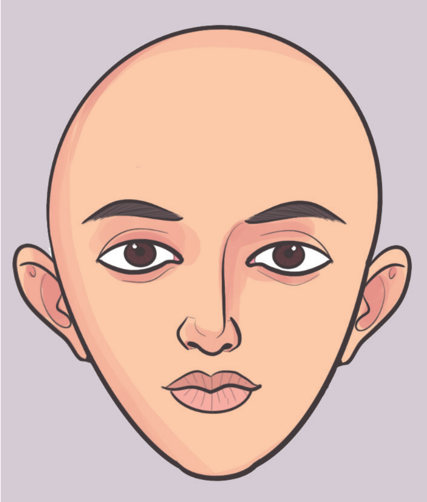
પ્રવૃત્તિ — તમે ડિઝાઇન કરો છો!

ઉદાહરણ

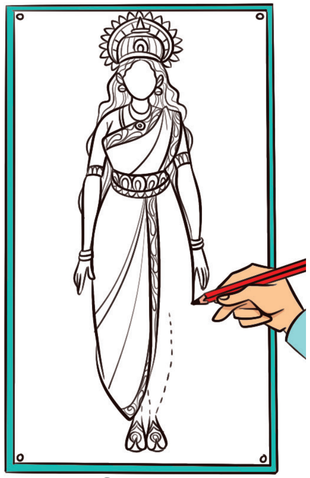
ડિઝાઇનનું પ્રથમ પગલું એ આયોજન છે અને તે ડ્રોઇંગ દ્વારા કરવામાં આવે છે.

1. **મેક-અપ પ્લાન:** નીચેના પાત્રને લાવવા માટે જરૂરી મેક-અપ સાથે વાળ અને માથાના ગીયરનો રંગ દોરો. તમે તમારી નોટબુકમાં કરી શકો છો અને ઘણી વખત પ્રયાસ કરી શકો છો.

તેને શક્ય તેટલું સર્જનાત્મક અને રસપ્રદ બનાવવા માટે મુક્ત છો. ક્રાઉન, હેડ ગીયર, ટોપી, હેરસ્ટાઇલ વગેરેનો ઉપયોગ કરો. ખાતરી કરો કે તમે તેને એવી વ્યક્તિના પાત્ર જેવું દેખાડશો જે ખરેખર અસ્તિત્વમાં છે (જેમ કે ગાંધીજી, સુભાષચંદ્ર બોઝ, વગેરે). તેને શક્ય તેટલું સરળ પરંતુ સચોટ રાખો.

ચંદ્રગુપ્ત મૌર્ય	લોકનર્તક	સુભાષચંદ્ર બોઝ	ચંદ્ર ભગવાન
			

© NCERT not to be republished



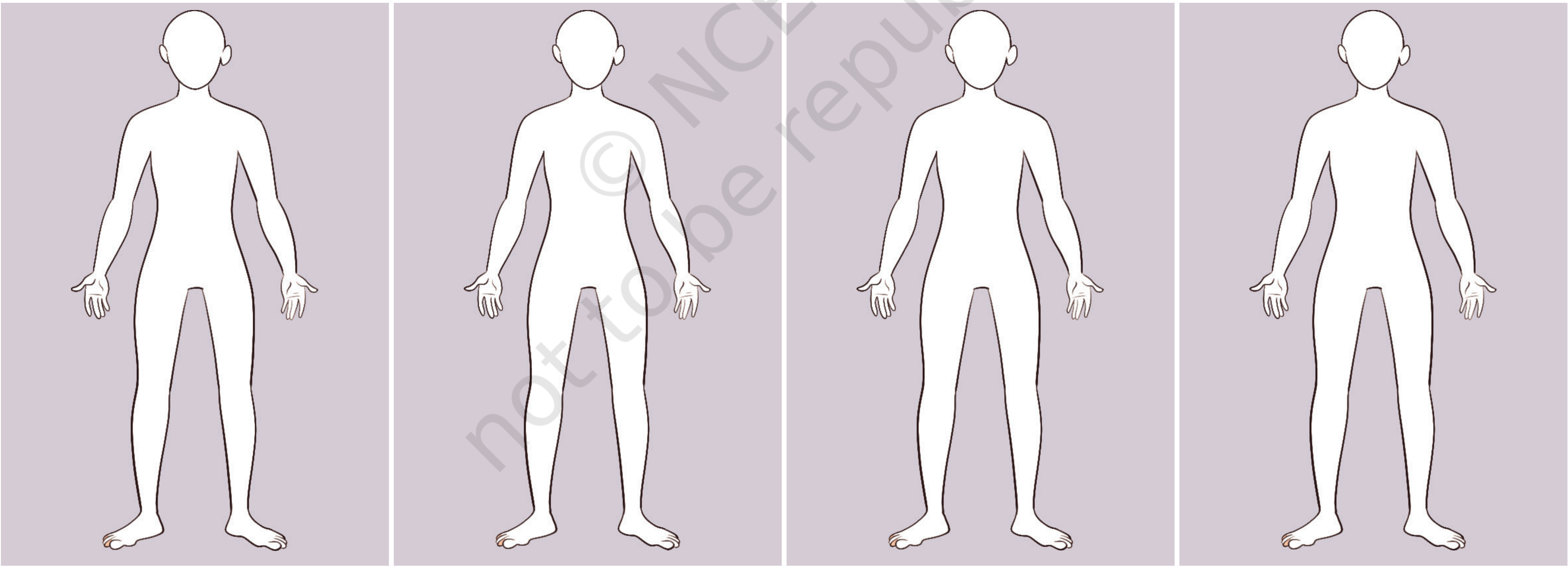
ઉદાહરણ

2. **કોસ્ચ્યુમ ડિઝાઇન:** હવે આપણે એ જ રીતે કોસ્ચ્યુમ ડિઝાઇન કરવાનો પ્રયાસ કરીશું!

જે પાત્રો માટે તમે મેક-અપ ડિઝાઇન કર્યો હતો, તે જ પાત્રો હવે કોસ્ચ્યુમ ડિઝાઇન કરો!

સમયગાળો, કાર્યની પ્રકૃતિ, રંગો અને અન્ય વિગતો ધ્યાનમાં રાખો. તમે ચિત્રમાં બતાવ્યા મુજબ કાપડના ટુકડાઓ દોરી અથવા પેસ્ટ કરી શકો છો.

ચંદ્રગુમ મૌર્ય	ફોક નૃત્ય ૨	સુભાષચંદ્ર બોઝ	ચંદ્ર ભગવાન



© NCERT not to be republished

રંગમંચ ટ્રીવિયા

'થિયેટર' શબ્દ
ગ્રીક પ્રદર્શન
સ્પેસ 'થિયેટ્રોન' ના નામ પરથી
આવ્યો છે.

તો, કોસ્ચ્યુમ થઇ ગયો છે, મેકઅપ કરવામાં આવે છે, પરંતુ, તમે તેને ક્યાં રંગમંચ કરો છો?

પ્રશ્નમાં જવાબ ત્યાં જ છે!

એક મંચ પર!

રંગમંચ એ કોઈપણ સ્થળ છે જ્યાં તમે કોઇ નાટક કરો છો. ત્યાં વિવિધ પ્રકારના તબક્કાઓ છે જે આપણે રંગભૂમિ ના ઇતિહાસમાં અવલોકન કરી શકીએ છીએ.

ભારતીય નાટ્યગૃહ, ગ્રીક 'થેએટ્રોન' (પર્વતોમાંથી કોતરવામાં આવેલા પર્વતો)થી માંડીને ગ્લોબ રંગભૂમિ (મહેલ જેવા રંગમંચ માં) સુધી, શેરીઓમાં અને છેલ્લે પ્રોસેનિયમ નામના આધુનિક ઇન્ડોર ઓડિટોરિયમ સુધી ઘણાં સ્થળોએ નાટકો ભજવવામાં આવે છે. આજના શોમાં પ્રોસેનિયમ સૌથી લોકપ્રિય અને સામાન્ય રીતે ઉપયોગમાં લેવાતું માળખું છે.

પ્રોસેનિયમ(રંગમંડળ)

પ્રોસેનિયમ તબક્કાની ઉત્પત્તિ સીધી રીતે વીજળીની વૈજ્ઞાનિક શોધ અને લાઇટ બલ્બ સાથે જોડાયેલી છે.

અગાઉ, મોટા ભાગનાં નાટકો કાં તો સૂર્યપ્રકાશ મંચ પર પ્રકાશ પાડતો હોય ત્યારે દિવસ દરમિયાન અથવા રાત્રે થતા હતા, જ્યારે તેઓ રંગમંચ ને પ્રકાશિત કરવા માટે તેલના ભારે દીવાઓ પર આધાર રાખતા હતા, કારણ કે પ્રાચીન સમયમાં આ નાટકોનો ઉપયોગ કરવામાં આવતો હતો. પછીથી, વીજળી અને લાઇટ બલ્બની મદદથી પ્રકાશ અને તીવ્રતાના ઘણા પાસાઓને નિયંત્રિત કરી શકાય છે.

આને કારણે ઘરની અંદર રંગભૂમિ પરફોર્મન્સ કરવાની છૂટ મળી હતી કે જ્યાં સળગતા ગરમ સૂર્યપ્રકાશ, ઠંડા પવનો કે ભારે વરસાદથી શોને અટકાવી શકાશે નહીં.

રંગમંચ ના ભાગો

બાજુ પાંખો: રંગમંચ ની વિંગ્સ દ્વારા રંગમંચ વિભાજિત હોય છે કે જે અભિનેતાઓને પ્રવેશ લેવામાં અને રંગમંચ માંથી બહાર નીકળવામાં મદદ કરે છે.

એપ્રોન: તે એક વળાંકવાળી જગ્યા છે કે જે રંગમંચ એરિયાથી પ્રેક્ષકોના વિસ્તાર સુધી વિસ્તરે છે. આ જગ્યાનો ઉપયોગ સામાન્ય રીતે પગના માઇક અને ફૂટ લાઇટ્સ મૂકવા માટે થાય છે.

પ્રોસેનિયમ: પ્રોસેનિયમ એ ફ્રેમ અથવા કમાન છે જે પ્રોસેનિયમ રંગભૂમિ માં રંગમંચ ની આસપાસ છે.

સાયક્લોરામા: આછા વાદળી અથવા સફેદ રંગનું મોટું કાપડ આછા ભાગમાં ખેંચાયેલું હોય છે. રંગમંચ ની પાછળની દિવાલ પ્રકાશના સાધનોને પ્રતિબિંબિત કરવા અને આકાશ,

© NCERT not to be republished

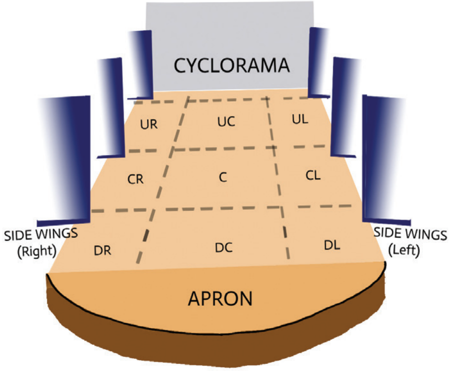
વાદળો વગેરે જેવી અસરો બનાવવા માટે વપરાય છે.

પ્રવૃત્તિ

જે કંઇ શીખવામાં આવ્યું છે તે બધાને એકસાથે મૂકવા માટે નીચે મુજબનું કરો —

1. તમારી મનપસંદ વાર્તા પસંદ કરો.
2. તમારા બે મનપસંદ પાત્રોને ઓળખો. તેમના માટે કોસ્ચ્યુમ અને મેક-અપ ડિઝાઇન કરો. (તમારું પોતાનું બનાવો. તમે વાંચેલી વાર્તા બુકમાંથી નકલ ન કરો).
3. ચિત્રમાં જણાવ્યા પ્રમાણે બાજુની પાંખોવાળા રંગમંચ નું પૂંઠાનું મોડેલ બનાવો. (આ કામ જૂથોમાં થઈ શકે છે).
4. સેટ અને પ્રોપર્ટીઝ (ખુરશીઓ, ટેબલ અથવા ઝાડ, ઝૂંપડી વગેરે) મૂકીને રંગમંચ પર એક દૃશ્યને કેવી રીતે અમલમાં મૂકી શકાય તેનું આયોજન કરો.

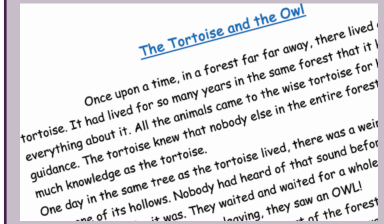
વૈકલ્પિક રીતે, તમારા પુસ્તકમાં આનું ચિત્ર બનાવો.



રંગમંચ ના ભાગો

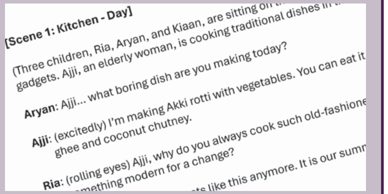
C— કેન્દ્ર
CR —વચ્ચેની જમણી બાજુ
CL -વચ્ચેની ડાબી બાજુ
UR —ઉપરની જમણી બાજુ
UC — ઉપરની વચ્ચે બાજુ
UL — ઉપરની ડાબી બાજુ
DR — નીચેની જમણી બાજુ
DC —નીચેની વચ્ચે બાજુ
DL —નીચેની ડાબી બાજુ

એક વાર્તા


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 befo
it was. They waited and waited for a whole
leaving, they saw an OWL!
of the forest

સ્ક્રિપ્ટ વાર્તાલાપ


[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
mething modern for a change?
like this anymore. It is our sum

દૃશ્ય ૪: લખો, બરાબર લખો

સ્ક્રિપ્ટ એ વાર્તાકારનું બ્રશ, શબ્દો સાથે પેઇન્ટિંગ વર્લ્ડ્સ, પાત્રોને નૃત્ય કરવા

આમંત્રણ આપવા અને પ્રેક્ષકોને મોહિત કરે તેવા જાદુને રચવા માટે છે.

સારી સ્ક્રિપ્ટ રાખવી એ સફળ પ્રદર્શન તરફનું પ્રથમ પગલું છે. જે રીતે ઇમારતનો પાયો મજબૂત માળખું ધરાવતું સૌથી મહત્ત્વનું પાસું છે, તેવી જ રીતે યોગ્ય લિપિ બધી જ સર્જનાત્મકતા અને પ્રતિભાના વિકાસ માટે યોગ્ય પાયો રચે છે.

ચાલો આપણે સૌ પ્રથમ સામાન્ય રીતે ઉપયોગમાં લેવાતા શબ્દો અને શબ્દો - વાર્તા, નાટક, સ્ક્રિપ્ટ, સંવાદને સમજવાથી શરૂઆત કરીએ. શું તે બધા સરખા છે? ના!

નાટક એ એક વાર્તા છે જે જીવંત બંધારણમાં કહેવામાં આવે છે. પાત્રો જીવનમાં આવે છે અને પરિસ્થિતિઓ તમારી સામે આવે છે. પરંતુ જ્યારે તે સ્ક્રિપ્ટ (લેખિત સ્વરૂપ)ના સ્વરૂપમાં હોય છે, ત્યારે તે વાર્તા જેવું નથી હોતું?

વાર્તા અને નાટકની સ્ક્રિપ્ટમાં શું તફાવત છે?

પ્રવૃત્તિ (વર્ગમાં)

વાર્તા બનાવવાની સૂચનાઓ:
દરેક જણ વર્તુળમાં બેસે છે (જો વર્તુળ શક્ય ન હોય તો તેઓ પોતાની જગ્યાએ પણ બેસી શકે છે). શિક્ષક પ્રથમ વાક્યથી શરૂઆત કરશે. તમારામાંના દરેક વાર્તા બનાવવા માટે એક લીટી ઉમેરશે. છેલ્લું વાક્ય શું હતું તે ધ્યાનથી સાંભળો. તમારે ત્યાંથી ચાલુ રાખવું પડશે.

વાર્તા પૂરી કરવામાં ઉતાવળ ન કરો. વાર્તાઓને રસપ્રદ અને જટિલ બનાવવાનો પ્રયાસ કરો.

મૂળભૂત: જ્યાં સુધી દરેકને તક ન મળે ત્યાં સુધી તમારામાંના દરેક એક વાક્ય કહેશે. બાળકોના છેલ્લા સમૂહને ખાતરી કરવાની જરૂર છે કે તેઓ તેનું સમાપન કરે છે.

ચર્ચા

શું તે કોઈ રસપ્રદ વાર્તા હતી? તમને ક્યાં લાગે છે કે તે કંટાળાજનક બન્યું છે? શું તમે વાર્તા શું છે તે વ્યાખ્યાયિત કરી શકો છો? શું તે નાટકની સ્ક્રિપ્ટ જેવું જ છે?

નાટકની સ્ક્રિપ્ટમાં તમે કઈ વસ્તુઓની નોંધ લો છો જે તમારી વાર્તાના પુસ્તકથી અલગ છે? કેટલાક એવા નામ આપો જે અનોખા હોય.

© NCERT not to be republished

એક વાર્તા એ ઘટનાઓ, અનુભવો અથવા સાહસોનું વર્ણન છે કે જે વાસ્તવિક અથવા કાલ્પનિક છે જે માળખાગત અથવા સુસંગત સ્વરૂપમાં રજૂ કરવામાં આવે છે. તેમાં સામાન્ય રીતે સંલગ્ન ઘટનાઓની શ્રેણીનો સમાવેશ થાય છે જે સમય જતાં પ્રગટ થાય છે, જેમાં ઘણી વખત એવા પાત્રો દર્શાવવામાં આવે છે કે જેઓ પડકારોનો સામનો કરે છે, પરિવર્તનમાંથી પસાર થાય છે અને કથાના સર્વાંગી વિકાસમાં ફાળો આપે છે.

વાર્તાલાપ બે કે તેથી વધુ લોકો વચ્ચે અરસપરસ, મૌખિક આદાનપ્રદાન છે. તે એક સામાજિક અને વાતચીતની પ્રક્રિયા છે, જેમાં સહભાગીઓ બોલવામાં અને સાંભળવામાં વારાફરતી આવે છે, સંવાદમાં સામેલ થાય છે જે આકસ્મિક, ઔપચારિક અથવા માળખાગત હોઈ શકે છે.

એક આશ્ચર્યજનક તફાવત એ છે કે વાર્તા ફકરાના રૂપમાં છે, જ્યારે સ્ક્રિપ્ટમાં 'વાતચીત' છે.

મને ખાતરી છે કે તમે દરરોજ લોકોને વાતચીત કરતા જોશો અથવા સાંભળશો. ઘરે, રસ્તા પર, શાળાઓમાં – બધે જ. ચાલો આપણે એક દુકાનદાર અને ગ્રાહક વચ્ચે એક સરળ વાતચીત લખવાનો પ્રયત્ન કરીએ. તે તમે જે જોયું છે અથવા સંપૂર્ણપણે કાલ્પનિક છે તેમાંથી હોઈ શકે છે.

ઘરાક: ____________________

____

દુકાનદાર: ____________________

____

ઘરાક: ____________________

____

દુકાનદાર: ____________________

____

જો તમે વાતચીત ચાલુ રાખવા માંગતા હો, તો તમારી નોટબુકનો ઉપયોગ કરો. તમે ઇચ્છો ત્યાં સુધી તે હોઈ શકે છે.

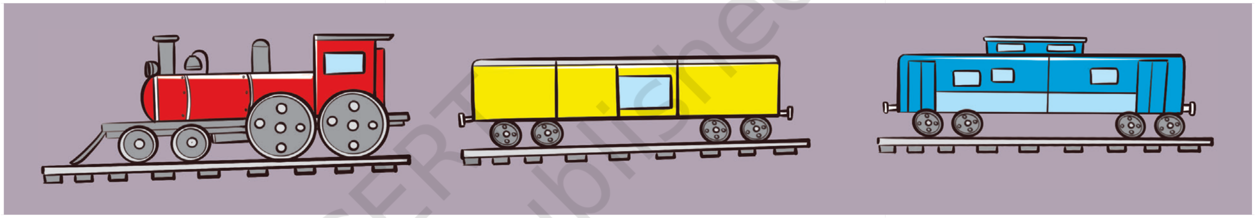
અભિનંદન, તમે તમારી પ્રથમ સ્ક્રિપ્ટ લખી છે!!

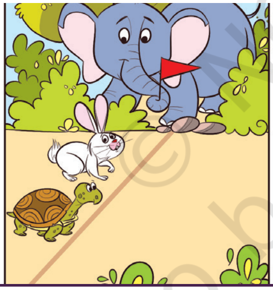
ચાલો હવે આગલા સ્તર પર જઈએ. જો તમે ધ્યાનથી નિરીક્ષણ કરશો તો તમે લખેલી સ્ક્રીપ્ટ તમે જોયેલા નાટક કે તમે સાંભળેલી વાર્તા કરતાં અલગ છે. એવું તે શું છે જે ખૂટે છે?

© NCERT not to be republished

આ આપણને વાર્તા અથવા સ્ક્રિપ્ટના ત્રણ ભાગો વિશે જાણવા દે છે

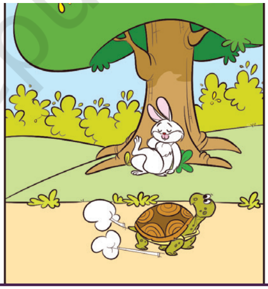
શરૂઆત	વચલું	અંત કરો
પાત્રો કોણ છે? ક્યાં અને ક્યારે? પાત્રો શું ઇચ્છે છે?	તેમને શું સમસ્યા છે? પાત્રોનું શું થાય છે? તેઓ તેના પર કેવી પ્રતિક્રિયા આપે છે?	શું સમસ્યાનું સમાધાન થઈ ગયું છે? કેવી રીતે અને કોણ કરે છે? શું છે તારણ?





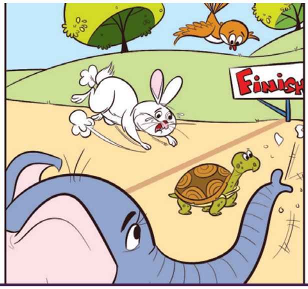
શરૂઆત

હરે અને કાચબો એક રેસમાં



વચલું

હરે આરામ કરે છે, કાચબો ઓવરટેક કરે છે



અંત કરો

કાચબો રેસ જીતે છે, સસલા નિરાશ થાય છે.

જો તમે 'મધ્ય' પર ધ્યાન આપો છો, તો આપણે એક 'સમસ્યા' વિશે વાત કરીએ છીએ. કોઈપણ વાર્તા અથવા સ્ક્રિપ્ટનો આ સૌથી મહત્વપૂર્ણ ભાગ છે. તેને કહેવામાં આવે છે -**'સંઘર્ષ'.**

આ લોકપ્રિય વાર્તામાં સંઘર્ષનો કેવી રીતે ઉપયોગ કરવામાં આવે છે તેનો એક દાખલો અહીં છે જે આપણે બધા જાણીએ છીએ -" સસલું અને કાચબો.'

તકરાર વાર્તાની અંદરના પાત્રો અથવા તત્વો વચ્ચેનો સંઘર્ષ અથવા મતભેદ છે જે અવરોધો બનાવે છે અને વાર્તાને આગળ ધપાવે છે.

વાર્તાકહેવામાં સંઘર્ષ એ મૂળભૂત તત્વ છે, કારણ કે તે પડકારો, દ્વિધાઓ અથવા વિરોધી પરિબળોનો પરિચય આપે છે જે પાત્રોએ ઉકેલવું જ જોઇએ.

આ તણાવ રસ કેળવવા, પ્રેક્ષકોને જોડવા અને સ્ક્રિપ્ટમાં પાત્રના વિકાસ માટે માળખું પૂરું પાડવા માટે આવશ્યક છે.

© NCERT not to be republished

ઉદાહરણ ૧—સંઘર્ષ વિના વાતચીત

ઘરાક: નમસ્તે! મારે મારી બહેનના જન્મદિવસ માટે ચોકલેટ જોઇએ છે.
દુકાનદાર: બરાબર. તમને કેવા પ્રકારની ચોકલેટ જોઇએ છે?
ઘરાક: મારી બહેનને વેનીલા ફ્લેવર્ડ ચોકલેટ્સ ગમે છે.
દુકાનદાર: આપણી ત્રણ જાતની છે. સાદી વેનીલા, બદામવાળી વેનીલા અને વેફર જેમાં વેનીલા અને ચોકલેટ હોય છે.
ઘરાક: મારી પાસે બદામ સાથે વેનીલા હશે.
દુકાનદાર: શું તમે ગિફ્ટ રેપિંગ ઇચ્છો છો?
ઘરાક: હા, કૃપા કરીને.
દુકાનદાર: અહીં તમે જાઓ છો, ગિફ્ટ પેપરમાં વીંટાળેલી ચોકલેટ! તે તમને ખર્ચ કરશે રૂપિયા 50.
ઘરાક: આ રહ્યા પૈસા. આભાર!

ચાલો જોઈએ કે સંઘર્ષ કેવી રીતે ફરક પાડશે.

ઉદાહરણ 2 - તકરાર સાથે વાર્તાલાપ

ઘરાક: નમસ્તે! મારે મારી બહેનના જન્મદિવસ માટે ચોકલેટ જોઈએ છે.
દુકાનદાર: બરાબર. કેવા પ્રકારની ચોકલેટ?
ઘરાક: મારી બહેનને વેનીલા ચોકલેટ્સ ગમે છે.
દુકાનદાર: માફ કરશો, અમારી પાસે ત્રણ છે જાતો. પ્લેન, સ્ટ્રોબેરી અને કેરેમેલ.
ઘરાક: ઓહ, પણ મારી બહેનને વેનીલા ગમે છે. તેઠીક છે. મને કારામેલ આપો અને કૃપા કરીને તેને ગિફ્ટ પેપરમાં લપેટી દો.
દુકાનદાર: ઓહ, અમારી પાસે ગિફ્ટ પેપર ખૂટી ગયું છે. શું હું તેને નિયમિત બ્રાઉન પેપરમાં લપેટી શકું?
ઘરાક: આ યોગ્ય નથી. પહેલાં તો તારી પાસે મારે જોઈતી હતી તે ચોકલેટ નહોતી, હવે તારી પાસે ગિફ્ટ રેપ નથી! હું બીજી દુકાને જઈશ. મારે અહીંથી કંઈ જોઈતું નથી.
દુકાનદાર: હે... રાહ જોવી... હું તેની વ્યવસ્થા કરવાનો પ્રયત્ન કરીશ (ફોન ઉપાડે છે અને કોઈની સાથે વાત કરે છે). ચિંતા કરો નહિ. તમને વેનીલા ચોકલેટ અને ગિફ્ટ રેપ મળી રહી છે. હું તે તમારા માટે અમારા સ્ટોરેજમાંથી મેળવી રહ્યો છું. મુશ્કેલી માટે માફ કરજો.
ઘરાક: કોઈ વાંધો નહિ. આભાર!

© NCERT not to be republished

શું બીજા ઉદાહરણના સંઘર્ષથી તમે પહેલા ઉદાહરણમાં જોયેલી કંટાળાજનક વાતચીતમાં થોડી લાગણી અને નાટકનો સમાવેશ થયો છે? આ રીતે તમે તમારી આખી સ્ક્રિપ્ટને રસપ્રદ બનાવી શકો છો.

હવે, પાછા જાઓ અને તપાસો કે તમે લખેલી દુકાનદારની વાતચીતમાં તમને કોઇ સંઘર્ષ છે કે નહીં. શું તમારી પાસે પણ વાર્તા નિર્માણની રમતમાં કોઈ સંઘર્ષ છે? ચાલો આપણે તેને ફરીથી રમીએ.

પ્રવૃત્તિ (વર્ગમાં - ચાલુ)

ચાલો સમાન વાર્તા નિર્માણ રમતનું સ્તર બે રમીએ.

સૂચનાઓ: દરેક જણ વર્તુળમાં બેસે છે (જો વર્તુળ શક્ય ન હોય તો પોતપોતાની જગ્યાએ બેસી શકે છે). શિક્ષક પ્રથમ વાક્યથી શરૂઆત કરશે. તમારામાંના દરેક વાર્તા બનાવવા માટે એક લીટી ઉમેરશે. છેલ્લુ વાક્ય શું હતું તે ધ્યાનથી સાંભળો. તમારે ત્યાંથી ચાલુ રાખવું પડશે.

વાર્તા પૂરી કરવામાં ઉતાવળ ન કરો. વાર્તાઓને રસપ્રદ અને જટિલ બનાવવાનો પ્રયાસ કરો.

એડવાન્સ (આગાઉ): 'નાયક ભૂલી જાય છે' અથવા 'આ પાત્ર ખૂબ જ ભૂખ્યું છે' અથવા 'અચાનક લાઇટ્સ બંધ થઈ ગઈ છે' જેવા અવ્યવસ્થિત શબ્દસમૂહો સાથે 10-15 ચીટ્સ બનાવો. આ 'ટ્વિસ્ટ-ઇન-ધ-વાર્તા ' અથવા વધુ વ્યાવસાયિક ભાષામાં લાવવા માટે છે, જે તમે હવે જાણો છો - આ 'સંઘર્ષો' છે.

તમે અગાઉ કર્યું હતું તેમ વાર્તામાં એક વાક્યનો ફાળો આપો. દર દસ લીટીઓ પછી તમે એક ચીટ પસંદ કરો છો, વાર્તામાં એક વળાંક આવે છે અને તમારે વાર્તામાં સામેલ કરવું પડે છે. શરૂઆત-મધ્ય-અંત પર ધ્યાન આપો. બાળકોના છેલ્લા સમૂહે સંઘર્ષને હલ કરવો પડશે અને નિષ્કર્ષ કાઢવો પડશે.

તમે ઇચ્છો તેટલી વાર આ રમત રમો. બાળકોનો ક્રમ બદલો. તે તમને (તેમને) વાર્તાના પ્રવાહ, સંઘર્ષ અને તેના નિરાકરણથી પરિચિત થવામાં મદદ કરશે. બેઝિક્સની આવી સમજણ સાથે હવે તમે કેટલાક ગંભીર સ્ક્રીપ્ટ રાઇટિંગ પર જઇ શકો છો.

તમારું પોતાનું નાટક લખવા માટે અહીં સરળ પગલાં છે! પહેલાં તમારા પુસ્તકમાં આ ત્રણ ભાગ વિશે નોંધ કરો :

© NCERT not to be republished

પ્રારંભનો સાથ શરૂ કરો	પછી તમે મધ્ય વિશે વિચારી શકો છો	છેવટે, સમાપ્ત
પાત્રો કોણ છે (તેમના નામ, ઉંમર, કામ વગેરે)? તે ક્યાં અને ક્યારે થઈ રહ્યું છે?	સંઘર્ષ શું છે? તેને કેવી રીતે રજૂ કરવામાં આવે છે? પાત્રો શું કરે છે?	સંઘર્ષનો ઉકેલ કેવી રીતે આવે છે? પાત્રોનું શું થાય છે? નિષ્કર્ષ.

તમારા પુસ્તકમાં આ સાથે, તમે વાતચીત લખવાનું શરૂ કરી શકો છો.

અમારા સમયના લોકપ્રિય લેખકો (ઈ.એન.જી.)	
વાર્તાઓ અથવા નવલકથાઓ (લેખકો)	નાટક (નાટ્યકારો)
સુધા મૂર્તિ આર.કે.નારાયણ રસ્કિન બોન્ડ	રવીન્દ્રનાથ ટાગોર શેલ સિલ્વરસ્ટેઇન તારો યશિમા

બીજાની કૃતિઓ વાંચવી પ્રેરણાદાયક છે અને તમારા કાર્ય માટે વિચારો આપી શકે છે

દરેક વાર્તામાં, તમે વાંચો છો અથવા કોઈ મૂવી(ફિલ્મ) જુઓ છો, વાર્તાના ત્રણ ભાગોને ઓળખવાનો પ્રયાસ કરો. અંત કરો. ઉપરાંત, સંઘર્ષ કેવી રીતે રજૂ કરવામાં આવે છે અને તેનું નિરાકરણ લાવવામાં આવે છે તે પણ શોધો. વિગતો લખી રાખો -

મૂવી(ફિલ્મ) અથવા વાર્તા બુકનું નામ	વાર્તાના ભાગો
______________	શરૂઆત ______________
______________	મધ્ય (સંઘર્ષ) ______________
______________	અંત કરો ______________

લખતા રહો! હેપ્પી રાઇટિંગ

© NCERT not to be republished