



પ્રકરણ ૨૦ ગ્રાન્ડ ફિનાલે (ભવ્ય સમાપન)

તમે એક યોજના માં જે શીખ્યા છો તે બધાને એક સાથે રાખવાનો આ એક મનોરંજક પ્રયાસ છે. આ યોજના તમારા મિત્રોની સહાયથી વ્યક્તિગત રૂપે અથવા જૂથમાં બંને રીતે કરી શકાય છે.

1. સ્ક્રિપ્ટ

એક લાગણીના આધારે બે કે ત્રણ પાત્રો વચ્ચે સાદી વાતચીત લખો. ખાતરી કરો કે વાતચીતમાં મુખ્યત્વે તમે પસંદ કરેલી લાગણી છે. ઉદાહરણ: પસંદ કરેલી લાગણી એ ગુસ્સો છે. મુખ્ય અક્ષર ટૂંકા સ્વભાવના હોઈ શકે છે અથવા બે મિત્રો કોઈનો ગુસ્સો કેવી રીતે ઘણી બધી સમસ્યાનું કારણ બની શકે છે તે વિશે ચર્ચા કરી શકે છે.

Pick Emotion



Select Characters



Write dialogues

Customer: Namaste, I want a chocolate for my sister's birthday.
Shopkeeper: Ok, what kind of chocolate?
Customer: My sister likes vanilla chocolates.
Shopkeeper: We have three varieties, Plain, strawberry and caramel.
Customer: Oh but my sister likes vanilla. Its ok. Give me caramel. And please wrap it in gift paper.
Shopkeeper: Oh, we have run out of gift paper. Can I wrap it in regular brown paper?

Create story



B - M - E



0680CH20

જો તમે નાટક ન કરવાનું નક્કી કરો તો આ પ્રવૃત્તિ તમને કઠપૂતળી તરફ વળવાની એક સરળ યુક્તિ પણ આપે છે. તેને તમારા વર્ગમાં પ્રસ્તુત કરો અને ચર્ચા કરો.

2. મેક-અપ અને કોસ્ચ્યુમ

તમારી સ્ક્રિપ્ટના પાત્રો માટે મેક-અપ અને કોસ્ચ્યુમ ડિઝાઇન કરો, જેમ તમે એક્ટ 2 માં કર્યું હતું.



3. રંગમંચ ડિઝાઇન

રંગમંચ પર સેટ અને પ્રોપ્સની યોજના બનાવવા માટે કાર્ડબોર્ડ રંગમંચ મોડેલનો ઉપયોગ કરો.

આનો ઉપયોગ વર્ગમાં તમારા અંતિમ પ્રદર્શનની યોજના બનાવવા માટે કરો, જ્યાં તમે રંગમંચ સેટ કરો છો અને તમારા મિત્રો સાથે સ્ક્રિપ્ટ તૈયાર કરો છો.



ચર્ચા અને પ્રતિસાદ: તમારા વર્ગની સામે પ્રસ્તુત કર્યા પછી અથવા પ્રદર્શન કર્યા પછી, તમારા કામદારોના દરેક પાસાની વિગતવાર ચર્ચા કરો. આ દરેક કલાકાર માટે ખૂબ જ મહત્વપૂર્ણ છે.

1. સ્ક્રિપ્ટ — શું તેમને વાર્તા સમજાઈ? શું સંઘર્ષ અને નિરાકરણ સ્પષ્ટ હતું?
2. કોસ્ચ્યુમ અને મેક-અપ — શું તે હતું સુઘડ? શું તે અક્ષરમાં ઉમેરો કરે છે અથવા કામગીરીમાં ખલેલ પહોંચાડે છે?

4. કઠપૂતળીમાં જાઓ

તમારા કોસ્ચ્યુમ ડિઝાઇન ચિત્રની રૂપરેખા કાપી નાખો અને એક છેડે લાકડી ચોટાડો. તમારા બધા પાત્રો માટે આ કરો. તૈયાર છે લાકડીની કઠપૂતળીઓ!

હવે, તમે તમારી કઠપૂતળીની ડ્રેમ જેવા જ રંગમંચ મોડેલનો ઉપયોગ કરી શકો છો!



3. તબક્કો - શું ડિઝાઇન અને પ્રોપ્સનો સારી રીતે ઉપયોગ કરવામાં આવ્યો હતો?
4. ઓવર-ઓલ શોને વધુ સારો શું બનાવી શકાયો હોત?

સમાન અભિગમ સાથે સકારાત્મક અને નકારાત્મક બંને પ્રતિસાદ લો. આગલી વખતે તે તમને વધુ સારું કરવામાં જ મદદ કરશે, કારણ કે તમે એ જ ભૂલોનું પુનરાવર્તન નહીં કરો.



તમે હમણાં
જ શીખ્યા કે થિયેટરનું પ્રદર્શન કેવી
રીતે આકાર લે છે તેની મૂળભૂત પ્રક્રિયાના પગલાં. પરંતુ વધુ છે!
આગળ તમે તમારી સ્ક્રિપ્ટ અને પ્રદર્શનને વ્યાવસાયિક દેખાડવા માટે કેવી
રીતે સુધારવું તેના વધુ વિગતવાર પગલાં જોશો. તે ચોક્કસપણે અત્યાર સુધીના કરતાં વધુ
ઉત્તેજક અને આકર્ષક હશે.

જ્યારે પણ તમે ફ્રી હોવ ત્યારે મિત્રો સાથે અથવા કઠપૂતળીઓ સાથે વધુ સ્ક્રિપ્ટો અને નાના શો લખવા અને
બનાવવા માટે નિઃસંકોચ રહો. તમે વાંચેલી વાર્તા, તમે જોયેલી મૂવીનો ઉપયોગ કરી શકો છો અથવા તમારી
જાતે કંઈક નવું કલ્પના કરી શકો છો.

આ વિભાગની શરૂઆતમાં નાટ્યશાસ્ત્રના શ્લોકમાં કહેવામાં આવ્યું છે તેમ, થિયેટર તમને માત્ર અભિનય
કળા વિશે શીખવામાં મદદ કરશે એટલું જ નહીં પરંતુ ભવિષ્યમાં તમને જરૂર પડશે તેવા મહત્વપૂર્ણ જીવન
કૌશલ્યો પણ બનાવશે. તેથી, તમારી જાતને શોધવા માટે આ અદ્ભુત કળાનો ઉપયોગ કરો. અહીં કોઈ
ખોટો જવાબ નથી તેથી તમામ નવા વિચારોને આત્મવિશ્વાસ સાથે અજમાવો! જ્યારે તમે નવી
વાર્તાઓ બનાવો છો અને તેને રજૂ કરો છો, ત્યારે યાદ રાખો - મજા કરો!!

આપણે ફરી મળીએ ત્યાં સુધી સર્જન કરવામાં આનંદ થાય છે!