অধ্যায় ১১ : চিত্রনাট্য নির্মাণ কৌশল

বিন্যাসক্রম

১১.১ জ্ঞাতব্য বিষয়

১১.২ পরিচিতি

১১.৩ চিত্রনাট্য নির্মাণ পদ্ধতি

১১.৪ চিত্রনাট্যের বিভিন্ন তত্ত্ব—আইডিয়া বা ভাবনা

১১.৫ চিত্রনাট্যের বিভিন্ন তত্ত্ব—সিনপসিস

১১.৬ চিত্রনাট্যের বিভিন্ন তত্ত্ব—থ্রি-অ্যাক্ট স্ট্রাকচার

১১.৭ চিত্রনাট্যের বিভিন্ন তত্ত্ব—হিরোস জার্নি

১১.৮ চিত্রনাট্যের বিভিন্ন তত্ত্ব—ক্রম পদ্ধতি

১১.৯ অধ্যায়টি পাঠ করে আমরা কী শিখলাম

১১.১০ অতিরিক্ত পঠন

১১.১১ অগ্রগতি নির্ধারক উত্তর-সংকেত

১১.১২ আদর্শ প্রশ্নাবলি

১১.১ জ্ঞাতব্য বিষয়

এই অধ্যায় পাঠ করে শিক্ষার্থী—

- চিত্রনাট্য গঠন বিষয়ে জানতে পারবেন।
- চিত্রনাট্য নির্মাণের বিভিন্ন তত্ত্ব বিষয়ে অবগত হবেন।
- 'চিত্রনাট্য' সাহিত্যের শ্রেণিবিভাগের এক অন্যতম প্রকরণ হিসাবে বুঝতে সক্ষম হবেন।

১১.২ পরিচিতি

'চিত্রনাট্য' সাহিত্যের শ্রেণিবিভাগের এক অন্যতম প্রকরণ। দৃশ্য-শ্রব্য মাধ্যমে পরিবেশিত বা প্রদর্শিত হবার পূর্বে বিষয়বস্তুর লিখিত সাহিত্যিক রূপ। বর্তমান জগতে দৃশ্য শ্রব্য মাধ্যমের ব্যবহার প্রচার ও প্রসার দিন-দিন যে ভাবে বেড়ে চলেছে, সেভাবেই 'চিত্রনাট্যে'র প্রয়োজনীয়তা ও চাহিদা সমানতালে বেড়ে চলেছে। উপন্যাস-গল্প-প্রবন্ধ-কবিতা এমনকি নাটককেও দৃশ্য শ্রব্য মাধ্যমে পরিবেশিত হবার শর্তে অনিবার্যভাবেই 'চিত্রনাট্যে' রূপান্তরিত হতে হয়। বর্তমানকালে অবশ্য পূর্বে লিখিত কোনো উপন্যাস-গল্প ইত্যাদিকে রূপায়িত করা ছাড়াও সরাসরি বিষয় নির্ভর 'চিত্রনাট্য' রচনা করা হয়।

১১.৩ চিত্রনাট্য নির্মাণ পদ্ধতি

- গল্প লেখার সময় কিছু সাধারণ বিবরণ দিয়ে শুরু করা যেতে পারে, কিন্তু গল্পের প্রধান কেন্দ্রবিন্দু গল্পের সংঘাত হওয়া উচিত, কারণ সংঘাত থেকেই শুরু হয় নাটকের।

- মনে রাখতে হবে চিত্রনাট্যকারের লেখা চিত্রনাট্যের পর্দার সময় হতে হবে মোটামুটি ১২০ মিনিট, অর্থাৎ ২ ঘণ্টা (১২০ মিনিট) এবং চিত্রনাটা মোটামুটি ১২০ পৃষ্ঠা হতে হবে, ট্র্যাজেডির ক্ষেত্রে মোটামুটি ২ ঘণ্টার চিত্রনাট্য লিখতেই হবে, যদিও কমেডির ক্ষেত্রে একটু কম হতে পারে মোটামুটি ১.৩০ ঘণ্টা। এটিও মনে রাখতে হবে যে সাধারণত চিত্রনাট্যটি ২ ঘন্টার উপর হলে চলবে না, তাতে script-টির গ্রহণযোগ্যতা অনেক কমে যেতে পারে।

- Scriptটি ৩টি অধ্যায়ের মাধ্যমে লেখা হবে, এই ৩টি অধ্যায়ের মাধ্যমে সম্পূর্ণ গল্পটি বলতে হবে। প্রতিটি অধ্যায় স্বতন্ত্র ভাবে লেখা যেতে পারে, এবং অবশেষে ৩টি অধ্যায় মিলে গল্পটি সম্পূর্ণ হবে।

প্রথম অধ্যায়-এই অধ্যায়টি গল্পটির ভিত প্রতিস্থাপন করতে হবে, গল্পটির স্থান, পরিবেশ, চরিত্র ও মেজাজ (অ্যাকশন, কমেডি, রোমান্স ইত্যাদি) পরিচয় করাতে হবে। এখানে কাহিনিটিকে উপস্থাপন করতে হবে, এবং সংঘাতের অন্বেষণ শুরু করতে হবে। যা গল্পটিকে এগিয়ে নিয়ে যাবে। গল্পটির লক্ষ্য নির্ধারণ হয়ে গেলে দ্বিতীয় অধ্যায় শুরু করতে হবে। প্রথম অধ্যায় মোটামুটি ৩০ পৃষ্ঠার হবে, কমেডির ক্ষেত্রে একটু কম হতে পারে মোটামুটি ২৪ পৃষ্ঠা।

দ্বিতীয় অধ্যায়-এই অধ্যায়টি হল গল্পের প্রধান অধ্যায়, এই অধ্যায়টিতে চরিত্র, গল্পের সংঘাতের সমাধানের পথে বাঁধার সম্মুখীন হবে, গল্পের মাঝের উপকাহিনিগুলোও সাধারণত এই অধ্যায়টিতেই উপস্থাপন করা হয়। সম্পূর্ণ দ্বিতীয় অধ্যায়টিতে গল্পটির পরিবর্তনের লক্ষণ উপস্থাপন করতে হবে। দ্বিতীয় অধ্যায় মোটামুটি ৬০ পৃষ্ঠার হবে, কমেডির ক্ষেত্রে ৪৮ পৃষ্ঠার হতে পারে।

তৃতীয় অধ্যায়-এই অধ্যায়টিতে গল্পটির সংঘাতের সমাধান হবে, বিভিন্ন রকম মোড় (যেগুলি আগের অধ্যায়ে প্রতিস্থাপন করা হয়েছে) নিয়ে সংঘর্ষের মাধ্যমে গল্পটি অন্তিম দৃশ্যে পৌঁছাবে। তৃতীয় অধ্যায়টি সাধারণত খুব দ্রুত ও সংক্ষেপে শেষ হবে। তৃতীয় অধ্যায় মোটামুটি ৩০ পৃষ্ঠার হবে, কমেডির ক্ষেত্রে একটু কম হতে পারে মোটামুটি ২৪ পৃষ্ঠা।

অগ্রগতি নির্ধারক প্রশ্ন

১। চিত্রনাট্য নির্মাণ পদ্ধতি বিষয়ে সংক্ষেপে লিখুন। (১০০ শব্দের মধ্যে)

১১.৪ চিত্রনাট্যের বিভিন্ন তত্ত্ব—আইডিয়া বা ভাবনা

আইডিয়া বা ভাবনা হলো যে কোনো সৃষ্টির প্রথম উৎস। আমরা কি বলব? কী নিয়ে বলব। এই প্রশ্নের উত্তরে যা সামনে আসে তা হলো আইডিয়া বা ভাবনা। যেমন বিখ্যাত চলচ্চিত্র 'হীরক রাজার দেশে'র পিছনের ভাবনাটি ছিল এক অত্যাচারী ক্ষমতালোভী অহঙ্কারী রাজার বিরুদ্ধে প্রজার বিদ্রোহ ও রাজার পতন। কিংবা আরেক বিখ্যাত বাংলা ছবি 'আশিতে আসিও না' ছবির ভাবনাটিকে একবাক্যে এইভাবে বলা যেতে পারে এক বৃদ্ধের মনের যে যুবকোচিত বাসনা তারই বিশেষ অভিপ্রায়, এবং স্বপ্নে হলেও তার কাঙ্খিত বাসনার পূর্তি। সুতরাং আইডিয়া হল একটি চিত্রনাট্য লেখার পিছনের মূল ভাবনাটি। যাকে অনেক সময় লগলাইনও বলা হয়ে থাকেন ভাবনাটি ঠিক হলে চিত্রনাট্য লেখার সময় বিশেষ সুবিধা হয়, তাই একজন চিত্রনাট্যকারের উচিত চিত্রনাট্য লিখতে বসার আগে তার ভাবনাটিকে মোটামুটি কুড়ি থেকে তিরিশ শব্দের মধ্যে লিখে ফেলা। এই কুড়ি থেকে তিরিশ শব্দের মধ্যে ভাবনাটিকে রূপ দেওয়ার বিষয়টিকে বলা হয় এলিভেটর পিচিং বা লগলাইন। কেন এটাকে এলিভেটর পিচিং বলা হয়, একটা সময় হলিউডে ছবি নির্মাতাদেরকে তাড়াতাড়ি কোনো কনসেপ্ট বোঝানোর জন্য লেখকরা যে দ্রুত বলার অভ্যেস করত তাকে বলা হত লগলাইন বা এলিভেটার পিচিং। একটা এলিভেটারে উঠার সময় একজন প্রডিউসারকে একটি ধারণা গ্রহণ করতে হবে। এই আইডিয়াটিকেই এলিভেটার পিচিং বলা হয়ে থাকে।

অগ্রগতি নির্ধারক প্রশ্ন

২। চিত্রনাট্যের বিশেষ তত্ত্ব—আইডিয়া বা ভাবনা বিষয়ে সংক্ষেপে লিখুন। (১৫০ শব্দের মধ্যে)

১১.৫ চিত্রনাট্যের বিভিন্ন তত্ত্ব-সিনপসিস

ভাবনার পরের ধাপ হল সিনপসিস। এই অংশে একজন চিত্রনাট্যকার ছবির প্রত্যেকটি দৃশ্যকে পরপর লিখে ফেলেন। সংক্ষেপে প্রতিটি দৃশ্যের স্থান, কাল ও পাত্রদের ঘটনার বর্ণনা তিনি দিয়ে থাকেন। প্রতিটি দৃশ্যের গতি, ঘটনার নাটকীয়তা, রহস্য, চরিত্রদের মানসিক ওঠাপড়া, কখনো কখনো কোনো প্রয়োজনীয় সংলাপ সংকেত চিত্রনাট্যকার এই অংশে লিখে রাখেন। এই অংশ লেখার সময় একটি দৃশ্য কাকে বলে সে সম্পর্কে একটি ধারণা আমাদের থাকা প্রয়োজন। কোনো শুটিং চলার সময় ফিল্ম ডিরেক্টাররা একশন বা কাট্ কথাটি বলে থাকেন। কিন্তু অনেকেই খেয়াল করি না বা জানি না একটি শট্ হল ক্যামেরা অন করার পর একশন থেকে কাট্ট বলা অংশটি। অর্থাৎ ক্যামেরায় একশন থেকে

কাট্ বলার মধ্যে যে অংশটি ক্যামেরাতে রেকর্ড হয় তাকেই শট্ বলে। আবার অনেকে ভাবেন যে, কতগুলি শট্ যোগ করে দিলেই যা হয় তার হল একটি দৃশ্য, কিন্তু চিত্রনাট্যে দৃশ্যের প্রকৃত সংজ্ঞা হল কোনো একটি বিশেষ স্থান ও কালের মধ্যে পাত্রদের ঘটানো ঘটনাকেই দৃশ্য বলা হয়। স্থান বা কালের মধ্যে যেকোনো একটি বদলে গেলেই দৃশ্যের বদল হয়। সিনপসিসের এই অংশকে অনেক সময় সিন ওয়ান-লাইনারও বলা হয়। আমরা এখানে বিখ্যাত বাংলা ছবি 'হীরক রাজার দেশে'র কিছু দৃশ্য আলোচনা করে বোঝানোর চেষ্টা করতে পারি কীভাবে সিন ওয়ান-লাইনার লিখতে হয়। ছবিটির একটি বিখ্যাত দৃশ্য মগজ ধোলাই যন্ত্রের আবিষ্কার। দৃশ্যে দেখি গবেষক এমন এক কাগজের ফুল নির্মাণ করেছেন যাতে ছ-মাস গন্ধ থাকে, তা ঝরে না ও পোকায় কাটে না। কিন্তু এ গবেষকের আসল উদ্ভাবন নয় বরং তিনি আবিষ্কার করেছেন 'মস্তিষ্ক প্রক্ষালক' যন্ত্র যা দিয়ে কৃষক, শ্রমিকের মগজধোলাই করা হয় সভাকবি সৃষ্ট মন্ত্র দ্বারা। এভাবে ওয়ান-লাইনারে দৃশ্যের সিনপসিস লেখা হয়। তো এই হচ্ছে সিনপসিস লেখার পদ্ধতি, কোনো একটি দৃশ্যের মধ্যে যা যা ঘটনা ঘটছে, যে যে চরিত্র আছে এবং তারা কীভাবে কী করছে তা সম্পর্কে একটি সংক্ষিপ্ত বর্ণনা লিখে রাখা। আবার দৃশ্যের মধ্যে কোলাজ হতে পারে সেক্ষেত্রে সিনপসিসে কয়েকটি দৃশ্যের সংক্ষিপ্ত বর্ণনা থাকবে, যদিও এসব দৃশ্য কোনোটাই পূর্ণাঙ্গ দৃশ্য নয়। আসলে অনেকসময় অনেকগুলি অসম্পূর্ণ দৃশ্য দিয়ে একটি সম্পূর্ণ দৃশ্য নির্মাণ করা হতে পারে। যাকে বলা হবে দৃশ্যের কোলাজ।

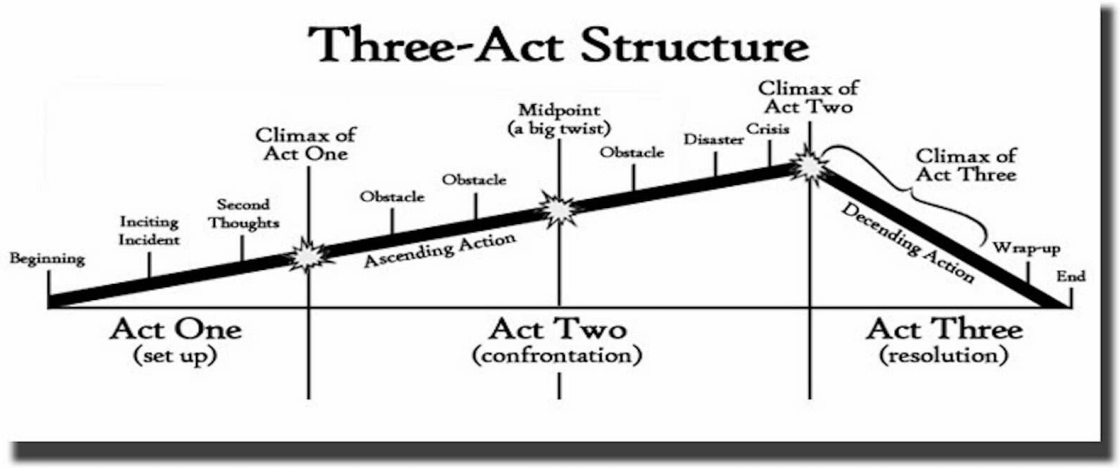
অগ্রগতি নির্ধারক প্রশ্ন

৩। টীকা লিখুন- চিত্রনাট্যের সিনপসিস (২০০ শব্দের মধ্যে)

১১.৬ চিত্রনাট্যের বিভিন্ন তত্ত্ব-থ্রি-অ্যাক্ট স্ট্রাকচার

থ্রি-অ্যাক্ট স্ট্রাকচার হল একটি বর্ণনামূলক মডেল যা কাহিনিকে তিনটি ভাগে বিভক্ত করে-অ্যাক্ট-ওয়ান, অ্যাক্ট-টু, অ্যাক্ট-থ্রি, বা শুরু, মধ্য এবং শেষ। চিত্রনাট্যকার সিড ফিল্ড ১৯৭৮ খ্রিস্টাব্দে তাঁর বই 'স্ক্রিনপ্লে' প্রকাশের মাধ্যমে এই প্রাচীন গল্প বলার ধরনটিকে চিত্রনাট্যকারদের জন্য উন্মুক্ত করে দেন। তিনি এই ভাগগুলিকে সেটআপ (Setup), কনফ্রন্টেশন (Confrontation) এবং রেজোলিউশন (Resolution) হিসাবে চিহ্নিত করেছেন। আবার পরবর্তীতে কিছু চিত্রনাট্যকার এই তিনটি কাজকে সেটআপ (Setup), বিল্ড (Build) এবং পেঅফ (Payoff) হিসাবে চিহ্নিত করেছেন। এক্ষেত্রে মনে হয় দুটোই সঠিক, কিন্তু মনে রাখার বিষয় এই তিনটি কাজের মৌলিক বিষয় হল একটি গল্পের বিকাশ, নির্মাণ ও সমাধান। এখন পৃথিবীর বিভিন্ন স্টুডিওতেই ওয়েব সিরিজ বা টেলিভিশন সিরিজ বা ক্লাসিক্যাল স্টুডিওতে চিত্রনাট্য বা স্ক্রিনপ্লের একটি মর্যাদার জায়গা দেওয়া হয়। ওয়েব সিরিজ হোক বা কোনো একটি পূর্ণাঙ্গ চলচ্চিত্র তাকে কোনো ঘটনার মধ্য দিয়ে সেই ঘটনার মুখ্য চরিত্রের সম্পূর্ণ উত্তরণ বা জার্নি হিসাবে

রচনা করা হয়। ওয়েব সিরিজের ক্ষেত্রে পুরো এপিসোডকেই একটি ফিল্ম হিসেবে দেখা হয়। একটি এপিসোডেই মূল চরিত্র কোনো একটি জায়গায় পৌঁছায়, তারপর সে আবার পরের এপিসোডে আবার ঐ জায়গা থেকে আর একটি জায়গায় যাত্রা শুরু করে। মুখ্য চরিত্রের এই জার্নিটি হিরোস জার্নি হিসাবে দেখা হয়। এই ছবির গল্পকে থ্রি-অ্যাক্ট স্ট্রাকচারের ভাঙা হয়ে থাকে। অ্যাক্ট-ওয়ান, অ্যাক্ট-টু, অ্যাক্ট-থ্রি। অ্যাক্ট-ওয়ান অংশটিকে বলা হয় দ্য সেটার বা সূচনা। ক্লাসিক্যাল হলিউড সিস্টেমে সাধারণত ছবির প্রথম দশ মিনিট অংশকে দ্য সেটার বা সূচনা বলা হয়। যেখানে দর্শক বুঝতে পারে ছবির মুখ্য চরিত্র কারা, নায়ক-নায়িকা-ভিলেন প্রত্যেকের একটি পরিচয় উঠে আসে। উদ্দেশ্য, ছবির গোত্র (কমেডি, থ্রিলার, হরর প্রভৃতি) বোঝা। অ্যাক্ট-টু দ্য কনফ্রন্টেশন বা মধ্য পর্ব। এটি ছবির দ্বিতীয় অ্যাক্ট যেখানে ছবির গোত্র অনুযায়ী ছবির চরিত্ররা থ্রি-অ্যাক্ট স্ট্রাকচারের মিড পয়েন্টের দিকে এগিয়ে যায়। মিড পয়েন্টে এসে মুখ্য চরিত্রের উদ্দেশ্য একদম স্পষ্ট হয়ে যায়। এই সেই জায়গা যেখানে 'গুপী গাইন বাঘা বাইনে'র দেশ ভ্রমণের আর গান করার নেশায় হীরক রাজার দেশে আসা এবং হীরক রাজার অপশাসন বুঝতে পারা। এই মিড পয়েন্ট জায়গাতেই সাধারণত মনে রাখার মতো ইন্টারভেল চিত্রনাট্যকার রচনা করতে পারেন। এখনকার দুটো পার্টে শেষ হওয়া ছবির স্রষ্টা প্রথম পার্টকে অনেকটা ইন্টারভেল হিসেবেই দেখেন। তা সে বহু বিখ্যাত 'এভ্যাঞ্জার' হোক বা 'বাহুবলী'। পার্ট টুতে যাওয়ার আগে তাঁরা কোনো একটি প্রশ্ন ছেড়ে যান, যেটার উত্তর দিতে ফিরে আসবে পরের পার্টটি। ছবির কনফ্রন্টেশন অংশটি লিখতে বসার আগে চিত্রনাট্যকার এই প্রশ্ন-উত্তরের খেলাটি সার্থকভাবে রপ্ত করে নেন। অ্যাক্ট-থ্রি দ্য রেজিলিউশন বা উপসংহার। কনফ্রন্টেশন বা মধ্য পর্ব অংশটিকে ভালো ভাবে লিখে ফেলার পর এই অংশটি লিখতে বিশেষ সুবিধে হয়। সাধারণত এই অংশ কনফ্রন্টেশন অংশের উদ্ভুত হওয়া প্রশ্নগুলিকে সমাধান করা হয়। মূলত উত্তর দেওয়ার চেষ্টা করা হয়। কখনো কখনো একদম অপ্রত্যাশিত ঘটনা এনে এই অংশে বিশেষ আকর্ষণ সৃষ্টি করা হয়। যেমন 'আশিতে আসিও না' ছবিতে পুরোটাই যে বৃদ্ধের স্বপ্ন তা আবিস্কার হওয়া। যদিও থ্রিলার ছবিতেই এই কৌশল বিশেষ গ্রহণীয়। থ্রি-অ্যাক্ট স্ট্রাকচার হচ্ছে চিত্রনাট্যের আদি-মধ্য-অন্ত রূপ। বাংলা নাটকেও সংস্কৃত ধারা মেনে মুখ, প্রতিমুখ, গর্ভ, বিমর্ষ, উপসংহার এই পাঁচটি ভাগ রয়েছে যার সংক্ষিপ্ত রূপই মূলত এই থ্রি-অ্যাক্ট স্ট্রাকচার। নিম্নে থ্রি-অ্যাক্ট স্ট্রাকচারের চিত্ররূপটি তুলে ধরা হল-



তবে এই কাঠামো বর্ণনার ক্ষেত্রে আমাদের একটু ফিরে তাকানো প্রয়োজন অ্যারিস্টটলের দিকে, কারণ তাঁর 'পোয়েটিক্স' গ্রন্থটি নাটক লেখার প্রথম ম্যানুয়াল। এখানে একটি সত্য বোঝা উচিত যে এর একটি অংশ অন্য একটিতে পৌঁছনোর মাধ্যম। সুতরাং এই মেলবন্ধন ক্রিয়া ও অর্থকে একীভূত করে একটি সুষ্ঠু কাহিনি নির্মাণ করে।

১১.৭ চিত্রনাট্যের বিভিন্ন তত্ত্ব—হিরোস জার্নি

এবার আমরা কথা বলব, মুখ্য চরিত্রের বিশেষ উদ্দেশ্যে যাত্রা বা দ্য হিরোস জার্নি নিয়ে। যেখানে বারোটি পর্যায়ের মধ্য দিয়ে হিরো তার লক্ষ্য পূরণ করে আগের অবস্থা বদল করে নতুন অবস্থাতে পৌঁছায়। দ্য হিরোস জার্নি বিভিন্ন গোত্রের ক্ষেত্রে বিভিন্ন রকম হয়। যেমন 'ফেলুদা' ছবিতে ফেলুদা রহস্য ভেদ করতে পারলো কি পারলো না, কোনো রোমান্টিক ছবিতে নায়ক-নায়িকার প্রেম পরিণতি পেল কি পেল না। পরিণতি যাই হোক না কেন সেটা বিয়োগান্তক কিংবা মিলনান্তক, ছবি মুখ্য চরিত্র বা প্রোটাগনিস্ট একটি জায়গায় পৌঁছাবে, তার অবস্থার একটি পরিবর্তন ঘটবে, হয় তার ভালো হবে নয় মন্দ। হিরোস জার্নি আদতে একটি বৃত্তের মতো, যা বারোটি পর্যায়ে বিন্যস্ত। এগুলি হলো-

১. দ্য ওর্ডিনারি ওয়ার্ল্ড (The Ordinary World)- দ্য ওর্ডিনারি ওয়ার্ল্ড বা চেনা জগৎ। মুখ চরিত্র যাত্রা শুরু করার প্রথম ভাগ হচ্ছে তার চেনা জগৎ। এখানে চরিত্রটির পরিচিতি, তার পারিপার্শ্বিক অবস্থার পরিচয় ও তার মধ্যে লুকিয়ে থাকে স্বপ্নের ইঙ্গিত পাওয়া যায়। যাকে চেনা জগৎ বলা যেতে পারে।

২. কল টু অ্যাডভেঞ্চার (Call to Adventure)-হিরো বা নায়কের জীবনে চেনা জগৎ থেকে বেরনোর জন্য একটি ডাক আসে এই অংশে। অংশটিকে বাহিরের আহ্বান রূপে চিহ্নিত করা যায়।

৩. রিফুউসাল অফ দ্য কল (Refusal of the Call)- এখানে ছবির মুখ্য চরিত্র বাইরের ডাক শুনে একটু দ্বিধাগ্রস্থ থাকে। সে প্রথমেই এগিয়ে যায় না, চেনা জগৎ ছেড়ে বেরিয়ে আসতে সে ভয় পায়। এটি নায়কের 'দ্বিধাগ্রস্থ ও প্রত্যাখ্যানে'র স্তর।

৪. মিটিং উইথ দ্য মেন্টর (Meeting with the Mentor)-এই অংশে ছবির মুখ্য চরিত্র এমন কোনো মানুষের দেখা পায় যে তার অভিষ্ট লক্ষ্য পূরণে সঠিক পথ দেখানোর চেষ্টা করে। এই অংশটি 'পথ-প্রদর্শকের সাক্ষাৎ'।

৫. ক্রোসিং দ্য থ্রসহোল্ড (Crossing the Threshold)-হিরো এখানে তার চেনা জগৎ ছেড়ে বাইরে বের হয়। চেনা জগতের বাইরে নামটি এখানে দেওয়া যেতে পারে।

৬. টেস্টস, অ্যালাইস, এনিমিস (Tests, Allies, Enemies) ছবির এই অংশে মুখ্য চরিত্র তার শত্রু-মিত্রদের চিনতে চেষ্টা করে। যাকে শত্রু-মিত্রদের চিহ্নিত করণের পর্ব হিসাবে দেখা হয়।

৭. এপ্রোচ টু দ্য ইনমোস্ট কেড (Approach to the inmost cave)-এখানে কাহিনির মুখ্য চরিত্র তার আসল লড়াই শুরু করে। এখানে নায়ক তার প্রকৃত শক্তি সম্পর্কে সচেতন হয় এবং সে অনুযায়ী কাজ করার চেষ্টা করে। 'নিজ শক্তির পরিচয়' হিসাবে এই অংশটি চিহ্নিত।

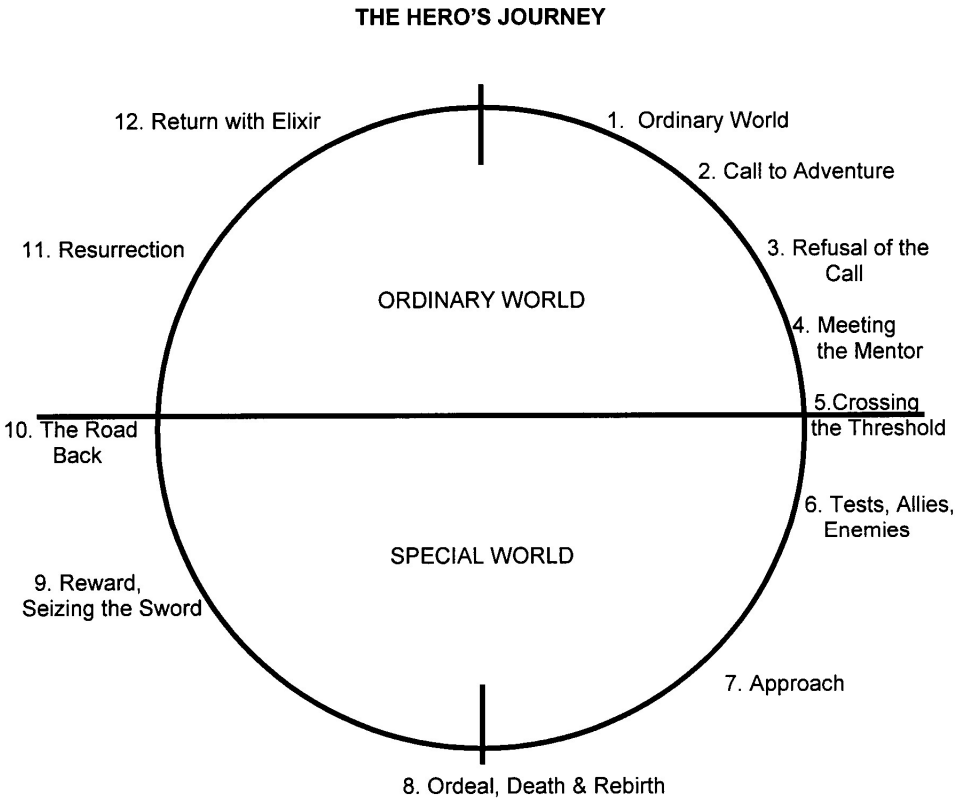
৮. দা ওরডিয়েল (The Ordeal)-এখানে হিরো বা মুখ্য চরিত্রের আসল পরীক্ষার সময়। এখানে চরিত্র চিনতে পারে তার আসল ভুলের কারণ ও দিকগুলি। সেগুলিকে শুধরে নিয়ে লক্ষ্য পূরণের উদ্দেশ্যে যাওয়াই হল এই অংশের বর্ণিতব্য বিষয়। এটি নায়কের পরীক্ষা পর্ব।

৯. রিওয়ার্ড (Reward) -এই অংশে হিরো বা মুখ্য চরিত্র আগের অংশের পরীক্ষা পর্ব পার করে এক বদলে যাওয়া চরিত্রে পরিণত হয়। এই অংশ হল তার প্রথম জয়। এখানে সে বুঝতে পারে অভিষ্ট লক্ষ্য পূরণে সে অনেকখানি এগিয়েছে। এখানেই যেমন ফেলুদা বলে ওঠে 'আছে আছে আমাদের টেলিপ্যাথির জোর আছে'। এই অংশ প্রথম জয় হিসাবে চিহ্নিত।

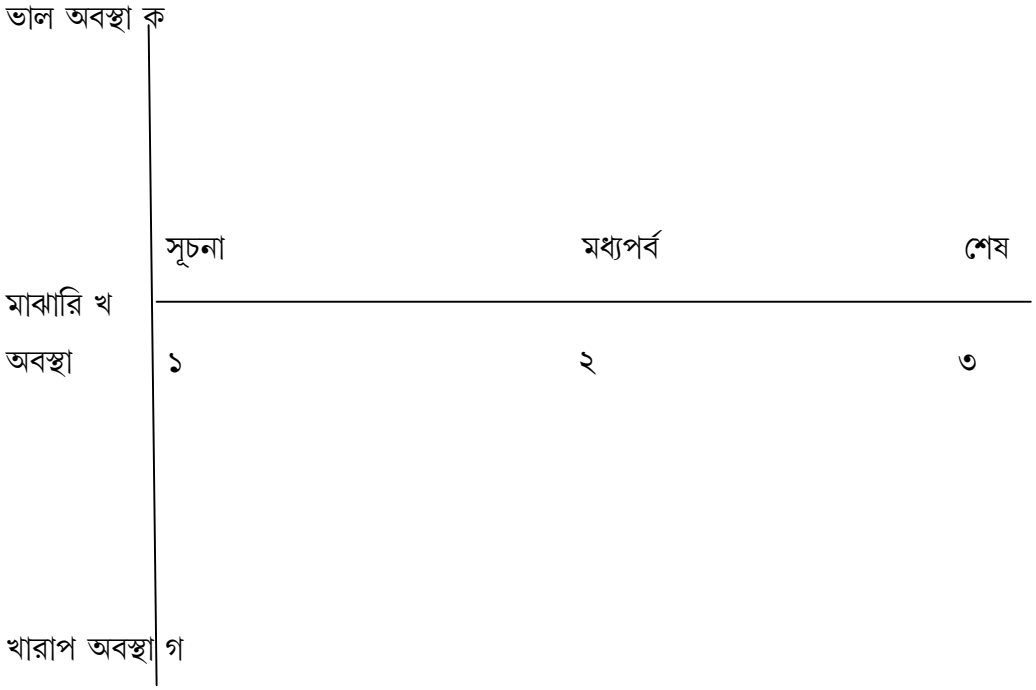
১০. নট ইয়েট দ্য রোড হোম (Not yet the Road home)-এখনো পর্যন্ত যা ঠিকঠাক ছিল কিন্তু এখানেই আসে আচমকা কোনো ঘটনা বা স্পষ্ট করে বললে কোনও খারাপ খবর। যেমন 'দেয়ানেয়া' ছবিতে এখানেই উত্তমকুমারের বন্ধুর মৃত্যু হয়। এইপর্ব বিপরীত ঘটনা নামে পরিচয় দেওয়া হয়।

১১. রিসারেকশন (Resurrection)- রিসারেকশন অর্থ পুনরুত্থান। এখানে মুখ্য চরিত্রের আসল দিকটি বেরিয়ে আসে। প্রায় যখন তার সব শেষের পথে তখন সে ঘুরে দাঁড়ায়।

১২. রিটার্ন দ্য এলিক্সির (Return the Elixir)-অমৃতের পরশ। এই যে অমৃতের পরশ সবার মধ্যে ছড়িয়ে দেওয়া, সেটা বিয়োগান্তক হোক বা মিলনান্তক। চিত্রনাট্যকার হিরোর মধ্য দিয়ে ব্যথার অমৃত ছড়ান বা আনন্দের অমৃত ছড়ান। ফেলুদা এখানে 'সোনার কেল্লা' ছবির মূল কালপ্রিটকে ধরে ফেলে, সবার মনে সন্তোষের আনন্দ ছড়িয়ে দেয়। চিত্ররেখা অনুযায়ী হিরোস জার্নি---

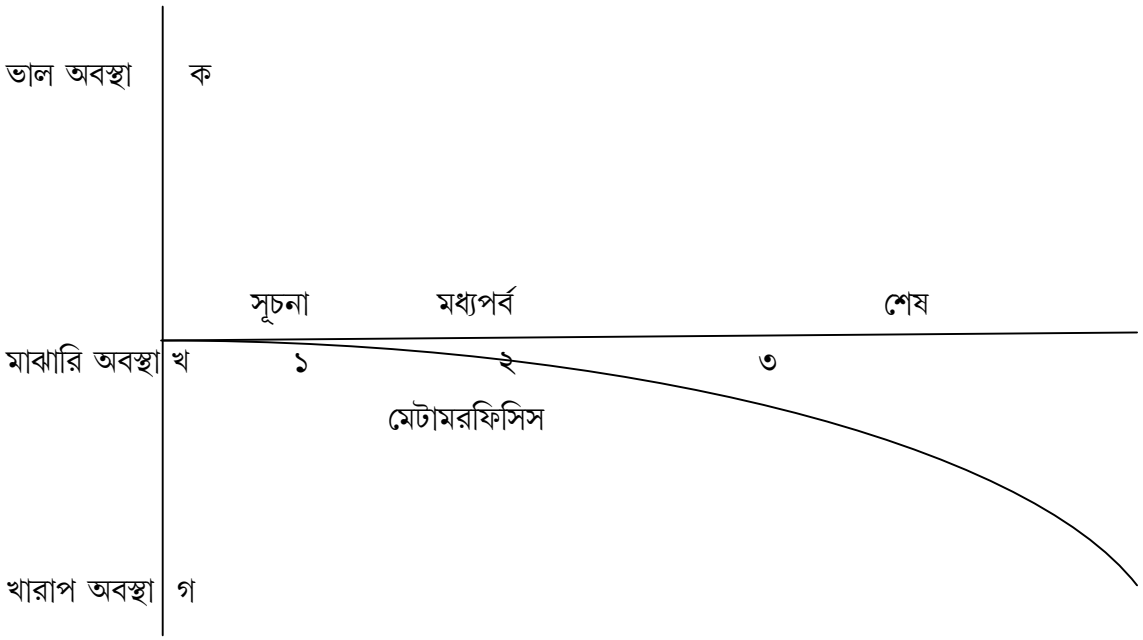


ওথেলো, ম্যাকবেথ তথাকথিত শেক্সপিরিয়ান হিরো বা কিং ওয়েদিপাউস এর মতো গ্রিক হিরো যারা একটি উত্থানের জায়গা থেকে শুরু করে তাদের কোনো চরিত্রগত ভুল বা দৈব আঘাত কিংবা নিয়তি লাঞ্ছনার জন্য তারা ধ্বংসের মুখে পতিত হয়, তখন এই বৃত্তটাই ঠিক উল্টো দিকে বয়। কোনো ট্র্যাজেডিধর্মী ছবির ক্ষেত্রে এই যাত্রা বা অভিযান মুখ্য চরিত্রের খারাপ ডেকে আনে। কাফকার বিখ্যাত 'মেটামরফসিস' গল্পটি যেমন। এখানে এক তরুণ ক্লার্ক সকাল বেলা উঠে দেখলেন তিনি পোকাতে পরিণত হয়ে গিয়েছেন। এটাকে যদি আমরা একটি উল্লম্ব ও অনুভূমিক সরলরেখার সাহায্যে দেখি, যেমন—

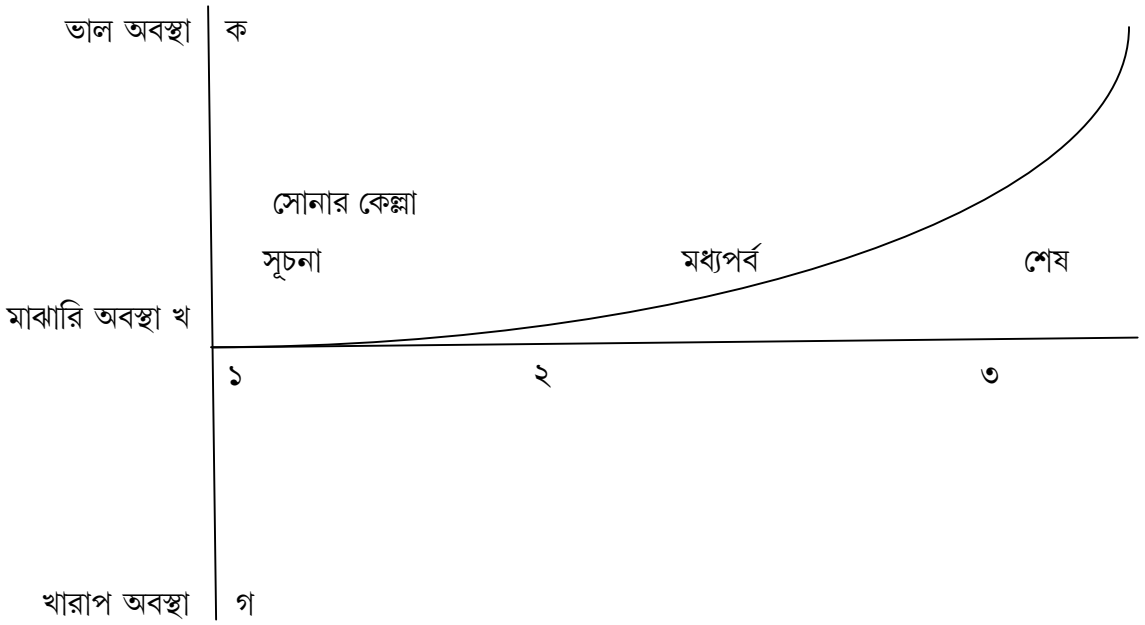


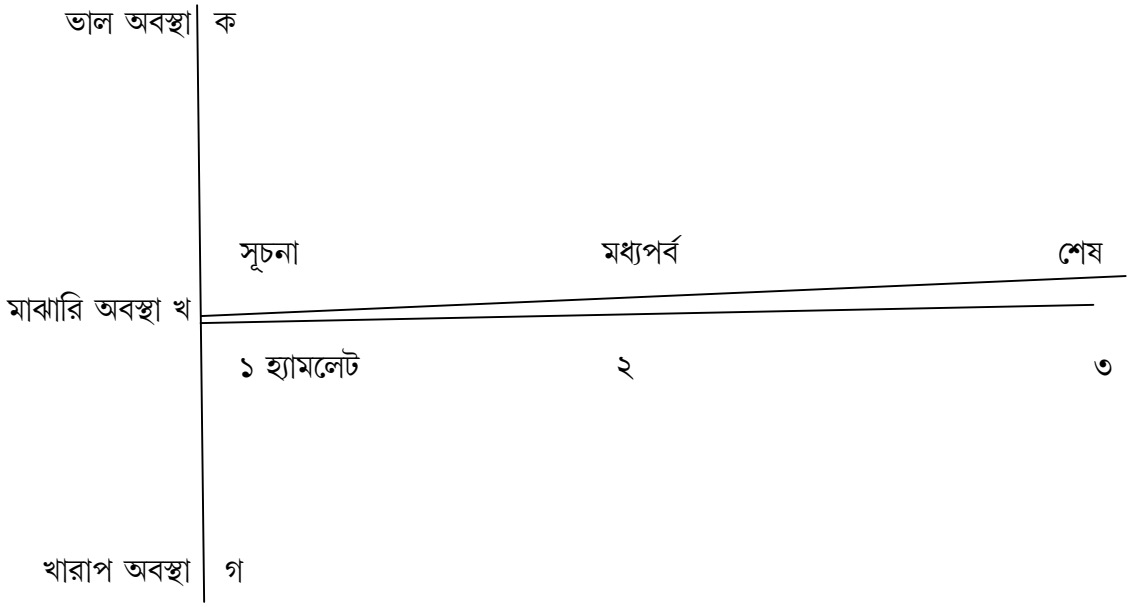
উল্লম্ব রেখাটি হচ্ছে ভাল এবং খারাপ অবস্থা ক, খ, গ যার চরম ভাল অবস্থা হচ্ছে ‘ক’, মাঝামাঝি ‘খ’ এবং খারাপ ‘গ’। অন্যদিকে যে জীবন এগিয়ে চলা বা ডেভেলপমেন্ট অফ টাইমকে যদি অনুভূমিক রেখায় দেখা হয় তবে তার সূচনা ১, মধ্য ২ এবং শেষ ৩ হিসাবে যদি ধরা হয় তবে ‘মেটামরফসিস’ গল্পটিকে আমরা দেখব যে সে গল্পটি শুরু হয়েছিল একজন ক্লার্ক অর্থাৎ মাঝারি পর্ব ’খ’ থেকে পোকায় পরিণত হওয়া অর্থাৎ খারাপ অবস্থা ‘গ’ এর দিকে চলে গেল।

অন্যদিকে যদি ’সোনার কেল্লা’র গল্পের দিকে দেখি তবে একজন গোয়েন্দা নানা ঘাত-প্রতিঘাতের পর তার অভিষ্ট লক্ষ্যে পৌঁছে যাচ্ছেন।



এই যে উত্থান এটাকে বলা হয় কমিক আর পতন হল ট্র্যাজিক। কিন্তু একমাত্র শেক্সপিরিয়ান একটি নাটক যদি হ্যামলেটকে ধরি তবে তার গতি কিন্তু নির্দিষ্ট রেখা বরাবর। হ্যামলেটের কখনোই কোনো সাংঘাতিক উত্থান বা পতন দেখা যায় না। হ্যামলেট একজন শিক্ষিত ছেলে যে বাড়িতে এসে জানতে পারে তার বাবা খুন হয়েছে এবং তার বাবার ভূত দেখা যাচ্ছে। তার বাবার ভূত তাকে এসে বলে তার কাকা তার বাবাকে খুন করেছে তাই বদলা চাইছে তার বাবা। এবারে হ্যামলেট তার বাবার খুনিকে খুঁজে এবং একটা সময় বাবার খুনিকে সে হত্যা করে এবং সে নিজেও মারা যায়। এই যে গল্পটি সেটাকে ভাল করে দেখলে বোঝা যায় গল্পটি একটি চালেই চলেছে, একই সরলরেখায় তার গতি।





সুতরাং এই হিরোস জার্নি আসলে একটি আর্কিটাইপ বা বলা যেতে পারে আমাদের আবহমানকালের গল্প বলার পদ্ধতি, যে মূলত মানবসভ্যতার মধ্যে রয়ে গিয়েছে। মানুষের দেখে আসা সময়-সভ্যতা-মানুষ থেকেই গোত্রভিত্তিক এই গল্প বলার প্রবণতার জন্ম। তাই এই আর্কিটাইপ বাদ দিয়ে কোনো গল্প নির্মাণ সম্ভব নয়। মানুষ সাধারণত যে সকল আর্কিটাইপ চেনে, সেগুলি হল-হিরো বা নায়ক, যে নিজের চেনা জগতকে বদলাতে চায়। মেন্টর, কোনো একজন শিক্ষক যে পথ দেখায়, ইনি যে কেউ হতে পারেন। থ্রিসোল্ড গার্ডিয়ান, যে নায়কের পথে ছোটখাটো বাঁধা হয়ে দাঁড়ায়। চেহারা বদল মানুষ যেমন টিনটিনের কুকুর কুটুস। এরপর এলাইস বা ভাঁড়, এরা দুর্বিসহ জীবনকে সুন্দর করে তোলেন যেমন গোপাল ভাঁড়। এরপর দ্য গ্রেট মাদার, যিনি তার ছায়াতে সবাইকে আগলে রাখেন। এরপর সেডো, সেডো'হচ্ছে এমন একজন চরিত্র যে নায়ককে সব থেকে বাঁধা দেয়, এককথায় হতে পারে প্রকৃত ভিলেন। সুতরাং এই আর্কিটাইপকে চিনে বা এই হিরোস জার্নির মানচিত্রকে বুঝে একজন দক্ষ চিত্রনাট্যকার লিখে ফেলতে পারেন কোনো একটি কালজয়ী চলচ্চিত্রের চিত্রনাট্যরূপ।

১১.৮ চিত্রনাট্যের বিভিন্ন তত্ত্ব-ক্রম পদ্ধতি

চিত্রনাট্য রচনার সিকোয়েন্স অ্যাপ্রোচ, যা কখনও কখনও 'আর্ট-সিকোয়েন্স স্ট্রাকচার' নামে পরিচিত, এটি ফ্রাঙ্ক ড্যানিয়েল দ্বারা প্রকাশিত একটি সিস্টেম, যখন তিনি ইউএসসিতে স্নাতক স্ক্রিপ্ট রাইটিং প্রোগ্রামের প্রধান ছিলেন। এই অংশটির ভিত্তিতেই সিনেমা তৈরি হয়েছিল সিনেমার প্রথম দিনগুলিতে, প্রযুক্তিগত বিষয়গুলো চিত্রনাট্যকারদের তাদের গল্পগুলোকে ধারাবাহিকতায় ভাগ করতে বাধ্য করেছিল, প্রতিটি রিলের দৈর্ঘ্য (প্রায় দশ মিনিট)। সিকোয়েন্স অ্যাপ্রোচটি এই শৈলীর নকল করে। গল্পটি ১০-১৫ মিনিটের আটটি ধারাতে বিভক্ত হয়ে থাকে। যা ক্রমগুলো 'মিনি-সিনেমা' হিসাবে পরিবেশন করে। প্রতিটি ক্রম তাদের নিজস্ব সংকুচিত থ্রি-অ্যাক্ট কাঠামোসহ পরিবেশিত হয়। প্রথম দুটি সিকোয়েন্স একত্রিত করে চলচ্চিত্রের প্রথম অভিনয় তৈরি হয়ে থাকে। পরের চারটি চলচ্চিত্রের দ্বিতীয় অভিনয়টিকে তৈরি করে। চূড়ান্ত দুটি সিকোয়েন্স গল্পটির রেজোলিউশন এবং ডানউইমেন্ট সম্পূর্ণ করে। প্রতিটি অনুক্রমের রেজোলিউশন পরিস্থিতি তৈরি করে যা পরবর্তী সিকোয়েন্স সেট করে।

১১.৯ অধ্যায়টি পাঠ করে আমরা কী শিখলাম

- চিত্রনাট্য গঠন বিষয়ে জানতে পারলেন।
- চিত্রনাট্য নির্মাণের বিভিন্ন তত্ত্ব বিষয়ে অবগত হলেন।
- 'চিত্রনাট্য' সাহিত্যের শ্রেণিবিভাগের এক অন্যতম প্রকরণ হিসাবে বুঝতে সক্ষম হলেন।

১১.১০ অতিরিক্ত পঠন

- দাশগুপ্ত, ধীমান (২০০৯); সিনেমার অ আ ক খ; কলকাতা : বাণীশিল্প
- দাশগুপ্ত, ধীমান (১৯৯৩); সিনেমার আঙ্গিক; কলকাতা : বাণীশিল্প
- রায়, সত্যজিৎ (২০১৪); বিষয় চলচ্চিত্র; কলকাতা : আনন্দ পাবলিশার্স প্রাইভেট লিমিটেড
- রাউত, সৈকত (২০২৩); প্রসঙ্গ : চিত্রনাট্য; কলকাতা : ইউনাইটেড বুক এজেন্সি
- সাহা, মানবেন্দ্রনাথ (২০১২); চিত্রনাট্য সাহিত্যের নতুন ভুবন; কলকাতা : প্রতিভাস

১১.১১ অগ্রগতির নির্ধারক উত্তর-সংকেত

১। গল্প লেখার সময় কিছু সাধারণ বিবরণ দিয়ে শুরু করা যেতে পারে, কিন্তু গল্পের প্রধান কেন্দ্রবিন্দু গল্পের সংঘাত হওয়া উচিত, কারণ সংঘাত থেকেই শুরু হয় নাটকের।..... এই ভাবে উত্তরটি সাজিয়ে লিখুন। (দ্রষ্টব্য ১১.৩ অংশ)

২। আইডিয়া বা ভাবনা হলো যে কোনো সৃষ্টির প্রথম উৎস। আমরা কি বলব? কী নিয়ে বলব। এই প্রশ্নের উত্তরে যা সামনে আসে তা হলো আইডিয়া বা ভাবনা। যেমন বিখ্যাত চলচ্চিত্র 'হীরক রাজার দেশে'র পিছনের ভাবনাটি ছিল এক অত্যাচারী ক্ষমতালোভী অহঙ্কারী রাজার বিরুদ্ধে প্রজার বিদ্রোহ ও রাজার পতন।..... এইভাবে উত্তরটি সাজিয়ে লিখুন। (দ্রষ্টব্য ১১.৪ অংশ)

৩। ভাবনার পরের ধাপ হল সিনপসিস। এই অংশে একজন চিত্রনাট্যকার ছবির প্রত্যেকটি দৃশ্যকে পরপর লিখে ফেলেন। সংক্ষেপে প্রতিটি দৃশ্যের স্থান, কাল ও পাত্রদের ঘটনার বর্ণনা তিনি দিয়ে থাকেন।..... এই ভাবে উত্তরটি সাজিয়ে লিখুন। (দ্রষ্টব্য ১১.৫ অংশ)

? ১১.১২ আদর্শ প্রশ্নাবলি

১। চিত্রনাট্য নির্মাণ পদ্ধতি বিষয়ে লিখুন।

২। চিত্রনাট্যের বিশেষ তত্ত্ব হিসাবে আইডিয়া বা ভাবনা বিষয়ে লিখুন।

৩। চিত্রনাট্যের তত্ত্ব—সিনপসিস কী, বুঝিয়ে বলুন।

৪। চিত্রনাট্যে থ্রি-অ্যাক্ট স্ট্রাকচারের গুরুত্ব কতখানি আলোচনা করুন।

৫। হিরোস জার্নি বিষয়ে বিশদে লিখুন।

৬। চিত্রনাট্যে ক্রম পদ্ধতির গুরুত্ব বুঝিয়ে দিন।

*** *** ***