Skill India
कौशल भारत-कुशल भारत

सत्यमेव जयते
GOVERNMENT OF INDIA
MINISTRY OF SKILL DEVELOPMENT
& ENTREPRENEURSHIP

N·S·D·C
National
Skill Development
Corporation
Transforming the skill landscape

MESC
Media & Entertainment Skills Council

प्रतिभागी हैंडबुक

क्षेत्र

मीडिया और मनोरंजन

उप-क्षेत्र

फिल्म, टेलीविजन, एनिमेशन, गेमिंग, विज्ञापन

पेशा

स्क्रिप्ट शोधकर्ता

संदर्भ आईडी: **एमईएस/क्यू 3003, संस्करण 2.0**

एनएसक्यूएफ स्तर 5

स्क्रिप्ट शोधकर्ता

कॉपीराइट © 2022

यह पुस्तक **मीडिया और मनोरंजन कौशल परिषद**
पता: 522-524, पाँचवी मंजिल, डीएलएफ टॉवर-ए, जसोला जिला केंद्र, नई दिल्ली - 110025
ईमेल: info@mescindia.com
फोन: +91 11 49048335, 49048336

क्रिएटिव कॉमन्स लाइसेंस: CC-BY -SA
के तहत प्रायोजित है

अस्वीकरण (डिस्क्लेमर)

यह लाइसेंस तभी तक किसी व्यक्ति को व्यावसायिक उद्देश्यों के लिए भी आपके कार्य में मिश्रण, थोडा बदलने व निर्माण करने कि आज्ञा देता है, जब तक कि वे आपको श्रेय देते हैं और समान शर्तों के तहत अपनी नई रचनाओं का लाइसेंस देते हैं। इस लाइसेंस की तुलना अक्सर "कॉपीलेफ्ट" फ्री और ओपन-सोर्स सॉफ़्टवेयर लाइसेंस से की जाती है। आपके कार्य के आधार पर निर्मित सभी नए कार्यों का एक ही लाइसेंस होगा, इसलिए यह किसी भी व्युत्पन्न कार्य के व्यावसायिक उपयोग की भी अनुमति देगा। यह विकिपीडिया द्वारा उपयोग किया जाने वाला लाइसेंस है और उन सामग्रियों के लिए अनुशंसित है जो विकिपीडिया और इसी तरह के लाइसेंस प्राप्त परियोजनाओं से ली गई हैं।

स्किलिंग (कौशल निर्माण) एक बेहतर भारत का निर्माण कर रही है। यदि हमें भारत को विकास की ओर ले जाना है तो कौशल विकास हमारा लक्ष्य होना चाहिए।

श्री नरेंद्र मोदी
भारत के प्रधान मंत्री

Certificate

COMPLIANCE TO
QUALIFICATION PACK – NATIONAL OCCUPATIONAL STANDARDS

is hereby issued by

Media & Entertainment Skill Council

for

SKILLING CONTENT: PARTICIPANT HANDBOOK

Complying to National Occupational Standards of
Job Role/ Qualification Pack: **"Script Researcher"**
QP No."**MES/Q3003, NSQF Level 5**"

Date of Issuance: January 27th, 2022
Valid up to: January 25th, 2027
*Valid up to the next review date of the Qualification Pack or the 'Valid up to' date mentioned above (whichever is earlier)

Authorized Signatory
(Media & Entertainment Skill Council)

स्वीकृतियाँ

मीडिया एंड एंटरटेनमेंट स्किल्स काउंसिल (एमईएससी) उन सभी व्यक्तियों और संस्थानों का आभार व्यक्त करना चाहता है जिन्होंने इस "प्रतिभागी मैनुअल" को तैयार करने में अलग-अलग तरीकों से अपनी भागीदारी निभाई। उनके योगदान के बिना यह पूरा नहीं हो सकता था। विशेष रूप से उन लोगों का धन्यवाद जिन्होंने इसके विभिन्न मॉड्यूल को तैयार करने में अपना सहयोग दिया। इन मॉड्यूल के लिए सहकर्मी समीक्षा प्रदान करने वाले सभी लोगों की दिल खोल कर प्रशंसा भी की जाती है।

मीडिया और मनोरंजन उद्योग के समर्थन के बिना इस मैनुअल की तैयारी संभव नहीं होती। उद्योग की प्रतिक्रिया शुरू से अंत तक बेहद उत्साहजनक रही है और यह उनके इनपुट की वजह से है जिससे कि हमने उद्योग में आज मौजूद कौशल अंतराल को पाटने का प्रयास किया है।

यह प्रतिभागी मैनुअल उन इच्छुक युवाओं को समर्पित है जो विशिष्ट कौशल प्राप्त करना चाहते हैं जो भविष्य में उनके प्रयासों की आजीवन संपत्ति साबित हो सकती है।

इस पुस्तक के बारे में

इस प्रतिभागी हैंडबुक को विशिष्ट योग्यता पैक (क्यूपी) के लिए प्रशिक्षण को सक्षम करने के लिए डिज़ाइन किया गया है। प्रत्येक राष्ट्रीय व्यावसायिक (एनओएस) को यूनिट/यूनिट्स में शामिल किया गया है।

विशिष्ट एनओएस के लिए उस एनओएस के यूनिट/यूनिट्स की शुरुआत को चिह्नित करने के लिए मुख्य शिक्षण उद्देश्य ।

1. अवधारणा को समझना और विस्तार करना
2. स्क्रिप्ट्स के लिए अनुसंधान करना
3. स्क्रिप्ट तैयार करने में सहायता करना
4. कार्यस्थल स्वास्थ्य और सुरक्षा बनाए रखना

प्रयुक्त प्रतीक

सीखने के प्रमुख परिणाम | चरण | समय | सुझाव | टिप्पणियाँ | इकाई | अभ्यास

विषय-सूची

क्र.सं.	मॉड्यूल और इकाइयाँ	पृष्ठ सं.
1.	परिचय और अभिविन्यास	1
	इकाई 1.1 - मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र का परिचय	3
	इकाई 1.2 - स्क्रिप्ट राइटिंग: परिचय	10
	इकाई 1.3 - एक स्क्रिप्ट लिखना	14
	इकाई 1.4 - आधार और सेटिंग को समझना	19
	इकाई 1.5 - स्क्रिप्ट, नाटककार, और नाटकीय शैली	24
	इकाई 1.6 - पटकथा लेखन कथानक और कहानी संरचना	38
	इकाई 1.7 - स्लगलाइन लिखना	45
	इकाई 1.8 - लॉगलाइन लिखना	50
	इकाई 1.9 - स्क्रिप्ट को पिच करना	53
	इकाई 1.10 - मूवी सारांश लिखना	56
2.	स्क्रिप्ट्स के लिए अनुसंधान करना (एमईएस/एन3002)	61
	इकाई 2.1 - फिल्म स्क्रिप्ट का विश्लेषण	63
	इकाई 2.2 - एक पटकथा पर शोध करना	68
	इकाई 2.3 - स्क्रिप्ट विश्लेषण सुझाव	73
	इकाई 2.4 - स्क्रिप्ट को शैली से संबंधित करना	76
	इकाई 2.5 - पुनर्लेखन/परिष्कृत स्क्रिप्ट	78
3.	स्क्रिप्ट तैयार करने में सहायता (एमईएस/एन3005)	84
	इकाई 3.1 - बजट के अनुसार स्क्रिप्ट लिखना	86
	इकाई 3.2 - स्क्रिप्ट फॉर्मेटिंग	88
4.	कार्यस्थल स्वास्थ्य और सुरक्षा बनाए रखना (एमईएस/एन3007)	97
	इकाई 4.1 - कार्यस्थल, स्वास्थ्य और सुरक्षा बनाए रखना	99

Skill India
कौशल भारत-कुशल भारत

सत्यमेव जयते
GOVERNMENT OF INDIA
MINISTRY OF SKILL DEVELOPMENT
& ENTREPRENEURSHIP

N·S·D·C
National
Skill Development
Corporation
Transforming the skill landscape

MESC
Media & Entertainment Skills Council

1. अवधारणा को समझना और विस्तार करना

इकाई 1.1 - मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र का परिचय

इकाई 1.2 - स्क्रिप्ट लेखन: परिचय

इकाई 1.3 - स्क्रिप्ट लिखना

इकाई 1.4 - आधार और सेटिंग को समझना

इकाई 1.5 - स्क्रिप्ट, नाटककार, और नाटकीय शैली

इकाई 1.6 - पटकथा लेखन कथानक और कहानी संरचना

इकाई 1.7 - स्लगलाइन लिखना

इकाई 1.8 - लॉगलाइन लिखना

इकाई 1.9 - स्क्रिप्ट को पिच करना

इकाई 1.10- मूवी सारांश लिखना

सिखने के मुख्य परिणाम

इस मॉड्यूल के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. अवधारणा के कलात्मक और संचार लक्ष्यों को समझना, जो स्व-निर्मित हो सकते हैं, संक्षेप में प्रदान किए जा सकते हैं, या संबंधित कर्मियों (निदेशक, कार्यकारी निर्माता आदि) के साथ चर्चा के माध्यम से प्राप्त किए जा सकते हैं।
2. लक्षित माध्यम से अवगत रहना (उदाहरण: फीचर फिल्म, लघु फिल्म, धारावाहिक टीवी श्रृंखला, लघु श्रृंखला, डॉक्यूमेंट्री), और मूल्यांकन करना कि यह अवधारणा के साथ दर्शकों के जुड़ाव को कैसे प्रभावित करता है।
3. लक्षित दर्शकों से अवगत रहना, और मूल्यांकन करना कि यह अवधारणा को कैसे प्रभावित करता है (उदाहरण: भाषा, पेसिंग, विषयों की परिपक्वता आदि)
4. किसी भी प्रासंगिक सांस्कृतिक, सामाजिक या राजनीतिक मुद्दों से अवगत रहना जिन्हें ध्यान में रखा जाना चाहिए।
5. अवधारणा के प्रमुख तत्वों को पहचानना, शोध करना और समझना, जिसमें आधार सेटिंग शैली केंद्रीय थीम प्राथमिक मनोदशा/स्वर व्यापक करैक्टर आर्क्स प्रमुख कथा/कथानक बिंदु संरचना प्रकाश और ध्वनि शामिल हैं ।
6. विभिन्न प्रारूपों में अतिरिक्त नोट्स, समालोचना और विकास विचारों के साथ अवधारणा के प्रमुख तत्वों की रूपरेखा तैयार करना, जिसमें टैगलाइन, लॉगलाइन, पिच्स, एक-प्रष्ठ के सारांश शामिल हो सकते हैं।

इकाई 1.1: मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र का परिचय

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. भारत में मीडिया और मनोरंजन उद्योग का वर्णन करना
2. मीडिया और मनोरंजन उद्योग में अपेक्षित वृद्धि का वर्णन करना
3. उद्योग के विभिन्न उत्पादों और प्रक्रियाओं की व्याख्या करना
4. उद्योग में इस्तेमाल किए जाने वाले कुछ कीवर्ड की पहचान करना

1.1.1 भारत में मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र

भारतीय मीडिया और मनोरंजन (एम एंड ई) क्षेत्र दुनिया में सबसे बड़ा क्षेत्र है। यह दुनिया में सबसे बड़े क्षेत्रों में 14 वें स्थान पर है। भारतीय एम एंड ई क्षेत्र 16.4% बढ़कर 1.61 ट्रिलियन (US$21.5 बिलियन) हो गया, जो अभी भी कोविड-19 की दूसरी लहर के कारण पूर्व-महामारी 2019 के स्तर से 11% कम है, जिसने इस क्षेत्र को प्रभावित किया।

ईवाई रिपोर्ट के अनुसार एम एंड ई क्षेत्र 2022 में 17% बढ़कर 1.89 ट्रिलियन (यूएस $ 25.2 बिलियन) तक पहुंच जाएगा और अपने 2019 के स्तर को पुनर्प्राप्त करेगा, फिर 11% की सीएजीआर (सकल घरेलू उत्पाद) से बढ़कर 2024 तक 2.32 ट्रिलियन (यूएस $ 30.9 बिलियन) तक पहुंच जाएगा।

	2019	2020	2021	2022E	2024E	CAGR 2021-2024
Television	787	685	720	759	826	5%
Digital media	221	235	303	385	537	21%
Print	296	190	227	241	251	3%
Online gaming	65	79	101	120	153	15%
Filmed entertainment	191	72	93	150	212	32%
Animation and VFX	95	53	83	120	180	29%
Live events	83	27	32	49	74	32%
Out of Home media	39	16	20	26	38	25%
Music	15	15	19	21	28	15%
Radio	31	14	16	18	21	9%
Total	**1,822**	**1,386**	**1,614**	**1,889**	**2,320**	**13%**

All figures are gross of taxes (INR billion) for calendar years | EY estimates

चित्र 1.11: ईवाई रिपोर्ट द्वारा एम एंड ई उद्योग के राजस्व का अनुमान

दूसरा उच्च विकास उप-क्षेत्र गेमिंग क्षेत्र है जिसमे वित्त वर्ष 2017 की तुलना में वित्त वर्ष 2018 में 35.1% की वृद्धि हुई है। वित्त वर्ष 2018 से 2023 के लिए उद्योग की अनुमानित वृद्धि नीचे दिए गए चित्र में दर्शाई गई है।

Overall industry size (INR billion)	FY19	FY20	FY21	FY22	FY23	FY18-23 CAGR%
TV	746.4	855.3	959.1	1,066.6	1,179.6	12.6%
Print	338.5	357.8	378.6	400.8	424.9	5.9%
Films	171.7	185.4	199.3	213.9	228.8	7.6%
Digital advertising	154.7	202.6	263.4	339.8	435.0	30.2%
Animation and VFX	86.7	100.9	116.8	133.5	151.8	15.5%
Gaming	55.4	70.9	84.7	103.3	118.8	22.1%
OOH	35.7	38.6	42.0	45.7	49.7	9.2%
Radio	28.3	31.8	34.8	38.8	42.1	10.2%
Music	16.6	19.1	22.1	25.6	29.6	15.5%
Total	**1,633.9**	**1,862.5**	**2,100.7**	**2,368.0**	**2,660.2**	**13.1%**

चित्र 1.1.2: एम एंड ई क्षेत्र की अनुमानित वृद्धि

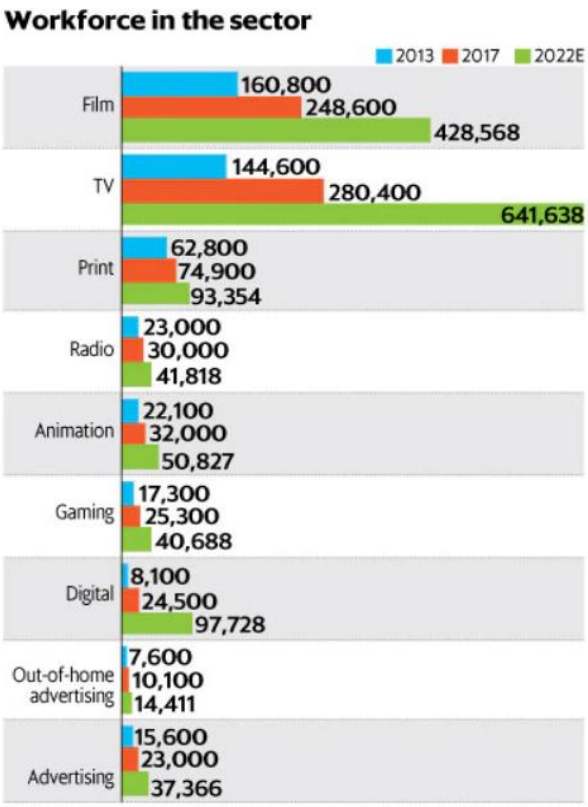
भारत दुनिया के सबसे बड़े प्रसारकों में से एक है, जिसमें लगभग 800 टीवी चैनल, 242 एफएम चैनल और 100 से अधिक सामुदायिक रेडियो नेटवर्क वर्तमान में काम कर रहे हैं। बॉलीवुड, भारतीय फिल्म उद्योग दुनिया भर में फिल्मों का सबसे बड़ा निर्माता है, जिसमें 400 प्रोडक्शन और कॉरपोरेट हाउस शामिल हैं।

भारत सरकार अधिक संस्थागत फंडिंग के लिए केबल टीवी को डिजिटाइज़ करने, केबल और डीटीएच उपग्रह प्लेटफार्मों में विदेशी निवेश को 74 प्रतिशत से बढ़ाकर 100 प्रतिशत करने जैसी विभिन्न योजनाओं को शुरू करके मीडिया और मनोरंजन उद्योग को बढ़ावा दे रही है। सरकार ने आसान वित्त के लिए फिल्म उद्योग को उद्योग का दर्जा भी दिया है।

1.1.2 मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र में रोजगार

मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र 11-12 लाख लोगों को सीधे रोजगार देता है (2017 की रिपोर्ट के अनुसार) और अगर हम अप्रत्यक्ष रोजगार पर भी विचार करें तो गिनती 35-40 लाख लोगों तक जाती है। मीडिया क्षेत्र अर्थव्यवस्था के दृष्टिकोण से विज्ञापन राजस्व और उद्योग के प्रदर्शन पर अत्यधिक निर्भर है। 2013 में इस क्षेत्र में 4 लाख लोगों कार्यबल था और हमें उम्मीद है कि यह 2022 तक 13 लाख तक पहुंच जाएगा, जिसका अर्थ है 2013-22 की अवधि में 9 लाख अतिरिक्त रोजगार प्रदान करना।

- मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र में कार्यरत लोगों में से 1/4 लोग फिल्म उद्योग से हैं।
- मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र 2022 तक 7-8 लाख रोजगार पैदा करेगा, जिससे रोजगार की कुल संख्या 1.8-2.0 मिलियन हो जाएगी।
- मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र जिसके 2023 तक 13.1% की दर से बढ़ने की उम्मीद है, जिसका अर्थ है कुशल पेशेवरों के लिए 2.7 लाख करोड़ का व्यवसाय होना।
- कार्यबल का एक बड़ा हिस्सा फिल्म और टेलीविजन क्षेत्र में मीडिया और मनोरंजन में कार्यरत है। फिल्मों और टेलीविजन दोनों क्षेत्रों में की जा रही डिजिटलीकरण गतिविधियां इस मांग के प्रमुख खिलाड़ी हैं।



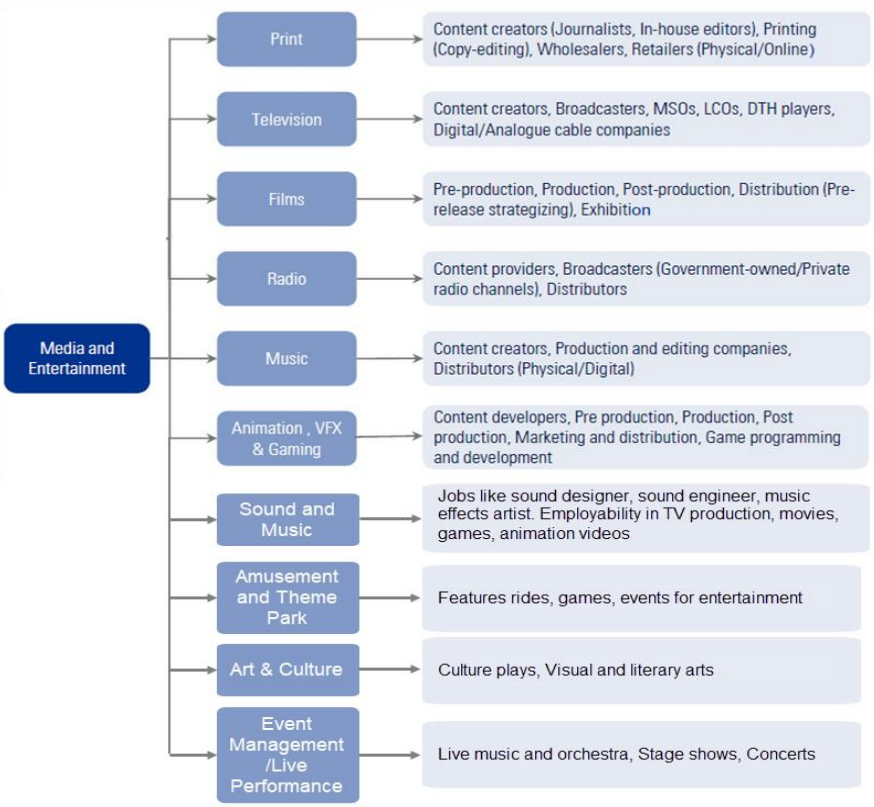
चित्र 1.13: मीडिया और मनोरंजन के विभिन्न क्षेत्रों में रोजगार

1.1.3 मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र का विकास

- 1923 में ब्रिटिश शासन के तहत भारत में रेडियो क्लब ऑफ़ बॉम्बे द्वारा रेडियो प्रसारण शुरू किया गया था।
- दुनिया के सबसे बड़े रेडियो नेटवर्कों में से एक ऑल इंडिया रेडियो (एआईआर) ने 1936 में काम करना शुरू किया था।
- दूरदर्शन (डीडी) ने भारत में 15 सितंबर, 1959 को टीवी के युग की शुरुआत की।
- 1990 तक भारतीय अर्थव्यवस्था बंद थी, और किसी भी निजी व्यवसायी को अंतरिक्ष में प्रवेश करने की अनुमति नहीं थी 1990 के दशक में, भारतीय फिल्म उद्योग पूरी तरह से टुकड़ों में बंटा हुआ था।
- बीबीसी ने 1995 में अपनी राष्ट्रीय सेवा शुरू की
- 1999 में, सरकार ने निजी भारतीय फर्मों को लाइसेंस शुल्क के आधार पर अपने एफएम स्टेशन स्थापित करने की अनुमति दी।
- मई 2000 में, रेडियो प्रसारण लाइसेंसिंग के पहले चरण के हिस्से के रूप में, नीलामी आयोजित की गई और 37 लाइसेंस जारी किए गए, जिनमें से 21 लाइसेंस 14 शहरों में प्रचालन योग्य हैं।
- 2022 तक लगभग 1000 टीवी चैनल और 1052 रेडियो स्टेशनों के काम करने की उम्मीद है।

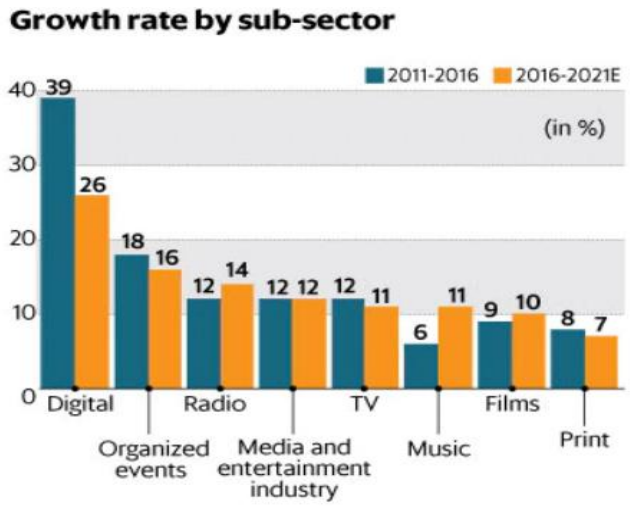
1.1.4 प्रमुख उपक्षेत्र और खंड

- भारतीय एम एंड ई उद्योग में कई उप-क्षेत्र शामिल हैं, जैसे टेलीविजन, रेडियो, प्रिंट मीडिया (समाचार पत्रों और पत्रिकाओं सहित), फिल्में, एनिमेशन और विज़ुअल इफेक्ट्स (वीएफएक्स), ध्वनि और संगीत, मनोरंजन और थीम पार्क, कला और संस्कृति, और इवेंट मैनेजमेंट/लाइव प्रदर्शन।
- विज्ञापन उद्योग उद्योग का प्रमुख राजस्व उत्पन्न करने वाला हिस्सा है और इस क्षेत्र की वृद्धि उद्योग के समग्र विकास को तय करती है।
- हालांकि इस उद्योग से निर्यात करने के लिए बहुत कुछ नहीं है लेकिन अर्थव्यवस्था में आयात का काफी हिस्सा है जैसे न्यूजप्रिंट, सेट-टॉप बॉक्स और एंटीना आदि का आयात।



चित्र 1.1.4: मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र

- उद्योग सांस्कृतिक और जातीय पृष्ठभूमि के लिए विशिष्ट है, और विशिष्ट केंद्रों के आसपास संगठित है जो किसी दिए गए जनसंख्या खंड के लिए उत्पादन में विशेषज्ञ होते हैं। उदाहरण के लिए, मुंबई फिल्म उद्योग (बॉलीवुड) देश में एक प्रमुख फिल्म हब है। ऐसा ही एक हब दक्षिण भारत में भी मौजूद है।



चित्र 1.1.5: 2016-2021 में मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र की अपेक्षित विकास दर

1.1.5 इस पुस्तक में प्रयुक्त सामान्य विशिष्ट शब्द

- **एनिमेटिक:** डायलॉग और ध्वनि के साथ संपादित छवियों की एक श्रृंखला को एनिमेटिक कहा जाता है।
- **कंपोजिटिंग:** इमेजेज़/एलिमेंट्स की लेयर्स को एक ही फ्रेम में मिलाना कंपोजिटिंग कहलाता है।
- **कम्पोज़िशन (रचना):** पृष्ठभूमि और कैमरे के अनुसार करैक्टर की पोजिशनिंग को कम्पोज़िशन (रचना) कहा जाता है।
- **क्रिएटिव ब्रीफ:** एक दस्तावेज जो उत्पादन के लिए महत्वपूर्ण प्रश्नों को शामिल करता है, जिसमें विज़न, लक्षित दर्शकों का उद्देश्य, बजट, परियोजना, माइलस्टोन, समयसीमा और हितधारक शामिल होते हैं, क्रिएटिव ब्रीफ कह जाता है।
- **मुख्य फ्रेम:** मुख्य पोज जो किसी विशेष एनिमेशन सीक्वेंस के लिए स्टार्ट और एंड पोज देते हैं, मुख्य फ्रेम कहलाते हैं।
- **मॉडलिंग:** एक विशेष सॉफ्टवेयर का इस्तेमाल करके एनीमेशन के लिए थ्री-डायमेंशनल मॉडल बनाना मॉडलिंग कहलाता है।
- **प्रतिपादन (रेंडरिंग):** त्रि-आयामी मॉडल को 3डी इफेक्ट्स के साथ दो-आयामी छवियों में परिवर्तित करना प्रतिपादन (रेंडरिंग) कहलाता है।
- **रिगिंग:** पोज़िंग के दौरान गति में सहायता के लिए एक स्थिर त्रि-आयामी मॉडल में जॉइंट्स ऐड करने की प्रक्रिया को रिगिंग कहा जाता है।
- **2डी एनिमेशन:** दो-आयामी वातावरण में चित्रों को मूव करना 2डी एनीमेशन कहलाता है जैसे कम्प्यूटरीकृत एनीमेशन सॉफ़्टवेयर में।
- **3डी एनिमेशन:** गहन 2डी एनिमेशन को 3डी एनिमेशन कहा जाता है। इसके उदाहरणों में हेलो और मैडेन फुटबॉल जैसे वीडियो गेम शामिल हैं।
- **एनिमेशन:** विभिन्न अंतर-संबंधित फ्रेमों को अनुक्रम में चलाना एनिमेशन कहलाता है।
- **प्रत्याशा (एन्टिसिपेशन):** एक एक्शन की तैयारी के माध्यम से प्रत्याशा (एन्टिसिपेशन) बनाई जाती है।
- **अस्पेक्ट रेश्यो:** एक टीवी पिक्चर की चौड़ाई और ऊंचाई के अनुपात को अस्पेक्ट रेश्यो कहा जाता है।

- **बैकग्राउंड पेंटिंग:** एनिमेशन के बैकग्राउंड में की गई कलाकृति को बैकग्राउंड पेंटिंग कहा जाता है।
- **सीजीआई (कंप्यूटर जनरेटेड इमेजरी):** कंप्यूटर सॉफ्टवेयर का इस्तेमाल करके फ्रेम में फिगर्स, सेटिंग्स या अन्य चीज़ों का निर्माण सीजीआई कहलाता है।
- **क्लीन-अप:** 2डी एनिमेशन की रफ आर्टवर्क को परिष्कृत (रिफाइनिंग) करने की प्रक्रिया को क्लीन-अप कहा जाता है।
- **कंप्यूटर एनिमेशन:** कंप्यूटर में बनाई गई किसी भी तरह की एनिमेशन को कंप्यूटर एनिमेशन कहा जाता है।
- **फ्रेम:** यह मूवी या एनिमेशन बनाने में इस्तेमाल की जाने वाली फिल्म की एक पट्टी पर स्थिर पारदर्शी तस्वीरों की श्रृंखला में से एक होती है।
- **फ्रेम रेट:** एनिमेशन में फ्रेम बदलने की दर को फ्रेम रेट कहा जाता है। इसे फ्रेम प्रति सेकेंड (एफपीएस) में मापा जाता है।
- **ग्राफिक्स टैबलेट:** यह एक डिवाइस है जिसका उपयोग स्केच बनाने के लिए किया जाता है।
- **पिक्सेल:** किसी छवि के सबसे छोटे अविभाज्य भाग को पिक्सेल कहते हैं।
- **रैस्टर (रेखापुंज):** रैस्टरिंग एक छवि बनाने के लिए सीआरटी स्क्रीन पर विभिन्न पिक्सेल की प्रोजेक्शन होती है।
- **रोटोस्कोपिंग:** एनिमेशन की पृष्ठभूमि छवियों के निर्माण और हेरफेर को रोटोस्कोपिंग कहा जाता है। इसे मैन्युअल रूप से और साथ ही कंप्यूटर सॉफ्टवेयर का इस्तेमाल करके किया जा सकता है।
- **टाइटल कार्ड्स:** टाइटल कार्ड्स को एनिमेशन का एफआईआर भी कहा जाता है। टाइटल कार्ड्स एनिमेशन के बारे में संक्षिप्त जानकारी देते हैं।
- **ट्वीन:** एनिमेशन में एक फ्रेम से दूसरे फ्रेम में ट्रांज़िशन को ट्वीन कहा जाता है।
- **वेक्टर:** कुछ कलाकृतियां (आर्टवर्क) पिक्सेल के बजाय वैक्टर द्वारा बनाई जाती है। यह साफ-सुथरी और आसान एनीमेशन की अनुमति देता है क्योंकि छवियों को गणितीय समीकरण समाधानों द्वारा प्रदर्शित किया जाता है।
- **सीईएल:** यह एक सेलूलोज़ शीट है जिसका इस्तेमाल करैक्टर को चित्रित करने के लिए किया जाता है। अभ्यास में अब यह एक दिन का काम है। एक चरित्र, वस्तु, और/या विशेष प्रभाव की रूपरेखा और रंग के साथ संयोजन में प्लास्टिक शीट है।

अभ्यास-1

भारतीय अर्थव्यवस्था में मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र की भूमिका की चर्चा करें।

_____

_____

_____

_____

अभ्यास -2

मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र में विभिन्न उप-क्षेत्रों के रोज़गार पर चर्चा करें।

_____

_____

_____

_____

इकाई 1.2: स्क्रिप्ट राइटिंग : परिचय

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. स्क्रिप्ट राइटिंग की व्याख्या करें
2. स्क्रिप्ट राइटिंग की मूल बातें बताएं
3. विभिन्न माध्यमों के लिए स्क्रिप्ट राइटिंग पर चर्चा करें

1.2.1 परिचय

कुवेम्पु विश्वविद्यालय से के.एस. विलीप, बताते हैं कि स्क्रिप्ट राइटिंग (या पटकथा लेखन) पटकथा माध्यम में कहानियां लिखने की प्रक्रिया है। स्क्रिप्ट राइटिंग, पटकथा प्रारूप में पात्रों की गति, एक्शन, अभिव्यक्ति और संवाद को पटकथा में लिखना है। उपन्यास, कविता या निबंध लिखने की प्रक्रिया स्क्रिप्ट राइटिंग से बिल्कुल अलग है।

स्क्रीन के लिए अपने आप को प्रभावी ढंग से व्यक्त करने के लिए, विशेष स्वरूपण विधियों की आवश्यकता होती है। कहानी को दृश्य रूप में व्यक्त करने के लिए पटकथा प्रारूप का इस्तेमाल किया जाता है। स्क्रिप्ट लेखक या पटकथा लेखक फिल्म, टेलीविजन, वीडियो गेम और अब यहां तक कि ऑनलाइन वेब श्रृंखला के लिए भी लिखते हैं। स्क्रिप्ट राइटिंग उनकी पटकथा को बेचने या प्रतिनिधि खोजने की उम्मीद में किराए पर या अटकलों पर किया जा सकता है।

स्क्रिप्ट राइटिंग : यह संवाद लिखने की प्रक्रिया है जिसका इस्तेमाल टॉक शो, समाचार कार्यक्रमों, खेल प्रसारण और सूचना मनोरंजन कार्यक्रमों में किया जा सकता है। इसे नाट्य बनाने के लिए विद्यार्थी अपने शब्दों में लिखते हैं। केवल भाषण का इस्तेमाल करके एक चरित्र की प्रेरणा, भावना, प्राथमिकताएं और पृष्ठभूमि देने के बारे में सब कुछ।

1.2.2 स्क्रिप्ट लेखन की मूल बातें

1. करैक्टर
2. सेटिंग्स
3. कॉन्फ्लिक्ट

1. करैक्टर

- सरलता से शुरू करें
- हर एक की कहानी, पसंदीदा वाक्यांश, भय, प्रेम और इच्छाओं को लिखते हुए एक पृष्ठ भरें।
- उन्हें थोड़ा जान लें

2. सेटिंग्स

- करैक्टर समय और स्थान तय करेंगे
- सेटिंग्स के बारे में ज्यादा समय न बिताएं

3.कॉन्फ्लिक्ट

- नाटक और स्क्रिप्ट राइटिंग के महत्वपूर्ण घटक।

तीन प्रकार:

1. बाहरी कॉन्फ्लिक्ट
2. आंतरिक कॉन्फ्लिक्ट
3. अंतःक्रियात्मक कॉन्फ्लिक्ट

1.2.3 स्क्रिप्टिंग के सर्वोत्तम अभ्यास

1. चंकिंग: यह एक प्रक्रिया है जिसके द्वारा एक सूचना सेट के अलग-अलग भागों को तोड़ दिया जाता है और फिर एक साथ समूहित किया जाता है। वह हिस्सा जिसके द्वारा जानकारी को समूहीकृत किया जाता है, वह सामग्री की अल्पकालिक अवधारण को बेहतर बनाने के लिए है।

2. सरल भाषा: वह भाषा जो स्पष्ट और समझने में आसान हो, जिसमें कोई अस्पष्टता या अनावश्यक रूप से कठिन शब्द न हों।

3. समय: एक ऐसी स्थिति या गतिविधि में सही क्षण का न्याय करने का कौशल या क्रिया है जिस पर कुछ करना है।

रेडियो प्रसारण के लिए स्क्रिप्ट राइटिंग

रेडियो स्क्रिप्ट लिखित सामग्री को संदर्भित करती है, जो मौखिक और गैर-मौखिक क्रिया को इंगित करती है जिसे रेडियो कार्यक्रम में जाना होता है। यह हमें बताता है कि क्या करना है और क्या कहना है और कब और कैसे करना है।

रेडियो स्क्रिप्ट का महत्व

- जानकारी की सटीकता सुनिश्चित करें
- कार्यक्रम की निरंतरता सुनिश्चित करें
- एयरटाइम अधिकतम करें

1.2.4 स्क्रिप्ट राइटिंग में याद रखने योग्य बातें

- डबल या ट्रिपल स्पेस-टाइप सभी पंक्तियों और अनुच्छेदों को लिखें।
- कॉपी को बड़े अक्षर/फॉन्ट में टाइप करें ताकि न्यूज रीडर उसे आसानी से पढ़ सके।
- सभी बोली जाने वाली पंक्तियों को बड़े और छोटे अक्षरों में लिखा जाना चाहिए।
- सभी निर्देश और ना बोली जाने वाली लाइनें बड़े अक्षरों में टाइप की जानी चाहिए।
- प्रत्येक प्रति की एक प्रति रखें।
- प्रत्येक वाक्य को एक पैराग्राफ बनायें ।
- अपनी स्क्रिप्ट में एक पेज नंबर लिखें।
- दूसरे पेपर का इस्तेमाल करने से पहले प्रत्येक पृष्ठ को एक पैराग्राफ के साथ समाप्त करें।
- अपनी स्क्रिप्ट को साफ-सुथरा बनाएं।
- स्क्रिप्ट को छोटा और सरल बनाएं।

- ऐसे शब्दों का प्रयोग न करें जिनका उच्चारण करना कठिन हो।
- टेक्स्ट न लिखें।
- पढ़ने योग्य बनाने के लिए लंबे वाक्यों को तोड़ें।
- अपने समाचार के स्रोत को या तो शुरुआत में या समाचार के अंत में दें।
- आसान, बातचीत वाले शब्दों का प्रयोग करें।
- "यह, वह, पूर्व, उत्तरार्द्ध" से बचें।
- विशेषणों का प्रयोग सावधानी से करें।
- "और" के साथ विचारों के संग्रह को एक साथ न जोड़ें, वाक्यों को छोटा रखा जाना चाहिए।
- सक्रिय आवाज का प्रयोग करें।

रेडियो स्क्रिप्ट लेखन में बुनियादी कदम / प्रक्रिया

- एक अच्छी ब्रीफिंग प्राप्त करें / अपने श्रोता को जानें
- विषय के बारे में शोध करें
- सामग्री की रूपरेखा तैयार करें
- पहला मसौदा (ड्राफ्ट) लिखें।
- इसे ज़ोर से पढ़ें। सामग्री समय।
- स्क्रिप्ट को विज़ुअलाइज़ करें
- स्क्रिप्ट की समीक्षा करें
- शैली, सही समय और सटीकता के लिए संशोधित करें

प्रसारण के लिए स्क्रिप्ट राइटिंग

ध्वनि, संगीत और कैमरा निर्देश आदि के साथ-साथ शॉट-बाय-शॉट विवरण के साथ एक कार्यक्रम तैयार करने की अंतिम प्रक्रिया को स्क्रिप्ट राइटिंग के रूप में जाना जाता है। इसमें अनुक्रम, दृश्य, विवरण के साथ शॉट, संवाद या कथन, संगीत और ध्वनि प्रभाव और अलग-अलग कैमरा शॉट्स के लिए कैमरा निर्देश शामिल हो सकते हैं।

टीवी स्क्रिप्ट लिखने से पहले ध्यान रखने योग्य बातें

1. दर्शकों के प्रकार
2. उद्देश्य
3. सामग्री
4. संसाधन
5. सीमाएं
6. छवि धारणा
7. स्क्रिप्ट

टीवी कार्यक्रम के लिए स्क्रिप्ट तैयार करने के चरण

1. विषय वस्तु का चयन।
2. चयनित विषय में से एक उपयुक्त विषय का चयन करें।
3. चयनित विषय के मुख्य बिंदु निर्धारित करें।
4. कार्यक्रम की समग्र तस्वीर को ध्यान में रखें।
5. महत्वपूर्ण चरणों में विभाजित करें और तार्किक क्रम में व्यवस्थित करें।
6. सलाह के लिए सही व्यक्ति से परामर्श लें।
7. प्रारूप या प्रस्तुति की विधि का चयन।
8. प्रतिभागियों का निर्धारण करें।
9. इस्तेमाल किए जाने वाले सभी दृश्य, उपकरण और सामग्री की सूची बनाएं।
10. कार्यक्रम की रूपरेखा तैयार करें।
11. कार्यक्रम निर्माता के सुझाव के अनुसार सही रूपरेखा।
12. समय खंड के अनुसार प्रत्येक खंड के लिए ऑडियो तैयार करें।
13. स्क्रिप्ट को अपनी पसंद के समय में फिट करने के लिए कार्यक्रम का पूर्वाभ्यास करें और सामग्री जोड़ें या कम करें ।
14. कार्यक्रम में इसकी जरुरत के अनुसार समय खंड तय करें।
15. कार्यक्रम के लिए बैकग्राउंड संगीत या फाल्क नृत्य तय करें।

इकाई 1.3: एक स्क्रिप्ट लिखना

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. स्क्रिप्ट लिखने का तरीका बताना
2. वर्णन करना कि स्क्रिप्ट को कैसे प्रारूपित किया जाए

1.3.1 परिचय

स्क्रिप्ट लिखते समय, आपकी स्क्रिप्ट, जिसे एक पटकथा के रूप में भी जाना जाता है, में चरित्र संवाद, दृश्य सेटिंग्स और एक फिल्म, टीवी शो, या किसी अन्य दृश्य कहानी में होने वाली क्रियाओं का विवरण होना चाहिए। आपकी पटकथा को आपकी फिल्म की पूरी कहानी शुरू से अंत तक ठीक से बतानी चाहिए क्योंकि यह फिल्म के स्क्रीन पर आने से पहले की कहानी और चरित्र विकास का एक खाका है।

क्वेंटिन टारनटिनो अपनी लेखन प्रक्रिया बताते हैं:

एक स्क्रिप्ट कैसे लिखें

एक स्क्रिप्ट लिखने से आपकी रचनात्मकता को व्यक्त करने और कहानी को जीवंत बनाने में मदद मिलती है। अच्छी तरह से पूर्ण-विकसित पात्रों और एक दमदार कथानक को गढ़ने में अक्सर समय और समर्पण लगता है। ये चरण आपको एक आकर्षक स्क्रिप्ट बनाने में मदद कर सकते हैं:

1. दूसरी स्क्रिप्ट पढ़ें

अच्छी तरह से लिखित संवाद, पात्रों और कहानी के उदाहरण खोजने के लिए कुछ स्क्रिप्ट या पटकथा डाउनलोड करें और यह जानने के लिए कि निर्माता शैली सम्मेलनों और विषयों के संदर्भ में क्या देख रहे हैं। अपने कौशल को विकसित करने या एक मजबूत स्क्रिप्ट तैयार करने के तरीके को बेहतर ढंग से समझने के लिए कुछ लेखन कार्यशालाओं में मदद मिल सकती है। एक लेखक के रूप में, आप स्क्रिप्ट को वास्तव में बेचने की उत्पादन संभावना पर विचार करना चाहते हैं:

वास्तविक बजट: हालांकि भारी दृश्य प्रभावों, प्रोडक्शन डिजाइन और वेशभूषा के साथ साइंस फिक्शन फिल्म लिखना मजेदार हो सकता है, लेकिन ये तत्व फिल्म को और अधिक महंगा बनाते हैं।

बौद्धिक संपदा का हनन: फीचर फिल्मों के लिए, जब तक कि संपत्ति सार्वजनिक डोमेन या लेखक द्वारा खरीदी गई न हो, लेखक को एक मूल कहानी बनाने पर ध्यान देना चाहिए। टेलीविज़न स्क्रिप्ट के विपरीत, जो मौजूदा शो के लिए विशिष्ट स्क्रिप्ट बना सकते हैं, नमूना स्क्रिप्ट के लिए स्टार वार्स या हैरी पॉटर जैसे फ्रैंचाइजी का इस्तेमाल करने से देयता समस्याएं हो सकती हैं।

कहानी की मार्केटिंग योग्यता के लिए, लेखकों को आमतौर पर बाजार के रुझानों का पालन नहीं करने के लिए प्रोत्साहित किया जाता है क्योंकि जब तक स्क्रिप्ट को पॉलिश किया जाता है, तब तक यह चलन लोकप्रिय नहीं हो सकता है।

सामान्य तौर पर, आपको एक ऐसी कहानी के साथ लिखना चाहिए जो आपके लिए दिलचस्प हो और जिसके बारे में आप भावुक हों।

2. अपनी दुनिया बनाएं

अपनी कहानी की जगह के बारे में सोचें। दर्शकों के सदस्यों को स्पष्ट रूप से इसकी कल्पना करने में मदद करने के लिए अपनी दुनिया को पर्याप्त रूप से विस्तृत करें। फिल्म की उस शैली पर विचार करें जिसे आप बनाना चाहते हैं। विश्व निर्माण में विचार करने वाले कुछ तत्व हैं:

समयावधि: क्या आपकी कहानी अतीत, वर्तमान या भविष्य में घटित होती है? हालाँकि स्क्रिप्ट में किसी सटीक तारीख का उल्लेख नहीं है, लेकिन लिखते समय इसे ध्यान में रखें।

मौसम और जलवायु: क्या मौसम गर्म है या ठंडा है? इस दुनिया में मौसम आपके पात्रों और संपूर्ण कथानक को कैसे प्रभावित करता है?

कहानी के विषय: अपने विषयों का निर्धारण करें और इस फिल्म से आपके दर्शकों को क्या हासिल करना चाहिए। क्या आप चाहते हैं कि वे खुश महसूस करना छोड़ दें, या क्या आप ऐसे संदेश देना चाहते हैं जो लोगों को गहराई से सोचने पर मजबूर करें?
स्थान: आपके पात्र कहाँ हैं और वे कहाँ जाते हैं? परित्यक्त मकान, न्यूयॉर्क शहर, आदि।

3. अपने चरित्र विकसित करें
निर्धारित करें कि आपका मुख्य पात्र कौन है और उन पर ध्यान दें:

- ताकत
- कमियां
- लक्ष्य
- इन लक्ष्यों को हासिल करने से रोकने वाली बाधाएं

अन्य पात्रों के लिए:

- वे मुख्य पात्र के साथ किस प्रकार से बातचीत करते हैं?
- क्या वे आपके मुख्य पात्र की मदद करते हैं?
- क्या वे एक विरोधी के रूप में काम कर रहे हैं और उन्हें इन लक्ष्यों को हासिल करने से रोक रहे हैं?

एक विरोधी का निर्माण करते समय, विचार करें:

- वे मुख्य पात्र से क्या चाहते हैं?
- मुख्य पात्र उनसे क्या चाहता है?
- प्रतिपक्षी आपके मुख्य पात्र को अपने लक्ष्य को प्राप्त करने से क्यों रोकना चाहता है?

4. सारांश के साथ अपनी कहानी व्यवस्थित करें
एक फिल्म सारांश कहानी की रूपरेखा इस क्रम में देता है कि आपके दर्शक इसे देख सकें। आपकी कहानी के चरणों में आम तौर पर निम्न शामिल होते हैं:

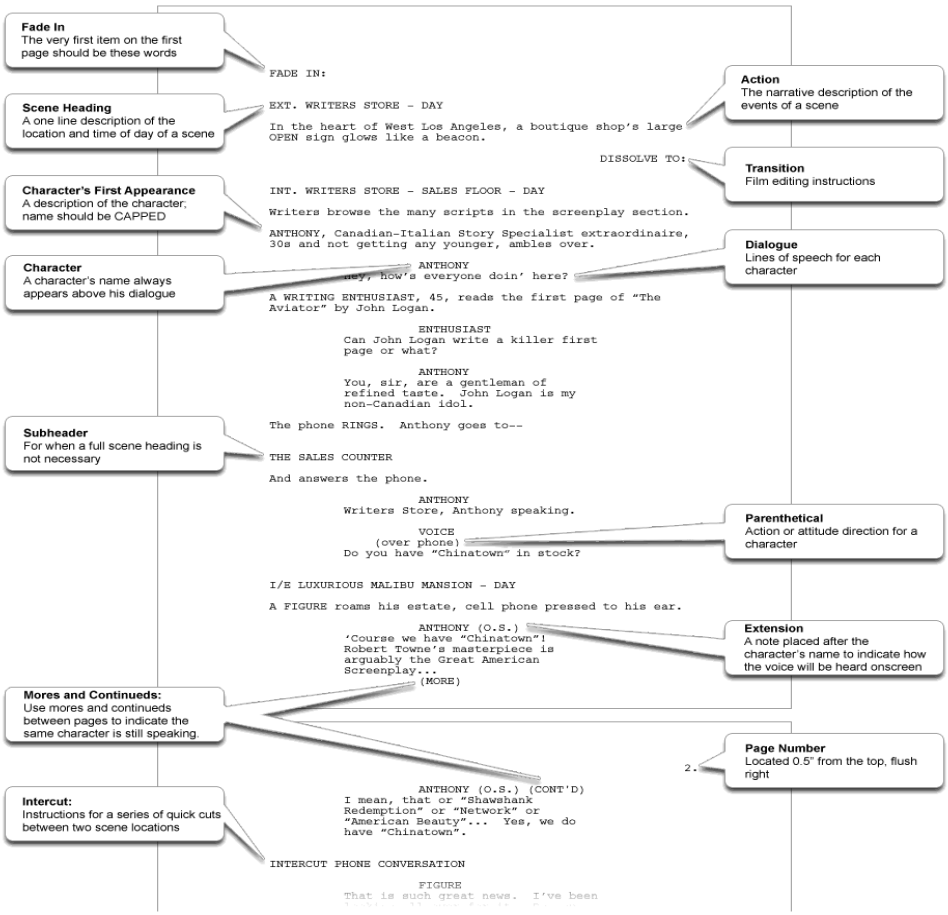
- मुख्य पात्र और उनकी दुनिया का परिचय
- एक उकसाने वाली घटना जिससे कहानी चलती है
- पहला मोड़ जो चरित्र को एक नई स्थिति या चुनौती के साथ प्रस्तुत करता है
- एक कॉल टू एक्शन जहाँ मुख्य पात्र का लक्ष्य विशिष्ट हो जाता है
- जब आपका मुख्य पात्र जोखिम लेता है या सब कुछ खो देता है तो कोई वापसी नहीं होती है
- सब कुछ खो गया है जहां मुख्य पात्र को बड़े खतरे का सामना करना पड़ता है और उसे इस अवसर पर उठना होगा
- एक दूसरा मोड़ जहां पात्र खुद को छुड़ाने के साथ-साथ दांव बढ़ जाते हैं
- क्लाइमेक्स जब कहानी एक समाधान पर आती है

5. अपना पहला ड्राफ़्ट लिखें
जैसे ही आप अपना पहला मसौदा (ड्राफ़्ट) तैयार करते हैं, अपने सारांश का पालन करें, और अपनी कहानी बनाना शुरू करें।

- उन दृश्यों को लिखें जो आपके चरित्र के लिए संघर्ष और चुनौतियां पैदा करते हैं
- अन्य दृश्य बनाएं जो दिखाते हैं कि वे उन पर कैसे काबू पाते हैं

यह पहला ड्राफ्ट लिखते समय जोखिम उठाएं और अपने विचारों को यथासंभव सही ढंग से प्रस्तुत का प्रयास करें। आप अपने पुनर्लेखन के दौरान बाद में इन विचारों पर फिर से विचार कर सकते हैं यह देखने के लिए कि क्या आपके विचार आपके प्लाट के साथ अच्छा काम कर रहें हैं।
1-2 वाक्यों की लॉगलाइन लिखने पर विचार करें जो आपकी स्क्रिप्ट के कथानक को सारांशित करती है ताकि कोई भी आसानी से समझ सके कि आपकी कहानी के मुख्य विचार क्या हैं। उदाहरण: एक शांत स्थान के लिए लॉगलाइन हो सकती है: "एक परिवार को मौन में रहना चाहिए ताकि वे अविश्वसनीय सुनने की क्षमता वाले राक्षसों से बच सकें"

5.1. एक स्क्रिप्ट में शामिल करने के लिए प्रारूपित (फॉर्मेटिंग) तत्व



स्रोत: https://www.nfi.edu/script-writing/

ऊपर राइटर्स स्टोर का एक अच्छा स्रोत है जो एक स्क्रिप्ट में मूल स्वरूपण की आवश्यकता को दर्शाता है। कई सिनेमा प्रोडक्शन कार्यक्रम छात्रों को स्क्रिप्ट को ठीक से प्रारूपित करना सिखाते हैं ताकि फिल्म निर्माता, अभिनेता और प्रोडक्शन क्रू सदस्य इसे आसानी से पढ़ सकें। चूंकि प्रोडक्शन कंपनियां हर दिन नई स्क्रिप्ट प्राप्त करती हैं, इसलिए वे एक ऐसी स्क्रिप्ट की अवहेलना कर सकती हैं जो ठीक से प्रारूपित नहीं है।

आप या तो स्क्रिप्ट को स्वयं प्रारूपित कर सकते हैं या अंतिम ड्राफ्ट, राइटरडुएट, या अमेज़ॅन स्टोरीराइटर जैसे स्क्रिप्ट राइटिंग सॉफ़्टवेयर का इस्तेमाल कर सकते हैं जो स्वचालित रूप से इसे आपके लिए प्रारूपित करता है। शामिल करने के लिए यहां कुछ तत्व दिए गए हैं:

- **डेढ़ इंच का मार्जिन:** सभी दायां, निचला और ऊपर का मार्जिन एक इंच का होना चाहिए। इसके अतिरिक्त, आपकी स्क्रिप्ट को बाँधने के लिए पर्याप्त जगह छोड़ने के लिए आपका बायाँ हाशिया 1.5 इंच होना चाहिए।
- **फ़ेड इन/फ़ेड आउट:** ऊपरी दाएं कोने में, आपकी स्क्रिप्ट हमेशा "फ़ेड इन:" से शुरू होनी चाहिए ताकि फ़िल्म की शुरुआत हो सके। स्क्रिप्ट के अंत में "फ़ेड आउट" या "फ़ेड टू ब्लैक" शब्द होना चाहिए।
- **दृश्य शीर्षक:** इसे स्लगलाइन के रूप में भी जाना जाता है, दिन का समय और दृश्य स्थान बड़े अक्षरों में लिखें, जैसे "EXT. लिली का घर - दिन" या "INT. किराना स्टोर - रात।"

- **एक्शन पंक्तियाँ:** वर्तमान काल का इस्तेमाल करते हुए, एक दृश्य में होने वाली शारीरिक क्रियाओं के संक्षिप्त दृश्य विवरण शामिल करें। एक उदाहरण हो सकता है, “जेन का फोन बज रहा है। वह जॉन से एक संदेश पढ़ने के लिए इसे उठाती है। ”
- **चरित्र संवाद:** आपके पात्रों के नाम बड़े अक्षरों में होने चाहिए और बोलने वाले व्यक्ति की पहचान करने के लिए केंद्रित होने चाहिए। चरित्र की पंक्तियों को उनके नाम के नीचे स्क्रिप्ट में रखें, वह भी सेंटर में।
- **पैरेंटेटिकल:** यदि बोलते समय किसी पात्र का मूड या एक्शन विशिष्ट है, तो लाइन के ऊपर उनके नाम के नीचे एक पैरेन्टेटिकल वाक्यांश शामिल करें। उदाहरण के लिए, किसी पात्र की गंभीरता दिखाने के लिए, आप लिख सकते हैं "(सीधा सादा)।"
- **विस्तार:** यह एक मूल दिशा है जिसका इस्तेमाल पात्र से संवाद के लिए किया जाता है जो कि ऑफ-स्क्रीन होता है। उन पात्रों के लिए जो दृश्य में हैं लेकिन ऑफ-स्क्रीन बात कर रहे हैं, "(O.S.)" का इस्तेमाल करें। चरित्र संवाद के लिए जिसे केवल दर्शक ही सुनते हैं, वॉयस ओवर के लिए "(V.O.)" का इस्तेमाल करें।
- **अधिक और जारी है:** पृष्ठों के बीच (अधिक) और (जारी है) का उपयोग करें यह दिखाने के लिए की वही पात्र बोल रहा है
- **परिवर्तन:** फिल्म संपादन निर्देश जैसे कट टू, डिसॉल्व टू, स्मैश कट, क्विक कट, फेड टू (केवल प्रोडक्शन स्क्रिप्ट के लिए)
- **शॉट:** एंगल ऑन, एक्सट्रीम क्लोज अप, पैन टू, पीओवी (केवल प्रोडक्शन स्क्रिप्ट के लिए) जैसे सीन में बदलाव होने पर इस्तेमाल किया जाता है
- **इंटरकट:** सीन स्थानों के बीच निर्देशों को काटें

एक स्क्रिप्ट की लंबाई

कई अलग-अलग प्रकार की स्क्रिप्ट होती हैं, इसलिए लंबाई इस बात पर निर्भर करती है कि यह किस शैली और दृश्य कहानी परियोजना के लिए है। एक सामान्य अनुमान के रूप में, उचित रूप से स्वरूपित स्क्रिप्ट का एक पृष्ठ स्क्रीन समय के एक मिनट के बराबर होता है। कई पटकथा लेखक उचित स्वरूपण के लिए और उत्पादन की लंबाई का अधिक सटीक अनुमान लगाने के लिए 12-पॉइंट कूरियर फ़ॉन्ट का इस्तेमाल करते हैं।

यहाँ अलग-अलग दृश्य कहानी कहने वाली परियोजनाओं और शैलियों के लिए विशिष्ट लंबाई अनुमान दिए गए हैं:

- फीचर फिल्म, ड्रामा: 100 से 120 पृष्ठ
- फीचर फिल्म, कॉमेडी: 90 से 100 पृष्ठ
- एनिमेटेड फिल्में: 90 से 100 पृष्ठ
- टेलीविजन, कॉमेडी: 25 से 35 पृष्ठ
- टेलीविजन, नाटक: 45 से 55 पृष्ठ
- लघु फिल्म: कहानी के आधार पर अलग अलग होते है, अधिकतम 60 पृष्ठ

6. पहले मसौदे (ड्राफ्ट) को दोबारा पढ़ें

अपनी स्क्रिप्ट को दोबारा पढ़ें और ऐसे किसी भी हिस्से को काट दें जो पूरी कहानी के लिए अप्रासंगिक लगता है। यह स्क्रिप्ट को प्रिंट करने और फिर से लिखने के लिए अनुभागों को हाइलाइट या चिह्नित करने में मदद कर सकता है। उन अनुभागों पर ध्यान दें जिनमें निम्नलिखित हैं:

- अप्रासंगिक संवाद या कमजोर कथानक बिंदु जो आपकी कहानी को आगे नहीं बढ़ाते हैं या सीधे आपके मुख्य पात्र को उनके लक्ष्यों को प्राप्त करने को प्रभावित करते हैं
- भ्रमित करने वाले सीन जिन्हें अतिरिक्त स्पष्टीकरण की आवश्यकता है
- जानकारी जिसके लिए अधिक शोध या तथ्य-जांच की आवश्यकता है
- लंबे मोनोलॉग जिन्हें आप छोटा कर सकते हैं ताकि वे अधिक सटीक बन सकें

7. अपनी स्क्रिप्ट को फिर से लिखें

संभावित खरीदार को भेजने के लिए तैयार होने से पहले स्क्रिप्ट्स को आमतौर पर कुछ संशोधनों की आवश्यकता होती है। प्रत्येक एक्शन को कहानी को आगे बढ़ाना चाहिए। जब तक आप इसे पूरा नहीं कर लेते तब तक पुनर्लेखन जारी रखें। सुनिश्चित करें कि आपके पुनर्लेखन निम्न को संबोधित कर रहे हैं:

- **कथानक होल:** आपके कथानक के तर्क के खिलाफ जाने वाली किसी भी गड़बड़ी को ठीक करें। अपनी कहानी को ऐसे किसी भी विरोधाभास या विसंगतियों से मुक्त करें जो आपकी कहानी को कम विश्वसनीय बनाते हैं।
- **पात्र प्रेरणा:** एक पात्र जो कुछ भी कहता है या करता है उसके पीछे एक कारण होना चाहिए जो उनके व्यक्तित्व, जरूरतों और लक्ष्यों के अनुकूल हो। यदि उनके शब्द या एक्शन उनकी आवश्यकताओं या लक्ष्यों से प्रेरित नहीं हैं, तो आपको उन्हें फिर से लिखना या काटना पड़ सकता है।
- **सीन्स को जोड़ना या काटना:** अपने अंकों की समीक्षा करते समय, कथानक से अप्रासंगिक दृश्यों को काटना शुरू करें और अपनी कहानी को मजबूत करने वाले नए सीन जोड़ें। प्रत्येक पंक्ति और सीन के साथ, अपने आप से पूछें कि यदि आप इसे काटते हैं तो कहानी का क्या होगा। अगर कहानी इसके बिना काम करती है, तो इसे काट देना और आपके कथानक को चलाने वाले मजबूत तत्वों को जोड़ना सबसे अच्छा हो सकता है।
- स्क्रिप्ट राइटिंग में काफी समय, अनुशासन और प्रेरणा की आवश्यकता होती है। यह समझकर कि एक मजबूत स्क्रिप्ट कैसी दिखती है और अपनी कहानी को ठीक से कैसे रेखांकित किया जाए, आप एक मजबूत स्क्रिप्ट को शुरू करने और खत्म करने की अपनी क्षमता में अधिक आत्मविश्वास महसूस कर सकते हैं।

इकाई 1.4: आधार और सेटिंग को समझना

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. आधार और सेटिंग को परिभाषित करना
2. स्क्रीन राइटिंग में आधार और सेटिंग के महत्व की व्याख्या करना
3. आधार और सेटिंग को खोजने और उनका विश्लेषण करने के तरीकों का वर्णन करना

1.4.1 आधार क्या है?

लिखित में एक आधार क्या है? यह एक रहस्य बन जाता है, क्योंकि आप जिस पटकथा लेखन की किताब को पढ़ेंगे, उसके आधार पर आप शायद इसकी एक अलग व्याख्या पाएंगे। बहुत से लोग इसे लॉगलाइन के साथ भ्रमित करते हैं और दो शब्दों का परस्पर इस्तेमाल करते हैं। इसलिए, एक त्वरित गूगल खोज हमें अलग अलग परिणाम देती है, जैसे:
आधार वह आधारभूत विचार है जो कथानक को सरल शब्दों में व्यक्त करता है। एक अच्छा आधार आपकी कहानी के सार को एक-वाक्य या दो-वाक्य कथन में संवाद करेगा।

अरे, लेकिन वह लॉगलाइन है!
- क्या आधार और लॉगलाइन एक ही चीज हैं?
- नहीं
कई लोग भ्रमित हो जाते हैं और इन दोनों को मिलाते हैं इसका कारण यह है कि आधार लॉगलाइन का हिस्सा है। हालाँकि, लॉगलाइन में बहुत कुछ है।
लॉगलाइन एक या दो-वाक्य वाला कथन है जो आपकी कहानी के कथानक को व्यक्त करता है, जबकि आधार लॉगलाइन का केवल पहला भाग है।
आमतौर पर यही हमारी कहानी को औरों से अलग बनाता है; इसे क्या यूनिक बनाता है। यही वह तत्व है जो ज्यादातर समय हमारी कहानी को बिक्री योग्य और रोचक और आकर्षक बनाता है। यही कारण है कि अधिकांश निर्माता सबसे पहले पूछते हैं कि "आधार क्या है?" आधार आपकी फिल्म का वादा है

अपने स्क्रिप्ट लेखन में आधार कैसे खोजें
उदाहरण के लिए, "क्या होगा अगर ..." सवाल का इस्तेमाल करके खोजने का एक तरीका है:

- क्या होगा अगर आपका विमान दुर्घटनाग्रस्त हो जाए और आपको चार साल तक एक रेगिस्तान द्वीप में जीवित रहना पड़े? - यही कास्ट अवे का आधार है।
- क्या होगा यदि आपको अपने बैकयार्ड में एक छोटा एलियन मिल जाए? - ई.टी. अतिरिक्त स्थलीय
- क्या होगा अगर एक बड़ा परिवार क्रिसमस की छुट्टियों के लिए निकल गया और अपने छोटे बेटे को घर पर भूल गया? - घर में अकेले
- क्या होगा अगर हम डायनासोर का क्लोन बना सकें और एक थीम पार्क बना सकें? - जुरासिक पार्क
- जब आप अपनी खुद की पटकथा लिख रहे हों तो यह सोचने की कोशिश करें कि आपके विचार में सबसे दिलचस्प, सबसे आकर्षक चीज क्या है; आपके विचार का सबसे अनूठा तत्व क्या है जो आप इसे अक्सर दूसरी फिल्मों में नहीं देखते हैं। इसे खोजने के बाद, इसे हाइलाइट करने का प्रयास करें और इसका उपयोग लोगों और निर्माताओं को अपनी कहानी से प्यार करने के लिए लुभाने के लिए करें। इसे अपने लेखन में अपना आधार बनाएं।

एक आधार में क्या शामिल होना चाहिए?

एक मजबूत आधार में आदर्श रूप से एक वाक्य में तीन तत्व शामिल होने चाहिए:

1. मुख्य पात्र: आपकी कहानी के आधार में आपके मुख्य पात्र का संक्षिप्त विवरण शामिल होना चाहिए, जैसे कि "एक किशोर जादूगर" या "एक भूरे बालों वाला जासूस।"
2. आपके मुख्य पात्र का लक्ष्य: एक ठोस आधार में आपके मुख्य पात्र की इच्छा या आवश्यकता की एक सरल व्याख्या भी शामिल होगी।
3. स्थिति या बाधा: आपका मुख्य पात्र खुद को किस संकट या असाधारण स्थिति में पाता है?

एक आधार कैसे लिखें: एक मजबूत आधार बनाने के लिए 4 चरण

राइटर्स ब्लॉक अच्छे लेखक को भी प्रभावित करता है। यदि आपके पास पहली जगह में कहानी का आधार नहीं है, तो आपको अपने लेखन कौशल का प्रदर्शन कैसे करना चाहिए? चरण-दर-चरण लेखन युक्तियों की इस सूची को एक हत्यारा कहानी के आधार के साथ आने में आपकी चिंता मुक्त मार्गदर्शिका के रूप में कार्य करने की अनुमति दें:

1. एक थीम से शुरुआत करें कथा साहित्य लिखते समय, उपन्यासकार, लघु कथाकार और पटकथा लेखक समान रूप से अक्सर एक ऐसे थीम से शुरू करते हैं जिसमे उनकी रुचि होती है। आखिरकार, आपकी थीम आपकी बात और आपकी कहानी के आधार दोनों को सूचित करेगी। वास्तविक जीवन की किन समस्याओं की खोज में आपकी रुचि है? अत्यधिक संपत्ति का भ्रष्ट प्रभाव? हमारे दैनिक जीवन में तकनीक की सर्वव्यापीता? आस्था और संदेह के बीच सदियों पुरानी जंग? रचनात्मक लेखन प्रक्रिया की शुरुआत में एक विषय को तैयार करना एक रोड मैप के रूप में काम कर सकता है जो आपको आपकी कहानी संरचना और आधार की दिशा में मार्गदर्शन करने में मदद कर सकता है।

2. अपने आप से सरल प्रश्न पूछकर प्रारंभ करें कहानी के विचार उत्पन्न करने के लिए आप जो सबसे बुनियादी कदम उठा सकते हैं, उनमें से एक है अपने आप से सरल सवाल पूछना। किसी भी विचार के अपने मूल के साथ शुरू करें: शायद यह एक चरित्र, एक प्लाट विचार, एक उकसाने वाली घटना या एक सेटिंग है। फिर, अपने आप से ऐसे सवाल पूछें जो "क्या होगा अगर?" से शुरू होते हैं। क्या होगा अगर बारह साल के लड़के को पता चले कि वह जादूगर है? क्या होगा अगर कोई लड़की अपने पालतू जानवरों से बात कर सकती है? इन सवालों के जवाब देने से आपके कर्नेल को एक पूर्ण विचार और अंततः, एक ठोस आधार में विस्तारित करने में मदद मिल सकती है।

3. सुनिश्चित करें कि आपके पात्रों में एक मजबूत प्रेरणा है। कई महान आधार एक चरित्र की प्रेरणा या प्राथमिक लक्ष्य से पैदा होते हैं। स्टीफन किंग्स मिसरी में, कोलोराडो के एक दूरदराज के हिस्से में सेट एक कहानी, मुख्य पात्र एक लेखक है जिसे एक पागल प्रशंसक द्वारा बंदी बना लिया जाता है। इस प्रकार, यह समझ में आता है कि उसकी साधारण प्रेरणा उसके बंदी से बचने के लिए होगी। एक साधारण चरित्र प्रेरणा के साथ शुरुआत करने से आपके आधार के अन्य भागों को भी विकसित करने में मदद मिल सकती है।

4. अपने आधार को कम से कम शब्दों में समझाने में सक्षम होन। एक बार जब आप अपने मूल कहानी विचार पर बस जाते हैं, तो सुनिश्चित करें कि इसे सरलता और शीघ्रता से समझाया जा सकता है। अपना आधार लिखिए और ज़ोर से बोलिए। क्या बाहरी शब्दों या विवरणों को समाप्त करने और अपनी बात मनवाने का कोई तरीका है? जब आप लंबे समय तक लिखित कार्य पर काम कर रहे हों, जैसे कि पटकथा लेखन या उपन्यास-लेखन में, किसी आधार को तैयार करने में संक्षिप्तता आवश्यक है। यदि आप संभावित साहित्यिक प्रतिनिधि को क्वेरी पेपर भेज रहे हैं, तो वे यह तय करने से पहले कि क्या यह आगे पढ़ने लायक है, केवल आपके आधार को स्किम करेंगे। यदि आपका आधार बहुत ही चिंताजनक या भ्रमित करने वाला है, तो संभवतः आपके काम को नज़रअंदाज कर दिया जाएगा। इसी तरह, पटकथा लेखक अक्सर अपनी लॉगलाइन के बल पर कहानी के विचारों को बेचते हैं। भले ही आपका आधार कम अवधारणा या उच्च अवधारणा हो, आपको कुछ सेकंड में संभावित खरीदारों को इसे समझाने में सक्षम होना चाहिए।

1.4.2 सेटिंग

सेटिंग में समय और स्थान शामिल है।

बैकग्राउंड सेटिंग यह तब होती है जब कहानी के लिए सेटिंग महत्वहीन होती है और कहानी किसी भी सेटिंग में हो सकती है। ए.ए मिल्ने द्वारा विनी-द-पूह एक कहानी का उदाहरण है जो किसी भी सेटिंग में हो सकता है।

इंटीग्रल सेटिंग यह तब होती है जब एक्शन, पात्र या थीम समय और स्थान, सेटिंग से प्रभावित होते हैं। सेटिंग को नियंत्रित करना पात्रों को नियंत्रित करता है। यदि आप किसी पात्र को एक निश्चित सेटिंग तक सीमित रखते हैं तो यह पात्र को परिभाषित करता है। पात्र, इन परिस्थितियों को देखते हुए, इस समय और स्थान में, इस तरह से व्यवहार करते हैं। ए टेल ऑफ पीटर रैबिट इस बात का उदाहरण है कि कैसे सेटिंग पीटर के व्यवहार का एक अभिन्न हिस्सा है। शार्लोट वेब एक अभिन्न सेटिंग का एक और उदाहरण है।

1.4.3 सेटिंग के कार्य

एलिजाबेथ स्पीयर द्वारा ब्लैकबर्ड तालाब की चुड़ैल शुद्धतावादी तपस्या की एक सेटिंग बनाती है: हाथ से रगड़ा हुआ तांबा, कड़ी मेहनत का संकेत देता है, भारी किले जैसा दरवाजा, मंद छोटा दर्पण, कठोर लकड़ी की बेंच, बिना रंग का मीटिंग हाउस, व्हिपिंग पोस्ट,पिल्लोरी, और स्टॉक। किट द्वारा किए गए एक विशिष्ट दिन के कार्य: एक छड़ी के साथ साबुन मिलाना, उसकी आँखों को चुभने वाली लाई का धुआँ, मांसपेशियों को थका देना, सबसे आसान कार्यों में से एक के साथ: मकई का हलवा बनाना, जो उसे जलती और पानी भरी आँखों से एक धुँधली आग के ऊपर रखती है। उसकी लापरवाह बारबाडोस परवरिश की तुलना में एक भयावह और समझौता न करने वाला वातावरण।

प्रतिपक्षी के रूप में सेटिंग: पात्रों को सेटिंग द्वारा बनाए गए संघर्ष को हल करना चाहिए: जूली ऑफ़ द वॉल्व्स, द इनक्रेडिबल जर्नी, और आइलैंड ऑफ़ द ब्लू डॉल्फ़िन।

पात्र को रोशन करने वाली सेटिंग: ऐनी फ्रैंक और फ्लावर्स इन द एटिक में सीमित सेटिंग पात्रों को खुद को खोजने और व्यक्तियों के रूप में विकसित होने में मदद करती है।

प्रतीकवाद के रूप में स्थापित करना: एक प्रतीक एक व्यक्ति, स्थान, वस्तु, स्थिति, या क्रिया है जो अर्थ के दो स्तरों पर संचालित होता है, शाब्दिक और आलंकारिक, या सूचक। बच्चे केवल स्पष्ट प्रतीकों को ही समझेंगे। वन का प्रतीक है अज्ञात; बगीचा: प्राकृतिक सुंदरता; सूरज की रोशनी: आशा, अच्छाई; अंधेरा: बुराई, निराशा। प्रतीकों का समूह एक छवि बना सकता है जिसे रूपक कहा जाता है। सी. एस. लुईस की नार्निया की पुस्तकें रूपक हैं। द विच ऑफ ब्लैकबर्ड पॉन्ड में, स्पीयर सामान्य तरीके से प्रतीकों का इस्तेमाल करती है और कॉन्फ्लिक्ट पैदा करती है, जब वह हन्ना को एक दयालु और हानिरहित महिला के रूप में वर्णित करती है जो धूप वाले घास के मैदान में रहती है। जब आप किसी डायन से गहरे अंधेरे, छायादार जंगल या दलदल में रहने की उम्मीद करेंगे।

1.4.4 कहानी की सेटिंग बनाना

आप किस बारे में लिख रहे हैं, इसकी कल्पना करने में सहायता के लिए, आपको प्रेरित करने के लिए गूगल पर कुछ स्थान तलाश करना सहायक हो सकता है। एक पटकथा लेखक के रूप में स्थान की खोज करना आपकी ज़िम्मेदारी नहीं होगी, लेकिन स्थान शोध किसी स्थान के बारे में लिखना बहुत आसान बना सकता है।

जब आप एक उपन्यास की तरह लंबी-चौड़ी फिक्शन लिख रहे होते हैं, तो आपके पास कहानी की सेटिंग का विस्तार से वर्णन करने का समय होता है। आप जिस दृष्टिकोण का इस्तेमाल कर रहे हैं, उसके आधार पर आप अपने पाठकों को स्थान, समय अवधि और सामाजिक स्थिति के बारे में विस्तृत संदर्भ दे सकते हैं।

ये तीन तत्व एक पूर्ण सेटिंग कहलाते हैं। एक पटकथा सेट करना अद्वितीय है क्योंकि आपके पास एक उपन्यास के रूप में समान मात्रा में जानकारी व्यक्त करने के लिए बहुत कम समय है, और आपको इसे विजुअली से करना होगा। आपने पहले "इसे अपने उपन्यास के लिए सहेजें" वाक्यांश सुना होगा, जिसका अर्थ है कि आपकी पटकथा में सेटिंग्स को तेजी से स्थापित करने की आवश्यकता है।

1.4.5 एक पटकथा में एक पूर्ण सेटिंग के तत्व

नीचे हमने एक पूर्ण सेटिंग के तीन तत्वों को तोड़ दिया है और उन्हें एक पटकथा में कैसे पूरा किया जा सकता है।

स्थान: स्थान उस भौतिक स्थान को संदर्भित करता है जहां कहानी घटित हो रही है। यह कोई देश, शहर या कस्बा हो सकता है और आप इसे कितना विशिष्ट बनाते हैं, यह आपकी कहानी के बारे में बहुत कुछ निर्धारित करेगा।

आम तौर पर, आप चाहते हैं कि आपके दर्शकों को संदर्भ देने में मदद करने के लिए आपका स्थान जल्दी परिभाषित हो, लेकिन ऐसे समय भी होते हैं जहां कम अधिक होता है। एक अस्पष्ट या अस्पष्ट स्थान आपके दर्शकों को निराधार महसूस करवा सकता है, जिससे वे किसी चीज़, आदर्श रूप से आपके पात्रों से चिपके रहना चाहते हैं।

यह एक पटकथा में कैसे किया जाता है: स्थान का परिचय देने का सबसे आसान तरीका शुरुआत में एक टाइटल कार्ड है, लेकिन यह हमेशा सबसे प्रभावी नहीं होता है। अपने दर्शकों को प्रासंगिक सुराग देने की कोशिश करें जो उन्हें बताएं कि स्थान कहाँ है, यह संकेतों या आकस्मिक संवाद के माध्यम से किया जा सकता है। अपनी सेटिंग के बारे में जितना अधिक आप अपने दर्शकों को स्वयं खोजने देंगे, वे उतने ही अधिक व्यस्त रहेंगे।

समय: स्थान की तरह, समय अवधि आपकी आवश्यकता के अनुसार व्यापक या संकीर्ण हो सकती है। यदि आपकी कहानी निएंडरथल के एक समूह के बारे में है, तो शायद एक विशिष्ट तिथि महत्वपूर्ण नहीं है। हालांकि, अगर आपकी फिल्म उन सभी घटनाओं के बारे में है जो वाटरगेट कांड तक ले जाती हैं, तो आप सभी को बताना चाहेंगे कि यह 1970 के दशक की शुरुआत है।

यह एक पटकथा में कैसे किया जाता है: फिर से, आप हमेशा आसान मार्ग पर जा सकते हैं और इसे एक टाइटल कार्ड पर शामिल कर सकते हैं, लेकिन आप इस बारे में भी गूढ हो सकते हैं कि आप समय कैसे व्यक्त करते हैं। यदि फिल्म 1950 के दशक में सेट की गई है, तो बस 50 के दशक की सभी कारों और रेडियो पर बजने वाले समय के संगीत का होना पर्याप्त हो सकता है।

सामाजिक स्थिति: एक पूर्ण सेटिंग स्थापित करने का अंतिम और संभवतः सबसे महत्वपूर्ण तत्व सामाजिक स्थिति है। दर्शकों को समाज के बुनियादी नियमों को समझने की जरूरत है कि हमारे पात्र जी रहे हैं ताकि यह समझ सकें कि कुछ चीजें क्यों हो रही हैं।

उदाहरण के लिए रोमियो और जूलियट को लें, इस कहानी का कोई मतलब नहीं होगा अगर यह एक ऐसे सामाजिक माहौल में सेट किया गया था जो इस बात की बहुत कम परवाह करता था कि कौन किससे प्यार करता है।

यह एक पटकथा में कैसे किया जाता है: आप पात्र बातचीत और टिप्पणी के माध्यम से एक पटकथा में सामाजिक स्वर सेट कर सकते हैं। हमारे रोमियो और जूलियट उदाहरण में, यह दोनों परिवारों के बीच की कड़वाहट को जल्दी दिखाकर पूरा किया गया था।

1.4.6 कहानी की सेटिंग पटकथा को अलग-अलग तरीकों से प्रभावित करती है

सेटिंग पात्रों को कैसे प्रभावित करती है?

एक पटकथा की सेटिंग का उन पात्रों पर गहरा प्रभाव पड़ता है जो स्पष्ट से परे जाते हैं। बेशक, सेटिंग तय करेगी कि पात्र कैसे बोलते हैं और कैसे कपड़े पहनते हैं, लेकिन यह उनके सोचने और महसूस करने के तरीके को भी प्रभावित करेगा। एक सेटिंग में समान पात्र दूसरी सेटिंग में पूरी तरह से अलग अलग कार्य कर सकते हैं।
1775 के पात्र 1975 के पात्रों की तुलना में बहुत अलग तरह से सोचने और कार्य करने वाले होते हैं। पात्र व्यवहार भी स्थान से बहुत अधिक प्रभावित होता है। ग्रामीण स्थानों के पात्र शहर के स्थान वाले पात्रों की तुलना में स्थितियों को अलग तरह से संभालेंगे और इसके विपरीत। कुछ सबसे प्रभावशाली पटकथा लेखन तब आता है जब आप अपने पात्रों को सेटिंग के उत्पाद बनने देते हैं, वे खुद को अंदर पाते हैं।

सेटिंग एक्शन को कैसे प्रभावित करती है?

एक्शन वह है जो कथानक को आगे बढ़ाता है और एक्शन कैसे एक सीन से दूसरे सीन तक जाता है, इसका सेटिंग के साथ अच्छा संबंध है। सेटिंग यह स्थापित कर सकती है कि किस प्रकार का एक्शन हो सकता है; यह पात्रों को कुछ खास तरीकों से कार्य करने के लिए भी प्रेरित कर सकता है। कभी-कभी यह एक लेखक के रूप में सीमित महसूस कर सकता है, लेकिन यह स्वतंत्र भी हो सकता है। यदि आपकी फिल्म 1900 की शुरुआत से एक क्रूज लाइनर पर सेट की गई है, तो आप शायद एक हाई-स्पीड चेज़ सीन नहीं कर पाएंगे, लेकिन इसका मतलब यह नहीं है कि आप इसे एक आइसबर्ग में दुर्घटनाग्रस्त नहीं कर सकते।

सेटिंग मूड को कैसे प्रभावित करती है?

एक सीन का मूड दर्शकों को भावनात्मक रूप से कैसा दिखता है और कैसा लगता है। सेटिंग से ज्यादा मूड को कुछ भी प्रभावित नहीं करता है। यह सुनने में आम है कि उद्योग में लोग सेटिंग को वैसे ही संदर्भित करते हैं जैसे वे किसी अन्य पात्र को करते हैं। जब आप एक पूर्ण सेटिंग को ठीक से बनाते हैं तो यह जीवंत हो जाती है और पूरे सीन के मूड पर इसका सीधा प्रभाव पड़ता है।
आपके द्वारा अपने स्थान के लिए चुने गए रंग पात्रों की भावनाओं को प्रभावित कर सकते हैं। जैसे-जैसे कथानक आगे बढ़ता है, आप पात्रों के एक्शन्स और स्थिति के कारण दुनिया में आए परिवर्तनों को दिखाने के लिए सेटिंग का इस्तेमाल कर सकते हैं।

सेटिंग डायलॉग को कैसे प्रभावित करती है?

जिस तरह से आपके पात्र एक-दूसरे से बात करते हैं उसका सीधा संबंध उनके परिवेश से होता है। पर्यावरणीय प्रभाव द्वंद्वात्मक परिवर्तनों के समान सरल हो सकते हैं, अधिक जटिल विचारों के लिए जैसे कि जब कुछ पात्र बोलने में सक्षम होते है। और यदि आपके पात्रों को कानाफूसी या चिल्लाने की जरूरत है तो पर्यावरण इस्तेमाल किए गए शब्दों को निर्देशित करेगा । यदि आप डायलॉग लिखते समय सेटिंग के बारे में नहीं सोच रहे हैं, तो आप सुनिश्चित हो सकते हैं कि यह सपाट हो जाएगा।

सेटिंग बजट को कैसे प्रभावित करती है?

हालांकि यह कुछ लोगों के लिए एक कष्टदायक विषय हो सकता है, प्रत्येक पटकथा लेखक को अपनी सेटिंग बनाते समय बजट पर विचार करना चाहिए । एक रचनात्मक के रूप में, जब कहानी की जरूरत होती है तो आपको खुद को सीमित नहीं करना चाहिए। कहा जा रहा है, आपको यह सुनिश्चित करने की ज़रूरत है कि आप इस बारे में सोच रहे हैं कि उस बजट के भीतर क्या संभव होगा जिसके साथ निर्देशक के साथ काम करने की संभावना है।
किफ़ायती फ़िल्म लोकेशन ढूँढना इतना आसान कभी नहीं रहा, और निर्देशक हर दिन बेहतर बजट बनाना सीख रहे हैं। हालाँकि, आप अपनी पटकथा को फिल्म के लिए जितना अधिक व्यावहारिक बनाते हैं, उतनी ही अधिक संभावना है कि कोई व्यक्ति इसे फिल्माना चाहेगा।

इकाई 1.5: स्क्रिप्ट, नाटककार और नाटकीय शैली

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. नाटककार और स्क्रिप्ट की व्याख्या करना
2. नाटक लेखन की प्रक्रिया का वर्णन करना
3. नाटक में संरचना, उसके रूपों और पात्रों का वर्णन करना
4. विभिन्न शैलियों की व्याख्या और पहचान करना

1.5.1 परिचय

नाटक का मूल पाठ स्क्रिप्ट है। इसे एक नाटककार द्वारा स्पष्ट रूप से लिखा जा सकता है, प्रकाशित किया जा सकता है और औपचारिक स्क्रिप्ट के रूप में प्रस्तुत किया जा सकता है। यह संभवतः कलाकारों के संयोजन में निर्देशक द्वारा बनाई गई एक स्क्रिप्ट हो सकती है। यह एक ऐसी स्क्रिप्ट हो सकती है जो विचारों और धारणाओं के सामान्य सेट के आधार पर मौके पर बनाई गई हो, या सुधार की गई हो। स्क्रिप्ट चाहे किसी भी रूप में क्यों न हो, हर नाटक में किसी न किसी प्रकार की स्क्रिप्ट होती है - इसके संदेश का एक स्रोत होता है।

1.5.2 नाटक लिखना

इस पूरक के शेष भाग को स्क्रिप्ट के परिप्रेक्ष्य से एक नाटककार द्वारा लिखित रूप में दर्शकों के सामने प्रदर्शित करने के उद्देश्य से विचार किया जाएगा। नाटककार को नाटक लिखते समय कुछ बातों का ध्यान रखना चाहिए। इन्हें कभी-कभी नाटक लिखने के चरण, या नाटक लिखने का सूत्र कहा जाता है, लेकिन ये वास्तव में कार्य में रैखिक नहीं होते हैं। यानी उन्हें किसी विशेष क्रम में करने की आवश्यकता नहीं है। वास्तव में, उनमें से कुछ लगभग एक ही समय में किए जाते हैं। इसके अलावा, नाटककारों को शायद इस बात की जानकारी भी न हो कि वे ऐसा कर रहे हैं! हालाँकि, एक नाटक के लिए एक स्क्रिप्ट के रूप में "काम" करने के लिए और एक संदेश देने के लिए जिसे प्रदर्शन में व्याख्या किया जा सकता है, इन तत्वों को स्क्रिप्ट लेखन प्रक्रिया के दौरान होने की आवश्यकता होती है। इन तत्वों में से प्रत्येक पर बाद के पैराग्राफों में थोड़ा और विस्तार से चर्चा की जाएगी।

- **विषय** का चयन करें
- **फोकस** निर्धारित करें
- **उद्देश्य** स्थापित करें
- **नाटकीय संरचना** विकसित करें
- **नाटकीय पात्र** तैयार करें
- **एक दृष्टिकोण** स्थापित करें

विषय

किसी भी नाटक का विषय मानवीय स्थिति होती है। यानी यह मानवीय अनुभव के बारे में होता है। नाटक के विचार और कार्य उन स्थितियों और प्रतिक्रियाओं से निपटते हैं जो उनके निष्पादन में स्वाभाविक रूप से मानवीय हैं। भले ही कोई पात्र मानव न हो, कहानी मानवीय परिस्थितियों से संबंधित है। ऐसा इसलिए है क्योंकि

मनुष्य के रूप में, हम दर्शक केवल मानवीय धारणाओं के संदर्भ में दुनिया को समझ सकते हैं। एक नाटक में एक इंसान द्वारा निभाई जाने वाली बिल्ली का चरित्र हो सकता है, और "बिल्ली के" मंच के अनुभवों को उनके विशुद्ध मानवीय शब्दों में देखा जाएगा।
नाटककार जो स्थिति बनाता है वह विशुद्ध रूप से काल्पनिक हो सकती है, या यह वास्तविक घटनाओं पर आधारित हो सकती है, या यह वास्तविक घटनाओं की एक दस्तावेजी प्रस्तुति भी हो सकती है। नाटक में बताई जा रही कहानी की नींव की वास्तविकता के अंश के बावजूद, कहानी स्वयं उन संभावनाओं को प्रतिबिंबित करेगी, जिन्हें मानव दर्शक, कम से कम आंशिक रूप से, पहचान सकते हैं। अर्थात्, दर्शकों के प्रत्येक सदस्य को कम से कम उन परिस्थितियों के बारे में जानने में सक्षम होना चाहिए जिन्हें वह व्यक्तिगत अनुभव से जोड़ सकता है।

फोकस

नाटक का फोकस काफी सीधा है। नाटककार दर्शकों को जुड़ने और पहचानने के लिए एक विशिष्ट पात्र और विचारों का समूह देता है। यह अक्सर मुख्य पात्र होता है जिसके चारों ओर कहानी सामने आती है।

उद्देश्य

जब हम किसी नाटक में उद्देश्य के बारे में बात करते हैं, तो हम अनिवार्य रूप से इसे लिखने के मूल साहित्यिक उद्देश्य के बारे में ही बात कर रहे होते हैं। तीन बुनियादी साहित्यिक उद्देश्य होते हैं। सबसे पहले **पढ़ाना** है। इसका मतलब है कि भुगतान का उद्देश्य दर्शकों के साथ नए दृष्टिकोण, या नई जानकारी साझा करना हो सकता है - उन्हें कुछ ऐसा बताना जो वे पहले से नहीं जानते थे। एक अन्य उद्देश्य प्रश्न उठाना, मुद्दों का विश्लेषण करना और **सोच को प्रोत्साहित** करना है। मूल रूप से, अधिकांश नाटक चाहते हैं कि हम किसी प्रकार का एक्शन लें। इसका मतलब यह नहीं है कि नाटककार चाहता है कि दर्शक थिएटर से बाहर निकलकर सड़क पर उतरें और नाटक द्वारा उठाए गए सभी मुद्दों से निपटें, हालांकि कुछ नाटककार इस तरह की प्रतिक्रिया चाहते हैं। हालांकि, अधिकांश नाटककार चाहते हैं कि उनके दर्शक नाटक द्वारा उठाए गए विचारों के बारे में सोचें, अपने आस-पास की दुनिया की जांच और विश्लेषण करें, और नाटक में उठाए गए मुद्दों के बारे में अपने बारे में सोचें। तीसरा उद्देश्य जो किसी नाटक का हो सकता है, और वह यह है कि लगभग सभी नाटकों का उद्देश्य दर्शकों का **मनोरंजन** करना होता है।
वस्तुतः अब तक लिखे गए प्रत्येक नाटक में इनमें से एक से अधिक उद्देश्यों का संयोजन होता है। लगभग सभी थिएटरों का कम से कम एक दोहरा उद्देश्य होता है - मनोरंजन करना और या तो पढ़ाना या दर्शकों को सोचने के लिए प्रेरित करना। अक्सर, यह इन तीनों उद्देश्यों में से एक है, हालांकि आमतौर पर उनमें से एक है जो हटकर होता है, खासकर जब नाटक की व्याख्या निर्देशक द्वारा की जा रही हो।

1.5.3 नाटक में संरचना

किसी भवन या मानव शरीर की तरह नाटक की एक विशेष संरचना होती है। इसकी एक रूपरेखा और एक आधार होता है। फ्रेम और नींव नाटक को अपना मूल रूप देते हैं, लेकिन एक इमारत या शरीर की तरह, इसमें अद्वितीय गुण होते हैं जो इसे किसी अन्य इमारत या शरीर से अलग दिखते हैं - वे लक्षण जो इसे अद्वितीय बनाते हैं। एक नाटक के लिए, यह "सजावटी" शैली जो इसे अलग करती है, इसमें ऐसे तत्व शामिल हो सकते हैं जैसे इतिहास में सेट किया जा रहा है जैसे : प्राचीन, क्लासिक, या आधुनिक। यह अपने संदेश के दायरे के संदर्भ में भिन्न भी हो सकता है। यह छोटा, मध्यम, या बड़ा हो सकता है। ये केवल अंतर नहीं हैं, लेकिन वे एक उदाहरण के रूप में कार्य करते हैं कि एक सामान्य प्रकार की संरचना होने के दौरान नाटक "उपस्थिति" में कैसे अलग हो सकते हैं, जैसे भवन और शरीर भिन्न होते हैं।

नाटकीय संरचना

आइए अब इस मूल संरचना की प्रकृति को देखें क्योंकि यह नाटक पर लागू होती है। नाटकीय संरचना और इमारत के बीच एक महत्वपूर्ण अंतर यह है कि नाटकीय संरचना समय के साथ विकसित होती है। यह एक ही बार में अस्तित्व में नहीं है और फिर उस पर कहानी रखी जाती है, जैसे कोई इमारत के फ्रेम का निर्माण कर सकता है और फिर उसमें बाहरी सामग्री जोड़ सकता है। इसके बजाय, नाटकीय संरचना एक ऐसी प्रक्रिया है जो नाटक की शुरुआत में शुरू होती है और पूरे नाटक के पुरे एक्शन के दौरान लगातार पथों के साथ विकसित होती है।

नाटक की संरचना को विकसित करने के लिए नाटककार द्वारा कई तत्वों का इस्तेमाल किया जाता है। उनमें निम्नलिखित शामिल हैं:

1. **कथानक -** नाटककार द्वारा निर्धारित कहानी की घटनाओं का क्रम (ध्यान दें : ये हमेशा कालानुक्रमिक नहीं होते हैं)
2. **एक्शन -** यह उन चीजों को संदर्भित करता है जो नाटक में होती हैं - वे बाहरी एक्शन्स (शारीरिक गति या गतिविधियाँ) या आंतरिक एक्शन्स (विचार प्रक्रियाएँ, भोर की अनुभूतियाँ, आदि) हो सकती हैं।
3. **कॉन्फ्लिक्ट -** यह उन घटनाओं, स्थितियों, या पात्रों को संदर्भित करता है जो संकल्प की ओर कार्रवाई की प्रगति को आगे बढ़ाते हैं - अक्सर तनाव, संघर्ष और संकट पैदा करता है
4. **प्रबल विरोधी ताकतें -** एक नाटक में, लक्ष्य प्राप्त करने और लक्ष्यों को बाधित करने के बीच संघर्ष में लगे पक्ष महत्वपूर्ण होने चाहिए - आम तौर पर ये इतने विशाल होते हैं कि संभावित रूप से जीवन बदल सकते हैं
5. **बलों का संतुलन -** एक नाटक में भी, विरोधी ताकतों को सापेक्ष ताकत में लगभग मिलान करने की आवश्यकता होती है - यदि विपक्ष को दूर करना बहुत आसान है, तो नाटक में ज्यादा दिलचस्पी नहीं होगी

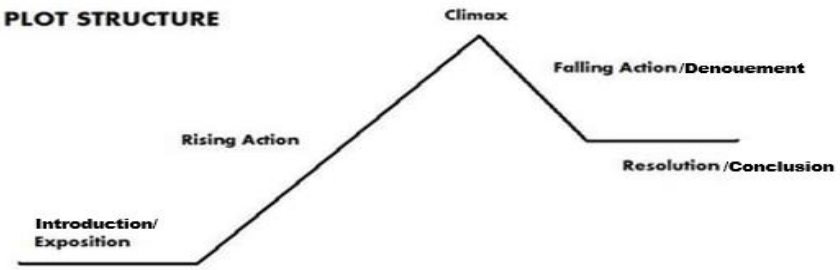
नाटकीय संरचना में अनुक्रम *तत्व*

जैसा कि नाटककार नाटक को एक साथ रख रहा है, उसे तत्वों के अनुक्रम पर विचार करने की आवश्यकता है। ये कथानक का निर्धारण करते हैं और एक्शन को प्रभावित करते हैं। मूल रूप से, नाटककार के पास काम करने के लिए तीन अनुक्रम तत्व होते हैं। पहला **प्रारंभिक दृश्य** है। यह नाटक की शुरुआत में आने वाला है, हालांकि यह महत्वपूर्ण एक्शन के शुरुआत को संदर्भित करता है, न कि केवल नाटक के परिचय के लिए। आमतौर पर केवल एक प्रारंभिक दृश्य होता है, लेकिन एक नाटककार कई शुरुआती दृश्यों का इस्तेमाल कर सकता है यदि नाटक को बनाने के लिए कई महत्वपूर्ण एक्शन्स एक साथ बुने जाते हैं। हम जल्द ही इसके बारे में और देखेंगे। अनुक्रम तत्व का अगला प्रकार **बाधाएं और जटिलताएं** हैं। ये ऐसे दृश्य हैं जहां विरोधी ताकतें एक साथ आती हैं, जिसमें एक अपने लक्ष्यों की ओर बढ़ने की कोशिश करता है और दूसरा पक्ष उसके रास्ते में आ जाता है और उन लक्ष्यों की उपलब्धि को रोकता है, या बाधित करता है। इनमें से कई होने की संभावना है क्योंकि नाटक कहानी की कार्यप्रणाली को प्रदर्शित करने और नाटक के एक्शन के महत्व को प्रदर्शित करने के लिए समय के साथ आगे बढ़ता है। अंतिम प्रकार के अनुक्रम तत्व **संकट और क्लाइमेक्स** हैं। नाटक में ये ऐसे क्षण होते हैं जब विरोधी ताकतें सीधे विरोध में आ जाती हैं और बलों के संतुलन का परीक्षण किया जाता है, आमतौर पर उस परिप्रेक्ष्य के साथ नाटककार विरोधी परिप्रेक्ष्य पर मुश्किल से काबू पाने का पक्ष लेता है।

नाटकीय संरचना के रूप

जब हम नाटकीय संरचना को देखते हैं, तो हम देख सकते हैं कि दो बुनियादी रूप हैं जिनका इस्तेमाल नाटककार ऊपर चर्चा किए गए तत्वों को एक साथ रखने के लिए करते हैं। इनमें से पहले को **क्लाइमेक्टिक** कथानक संरचना कहा जाता है। नाम स्पष्ट रूप से इंगित करता है कि यह संरचना इसे अपनी मूल संरचना देने के लिए नाटक में क्लाइमेक्स (अक्सर एक महत्वपूर्ण क्लाइमेक्स) के इस्तेमाल पर आधारित है।

इस प्रकार की संरचना का आरेख कुछ इस तरह दिखाई देगा:



स्रोत: https://alg.manifoldapp.org/read/the-script-the-playwright-and-dramatic-genres/section/3762b296-7f06-4997-9726-23f3b398e1dd

इस प्रकार की संरचना में, नाटक का कथानक आमतौर पर कहानी में देर से शुरू होता है जैसे - विरोधी ताकतों के एक-दूसरे के खिलाफ नाटक से ठीक पहले। मुख्य पात्र के लक्ष्यों को प्राप्त करने और नाटक के क्लाइमेक्स पर उस कफ कॉन्फ्लिक्ट के अंतिम समाधान के रास्ते में आने वाली बाधाओं पर ध्यान केंद्रित किया जाता है। ऊपर दिए गए चित्र में, **परिचय/प्रदर्शन** नाटक के शुरुआती क्षणों को संदर्भित करता है क्योंकि नाटककार यह जानकारी देता है कि दर्शकों को आने वाले कॉन्फ्लिक्ट और समाधान को समझने की जरूरत है। इसमें कुछ पहले की जानकारी हो सकती है, लेकिन यह आमतौर पर नाटक में पल की वर्तमान परिस्थितियों को ही सेट करता है। **बढ़ता एक्शन** नाटक के एक्शन को संदर्भित करता है क्योंकि विरोधी ताकतें विपक्षी संघर्ष और तनाव को बढ़ाती हैं जिसके परिणामस्वरूप अंततः संकट और क्लाइमेक्स का अंतिम टकराव होता है। **गिरता हुआ एक्शन**, जिसे कभी-कभी **समाप्ति** के रूप में संदर्भित किया जाता है, क्लाइमेक्स पारित होने और मुख्य पात्र के लक्ष्यों को प्राप्त करने के बाद कहानी के तत्वों को लपेटने को संदर्भित करता है। यह आमतौर पर नाटक का एक अपेक्षाकृत छोटा हिस्सा होता है क्योंकि दर्शकों के लिए ढीले सिरों को लपेटा जाता है। इस संरचना का अंतिम हिस्सा **समाधान /निष्कर्ष** है। यह नाटक का अंतिम भाग है क्योंकि पात्रों के लिए नई यथास्थिति जोर पकड़ती है। एक बार लक्ष्य प्राप्त हो जाने के बाद, मुख्य पात्र का नया जीवन बहुत संक्षिप्त रूप से स्थापित हो जाता है क्योंकि एक्शन बताता है कि "जीवन चलता रहता है।"

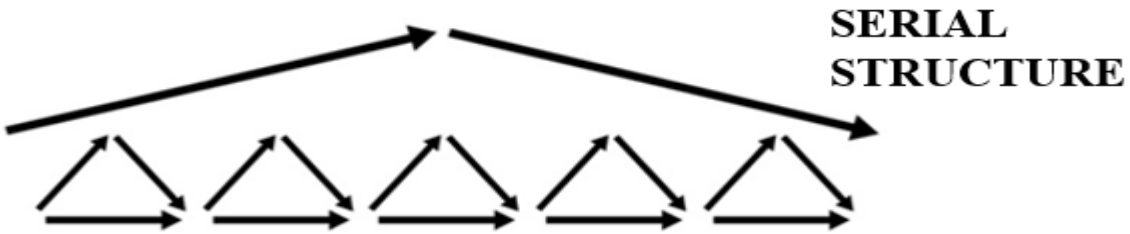
इस प्रकार की संरचना की एक और विशेषता यह है कि नाटक में सब कुछ प्राथमिक कॉन्फ्लिक्ट और क्लाइमेक्स की कहानी कहने पर केंद्रित होना चाहिए। दृश्यों की संख्या उन तक सीमित होगी जो कहानी के महत्वपूर्ण भागों को दिखाने के लिए आवश्यक हैं। आमतौर पर बहुत सीमित स्थान होंगे - आमतौर पर एक ही स्थान तक सीमित होंगे। अंत में, नाटक में केवल वही पात्र शामिल होंगे जो कहानी कहने के लिए बहुत आवश्यक हैं। ऐसे कई साइड पात्र नहीं होंगे जिनकी अपनी कहानी मुख्य कहानी से अलग होगी।

इस प्रकार की नाटकीय संरचना का अनुसरण करने वाले इन नाटकों का निर्माण बहुत कसकर किया जाता है। नाटककार ऐसी किसी भी चीज़ को शामिल नहीं करता, या निकालता है, जो सीधे तौर पर एकल बुनियादी संघर्ष और उसके समाधान की कहानी को बताने का काम नहीं करती है।

दूसरे प्रकार की बुनियादी नाटकीय संरचना को **एपिसोडिक** कथानक संरचना कहा जाता है। यह एक संरचना है जिससे हम में से अधिकांश वास्तव में काफी परिचित हैं, क्योंकि अधिकांश टेलीविजन श्रृंखला इस प्रकार की संरचना का इस्तेमाल पूरे सीजन में या पूरी श्रृंखला में भी करती हैं।

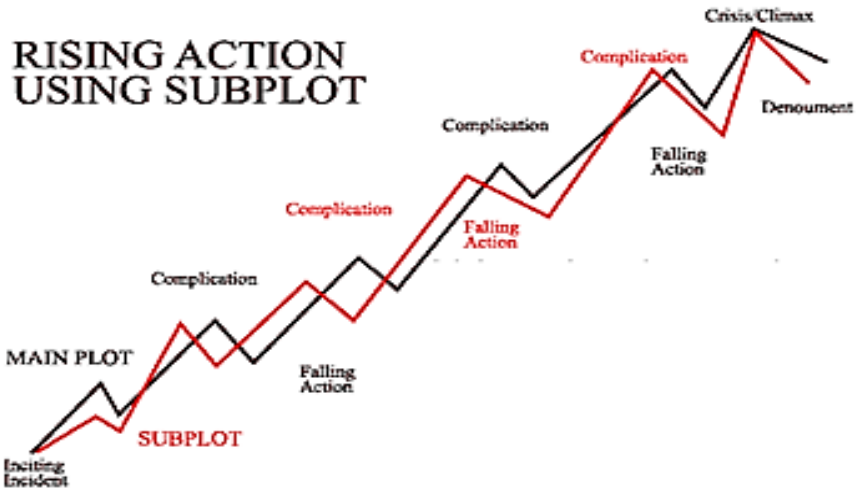
इस संरचना के पहले उदाहरण में, जिसे एक धारावाहिक संरचना के रूप में भी जाना जाता है, ऐसे कई आत्म-निहित एपिसोड हैं जिनकी एक बुनियादी क्लाइमेक्टिक संरचना या स्वयं की एक एपिसोडिक संरचना है, लेकिन

जब वे संचयी रूप से अनुभव करते हैं तो वे एक समग्र नाटकीय संरचना बनाते हैं एक सीरियल क्लाइमेक्टिक पॉइंट या पॉइंटस ।



स्रोत: https://alg.manifoldapp.org/read/the-script-the-playwright-and-dramatic-genres/section/3762b296-7f06-4997-9726-23f3b398e1dd

मानक एपिसोडिक संरचना में मध्यवर्ती चरमोत्कर्ष के साथ मध्यवर्ती संघर्षों की एक श्रृंखला होती है जो संचयी रूप से एक समग्र बढ़ती कार्रवाई में परिणामित होती है जो कहानी को प्राथमिक संकट और क्लाइमेक्स की ओर ले जाती है जो मुख्य पात्र (पात्रों) के मुख्य संघर्ष को हल करती है। नीचे दिए गए आरेख में हम आरेख की **काली** रेखाओं का अनुसरण करके इस प्रकार की संरचना देख सकते हैं। हालांकि, एक अन्य प्रकार की संरचनात्मक जटिलता है जिसे नीचे दी गई **लाल** रेखाओं द्वारा दर्शाया गया है। ये बारी-बारी से, और/या समर्थन, कथानक तत्वों और एक्शन में दृश्य आमतौर पर पुनरावृत्ति द्वारा मुख्य एक्शन को मजबूत करते हैं, या इसके विपरीत को **उपकथानक** कहा जाता है। मध्यवर्ती संघर्षों और क्लाइमेक्स की इस प्रकार की कई श्रृंखलाओं को सबप्लॉट संरचना के साथ एक बढ़ती हुई क्रिया के रूप में जाना जाता है।



स्रोत: https://alg.manifoldapp.org/read/the-script-the-playwright-and-dramatic-genres/section/3762b296-7f06-4997-9726-23f3b398e1dd

किसी भी प्रकार की एपिसोडिक संरचना में, पात्र, स्थान और दृश्य अत्यधिक परिवर्तनशील हो सकते हैं। **वैकल्पिक कथानक** लाइन **या समानांतर कथानक लाइन**, और/या **सबप्लॉट** हो सकते हैं। दृश्यों, पात्रों और अन्य कहानी / कथानक तत्वों के विपरीत और मेलजोल की संभावना है। एपिसोडिक नाटकीय संरचना का उद्देश्य कई मध्यवर्ती चरणों के संचयी प्रभाव को अपने स्वयं के क्लाइमेक्टिक क्षण के साथ एक समग्र कहानी बनाने के लिए करना है।

क्लाइमेक्टिक और एपिसोडिक नाटकीय संरचना की तुलना करना

क्लाइमेक्टिक	प्रासंगिक
1. कहानी के अंत में या क्लाइमेक्स से ठीक पहले कथानक देर से शुरू होता है।	1. प्लॉट कहानी में अपेक्षाकृत जल्दी शुरू होता है और एपिसोड की एक श्रृंखला के माध्यम से आगे बढ़ता है।
2. समय की एक छोटी सी जगह को कवर करता है, शायद कुछ घंटों या अधिक से अधिक कुछ दिनों में।	2. लंबी अवधि को कवर करता है: सप्ताह, महीने और कभी-कभी कई वर्ष में ।
3. इसमें कुछ ठोस, विस्तारित दृश्य शामिल होते हैं, जैसे कि दो या तीन एक्शन जिनमें प्रत्येक एक्शन एक लंबा दृश्य होता है।	3. कई छोटे, खंडित दृश्य हैं; कभी-कभी छोटे और लंबे दृश्यों को बदल देता है।
4. एक प्रतिबंधित स्थान में होता है, जैसे एक कमरा या एक घर।	4. एक पूरे शहर या कई देशों में हो सकता है।
5. पात्रों की संख्या गंभीर रूप से सीमित है - आमतौर पर छह या आठ से अधिक नहीं होनी चाहिए ।	5. इसमें बहुत सारे पात्र हैं, कभी-कभी एक दर्जन या अधिक के रूप में।
6. कथानक रैखिक है और कुछ, यदि कोई हो, सबप्लॉट या काउंटरप्लॉट के साथ एक ही लाइन में चलता है।	6. अक्सर एक्शन के कई सूत्र द्वारा चिह्नित किया जाता है, जैसे दो समानांतर कथानक, या एक गंभीर नाटक में हास्य राहत के दृश्य।
7. एक्शन की रेखा एक कारण और प्रभाव श्रृंखला में आगे बढ़ती है। पात्रों और घटनाओं को तार्किक, लगभग अपरिहार्य विकास के क्रम में बारीकी से जोड़ा जाता है।	7. दृश्यों को एक दूसरे से जोड़ा जाता है। एक घटना कई कारणों से या बिना किसी स्पष्ट कारण से हो सकती है, लेकिन नेटवर्क या परिस्थितियों के जाल में उत्पन्न होती है।

नाटकीय संरचना के अन्य रूप

नाटकीय संरचना के इन दो मूल रूपों के अतिरिक्त। परिचित होने के लिए यहां कुछ अन्य रूप दिए गए हैं:

- **रिचुअल -** विशेष अर्थ के साथ एक्शन्स के पुनर्मूल्यांकन को संदर्भित करता है - अक्सर इसे एक्शन्स के प्रतीकात्मक महत्व के साथ प्रबलित किया जाता है
- **पैटर्न -** रिचुअल के समान, लेकिन आमतौर पर प्रतीकात्मक महत्व का अभाव होता है - इसमें एक्शन्स के दोहराए जाने वाले क्रम होते हैं जिनमें क्रम और तर्क होता है
- **चक्रीय -** यह रूप मानव अस्तित्व के सर्कैडियन लय का अनुसरण करता है - अक्सर उच्च बिंदुओं का अभाव होता है, लेकिन निरंतर पैटर्न का सुझाव देता है, बिना स्पष्ट शुरुआत या अंत के दोहराया जाता है - जिसे "नारीवादी" संरचना के रूप में भी जाना जाता है।
- **सीरियल -** एपिसोडिक संरचना का एक विशेष रूप जैसा कि ऊपर बताया गया है - सिंगल घटनाओं का एक समूह जो संचयी प्रभाव के रूप में पेश किया जाता है जैसे - "हार पर मोती"
- **अवंत-गार्डे और प्रायोगिक -** इनमें निम्नलिखित शामिल हैं: 1. समारोह; 2. गैर-मौखिक और भौतिक (तार्किक, सुगम भाषा के बजाय शारीरिक गति पर जोर देता है); 3. सुधार ; 4. पर्यावरण (कलाकारों के संबंध में दर्शकों के शारीरिक संबंधों पर केंद्रित); 5. दर्शकों पर व्यक्तिगत रूप से ध्यान केंद्रित करें, प्रत्येक के लिए एक व्यक्तिगत व्याख्या विकसित करें।
- **खंड और चित्रमय तसवीर -** "एक फिल्म के फ्रेम" या "स्टिल जीवन," या "फ्लिकरिंग" तेजी से कार्रवाई या धीमी गति जैसी छोटी इकाइया

1.5.4 नाटकीय चरित्र

नाटक लिखने का अगला तत्व जिसे नाटककारों को ध्यान में रखने की आवश्यकता है वह है नाटकीय पात्रों का विकास। वास्तविक जीवन के विपरीत, नाटक के सभी पात्र एक ही कार्य नहीं करते हैं। अधिकांश को इस बात से परिभाषित किया जाता है कि वे कैसे विकसित होते हैं, और वे वास्तविक मनुष्यों से कितनी निकटता से तुलना करते हैं। हम इस प्रकार के कई पात्रों को पूरे पाठ्यक्रम में अन्य स्थानों पर भी शामिल करेंगे, लेकिन यह समझने के लिए कि नाटककार पात्र को कैसे देखता है, यह खंड पात्रों की प्रमुख श्रेणियों का परिचय देगा। एक नाटककार पात्र के विकास के लिए जिन उपकरणों का इस्तेमाल करता है, वे नाटकीय लेखन प्रक्रिया की प्रकृति द्वारा कुछ हद तक सीमित होते हैं। मूल रूप से, पात्र संवाद और एक्शन के माध्यम से प्रकट होते हैं। हम पात्रों के बारे में सीखते हैं कि वे क्या कहते हैं, अन्य पात्र उनके बारे में क्या कहते हैं, और वे क्या करते हैं, या नहीं करने का विकल्प चुनते हैं।

पात्रों के प्रकार

- **असाधारण पात्र -** ये नाटक के ऐसे पात्र हैं जो वास्तविक लोगों से सबसे अधिक मिलते जुलते हैं। वे आम तौर पर अपनी आवश्यकताओं, लक्ष्यों, मूल्यों आदि के संदर्भ में पूर्ण-विकसित (कभी-कभी 3-आयामी होने के रूप में संदर्भित) होते हैं, लेकिन वे कुछ मामलों में भी हटकर होते हैं। कुछ ऐसा जो उन्हें बाकी पात्रों से किसी न किसी तरह से अलग बनाता है - एक अद्वितीय गुण या चरित्र विशेषता। वे प्राय: नाटक के मुख्य पात्र भी होते हैं। वे जितना संभव हो उतना हमारे, दर्शकों की तरह होने के लिए होते हैं ताकि हम उनके एक्शन्स और स्थितियों के साथ आसानी से पहचान सकें।
- **प्रतिनिधि (सर्वोत्कृष्ट) पात्र -** ये ऐसे पात्र हैं जो पूर्ण-विकसित हैं, लेकिन एक अनोखे तरीके से हटकर होने के बजाय, वे लोगों के एक पूरे समूह का प्रतिनिधित्व करते हैं - वे पूरी तरह से और वास्तविक रूप से इस प्रकार का प्रतिनिधित्व करते हैं।
- **स्टॉक पात्र -** ये ऐसे पात्र हैं जिन्हें पूरी तरह से महसूस नहीं किया जाता है। वे तीन आयामी नहीं हैं। वास्तव में, वे आम तौर पर एक मानव कार्य या गतिविधि के मानक प्रकार या स्टीरियोटाइप को चित्रित करने के लिए एक नाटक में मौजूद होते हैं और वस्तुतः कोई अन्य लक्षण या गुण नहीं होते हैं।
- **प्रमुख विशेषता पात्र -** एक प्रकार का स्टॉक-पात्र, ये ऐसे पात्र हैं जिनका नाटक में उद्देश्य एक एकल मानव विशेषता को व्यक्त करना है, अक्सर एक हास्य (या जिसे मजाकिया के रूप में देखा जाना चाहिए)।
- **छोटे पात्र -** छोटे पात्र आमतौर पर बिल्कुल भी वास्तविक नहीं लगते हैं, और आम तौर पर केवल संक्षिप्त रूप से दिखाई देते हैं। इनका मकसद किसी नाटक में किसी ऐसे कार्य या जरूरत को भरना होता है जो कहानी को आगे बढ़ाता रहे।
- **फ़ॉइल -** फ़ॉइल एक पात्र है - यहां सूचीबद्ध किसी भी अन्य प्रकार का हो सकता है, लेकिन आमतौर पर एक मामूली पात्र - जो दर्शकों को मुख्य चरित्र के बारे में कुछ बताने के लिए नाटक में किसी अन्य चरित्र, आमतौर पर मुख्य चरित्र के विपरीत कार्य करता है।
- **कथावाचक या कोरस -** कुछ नाटक दर्शकों से सीधे बोलकर और दर्शकों को आवश्यक जानकारी देकर एक्शन को बताने के लिए या कहानी को आगे बढ़ाने के लिए एक पात्र का इस्तेमाल करते हैं जो कि पात्रों में से एक के लिए उपयुक्त नहीं हो सकता है - कोरस प्राचीन ग्रीक और रोमन थिएटर का एक अभिन्न हिस्सा थे, और यह अक्सर इस मूल कथा भूमिका में काम करता था।
- **गैर-मानव पात्र -** नाटककार अक्सर अपने नाटकों में जानवरों या अन्य गैर-मानव पात्रों का इस्तेमाल करते हैं। यह रंगमंच के पूरे इतिहास में हुआ है - यहाँ तक कि प्राचीन यूनानियों के समय तक भी। पात्र चाहे कोई भी प्रजाति का हो, इरादा हमेशा पात्र के मानवीय अनुभव की ओर ध्यान आकर्षित करने का होता है।

देखने का नाटकीय बिंदु

नाटक लेखन के अनुभव का अंतिम तत्व वह दृष्टिकोण है जिसे नाटककार दर्शकों के लिए बनाता है। जैसा कि फोकस के तहत ऊपर उल्लेख किया गया है, नाटककार मुख्य पात्र को इस उम्मीद के साथ बनाता है कि दर्शक उस पात्र का अनुसरण करेंगे और उस पात्र की परिस्थितियों से पहचान करेंगे। यह फोकस दर्शकों का ध्यान नाटक के मुख्य मुद्दों की ओर ले जाता है। जिस तरह संरचना लगभग समान संतुलन में मजबूत विरोधी ताकतों के बीच संघर्ष के आसपास बनाई गई है। नाटककार आम तौर पर **मुख्य पात्र** के बीच उस संघर्ष को व्यक्त करता है - मुख्य पात्र जिसे वह पात्र माना जाता है जिसे दर्शक "मुख्य पात्र" और **प्रतिपक्षी** की आंखों के माध्यम से "देखते है" - वह पात्र या स्थिति जो मुख्य पात्र के लक्ष्यों के विरोध में खड़ी होती है - "खलनायक" है। यह ध्यान रखना महत्वपूर्ण है कि विरोधी हमेशा एक अलग पात्र नहीं होता है। विरोध किसी और से आ सकता है, लेकिन यह परिवेश या उन परिस्थितियों से भी आ सकता है जिनमें हम खुद को पाते हैं। कभी-कभी, हम अपने स्वयं के विरोध में होते हैं, और विरोध पर काबू पाने और अपने लक्ष्यों को प्राप्त करने के लिए संघर्ष आंतरिक बन जाता है। इसके चलते हुए, एक नाटक में प्रतिपक्षी एक पात्र या एक स्थिति या यहां तक कि मुख्य पात्र भी हो सकता है।

1.5.5 नाटकीय शैली

जब हम **शैली** के बारे में बात करते हैं, तो हम इस बारे में बात कर रहे हैं कि नाटकों को श्रेणियों और प्रकारों में कैसे वर्गीकृत किया जाता है। हम ऐसा शैली के संदर्भ में स्क्रिप्ट के बीच सामान्य तत्वों और स्क्रिप्ट में संदेश बनाने के लिए इस्तेमाल की जाने वाली विधियों की जांच करके करते हैं। सभी साहित्य को शैलियों में वर्गीकृत किया गया है, और सभी नाट्य साहित्य "नाटकीय साहित्य" के समग्र शैली शीर्षक को साझा करते हैं। हालाँकि, इसे कई अन्य नाटक-विशिष्ट शैलियों में विभाजित किया जा सकता है। हमारे उद्देश्यों के लिए, छह श्रेणियां हैं जो उपयुक्त हैं, और उनमें से कई की अपनी उप-श्रेणियां हैं।

नाटकीय साहित्य को इन बुनियादी शैलियों/श्रेणियों में विभाजित किया जा सकता है, जिनमें से प्रत्येक पर अलग से चर्चा की जाएगी:

I. **शोकपूर्ण घटना**
II. **वीर नाटक**
III. **घरेलू नाटक**
IV. **सनसनीखेज़ नाटक**
V. **कॉमेडी**
VI. **ट्रेजीकामेडी**

अब हम इन श्रेणियों को अलग-अलग देखेंगे, सबसे पहले सबसे पुराने से शुरू करते हुए।

ट्रेजडी

ट्रेजडी नाटक का मूल रूप था। वास्तव में, इसका नाम ग्रीक शब्द *ट्रैजेडोस* से निकला है, जिसका अनुवाद "बकरी का गीत" के रूप में किया जाता है। जैसा कि हम देखेंगे कि जब हम प्राचीन ग्रीस में रंगमंच के विकास को और करीब से देखते हैं, तो जिसे हम नाटकों के रूप में जानते हैं, वह विशेष रूप से देवताओं, डायोनिसस के लिए धार्मिक संस्कारों के उत्सव के रूप में शुरू हुआ। उस उत्सव के एक भाग में एक बकरी की बलि शामिल थी। जैसे ही बकरी को बलि के लिए वेदी की ओर ले जाया जा रहा था, पुजारियों और नगरवासियों का एक समूह प्रवेश द्वार पर लाइन लगा देगा और भगवान का जश्न मनाते हुए एक गीत गाएगा। उस प्रथा ने अंततः पुरुषों के कोरस का प्रदर्शन किया जो एक नाटकीय प्रस्तुति बन गया। उस प्रकार के ये शुरुआती प्रदर्शन हमारे आधुनिक रंगमंच बनने की नींव थे।

नतीजतन, मूल नाटकों में जो शामिल था वह अक्सर काफी गंभीर था, और ट्रेजेडी गंभीर नाटक का अर्थ लेती है। ट्रेजेडी में कुछ अन्य सामान्य तत्व भी शामिल हो गए हैं, जैसे महत्वपूर्ण लोगों (रॉयल्टी या सैन्य नेताओं) को मुख्य पात्रों के रूप में इस्तेमाल करना। वे आमतौर पर किसी प्रकार की व्यापक विपत्ति का सामना करते हैं जो पीड़ा, भय और आशंका का कारण बनती है। ये नाटक मनुष्य होने के अर्थ के बड़े प्रश्नों की भी पड़ताल करते हैं। उनमें से कई सवाल हम आज खुद से पूछते हैं, जैसे, "मैं यहाँ क्यों हूँ?" "लोगों को क्यों परेशान होना पड़ता है?" "सुख और दुख का कारण क्या है?"

आम तौर पर ट्रेजडी के बारे में चर्चा करने वाली आखिरी बात यह है कि ट्रेजेडी दो प्रकार की होती है: पारंपरिक और आधुनिक।

I. ट्रेजडी

A. पारंपरिक ट्रेजेडी

ट्रेजडी का सबसे पुराना रूप, जो प्राचीन यूनानी मॉडल पर आधारित है, पारंपरिक ट्रेजडी के रूप में जाना जाता है। चार मुख्य विशेषताएं हैं जो पारंपरिक ट्रेजडी को अन्य प्रकारों से अलग करती हैं।

1. इसमें मुख्य पात्रों के रूप में **मुख्य पात्रों** का प्रयोग किया गया है। इन भूमिकाओं को आम तौर पर जीवन से बड़े होने के रूप में देखा जाता है, यानी वे दिन के महत्वपूर्ण लोगों के रूप में होते हैं - राजा और रानी या सैन्य नेता, और पौराणिक मुख्य पात्र। ये लोग नैतिक मुख्य पात्र थे क्योंकि वे शेष आबादी के लिए रोल मॉडल के रूप में खड़े होने के लिए थे और अक्सर बड़े मानवीय मुद्दों के प्रतीक के रूप में कार्य करते थे।
2. किसी भी पारंपरिक ट्रेजडी का एक अन्य प्रमुख लक्षण **भाग्य** की भूमिका है। इसे अक्सर मानव जाति के जीवन में देवताओं की कार्रवाई के रूप में देखा जाता था, लेकिन इसने वही कार्य किया जिसे आज हम भाग्य कहते हैं। किसी के भाग्य से बचने का कोई रास्ता नहीं था। कोई भी मानवीय एक्शन या परिवर्तन या छिपना किसी व्यक्ति के भाग्य को उससे दूर नहीं कर सकता। यह भाग्य आमतौर पर खुद को प्रकट करता है या खुद को एक चरित्र दोष में प्रकट करता है - जिसे अक्सर दुखद दोष कहा जाता है। एक पारंपरिक ट्रेजडी में भाग्य की भूमिका का मतलब था कि यह दुखद परिस्थितियों और दुखद अपरिवर्तनीयता से निपटता है। मूल रूप से, इसका मतलब यह है कि मानव पीड़ा महान और अपरिहार्य है।
3. अगली विशेषता जिस पर हम विचार करेंगे वह है **उत्तरदायित्व** का विचार। पारंपरिक ट्रेजडी में, मुख्य पात्र अपने दुखद दोष और भाग्य के परिणामों की जिम्मेदारी लेता है। दुख आमतौर पर मुख्य पात्र द्वारा लिया जाता है, आमतौर पर पसंद से, लेकिन हमेशा नहीं, इसलिए आम लोगों को दुखद परिस्थितियों के परिणामस्वरूप जो भी भाग्य और/या देवताओं का व्यवहार होता है, उसका परिणाम भुगतना नहीं पड़ेगा।
4. परम्परागत ट्रेजडी की अंतिम विशेषता यह है कि यह **कविता** में लिखी जाती है। यह काव्यात्मक रूप लेता है और अक्सर गीत जैसा होता है। इसका एक हिस्सा गीत की परंपरा (बकरी का गीत) का परिणाम है, जिस पर ट्रेजडी की स्थापना की गई है और यह तथ्य कि प्राचीन ग्रीस का साहित्य शायद ही कभी पढ़ा गया हो। इसके बजाय, इसे कवियों द्वारा स्मृति से गाया या गाया जाता था। काव्य कविता को याद करना और सुनाना बहुत आसान है।

इन बुनियादी विशेषताओं के परिणामस्वरूप, पारंपरिक ट्रेजडी अंतर्विरोध और विरोधाभासों से भरी हुई लगती है। निराशावाद की भावना है, लेकिन यह भाग्य के बावजूद आशावाद की भावना से संतुलित है। मुख्य पात्र (और वास्तव में सभी मनुष्यों) की भावना भी एक असम्बद्ध स्थिति में होती है - एक चट्टान और एक कठिन जगह के बीच होने के कारण एक असंभव विकल्प का सामना करना पड़ता है जिसमें कोई अच्छा विकल्प नहीं होता है। उन परिस्थितियों में, ट्रेजडी मानवीय गरिमा की सकारात्मक शक्ति को मजबूत करती है क्योंकि मुख्य पात्र को पीड़ा का सामना करना पड़ता है और संभवतः गरिमा और सिर को ऊंचा रखने के साथ मृत्यु भी होती है। यह हम सभी को दिखाता है कि भले ही हम सभी किसी न किसी तरह से बर्बाद हैं, हम बिना किसी डर और कायरता के अंतिम परिणामों का सामना कर सकते हैं।

B. आधुनिक ट्रेजडी

दूसरे प्रकार की ट्रेजडी जिस पर हम विचार करेंगे, उसे आधुनिक ट्रेजडी नाम दिया गया है। आधुनिक ट्रेजडी की सभी विशेषताओं की समीक्षा करने के बजाय, क्योंकि उनमें से कई पारंपरिक ट्रेजडी के समान हैं, हम केवल पारंपरिक और आधुनिक ट्रेजडी के बीच के अंतर को इंगित करेंगे। सबसे पहले, जैसा कि नाम से माना जा सकता है, आधुनिक ट्रेजडी अपेक्षाकृत हाल की होती है। हम देखेंगे कि जब हम रंगमंच के इतिहास पर चर्चा करना शुरू करते हैं तो "आधुनिक" एक ऐसा शब्द है जो हमेशा 21वीं सदी का उल्लेख नहीं करता है। वास्तव में, आधुनिक ट्रेजडी एक अवधारणा है जो 16वीं सदी के अंत और 17वीं शताब्दी की शुरुआत में शेक्सपियर द्वारा अपने नाटकों के लिखे जाने के तुरंत बाद आकार लेना शुरू कर दिया था।

आधुनिक ट्रेजेडी अनिवार्य रूप से विषयों और अवधारणाओं के मामले में पारंपरिक ट्रेजेडी के समान है। यह दो तरह से सबसे महत्वपूर्ण रूप से अलग अलग होता है। पहला यह है कि मुख्य पात्र को मुख्य पात्रों के रूप में इस्तेमाल करने के बजाय, मुख्य पात्र एक आम व्यक्ति होता है, मध्यम वर्ग का कोई व्यक्ति जो व्यापारी या छोटा किसान हो सकता है या कोई ऐसा व्यक्ति जो समाज के उच्च स्तर का सदस्य नहीं है। दूसरा महत्वपूर्ण अंतर यह है कि आधुनिक ट्रेजेडी गद्य में लिखी जाती है - कविता या काव्य शैली का इस्तेमाल नहीं करते हुए। यह साहित्य में स्वाभाविक बदलाव से विकसित हुआ। 17वीं शताब्दी में और उसके बाद, अधिक लोग अपने लिए पढ़ रहे थे, इसलिए साहित्य केवल मौखिक रूप नहीं था। पढ़ने से पूरे साहित्य में शैली में गद्य शैली में परिवर्तन आया और इसने नाटकीय साहित्य में भी अपना रास्ता खोज लिया।

II. वीर रस नाटक

नाटकीय साहित्य की अगली प्रमुख श्रेणी, या शैली, जिसकी हम जाँच करेंगे, वीर नाटक कहलाती है। इस शैली को कभी-कभी **वीर रस ट्रेजडी** के रूप में भी जाना जाता है। यह महत्वपूर्ण है क्योंकि यह शैली पारंपरिक और आधुनिक ट्रेजेडी के साथ समान रूप से कई लक्षण साझा करती है। वास्तव में, यह आधुनिक ट्रेजडी के सभी लक्षणों को साझा करता है, सिवाय इसके कि इसका अक्सर एक **सुखद अंत** होता है - या कम से कम एक ऐसा जो पूरी तरह से दुखद नुकसान में समाप्त नहीं होता है। इसके बजाय, आमतौर पर ऐसा होता है कि मुख्य पात्र दुखद परिस्थिति की जिम्मेदारी लेता है और मुख्य पात्र की ओर से गंभीर पीड़ा और हानि के बाद, चीजें बेहतर हो जाती हैं और नाटक का अंत यह सुझाव देता है कि पात्रों के लिए "कल" है, नाटक के मुख्य पात्र सहित, मुख्य पात्र द्वारा सहन की गई पीड़ा के कारण बेहतर होगा। मुख्य पात्र हमेशा मरता नहीं है या स्थायी "क्षति" का शिकार नहीं होता है। वास्तव में, आमतौर पर पूर्ण पुनर्प्राप्ति होती है - हालांकि हमेशा नहीं। मुख्य पात्र की पीड़ा के बावजूद ये नाटक आम तौर पर दुनिया और मानवीय परिस्थितियों के बारे में आशावादी हैं। एक और शब्द जो अक्सर इस शैली पर लागू होता है वह है **रोमांटिक ड्रामा**, जिस पाठ्यक्रम पर हम बाद में में अधिक अच्छी तरह से चर्चा करेंगे ।

III. घरेलू नाटक

अपने पूरे इतिहास में, थिएटर में ऐसे पात्रों के होने की अधिक से अधिक संभावना हो गई है जो दर्शकों में रहने वाले लोगों की तरह हैं। बाद के मध्य युग में मध्यम वर्ग के बढ़ते प्रभाव के परिणामस्वरूप, नाटकों, नाटकों की विषय-वस्तु और सामान्य रूप से जीवन पर मध्यम वर्ग के बढ़ते प्रभाव के कारण थिएटर ने नई शैलियों का विकास किया। ऐसा ही एक विकास नाटकों की यह शैली या श्रेणी है, जिसे घरेलू नाटक कहा जाता है। इसे कभी-कभी **बुर्जुआ नाटक** के रूप में भी जाना जाता है। बुर्जुआ ('बू जेडब्ल्यूए') समाज के एक पहचाने जाने योग्य वर्ग को संदर्भित करता है। यह अक्सर 18वीं और 19वीं शताब्दी के यूरोप में बढ़ते मध्यम वर्ग पर लागू होने वाला लेबल था। इस शैली की विशेषता नाटकों द्वारा की जा सकती है जिनमें ये विशेषताएं हैं:

- **आम आदमी और औरत के जीवन पर आधारित**
- **अक्सर मुख्य पात्र के "घर" में सेट किया जाता है** - कम से कम मुख्य पात्र के घरेलू मैदान पर: घर, कार्यस्थल, सामाजिक रैंक के आधार पर सामाजिक रूप से उपयुक्त स्थान

- **गंभीर या हास्यपूर्ण हो सकता है** - यह महत्वपूर्ण है - ध्यान दें : यह केवल एक गंभीर रूप नहीं है
- **अक्सर संघर्ष और अस्तित्व की अदम्य भावना को देखता है (कठिन और कभी-कभी दुखद परिस्थितियों का अधिकतम लाभ उठाना)**

iv. सनसनीखेज़ नाटक (मेलोड्रामा)

नाटकीय साहित्य की अगली प्रमुख श्रेणी, या शैली, मेलोड्रामा के रूप में जानी जाती है। नाम वास्तव में दो शब्दों का संकुचन है: "मेलोडी" और "नाटक।" मेलोड्रामा फ्रांसीसी द्वारा 19वीं शताब्दी की रचना है। यह रोमांटिक ड्रामा शैली का परिणाम है (ऊपर वीर नाटक देखें)। यह विचार कि संगीत प्रारंभिक नाटक का एक हिस्सा था, साथ ही यह विचार कि संगीत अपने श्रोताओं को भावनात्मक स्तर पर छूता है, साथ ही बौद्धिक होने के कारण मेलोडी ड्रामा का विकास हुआ। फ्रांसीसी थिएटर निर्माता संवाद की संगत के रूप में उस समय के नाटकों में संगीत जोड़ते थे। उनका मानना था कि इससे दर्शकों को नाटक की भावनात्मक सामग्री को बेहतर ढंग से समझने में मदद मिलेगी।

आप इस शैली के 20वीं सदी के अमेरिकी संस्करण, साइलेंट मोशन पिक्चर से परिचित हो सकते हैं। इन फिल्मों को एक मूवी थियेटर में चलाया जाएगा, लेकिन चूंकि फिल्म पर कोई आवाज नहीं थी, स्टूडियो फिल्म के साथ एक पियानो किताब भी भेजता था। फिर, एक पियानो वादक उस संगीत को बजाएगा जो फिल्म के साथ-साथ दिखाया जा रहा था जैसा कि दिखाया जा रहा था।

इन नाटकों (जिनमें संवाद था) और फिल्में (जिनमें आमतौर पर पियानो संगीत के अलावा कोई आवाज नहीं होती थी) अक्सर साधारण भूखंडों और एक नाटकीय नाटकीय संरचना का इस्तेमाल करते थे। वे प्रकृति में दुखद या हास्यपूर्ण हो सकते हैं, लेकिन आमतौर पर शैलियों में थोड़ा थोड़ा दोनों शामिल होता है। दर्शकों की दिलचस्पी बनाए रखने और यह अनुमान लगाने में मदद करने के लिए कि आगे क्या होगा, उनमें से लगभग सभी में किसी न किसी तरह का सस्पेंस या रहस्य था। पात्र अक्सर काफी सरल होते थे, ज्यादातर स्टॉक पात्र भी: मुख्य पात्र, वह महिला जिसे बचाव या बचाव की आवश्यकता है, खलनायक और कुछ अन्य।

आधुनिक मेलोड्रामा में सोप ओपेरा, क्राइम ड्रामा, फिल्मों में एक्शन दृश्य, पश्चिमी, साइंस -फाई आदि शामिल हैं। हम उन्हें टेलीविजन और फिल्मों में देखेंगे। मूल रूप से, कोई भी दृश्य प्रस्तुति जिसमें संगीत शामिल होता है, प्रारंभिक मेलोड्रामा का उत्तराधिकारी होता है। उदाहरण के लिए, यदि आप स्टार वार्स मूवी फ्रैंचाइज़ी से परिचित हैं, तो उन फिल्मों के लिए लिखे गए संगीत पर विचार करें। आप स्पष्ट रूप से पहचान सकते हैं कि कौन सा पात्र किसी भी क्षण में सबसे महत्वपूर्ण है, क्योंकि एक मेलोड्रामा की तरह, पात्रों में व्यक्तिगत संगीत विषय थे जो दर्शकों को फिल्म में उनकी भूमिका की पहचान करने में मदद करते थे। हम जानते हैं कि डार्थ वाडर एक खलनायक है जब हम पहली बार उसका सामना करते हैं क्योंकि संगीत "खलनायक" संगीत जैसा लगता है!

V. कॉमेडी

इस बिंदु तक, हमने कई शैलियों को देखा है, जिनमें से अधिकांश की जड़ें प्राचीन ग्रीस की त्रासदियों में हैं - भले ही उनमें से कुछ पार हो जाएं और हास्य रूपों को भी शामिल करें। अब हम कॉमेडी के कई उप-शैलियों को देखेंगे। सबसे पहले, यह समझना महत्वपूर्ण है कि "कॉमेडी" से हमारा क्या मतलब है। आज हम कॉमेडी को हास्य-व्यंग्य के रूप में जानते हैं। यह मानवीय मूर्खताओं या ज्यादतियों पर केंद्रित है, और आमतौर पर हँसी जगाने का प्रयास करता है। हालाँकि, शुरुआती समय में, कॉमेडी किसी भी नाटक को संदर्भित करती थी जो एक क्लासिक ट्रेजडी नहीं थी। फिर, पूरे इतिहास में यह इस धारणा में विकसित हुआ कि जिन नाटकों में मुख्य पात्र की मृत्यु नहीं हुई, उन्हें कॉमेडी माना जाता था। अंत में, शेक्सपियर के समय तक, कॉमेडी का मतलब कुछ भी था जो ट्रेजडी या ऐतिहासिक नहीं था, या जिसका सुखद अंत था (शादी के लिए शादी या सगाई के रूप में परिभाषित) को एक कॉमेडी माना जाता था - इस बात की परवाह किए बिना कि वह उस मुकाम तक कैसे पहुंचा! हम देख सकते हैं कि हालांकि ट्रेजडी की मूल प्रकृति वही रही, लेकिन समय के साथ कॉमेडी नाटक के लिए हास्यपूर्ण दृष्टिकोण में विकसित हुई जो आज हमारे पास है। स्लैपस्टिक/शारीरिक कॉमेडी से लेकर मजाक/व्यंग्य और बौद्धिक हास्य के

माध्यम से आधुनिक कॉमेडी की एक विस्तृत श्रृंखला है। यह समझना भी महत्वपूर्ण है कि कॉमेडी, हालांकि वे हमें हंसाती हैं, अपने तरीके से गंभीर हो सकती हैं।

कॉमेडी में कुछ **बुनियादी विशेषताएं** हैं जो कॉमेडी के वर्गीकरण, या शैली को परिभाषित करती हैं। उनमें निम्नलिखित शामिल हैं:

1. कॉमेडी में **अलग-अलग नियम** लागू होते हैं। इसका तात्पर्य यह है कि कॉमेडी में, वास्तविकता के नियम अक्सर निलंबित होते हैं। हम दर्शकों में जिसे स्वाभाविक सत्य मानते हैं, वह अक्सर कॉमेडी में सच नहीं होता। उदाहरण के लिए, मंच पर खींची गई बंदूक, वास्तविक दुनिया में, एक गोली मार देगी और किसी को घायल कर देगी या मार देगी। हालाँकि, एक कॉमेडी में, बुलेट के बजाय, एक छोटा झंडा बाहर निकल सकता है और उस पैर शब्द "बैंग!" लिखा हो सकता है - हम इसे प्राकृतिक कानूनों के निलंबन के रूप में भी संदर्भित करते हैं।
2. कॉमेडी की अगली विशेषता जिसे हम देखेंगे वह है पात्रों और सत्य के बीच का अंतर। यह संख्या 1 से बढ़ता है। अनिवार्य रूप से, यह स्थिति तब होती है जब पात्र (अभिनेता नहीं) एक सच्चाई को दर्शाते हैं जो वास्तविकता से अलग है, या तो वास्तविक दुनिया में या यहां तक कि नाटक की दुनिया में भी। इसका एक उदाहरण तब हो सकता है जब एक उच्च समाज का व्यक्ति नियमित रूप से अच्छी गुणवत्ता वाले कपड़ों के बजाय गंदे फटे हुए कपड़े पहनता है। इसका एक साहित्यिक उदाहरण, **द एम्परर्स न्यू क्लॉथ्स,** कहानी का मूल आधार है।
3. कॉमेडी की आखिरी बुनियादी विशेषता, और शायद सबसे महत्वपूर्ण क्योंकि यह अनिवार्य रूप से पहली दो विशेषताओं के पीछे की प्रेरक अवधारणा, **कॉमिक आधार है जैसे - "चीजों को उल्टा करना।"** हम देखते हैं कि यह विचार कई आधुनिक वाक्यांशों में परिलक्षित होता है, जैसे कि "टॉपसी-टर्वी" और "सभी उल्टा लगता है।" इन वाक्यांशों, और कॉमिक आधार की अवधारणा का अर्थ है कि हम कॉमेडी में जो देखते हैं वह अक्सर उससे बिल्कुल विपरीत होता है जिसे हम देखने की उम्मीद करते हैं। उदाहरण के लिए, 18वीं और 19वीं शताब्दी की कई कॉमेडी में, कुलीन और धनी पात्रों को बहुत उज्ज्वल नहीं होने के रूप में चित्रित किया जाएगा, लेकिन निम्न-वर्ग के पात्र बहुत बुद्धिमान प्रतीत होंगे। हम उम्मीद करते हैं कि उच्च-वर्ग के पात्र बेहतर शिक्षित होंगे और इसलिए निम्न-वर्ग के पात्रों की तुलना में समझदार होंगे। कॉमेडी तब होती है जब कोई चीज़ वैसी नहीं होती जैसी दिखती है, और/या जब वह अपेक्षा के अनुरूप नहीं होती है। अरस्तू ने प्राचीन यूनानी हास्य में इस आधार की पहचान की थी, और हम आज भी इसे देखते हैं।

कॉमेडी भी अक्सर अपनी स्वयं की कुछ व्यापक श्रेणियों में मानक तकनीकों से बनी होती है। कॉमेडी की इन तकनीकों में निम्नलिखित प्रकार की कॉमेडी शामिल हैं:

- **मौखिक हास्य:** इसमें विनोदी भाषा और रेखाएं होती हैं जो मजाक बनाने के लिए शब्दों पर निर्भर करती हैं। ये शब्दों का दुरुपयोग करने या पंचलाइन के साथ चुटकुले स्थापित करने पर केंद्रित होते हैं। अन्य उदाहरणों में वाक्यों का इस्तेमाल, कुरूपता, उपसंहार और मजाकिया भाषा शामिल हैं।
- **पात्र की कॉमेडी:** यह एक ऐसी स्थिति है जहां पात्र वह नहीं है जो वह सोचता है कि वह है या किसी और के होने का नाटक कर रहा है। इनमें अक्सर नाटकीय विडंबना के कुछ तत्व शामिल होते हैं - जहां दर्शकों को सच्चाई पता होती है, लेकिन कहानी में पात्र नहीं होते हैं। हम जानते हैं कि चरित्र एक सर्जन होने का नाटक कर रहा है, लेकिन नाटक के अन्य पात्रों का मानना है कि चरित्र वास्तव में एक सर्जन है।
- **कथानक की जटिलताएं:** नाटक में हास्य लाने की तीसरी तकनीक किसी प्रकार के प्लाट जटिलता का इस्तेमाल करना है। इनमें संभावनाओं की एक विस्तृत श्रृंखला शामिल है, जैसे संयोग, गलत पहचान, और अप्रत्याशित स्थितियां उत्पन्न होना। हमारे टेलीविजन स्थितिजन्य कॉमेडी इस तरह की कॉमेडी तकनीक से भरे हुए हैं। असामान्य और अप्रत्याशित घटनाएं होती हैं और यह हमें हंसाती है, क्योंकि यह अप्रत्याशित है।

कॉमेडी के रूप

V.1. प्रहसन - प्रहसन कॉमेडी का एक रूप है जो अतिशयोक्ति पर आधारित है। इसे अक्सर शारीरिक हास्य के संदर्भ में "ओवर द टॉप" के रूप में देखा जाता है, कभी-कभी स्पष्ट रूप से दर्दनाक शारीरिक हास्य भी देखा जाता है । केले के छिलके पर फिसलने वाले व्यक्ति के बारे में क्लासिक बिट तमाशा का एक उदाहरण है। यह रूप अक्सर पूरी तरह से यथार्थवादी पात्रों के बजाय स्टीरियोटाइप को पात्रों के रूप में इस्तेमाल करता है। द थ्री स्टूज हास्य व्यंग्य का बेहतरीन उदाहरण है।

V.2. बर्लेस्क - बर्लेस्क एक हास्य रूप के रूप में शुरू हुआ जो नाटक की अन्य शैलियों की पैरोडी पर केंद्रित था। हालांकि, 19वीं सदी के अंत और 20वीं सदी की शुरुआत के दौरान, इस रूप ने हास्य के भद्दे रूपों पर ध्यान केंद्रित करना शुरू कर दिया, जिसमें कुछ कच्चे शारीरिक हास्य शामिल थे, जो अक्सर अश्लील हो जाते थे और अक्सर सेक्सुअल ओवरटोन शामिल होते थे। यह फ़ॉर्म अक्सर अलग अलग स्वरूपों का भी इस्तेमाल करता है - समान विषयों के साथ नाटकीय पैरोडी घटनाओं की एक श्रृंखला, लेकिन एक भद्दे स्वाद के साथ।

V.3. व्यंग्य - व्यंग्य एक रूप के रूप में एक सामाजिक समस्या को उजागर करने के लिए हास्य का इस्तेमाल करने के लिए दर्शकों को समस्या को पहचानने और इसे ठीक करने के लिए प्रोत्साहित करने के प्रयास में है। यह अक्सर भाषा-आधारित हास्य का इस्तेमाल करता है, मजाकिया बयानों के इर्द-गिर्द घूमता है और विडंबना का इस्तेमाल करता है। यह लगभग किसी भी कॉमेडी रूप का हो सकता है, लेकिन उद्देश्य वह है जो व्यंग्य को अन्य रूपों से अलग कॉमेडी के रूप में स्थापित करता है।

V.4. डोमेस्टिक कॉमेडी - डोमेस्टिक कॉमेडी कॉमेडी का एक बहुत पुराना रूप है - जो प्राचीन रोमन थिएटर में उत्पन्न हुआ। यह कॉमेडी है जो पारिवारिक स्थितियों से संबंधित है और इसमें अक्सर कॉमेडी के अलग अलग स्तर शामिल होते हैं (शारीरिक से लेकर भाषा-आधारित कॉमेडी तक। यह वह रूप है जो अधिकांश आधुनिक स्थितिजनक कॉमेडी (सिटकॉम) हमारे आधुनिक मनोरंजन में लेते हैं।

V.5. कॉमेडी ऑफ मैनर्स - यह कॉमेडी का एक रूप है जो पुनर्जागरण के अंत में - विशेष रूप से फ्रांस में शुरुआती कॉमेडिया डेल 'आर्टे शैली से विकसित हुआ। यह उच्च वर्ग की ज्यादतियों को देखकर अपनी कॉमेडी पर ध्यान केंद्रित करता है, और अक्सर उनके व्यवहार को यादृच्छिक मूर्खता और पूरी तरह से अचिंत्य के रूप में प्रस्तुत करता है। इस प्रकार की कॉमेडी का एक प्रमुख घटक यह है कि जहां उच्च वर्ग को हास्य के रूप में देखा जाता है, वहीं निम्न वर्ग के पात्रों को आमतौर पर स्पष्ट सोच वाले और विश्व-वार के रूप में प्रस्तुत किया जाता है।

V.6 विचारों की कॉमेडी - विचारों की कॉमेडी एक तकनीक है, जो व्यंग्य के समान है, जो गैर-कॉमिक सामाजिक मुद्दों को देखने के लिए कॉमिक तकनीकों का उपयोग करती है। मुख्य अंतर यह है कि इसका उद्देश्य मुद्दों को ठीक करना नहीं है, बल्कि विषयों की गंभीरता (और कभी-कभी काफी गंभीर) से स्टिंग को बाहर निकालना है। उदाहरण के लिए, 1970 के दशक के टेलीविजन शो M*A*S*H को विचारों की कॉमेडी माना जाता है। इसने एक बहुत ही दुखद मुद्दे - युद्ध और घायल/मरने वाले सैनिकों के हास्य पक्ष को देखा।

ट्रैजिकॉमेडी - जैसा कि नाम से पता चलता है, ट्रैजिकॉमेडी एक ऐसा रूप है जो ट्रेजडी को कॉमेडी के साथ जोड़ता है। सारा जीवन या तो हास्यपूर्ण या दुखद नहीं होता। यह आमतौर पर दोनों का मिश्रण होता है। नतीजतन, 20 वीं शताब्दी की शुरुआत में, यह शैली अंग्रेजी पुनर्जागरण (विशेषकर शेक्सपियर के समस्या नाटकों) के पहले के

मानवतावाद से विकसित हुई। ट्रैजिकॉमेडी ट्रैजिक और कॉमिक तत्वों को जोड़ती है। यह अक्सर दुखद विषयों और महान पात्रों का इस्तेमाल करके लेकिन सुखद अंत के साथ ऐसा करता है। दूसरी बार, यह इस दुनिया की बेहद दुखद परिस्थितियों को देख सकता है लेकिन विशुद्ध रूप से हास्यपूर्ण दृष्टिकोण से। यह दुखद पात्रों और स्थितियों को हास्य पात्रों के साथ मिलाते हुए भी देखा जा सकता है और समानताओं के बावजूद विपरीतता दिखाने के लिए अक्सर एक-दूसरे को प्रतिबिंबित करने वाली स्थितियां। आमतौर पर कुछ गंभीर और दुखद दृष्टिकोणों का संश्लेषण होता है।

जैसा कि ऊपर उल्लेख किया गया है, यह रूप शेक्सपियर के "समस्या" नाटकों से विकसित हुआ है। उन्होंने माना कि मानव जीवन अक्सर दुखद और हास्य का मिश्रण होता है, इसलिए उन्होंने ऐसे नाटक लिखे जो या तो दुखद या हास्य के पुनर्जागरण के सांचे में फिट नहीं होते, लेकिन दोनों में कभी नहीं। उन्होंने कॉमिक कहानी पर कयामत के तत्व को शामिल करने के लिए अपने हास्य नाटकों को लिखा।

आधुनिक समय में, परिप्रेक्ष्य थोड़ा बदल गया है, और दर्शकों को आसन्न कयामत के बारे में जागरूक रखने के बजाय, आधुनिक ट्रैजिकॉमेडी मानव अस्तित्व की व्यर्थता पर केंद्रित है। ये नाटक आम तौर पर मानव जीवन को दयनीय और हास्य दोनों के रूप में चित्रित करते हैं।

अर्थहीन रंगमंच - आधुनिक ट्रेजिकोमेडी के लिए सबसे अधिक इस्तेमाल किया जाने वाला शब्द अर्थहीन का रंगमंच है। यह चरम ट्रेजिकोमेडी का एक रूप है जहां हास्य तत्व जीवन की बेरुखी, हमारे सामाजिक स्वभाव के बावजूद हमारे अलगाव, और हमारी दुनिया में तर्क और न्याय के नुकसान की खोज से आता है। यह फ़ॉर्म भौतिक हास्य से लेकर भाषा-आधारित हास्य तक, अक्सर विडंबना सहित सभी क्लासिक कॉमेडी तकनीकों का उपयोग करता है। इसे द्वितीय विश्व युद्ध के बाद आधुनिक थिएटर के भीतर एक अलग आंदोलन के रूप में विकसित किया गया था, लेकिन ज्यादातर समस्या नाटक के पुराने विचार पर आधारित है।

अर्थहीन के रंगमंच द्वारा इस्तेमाल की जाने वाली कुछ तकनीकों में निम्नलिखित शामिल हैं:

- अतार्किक भूखंड, और अजीब घटनाएं - अक्सर प्रतीकात्मक या रूपक
- बकवास भाषा जो अक्सर असंबद्ध और गैर-रैखिक होती है
- अस्तित्व के पात्र जो बिना किसी स्पष्ट लक्ष्य या पृष्ठभूमि के केवल क्षण में मौजूद होते हैं

इकाई 1.6: पटकथा लेखन कथानक और कहानी संरचना

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. कथानक और उसके महत्व को परिभाषित करना
2. तीन कार्य संरचना की व्याख्या करना
3. पांच कथानक बिंदुओं का वर्णन करना

1.6.1 परिचय

प्लॉट वह क्रम है जिसमें चीजें चलती हैं और कहानी में घटित होती हैं।

कालानुक्रमिक क्रम यह तब होता है जब कोई कहानी घटनाओं को उस क्रम से संबंधित करती है जिसमें वे घटित हुई थीं।

फ्लैशबैक यह तब होता है जब कहानी समय से पीछे चली जाती है। जीन जॉर्ज, 'जूली ऑफ द वॉल्व्स या ड्रीम्स इन मौरिस सेंडक' जहां जंगली चीजें होती हैं। । बच्चों के साथ उनके अनुभव के कारण सपनों को समझना आसान होता है। फ्लैशबैक अधिक समस्याग्रस्त हैं।

कॉन्फ्लिक्ट यह तब होता है जब मुख्य पात्र एक विरोधी (खलनायक जो नायक के खिलाफ जाता है), या विरोधी बल के खिलाफ संघर्ष करता है। संघर्ष और व्यवस्था प्लाट बनाते हैं। लेखक निम्नलिखित प्रकार के संवाद में से किसी एक का वर्णन करके विरोध पैदा करता है।

व्यक्ति-विरुद्ध-स्वयं। टॉम सॉयर फियर ऑफ़ इंजुन जो एंड फियर, नींद न आना, नींद में बात करने का डर, मुंह बंद बांधना, खतरे के सामने भी नैतिक जिम्मेदारी से संघर्ष करना। ए विजार्ड ऑफ अर्थसी, उर्सुला के. ले गिन। जेड अपने आप में खामियों के खिलाफ संघर्ष करता है, छाया के रूप में, खुद को संपूर्ण बनाना चाहिए। "एक आदमी, जो अपने संपूर्ण सच्चे स्व को जानता है, उसका उपयोग या उसके अलावा किसी के मालिक द्वारा कब्जा नहीं किया जा सकता है। वह अब अपना जीवन अपने लिए जिएगा, न कि घृणा, दर्द, बर्बादी या बुराई के अंधेरे के लिए।

व्यक्ति- विरुद्ध-व्यक्ति। मेग और आईटी इन ए रिंकल इन टाइम, माइकल और उनकी मां द हंड्रेड पेनी बॉक्स में शेरोन बेल मैथिस, लिटिल रेड राइडिंग हूड और द थ्री लिटिल पिग्स वर्सेस द वोल्वस ।

व्यक्ति-विरोधी-समाज। चाइल्ड शायद इसे "विल विल विल लिव?" कहेंगे, लेकिन यह वास्तव में विल्बर वर्सेस डिनर टेबल, विल्बर वर्सेस गुड बिज़नेस है। किट वी.वी. एलिजाबेथ जॉर्ज स्पीयर द्वारा द विच ऑफ ब्लैकबर्ड पॉन्ड में प्यूरिटन।

व्यक्ति-विरुद्ध-प्रकृति: स्कॉट ओ'डेल द्वारा ब्लू डॉल्फ़िन के द्वीप में जीन जॉर्ज और करण द्वारा जूली इन, जूली ऑफ़ द वॉल्व्स।

संघर्ष की कमी: एक कहानी जिसमें संघर्ष की कमी है, रहस्य की कमी है, विकल्पों की कमी है, इस भावना की कमी है कि यह होना ही था, और इसलिए संतुष्टि की कमी । इस तरह की कहानी के समापन पर सभी पाठक कह सकते हैं, "तो इससे क्या साबित होता है? ए रिंकल इन टाइम मेग को चार्ल्स वालेस को बचाने वाले एक शक्तिशाली ग्रह पर दिखाता है, जो व्यक्ति-के खिलाफ-व्यक्ति संघर्ष है ।लेखक कथानक, चरित्र, का निर्माण इतनी अच्छी तरह से करता है कि पाठक/श्रोता बहुत परवाह करता है कि मेग का क्या होता है। यहां तक कि गोल्डीलॉक्स, द थ्री लिटिल पिग्स और द बिली गोट्स ग्रफ जैसी साधारण कहानियों में भी संघर्ष और तनाव है। जूडी ब्लूम द्वारा डबल फज में संघर्ष की एक अलग भावना है। ऐसी छोटी-छोटी घटनाएं हैं जो पूरी किताब में घटित होती हैं, लेकिन किसी के लिए महत्व की कोई बात नहीं है, सिवाय फुज और शायद परिवार के कुछ सदस्यों के लिए। हालांकि, पाठक का ध्यान फज के प्रति लगाव और बचपन के साथ उनके संघर्ष से बना रहता है।

एक्शन का पैटर्न: बढ़ती कार्रवाई। कहानी के दौरान बनता है और अंत में चरम पर पहुंचता है। दी बोर्रोवेर बाय मैरी नॉर्टन । स्थिर क्रिया समय-समय पर बढ़ते और गिरते हुए, कहानी के दौरान समान मात्रा में क्रिया को बनाए रखती है। लॉरा इंगल्स वाइल्डर द्वारा बिग वुड्स में लिटिल हाउस।
एक्शन का गिरना या उठना, क्रिया एक क्लाइमेक्स तक बढ़ जाती है और फिर पीछे हट जाती है। मिल्ड्रेड डी. टेलर द्वारा रोल ऑफ़ थंडर हियर माई क्राई।
सस्पेंस वह है जो हमें पढ़ता है। चार्लोट्स वेब: विल्बर फेट। क्या वह जीवित रहेगा? क्या शार्लोट शब्दों से बाहर हो जाएगी? क्या टेंपलटन मदद करने के लिए बहुत स्वार्थी है? क्या मेले में विलबर की जीत होगी? क्या शार्लेट जा सकती हैं? अंकल से हार गए? नई श्रेणी? डेड पिग! टेंपलटन ने पूंछ काट ली...
क्लिफहैंजर। बेट्सी बायर्स द्वारा ट्रबल रिवर, मैरी नॉर्टन द्वारा द बॉरोअर्स और लॉयड अलेक्जेंडर द्वारा हाई किंग।

पूर्वाभास: कहानी के परिणाम को इंगित करने के लिए सुराग लगाना है। सभी पाठक इनके प्रति सचेत नहीं होंगे। कुछ लोग उन्हें अवचेतन रूप से नोटिस कर सकते हैं और अपने अनुमानों को अनुमान या भावनाओं के रूप में वर्णित कर सकते हैं। शेर्लोट्स वेब। जब हम पहली बार शार्लोट से मिलते हैं तो हमें बताया जाता है कि वह जीवित चीजें खाती है और दोस्ती संदिग्ध लगती है। लेकिन व्हाइट कहते हैं, "... उसका दिल दयालु था, और उसे अंत तक वफादार और सच्चा साबित करना था।" एक भविष्यवाणी बयान। एक और सुराग यह है कि जब शार्लेट ने वध के बारे में जानने के बाद विल्बर को आश्वासन दिया, "मैं तुम्हें बचाने जा रहा हूं।"

सनसनीखेज: रोमांचकारी और चौंकाने वाला। चरित्र और विचार की कीमत पर हासिल किया जाता है। एक लेखक को सनसनीखेजता से सावधान रहना चाहिए, ताकि चरित्र या विषय को कमजोर न किया जाए, एक्शन पर रहस्य को संतुलित किया जाए, और फिर परिणाम पर संकेत दिया जाए, ताकि छोटे बच्चों पर हावी न हो बल्कि आवश्यकतानुसार राहत प्रदान की जा सके।

क्लाइमेक्स : संघर्ष का चरम और मोड़, वह बिंदु जिस पर हम एक्शन के परिणाम को जानते हैं। बच्चे इसे सबसे रोमांचक हिस्सा कहते हैं। शेर्लोट्स वेब में जब सुअर जीवित रहता है। दी बोर्रोर जब लड़का धूमन को हवादार करता है। ए रिंकल इन टाइम जब मेग को पता चलता है कि उसके पास वह है जो आईटी के पास नहीं है।

समाधान : क्लाइमेक्स के बाद गिरने वाला एक्शन है। जब पाठक को आश्वस्त किया जाता है कि सब ठीक है और आगे भी रहेगा, तो कथानक का अंत समाप्त हो जाता है। यदि पाठक को अंतिम कथानक के बारे में अपने निष्कर्ष निकालने के लिए छोड़ दिया जाता है तो अंत खुला रहता है। कई वयस्कों के साथ-साथ बच्चे भी खुले अंत से परेशान हैं।
अनिवार्य रूप से इसकी संपत्ति होनी चाहिए। यह एक लेखक के लिए बहुत बड़ी प्रशंसा है।
संयोग: जब घटनाएँ मात्र संयोग से घटित होती हैं। इनक्रेडिबल जर्नी में कुछ आकस्मिक घटनाएं हैं जो कथानक से विश्वसनीयता को हटा देती हैं। सबसे पहले, एक हस्तलिखित नोट में आग लग जाती है और नौकर चकित रह जाता है। इसलिए, वह नहीं जानती है कि दो कुत्ते और बिल्ली अपने आप ही मारे गए हैं, और उनकी तलाश नहीं करती है। बाद में एक ढहते हुए ऊदबिलाव का बांध भयभीत बिल्ली को नीचे की ओर झाड़ू लगाने के लिए सही समय पर रास्ता देता है। बाद में, एक लड़का अपनी राइफल से पहली बार शिकार कर रहा है, एक उल्लेखनीय शॉट के साथ बिल्ली को एक लिंक्स से बचाता है।

भावुकता: किसी अन्य व्यक्ति के लिए एक स्वाभाविक चिंता या भावना है। जिस तरह से कोई सोप ओपेरा या आंसू झकझोरने वाला अपने दर्शकों पर खेलता है।
अन्ना सेवेल द्वारा ब्लैक ब्यूटी, घोड़े द्वारा बताई गई है और भावुकता से भरी हुई है।

इन टिप्पणियों के साथ एक अध्याय का शीर्षक "पुअर जिंजर" समाप्त होता है। "इसके कुछ ही समय बाद एक मरे हुए घोड़े के साथ एक गाड़ी हमारे कैब-स्टैंड से गुजरी। गाड़ी से निचे सिर लटका हुआ था, बेजान जीभ से धीरे-धीरे खून गिर रहा था, और धँसी हुई आँखें। लेकिन मैं उनमें से सभी बोल नहीं सकता, सीन बहुत भयानक था । यह एक लंबी, पतली गर्दन वाला शाहबलूत घोड़ा था ... मेरा मानना है कि यह जिंजर था; मुझे आशा थी कि यह था, क्योंकि तब उसकी परेशानी खत्म हो जाएगी। ओह! यदि पुरुष अधिक दयालु होते तो वे हमें इस तरह के दुख में आने से पहले हमें गोली मार देनी चाहिए।"

भावुकता के कारण, पाठक/श्रोता/देखने वाले जिंजर की मृत्यु पर एक इंसान की तुलना में अधिक आत्मीयता से रो सकते हैं, हालांकि कुछ लोगों के मन में यह भ्रम नहीं है कि कौन सा दुरूपयोग प्राणी दुःख के अधिक योग्य है।

लोककथाओं की तीव्र गति झूठी भावना से आंसुओं को समय नहीं देती है। हम रम्पेलस्टिल्टस्किन के भाग्य पर दुख नहीं करते, जब उसने अपने पैरों पर मुहर लगाई और दो में विभाजित हो गया और वह उसका अंत था।

भावुकता के अत्यधिक इस्तेमाल से सबसे विनाशकारी तत्व उबाऊ नहीं है, लेकिन तथ्य यह है कि युवा पाठक, निरंतर भावुकता का सामना करते हुए, यह पहचानने के लिए आवश्यक संवेदनशीलता विकसित नहीं करेगा कि वास्तव में क्या चल रहा है और केवल भावनाओं पर एक नाटक क्या है। यदि, आखिरकार, हम एक पालतू चूहे की मृत्यु को एक भाई की मृत्यु के समान भावनात्मक तीव्रता के साथ मानते हैं, तो हमें भावनात्मक अनुपात का कोई ज्ञान नहीं है।

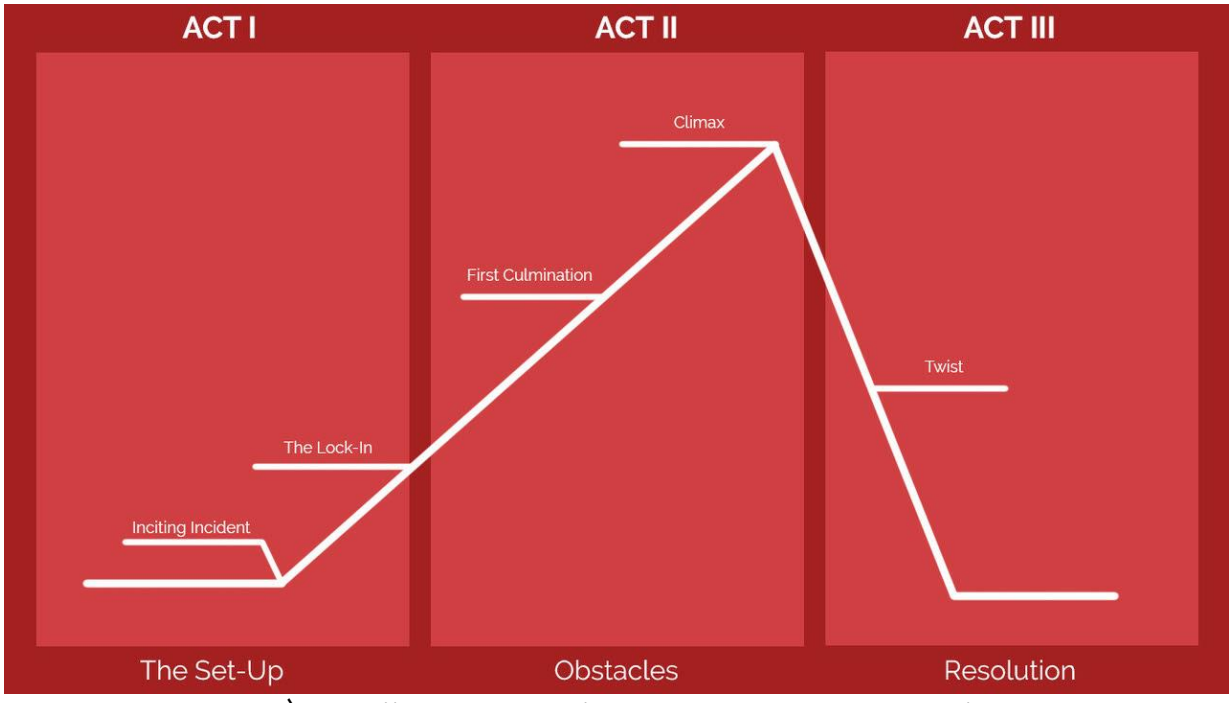
इसके विपरीत, ब्रिज टू टेराबिथिया में कैथरीन पैटरसन भावनाओं की एक विस्तृत श्रृंखला का इस्तेमाल करती है, जिसके साथ बच्चे कुश्ती करते हैं या वास्तविक भावना है कि एक छोटा बच्चा, पढ़ रहा है, चार्लोट और विल्बर के साथ संबंधों के दौरान अनुभव करता है। बच्चे को केवल सोप ओपेरा, औसत टेलीविजन कार्यक्रम और प्रारंभिक वॉल्ट डिज़नी जैसी सतही भावुकता पर खिलाया गया, जिसमें मनुष्यों की उनकी बाँझ और रूढ़िबद्ध तस्वीरें और सरलीकृत समाधानों के साथ उनकी विकृत सनसनीखेजता, भावनात्मक उथल-पुथल विकसित करने का जोखिम था।

कथानक के प्रकार

प्रगतिशील कथानकमें एक केंद्रीय क्लाइमेक्स होता है जिसके बाद एक समाधान (संवाद) होता है। शेर्लोट्स वेब और ए रिंकल इन टाइम इसके उदाहरण हैं।

प्रासंगिक कथानकमें एक घटना या लघु प्रकरण एक सामान्य चरित्र या एकीकृत विषय (शायद अध्यायों के माध्यम से) द्वारा दूसरे से जुड़ा होता है। लेखकों द्वारा पात्र व्यक्तित्व, उनके अस्तित्व की प्रकृति और एक निश्चित समय अवधि के स्वाद का पता लगाने के लिए इस्तेमाल किया जाता है।

आपकी पटकथा का कथानक घटनाओं का क्रम है जो आपकी कहानी की रीढ़ के रूप में कार्य करता है, और आपके नायक की प्रेरणाओं और कार्यों से आगे बढ़ता है। इस इकाई में हम पारंपरिक तीन कार्य संरचना और पांच कथानक बिंदुओं की जांच करेंगे। यह किसी भी तरह से कथानक और कहानी संरचना के लिए एकमात्र दृष्टिकोण नहीं है, हालांकि यह फिल्म और टीवी में लगभग सभी महान कहानियों की नींव है, और सभी शुरुआती पटकथा लेखक इन अवधारणाओं में महारत हासिल करने के लिए अच्छा करेंगे।

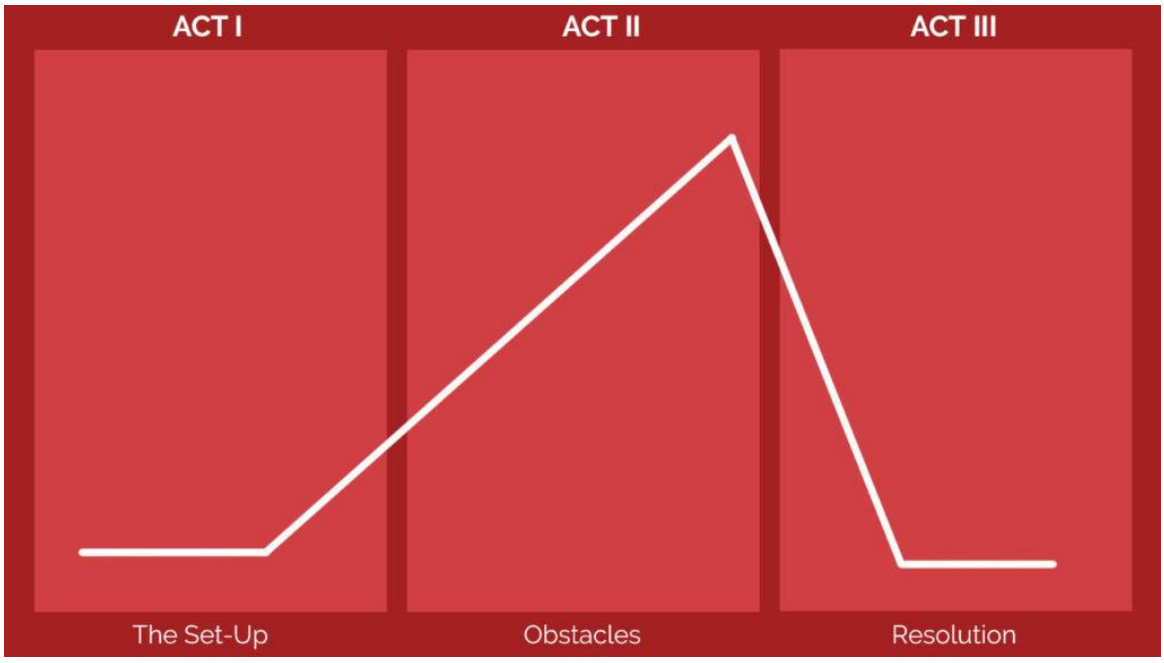


स्रोत: https://www.coverfly.com/screenwriting-plot-and-story-structure/

अपनी पटकथा तक पहुंचने का एक आसान तरीका है: **पात्र + कथानक = कहानी**

अपनी पटकथा के कथानक को बेहतर ढंग से समझने के लिए, उन तत्वों को देखना महत्वपूर्ण है जो मूल कहानी संरचना की नींव बनाते हैं।

1.6.2 मूल तीन कार्य संरचना



स्रोत: https://www.coverfly.com/screenwriting-plot-and-story-structure/

प्रत्येक कहानी की एक निश्चित शुरुआत (कार्य I), मध्य (कार्य II), और अंत (कार्य III) है, और प्रत्येक कार्य एक विशिष्ट उद्देश्य को पूरा करता है।

आइए तीन कार्य संरचना के प्राथमिक तत्वों पर करीब से नज़र डालें।

कार्य I - सेट-अप

सेट अप अपनी दुनिया के नियमों को स्थापित करते हुए आपकी सेटिंग और पात्रों का परिचय देता है, कहानी का स्वर आगे बढ़ता है, और मुख्य पात्र की कमजोरियों और ताकतों का परिचय देता है। यह पाठक और पात्रों दोनों को एक्शन में बांध देता है।

कार्य II - बाधाएं

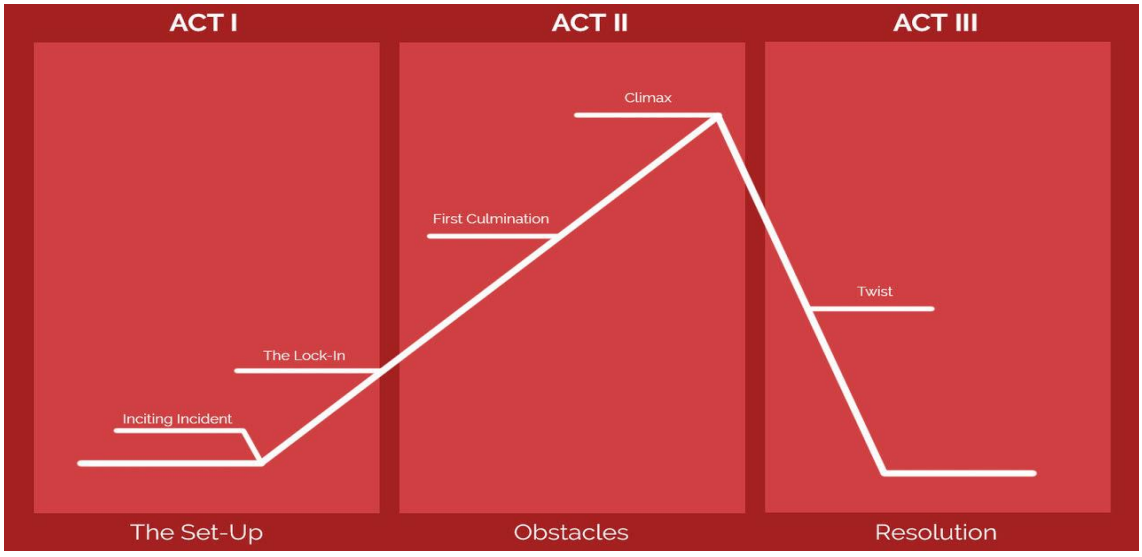
कार्य II **बढ़ते तनावों और बाधाओं** की एक श्रृंखला है जो आपके कथानक के क्लाइमेक्स पर संचित होती है। यह शायद आपकी स्क्रिप्ट का सबसे कठिन खंड है। कार्य II छोटी-छोटी सफलताओं और बड़ी असफलताओं से भरा हुआ है जो एक चरित्र को अपने मुख्य दोष पर विजय प्राप्त करने और अपने संघर्ष का सामना करने के लिए विकसित होने के लिए मजबूर करता है। यह आपकी कहानी का दिल है, इसलिए इसका ध्यान रखें।

आपके पहले या दूसरे पुनर्लेखन में एक अच्छा अभ्यास यह है कि आप वापस जाएं और सुनिश्चित करें कि कार्य I में पेश किए गए सभी कहानी सूत्र और उपखंड कार्य II की बाधाओं से जुड़े हैं।

कार्य III - समाधान

कार्य III तेजी से चलता है और सटीकता के साथ है। मुख्य संघर्ष और सबप्लॉट खतरे के एक मोड़ या पुनरुत्थान के साथ टकराते हैं, और पात्र को अंतिम बाधा को जीतने के लिए कार्य II में सीखी गई हर चीज का इस्तेमाल करना पड़ता है। समाधान अक्सर चरित्र के मुख्य दोष के विपरीत होता है। एक बार संघर्ष का समाधान हो जाने के बाद, एक नई यथास्थिति होती है।

1.6.3 पांच कथानक बिंदु

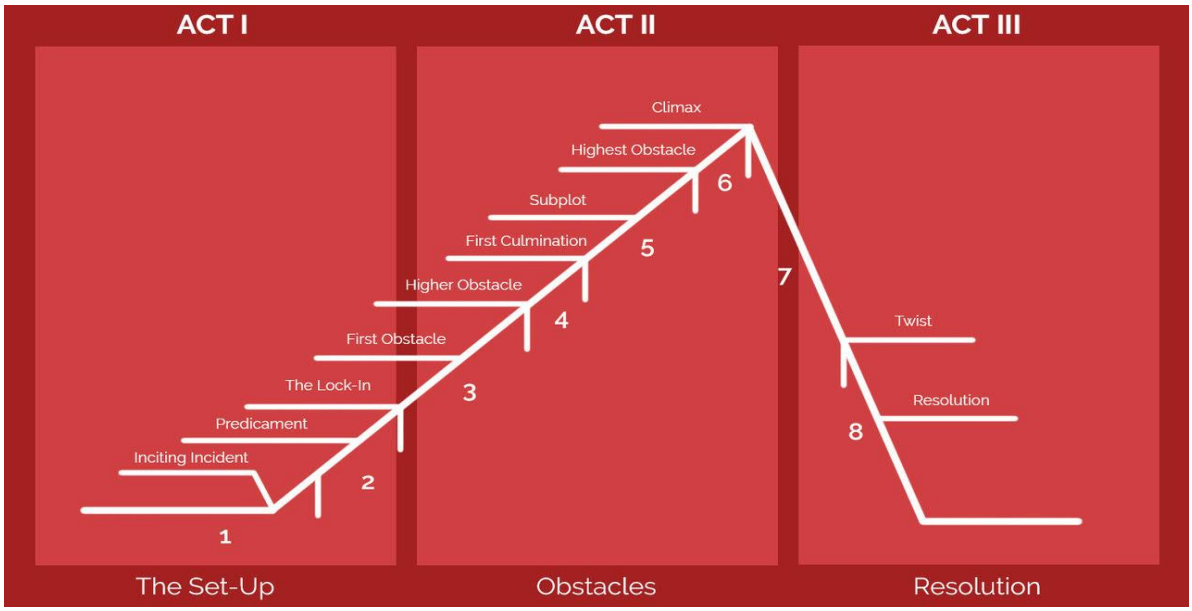


स्रोत: https://www.coverfly.com/screenwriting-plot-and-story-structure/

तीन कार्य संरचना की नींव से, आइए एक बेसिक स्टोरी आर्क के पांच कथानक बिंदु को करीब से देखें।

1. **उकसाने वाली घटना -** मुख्य संघर्ष की शुरूआत जो सामान्य स्थिति के लिए खतरा है।
2. **द लॉक इन -** मुख्य संघर्ष का सामना करने के लिए मुख्य पात्र लॉक हो जाता है।
3. **पहला समापन -** मध्य बिंदु जहां पात्र एक समाधान ढूंढता है जो काम कर सकता है।
4. **मुख्य परिणति -** पटकथा का क्लाइमेक्स जहां संकट और संघर्ष की भयावहता मुख्य पात्र पर हावी होती प्रतीत होती है।
5. **ट्विस्ट** - अंतिम परिणति और दिशा में परिवर्तन जहां कथानक और उपकथानक टकराते हैं।

1.6.4 तीन कार्य संरचना के आठ अनुक्रम



स्रोत: https://www.coverfly.com/screenwriting-plot-and-story-structure/

पांच कथानक बिंदुओं के ढांचे के भीतर, एक पटकथा में आम तौर पर आठ अनुक्रम होते हैं जो समान बीट्स पर हिट होते हैं।

कार्य एक

अनुक्रम 1 - मुख्य चरित्र/स्थिति का परिचय दें

कथानक बिंदु # 1: उकसाने वाली घटना/हमले का बिंदु

अनुक्रम 2 - विधेय निर्धारित करें/मुख्य तनाव स्थापित करें

कथानक बिंदु #2: द लॉक इन

कार्य दो

अनुक्रम 3 - पहली बाधा/दांव उठाएँ

अनुक्रम 4 - उच्च बाधा

कथानक बिंदु #3: पहली परिणति

अनुक्रम 5 - सबप्लॉट / राइजिंग एक्शन

अनुक्रम 6 - उच्चतम बाधा

कथानक बिंदु #4: मुख्य परिणति

कार्य तीन

अनुक्रम 7 - नया तनाव

कथानक बिंदु #5: ट्विस्ट

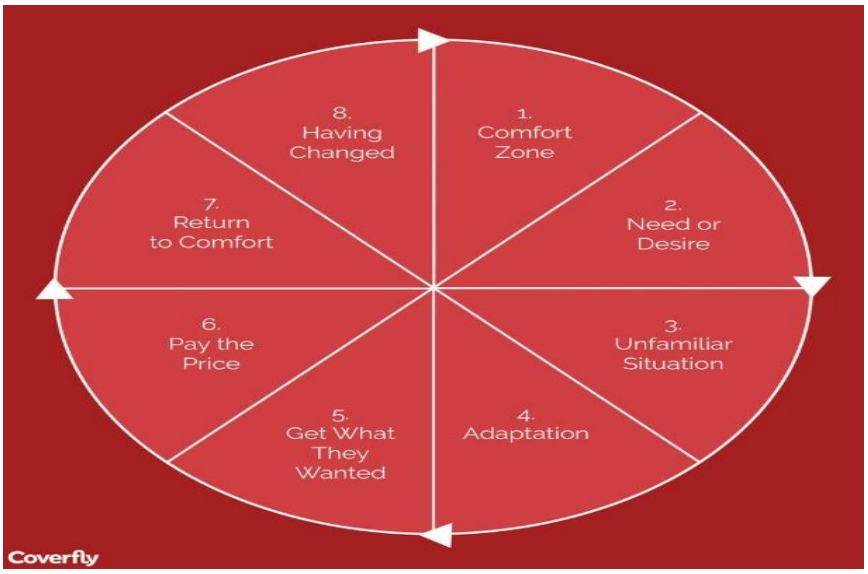
अनुक्रम 8 - समाधान

उन्नत संरचना

एक बार जब आप बुनियादी बातों को समझ लेते हैं, तो आप प्रेरणा के लिए संरचना के अधिक उन्नत तरीकों को देखना शुरू कर सकते हैं। आप घटनाओं के क्रम को पुनर्व्यवस्थित या उलट सकते हैं, अन्य संरचना सिद्धांतों का इस्तेमाल कर सकते हैं, और यहां तक कि अपनी तकनीकों की खोज भी कर सकते हैं।

एक लोकप्रिय कहानी संरचना तकनीक को लेखक डैन हार्मन के स्टोरी सर्कल द्वारा समझाया गया है। हार्मन (समुदाय और रिक एंड मोर्टी के निर्माता) ने क्रिस्टोफर वोग्लर की पुस्तक, *द राइटर्स जर्नी*, जो स्वयं जोसेफ कैंपबेल की *द हीरोज़ जर्नी* की व्याख्या है, को इस प्रकार परिभाषित किया:

1. एक पात्र उनके कम्फर्ट जोन में है,
2. लेकिन उन्हें कुछ चाहिए।
3. वे एक अपरिचित स्थिति में प्रवेश करते हैं,
4. वे इसके अनुकूल हैं,
5. वो जो चाहते थे वो मिलता है,
6. इसकी भारी कीमत चुकाते हैं,
7. फिर वे अपनी परिचित स्थिति में लौट आते हैं,
8. बदला हुआ।



स्रोत: https://www.coverfly.com/screenwriting-plot-and-story-structure/

इकाई 1.7: स्लगलाइन लिखना

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. स्लगलाइन को परिभाषित करें
2. एक स्लगलाइन को प्रभावी ढंग से लिखने का तरीका बताएं

1.7.1 परिचय

जबकि सिनेमैटोग्राफी में दर्शकों की आंखों को किसी विशिष्ट चीज़ के लिए विज़ुअल रूप से आकर्षित करने की अद्वितीय क्षमता होती है, पटकथा लेखकों के पास एक पटकथा के भीतर एक विशिष्ट दृश्य तत्व पर पाठक का ध्यान आकर्षित करने के लिए एक अनूठा उपकरण होता है। स्लग लाइन एक पटकथा लेखक के पास ध्यान आकर्षित करने और दृश्य तत्वों को एक पटकथा में शामिल करने के लिए सबसे अच्छे उपकरणों में से एक है। तो, स्लग लाइन क्या है और इसका उपयोग किस लिए किया जाता है? आइए पता लगाते हैं।

स्लग लाइन क्या है?

एक पटकथा के भीतर जो महत्वपूर्ण है, उस पर पाठक का ध्यान आकर्षित करने के लिए स्लगलाइन अविश्वसनीय रूप से प्रभावी हैं। आइए स्लगलाइन परिभाषा में इसके मौलिक और कार्यात्मक दोनों उपयोगों पर एक नज़र डालें। **स्लग लाइन** एक पटकथा के भीतर एक लाइन है जो सभी बड़े अक्षरों में विशिष्ट स्क्रिप्ट जानकारी पर ध्यान आकर्षित करने के लिए लिखी जाती है। एक स्क्रिप्ट में स्लगलाइन उनकी अपनी लाइन होती है और अक्सर दृश्यों की गति को स्थापित करते हुए एक दृश्य की लंबाई को तोड़ देती है।

स्लगलाइन का इस्तेमाल अक्सर दो अलग-अलग तरीकों से किया जाता है: मास्टर दृश्य शीर्षक और उपशीर्षक। मास्टर दृश्य शीर्षक एक पटकथा में एक सीन की मानक शुरूआती लाइन होती है। उनका इस्तेमाल यह बताने के लिए किया जाता है कि कोई दृश्य अंदर (INT.) या बाहर (EXT.)सीन के स्थान पर होता है, और उस दिन का समय होता है जब सीन होता है।

उपशीर्षक स्लगलाइन्स को मध्य-सीन में लिखा जाता है और पाठक का ध्यान आकर्षित करने के लिए अलग अलग तरीकों से इसका इस्तेमाल किया जा सकता है, जिसके बारे में हम नीचे बताएंगे।

स्लग लाइन का इस्तेमाल किसके लिए किया जाता है?

- दृश्य दिशा
- दृश्य शीर्षक
- एक्शन अनुक्रम
- मध्य-दृश्य स्थान परिवर्तन

मास्टर दृश्य शीर्षक

पटकथा को फॉर्मेट करते समय मास्टर दृश्य शीर्षक सबसे मौलिक स्लगलाइन में से एक है। यह एक दृश्य शुरू करने और एक दृश्य के स्थान और समय को स्थापित करने के लिए जिम्मेदार है। मास्टर दृश्य शीर्षक, अन्य सभी स्लगलाइन्स की तरह, पेज के बाएं हाशिये से शुरू होने वाले सभी कैप्स में लिखा जाता है।

एक दृश्य के भीतर, विभिन्न कहानी तत्वों पर पाठक का ध्यान आकर्षित करने के लिए स्लगलाइन काइस्तेमाल उपशीर्षक के रूप में भी किया जा सकता है। एक पटकथा लेखक किस ओर ध्यान आकर्षित करना चाहेगा? आइए कुछ सबसे सामान्य तरीकों पर एक नज़र डालते हैं जिनमें स्लगलाइन का इस्तेमाल मध्य दृश्य में किया जाता है।

पटकथा में स्लग लाइन क्या है?

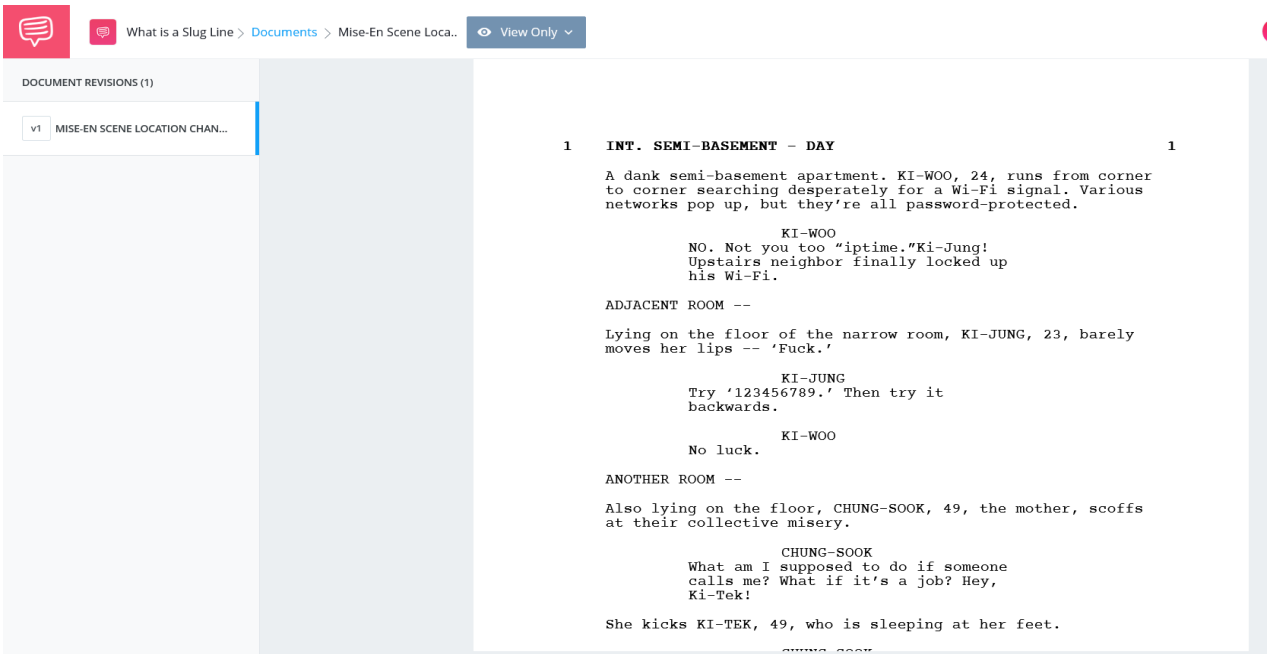
मध्य-दृश्य स्थान परिवर्तन

एक बार मास्टर दृश्य शीर्षक स्थापित हो जाने के बाद, पटकथा लेखक अक्सर एक विशिष्ट दृश्य तत्व, महत्वपूर्ण विवरण पर ध्यान आकर्षित करने के लिए या किसी स्क्रिप्ट के कुछ हिस्सों में एक लंबे दृश्य को तोड़ने के लिए सबहेडर स्लगलाइन का इस्तेमाल करते हैं।

उपशीर्षक स्लगलाइन का इस्तेमाल मास्टर स्थान के भीतर स्थान परिवर्तन के लिए किया जा सकता है, दृश्य दिशाएं जैसे कि एक विशिष्ट शॉट, या क्रिया विवरण और अनुक्रम के दौरान चरित्र नाम। कोई फर्क नहीं पड़ता कि यह किस प्रकार का उपशीर्षक है, उन्हें समान स्वरूपित किया जाना चाहिए।

प्रत्येक उपशीर्षक स्लग लाइन को सभी बड़े अक्षरों में पटकथा में उनकी अपनी लाइन पर लिखा जाना चाहिए।

इसका इस्तेमाल अक्सर तब किया जाता है जब पात्र घर के भीतर कमरे से कमरे में जाते हैं जैसा कि पैरासाइट के शुरुआती दृश्य में किया जाता है। आइए इस स्लगलाइन उदाहरण पर एक नज़र डालते हैं यह देखने के लिए कि एक ही स्थान पर कई कमरों के साथ शुरुआती दृश्य को पटकथा में कैसे लिखा जाता है।



पटकथा लेखन स्लगलाइन उदाहरण

अब जब आप देखते हैं कि कैसे अलग अलग स्थानों को स्लगलाइन का इस्तेमाल करके एक मास्टर दृश्य शीर्षक के तहत स्थापित किया जा सकता है।

नाटक से परे के लिए इस्तेमाल की जाने वाली स्लग लाइन क्या है? जब एक्शन फिल्मों की बात आती है, तो वे एक्शन सीक्वेंस लिखने के लिए अविश्वसनीय रूप से महत्वपूर्ण हो सकते हैं। आइए देखें कि एक्शन का वर्णन करने के लिए स्क्रिप्ट के कुछ हिस्सों में स्लगलाइन का इस्तेमाल कैसे किया जाता है।

स्रोत:

Sean quickly ejects the clip, dead gunman still in a headlock, calmly reloads - chambers a round.

Sean tosses the gunman's body to one side of the pillar...

...The remaining guards unload on the slain comrade...

...Sean emerges from the other side, with each step, fires two bullets. One down...two down...three down...

CLICK CLICK.

He's out. Goes to reload but...

...a gunman grabs his wrists. They struggle over the gun...

...the other gunman charges in…

https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-slug-line-definition/

एक्शन फिल्म में स्लग लाइन क्या होती है?

एक्शन अनुक्रम

स्लगलाइन के लिए एक और बढ़िया इस्तेमाल एक्शन दृश्यों में है। एक महाकाव्य लड़ाई दृश्य लिखने के लिए कई तकनीकें हैं, लेकिन लड़ाई के दृश्यों पर भरोसा करने वाली गति और लय बनाने में स्लगलाइन सबसे प्रभावी हैं।

एक लड़ाई के दृश्य के भीतर स्लगलाइन एक पात्र, एक्शन का नाम हो सकता है, या जैसा कि *जॉन विक*, ओनोमेटोपोइया में है। स्लग लाइन में ओनोमेटोपोइया का इस्तेमालपेज पर बने रहने के दौरान लड़ाई के दृश्य को अधिक सिनेमाई बना सकता है। जॉन विक के इस दृश्य में, इस महत्वपूर्ण कथानक बिंदु पर पाठक का ध्यान आकर्षित करने के लिए एक खाली बंदूक की आवाज को स्लग लाइन के रूप में लिखा गया है।

एक्शन स्क्रिप्ट में स्लग लाइन क्या है?

यह कई पटकथा लेखन तकनीकों में से एक है जो आपको एक आकर्षक लड़ाई दृश्य लिखने में मदद करेगी। जब लेखक निर्देशकों की बात आती है, तो उनमें से कुछ अपनी पटकथा में कैमरा निर्देश और कैमरा शॉट्स लागू करते हैं। ऐसा करने के लिए, वे स्लगलाइन का इस्तेमाल करते हैं।

पटकथा लेखन में स्लग लाइन का इस्तेमाल किस लिए किया जाता है?

दृश्य दिशा

आपने पटकथा लेखकों को किसी भी कैमरे के निर्देशन को उनकी पटकथा से बाहर करने के लिए दी जाने वाली सामान्य सलाह सुनी होगी। जबकि एक स्क्रिप्ट के भीतर कैमरा निर्देशन के लिए यकीनन एक ऐसा समय होता है, जब कैमरा दिशा के तकनीकी लेखन में गोता लगाए बिना पाठक को दृश्य दिशा देने के लिए स्लगलाइन का इस्तेमाल करना एक शानदार तरीका है।

उदाहरण के लिए, *द आयरिशमैन* पटकथा की पहली कुछ पंक्तियों को लें। स्क्रिप्ट दृश्य विवरण की एक स्लग लाइन के साथ खुलती है जो शुरुआती दृश्य को तुरंत एक फिल्म की तरह पढ़ती है।

1 INT. ASSISTED LIVING FACILITY – DAY – 2000 1

SOMEONE'S POV – MAYBE OURS

Moving along a hallway of an ASSISTED LIVING FACILITY, past doors – some open, some closed – as if looking for somebody – and maybe not for benign reasons.

FRANK (V.O.)
When I was young, I thought house painters painted houses.

We glimpse some of the elderly men and women in the rooms, but like everyone else in their lives, disregard them and keep looking for someone else.

स्लगलाइन उदाहरण

स्रोत: https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-slug-line-definition/

एक पटकथा लेखक के टूलकिट में स्लगलाइन सबसे मौलिक और आवश्यक उपकरणों में से एक है। वे एक पटकथा में गति बनाने के साथ-साथ महत्वपूर्ण कहानी तत्वों पर पाठक का ध्यान आकर्षित करने में बढ़िया हैं। जबकि मास्टर दृश्य शीर्षक सबसे मानक और सार्वभौमिक रूप से इस्तेमाल की जाने वाली स्लग लाइन है, सबहेडिंग की उपयोगिता को ध्यान में रखें और वे आपकी पटकथा को कैसे प्रस्तुत कर सकते हैं।

स्लगलाइन कैसे लिखें

एक स्लग लाइन एक सीन हेडिंग से अलग होती है। स्लग लाइन्स हमारा ध्यान इस ओर ले जाती हैं कि एक सीन के भीतर क्या महत्वपूर्ण है। वे पंच जोड़ते हैं, और पेसिंग को बढ़ाने के लिए इस्तेमाल किया जा सकता है। कहा जा रहा है, अगर अत्यधिक उपयोग किया जाता है तो वे परेशान हो सकते हैं। स्लग लाइन के रूप में लिखे गए कैमरा एंगल, जैसे "रिवर्स शॉट", आमतौर पर ज़रूरत से ज़्यादा होते हैं। यहां तक कि क्लोज-अप से भी बचना चाहिए, जब तक कि वे कुछ विवरण प्रकट न करें जो कहानी के लिए महत्वपूर्ण है।

सेटिंग या दिन के समय को बदलने के लिए स्लग लाइनों का इस्तेमाल नहीं किया जा सकता है। स्लग लाइन के इस्तेमाल के माध्यम से एक दृश्य के भीतर समय के एक छोटे से अंतर को पाटना संभव है, लेकिन इसे कुछ पात्र या विवरण पर ध्यान देना चाहिए। सभी बड़े वर्णों में लिखी गई, स्लग लाइन में केवल वह वर्ण या पात्र शामिल हो सकते हैं जो हम शॉट में देखते हैं:

PARKER

weaves her way through the crowded pub.

यह वास्तव में इसे "एंगल ऑन पार्कर" जैसे कैमरे की दिशा के रूप में लिखने से बेहतर पढ़ता है।

प्रत्येक स्लग लाइन का अपना तत्व होता है। एक्शन या विवरण उसके आगे एक ही पंक्ति में प्रकट नहीं हो सकता है, लेकिन एक नए अनुच्छेद में स्लग लाइन का पालन करना चाहिए।

जबकि दृश्य शीर्षकों में आमतौर पर उनके ऊपर दो रिक्त रेखाएँ होती हैं, स्लग लाइनों में हमेशा एक ही होती है।

उदाहरण के लिए, यदि हम किसी फ़ुटबॉल गेम के ब्लीचर्स में नेड नाम के चरित्र को काटना चाहते हैं, तो हम शॉट एलिमेंट या स्लग लाइन के रूप में "NED" (बिना उद्धरण के) डालेंगे। इस विशेष उदाहरण में, दृश्य शीर्षक में "ब्लीचर्स" का इस्तेमाल करके अनुक्रम को अलग-अलग दृश्यों में तोड़ना भी स्वीकार्य होगा।

जब एक शॉट किसी विशेष पात्र के दृष्टिकोण से उत्पन्न होता है, तो इसे अपनी स्लग लाइन से तोड़ने की प्रथा है। इस स्लग लाइन को पात्र को नाम से अवश्य बताना चाहिए और यह संदर्भित करना चाहिए कि पात्र क्या देखता है। उदाहरण के लिए केवल "शामस ' P.O.V." लिखना पर्याप्त नहीं है (अवधि का इस्तेमाल करना क्योंकि यह एक संक्षिप्त नाम है), स्लग लाइन में यह निर्दिष्ट किए बिना कि शामस क्या देखता है:

```
SHAMUS' P.O.V. - THE KILLER

emerges from the shadows, his blade glinting in the light of a
street lamp.

BACK TO SCENE

Shamus turns back, quickens his pace.
```

इंसर्ट का वर्णन करने के बाद, हम फिर से स्लग लाइन "बैक टू सीन" के माध्यम से दृश्य पर लौटते हैं।
यदि एक पुरे सीन को किसी विशेष पात्र के दृष्टिकोण से देखा जाता है, तो इसे "सब्जेक्टिव कैमरा" संशोधक के साथ संलग्न एक अलग दृश्य शीर्षक के माध्यम से इंगित किया जा सकता है:

```
INT. DINING ROOM - DAY - SUBJECTIVE CAMERA
```

पॉइंट-ऑफ-व्यू शॉट और सब्जेक्टिव कैमरा शॉट आमतौर पर केवल प्रमुख पात्रों के लिए आरक्षित होते हैं, क्योंकि वे सहानुभूति उत्पन्न करते हैं।
यदि पॉइंट-ऑफ़-व्यू कैमरा व्यूफ़ाइंडर, टेलीस्कोप या दूरबीन के एक सेट के माध्यम से होता है, तो इसे आमतौर पर ओवरले के साथ पोस्ट-प्रोडक्शन में संसाधित किया जाता है। इसे एक मैट के माध्यम से नामित किया जाना चाहिए:

```
OSWALD'S P.O.V. - LIMOUSINE - SCOPE MATTE
```

एक प्रकार की स्लग लाइन एक इंसर्ट है, एक डिटेल शॉट जिसमें कोई पहचानने योग्य अभिनेता दिखाई नहीं देता है। सभी स्लग लाइनों की तरह, सभी बड़े अक्षरों में एक इंसर्ट लिखा होता है। इसे स्लग लाइन के भीतर विवरण का भी संदर्भ देना चाहिए:

```
INSERT - NEWSPAPER HEADLINE

"STRIPPER SOUGHT IN MAYOR'S MURDER" emblazoned above a
cheesecake photo of Wendy Wilden.

BACK TO SCENE

Wendy folds the paper, glances furtively around the bar.
```

इंसर्ट का वर्णन करने के बाद, हम फिर से स्लग लाइन "बैक टू सीन" के माध्यम से दृश्य पर लौटते हैं।
स्प्लिट स्क्रीन (अक्सर स्लग लाइन के माध्यम से निर्दिष्ट) का इस्तेमाल निदेशक के विवेक पर छोड़ दिया जाना चाहिए। एक स्क्रिप्ट में एक स्प्लिट स्क्रीन अक्सर भ्रम की ओर ले जाती है, खासकर जब स्लग लाइन सेटिंग के बजाय बाएं या दाएं स्क्रीन को संदर्भित करती है।

इकाई 1.8: लॉगलाइन लिखना

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. लॉगलाइन को परिभाषित करें
2. एक लॉगलाइन को प्रभावी ढंग से लिखने का तरीका बताएं

1.8.1 लॉगलाइन क्या है

एक लॉगलाइन एक फिल्म का एक-वाक्य सारांश या विवरण है। लॉगलाइन आपकी पटकथा के महत्वपूर्ण तत्वों- मुख्य पात्र, सेटअप, सेंट्रल कनफ्लिक्ट (केंद्रीय संघर्ष), प्रतिपक्षी-को एक स्पष्ट, संक्षिप्त टीज़र में बदल देती है। लक्ष्य इतनी मोहक लॉगलाइन लिखना है कि यह श्रोता को पूरी स्क्रिप्ट पढ़ने के लिए बाध्य कर दे।

लॉगलाइन के 4 प्राथमिक भाग

जबकि लॉगलाइन लिखने में रचनात्मकता के लिए जगह है, एक अच्छी लॉगलाइन में हमेशा निम्नलिखित चार तत्व होंगे:

[मुख्य पात्र] + [उकसाने वाली घटना] + [मुख्य पात्र का लक्ष्य] + [केंद्रीय संघर्ष]

यह आवश्यक नहीं है कि आपकी लॉगलाइन ठीक इसी क्रम में पढ़े। उदाहरण के लिए, आप अपने मुख्य पात्र के लक्ष्य को सूचीबद्ध करने से पहले केंद्रीय संघर्ष का वर्णन कर सकते हैं या अपनी लॉगलाइन के अंत में अपनी उकसाने वाली घटना को स्लॉट कर सकते हैं। हालाँकि, आप अपनी लॉगलाइन की संरचना करने का निर्णय लेते हैं, इन चार तत्वों को स्पष्ट रूप से परिभाषित किया जाना चाहिए।

एक मानक लॉगलाइन में कितने शब्द होते हैं?

सामान्य उद्योग अभ्यास यह निर्देश देता है कि लॉगलाइन केवल एक वाक्य लंबी होती है। कुछ पटकथा लिखने वाले गुरु लॉगलाइन को **30 शब्दों** तक सीमित कर देते हैं। उस ने कहा, एक प्रभावी लॉगलाइन दो वाक्यों के रूप में लंबी हो सकती है, खासकर अगर यह एक जटिल फिल्म है।

लॉगलाइन और टैगलाइन में क्या अंतर है?

जबकि लॉगलाइन और टैगलाइन दोनों को एक फिल्म में पाठक की रुचि को बढ़ाने के लिए डिज़ाइन किया गया है, उनके पास अलग-अलग संरचनाएं हैं और दो अलग-अलग उद्देश्यों की पूर्ति करती हैं। एक लॉगलाइन एक फिल्म के आधार का संक्षिप्त विवरण है, जिसका इस्तेमाल निर्माता या एजेंटों को एक स्क्रिप्ट के लिए आकर्षित करने के लिए किया जाता है। एक टैगलाइन, इस बीच, एक मजाकिया नारा या नाटकीय बयान है, जिसका इस्तेमाल फिल्म देखने वालों के लिए एक तैयार फिल्म का विज्ञापन करने के लिए किया जाता है। दूसरे शब्दों में, लॉगलाइन वर्णनात्मक हैं, जबकि टैगलाइन उत्तेजक हैं।

लॉगलाइन और टैगलाइन के बीच अंतर को स्पष्ट करने के लिए, *भविष्य में वापस* के लिए प्रत्येक के उदाहरणों पर विचार करें:

- 1. **लॉगलाइन:** "एक युवक को अतीत में ले जाया जाता है, जहां उसे अपने माता-पिता को फिर से मिलाना चाहिए इससे पहले कि वह और उसका भविष्य समाप्त हो जाए।"
- 2. **टैगलाइन:** 17 वर्षीय मार्टी मैकफली कल रात- 30 साल पहले घर जल्दी आ गई।

प्रसिद्ध फिल्मों से लॉगलाइन के 4 उदाहरण

एक अच्छी लॉगलाइन लिखना सीखने का सबसे अच्छा तरीका सफल फिल्मों की लॉगलाइन से परिचित होना है। ये लॉगलाइन उदाहरण एक मजबूत एक-वाक्य पढ़ने के लिए और भी मजबूत विरोधियों के खिलाफ मजबूत पात्रों को गड्ढे में डालते हैं।

1. ***लिटिल मिस सनशाइन:*** जब एक सामान्य बाल ब्यूटी क्वीन को पता चलता है कि "लिटिल मिस सनशाइन" पेजेंट में एक जगह खुल गई है,वह अपने पिता (और समाज के) विरोधों के बावजूद अपने असफल परिवार को क्रॉस-कंट्री ट्रेक करने के लिए मना लेती है कि उसके पास जीतने के लिए जो कुछ भी है वह नहीं हो सकता है।
2. ***स्टार वार्स: एपिसोड IV - एक नई आशा:*** जब एक आशावादी किसान लड़के को पता चलता है कि उसके पास शक्तियां हैं, तो वह आकाशगंगा को साम्राज्य की भयावह ताकतों से मुक्त करने के लिए अन्य विद्रोही सेनानियों के साथ मिलकर काम करता है।
3. ***टाइटैनिक:*** दो स्टार-क्रॉस प्रेमी टाइटैनिक की पहली यात्रा पर प्यार में पड़ जाते हैं और जीवित रहने के लिए संघर्ष करते हैं क्योंकि जहाज अटलांटिक महासागर में डूब जाता है।
4. ***फाइंडिंग निमो*** : जब उसका बेटा समुद्र में बह जाता है, तो एक चिंतित मसखरी मछली उसे वापस लाने के लिए एक विश्वासघाती समुद्र के पार एक खतरनाक यात्रा पर निकल जाती है।

परफेक्ट लॉगलाइन लिखने के लिए 3 युक्ति

एक बढ़िया लॉगलाइन लिखना अपने आप में एक कला है। निम्नलिखित युक्तियों को ध्यान में रखते हुए, अपनी लॉगलाइन की कई विविधताओं का अभ्यास करने के लिए समय निकालें:

1. **कथा को स्पष्ट रूप से प्रस्तुत करें (लेकिन अंत नहीं!)।** एक अच्छी लॉगलाइन स्पष्ट रूप से और संक्षेप में एक पटकथा की नाटकीय कथा को प्रस्तुत करती है और पाठक को पूरी स्क्रिप्ट पढ़ने के लिए लुभाती है। इस कारण से, एक लॉगलाइन कभी समाप्त नहीं होती है।
2. **सक्रिय और दृश्य भाषा का प्रयोग करें।** अच्छी लॉगलाइन सक्रिय भाषा का इस्तेमाल करती है जो फिल्म के लिए दृश्य संभावनाओं को स्पष्ट करती है। "संघर्ष," "यात्रा," और "झगड़े" जैसे शब्द लॉगलाइन में पढ़ने के लिए "सीखते हैं," "चमत्कार" या "पता लगाने के लिए आता है" की तुलना में अधिक दिलचस्प हैं।
3. **आधार की विडंबना पर सान।** सबसे अच्छी लॉगलाइन में विडंबना की भावना होती है। विडंबना पाठक को अपनी ओर खींचती है और हमें बताती है कि हम एक अप्रत्याशित और अपरंपरागत कहानी के लिए हैं। उदाहरण के लिए, *एरिन ब्रोकोविच* के लिए लॉगलाइन मेंमुख्य पात्र कौन है और उसके लक्ष्य के बीच विडंबना की भावना है: "एक बेरोजगार अकेली माँ को कानूनी सहायक के रूप में नौकरी मिलती है ताकि वह एक कैलिफ़ोर्निया बिजली कंपनी को हटा सके जो शहर के पानी की आपूर्ति को प्रदूषित कर रही है। " यदि एरिन ब्रोकोविच एक कुशल वकील होती और बेरोजगार अकेली माँ नहीं होती, तो कहानी (और लॉगलाइन) कम सम्मोहक होती।

4 चरणों में एक महान लॉगलाइन कैसे लिखें

भले ही कोई भी आपकी लॉगलाइन को नहीं पढ़ता है, आपकी कहानी के मूल विचारों को उनके स्पष्ट और सरल रूप में दिखाने के लिए लिखना एक उपयोगी अभ्यास है। अपनी कहानी के लिए एक लॉगलाइन लिखने का प्रयास करें, फिर इसे बाकी लेखन और संपादन प्रक्रिया के लिए एक मार्गदर्शक के रूप में मानें।

1. **मुख्य पात्र की पहचान करें।** अपने सभी मुख्य पात्र की जीवनी और भौतिक जानकारी को सूचीबद्ध करें, फिर सबसे मजबूत विशेषण और उचित संज्ञा संयोजन का चयन करें जो दर्शाता है कि वे कौन हैं। आपके मुख्य पात्र विवरण के लिए मजबूत संयोजनों के कुछ उदाहरणों में "हंसमुख स्कूल शिक्षक," "अभिजात वर्ग के अंत्येष्टि निदेशक," या "उदास पुलिस वाले" शामिल हैं।
2. **उकसाने वाली घटना का वर्णन करें।** उकसाने वाली घटना नीले रंग का झटका है जो आपकी कहानी को गति प्रदान करती है। इसे कभी-कभी "साहसिक कार्य" या "उत्प्रेरक" के रूप में भी जाना जाता है। अब जब आप

जानते हैं कि आपका मुख्य पात्र कौन है, तो वह कौन सी चीज है जो आपकेपात्र के जीवन को अलग कर देती है? क्या यह एक मौत है? काम पर एक पदोन्नति? किसी पुराने मित्र से भेंट? उकसाने वाली घटना को कुछ शब्दों में सारांशित करें जैसे "जब उसकी माँ की मृत्यु हो जाती है" या "कॉलेज से स्नातक होने के बाद।"

3. **अपने मुख्य पात्र के लक्ष्य को हाइलाइट करें।** बाकी कार्रवाई के लिए मुख्य पात्र का लक्ष्य प्राथमिक प्रेरणा है। लॉगलाइन में, कुछ त्वरित शब्दों के साथ मुख्य पात्र को क्या चाहता है या क्या चाहिए, इसकी रूपरेखा तैयार करें। यह पाठक को पात्र के लक्ष्यों के साथ संरेखित करता है और जब पात्र के रास्ते में बाधाएं आती हैं तो निवेश और सहानुभूति का स्तर बनाता है। लक्ष्य एक ऐसे पात्र से लेकर हो सकते हैं जो अपनी दासता को मारना चाहते हैं, अपने जन्म के पिता को ढूंढना चाहते हैं या ज़ोंबी प्रकोप को उलटना चाहते हैं।
4. **एक आकर्षक केंद्रीय संघर्ष बनाएँ।** उन संभावित बाधाओं की एक सूची लिखें जो आपके चरित्र के लक्ष्य को प्राप्त करने के रास्ते में आ सकती हैं। ये विरोधी ताकतें लोग हो सकती हैं, वे वैचारिक बाधाएँ हो सकती हैं, वे वैध शारीरिक बाधाएँ हो सकती हैं। क्या आपके किरदार का सफर मुश्किल होने वाला है क्योंकि तूफान आ रहा है? उच्चतम दांव के साथ संघर्ष का चयन करें (लेकिन सुनिश्चित करें कि यह अभी भी आपकी कहानी में समझ में आता है)। इस संघर्ष का कुछ शब्दों में वर्णन करता है, जैसे "विश्वासघाती यात्रा" या "जहाज डूबने से पहले।"

अपनी लॉगलाइन का इस्तेमाल करने के 3 तरीके

एक लॉगलाइन केवल एक उद्योग शब्द या पटकथा लेखन प्रक्रिया में एक कदम नहीं है: एक महान लॉगलाइन आपके करियर को आगे बढ़ाने में मदद कर सकती है। अब जबकि आपने अपनी लॉगलाइन बना ली है, इसे इस्तेमाल में लाने के तीन तरीके यहां दिए गए हैं:

1. **दृश्यता प्राप्त करें।** पटकथा प्रतियोगिताओं या फिल्म समारोहों में प्रवेश के लिए अक्सर लॉगलाइन की आवश्यकता होती है, जो इच्छुक पटकथा लेखकों को विकास अधिकारियों या निर्माताओं से भरे कमरे में अपना काम दिखाने का अवसर प्रदान करते हैं। एक महान लॉगलाइन लिखने से आपको प्रविष्टियों के समुद्र के बीच ध्यान आकर्षित करने में मदद मिल सकती है।
2. **अपनी पिच में सफल हों ।** आपकी मदद करने के अलावा, लेखन प्रक्रिया के दौरान, एक लॉगलाइन आपको एक रोमांचक "सॉफ्ट पिच" विकसित करने में मदद कर सकती है - जिस तरह से आप कॉकटेल पार्टी जैसी अनौपचारिक सेटिंग में अपने पटकथा विचार को समझाएंगे। एक तंग, संक्षिप्त लॉगलाइन देना रचनात्मकता और आत्मविश्वास को प्रदर्शित करता है, और आपको अधिक औपचारिक पिच के लिए "कमरे में" लाने में मदद कर सकता है।
3. **अपना स्क्रिप्ट आइडिया बेचें।** लॉस एंजिल्स या न्यूयॉर्क के आसपास अपनी पटकथा की खरीदारी करते समय, एक मनोरंजक लॉगलाइन एक क्वेरी पेपर लिखने के लिए सबसे अच्छे उपकरणों में से एक है जो व्यस्त निर्माताओं, एजेंटों या प्रबंधकों को आपकी स्क्रिप्ट पढ़ने में रुचि रखता है। एक स्क्रिप्ट में रुचि रखने वाले स्टूडियो, फाइनेंसर, या अन्य प्रकार के खरीदार को प्राप्त करने के लिए निर्माता लॉगलाइन का इस्तेमाल कर सकते हैं।

इकाई 1.9: स्क्रिप्ट को पिच करना

काई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. पिच और उसके प्रकारों की व्याख्या करना
2. पिच लिखने का तरीका बताना

1.9.1 परिचय

फिल्म उद्योग में, आप पिच बैठक और आम बैठक के बारे में सुनेंगे। एक सामान्य बैठक का एजेंडा कार्यकारी, एजेंट, प्रबंधक, या निर्माता के लिए आपको जानना, आपकी बात को समझना, आप क्या काम कर रहे हैं, और आपके शस्त्रगृह में किस तरह की पटकथा है। हालांकि, एक विशिष्ट कारण के लिए एक पिच बैठक बुलाई जाती है: आपके लिए, पटकथा लेखक, इसे बनाने की उम्मीद में अपने फिल्म विचार या पटकथा को बेचने के लिए। एक मूवी पिच एक छोटा दस्तावेज़ या प्रस्तुति है जो एक संभावित फीचर फिल्म का प्लाट, पात्रों, सेटिंग, थीम इत्यादि का सारांश देता है। इसे लिखा जाना चाहिए ताकि परियोजना से अपरिचित कोई व्यक्ति इसे पढ़ सके (या इसे सुन सके) और तुरंत इसके मूल आधार को समझ सके, इसका मतलब है कि सभी आवश्यक जानकारी देते हुए भी चीजों को सरल और संक्षिप्त रखना।

1.9.2 पिचों के प्रकार पटकथा लेखकों को तैयार करने की आवश्यकता होगी

आपके पास अपने करियर में अलग-अलग परिदृश्यों में अपनी पटकथा को पिच करने के लिए अलग-अलग अवसर होंगे, इसलिए आप प्रत्येक के लिए एक अलग प्रकार की पिच तैयार करना चाहेंगे। कुछ लेखक पिच फेस्ट में अपनी पिच प्रक्रिया का परीक्षण करना चुनते हैं, हालांकि आमतौर पर इसमें शुल्क और विशिष्ट पिच आवश्यकताएं शामिल होती हैं। पिच फेस्ट के लिए भी एक पटकथा की आवश्यकता नहीं होती है, और वास्तविक जीवन में, वास्तव में एक महान पिच के लिए कोई बाजार नहीं है, जिसमें कोई स्क्रिप्ट नहीं है। शुरू करने के लिए, हम कम से कम निम्नलिखित पिचों को तैयार, अभ्यास और सिद्ध करने की सलाह देंगे।

व्यक्तिगत बैठक के लिए 20 मिनट की पिच

20 मिनट की पिच स्पष्ट रूप से तब के लिए डिज़ाइन की गई है जब आप अधिकारियों, निवेशकों, एजेंटों, प्रबंधकों, निर्माताओं, कास्टिंग निर्देशकों आदि के साथ आमने-सामने मिलते हैं। आप इसका इस्तेमाल तब भी कर सकते हैं जब आप किसी सम्मेलन या कार्यशाला में भाग ले रहे हों जहाँ वे उपस्थित लोगों से अपनी परियोजनाओं को प्रस्तुत करने के लिए कहते हैं।

बीस मिनट की पिच वास्तव में 10 से 30 मिनट तक हो सकती है, या शायद इससे भी लंबी हो सकती है यदि आप जिस व्यक्ति को पिच कर रहे हैं उसे वह पसंद है जो वे सुन रहे हैं। इस तरह की पिच मीटिंग की तैयारी के लिए, आपको अपनी स्क्रिप्ट की कुछ प्रतियां, आपके सारांश, और आपकी लॉगलाइन, और एक डिजिटल पिच डेक की आवश्यकता होगी जो आपकी फिल्म के लिए आपकी दृष्टि पर विस्तार करे। आप सुरक्षित होने के लिए पिच डेक को प्रिंट भी कर सकते हैं। मान लीजिए कि आप जिस व्यक्ति से मिल रहे हैं वह डेक नहीं देखना चाहता। उस स्थिति में, आपको अपनी फिल्म के भयानक तत्वों पर व्याख्या करने के लिए स्मृति पर भरोसा करने की आवश्यकता होगी, जिसमें सारांश, वर्ण, कोई भी अद्वितीय तत्व शामिल हैं, जो पहले से ही रुचि रखते हैं या संलग्न हैं, और आप इस दृष्टि को बनाने वाले व्यक्ति क्यों हैं। आपको अपनी फिल्म के अद्भुत तत्वों को उजागर करने के लिए स्मृति पर भरोसा करने की आवश्यकता होगी, जिसमें सारांश, पात्र, कोई भी अद्वितीय तत्व शामिल हैं, जो पहले से ही रुचि रखते हैं या संलग्न हैं, और आप इस दृष्टि को अभी जीवन में लाने वाले व्यक्ति क्यों हैं।

अक्सर, अगर एक व्यक्ति आपसे मिलने में दिलचस्पी रखता है, तो कई, बीस मिनट के पिच के कई और अवसर होंगे। आपके हाथ में कुछ अच्छा है। इन मामलों में, आपका प्रतिनिधि। या प्रबंधक आपको "पानी की बोतल के दौरे" पर भेज सकता है, जैसा कि उद्योग में कहा जाता है। इसका मतलब है कि आपके पास एक दिन या एक सप्ताह में कई पिच बैठकें होंगी, और पानी की बोतल उस पेय को संदर्भित करती है जिसे आपको हर बैठक में पेश किया जाएगा। पानी लो! जब नसें अंदर आती हैं तो यह आपको फिर से हाइड्रेट करने में मदद करेगा।

नेटवर्किंग के लिए 30 से 60 सेकंड की लिफ्ट पिच

एलेवेटर पिच एक प्रकार की पिच है जो नेटवर्किंग इवेंट्स में या अन्य उदाहरणों में जहां उस व्यक्ति के सामने समय सीमित है, किसी की रुचि को जल्दी से आकर्षित करने के लिए उधार देता है। एक एलेवेटर पिच मूल रूप से आपकी परियोजना की एक छोटी बिक्री पिच है जो 30 से 60 सेकंड से अधिक नहीं रहती है या आपको लिफ्ट के ऊपर या नीचे यात्रा करने में समय लगेगा। यह आपके प्रोजेक्ट के सार को कुछ संक्षिप्त वाक्यों में कैप्चर करने के लिए है, जिसमें आपके प्रोजेक्ट के बारे। में क्या अच्छा है और आप नौकरी के लिए व्यक्ति क्यों हैं।
एलेवेटर पिचों की खूबी यह है कि आप इसे उन पटकथा पर अभ्यास कर सकते हैं जिन्हें आपने अभी तक लिखा भी नहीं है। इससे पहले कि आप अपनी पटकथा लिखना शुरू करें, इस पिच को तैयार रखना एक उत्कृष्ट अभ्यास है, भले ही वह समय से पहले लग सकता है। यदि आप जानते हैं कि आपकी कहानी को क्या महान बनाता है और यह क्यों मायने रखता है, तो आप इसे लिखते समय अपने उत्तर सितारे के रूप में इस्तेमाल कर सकते हैं। पटकथा लेखक अक्सर इस उद्देश्य के लिए अपनी लॉगलाइन का भी इस्तेमाल करते हैं।

1.9.3 फिल्म पिच कैसे लिखें

एक बेहतरीन फिल्म पिच के लिए नुस्खा कोई रहस्य नहीं है, और मैंने इसके तत्वों को नीचे रेखांकित किया है। लेकिन आपकी कहानी का जादू कोई ऐसी चीज नहीं है जो कोई गाइडबुक आपको समझा सके - यही काम आपको करना होगा। आपकी पटकथा या फिल्म के विचार को जो खास बनाता है, उसकी जड़ तक पहुंचें, फिर अपनी पिच बनाने के लिए नीचे की रूपरेखा का इस्तेमाल करें। एक पिच को कुछ तरीकों से प्रस्तुत किया जा सकता है, इन-पर्सन मीटिंग से लेकर ज़ूम कॉल, स्लाइडशो और बहुत कुछ। मेरी सिफारिश है कि बिना किसी सहायक दस्तावेज के अपने विचार को याद रखना और उसका अभ्यास करना ताकि आप जान सकें कि यदि आवश्यक हो तो आप कर सकते हैं। फिर, लिखित संपार्श्विक और डिजिटल संपत्ति का निर्माण करें जिसे आप वापस गिरने के लिए बैठक में ले जा सकते हैं।

अनुसंधान और अनुकूलित

एक बार जब आप अपनी पिच स्क्रिप्ट तैयार कर लेते हैं, तो आप इसे उस व्यक्ति के अनुसार अनुकूलित करना चाहेंगे जिसे आप पिच कर रहे हैं। उनके बारे में और जानें कि उन्हें किस बात से गुदगुदाया जाता है, और वे कहानी के विचार में क्या खोज रहे हैं, फिर सुनिश्चित करें कि आपकी पिच उनके साथ संरेखित है। वे इस बात की सराहना करेंगे कि आपने अपना शोध किया है।
आप यह भी शोध करना चाहेंगे कि आपको क्या लगता है कि आपकी फिल्म के लिए दर्शक कौन होंगे। क्या इसकी व्यापक अपील है, या आपकी कहानी का विचार केवल छोटे दर्शकों के साथ गूंजने वाला है? निवेशक, अधिकारी और निर्माता यह जानना चाहेंगे कि दर्शक कौन और कितना बड़ा हो सकता है।
आप तुलनीय फिल्मों और उनके प्रदर्शन के आंकड़ों पर भी शोध करना चाहेंगे। यह कहना नहीं है कि आप केवल वही कर सकते हैं जो पहले किया जा चुका है, लेकिन जब फिल्म निर्माण की बात आती है, तो निष्पादन को निश्चित दांव की आवश्यकता होती है। उन्हें इस बात की भी सामान्य समझ होनी चाहिए कि आपके दिमाग में जो फिल्म है उसे बनाने में कितना खर्च आएगा। जानिए आपके हाथ में "टाइटैनिक" है या "ब्लेयर विच प्रोजेक्ट"।

परिचय

विषय, शैली, लॉगलाइन और शीर्षक को सीमित करते हुए, विचार के त्वरित सारांश के साथ अपनी मूवी पिच की शुरुआत करें। आपकी कहानी का विचार कहां से आया? क्या यह कल्पना है, एक सच्ची कहानी है, या एक अनुकूलन है (जिसमें आप यह नोट करना चाहते हैं कि आपने अधिकार प्राप्त कर लिए हैं)? यदि इस विशेष कहानी का आपके लिए विशेष अर्थ है, तो शीघ्रता से समझाएं कि क्यों।

अपने मूवी कथानक और आधार को सारांशित करें

विवरण में बहुत अधिक गहराई में जाने के बिना, अपनी फिल्म के केंद्रीय आधार और सामान्य कथानक की व्याख्या करें। हम यहां सभी 18 या 22 कथानक बिंदुओं के बारे में बात नहीं कर रहे हैं। कहानी कहाँ से शुरू होती है, नायक के रास्ते में क्या आता है, वे अपने प्रतिपक्षी पर कैसे काबू पाते हैं?

पात्र

दर्शक केवल कथानक ही नहीं, बल्कि पात्रों और उनके आर्क्स से जुड़े होते हैं। अपने नायक, प्रतिपक्षी, और कहानी के परिणाम को प्रभावित करने वाले किसी भी दिलचस्प माध्यमिक पात्रों का वर्णन करें। उनके आर्क कैसे संबंधित हैं, और उनके पास कौन से रोमांचक लक्षण हैं जो दर्शकों को आकर्षित करेंगे?

विशेष तत्व

अगर आपके कहानी के विचार और इसे प्रस्तुत करने के लिए आपके पास जो दृष्टिकोण है, उसमें कुछ खास है, तो उसका यहां उल्लेख करें। हो सकता है कि इसे पूरी तरह से ब्लैक एंड व्हाइट में शूट किया गया हो, या हो सकता है कि कोई विशेष गीत हो जिसे आप उपयोग करने की योजना बना रहे हों, जो वास्तव में उन लोगों के लिए विचार को पॉप बना देगा जिन्हें आप पिच कर रहे हैं। ये विचार दृश्य सहायता के साथ या बिना आपकी पिच में परिवेश जोड़ सकते हैं। यदि आपके पास दृश्य (या इससे भी बेहतर, श्रव्य!) सहायक हैं, तो इस अनुभाग का उपयोग अपनी कहानी के मूड और स्वर को सेट करने के लिए करें।

लपेटें

अपनी पिच को लपेटने का एक शानदार तरीका अंत का अनावरण करना है। या, यदि आप उस व्यक्ति को प्राप्त करने के लिए एक टीज़र के रूप में रखना चाहते हैं जिसे आप पटकथा पढ़ने के लिए पिच कर रहे हैं, तो आप कभी-कभी उस रणनीति का प्रभावी ढंग से भी इस्तेमाल कर सकते हैं। जानिए कि क्या आपका अंत ऐसा करने के लिए काफी अच्छा है।

आप उस बजट के बारे में भी बात करना चाहेंगे जो आपको लगता है कि फिल्म का निर्माण करने में लगेगा (ऊपर अनुसंधान अनुभाग देखें), यदि किसी निवेशक ने रुचि व्यक्त की है या इससे भी बेहतर, साइन इन किया है, और यदि कोई अभिनेता, निर्देशक, या अन्य उद्योग जगत के अन्य लोगों को जोड़ा गया है।

यह कहने की जगह नहीं है कि किसी ने आपकी फिल्म खरीदने में पहले ही रुचि व्यक्त कर दी है, खासकर अगर यह सच नहीं है। अधिकांश निष्पादन प्रतिस्पर्धा से प्रभावित नहीं होंगे जब तक कि आपकी पटकथा वास्तव में उतनी अच्छी न हो। यह एक जोखिम भरा कदम है।

इकाई 1.10: मूवी सारांश लिखना

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. एक सारांश लिखने के महत्व के बारे में संक्षिप्त करना
2. मूवी सारांश लिखने का तरीका बताना

1.10.1 परिचय

पटकथा लेखन में, एक फिल्म सारांश एक पूर्ण पटकथा की मूल अवधारणा, प्रमुख कथानक बिंदुओं और मुख्य पात्र आर्क्स का एक संक्षिप्त सारांश है। एक पटकथा लेखक मुख्य रूप से फिल्म उद्योग के मुखिया को पूर्ण पटकथा पढ़ने के लिए मनाने के लिए एक बिक्री उपकरण के रूप में एक स्क्रिप्ट सारांश लिखता है। एक फिल्म सारांश को "वन-पेजर" भी कहा जाता है क्योंकि यह आदर्श रूप से एक पेज लंबा होता है।

1.10.2 आपको मूवी सारांश क्यों लिखना चाहिए?

एक पटकथा पढ़ने लायक है या नहीं यह तय करने के लिए एजेंट, प्रबंधक, निर्माता और स्टूडियो के अधिकारी फिल्म के सारांश पढ़ते हैं। निर्मित क्रेडिट के साथ एक स्थापित लेखक अपनी स्क्रिप्ट को बिना किसी सारांश के पढ़ सकता है, लेकिन प्रवेश स्तर के पटकथा लेखक क्वेरी पत्रों को ईमेल करते हैं, आमतौर पर प्राप्तकर्ता की रुचि को बढ़ाने के लिए एक सारांश शामिल करना चाहिए। अपनी खुद की स्क्रिप्ट सिनॉप्सिस लिखने से आपको इस पर भी नियंत्रण मिलता है कि आपकी स्क्रिप्ट को किस तरह से माना जाता है। आपकी फिल्म का सारांश आपकी कहानी के केंद्रीय विचार को व्यक्त करने और अपनी लेखन क्षमता दिखाने का आपका पहला मौका है।

1.10.3 मूवी सारांश कैसे लिखें

अपने सारांश की सामग्री में गहराई से जाने से पहले, सामान्य सारांश फ़ॉर्मेटिंग दिशानिर्देशों से परिचित होना सहायक होता है।

1. एक शीर्षलेख लिखें। सारांश के शीर्ष पर, अपनी स्क्रिप्ट का शीर्षक, अपना नाम और अपनी संपर्क जानकारी शामिल करें। ऐसा इसलिए है कि प्राप्तकर्ता आप तक उस स्थिति में पहुंच सकता है जब वे किसी और से सारांश प्राप्त करते हैं।
2. एक लॉगलाइन लिखें। पाठक को यह समझने के लिए कि कहानी कहाँ जा रही है, अपने पहले पैराग्राफ से पहले अपनी लॉगलाइन शामिल करें।
3. अपनी पटकथा को सारांशित करें। वर्तमान काल में तीसरे व्यक्ति में लिखें (उदाहरण के लिए, "सारा विमान से बाहर कूदती है")। यदि आपकी पटकथा पारंपरिक तीन-अधिनियम संरचना का अनुसरण करती है, तो अपने सारांश को तीन पैराग्राफों में विभाजित करना–प्रत्येक कार्य के लिए एक–अपनी कहानी को संक्षेप में प्रस्तुत करने का एक आसान तरीका है। यह एक दृढ़ नियम नहीं है, इसलिए यदि एक पैराग्राफ बाकी की तुलना में काफी लंबा है, तो इसे विभाजित करने के लिए स्वतंत्र महसूस करें।

4. इसे संक्षिप्त रखें। औसत-लंबाई वाली पटकथा के लिए एक पृष्ठ का सारांश मानक है। एक पृष्ठ को पढ़ने में केवल कुछ मिनट लगते हैं और पाठक के लिए यह बताने के लिए पर्याप्त है कि सामग्री उनसे बात करती है या नहीं।

1.10.4 एक प्रभावी मूवी सारांश लिखने के लिए युक्तियाँ

अपनी पटकथा को प्रभावी ढंग से सारांशित करने के लिए इन सारांश-लेखन युक्तियों का पालन करें।

1. मुख्य कथानक बिंदुओं और मुख्य पात्रों से चिपके रहें। एक पृष्ठ सीमित अचल संपत्ति है, इसलिए केवल उस पर ध्यान केंद्रित करें जो आपकी कहानी बताने के लिए आवश्यक है। इसका मतलब है कि आपको छोटे सबप्लॉट और गौण पात्र को छोड़ देना चाहिए जो आपकी स्क्रिप्ट की ए-स्टोरी के लिए जरूरी नहीं हैं।
2. फिल्म की शैली की शैली में लिखें। ऐसी भाषा का प्रयोग करें जो आपकी पटकथा की शैली के स्वर से जुड़ी भावनाओं को उजागर करे। उदाहरण के लिए, एक कॉमेडी मूवी सारांश को यह बताना चाहिए कि स्क्रिप्ट कितनी मज़ेदार है, एक एक्शन मूवी सारांश को बताना चाहिए की स्क्रिप्ट कितनी रोमांचक है, एक हॉरर मूवी सारांश को बताना चाहिए है कि स्क्रिप्ट कितनी भयानक है, आदि।
3. कथात्मक प्रेरक बनाएं। आपके सारांश में प्रत्येक बीट अगले बीट या पिछली बीट के प्रभाव का कारण होना चाहिए। यह सुनिश्चित करता है कि प्रत्येक बीट का एक कथा उद्देश्य होता है और बाद के बीट में लॉन्च होता है।
4. चरित्र विकास पर जोर दें। अपने कथानक बिंदुओं को हिट करने पर इतना ध्यान केंद्रित करना आसान है कि आप अपने पात्र आर्क्स पर ध्यान देना भूल जाते हैं। सुनिश्चित करें कि आपके मुख्य पात्र की प्रेरणाएँ स्पष्ट हैं और यह कि आप सारांश के दौरान उनके भावनात्मक मोड़ को इंगित करते हैं। इसके अतिरिक्त, प्रत्येक मुख्य पात्र में एक या अधिक विशिष्ट विशेषताएं होनी चाहिए ताकि वह अन्य पात्रों से अलग हो सके।
5. अंत खराब करना। यह एक चट्टान पर समाप्त होने का समय नहीं है। आपके सारांश में अंत सहित, आपकी पटकथा के सभी मुख्य कथानक बिंदुओं के लिए स्पॉइलर शामिल होने चाहिए। अपने सारांश को एक संतोषजनक निष्कर्ष दें और आपके द्वारा पेश किए गए सभी ढीले सिरों को बांधें।

एक सारांश, लॉगलाइन और उपचार के बीच का अंतर

फिल्म सारांश के साथ लॉगलाइन और उपचार को भ्रमित करना आसान है। हालांकि ये सभी समान शब्द हैं, एक सारांश एक पृष्ठ का स्क्रिप्ट सारांश है, एक लॉगलाइन एक-वाक्य स्क्रिप्ट सारांश है, और एक उपचार एक फिल्म की कहानी का एक लंबा दृश्य-दर-दृश्य टूटना है जिसका इस्तेमाल पटकथा लेखक पूर्ण पटकथा लिखने से पहले एक फिल्म के विचार को पिच करने के लिए करते हैं।

टिप्पणियाँ

विषय से संबंधित वीडियो के लिए क्यूआर कोड स्कैन करें या लिंक पर क्लिक करें

स्क्रिप्ट राइटिंग

https://youtu.be/NJO1wyuAIpw

एक लॉगलाइन लिखना

https://youtu.be/z4a9JRjP86Q

एक स्क्रिप्ट लिखना

https://youtu.be/HVWD4S4jdX0

एक स्क्रिप्ट पिचिंग

https://youtu.be/hFL0qLOihzc

पटकथा लेखन कथानक

https://youtu.be/m2-E7pENfKE

मूवी सारांश लिखना

https://youtu.be/A8NGqvYm0Pg

एक स्लगलाइन लिखना

https://youtu.be/lR4gmRI6MDg

Skill India
कौशल भारत-कुशल भारत

सत्यमेव जयते
GOVERNMENT OF INDIA
MINISTRY OF SKILL DEVELOPMENT
& ENTREPRENEURSHIP

N·S·D·C
National
Skill Development
Corporation
Transforming the skill landscape

MESC
Media & Entertainment Skills Council

2. स्क्रिप्ट के लिए शोध करना

इकाई 2.1 - फिल्म स्क्रिप्ट का विश्लेषण

इकाई 2.2 - एक पटकथा पर शोध करना

इकाई 2.3 - स्क्रिप्ट विश्लेषण युक्तियाँ

इकाई 2.4 - स्क्रिप्ट को शैली से संबंधित करना

इकाई 2.5 - पुनर्लेखन/परिष्कृत स्क्रिप्ट

एमईएस/एन3002

सिखने के मुख्य परिणाम

इस मॉड्यूल के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. व्यावसायिक सफलता और प्रोडक्शन हाउस की आवश्यकताओं को ध्यान में रखते हुए उन क्षेत्रों की पहचान करने के लिए स्क्रिप्ट का विश्लेषण करना जहां कहानी की रचनात्मक योग्यता उभर नहीं रही है।
2. विभिन्न पटकथा लेखन तत्वों (जैसे कि आधार, कथानक, चरित्र, संरचना, दृश्य डिजाइन) का आकलन और विश्लेषण करना ताकि यह सुनिश्चित हो सके कि वे सभी एक साथ एक सहज पूरे में बुने गए हैं
3. स्क्रिप्ट को उस शैली से संबंधित करना जिसमें इसे सेट किया गया है और उसमें बनाए गए मूड की स्थिरता की पुष्टि करना
4. स्क्रिप्ट को उत्पादन के लिए तैयार करने के लिए उसे फिर से लिखने और परिष्कृत करने के लिए एक योजना विकसित करना
5. प्रतिक्रिया के बाद समयबद्ध तरीके से स्क्रिप्ट और कथा को फिर से लिखना / परिष्कृत करना, विरोधाभासी टिप्पणियों को हल करने के लिए सहयोगियों के साथ संपर्क करना, और इसे उत्पादन के लिए अंतिम रूप देना

इकाई 2.1: फिल्म स्क्रिप्ट का विश्लेषण

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. उन क्षेत्रों की पहचान करने के लिए स्क्रिप्ट का विश्लेषण करना जहां कहानी की रचनात्मक योग्यता उभर नहीं रही है

2.1.1 परिचय

पटकथा वह ब्लूप्रिंट है जिसका इस्तेमाल निर्माता, निर्देशक और अभिनेता एक कहानी को एक पेज से दूसरे स्क्रीन पर अनुवाद करने के लिए करते हैं। एक पटकथा को उत्पादन के लिए हरी झंडी दिखाने से पहले, इसकी ताकत और कमजोरियों का मूल्यांकन करने के लिए असंख्य पाठकों, सहायकों और अधिकारियों द्वारा इसे पढ़ा और विश्लेषण किया जाता है। चाहे आप एक पाठक हों जो किसी और की स्क्रिप्ट का मूल्यांकन करने की कोशिश कर रहे हों या एक लेखक हो जो यह पता लगाने की कोशिश कर रहा हो कि क्या आपका खुद का काम अच्छा है, फिल्म की स्क्रिप्ट का विश्लेषण करना काम की उपयुक्तता का मूल्यांकन करने का पहला कदम है।
चरण 1: पटकथा को शुरू से अंत तक पढ़ें। अपने दिमाग में स्क्रिप्ट को ताज़ा रखें और सभी विवरण जानें। स्क्रिप्ट को एक-दो बार फिर से पढ़ना भी उपयोगी हो सकता है, इसलिए आप इससे अधिक परिचित हैं। यदि आप इसे आसानी से कई बार पढ़ रहे हैं, तो यह एक संकेत है कि यह अच्छा हो सकता है।

चरण 2: फिल्म की अवधारणा का विश्लेषण करें। अपने आप से पूछें कि क्या अवधारणा मूल, आसानी से विपणन योग्य और भावनाओं से भरी है। स्क्रिप्ट में एक विषय होना चाहिए। निर्धारित करें कि क्या विषय महत्वपूर्ण है और साझा करने लायक है। साथ ही, दांव ऊंचे होने चाहिए। अगर नाटक नहीं है, तो कोई कहानी नहीं है। कहानी तार्किक होनी चाहिए और उस कहानी के लिए नियम के सेटअप के भीतर समझ में आना चाहिए।

चरण 3: फिल्म की संरचना का विश्लेषण करें। सबसे पहले और सबसे महत्वपूर्ण, पटकथा को दृश्य शीर्षकों, एक्शन लाइनों और संवादों के साथ उचित रूप से प्रारूपित किया जाना चाहिए। पटकथा में तीन-कार्य संरचना भी होनी चाहिए - सेट-अप, टकराव और संकल्प। हालाँकि कुछ कहानियाँ तीन-कार्य संरचना का कड़ाई से पालन नहीं कर सकती हैं, लेकिन हर कहानी की शुरुआत, मध्य और अंत होता है। फिल्म के अंत के निकट क्लाइमेक्स की ओर ले जाने वाली बढ़ती बाधाएं होनी चाहिए। स्क्रिप्ट को पहले 10 पृष्ठों के भीतर पाठक को आकर्षित करना चाहिए और पाठक को अनुमान लगाते रहना चाहिए। लेखन दृश्य होना चाहिए, "दिखाना" (पात्रों के कार्यों और शब्दों के माध्यम से) क्या हो रहा है इसके बजाय "बताना" (कथाकार के प्रदर्शन के माध्यम से)। स्क्रिप्ट भी उचित लंबाई की होनी चाहिए, लगभग 100 और 125 पृष्ठों के बीच।

चरण 4: पटकथा के अलग-अलग दृश्यों का विश्लेषण करें। हर दृश्य कहानी के लिए महत्वपूर्ण होना चाहिए और कहानी को आगे बढ़ाना चाहिए। यदि किसी दृश्य से कहानी या पात्र का विकास नहीं होता है, तो ऐसा नहीं होना चाहिए। पूरी स्क्रिप्ट की तरह, प्रत्येक दृश्य में शुरुआत, मध्य और अंत होना चाहिए। दृश्य से दृश्य की गति प्रवाहित होनी चाहिए और पाठक को कभी भी आसानी से अनुमान लगाने में सक्षम नहीं होना चाहिए कि आगे क्या होने वाला है।

चरण 5: पात्रों का विश्लेषण करें। स्क्रिप्ट का हीरो दिलकश होना चाहिए। उसकी इच्छाएं और जरूरतें होनी चाहिए जो संतुष्ट होनी चाहिए और उसे अपने लक्ष्यों को प्राप्त करने के लिए परिवर्तन से गुजरना चाहिए। चरित्र बहुआयामी होने चाहिए, अलग-अलग दृष्टिकोणों, चाहतों और आशंकाओं के साथ। मुख्य पात्र की यात्रा को और अधिक कठिन बनाते हुए, प्रतिपक्षी को मुख्य पात्र से अधिक मजबूत होना चाहिए।

2.1.2 अपनी खुद की स्क्रिप्ट का विश्लेषण करने के तरीके

स्क्रिप्ट लिखना यकीनन एक पटकथा लेखक के लिए सबसे महत्वपूर्ण काम है, लेकिन अपनी खुद की लिखी स्क्रिप्ट का विश्लेषण करने में सक्षम होना पहले ड्राफ्ट से लेकर संपादन तक लेखन के किसी भी चरण में बहुत मददगार हो सकता है। अन्य स्क्रिप्ट्स से सीखना आपके स्वयं के लेखन में सुधार कर सकता है या आपके विचार दे सकता है जबकि अपनी स्वयं की स्क्रिप्ट्स का विश्लेषण करने से आपको अधिक गहराई और समस्या क्षेत्रों को इंगित करने में मदद मिल सकती है।

एक पाठ विश्लेषण के लिए मेरे पास एक अच्छा प्रारूप है जो नाटकीय विश्लेषण पर एक प्रोफेसर से है। इन विश्लेषणों को पूरा करने में मुझे आमतौर पर घंटों लग जाते हैं, और हम आमतौर पर उनका इस्तेमाल नाटकों में करते हैं, लेकिन वे पटकथा पर ठीक वैसे ही काम करते हैं। बस अपनी पसंद की स्क्रिप्ट का अनुसरण करें और देखें कि आप क्या खोज सकते हैं।

समय

जितना हो सके उतना विशिष्ट रहें, खासकर यदि आपकी स्क्रिप्ट समय के साथ उछलती है। यह मदद करता है यदि आप अपनी स्क्रिप्ट को पहले कृत्यों या दृश्य खंडों में काटते हैं, इस तरह आप प्रत्येक के लिए समय, स्थान की इन परिस्थितियों को लागू कर सकते हैं। आप इनमें से प्रत्येक खंड में जितना अधिक विवरण डालेंगे, उतना ही अधिक आप अपनी दुनिया और चरित्र का अन्वेषण करेंगे। यहां कुछ निम्नलिखित बातें विचार करने के लिए हैं:

- खासकर यदि आप विज्ञान-कथा या युग काल के साथ काम कर रहे हैं तो यह महत्वपूर्ण है। यदि आप नहीं जानते हैं कि क्यों विशेष रूप से 2332 में मनुष्य पृथ्वी छोड़ रहे हैं (या हम निकासी से पहले इतने लंबे समय तक कैसे चले) या 70 के दशक में ऐसा क्यों है? आपने इस समयावधि को किस वजह से चुना?
- हालांकि यह प्रतीकात्मक मौसम के साथ नाटकों से संबंधित एक चीज की तरह लग सकता है और यह आपकी स्क्रिप्ट के लिए उतना ही महत्वपूर्ण है। क्या ऐसी छुट्टियां हैं जिनका आप इस्तेमाल करना चाहते हैं? क्या आपके चरित्र को वसंत ऋतु में एलर्जी है? क्या इस जगह पर हमेशा सर्दी रहती है? क्यों, समझाएं या एक्सप्लोर करें और देखें कि यह न केवल कहानी को, बल्कि आपके पात्रों को भी आकार देता है।

स्थान

बड़ी तस्वीर से अधिक केंद्रित विवरणों पर काम करते हुए, अपनी स्क्रिप्ट के स्थान (या कई दृश्य स्थानों) के बारे में सोचना शुरू करें। यदि आप इसे फिर से तोड़ना चाहते हैं, तो पिछले दृश्य या अभिनय विराम का इस्तेमाल करें जो आपने पहले इस्तेमाल किया था।

- क्या आप भी इसे धरती पर लिख रहे हैं? क्या यह एक अन्य पूरा पौधा है? उसकी वजह से आपकी स्क्रिप्ट में क्यों और क्या बदलाव होता है।
- जबकि कभी-कभी एक पूरा नक्शा होता है जो काल्पनिक उपन्यासों के साथ जाता है, सिर्फ इसलिए कि *अवतार* पेंडोरा पर हुआ था, आप यह पता लगाना चाहते हैं कि यह पूरे ग्रह को शामिल क्यों नहीं करता है। यह एक संपूर्ण ग्रह है! क्या बनाता है जहां इन उग्रवादियों और वैज्ञानिकों ने शिविर स्थापित करना इतना महत्वपूर्ण है? पृथ्वी पर रहने वालों के लिए, उस देश के बारे में और जानें जिसमें आपने अपने पात्रों को रखने के लिए चुना है। क्या भाषा या सांस्कृतिक भिन्नताओं के बारे में कुछ है?
- देश विशाल हो सकते हैं! इस देश में आपकी कहानी या दृश्य विशेष रूप से कहां होता है। उत्तरी आयरलैंड और दक्षिणी आयरलैंड दो बहुत अलग स्थान हैं। यदि आप एक काल्पनिक दुनिया से काम कर रहे हैं, तो याद रखें कि देश अलग-अलग होते हैं, और वे अपने आकार के आधार पर बहुत अधिक भिन्न होते हैं। एरिज़ोना या नॉर्थ डकोटा की तुलना में मैने की एक अलग संस्कृति है।
- क्षेत्र में विशिष्ट क्षेत्र। क्या यह एक राज्य पार्क है? क्या यह अंतरराष्ट्रीय जल क्षेत्र में होता है? यदि आप बेहद विस्तृत होना चाहते हैं, तो आप हमारे ग्रह पर होने पर जीपीएस निर्देशांक भी ले सकते हैं। यदि यह एक नई दुनिया है, तो क्या आपने सोचा है कि पहाड़ कुछ क्षेत्रों को और जंगल धुंधली सीमाओं को कैसे

जोड़ते हैं? आप जितना अधिक विस्तार से जाएंगे, आप उतना ही अधिक खुलासा कर सकते हैं जो या तो आपकी दुनिया का विस्तार करने में मदद कर सकता है या आपकी स्क्रिप्ट में बहुत गहराई जोड़ सकता है। स्क्रिप्ट में स्थान पर जितना अधिक विवरण होगा, यहां तक कि सूक्ष्म रूप से (जैसे कि कठबोली या पृष्ठभूमि में एक स्थानीय मील का पत्थर), कहानी को आपके दर्शकों को बेहतर तरीके से बेच सकता है।

- क्षेत्र में एक विशिष्ट स्थान। क्या यह जंगल में घर है? क्या यह एक एक सैन्य अड्डा है ? क्या यह एक एक फूल की दुकान है ? इसके बारे में अधिक विवरण जैसे कि रेस्तरां का मालिक कौन है या एक खाली मॉल में आपके पात्र क्यों हैं, आपको अपनी कहानी को और अधिक स्पष्ट करने में मदद कर सकता है। क्या यह परिवार के स्वामित्व में है या यह कई पाई में कई उंगलियों के साथ दुष्ट निगम द्वारा चलाया जाता है? जितना अधिक आप सेटिंग के बारे में जानते हैं, उतना ही बेहतर इसके साथ इंटरैक्ट किया जा सकता है। छोटे से छोटे विवरण, जैसे कि एक अजीब स्क्रीन दरवाजा या डिनर में टूटा हुआ ज्यूकबॉक्स, स्थान में चरित्र को जोड़ सकता है और कहानी को और अधिक विश्वसनीय बना सकता है।
- सेटिंग या कमरा। वास्तविक क्षेत्र में दृश्य होता है चाहे वह एक बड़ी जागीर का अतिथि शयनकक्ष हो या किसी खेत पर शेड। अन्वेषण करें कि आपने अन्य कमरों या स्थानों के बजाय यहां क्यों चुना। चीड़ की घनी पेड़ों के बजाय जंगल के बीच में सफाई क्यों? डाइनिंग रूम की जगह किचन क्यों है ?

प्लाट और संघर्ष

अब हम प्लॉटिंग के अधिक यांत्रिक पहलुओं पर आगे बढ़ते हैं। चूंकि कहानियां संघर्ष पर बनी होती हैं। हम संघर्ष के कुछ मुख्य कारकों को देखने जा रहे हैं और यह देखने की कोशिश करेंगे कि आपके पात्रों को किसके साथ काम करना है। इन अनुभागों के लिए, चूंकि आपको कॉलेज के लिए आमतौर पर दिए गए असाइनमेंट प्रारूप का पालन करने की आवश्यकता नहीं है, मैं अत्यधिक फ्रीराइटिंग का सुझाव देता हूं। यह सबसे अच्छा तरीका है कि मैं कुछ विचारों को ढीला करना जानता हूं जो कुछ महान विचारों को जन्म दे सकते हैं।

- इसमें हमारा मतलब सिर्फ सरकारी राजनीति जैसे रिपब्लिकन या डेमोक्रेट नहीं है। इसका मतलब कुछ भी है जो एक ऐसी स्थिति की परिभाषा के अंतर्गत आता है जिसमें सत्ता विभाजित या असंतुलित होती है। इसमें परिवार की राजनीति, कार्यस्थल की राजनीति, सामाजिक गुट की राजनीति, और बहुत कुछ शामिल हैं। आपकी कहानी में जहां भी ऐसे लोगों के समूह हैं जिन्हें तनाव है, वहां राजनीति है। हालांकि इसमें आपके पात्रों का राजनीतिक अभिविन्यास शामिल हो सकता है, यदि आप ऐसा चुनते हैं, तो यह भी सबसे अच्छा है कि आप अपने मुख्य पात्र और सहायक पात्रों को चलाने वाले साथी पात्रों के बीच सत्ता संघर्ष में गहराई से उतरें।
- इसमें कुछ राजनीतिक प्रभाव शामिल होता है क्योंकि आमतौर पर वर्गों के बीच भारी शक्ति अंतर होता है। यह स्थिति की एक और नाटकीय विचारधारा को सामने लाता है। यदि आपका चरित्र एक अमीर परिवार में पला-बढ़ा है जिसमें माता-पिता बदमाश हैं, लेकिन चरित्र दयालु और परोपकारी है, तो हमें यह जानने की जरूरत है कि उन्हें ऐसा कैसे होना चाहिए। क्या उन्होंने अपने तौर-तरीकों की गलती देखी या उनके साथ कुछ निजी हुआ? क्या एक चरित्र की संपत्ति और पृष्ठभूमि इस बात को प्रभावित करती है कि दूसरे उनसे कैसे बात करते हैं? समय अवधि और स्थान पर विचार करें। क्या उनकी संस्कृति में एक विशिष्ट वर्ग प्रणाली है जो उनके लक्ष्यों को पूरा करना मुश्किल बना देती है? क्या एक चरित्र, उसकी पृष्ठभूमि और

शायद नौकरी और स्थिति को देखते हुए, कुछ सामाजिक घटनाएँ या विशेषाधिकार हैं जिनसे उन्हें बाहर रखा गया है? यह कैसे कहानी और संघर्ष को जटिल बनाता है?

- विशेष रूप से इस श्रेणी में समय अवधि और स्थान को देखते हुए, लिंग राजनीति एक गहरी घाटी या विभिन्न लिंगों के पात्रों के बीच एक छोटी सी धारा के रूप में अलग हो सकती है। इसका मतलब सिर्फ बाइनरी कैरेक्टर भी नहीं है। अब, विशेष रूप से कल्पना और विज्ञान-कथा में, लिंग एक अधिक तरल अवधारणा बन रहा है। अन्वेषण करें कि आपके पात्र आपके द्वारा दिए गए लिंग का क्यों हैं और यह कैसे अन्य पात्रों या यहां तक कि कंपनियों और सरकारों के साथ उनकी बातचीत को बदलता है। क्या उनकी संस्कृति उनके द्वारा चुने गए विकल्पों को योग्य रूप से स्वीकार करती है या लिंग के बीच शक्ति के असंतुलन के कारण लगातार लड़ाई होती है? अगर आपके पात्रों ने लिंग बदल दिया तो चीजें अलग कैसे हो सकती हैं? कुछ अन्य अवधारणाओं की खोज और उनके साथ खेलने से, आप पा सकते हैं कि हो सकता है कि, एक छोटे से विवरण को मोड़कर, एक चरित्र परतों को प्राप्त करता है जो उन्हें अधिक विश्वसनीय या शायद स्थिति या संघर्ष के लिए बेहतर अनुकूल बनाता है।
- आपके पात्र की कामुकता एक कहानी में बहुत कुछ जोड़ सकती है और कामुकता का एक पूरा स्पेक्ट्रम है जिस पर आप शोध कर सकते हैं और पा सकते हैं कि कौन सा पात्र आपके पात्र के लिए सबसे उपयुक्त है। अलैंगिकता से लेकर पैनसेक्सुअलिटी तक और बीच-बीच में, आपकी स्क्रिप्ट के आधार पर, यह आपके पात्रों के कई पहलुओं को प्रभावित कर सकता है। अन्वेषण करें कि आपने जो किया था उसे क्यों चुना और यह कैसे कथानक को प्रभावित करता है और जिस तरह से वे अन्य पात्रों के साथ बातचीत करते हैं और इसके विपरीत। निश्चित रूप से समय अवधि और स्थान महत्वपूर्ण हैं। क्या आपका पात्र अस्सी के दशक में एक समलैंगिक व्यक्ति है? बीसवीं शताब्दी की शुरुआत या उससे पहले के अलैंगिक में एक महिला पात्र बनाना, उसे उन सभी के बीच बहिष्कृत कर सकता है जो मानते हैं कि महिला का लक्ष्य शादी करना और बहुत से बच्चे पैदा करना है। जबकि आपको विषमलैंगिक पात्रों से बचने की आवश्यकता महसूस नहीं करनी चाहिए, आपको सावधान रहना चाहिए कि आप अपने पात्रों की कामुकता को केवल "रोचक" बनाने के लिए नहीं बदलें।
- आज के फिल्म उद्योग में, विविधता अधिक से अधिक महत्वपूर्ण होती जा रही है। हालांकि, कामुकता की तरह, चीजों को "दिलचस्प" बनाने के लिए इसका इस्तेमाल नहीं किया जाना चाहिए। अलग-अलग जातियों के अलग-अलग पात्र भी अपनी-अपनी संस्कृति को सामने लाते हैं। कुछ लोग, भले ही उनकी विरासत एक संस्कृति से है, वे दूसरी संस्कृति में बड़े हो सकते हैं और दोनों का मिश्रण हो सकता है। मैं एक महिला को जानता था जो सात साल की उम्र से हंगरी से अमेरिका चली गई थी, लेकिन उसके माता-पिता अड़े थे कि वह हंगरी की परंपराओं को जानती थी, लेकिन मेरा एक दोस्त भी है जो आधा-मैक्सिकन है,लेकिन उसके माता-पिता अड़े थे कि वह हंगरी की परंपराओं को जानती थी, लेकिन मेरा एक दोस्त भी है जो आधा मैक्सिकन है, लेकिन उसके पिता वास्तव में मैक्सिकन परंपरा को अपने खाना पकाने के अलावा कभी नहीं लाए। सांस्कृतिक पृष्ठभूमि वाले पात्रों को प्रस्तुत करने के ये तरीके उन्हें अधिक यथार्थवादी और संबंधित बना सकते हैं। यह लेखक को अन्य सामाजिक स्थितियों की तरह, यह पता लगाने की भी अनुमति देता है कि एक अलग जाति और संस्कृति का होना कैसे प्रभावित करता है कि अन्य पात्र उनके प्रति कैसे प्रतिक्रिया करते हैं।

अब हम कथानक और अधिक चरित्र कार्य में उतरते हैं।

- मुख्य पात्र की खोज। यह व्यक्ति मुख्य पात्र क्यों है? मुख्य पात्र को मुख्य पात्र होना जरूरी नहीं है, उन्हें बस सबसे बड़े बदलाव से गुजरना है। पटकथा की शुरुआत में वे जो व्यक्ति हैं, उन्हें अंत तक बेहतर या बदतर के लिए बदलना चाहिए था। आपने इस व्यक्ति को अपने मुख्य पात्र के रूप में क्यों चुना?
- क्लाइमेक्स ढूँढना। क्लाइमेक्स मुख्य पात्र के लिए सबसे बड़ी खोज का क्षण है जो एक अपरिवर्तनीय बदलाव की ओर ले जाता है। यह वह क्षण होना चाहिए जब आपके पास शुरुआत में जो मुख्य पात्र था, वह अंत में नायक बन जाता है, जब वे उस चरित्र को बदल देते हैं।
- विरोधियों का पता लगाना। विरोधी कुछ भी हैं जिससे मुख्य पात्र को अपने लक्ष्य तक पहुंचने के लिए लड़ना पड़ा। जबकि विशेष रूप से, आपकी कहानी में शायद केवल एक ही है, आपका मुख्य पात्र एक भ्रष्ट सरकार के माध्यम से लड़ सकता था या एक परेशान बचपन था या विरोधी से संबंधित नहीं होने वाले किसी प्रियजन का नुकसान हुआ था। ये सभी कारक हैं जिन्हें मुख्य पात्र को अंत में सफल होने के लिए दूर करने पड़ते हैं ।

और अंत में हम पात्रों तक पहुँचते हैं। अंत में इसका पूरा कारण यह है कि, जब तक आप वास्तव में अपनी कहानी में गहराई से खुदाई करने की प्रक्रिया से गुजरते हैं, तब तक आपके पास अपने पात्रों के सभी विवरण और परिवर्तन होते हैं जिन्हें आप यहां रखना चाहते हैं। यह एक सरल प्रारूप है जो हमें दिया गया था, लेकिन यदि आप और अधिक विवरण के साथ चाहें तो इसका विस्तार करने में संकोच न करें। यदि आप चाहें तो आप हमेशा एक करैक्टर प्रोफाइल पेज बना सकते हैं। आप प्रत्येक महत्वपूर्ण पात्र के लिए एक छोटा करैक्टर बायो बना सकते हैं।

पात्र

- उनका शुरुआती रवैया और उनका पात्र शुरुआत में क्या है। अंत से पहले उन्हें किस दोष को दूर करने की आवश्यकता है या विशेषता है कि उन्हें ठीक करने की आवश्यकता है?
- वे अपने सबसे बड़े दबाव के समय क्या करते हैं? यह हमेशा क्लाइमेक्स की तरह नहीं होता (जब तक कि यह मुख्य पात्र न हो)। प्रतिपक्षी और सहायक पात्रों की अलग-अलग मानसिकता और अलग-अलग चरित्र दोष हो सकते हैं जिन्हें कभी भी हल किया जा सकता है, जिसे प्लाट में बताया जाता है। वे अधिक तरल हैं, लेकिन वे अभी भी वास्तविक लोग हैं। इन घटनाओं के माध्यम से वे कैसे बदलते हैं?
- अंतिम रवैया: अब वे कौन हैं जो सबसे बड़े दबाव के उस क्षण से गुजरे हैं? क्या वे बेहतर हैं या बदतर हैं? क्या वे दबाव से भी बचे हैं ? क्या वे खुश हैं कि वे बदल गए हैं? इस परिवर्तन ने अन्य पात्रों के साथ उनकी बातचीत को कैसे प्रभावित किया है?

थीम

अंत में, स्क्रिप्ट के थीम को कम से कम शब्दों में सारांशित करें जितना आप कर सकते हैं। इसे एक लॉगलाइन के रूप में सोचें लेकिन कथानक के बजाय अंतर्निहित थीम पर ध्यान केंद्रित करें। आप इस स्क्रिप्ट से दर्शकों को क्या संदेश देना चाहते हैं? इससे ऐसा कैसे होता है?

यदि आप पहले अपनी स्क्रिप्ट पर इसका परीक्षण करने के बारे में सुनिश्चित नहीं हैं, तो इसे किसी अन्य फ़िल्म या स्क्रिप्ट या नाटक पर आज़माएँ। इन सभी विवरणों के लिए जितना हो सके इसे अलग करने का प्रयास करें और अनुमान लगाएं कि आप कहां ऐसा कर सकते हैं। यदि आप किसी ब्लॉकबस्टर स्क्रिप्ट की छिपी गहराई का पता लगा सकते हैं, तो शायद आप उनके दृष्टिकोण को अपनी स्क्रिप्ट पर लागू कर सकते हैं और देख सकते हैं कि यह आपको कहाँ ले जाता है।

इकाई 2.2 पटकथा पर शोध करना

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. पटकथा अनुसंधान के आवश्यक तत्वों की व्याख्या करना

2.2.1 परिचय

पटकथा लेखन प्रक्रिया के बारे में बहुत सारी सलाह होती है लेकिन पटकथा अनुसंधान और आपके लेखन में जानकारी खोजने, एकत्र करने और लागू करने का कार्य रहस्य में थोड़ा अधिक डूबा हुआ है।

कभी-कभी आप जिस विषय वस्तु और पात्रों के बारे में लिख रहे हैं, वे आपके लिए बहुत परिचित हैं और आप जो पहले से जानते हैं उस पर आप बस आकर्षित कर सकते हैं। लेकिन दूसरी बार आपको अपने निजी अनुभवों से बहुत अलग किसी चीज़ या किसी व्यक्ति के बारे में लिखने की आवश्यकता हो सकती है, और फिर आपको शोध के कार्य का सामना करना पड़ता है।

सम्मोहक कहानी विकसित करने के लिए पटकथा अनुसंधान एक महत्वपूर्ण कारक है। यह भी पूरी तरह से आवश्यक है कि विचलित करने वाली मिथ्या या निरंतर, अंतहीन पुन: लिखने से बचें। चाहे दुनिया का अध्ययन कर रहे हों कि आपका काल्पनिक चरित्र निवास करेगा या वास्तविक जीवन की आकृति या घटना के बारे में सीख रहा है, एक ऐसी दुनिया बनाने के लिए शोध अनिवार्य है जो प्रामाणिक, विशिष्ट और ज्वलंत हो।

एक पटकथा के शोध चरण लेखक को सामग्री से निर्माण करने की अनुमति भी देते हैं। इन्हीं विवरणों के माध्यम से हम मौलिकता और सार्वभौमिकता दोनों पाते हैं। यदि आप अपने आप को अपनी मुख्य खोज से भटकते हुए पाते हैं, तो ये तकनीकें आपको अपने लक्ष्य पर वापस जाने में मदद करेंगी: उस महाकाव्य पटकथा को समाप्त करना और अपने अंतिम मसौदे या पहले मसौदे को सौंपना।

2.2.1 पटकथा शोध के आवश्यक तत्व

1. अपनी स्क्रिप्ट के लिए एक रूपरेखा तैयार करें

चाहे आप अनुभव से लिख रहे हों, या आपको स्क्रिप्ट लिखने का काम दिया गया हो, आपके शोध को केंद्रित रखने के लिए आपकी स्क्रिप्ट की मूल कहानी की रूपरेखा होना या लॉगलाइन होना महत्वपूर्ण है। कुछ वाक्यों में कथानक की मूल क्रिया लिखिए।

उदाहरण के लिए, यदि आपकी कहानी फाइंडिंग निमो थी, तो आप लिख सकते हैं: "जब उसके बेटे को ग्रेट बैरियर रीफ में पकड़ लिया जाता है और सिडनी ले जाया जाता है, तो एक डरपोक मसखरा उसे घर लाने के लिए यात्रा पर निकल पड़ता है।"

अपने आप से पूछें: मेरी पटकथा की मूल कहानी क्या है?

2. योजना बनाएं कि आपको क्या शोध करने की आवश्यकता है

अगला, एक योजना का विकास। उन विशिष्ट मुद्दों या तथ्यों की एक सूची बनाएं जिनकी आपको शोध करने की आवश्यकता है और समय बचाने के लिए इसे एक मार्गदर्शक के रूप में इस्तेमाल करें।

यदि आप एक समय सीमा पर काम कर रहे हैं, तो एक योजना आपको अपनी समय सीमा का अधिकतम लाभ उठाने की अनुमति देगी।

हालाँकि, कम समय की पाबंदी और शामिल करने के लिए अधिक आधार होने से आप अभिभूत महसूस कर सकते हैं। इसलिए, एक योजना होने से आपको इस बात का जायजा लेने का एक अच्छा आधार मिलेगा कि शोध सामग्री आपके कथा के लिए प्रासंगिक है या नहीं। इस चरण के दौरान आप स्वयं से किस प्रकार के प्रश्न पूछना चाहेंगे, इसके उदाहरण इस प्रकार हैं:

- कहानी किस युग में घटित होती है?
- यह कहाँ सेट है?
- एक निश्चित स्थान की राजनीति, संस्कृति, कला और यहां तक कि रेस्तरां क्या हैं?
- क्या कोई बोली है?
- आपके पात्रों का व्यावसायिक विवरण क्या है?

प्रासंगिकता हमेशा आपके चुंबकीय उत्तर की होनी चाहिए।

एक योजना बनाकर अपने शोध को व्यवस्थित करने से आप अपने शोध पर ध्यान केंद्रित कर पाएंगे ताकि आप अनावश्यक विवरणों से पूरी तरह भर न जाएं। अंदर जाओ, तुम्हें जो चाहिए वह ले आओ और बाहर निकलो। प्रासंगिकता हमेशा आपका चुंबकीय उत्तर होना चाहिए।

3. अपने पटकथा शोध के लिए समय समर्पित करें

पटकथा लेखक अपनी पटकथा पर शोध करते समय विशिष्ट समय आवंटित नहीं कर रहे हैं एक गलती हो सकता है । इससे विलंब हो सकता है। अपने शोध को काम की तरह मानें। अपने हाइलाइटर्स, पोस्ट-इट नोट्स और फोल्डर लें और पूरी तरह से शोध के लिए समय समर्पित करें।

चाहे आप अपनी पटकथा शुरू करने से पहले 2-3 महीनों के लिए बहुत अधिक शोध करें या आप पूरे शोध करें, आपको अपने शोध के लिए एक विशिष्ट समय और कभी-कभी परिवेश समर्पित करने की आवश्यकता है।

यदि आप पहले प्रकार के लेखक हैं, तो आपको अपनी डायरी या कैलेंडर में एक समय सीमा निर्धारित करनी चाहिए। इसे एक लिखित प्रतिबद्धता बनाने से आपके लक्ष्यों को स्थिर करने में मदद मिलती है। हो सकता है कि किसी मित्र या लेखन सहकर्मी को भी अपने उत्तरदायित्व मित्र के रूप में कार्य करने के लिए कहें।

यदि आप दूसरे प्रकार के लेखक हैं, तो आपको दिन के उन घंटों को भी अलग रखना चाहिए जिन्हें आप केवल शोध के लिए समर्पित करते हैं।

- जो लोग अपने शोध में इतने तल्लीन हो जाते हैं कि वे स्थान और समय के बारे में जागरूकता खो देते हैं - एक समय सीमा सेट करें। आपको अपने शोध क्षेत्र से बाहर निकालने के लिए अलार्म बजना एक जोरदार रिमाइंडर हो सकता है कि आपको अपने लेखन पर वापस जाने की आवश्यकता है और सुनिश्चित करें कि आप भटके नहीं।।
- यदि आपको एक ही दिन में शोध से लेखन की ओर बढ़ना बेहद मुश्किल लगता है और आपके पास कई उपकरणों तक पहुंच है, तो आप शोध करने के लिए एक अलग उपकरण का इस्तेमाल कर सकते हैं। शोध और प्रारूपण के लिए अलग-अलग कार्यस्थान रखने से आपके कार्यबल को व्यवस्थित और प्राथमिकता देने में मदद मिलती है।

4. मूवी, टीवी शो और स्क्रिप्ट का इस्तेमाल करें

यदि आप एक पटकथा लिख रहे हैं, तो अन्य फिल्में और टीवी शो देखना महत्वपूर्ण है जो आपकी शैली के समान हैं या जो कुछ पात्रों को दर्शाते हैं।

अनुसंधान केवल तथ्यों के बारे में नहीं है, यह अपने आप को एक दुनिया में विसर्जित करने, उचित व्यवहारों, भूखंडों, सांस्कृतिक मानदंडों के सेट को समझने और अपने तत्वों को अंदर से जानने के बारे में भी है। वह शोध होता है।

एक पटकथा विषय पर शोध करने वाले लेखक के लिए इंटरनेट मूवी डेटाबेस एक महत्वपूर्ण संसाधन होता है। आप कीवर्ड द्वारा खोज सकते हैं और हर फिल्म और टीवी शो को ढूंढ सकते हैं जो आपकी कहानी का एक तत्व साझा करता है।

अच्छी और बुरी दोनों तरह की फिल्में और टीवी शो देखें। पात्रों पर ध्यान दें, संवाद का प्लाट रचें और उन्होंने काम क्यों किया या क्यों नहीं किया। उन सब से सीखो।

यह देखकर कि अन्य पटकथा लेखक समान तत्वों का पता कैसे लगाते हैं, आपके दृश्य शोध का निर्माण करेंगे और आपकी कहानी को मूल रखने के लिए आवश्यक कल्पना और संदर्भ के साथ आपके मस्तिष्क का भरण करेंगे ।

इसी तरह, स्क्रिप्ट पढ़ने का कार्य स्क्रिप्ट संरचना को समझने के लिए जानकारी और मूल्यवान संसाधन का एक बड़ा स्रोत है (हालाँकि आपको इसे वैसे भी करना चाहिए)।

पटकथाएं पढ़ना न केवल आपको शुरुआती बिंदु के करीब ले जाएगा बल्कि यह आपको एक बार फिर से नोट्स लेने और अधिक संबंध बनाने की अनुमति देगा।

अपने आप को एक निश्चित शैली, एक विशिष्ट पात्र प्रकार या एक विशेष दुनिया के भीतर अंतःस्थापन करना जिसमें आपके पात्र रहते हैं, आपके मस्तिष्क को प्रासंगिक जानकारी से संतृप्त कर देगा जिससे लेखन चरण बहुत आसान हो जाएगा। यह सारी दृश्य जानकारी आपके दिमाग में स्थापित हो चुकी होगी। यह एक प्रिज्म है जिसके द्वारा आप लिख रहे हैं।

यदि आप बेहतरीन स्क्रिप्ट तक पहुंच चाहते हैं, तो 1,000 से अधिक निर्मित स्क्रिप्ट वाले हमारे स्क्रिप्ट पैक देखें।

5. स्रोतों की एक श्रृंखला का प्रयोग करें

सिर्फ इसलिए कि आप स्क्रीन के लिए लिख रहे हैं इसका मतलब यह नहीं है कि आप केवल फिल्मों और टेलीविजन पर शोध करें। एक पटकथा के लिए शोध करने के लिए आपको स्क्रीन की दुनिया से बाहर निकलने और अन्य संसाधनों का इस्तेमाल करने की आवश्यकता होगी।

किताबें, पत्रिका लेख, विकिपीडिया पृष्ठ, ऑनलाइन लेख पढ़ें; साक्षात्कार, डॉक्यूमेंट्री, समाचार देखें; पॉडकास्ट, संगीत, और बहुत कुछ सुनें।

सूचना के लिए इंटरनेट एक अनिवार्य संसाधन है। खोज इंजन में अपना खोज शब्द दर्ज करके आप लेख, विकिपीडिया पृष्ठ और व्यवसायों और विशेषज्ञों को समर्पित मंच पाएंगे।

- लोगों के अपने अनुभव साझा करने के साथ वीडियो के विशाल संग्रह के साथ यूट्यूब बहुत अमूल्य हो सकता है। बस तीन घंटे लंबे वीडियो बिंज में खो जाने से सावधान रहें। हमेशा की तरह, ध्यान केंद्रित रखें और काम को हाथ में रखें।
- पुस्तकालय भी प्रेरणा का एक बड़ा स्रोत हैं क्योंकि उनके पास विशिष्ट विषयों पर पुस्तकों के लिए समर्पित संपूर्ण संग्रह हैं। यह तब होता है जब आपके युग को जानना महत्वपूर्ण होता है।

पोडकास्ट भी शोध का एक बेहतरीन रूप हो सकता है। बहुत सारे साक्षात्कार तैयार हैं और आपकी प्रतीक्षा कर रहे हैं, महान, विशिष्ट पात्रों और संवाद से भरे हुए हैं।

जानकारी के ये काटने के आकार की डली सच्चे अपराध सहित विषयों और शैलियों के असंख्य का पता लगाती है। जरा सोचिए कि आप पटकथा अनुसंधान के लिए एक साक्षात्कार कैसे कर सकते हैं। उदाहरण के लिए, अधिक प्रामाणिक जासूसी चरित्र लिखने के लिए आप शब्दजाल और प्रक्रियात्मक अंतर्दृष्टि का इस्तेमाल कर सकते हैं।

आपका शोध चरण सभी प्रकार के स्रोतों से जानकारी के साथ आपके मस्तिष्क को संतृप्त करने, अपने आप को एक विशिष्ट जगह, दुनिया या विषय में एम्बेड करने के बारे में है।

6. लोगों से बात करें

शोध का एक बहुत ही फायदेमंद तरीका है और जहां आप यह सुनिश्चित कर सकते हैं कि आपके विशिष्ट प्रश्नों का उत्तर दिया गया है, लोगों से बात कर रहा है।

- एक निश्चित पेशे से किसी के साथ बातचीत, जो उस युग या स्थान पर रहते थे, जिस पर आप शोध कर रहे हैं, ठोस पात्र बनाने में मदद करेंगे।
- आप उनके दिन-प्रतिदिन के अनुभवों को बेहतर ढंग से समझने के लिए एक निश्चित पेशे को छायांकित करने का निर्णय भी ले सकते हैं। "विद्वानों" के स्रोतों का उपयोग करने का आसान हिस्सा ग्रंथ सूची

पृष्ठ है। यह सूची उन सभी चीजों का संग्रह है जिसे पुस्तक के लेखक ने पढ़ा और आकर्षित किया। अन्य कहानीकारों ने आपके सामने जो काम और शोध किया है उसका उपयोग करें: शीर्षक लिखें और सामग्री की अपनी शाखाओं पर निर्माण करें।

जब पॉल श्रेडर ने *टैक्सी ड्राइवर* लिखा, तो उन्होंने संस्कृति की भावना प्राप्त करने के लिए एनवाईसी के आसपास एक टैक्सी चलाने में कई सप्ताह बिताए।

उसने पूछा: कैब ड्राइवर कैसे बात करते हैं? वे आपस में क्या बात करते हैं? लिंगो और शब्दजाल क्या है? वे शहर के बारे में कैसा महसूस करते हैं? जब वे ब्रेक पर होते हैं तो वे क्या खाते हैं?

व्यक्तिगत साक्षात्कार भी महत्वपूर्ण हैं। पुलिस अधिकारी, डॉक्टर, सैनिक, कार्यालय प्रबंधक, कार विक्रेता, शिक्षक, या यहां तक कि ऐसे व्यक्ति खोजें जिन्होंने साक्षात्कार के लिए एक निश्चित घटना का अनुभव किया हो।

उनके साक्षात्कार के दौरान आप जो टिक्स या लक्षण देखते हैं, वे कुछ शानदार चरित्र चित्रण में बदल सकते हैं।

आप उनसे जो सामग्री प्राप्त कर सकते हैं, जिसमें उपाख्यान और यहां तक कि व्यक्तिगत टिक या लक्षण भी शामिल हैं जो आप उनके साक्षात्कार के दौरान देखते हैं, कुछ शानदार चरित्र चित्रण में बदल सकते हैं।

यदि संभव हो, तो उन लोगों के साथ साक्षात्कार आयोजित करने में संकोच न करें जिन्हें आप ट्रैक कर सकते हैं। हर कोई आपसे बात नहीं करना चाहेगा लेकिन कोई न कोई जरूर होगा। कौन जानता है कि ये साक्षात्कारकर्ता आपको क्या बताएंगे? इतिहास की किताबों से क्या छूट गया? आपके पास अपना पहला शोध है जो ग्रह पर किसी अन्य लेखक के लिए उपलब्ध नहीं है।

हमेशा की तरह, सुनिश्चित करें कि आप उन लोगों का सम्मान करते हैं जिनका आप साक्षात्कार करते हैं और जो जानकारी आप अंततः अपनी पटकथा में इस्तेमाल करेंगे, अनुमति, सम्मान और आपसी समझ प्राप्त करेंगे।

7. अपने पटकथा अनुसंधान को व्यवस्थित रखें

एक पटकथा लेखक के रूप में आप जो कुछ भी करते हैं उसमें व्यवस्थित रहना महत्वपूर्ण है, और यह विशेष रूप से एक पटकथा के शोध चरणों के दौरान महत्वपूर्ण होता है।

मिली सामग्री और जानकारी का ध्यान रखने से यह सुनिश्चित होगा कि आपने शोध के लिए जो समर्पित समय लिया है वह व्यर्थ नहीं गया है।

आप हाइलाइटर्स, पोस्ट-इट नोट्स और कलर -कोडित फ़ोल्डरों का इस्तेमाल करने के पुराने स्कूल के तरीकों के प्रशंसक हो सकते हैं। हालाँकि, संगठन की दुनिया में कई प्रगति हुई है।

डाउनलोड करने के लिए अलग अलग प्रकार की वेबसाइटों और ऐप्स के साथ, जो आपके नोट लेने और शोध को आसान बनाते हैं, आप मूर्ख होंगे कि कोशिश न करें।

उदाहरण के लिए...

एवरनोट ऑनलाइन संगठन के लिए विचारों, पसंदीदा लेखों, दस्तावेजों, छवियों और वीडियो को साझा करने के लिए टूल्स के साथ साथ एक शानदार ऐप है। सहयोगी बोर्डों को वर्गीकृत करने और बनाने की क्षमता इसे अन्य लेखकों के साथ काम करने वालों के लिए एक शानदार ऐप बनाती है।

ट्रेलो अंतिम कार्यप्रवाह आयोजक है जो उस दृश्य तरीके से काम करता है जैसा कि पटकथा लेखक अक्सर सोचते हैं। यह ऐप आपको अपने प्रोजेक्ट के विभिन्न चरणों में सूचियों और ड्रैग कार्ड के माध्यम से अपनी परियोजनाओं को व्यवस्थित करने की अनुमति देता है। यह आपकी पटकथा लेखन प्रक्रिया के सभी हिस्सों को साक्षात्कार की व्यवस्था से लेकर लेखों को संग्रहीत करने तक, फिल्मों और टीवी शो को शेड्यूल करने के लिए उपयोगी है, जिन्हें आपको देखने की आवश्यकता है।

आप एक सच्ची कहानी लिख रहे हैं या नहीं, तथ्यों, स्थानों और विशिष्ट तिथियों सहित अपने शोध पर नज़र रखने से आपकी कहानी लिखते समय मदद मिलेगी। यदि आपको उन पर वापस लौटने की आवश्यकता हो या तथ्य-जाँच उद्देश्यों के लिए अपने स्रोतों के नोट्स रखना भी सही कदम है।

8. अपनी पटकथा पर शोध करते समय लिखें

अपने पटकथा अनुसंधान पर बहुत अधिक समय व्यतीत करने से लेखन की भूमिका दूर और अधिक कठिन कार्य की तरह लग सकती है। इस जाल में पड़ना कि शुरू करने से पहले आपको अपना शोध पूरा करना होगा, अनिवार्य

रूप से आपकी पटकथा अधूरी छोड़ देगी। अपनी पटकथा के लिए शोध करते समय लेखन यह सुनिश्चित करेगा कि आप शोध की आड़ में विलंब करना शुरू नहीं करेंगे।

कागज पर कलम या कीबोर्ड पर उंगली उठाना शोध और लेखन के बीच संतुलन बनाए रखने का एक शानदार तरीका है।

- एक साथ काम करने में सक्षम होने के नाते जहां शोध और लेखन एक दूसरे के साथ बातचीत कर रहे हैं, आपके शोध के लिए आपकी कहानी को बढ़ावा देने की संभावना खुल जाएगी और इसके विपरीत।
- यह विधि आपकी पटकथा को अलिखित सामग्री के बड़े हिस्से के साथ छोड़ सकती है, जिस पर आपको वापस लौटना होगा। हालाँकि, यह आपकी शोध भूमिका को भी आसान बना देगा क्योंकि आपको पता चल जाएगा कि वास्तव में क्या शोध करना है।

यह ट्रेड-ऑफ यह सुनिश्चित करेगा कि आप अपनी रचनात्मकता को जारी रखने और अपने विचारों को नए और दिलचस्प स्थानों पर ले जाने में मदद करने के साथ-साथ पूर्व-लेखन अनुसंधान की होल्डिंग अवधि में फंस न जाएं।

9. इसे सरल और नाटकीय रखें

शोध आपकी पटकथा में तथ्यों को कॉपी और पेस्ट करने के बारे में नहीं है। आपको ऐसा महसूस हो सकता है कि आप जो कुछ भी सीखा है, उसे दिखाना चाहते हैं। उदाहरण के लिए, आपको अपने शोध पर गर्व है और आपने अदालती प्रक्रिया को समझने के लिए बहुत प्रयास किया है।

हालांकि, यह महत्वपूर्ण है कि आपका शोध आपके पाठकों से जुड़ने की आपकी क्षमता पर हावी न हो जाए। अपनी पटकथा में बहुत अधिक तथ्य और निर्धारण जोड़ने से यह कमजोर हो जाएगा क्योंकि पाठक भावनात्मक संबंध बनाने की तुलना में विवरण को तोड़ने में अधिक समय व्यतीत करेगा। यहां प्रदर्शनी से सावधान रहें। आप जिन तथ्यों को व्यक्त करने का प्रयास कर रहे हैं, उनके प्रति कृतज्ञता महसूस करना आसान है। लेकिन हमेशा याद रखना कि नाटक पहले आना चाहिए। यही आपकी स्क्रिप्ट का उद्देश्य है। यह सिर्फ एक विकिपीडिया पृष्ठ नहीं है जो जीवन में आता है।

इसे सरल रखने से आप किसी भी एजेंट, प्रबंधक, निर्माता, विकास कार्यकारी, प्रतियोगिता न्यायाधीश, या प्रमुख प्रतिभा के लिए सर्वोत्तम संभव पढ़ने का अनुभव तैयार कर सकेंगे। और पाठक के अनुभव से परे यह तकनीक दर्शकों के लिए बेहतरीन सिनेमाई अनुभव भी तैयार करेगी। जब आपका लक्ष्य संवाद करना है कि पाठक को प्रभावी ढंग से क्या देखना चाहिए, तो आपको मंच दिशाओं में यथासंभव कुशलता से ऐसा करने की आवश्यकता है। अनुसंधान को आपकी कहानी में वृद्धि करनी चाहिए, इसे प्रतिस्थापित नहीं करना चाहिए।

अत्यधिक जटिल शब्द विकल्प, शब्दावली, और खींचे गए दृश्य विवरण पढ़ने को एक डरावना पड़ाव पर ला सकते हैं। याद रखें, शोध वहाँ है इसलिए आपकी कहानी के तत्व इतने वास्तविक हैं कि विचलित न हों।

10. पटकथा अनुसंधान को अपनी कहानी पर हावी न होने दें

कभी-कभी बहुत सारे शोध के बाद, एक लेखक को ऐसा महसूस हो सकता है कि उनकी रचनात्मक दृष्टि तथ्यों और वास्तविकताओं पर आधारित है, जो वास्तविक जीवन में होने वाले एक निश्चित दृश्य को खारिज कर देती है। लेकिन याद रखें, आपको 100% तथ्यात्मक रूप से सच्ची पटकथा लिखने की ज़रूरत नहीं है, जब तक कि आप निश्चित रूप से एक डॉक्यूमेंट्री नहीं लिख रहे हैं। 2154 में अवतार के दुनिया के चित्रण में वास्तविक वैज्ञानिक अनुसंधान पर आधारित तत्व हैं, जबकि नावी द्वारा बोली जाने वाली भाषा माओरी भाषा से बहुत अधिक प्रेरित थी। एक पटकथा लेखक के रूप में आपका लक्ष्य कहानी को प्रामाणिक महसूस कराना है जबकि आपके रचनात्मक विचारों को घूमने की आजादी है।

इकाई 2.3 स्क्रिप्ट विश्लेषण युक्तियाँ

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. समझाना कि अवधारणा का विश्लेषण कैसे करना है
2. विषयों और दृश्यों के विश्लेषण पर चर्चा करना

2.3.1 प्रस्तावना

पटकथा विश्लेषण हैक भ्रमित करने वाली पटकथा लेखन सलाह को आसान बनाने के लिए डिज़ाइन किए गए हैं। हम कुछ व्यावहारिक अभ्यास भी शामिल करते हैं जो हम सुझाव देते हैं कि लेखक अपनी पटकथा लेखन में सुधार के लिए इस्तेमाल करें।

सबसे महत्वपूर्ण बात, आपको यह देखने को मिलेगा कि आप हमारी तकनीकों को अपनी पटकथा पर लागू करके अपना स्वयं का DIY मूवी स्क्रिप्ट विश्लेषण कैसे कर सकते हैं। तो चलिए इसकी गहराई तक जाते हैं ।

2.3.2 अवधारणा: फिल्म स्क्रिप्ट विश्लेषण उदाहरण

सबसे आम समस्याओं में से एक हम पाते हैं कि प्रारंभिक अवधारणा उतनी मजबूत नहीं है जितनी हो सकती है। हमारे स्क्रिप्ट विश्लेषण में, हम इसे तीन सरल तत्वों में तोड़कर अवधारणा को मजबूत करने पर ध्यान केंद्रित करते हैं:

मुख्य पात्र + विरोधी के साथ संघर्ष + मौत का दांव

इतनी सारी अवधारणाएँ / लॉगलाइन विफल होने का कारण यह है कि वे उस समीकरण के तीन चरणों में से एक से चूक गए हैं।

प्रसिद्ध फिल्मों से पटकथा विश्लेषण उदाहरण।

- ब्राइड्समैड्स "अपने सबसे अच्छे दोस्त की शादी के लिए नौकरानी के कर्तव्यों को संभालने के लिए संघर्ष करते हुए उसकी किस्मत पेस्ट्री शेफ [नायक] एक प्रतिस्पर्धी वर [प्रतिपक्षी के साथ संघर्ष] के साथ संघर्ष करती है।" [मौत का दांव]
- बर्डमैन। "एक धोखेबाज अभिनेता जिसने कभी एक प्रतिष्ठित सुपरहीरो की भूमिका निभाई थी"
- [मुख्य पात्र] अपने करियर को पुनर्जीवित करने के इरादे से ब्रॉडवे नाटक पर डालते हुए अपने अहंकार, परिवार और कलाकारों के सदस्यों [प्रतिपक्षी के साथ संघर्ष] से लड़ता है। [मौत का दांव]
- वर्ल्ड वॉर Z। "संयुक्त राष्ट्र का एक कर्मचारी [मुख्य पात्र] ज़ोंबी महामारी को रोकने के लिए समय के खिलाफ दौड़ में दुनिया को पार करता है, जो सेनाओं और सरकारों को गिरा रहा है, [प्रतिपक्षी के साथ संघर्ष] और खुद मानवता को नष्ट करने की धमकी दे रहा है।" [मौत का दांव]

हम निम्नलिखित मूवी स्क्रिप्ट विश्लेषण हैक का इस्तेमाल करके अवधारणाओं को मजबूत करते हैं: सुनिश्चित करें कि इसमें ये तीन तत्व शामिल हैं।

सबसे खास बात यह है कि इसमें "मौत के दांव" शामिल हैं - वह चीज जो दर्शकों को बताएगी कि आपका मुख्य पात्र मर जाएगा (या तो शाब्दिक या आलंकारिक रूप से) यदि वे सफल नहीं होते हैं।

2.3.3 थीम: मूवी स्क्रिप्ट विश्लेषण उदाहरण

अपनी पटकथा के विषय को व्यक्त करने पर पकड़ बनाने का एक बहुत ही सरल तरीका है कि आप इसे अपने मुख्य पात्र के चरित्र आर्क के संदर्भ में सोचें। दूसरे शब्दों में, एक त्रुटिपूर्ण व्यक्ति से अधिक समझदार व्यक्ति में उनके परिवर्तन की अभिव्यक्ति। (या दूसरी तरफ, कहानी के आधार पर।)

इस अर्च को इस तरह चार्ट करने के लिए एक पारंपरिक 3-कार्य संरचना का इस्तेमाल किया जा सकता है:

- कार्य 1: मुख्य पात्र विषय से अनजान है और अनजाने में इसका विरोध करता है।
- कार्य 2: उनके पास ऐसे अनुभव हैं जो उन्हें विषय को समझने के करीब लाते हैं और उनका प्रतिरोध कम होता है।
- कार्य 3: वे अंततः विषय के संदेश के पीछे की सच्चाई का एहसास करते हैं और इसे पूरी तरह से अपना लेते हैं।
- पटकथा विश्लेषण उदाहरण।
- साइडवेज़ । "यदि आप प्यार के लिए तैयार रहना चाहते हैं तो आपको भावनात्मक रूप से परिपक्व होना चाहिए।" माइल्स शुरुआत में इस संदेश से बेखबर होते हैं लेकिन अंत में इसे स्वीकार करना सीख जाते हैं।
- फार्गो। "पैसा आपको खुशियाँ नहीं खरीद सकता।" जैरी इस बात से अनजान हैं कि फिल्म की शुरुआत में पैसे से आपको खुशी नहीं मिल सकती। जैसे ही उसकी योजना गड़बड़ा जाती है और उसे जेल भेज दिया जाता है, उसे अंत में इसका एहसास होता है।
- दि शाइनिंग । "अतीत की गलतियों को दोहराया जाना तय है क्योंकि मानव स्वभाव स्वाभाविक रूप से त्रुटिपूर्ण है।" जैक शुरू में इस संदेश से अनजान है लेकिन अंत में इसके आगे झुक जाता है।

इससे कोई फर्क नहीं पड़ता कि यह कितनी अच्छी तरह लिखा गया है, एक मजबूत विषय के बिना एक पटकथा हमेशा "कुछ छूट रहा है" की तरह महसूस करने वाली है।

इसलिए हमारा स्क्रिप्ट विश्लेषण मुख्य पात्र के चरित्र परिवर्तन के माध्यम से पटकथा के विषय को चार्ट करने पर जोर देता है।

2.3.4 दृश्य: मूवी स्क्रिप्ट विश्लेषण उदाहरण

यदि आप मानते हैं कि नायक और विरोधी के बारे में अन्य स्क्रिप्ट विश्लेषण "गुरु" क्या कहते हैं, तो आप खुद को एक बड़े नुकसान में डाल रहे हैं। वास्तव में, एक दृश्य लिखने का सबसे अच्छा तरीका चरित्र के दिमाग से पीछे हटना है और जो वे चाहते हैं, उस पर ध्यान केंद्रित करने के बजाय आप क्या चाहते हैं।

दूसरे शब्दों में, आपके विचार इस बात से निर्धारित नहीं होने चाहिए कि एक दृश्य में नायक का लक्ष्य क्या है। लेकिन दर्शकों के लिए एक महत्वपूर्ण जानकारी को कैसे सबसे अच्छा प्रकट किया जाए।

प्रत्येक दृश्य को जानकारी के एक छोटे से टुकड़े के रूप में सोचें, दर्शकों को यह समझने की आवश्यकता है कि क्या हो रहा है। फिर, आपका दृष्टिकोण होगा: "दर्शकों को यह दिखाने का सबसे अच्छा तरीका क्या है कि यह पात्र कैसा है?"

या, "दर्शकों को यह दिखाने का सबसे अच्छा तरीका क्या है कि कथानक यहाँ कैसे आगे बढ़ रहा है?" आदर्श रूप से, आप दोनों को करना चाहते हैं, लेकिन पहले अपने दृश्यों को मैप करते समय एक या दूसरे से चिपके रहना आसान है।

पटकथा विश्लेषण उदाहरण।

- (500) डेज ऑफ़ समर । फिल्म के दूसरे भाग के दौरान, लेखक स्कॉट न्यूस्टाटर और माइकल एच. वेबर यह दिखाना चाहते थे कि टॉम को समर से संबंध तोड़ने के बाद किसी नए व्यक्ति से मिलने में कठिनाई हो रही है।

- यहाँ वह दृश्य है जिसके साथ वे आए: टॉम एक डेट के साथ चलता है और उसे बताता है कि यह कहीं नहीं जा रहा है। एक डिनर में, वह उससे समर के बारे में शिकायत करता है और बाद में कुछ गुस्से में कराओके गाता है। उसकी डेट निकल जाती है।
- रोड टू पर्दिशन । फिल्म की शुरुआत में, लेखक डेविड सेल्फ दर्शकों को दिखाना चाहते थे कि माइकल सुलिवन जूनियर अपने पिता के व्यवसाय से प्रभावित हैं - जिसमें एक बंदूक ले जाना शामिल है।
- यहाँ वह दृश्य है जिसके साथ वह आया: माइकल सुलिवन जूनियर को उसकी माँ ने अपने पिता को लाने के लिए कहा। वह गलियारे के अंत में रुकता है और दूर से देखता है कि उसका पिता अपनी जेब खाली कर रहा है ... जिसमें एक बंदूक भी शामिल है। माइकल आगे बढ़ता है और कहता है "रात का खाना तैयार है।" उसके पिता बिना ऊपर देखे इस बात को स्वीकार करते हैं।
- दी ब्लेयर विच प्रोजेक्ट । फिल्म के अंत के करीब, लेखक डैनियल मायरिक और एडुआर्डो सांचेज़ यह दिखाना चाहते थे कि जोश शायद मर चुका है, जबकि हीथर और माइक को भी इसका एहसास हुआ।
- यहाँ वह दृश्य है जिसके साथ वे आए: हीदर और माइक तंबू के सामने लाठी का एक बंडल खोजने के लिए उठते हैं। हीदर पहले इसे फेंक देता है लेकिन फिर वापस देखने के लिए जाता है ... अंदर उसे खूनी मानव दांत युक्त एक थैली मिलती है।

दृश्यों पर एक गहन पटकथा विश्लेषण। इसलिए, किसी पात्र या कथानक के किस पहलू को आप दर्शकों के सामने प्रकट करना चाहते हैं, इस पर काम करके एक दृश्य को सबसे अच्छा माना जाता है। फिर इंजीनियरिंग (या पुनर्लेखन) द्वारा दृश्य को स्पष्ट रूप से दिखाने के लिए।

स्वाभाविक रूप से, अक्सर इसे दिखाने का सबसे अच्छा तरीका संघर्ष के माध्यम से होता है। पात्र कुछ चाहता है और दूसरा उसका विरोध करता है। लेकिन यह सबसे अच्छा है कि आप दर्शकों को पहले क्या दिखाना चाहते हैं, इसका स्पष्ट अंदाजा हो। यह एक दृश्य को काटने का इतना सवाल नहीं है अगर इसका कोई मतलब नहीं है (हालांकि यह सच भी हो सकता है।) यह एक दृश्य को काटने का सवाल है यदि आप यह नहीं बता सकते कि आप दर्शकों को वास्तव में क्या दिखाने की कोशिश कर रहे हैं।

जब आप पहली बार एक सीन लिखते हैं तो क्या होता है, इसके बारे में सोचना ठीक है, लेकिन अंत में आपको यह जानना होगा कि ऐसा क्यों हो रहा है। यदि आप वास्तव में दर्शकों को नहीं दिखा रहे हैं, तो कहें, बेघर लोगों के प्रति जेनी का रवैया। या तथ्य यह है कि गेविन ने सॉकर टीम बनाने का अपना एक मौका खराब कर दिया है, तो उस दृश्य को शायद काटा जा सकता है।

इकाई 2.4 स्क्रिप्ट को शैली से संबंधित करना

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. स्क्रिप्ट को उस शैली से संबंधित करना जिसमें इसे सेट किया गया है और उसमें बनाए गए मूड की स्थिरता की पुष्टि करना

2.4.1 परिचय

जब आप विशिष्ट बीट्स सहित अपनी कहानी संरचना का पता लगाने की कोशिश में फंस जाते हैं, तो शैली की ओर मुड़ें। आपकी शैली की पसंद कहानी के निर्णयों की एक महत्वपूर्ण संख्या का मार्गदर्शन करती है, जिसमें यह भी शामिल है कि आप कहां नया करना चाहते हैं और कहां आप परंपरा को तोड़ना चाहते हैं। जब आप अपनी शैली पर भरोसा करते हैं, तो आप अपनी कहानी के वादे को पूरी तरह से पूरा करने के लिए बेहतर तरीके से तैयार होते हैं।

2.4.2 आपकी पटकथा में शैली को कैसे काम में लाया जाए

अपने दर्शकों को उन्मुख करें

विश्व निर्माण, सेटिंग, टोन, और बहुत कुछ के माध्यम से अपने दर्शकों के लिए सिग्नल शैली। मूवी देखने वालों को उस समय से शैली में जकड़ लिया जाता है जब वे मूवी पोस्टर देखते हैं, लॉगलाइन पढ़ते हैं, या किसी फिल्म की श्रेणियों पर नज़र डालते हैं। शैली स्टूडियो को आपकी फिल्म की मार्केटिंग करने में मदद करती है और दर्शकों को यह तय करने में मदद करती है कि वे इसे देखना चाहते हैं या नहीं। यह आपकी कहानी को पिच करने में आपकी मदद करने का भी एक हिस्सा है।

एक लेखक के रूप में, जब आप अपनी शैली को जानते हैं, तो आप जानते हैं कि आप कहाँ हैं और आप क्या कर रहे हैं। आपके लिए उन्मुख रहना भी आसान है। अजीब तरह से, हालांकि, अपनी शैली को इंगित करना हमेशा आसान नहीं होता है, इसलिए कुछ अध्ययन और शोध के समय को स्पष्ट करने में आपकी सहायता कर सकते हैं।

दर्शकों की अपेक्षाओं पर खरे उतरें

शैली आपके दर्शकों को यह जानने में मदद करती है कि किसी कहानी से क्या उम्मीद की जाए। यह आपका उनसे वादा है। जब आपके पाठक और दर्शक एक विशिष्ट शैली के लिए उन्मुख कहानी की दुनिया में प्रवेश करते हैं, लेकिन आप अपना वादा पूरा नहीं करते हैं, तो यह निराशा, निराशा और बुरी समीक्षाओं का एक नुस्खा है। अपने दर्शकों को वह दें जिसके लिए उन्होंने साइन अप किया है, ताकि वे आपकी कहानी से संतुष्ट महसूस करें। उदाहरण के लिए, दुनिया की तकनीक और सेटिंग के उचित प्रदर्शन के बिना एक विज्ञान-कथा कहानी दर्शकों को परेशान करेगी और उनके अविश्वास के निलंबन को तोड़ देगी। एक दिलचस्प रेड हेरिंग के बिना एक रहस्य या आपके दर्शकों के लिए आपके नायक के सामने सुराग जानने का मौका, इसी तरह आपके दर्शकों को निराश करेगा।

यह जानते हुए कि क्या अपेक्षाएं हैं, आप एक निश्चित प्रकार की शैली लिखकर पूरा करने का वादा कर रहे हैं जो आपको कहानी की चुनौतियों को हल करने के लिए बेहतर तरीके से तैयार करती है।

अपनी कहानी को डिजाइन और संरचना करें

आपकी शैली आपके नायक की यात्रा के दौरान प्रत्येक बिंदु पर क्या होता है, इसके बारे में जबरदस्त मार्गदर्शन भी प्रदान करती है। जब आप अपनी कहानी के मध्य बिंदु या चरमोत्कर्ष पर स्पष्ट नहीं होते हैं, उदाहरण के लिए, आपकी शैली आपको इस बारे में अंतर्दृष्टि प्रदान करने के लिए मार्गदर्शन कर सकती है कि आपकी कहानी कैसे बदल या समाप्त हो सकती है।

उदाहरण के लिए, एक कहानी के मध्य बिंदु पर, नई जानकारी का पता चलता है जो नायक के दुनिया के दृष्टिकोण को बदल देती है, दांव को ऊपर उठाती है, और कहानी के लक्ष्यों को पुष्ट करती है।

जब आप शैली के संदर्भ में मध्य बिन्दु को देखते हैं, तो क्या होता है? एक रहस्य में, किए गए अपराध की वास्तविक प्रकृति के बारे में नई जानकारी का खुलासा किया जा सकता है। एक रोमांस में, यह तब होता है जब प्रेमी अक्सर पहली बार प्यार करते हैं, या जब वे एक-दूसरे के बारे में कुछ खोजते हैं तो वे चाहते हैं कि उन्हें पता न हो।

साइंस-फाई में एक मिडपॉइंट शिफ्ट का उदाहरण एज ऑफ टुमॉरो में वह क्षण है जहां मेजर केज (टॉम क्रूज़ का पात्र) टाइम लूप को दोहराने से बाहर निकलता है और शहर में जाता है, केवल पहली बार देखने के लिए कि एलियंस इसे कैसे नष्ट करते हैं और वास्तव में दुनिया का क्या होगा यदि वह खेल में वापस नहीं आता है। यह उसे वापस एक्शन के लिए प्रेरित करने के लिए पर्याप्त है।

प्राकृतिक मोड़ की पहचान करने के लिए शैली का इस्तेमाल करें जो आपके पात्रों और आपकी कहानी के लिए समझ में आता है।

नवाचार के अवसरों की खोज करें

अपेक्षाओं को पूरा करने पर ध्यान केंद्रित करने के बावजूद, शैली सम्मेलनों की सुंदरता यह है कि वे आपको अपनी कहानी के साथ परंपरा को तोड़ने के लिए सर्वोत्तम स्थानों पर मार्गदर्शन करते हैं। आपके दर्शक आपकी फिल्म से आश्चर्यचकित और प्रसन्न होना चाहते हैं, इसलिए जब आप कुछ दिलचस्प और अप्रत्याशित करते हैं, तो वे रोमांचित हो जाते हैं।

शॉन कॉइन ने अपनी पुस्तक "द स्टोरी ग्रिड" में, इस प्रक्रिया का पूरी तरह से विशिष्ट-या "अनिवार्य" के बारे में एक उदाहरण के साथ वर्णन किया है, क्योंकि कोयने उन्हें एक थ्रिलर में दृश्य कहते हैं, जहां "नायक [है] खलनायक की दया पर। " हमने इस पल को इतनी बार देखा है कि एक लेखक के लिए पहले की गई बातों को दोहराना आसान हो जाता है। लेकिन इस तरह से क्लिच बनाए जाते हैं और उन्हें मजबूत किया जाता है। इसलिए, जब आप दोहराव के एक मजबूत सिनेमाई पैटर्न के साथ कुछ लिख रहे हों, तो यह आपके कहानी के विचारों पर विचार-मंथन करने और कुछ चौंकाने वाला और ताजा करने का स्थान है।

इसका एक शानदार उदाहरण गार्डियंस ऑफ़ द गैलेक्सी में "डांस ऑफ" पल है; पीटर क्विल (क्रिस प्रैट) के लिए फिल्म के क्लाइमेक्टिक बैटल सीन में रोनन को "लड़ाई" करने के लिए एक चतुर और चरित्र-चालित तरीका। यह आपके मानक युद्ध दृश्य को अपने सिर पर बदलने का एक मजेदार, अलग और अभिनव तरीका है।

शैली मैशप एकीकृत करें

कभी-कभी, आप एक कहानी में कई शैलियों के साथ काम करेंगे। आपको अभी भी उस प्राथमिक शैली की पहचान करनी होगी, जिसके साथ आप काम कर रहे हैं, ताकि आप दर्शकों की अपेक्षाओं या नवाचार करने के अवसरों को पूरा करने से न चूकें।

आप जिन उप-शैलियों के साथ काम कर रहे हैं, उनमें से प्रत्येक के लिए शैली गतिविधियों को भी समझना चाहेंगे ताकि यह सुनिश्चित हो सके कि आप कुछ भी महत्वपूर्ण मिस नहीं कर रहे हैं। फिल्म पैसेंजर्स रोमांस, साइंस-फिक्शन और एक्शन का मेल है, और यह उन सभी के लिए प्राथमिक शैली बीट्स को हिट करती है।

जब आप शैली के साथ मिलकर काम करते हैं और इसकी परंपराओं का अध्ययन करते हैं, तो आपके पास कठिन कहानी समस्याओं को सुलझाने में मदद करने के लिए एक संग्रह होगा और सुनिश्चित करें कि आप सबसे अच्छी स्क्रिप्ट प्रदान कर रहे हैं जो आप कर सकते हैं।

इकाई 2.5 पुनर्लेखन/परिष्करण स्क्रिप्ट

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. स्क्रिप्ट को उत्पादन के लिए तैयार करने के लिए उसे फिर से लिखने और परिष्कृत करने के लिए एक योजना विकसित करना
2. प्रतिक्रिया के बाद समयबद्ध तरीके से स्क्रिप्ट और कथा को फिर से लिखना / परिष्कृत करना, विरोधाभासी टिप्पणियों को हल करने के लिए सहयोगियों के साथ संपर्क करना, और इसे उत्पादन के लिए अंतिम रूप देना

2.5.1 परिचय

"लिखना पुनर्लेखन है" एक पुरानी कहावत है, और सभी अनुभवी लेखक इसे सच मानते हैं। शौकिया पहले मसौदे को अपने प्रयासों के अंत के रूप में देखते हैं, जबकि दिग्गज जानते हैं कि यह केवल शुरुआत है - मिट्टी की गेंद का निर्माण जिसे अब कला के काम में आकार दिया जाना चाहिए। रचनात्मक प्रक्रिया के इस महत्वपूर्ण हिस्से का अधिकतम लाभ उठाने में आपकी मदद करने के लिए यहां कुछ युक्तियां दी गई हैं।

2.5.2 अपनी स्क्रिप्ट को फिर से कैसे लिखें

"लेखन पुनर्लेखन है"
प्रतिक्रिया हासिल करें
दोहराना

यह दूर रखो: एक अच्छा पुनर्लेखन करने के लिए आवश्यक सबसे महत्वपूर्ण चीजों में से एक है परिप्रेक्ष्य -आपको अपने काम को स्पष्ट रूप से देखने में सक्षम होने की आवश्यकता है कि यह क्या है, इसके बजाय कि आप क्या उम्मीद कर रहे थे, और जब आप रचनात्मक प्रक्रिया में फंस जाते हैं तो ऐसा करना लगभग असंभव है। इसलिए, एक बार जब आप अपना पहला ड्राफ्ट पूरा कर लें, तो उससे थोड़ा दूर चलें - एक सप्ताह, एक पखवाड़े, एक महीना। यह ब्रेक आपको ताजा, वस्तुनिष्ठ आंखों से भाग की समीक्षा करने की अनुमति देगा।
अपने मसौदे (ड्राफ्ट) की समीक्षा करते समय, अपने आप से निम्नलिखित प्रश्न पूछें:
क्या इस भाग का आधार स्पष्ट और जल्दी स्थापित हो गया है? आधार वह बीज है जिससे शेष कथा विकसित होती है और इसे स्क्रिप्ट के शुरुआती पन्नों में स्पष्ट रूप से स्थापित किया जाना चाहिए। यदि आप पृष्ठ 15 या 20 पर पहुँच गए हैं और आप अभी भी सुनिश्चित नहीं हैं कि कहानी किस बारे में है, तो आपको कुछ काम करना है।
क्या कथा सुचारू रूप से और तार्किक रूप से प्रवाहित होती है? क्या कहानी आसानी से समझ में आ जाती है? दूसरे शब्दों में: क्या आप बता सकते हैं कि हो क्या रहा है? यदि आप ऐसा नहीं कर सकते हैं, तो स्पष्टता और बोधगम्य कारण और प्रभाव की ओर ध्यान से देखने का समय है।
क्या स्क्रिप्ट उस कहानी को बताती है जिसे आप बताना चाहते थे? वास्तविक लेखन प्रक्रिया के दौरान, एक लेखक के लिए सबप्लॉट्स द्वारा दूर ले जाना, स्पर्शरेखाओं पर उतरना, पूरे की कीमत पर एक सेगमेंट द्वारा

आसक्त होना आसान होता है। यदि ऐसा होता है, तो अपनी कहानी को वापस ट्रैक पर लाने के लिए पुनर्लेखन का इस्तेमाल करें।

क्या लेख का थीम कथा की घटनाओं द्वारा स्पष्ट रूप से व्यक्त किया गया है? यदि आपकी थीम "दोस्ती हमेशा के लिए है" और आपकी कहानी बालवाड़ी में मिलने वाले दिन से लेकर वृद्धाश्रम में कमरे में रहने वाले दो दोस्तों के उतार-चढ़ाव का वर्णन करती है, तो आप अच्छे आकार में हैं। यदि आपकी थीम "दोस्ती हमेशा के लिए है" है और आपकी कहानी एक वेयरवोल्फ के बारे में है जो जिप्सी से खुद का बदला लेने की कोशिश कर रहा है, तो आपको कुछ वास्तविक करना है।

क्या स्क्रिप्ट में कोई बाहरी तत्व हैं जो सीधे केंद्रीय विषय या कथा का समर्थन नहीं करते हैं? यदि वे नहीं करते हैं, तो उन्हें हटाने की आवश्यकता है।

क्या नायक का प्राथमिक लक्ष्य स्पष्ट है और क्या उस लक्ष्य की उसकी खोज कथा को आगे बढ़ाती है? नाटकीय कहानी कहने में, मुख्य पात्र का एक मजबूत लक्ष्य होता है जिसे वह प्राप्त करने के लिए निर्धारित करता है। पात्र द्वारा किए गए सभी विकल्प, उसके द्वारा किये जाने वाले एक्शन, और जिन बाधाओं का वह सामना करता है और उन पर विजय प्राप्त करता है, उन्हें उस लक्ष्य को पूरा करने के करीब लाना चाहिए। यदि आपका पात्र लगातार किसी चीज़ की ओर काम नहीं कर रहा है या बहुत ही अजीब तरीके से व्यवहार कर रहा है, तो यह पुनर्विचार का समय है।

क्या मुख्य पात्र की अर्च तार्किक रूप से कहानी की घटनाओं के बारे में है? यदि आपकी कहानी एक ऐसे झूठे के बारे में है जो सच बोलना सीखता है, तो कहानी की घटनाओं से पता चलता है कि कैसे झूठ बोलना शुरू में मुख्य पात्र को लाभ पहुंचाता है, अंततः उसे बड़ी परेशानी का कारण बनता है, और अंततः उसे अपने तरीकों की गड़बड़ी कैसे दिखाई देती है। यदि, हालांकि, कथा ने उसे भारी बाधाओं का सामना करने के लिए साहस दिखाया है, लेकिन वह जो सबक सीखता है वह झूठ नहीं है, तो कथा कायरोप्रैक्टर की यात्रा क्रम में है।

क्या आपका विरोधी भी हावी है? विशेष रूप से एक्शन फिल्में या हॉरर फिल्में लिखते समय, रंगीन बुरे आदमी पर बहुत अधिक ध्यान देना आसान होता है। पहले मसौदे में ऐसा करना ठीक है, लेकिन यह महत्वपूर्ण है कि आप बाद के संस्करणों में इन दुष्ट खलनायकों पर लगाम लगाएं, कहीं ऐसा न हो कि वे आपके मुख्य पात्र से फिल्म चुरा लें।

क्या मैं अपनी कहानी के सभी तत्वों को नाटकीय रूप देने में विफल रहा हूँ? शुरुआती लेखक महत्वपूर्ण कहानी बिंदुओं (एक चरित्र के विचारों और भावनाओं, महत्वपूर्ण बैकस्टोरी, एक दृश्य या सेटिंग की समझ के लिए महत्वपूर्ण जानकारी) को एक स्क्रिप्ट के वर्णनात्मक मार्ग में डालने के लिए लोकप्रसिद्ध हैं, लेकिन उन तत्वों को उन तरीकों (कार्रवाई, छवियों और/या संवाद के माध्यम से) में ठीक से नाटक करने में असफल रहा जो उस जानकारी को दर्शकों तक पहुंचाएगा।

क्या मेरी कहानी अपनी शैली की अपेक्षाओं को पूरा करती है? दूसरे शब्दों में, अगर यह एक कॉमेडी है, तो क्या यह मज़ेदार है? अगर यह एक डरावनी फिल्म है, तो क्या यह डरावनी है? और इसी तरह।

एक बार जब आप सार के मामलों को संबोधित कर लेते हैं, तो आपको फॉर्म के मामलों को संबोधित करने की आवश्यकता होती है, इसलिए निम्नलिखित पर नज़र रखें:

बड़े ब्लॉक प्रकार: विवरण के बड़े ब्लॉकों की उपस्थिति आमतौर पर इंगित करती है कि आप बहुत अधिक सूक्ष्म विवरण लिखने में फंस गए हैं। याद रखें, स्क्रिप्ट उपन्यास नहीं हैं - आपको हर छोटी चीज के हर छोटे पहलू का वर्णन करने की आवश्यकता नहीं है। पटकथाओं में वर्णनात्मक मार्ग तेज और विचारोत्तेजक होने चाहिए, जितनी जल्दी हो सके अगले बिट पर आगे बढ़ने से पहले किसी क्रिया, चरित्र या स्थान का प्रभावी ढंग से वर्णन करने के लिए कम से कम शब्दों का उपयोग करना चाहिए।

संवाद के अंतहीन पन्ने: इस लक्षण का आमतौर पर मतलब है कि आप संवाद के माध्यम से अपनी कहानी बता रहे हैं, जैसा कि मंच पर किया जाता है, बल्कि छवियों, एक्शन और संवाद के संयोजन के माध्यम से जो प्रभावी सिनेमाई कहानी कहने की पहचान है।

शॉट्स, कैमरा मूवमेंट, सेट, कॉस्ट्यूम या संगीत और संपादन संकेतों की अधिकता: एक पटकथा लेखक के रूप में, आपका काम कहानी की संरचना करना और उसे बताना है, न कि फिल्म का निर्देशन करना, सेट और वेशभूषा को डिजाइन करना, या चित्र को काटना और स्कोर करना। आप जो करने वाले हैं, उस पर टिके रहें और निर्देशकों, डिजाइनरों और कटरों को वही करने दें जो उन्हें करना चाहिए।

कहानी कहने की चालबाज़ियों की अधिकता: यदि आपकी स्क्रिप्ट फ्लैशबैक, नैरेशन और ड्रीम सीक्वेंस से भरी हुई है, तो इसका शायद मतलब है कि केंद्रीय कथा अपने आप खड़े होने के लिए पर्याप्त मजबूत नहीं है, इस मामले में, आपको इसे और अधिक मजबूत करने की आवश्यकता है।

ऐसे दृश्य या क्रम जो चलते रहते हैं: फिल्मों में पेसिंग सर्वोपरि होता है। आदर्श रूप से, आपको अपने सभी दृश्यों को दृश्य के नाटकीय दिल के जितना संभव हो उतना करीब से शुरू करना चाहिए और जैसे ही इसका नाटकीय बिंदु बनाया गया है, आपको उन्हें समाप्त करना चाहिए। किसी भी अतिरिक्त को काट दिया जाना चाहिए।

एक उच्च पृष्ठ संख्या: एक स्क्रिप्ट कभी भी 120 पृष्ठों से अधिक लंबी नहीं होनी चाहिए। कभी भी ।

प्रतिक्रिया हासिल करें

एक बार जब आप अपनी संतुष्टि के लिए एक मसौदा पूरा कर लेते हैं, तो इसे लोगों को पढ़ने और टिप्पणी करने के लिए दें। रचनात्मक प्रतिक्रिया प्राप्त करना चुनें। इस बिंदु पर, पटकथा लेखक कहानी को आंतरिक रूप से जानता है और समझता है कि मुख्य संदेश क्या है - लेकिन क्या दर्शकों को यह मिलेगा? अन्य लेखकों, संपादकों या विश्वसनीय मित्रों से एक नज़र डालने और प्रतिक्रिया भेजने के लिए कहना, स्क्रिप्ट पर नए सिरे से नज़र रखने का एक सही तरीका है।

पटकथा लेखन एक अकेला प्रयास है, लेकिन अपने मसौदे को पूरा करना जरूरी नहीं है। दूसरों को रचनात्मक नोट्स प्रदान करने दें, जिससे अंततः लेखन और अंतिम प्रारूप में सुधार होगा। यह एक संवेदनशील चरण है, इसलिए ड्राफ्ट को केवल उन्हीं को सौंपना सुनिश्चित करें जिनकी राय आप महत्व देते हैं जो सम्मानपूर्वक और समर्थनपूर्वक नोट्स भी देंगे।

एक कदम वापस ले

यदि कोई लेखक अपनी वर्तमान स्क्रिप्ट में बहुत ज्यादा उलझा हुआ है, तो यह पहचानना मुश्किल हो सकता है कि संभावित सुधार कहाँ किए जा सकते हैं। एक अच्छा अभ्यास वर्तमान मसौदे से दूर जाना और शायद अन्य परियोजनाओं या स्क्रिप्ट्स पर मदद के लिए हाथ बढ़ाना है। इसका मतलब यह नहीं है कि आप अपनी स्क्रिप्ट

को छोड़ दें, बल्कि कम से कम एक या दो दिन व्यक्तिगत रूप से उस प्रोजेक्ट से अलग होने की अनुमति दें, जिसमें इतने घंटे लगे हों। एक छोटा ब्रेक भी लेखकों को अधिक स्पष्ट रूप से संपादित करने में मदद कर सकता है।

आवश्यकतानुसार दोहराएं

पुनर्लेखन अंतिम स्क्रिप्ट की दिशा में एक महत्वपूर्ण कदम है, लेकिन इसमें बहुत अधिक बदलाव नहीं होने चाहिए। यदि प्रमुख भागों पर फिर से विचार करने की आवश्यकता है, तो पीछे हटना और ड्राइंग बोर्ड पर वापस जाना आवश्यक हो सकता है। इसी तरह, सभी प्रतिक्रिया को फिर से लिखने के लिए लागू करने की आवश्यकता नहीं है। जब अंतिम उत्पाद बनाने की बात आती है तो स्क्रिप्ट लेखकों के पास पालन करने के लिए एक कठिन और तेज़ नियम नहीं होता है। इसके बजाय, यह मुख्य लेखक पर निर्भर करता है कि वह अपने अंतर्ज्ञान के साथ जाए कि स्क्रिप्ट पूरी तरह से पूर्ण है या नहीं।

स्क्रिप्ट तैयार करने में सहायता करना

सुनिश्चित करें कि पटकथा लेखक संपादकीय निर्णयों के वित्तीय और उत्पादन प्रभावों से पर्याप्त रूप से अवगत है

शैली, सामग्री, रूप और किसी अन्य विशेष शर्तों के संबंध में संपादकीय संक्षिप्त को पूरा करने के लिए लेखकों को पर्याप्त जानकारी प्रदान करें

संवाद और प्रतिक्रिया को प्रोत्साहित करने के लिए, जैसा उपयुक्त हो, पटकथा लेखक और निर्माताओं के साथ आवधिक बैठकों/चर्चाओं की व्यवस्था करें

संबंधित लोगों को प्रोडक्शन ब्रीफ या स्क्रिप्ट में किसी भी बदलाव का समन्वय और संचार करें

टिप्पणियाँ

विषय से संबंधित वीडियो के लिए क्यूआर कोड स्कैन करें या लिंक पर क्लिक करें

एक फिल्म स्क्रिप्ट का विश्लेषण

https://youtu.be/jLkFo0eh4Gk

एक पटकथा पर शोध करना

https://youtu.be/bj-w3cKWCjA

स्क्रिप्ट विश्लेषण युक्तियाँ

https://youtu.be/IMep2s_T89c

शैली से संबंधित स्क्रिप्ट

https://youtu.be/npgyxIyK9ak

Skill India
कौशल भारत-कुशल भारत

सत्यमेव जयते
GOVERNMENT OF INDIA
MINISTRY OF SKILL DEVELOPMENT
& ENTREPRENEURSHIP

N·S·D·C
National
Skill Development
Corporation
Transforming the skill landscape

MESC
Media & Entertainment Skills Council

3. स्क्रिप्ट तैयार करने में सहायता करना

इकाई 3.1 - बजट के अनुसार स्क्रिप्ट लिखना

इकाई 3.2 - स्क्रिप्ट स्वरूपण (फॉर्मेटिंग)

एमईएस/एन3005

सिखने के मुख्य परिणाम

इस मॉड्यूल के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. कहानी कहने के विभिन्न तरीकों का वर्णन करना
2. मानक पटकथा प्रारूप का वर्णन करना

इकाई 3.1: बजट के अनुसार स्क्रिप्ट लिखना

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. बजट स्क्रिप्ट लिखते समय विचार करने के लिए बिंदुओं पर चर्चा करना

3.1.1 अपनी कहानी कहने के अलग-अलग तरीके

अक्सर, जब हम एक पटकथा लिखते हैं, तो हम फिल्म के बजट से ज्यादा कहानी के बारे में सोचते हैं। आखिरकार, हमारी कल्पना के लिए कोई मौद्रिक सीमा नहीं है। और फिर, हे, वे केवल सीजीआई का इस्तेमाल कर सकते हैं। जैसे कि सीजीआई सस्ता है। वास्तविकता की जांच। यह नहीं है।

बेशक, कुछ भी आपकी कहानी से समझौता नहीं करना चाहिए। लेकिन किसी फिल्म के बजट को ध्यान में रखते हुए अपनी कहानी कहने के अलग-अलग तरीके होते हैं। अपनी पटकथा लिखते समय आपको बजट पर विचार क्यों करना चाहिए? जब तक आप एक बड़े बजट की फिल्म नहीं लिख रहे हैं, निर्माताओं को आज लागतों पर विचार करने की जरूरत है, खासकर जब फिल्म रिलीज होने के संबंध में उद्योग बदल रहा है।

यहां तक कि एक बार जब हम अपनी कोविड-प्रभावित दुनिया से आगे निकल जाते हैं, तो फिल्मों को देखने का तरीका हमेशा के लिए बदल जाता है। नेटफ्लिक्स और प्राइम वीडियो जैसे स्ट्रीमर्स, यहां तक कि डिज़्नी+ के साथ डिज्नी ने भी फिल्मों की डिलीवरी में बदलाव किया है। छोटे पर्दे पर देखी जाने वाली फिल्मों के लिए बड़े बजट की आवश्यकता नहीं होती है जो कि सिनेमाघरों में दिखाई जाती है। और कौन जानता है कि लोगों को सिनेमाघरों में आराम से देखने में कितना समय लगेगा।

3.1.2 फिल्म बजट बनाम कहानी

एक लेखक के रूप में, कहानी से समझौता किए बिना फिल्म के बजट को ध्यान में रखने के कुछ मुख्य उपाय हैं:

स्थान - कम स्थानों में अपनी कहानी सुनाने से न केवल स्थान की लागत, बल्कि शूटिंग के दिनों की बचत होगी। एक स्थान पर जितने अधिक शॉट किए जाते हैं, नए स्थान को स्थानांतरित करने और सेट करने के लिए उतने ही कम दिनों की आवश्यकता होती है। किसी दुकान के पीछे के कमरे में कार्यालय रखने के बजाय, उदाहरण के लिए, जहाँ व्यावसायिक कार्य किया जाता है, उसे दुकान के कोने में एक लैपटॉप और छोटी डेस्क पर ले जाएँ। या, यदि एक पात्र एक दृश्य के लिए दूसरे स्थान पर दिखाई देता है, तो क्या उस एक्शन को उस स्थान पर ले जाया जा सकता है जहां पात्र अन्य दृश्यों में दिखाई देता है, इस प्रकार संभावित रूप से अभिनेता को एक अतिरिक्त दिन के लिए भुगतान करने की बचत होती है?

पात्र - इस बारे में सोचें कि अभिनेताओं पर पैसे बचाने के लिए पात्रों को कैसे जोड़ा जा सकता है। इसी तरह, पांच से कम पंक्तियों वाले पात्र को एक विशेष रुप से प्रदर्शित खिलाड़ी की तुलना में अलग तरह से भुगतान

किया जाता है। फाइनल ड्राफ्ट जैसे कार्यक्रम आपको अपने पात्रों की एक पंक्ति गणना दे सकते हैं। देखें कि क्या आप कम पात्रों को पाँच से कम कर सकते हैं और/या कोई अन्य "अंडर-फ़ाइव" पात्र पंक्ति में बोल सकता है।

बच्चे - यदि आपकी स्क्रिप्ट में बच्चे हैं, तो यह बजट में जटिलता की एक और परत जोड़ता है। नाबालिगों को सेट पर अतिरिक्त कर्मियों की आवश्यकता होती है, जैसे कि एक शिक्षक, और वे प्रति दिन केवल अधिकतम घंटे काम कर सकते हैं। यदि आपकी कहानी एक से अधिक बच्चे हैं, तो क्या आप अपनी कहानी को बदले बिना एक को हटा सकते हैं? क्या आप उन्हें उन दृश्यों से हटा सकते हैं जहां उनकी उपस्थिति वास्तव में दृश्य को प्रभावित नहीं करती है?

टुकड़े और प्रभाव सेट करें - दृश्य जो एक अलग समय अवधि में सेट होते हैं या विस्फोटक जैसे बड़े प्रभाव वाले होते हैं, बहुत महंगे होते हैं। इस बारे में सोचें कि कैसे आप रचनात्मक होकर इन्हें कम कर सकते हैं। जाहिर है, एक विशिष्ट ऐतिहासिक कहानी अतीत के तत्वों से बच नहीं सकती है। लेकिन क्या उन्हें "छोटे" तरीकों से किया जा सकता है, जैसे कि वास्तविक सेटिंग के बजाय एक पुरानी तस्वीर का इस्तेमाल करना। क्या आप किसी विस्फोट के बाद होने वाली घटना को दिखाने के बजाय उस पर ध्यान केंद्रित कर सकते हैं। रचनात्मक होने के लिए आप जो छोटी-छोटी चीजें कर सकते हैं, वे बजट को सुधारने में काफी मददगार साबित होंगी।

याद रखें, यह वह कहानी है जो बिकेगी। प्रोडक्शन के नुकसान के मामले में अपनी स्क्रिप्ट को सरल रखने से एक निर्माता की आंखों में रोशनी आएगी, बिना ज्यादा खर्च किए।

3.1.3 इसे पूरा होने तक फिर से लिखें

शूटिंग के बीच में इसे ठीक करने की तुलना में किसी फिल्म की व्यवहार्यता को लिखना और उसकी योजना बनाना बहुत आसान है। आप बहुत देर से यह नहीं जानना चाहते हैं कि आपके निर्देशक के लिए सीधे अपने सिर में रखना बहुत जटिल है या उनकी क्षमताओं से भी बदतर है। अगर फिल्म पर काम करने वाले सभी लोगों को लगता है कि यह बौद्धिक रूप से उनके नीचे है, तो वे इसे एक लघु निर्माण करेंगे। कुछ लोग बीच में ही छोड़ देते हैं और नाटकीय पुनर्लेखन के लिए बाध्य करते हैं।

मूवी स्क्रिप्ट में एक और बड़ी गलती, खासकर यदि आप इसे निर्देशित नहीं कर रहे हैं, कैमरा दिशाओं (पैन, ज़ूम, फ़ेड इन इत्यादि) में लिखना है। मैं बाद की पोस्ट में इसके बारे में अधिक जानकारी दूंगा । बस याद रखें कि आप अभी के लिए केवल स्क्रिप्ट लिख रहे हैं। जब निर्देशक की टोपी पहनने का समय आ गया है, तो यह निर्णय लेने का उचित समय होगा।

ये समस्याएं हैं जो हमें अपनी शूटिंग के सीखने के अनुभवों में हुई हैं। किसी कारण से मैं वास्तव में एक सबक नहीं सीखता जब तक कि यह मेरे सामने न आए और जब यह हिट हो जाए तो आप आमतौर पर समस्या को लेखन में वापस ढूंढ सकते हैं। बस याद रखें कि यह हमेशा पटकथा लेखक की गलती है, इसलिए हल्के ढंग से चलें।

इकाई 3.2: स्क्रिप्ट स्वरूपण (फॉर्मेटिंग)

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. शैली, सामग्री, रूप और किसी भी अन्य विशेष शर्तों के संबंध में संपादकीय संक्षिप्त को पूरा करने के लिए पर्याप्त जानकारी प्रदान करना

3.2.1 परिचय

यह समझना कि फिल्म की स्क्रिप्ट कैसे लिखी जाती है, जिसे एक पटकथा के रूप में भी जाना जाता है, पहली बार में कठिन लग सकता है, लेकिन एक बार जब आप स्क्रिप्ट के प्रारूप और संरचना को समझ लेते हैं तो आप अपनी रचनात्मकता पर ध्यान केंद्रित कर सकते हैं। हम आपको एक पटकथा लिखने की प्रक्रिया से रूबरू कराएंगे ताकि आप उस महान फिल्म विचार को एक पेशेवर स्क्रिप्ट में बनाना शुरू कर सकें।

एक पटकथा क्या है

एक मूवी स्क्रिप्ट, जिसे एक पटकथा के रूप में भी जाना जाता है, एक दस्तावेज है जो 70-180 पृष्ठों तक कितना भी हो सकता है। अधिकांश फिल्म स्क्रिप्ट लगभग 110 पृष्ठों में आती हैं, लेकिन ऐसे कई कारक हैं जो ज्यादा पृष्ठों में आते हैं। इससे पहले कि हम पृष्ठ संख्या में बहुत गहराई तक जाएं, आइए उन चीजों के बारे में बात करें जिन्हें आपको वास्तव में जानना आवश्यक है ताकि आप अपनी स्क्रिप्ट जकड़ से जल्द शुरू कर सकें।

3.2.2 मानक पटकथा प्रारूप क्या है?

पटकथा प्रारूप अपेक्षाकृत सरल है, लेकिन यह उन चीजों में से एक है जो तब तक थोड़ा कठिन लग सकता है जब तक कि आप वास्तव में यह नहीं सीख लेते कि इसे कैसे करना है।

स्क्रिप्ट स्वरूपण की मूल बातें इस प्रकार हैं:

- 12-बिंदु कूरियर फ़ॉन्ट आकार
- पृष्ठ के बाईं ओर इंच मार्जिन
- पृष्ठ के दाईं ओर 1 इंच का मार्जिन
- पृष्ठ के ऊपर और नीचे 1 इंच
- प्रत्येक पृष्ठ में लगभग 55 पंक्तियाँ होनी चाहिए
- संवाद खंड पृष्ठ के बाईं ओर 2.5 इंच से शुरू होता है
- पात्र नामों में बड़े अक्षर होने चाहिए और पृष्ठ के बाईं ओर से 3.7 इंच से शुरू होने चाहिए
- पृष्ठ संख्याएं पृष्ठ के शीर्ष से 0.5 इंच मार्जिन के साथ ऊपरी दाएं कोने में स्थित होते हैं। पहले पृष्ठ को क्रमांकित नहीं किया जाएगा, और प्रत्येक संख्या के बाद एक अवधि होगी।

स्रोत: https://nofilmschool.com/script-screenplay-format

कई स्क्रिप्ट एक परिवर्तन से शुरू होती हैं, जिसमें फेड इन : या ब्लैक स्क्रीन शामिल हो सकती है। कुछ इसे ऊपर बाईं ओर रखते हैं, अन्य पृष्ठ के शीर्ष दाईं ओर जहां कई परिवर्तन रहते हैं। अन्य स्क्रिप्ट दृश्य शीर्षकों, या यहां तक कि इमेजरी के उपशीर्षक के साथ शुरू होंगी जिन्हें वे आगे लोड करना चाहते हैं।

दृश्य शीर्षक

इंडेंट: लेफ्ट: 0.0 "राइट: 0.0" चौड़ाई: 6.0 "

एक दृश्य शीर्षक एक दृश्य के स्थान और दिन के समय का एक-पंक्ति विवरण है, जिसे "स्लगलाइन" भी कहा जाता है। यह हमेशा बड़े अक्षरों में होना चाहिए।

उदाहरण: EXT. राइटर्स स्टोर - डे से पता चलता है कि कार्रवाई राइटर्स स्टोर के बाहर दिन के समय होती है।

उपशीर्षक

इंडेंट: लेफ्ट: 0.0 "राइट: 0.0" चौड़ाई: 6.0 "

जब एक नया दृश्य शीर्षक आवश्यक नहीं है, लेकिन एक्शन में कुछ अंतर करने की आवश्यकता है, तो आप एक उपशीर्षक का इस्तेमाल कर सकते हैं।

लेकिन इनका कम से कम इस्तेमाल करना सुनिश्चित करें, क्योंकि उपशीर्षक से भरी स्क्रिप्ट आमतौर पर पसंद की जाती है। एक अच्छा उदाहरण है जब दो स्थानों के बीच त्वरित कटौती की एक श्रृंखला होती है। आप इंटरकट शब्द और दृश्य स्थानों का प्रयोग करेंगे।

एक्शन

इंडेंट: लेफ्ट: 0.0 "राइट: 0.0" चौड़ाई: 6.0 "

यह एक दृश्य की घटनाओं का वर्णनात्मक विवरण है, जो वर्तमान काल में लिखा गया है। इसके अलावा कम सामान्यतः दिशा, दृश्य प्रदर्शनी, ब्लैकस्टफ, विवरण, या दृश्य दिशा के रूप में जाना जाता है।

याद रखें- केवल वही चीजें देखी और सुनी जा सकती हैं जिन्हें एक्शन में शामिल किया जाना चाहिए।

पात्र

इंडेंट: लेफ्ट: 2.0 "राइट: 0.0" चौड़ाई: 4.0 "

जब कोई पात्र पेश किया जाता है, तो उनके नाम को ऐक्टन के भीतर बड़े अक्षरों किया जाना चाहिए। उदाहरण के लिए: "दरवाजा खुलता है, और लिअम चलता है, एक 30-कुछ हिप्स्टर छोड़ने के दृष्टिकोण के साथ।"

एक पात्र का नाम बड़े अक्षरों में है और हमेशा उसके संवाद की पंक्तियों के ऊपर सूचीबद्ध होता है। छोटे पात्रों को नामों के बिना सूचीबद्ध किया जा सकता है, उदाहरण के लिए, "टैक्सी ड्राइवर" या "ग्राहक।"

संवाद

इंडेंट: लेफ्ट: 1.0 "राइट: 1.5" चौड़ाई: 3.5 "

प्रत्येक पात्र के लिए भाषण की पंक्तियाँ। संवाद प्रारूप का इस्तेमाल किसी भी समय किसी पात्र को बोलते हुए सुना जाता है, यहां तक कि ऑफ-स्क्रीन और वॉयस-ओवर के लिए भी।

पैरेन्टेटिकल (कोष्ठक)

इंडेंट: लेफ्ट: 1.5 "राइट: 2.0" चौड़ाई: 2.5 "

एक कोष्ठक पात्र के लिए एक दिशा है जो या तो रवैया या क्रिया उन्मुख है।

नाटक लेखन शैली में जड़ों के साथ, आज, कोष्ठक का इस्तेमाल बहुत कम ही किया जाता है और केवल तभी आवश्यक होता है जब बिल्कुल आवश्यक हो। क्यों? यदि आपको अपने संवाद के साथ क्या हो रहा है, यह बताने के लिए एक कोष्ठक का इस्तेमाल करने की आवश्यकता है, तो शायद इसे केवल एक अच्छे पुनर्लेखन की आवश्यकता है। उनका इस्तेमाल केवल तभी करें जब आप पूरी तरह से सुनिश्चित करना चाहते हैं कि पाठक को भावना मिले।

विस्तार

कोष्ठक में पात्र के नाम के बाद रखा गया

आवाज को स्क्रीन पर कैसे सुना जाएगा यह इंगित करने के लिए चरित्र के नाम के बाद एक संक्षिप्त तकनीकी नोट रखा जाता है। उदाहरण के लिए, यदि पात्र वॉयस-ओवर के रूप में बोल रहा है, तो वह लिअम (V.O.) के रूप में दिखाई देगा।

परिवर्तन

इंडेंट: लेफ्ट: 4.0 "राइट: 0.0" चौड़ाई: 2.0 "

परिवर्तन फिल्म संपादन निर्देश हैं और आम तौर पर केवल एक शूटिंग स्क्रिप्ट में दिखाई देते हैं। परिवर्तन क्रिया में शामिल हैं:

कट टू:

डिसॉल्व टू:

स्मश कट:

क्विक कट:

फेड टू :

एक विशिष्ट पटकथा लेखक के रूप में, आपको एक परिवर्तन का इस्तेमाल करने से बचना चाहिए जब तक कि कहानी तत्व को इंगित करने का कोई अन्य तरीका न हो। उदाहरण के लिए, आपको इसका इस्तेमाल करने की आवश्यकता हो सकती है: यह इंगित करने के लिए कि बड़ी मात्रा में समय बीत चुका है। सुनिश्चित करें कि आप अपने इच्छित मूड को हिट करते हैं।

शॉट

इंडेंट: लेफ्ट: 0.0 "राइट: 0.0" चौड़ाई: 6.0 "

एक शॉट पाठक को बताता है कि एक दृश्य के भीतर केंद्र बिंदु बदल गया है। एक परिवर्तन की तरह, मुझे लगता है कि आपको इसे कम से कम इस्तेमाल करना चाहिए क्योंकि कभी-कभी यह पढ़ने से दूर हो जाता है। सुनिश्चित करें कि आप उनका इस्तेमाल इरादे से और चीजों पर जोर देने के लिए करते हैं।

शॉट्स के उदाहरण:

एंगल पर

बेहद करीब

पैन टू

लियाम का दृष्टिकोण

पटकथा शीर्षक पृष्ठ प्रारूप

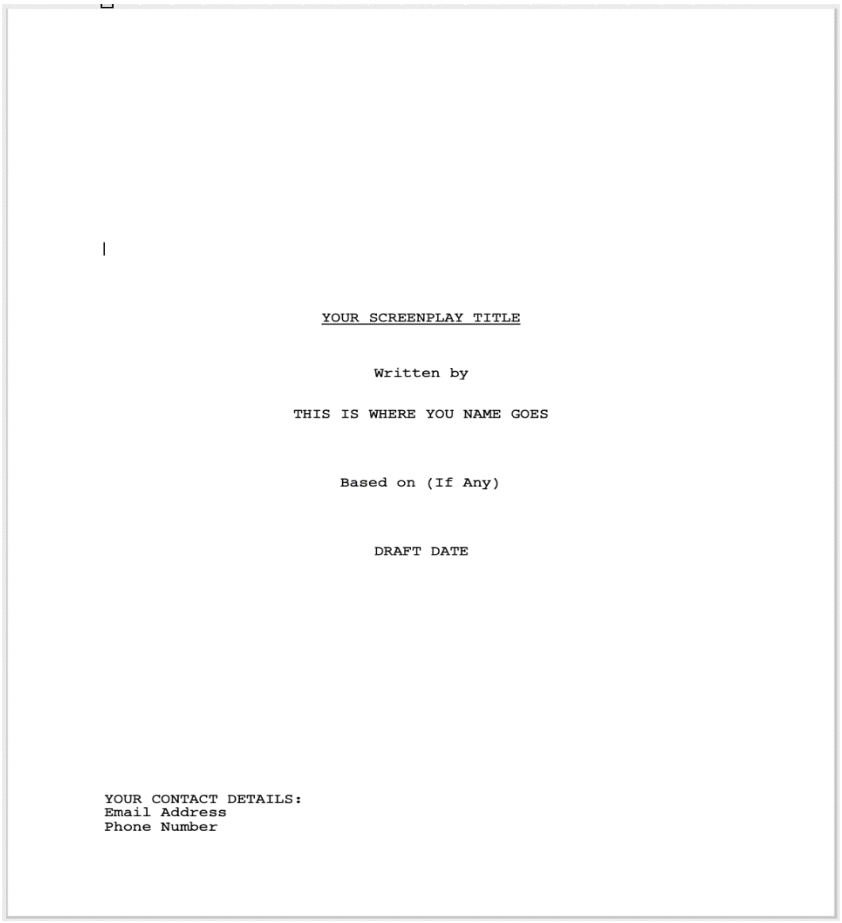
पटकथा कैसी दिखती है? आपके पटकथा लेखन सॉफ्टवेयर को शीर्षक पृष्ठ को प्रारूपित करना आपके लिए आसान बनाना चाहिए। अधिकांश शीर्षक पृष्ठ मानक कूरियर 12-बिंदु फ़ॉन्ट का इस्तेमाल करते हैं। याद रखें, इस सबका रहस्य बस सरल और पढ़ने में आसान है। केवल चार चीजें हैं जो आपकी स्क्रिप्ट के शीर्षक पृष्ठ पर होनी चाहिए:

स्क्रिप्ट का शीर्षक

आपका नाम

ड्राफ्ट की तारीख

आपका संपर्क विवरण



YOUR SCREENPLAY TITLE

Written by

THIS IS WHERE YOU NAME GOES

Based on (If Any)

DRAFT DATE

YOUR CONTACT DETAILS:
Email Address
Phone Number

स्रोत: https://nofilmschool.com/script-screenplay-format

यहां तिथि का थोड़ा विस्तार दिया गया है–शायद आपको इसकी आवश्यकता केवल आपके द्वारा भेजे जाने वाले ड्राफ़्ट पर नज़र रखने के लिए है। अधिकांश विनिर्देश बिना तारीख के भेजे जाते हैं, इसलिए वे हमेशा ताजा महसूस करते हैं।

जैसा कि आप देख सकते हैं, यदि आपकी स्क्रिप्ट किसी भी चीज़ पर आधारित है- एक किताब, एक परी कथा, आपका जीवन, एक समाचार लेख, एक वीडियो गेम, आदि, तो आप उसे वहां भी डाल दें। लेकिन मुझे लगता है कि आप में से अधिकांश अभी के लिए मूल विचारों पर ध्यान केंद्रित कर रहे होंगे। हो सकता है कि आप शीर्षक को दिखाने वाले ग्राफ़िक से टाइटल को बदलना चाहें. कोई बात नहीं। बस सुनिश्चित करें कि यह केंद्रित है और अन्य जानकारी के लिए जगह नहीं लेता है जो हमें चाहिए।

उचित स्क्रिप्ट फ़ॉन्ट और मार्जिन का प्रयोग करें

मूवी स्क्रिप्ट लिखने के लिए इस्तेमाल किया जाने वाला स्क्रीनप्ले फॉन्ट कूरियर 12 पॉइंट होता है।

कूरियर का इस्तेमाल मानक पटकथा फ़ॉन्ट के रूप में किया जाता है क्योंकि यह 1:1 के स्क्रीन अनुपात के लिए एक पृष्ठ बनाता है। जहां एक स्क्रिप्ट का एक पृष्ठ स्क्रीन समय के एक मिनट में अनुवाद करता है, इसलिए यह एक ऐसा क्षेत्र है जिसे वास्तव में संशोधित नहीं किया जाना चाहिए।

एक पेशेवर मूवी स्क्रिप्ट के लिए पेज मार्जिन ऊपर, नीचे और दाईं ओर के मार्जिन के लिए 1 इंच है। पंच होल स्पेस के लिए बायां मार्जिन 1.5 इंच है।

अपने पेज की संख्या पर विचार करें

आपकी फिल्म की स्क्रिप्ट कितनी लंबी होनी चाहिए?

यह एक कठिन प्रश्न है क्योंकि कॉमेडी स्क्रिप्ट आम तौर पर लगभग 90 पृष्ठों (1 घंटा + 30 मिनट) में आती हैं जबकि एक्शन और ड्रामा स्क्रिप्ट लगभग 110 (1 घंटा + 50 मिनट) में आती हैं।

इसके बारे में बहुत अधिक चिंता करना हानिकारक है क्योंकि आपको वास्तव में एक ऐसी स्क्रिप्ट की आवश्यकता है जो हर मोड़ पर पतली, औसत और सम्मोहक हो।

यदि आपको लगता है कि आपकी स्क्रिप्ट थोड़ी पतली है, तो आपको कुछ और जोड़ने की आवश्यकता हो सकती है, लेकिन आपके द्वारा जोड़े गए प्रत्येक पृष्ठ का अर्थ है कि फिल्म के निर्माण के लिए अधिक धन की आवश्यकता है।

यदि आप एक बढ़िया 80 पृष्ठ की स्क्रिप्ट लिखते हैं, तो आपके पास केवल एक पटकथा हो सकती है जो प्रोडक्शन टीमों को उत्साहित करेगी, लेकिन छोटे ब्लैडर वाले दर्शकों को भी।

स्क्रिप्ट बीट्स और कहानी संरचना की योजना बनाएं

फ़ॉर्मेटिंग की तुलना में कहानी की संरचना एक बहुत ही कठिन विषय है, इसलिए बकल अप करें। कई पटकथा लेखक, निर्देशक और दर्शक पाते हैं कि क्लासिक कहानी संरचना सूत्रबद्ध फिल्म निर्माण की ओर ले जाती है। यह पूरी तरह से करता है ... और इसीलिए कई फिल्में ज़ेरॉक्स के ज़ेरॉक्स हैं।

तो यह अभी भी आपकी पटकथा के निर्माण के साथ-साथ आपकी पटकथा लिखने के लिए वास्तव में सहायक उपकरण का सबसे अच्छा तरीका क्यों है?

प्रोडक्शन कंपनियों, स्टूडियो, निर्माताओं और अधिकारियों ने फीचर फिल्मों के व्यवसाय को सीखने में वर्षों, और शायद दशकों को भी लगाया है, और विशाल बहुमत ने क्लासिक कहानी संरचना का इस्तेमाल किया है।

क्या पटकथा लेखक और निर्देशक सभी इसका पूरी तरह से पालन करते हैं? - नहीं।

क्या पटकथा लेखक और निर्देशक सभी संरचना को समझते हैं? - हाँ।

आपके पास सेव द कैट बीट शीट, थ्री एक्ट स्ट्रक्चर, द हीरोज़ जर्नी, द स्टोरी सर्कल है - ये सभी उस महान विचार को बनाने के तरीके हैं जो आप एक सुसंगत कहानी बन गए हैं जो मानवीय अनुभव का अनुकरण करती है।

हम सभी के पास उतार हैं, और हम सभी के पास चढ़ाव हैं।

कहानी की संरचना का वास्तविक लाभ यह है कि यह आपको निर्माण करने की योजना देता है ताकि जब आप लिखने के लिए बैठें तो आप केवल खाली पृष्ठ को न देखें।

यह आपके बड़े रोड ट्रिप के लिए सिर्फ एक नेविगेशन मैप है... एक ऐसा जो निर्माता और स्टूडियो चाहते हैं कि आपके पास हो ताकि वे आपकी पटकथा पर भरोसा कर सकें।

आप जिन गैर-परक्राम्य समर्थन दस्तावेजों को बनाना चाहते हैं उनमें से एक पटकथा की रूपरेखा है। यह वह जगह है जहां आप अपना स्वयं का रोडमैप बना सकते हैं, उन सभी विचारों के साथ जो आप व्यक्तिगत रूप से अपनी स्क्रिप्ट के लिए ध्यान रखते हैं।

स्क्रिप्ट की रूपरेखा अक्सर दृश्य पृष्ठ संख्या, समग्र कहानी बीट्स, और प्रत्येक दृश्य का आपकी स्क्रिप्ट में अन्य दृश्यों के साथ संबंध प्रस्तुत करती है। यदि आप लेखक के अवरोध को दूर करने का प्रयास कर रहे हैं, तो एक स्क्रिप्ट की रूपरेखा आपको केंद्रित रखेगी और आपकी कहानी लिखने में आपकी सहायता करेगी।

टिप्पणियाँ

विषय से संबंधित वीडियो के लिए क्यूआर कोड स्कैन करें या लिंक पर क्लिक करें

बजट के अनुसार स्क्रिप्ट लिखना

https://youtu.be/BOK84swB2pM

स्क्रिप्ट स्वरूपण

https://youtu.be/c7Nm8eyvW3o

Skill India
कौशल भारत-कुशल भारत

सत्यमेव जयते
GOVERNMENT OF INDIA
MINISTRY OF SKILL DEVELOPMENT
& ENTREPRENEURSHIP

N·S·D·C
National
Skill Development
Corporation
Transforming the skill landscape

4. कार्यस्थल स्वास्थ्य और सुरक्षा बनाए रखें

Media & Entertainment Skills Council

इकाई 4.1 - कार्यस्थल, स्वास्थ्य और सुरक्षा बनाए रखें

एमईएस/एन3007

सिखने के मुख्य परिणाम

इस मॉड्यूल के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. वर्तमान स्वास्थ्य, सुरक्षा, सुरक्षा नीतियों और संगठन की प्रक्रिया का निरीक्षण करना ।
2. स्वयं के व्यवसाय से संबंधित सुरक्षित कार्य पद्धतियों की चर्चा करना ।
3. दुर्घटनाओं, बीमारी, आग या अन्य के लिए आपातकालीन प्रक्रियाओं सहित स्वास्थ्य और सुरक्षा से संबंधित सरकारी नियमों और नीतियों का विश्लेषण करना ।
4. कार्य क्षेत्र में स्वास्थ्य और सुरक्षा के लिए जिम्मेदार व्यक्ति की पहचान करना, जिसमें वे लोग भी शामिल हैं जिनसे आपात स्थिति में संपर्क करना है।
5. कार्यस्थल में फायर अलार्म, सीढ़ियां, फायर वार्डन स्टेशन, प्राथमिक चिकित्सा और चिकित्सा कक्ष में सुरक्षा संकेतों की पहचान करना ।
6. कार्य क्षेत्र में संभावित कार्य खतरों की पहचान करना जो दूसरों के स्वास्थ्य और सुरक्षा के लिए जोखिम पैदा कर सकते हैं।
7. एहतियाती उपायों के माध्यम से कार्यस्थल में अपना और दूसरों का स्वास्थ्य और सुरक्षा सुनिश्चित करना।
8. स्वास्थ्य, बचाव और सुरक्षा में सुधार के लिए अपने कार्यस्थल के नामित व्यक्ति को बुनियादी नियमों और अवसरों की पहचान कराना और उनकी सिफारिश करना ।
9. अपने कार्य क्षेत्र में और व्यक्ति के अधिकार की सीमा के भीतर दुर्घटनाओं, बीमारी और आग के कारणों की पहचान करना और उन्हें ठीक करना ।

इकाई 4.1: कार्यस्थल स्वास्थ्य और सुरक्षा बनाए रखें

इकाई के उद्देश्य

इस इकाई के अंत में, प्रतिभागी निम्नलिखित कार्य करने योग्य होंगे:

1. वर्तमान स्वास्थ्य, बचाव, सुरक्षा नीतियों और संगठन की प्रक्रिया को देखना और उन्हें समझना ।
2. एहतियाती उपायों के माध्यम से कार्यस्थल में अपना और दूसरों का स्वास्थ्य और सुरक्षा सुनिश्चित करना ।
3. स्वास्थ्य, बचाव और सुरक्षा में सुधार के लिए अपने कार्यस्थल के नामित व्यक्ति को बुनियादी नियमों और अवसरों की पहचान कराना और उनकी सिफारिश करना ।

4.1.1 परिचय

जब इमारत के भीतर रहना सुरक्षित नहीं होता है तो आपातकालीन निकासी की आवश्यकता होती है। प्रत्येक संगठन में निकासी प्रक्रिया होती है। प्रत्येक संगठन के पास संगठन परिसर के भीतर या संगठन परिसर के बाहर एक सुरक्षित स्थान होता है जहां सभी कर्मचारियों से आपातकालीन निकासी के मामले में इकट्ठा होने की उम्मीद की जाती है। टीम लीडर टीम का मार्गदर्शन करता है और उन्हें सुरक्षित स्थान पर ले जाता है। इन मामलों में, सुरक्षित क्षेत्र में तुरंत इकट्ठा होना बहुत जरूरी है।

यदि आप सुरक्षित स्थान पर समय पर नहीं पहुंचते हैं, तो आपकी सुरक्षा के लिए जिम्मेदार टीम लीडर आपकी तलाश के लिए किसी को भेजेगा। इससे दूसरे की जान को खतरा होगा।

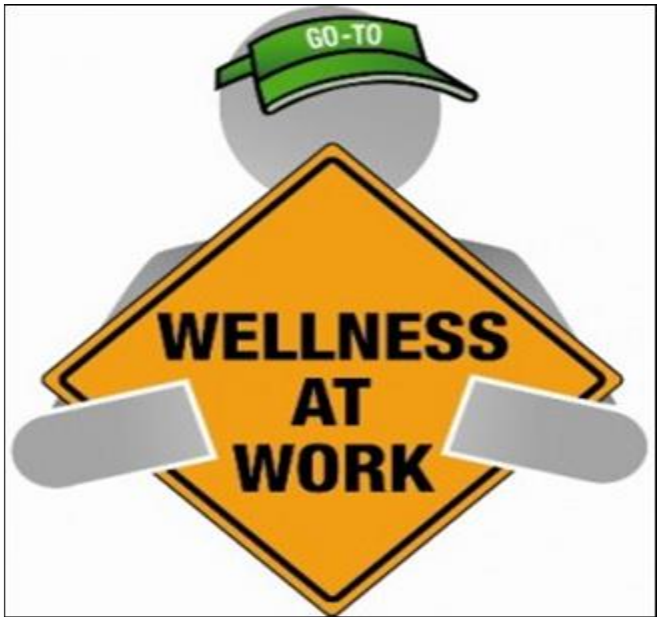
निकासी के लिए परिस्थिति

आपात स्थिति जिसमें तत्काल निकासी की आवश्यकता होती है, उनमें शामिल हैं:

- विस्फोट
- आग
- भूकंप
- तूफान
- बाढ़
- कार्यस्थल में हिंसा
- ज़हरीली सामग्री का निकलना
- तूफ़ान
- नागरिक गड़बड़ी

प्रत्येक कंपनी के पास होनी चाहिए :

- **एक निकासी नीति:** इसके बारे में अपने कर्मचारियों को सूचित करने के लिए सभी टीम लीडर जिम्मेदार हैं। जब टीम लीडर आपको इन विवरणों के बारे में सूचित कर रहा हो, तब ध्यान दें। इस लापरवाही से जान भी जा सकती है।
- **आपात स्थिति के लिए निर्धारित स्थान।** सुनिश्चित करें कि आप जानते हैं कि वह कहां है।
- **विशेष आवश्यकता या विकलांग व्यक्तियों के लिए एक "दोस्त प्रणाली"** अगर आप किसी के दोस्त हैं, तो सुनिश्चित करें कि आपका दोस्त आपके साथ परिसर से सुरक्षित बाहर है।



चित्र 4.1.1 निकासी के लिए परिस्थिति

- **कार्य क्षेत्रों में निकासी मार्गों के साथ फ्लोर प्लान** सुनिश्चित करें कि आप इसे समझते हैं ताकि आप जरूरत के समय इसका इस्तेमाल कर सकें।
- **असेंबली क्षेत्र** ये वे क्षेत्र हैं जहां आपको निकासी के बाद इकट्ठा होना जरुरी है।
- **समय-समय पर निकासी अभ्यास करना** सुनिश्चित करें कि आप उन अभ्यासों के दौरान ध्यान देते हैं। आपको अपनी जान बचाने की जरूरत है और आप किसी और की जिंदगी को बचाने में भी मददगार हो सकते हैं।

4.1.2 मॉक ड्रिल/निकासी

आपात स्थिति में कर्मचारियों की सुरक्षा की जिम्मेदारी अग्नि सुरक्षा और निकासी कर्मियों पर है। इन कर्मचारियों को कर्तव्यों और जिम्मेदारियों को जानने के लिए प्रशिक्षण के माध्यम से जाने की जरूरत है। एक कार्यस्थल में, मॉक ड्रिल हर 3 महीने में नकली आग की स्थिति के तहत किया जाना चाहिए ताकि कर्मचारियों को अपने और अन्य जीवन को बचाने की तकनीक का पता चल सके। अग्नि अभ्यास में अभ्यास करके, सभी कर्मचारी आपात स्थिति में आवश्यक जीवन रक्षक पद्धति को जानने में सक्षम होते हैं।

डिज़ाइन किए गए सफल अभ्यासों का आपातकाल के अनुसार कर्मचारियों की प्रतिक्रिया की जाँच करें। यह आपातकालीन कर्मचारियों, काम करने वाले कर्मचारियों और अग्नि सुरक्षा विभाग के अन्य सदस्यों की भी परीक्षा है। कभी-कभी अभ्यास सफल नहीं होता है लेकिन यह ठीक है क्योंकि मनुष्य पिछली गलतियों से सीखता है। लेकिन सभी सदस्यों के लिए जरूरी है कि वे अपनी गलती को समय पर सुधारें। कभी-कभी सभी गलतियाँ स्टाफ के सदस्यों द्वारा नहीं की जाती थीं, गलती दोषपूर्ण उपकरण और सुरक्षा योजनाएँ से हो सकती हैं। लेकिन समय-समय पर कर्मचारियों के प्रशिक्षण की आवश्यकता होती है।

चित्र 4.1.2 अग्नि कार्य योजना

अग्नि सुरक्षा योजना तैयार करने के लिए दो महत्वपूर्ण घटक हैं जो नीचे लिखे गए हैं:

1. एक आपातकालीन कार्य योजना, जो आपातकाल के मामले में प्रक्रिया को अनुकूलित करने के लिए कहती है।
2. आग से बचाव की एक योजना, जो आग को जल्द से जल्द बुझाने के लिए अनुकूलित किए जाने वाले तरीकों को बताती है।

आपको अपनी व्यक्तिगत सुरक्षा और दूसरों की सुरक्षा के लिए संगठन द्वारा व्यवस्थित में भाग लेने की आवश्यकता है। ये अभ्यास आपको अग्नि सुरक्षा और निकासी योजनाओं को समझने में मदद करते हैं

अग्नि सुरक्षा और निकासी योजनाओं को समझने में मदद करते हैं, आपातकाल के समय में कर्मचारियों के कर्तव्यों और उत्तरदायित्वों को स्केच करते हैं। कर्मचारियों को उन कर्तव्यों और जिम्मेदारियों के प्रति जागरूक बनाए रखने में मदद करने के लिए निरंतर प्रशिक्षण की आवश्यकता है। अग्निशमन प्रशिक्षण कर्मचारियों के सदस्यों के लिए दोहराई गई आग की स्थिति के तहत मान्य करने के लिए एक संभावना के रूप में कार्य करता है, कि वे उन कर्तव्यों और जिम्मेदारियों को सुरक्षित और कुशलता से कर सकते हैं। यह श्रमिकों या कर्मचारियों के लिए बचाव-इन-प्लेस रणनीतियों के बारे में प्रदर्शित करने का भी समय है और कर्मचारी अपनी देखभाल में लोगों की सुरक्षा के लिए सुविधा की अग्नि सुरक्षा सुविधाओं और निकास सुविधाओं का लाभ उठाने में सक्षम हैं।

दोहराए गए आपातकाल के लिए कर्मचारियों की प्रतिक्रिया का मूल्यांकन करने के लिए डिज़ाइन किए गए उत्कृष्ट अभ्यास का सफल होना । सफल होना सुविधा की अग्नि सुरक्षा/निकासी रणनीतियों और कर्मचारियों के प्रशिक्षण कार्यक्रमों की परीक्षा भी है। जरूरी नहीं कि सब कुछ सुचारू रूप से चले। यह ठीक है, जब तक कि कर्मचारी और संगठन उनसे समझते हैं और की गई गलतियों को सुधारते हैं। इसलिए, यह महत्वपूर्ण है कि प्रत्येक अभ्यास का विश्लेषण किया जाए ताकि किसी भी समस्या का समाधान किया जा सके। शायद समस्याएँ अधूरी या पुरानी अग्नि सुरक्षा/उत्प्रवास योजनाओं के कारण हैं।शायद कर्मचारियों के और प्रशिक्षण की आवश्यकता है।

अग्नि तैयारी योजना के दो अनिवार्य घटक निम्नलिखित हैं:

1. एक आपातकालीन कार्य योजना, जिसमें यह विवरण होता है कि आग लगने पर क्या करना चाहिए।
2. आग रोकथाम योजना, जो बताती है कि आग लगने से रोकने के लिए क्या करना चाहिए।

4.1.3 चिकित्सा आपात स्थिति

हर कोई आपात स्थिति से निपटने की योजना बनाता है। यही कारण है कि हम प्राथमिक चिकित्सा किट अपने पास रखते हैं। हालांकि, काम के दौरान बहुत अधिक तनाव और शारीरिक गतिविधि का सामना करना पड़ता है। इससे कुछ चिकित्सा आपात स्थिति हो सकती है। प्राथमिक चिकित्सा के उपायों और उन्हें अपने ऊपर और दूसरों

पर लागू करने के ज्ञान के साथ तैयार रहना बेहतर है। यह मॉड्यूल आपको वह जानकारी प्रदान करता है। इन चिकित्सा आपातकालीन प्रक्रियाओं पर ध्यान दें ताकि आप समझ सकें कि महत्वपूर्ण गतिविधियों में कैसे संचालन किया जाए। इन सत्रों के दौरान ध्यान दें। हो सकता है कि आप अपनी और अपने दोस्त की जान बचा सकें।

4.1.3.1 चिकित्सा आपात स्थिति के मामले में

एक चिकित्सा आपात स्थिति एक ऐसी स्थिति है जिसमें एक कर्मचारी के दुर्घटना हो सकती है और उसे चिकित्सा सहायता की आवश्यकता होती है। चिकित्सकीय चोट गंभीर या जीवन के लिए खतरा हो सकती है। कुछ ऐसी स्थिति जहाँ:

- व्यक्ति साँस नहीं ले रहा है
- दिल का दौरा या स्टॉक
- ज्यादा या तीव्रता से खून बहना
- बिजली का झटका
- विषाक्तता की स्थिति में
- व्यक्ति आग से जल जाता है

चिकित्सा आपात स्थिति के मामले में, व्यक्ति या पीड़ित को तत्काल सहायता की आवश्यकता होती है। आपातकालीन हेल्पलाइन पर कॉल करने से पहले कभी-कभी उस व्यक्ति पर ध्यान देने की आवश्यकता होती है।

स्वयं और अन्य श्रमिकों की सुरक्षा के लिए आपातकालीन हेल्पलाइन या आपातकालीन चिकित्सा सेवा (ईएमएस) का नंबर जानना या याद रखना महत्वपूर्ण है।

क्या न करें

- पीड़ित को कुछ भी खाने या पीने के लिए देना ।
- पीड़ित को सीमित करना
- पीड़ित के चेहरे पर या चोट लगने पर किसी भी तरल पदार्थ के छींटे मरना ।
- पीड़ित को किसी अन्य क्षेत्र या स्थान पर स्थानांतरित करना जब तक कि यह पीड़ित की रक्षा करने का एकमात्र तरीका न हो।

खून बहने की स्थिति में

- पीड़ित व्यक्ति के घाव पर पट्टी या किसी अन्य साधन से किसी भी प्रकार का दबाव डालना।
- खून बहने की गति को कम करने के लिए घाव को ऊपर उठाना ।
- जब आवश्यक हो, अधिक खून बहने की स्थिति को रोकने के लिए घाव के पास दबाव बिंदुओं पर दबाव डालना ।

बेहोशी

- बेहोशी चेतना की हानि है जो पीड़ित के मस्तिष्क में रक्त के प्रवाह में अस्थायी कमी के कारण होती है।
- पीड़ित की बेहोशी के कारण कार्यस्थल में अधिक चोट लग सकती है।
- पीड़ित की धीमी पल्स ।
- पीड़ित व्यक्ति की पीली, ठंडी त्वचा और पसीना आना।

बेहोशी के कारण:

- खाने या पीने में तरल पदार्थ की कमी जिसे निर्जलीकरण (डिहाइड्रेशन) भी कहा जाता है।
- पीड़ित का निम्न रक्तचाप।
- नींद की कमी के कारण।
- कार्यकर्ता का बहुत ज़्यादा थक जाना

बेहोशी के लिए प्राथमिक चिकित्सा:
- पीड़ित को पीठ के बल लेटा दें और पैरों को उसके हृदय के स्तर से ऊपर उठाएं।
- पीड़ित की नाक को साफ करना सुनिश्चित करें।
- खाँसी, या साँस लेने में समस्या के संकेत की जाँच करें।
- गले की टाई, कॉलर, और बेल्ट जैसे तंग कपड़ों को ढीला कर दें।
- अगर पीड़ित 1 मिनट से अधिक समय के लिए बेहोश रहता है, तो ईएमएस को जल्द से जल्द कॉल करें।

सदमा (शॉक)

मानव शरीर में सर्कुलेटरी सिस्टम के फेल हो जाने पर शॉक लगता है। जब शरीर के ऊतकों में पर्याप्त मात्रा में ऑक्सीजन नहीं पहुंच पाती है तो झटके भी लगते हैं। इस स्थिति का जल्द से जल्द इलाज किया जाना चाहिए, यदि नहीं किया, तो यह अंग की विफलता का कारण बन सकता है और मृत्यु का कारण बन सकता है। पीड़ित के डर और दर्द से सदमा और भी ज्यादा बढ़ जाता है।

सदमे के लिए प्राथमिक चिकित्सा:
- यदि संभव हो तो पीड़ितों को लेटने की स्थिति में रखें।
- पैरों को जमीनी स्तर से 10-12 इंच ऊपर उठाएं जब तक कि आपको पीठ और हड्डी में चोट का संदेह न हो।
- अगर पीड़ित को ठंड लग रही है तो उसे ढक दें। अगर पीड़ित को गर्मी लग रही है तो उसे ढक कर दम घुटने न दें।
- यदि पीड़ित को उल्टी होने लगे तो पीड़ित को उचित स्थान पर ले जाएँ।
- तंग कपड़ों को ढीला करें।

मांसपेशियों में ऐंठन
- शरीर के ऐंठन वाले हिस्से को संतुलित करने के लिए पीड़ित की प्रभावित मांसपेशियों को स्ट्रेच करें।
- ऐंठन वाली मांसपेशियों पर मजबूती से मालिश करें।
- प्रभावित जगह पर किसी तरह की नम गर्मी लगाएं।
- अगर मांसपेशियों में ऐंठन बनी रहती है, तो जल्द से जल्द चिकित्सा सहायता लें।
- आराम करें - दर्द पैदा करने वाली गतिविधियों और गतिविधियों से परहेज करें।
- ऐंठन वाली मांसपेशियों पर बर्फ लगाएं इससे मांसपेशियों का दर्द और सूजन कम हो सकती है।
- प्रभावित जगह पर इलास्टिक बैंडेज की तरह हल्का कंप्रेशन लगाने से सूजन कम हो सकती है।
- प्रभावित हिस्से को दिल के स्तर से ऊपर उठाने से सूजन और दर्द कम हो सकता है।

फ्रैक्चर

जैसा कि हम सभी उस फ्रैक्चर के बारे में जानते हैं जो हड्डी में दरार या टूटना होता है।

जोड़ का हट जाना (डिस्क्लोक्शन)

डिसलोकेशन तब होती है जब हड्डी निर्दिष्ट स्थान से खिसक जाती है। यह आम तौर पर कंधों, अंगूठे, कोहनी, उंगलियों, निचले जबड़े और अन्य चलने वाले जोड़ों में होता है।

डिसलोकेशन और फ्रैक्चर के लिए प्राथमिक चिकित्सा:
- प्रभावित हिस्से को गतिहीन कर दें।
- प्रभावित हिस्से को स्थिर करें
- कपड़े को गोफन (स्लिंग) की तरह इस्तेमाल करें।
- बोर्ड को गोफन (स्लिंग) की तरह इस्तेमाल करें।

4.1.4 प्राथमिक उपचार

फर्स्ट ऐड किसी भी व्यक्ति को अचानक बीमारी या चोट से पीड़ित व्यक्ति को दी जाने वाली सहायता है, जो जीवन को संरक्षित करने, स्थिति को बिगड़ने से रोकने या स्वास्थ्य लाभ को बढ़ावा देने के लिए प्रदान की जाती है।

किट सामग्री से सामग्री में भिन्न होते हैं लेकिन अधिकांश किट में निम्नलिखित आइटम होते हैं:

- बैंड-एड्स / चिपकने वाली पट्टियाँ
- गौज पैड और टेप
- कैंची, कोल्ड पैक
- घाव की पट्टी / सेक
- आँख पैड / आँख धोने का सलूशन
- प्राथमिक उपचार / बर्न क्रीम
- एंटीबायोटिक मरहम
- सीपीआर देने के लिए फेस शील्ड या बैरियर मास्क
- फोरसेप्स / चिमटी
- डिस्पोजेबल थर्मामीटर
- प्राथमिक उपचार निर्देश पुस्तिका

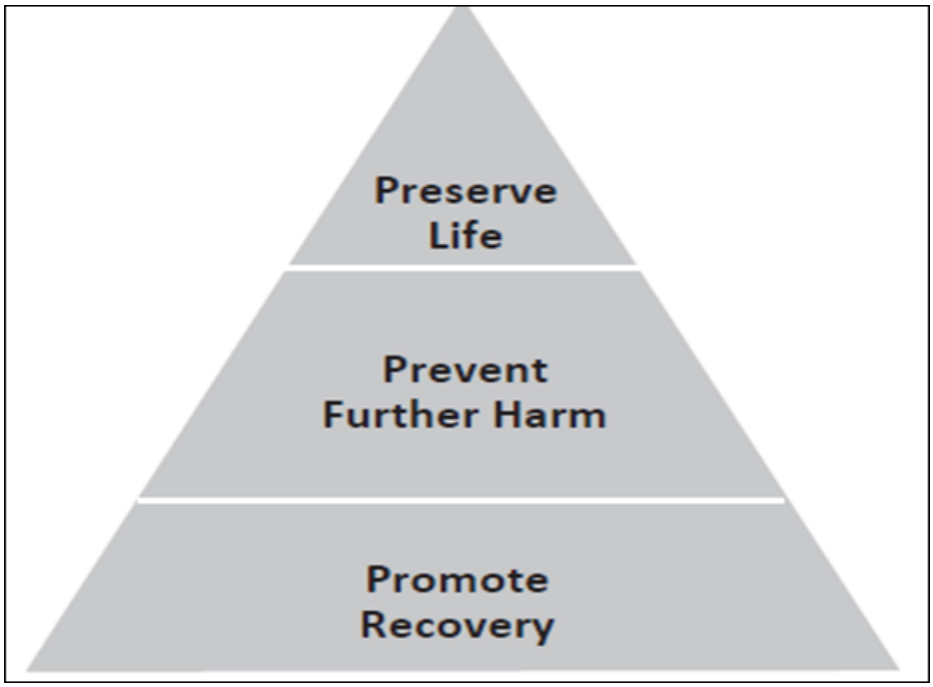
4.1.5 व्यक्तिगत सुरक्षा उपकरण (पीपीई)

व्यक्तिगत सुरक्षा उपकरण (पीपीई) सुरक्षात्मक कपड़े, हेलमेट, काले चश्मे, या अन्य वस्त्र या उपकरण को संदर्भित करता है जिसे पहनने वाले के शरीर को चोट या संक्रमण से बचाने के लिए डिज़ाइन किया गया है। सुरक्षात्मक उपकरणों द्वारा सुरक्षा में विद्युत, गर्मी, भौतिक, जैव जोखिम, रसायन और वायुजनित कण पदार्थ शामिल हैं।

चित्र 4.1.5.1 व्यक्तिगत सुरक्षा उपकरण

कार्यस्थल में, ऐसी कई स्थितियां होती हैं जिनमें पीड़ित को तत्काल प्राथमिक चिकित्सा की आवश्यकता होती है और कई देशों ने कुछ नियम, कानून और मार्गदर्शन बनाए हैं जो पीड़ित को दी जाने वाली प्राथमिक चिकित्सा के न्यूनतम स्तर को निर्दिष्ट करते हैं। इसके लिए कार्यकर्ता को तत्काल प्राथमिक उपचार प्राप्त करने के लिए विशेष प्रशिक्षण और क्षेत्र की आवश्यकता होती है। जाओ इसे हासिल करो, प्रशिक्षण विशेषज्ञ प्राथमिक चिकित्सा

अधिकारी द्वारा दिया जाना चाहिए और आवश्यक प्रशिक्षण शिक्षण संस्थान द्वारा दिया जाना चाहिए। प्राथमिक चिकित्सा के प्रशिक्षण के लिए किसी विशेष उपकरण और टूल की आवश्यकता नहीं होती है, लेकिन इसमें प्रशिक्षण के समय दी जाने वाली सामग्री के साथ कामचलाऊ व्यवस्था शामिल हो सकती है।



चित्र 4.1.5.2: प्राथमिक चिकित्सा पिरामिड

प्राथमिक चिकित्सा देते समय हमेशा याद रखें:

- अवक्रमण से बचाने के लिए।
- पीड़ित के साथ सावधानी से और आत्मविश्वास से कार्य करें।
- गोल्डन ऑवर का समय दुर्घटना से पहले 60 मिनट का होना चाहिए।
- प्लेटिनम अवधि का समय दुर्घटना के बाद पहले 15 मिनट का होना चाहिए।
- शरीर को झटके और दम घुटने से रोकें।
- घाव से खून का बहना बंद करें।
- पीड़ित के कपड़े ढीले कर दें।
- पीड़ित के श्वसन तंत्र को नियमित करें।
- पीड़ित के पास भीड़ लगाने से बचें।
- पीड़ित को कार्यस्थल के निकट के किसी सुरक्षित स्थान या अस्पताल में ले जाएं।
- आपात स्थिति में आराम से और बिना किसी डर के भाग लें।
- हमेशा याद रखें कि ज़्यादा न करें। क्योंकि प्राथमिक उपचार देने वाला डॉक्टर नहीं है।

अभ्यास

1. कार्यशाला में काम करने के लिए कुछ सामान्य सुरक्षा नियमों पर चर्चा करें।

2. पीपीई क्या है और पीपीई के सामान्य घटक क्या हैं?

3. दुर्घटना क्या है और दुर्घटना कितने प्रकार की होती है?

4. अग्निशामक के प्रकार और उनके उपयोग पर चर्चा करें?

5. स्वास्थ्य और स्वच्छता पर एक संक्षिप्त नोट लिखें?

6. प्राथमिक उपचार किट के सामान्य घटक क्या हैं?

7. सदमे के लक्षण क्या हैं और प्राथमिक उपचार क्या होना चाहिए?

8. गर्मी से थकावट के लक्षण क्या हैं और प्राथमिक उपचार क्या होना चाहिए?

Skill India
कौशल भारत-कुशल भारत

सत्यमेव जयते
GOVERNMENT OF INDIA
MINISTRY OF SKILL DEVELOPMENT
& ENTREPRENEURSHIP

N·S·D·C
National
Skill Development
Corporation
Transforming the skill landscape

MESC
Media & Entertainment Skills Council

पता: मीडिया और मनोरंजन कौशल परिषद,
522-524, पाँचवी मंजिल डीएलएफ टावर ए,
जसोला, नई दिल्ली-110025.
ईमेल: info@mescindia.com
वेब: www.mescindia.org

मूल्य: ₹