



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।

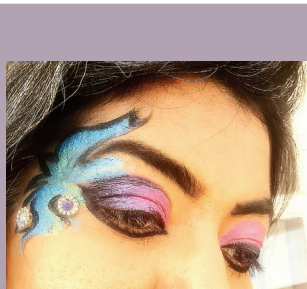
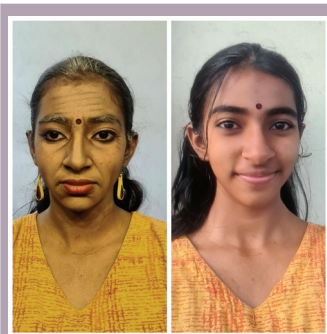
ਨਾਟਕ ਅਤੇ ਭੂਮਿਕਾ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ, ਮੇਕਅੱਪ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।

- **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

ਬੋਲਡ, 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

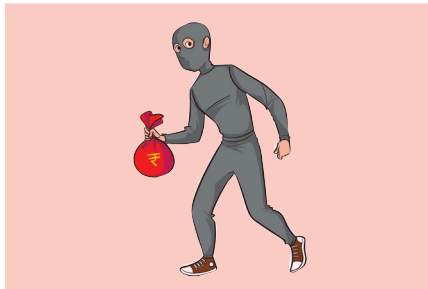
ਵੈਦਿਕ ਮਿਆਦ)।

- 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।

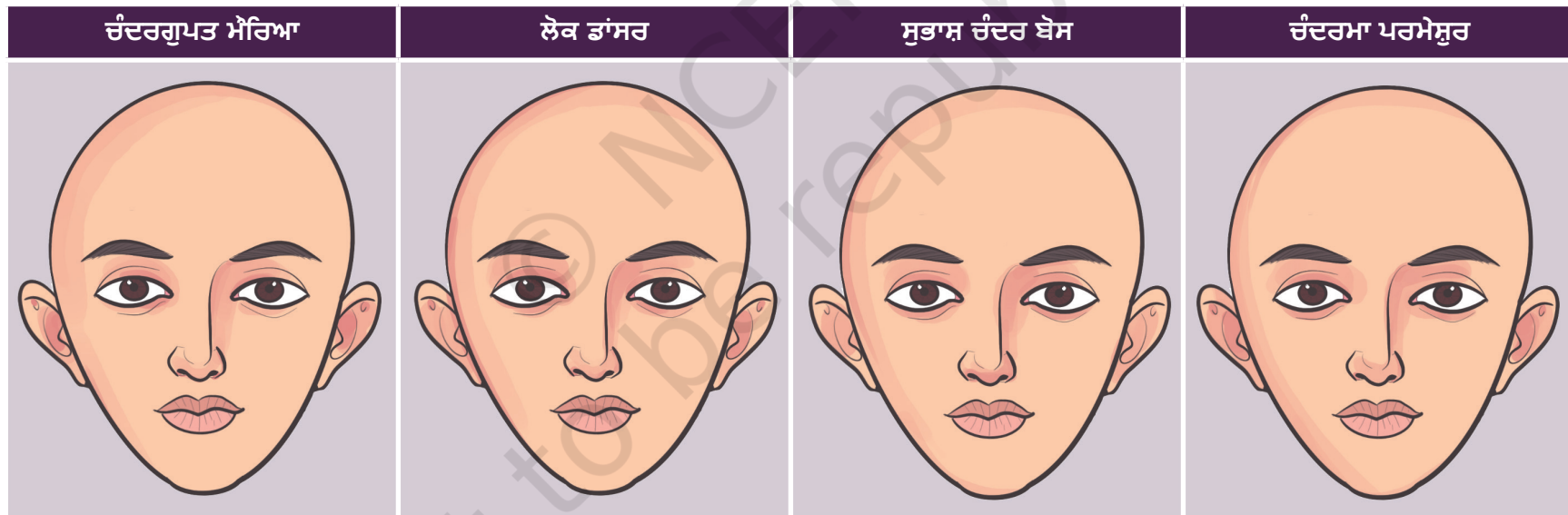
ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦਾ ਪਹਿਲਾ ਕਦਮ ਯੋਜਨਾਬੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਡਰਾਈਂਗ ਰਾਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

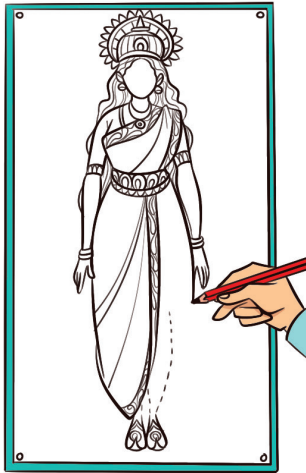
1. **ਮੇਕ-ਅੱਪ ਯੋਜਨਾ:** ਹੇਠਾਂ ਕਿਰਦਾਰ ਲਿਆਉਣ ਲਈ ਲੋੜੀਂਦੇ ਮੇਕਅੱਪ ਨਾਲ ਵਾਲਾਂ ਅਤੇ ਸਿਰ ਦੇ ਗਿਅਰ ਨੂੰ ਖਿੱਚੋ। ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੀ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿੱਚ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ ਅਤੇ ਕਈ ਵਾਰ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

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. **ਕਾਸਟਿਊਮ 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 'ਥੀਟ੍ਰੋਨਗਲੋਬ ਥੀਏਟਰ (ਮਹਿਲ ਵਰਗੀ ਸੈਟਿੰਗ ਵਿਚ), ਸੜਕਾਂ ਅਤੇ ਅੰਤ ਵਿਚ 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

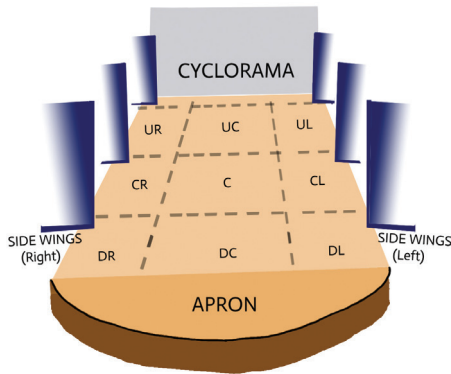
ਜੇ ਕੁਝ ਵੀ ਸਿੱਖਿਆ ਗਿਆ ਹੈ, ਉਸ ਨੂੰ ਇਕੱਠਾ ਕਰਨ ਲਈ, ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਕੰਮ ਕਰੋ -

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



ਦ੍ਰਿਸ਼ ੪: ਲਿਖਣਾ, ਅਧਿਕਾਰ

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।

ਇੱਕ ਚੰਗੀ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਹੋਣਾ ਇੱਕ ਸਫਲ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਵੱਲ
ਪਹਿਲਾ ਕਦਮ ਹੈ। ਜਿਵੇਂ ਕਿਸੇ ਇਮਾਰਤ ਦੀ ਨੀਂਹ
ਇੱਕ ਮਜ਼ਬੂਤ ਢਾਂਚਾ ਹੋਣ ਦਾ ਸਭ ਤੋਂ ਮਹੱਤਵਪੂਰਣ
ਪਹਿਲੂ ਹੈ, ਸਹੀ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਸਾਰੀ ਸਿਰਜਣਾਤਮਕਤਾ
ਅਤੇ ਪ੍ਰਤਿਭਾ ਨੂੰ ਵਧਣ ਲਈ ਸਹੀ ਅਧਾਰ ਬਣਾਉਂਦੀ
ਹੈ।

ਆਓ ਪਹਿਲਾਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਸ਼ਬਦਾਂ ਅਤੇ ਸ਼ਬਦਾਂ ਨੂੰ
ਸਮਝਣ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰੀਏ ਜੋ ਆਮ ਤੌਰ 'ਤੇ ਵਰਤੇ
ਜਾਂਦੇ ਹਨ - ਕਹਾਣੀ, 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?

ਗਤੀਵਿਧੀ (ਕਲਾਸ ਵਿੱਚ)

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।

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

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।

ਵਿਚਾਰ ਵਟਾਂਦਰੇ

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 ਸਕ੍ਰਿਪਟ 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।

ਇੱਕ ਕਹਾਣੀ

The Tortoise and the Owl

Once upon a time, in a forest far 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 weird
owl. Nobody had heard of that sound before. The owl had been
in the hollows of the tree for a long time. They waited and waited for a while.
One day it was. They waited and waited for a while. One day it was. They waited and waited for a while.

ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਗੱਲਬਾਤ

Scene 1: Kitchen - Day

(Three children, Ria, Aryan, and Kiaan, are sitting on the floor, watching Aji, an elderly woman, is cooking traditional dishes in a kitchen.)
Aryan: Aji... what boring dish are you making today?
Aji: (excitedly) I'm making Akki rotli with vegetables. You can eat it with ghee and coconut chutney.
Ria: (rolling eyes) Aji, why do you always cook such old-fashioned dishes? I want something modern for a change.
Kiaan: (sighs) Aji, why do you always cook such old-fashioned dishes? I want something modern for a change.

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: _____

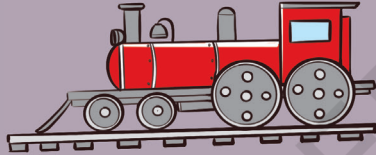
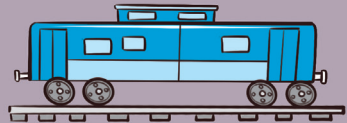
ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਗੱਲਬਾਤ ਜਾਰੀ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਆਪਣੀ ਨੋਟਬੁੱਕ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ। ਇਹ ਉਦੋਂ ਤੱਕ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਤੁਸੀਂ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ।



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?

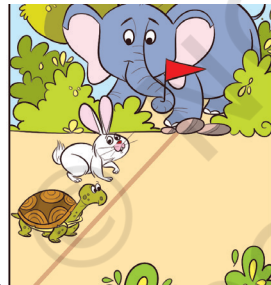
ਇਹ ਸਾਨੂੰ ਕਿਸੇ ਕਹਾਣੀ ਜਾਂ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਦੇ ਤਿੰਨ ਭਾਗਾਂ ਬਾਰੇ ਜਾਣਨ ਦਿੰਦਾ ਹੈ

ਸ਼ੁਰੂ	ਮੱਧ	ਅੰਤ
ਪਾਤਰ ਕੌਣ ਹਨ? ਕਿੱਥੇ ਅਤੇ ਕਦੋਂ? 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।

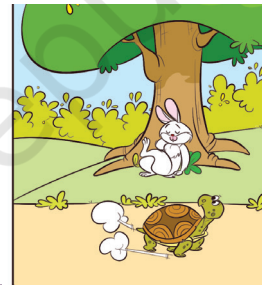
ਕਹਾਣੀ ਸੁਣਾਉਣ ਵਿੱਚ ਟਕਰਾਅ ਇੱਕ ਬੁਨਿਆਦੀ ਤੱਤ ਹੈ, ਕਿਉਂਕਿ ਇਹ ਚੁਣੌਤੀਆਂ, ਦੁਬਿਧਾਵਾਂ ਜਾਂ ਵਿਰੋਧੀ ਤਾਕਤਾਂ ਨੂੰ ਪੇਸ਼ ਕਰਦਾ ਹੈ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਪਾਤਰਾਂ ਨੂੰ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

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



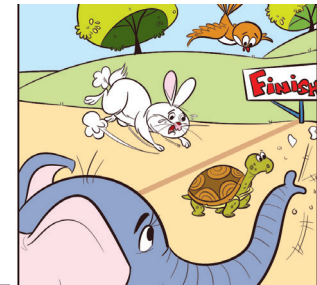
ਸ਼ੁਰੂ

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 ਪੇਪਰ 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 ਪੇਪਰ 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!

