



ਰੰਗਮੰਚ

"ਏਤਦੇਸ਼ ਭਵੇਸ਼ ਸਰਵ ਕਰਮਕ੍ਰਿਯਾਸੁ
ਚ

ਸਵਰੋਪਦੇਸ਼ਾਜਨਨ
ਨਾਟਯਮੇਤਦ-ਭਵਿਸ਼ਯਤਿ

ਅਰਥ:

ਡਰਾਮਾ ਇਸ ਤੋਂ ਪੈਦਾ ਹੋਣ ਵਾਲੀਆਂ
ਕਾਰਵਾਈਆਂ, ਸਥਿਤੀਆਂ ਅਤੇ
ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਰਾਹੀਂ ਸਾਰਿਆਂ ਲਈ
ਸਿੱਖਿਅਕ ਹੋਵੇਗਾ।

ਸਰੋਤ: ਨਾਟਯਸ਼ਾਸਤਰ, ਅਧਿਆਇ ੧



ਮੱਧ ਪੜਾਅ ਲਈ ਰੰਗਮੰਚ

ਰਚਨਾਤਮਕ, ਸਕਾਰਾਤਮਕ ਅਤੇ ਅਨੰਦਮਈ

ਰੰਗਮੰਚ ਵਰਗੇ ਵਿਸ਼ੇ ਵਿੱਚ, ਜੋ ਕਹਾਣੀਆਂ, ਪ੍ਰਗਟਾਵੇ ਅਤੇ ਕਲਪਨਾ ਬਾਰੇ ਹੈ, ਕੋਈ ਗਲਤ ਜਵਾਬ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗਾ। ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਨੂੰ ਲੀਕ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਸੋਚਣ, ਵਿਚਾਰਾਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਰਨ ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਆਪ ਨੂੰ ਵਿਲੱਖਣ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਗਟ ਕਰਨ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰਨਾ ਇੱਕ ਆਦਰਸ਼ ਵਾਤਾਵਰਣ ਹੋਵੇਗਾ। ਇੱਕ ਕਲਾਸਰੂਮ ਜੋ ਕਿਸੇ ਬੱਚੇ ਲਈ ਆਪਣੇ ਵਿਚਾਰਾਂ ਨੂੰ ਸੁਤੰਤਰਤਾ ਨਾਲ ਸਾਂਝਾ ਕਰਨ ਲਈ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਬਿਨਾਂ ਮਜ਼ਾਕ ਉਡਾਏ ਜਾਂ ਹੱਸਣ ਦੇ, ਉਹ ਹੈ ਜੋ ਰੰਗਮੰਚ ਕਲਾਸ ਨੂੰ ਫਲਦਾਇਕ ਬਣਾ ਦੇਵੇਗਾ। ਅਧਿਆਪਕਾਂ ਦੇ ਨਾਲ-ਨਾਲ ਬੱਚਿਆਂ ਵਿੱਚ ਵੀ ਇਸ ਮਾਨਸਿਕਤਾ ਦਾ ਨਿਰਮਾਣ ਕਰਨਾ ਸਹਿਧਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਆਪਸੀ ਸਤਿਕਾਰ ਅਤੇ ਸਹਾਇਤਾ ਨੂੰ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰਨਾ ਸਮੁੱਚੀ ਸਿੱਖਿਆ ਨੂੰ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰਨ ਦਾ ਇੱਕ ਵਧੀਆ ਤਰੀਕਾ ਹੈ।

ਰੰਗਮੰਚ ਨੂੰ ਅਸਲ ਸੰਸਾਰ ਦੇ ਹੁਨਰਾਂ ਨਾਲ ਜੋੜੋ

ਜਿਵੇਂ-ਜਿਵੇਂ ਬੱਚੇ ਆਪਣੇ ਆਲੇ ਦੁਆਲੇ ਦੀ ਦੁਨੀਆ ਬਾਰੇ ਵਧੇਰੇ ਸਮਝਣਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਦੇ ਹਨ, ਸਥਿਤੀਆਂ ਦਾ ਸਾਹਮਣਾ ਕਰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਨਾਲ ਨਜਿੱਠਦੇ ਹਨ ਜੋ ਪਹਿਲਾਂ ਨਾਲੋਂ ਵਧੇਰੇ ਗੁੰਝਲਦਾਰ ਹਨ, ਰੰਗਮੰਚ ਹੋਰ ਵੀ ਢੁਕਵਾਂ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਰੰਗਮੰਚ ਰਾਹੀਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਹੁਨਰਾਂ 'ਤੇ ਜ਼ੋਰ ਦੇਣਾ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਭਾਵਨਾਤਮਕ ਹੁਨਰ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਹਮਦਰਦੀ, ਲਿੰਗ ਅਤੇ ਅਸਫਲਤਾ ਨਾਲ ਨਜਿੱਠਣ ਦੇ ਨਾਲ-ਨਾਲ ਜੀਵਨ ਦੇ ਹੁਨਰ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਜਨਤਕ ਬੋਲਣਾ, ਸਮੱਸਿਆ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਟੀਮ ਵਰਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਨੂੰ ਅਦਾਕਾਰ ਜਾਂ ਨਿਰਦੇਸ਼ਕ ਬਣਨ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਰੰਗਮੰਚ ਦੀਆਂ ਵਿਹਾਰਕ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਪਛਾਣਨ ਵਿੱਚ ਸਹਾਇਤਾ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨਾਂ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋਵੋ

ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਨੂੰ ਲਾਈਵ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੇਖਣ ਜਾਂ ਮਹਿਮਾਨ ਕਲਾਕਾਰਾਂ ਨੂੰ ਲਿਆਉਣ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਪੇਸ਼ੇਵਰ ਰੰਗਮੰਚ ਵਿੱਚ ਉਜਾਗਰ ਕਰਨ ਅਤੇ ਆਪਣੀਆਂ ਕਲਾਤਮਕ ਇੱਛਾਵਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰੇਰਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰਨਾ

ਰੰਗਮੰਚ ਸਿੱਖਿਆ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਲੰਮਾ ਸਫਰ ਤੈਅ ਕਰੇਗਾ।

ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਸਿੱਖਣ ਦੀਆਂ ਸ਼ੈਲੀਆਂ ਨੂੰ ਸਮਝੋ

ਆਪਣੀ ਕਲਾਸ ਦੇ ਅੰਦਰ ਵਿਭਿੰਨ ਸਿੱਖਣ ਦੀਆਂ ਸ਼ੈਲੀਆਂ ਨੂੰ ਪਛਾਣੋ ਅਤੇ ਅਨੁਕੂਲ ਕਰੋ। ਕੁਝ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਹੱਥੀਂ ਗਤੀਵਿਧੀਆਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਫੁੱਲਤ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਜਦੋਂ ਕਿ ਹੋਰ ਲਿਖਤੀ ਜਾਂ ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਸਿੱਖਣ ਨੂੰ ਤਰਜੀਹ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਬੱਚੇ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਸੰਚਾਰ ਦੇ ਢੰਗ (ਲਿਖਤੀ ਜਾਂ ਮੌਖਿਕ) ਦੀ ਚੋਣ ਕਰਨ ਅਤੇ ਧਾਰਨਾਤਮਕ ਸਮਝ 'ਤੇ ਧਿਆਨ ਕੇਂਦਰਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਇੱਕ ਵਿਕਲਪ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰੋ। ਇਹ ਸੁਤੰਤਰ ਸੋਚ ਅਤੇ ਸਿਰਜਣਾਤਮਕਤਾ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦੇਣ ਲਈ ਬੱਚੇ ਦੇ ਦਿਮਾਗ ਤੋਂ ਤਣਾਅ ਨੂੰ ਦੂਰ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਸਹਿਯੋਗ 'ਤੇ ਜ਼ੋਰ ਦਿਓ

ਰੰਗਮੰਚ ਇੱਕ ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾ ਦਾ ਰੂਪ ਹੈ। ਸਮੂਹ ਗਤੀਵਿਧੀਆਂ, ਐਨਸੈਬਲ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨਾਂ, ਅਤੇ ਸਹਿਯੋਗੀ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟਾਂ ਨੂੰ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰਕੇ ਟੀਮ ਵਰਕ ਅਤੇ ਸੰਚਾਰ ਹੁਨਰਾਂ ਦਾ ਨਿਰਮਾਣ ਕਰੋ। ਇਹ ਨਾ ਸਿਰਫ ਟੀਮ ਦੇ ਹੁਨਰ ਦਾ ਨਿਰਮਾਣ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਬਲਕਿ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਚਰਿੱਤਰ ਅਤੇ ਯੋਗਤਾ ਨੂੰ ਵੀ ਵਧਾਉਂਦਾ ਹੈ।

ਸਰਕਲ ਟਾਈਮ

ਇੱਕ ਅਭਿਆਸ ਜੋ ਅਧਿਆਪਕ ਦੁਆਰਾ ਹਰ ਕਲਾਸ ਵਿੱਚ ਅਪਣਾਇਆ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਮਿਆਦ ਦੇ ਆਖਰੀ 10 ਮਿੰਟ ਇਸ ਸਰਕਲ ਟਾਈਮ ਨੂੰ ਅਲਾਟ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਸਾਰੇ ਬੱਚੇ, ਅਧਿਆਪਕ ਦੇ ਨਾਲ, ਇਕੱਠੇ ਬੈਠਦੇ ਹਨ, ਜੋ ਵਿਚਾਰਾਂ ਅਤੇ ਵਿਚਾਰਾਂ ਦਾ ਗੈਰ ਰਸਮੀ ਪ੍ਰਤੀਬਿੰਬ ਜਾਪਦਾ ਹੈ। ਬੱਚੇ ਖੁੱਲ੍ਹ ਕੇ ਖੁੱਲ੍ਹਦੇ ਹਨ ਜਦੋਂ ਉਹ ਜਾਣਦੇ ਹਨ ਕਿ ਕੋਈ ਉਮੀਦਾਂ ਨਹੀਂ ਹਨ, ਕੋਈ ਅੰਕ ਜਾਂ ਗ੍ਰੇਡ ਜੁੜੇ ਹੋਏ ਨਹੀਂ ਹਨ। ਇਹ ਮਹੱਤਵਪੂਰਣ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਾ ਸਰੋਤ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕੋਈ ਵੀ ਟੈਸਟ ਜਾਂ ਪ੍ਰੀਖਿਆ ਪ੍ਰਦਾਨ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦੀ। ਪਰ ਇਹ ਸਿਰਫ ਬੱਚੇ ਲਈ ਗੈਰ ਰਸਮੀ ਹੈ। ਅਧਿਆਪਕਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਲਈ ਨੋਟ ਲੈਣ ਦੀ ਲੋੜ ਹੁੰਦੀ ਹੈ, ਜੋ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀਆਂ ਅਗਲੀਆਂ ਪਾਠ ਯੋਜਨਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਲਾਗੂ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।



ਅਧਿਆਇ ੧੬

ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦਾ ਪਰਦਾ ਫਾਸ਼

ਦ੍ਰਿਸ਼ ੧

ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਨੂੰ ਸਮਝਣਾ

ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਪਹਿਲੀ ਥੀਏਟਰ ਕਲਾਸ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਦੇ ਹਾਂ, ਇਹ ਵਰਣਨ ਕਰਨ ਲਈ ਇੱਕ ਸ਼ਬਦ ਲਿਖੋ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਕਿਵੇਂ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰ ਰਹੇ ਹੋ।

ਹੁਣ ਅਸੀਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੀ ਪੜਚੋਲ ਕਰਾਂਗੇ, ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਰਾਂਗੇ ਅਤੇ ਖੇਡਾਂਗੇ! ਮਜ਼ੇਦਾਰ ਲੱਗਦਾ ਹੈ? ਆਉ ਹੁਣ ਹੋਟ ਸੀਟ 'ਤੇ ਬੈਠੀਏ।

ਹਦਾਇਤਾਂ: ਡਿਫ਼ੋਲਟ ਸਥਿਤੀ ਹੈ - ਸਿਰ ਹੇਠਾਂ। ਅੱਖਾਂ ਬੰਦ ਕਰ ਲਈਆਂ। ਧਿਆਨ ਦਿਓ।

ਤੁਸੀਂ ਇੱਕ ਕਹਾਣੀ ਸੁਣੋਗੇ। ਇਸ ਨੂੰ ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਸੁਣੋ। ਕਲਪਨਾ ਕਰਨਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰੋ। ਕਹਾਣੀ ਵਿੱਚ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋਵੋ। ਕਹਾਣੀ ਅਚਾਨਕ ਬੰਦ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਤੁਸੀਂ ਸ਼ਬਦ ਸੁਣੋਗੇ - 'ਦੇਖੋ'। ਤੁਹਾਨੂੰ ਤੇਜ਼ੀ ਨਾਲ ਵੇਖਣਾ ਪਏਗਾ ਅਤੇ ਕਹਾਣੀ ਵਿੱਚ ਉਸ ਸਥਿਤੀ 'ਤੇ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਦੇਣੀ ਪਵੇਗੀ ਜਿੱਥੇ ਇਹ ਰੁਕ ਗਈ ਸੀ।

ਬੁਨਿਆਦੀ: ਸਧਾਰਣ ਸਥਿਤੀ ਜੋ ਇੱਕ ਨਾਟਕੀ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਵਿੱਚ ਖਤਮ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।



0680CH16

ਉਦਾਹਰਨ ੧

ਡਿਫ਼ੋਲਟ ਸਥਿਤੀ

ਸਕੂਲ ਯਾਤਰਾ ਦਾ ਐਲਾਨ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ ਅਤੇ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੀ ਮਾਂ ਨੂੰ ਦੱਸਣ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਹੋ। ਤੁਸੀਂ ਸੜਕ 'ਤੇ ਤੁਰ ਰਹੇ ਹੋ, ਮੀਂਹ ਪੈਣਾ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਦੌੜਨਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰ ਦਿੱਤਾ।



ਕਿਉਂਕਿ ਤੁਸੀਂ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਹੀਂ ਦੇਖ ਸਕਦੇ, ਤੁਸੀਂ ਇੱਕ ਕਦਮ ਗੁਆ ਦਿੰਦੇ ਹੋ ਅਤੇ ਨਾਲੇ ਵਿੱਚ ਡਿੱਗ ਜਾਂਦੇ ਹੋ ... ਹੁਣ ... ਦੇਖੋ!



ਵਿਕਸਿਤ: ਪਹਿਲੀ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਕਹਾਣੀ ਜਾਰੀ ਰਹਿੰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਆਖਰੀ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਵਿੱਚ ਸਥਿਰ ਹੋ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਸੁਣਨਾ ਜਾਰੀ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ। ਅਤੇ ਲੁੱਕ 'ਤੇ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਕਰੋ। ਕਈ ਮੇੜ ਅਤੇ ਮੇੜ ਪੁੱਛ ਕੇ, ਕਹਾਣੀ ਵਿੱਚ ਕਹਾਣੀ ਦੇ ਹਰ ਮੇੜ 'ਤੇ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਲਈ ਲਿਆਂਦਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ!

ਪੇਸ਼ ਕੀਤੇ ਗਏ ਸੰਕਲਪ

- ਜ਼ਿੰਦਗੀ ਵਿੱਚ ਭਾਵਨਾਵਾਂ, ਡਰਾਮੇ ਵਿੱਚ ਭਾਵਨਾਵਾਂ
- ਭਾਰਤੀ ਅਤੇ ਪੱਛਮੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ਟੀਕੋਣ
- ਮਾਸਕ ਬਣਾਉਣਾ

ਉਦਾਹਰਨ 2

ਭੁੱਲੀ ਹੋਈ ਸਥਿਤੀ

ਤੁਸੀਂ ਰਾਜਕੁਮਾਰੀ ਹੋ, ਜੋ ਜੰਗਲ ਵਿੱਚ ਘੋੜੇ ਦੀ ਸਵਾਰੀ ਕਰ ਰਹੀ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕੋਈ ਜਾਣੀ-ਪਛਾਣੀ ਆਵਾਜ਼ ਸੁਣਦੇ ਹੋ, ਤਾਂ ਤੁਸੀਂ ਪਿੱਛੇ ਮੁੜ ਜਾਂਦੇ ਹੋ। ਉਹ ਚਿਹਰਾ ਬਹੁਤ ਜਾਣਿਆ-ਪਛਾਣਿਆ ਲੱਗਦਾ ਹੈ।



ਤੁਸੀਂ ਯਾਦ ਕਰਨ ਲਈ ਸੱਚਮੁੱਚ ਸਖਤ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਦੇ ਹੋ ... ਅਤੇ ਯਾਦ ਕਰੋ. ਇਹ ਜੱਦੀ ਫੋਟੋ ਵਿੱਚ ਉਹ ਵਿਅਕਤੀ ਹੈ ਜੋ 400 ਸਾਲ ਪੁਰਾਣਾ ਹੈ।
ਹੁਣ ... ਦੇਖੋ!

ਸਥਿਰ

ਫਿਰ ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਵਿਅਕਤੀ ਤੋਂ ਬਚਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਦੇ ਹੋ। ਪਰ ਉਹ ਤੁਹਾਡਾ ਪਿੱਛਾ ਕਰ ਰਿਹਾ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਤੇਜ਼ੀ ਨਾਲ ਜਾਂਦੇ ਹੋ ... ਉਹ ਵਿਅਕਤੀ ਇੱਕ ਪੱਥਰ 'ਤੇ ਸਫਰ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਜੇਬ ਵਿੱਚੋਂ ਕੁਝ ਡਿੱਗ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਖਿਡੌਣਾ ਜਿਸ ਨਾਲ ਤੁਸੀਂ ਕੱਲ੍ਹ ਖੇਡ ਰਹੇ ਸੀ! ਦੇਖੋ!



ਸਥਿਰ

'ਕੱਲ੍ਹ ਦਾ ਮੇਰਾ ਖਿਡੌਣਾ ਉਸ ਤੱਕ ਕਿਵੇਂ ਪਹੁੰਚਿਆ? ਉਹੋ ਉਡੀਕ ਕਰੋ। ਮੈਂ ਇਸ ਨੂੰ ਮਹਿਲ ਦੇ ਬਾਹਰ ਝਾੜੀਆਂ ਵਿੱਚ ਗੁਆ ਦਿੱਤਾ। ਚਚੇਰੇ ਭਰਾ ਜੋ ਤੁਹਾਡੇ ਨਾਲ ਖੇਡ ਰਿਹਾ ਸੀ, ਨੇ ਇਸ ਨੂੰ ਚੋਰੀ ਕਰ ਲਿਆ ਹੋਵੇਗਾ। ਤੁਸੀਂ ਹਿੰਮਤ ਲੈਂਦੇ ਹੋ ਅਤੇ ਉਸਦਾ ਅਸਲੀ ਚਿਹਰਾ ਜਾਹਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੋਟ ਖਿੱਚਦੇ ਹੋ। ਇਹ ਤੁਹਾਡਾ ਸ਼ਰਾਰਤੀ ਚਚੇਰਾ ਭਰਾ ਹੈ! ਦੇਖੋ!

ਵਧਾਇਆ ਗਿਆ: ਬੱਚੇ ਸਵੈ-ਇੱਛਾ ਨਾਲ ਆਪਣੀਆਂ ਕਹਾਣੀਆਂ ਬਣਾਉਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ 'ਪੇਂਜੀਸ਼ਨ', 'ਫ੍ਰੀਜ਼' ਅਤੇ 'ਲੁੱਕ' ਨਾਲ ਸੁਣਾਉਂਦੇ ਹਨ, ਜਦੋਂ ਕਿ ਦੂਜੇ ਬੱਚੇ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਦਿੰਦੇ ਹਨ।



ਇਹ ਸਰਕਲ ਟਾਈਮ ਹੈ!

- ਉਨ੍ਹਾਂ ਸਾਰੀਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੀ ਸੂਚੀ ਬਣਾਓ ਜਿੰਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਅਸੀਂ ਅੱਜ ਅਨੁਭਵ ਕੀਤਾ ਹੈ।
- ਤੁਹਾਨੂੰ ਕੀ ਲੱਗਦਾ ਹੈ ਕਿ ਸਭ ਤੋਂ ਗੁੰਝਲਦਾਰ ਭਾਵਨਾ ਕੀ ਸੀ? ਕਿਉਂ?
- ਕੀ ਕੋਈ ਭਾਵਨਾ ਜਾਂ ਭਾਵਨਾ ਹੈ ਜਿਸਦਾ ਤੁਸੀਂ ਨਾਮ ਨਹੀਂ ਲੈ ਸਕਦੇ? ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਦਾ ਵਰਣਨ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ?

ਤੁਸੀਂ ਜਾਣਦੇ ਹੋ, ਕੁਝ ਸਥਿਤੀਆਂ ਹਨ ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਇੱਕੋ ਸਮੇਂ ਦੋ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਨੂੰ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਉਦਾਹਰਨ ਲਈ, ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਦੋਸਤਾਂ ਨਾਲ ਖੇਡ ਰਹੇ ਹੋ ਅਤੇ ਤੁਸੀਂ ਖੇਡ ਹਾਰ ਜਾਂਦੇ ਹੋ ਕਿਉਂਕਿ ਉਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਨੇ ਧੋਖਾ ਦਿੱਤਾ ਹੈ. ਦੋ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਕੀ ਹਨ?



ਉਦਾਸ (ਖੇਡ ਹਾਰਨ ਲਈ) ਅਤੇ ਗੁੱਸੇ (ਇੱਕ ਦੋਸਤ ਨੇ ਧੋਖਾ ਦਿੱਤਾ)।

ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕਿਸੇ ਕਤੂਰੇ ਨੂੰ ਮੀਂਹ ਵਿੱਚ ਭਿੱਜਦੇ ਵੇਖਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਤੁਸੀਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰੋਗੇ, ਪਰ ਤੁਸੀਂ ਮਦਦ ਲਈ ਬਾਹਰ ਨਹੀਂ ਜਾ ਸਕਦੇ ਕਿਉਂਕਿ ਤੁਹਾਨੂੰ ਜੁਕਾਮ ਹੈ ਅਤੇ ਭਾਰੀ ਬਾਰਸ਼ ਹੋ ਰਹੀ ਹੈ।

_____ ਅਤੇ _____

ਅਸੀਂ ਸਾਰੇ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੇ ਅਜਿਹੇ ਸੁਮੇਲ ਵਿੱਚੋਂ ਲੰਘਦੇ ਹਾਂ। ਕਈ ਵਾਰ ਇਹ ਤਿੰਨ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ! ਪਰ ਇਹ ਠੀਕ ਹੈ, ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਤੁਸੀਂ ਜਾਣਦੇ ਹੋ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦਾ ਅਨੁਭਵ ਕਰ ਰਹੇ ਹੋ। ਕਿਉਂਕਿ ਹੁਣ ਤੁਸੀਂ ਨਾ ਸਿਰਫ਼ ਆਪਣੀਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੀ ਪਛਾਣ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ ਬਲਕਿ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਨਾਮ ਵੀ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹੋ; ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸਥਿਤੀਆਂ ਵਿੱਚ ਆਪਣੇ ਅੰਦਰ ਝਾਤ ਮਾਰਨਾ ਅਤੇ ਇਹ ਪਛਾਣਨਾ ਬਹੁਤ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹੈ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਕਿਸ ਵਿੱਚੋਂ ਲੰਘ ਰਹੇ ਹੋ।

ਅਸੀਂ ਸਾਰੇ ਹਰ ਰੋਜ਼ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਲੰਘਦੇ ਹਾਂ। ਲੋਕ ਕਈ ਸਦੀਆਂ ਤੋਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਬਾਰੇ ਸੋਚਦੇ ਆ ਰਹੇ ਹਨ। ਅਸੀਂ, ਸਿਰਫ਼ ਇੱਕ ਖੇਡ ਖੇਡ ਕੇ, ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਨਾਮ ਸੂਚੀਬੱਧ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਕਲਪਨਾ ਕਰੋ ਕਿ ਸਾਲਾਂ ਤੋਂ ਇਸ 'ਤੇ ਕੰਮ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੇ ਕਿੰਨੇ ਸੂਚੀਬੱਧ ਕੀਤੇ ਹੋਣਗੇ! ਤੁਸੀਂ ਸੋਚਦੇ ਹੋ ਕਿ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੇ ਕਿੰਨੇ ਸੂਚੀਬੱਧ ਕੀਤੇ ਹੋਣਗੇ? 40? 100? ਹੋਰ? ਅਸਲ ਵਿੱਚ, ਇਹ ਹੈ ... ਨੌਂ!

ਸਿਰਫ਼ ਨੌਂ? ਕਿਵੇਂ? ਬਾਕੀਆਂ ਬਾਰੇ ਕੀ? ਇਹ ਲੋਕ ਕੌਣ ਹਨ?

ਸਾਲਾਂ ਦੇ ਅਧਿਐਨ, ਨਿਰੀਖਣ ਅਤੇ ਵਿਸ਼ਲੇਸ਼ਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਪ੍ਰਾਚੀਨ ਰਿਸ਼ੀ ਸਾਡੇ ਦੋਸ ਦੀਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਨੂੰ ਕਿਸ ਸੰਕਲਪ ਵਿੱਚ ਸ਼੍ਰੇਣੀਬੱਧ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ 'ਨਵਰਾਸ'। ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਵਿਸ਼ਵਾਸ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ ਕਿ ਜਿੰਨੀਆਂ ਵੀ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਬਾਰੇ ਅਸੀਂ ਚਰਚਾ ਕੀਤੀ ਹੈ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਇਹਨਾਂ ਨੌਂ ਰਸ ਦੇ ਅਧੀਨ ਸ਼੍ਰੇਣੀਬੱਧ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ?

ਇਹ ਮੁੱਖ ਤੌਰ 'ਤੇ ਦੋ ਬੁਨਿਆਦੀ ਤੱਤਾਂ ਦੇ ਅਧਾਰ 'ਤੇ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ - ਸਵਾਦ ਅਤੇ ਭਾਵ।

ਭਾਵਾ

ਮਨ ਦੀ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਅਵਸਥਾ। ਧਾਰਨਾ, ਵਿਚਾਰਾਂ ਅਤੇ ਰਵੱਈਏ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ, ਇਹ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਨਹੀਂ ਬਦਲਦਾ

ਵੱਲ ਲੈ ਜਾਂਦਾ ਹੈ

ਰਸ

ਭਾਵਨਾਤਮਕ ਤੱਤ ਨਤੀਜੇ ਵਜੋਂ ਅਨੁਭਵ ਜੋ ਕਿਸੇ ਸਥਿਤੀ, ਭਾਵਨਾ ਜਾਂ ਭਾਵਨਾ ਵਿੱਚ ਮਹਿਸੂਸ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਇਸ 'ਤੇ ਧਿਆਨ ਦਿੱਤਾ ਹੈ - ਕਿਸੇ ਸਥਿਤੀ ਵਿੱਚ, ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੇ ਹੋ ਉਹ ਤੁਹਾਡੇ ਦੇਸਤ ਦੇ ਮਹਿਸੂਸ ਤੋਂ ਵੱਖਰਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸਦਾ ਕਾਰਨ ਇਹ ਹੈ ਕਿ ਭਾਵਾ ਤੁਹਾਡੇ ਦੇਵਾਂ ਵਿੱਚ। ਕਿਉਂਕਿ ਤੁਹਾਡੇ ਕੋਲ ਇੱਕ ਵੱਖਰਾ ਸੀ ਭਾਵਾ (ਵੱਖਰਾ ਰਵੱਈਆ ਜਾਂ ਵਿਚਾਰ) ਇਸ ਨੇ ਇੱਕ ਵੱਖਰੇ ਨੂੰ ਜਨਮ ਦਿੱਤਾ ਸਵਾਦ (ਇਹ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਨਾ ਕਿ ਇਹ ਅਨੁਭਵ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਸੀ)।



ਉਦਾਹਰਨਾਂ

1. ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਦੇਸਤ ਨਾਲ ਆਪਣੀ ਮਨਪਸੰਦ ਖੇਡ ਦਾ ਮੈਚ ਦੇਖ ਰਹੇ ਹੋ। ਤੁਹਾਡੀ ਟੀਮ ਜਿੱਤਦੀ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਰੇਮਾਂਚਿਤ ਹੋ। ਤੁਹਾਡਾ ਦੇਸਤ ਖੁਸ਼ ਹੈ ਪਰ ਬਹੁਤ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਨਹੀਂ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਉਸਦੇ ਮਨਪਸੰਦ ਖਿਡਾਰੀ ਨੇ ਚੰਗਾ ਸਕੋਰ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ।
2. ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਦੇਸਤ ਨਾਲ ਦੁਪਹਿਰ ਦਾ ਖਾਣਾ ਖਾ ਰਹੇ ਹੋ। ਕਲਾਸ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਗੁੰਡਾ ਆਉਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਤੁਹਾਡੇ ਦੇਵਾਂ ਦਾ ਮਜ਼ਾਕ ਉਡਾਉਂਦਾ ਹੈ, ਹੱਸਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਚਲਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਚਿੜ੍ਹਜਾਂਦੇ ਹੋ, ਪਰ ਇਸ ਨੂੰ ਦੂਰ ਰੱਖੋ ਅਤੇ ਕਹੋ 'ਕੋਈ ਪਰਵਾਹ ਕਰਦਾ ਹੈ'। ਤੁਸੀਂ ਵੇਖਦੇ ਹੋ ਕਿ ਤੁਹਾਡਾ ਦੇਸਤ ਇੱਕ ਕੋਨੇ ਵਿੱਚ ਰੋ ਰਿਹਾ ਹੈ, ਬਹੁਤ ਦੁਖੀ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰ ਰਿਹਾ ਹੈ।

ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੇਵਾਂ ਮਾਮਲਿਆਂ ਵਿੱਚ, ਹਾਲਾਂਕਿ ਸਥਿਤੀਆਂ ਇੱਕੋ ਜਿਹੀਆਂ ਹਨ, ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਅਤੇ ਅਨੁਭਵ ਕਿਹੜੀਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਅਤੇ ਅਨੁਭਵ ਪੈਦਾ ਹੁੰਦੇ ਹਨ (ਸਵਾਦ) ਇਸ ਗੱਲ 'ਤੇ ਨਿਰਭਰ ਕਰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਤੁਹਾਡੇ ਕੋਲ ਕਿਹੜਾ ਬੁਨਿਆਦੀ ਰਵੱਈਆ ਜਾਂ ਵਿਚਾਰ ਹਨ (ਭਾਵਾ)।

ਮਹਾਨ ਰਿਸ਼ੀ ਭਾਰਤ ਦੇ ਲੋਕਾਂ ਨੇ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਅਤੇ ਮਨੁੱਖੀ ਦਿਮਾਗ 'ਤੇ ਆਪਣੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਇਸ ਬਾਰੇ ਸੋਚਿਆ ਸੀ। ਆਪਣੇ ਅਧਿਐਨ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੇ ਸ਼੍ਰੇਣੀਬੱਧ ਕੀਤਾ ਉਥਲੇ (ਸਾਡਾ ਤਜਰਬਾ) ਨਵਾਰਸਾਸ (ਨੌਂ ਉਥਲੇ)।

		
ਸ਼੍ਰੀਗਾਰਾ ਸੁੰਦਰਤਾ, ਪਿਆਰ	ਹਸਿਆ ਹਾਸੇ-ਮਜ਼ਾਕ, ਖੁਸ਼	ਵੀਰਾ ਬਹਾਦਰੀ, ਹਿੰਮਤ
		
ਭਯਾਨਾਕਾ ਡਰ, ਡਰਾਉਣਾ	ਕਰੁਣਾ ਹਮਦਰਦੀ, ਉਦਾਸ	ਭੀਤਤਸਾ ਨਫਰਤ, ਬਦਸੂਰਤ
		
ਰਾਊਦਰਾ ਗੁੱਸਾ, ਗੁੱਸਾ	ਅਦਭੁਤਾ ਹੈਰਾਨੀ, ਹੈਰਾਨੀ	ਸਾਂਤਾ ਸਾਂਤੀ, ਅਨੰਦਮਈ

ਇਹ ਸਭ ਕਿਵੇਂ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਇਆ, ਇਸ ਦੀ ਇੱਕ ਦਿਲਚਸਪ ਕਹਾਣੀ, ਜਿਸ ਨੂੰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਨਾਟਯੋਤਪੱਟੀ (ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਲਾ ਦਾ ਜਨਮ)



ਇਹ ਕਹਾਣੀ ਸਾਨੂੰ ਦੱਸਦੀ ਹੈ ਕਿ ਨਾਟਯਸ਼ਾਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਲਾਵਾਂ ਬਾਰੇ ਇੱਕ ਕਿਤਾਬ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ ਚਾਰਾਂ ਤੋਂ ਕੱਢਿਆ ਗਿਆ ਗਿਆਨ ਵੇਦ ਅਤੇ ਹੋਰ। ਇਸ ਨੂੰ ਪੰਜਵਾਂ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਮਨਾਰੀ। ਦੀ ਇਹ ਕਹਾਣੀ ਨਾਟਯੋਤਪੱਟੀ ਅਸਲ ਵਿੱਚ ਕਿਵੇਂ ਹੈ ਦੀ ਕਿਤਾਬ ਨਾਟਯਸ਼ਾਸਤਰ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਕਹਾਣੀ ਨੂੰ ਪੜ੍ਹਿਆ ਹੈ, ਤਾਂ ਇਸਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਨੂੰ ਪੜ੍ਹਨਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰ ਦਿੰਤਾ ਹੈ ਨਾਟਯਸ਼ਾਸਤਰ ਆਪਣੇ ਆਪ! ਅਸੀਂ ਆਉਣ ਵਾਲੀਆਂ ਕਲਾਸਾਂ ਵਿੱਚ ਇਸ ਬਾਰੇ ਹੋਰ ਸਿੱਖਣਾ ਜਾਰੀ ਰੱਖਾਂਗੇ।



ਦ੍ਰਿਸ਼ ੨: ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੀ ਪੜਚੋਲ ਕਰਨਾ

ਅਸੀਂ ਹੁਣ ਤੱਕ ਚਿਹਰੇ ਦੇ ਹਾਵ-ਭਾਵਾਂ ਬਾਰੇ ਸਿੱਖਿਆ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਸਮਝ ਗਏ ਹੋ ਕਿ ਤੁਹਾਡੇ ਚਿਹਰੇ ਦਾ ਹਰ ਹਿੱਸਾ ਇਹ ਦਿਖਾਉਣ ਵਿੱਚ ਕਿਵੇਂ ਯੋਗਦਾਨ ਪਾਉਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਅੰਦਰ ਕੀ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰ ਰਹੇ ਹੋ। ਪਰ ਸਿਰਫ ਚਿਹਰਾ ਹੀ ਕਿਉਂ? ਕੀ ਅਸੀਂ ਨਹੀਂ ਸਿੱਖਿਆ ਕਿ ਦੋ ਹੋਰ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪਹਿਲੂ ਹਨ ਜੋ ਸੰਚਾਰ ਵਿੱਚ ਸਾਡੀ ਮਦਦ ਕਰਦੇ ਹਨ? ਉਹ ਹਨ - ਆਵਾਜ਼ ਅਤੇ ਸਰੀਰਕ ਭਾਸ਼ਾ।

ਆਉ ਅਸੀਂ ਇਸ ਦੀ ਪੜਚੋਲ ਕਰਨ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰੀਏ ਨਵਾਰਸਾਸ ਆਵਾਜ਼ ਅਤੇ ਸਰੀਰਕ ਭਾਸ਼ਾ ਰਾਹੀਂ। ਹੁਣ, ਆਉ ਅਸੀਂ ਉਹੀ ਖੇਡ ਖੇਡੀਏ ਗਰਮ ਸੀਟ। ਪਰ ਇਸ ਵਾਰ, ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਸੁਣਦੇ ਹੋ 'ਦੇਖੋ' ਤੁਹਾਨੂੰ

ਸਥਿਤੀ 'ਤੇ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਦੇਣ ਲਈ ਆਪਣੀ ਆਵਾਜ਼ ਅਤੇ ਸਰੀਰਕ ਭਾਸ਼ਾ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਮਜ਼ੇਦਾਰ ਲੱਗਦਾ ਹੈ?

ਹਦਾਇਤਾਂ: ਡਿਫਾਲਟ ਸਥਿਤੀ ਇਹ ਹੈ, ਸਿਰ ਹੇਠਾਂ, ਅੱਖਾਂ ਬੰਦ ਕਰੋ, ਧਿਆਨ ਦਿਓ।

ਕਹਾਣੀ ਨੂੰ ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਸੁਣੋ। ਕਹਾਣੀ ਵਿੱਚ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋਵੋ।

ਕਹਾਣੀ ਅਚਾਨਕ ਰੁਕ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਤੁਸੀਂ ਸ਼ਬਦ ਸੁਣੋਗੇ - 'ਦੇਖੋ'। ਤੁਹਾਨੂੰ ਤੇਜ਼ੀ ਨਾਲ ਵੇਖਣਾ ਪਵੇਗਾ ਅਤੇ ਆਵਾਜ਼ ਅਤੇ ਕਾਰਵਾਈ ਨਾਲ ਉਸ ਸਥਿਤੀ 'ਤੇ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਦੇਣੀ ਪਵੇਗੀ।

ਉਦਾਹਰਨ

ਰਾਊਂਦਰਾ - ਗੁੱਸਾ ਜਾਂ ਗੁੱਸਾ

ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਲਈ ਸਧਾਰਣ ਰਸ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਓ।
ਰਸ ਦਾ ਨਾਮ _____

ਮੂੰਹ ਪ੍ਰਗਟਾਵੇ	ਸਰੀਰ ਭਾਸ਼ਾ	ਸਭ ਮਿਲਾ ਕੇ	ਮੂੰਹ ਪ੍ਰਗਟਾਵੇ	ਸਰੀਰ ਭਾਸ਼ਾ	ਸਭ ਮਿਲਾ ਕੇ

ਬੁਨਿਆਦੀ: ਸਧਾਰਣ ਸਥਿਤੀ ਜੋ ਇੱਕ ਨਾਟਕੀ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਵਿੱਚ ਖਤਮ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਵਿਕਸਿਤ: ਪਹਿਲੀ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਕਹਾਣੀ ਜਾਰੀ ਰਹਿੰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਆਖਰੀ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਵਿੱਚ ਫ੍ਰੀਜ਼ ਹੋ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਸੁਣਨਾ ਜਾਰੀ ਰੱਖਦੇ ਹਨ... ਅਤੇ ਵੇਖੋ 'ਤੇ ਪ੍ਰਤੀਕ੍ਰਿਆ ਕਰੋ। ਕਹਾਣੀ ਵਿੱਚ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਟਵਿਸਟ ਅਤੇ ਮੋੜ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਜੋ ਕਹਾਣੀ ਦੇ ਹਰ ਮੋੜ 'ਤੇ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਮੰਗਦੇ ਹਨ!

ਵਧਾਇਆ ਗਿਆ: ਬੱਚੇ ਸਵੈ-ਇੱਛਾ ਨਾਲ ਆਪਣੀਆਂ ਕਹਾਣੀਆਂ ਬਣਾਉਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ 'ਪੇਜ਼ੀਸ਼ਨ', 'ਫ੍ਰੀਜ਼' ਅਤੇ 'ਲੁੱਕ' ਨਾਲ ਸੁਣਾਉਂਦੇ ਹਨ, ਜਦੋਂ ਕਿ ਦੂਜੇ ਬੱਚੇ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਦਿੰਦੇ ਹਨ।

ਇਹ ਵੇਖਣਾ ਸ਼ਾਨਦਾਰ ਹੈ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਨਾ ਸਿਰਫ ਸਥਿਤੀ ਵਿੱਚ ਭਾਵਨਾ ਦੀ ਪਛਾਣ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋ ਬਲਕਿ ਇਸ ਨੂੰ ਪ੍ਰਗਟ ਵੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ ਇਸ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਚਿਹਰੇ, ਸਰੀਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਸੰਚਾਰ ਕਰੋ ਅਤੇ ਆਵਾਜ਼। ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਅਸੀਂ ਸੋਚ ਰਹੇ ਸੀ ਕਿ ਲੋਕਾਂ ਨੇ ਸਦੀਆਂ ਪਹਿਲਾਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਵੇਖਿਆ ਅਤੇ ਵਿਸ਼ਲੇਸ਼ਣ ਕੀਤਾ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਖੋਜ ਕੀਤੀ ਹੋਵੇਗੀ ਨਵਰਾਸਾ ਭਾਰਤ ਵਿੱਚ। ਹੁਣ ਅਸੀਂ ਦੇਖਾਂਗੇ ਕਿ ਦੂਜੇ ਦੇਸ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਵਿੱਚ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਵੇਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਸੀ।

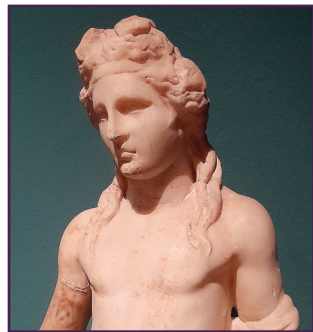


ਇਹ ਸਰਕਲ ਟਾਈਮ ਹੈ!

- ਉਨ੍ਹਾਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੀ ਇੱਕ ਸੂਚੀ ਬਣਾਓ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਅਸੀਂ ਅੱਜ ਅਨੁਭਵ ਕੀਤਾ ਹੈ।
- ਕੀ ਇਹ ਸੋਖਾ ਸੀ ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਆਵਾਜ਼ ਅਤੇ ਕਾਰਵਾਈ ਸ਼ਾਮਲ ਕੀਤੀ ਸੀ? ਜਾਂ ਕੀ ਚਿਹਰੇ ਦੇ ਹਾਵ-ਭਾਵ ਸੋਖੇ ਸਨ?
- ਕੀ ਕੋਈ ਅਜਿਹੀ ਭਾਵਨਾ ਹੈ ਜਿਸਦਾ ਤੁਸੀਂ ਨਾਮ ਨਹੀਂ ਲੈ ਸਕਦੇ? ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਨੂੰ ਆਵਾਜ਼, ਕਾਰਵਾਈ ਜਾਂ ਪ੍ਰਗਟਾਵੇ ਨਾਲ ਪੇਸ਼ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ?
- ਉਸ ਭਾਵਨਾ ਦਾ ਨਿਰੀਖਣ ਕਰੋ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਇੱਕ ਦਿਨ ਵਿੱਚ ਵਾਰ-ਵਾਰ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੇ ਹੋ।



ਨਕਸ਼ਾ ਪੈਮਾਨੇ 'ਤੇ ਨਹੀਂ ਜਾਣਾ ਹੈ
ਕਲਾਕਾਰ ਦੀ ਨੁਮਾਇੰਦਗੀ



ਡਾਇਓਨੀਸਸ - ਮਨੋਰੰਜਨ ਦਾ ਯੂਨਾਨੀ
ਦੇਵਤਾ

ਇੱਕ ਓਡ ਕਿਸੇ ਘਟਨਾ ਜਾਂ
ਵਿਅਕਤੀ ਦੀ ਮਹਿਮਾ ਕਰਨ ਲਈ
ਇੱਕ ਕਿਸਮ ਦੀ ਗੀਤ ਕਵਿਤਾ ਹੈ।

ਭਾਰਤ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਲਾਵਾਂ ਦਾ ਸਭ
ਤੋਂ ਪੁਰਾਣਾ ਜਾਣਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਮੂਲ, ਕਿਹੜਾ ਹੈ?
ਯੂਨਾਨੀ ਥੀਏਟਰ, ਪੰਜਵੀਂ ਸਦੀ ਈਸਾ ਪੂਰਵ ਦੇ ਆਸ
ਪਾਸ।

ਡਾਇਓਨੀਸਸ, ਮਨੋਰੰਜਨ ਦਾ ਦੇਵਤਾ, ਅੰਗੂਰਾਂ
ਦੀ ਚੰਗੀ ਫਸਲ ਦੀ ਕਟਾਈ ਨੂੰ ਬਣਾਈ ਰੱਖਣ ਲਈ
ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰ ਸੀ - ਯੂਨਾਨ ਵਿਚ ਮੁੱਖ ਖੇਤੀਬਾੜੀ ਉਤਪਾਦ।
ਉਸ ਸਮੇਂ, ਯੂਨਾਨ ਦੇ ਲੋਕ ਆਪਣੇ ਪਰਮੇਸ਼ੁਰ ਨੂੰ ਖੁਸ਼
ਕਰਨ ਲਈ ਡਾਇਓਨੀਸੀਅਨ ਤਿਉਹਾਰ ਮਨਾਉਂਦੇ
ਸਨ। ਇਸ ਦੌਰਾਨ, ਉਹ ਡਾਇਓਨੀਸਸ ਦੀ ਪ੍ਰਸ਼ੰਸਾ
ਵਿੱਚ ਭਜਨ ਗਾਉਂਦੇ ਸਨ ਅਤੇ ਕੋਰਸ ਨੂੰ Dithyramb
ਬੁਲਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਸੀ। ਰਸਮ ਦੇ ਹਿੱਸੇ ਵਜੋਂ, ਗਾਣੇ
ਗਾਉਂਦੇ ਸਮੇਂ ਇੱਕ ਬੱਕਰੀ ਦੀ ਬਲੀ ਦਿੱਤੀ ਗਈ।

ਬੱਕਰੀ ਦੀ ਬਲੀ ਦੀ ਰਸਮ (ਓਡ) ਦੌਰਾਨ
ਗਾਏ ਗਏ ਗੀਤਾਂ ਨੇ ਇਸ ਸ਼ਬਦ ਨੂੰ ਜਨਮ ਦਿੱਤਾ
'ਟ੍ਰੈਗੇਡੀਆ' (ਟ੍ਰੈਗ - ਓਡੀਆ), ਜਿਸਦਾ ਮਤਲਬ
ਹੈ 'ਬੱਕਰੀਆਂ ਦਾ ਗੀਤ', ਜਿਸ ਕਾਰਨ ਇਹ ਸ਼ਬਦ
ਦੁਖਾਂਤ ਆਇਆ।

ਇਸ 'ਤੇ ਅਧਾਰਤ ਕਹਾਣੀਆਂ ਅਤੇ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ
ਪਹਿਲੇ ਨਾਟਕ ਸਨ। ਇਹ ਸਾਰੇ ਦੁਖਦਾਈ ਨਾਟਕ ਸਨ।
ਉਹ ਗੰਭੀਰ ਸਨ ਅਤੇ ਨਾਟਕ ਦੇ ਨਾਇਕ (ਮੁੱਖ ਪਾਤਰ)
ਨੂੰ ਜਾਂ ਤਾਂ ਸਜ਼ਾ ਦਿੱਤੀ ਗਈ ਸੀ ਜਾਂ ਮਰ ਗਿਆ ਸੀ।

ਅਜਿਹੀਆਂ ਕਹਾਣੀਆਂ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਪੇਸ਼ ਕੀਤੀਆਂ
ਜਾਂ ਰਹੀਆਂ ਸਨ ਅਤੇ ਕਈ ਸਾਲਾਂ ਬਾਅਦ, (ਚੌਥੀ
ਸਦੀ ਈਸਾ ਪੂਰਵ ਦੇ ਆਸ ਪਾਸ) ਕਹਾਣੀਆਂ ਵਿੱਚ

ਤਬਦੀਲੀਆਂ ਵੇਖਣੀਆਂ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋ ਗਈਆਂ ਜਿੱਥੇ ਕਹਾਣੀ
ਵਿੱਚ ਖੁਸ਼ਹਾਲ ਅੰਤ ਅਤੇ ਅਨੰਦ ਸਨ। ਇਹ ਕਾਮੇਡੀ
ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਸੀ। ਕਾਮੇਡੀ ਸ਼ਬਦ ਦੀ ਉਤਪਤੀ,
ਦੁਖਾਂਤ ਦੇ ਸਮਾਨ, ਯੂਨਾਨੀ ਸ਼ਬਦਾਂ ਤੋਂ ਹੈ - 'ਕੋਮੋਸ'
(ਅਨੰਦ ਲਓ) ਅਤੇ 'ਓਡੀਆ' (ਗੀਤ)। ਕਾਮੇਡੀ
ਡਰਾਮਿਆਂ ਦਾ ਇੱਕ ਖੁਸ਼ਹਾਲ ਅੰਤ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਨ੍ਹਾਂ
ਵਿੱਚ ਆਪਣੇ ਨਾਟਕਾਂ ਵਿੱਚ ਮਨੁੱਖਾਂ, ਜਾਨਵਰਾਂ ਅਤੇ
ਦੇਵਤਿਆਂ ਦੇ ਤੱਤ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚ ਡਾਂਸ
ਸੀਨ ਅਤੇ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਜਾਂ ਨਾਟਕਕਾਰ ਨਾਲ ਸਿੱਧਾ
ਸੰਵਾਦ ਵੀ ਸ਼ਾਮਲ ਸੀ।

ਇੱਕ ਯੂਨਾਨੀ ਥੀਏਟਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੀ ਇਸ
ਤਸਵੀਰ ਨੂੰ ਦੇਖੋ। ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਵੇਖਦੇ ਹੋ? ਤਿੰਨਾਂ
ਅਦਾਕਾਰਾਂ ਨੇ ਮਾਸਕ ਪਹਿਨੇ ਹੋਏ ਹਨ।



ਕਾਰਵਾਈ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਯੂਨਾਨੀ ਨਾਟਕ

ਮਾਸਕ ਯੂਨਾਨੀ ਥੀਏਟਰ ਦਾ ਇੱਕ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹਿੱਸਾ ਸਨ। ਇਹ ਇਸ ਕਾਰਨ ਨਾਲ ਵੀ ਜੁੜਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ ਕਿ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੇ ਦੁਖਾਂਤ ਨੂੰ ਤਰਜੀਹ ਕਿਉਂ ਦਿੱਤੀ।

ਦੁਖਾਂਤ ਅਸਲ ਵਿੱਚ ਗੰਭੀਰ ਅਤੇ ਦੁਖਦਾਈ ਹੈ। ਕੀ ਯੂਨਾਨੀ ਹਰ ਸਮੇਂ ਉਦਾਸ ਰਹਿਣਾ ਅਤੇ ਰੋਣਾ ਪਸੰਦ ਕਰਦੇ ਸਨ? ਨਹੀਂ। ਇਸ ਨੇ ਟੀਉਨਾਂ ਦੀਆਂ ਦਬੀਆਂ ਹੋਈਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਅਤੇ ਦਰਦ ਨੂੰ ਛੱਡਣ ਲਈ। ਇਸ ਨੂੰ ਕੈਥਰਸਿਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਉੱਚ ਗ੍ਰੇਡਾਂ ਵਿੱਚ ਇਸ ਬਾਰੇ ਹੋਰ ਜਾਣੋਗੇ। ਮਾਸਕ ਨੇ ਕਿਰਦਾਰ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਿਤ ਹੋਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕੀਤੀ ਨਾ ਕਿ ਅਦਾਕਾਰੀ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਵਿਅਕਤੀ ਨਾਲ।

ਤੁਸੀਂ ਇਨ੍ਹਾਂ ਮਾਸਕਾਂ ਨੂੰ ਕਈ ਵਾਰ ਦੇਖਿਆ ਹੋਵੇਗਾ, ਠੀਕ ਹੈ? ਪਰ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਸੋਚਦੇ ਹੋ ਕਿ ਉਹ ਕੀ ਦਰਸਾਉਂਦੇ ਹਨ? ਅਸੀਂ ਜੋ ਅਧਿਐਨ ਕੀਤਾ ਹੈ, ਉਸ ਤੋਂ ਤੁਸੀਂ ਅੰਦਾਜ਼ਾ ਲਗਾ ਸਕਦੇ ਹੋ।



ਦੁਖਾਂਤ ਅਤੇ ਕਾਮੇਡੀ

ਇਸ ਲਈ ਅਗਲੀ ਵਾਰ ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਇਨ੍ਹਾਂ ਮਾਸਕਾਂ ਨੂੰ ਵੇਖੋਗੇ, ਤਾਂ ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਦੇ ਪਿੱਛੇ ਦੀ ਕਹਾਣੀ ਜਾਣਦੇ ਹੋ।



ਇਹ ਸਰਕਲ ਟਾਈਮ ਹੈ!

1. ਇਸ ਦੀ ਇੱਕ ਉਦਾਹਰਣ ਸਾਂਝੀ ਕਰੋ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਵਿਚਾਰ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਦੇਖਿਆ ਭਾਵਾ ਅਤੇ ਸਵਾਦ ਕਿਸੇ ਸਥਿਤੀ ਨੂੰ ਸਮਝਣਾ।
2. ਕਨੈਕਟ ਕਰਨ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰੋ ਨਵਾਰਸਾਸ (ਪ੍ਰਾਚੀਨ ਭਾਰਤ ਤੋਂ) ਅਤੇ ਤ੍ਰਾਸਦੀ-ਕਾਮੇਡੀ (ਪ੍ਰਾਚੀਨ ਯੂਨਾਨ ਤੋਂ)।
 - ਕੀ ਉਥਲੇ ਦੁਖਾਂਤ ਅਤੇ ਕਾਮੇਡੀ ਦੇ ਅਧੀਨ ਸ਼ਾਮਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ?
 - ਕੀ ਹੋਰ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਇਹਨਾਂ ਦੇ ਅਧੀਨ ਸ਼੍ਰੇਣੀਬੱਧ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ?
3. ਉਹਨਾਂ ਸਾਰੀਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੀ ਇੱਕ ਸੂਚੀ ਬਣਾਓ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਕਰਦੇ ਹੋ ਇੱਕ ਦਿਨ ਵਿੱਚ ਹੀ ਬੀਤ ਗਿਆ ਸੀ। ਹਰੇਕ ਸਵਾਦ ਨੂੰ ਉਸ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਨਾਮ ਦਿਓ।
4. ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕੋਈ ਕਹਾਣੀ ਦੀ ਕਿਤਾਬ ਪੜ੍ਹਦੇ ਹੋ, ਤਾਂ ਹਰ ਭਾਵਨਾਤਮਕ ਪਲ ਨੂੰ ਉਸ ਨਾਮ ਨਾਲ ਨਿਸ਼ਾਨਬੱਧ ਕਰੋ ਜਿਸ ਬਾਰੇ ਚਰਚਾ ਕੀਤੀ ਗਈ ਹੈ।

ਗਤੀਵਿਧੀ - ਮਾਸਕ ਅਤੇ ਭਾਵਨਾਵਾਂ

ਆਓ ਅਸੀਂ ਮਾਸਕ ਰਾਹੀਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੀ ਪੜਚੋਲ ਕਰੀਏ। ਪਰ ਮਾਸਕ ਚਿਹਰੇ ਨੂੰ ਢੱਕਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਚਿਹਰੇ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਣ ਦਾ ਤਰੀਕਾ ਹੈ। ਮਾਸਕ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਦਿਖਾ ਸਕਦੇ ਹਨ?

ਮਾਸਕ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਅਤੇ ਪਾਤਰ ਹਨ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਪਹਿਨ ਸਕਦੇ ਹੋ ਅਤੇ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਹਾਲਾਂਕਿ ਮਾਸਕ ਦੀਆਂ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਹਨ, ਅਸੀਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਦੋ ਦੀ ਪੜਚੋਲ ਕਰਾਂਗੇ।

ਕੈਚੀ ਅਤੇ ਗੂੰਦ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਸਾਵਧਾਨ ਰਹੋ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਅਧਿਆਪਕ ਦੀ ਨਿਗਰਾਨੀ ਹੇਠ ਵਰਤੋ।

ਗੱਤੇ ਦੇ ਮਾਸਕ (ਅੱਧੇ): (ਗੱਤਾ, ਕੈਚੀ, ਗੂੰਦ ਅਤੇ ਰੰਗ)।

- ਚਿਹਰੇ ਦਾ ਲੇਆਉਟ ਬਣਾਓ, ਇਹ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਓ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਸਮਰੂਪਤਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦੇ ਹੋ ਠੀਕ ਹੈ। ਇੱਕ ਸਮਰੂਪ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਦਾ ਇੱਕ ਸਧਾਰਨ ਤਰੀਕਾ ਕਾਗਜ਼ ਨੂੰ ਫੇਲਡ ਕਰਨਾ ਹੈ (ਤਸਵੀਰਾਂ ਦੇਖੋ)।
- ਅੱਖਾਂ ਅਤੇ ਨੱਕ ਨੂੰ ਨਿਸ਼ਾਨਬੱਧ ਕਰੋ, ਇਸ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਦੋਵੇਂ ਪਾਸੇ ਸਮਰੂਪ ਹੋਣਗੇ, ਅੱਖਾਂ, ਨੱਕ ਅਤੇ ਕੰਨ, ਜਾਂ ਇੱਛਾ ਅਨੁਸਾਰ ਕੋਈ ਹੋਰ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਲਿਆਉਣ ਲਈ ਵੱਖੇ ਵੱਖਰੇ ਆਕਾਰ ਅਤੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰਨਗੇ।

- ਰੰਗੀਨ ਕਾਗਜ਼ ਅਤੇ ਗੂੰਦ ਨਾਲ ਰਚਨਾਤਮਕ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਵਾਧੂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰੋ।
- ਚਿਹਰੇ ਦੇ ਆਕਾਰ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਗੱਤੇ ਨੂੰ ਬਣਾਉਣ ਲਈ, ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਓ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਨੂੰ ਮੋੜਦੇ ਹੋ, ਇੱਕ ਕੋਣ ਕੱਟਦੇ ਹੋ ਅਤੇ ਫਿਰ ਇਸਨੂੰ ਪੇਸਟ ਕਰਦੇ ਹੋ।
- ਧਾਗੇ ਜਾਂ ਲਚਕੀਲੇ ਨੂੰ ਬੰਨ੍ਹਣ ਲਈ ਮਾਸਕ ਦੇ ਕੰਨ ਦੇ ਖੇਤਰ ਦੇ ਨੇੜੇ ਦੇ ਛਿੱਕੇ ਬਣਾਓ।



ਅੱਧਾ ਮਾਸਕ



ਪੂਰਾ ਮਾਸਕ



ਕਾਗਜ਼ ਨੂੰ ਅੱਧੇ ਵਿੱਚ ਫੇਲਡ ਕਰੋ ਅਤੇ ਰੂਪ ਰੇਖਾ ਬਣਾਓ



ਕੈਚੀ ਨਾਲ ਲਾਈਨ 'ਤੇ ਕੱਟੋ



ਗੱਤੇ ਨੂੰ ਥੋੜ੍ਹਾ ਜਿਹਾ ਝੁਕਾਉਣ ਲਈ ਮੈਜ਼ ਦੇ ਕਿਨਾਰੇ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ



ਆਪਣੇ ਮਾਸਕ ਨੂੰ ਰੰਗਾਂ, ਸੈੱਲਾਂ, ਖੰਭਾਂ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਚੀਜ਼ ਨਾਲ ਸਜਾਓ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ



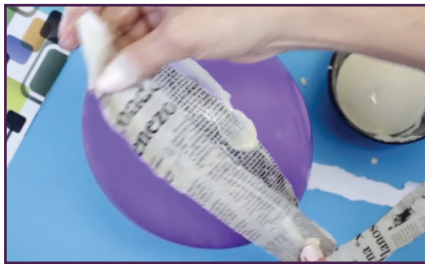
ਪੇਪਰ ਮਾਸਕ (ਪੂਰਾ): (ਪੁਰਾਣਾ ਅਖਬਾਰ, ਇੱਕ ਗੁਬਾਰਾ, ਗੁੰਦ, ਕੈਂਚੀ, ਰੰਗ)।

- ਕਾਗਜ਼ ਦੇ ਟੁਕੜੇ (ਅਖਬਾਰ) ਜਾਂ ਨਿਯਮਤ ਕਾਗਜ਼, ਇਸ ਨੂੰ ਪਾਣੀ ਵਿੱਚ ਗਿੱਲਾ ਕਰੋ ਅਤੇ ਇਸ ਨੂੰ ਗੁਬਾਰੇ ਦੀ ਸਤਹ 'ਤੇ ਸੁਚਾਰੂ ਢੰਗ ਨਾਲ ਲਗਾਓ।
- ਤਸਵੀਰ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਗੁਬਾਰੇ ਦੇ ਅੱਧੇ ਹਿੱਸੇ ਨੂੰ ਢੱਕ ਦਿਓ। ਕਾਗਜ਼ ਨੂੰ ਕਿਨਾਰਿਆਂ 'ਤੇ ਓਵਰਲੈਪ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਚਿਹਰੇ ਦੀ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੂਪ-ਰੇਖਾ ਲਿਆਉਣ ਲਈ ਗਿੱਲੇ ਕਾਗਜ਼ ਦੀਆਂ ਪਰਤਾਂ ਨੂੰ ਦੁਬਾਰਾ ਲਗਾਓ।
- ਇਸ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸੁੱਕਣ ਦਿਓ, ਕਾਗਜ਼ ਦੀ ਗਿੱਲੀ ਪਰਤ ਲਗਾਉਣ, ਇਸ ਦੇ ਸੁੱਕਣ ਦੀ ਉਡੀਕ ਕਰਨ, ਪਰਤਾਂ ਨੂੰ ਦੁਬਾਰਾ ਲਗਾਉਣ ਅਤੇ ਲੋੜੀਂਦਾ ਆਕਾਰ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਦੀ ਇਸ

ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਵਿੱਚ ਲਗਭਗ ਤਿੰਨ ਦਿਨ ਲੱਗ ਸਕਦੇ ਹਨ।

- ਗੁਬਾਰੇ ਨੂੰ ਫਟਾਓ ਅਤੇ ਆਕਾਰ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕਾਗਜ਼ ਨੂੰ ਕੱਟੋ।
- ਪਾਤਰਾਂ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਮਾਸਕ ਨੂੰ ਪੇਂਟ ਕਰੋ, ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਅਤੇ ਭਾਵਾਂ ਨੂੰ ਬਾਹਰ ਲਿਆਉਣ ਲਈ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ।

ਇੱਥੇ ਵੱਖੇ ਵੱਖਰੇ ਉਦੇਸ਼ ਹਨ ਜੋ ਮਾਸਕ ਸੇਵਾ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਲਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਮਾਸਕ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵਿਭਿੰਨ ਹੈ ਅਤੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸਭਿਆਚਾਰਾਂ ਅਤੇ ਨਾਟਕੀ ਪਰੰਪਰਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਫੈਲੀ ਹੋਈ ਹੈ। ਚਾਹੇ ਪਾਤਰਾਂ, ਸੱਭਿਆਚਾਰਕ ਚਿੰਨ੍ਹਾਂ ਜਾਂ ਡੂੰਘੇ ਅਰਥਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰਗਟ ਕਰਨਾ, ਮਾਸਕ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੀ ਦੁਨੀਆ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਸ਼ਕਤੀਸ਼ਾਲੀ ਅਤੇ ਬਹੁਪੱਖੀ ਸਾਧਨ ਹਨ। ਭਾਰਤ ਵਿੱਚ 40 ਤੋਂ ਵੱਧ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਕਲਾਸੀਕਲ ਮਾਸਕ ਹਨ।



ਇੱਕ ਗੁਬਾਰੇ 'ਤੇ ਗਿੱਲੇ ਕਾਗਜ਼ ਦੇ ਟੁਕੜੇ। 4-੬ ਪਰਤਾਂ। ਗੁੰਦ ਨਾਲ ਆਖਰੀ ਪਰਤ ਬਣਾਓ।



ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸੁੱਕਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਇਸ ਨੂੰ ਹਟਾਉਣ ਲਈ ਗੁਬਾਰੇ ਨੂੰ ਫਟੋ।



ਆਕਾਰ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਰੂਪਰੇਖਾ ਕੱਟੋ (ਕਿਸੇ ਬਾਲਗ ਦੀ ਮਦਦ ਲਓ)



ਇਸ ਨੂੰ ਰੰਗਾਂ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਸਮੱਗਰੀ ਨਾਲ ਸਜਾਓ।

ਗਰੁੱਪ ਗਤੀਵਿਧੀ

- 3-4 ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਦੇ ਗਰੁੱਪ ਬਣਾਓ।
- ਇੱਕ ਚੁਣੇ ਸਵਾਦ ਤੋਂ ਨਵਰਾਸਾ.
- ਆਪਣੇ ਸਥਾਨਕ ਸਭਿਆਚਾਰ ਤੋਂ ਡਿਜ਼ਾਈਨਾਂ ਦੀ ਪਛਾਣ ਕਰੋ।
- ਇਸ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਮਾਸਕ ਬਣਾਓ ਸਵਾਦ (ਭਾਵਨਾ) ਤੁਹਾਡੇ ਸਥਾਨਕ ਸੱਭਿਆਚਾਰਕ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਨਾਲ।

ਨੋਟ: ਤੁਸੀਂ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ -

- ਗੱਤੇ ਦਾ ਪੂਰਾ ਮਾਸਕ।
- ਗੁਬਾਰੇ ਨਾਲ ਪੇਪਰ ਮਾਸਕ।

ਉਦਾਹਰਨਾਂ

ਸਭਿਆਚਾਰ: ਇਸ ਦਾ ਕਬਾਇਲੀ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਹੈ ਅਤੇ ਵਾਰਲੀ ਮਹਾਰਾਸ਼ਟਰ ਤੋਂ ਕਲਾ।

ਭਾਵਨਾ: ਭੁੱਖ ਅਤੇ ਅੱਖਾਂ ਦਾ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਇੱਕ ਗੁੱਸੇ ਵਾਲੀ ਭਾਵਨਾ (ਰਾਊਂਦਰਾ) ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ।



ਇੱਥੇ ਕੁਝ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ -

ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦਿਖਾਓ



ਖੁਸ਼ੀ



ਗੁੱਸਾ

ਸੱਭਿਆਚਾਰ ਦਿਖਾਓ



ਪੁਰੂਲੀਆ ਛੂ (ਪੱਛਮੀ ਬੰਗਾਲ)



ਚਾਮ (ਲੱਦਾਖ)





ਅਧਿਆਇ ੧੭
ਆਓ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰੀਏ

ਤਕਨੀਕੀ ਪੜਾਅ ੧

ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ,
ਮੇਕਅੱਪ ਇੱਕ ਕਹਾਣੀ ਬੁਣਦਾ ਹੈ,
ਚਿਹਰਿਆਂ 'ਤੇ ਬਰਸ਼ ਸਟਰੋਕ,
ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦਾ ਪਰਦਾਫਾਸ਼ ਹੋਣਾ ਤੈਅ ਹੈ।
ਪਹਿਰਾਵੇ, ਇੱਕ ਕੈਨਵਸ ਲਈ
ਚਮਕਣ ਲਈ ਪਾਤਰ,
ਸਟੇਜ 'ਤੇ, ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਇਕਸਾਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ,
ਇੱਕ ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਸਿਮਫਨੀ ਬ੍ਰਹਮ।



0680CH17

ਤੁਹਾਡਾ ਚਿਹਰਾ ਪਹਿਲੀ ਚੀਜ਼ ਹੈ ਜੋ ਲੋਕ
ਤੁਹਾਡੇ ਬਾਰੇ ਧਿਆਨ ਦਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਲਈ, ਇੱਕ
ਅਭਿਨੇਤਾ ਲਈ, ਸਟੇਜ 'ਤੇ ਵਿਸ਼ਵਾਸਯੋਗ ਦਿਖਣ
ਲਈ, ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਜਿਸ ਚੀਜ਼ 'ਤੇ ਵਿਚਾਰ ਕਰਨਾ
ਪੈਂਦਾ ਹੈ ਉਹ ਹੈ ਮੇਕਅੱਪ।

ਮੇਕ-ਅੱਪ

ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਦੇਖਿਆ ਹੈ ਕਿ ਅਦਾਕਾਰਾਂ ਦੇ ਚਿਹਰੇ 'ਤੇ
ਰੰਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ? ਕੁਝ ਚੰਗੇ ਲੱਗਦੇ ਹਨ, ਕੁਝ ਡਰਾਉਣੇ
ਲੱਗਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਕੁਝ ਮਜ਼ਾਕੀਆ ਲੱਗਦੇ ਹਨ। ਮੇਕਅੱਪ
ਇਹੀ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ! ਇਹ ਸਭ ਉਨ੍ਹਾਂ ਭੂਮਿਕਾਵਾਂ ਦੇ
ਅਨੁਸਾਰ ਯੋਜਨਾਬੱਧ ਹੈ ਜੋ ਉਹ ਡਰਾਮਾ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ
ਵਿੱਚ ਨਿਭਾਉਂਦੇ ਹਨ ਜਿਸਦਾ ਉਹ ਹਿੱਸਾ ਹਨ। ਸਟੇਜ
'ਤੇ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਹਰੇਕ ਵਿਅਕਤੀ ਨੂੰ ਮੇਕ
ਪਾਉਣ ਦੀ ਲੋੜ ਹੁੰਦੀ ਹੈ-ਦੇ ਅੰਦਰp, ਲਿੰਗ, ਉਮਰ,
ਭਾਈਚਾਰੇ, ਆਦਿ ਦੀ ਪਰਵਾਹ ਕੀਤੇ ਬਿਨਾਂ।

ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਪੁੱਛਦੇ ਹੋ, ਪਰ ਕਿਉਂ? ਮੇਕਅੱਪ ਕਿਉਂ
ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ? ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਰੋਜ਼ਮਰਾ ਦੀ ਜ਼ਿੰਦਗੀ
ਵਿੱਚ ਮੇਕਅੱਪ ਨਹੀਂ ਕਰਦੇ। ਸਟੇਜ ਲਈ ਇਹ ਕਿਉਂ

ਪੇਸ਼ ਕੀਤੇ ਗਏ ਸੰਕਲਪ

- ਮੇਕਅੱਪ ਅਤੇ ਕਾਸਟਿਊਮ ਡਿਜ਼ਾਈਨ
- ਸਟੇਜ
- ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਲਿਖਣਾ

ਦ੍ਰਿਸ਼ ੩: ਥੀਏਟਰ ਪ੍ਰੋਡਕਸ਼ਨ

ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਫਲ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਵਿੱਚ, ਅਸੀਂ ਅਦਾਕਾਰਾਂ ਨੂੰ
ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰਦੇ ਵੇਖੇ ਅਤੇ ਪ੍ਰਸ਼ੰਸਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰੇ। ਪਰ
ਅਦਾਕਾਰਾਂ ਦੇ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦਾ ਪੂਰਾ ਪ੍ਰਭਾਵ ਪੈਣ ਲਈ
ਦਰਸ਼ਕ, ਕੇਸ਼ਿਸ਼ ਅਤੇ ਕੰਮ ਇਹ ਸਾਰੇ ਵਿਭਾਗ ਬਹੁਤ
ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹਨ। ਹੁਣ ਅਸੀਂ ਮੁੱਢਲੀਆਂ ਗੱਲਾਂ ਦੀ
ਪੜਚੋਲ ਕਰਨ ਜਾ ਰਹੇ ਹਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਵਿਭਾਗਾਂ ਦੇ -

- ਮੇਕ-ਅੱਪ
- ਕਾਸਟਿਊਮ ਡਿਜ਼ਾਈਨ
- ਸਟੇਜ ਲੇਆਉਟ



ਮੇਕਅੱਪ ਰੂਮ, ਜਿਸ ਨੂੰ ਗ੍ਰੀਨ ਰੂਮ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਚਮਕਦਾਰ, ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਰੋਸ਼ਨੀ ਵਾਲਾ ਅਤੇ ਹਵਾਦਾਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ

ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ?

ਇੱਥੇ ਤੁਹਾਡਾ ਜਵਾਬ ਹੈ -

1. **ਦ੍ਰਿਸ਼ਟੀਅਤੇ ਪ੍ਰੋਜੈਕਸ਼ਨ:** ਮੇਕਅੱਪ ਸਾਡੇ ਚਿਹਰੇ ਦੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਨੂੰ ਵਧਾਉਂਦਾ ਹੈ, ਇਹ ਸੁਨਿਸ਼ਚਿਤ ਕਰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਪ੍ਰਗਟਾਵੇ ਅਤੇ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਨੂੰ ਪੇਸ਼ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਇੱਥੋਂ ਤੱਕ ਕਿ ਦੂਰੀ ਤੋਂ ਵੀ।
2. **ਚਰਿੱਤਰ ਤਬਦੀਲੀ:** ਮੇਕਅੱਪ ਅਦਾਕਾਰਾਂ ਨੂੰ ਕਿਰਦਾਰਾਂ ਵਿੱਚ ਬਦਲਣ ਲਈ ਇੱਕ ਸ਼ਕਤੀਸ਼ਾਲੀ ਸਾਧਨ ਹੈ। ਇਹ ਕਲਾਕਾਰਾਂ ਨੂੰ ਬੁੱਢੇ, ਜਵਾਨ ਦਿਖਣ ਜਾਂ ਭੂਮਿਕਾ ਲਈ ਲੋੜੀਂਦੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਨੂੰ ਅਪਣਾਉਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦਾ ਹੈ, ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੀ ਸਮੁੱਚੀ ਪ੍ਰਮਾਣਿਕਤਾ ਨੂੰ ਵਧਾਉਂਦਾ ਹੈ।
3. **ਚਿਹਰੇ ਦੇ ਭਾਵਾਂ ਨੂੰ ਉਜਾਗਰ ਕਰਨਾ:** ਮੇਕਅੱਪ ਅੱਖਾਂ ਅਤੇ ਮੂੰਹ ਵਰਗੀਆਂ ਮੁੱਖ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ 'ਤੇ ਜ਼ੋਰ ਦੇਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਜੋ ਸੂਖਮ ਬਾਰੀਕੀਆਂ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਨੂੰ ਦਿਖਾਈ ਦੇਣ।
4. **ਸਟੇਜ ਲਾਈਟਿੰਗ ਨਾਲ ਸਦਭਾਵਨਾ:** ਸਟੇਜ ਲਾਈਟਾਂ ਤੀਬਰ ਹੋ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ ਅਤੇ ਕੁਦਰਤੀ ਚਮੜੀ ਦੀਆਂ ਟੋਨਾਂ ਨੂੰ ਵਿਗਾੜ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ। ਮੇਕਅੱਪ ਨੂੰ ਸੰਤੁਲਨ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਲਾਗੂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਜਿਸ ਨਾਲ ਅਦਾਕਾਰਾਂ ਨੂੰ ਸਟੇਜ ਲਾਈਟਾਂ ਦੇ ਹੇਠਾਂ ਧੋਤੇ ਹੋਏ ਜਾਂ ਬਹੁਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹਨੇਰਾ ਦਿਖਾਈ ਦੇਣ ਤੋਂ ਰੋਕਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
5. **ਇਤਿਹਾਸਕ ਅਤੇ ਨਾਟਕੀ ਸ਼ੈਲੀਆਂ:**

ਨਾਟਕ ਦੀ ਸੈਟਿੰਗ ਜਾਂ ਸ਼ੈਲੀ 'ਤੇ ਨਿਰਭਰ ਕਰਦੇ ਹੋਏ, ਸ਼ੈਲੀਆਂ ਨੂੰ ਕੈਪਚਰ ਕਰਨ ਲਈ ਮੇਕ-ਅੱਪ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਅਦਾਕਾਰਾਂ ਨੂੰ ਨਿਰਦੇਸ਼ਕ ਦੁਆਰਾ ਕਲਪਨਾ ਕੀਤੇ ਗਏ ਖਾਸ ਸਮੇਂ ਦੀ ਮਿਆਦ, ਸਭਿਆਚਾਰਾਂ ਜਾਂ ਕਲਪਨਾ ਸੰਸਾਰ ਵਿੱਚ ਫਿੱਟ ਹੋਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।

ਸੰਖੇਪ ਵਿੱਚ, ਸਟੇਜ ਅਦਾਕਾਰਾਂ ਲਈ ਮੇਕਅੱਪ ਸਿਰਫ 'ਚੰਗੇ ਦਿਖਣ' ਜਾਂ ਸੁਹਜ ਸ਼ਾਸਤਰ ਬਾਰੇ ਨਹੀਂ ਹੈ। ਇਹ ਇੱਕ ਵਿਹਾਰਕ ਅਤੇ ਕਲਾਤਮਕ ਹੈ ਲੋੜ, ਕਿਉਂਕਿ ਇਹ ਇੱਕ ਨਾਟਕੀ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੀ ਸਫਲਤਾ ਵਿੱਚ ਮਹੱਤਵਪੂਰਣ ਯੋਗਦਾਨ ਪਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਅਦਾਕਾਰਾਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਢੰਗ ਨਾਲ ਸੰਚਾਰ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ, ਪਾਤਰਾਂ ਦੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਚਿੱਤਰਨੂੰ ਵਧਾਉਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਉਤਪਾਦਨ ਦੇ ਸਮੁੱਚੇ ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਪ੍ਰਭਾਵ ਵਿੱਚ ਯੋਗਦਾਨ ਪਾਉਂਦਾ ਹੈ।

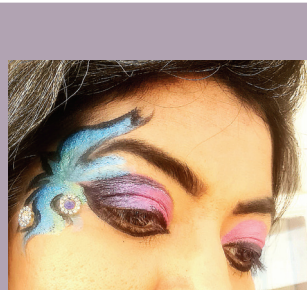
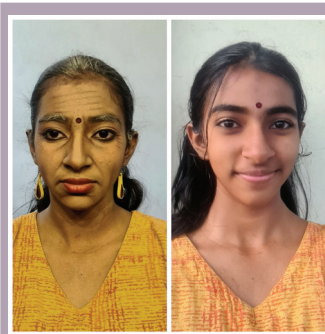
ਨਾਟਕ ਅਤੇ ਭੂਮਿਕਾ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ, ਮੇਕਅੱਪ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।

- **ਸਿੱਧਾ ਮੇਕਅੱਪ:** ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਦੀ ਸਧਾਰਣ, ਬੁਨਿਆਦੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ।
- **ਚਰਿੱਤਰ ਮੇਕ-ਅੱਪ:** ਉਮਰ, ਪੇਸ਼ੇ, ਸ਼ਖਸੀਅਤ ਅਤੇ ਸਥਿਤੀ ਦੇ ਤੱਤ ਦਿਖਾਏ ਗਏ ਹਨ।
- **ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਪ੍ਰਭਾਵ:** ਜ਼ਖਮਾਂ, ਦਾਗਾਂ ਜਾਂ ਸੀਰਾਂ ਵਰਗੀਆਂ ਵਾਧੂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਨੂੰ ਜੋੜਨਾ।
- **ਕਲਪਨਾ ਜਾਂ ਅਮੂਰਤ ਮੇਕਅੱਪ:** ਅਸਾਧਾਰਣ ਰੰਗਾਂ ਵਾਲੇ ਵਿਲੱਖਣ, ਅਣਜਾਣ ਪਾਤਰਾਂ ਨੂੰ ਬਣਾਉਣਾ।
- **ਮਾਈਮ ਜਾਂ ਪੈਂਟਰਨ ਮੇਕ-ਅੱਪ:** ਇੱਕ

ਪਛਾਣੇ ਅਤੇ ਲਿਖੇ ਮੇਕ-ਅੱਪ ਦੀ
ਕਿਸਮ ਉਪਰੋਕਤ ਵਰਣਨ ਦੇ
ਅਧਾਰ ਤੇ

ਬੇਲਡ, ਦਿਲਚਸਪ ਚਿਹਰਾ ਢੱਕਦਾ ਹੈ ਜੋ
ਆਮ ਤੌਰ 'ਤੇ ਨਿਰਪੱਖ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਚਿਹਰਾ ਪਹਿਲੀ ਚੀਜ਼ ਹੈ ਜੋ ਲੋਕ ਧਿਆਨ ਦਿੰਦੇ ਹਨ।



ਅਗਲੀ ਸਭ ਤੋਂ ਮਹੱਤਵਪੂਰਣ
ਚੀਜ਼, ਕੱਪੜੇ ਅਤੇ ਉਪਕਰਣ ਹਨ।
ਕਿਸੇ ਵਿਅਕਤੀ ਦੇ ਚਰਿੱਤਰ ਨੂੰ
ਉਸ ਦੇ ਪਹਿਨਣ ਵਾਲੇ ਕੱਪੜਿਆਂ
ਦੀ ਕਿਸਮ ਦੁਆਰਾ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ
ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ, ਸਟੇਜ
'ਤੇ ਕਿਰਦਾਰਾਂ ਲਈ, ਜੋ ਬਹੁਤ
ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹੈ ਉਹ ਇਹ ਹੈ-

**ਕਾਸਟਿਊਮ (ਕੱਪੜੇ)
ਡਿਜ਼ਾਈਨ**

ਅਸੀਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਮੌਕਿਆਂ 'ਤੇ
ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਕੱਪੜੇ
ਪਹਿਨਦੇ ਹਾਂ। ਤੁਸੀਂ ਘਰ ਵਿੱਚ ਜੋ
ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨਦੇ ਹੋ ਉਹ ਸਕੂਲ
ਦੀ ਵਰਦੀ ਤੋਂ ਵੱਖਰੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ, ਪਿੰਡ ਦੇ ਤਿਉਹਾਰ
ਦੌਰਾਨ ਤੁਸੀਂ ਮੰਦਰ ਵਿੱਚ ਜੋ
ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨਦੇ ਹੋ ਉਹ ਤੁਹਾਡੇ

ਰਾਤ ਦੇ ਕੱਪੜਿਆਂ ਤੋਂ ਵੱਖਰੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਠੀਕ ਹੈ?
ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ, ਇੱਕ ਅਭਿਨੇਤਾ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਰਦਾਰਾਂ

ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਣ ਲਈ ਵੱਖੇ ਵੱਖਰੇ ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨਦਾ
ਹੈ। ਇਹ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਨੂੰ ਕਿਰਦਾਰ ਨੂੰ ਪਛਾਣਨ ਅਤੇ
ਸੰਬੰਧਿਤ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਜਦੋਂ ਕਿ ਚੁਣਨ ਲਈ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ
ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਅਤੇ ਵਿਕਲਪ ਹਨ, ਕੋਈ ਇਹ ਫੈਸਲਾ
ਕਿਵੇਂ ਕਰਨਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਕਿਰਦਾਰ ਲਈ ਕੀ
ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ? ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲਈ ਇੱਥੇ ਕੁਝ ਨੁਕਤੇ
ਹਨ - ਪਹਿਰਾਵੇ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ
ਤਿਆਰ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ:

- **ਲਿੰਗ:** ਮਰਦਾਂ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ ਲਈ ਕੱਪੜੇ ਵੱਖਰੇ
ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
- **ਕਿਰਦਾਰ ਦੀ ਉਮਰ:** ਲੋਕ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਉਮਰਾਂ
ਵਿੱਚ ਵੱਖਰੇ ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨਦੇ ਹਨ।
- **ਨਾਟਕ ਦੀ ਟਾਈਮਲਾਈਨ:** ਫੈਸ਼ਨ ਇੱਕ
ਸਭਿਆਚਾਰ ਵਿਕਸਤ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਬਦਲਦਾ ਹੈ
ਜਿਵੇਂ-ਜਿਵੇਂ ਸਮਾਂ ਅੱਗੇ ਵਧਦਾ ਹੈ। (ਮਹਾਰਾਜਾ
ਸ਼ਿਵਾਜੀ ਦੇ ਸਮੇਂ ਜੀਨਸ ਅਤੇ ਪੈਂਟ ਮੌਜੂਦ
ਨਹੀਂ ਸਨ।
- **ਕਹਾਣੀ ਦੀ ਭੂਗੋਲਿਕ ਸਥਿਤੀ:** ਸਭਿਆਚਾਰਾਂ
ਅਤੇ ਦੇਸ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਅੰਤਰ। (ਕਰਨਾਟਕ ਦੇ
ਰਵਾਇਤੀ ਕੱਪੜੇ ਬੰਗਾਲ ਨਾਲੋਂ ਵੱਖਰੇ ਹਨ)।
- **ਕਿਰਦਾਰ ਦਾ ਕਿੱਤਾ:** ਇੱਕ ਪੁਲਿਸ, ਇੱਕ
ਵਕੀਲ ਅਤੇ ਇੱਕ ਡਾਕਟਰ।
- **ਕਿਰਦਾਰ ਦੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ:** ਪਹਿਨਣ
ਵਾਲਾ ਵਿਅਕਤੀ ਖਰਾਬ ਕੱਪੜੇ ਅਤੇ ਸਾਫ਼-



ਸੁਥਰੇ ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨੇ ਹੋਏ।

ਇਹਨਾਂ ਸਾਰੇ ਤੱਤਾਂ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਕਿਵੇਂ ਲਿਆਂਦਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ:

ਕੱਪੜਾ ਜਾਂ ਸਮੱਗਰੀ: ਸਮੇਂ ਦੀ ਮਿਆਦ ਅਤੇ ਭੂਗੋਲਿਕ ਸਥਿਤੀ ਨਾਲ ਮੇਲ ਖਾਂਦਾ ਹੈ। (ਪ੍ਰਾਚੀਨ ਭਾਰਤ ਦੇ ਹਿਮਾਲਿਆ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਕਹਾਣੀ ਲਈ ਸਿੰਥੈਟਿਕ ਸ਼ਿਫਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨਾ ਸੰਭਵ ਨਹੀਂ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਸ਼ਿਫਨ ਪ੍ਰਾਚੀਨ ਭਾਰਤ ਵਿੱਚ ਮੌਜੂਦ ਨਹੀਂ ਸੀ ਅਤੇ ਇਹ ਹਿਮਾਲਿਆ ਦੇ ਠੰਡੇ ਮੌਸਮ ਦੇ ਅਨੁਕੂਲ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗਾ)।

ਰੰਗ: ਉਹ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦੀ ਨੁਮਾਇੰਦਗੀ ਕਰਦੇ ਹਨ ਜਿਵੇਂ ਕਿ:

- ਸਮਾਂ ਮਿਆਦ (ਨਿਓਨ ਬਲੂ ਨੂੰ ਤਰਜੀਹੀ ਤੌਰ 'ਤੇ ਕਿਸੇ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਲਈ ਨਹੀਂ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ

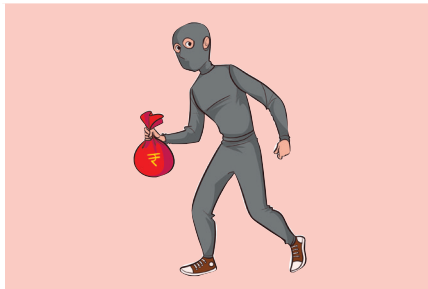
ਵੈਦਿਕ ਮਿਆਦ)।

- ਚਰਿੱਤਰ ਦਾ ਹਰ ਰੰਗ ਇੱਕ ਅਰਥ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ। (ਨਕਾਰਾਤਮਕ ਕਿਰਦਾਰ ਦੇ ਕਾਲੇ ਰੰਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।)
- ਸੱਭਿਆਚਾਰਕ ਪਹਿਲੂ (ਲਾਲ ਰੰਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸੋਗ ਜਾਂ ਅੰਤਿਮ ਸੰਸਕਾਰ ਦੇ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਨਹੀਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ)।

ਪੈਟਰਨ ਅਤੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ: ਕੱਪੜਿਆਂ 'ਤੇ ਕੁਝ ਪੈਟਰਨ ਹਨ ਜੋ ਰਾਇਲਟੀ ਲਈ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਹਨ, ਕੁਝ ਕਬਾਇਲੀ ਸੱਭਿਆਚਾਰ ਦੀ ਨੁਮਾਇੰਦਗੀ ਕਰਦੇ ਹਨ ਜਦੋਂ ਕਿ ਕੁਝ ਪੇਂਡੂ ਸੈਟਿੰਗ ਲਈ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਹਨ।

ਤਰੀਕੇ (ਸਟਾਈਲਿੰਗ): ਗਹਿਣੇ, ਤਾਜ ਵਰਗੇ ਉਪਕਰਣ, ਦੁਪੱਟਾ, ਬੈਲਟਾਂ, ਬੈਗ, ਆਈਵੇਅਰ।

ਹੇਠਾਂ ਲਿਖੇ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਪਹਿਰਾਵੇ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ ਕਿਰਦਾਰ ਬਾਰੇ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ





ਉਦਾਹਰਨ

ਗਤੀਵਿਧੀ - ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰਦੇ ਹੋ।

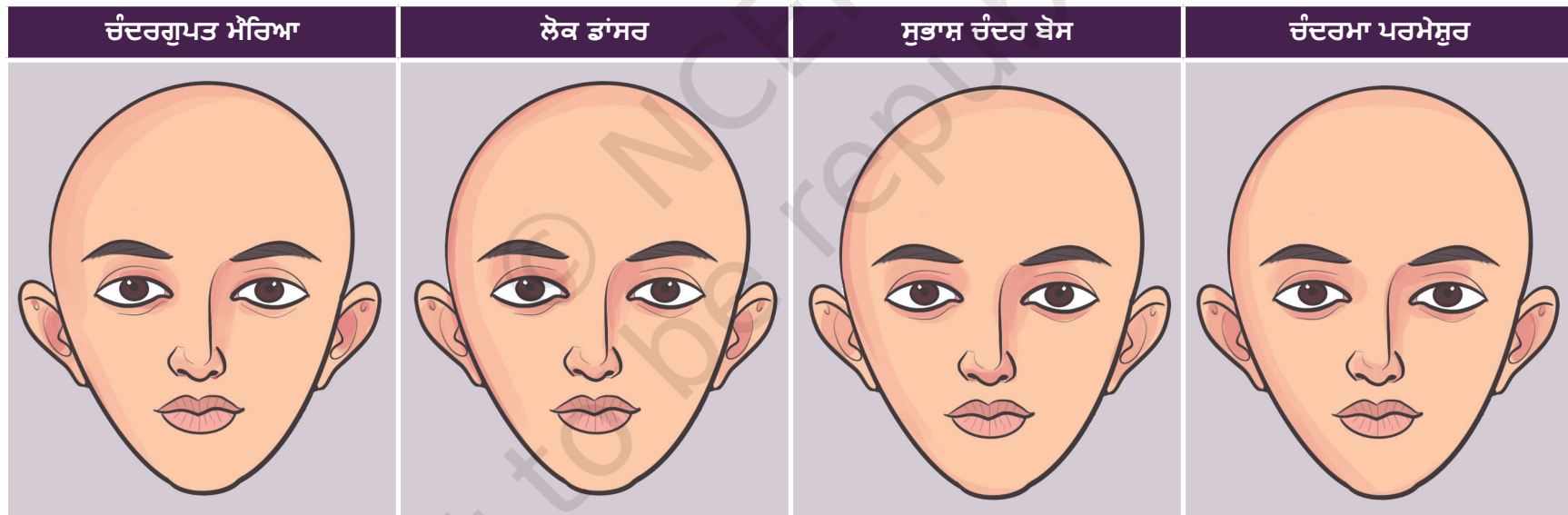
ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦਾ ਪਹਿਲਾ ਕਦਮ ਯੋਜਨਾਬੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਡਰਾਈਂਗ ਰਾਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

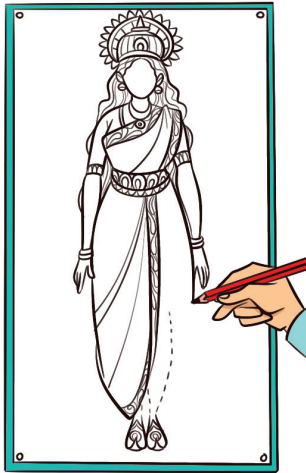
1. **ਮੇਕ-ਅੱਪ ਯੋਜਨਾ:** ਹੇਠਾਂ ਕਿਰਦਾਰ ਲਿਆਉਣ ਲਈ ਲੋੜੀਂਦੇ ਮੇਕਅੱਪ ਨਾਲ ਵਾਲਾਂ ਅਤੇ ਸਿਰ ਦੇ ਗਿਅਰ ਨੂੰ ਖਿੱਚੋ। ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੀ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿੱਚ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ ਅਤੇ ਕਈ ਵਾਰ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਇਸ ਨੂੰ ਜਿੰਨਾ ਸੰਭਵ ਹੋ ਸਕੇ ਰਚਨਾਤਮਕ ਅਤੇ ਦਿਲਚਸਪ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਸੁਤੰਤਰ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰੋ।

ਕ੍ਰਾਊਨ, ਹੈਂਡ ਗਿਅਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ, ਚੁਰੇ, ਹੇਅਰ ਸਟਾਈਲ, ਆਦਿ। ਇਹ ਸੁਨਿਸ਼ਚਿਤ ਕਰੋ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਅਜਿਹੇ ਵਿਅਕਤੀ ਦੇ ਕਿਰਦਾਰ ਵਾਂਗ ਬਣਾਉਂਦੇ ਹੋ ਜੋ ਅਸਲ ਵਿੱਚ ਮੌਜੂਦ ਸੀ (ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਗਾਂਧੀ ਜੀ, ਸੁਭਾਸ਼ ਚੰਦਰ ਬੋਸ, ਆਦਿ)। ਇਸ ਨੂੰ ਜਿੰਨਾ ਸੰਭਵ ਹੋ ਸਕੇ ਸਰਲ ਪਰ ਸਟੀਕ ਰੱਖੋ।

2. **ਕਾਸਟਿੰਗ ਡਿਜ਼ਾਈਨ:** ਹੁਣ ਅਸੀਂ ਉਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਪਹਿਰਾਵੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰਨ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼





ਉਦਾਹਰਨ

ਕਰਾਂਗੇ!
ਉਹੀ ਕਿਰਦਾਰ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਲਈ ਤੁਸੀਂ ਮੇਕਅੱਪ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕੀਤਾ ਸੀ, ਹੁਣ ਪਹਿਰਾਵੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰੋ!
ਸਮੇਂ ਦੀ ਮਿਆਦ, ਕੰਮ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰਤੀ, ਰੰਗਾਂ ਅਤੇ ਹੋਰ ਵੇਰਵਿਆਂ ਨੂੰ ਧਿਆਨ ਵਿੱਚ ਰੱਖੋ। ਤੁਸੀਂ ਜਾਂ ਤਾਂ ਕੱਪੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਖਿੱਚ ਸਕਦੇ ਹੋ ਜਾਂ ਪੇਸਟ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਤਸਵੀਰ ਵਿੱਚ ਦਿਖਾਇਆ ਗਿਆ ਹੈ।

ਇਸ ਲਈ, ਪਹਿਰਾਵੇ ਪਹਿਨੇ ਹੋਏ ਹਨ, ਮੇਕਅੱਪ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ, ਪਰ, ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਨੂੰ ਕਿੱਥੇ ਸਟੇਜ



ਚੰਦਰਗੁਪਤ ਮੌਰਿਆ	ਲੋਕ ਡਾਂਸਰ	ਸੁਭਾਸ਼ ਚੰਦਰ ਬੋਸ	ਚੰਦਰਮਾ ਪਰਮੇਸੁਰ

ਕਰਦੇ ਹੋ?

ਜਵਾਬ ਸਵਾਲ ਵਿੱਚ ਹੀ ਹੈ!

ਇੱਕ ਸਟੇਜ 'ਤੇ'

ਇੱਕ ਸਟੇਜ ਉਹ ਜਗ੍ਹਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿੱਥੇ ਤੁਸੀਂ ਇੱਕ ਨਾਟਕ ਪੇਸ਼ ਕਰਦੇ ਹੋ। ਇੱਥੇ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਪੜਾਅ ਹਨ ਜੋ ਅਸੀਂ ਥੀਏਟਰ ਦੇ ਇਤਿਹਾਸ ਵਿੱਚ ਦੇਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਭਾਰਤੀ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋ ਕੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਥਾਵਾਂ 'ਤੇ ਨਾਟਕਾਂ ਦਾ ਮੰਚਨ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ ਨਾਟਯਗ੍ਰਹਿਯੂਨਾਨੀ 'ਥੀਟ੍ਰੇਨਗਲੇਬ ਥੀਏਟਰ (ਮਹਿਲ ਵਰਗੀ ਸੈਟਿੰਗ ਵਿੱਚ), ਸੜਕਾਂ ਅਤੇ ਅੰਤ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰੇਸ਼ੀਨੀਅਮ ਨਾਂ ਦੇ ਆਧੁਨਿਕ ਇਨਡੋਰ ਆਡੀਟੋਰੀਅਮ ਤੱਕ। ਪ੍ਰੇਸ਼ੀਨੀਅਮ ਅੱਜ ਦੇ ਸ਼ੋਅ ਵਿੱਚ ਸਭ ਤੋਂ ਪ੍ਰਸਿੱਧ ਅਤੇ ਆਮ ਤੌਰ 'ਤੇ ਵਰਤੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਬਣਤਰ ਹੈ।

ਪ੍ਰੇਸ਼ੀਨੀਅਮ

ਪ੍ਰੇਸ਼ੀਨੀਅਮ ਪੜਾਅ ਦੀ ਉਤਪਤੀ ਸਿੱਧੇ ਤੌਰ 'ਤੇ ਬਿਜਲੀ ਅਤੇ ਲਾਈਟ ਬਲਬਾਂ ਦੀਆਂ ਵਿਗਿਆਨਕ ਖੋਜਾਂ ਨਾਲ ਜੁੜੀ ਹੋਈ ਹੈ।

ਪਹਿਲਾਂ, ਜ਼ਿਆਦਾਤਰ ਨਾਟਕ ਜਾਂ ਤਾਂ ਦਿਨ ਦੇ ਸਮੇਂ ਹੁੰਦੇ ਸਨ ਜਦੋਂ ਸੂਰਜ ਦੀ ਰੋਸ਼ਨੀ ਸਟੇਜ ਨੂੰ ਰੋਸ਼ਨ ਕਰਦੀ ਸੀ ਜਾਂ ਰਾਤ ਨੂੰ, ਜਦੋਂ ਉਹ ਸਟੇਜ ਨੂੰ ਰੋਸ਼ਨ ਕਰਨ ਲਈ ਭਾਰੀ ਤੇਲ ਦੇ ਦੀਵੇ 'ਤੇ ਨਿਰਭਰ ਕਰਦੇ ਸਨ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਪੁਰਾਣੇ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ

ਸੀ। ਬਾਅਦ ਵਿੱਚ, ਬਿਜਲੀ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਅਤੇ ਲਾਈਟ ਬਲਬ, ਰੋਸ਼ਨੀ ਅਤੇ ਤੀਬਰਤਾ ਦੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਪਹਿਲੂਆਂ ਨੂੰ ਨਿਯੰਤਰਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਇਸ ਨੇ ਥੀਏਟਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਘਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਰਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੱਤੀ, ਜਿੱਥੇ ਨਾ ਤਾਂ ਗਰਮ ਧੁੱਪ, ਠੰਡੀਆਂ ਹਵਾਵਾਂ ਅਤੇ ਨਾ ਹੀ ਭਾਰੀ ਮੀਂਹ ਸ਼ੋਅ ਨੂੰ ਮੰਚਿਤ ਕਰਨ ਤੋਂ ਰੋਕ ਸਕਦਾ ਸੀ।

ਸਟੇਜ ਦੇ ਕੁਝ ਹਿੱਸੇ

ਸਾਈਡ ਵਿੰਗ: ਸਟੇਜ ਦੇ ਪਾਸੇ ਖੰਭਾਂ ਦੁਆਰਾ ਵੰਡੇ ਗਏ ਹਨ, ਜੋ ਅਦਾਕਾਰਾਂ ਨੂੰ ਸਟੇਜ ਤੋਂ ਐਂਟਰੀ ਲੈਣ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਨਿਕਲਣ ਵਿੱਚ ਸਹਾਇਤਾ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਐਪਰਨ: ਇਹ ਇੱਕ ਵਕਰਦਾਰ ਜਗ੍ਹਾ ਹੈ ਜੋ ਸਟੇਜ ਖੇਤਰ ਤੋਂ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਦੇ ਖੇਤਰ ਤੱਕ ਫੈਲੀ ਹੋਈ ਹੈ। ਇਹ ਜਗ੍ਹਾ ਆਮ ਤੌਰ 'ਤੇ ਪੈਰਾਂ ਦੇ ਮਾਈਕ ਅਤੇ ਪੈਰਾਂ ਦੀਆਂ ਲਾਈਟਾਂ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰੇਸ਼ੀਨੀਅਮ: ਪ੍ਰੇਸ਼ੀਨੀਅਮ ਉਹ ਫਰੇਮ ਜਾਂ ਆਰਕ ਹੈ ਜੋ ਪ੍ਰੇਸ਼ੀਨੀਅਮ ਥੀਏਟਰ ਵਿੱਚ ਸਟੇਜ ਨੂੰ ਘੇਰਦਾ ਹੈ।

ਸਾਈਕਲੋਰਾਮਾ: ਸਟੇਜ ਦੀ ਪਿਛਲੀ ਕੰਧ 'ਤੇ ਫੈਲਿਆ ਇੱਕ ਵੱਡਾ ਹਲਕਾ ਨੀਲਾ ਜਾਂ ਚਿੱਟਾ ਕੱਪੜਾ ਰੋਸ਼ਨੀ ਦੇ ਸਾਜ਼ੇ-ਸਾਮਾਨ ਨੂੰ ਪ੍ਰਤੀਬਿੰਬਤ ਕਰਨ ਅਤੇ ਅਕਾਸ਼, ਬੱਦਲਾਂ ਆਦਿ ਵਰਗੇ ਪ੍ਰਭਾਵ ਪੈਦਾ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਸੀ।

ਸਟੇਜ ਟ੍ਰਿਵੀਆ

ਸ਼ਬਦ 'ਥੀਏਟਰ' ਯੂਨਾਨੀ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਸਪੇਸ ਦੇ 'ਥੀਟ੍ਰੋਨ' ਨਾਮ ਤੋਂ ਪੈਦਾ ਹੋਇਆ।

ਸਰਗਰਮੀ

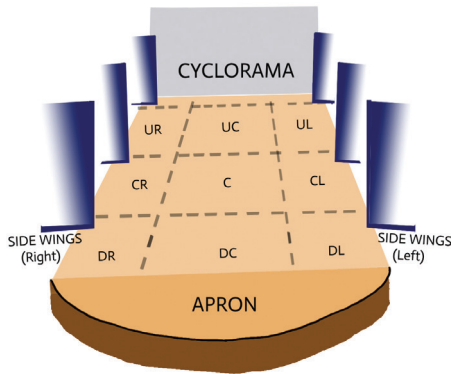
ਜੇ ਕੁਝ ਵੀ ਸਿੱਖਿਆ ਗਿਆ ਹੈ, ਉਸ ਨੂੰ ਇਕੱਠਾ ਕਰਨ ਲਈ, ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਕੰਮ ਕਰੋ -

1. ਆਪਣਾ ਮਨਪਸੰਦ ਚੁਣੇਈ ਕਹਾਣੀ।
2. ਆਪਣੇ ਦੋ ਮਨਪਸੰਦ ਪਾਤਰਾਂ ਦੀ ਪਛਾਣ ਕਰੋ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਲਈ ਪਹਿਰਾਵੇ ਅਤੇ ਮੇਕਅੱਪ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰੋ। (ਆਪਣਾ ਖੁਦ ਦਾ ਬਣਾਓ। ਉਸ ਕਹਾਣੀ ਦੀ ਕਿਤਾਬ ਤੋਂ ਕਾਪੀ ਨਾ ਕਰੋ ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਪੜ੍ਹੀ ਹੈ।)
3. ਤਸਵੀਰ ਵਿੱਚ ਦਿੱਤੇ ਅਨੁਸਾਰ ਸਾਈਡ ਖੰਭਾਂ ਵਾਲੇ ਸਟੇਜ ਦਾ ਇੱਕ ਗੱਤੇ ਦਾ ਮਾਡਲ ਬਣਾਓ।

(ਇਹ ਸਮੂਹਾਂ ਵਿੱਚ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ)।

4. ਸੈੱਟ ਅਤੇ ਜਾਇਦਾਦਾਂ (ਕੁਰਸੀਆਂ, ਮੇਜ਼ ਜਾਂ ਰੁੱਖ, ਝੌਂਪੜੀ, ਆਦਿ) ਰੱਖ ਕੇ ਯੋਜਨਾ ਬਣਾਓ ਕਿ ਸਟੇਜ 'ਤੇ ਇੱਕ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਕਿਵੇਂ ਪੇਸ਼ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਵਿਕਲਪਕ ਤੌਰ 'ਤੇ, ਇਸ ਦੀ ਇੱਕ ਡਰਾਇੰਗ ਆਪਣੀ ਕਿਤਾਬ ਵਿੱਚ ਬਣਾਓ।



ਸਟੇਜ ਦੇ ਕੁਝ ਹਿੱਸੇ

C—ਕੇਂਦਰ

CR - ਸੈਂਟਰ ਰਾਈਟ

CL - ਕੇਂਦਰ ਖੱਬਾ

UR - ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ

UC - ਅੱਪ ਸੈਂਟਰ

UL - ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ

DR - ਹੇਠਾਂ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ

DC - ਡਾਊਨ ਸੈਂਟਰ

DL — ਹੇਠਾਂ ਖੱਬੇ



ਇੱਕ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਕਹਾਣੀਕਾਰ ਦਾ ਬੁਰਸ਼ ਹੈ,
ਸ਼ਬਦਾਂ ਨਾਲ ਸੰਸਾਰ ਨੂੰ ਪੇਂਟ ਕਰਨਾ,
ਪਾਤਰਾਂ ਨੂੰ ਨੱਚਣ ਲਈ ਸੱਦਾ ਦੇਣਾ
ਅਤੇ ਉਹ ਜਾਦੂ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ ਜੋ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਨੂੰ
ਆਕਰਸ਼ਿਤ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਆਓ ਪਹਿਲਾਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਸ਼ਬਦਾਂ ਅਤੇ ਸ਼ਬਦਾਂ ਨੂੰ ਸਮਝਣ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰੀਏ ਜੋ ਆਮ ਤੌਰ 'ਤੇ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ - ਕਰਾਈ, ਨਾਟਕ, ਸਕ੍ਰਿਪਟ, ਸੰਵਾਦ. ਕੀ ਉਹ ਸਾਰੇ ਇੱਕੋ ਜਿਹੇ ਹਨ? ਨਹੀਂ!

ਡਰਾਮਾ ਇੱਕ ਕਹਾਣੀ ਹੈ ਜੋ ਇੱਕ ਲਾਈਵ ਫਾਰਮੈਟ ਵਿੱਚ ਦੱਸੀ ਜਾ ਰਹੀ ਹੈ। ਪਾਤਰ ਜੀਵਨ ਵਿੱਚ ਆਉਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਹਾਲਾਤ ਤੁਹਾਡੇ ਸਾਹਮਣੇ ਵਾਪਰਦੇ ਹਨ। ਪਰ ਜਦੋਂ ਇਹ ਇੱਕ ਸਕ੍ਰਿਪਟ (ਲਿਖਤੀ ਰੂਪ) ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਇਹ ਇੱਕ ਕਹਾਣੀ ਵਾਂਗ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ?

ਕਹਾਣੀ ਅਤੇ ਡਰਾਮਾ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਵਿੱਚ ਕੀ ਅੰਤਰ ਹੈ?

ਕਹਾਣੀ ਬਣਾਉਣ ਦੀਆਂ ਹਦਾਇਤਾਂ: ਹਰ ਕੋਈ ਇੱਕ ਚੱਕਰ ਵਿੱਚ ਬੈਠਦਾ ਹੈ (ਜੇ ਚੱਕਰ ਸੰਭਵ ਨਹੀਂ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਆਪਣੀਆਂ ਥਾਵਾਂ 'ਤੇ ਵੀ ਬੈਠ ਸਕਦਾ ਹੈ)। ਅਧਿਆਪਕ ਪਹਿਲੇ ਵਾਕ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਕਰੇਗਾ। ਤੁਹਾਡੇ ਵਿੱਚੋਂ ਹਰੇਕ ਇੱਕ ਕਹਾਣੀ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਇੱਕ ਲਾਈਨ ਜੋੜਦਾ ਹੈ। ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਸੁਣੋ ਕਿ ਆਖਰੀ ਵਾਕ ਕੀ ਸੀ। ਤੁਹਾਨੂੰ ਉੱਥੋਂ ਜਾਰੀ ਰੱਖਣਾ ਪਵੇਗਾ।

ਬੁਨਿਆਦੀ: ਤੁਹਾਡੇ ਵਿੱਚੋਂ ਹਰ ਕੋਈ ਇੱਕ ਲਾਈਨ ਦੱਸੇਗਾ ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਹਰ ਕਿਸੇ ਨੂੰ ਮੌਕਾ ਨਹੀਂ ਮਿਲਦਾ। ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਆਖਰੀ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਇਹ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਇਸ ਨੂੰ ਸਮਾਪਤ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਕੀ ਇਹ ਇੱਕ ਦਿਲਚਸਪ ਕਹਾਣੀ ਸੀ? ਤੁਹਾਨੂੰ ਕੀ ਲੱਗਦਾ ਹੈ ਕਿ ਇਹ ਬੇਰਿੰਗ ਕਿੱਥੇ ਹੋ ਗਿਆ? ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ ਕਿ ਕਹਾਣੀ ਕੀ ਹੈ? ਕੀ ਇਹ ਇੱਕ ਡਰਾਮਾ ਸਕਿਪਟ ਵਾਂਗ ਹੀ ਹੈ?

ਉਹ ਕਿਹੜੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਹਨ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਇੱਕ ਡਰਾਮਾ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਵਿੱਚ ਵੇਖਦੇ ਹੋ ਜੋ ਤੁਹਾਡੀ ਕਹਾਣੀ ਦੀ ਕਿਤਾਬ ਤੋਂ ਵੱਖਰੀ ਹੈ? ਕੁਝ ਅਜਿਹੇ ਨਾਮ ਦੱਸੋ ਜੋ ਵਿਲੱਖਣ ਹਨ।

The Tortoise and the Owl

The Tortoise and the Owl

Once upon a time, in a forest 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 wise owl. The owl had heard of that sound before for a whole lot of years. He waited and waited for a whole lot of years. One day, when he was leaving, they saw an owl!

[Scene 1: Kitchen - Day]

[Scene 1: Kitchen - Day]

(Three children, Ria, Aryan, and Kiaan, are sitting on the floor, eating. A woman, Aiji, is cooking traditional dishes in the background.)

Aiji: (to the children) Gadgets. Aiji, an elderly woman, is cooking traditional dishes in the background.

Aryan: Aiji... what boring dish are you making today?

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

Ria: (rolling eyes) Aiji, why do you always cook such old-fashioned things modern for a change?

Aiji: (defensive) It's not old-fashioned. It's like this anymore. It's our

ਇੱਕ ਕਹਾਣੀ ਘਟਨਾਵਾਂ, ਤਜਰਬਿਆਂ ਜਾਂ ਸਾਹਸਾਂ, ਅਸਲ ਜਾਂ ਕਾਲਪਨਿਕ ਦਾ ਇੱਕ ਬਿਰਤਾਂਤ ਜਾਂ ਲੇਖਾ ਹੈ ਜੋ ਇੱਕ ਢਾਂਚਾਗਤ ਜਾਂ ਸੁਮੇਲ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਪੇਸ਼ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਆਮ ਤੌਰ 'ਤੇ ਜੁੜੀਆਂ ਘਟਨਾਵਾਂ ਦੀ ਇੱਕ ਲੜੀ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜੋ ਸਮੇਂ ਦੇ ਨਾਲ ਸਾਹਮਣੇ ਆਉਂਦੀ ਹੈ, ਅਕਸਰ ਅਜਿਹੇ ਪਾਤਰਾਂ ਨੂੰ ਪੇਸ਼ ਕਰਦੀ ਹੈ ਜੋ ਚੁਣੌਤੀਆਂ ਦਾ ਸਾਹਮਣਾ ਕਰਦੇ ਹਨ, ਤਬਦੀਲੀਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਲੰਘਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਬਿਰਤਾਂਤ ਦੇ ਸਮੁੱਚੇ ਵਿਕਾਸ ਵਿੱਚ ਯੋਗਦਾਨ ਪਾਉਂਦੇ ਹਨ।

ਇੱਕ ਗੱਲਬਾਤ ਦੋ ਜਾਂ ਵਧੇਰੇ ਲੋਕਾਂ ਵਿਚਕਾਰ ਇੱਕ ਇੰਟਰਐਕਟਿਵ, ਜੁਬਾਨੀ ਅਦਾਨ-ਪ੍ਰਦਾਨ ਹੈ। ਇਹ ਇੱਕ ਸਮਾਜਿਕ ਅਤੇ ਸੰਚਾਰ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਹੈ ਜਿੱਥੇ ਭਾਗੀਦਾਰ ਬੋਲਣ ਅਤੇ ਸੁਣਨ ਵਿੱਚ ਵਾਰੀ-ਵਾਰੀ ਲੈਂਦੇ ਹਨ, ਇੱਕ ਸੰਵਾਦ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਆਮ, ਰਸਮੀ ਜਾਂ ਢਾਂਚਾਗਤ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਇੱਕ ਹੈਰਾਨੀਜਨਕ ਫਰਕ ਇਹ ਹੈ ਕਿ ਕਹਾਣੀ ਇੱਕ ਪੈਰਾ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਹੈ, ਜਦੋਂ ਕਿ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਵਿੱਚ 'ਗੱਲਬਾਤ' ਹੈ।

ਮੈਨੂੰ ਯਕੀਨ ਹੈ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਲੋਕਾਂ ਨੂੰ ਹਰ ਰੋਜ਼ ਗੱਲਬਾਤ ਕਰਦੇ ਵੇਖਦੇ ਜਾਂ ਸੁਣਦੇ ਹੋ। ਘਰ ਵਿੱਚ, ਸੜਕ 'ਤੇ, ਸਕੂਲਾਂ ਵਿੱਚ - ਹਰ ਜਗ੍ਹਾ। ਆਓ ਅਸੀਂ ਇੱਕ ਦੁਕਾਨਦਾਰ ਅਤੇ ਗਾਹਕ ਵਿਚਕਾਰ ਇੱਕ ਸਧਾਰਣ ਗੱਲਬਾਤ ਲਿਖਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰੀਏ। ਇਹ ਉਸ ਚੀਜ਼ ਤੋਂ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਦੇਖਿਆ ਹੈ ਜਾਂ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕਾਲਪਨਿਕ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਗਾਹਕ: _____

ਦੁਕਾਨਦਾਰ: _____

ਗਾਹਕ: _____

ਦੁਕਾਨਦਾਰ: _____

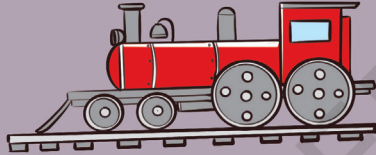
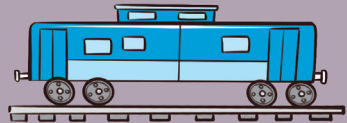
ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਗੱਲਬਾਤ ਜਾਰੀ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਆਪਣੀ ਨੋਟਬੁੱਕ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ। ਇਹ ਉਦੋਂ ਤੱਕ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਤੁਸੀਂ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ।



ਵਧਾਈਆਂ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੀ ਪਹਿਲੀ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਲਿਖੀ ਹੈ !

ਆਓ ਹੁਣ ਅਗਲੇ ਪੱਧਰ 'ਤੇ ਜਾਈਏ। ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਵੇਖਦੇ ਹੋ, ਤਾਂ ਜੋ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਤੁਸੀਂ ਲਿਖੀ ਹੈ ਉਹ ਉਸ ਡਰਾਮਾ ਤੋਂ ਵੱਖਰੀ ਹੈ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਦੇਖੀ ਹੈ ਜਾਂ ਜਿਸ ਕਹਾਣੀ ਨੂੰ ਤੁਸੀਂ ਸੁਣਿਆ ਹੈ। ਉਹ ਕਿਹੜੀ ਚੀਜ਼ ਹੈ ਜੋ ਗਾਇਬ ਹੈ?

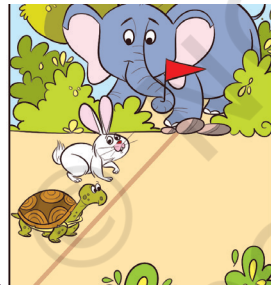
ਇਹ ਸਾਨੂੰ ਕਿਸੇ ਕਹਾਣੀ ਜਾਂ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਦੇ ਤਿੰਨ ਭਾਗਾਂ ਬਾਰੇ ਜਾਣਨ ਦਿੰਦਾ ਹੈ

ਸ਼ੁਰੂ	ਮੱਧ	ਅੰਤ
ਪਾਤਰ ਕੌਣ ਹਨ? ਕਿੱਥੇ ਅਤੇ ਕਦੇ? ਪਾਤਰ ਕੀ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹਨ?	ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਕੀ ਸਮੱਸਿਆ ਹੈ? ਪਾਤਰਾਂ ਦਾ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਉਹ ਇਸ 'ਤੇ ਕਿਵੇਂ ਪ੍ਰਤੀਕਿਰਿਆ ਦਿੰਦੇ ਹਨ?	ਕੀ ਸਮੱਸਿਆ ਹੱਲ ਹੋ ਗਈ ਹੈ? ਇਹ ਕਿਵੇਂ ਅਤੇ ਕੌਣ ਕਰਦਾ ਹੈ? ਸਿੱਟਾ ਕੀ ਹੈ?
		

ਟਕਰਾਅ ਕਹਾਣੀ ਦੇ ਅੰਦਰਲੇ ਪਾਤਰਾਂ ਜਾਂ ਤੱਤਾਂ ਵਿਚਕਾਰ ਸੰਘਰਸ਼ ਜਾਂ ਅਸਹਿਮਤੀ ਹੈ ਜੋ ਰੁਕਾਵਟਾਂ ਪੈਦਾ ਕਰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਕਹਾਣੀ ਨੂੰ ਅੱਗੇ ਲੈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

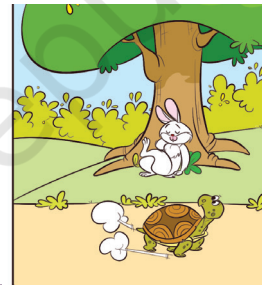
ਕਹਾਣੀ ਸੁਣਾਉਣ ਵਿੱਚ ਟਕਰਾਅ ਇੱਕ ਬੁਨਿਆਦੀ ਤੱਤ ਹੈ, ਕਿਉਂਕਿ ਇਹ ਚੁਣੌਤੀਆਂ, ਦੁਬਿਧਾਵਾਂ ਜਾਂ ਵਿਰੋਧੀ ਤਾਕਤਾਂ ਨੂੰ ਪੇਸ਼ ਕਰਦਾ ਹੈ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਪਾਤਰਾਂ ਨੂੰ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਇਹ ਤਣਾਅ ਦਿਲਚਸਪੀ ਬਣਾਉਣ, ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਨੂੰ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰਨ ਅਤੇ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਵਿੱਚ ਚਰਿੱਤਰ ਵਿਕਾਸ ਲਈ ਇੱਕ ਢਾਂਚਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਲਈ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ।



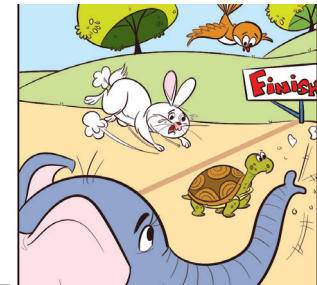
ਸ਼ੁਰੂ

ਖਰਗੋਸ਼ ਅਤੇ ਕੱਛੂ
ਇੱਕ ਦੌੜ ਵਿੱਚ



ਮੱਧ

ਖਰਗੋਸ਼ ਆਰਾਮ ਕਰਦਾ ਹੈ,
ਕੱਛੂ ਪਿੱਛੇ ਹਟ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।



ਅੰਤ

ਕੱਛੂ ਦੌੜ ਜਿੱਤਦਾ ਹੈ, ਹਰੇ
ਨਿਰਾਸ਼ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਜੇ ਤੁਸੀਂ 'ਮੱਧ' ਨੂੰ ਵੇਖਦੇ ਹੋ, ਤਾਂ ਅਸੀਂ 'ਸਮੱਸਿਆ' ਬਾਰੇ ਗੱਲ ਕਰਦੇ ਹਾਂ। ਇਹ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕਹਾਣੀ ਜਾਂ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਦਾ ਸਭ ਤੋਂ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹਿੱਸਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ - 'ਟਕਰਾਅ'।

ਇੱਥੇ ਇੱਕ ਉਦਾਹਰਣ ਹੈ ਕਿ ਇਸ ਪ੍ਰਸਿੱਧ ਕਹਾਣੀ ਵਿੱਚ ਟਕਰਾਅ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਵੇਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੋ ਅਸੀਂ ਸਾਰੇ ਜਾਣਦੇ ਹਾਂ - 'ਹਰੇ ਅਤੇ ਕੱਛੂ'।

ਉਦਾਹਰਨ 1 – ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਟਕਰਾਅ ਦੇ ਗੱਲਬਾਤ

ਗਾਹਕ: ਨਮਸਤੇ! ਮੈਂ ਆਪਣੀ ਭੈਣ ਦੇ ਜਨਮਦਿਨ ਲਈ ਚਾਕਲੇਟ ਚਾਹੁੰਦਾ ਹਾਂ।

ਦੁਕਾਨਦਾਰ: ਠੀਕ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਕਿਸ ਕਿਸਮ ਦੀ ਚਾਕਲੇਟ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ?

ਗਾਹਕ: ਮੇਰੀ ਭੈਣ ਨੂੰ ਵੈਨੀਲਾ ਸੁਆਦ ਵਾਲੀ ਚਾਕਲੇਟ ਪਸੰਦ ਹੈ।

ਦੁਕਾਨਦਾਰ: ਸਾਡੇ ਕੋਲ ਤਿੰਨ ਕਿਸਮਾਂ ਹਨ। ਸਾਦਾ ਵੈਨੀਲਾ, ਨਟਸ ਦੇ ਨਾਲ ਵੈਨੀਲਾ, ਅਤੇ ਇਸ ਵਿਚ ਵੈਨੀਲਾ ਅਤੇ ਚਾਕਲੇਟ ਵਾਲੇ ਵੇਰਵੇ।

ਗਾਹਕ: ਮੈਂ ਬਦਾਮਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਵੈਨੀਲਾ ਖਾਵਾਂਗਾ।

ਦੁਕਾਨਦਾਰ: ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਗਿਫਟ ਰੈਪਿੰਗ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ?

ਗਾਹਕ: ਹਾਂ ਕਿਰਪਾ ਕਰਕੇ।

ਦੁਕਾਨਦਾਰ: ਇੱਥੇ ਤੁਸੀਂ ਜਾਂਦੇ ਹੋ, ਗਿਫਟ ਪੇਪਰ ਵਿੱਚ ਲਪੇਟੀ ਚਾਕਲੇਟ! ਇਹ ਤੁਹਾਨੂੰ ਖਰਚ ਕਰੇਗਾ ` 40.

ਗਾਹਕ: ਇੱਥੇ ਪੈਸਾ ਹੈ। ਤੁਹਾਡਾ ਧੰਨਵਾਦ!



ਆਉ ਦੇਖੀਏ ਕਿ ਟਕਰਾਅ ਕਿਵੇਂ ਫਰਕ ਪਾਏਗਾ।

ਉਦਾਹਰਣ 2 - ਟਕਰਾਅ ਨਾਲ ਗੱਲਬਾਤ



ਗਾਹਕ: ਨਮਸਤੇ! ਮੈਂ ਆਪਣੀ ਭੈਣ ਦੇ ਜਨਮਦਿਨ ਲਈ ਚਾਕਲੇਟ ਚਾਹੁੰਦਾ ਹਾਂ।

ਦੁਕਾਨਦਾਰ: ਠੀਕ ਹੈ। ਕਿਸ ਕਿਸਮ ਦੀ ਚਾਕਲੇਟ?

ਗਾਹਕ: ਮੇਰੀ ਭੈਣ ਨੂੰ ਵੈਨੀਲਾ ਚਾਕਲੇਟ ਪਸੰਦ ਹੈ।

ਦੁਕਾਨਦਾਰ: ਮਾਫ਼ ਕਰਨਾ, ਸਾਡੇ ਕੋਲ ਤਿੰਨ ਹਨ ਕਿਸਮਾਂ, ਸਾਦਾ, ਸਟ੍ਰਾਬੇਰੀ ਅਤੇ ਕੈਰਮਲ।

ਗਾਹਕ: ਓਹ, ਪਰ ਮੇਰੀ ਭੈਣ ਵੈਨੀਲਾ ਪਸੰਦ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਠੀਕ ਹੈ। ਮੈਨੂੰ ਕੈਰਮਲ ਦਿਓ ਅਤੇ ਕਿਰਪਾ ਕਰਕੇ ਇਸਨੂੰ ਗਿਫਟ ਪੇਪਰ ਵਿੱਚ ਲਪੇਟੋ।

ਦੁਕਾਨਦਾਰ: ਓਹ, ਸਾਡੇ ਕੋਲ ਗਿਫਟ ਪੇਪਰ ਖਤਮ ਹੋ ਗਿਆ ਹੈ। ਕੀ ਮੈਂ ਇਸ ਨੂੰ ਬਕਾਇਦਾ ਭੂਰੇ ਕਾਗਜ਼ ਵਿੱਚ ਲਪੇਟ ਸਕਦਾ ਹਾਂ?

ਗਾਹਕ: ਇਹ ਸਹੀ ਨਹੀਂ ਹੈ। ਪਹਿਲਾਂ, ਤੁਹਾਡੇ ਕੋਲ ਉਹ ਚਾਕਲੇਟ ਨਹੀਂ ਸੀ ਜੋ ਮੈਂ ਚਾਹੁੰਦਾ ਸੀ, ਹੁਣ ਤੁਹਾਡੇ ਕੋਲ ਗਿਫਟ ਰੈਪ ਨਹੀਂ ਹੈ! ਮੈਂ ਦੂਜੀ ਦੁਕਾਨ 'ਤੇ ਜਾਵਾਂਗਾ। ਮੈਨੂੰ ਇੱਥੋਂ ਰੁਝ ਨਹੀਂ ਚਾਹੀਦਾ।

ਦੁਕਾਨਦਾਰ: ਸੁਣੋ!!! ਉਡੀਕ ਕਰੋ ... ਮੈਂ ਇਸ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਕਰਨ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਾਂਗਾ (ਫੋਨ ਚੁੱਕਦਾ ਹਾਂ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਨਾਲ ਗੱਲ ਕਰਦਾ ਹਾਂ)। ਚਿੰਤਾ ਨਾ ਕਰੋ। ਤੁਹਾਨੂੰ ਵੈਨੀਲਾ ਚਾਕਲੇਟ ਅਤੇ ਗਿਫਟ ਰੈਪ ਮਿਲ ਰਿਹਾ ਹੈ। ਮੈਂ ਇਸ ਨੂੰ ਸਾਡੇ ਸਟੋਰੇਜ ਤੋਂ ਤੁਹਾਡੇ ਲਈ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਰਿਹਾ ਹਾਂ। ਮੁਸੀਬਤ ਲਈ ਅਫਸੋਸ ਹੈ।

ਗਾਹਕ: ਕੋਈ ਸਮੱਸਿਆ ਨਹੀਂ। ਤੁਹਾਡਾ ਧੰਨਵਾਦ!

ਹੈ ਟਕਰਾਅ ਦੂਜੀ ਉਦਾਹਰਣ ਵਿੱਚ, ਤੁਸੀਂ ਪਹਿਲੀ ਉਦਾਹਰਣ ਵਿੱਚ ਵੇਖੀ ਗਈ ਬੇਰਿੰਗ ਗੱਲਬਾਤ ਵਿੱਚ ਕੁਝ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਅਤੇ ਡਰਾਮੇ ਨੂੰ ਜਗਾਇਆ? ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੀ ਪੂਰੀ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਨੂੰ ਦਿਲਚਸਪ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਹੁਣ, ਵਾਪਸ ਜਾਓ ਅਤੇ ਜਾਂਚ ਕਰੋ ਕਿ ਕੀ ਤੁਹਾਡੇ ਦੁਆਰਾ ਲਿਖੀ ਗਈ ਦੁਕਾਨਦਾਰ ਗੱਲਬਾਤ ਵਿੱਚ ਤੁਹਾਡਾ ਕੋਈ ਝਗੜਾ ਹੈ। ਕੀ ਕਹਾਣੀ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਤੁਹਾਡਾ ਵੀ ਕੋਈ ਟਕਰਾਅ ਸੀ? ਆਓ ਇਸ ਨੂੰ ਦੁਬਾਰਾ ਖੇਡੀਏ।

ਗਤੀਵਿਧੀ (ਕਲਾਸ ਵਿੱਚ - ਜਾਰੀ)

ਆਓ ਉਸੇ ਕਹਾਣੀ ਨਿਰਮਾਣ ਖੇਡ ਦਾ ਦੂਜਾ ਪੱਧਰ ਖੇਡੀਏ।

ਹਦਾਇਤਾਂ: ਹਰ ਕੋਈ ਇੱਕ ਚੱਕਰ ਵਿੱਚ ਬੈਠਦਾ ਹੈ (ਜੇ ਚੱਕਰ ਸੰਭਵ ਨਹੀਂ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਆਪਣੀਆਂ-ਆਪਣੀਆਂ ਥਾਵਾਂ 'ਤੇ ਬੈਠ ਸਕਦਾ ਹੈ)। ਅਧਿਆਪਕ ਪਹਿਲੇ ਵਾਕ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਕਰੇਗਾ। ਤੁਹਾਡੇ ਵਿੱਚੋਂ ਹਰੇਕ ਇੱਕ ਕਹਾਣੀ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਇੱਕ ਲਾਈਨ ਜੋੜਦਾ ਹੈ। ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਸੁਣੋ ਕਿ ਆਖਰੀ ਵਾਕ ਕੀ ਸੀ। ਤੁਹਾਨੂੰ ਉੱਥੋਂ ਜਾਰੀ ਰੱਖਣਾ ਪਵੇਗਾ।

ਕਹਾਣੀ ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਨ ਦੀ ਕਾਹਲੀ ਨਾ ਕਰੋ। ਕਹਾਣੀਆਂ ਨੂੰ ਦਿਲਚਸਪ ਅਤੇ ਗੁੰਝਲਦਾਰ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰੋ।

ਐਡਵਾਂਸਡ: ਬੇਤਰਤੀਬੇ ਵਾਕਾਂਸ਼ਾਂ ਨਾਲ ੧੦ - ੧੫ ਚਿੱਟਾਂ ਬਣਾਓ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ, 'ਨਾਇਕ ਭੁੱਲ ਜਾਂਦਾ ਹੈ' ਜਾਂ 'ਇਹ' ਕਿਰਦਾਰ ਬਹੁਤ ਭੁੱਖਾ ਹੈ' ਜਾਂ 'ਅਚਾਨਕ ਲਾਈਟਾਂ ਬੰਦ ਹੋ ਗਈਆਂ। ਇਹ ਇੱਕ 'ਟਵਿਸਟ-ਇਨ-ਦ-ਟੇਲ' ਜਾਂ ਵਧੇਰੇ ਪੇਸ਼ੇਵਰ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਲਿਆਉਣ ਲਈ ਹਨ, ਜਿਸ ਨੂੰ ਤੁਸੀਂ ਹੁਣ ਜਾਣਦੇ ਹੋ - ਇਹ 'ਟਕਰਾਅ' ਹਨ।

ਜਿਵੇਂ ਤੁਸੀਂ ਪਹਿਲਾਂ ਕੀਤਾ ਸੀ, ਕਹਾਣੀ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਵਾਕ ਦਾ ਯੋਗਦਾਨ ਪਾਓ। ਹਰ ਦਸ ਲਾਈਨਾਂ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਤੁਸੀਂ ਚਿੱਟ ਚੁਣਦੇ ਹੋ, ਕਹਾਣੀ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਮੋੜ ਆਉਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਤੁਹਾਨੂੰ ਕਹਾਣੀ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਸ਼ੁਰੂਆਤ-ਮੱਧ ਵੱਲ ਧਿਆਨ ਦਿਓ - ਅੰਤ। ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਆਖਰੀ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਟਕਰਾਅ ਨੂੰ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਸਿੱਟਾ ਕੱਢਣਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ।

ਇਸ ਗੇਮ ਨੂੰ ਜਿੰਨੀ ਵਾਰ ਚਾਹੇ ਖੇਡੋ। ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਕ੍ਰਮ ਨੂੰ ਬਦਲੋ। ਇਹ ਤੁਹਾਨੂੰ (ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ) ਕਹਾਣੀ ਦੇ ਪ੍ਰਵਾਹ, ਟਕਰਾਅ ਅਤੇ ਇਸ ਦੇ ਹੱਲ ਤੋਂ ਜਾਣੂ ਹੋਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰੇਗਾ। ਬੁਨਿਆਦੀ ਗੱਲਾਂ ਦੀ ਅਜਿਹੀ ਸਮਝ ਦੇ ਨਾਲ, ਤੁਸੀਂ ਹੁਣ ਕੁਝ ਗੰਭੀਰ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਲਿਖਣ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਆਪਣਾ ਖੁਦ ਦਾ ਨਾਟਕ ਲਿਖਣ ਲਈ ਇੱਥੇ ਸਧਾਰਣ ਕਦਮ ਹਨ! ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਆਪਣੀ ਕਿਤਾਬ ਵਿੱਚ ਤਿੰਨ ਭਾਗਾਂ ਬਾਰੇ ਨੋਟ ਬਣਾਓ -

ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰੋ ਸ਼ੁਰੂ	ਫਿਰ ਤੁਸੀਂ ਮੱਧ ਬਾਰੇ ਸੋਚ ਸਕਦੇ ਹੋ	ਅੰਤ ਵਿੱਚ, ਅੰਤ
ਪਾਤਰ ਕੌਣ ਹਨ (ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਨਾਮ, ਉਮਰ, ਕੰਮ, ਆਦਿ)? ਇਹ ਕਿੱਥੇ ਅਤੇ ਕਦੋਂ ਹੋ ਰਿਹਾ ਹੈ?	ਟਕਰਾਅ ਕੀ ਹੈ? ਇਸ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਪੇਸ਼ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? ਪਾਤਰ ਕੀ ਕਰਦੇ ਹਨ?	ਟਕਰਾਅ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਹੱਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? ਪਾਤਰਾਂ ਦਾ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਸਿੱਟਾ।
ਆਪਣੀ ਕਿਤਾਬ ਵਿੱਚ ਇਸ ਦੇ ਨਾਲ, ਤੁਸੀਂ ਗੱਲਬਾਤ ਲਿਖਣਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।		

ਸਾਡੇ ਸਮੇਂ ਦੇ ਪ੍ਰਸਿੱਧ ਲੇਖਕ (ਇੰਗ)	
ਕਹਾਣੀਆਂ ਜਾਂ ਨਾਵਲ (ਲੇਖਕ)	ਡਰਾਮਾ (ਨਾਟਕਕਾਰ)
ਸੁਧਾ ਮੂਰਤੀ ਆਰ.ਕੇ. ਨਾਰਾਇਣ ਰਸਕਿਨ ਬਾਂਡ	ਰਬਿੰਦਰਨਾਥ ਟਾਗੋਰ ਸ਼ੇਲ ਸਿਲਵਰਸਟੀਨ ਤਾਰੇ ਯਸ਼ਿਮਾ
ਦੂਜਿਆਂ ਨੂੰ ਪੜ੍ਹਨਾ ਕੰਮ ਪ੍ਰੇਰਣਾਦਾਇਕ ਹੈ ਅਤੇ ਤੁਹਾਡੇ ਕੰਮ ਲਈ ਵਿਚਾਰ ਦੇ ਸਕਦਾ ਹੈ।	

ਹਰ ਕਹਾਣੀ ਵਿੱਚ, ਤੁਸੀਂ ਪੜ੍ਹਦੇ ਹੋ ਜਾਂ ਇੱਕ
ਫਿਲਮ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਦੇਖਦੇ ਹੋ, ਕਹਾਣੀ ਦੇ ਤਿੰਨ ਹਿੱਸਿਆਂ
ਦੀ ਪਛਾਣ ਕਰਨ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰੋ: ਅਰੰਭ-ਮੱਧ-ਅੰਤ।

ਨਾਲ ਹੀ, ਇਹ ਵੀ ਪਤਾ ਕਰੋ ਕਿ ਕਿਸੇ ਟਕਰਾਅ ਨੂੰ
ਕਿਵੇਂ ਪੇਸ਼ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਹੱਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
ਵੇਰਵੇ ਲਿਖੋ -

ਫਿਲਮ ਜਾਂ ਸਟੋਰੀਬੁੱਕ ਦਾ ਨਾਮ	ਕਹਾਣੀ ਦੇ ਕੁਝ ਹਿੱਸੇ
_____	ਸ਼ੁਰੂ _____
_____	ਮੱਧ (ਟਕਰਾਅ) _____
_____	ਅੰਤ _____



ਲਿਖ ਦਿਓ! ਖੁਸ਼ੀ ਨਾਲ ਲਿਖਣਾ!

