



ਅਧਿਆਇ ੨੦ ਦ ਗ੍ਰੈਂਡ ਫਿਨਾਲੇ

ਇਹ ਉਹ ਸਭ ਕੁਝ ਇਕੱਠਾ ਕਰਨ ਦੀ ਇੱਕ ਮਜ਼ੇਦਾਰ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਹੈ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਇੱਕ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਵਿੱਚ ਸਿੱਖੀ ਹੈ। ਇਹ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਤੁਹਾਡੇ ਦੇਸ਼ਾਂ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਤੌਰ 'ਤੇ ਜਾਂ ਸਮੂਹ ਵਿੱਚ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਇਹ ਗਤੀਵਿਧੀ ਤੁਹਾਨੂੰ ਕਠਪੁਤਲੀ ਵੱਲ ਜਾਣ ਲਈ ਇੱਕ ਸਧਾਰਣ ਚਾਲ ਵੀ ਦਿੰਦੀ ਹੈ, ਜੋ ਤੁਸੀਂ



0680CH20

ਨਾਟਕ ਨਾ ਕਰਨ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਕਰਦੇ ਹੋ। ਇਸ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਕਲਾਸ ਵਿੱਚ ਪੇਸ਼ ਕਰੋ ਅਤੇ ਵਿਚਾਰ-ਵਟਾਂਦਰਾ ਕਰੋ।

੧. ਸਕ੍ਰਿਪਟ

ਇੱਕ ਭਾਵਨਾ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ, ਦੋ ਜਾਂ ਤਿੰਨ ਪਾਤਰਾਂ ਵਿਚਕਾਰ ਇੱਕ ਸਧਾਰਣ ਗੱਲਬਾਤ ਲਿਖੋ। ਇਹ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਓ ਕਿ ਗੱਲਬਾਤ ਵਿੱਚ ਮੁੱਖ ਤੌਰ 'ਤੇ ਉਹ ਭਾਵਨਾ ਹੋਵੇ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਚੁਣੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਨ: ਚੁਣੀ ਗਈ ਭਾਵਨਾ ਗੁੱਸਾ ਹੈ। ਮੁੱਖ ਕਿਰਦਾਰ ਥੋੜ੍ਹਾ ਜਿਹਾ ਸੁਭਾਅ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਦੋ ਦੇਸ਼ਾਂ ਇਸ ਬਾਰੇ ਵਿਚਾਰ-ਵਟਾਂਦਰਾ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ ਕਿ ਕਿਵੇਂ ਕਿਸੇ ਦਾ ਗੁੱਸਾ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਸਮੱਸਿਆਵਾਂ ਪੈਦਾ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਭਾਵਨਾ ਚੁਣਨਾ



ਪਾਤਰ ਚੁਣਨਾ



ਡਾਇਲਾਗ ਲਿਖਣਾ

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?

ਕਹਾਣੀ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ



B - M - E

੨. ਮੇਕਅੱਪ ਅਤੇ ਪਹਿਰਾਵਾ

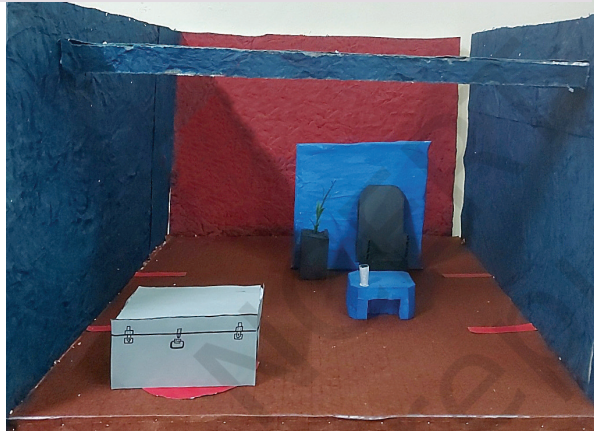
ਆਪਣੀ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਦੇ ਪਾਤਰਾਂ ਲਈ ਮੇਕ-ਅੱਪ ਅਤੇ ਪਹਿਰਾਵਾ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰੋ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਸੀਨ ੨ ਵਿੱਚ ਕੀਤਾ ਸੀ।



3. ਸਟੇਜ ਡਿਜ਼ਾਈਨ

ਸਟੇਜ 'ਤੇ ਸੈੱਟ ਅਤੇ ਪ੍ਰੋਪਸ ਦੀ ਯੋਜਨਾ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਗੱਤੇ ਦੇ ਸਟੇਜ ਮਾਡਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ।

ਕਲਾਸ ਵਿੱਚ ਆਪਣੀ ਅੰਤਮ ਕਾਰਗੁਜ਼ਾਰੀ ਦੀ ਯੋਜਨਾ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ, ਜਿੱਥੇ ਤੁਸੀਂ ਸਟੇਜ ਸਥਾਪਤ ਕਰਦੇ ਹੋ ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਦੋਸਤਾਂ ਨਾਲ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਤਿਆਰ ਕਰਦੇ ਹੋ।



ਵਿਚਾਰ ਵਟਾਂਦਰੇ ਅਤੇ ਫੀਡਬੈਕ: ਆਪਣੀ ਕਲਾਸ ਦੇ ਸਾਹਮਣੇ ਪੇਸ਼ ਕਰਨ ਜਾਂ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਆਪਣੇ ਵਰਕਰਾਂ ਦੇ ਹਰੇਕ ਪਹਿਲੂ ਬਾਰੇ ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਵਿਚਾਰ ਵਟਾਂਦਰਾ ਕਰੋ। ਇਹ ਹਰ ਕਲਾਕਾਰ ਲਈ ਬਹੁਤ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹੈ।

1. ਸਕ੍ਰਿਪਟ - ਕੀ ਉਹ ਕਹਾਣੀ ਨੂੰ ਸਮਝਦੇ ਸਨ? ਕੀ ਟਕਰਾਅ ਅਤੇ ਹੱਲ ਸਪੱਸ਼ਟ ਸੀ?
2. ਪਹਿਰਾਵਾ ਅਤੇ ਮੇਕਅੱਪ - ਕੀ ਇਹ ਸੀ ਸਾਫ਼? ਕੀ ਇਹ ਕਿਰਦਾਰ ਵਿੱਚ ਵਾਧਾ ਕਰਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਵਿੱਚ ਵਿਘਨ ਪਾਉਂਦਾ?
3. ਪੜਾਅ- ਕੀ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਅਤੇ ਪ੍ਰੋਪਸ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ

4. ਕਠਪੁਤਲੀ ਕਲਾ ਵੱਲ ਬਦਲੇ

ਆਪਣੀ ਪਹਿਰਾਵੇ ਦੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਤਸਵੀਰ ਦੀ ਰੂਪ ਰੇਖਾ ਕੱਟੋ ਅਤੇ ਇੱਕ ਸਿਰੇ 'ਤੇ ਇੱਕ ਛਤਰੀ ਚਿਪਕਾਓ। ਆਪਣੇ ਸਾਰੇ ਕਿਰਦਾਰਾਂ ਲਈ ਅਜਿਹਾ ਕਰੋ। ਡੰਡੇ ਦੀਆਂ ਕਠਪੁਤਲੀਆਂ ਤਿਆਰ ਹਨ!

ਹੁਣ, ਤੁਸੀਂ ਉਸੇ ਸਟੇਜ ਮਾਡਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਤੁਹਾਡੇ ਕਠਪੁਤਲੀ ਫਰੇਮ!



ਵਰਤੋਂ ਗਏ ਸਨ?

4. ਕਿਹੜੀ ਚੀਜ਼ ਓਵਰ ਆਲ ਸ਼ੇਅ ਨੂੰ ਬਿਹਤਰ ਬਣਾ ਸਕਦੀ ਸੀ?

ਇੱਕੋ ਪਹੁੰਚ ਨਾਲ ਸਕਾਰਾਤਮਕ ਅਤੇ ਨਕਾਰਾਤਮਕ ਫੀਡਬੈਕ ਦੋਵੇਂ ਲਓ। ਇਹ ਸਿਰਫ ਅਗਲੀ ਵਾਰ ਬਿਹਤਰ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਤੁਹਾਡੀ ਮਦਦ ਕਰੇਗਾ, ਕਿਉਂਕਿ ਤੁਸੀਂ ਉਹੀ ਗਲਤੀਆਂ ਨਹੀਂ ਦੁਹਰਾਓਗੇ।



ਤੁਸੀਂ ਹੁਣੇ ਹੀ
ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਦੇ ਬੁਨਿਆਦੀ ਕਦਮ ਸਿੱਖੇ ਹਨ ਕਿ ਇੱਕ
ਨਾਟਕੀ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਿਵੇਂ ਆਕਾਰ ਲੈਂਦਾ ਹੈ। ਪਰ ਹੋਰ ਵੀ ਬਹੁਤ ਕੁਝ ਹੈ! ਅੱਗੇ
ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਬਾਰੇ ਵਧੇਰੇ ਵਿਸਥਾਰਪੂਰਵਕ ਕਦਮਾਂ 'ਤੇ ਧਿਆਨ ਦਿਓਗੇ ਕਿ ਇਸ ਨੂੰ ਪੇਸ਼ੇਵਰ
ਦਿਖਾਉਣ ਲਈ ਆਪਣੀ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਅਤੇ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਵਿੱਚ ਸੁਧਾਰ ਕਿਵੇਂ ਕਰਨਾ ਹੈ। ਇਹ ਨਿਸ਼ਚਤ ਤੌਰ 'ਤੇ
ਇਸ ਨਾਲੋਂ ਵਧੇਰੇ ਦਿਲਚਸਪ ਅਤੇ ਦਿਲਚਸਪ ਹੋਵੇਗਾ ਕਿ ਇਹ ਕਿਵੇਂ ਰਿਹਾ ਹੈ।

ਜਦੋਂ ਵੀ ਤੁਸੀਂ ਫੀ ਹੁੰਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਦੋਸਤਾਂ ਨਾਲ ਜਾਂ ਕਠਪੁਤਲੀ ਨਾਲ ਵਧੇਰੇ ਸਕ੍ਰਿਪਟਾਂ ਅਤੇ ਛੋਟੇ ਸ਼ੋਅ ਲਿਖਣ ਅਤੇ ਬਣਾਉਣ
ਲਈ ਸੁਤੰਤਰ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰੋ। ਤੁਸੀਂ ਇੱਕ ਕਹਾਣੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਪੜ੍ਹੀ ਸੀ, ਇੱਕ ਫਿਲਮ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਵੇਖੀ ਸੀ
ਜਾਂ ਆਪਣੇ ਆਪ ਕੁਝ ਨਵਾਂ ਕਲਪਨਾ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਸਲੋਕ ਨਾਟਕਸ਼ਾਸਤਰ ਇਸ ਭਾਗ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਵਿੱਚ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ, ਥੀਏਟਰ ਨਾ ਸਿਰਫ ਤੁਹਾਨੂੰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਲਾਵਾਂ
ਬਾਰੇ ਸਿੱਖਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰੇਗਾ ਬਲਕਿ ਭਵਿੱਖ ਵਿੱਚ ਤੁਹਾਨੂੰ ਲੋੜੀਂਦੇ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਜੀਵਨ ਹੁਨਰਾਂ ਦਾ ਨਿਰਮਾਣ ਵੀ
ਕਰੇਗਾ। ਇਸ ਲਈ, ਆਪਣੇ ਆਪ ਨੂੰ ਖੋਜਣ ਲਈ ਇਸ ਸ਼ਾਨਦਾਰ ਕਲਾ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ। ਸਾਰੇ ਨਵੇਂ ਵਿਚਾਰਾਂ ਨੂੰ ਭਰੋਸੇ
ਨਾਲ ਅਜਮਾਓ ਕਿਉਂਕਿ ਇੱਥੇ ਕੋਈ ਗਲਤ ਜਵਾਬ ਨਹੀਂ ਹੈ! ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਨਵੀਆਂ ਕਹਾਣੀਆਂ ਬਣਾਉਂਦੇ ਹੋ ਅਤੇ
ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਪੇਸ਼ ਕਰਦੇ ਹੋ, ਯਾਦ ਰੱਖੋ - ਮਜ਼ੇ ਕਰੋ!

ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਅਸੀਂ ਦੁਬਾਰਾ ਨਹੀਂ ਮਿਲਦੇ ਉਦੋਂ ਤੱਕ ਸਿਰਜਣਾ ਵਿੱਚ ਖੁਸ਼ੀ ਹੈ।