రంగాలంకరణ

కొత్తపల్లి బంగార రాజు

నటాలి
ప్రచురణలు

'నాటక అభిజ్ఞ',
'నాటక కళారత్న',
'నాటక విద్యాసాగరుడు'
'నాటకరంగ కంప్యూటర్'
'ప్రయోగాత్మక నాటక చక్రవర్తి'
'కళా సేవామణి',
'ప్రపూర్ణ కళానిధి',
'లలితకళా వాచస్పతి'

Er. కొత్తపల్లి బంగార రాజు (రారాజు)

DTAA, DTAD, NSD (ITW), Ct.L.P.(O), Drg. Gr. 1 , B.E. (Mech.), Ct. Homeopathy, M.B.A., PGDAS, Jr.DIF, AMIE.
Ct. Introduction to Acting (U.S.A.)

బిరుదు ప్రదాతలు-
శ్రీకళా కౌముది(గాజువాక), క్రియేటివ్ కామెడీ క్లబ్(విశాఖ), సంగీత మాధురి(గాజువాక), అభిమాన సంఘాలు-నటాలి (బి.హెచ్.పి.వి.),శ్రీనవ్యకళా సమితి (హరిపాలెం,అనకాపల్లి.), అక్షర ఆర్ట్స్(ఏలూరు),శ్రీ పైండిమాంబ విజయకళానికేతన్(విజయనగరం),కళారంజని ఆర్ట్స్& శ్రీ ఋషి సేవా సంస్థ (పెదగంట్యాడ)...

పురస్కారములు-
విశాఖ కల్చరల్ అకాడమీ, విశాఖఫైన్ ఆర్ట్స్&కల్చరల్ అకాడమీ,TRR ఛారిటబుల్ట్రస్ట్, కూరెళ్ల గ్రూప్ట్రస్ట్స్, శ్రీప్రభాసాంబ సాహితీపీఠం, A.P. Govt. (10 వేలు నగదు), కళావేదిక, గరిమ సాంస్కృతిక వేదిక(విశాఖ), రుద్రరాజు ఫౌండేషన్(గణపవరం), వేదుల హరి(బొబ్బిలి), ఆంధ్ర సారస్వత సమితి(మచిలీపట్నం)...

సత్కారములు-
విశాఖ: కొ.న.నా.కల్చరల్ అకాడమీ; పి.ఎ.సి.టి.;ఏ.యూ.థియేటర్ ఆర్ట్స్;విశాఖ సాహితి, AVK జూ॥కాలేజి&రంగస్థల కళాకారుల సమాఖ్య(గాజువాక);CWC స్టీల్ప్లాంట్(ఉక్కునగరం).
పెదగంట్యాడ: సాహిత్య సుధ ; A.P.Z.G.S.
పాలకోడేరు: Z.P.H. స్కూలు; జూ॥ కాలేజి; శ్రీగోస్తనీనది తీర్థోత్సవ కమిటి;
భీమవరం: DNR కాలేజి; గురజాడ కళానికేతన్.
ఎ.పి.ప్రేక్షకనటీ,నటసమాఖ్య&క్షత్రియసేవాసంఘం(విజయవాడ),సాహితీమిత్రులు(బందరు), ప్రగతికళామండలి(సత్తెనపల్లి),తెలుగుసాహితీసమాఖ్య(తాడేపల్లిగూడెం),వల్లవిఆర్ట్స్(ప్రొద్దుటూరు), జాహ్నవి(అనపర్తి),అ.వో.పా.(ఖమ్మం),రమ్యసాహితీసమితి(పెనుగొండ),శ్రీకళాసమితి(బొబ్బిలి), శ్రీకృష్ణదేవరాయలు సాహిత్య, సాంస్కృతిక సేవాసమితి(ఒంగోలు),పొన్నూరు నాటకకళాపరిషత్, గుంటూరుజిల్లా రచయితల సంఘం(చిలకలూరిపేట), అరవింద హైస్కూల్(కుంచనపల్లి), చైతన్య భారతి(గజపతినగరం),ఇండియన్ హైకూక్లబ్(అనకాపల్లి),అభినయ థియేటర్ట్రస్ట్ (హైదరాబాదు).

కవిసత్కారాలు- కృష్ణాజిల్లా రచయితలసంఘం(విజయవాడ);అమర్ఆర్ట్ ఎకాడమీ(భీమవరం), విశాఖ సాహితి; సృజన..విశాఖ .....

‘ నటాలి ’ నట శిక్షణాలయంలో పోస్టల్ ట్యూషన్ కలదు-ఈ అవకాశమే మీ అదృష్టం !!!

రంగాలంకరణ

(ప్రసంగము)

వెల : 10 రూ॥లు ది.05-11-2005

ఇందులో ...... (‘ బెస్ట్ సెట్ ’ ‘ నట శిక్షణాలయం ’ పుస్తకాలలో కొన్ని భాగములు)

రంగాలంకరణ

- దృశ్యపరికల్పన ముఖ్యఉద్దేశ్యములు
  - A) రంగస్థల పరికల్పన లో కళాత్మక / రసాత్మక దశ
  - B) రంగస్థల పరికల్పనలో అనుభవపూర్వక దశ
- దృశ్యపరికల్పన చేయు విధానము
  1) దృశ్యరూప చిత్రము
  2) నేల పటము
  3) నమూనా
- దృశ్యపరికల్పన క్రమము / విధానము

శతాధిక శ్రవ్య ప్రసంగ కర్త , సహస్రాధిక ప్రసంగ కర్త
‘లలిత కళా వాచస్పతి’, ‘ ప్రపూర్ణ కళా నిధి’, ‘ ప్రయోగాత్మక నాటక చక్రవర్తి’

శ్రీ కొత్తపల్లి బంగారరాజు (రారాజు)

DTAA, DTAD, NSD (ITW), Ct.L.P.(O), Drg. Gr. 1, AMIE.
B.E. (Mech.), Ct. Homeopathy, M.B.A., PGDAS, Jr.DIF.
Ct. Introduction to Acting (U.S.A.)

MIG - II A 287 (VUDA Colony), Vinayak Nagar ,
PEDA GANTYADA (PO), Visakhapatnam-530 044
RES. PH. (0891) 2516758. E-Mail - rajukothapally @ yahoo.co.in

---

---------------- Er. కొత్తపల్లి బంగార రాజు (రారాజు) రచనలు -------------

39 టీ.వీ. & స్క్రీన్ యాక్టింగ్ (T.V. & SCREEN ACTING)

69 ఫిల్మ్ యాక్టింగ్ (FILM ACTING)

40 నటనా శిల్పం (TheTechnique of Acting)

* నటనకు నాంది (శ్వాస సాధన, స్వర సాధన, శారీరక సాధన, పాత్ర సృష్టి ...)

* *నట శిక్షణాలయం* (ఆంగిక,సాత్విక,వాచిక,ఆహార్యాభినయాలు,దుస్తులు,సెట్టింగ్,లైటింగ్)

* నటనలో ఉత్తమ శిక్షణ (కాబోయే నటీనటుల కోసం...)

* ఆధునిక తెలుగు నాటక రంగం- ప్రయోగాలు

(ప్రయోగాత్మక నాటకరంగం,మూకాభినయ నాటకరంగం,ముఖవాడ నాటకరంగం,వీధి నాటకరంగం)

23 *పాత్ర ధారణ* * *బెస్ట్ సెట్* (డ్రామా, టీ.వీ., సినిమా)

* *సంభాషణలు* * *నట శిక్షణ* - *సద్యోనటన*

21 *బాల నట శిక్షణ* 22 *రంగ శిల్పము*

24 *మన నాటక రంగం* (ఆదర్శమూర్తులు) (ప్రసంగములు)

26,27,28 '*మానవుడే నా సందేశం*'ఆకాశవాణి ప్రసంగాలు(సంగ్రహజీవితచరిత్రలు)-3భాగాలు

29 నటుడు ("*నటుడి కదలికలు*") (*ఉత్తమ నటుడు* కావాలంటే...)

30 నటన ("*నటుడి చర్యలు*") (*ఉత్తమ నటన* కోసం...)

31 దర్శకుడు ("*నటుడు-పాత్ర*") (*ఉత్తమ దర్శకుడు* కావాలంటే...)

32 దర్శకత్వం ("*నటుడు-స్వరము*") (*ఉత్తమ దర్శకత్వం* కోసం...)

33 నాటక ప్రతి (*నాటకం-పాత్రలు*) (*ఉత్తమ నాటక రచన* కోసం...)

25 *నాటక రచయిత* (నాటక రచయిత కావటం ఎలా?)

* *ఆదర్శమూర్తులు* -1 & -2 కవిశేఖరులు (20-నాటక కర్తల సంగ్రహ జీవిత చరిత్రలు)

ఆదర్శమూర్తులు -3 రంగరత్నాలు & -4 నటశేఖరులు (20 సంగ్రహ జీవిత చరిత్రలు)

48 పాశ్చాత్యనాటక కర్తలు (జీవిత రేఖాచిత్రణలు) (నోబుల్ బహుమతి గ్రహీతలతో...)

67 పాశ్చాత్యనాటక ప్రముఖులు (జీవిత రేఖాచిత్రణలు) (నోబుల్ బహుమతి గ్రహీతలతో...)

54 నాటక శైలి (రియలిజం,నేచురలిజం,సింబాలిజం,సర్రిలిజం,ఎక్స్‌ప్రెషనిజం,అబ్సర్డిజం..)

* *రంగస్థల రహస్యాలు* (Special Visual and Sound Effects)

55 దీపన శిల్పం (*ఉత్తమ దీపనం* కోసం...) (TECHNIQUE OF LIGHTING)

70 దుస్తుల పరికల్పన (COSTUME DESIGN) 71. మేకప్ (MAKEUP)

61 వ్యక్తిగత నటశిక్షణ; 66. సంస్కృత నాటక కర్తలు; 101) సంగీత స్వర కర్తలు

65 నాటకం-దృశ్యం (నిర్మాణము) 68. నాటకం-నటన (జీవితరంగం-నాటకరంగ)

62 రంగ సామగ్రి 63. రంగస్థల కళ

73 దర్శకుడు - చిత్రీకరణ ('ఉత్తమ దర్శకత్వం' కోసం...) (PICTURIZATION)

74 దర్శకుడు-పాత్రచిత్రణ (DIRECTOR-CHARACTERIZATION)

75) 4 అభినయములు & 100) 9 రసములు (నాట్యశాస్త్రం)

99) స్క్రీన్ ప్లే-రూప నిర్మాణము (SCREENPLAY-ANATOMY)

00) ప్రొడక్షన్‌లో దర్శకుడు & 00) కథా వికాసం (STORY DEVELOPMENT)

00) పాత్ర వికాసం (CHARACTER DEVELOPMENT) 00) ఉత్తమ విద్యార్థి

* నట పదకోశము (ఇంగ్లీషు-తెలుగు) (English-Telugu DICTIONARY)

రంగాలంకరణ

రంగాలంకరణ సృజనాత్మకమైన కళ !

రంగస్థలము మీద ఆకృతులను ఏర్పాటు చేసి, నాటక గమనానికి ఉపయోగ పడుతుంది. రంగాలంకరణ నాటక కళకు సంబంధించినదై నాటకప్రదర్శనకు సేవచేస్తుంది. రంగాలంకరణ నాటకానికి దృశ్యపరంగా సహకరిస్తూ, ఆధునిక నాటకరంగంలో ఒకభాగం అయ్యింది. నేటి రంగాలంకరణ, నాటక రచన, నాటకప్రదర్శనలో కలిసిపోయి, ఒకే అంశముగా మారిపోయింది. నాటక రచయిత ప్రకారము దృశ్యమానము చేయవలసిన దృక్పథాన్ని రంగశిల్పి ప్రయోగంలోకి తీసుకొస్తాడు. దృశ్యపరికల్పన మూలాంశాలతో దృశ్య ప్రభావాన్ని హృదయానికి హత్తుకొనేట్లు నాటకప్రదర్శన చేస్తుంది. నాటకరంగ పరికల్పనల్లో సాధారణ విభాగాల్లో దృశ్యపరికల్పనని ప్రధమంగా చెప్పుకో వచ్చును.

సాధారణముగా ఏ నాటక ప్రదర్శనలోనైనా దృశ్యమే మొదట కనిపించేది ! తెర తీసే సరికి కనిపించేది - దృశ్యం ! ప్రపంచ నాటక రంగంలో దృశ్యపరికల్పనలో అద్భుత మైన మార్పులు వస్తున్నాయి. తెలుగు నాటకరంగంలో ఈవిషయంలో ఇంకా చాలా వెనుకబడే ఉంది.

సినిమాల్లో, టీ.వీ.లలో సెట్స్ చూస్తుంటే ఆశ్చర్యము కలుగుతుంది.దృశ్యపరికల్పనలో అద్భుతాలు కనిపిస్తాయి. అది వ్యాపారం !

తెలుగు నాటకరంగంలో దృశ్యపరికల్పన అంతగా ప్రాముఖ్యతని సంతరించుకోక పోవడానికి కారణము- డబ్బులు లేక పోవడం! కొన్నినాటకాల్లో దృశ్యపరికల్పన లేకపోలేదు!

ప్రపంచ నాటకరంగ చరిత్రలో ప్రారంభంలో సెట్స్ లేనేలేవు. ఆనాడు నాటకం ప్రదర్శించడమే ప్రధాన ధ్యేయం! తర్వాత పెయింటింగ్ తో వేసిన సీనరీలు-తెరలు వచ్చాయి. (మనం పౌరాణిక, చారిత్రక తెలుగు నాటకాల్లో ఇంకా చూస్తున్నాము) ఆ తర్వాత నలుపు / నీలము గల ఒకే రంగు తెరలు వచ్చాయి. అధునాతనంగా బాక్స్ సెట్ (BOX SET) వచ్చింది. దీన్ని పేటికా దృశ్య బంధము అంటారు. కేన్వాస్ బట్ట కప్పిన చక్కీలు (FLAT) తో నిర్మాణము చేస్తారు. గృహాంతర భాగ దృశ్యాలకు బాక్స్ సెట్ (BOX SET) బాగా ఉపయోగ పడుతుంది. ఇది ఖర్చుతో కూడుకున్న వ్యవహారం. ఇది అద్భుతమైన నిజప్రపంచాన్ని భ్రమింపజేస్తుంది.

రంగాలంకరణకు, నిత్యజీవితములో గృహాలంకరణకు చాలా వ్యత్యాసముఉంది. రంగస్థలముపై అలంకరణ కొలతల ప్రకారము ఉంటుంది. అది రంగస్థలములో సెట్స్‌లో ఉన్న ప్రదర్శకునకు, పరిసరాలకు సంబంధము తెలుపుతుంది. బైట ప్రపంచము అనుభవముతో ప్రతిరూపాలుగా కొలతలతో సామగ్రిని రంగస్థలములో ఏర్పాటుచేసుకోవాలి. నిత్యజీవితములోని డ్రాయింగ్ రూం - రంగస్థలములో డ్రాయింగ్ రూం ఒక్కటికాదు. అలాగే కోర్ట్ రూం కూడా నిత్య

జీవితములోనిది-రంగస్థలములోనిది ఒక్కటి కాదు.ఇది కొలతలతో ఉంటుంది.

నాటకం జీవితం కాదు, అది జీవితాన్ని ప్రతిబింబిస్తుంది.

మనం చూసే తెలుగు నాటకాలకి **దృ శ్య ప రి క ల్ప న** (SCENIC DESIGN) విషయంలో తగినంత జాగ్రత్తలు తీసుకొన్నట్లు కనిపించదు.

సాధారణంగా మనకి రంగం మీద కనిపించేవి - అప్పటికప్పుడు ప్రదర్శన కోసం దొరికిన కుర్చీలు, టేబుల్సు, సోఫాలు మొదలైనవి రంగం మీద వాడటం గమనిస్తాము. అవి ఎంత వరకూ ఆ రంగం మీద సరితూగుతాయని కాని, ఆ నాటక ఇతివృత్తానికి తగినట్లుకాని , నాటకం లో జరిగే కాలానికి చెందినట్లు కాని - ఉన్నవా ? లేవా? అని అంతగా ఆలోచించరు.

ఎంతగానో అభివృద్ధి చెందిన నేటికాలంలో కూడా చాలా పౌరాణికనాటకాల్లో మనవాళ్లు ఇనుప (గాద్రెజ్) కుర్చీలు వాడటం మనం చూస్తున్నాం. (ఇప్పుడు ప్లాస్టిక్ కుర్చీలు వచ్చాయి గాబట్టి అవి వాడుతున్నారు !) వెనుక తెర పెయింటింగ్ వేసింది వేళ్లాడుతూవుంటుంది. అది స్టేజీకి చాలినంతలేక పొట్టిగానో, వెడల్పుగానో, లేదా చాలీ చాలనిదిగా ఉన్నట్లు కనిపిస్తుంటుంది.

సాదారణంగా నాటకాల్లో మూడు గుమ్మాలు తారసపడతాయి.స్టేజి మీద నటుడికి కుడి ప్రక్క-వంట గది, ఎడమ ప్రక్క- వీధి ,స్టేజీకి ఎగువ- గది అని అర్థం. అది కూడా గుమ్మాలు లేకుండా-ప్రక్కలు, వెనుకనున్న బాక్స్‌కర్టెన్ మీదే, అందుబాటులో ఉన్న గుమ్మంతెరలు మాత్రం, అనేక రంగులవైనా సంపాదించి వ్రేల్లాడ గడతారు. గుమ్మాలు లేకుండా వ్రేల్లాడుతున్న ఈ గుమ్మంతెరల్ని, అనేక రంగులతో , ఒకదానికొకటి పోలికలేని ఎరువు తెరల్ని పరీక్షించి చూస్తే హాస్యాస్పదంగావుంటుంది.

ఈ గుమ్మంతెరలు, టేబుల్ క్లాత్స్, సోఫాలు రంగుల విషయంలో కూడా తగిన జాగ్రత్తలు తీసుకోరు. ఏ ఎరుపు రంగోవాడితే దృశ్యంలో నటులకంటే ఈ పరికరాలే బాగా కనిపిస్తూ దృశ్యంలో నప్పవు.

వెనుక నలుపు రంగు తెర వేసి నటుడు నల్లచొక్కా , నల్ల లాగు వేసి ముందు తిరుగుతూవుంటే అతని చేతులు, మొహం కనిపిస్తాయి కాని శరీర ఆకారం కదలికలు కనిపించవు.

పచ్చ రంగు సోఫాలో- పచ్చ రంగులాగు వేసు కొన్న నటుడు కూర్చుంటే అతని పైభాగమే కనిపిస్తుంది, కాని కాళ్లు కనిపించవు. దీనిని బట్టి **దృ శ్య ప రి క ల్ప న** (SCENIC DESIGN)లో రంగులువాడటంలో తగినంతజాగ్రత్తలు తీసుకోవలసివస్తుంది.

ఒక సన్నివేశంలో ఎక్కువ నటులు ఉన్నప్పుడు- మనం తరచుగా గమనించేది, వాళ్లందరూ ఫుట్ లైట్సు దగ్గర బారులు తీరి కనిపిస్తారు. దాని కంటే సమతలాలు (LEVELS) ఉపయోగించటంవల్ల పాత్రల యొక్క ప్రాధాన్యతను బట్టి వివిధ స్థలాలు వాడుకొంటూ అదే సన్నివేశాన్ని రసవత్తరంగా తీర్చిదిద్దవచ్చునని చాలా మందికి తెలియకపోవచ్చును.

ప్రేమకలాపాలు, వాదోపవాదాలు, పోట్లాటలు మొదలైన అనేక ఘట్టాలు నాటకంలోఉంటాయి.

ఒక్కొక్క ఘట్టానికి ఒక్కొక్కరసం ఉంటుంది.మనం సాదారణంగా ఈ ఘట్టాలు రంగం మీద ఎక్కడ బడితే అక్కడ జరగటం చూస్తాం. అలాకాకుండా ఏఏ ప్రాంతాలు రంగం మీద వాడటంవల్ల బలము చేకూరి విలువ హెచ్చుతుందో తెలుసుకోవాలి.

కొన్ని నాటకాల్లో దృష్టిరేఖలు (SIGHT LINES) అనుసరించకుండా దృశ్యబంధ నిర్మాణము చెయ్యటం వల్ల ఆడిటోరియంలో ప్రక్కన కూర్చున్న ప్రేక్షకులకు దృశ్యం కొంత కనిపించదు.

దృ శ్య ప రి క ల్ప న (SCENIC DESIGN) తక్కువ ఖర్చుతో, ఎక్కువ ప్రయోజనం ఉండేటట్లు చేసుకోవలెను.

దృ శ్య ప రి క ల్ప న (SCENIC DESIGN) కాంప్లికేటెడ్‌గా (COMPLICATED) ఉండకూడదు.

- తక్కువ వ్యవధిలోనే సెట్సు ఏర్పరుచుకొనేటట్లు రూపొందించుకోవటం .
- తక్కువ మంది తోనే సెట్సు ఏర్పరుచుకొనేటట్లు చూసుకోవటం మంచిది .

నాటకానికి పది మంది పాత్రలు ధరించిన వారైతే, సెట్సు వెయ్యటానికి ఇంకో పదిహేను మంది కావలసి వచ్చేటట్లు, పది నిముషముల సీను కోసం , పది హేను నిముషముల వ్యవధిలో సెట్సు వెయ్యటంలా **దృ శ్యప రి క ల్ప న** చెయ్యటం మానుకోవాలి .సెట్సు వెయ్యటానికి విరామం ఎక్కువైతే ప్రేక్షకులకు విసుగు కలుగుతుంది. సెట్సు లగేజి పెరగడం ప్రయాణానికి అసౌకర్యం కూడా.

దృ శ్య ప రి క ల్ప న లో కొన్ని అనవసరమైన వస్తువుల్ని, పరికరాల్ని చూస్తాం. అటువంటివి మానివేయటం మంచిది. **దృ శ్య ప రి క ల్ప న** అర్ధవంతంగా ఉండాలి.

- నాటక ఇతివృత్తానికి తగినట్లుగా ఉండాలి.
- నాటకం యొక్క శిల్పాని (TECHNIQUE) కి అనుగుణంగా ఉండాలి.
- రసపోషణకు సహకరించేది అయిఉండాలి. విషాదాంత నాటకంలో **దృ శ్య ప రి క ల్ప న** హాస్యాన్ని స్ఫురింపకూడదు , కాని అలాగే రంగం మీద చూస్తున్నాం- అదే విషాదం !!
- ప్రేక్షకులు విశ్వసించేటట్లు దృశ్యబంధము ఏర్పాటు చేయవలెను.
- దృశ్యబంధ నిర్మాణములో అడ్డంకులు లేకుండా చూసుకోవలెను. సాధారణంగా సోఫా మధ్యలో వేస్తారు. ఎగువ (వెనుక) మధ్యలో గుమ్మంలోంచి 6 సం.లు పాప ప్రవేశం, వెంటనే సంభాషణలు, నటులకు ఆ పాప కనాపిస్తుంది కాని సోఫా వెనుక ఆ పాప ప్రేక్షకులకు కనిపించదు. మనం కల్పించిన దృశ్యబంధ నిర్మాణం అడ్డురాకూడదు.
- సెట్సు INCONVENEANCE గా ఉండకూడదు. - SIMPLE గా ఉండాలి.
- ఈజీ గా సెట్సు వేసి , తీసుకొనేటట్లు ఉండాలి.
- ఆర్ధిక వనరులను బట్టి ఖరీదు తక్కువలో సెట్సు వేసుకోవటం మంచిది .
- సెట్సు అర్ధవంతంగా ఉండాలి.

- కాలాన్ని తెలియజేసేటట్లు ఉండాలి.

- ప్రదేశాన్ని కూడా తెలియజేసేటట్లు ఉండాలి.

- నాటకం యొక్క ప్రధాన రసపోషణకు దోహదం చేసేటట్లు ఉండాలి.

- **దృ శ్య ప రి క ల్ప న** కళాత్మకమైన సౌందర్యాన్ని సాధించేటట్లుగా ఉండాలి.

- దృశ్యాన్ని అనుసరించి ప్రతిబింబింపజేసేటట్లు ఉండాలి.

- ఇంకా స్థితి, భావదశలు (MOOD) ను తెలియజేస్తూ, వాతావరణాన్ని (ATMOSPHERE) ప్రదేశాల్ని తెలుపుతూ నాటక ప్రదర్శనకు అనుకూలంగా ఉండాలి.

దృశ్యపరికల్పకుడు (SCENIC DESIGNER)ఈ ఫలితాలకు బాధ్యత వహిస్తాడు.నాటక ప్రదర్శనలో కళాసృష్టికి ప్రముఖవ్యక్తి దృశ్యపరికల్పకుడు!గొప్ప ఊహాశక్తితో కనుగొన్న దృశ్య పరికల్పన చేస్తే ప్రేక్షకులు ఆశక్తిగా ఉంటుంది.

ఈ ప్రయోజనాలని సాధించాలంటే తప్పక **దృ శ్య ప రి క ల్ప న** (SCENIC DESIGN) గూర్చి ప్రత్యేకంగా నేర్చుకోవలసి వస్తుంది.

ఈ కళ మీద ప్రత్యేకంగా ఆంగ్లంలో పుస్తకాలు వచ్చాయి, కాని తెలుగులో రాలేదు. అందుకే మనం ఈ కళలో వెనుకబడి ఉన్నాం !!

దృశ్యపరికల్పన ముఖ్యఉద్దేశ్యములు

(OBJECTIVES OF SCENE DESIGN)

A) AESTHETIC ASPECTS OF SCENE DESIGN :

దృశ్యపరికల్పన లో కళాత్మక / రసాత్మక దశ :

1) THE SCENIC ENVIRONMENT : (పరిసర దృశ్యము)

నాటకప్రదర్శనకు దృశ్యపరికల్పన చేయ్యాలంటే దృశ్యపరికల్పకుడు(SCENIC DESIGNER) నాటకప్రతిని క్షుణ్ణంగా అధ్యయనం చెయ్యాలి. పాత్రలు ఎక్కడ నుంచి వస్తున్నాయో గ్రహించాలి?పాత్రలు ఎలామాట్లాడుతున్నాయి?వారు ఏవిధంగా సంచరిస్తు న్నారు? ఏటువంటి గృహాల్లో, ఎటువంటి ఆఫీసుల్లో, బాహ్యదృశ్యాలంకరణలో వారు ఏ పనులు చేస్తున్నారో? క్లిష్టమైన జీవితాలు అనుభవిస్తున్నారా, స్వేచ్ఛగా, విశాలంగా ఉన్నారా? మొ ॥ ప్రశ్నలకు సమాధానాలు దొరికితే, దృశ్యపరికల్పకుడు (SCENIC DESIGNER) తన పనిని ప్రారంభించ వచ్చును. బొమ్మలు (SKETCHES) గీయడం ప్రారంభిచ వచ్చును. నోట్సు (NOTES) రాసు కోవడము మంచి పని! ఒక్కొక్కసారి నాటకాన్ని, పాత్రలన్ని అర్థం చేసుకొని, నాటక దృశ్య ప్రపంచంలో సంచరించాలి. ఈ పరిసరాల్లో (ENVIRONMENT) లో పాత్రలు సంచరిస్తాయి.

రంగాలంకరణ యొక్క అతి ముఖ్యమైన ఉపయోగము ఏమిటంటే నాటక గమనానికి అవసరమైన చుట్టుప్రక్కల పరిసరాల్ని వాతావరణాన్ని సృష్టించడం! తగిన వాతావరణాన్ని

కల్పించడంలో దృశ్యపరికల్పనయొక్క ప్రప్రధమప్రయోజనం నాటకగమనాన్ని కాలం(TIME) లో, స్థలం (PLACE) లో స్థిర పరచాలి.

2) MOOD AND STYLE : (భావస్థితి - శైలి)

పరిసర ప్రాంతాలలో దృశ్యమైన అంశాలను వ్యక్తీకరించడం,ప్రభలమైన వాతావరణాన్ని, భావ స్థితిని(MOOD),చాటిచెప్పడం ఈదృశ్యపరికల్పనవల్ల జరుగుతుంది.నాటకం బాగా ప్రదర్శితమైతే,దాని ప్రభావం ప్రేక్షకుల మానశికస్థితి మీద, భావో ద్వేగాలమీద ఉంటుంది. అప్పుడు భావస్థితి (MOOD)అనే దానిని నాటకంయొక్క నాణ్యతగావర్ణించ వచ్చును.

చిరు వెలుతురు (SPARKLING), వేడి (WARM), చీకటి (GLOOMY), ఉగ్రము (VIOLENT), భూ సంబంధము(EARTHY),రహస్యము (MYSTIC)మొ॥ అనేకమాటల్లో ఈ భావస్థితిని (MOOD) వ్యక్తపర్చవచ్చును. సామాన్యముగా విషాదము (TRAGEDY), వినోదము (COMEDY),హాస్యము (FARCE)మొ॥ వాటితో భావస్థితిని (MOOD) వ్యక్తీకరి స్తారు. వీటితోనే ఏరకమైన నాటకమో నిర్వచించ వచ్చును. తక్కువ ఆహ్లద, విషాద నాటకాల కంటే విషాదాంత నాటకాల్లో భావస్థితి (MOOD) ప్రభావం అధికంగా కనిపిస్తుంది. దృశ్యపరి కల్పన నాటకగమనాన్ని స్థిరపరచడమేకాక భావస్థితిని(MOOD)దృశ్యమానంగా సృష్టిస్తుంది.

రంగస్థలసజ్జీకరణ/స్టేజ్ సెట్టింగ్(SETTING)భావస్థితిని(MOOD),శైలిని (STYLE), నాటకార్థాన్ని (MEANING OF THE PLAY)ఆవిష్కరిచడానికి సహకరిస్తుంది.

నాటకం వినోదంగా ఉందా?విషాదంగా ఉందా? భయానకంగా ఉందా?ఉన్నత స్థాయిలో ఉందా? రోమన్ ఫార్స్ (FARCE)హాస్యం/కామిక్ (COMIC)గా ఉంటుంది. అతిగా దృశ్య బంధం హేళన చిత్రము (CARTOON) విధానములో దారుణమైన రంగుల్లో (OUTRAGEOUS COLORS) లో చేస్తారు.

సాటిర్ (SATIRE) పరికల్పనలో విమర్శ ఉంటే రాజకీయమైన కార్టూన్ (POLITICAL CARTOON)తో కేరికేచర్ (CARICATURE) రేఖలు (LINES)లో మెలికలు (TWIST)వలే ఉంటాయి. గంభీరమైన నాటకాలలో (SERIOUS PLAY) శాంతము (SOBER), సరళ ప్రవర్తనగల (STRAIGHT FORWARD) సీనరీలు (SCENERY)గా ఉంటాయి. అవాస్తవికనాటకాల్లో (NON REALISTIC PLAY) కూడా ఇలాగే చేయవచ్చును.

3) REALISTIC AND NONREALISTIC SCENERY:(వాస్తవిక,అవాస్తవిక దృశ్యాలు)

వాస్తవికనాటకరంగంలో సెట్టింగ్స్ (SETTINGS) నిజజీవితంలో వాటికి ప్రతిరూపంగా ఉంటాయి. స్టేజ్ మీద వంటగది నిజ జీవితంలో వంటగదివలెను, డైనింగ్ హాల్ కూడా నిజ జీవితంలోని డైనింగ్ హాల్వలే ఉంటాయి. స్టేజ్ మీదవి నిత్య జీవితంలోని వాటి వలే అదే తరహా (RESEMBLE)లో ఉంటాయి కాని, మక్కీకిమక్కీగా కాపీ (DUPLICATE) కాదు.

రంగశిల్పి వాస్తవికనాటకాలలో సెట్స్పరికల్పన చేసేటప్పుడు వస్తువులనుఎంపిక చేయడం

(SELECTIVITY), కుదించుకోవడం (EDITING) సూత్రాల మీద ప్రాథమికముగా ఆధార పడి ఉంటుంది. అవాస్తవిక నాటకాలలో సెట్స్ పరికల్పన చేసేటప్పుడు రంగశిల్పిదే ఇష్టారాజ్యము, తన ఊహాశక్తి మేరకు ఆలోచన చేయవచ్చును, చిహ్నాలు (SYMBOL) ఉపయోగించడంలో ప్రత్యేక ప్రాముఖ్యత కలిగి ఉండును.

4) LOCALE AND PERIOD : (స్థలము- కాలము):

నాటకగమనం ఏదో ఒక చోట జరగాలి! అది రచయిత నిర్ణయించిన చోట, నటనకు తగిన చుట్టు ప్రక్కల పరిసరాల్ని వాతావరణాన్ని కల్పిస్తుంది. అది దృశ్యంగా ప్రేక్షకుల మనస్సుకు హత్తుకునేటట్లు చేస్తుంది.నాటకరచయిత సాధారణంగా నటుని సరైన'కాలం'లోని,తగిన 'స్థలం' లోని నిర్ణయించి దృశ్యం ద్వారా భావస్థితి (MOOD)ని సుస్థిరం చేస్తాడు. కొత్తపల్లి బంగార రాజు "ఏకో నారాయణ" (ఏక పాత్ర నాటిక) ను వరకట్నం కథాంశంతో రచించారు. అందులో నారాయణ... (కుర్చీలో కూర్చొని టీపాయ్ మీద కాళ్ళు పెట్టి విశ్రాంతి తీసుకొంటుంటాడు.ఏదో ఆలోచిస్తుంటాడు.చీకటి పడింది. లేచి వెళ్లి టేబుల్ లాంప్ వేస్తాడు. ...) రచయిత సూచించి నట్లు అది 'సాయంత్రంవేళ' అని, అది 'డ్రాయింగ్ రూం' లో అని తెలుస్తోంది.

నాటకం ఎక్కడ, ఎప్పుడు జరుగుతోందో ప్రేక్షకులకు సెట్ తెలియజేయాలి.

ఆ స్థలం డ్రాయింగ్ రూమా? పడక గదా? కోర్ట్ రూమా ? మొ॥ సెట్ తెలియజేయాలి.

సెట్ వల్ల కాలము కూడా తెలియాలి.

వంటగది సెట్‌లో అనాగరికమైన వంట పాత్రలను వాడడాన్ని బట్టి పాత తరం కాలం నాటివని,విద్యుత్ పరికరాలు గ్రైండర్,మిక్చర్,గ్యాస్ స్టవ్, మైక్రోవేవ్, మొ॥ సామగ్రి వాడకాన్ని బట్టి అధునాత కాలమని అంచనా వేయ వచ్చును.

అలాగే డ్రాయింగ్ రూం సెట్ లో వాడిన సామగ్రిని బట్టి - పాత కాలం నాటి రేడియో, గ్రామ ఫోన్, ఫోన్ మొ॥ , ఆధునిక కాలంలో టీ.వీ.. కార్డ్ లెస్ ఫోన్,కంప్యూటర్,సీ.డీ.ప్లేయర్, మొ॥ వాడడం జరుగుతుంది. వాడిన ఎలక్ట్రికల్ ఫిక్చర్స్‌ని బట్టి, ఉపయోగించిన కుర్చీలు, సోఫాలను బట్టి, కూడా కాలాన్ని అంచనా వేయ వచ్చును.

రంగస్థల పరికల్పన - అభినయావరణ లక్షణాలను దృశ్యమానము చేస్తుంది. ప్రదర్శన దృక్పథము ఆధారముగా ఇవి ఏర్పడతాయి. ఒకవేళ ఈ దృక్పథం ప్రకారము వాస్థవిక స్థలాలను పోలినవైతే, రంగశిల్పి సాధారణముగా భవన భాగాలను (ARCHITECTURAL DETAILS), సామగ్రిని (FURNITURE), అలంకరణలు (DECORATIONS) అన్నీ ప్రత్యేక కాలాన్ని (PERIOD), స్థలాన్ని (LOCALE) బాగా సూచిస్తుంది.

స్థలము, కాలాన్నే కాక నాటకంలో పాత్రలు ఎటువంటివో కూడా సెట్స్ తెలియజేయాలి. రాజులు, రాణులు పాత్రలైతే చారిత్రకఅంశాలు సెట్స్‌లో పొందుపర్చాలి.గ్రామీణకుటుంబాన్ని , వాతావరణాన్ని సెట్స్ ద్వారా తెలియజేయ వచ్చును. పాత్రలు పరిశుభ్రంగా ఉంటాయా?

వ్యవహారికంగా ఉంటాయా? సోమరులా? మొ॥వి. పాత్రలు ఎటువంటివో రంగశిల్పి ప్రేక్షకులకు సెట్స్ ద్వారా తెలియజేయాలి.

పాత్రచిత్రణ (CHARACTERAIZATION) దృశ్యంలో పరిసరాలతో సంబంధం కలిగి ఉంటుంది. నటనలో ఉన్న వ్యక్తులు పరిసరాలకు అనుకూలంగా గాని, ప్రతికూలంగా గాని, ప్రభావితం అవుతుంటారు.

దృశ్య పరికల్పన మీద పాత్రల యొక్క ప్రభావం ఒక్కొక్క సారి అంతంత మాత్రం గాని, ఒక్కొక్క సారి ప్రతీకాత్మకం గాని, సమయాన్ని బట్టి మరింత ప్రత్యక్షం గాని ప్రభావం ఉంటుంది.

అంతర్గత దృశ్యబంధం అయితే ఆ ఇంట్లో నివశిస్తున్న వ్యక్తులను బాగా అర్ధంచేసుకొంటే రంగశిల్పికి చాలా ముఖ్యమైన ఆధారాలతో వివరాలు లభ్యమవుతాయి.

ఇంట్లోనివశించే వ్యక్తి చిత్రకారుడైతే గదిగోడలకు చిత్రాలువ్రేళ్లాడదీసి ఉండటం,కుంచెలు, రంగులు,డ్రాయింగ్ బోర్డ్,డ్రాయింగ్ కాగితాలు, డ్రాయింగ్ మరియు పెయింటింగ్ పుస్తకాలు, ఇలా ఎన్నో వస్తువులు నాటక పరిసరాలుగా ఏర్పడతాయి. ఈ పరిసరాలను బట్టి పాత్రను అంచనా వేయవచ్చును.

5) THE DESIGN CONCEPT : (పరికల్పన దృక్పధము):

రంగశిల్పికూడా దర్శకత్వము దృక్పధమువలెనే,దృశ్యకల్పన దృక్పధముఏర్పరచు కొంటాడు. పరికల్పన దృక్పధము ఒకే ఆలోచన(IDEA),దాన్ని దృశ్యమానం చెయ్యాలి.కాలము, స్థలము మారినప్పుడు-ధృడమైన పరికల్పన దృక్పధము తప్పక ప్రాముఖ్యత వహిస్తుంది.

6) THE CENTRAL IMAGE OR METAPHOR : (బొమ్మే కేంద్రము/ ఉపమానము గా తీసుకున్నది)

దృశ్యపరికల్పన -నాటకంతో అనుగుణ్యంగా (CONSISTENT) ఉండాలి. దానికంటూ ఒక న్యాయబద్ధత (INTEGRITY) కలిగి ఉండాలి. పరికల్పన మూలాంశాలతో రేఖలు (LINES),ఆకృతులు(SHAPES),రంగులు(COLOR) అన్నిట పరిపూర్ణత సాధించాలి.

చాలా దృష్టాంతముల (CASES)లో రంగశిల్పి బొమ్మే కేంద్రము/ఉపమానముగా తీసుకున్న దానిని (THE CENTRAL IMAGE OR METAPHOR) వృద్ధిచేస్తాడు.

రోడ్డుకూడలిలో గాంధీమహాత్ముని శిలావిగ్రహముతో రూపకల్పనచేసిన నాటకం సెట్ !

కొత్తపల్లి బంగారరాజు రచించిన "కనబడుటలేదు" (అక్షర జ్యోతి-బాలకార్మికుల నాటిక) ప్రదర్శనలో బల్లపై ఉంచిన 'పుస్తకము-జ్యోతి'ని అక్షర జ్యోతికి ప్రతీకగా రంగాలంకరణలో కేంద్రముగా ప్రధానముగా వాడారు.

7) COORDINATION OF THE WHOLE : (పరిపూర్ణ సహకారము):

దృశ్యపరికల్పనలో మూలాంశాలకు చాలా బలమైన ప్రతీక విలువలు ఉండి, ప్రదర్శన మొత్తము మీద అవి చాలా ముఖ్యమైనవిగా ఉంటాయి.

దృశ్యాన్ని (SCENERY) నాటకముయొక్క ప్రధానోద్దేశ్యమునకు, దర్శకుని భావనకు, అనుగుణం గాను, దృశ్యపరికల్పన చేయవలసిన బాధ్యత రంగశిల్పిమీద ఉంది.నాటకప్రతి,నటన గొప్పశైలీ విధానములోఉంటే మట్టి,బూడిదరంగుల్లో సెట్టింగ్ఉండకూడదు. నాటక ప్రతి, నటన వాస్తవిక విధానములో ఉంటే సెట్టింగ్ ఇతర ప్రదర్శన మూలాంశాల కంటే ఎక్కువ శక్తివంతముగా ఉండకూడదు.

రంగస్థల పరికల్పన- అన్ని పరికల్పనలలోని అంటే దుస్తులు, దీపనము, నటన, మరియు ప్రదర్శనలోని ఇతర మూలాంశములతో,కేవలము ఒక పరికల్పన మాత్రమే! తక్కిన భాగాలతో కలిసి తన ధర్మాన్ని నిర్వర్తించాలి. నాటకప్రదర్శనకు సంబంధించిన ఇతరభాగాలు ఎంతెంత మేరకు సంపూర్ణమైన ఫలితాల్ని సాధించడానికి సహకరిస్తాయన్నది మళ్లీ ప్రశ్నార్థకమే!

B) PRACTICAL ASPECTS OF SCENE DESIGN :

దృశ్యపరికల్పనలో అనుభవపూర్వక దశ :

1) THE PHYSICAL LAYOUT: (భౌతికముగా నేలమీద సామగ్రి ఏర్పాటు చేయడము)

రంగస్థలములో నిర్ణయించిన అభినయావరణ సరిపోయి,ప్రదర్శకులకు అనువుగాఉండటం చాలా ముఖ్యమైనది. అందుకుగాను, రంగశిల్పి రంగస్థలములో ఏ సామగ్రినైనా పథకము ప్రకారము ఏర్పాటు చేయాలి. దీనినే భౌతికముగా నేల మీద సామగ్రి ఏర్పాటు చేయడము (THE PHYSICAL LAYOUT) అవుతుంది.

రంగశిల్పి లభ్యమైన రంగస్థలములోనే పరికల్పన చేయవలెను.

రంగస్థల పరికల్పన-అభినయావరణను, నేపథ్యాన్ని వేరుగా గర్తించి "ప్రదర్శన స్థలాన్ని" (PERFORMANCE SPACE) ఏర్పరుస్తుంది. చక్కీలు (FLATS), తెరలు (DRAPES), ప్లాట్ ఫారమ్స్ (PLATFORMS), మొ॥ రంగస్థల పరికల్పనలో ఉపయోగించినా నాటక గమనానికి కావలసిన స్థలమును కేటాయించి చిత్రమును గీయడం జరుగుతుంది.

అభినయా వరణ దాటి వెళ్లిన నటులు, సామగ్రి నేపథ్యములో ప్రేక్షకులకు కనిపించ కుండా మరుగున పర్చడం జరుగుతుంది.

నాటకములో కత్తియద్ధం ఉంటే, రంగశిల్పి అందుకు తగిన స్థలము ఏర్పాటుచేయాలి.

నాటకములో ఒక పాత్ర కుడి ప్రక్కకు వెళ్లిపోయి, మళ్లీ ఆ పాత్ర ఎడమ ప్రక్క నుంచి ప్రవేశము ఉంటే , నేపథ్యములో తిరగడానికి తగిన స్థలము రంగశిల్పి ఏర్పాటుచేయాలి.

రంగస్థల పరికల్పన- నేల పటము (FLOOR PLAN)ను సృష్టించి, బహూళ ప్రయోజ నాలను అంటే కదలికలకు (MOVEMENT), సంరచనకు (COMPOSITION), పాత్రల నటన- ప్రతినటనలకు (CHARACTER INTERACTION), మరియు రంగస్థల వ్యాపార మునకు సులభతరం చేస్తుంది.

ప్రవేశ (ENTRANCES), నిష్క్రమణల (EXITS) మార్గాలు , రంగస్థల సామగ్రిని (FURNITURE)పెట్టి, మెట్లు (STEPS), సమతలాలు (LEVELS), మరియు ఫ్లాట్ ఫారమ్స్ (PLAT FORMS), సెట్టింగ్ యొక్క మూలాంశాలు,

ఈ ఏర్పాట్లు అన్నీ బ్లాకింగ్ (BLOCKING),మీద, చిత్రీకరణ (PICTURIZATION) మీద, మరియు కదలికల (MOVEMENT) మీద గొప్ప ప్రభావము చూపుతుంది.

2) MATERIALS OF SCENE DESIGN :(దృశ్యపరికల్పనలోని సామగ్రి)

సమతలాలు (LEVELS), వేదికలు, మెట్లు (STEPS), ఫ్లాట్స్ (PLATFORMS), కట్ అవుట్స్ (CUT OUTS), మొ॥ తగిన కొలతలతో , అవసరమైన స్థలాల్లో, కథను బట్టి రంగశిల్పి వాడాలి.

రంగస్థల దృశ్యాల్ని బాగుగా తీర్చిదిద్దాలంటే రంగస్థలాన్ని సమతలాలతో ఎత్తైన వివిధ అభినయావరణలుగా చేయుట ఉత్తమము. ఈ సమతలాలు లేక వేదికలు వివిధ ఆకృతులలో చిన్న, పెద్ద కొలతలలో ఉండి, నటీ,నటులకు ఎత్తైన ప్రదేశాలలో ఉండి నటించేందుకు దోహదం చేస్తాయి. ఈ విధంగా పాత్రలను వివిధ సమతలాల మీదికి ఎత్తటం వల్ల, ఆసక్తికరమైన పాత్ర సమ్మేళనము చేయటం వల్ల దృశ్యము ఇంకా బాగు పడుతుంది.

ఒక నాటకములో ఎక్కువ నటీ,నటులు ఉన్నప్పుడు, ఒక పాత్ర మరో పాత్రకు అడ్డుపడటం (MASKING) అనే సమస్యని ఈ సమతలాలు వాడటం వల్ల సులభముగా పరిష్కరించు కొనవచ్చును. సమతలాలు లేని రంగస్థలము మీద దిగువ భాగములో (స్టేజి ముందు) ఉన్న పాత్రలు, ఎగువ భాగములో (స్టేజి వెనుక) ఉన్న పాత్రలకి అడ్డుపడటం (MASKING) జరుగుతూ ఉంటాయి. ఎగువ భాగములో సమతలాలు వాడటం వల్ల ఈ ఇబ్బందిని తొలగిచ వచ్చును. ఎగువ భాగములో ఉన్న పాత్రలు కూడా ప్రేక్షకులకు బాగుగా కనిపిస్తాయి.

రంగస్థల భూమి మీద నుంచి నటుల్ని ఎత్తుకు పెంచేటటువంటి ఒక ఉత్తమ సాధనము ఈ సమతలము లేక వేదిక. ఈ సమతలము లేక వేదిక మీద ఉన్న నటుడు, రంగస్థల నేల మీద ఉన్న నటులకన్నా ఎక్కువ ఆధిక్యతను సాధిస్తాడు.

ఈ సమతలాల వల్ల పాత్ర సమ్మేళనము మీద చాలా ప్రభావము ఉంటుంది.

రంగస్థల దృశ్యమానము చాలా ఆసక్తిజనకముగా ఉంటుంది.

ప్రేక్షకుల కంటికి ఇంపుగా దృశ్యపరంపరను చూపించటం - దర్శకుడు ప్రధాన బాధ్యతల్లో ఒకటి !

3) SPECIAL EFFECTS : (ప్రత్యేక ఫలితాలు)

నాటకగమనంలో అవసరమైన ప్రత్యేక దృశ్యఫలితాలు -మంటలు, పొగలు, వర్షం, మొ॥

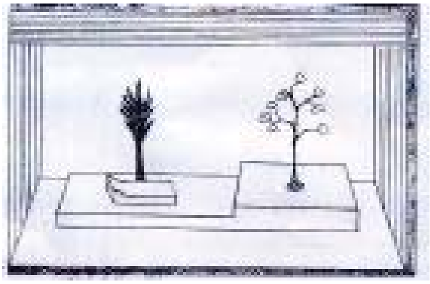
ప్రత్యేక శబ్ధ ఫలితాలు - రైలు నడిచినట్లు , గుర్రం పరుగు, ఉరుములు, గాలి వీచినట్లు , మొ॥ సాధించడానికి ఉపయోగించే వస్తు సామగ్రి ఏర్పాటుచేయాలి.

పరికల్పన చేయు విధానము
MEDIA OF DESIGN

1) దృశ్యరూప చిత్రము (THE SKETCH)
2) నేల పటము (THE FLOOR PLAN OR THE GROUND PLAN)
3) నమూనా (THE MODEL)

1.) దృశ్యరూప చిత్రము

కళాకారుడు తన మనసులో సాధారణ పరికల్పన చేసిన రంగసజ్జీకరణను (STAGE SETTING) మొదటిసారిగా **దృశ్యరూప చిత్రము** (THE SKETCH) ఆకృతిలో ప్రయత్నించి చూస్తాడు. దీనిని పెన్సిలుతోగాని, సిరాతోగాని చిత్రించవచ్చును. దీన్ని నీటి రంగుల (WATER COLORS) తో అభివృద్ధిచేయవచ్చును. ఈ దృశ్యరూప చిత్రము దృశ్యాన్ని ఆదర్శవంతంగా పరిశీలించుటకు ప్రాతినిధ్యము వహిస్తుంది.



(నాటిక - భగవదజ్జుకం
సంస్కృతం - బోధాయనుడు
తెలుగుసేత - డా.అబ్బూరి గోపాలకృష్ణ
దృశ్యపరికల్పన - కొత్తపల్లి బంగారరాజు
నేషనల్ స్కూల్ ఆఫ్ డ్రామా- వర్క్‌షాప్ లో శ్రీ వి.రామమూర్తి పర్యవేక్షణలో రూపొందించినది.
ఓ చెట్టు ఆకాశం వైపు చూపిస్తూ దైవత్వాన్ని గుర్తు చేస్తోంది.రెండవది వింతగాఉండి హాస్యాన్ని గుర్తు చేస్తోంది. అదే ముఖ్య కథాంశములు.)

ఈ చిత్రము ప్రేక్షకాగారము మధ్య నుంచి ప్రేక్షకుడు **రంగముఖద్వారము** (PROSCENIUM OPENING) గుండా దృశ్యాన్నిచూసిన విధానముగా ఉంటుంది.

రాశి (MASS), గీత (LINE), రంగు (COLOR), ఉపయోగించి తన భావాలని వ్యక్తం చేయుటకు దృశ్యపరికల్పకునికి ఇది చక్కని అవకాశము.

చిత్రము చుట్టూ వెలుపల గీచిన గీత, రంగ ముఖద్వారాన్ని (PROSCENIUM OPENING) సూచిస్తుంది. దృశ్యబంధాన్ని అంతా ఈ చుట్టూ ఉన్న గీత లోనే గీయవలెను.

పేటికా దృశ్యము (BOX SET) లోని, లోపలి దృశ్యాన్ని ఈ దృశ్యరూప చిత్రము ద్వారా చూపించవలసి వచ్చిన సంధర్భాన్ని తీసుకొన్నట్లయిన - వెనుక గోడ అంతా కనిపిస్తుంది, కొంత భాగం వరకూ ప్రక్కగోడలు కనిపిస్తాయి, అతికొద్దిగా నేల భాగం కనిపిస్తుంది. కాని పై

భాగము లేక లోకప్పు (CEILING) మాత్రం కనిపించకూడదు.

పైభాగంలో **దండదీపాలు** (BORDER LIGHTS) , **పుంజదీపాలు** (SPOT LIGHTS) , మొ. అమర్చినవి కనిపించకుండా మరుగున పర్చటానికి **ఊర్ధ్వకాలు** (TEASERS) రెండు, మూడు అడుగులు క్రిందికి లోకప్పు (CEILING) నుంచి వ్రేల్లాడగడతారు.

అసలు ప్రదర్శన సమయంలో లేని వస్తువుల్ని ఎంత మాత్రం చిత్రంలో చూపించకూడదు.

ఈ చిత్రం గీయునప్పుడు- సమంజసంగాను, అసలు వస్తువులతో పరస్పర సంబంధం, అభినయావరణ లో అమర్చిన విధముగా ఎంచుమించుగా గీయవలెను.

2.) నేల పటము

దర్శకుని తో సంప్రదించి దృశ్యపరికల్పకుడు రూపొందించిన రేఖా చిత్రము ఇది . దీనికి చాలా ప్రాముఖ్యత ఉన్నది.

ఇది అభినయావరణ పై నుంచి క్రిందికి నేల మీదికి చూచినట్లు - గోడలు, గుమ్మాలు, కిటికీలు, కుర్చీలు, బల్లలు, సోఫాలు, సమతలాలు, మేడమెట్లు, మొ. వాటితో సహా ఇతర వస్తు సామగ్రిని కూడా సూచిస్తూ , ఒక్కొక్క వస్తువుకి ఉన్న పరస్పర సంబంధ దూరాన్ని తెలియపరుస్తూ, కేవలం ఉపరితలాల్ని మాత్రం గీతలు గీస్తూ - ఈ రేఖా చిత్రము చిత్రించటం జరుగుతుంది. దీన్ని **గ్రౌండ్ ప్లాన్** (GROUND PLAN) లేక **ఫ్లోర్ ప్లాన్** (FLOOR PLAN) అని - **నేల పటము** అని అందురు. అంటే - నేల మీద వస్తువున్ని ఒక పథకము ప్రకారము అమర్చిన విధానము-దీని ద్వారా తెలుస్తుంది.

అతి తక్కువ గీతలతో సులభంగా దీన్ని రేఖా మాత్రంగా గీయవచ్చును.

నాటకప్రతి చదువుతూ అన్ని దృశ్యాలలో కావలసిన వస్తువుల్ని, అవసరాన్ని బట్టి ఎంపిక చేసి , వరుసక్రమంగా వ్రాసుకొని తర్వాత ఆ వస్తువులన్నీ ఈ గ్రౌండ్ ప్లాన్ లో ఉండేటట్లు చేసకొనవలెను.

నాటకంలో ఒక్కొక్క రంగం- ఒక్కొక్క ప్రదేశంలో కథాగమనం జరిగినట్లయిన , ఆ యా ప్రదేశాలకు, ఒక్కొక్క **గ్రౌండ్ ప్లాన్** (GROUND PLAN) గీయవలెను.

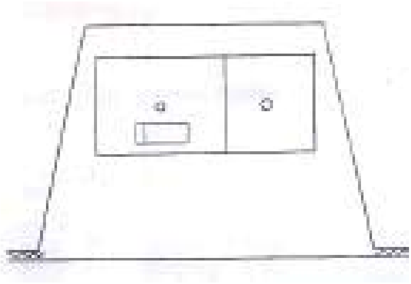
దృశ్యాన్ని అనుసరించి రంగస్థలం మీద అవసరమైన రంగసజ్జీకరణ (STAGE SETTING) వేయవలెను. గుమ్మాలు, కిటికీలు, కుర్చీలు,బల్లలు, సోఫాలు,బీరువాలు, టీపాయ్, మంచం, ముక్కాలిపీఠ,   డైనింగ్ టేబుల్, మొ. అనేక సామగ్రి కథానుగుణంగా దృశ్యాలలో ఉపయోగించవలెను.

ఏఏ దృశ్యాలలో ఏ వస్తు సామగ్రి ఏఏ స్థానాలలో ఉండాలో తెలియజేయటానికి కాగితం మీద ఒక **ప్లాను** (పథకం) వేయవలెను.

ప్లాను (PLAN) అంటే వస్తువుకి సరిగ్గా పై భాగం నుంచి చూచి గీయు రేఖా చిత్రము.

అదే విధంగా, అభినయావరణకు సరిగ్గా పై నుంచి నేల మీదకి చూచి వస్తు

సామగ్రి లేక పరిసరాలన్నింటిని గుర్తిస్తూ , వాటి ఉపరితలాలను మాత్రం కాగితం మీద గీచినట్లయిన - **గ్రౌండ్ ప్లాన్** (GROUND PLAN) లేక **ఫ్లోర్ ప్లాన్** (FLOOR PLAN) అని - **నేల పటము** అని అందురు.



(పై **దృశ్యరూప చిత్రము** (THE SKETCH) నకు ఇది నేలపటము 2-చెట్లు,ఒక శిలావేదిక,ఉద్యానవనము లో రెండు ఎత్తులలో ఒకే ప్లాట్ఫారం. గురువు,శిష్యులను ఎత్తైన చెట్టు దిమ్మ మీద, వసంతసేన,చెలికత్తెలు శిలావేదిక దగ్గర, యమపురుషుడ్ని రంగస్థలము దిగువలో 3-ప్రాంతాలలో ఏకకాలములో సన్నివేశములు చూపించ వచ్చును.నటులసమూహములు బాగుగా చూపించవచ్చును.)

ఇది దృశ్యబంధం (SETTING) యొక్క డ్రాయింగ్ (DRAWING) . దీనిలో అభినయావరణను, వస్తు సామగ్రిని, సమతలాలు, గుమ్మాలు, మొ. చూపించటం జరుగుతుంది.

ఆకారమాత్రంగా సరళంగా, సులభ పద్ధతిలో , తక్కువ గీతల్లో ఈ డ్రాయింగ్ (DRAWING) గీయటం జరుగుతుంది.

మనోనేత్రం ద్వారా రంగాలంకరణ ఏవిధంగా ఉండాలో ఆలోచించు కొని దానికి అనుగుణంగా దీన్ని గీయటం జరుగుతుంది.

దృశ్యపరికల్పకుడు మొదట్లో అంతంతమాత్రంగా పథకాలు వేసి , కొంత సామగ్రినే డ్రాయింగ్ లో చూపించినప్పటికి , నాటకం సాధన చేస్తున్నకొలదీ, అనుభవంలోకి వచ్చిన తర్వాత స్థిరమైన భావాలతో చివరిగా **గ్రౌండ్ ప్లాన్** (GROUND PLAN) తయారు చేయటం జరుగుతుంది.

ఈ విధానంలో దృశ్యపరికల్పకుడు తుదినిర్ణయం తీసుకొనే ముందు దర్శకునితో సంప్రదించవలెను. అతని దర్శకత్వమునకు అనుకూలముగా తీర్చిదిద్దవలెను.

ఈ **గ్రౌండ్ ప్లాన్** (GROUND PLAN) కి ఏమాత్రం విలువ ఉండాలన్నా కొలతలతో ఒక స్కేలుకి గీయటం మంచిది.

నాటకం ప్రదర్శించబబోయే రంగస్థలంయొక్క కొలతలు లభ్యము కాని ఎడల అప్పటికి కావలసిన కొలతలు టేపుతో కొలుసుకొని డ్రాయింగ్ (DRAWING) గీయవలెను.

గ్రౌండ్ ప్లాన్ (GROUND PLAN) గీయునప్పుడు ముందుగా మధ్యరేఖ (CENTRE LINE) గీచి ప్రారంభించవలెను.

తర్వాత **దృశ్యబంధ నిర్మాణ రేఖ** (SETTING LINE) గీయవలెను. దీన్ని అతిక్రమించి

దృశ్యబంధము (SETTING) రావటినికి వీలులేదు. దీనికి ఒక ముఖ్యకారణం ఉంది . ముందు తెర వేసేటప్పుడు ఈ దృశ్యబంధము (SETTING) అడ్డుపడకూడదు కాబట్టి ఈ జాగ్రత్త తప్పక తీసుకొనవలెను.

ఈ గ్రౌండ్ ప్లాన్ లో **సెట్టింగ్ లైను** (SETTING LINE) మరియు సెంట్రల్ లైను (CENTRE LINE) ఒకదానికి ఒకటి లండముగా ఉండవలెను. వీటి నుంచి సెట్టింగ్ (SETTING) మరియు వస్తు సామగ్రిని ఉంచవలెను.

ముఖ్యంగా వస్తువుల కొలతల్ని, వస్తువుకి- వస్తువుకి మధ్యదూరాన్ని కొలతలతో వ్రాసుకోనుట మంచిది. వస్తువుల మధ్య ఖాళీలను గుర్తించ వచ్చును. దానికి అనుగుణంగా అభినయావరణలను నిర్ణయించు కొనవచ్చును.

ఇంకా **గ్రౌండ్ ప్లాన్** లో - మధ్య తెరల యొక్క స్థానాన్ని, రంగముఖద్వారము యొక్క కొలతల్ని, దీపాలు ఏర్పరిచిన విధానాన్ని కూడా ఒక్కొక్కసారి సూచించటం జరుగుతుంది.

నాటకంలో ఎక్కువ వస్తు సామగ్రివున్నయడల ఈ **గ్రౌండ్ ప్లాన్** పెద్దదిగా స్కేలుకి గీచుకోవచ్చును.

ప్రేక్షకాగారములో క్రిందిగాఉన్న కుర్చీల వరుసనుంచి, పైన ఉన్న కుర్చీల వరుసనుంచి, పెద్దవరపలో చివరి కుర్చీల నుంచి కనిపించేటట్లు వీలుగా సెట్సు వేయాలి కాబట్టి క్షైతిజ దృష్టి రేఖలు (HORIZANTAL SIGHT LINES) , ఉదగ్ర దృష్టి రేఖలు (VERTICAL SIGHT LINES) అనుసరించి ఈ గ్రౌండ్ ప్లాన్ తయారుచేసుకొనవలెను.

ఈ గ్రౌండ్ ప్లాన్ దర్శకునికి, నటీ, నటులకు, సాంకేతిక నిపుణులకు, నిర్వాహకులకు ఎంతగానో ఉపయోగపడుతుంది. దీని ప్రకారం దృశ్యబంధాన్ని (SETS) నిర్మించు కొన వచ్చును.

ప్రదర్శనప్రతి లో ఈ గ్రౌండ్ ప్లాన్ గీచుకొని, సూచనలు వ్రాసుకొనవచ్చును.

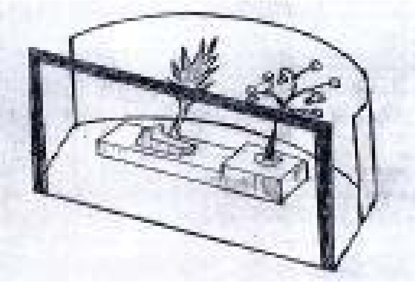
ఈ గ్రౌండ్ ప్లాన్ యొక్క మరో ముఖ్యమైన ఉపయోగం ఏమిటంటే - దీని ఆధారంగా **నమూనా** (MODEL) ని తమారుచేసుకొనవచ్చును. **గ్రౌండ్ ప్లాన్** కొలతలు ప్రకారం గీచుకొని, దాని మీద దృశ్యబంధాన్ని (SETS) నిలపవలెను.

3.) నమూనా

దృశ్యాన్ని సృజనాత్మకంగా అర్థం చేసుకోగల వ్యక్తులు అయి , PERSPECTIVE (దృష్టి ప్రక్రమ గతి, దృష్టి ప్రక్రమత, దృగ్గతి) చిత్రము గీయలేని వారికి, ఇది ఒక అద్భుతమైన పరికల్పన విధానము! **నమూనా** (MODEL) అనే పద్ధతి వల్ల సమకూరుతుంది.

స్కేలు (SCALE) ప్రకారం రంగస్థల దృశ్యబంధాన్ని చిన్న పరిమాణంలో ఉన్న బల్ల చెక్క(WOOD), అట్ట లేక ఆస్తరిక (CARD BOARD) మొ. వస్తువులతో మూడు కొలతల (THREE DIMENSIONAL) తో తయారు చేసిన అతి చిన్ననమూనా (మోడల్) ఇది.

వ్రడంగికి ఇచ్చే అసలు డ్రాయింగ్ (DRAWING) లను ముందుగా ఈ నమూనా వల్ల తనికీ చేసి కొనవచ్చును.



(పై **దృశ్యరూప చిత్రము** (THE SKETCH) నకు , నేలపటము (FLOOR PLAN) నకు, ఇది **నమూనా** (MODEL) అనే పద్ధతి. ఇది భగవదజ్జుకం నాటికకు మోడల్. గగనిక (CYCLORAMA) తయారుచేసి వెనుక భాగంలో నిలబెట్టబడినది. రంగ ముఖద్వారాన్ని (PROSCENIUM) తయారుచేసి ముందు భాగంలో నిలబెట్టబడినది.)

నాటక ప్రదర్శనకు సంబంధించిన వ్యక్తులందరికీ కూడా ఈ నమూనా(మోడల్) ను చూపించి, పథకాన్ని విశదీకరించవచ్చును.

ఒకే రంగసజ్జీకరణ (STAGE SETTING) కు నమూనా(మోడల్) గా చేసిన ఈ విధానము లేక పద్ధతి, **దృశ్యరూప చిత్రము** (SKETCH) కన్నా ఎంతో స్పష్టము గాను, నిర్ధిష్టము గాను ఉంటుంది.

ఈ **నమూనా(మోడల్)** కళాకారుడికి ముఖ్యంగా చాలా విలువైనది.

దృశ్యపరికల్పకుడు తన పథకాన్ని ఈ విధంగా దర్శకుడికి ముందుగా సమర్పించి, తద్వారా విశదీకరించి, అనుమతి పొందవచ్చును.

తేలికైన అట్ట లేక ఆస్తరిక (CARD BOARD) తో అతి సులువుగా ఈ నమూనా(మోడల్)ని తయారు చేసి కొనవచ్చును.

TWO- PLY BRISTOL BOARD ఉపరితలం చక్కగా ఉండటం వల్ల, రంగులు వేసు కోవటానికి బాగుంటుంది. దాన్ని ఉపయోగించడం చాలా మంచిది.

కొలమానము- (SCALE) 1 / 2 అం. : 1 అ. (లేక) 1 / 4 అం. : 1 అ.

నమూనా లో 1 / 4 అం. ఉంటే - అది రంగస్థలం మీద 1 అ. కి సమానము.

ముందుగా BRISTOL BOARD మీద గోడలు కొలతల ప్రకారము జాగ్రత్తగా గుర్తించాలి. అందులో గుమ్మాలు, కిటికీలు, మొ. తెఱపలు (OPENINGS) చాకుతో గాని, బ్లేడుతో గాని కోయవలెను. దీన్ని ఒకే ముక్కగా తయారుచేసి,మడతలు పెట్టి, తర్వాత అతికించ వచ్చును. చివరలు కాస్త 1 / 2 అం. (లేక) 1 / 4 అం. వదలిపెట్టి కత్తిరించటం వల్ల ఒకదానితోఇంకొకటి జిగురుతో అంటించవచ్చును.

నమూనా(మోడల్) యొక్క గోడలు, ముందుగా బాగుగా తయారుచేసి, తర్వాత మడతలు పెట్టి, ఆ తర్వాత అతికించవలెను. రంగులు ముందే వేయవలెను. గుమ్మాల తలుపులు, కిటికీల రెక్కలు, మొ. తయారుచేసి తెఱపలు(OPENINGS) వెనుక భాగంలో అతికించ వలెను.

అట్ట ముక్కలు కత్తిరించి, తర్వాత వస్తు సామగ్రి ఆకారములో మడతలు పెట్టి, రంగులు వేసి, ఈ చిన్న సెట్ (SET) లో పొందుపరచవచ్చును. సెట్ లోపల అమర్చవలసినవన్నీ అయిన తర్వాత కొలతల ప్రకారము రంగ ముఖద్వారాన్ని (PROSCENIUM) అట్టను కత్తిరించి, నలుపు రంగు వేసి, ముందు భాగంలో నిలబెట్టవలెను. లేత నీలిరంగు వేసిన అట్టను కత్తిరించి, **గగనిక** (CYCLORAMA) వలే తయారుచేసి, వెనుక భాగంలో నిలబెట్టవలెను. కొండలు, అడవులు, చిత్రించిన భాగాలు కావలసి వస్తే, అందంకోసం ఈ గగనిక ముందు నిలపవచ్చును.

బాహ్యప్రపంచాన్ని దృశ్యమానము చేయవలసి వచ్చినప్పుడు చెట్లు, కొండలు, ఆకాశము మొ. ప్రదర్శించవలసి వస్తుంది. రంగస్థలము పై ఆకాశాన్ని సృష్టించటం కష్టమైన విషయమే !

గగనికని రంగస్థలములో అభినయావరణకు వెనుకభాగములో శాశ్వతముగా గాని, అశాశ్వతముగా గాని, భిగించి కట్టిన పెద్ద దైన, మడతలు లేకుండా సాపుగావుండి చివరలు ఒంపు వున్న, తెల్లని తెర ,లేక, నీలి తెర, కేన్వాస్ గుడ్డ ఆకాశానికి బదులుగా వాడినది **గగనిక** (CYCLORAMA) . ఈ తెరకు బదులుగా చక్కగా, సాపుగా, సింమ్మెంటు ప్లాష్టరింగు తో చేసి, డిస్టెంపర్ రంగు వేసిన గోడని కూడా **గగనిక** (CYCLORAMA) అందురు. ఇది శాశ్వతమైనది. కాని ఔత్సాహిక నాటకరంగంలో కేవలం తెల్లని తెర ,లేక,నీలి తెర, ని గగనిక గా వాడుచున్నారు. ఆకాశానికి బదులుగా అనేక రకాల తెరలు వాడవచ్చును. కాని ఒంపుతో ఉన్న ప్లాష్టరింగ్ చేసిన గోళము (CURVED PLASTER DOME) మంచిది.

స్థలం- దూరం- కాంతి -అంశాల మీద ముఖ్యంగా ఆకాశం ఏర్పడుతుంది. సైక్లోరమా (CYCLORAMA)ని తెలుగు భాషలో **గగనిక** అందురు. CYC. అని చిన్నగా మారుపేరు గా పిలుస్తారు కూడా ! **బాహ్యదృశ్యాలంకరణ**(EXTERIOR SETS) లో గగనిక అవసరం ఎక్కువగా ఉంటుంది. నీలా కాశము వలే చూపించ వలసినప్పుడు, అనేక రంగుల్లో ఆకాశము వలే చూపించ వలసినప్పుడు, ముఖ్యముగా గగనిక ఉపయోగిస్తారు.

నమూనా(మోడల్) యొక్క గోడలు, రంగ ముఖద్వారము కంటే ఎత్తుగా ఉండవలెను. పైకప్పు (CEILING) అక్కరలేదు. సాధారణంగా పైన ఖాళీగా ఉండటం వల్ల దీపాలు అమర్చుకోవచ్చును.

GUMMED PAPER STRIPS, MASKING TAPE,-జిగురు, మొ. కాగితాలు, అట్టలు అంటించుటకు కావలెను.-PAPER CLIPS గట్టిగా పట్టుకోవటానికి ఉపయోగించ వచ్చును.

దృశ్యపరికల్పనలో మూలాంశములు :

1) గీతలు / రేఖలు (LINES)
2) రంగులు (COLORS)

3) రాశి మరియు సంరచన (**MASS AND COMPOSITION**)

4) ఉపరితల స్థితి (**TEXTURE**)

5) లయ (**RHYTHM**)

6) (నాటక దృశ్యపరిణామము లేక) గమనము (**MOVEMENT**)

STEPS IN THE DESIGN PROCESS : (పరికల్పన క్రమము / విధానము):

దర్శకుడు నాటకప్రతి చదువుతాడు, సీనరీ గురించి ఎక్కువగా ఉపాయములు (**IDEA**) చేస్తాడు.ఈ ఉపాయములు (**IDEA**) దర్శకుని బట్టి మార్పు చెందుతూ ఉంటాయి. దర్శకుని ఉపాయాలు (**IDEA**)కొన్నే కావచ్చును, అస్పష్టమైనవి కావచ్చును,సీనరీ ఏవిధంగా ఉండాలో సరైన దృశ్యము కూడా ఆ ఉపాయాలలో ఉండనూ వచ్చును.

దృశ్యపరికల్పకుడు కూడా ఇంతలో తన ఉపాయాలను (**IDEA**) వృద్ధి చేస్తాడు.

ప్రాథమిక దశలో దర్శకుడు, దృశ్యపరికల్పకుడు కలసి చర్చించుకొంటారు. ఇద్దరూ నాటక ప్రతి చదివి ఉంటారు. ఒకరికొకరు పరికల్పన గురించి అభిప్రాయాలు మార్చు కొంటారు. శైలీ విధానము మీద, ప్రదర్శనలో దృశ్య దృక్పదాన్ని, ప్రదర్శకుల అవసరాన్ని మొ॥ దర్శకుడు, దృశ్యపరికల్పకుడు కలసి చర్చించి, పథకాన్ని బాగా చేస్తారు.తర్వాత రంగశిల్పి చిత్తుగావ్రాసిన చిత్రాలు (**ROUGH SKETCHES**),చిత్తుగా వ్రాసిన పథకాలు(**ROUGH PLANS**) తయారుచేసి, జరగబోయే చర్చలకు ఆధారాలు కలిపిస్తాడు. ఇంకా రంగశిల్పి ప్రగతిని సాధిస్తూ , దృశ్య దృక్పధాన్ని సాధించడానికి చిత్రాలు (**SKETCHES**),డ్రాయింగ్స్(**DRAWINGS**), నమూనాలు (**MODELS**) వంటివి ప్రయత్నిస్తాడు.

ఇదే తరుణంలో దర్శకుడు, దృశ్యపరికల్పకుడు మంచి సంబంధాలను నిలుపు కొంటూనే, స్నేహ సుహృద్భావ వాతావరణంలో అనేక మార్పులు గురించి చర్చించి ఉభయులు ఏకాభిప్రాయానికి వచ్చిన తర్వాత ఒక సమ్మతమైన పరికల్పన వైపుకు వెళ్తారు. తర్వాత రంగశిల్పి పరి పూర్ణ చిత్రాన్ని తయారు చేస్తాడు. సాధారణంగా రంగులతో ఈ చిత్రాన్ని వేస్తాడు. దీన్ని దర్శకుడు అంగీకరిస్తే , రంగశిల్పి చిన్న కొలతలతో నమూనా (**MODEL**) తయారు చేస్తాడు. రంగస్థల ప్రదర్శనకు ఈ నమూనాని (**MODELS**) దర్శకుడు ఉపయోగించు కొంటాడు.

నేటికాలంలో కంప్యూటర్ తో పరికల్పనలు (**COMPUTER - ASSISTED DESIGN - CAD**) ఉపయోగిస్తూ , నేల పటములు (**GROUND PLAN**), నమూనాలు (**MODELS**) తయారుచేసి, చివరిగా ఒక పరికల్పన నిర్ణయించుకొంటున్నారు.