'Fundamentals of Play Directing'

by Alexander Dean & Lawrence Carra

Class notes from
Md. Mahedi Tanjir
Assestant Professor
Theatre and Performance Studies Department
JKKNIU

30.06.2025

বইটি নাট্য নির্দেশনাকে একটি শৃঙ্খলাবদ্ধ, যৌক্তিক এবং সৃজনশীল প্রক্রিয়া হিসেবে উপস্থাপন করে। এটি নির্দেশকদেরকে শেখায় কীভাবে একটি নাটকের বিষয়বস্তুকে কার্যকরভাবে মঞ্চে ফুটিয়ে তোলা যায়।

পার্ট ১: নাটক একটি শিল্প এবং নির্দেশকের ভূমিকা (Drama as an Art & The Director's Function):

বইটির প্রথম অংশটি নির্দেশনার মৌলিক ধারণাগুলো স্থাপন করে। এটি নির্দেশককে একজন মঞ্চ পরিচালক হিসেবে দেখার পাশাপাশি তাকে একজন প্রধান শিল্পী হিসেবেও উপস্থাপন করে।

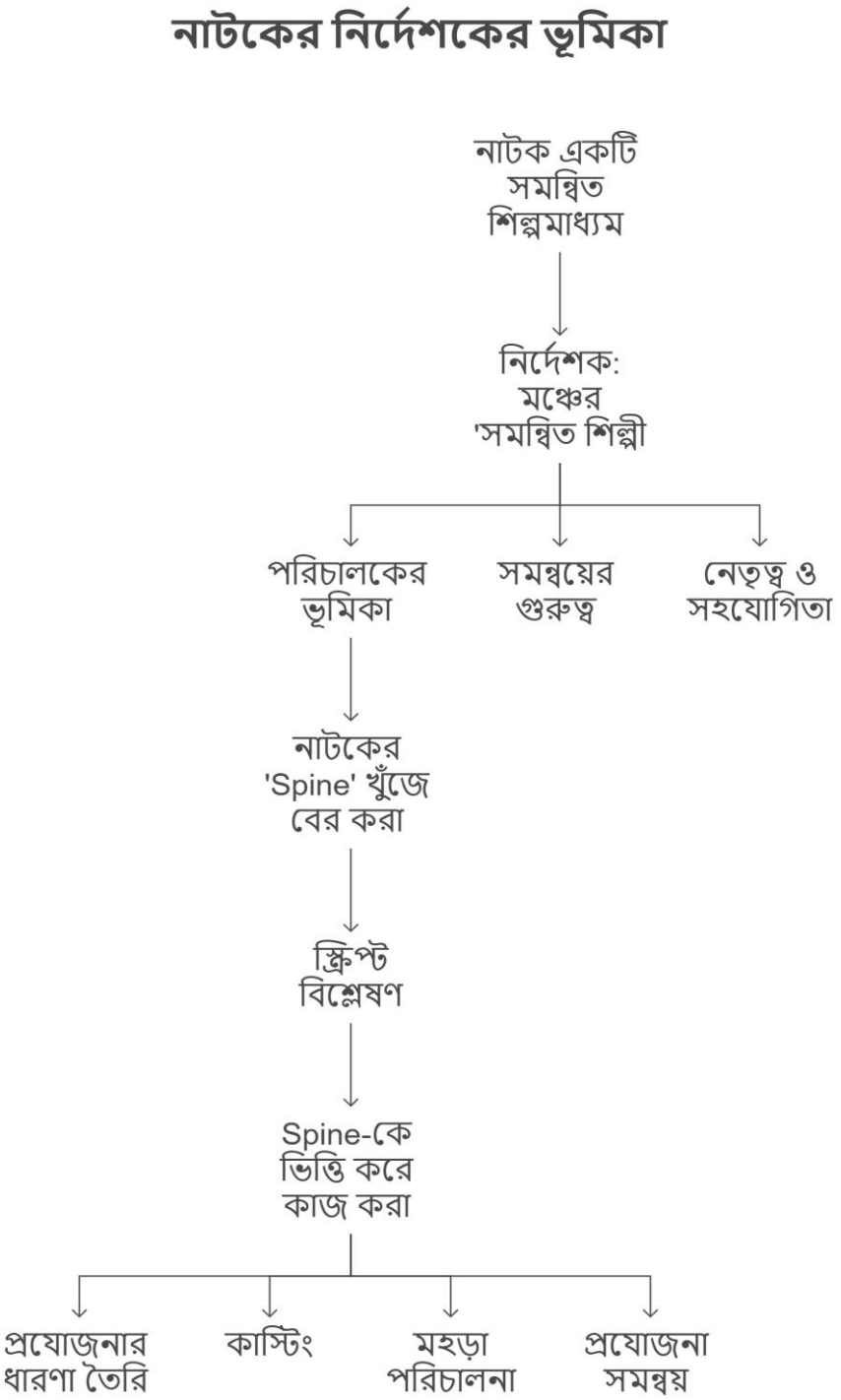
১. নাটক একটি সমন্বিত শিল্পমাধ্যম (Drama as a Collaborative Art Form)

এই অংশে নাটককে একটি অনন্য শিল্পমাধ্যম হিসেবে ব্যাখ্যা করা হয়েছে। চিত্রকর্ম, ভাস্কর্য বা কবিতা একজন একক শিল্পীর সৃজনশীলতার ফসল হতে পারে, কিন্তু নাটক হলো বহু মানুষের সৃজনশীল কাজের একটি সমন্বয়।

- **সংজ্ঞা ও প্রকৃতি:** নাটক কেবল একটি স্ক্রিপ্ট বা লিখিত শব্দ নয়, এটি একটি জীবন্ত শিল্পরূপ যা মঞ্চে প্রদর্শিত হয়। এর জন্য নাট্যকার, নির্দেশক, অভিনেতা, ডিজাইনার (সেট, আলো, পোশাক) এবং টেকনিশিয়ানদের সম্মিলিত প্রচেষ্টার প্রয়োজন হয়।
- **দর্শক ও শিল্পের সংযোগ:** নাটককে তখনই সম্পূর্ণ শিল্প হিসেবে বিবেচনা করা হয়, যখন এটি দর্শকের সামনে পরিবেশিত হয়। দর্শকের উপস্থিতি, তাদের প্রতিক্রিয়া এবং তাদের সাথে সৃষ্ট সংযোগ নাটককে একটি পূর্ণাঙ্গ রূপ দেয়। নির্দেশক হলেন এই সংযোগের প্রধান স্থপতি। তিনি নাটকের ভেতরের বার্তাটিকে দর্শকের কাছে পৌঁছে দেওয়ার জন্য একটি দৃশ্যমান ও আবেগিক অভিজ্ঞতা তৈরি করেন।
- **নির্দেশকের মাধ্যম:** একজন চিত্রকরের মাধ্যম যেমন রং ও তুলি, তেমনি নির্দেশকের মাধ্যম হলো **অভিনেতাদের শরীর ও কণ্ঠস্বর**, **মঞ্চের স্থান**, **আলো**, **শব্দ** এবং **সেট ডিজাইন**। নির্দেশক এই উপাদানগুলোকে ব্যবহার করে নিজের শিল্পকর্ম তৈরি করেন।

২. নির্দেশক: মঞ্চের 'সমন্বিত শিল্পী' (The Director: The 'Synthesizing Artist' of the Stage)

এটি বইয়ের একটি মূল ধারণা। নির্দেশককে শুধুমাত্র একজন সংগঠক বা ম্যানেজার হিসেবে না দেখে, তাকে একজন 'সমন্বিত শিল্পী' হিসেবে বর্ণনা করা হয়েছে।



- **পরিচালকের ভূমিকা:** নির্দেশক হলেন একজন অর্কেস্ট্রা কন্ডাক্টরের মতো। তিনি একা কোনো সুর তৈরি করেন না, কিন্তু বিভিন্ন বাদকের (যেমন, অভিনেতা, ডিজাইনার, টেকনিশিয়ান) ভিন্ন ভিন্ন সুরকে একত্রিত করে একটি সুন্দর ও ঐক্যবদ্ধ সুর তৈরি করেন।
- **সমন্বয়ের গুরুত্ব:** নির্দেশক নাট্যকারের লিখিত শব্দকে একটি ত্রিমাত্রিক মঞ্চে প্রাণ দেন। তিনি অভিনেতাদের অভিনয়, ডিজাইনারদের সেট ও লাইটিং এবং শব্দশিল্পীর আবহসঙ্গীতকে একটি একক দৃষ্টিভঙ্গিতে (Single Vision) নিয়ে আসেন। তার লক্ষ্য থাকে যেন পুরো প্রযোজনাটি একটি একক শৈল্পিক উদ্দেশ্য বহন করে।
- **নেতৃত্ব ও সহযোগিতা:** একজন নির্দেশককে একদিকে যেমন একটি সুস্পষ্ট শিল্প-দৃষ্টি (Artistic Vision) প্রদান করতে হয়, তেমনি অন্যদিকে তিনি দলের প্রতিটি সদস্যের সৃজনশীলতাকে সম্মান করেন এবং তাদের সাথে সহযোগিতা করেন।

৩. নির্দেশকের মূল দায়িত্ব: নাটকের 'Spine' খুঁজে বের করা ও তা উপস্থাপন করা

এই অংশে নির্দেশকের সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ কাজটির উপর জোর দেওয়া হয়েছে।

- **'Spine' কী?** 'Spine' (যা মেরুদণ্ড নামেও পরিচিত) হলো নাটকের মূল ধারণা, কেন্দ্রীয় থিম বা অন্তর্নিহিত চালিকাশক্তি। এটি নাটকের সেই মূল বার্তা, যা নির্দেশক দর্শকের কাছে পৌঁছে দিতে চান। এটি নাটকের মেরুদণ্ডের মতো, যা পুরো প্রযোজনাকে সোজা ও শক্তিশালী রাখে।
- **Spine খুঁজে বের করা:** নির্দেশককে প্রথমে গভীরভাবে **স্ক্রিপ্ট বিশ্লেষণ (Script Analysis)** করতে হয়। তিনি নাটকটি বার বার পড়েন, এর চরিত্র, প্লট, সংলাপ এবং পরিবেশকে পরীক্ষা করেন। এই গভীর বিশ্লেষণ থেকেই তিনি নাটকের 'Spine' বা মূল থিমটি খুঁজে পান।
- **Spine-কে ভিত্তি করে কাজ করা:** একবার 'Spine' খুঁজে পেলে, নির্দেশকের সকল সিদ্ধান্ত—কাস্টিং, মঞ্চের ডিজাইন, মুভমেন্ট, আলোর ব্যবহার—এই মূল ধারণাকে কেন্দ্র করে নেওয়া হয়। এটি একটি দিকনির্দেশকের মতো কাজ করে। **উদাহরণ:** যদি একটি নাটকের 'Spine' হয় 'ক্ষমা', তবে নির্দেশক প্রতিটি দৃশ্যে ক্ষমা, ক্রোধ এবং পুনর্মিলনের থিমগুলো ফুটিয়ে তোলার জন্য তার সকল কৌশল ব্যবহার করবেন।

৪. নির্দেশকের অন্যান্য ব্যবহারিক দায়িত্ব

উপরের দার্শনিক ভূমিকার পাশাপাশি, নির্দেশকের কিছু ব্যবহারিক দায়িত্বও রয়েছে:

- **প্রযোজনার ধারণা তৈরি (Creating a Production Concept):** স্ক্রিপ্ট বিশ্লেষণের পর নির্দেশক একটি নির্দিষ্ট শৈলী, সময় বা স্থান অনুযায়ী একটি প্রযোজনার ধারণা তৈরি করেন।
- **কাস্টিং (Casting):** নাটকের চরিত্রের জন্য সবচেয়ে উপযুক্ত অভিনেতা নির্বাচন করা।
- **মহড়া পরিচালনা (Running Rehearsals):** অভিনেতাদের মহড়া পরিচালনা করা, যেখানে তিনি মুভমেন্ট, সংলাপ এবং চরিত্র বিকাশে সাহায্য করেন।

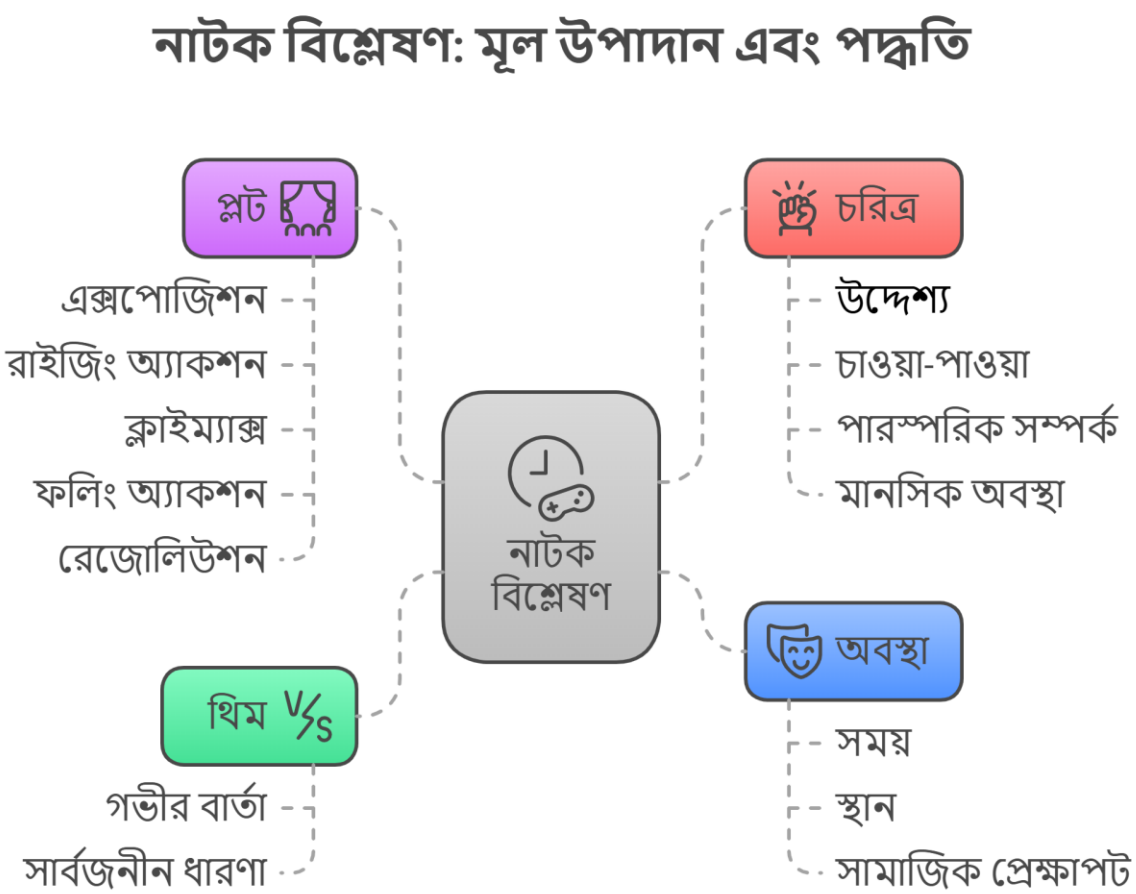
- **প্রযোজনা সমন্বয় (Integrating the Production):** সেট, আলো, শব্দ, পোশাক এবং মেকআপের মতো সকল টেকনিক্যাল ও ডিজাইনের কাজকে সমন্বয় করে একটি সুসংহত মঞ্চায়ন নিশ্চিত করা।

সংক্ষেপে, এই অধ্যায়টি নির্দেশককে কেবল একজন মঞ্চ ব্যবস্থাপক হিসেবে নয়, বরং একজন শিল্পী এবং দার্শনিক হিসেবে প্রতিষ্ঠিত করে, যিনি নাটকের ভেতরের সত্যকে দর্শকের সামনে দৃশ্যমান করার জন্য একটি সমন্বিত এবং সুশৃঙ্খল প্রক্রিয়া পরিচালনা করেন।

পার্ট ২: নির্দেশনার ভিত্তি (The Foundations of Directing)

এই অংশটি নির্দেশনা প্রক্রিয়ার 'হোমওয়ার্ক' বা ভিত্তি স্থাপনকারী কাজ। এখানে নির্দেশক তার সৃজনশীলতার ব্যবহার শুরু করার আগে একটি নাটককে কীভাবে গভীরভাবে বুঝতে পারেন, সে বিষয়ে আলোচনা করা হয়েছে।

অধ্যায় ১: প্লে অ্যানালিসিস (Play Analysis)



এটি নির্দেশনা প্রক্রিয়ার প্রথম এবং সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ ধাপ। একজন নির্দেশকের কাজ শুরু হয় নাটকটির প্রতিটি দিক পুঙ্খানুপুঙ্খভাবে বিশ্লেষণ করার মাধ্যমে। নাটককে সঠিকভাবে না বুঝলে এর মূল বার্তা দর্শকের কাছে পৌঁছে দেওয়া সম্ভব নয়।

বিশদ বিশ্লেষণ পদ্ধতি:

- **থিম (Theme):** থিম কেবল নাটকের বিষয়বস্তু নয়, বরং এর মূল বার্তা বা কেন্দ্রীয় ধারণা। নির্দেশকের কাজ হলো এই গভীর সত্য বা সার্বজনীন বার্তাটি খুঁজে বের করা। **উদাহরণস্বরূপ,** 'Romeo and Juliet' নাটকের থিম কেবল প্রেম নয়, বরং 'ঘৃণা কীভাবে প্রেমকে ধ্বংস করতে পারে'—এটিই তার গভীর থিম। নির্দেশক থিম খুঁজে বের করে তার প্রযোজনার মূল লক্ষ্য নির্ধারণ করেন।
- **প্লট (Plot):** প্লট হলো নাটকের ঘটনাপ্রবাহের কাঠামো। নির্দেশককে জানতে হবে কীভাবে ঘটনাগুলো ধাপে ধাপে এগোয়।
    - **এক্সপোজিশন (Exposition):** নাটকের শুরুর দিকের তথ্য, যেখানে চরিত্র, স্থান, সময় এবং প্রাথমিক পরিস্থিতি পরিচয় করিয়ে দেওয়া হয়।
    - **রাইজিং অ্যাকশন (Rising Action):** দ্বন্দ্বের শুরু এবং তা ধীরে ধীরে বৃদ্ধি পাওয়া।
    - **ক্লাইম্যাক্স (Climax):** নাটকের সবচেয়ে তীব্র, উত্তেজনাকর এবং টার্নিং পয়েন্ট। এই মুহূর্তে দ্বন্দ্ব চূড়ান্ত অবস্থায় পৌঁছায়।
    - **ফলিং অ্যাকশন (Falling Action):** ক্লাইম্যাক্সের পর দ্বন্দ্বের সমাধান বা পরিণতির দিকে এগিয়ে যাওয়া।
    - **রেজোলিউশন (Resolution):** নাটকের সমাপ্তি, যেখানে কাহিনীর সকল দ্বন্দ্বের সমাধান হয়।
- **চরিত্র (Character):** চরিত্র বিশ্লেষণ কেবল চরিত্র কী করে তা বোঝা নয়, বরং 'কেন' সে তা করে—তা বোঝা। নির্দেশককে প্রতিটি চরিত্রের উদ্দেশ্য (Objective), তাদের চাওয়া-পাওয়া, পারস্পরিক সম্পর্ক এবং তাদের মানসিক অবস্থা বুঝতে হবে। **উদাহরণস্বরূপ,** একজন চরিত্র কেন মিথ্যা কথা বলছে? তার পেছনের উদ্দেশ্য কী? এই প্রশ্নের উত্তর খুঁজে বের করা নির্দেশকের কাজ।
- **অবস্থা (Given Circumstances):** এটি নাটকের পটভূমি বা 'context'। এটি একটি নাটকের বিশ্বাসযোগ্যতা বাড়াতে সাহায্য করে।
    - **সময় (Time):** নাটকের সময়কাল (ঐতিহাসিক যুগ, দিন বা রাত, ঋতু)। এটি পোশাক, ভাষা এবং পরিবেশকে প্রভাবিত করে।
    - **স্থান (Place):** নাটকের ঘটনা কোথায় ঘটছে (যেমন, একটি রাজপ্রাসাদ বনাম একটি বস্তি)।
    - **সামাজিক প্রেক্ষাপট (Social/Economic Context):** চরিত্রদের সামাজিক শ্রেণী, অর্থনৈতিক অবস্থা এবং সমাজের নিয়ম-কানুন। এটি তাদের আচরণ ও সিদ্ধান্তকে গভীরভাবে প্রভাবিত করে।

অধ্যায় ২: অভিনেতার জন্য মৌলিক কৌশল (Basic Technique for the Actor)

এই অধ্যায়ে বলা হয়েছে, একজন নির্দেশকের নিজের অভিনয় দক্ষতা না থাকলেও, অভিনেতাদের সাথে কার্যকরভাবে কাজ করার জন্য তাদের মৌলিক কৌশলগুলো সম্পর্কে জ্ঞান থাকা প্রয়োজন।

- **শরীর (Body):** নির্দেশককে জানতে হবে কীভাবে অভিনেতার শরীর আবেগ, ভঙ্গি এবং চরিত্রের গতিবিধি প্রকাশ করতে পারে।
- **কণ্ঠ (Voice):** কণ্ঠস্বরের সুর, পিচ, গতি এবং ভলিউম কীভাবে অর্থ এবং মেজাজ পরিবর্তন করে, তা সম্পর্কে নির্দেশকের ধারণা থাকা উচিত।
- **মন (Mind):** নির্দেশকের বুঝতে হবে কীভাবে একজন অভিনেতা একটি চরিত্রের মানসিক অবস্থার সাথে সংযোগ স্থাপন করে। নির্দেশকের কাজ হলো অভিনেতার সৃজনশীলতাকে উৎসাহিত করা, তাকে পুতুলের মতো নিয়ন্ত্রণ করা নয়।

অধ্যায় ৩: নির্দেশকের মাধ্যম (The Director's Media)

এই অধ্যায়টি নির্দেশকের 'সৃজনশীল মাধ্যম' বা 'উপকরণ' নিয়ে আলোচনা করে, যা ব্যবহার করে তিনি তার ভাবনাকে বাস্তবে রূপ দেন।

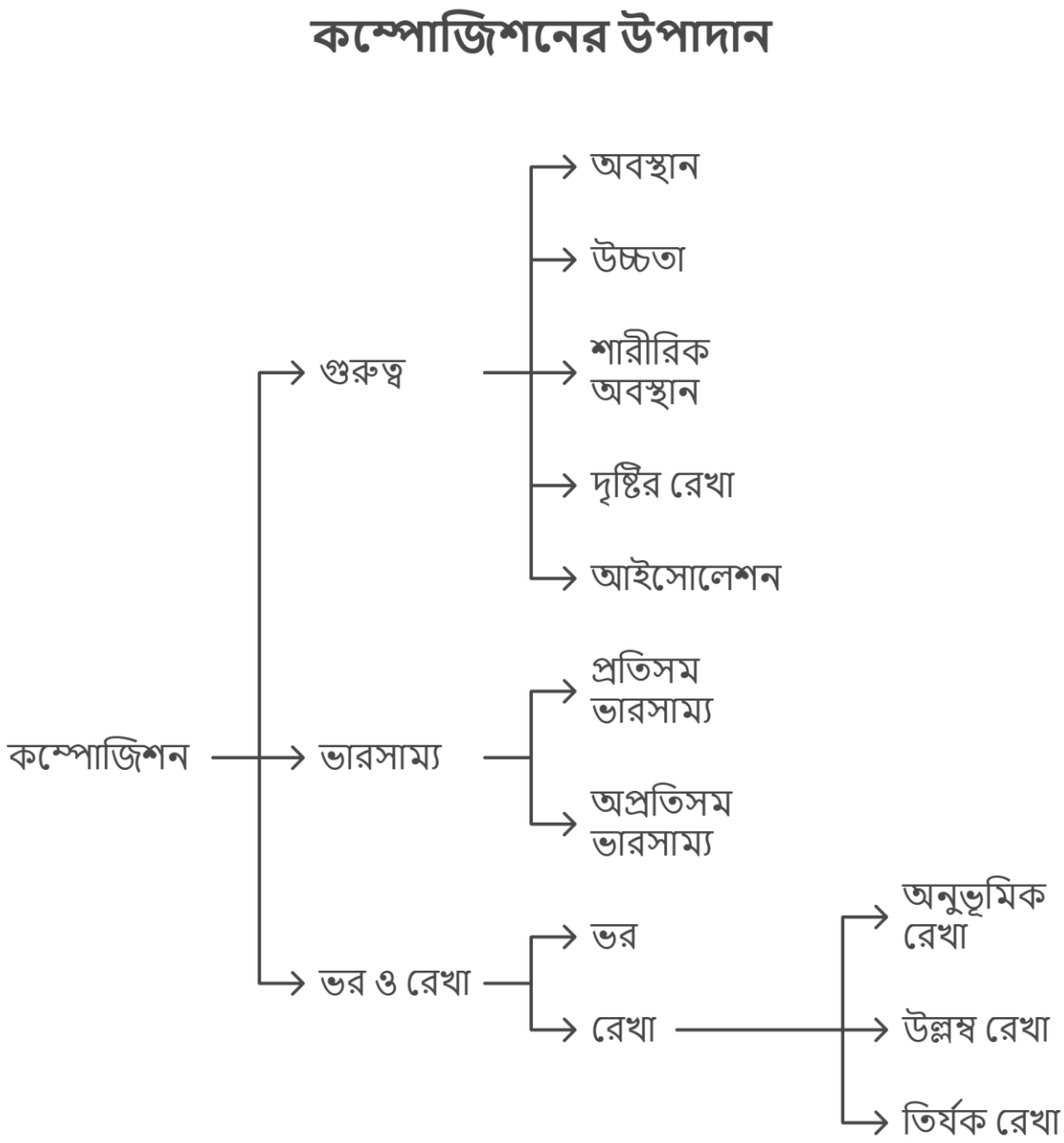
- **মঞ্চ (The Stage):** মঞ্চ হলো নির্দেশকের প্রধান 'ক্যানভাস'। নির্দেশককে মঞ্চের বিভিন্ন অংশের মনস্তাত্ত্বিক গুরুত্ব বুঝতে হবে।
    - **Upstage (পিছনের অংশ):** কম গুরুত্বের স্থান।
    - **Downstage (সামনের অংশ):** বেশি গুরুত্বের স্থান, কারণ এটি দর্শকের কাছাকাছি।
    - **Center Stage (কেন্দ্র):** সবচেয়ে শক্তিশালী স্থান।
- **অভিনেতা (The Actor):** অভিনেতা হলেন নির্দেশকের সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ মাধ্যম। অভিনেতার শরীর, কণ্ঠ এবং মন নির্দেশকের কম্পোজিশন, পিকচারাইজেশন এবং মুভমেন্টের জন্য প্রধান উপাদান হিসেবে কাজ করে।
- **সেট, আলো ও শব্দ (Scenery, Lights, and Sound):** এই উপাদানগুলো নাটকের পরিবেশ, মেজাজ এবং থিম তৈরিতে সাহায্য করে।
    - **সেট:** নাটকের স্থানকে দৃশ্যমান করে তোলে এবং চরিত্রদের সাথে মিথস্ক্রিয়ার সুযোগ দেয়।
    - **আলো:** এটি ফোকাস তৈরি করে, সময় (দিন/রাত) বোঝায় এবং দৃশ্যের মেজাজ নির্ধারণ করে।
    - **শব্দ:** পরিবেশ তৈরি করে (যেমন, পাখির কিচিরমিচির), আবেগ বৃদ্ধি করে (যেমন, ভয়ের শব্দ) এবং দৃশ্যের মধ্যে পরিবর্তন আনতে সাহায্য করে।

সংক্ষেপে, এই পার্টটি নির্দেশককে মঞ্চে কাজ শুরু করার আগে একটি শক্তিশালী তাত্ত্বিক এবং বিশ্লেষণাত্মক ভিত্তি তৈরি করতে সাহায্য করে।

পার্ট ৩: নির্দেশনার পাঁচটি মৌলিক নীতি (The Five Fundamentals of Directing)

এই পার্টটি বইটির মূল আকর্ষণ, যেখানে নির্দেশনাকে পাঁচটি প্রধান কৌশলের মাধ্যমে ব্যাখ্যা করা হয়েছে।

১. কম্পোজিশন (Composition): মঞ্চের বিন্যাস ও কৌশল



কম্পোজিশন হলো নির্দেশকের প্রধান ভিজ্যুয়াল টুল। এটি মঞ্চে অভিনেতা এবং দৃশ্যের অন্যান্য উপাদানকে এমনভাবে সাজানো যা দর্শকের মনোযোগকে নিয়ন্ত্রণ করে, আবেগ প্রকাশ করে এবং মঞ্চে একটি নান্দনিক ভারসাম্য তৈরি করে। কম্পোজিশনের তিনটি প্রধান উপাদান হলো: গুরুত্ব (Emphasis), ভারসাম্য (Balance), এবং ভর ও রেখা (Mass and Line)।

১. গুরুত্ব বা ফোকাস (Emphasis):

গুরুত্ব হলো দর্শকের চোখকে মঞ্চের একটি নির্দিষ্ট বিন্দুতে, চরিত্র বা বস্তুর দিকে পরিচালিত করা। এটি নির্দেশকের সবচেয়ে শক্তিশালী কৌশলগুলোর মধ্যে একটি।

গুরুত্ব তৈরির কৌশল:

- অবস্থান (Position): মঞ্চের কিছু স্থান অন্য স্থানের চেয়ে বেশি মনোযোগ আকর্ষণ করে।
    - মঞ্চের কেন্দ্র (Center Stage): এটি স্বাভাবিকভাবেই সবচেয়ে শক্তিশালী স্থান।
    - ডাউনস্টেজ (Downstage): দর্শকসারির সবচেয়ে কাছাকাছি হওয়ায় এই স্থানটি Upstage-এর চেয়ে বেশি গুরুত্ব পায়।
    - প্রবেশ ও প্রস্থান স্থান (Entrances & Exits): প্রবেশ বা প্রস্থানের মুহূর্তগুলো তাৎক্ষণিক মনোযোগ আকর্ষণ করে।
- উচ্চতা (Elevation): মঞ্চে যেকোনো ধরনের উচ্চতা ব্যবহার করে একটি চরিত্রকে ফোকাসে আনা যায়। যেমন, একজন চরিত্রকে সিঁড়ির ওপর, একটি চেয়ার বা টেবিলে দাঁড় করিয়ে অন্যদের চেয়ে বেশি গুরুত্ব দেওয়া যেতে পারে। এটি ক্ষমতা, কর্তৃত্ব বা অসহায়ত্ব বোঝাতেও ব্যবহৃত হয়।
- শারীরিক অবস্থান (Body Position): অভিনেতার শরীরের অবস্থান দর্শকের প্রতি তার মনোযোগের মাত্রা নির্ধারণ করে।
    - ফুল ফ্রন্ট (Full Front): দর্শকের দিকে পুরোপুরি মুখ করে থাকা। এটি সবচেয়ে শক্তিশালী ও সরাসরি অবস্থান।
    - ১/৪ (Quarter) এবং ১/২ (Half) প্রোফাইল: দর্শকের প্রতি কিছুটা কোণ করে থাকা, যা সংলাপ বা মিথস্ক্রিয়ার জন্য বেশি স্বাভাবিক।
    - ৩/৪ (Three-Quarter) এবং ফুল ব্যাক (Full Back): দর্শকের থেকে দূরে মুখ করে থাকা, যা দুর্বলতা, বিচ্ছিন্নতা বা গোপনীয়তা প্রকাশ করে।
- দৃষ্টির রেখা (Line of Sight): অভিনেতাদের দৃষ্টির দিক দর্শকের মনোযোগকে নির্দেশ করে। যখন একাধিক অভিনেতা মঞ্চের একটি নির্দিষ্ট বিন্দু বা চরিত্রের দিকে তাকায়, তখন দর্শকের দৃষ্টিও স্বয়ংক্রিয়ভাবে সেদিকে চলে যায়।
- আইসোলেশন (Isolation) বা গ্রুপিং: একটি চরিত্রকে অন্য সব চরিত্র থেকে আলাদা করে রাখলে তার ওপর বিশেষ গুরুত্ব পড়ে। একইভাবে, একটি বড় গ্রুপের মধ্যে একটি ছোট সাব-গ্রুপ তৈরি করেও ফোকাস তৈরি করা যায়।

২. ভারসাম্য (Balance):

ভারসাম্য হলো মঞ্চে দৃশ্যগুলোকে নান্দনিকভাবে স্থিতিশীল ও সুশৃঙ্খল রাখা। এটি মঞ্চের 'ভার' বা 'ওজন' (Visual Weight) распредеন করে।

- প্রতিসম ভারসাম্য (Symmetrical Balance): এটি একটি আনুষ্ঠানিক বা স্থির ভারসাম্য। যেমন, মঞ্চের কেন্দ্রে একজন নেতা এবং তার দুই পাশে সমান সংখ্যক অভিনেতা রাখা। এটি নাটকীয় পরিবেশকে স্থির, আনুষ্ঠানিক বা আনুষ্ঠানিক করে তোলে।
- অপ্রতিসম ভারসাম্য (Asymmetrical Balance): এটি একটি গতিশীল ও বাস্তবসম্মত ভারসাম্য। এখানে দুই পাশের ভর সমান না হলেও, নান্দনিকভাবে তা ভারসাম্যপূর্ণ মনে হয়। যেমন, মঞ্চের একপাশে চারজন অভিনেতার একটি গ্রুপকে অন্যপাশে একজন অভিনেতা, কিন্তু যিনি একটি উচু স্থানে বা শক্তিশালী অবস্থানে রয়েছেন, তার দ্বারা ভারসাম্যপূর্ণ করা যেতে পারে। এটি মঞ্চে উত্তেজনা ও গতিশীলতা তৈরি করে।

৩. ভর এবং রেখা (Mass and Line):

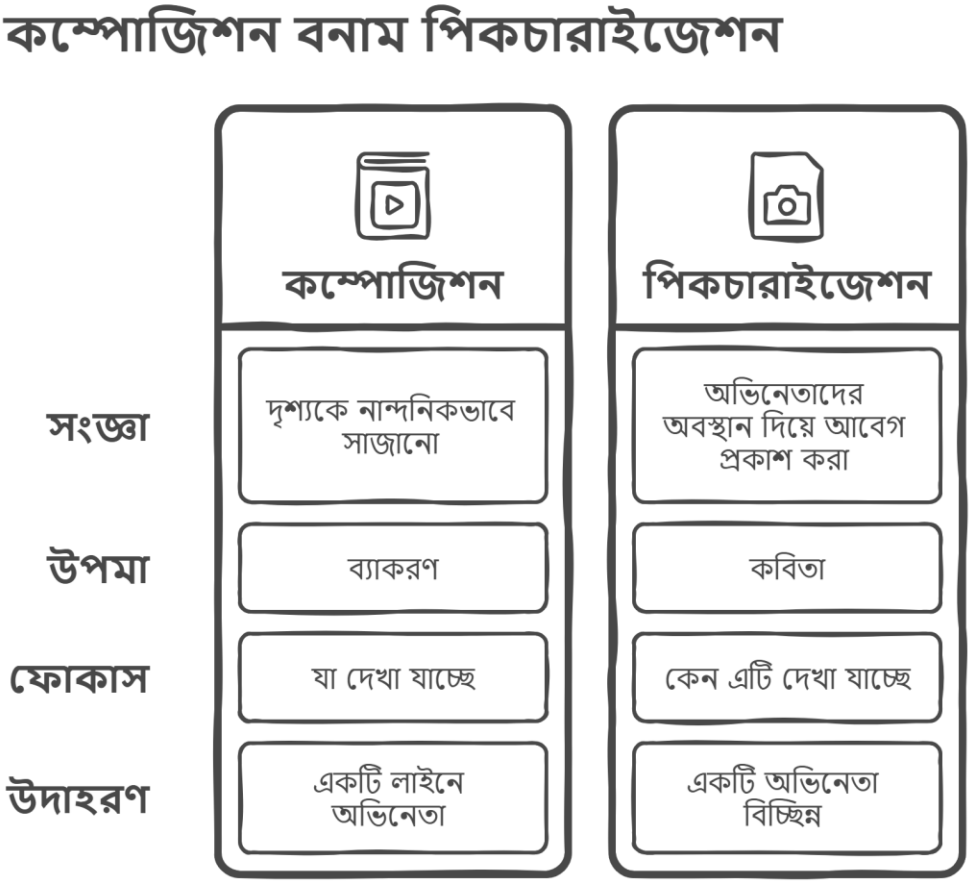
ভর ও রেখা মঞ্চের জ্যামিতিক কাঠামো তৈরি করে এবং দর্শককে একটি নির্দিষ্ট পথে চালিত করে।

- ভর (Mass): এটি মঞ্চে অভিনেতা বা বস্তুর গ্রুপগুলোর দৃশ্যমান ওজন বোঝায়। একটি বড়, ঘন গ্রুপ একটি ছোট, বিচ্ছিন্ন গ্রুপের চেয়ে বেশি 'ভর' বা গুরুত্ব বহন করে। নির্দেশক ভরের পরিমাণ ও বিন্যাস পরিবর্তন করে দৃশ্যের গতি ও আকর্ষণ বাড়াতে পারেন। যেমন, একটি ভিড়ের দৃশ্য (High Mass) থেকে একজন চরিত্র বেরিয়ে এলে (Low Mass), তার ওপর মনোযোগ পড়ে।
- রেখা (Line): অভিনেতাদের শরীরের অবস্থান এবং তাদের পারস্পরিক সম্পর্ক মঞ্চে অদৃশ্য রেখা তৈরি করে।
    - অনুভূমিক রেখা (Horizontal Line): এটি বিশ্রাম, শান্ত বা স্থিতিশীলতার অনুভূতি দেয়।
    - উল্লম্ব রেখা (Vertical Line): এটি শক্তি, দৃঢ়তা বা কর্তৃত্ব বোঝায়।
    - তির্যক রেখা (Diagonal Line): এটি গতি, উত্তেজনা বা সংঘাতের অনুভূতি তৈরি করে। নির্দেশক এই রেখাগুলো ব্যবহার করে দর্শকের দৃষ্টি মঞ্চের গভীরতায় নিয়ে যেতে পারেন।

এই তিনটি উপাদান—গুরুত্ব, ভারসাম্য এবং ভর ও রেখা—একসাথে কাজ করে একটি কার্যকর এবং অর্থপূর্ণ কম্পোজিশন তৈরি করে, যা নাটকীয় গল্পকে ভিজ্যুয়াল আকারে শক্তিশালী করে তোলে।

২. পিকচারাইজেশন (Picturization): দৃশ্যের ভাষা, সংলাপের বাইরে

আপনি যদি একটি স্থির চিত্র বা ছবির কথা ভাবেন, যা একটি গল্প বলে দেয়—কোনো সংলাপ



ছাড়াই—তবে সেটিই হলো পিকচারাইজেশন। মঞ্চে এটি হলো নির্দেশকের সেই ক্ষমতা, যা দিয়ে তিনি অভিনেতাদের অবস্থান ও শারীরিক বিন্যাসের মাধ্যমে চরিত্রদের ভেতরের জগত, তাদের সম্পর্ক এবং দৃশ্যের আবেগ প্রকাশ করেন। এটি কেবল একটি সুন্দর দৃশ্য তৈরি করে না, বরং দৃশ্যের 'আত্মা' (soul) বা অব্যক্ত অর্থ (subtext) দর্শকের সামনে তুলে ধরে।

মূল পার্থক্য: কম্পোজিশন নাকি পিকচারাইজেশন?

শিক্ষার্থীদের জন্য এই পার্থক্যটি বোঝা খুব জরুরি। এটিকে একটি সহজ উপমা দিয়ে বোঝা যাক:

- কম্পোজিশন হলো ব্যাকরণ (Grammar): এটি মঞ্চে একটি দৃশ্যকে নান্দনিক ও সুশৃঙ্খলভাবে সাজানোর নিয়মকানুন। যেমন, একজন নির্দেশক জানেন মঞ্চের কেন্দ্রে দাঁড়ালে বেশি গুরুত্ব পাওয়া যায়, বা মঞ্চের দুই পাশে সমান সংখ্যক অভিনেতা রাখলে ভারসাম্য তৈরি হয়। এই নিয়মগুলো মূলত 'কী' (What) দেখা যাচ্ছে, তা নিয়ে কাজ করে।
- পিকচারাইজেশন হলো কবিতা (Poetry): এটি কম্পোজিশনের ব্যাকরণ ব্যবহার করে একটি অর্থপূর্ণ ও আবেগিক বার্তা তৈরি করে। এটি কেবল 'কী' দেখা যাচ্ছে, তা নয়, বরং 'কেন' এমন দেখা যাচ্ছে—তার উত্তর দেয়।

উদাহরণ:

- কম্পোজিশন: মঞ্চে পাঁচজন অভিনেতা সমান দূরত্বে সারিবদ্ধভাবে দাঁড়িয়ে আছে। এটি একটি সুশৃঙ্খল এবং ভারসাম্যপূর্ণ বিন্যাস।
- পিকচারাইজেশন: যদি এই পাঁচজনের মধ্যে একজন কোণায় একা দাঁড়িয়ে থাকে এবং অন্যরা একটি গ্রুপ তৈরি করে, তাহলে এই বিন্যাস থেকে আমরা বুঝতে পারি যে এই চরিত্রটি বিচ্ছিন্ন বা একা। এখানে বিন্যাস (কম্পোজিশন) একটি মানসিক অবস্থা (পিকচারাইজেশন) প্রকাশ করছে।

কার্যকর পিকচারাইজেশনের ভাষা বা কৌশলসমূহ

নির্দেশক কয়েকটি কৌশল ব্যবহার করে এই দৃশ্যমান ভাষা তৈরি করেন:

১. স্থানিক সম্পর্ক (Spatial Relationships): দূরত্বের মাধ্যমে সম্পর্ক

মঞ্চে চরিত্রদের মধ্যেকার দূরত্ব তাদের মানসিক ও আবেগিক সম্পর্ককে প্রকাশ করে।

- ঘনিষ্ঠতা (Proximity): যখন দুই চরিত্র খুব কাছাকাছি দাঁড়ায় বা বসে, তখন এটি তাদের মধ্যেকার ঘনিষ্ঠ সম্পর্ক, ভালোবাসা, বা গভীর বোঝাপড়া বোঝায়। উদাহরণ: একটি রোমান্টিক দৃশ্যে দুই চরিত্র যদি একটি বেঞ্চে একে অপরের খুব কাছাকাছি বসে, তবে তাদের অন্তরঙ্গতা প্রকাশ পায়।
- দূরত্ব (Distance): যখন চরিত্ররা একে অপরের থেকে দূরে থাকে, তখন এটি তাদের মধ্যেকার দ্বন্দ্ব, অবিশ্বাস, বা শীতল সম্পর্ক নির্দেশ করে। উদাহরণ: একটি পারিবারিক ঝগড়ার দৃশ্যে স্বামী-স্ত্রী যদি একটি বড় টেবিলের দুই প্রান্তে বসে থাকে, তবে তাদের সম্পর্কের দূরত্ব স্পষ্ট হয়ে ওঠে।
- বাধা (Barriers): নির্দেশক অভিনেতাদের মাঝে কোনো বস্তু (যেমন, একটি টেবিল, সোফা বা এমনকি অন্য কোনো চরিত্র) রেখে একটি মনস্তাত্ত্বিক বা শারীরিক বাধা তৈরি করতে পারেন। উদাহরণ: একজন চরিত্র যখন অন্যজনের সাথে কথা বলার সময় তার দিকে একটি চেয়ার ঠেলে দেয়, তখন এটি তার অসম্মতি বা প্রতিরোধ প্রকাশ করে।

২. শারীরিক অবস্থান ও স্তর (Body Position and Levels): ক্ষমতা ও দুর্বলতার চিত্র

অভিনেতার শরীরের ভঙ্গি এবং মঞ্চে তার উচ্চতা ক্ষমতা বা আবেগকে ফুটিয়ে তোলে। এটিকে 'উল্লম্ব স্তরক্রম' (Vertical Hierarchy) বলা যায়।

- ক্ষমতা ও আধিপত্য (Power & Dominance): একজন চরিত্র যদি অন্যদের চেয়ে উঁচু স্তরে থাকে (যেমন, সিঁড়ির ওপরে দাঁড়ানো বা একটি সিংহাসনে বসা), তাহলে তার ক্ষমতা, কর্তৃত্ব বা আধিপত্য বোঝানো হয়। উদাহরণ: একটি দৃশ্যে একজন বিচারক তার চেয়ারে বসে আছেন এবং তার সামনে একজন অভিযুক্ত মাটিতে বসে আছে—এই চিত্রটি ক্ষমতার ভারসাম্য স্পষ্ট করে।
- দুর্বলতা ও বশ্যতা (Vulnerability & Subservience): একজন চরিত্র যদি অন্যের সামনে হাঁটু গেড়ে বসে বা মেঝেতে বসে থাকে, তবে এটি তার বশ্যতা, দুর্বলতা বা মানসিক পরাজয়কে নির্দেশ করে।
- শারীরিক ভঙ্গি (Posture): অভিনেতার শরীরের ভঙ্গিও আবেগ প্রকাশ করে। যেমন, একটি আত্মবিশ্বাসী চরিত্র বুক টান করে দাঁড়ায়, আর একজন হতাশ বা ভীত চরিত্র কুঁজো হয়ে থাকে।

৩. গ্রুপিং এবং সংযোগ (Grouping and Connection): ঐক্য ও দ্বন্দ্বের চিত্রণ

মঞ্চে চরিত্রদের গ্রুপ তৈরি হওয়া বা বিচ্ছিন্ন হয়ে যাওয়া তাদের পারস্পরিক সংযোগ বা দ্বন্দ্বকে তুলে ধরে।

- ঐক্য (Unity): একটি সংকটে থাকা চরিত্রের চারপাশে অন্যরা একটি ছোট বৃত্ত বা গ্রুপ তৈরি করলে তাদের মধ্যেকার ঐক্য এবং সমর্থন দৃশ্যমান হয়। এটি 'দৃশ্যমান মৈত্রী' (Visual Alliance) তৈরি করে।
- দ্বন্দ্ব (Conflict): মঞ্চে দুটি আলাদা গ্রুপ একে অপরের মুখোমুখি হলে তাদের মধ্যেকার দ্বন্দ্ব বা মতানৈক্য প্রকাশ পায়। একইভাবে, একটি চরিত্র যদি একটি গ্রুপ থেকে মুখ ফিরিয়ে রাখে, তবে তার বিচ্ছিন্নতা বা মতভেদ বোঝানো হয়।

পিকচারাইজেশন একটি গতিশীল প্রক্রিয়া: দৃশ্যের দৃশ্যমান প্রবাহ

সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ বিষয় হলো, একটি সফল পিকচারাইজেশন স্থির ছবির মতো নয়। এটি একটি গতিশীল প্রক্রিয়া। দৃশ্যের আবেগ এবং সম্পর্ক পরিবর্তিত হওয়ার সাথে সাথে মঞ্চের চিত্রও পরিবর্তিত হয়। নির্দেশক প্রতিটি মুহূর্তের জন্য নতুন 'পিকচার' তৈরি করেন, যা কাহিনীর প্রবাহকে আরও শক্তিশালী করে তোলে।

উদাহরণ: ১. শুরু (Start): দুই বন্ধু পাশাপাশি সোফায় বসে হাসছে। (ঘনিষ্ঠতা ও ঐক্য) ২. দ্বন্দ্ব (Conflict): একজন বন্ধু হঠাৎ উঠে দাঁড়ায় এবং অন্যজনের দিকে আঙুল তাক করে। (ক্ষমতা ও দ্বন্দ্ব) ৩. বিচ্ছিন্নতা (Isolation): দ্বিতীয় বন্ধুটি সোফা থেকে উঠে দূরে সরে যায় এবং মুখ ফিরিয়ে নেয়। (বিচ্ছিন্নতা ও অসহায়তা) ৪. শেষ (End): একজন বন্ধু মঞ্চ ছেড়ে চলে যায়, অন্যজন একা সোফায় বসে থাকে। (সম্পর্কের ফাটল বা সমাপ্তি)

এই ধারাবাহিক চিত্রগুলো সংলাপ ছাড়াই দর্শককে দৃশ্যের পুরো গল্পটি বলে দেয়। সংক্ষেপে, পিকচারাইজেশন হলো নির্দেশকের সবচেয়ে শক্তিশালী ও স্বজ্ঞাত টুল, যা দিয়ে তিনি নাটকের ভেতরের আবেগ ও সম্পর্ককে দৃশ্যমান ভাষায় প্রকাশ করেন।

৩. মুভমেন্ট (Movement)

মঞ্চে অভিনেতাদের প্রতিটি সঞ্চালন, অর্থাৎ এক স্থান থেকে অন্য স্থানে যাওয়া, বসে পড়া, উঠে দাঁড়ানো বা যেকোনো ধরনের শারীরিক নড়াচড়া—শুধুমাত্র স্থান পরিবর্তনের জন্য নয়, বরং তা নাটকের গল্প বলার একটি শক্তিশালী হাতিয়ার। মুভমেন্ট হলো মঞ্চের 'ক্রিয়া' বা 'verb'। এটি নাটকের চরিত্র, তাদের সম্পর্ক এবং দৃশ্যমান ছন্দকে জীবন্ত করে তোলে।

মুভমেন্টের মূল উদ্দেশ্য: কেন অভিনেতারা নড়াচড়া করে?

নির্দেশক প্রতিটি মুভমেন্টের পেছনে একটি নির্দিষ্ট উদ্দেশ্য নিশ্চিত করেন। কোনো মুভমেন্টই উদ্দেশ্যহীন নয়।

- চরিত্রের প্রকাশ (Character Revelation): মুভমেন্ট একটি চরিত্রের ব্যক্তিত্ব ও ভেতরের অবস্থা প্রকাশ করে।
    - উদাহরণ: একজন আত্মবিশ্বাসী চরিত্র সরাসরি এবং দ্রুত হেঁটে মঞ্চের কেন্দ্র দখল করতে পারে। অন্যদিকে, একজন ভীত বা লাজুক চরিত্র ধীরে, কুঁজো হয়ে বা বাঁকা পথে হাঁটবে। একজন ক্ষমতাশালী চরিত্র ধীর, নিয়ন্ত্রিত মুভমেন্ট করে, যা তার কর্তৃত্ব প্রকাশ করে।
- মনোযোগ আকর্ষণ (Directing Focus): মানুষের চোখ স্বাভাবিকভাবেই গতিশীল বস্তুর দিকে আকৃষ্ট হয়। নির্দেশক মুভমেন্ট ব্যবহার করে দর্শকের মনোযোগ একটি নির্দিষ্ট চরিত্র বা দৃশ্যের দিকে নিয়ে যেতে পারেন। যখন একজন অভিনেতা মঞ্চে নড়াচড়া করেন, দর্শকের চোখ স্বাভাবিকভাবে তাকে অনুসরণ করে।
- দৃশ্যমান ছন্দ তৈরি (Creating Visual Rhythm): মুভমেন্টের গতি নাটকের সামগ্রিক ছন্দ (Rhythm) নিয়ন্ত্রণ করে। দ্রুত মুভমেন্ট উত্তেজনা বা কৌতুকের দৃশ্য তৈরি করে, আর ধীর মুভমেন্ট নাটকীয়তা বা বিষণ্ণতা ফুটিয়ে তোলে।
- নাটকীয়তা ও উত্তেজনা তৈরি (Building Drama and Tension): মুভমেন্টের মাধ্যমে মঞ্চে উত্তেজনা তৈরি করা যায়। উদাহরণ: দুই চরিত্র যখন একে অপরের দিকে খুব ধীরে এগিয়ে আসে, তখন একটি তীব্র উত্তেজনার মুহূর্ত তৈরি হয়।
- দৃশ্য পরিবর্তন ও নতুন কম্পোজিশন তৈরি (Creating New Compositions): মুভমেন্টের মাধ্যমে একটি দৃশ্য থেকে আরেকটি দৃশ্যে স্থানান্তর ঘটে এবং নতুন কম্পোজিশন তৈরি হয়, যা দর্শকের কাছে কাহিনীর নতুন অধ্যায় উন্মোচন করে।

মুভমেন্টের প্রধান ধরণসমূহ (Main Types of Movement):

১. ক্রস (Cross): ক্রস হলো মঞ্চের এক এলাকা থেকে অন্য এলাকায় যাওয়া। এটি নির্দেশনার সবচেয়ে মৌলিক মুভমেন্টগুলোর একটি।

- সরাসরি ক্রস (Straight Cross): এটি একটি নির্দিষ্ট উদ্দেশ্য এবং দৃঢ়তা বোঝায়। চরিত্রটি সরাসরি তার গন্তব্যের দিকে যায়। এটি আত্মবিশ্বাস বা একটি জরুরি অবস্থা প্রকাশ করে।
- বাঁকা ক্রস (Curved Cross): এটি দ্বিধা, অনিশ্চয়তা বা আবেগিক অস্থিরতা বোঝায়। চরিত্রটি সরাসরি না গিয়ে একটি বাঁকা পথে চলে।
- তির্যক ক্রস (Diagonal Cross): মঞ্চের কোণাকোণিভাবে হওয়া এই ক্রসটি সবচেয়ে শক্তিশালী এবং গতিশীল। এটি প্রায়শই একটি চরিত্রের গুরুত্বপূর্ণ সিদ্ধান্ত বা পরিবর্তনের

মুহূর্তকে নির্দেশ করে। এটি মঞ্চের সবচেয়ে বেশি জায়গা ব্যবহার করে বলে এটি মনোযোগ আকর্ষণে খুব কার্যকর।

২. প্রবেশ ও প্রস্থান (Entrances and Exits): একটি চরিত্রের প্রবেশ বা প্রস্থান কেবল মঞ্চে আসা বা চলে যাওয়া নয়, বরং এটি একটি শক্তিশালী নাটকীয় মুহূর্ত হতে পারে।

- প্রবেশ (Entrance): একটি চরিত্র কিভাবে মঞ্চে প্রবেশ করে, তা দিয়ে তার মানসিক অবস্থা বা চরিত্রের বৈশিষ্ট্য প্রকাশ করা যায়। উদাহরণ: একজন বিজয়ী নেতা জোর কদমে প্রবেশ করতে পারেন, আর একজন পরাজিত ব্যক্তি ধীরে, মাথা নিচু করে প্রবেশ করতে পারে।
- প্রস্থান (Exit): প্রস্থান একটি দৃশ্যের ইতি টানতে পারে। একটি চরিত্র ক্ষোভে দ্রুত বেরিয়ে যেতে পারে, অথবা দুঃখের সাথে ধীরে ধীরে মঞ্চ থেকে অদৃশ্য হতে পারে।

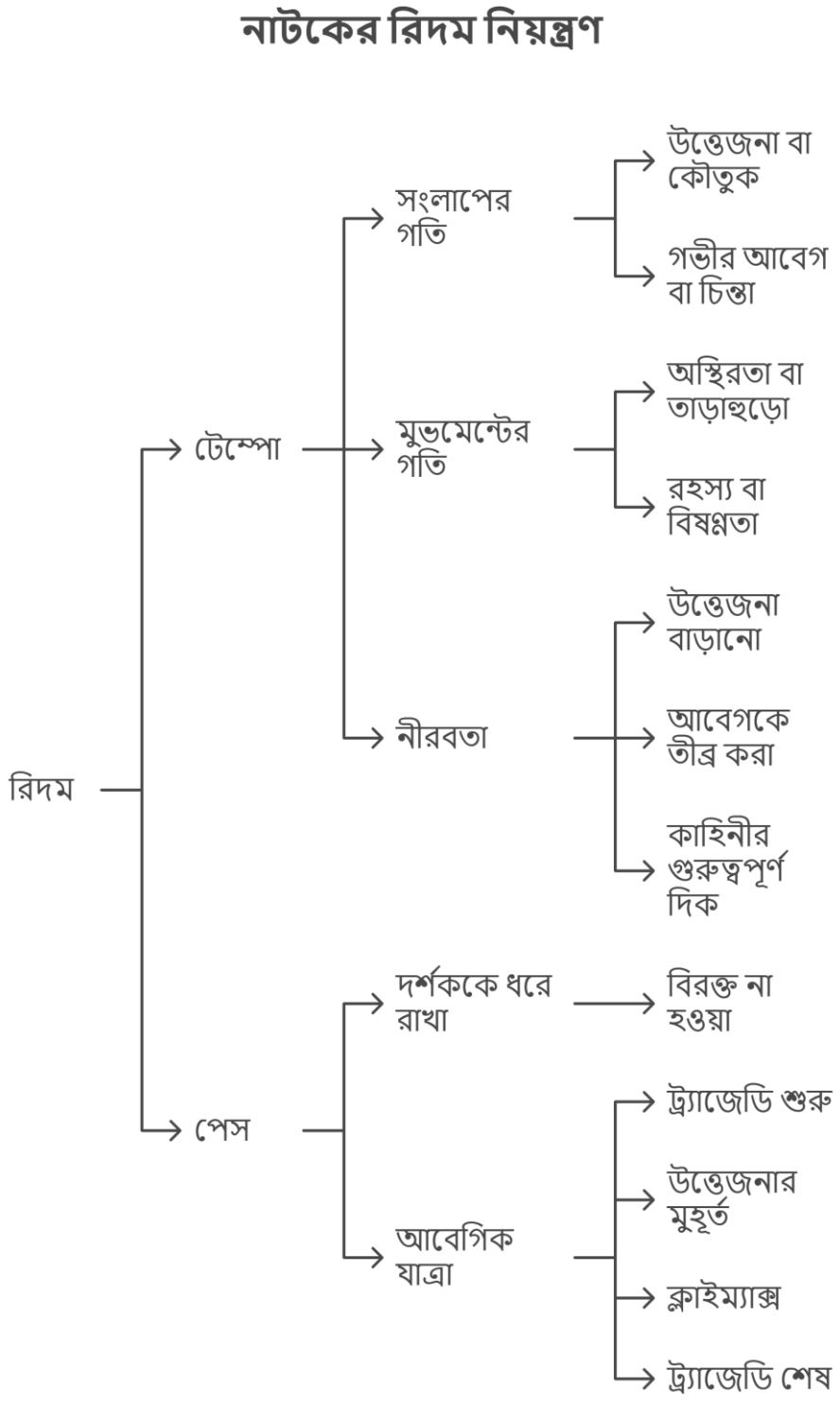
৩. গেস্টর (Gesture) বা অঙ্গভঙ্গি: এটি হলো শরীরের ছোট ছোট, অর্থপূর্ণ সঞ্চালন, যা সাধারণত হাতে, বাহুতে বা মাথায় সীমাবদ্ধ থাকে।

- উদ্দেশ্য: গেস্টর সংলাপের অর্থকে আরও শক্তিশালী করে বা চরিত্রটির ভেতরের অবস্থা প্রকাশ করে। উদাহরণ: একজন অভিনেতা 'না' বলার সময় মাথা নাড়াতে পারেন, বা হতাশা প্রকাশ করতে বাহু ছুঁড়ে ফেলতে পারেন।
- বিজনেস (Business)-এর সাথে পার্থক্য: গেস্টর হলো অভিব্যক্তিপূর্ণ সঞ্চালন, কিন্তু 'বিজনেস' হলো কোনো বস্তুর সাথে যুক্ত বাস্তবসম্মত কাজ (যেমন, একটি ঘড়ি দেখা, একটি চিঠি পড়া, বা গ্লাস হাতে নেওয়া)। নির্দেশক এই সূক্ষ্ম পার্থক্যগুলো ব্যবহার করে চরিত্রকে আরও বিশ্বাসযোগ্য করে তোলেন।

সংক্ষেপে, মুভমেন্ট হলো নির্দেশকের সেই ভাষা যা দিয়ে তিনি মঞ্চকে একটি জীবন্ত স্থান হিসেবে গড়ে তোলেন। প্রতিটি পদক্ষেপ, প্রতিটি গেস্টর এবং প্রতিটি প্রবেশ-প্রস্থান দর্শকদের কাছে নাটকের ভেতরের গল্পকে দৃশ্যমান করে তোলে, যা কেবল সংলাপ দিয়ে সম্ভব নয়।

অবশ্যই, আপনার অনুরোধ অনুযায়ী রিদম (Rhythm) অধ্যায়টির বিশদ ব্যাখ্যা এখানে উপস্থাপন করা হলো। এটি নির্দেশনার একটি অত্যন্ত সূক্ষ্ম এবং শক্তিশালী দিক, যা নাটকের প্রাণস্পন্দন তৈরি করে।

৪. রিদম (Rhythm): নাটকের ছন্দ ও গতি



রিদম হলো একটি নাট্য প্রযোজনার প্রাণস্পন্দন বা heartbeat। এটি কেবল মঞ্চে অভিনেতাদের চলাচলের গতি নয়, বরং এটি পুরো নাটকের একটি আবেগিক এবং গতিময় প্রবাহ। একজন নির্দেশক রিদমকে নিয়ন্ত্রণ করে দর্শকের মনকে প্রভাবিত করতে পারেন এবং দৃশ্যের উত্তেজনা, বিষণ্ণতা, বা আনন্দকে আরও গভীর করতে পারেন।

এই রিদমের দুটি প্রধান উপাদান রয়েছে: টেম্পো (Tempo) এবং পেস (Pace)। এই দুটি প্রায়ই এক মনে হলেও এদের মধ্যে সূক্ষ্ম পার্থক্য রয়েছে।

১. টেম্পো (Tempo): দৃশ্যের গতি (The Speed of a Scene)

টেম্পো হলো একটি নির্দিষ্ট দৃশ্য, সংলাপ বা শারীরিক কার্যক্রমের গতি বা দ্রুততা। এটি ছোট ছোট মুহূর্তের ওপর ফোকাস করে। এটি পরিবর্তনশীল এবং দৃশ্যের মেজাজের সাথে সরাসরি সম্পর্কিত।

টেম্পো নিয়ন্ত্রণ করার উপায়:

- সংলাপের গতি (Speed of Dialogue): যখন অভিনেতারা দ্রুতগতিতে সংলাপ বলে, তখন দৃশ্যে উত্তেজনা বা কৌতুক সৃষ্টি হয়। অন্যদিকে, ধীরগতিতে বলা সংলাপ গভীর আবেগ, দুঃখ বা চিন্তা প্রকাশ করে।
- মুভমেন্টের গতি (Speed of Movement): একটি চরিত্র দ্রুত মঞ্চ পার হলে তা অস্থিরতা বা তাড়াহুড়ো বোঝায়। ধীর ও সতর্ক মুভমেন্ট রহস্য বা বিষণ্ণতা প্রকাশ করে।
- নীরবতা (Pauses): সংলাপের মাঝখানে বা মুভমেন্টের পরে নীরবতা একটি শক্তিশালী টেম্পো তৈরি করে। এটি উত্তেজনা বাড়াতে, আবেগকে তীব্র করতে, বা কাহিনীর গুরুত্বপূর্ণ দিক তুলে ধরতে ব্যবহৃত হয়।

উদাহরণ: একটি ঝগড়ার দৃশ্যে সংলাপের টেম্পো দ্রুত হতে পারে এবং সংলাপের মাঝখানে বিরতি খুব কম থাকতে পারে। এর বিপরীতে, একটি বিদায়ের দৃশ্যে সংলাপ ধীর হতে পারে এবং লম্বা নীরবতা থাকতে পারে, যা বিষণ্ণতাকে ফুটিয়ে তোলে।

২. পেস (Pace): পুরো প্রযোজনার সামগ্রিক প্রবাহ (The Overall Flow of the Production)

পেস হলো পুরো নাটকের সামগ্রিক প্রবাহ বা গতি। এটি একটি দীর্ঘ যাত্রার মতো, যেখানে নির্দেশক নিশ্চিত করেন যে শুরু থেকে শেষ পর্যন্ত পুরো প্রযোজনাটি একটি নির্দিষ্ট প্রবাহ বা 'তাল' বজায় রেখেছে। পেস হলো নাটকের গতি, যা দর্শককে শেষ পর্যন্ত ধরে রাখে।

পেসের গুরুত্ব:

- দর্শককে ধরে রাখা: একটি ভালো পেস দর্শককে এক মুহূর্তের জন্যও বিরক্ত হতে দেয় না। খুব ধীর পেস নাটককে ক্লান্তিকর করে তুলতে পারে, আর খুব দ্রুত পেস দর্শককে বিভ্রান্ত করতে পারে।

- আবেগিক যাত্রা: নির্দেশক পেসকে নিয়ন্ত্রণ করে দর্শকের আবেগিক যাত্রাকে পরিচালিত করেন। একটি ট্র্যাজেডি ধীর গতিতে শুরু হতে পারে, মাঝখানে উত্তেজনার মুহূর্তগুলোতে গতি বাড়াতে পারে, এবং ক্লাইম্যাক্সের পর আবার ধীর হতে পারে।

পার্থক্য:

- টেম্পো হলো একটি ছোট অংশ (যেমন, একটি দৃশ্য) নিয়ে কাজ করা।
- পেস হলো পুরো নাটক নিয়ে কাজ করা।
    - একটি নাটকের সামগ্রিক পেস ধীর হতে পারে, কিন্তু তার ভেতরে একটি দৃশ্যের টেম্পো খুব দ্রুত হতে পারে (যেমন, একটি বিষণ্ন নাটকের মধ্যে হঠাৎ একটি দ্রুতগতির ঝগড়ার দৃশ্য)।

নির্দেশক কীভাবে রিদম নিয়ন্ত্রণ করেন?

রিদম নিয়ন্ত্রণ করার জন্য নির্দেশক টেম্পো এবং পেস উভয়কেই ব্যবহার করেন:

1. সংলাপ ও নীরবতা: তিনি অভিনেতাদের সংলাপ বলার গতি পরিবর্তন করতে বলেন এবং কখন নীরব থাকতে হবে, তা নির্ধারণ করে দেন।
2. মুভমেন্ট: অভিনেতাদের চলাচলের গতি দ্রুত বা ধীর করে দৃশ্যের গতি পরিবর্তন করেন।
3. মঞ্চ পরিবর্তন (Scene Transitions): এক দৃশ্য থেকে অন্য দৃশ্যে যাওয়ার সময়কালও পেসকে প্রভাবিত করে। দ্রুত পরিবর্তন গতি বাড়ায়, আর ধীর পরিবর্তন একটি গভীর বা গম্ভীর মেজাজ তৈরি করে।
4. আলো ও শব্দ (Light & Sound Cues): আলোর হঠাৎ পরিবর্তন বা শব্দের দ্রুত আগমনও রিদমে পরিবর্তন আনতে পারে।

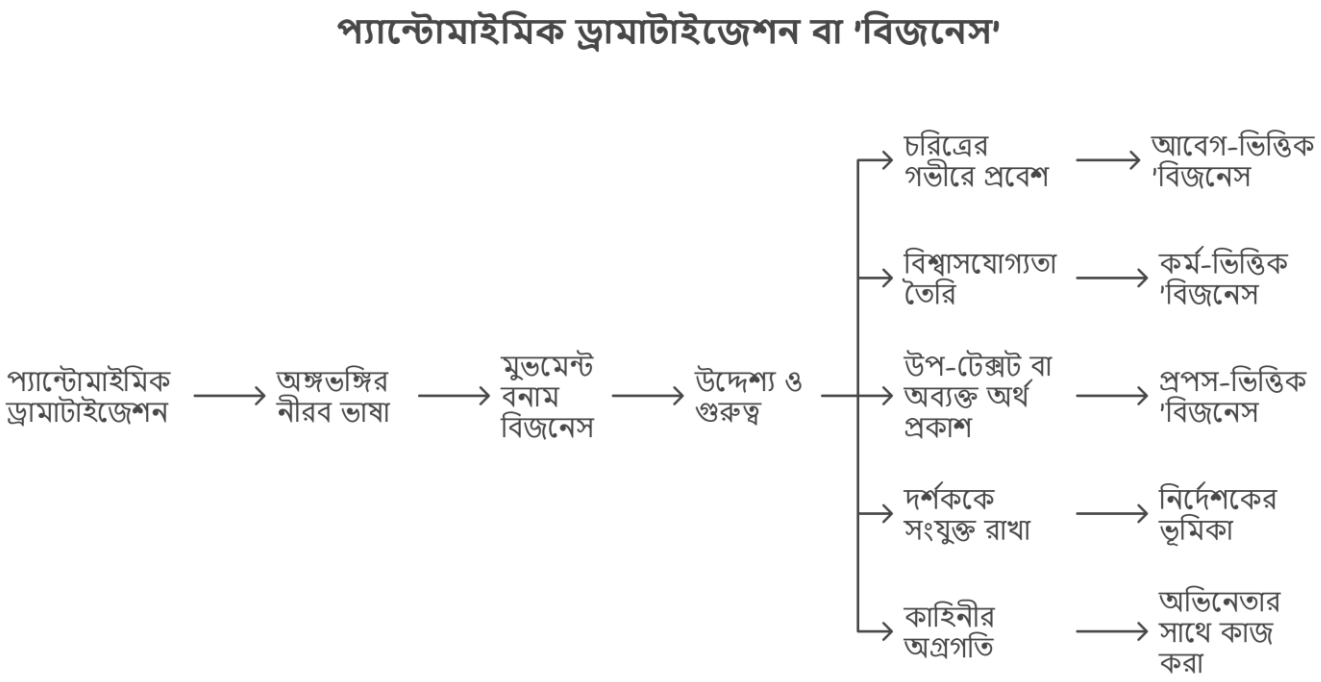
আবেগ ও মেজাজের সাথে রিদমের সম্পর্ক:

রিদম সরাসরি নাটকের আবেগ এবং মেজাজের সাথে সম্পর্কিত।

- দ্রুত রিদম: উত্তেজনা, আনন্দ, কৌতুক, বা বিশৃঙ্খলা বোঝায়।
- ধীর রিদম: বিষণ্নতা, গাম্ভীর্য, আবেগ বা রহস্য বোঝায়।

একজন দক্ষ নির্দেশক রিদমের কারিগর। তিনি রিদম ব্যবহার করে দর্শককে হাসাতে, কাঁদাতে, বা টানটান উত্তেজনায় বসিয়ে রাখতে পারেন। এই কারণে রিদমকে নির্দেশনার সবচেয়ে শক্তিশালী এবং সূক্ষ্ম হাতিয়ার হিসেবে বিবেচনা করা হয়।

৫. প্যান্টোমাইমিক ড্রামাটাইজেশন বা 'বিজনেস' (Pantomimic Dramatization or 'Business'): অঙ্গভঙ্গির নীরব ভাষা



নির্দেশনার পাঁচটি মৌলিক নীতির মধ্যে 'বিজনেস' হলো সবচেয়ে সূক্ষ্ম এবং একইসাথে শক্তিশালী কৌশলগুলোর একটি। এটি অভিনেতাদের সেই ছোট ছোট, বাস্তবসম্মত শারীরিক কার্যকলাপকে বোঝায়, যা কোনো সংলাপ ছাড়াই চরিত্র, তার মানসিক অবস্থা এবং দৃশ্যের ভেতরের গল্প (subtext) প্রকাশ করে।

সহজভাবে বললে, যখন একজন চরিত্র মঞ্চে কোনো কিছু 'করে' (যেমন, একটি ঘড়ি দেখা, একটি কলম দিয়ে খেলা), তখন তাকে 'বিজনেস' বলা হয়। এটিই তাদের নীরব ভাষা।

মুভমেন্ট বনাম বিজনেস: মূল পার্থক্য

শিক্ষার্থীরা প্রায়শই 'মুভমেন্ট' এবং 'বিজনেস'-এর মধ্যে গুলিয়ে ফেলে। এই দুটি ধারণার মধ্যে মৌলিক পার্থক্য হলো:

বৈশিষ্ট্য	মুভমেন্ট (Movement)	বিজনেস (Business)
প্রধান উদ্দেশ্য	মঞ্চে স্থান পরিবর্তন করা। এটি প্রধানত এক জায়গা থেকে অন্য জায়গায় যাওয়ার সঙ্গে সম্পর্কিত।	একটি নির্দিষ্ট স্থানে কোনো কাজ করা। এটি প্রধানত চরিত্র এবং উপ-টেক্সট (subtext) প্রকাশের জন্য ব্যবহৃত হয়।
উদাহরণ	একজন চরিত্র মঞ্চের বাম পাশ থেকে ডান পাশে হেঁটে গেল, মঞ্চে প্রবেশ করল বা প্রস্থান করল।	একজন চরিত্র তার কোটের বোতাম লাগাল, একটি বইয়ের পাতা উল্টাল, বা একটি ঘড়ি দেখল।
ব্যাপ্তি	সাধারণত বড় এবং দৃশ্যমান কার্যকলাপ।	সাধারণত ছোট, সূক্ষ্ম এবং বিশদ কার্যকলাপ।

উদাহরণ: একজন অভিনেতা যদি একটি চেয়ারের দিকে হেঁটে যান (মুভমেন্ট) এবং তারপর চেয়ারে বসে নিজের প্যান্টের পকেট থেকে একটি রুমাল বের করে ঘাম মোছেন (বিজনেস)। এখানে হেঁটে যাওয়া হলো মুভমেন্ট, আর রুমাল বের করে ঘাম মোছা হলো বিজনেস।

'বিজনেস'-এর উদ্দেশ্য ও গুরুত্ব

'বিজনেস' শুধুমাত্র মঞ্চের ফাঁকা সময় পূরণ করে না, বরং এর মাধ্যমে গভীর অর্থ প্রকাশ পায়।

- চরিত্রের গভীরে প্রবেশ (Character Revelation): 'বিজনেস' সরাসরি চরিত্রের ব্যক্তিত্ব প্রকাশ করে।
    - উদাহরণ: একজন চিন্তিত চরিত্র পকেটে রাখা চাবির গোছা নিয়ে ক্রমাগত শব্দ করে, যা তার ভেতরের অস্থিরতা প্রকাশ করে। একজন আত্মবিশ্বাসী চরিত্র একটি পানীয়ের গ্লাস এমনভাবে ধরে, যা তার পেশাদারিত্ব দেখায়।
- বিশ্বাসযোগ্যতা তৈরি (Creating Believability): এটি নাটকের জগৎকে আরও বাস্তবসম্মত করে তোলে। বাস্তব জীবনে মানুষ কথা বলার সময় স্থির হয়ে দাঁড়িয়ে থাকে না, তারা কিছু না কিছু করে। মঞ্চেও 'বিজনেস' এই বাস্তবতাকে ফুটিয়ে তোলে।
- উপ-টেক্সট বা অব্যক্ত অর্থ প্রকাশ (Revealing Subtext): 'বিজনেস' প্রায়শই সংলাপের বাইরে থাকা আবেগকে প্রকাশ করে।
    - উদাহরণ: একজন চরিত্র 'আমি ঠিক আছি' বলার সময় যদি তার হাত কাঁপতে থাকে বা সে তার আঙ্গুলগুলো মোচড়াতে থাকে, তবে তার 'বিজনেস' দর্শকের কাছে স্পষ্ট করে দেয় যে সে আসলে ঠিক নেই।

- দর্শককে সংযুক্ত রাখা (Maintaining Engagement): সংলাপের বিরতিতে বা অন্য কোনো চরিত্রের সংলাপের সময় দর্শককে ব্যস্ত রাখার জন্য 'বিজনেস' একটি কার্যকর উপায়।
- কাহিনীর অগ্রগতি (Advancing the Plot): কখনো কখনো একটি ছোট কাজই কাহিনীর মোড় ঘুরিয়ে দিতে পারে।
    - উদাহরণ: একটি চরিত্র যদি একটি পুরনো বাক্স থেকে একটি গোপন চিঠি খুঁজে পায়, তবে সেই 'খুঁজে পাওয়ার' কাজটিই কাহিনীর প্রধান চালিকাশক্তি হয়ে ওঠে।

'বিজনেস'-এর প্রকারভেদ ও উদাহরণ

'বিজনেস' বিভিন্ন ধরনের হতে পারে এবং এটি পরিস্থিতি অনুযায়ী ভিন্ন ভিন্ন অর্থ বহন করে:

- আবেগ-ভিত্তিক 'বিজনেস': যখন কোনো আবেগ (যেমন: রাগ, ভয়, হতাশা) প্রকাশ পায়।
    - উদাহরণ: রাগের সময় মুষ্টিবদ্ধ হাত, হতাশার সময় কাঁধ ঝুলে যাওয়া, বা ভয়ের সময় ঠোঁট কামড়ানো।
- কর্ম-ভিত্তিক 'বিজনেস': যখন চরিত্র কোনো বাস্তব কাজ করে।
    - উদাহরণ: খাবার পরিবেশন করা, একটি চিঠি টাইপ করা, একটি বই গোছানো।
- প্রপস-ভিত্তিক 'বিজনেস': যখন কোনো প্রপস (যেমন: ফোন, সিগারেট, খবরের কাগজ) ব্যবহার করা হয়।
    - উদাহরণ: ফোনে কথা বলার সময় অস্থিরভাবে পায়চারি করা, যা তার উদ্বেগকে প্রকাশ করে।

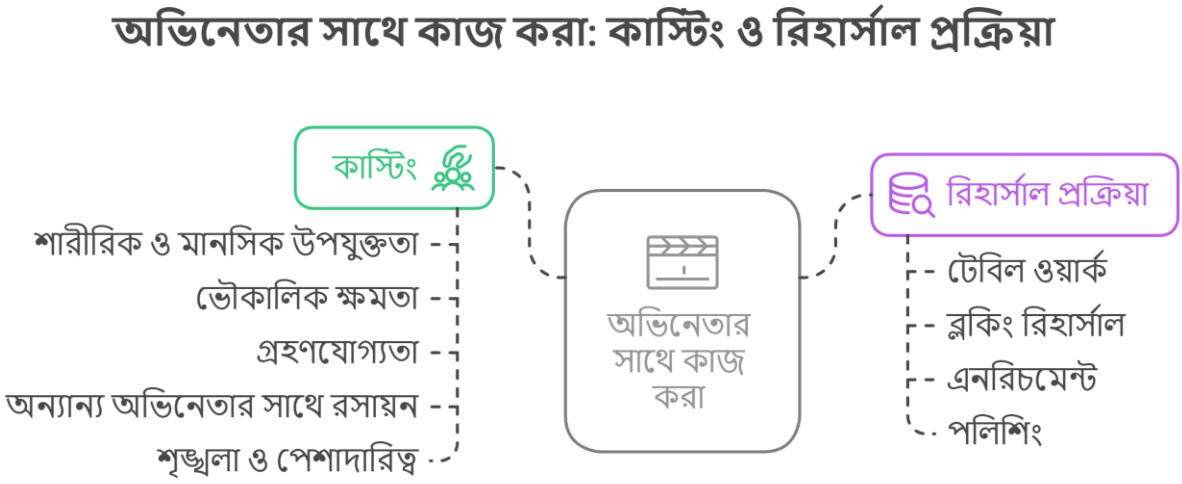
নির্দেশকের ভূমিকা:

একজন নির্দেশক অভিনেতাদের সাথে আলোচনা করে 'বিজনেস' তৈরি করেন। নির্দেশক অভিনেতাদেরকে স্বাধীনভাবে তাদের চরিত্রের জন্য 'বিজনেস' খুঁজে বের করতে উৎসাহিত করেন এবং তারপর সেগুলোকে দৃশ্যের সাথে মানানসই ও অর্থপূর্ণ করতে সাহায্য করেন।

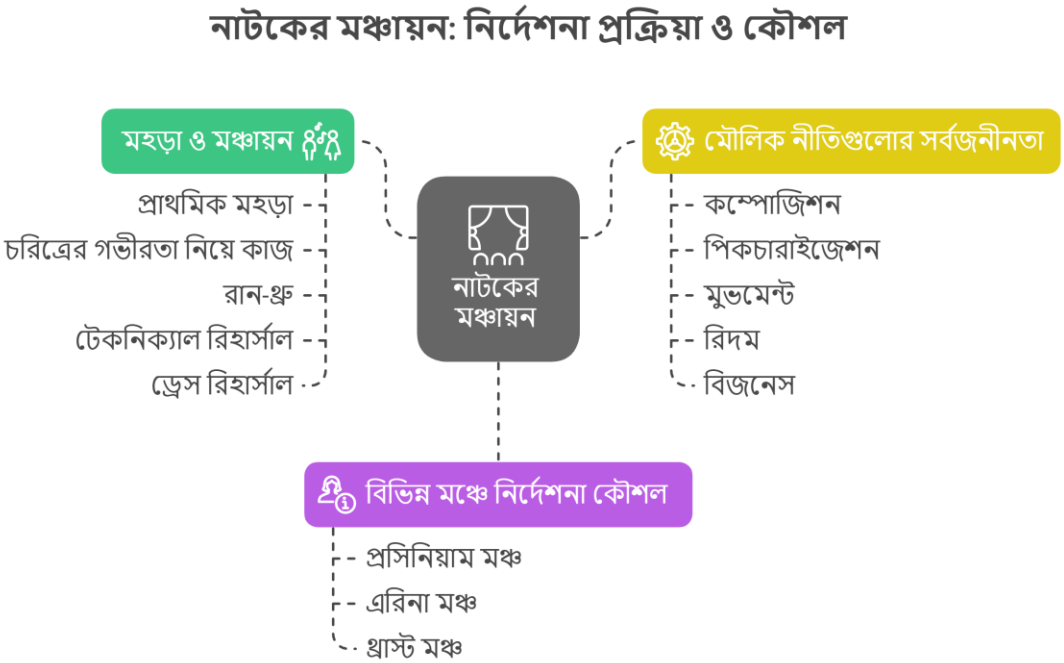
সংক্ষেপে, 'বিজনেস' হলো অভিনেতার সেই নীরব কিন্তু শক্তিশালী অভিনয়, যা সংলাপের প্রতিটি শব্দকে সমর্থন করে এবং একটি চরিত্রের ভেতরের জগতকে মঞ্চে প্রাণবন্ত করে তোলে।

অবশ্যই, আপনার অনুরোধ অনুযায়ী পার্ট ৪: অভিনেতার সাথে কাজ করা (Working with the Actor) অধ্যায়টির বিশদ ব্যাখ্যা নিচে উপস্থাপন করা হলো। এই অংশটি নির্দেশনার কৌশলগত দিক থেকে সরে এসে নির্দেশক ও অভিনেতার মধ্যেকার মানবিক এবং সৃজনশীল সহযোগিতার ওপর জোর দেয়।

পার্ট ৪: অভিনেতার সাথে কাজ করা (Working with the Actor)



বইটির এই অংশটি নির্দেশকের সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ এবং সংবেদনশীল কাজ নিয়ে আলোচনা করে—অভিনেতার সাথে তার সম্পর্ক এবং কীভাবে একটি যৌথ সৃজনশীল প্রক্রিয়ার মাধ্যমে একটি স্ক্রিপ্টকে মঞ্চের জীবনে রূপ দেওয়া যায়। এই প্রক্রিয়াটি দুটি প্রধান ভাগে বিভক্ত: কাস্টিং এবং রিহার্সাল।



অধ্যায়: কাস্টিং (Casting): প্রথম এবং প্রধান ধাপ

বইটি জোর দিয়ে বলে যে সঠিক কাস্টিং একটি সফল প্রযোজনার অর্ধেক কাজ করে দেয়। একজন নির্দেশকের সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ সিদ্ধান্তগুলোর মধ্যে এটি অন্যতম। নির্দেশক কেবল অভিনয় দক্ষতা দেখেন না, বরং আরও অনেক কিছু বিবেচনা করেন:

- শারীরিক ও মানসিক উপযুক্ততা (Physical & Emotional Suitability): অভিনেতাকে কি চরিত্রের বয়সের, শারীরিক গড়নের বা ব্যক্তিত্বের সাথে মানানসই মনে হচ্ছে? তিনি কি চরিত্রের আবেগীয় পরিসর ফুটিয়ে তুলতে পারবেন?
- ভৌকালিক ক্ষমতা (Vocal Ability): অভিনেতার কণ্ঠস্বর কি চরিত্রের জন্য উপযুক্ত?
- গ্রহণযোগ্যতা (Trainability): অভিনেতা কি নির্দেশনা গ্রহণ করতে এবং নতুন কিছু শিখতে ইচ্ছুক?
- অন্যান্য অভিনেতার সাথে রসায়ন (Chemistry with Co-actors): নির্দিষ্ট অভিনেতাদের জুটি মঞ্চে কতটা বিশ্বাসযোগ্য সম্পর্ক তৈরি করতে পারে? এটি একটি অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ দিক, যা নির্দেশককে Audition-এর সময় লক্ষ্য করতে হয়।
- শৃঙ্খলা ও পেশাদারিত্ব (Discipline & Professionalism): অভিনেতার সময়ানুবর্তিতা এবং কাজের প্রতি তার নিবেদনও নির্দেশকের বিবেচ্য বিষয়।

সঠিক কাস্টিং-এর মাধ্যমে নির্দেশক এমন একটি দল গঠন করেন, যারা তার প্রযোজনার ধারণাটিকে সফলভাবে বাস্তবায়ন করতে পারবে।

অধ্যায়: রিহার্সাল প্রক্রিয়া (The Rehearsal Process): একটি যৌক্তিক যাত্রা

বইটি রিহার্সালকে একটি ধাপে ধাপে এগোনো যৌক্তিক যাত্রা হিসেবে বর্ণনা করে। এটি বিশৃঙ্খল কোনো কাজ নয়, বরং একটি সুশৃঙ্খল প্রক্রিয়া, যেখানে নির্দেশক মহড়াকে ধাপে ধাপে পরিচালনা করেন। এটি স্ক্রিপ্ট বোঝা থেকে শুরু করে চূড়ান্ত মঞ্চায়নের জন্য প্রস্তুত হওয়া পর্যন্ত বিস্তৃত।

১. টেবিল ওয়ার্ক (Table Work): স্ক্রিপ্টের হৃদয়ে প্রবেশ

- উদ্দেশ্য: এই ধাপে অভিনেতারা মঞ্চে না উঠে একটি টেবিলের চারপাশে বসে স্ক্রিপ্টটি পড়েন এবং বিশ্লেষণ করেন।
- কাজ: এই ধাপে প্রধান কাজ হলো নাটকের থিম, চরিত্রগুলোর উদ্দেশ্য (motivations), তাদের সম্পর্ক এবং সংলাপের ভেতরের অব্যক্ত অর্থ (subtext) বোঝা।
- গুরুত্ব: এটি রিহার্সালের সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ মানসিক ধাপ। এটি অভিনেতাদের মধ্যে একটি যৌথ বোঝাপড়া (Shared Understanding) তৈরি করে এবং নির্দেশকের ভাবনাকে সবার কাছে পরিষ্কার করে দেয়। এই ধাপটি সম্পন্ন না হলে পরবর্তী ধাপগুলোতে বিশৃঙ্খলা তৈরি হতে পারে।

২. ব্লকিং রিহার্সাল (Blocking Rehearsal): মঞ্চের ব্লুপ্রিন্ট তৈরি

- উদ্দেশ্য: এই ধাপে নির্দেশক অভিনেতাদের মঞ্চে প্রথম অবস্থান ও গতিবিধি (movements) নির্ধারণ করেন।
- কাজ: নির্দেশক প্রতিটি প্রবেশ, প্রস্থান, ক্রস এবং মঞ্চে অভিনেতাদের স্থান নির্ধারণ করেন। এটি মূলত নাটকের দৃশ্যমান কাঠামোর একটি প্রাথমিক ব্লুপ্রিন্ট তৈরি করে।
- গুরুত্ব: এই ধাপে আবেগ বা চরিত্রের গভীরতা নিয়ে খুব বেশি কাজ করা হয় না। মূল মনোযোগ থাকে কম্পোজিশন (Composition) এবং মুভমেন্ট (Movement)-এর ওপর, যা দিয়ে পরবর্তীকালে পিকচারাইজেশন তৈরি করা হবে। অভিনেতারা এই ধাপে তাদের মুভমেন্টগুলো মুখস্থ করেন।

৩. এনরিচমেন্ট (Enrichment): চরিত্রের গভীরে প্রবেশ

- উদ্দেশ্য: এটি মহড়ার সবচেয়ে সৃজনশীল ও গভীর পর্যায়। এই ধাপে চরিত্র এবং আবেগের বিকাশ ঘটানো হয়।
- কাজ: নির্দেশক অভিনেতাদেরকে তাদের চরিত্রের মানসিক অবস্থা, অনুভূতি এবং সম্পর্কগুলো গভীরভাবে এক্সপ্লোর করতে সাহায্য করেন। এই ধাপে পিকচারাইজেশন (Picturization) এবং বিজনেস (Business)-এর মতো কৌশলগুলো ব্যবহার করা হয়।
- গুরুত্ব: এই ধাপে অভিনেতারা তাদের সংলাপ এবং মুভমেন্টে আবেগ যোগ করেন, যার ফলে চরিত্রগুলো জীবন্ত হয়ে ওঠে। নির্দেশক এই ধাপে অভিনেতাদের সাথে নিবিড়ভাবে কাজ করেন এবং তাদের পারফরম্যান্সকে উন্নত করার জন্য পরামর্শ দেন।

৪. পলিশিং (Polishing): চূড়ান্ত সমন্বয়

- উদ্দেশ্য: এটি মহড়ার শেষ ধাপ, যা সাধারণত টেকনিক্যাল রিহার্সাল (Technical Rehearsal) এবং ড্রেস রিহার্সাল (Dress Rehearsal)-এর আগে হয়।
- কাজ: এই ধাপে নির্দেশক পুরো প্রযোজনাটিকে একটি সুতোয় বাঁধেন। সংলাপের ছন্দ (Rhythm), দৃশ্যের পরিবর্তন, লাইট, সাউন্ড এবং অন্যান্য টেকনিক্যাল উপাদানের সাথে অভিনয়ের সূক্ষ্ম সমন্বয় করা হয়।
- গুরুত্ব: এই ধাপের লক্ষ্য হলো পারফরম্যান্সকে নিখুঁত করা, গতি (Pace) নিয়ন্ত্রণ করা এবং নিশ্চিত করা যে প্রতিটি দৃশ্য মসৃণভাবে প্রবাহিত হচ্ছে। এখানে বড় কোনো পরিবর্তন করা হয় না, বরং ছোট ছোট ভুলত্রুটি সংশোধন করা হয়।

এই পুরো প্রক্রিয়াটি নির্দেশক ও অভিনেতার মধ্যেকার গভীর সহযোগিতার একটি প্রতিচ্ছবি, যা একটি লিখিত স্ক্রিপ্টকে মঞ্চের একটি অবিস্মরণীয় অভিজ্ঞতাতে রূপান্তরিত করে।

অবশ্যই, আপনার অনুরোধ অনুযায়ী পার্ট ৫: নাটকের মঞ্চায়ন (Directing the Play) অধ্যায়টির একটি বিশদ এবং ব্যাখ্যামূলক উপস্থাপনা নিচে দেওয়া হলো। এই অংশটি নির্দেশনা প্রক্রিয়ার সবচেয়ে ব্যবহারিক দিক নিয়ে আলোচনা করে, যা একজন নির্দেশকের জন্য খুবই গুরুত্বপূর্ণ।

পার্ট ৫: নাটকের মঞ্চায়ন (Directing the Play): একটি বিশদ ব্যাখ্যা

এই অধ্যায়টি নির্দেশনা প্রক্রিয়ার চূড়ান্ত এবং সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ ধাপের ওপর আলোকপাত করে—যখন নির্দেশক তার বিশ্লেষণ, ধারণা এবং মৌলিক নীতিগুলোকে ব্যবহার করে মহড়ার মাধ্যমে একটি নাটককে মঞ্চে জীবন্ত করে তোলেন। এখানে কেবল প্রসিনিয়াম মঞ্চ নয়, বরং এরিনা ও থ্রাস্টের মতো বিভিন্ন মঞ্চের জন্য নির্দেশনা কৌশল নিয়ে আলোচনা করা হয়েছে।

১. নির্দেশনা প্রক্রিয়ার চূড়ান্ত ধাপ: মহড়া ও মঞ্চায়ন (The Final Phase: Rehearsal & Staging)

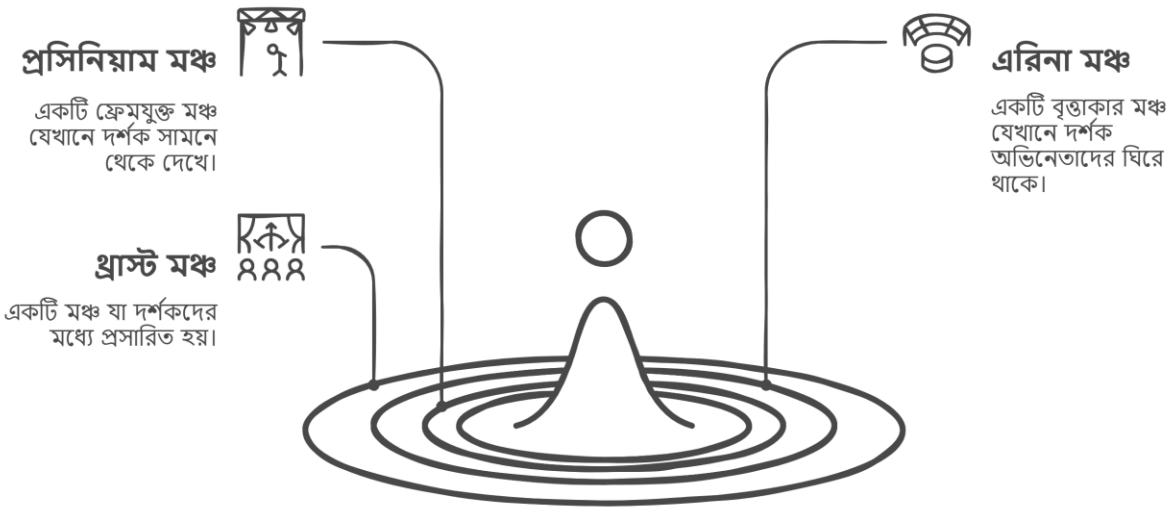
বইটি একটি যৌক্তিক ও ধাপে ধাপে এগোনো মহড়া প্রক্রিয়ার কথা বলে, যা নির্দেশকের কাজকে সুশৃঙ্খল করে তোলে।

- প্রাথমিক মহড়া (Blocking Rehearsals): এটি মহড়ার প্রথম ধাপ। এখানে নির্দেশক অভিনেতাদের মঞ্চে শারীরিক অবস্থান (Blocking) এবং মুভমেন্ট নির্ধারণ করে দেন। এই ধাপে 'কম্পোজিশন' এবং 'পিকচারাইজেশন'-এর প্রাথমিক রূপরেখা তৈরি করা হয়। নির্দেশক এখানে অভিনেতাদের অবস্থান, প্রবেশ-প্রস্থান এবং মঞ্চে তাদের গতিবিধি (crosses) চূড়ান্ত করেন।
- চরিত্রের গভীরতা নিয়ে কাজ (Character Enrichment): ব্লকিং শেষ হওয়ার পর নির্দেশক চরিত্রদের মানসিক অবস্থা, আবেগ এবং সম্পর্কের গভীরতা নিয়ে অভিনেতাদের সাথে কাজ করেন। এই ধাপে 'পিকচারাইজেশন' এবং 'প্যান্টোমাইমিক ড্রামাটাইজেশন'-এর সূক্ষ্ম দিকগুলো ফুটিয়ে তোলা হয়।
- রান-থ্রু (Run-Throughs): এই ধাপে পুরো নাটকটি শুরু থেকে শেষ পর্যন্ত একটানা মহড়া করা হয়। এর প্রধান উদ্দেশ্য হলো নাটকের সামগ্রিক 'রিদম' (Rhythm) এবং 'পেস' (Pace) প্রতিষ্ঠা করা। নির্দেশক এই পর্যায়ে গতি এবং প্রবাহ নিয়ন্ত্রণ করেন।
- টেকনিক্যাল রিহার্সাল (Technical Rehearsals): এই ধাপে আলো, শব্দ, সেট পরিবর্তন এবং অন্যান্য কারিগরি দিকগুলোকে মঞ্চায়নের সঙ্গে যুক্ত করা হয়। নির্দেশক নিশ্চিত করেন যে টেকনিক্যাল উপাদানগুলো সঠিক সময়ে এবং সঠিকভাবে কাজ করছে।
- ড্রেস রিহার্সাল (Dress Rehearsals): এটি চূড়ান্ত মহড়া, যেখানে অভিনেতারা পোশাক, মেকআপ এবং সমস্ত প্রপস ব্যবহার করেন। এটি দর্শকদের সামনে প্রদর্শনের একটি পূর্ণাঙ্গ মহড়া। এই ধাপে নির্দেশক একটি সম্পূর্ণ প্রযোজনা হিসেবে নাটকটিকে দেখেন এবং শেষ মুহূর্তের সমন্বয় করেন।

২. বিভিন্ন মঞ্চে নির্দেশনার কৌশল (Directing Techniques on Different Stage Types)

বইটির অন্যতম গুরুত্বপূর্ণ দিক হলো, এটি দেখায় যে নির্দেশনার মৌলিক নীতিগুলো মঞ্চের ধরণ অনুযায়ী কীভাবে পরিবর্তিত হয়।

মঞ্চের ধরণ অনুসারে নির্দেশনা কৌশল



ক) প্রসিনিয়াম মঞ্চ (Proscenium Stage):

- বৈশিষ্ট্য: এটি সবচেয়ে প্রচলিত মঞ্চ, যা একটি 'ছবি ফ্রেমের' মতো দেখতে। দর্শক কেবল একটি দিক (সামনে) থেকে মঞ্চকে দেখতে পায়। এখানে একটি স্পষ্ট 'চতুর্থ দেয়াল' (Fourth Wall) থাকে, যা দর্শক এবং অভিনেতাদের আলাদা করে রাখে।
- নির্দেশনা কৌশল:
    - কম্পোজিশন: নির্দেশক এখানে কম্পোজিশন তৈরি করেন দর্শকের একটি মাত্র দৃষ্টিকোণ (Single Viewpoint) মাথায় রেখে। মঞ্চের কেন্দ্র, ডাউনস্টেজ, এবং দর্শকের দিকে মুখ করে থাকা অভিনেতাদের অবস্থান এখানে সর্বাধিক গুরুত্ব পায়।
    - পিকচারাইজেশন: এখানে পিকচারাইজেশন তৈরি করা সহজ, কারণ নির্দেশক নিশ্চিত থাকেন যে দর্শক একটি নির্দিষ্ট কোণ থেকেই দৃশ্যটি দেখছে।
    - মুভমেন্ট: মুভমেন্ট প্রধানত বাম থেকে ডানে বা সামনে থেকে পেছনে হয়, যা দর্শকের দৃষ্টির সাথে সঙ্গতিপূর্ণ।

খ) এরিনা মঞ্চ (Arena Stage or Theatre-in-the-Round):

- বৈশিষ্ট্য: এই মঞ্চে দর্শক চারদিক থেকে অভিনেতাদের ঘিরে বসে। এখানে কোনো 'সামনের দিক' বা 'পেছনের দিক' নেই।
- নির্দেশনা কৌশল:

- কম্পোজিশন: এটি নির্দেশকের জন্য একটি বড় চ্যালেঞ্জ। কম্পোজিশন এমনভাবে তৈরি করতে হয় যাতে এটি ৩৬০ ডিগ্রি থেকে অর্থপূর্ণ হয়। কোনো অভিনেতাকে দীর্ঘ সময়ের জন্য দর্শকের দিকে পিঠ করে রাখা যায় না। নির্দেশককে ক্রমাগত অভিনেতাদের অবস্থান পরিবর্তন করতে হয়।
- মুভমেন্ট: মুভমেন্ট অবশ্যই গতিশীল ও বৃত্তাকার হতে হবে। অভিনেতারা সব দিক থেকে প্রবেশ ও প্রস্থান করতে পারেন। নির্দেশককে সতর্ক থাকতে হয় যাতে মুভমেন্টের কারণে কোনো অভিনেতার দৃষ্টি বাধাগ্রস্ত না হয়।
- পিকচারাইজেশন: প্রতিটি পিকচারকে সব দিক থেকে বোধগম্য হতে হয়। এখানে ছোট ছোট অঙ্গভঙ্গি বা 'বিজনেস'-এর ব্যবহার অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ, কারণ দর্শক অভিনেতাদের খুব কাছাকাছি থাকে।

গ) থ্রাস্ট মঞ্চ (Thrust Stage):

- বৈশিষ্ট্য: এই মঞ্চটি প্রসিনিয়াম এবং এরিনা মঞ্চের একটি সংমিশ্রণ। এখানে মঞ্চটি দর্শকদের মধ্যে প্রসারিত হয় এবং দর্শক তিন দিক থেকে বসে।
- নির্দেশনা কৌশল:
  - কম্পোজিশন: এখানে কম্পোজিশন প্রসিনিয়াম মঞ্চের মতোই শক্তিশালী হয়, তবে নির্দেশককে পার্শ্ব-দৃষ্টির দিকেও মনোযোগ দিতে হয়। তির্যক রেখার কম্পোজিশন এখানে খুব কার্যকর।
  - মুভমেন্ট: মুভমেন্টের স্বাধীনতা প্রসিনিয়াম মঞ্চের চেয়ে বেশি, তবে এরিনা মঞ্চের মতো পুরোপুরি ৩৬০ ডিগ্রি নয়। তির্যক মুভমেন্ট (Diagonal Crosses) এখানে খুব স্বাভাবিক ও শক্তিশালী দেখায়।

৩. মৌলিক নীতিগুলোর সর্বজনীনতা (Universality of the Core Principles):

বইটির মূল বার্তা হলো, নির্দেশনার পাঁচটি মৌলিক নীতি (কম্পোজিশন, পিকচারাইজেশন, মুভমেন্ট, রিদম, বিজনেস) যেকোনো মঞ্চেই প্রযোজ্য। মঞ্চের ধরণ শুধু এই নীতিগুলো প্রয়োগের কৌশল পরিবর্তন করে। একজন দক্ষ নির্দেশক মঞ্চের সীমাবদ্ধতা বা বৈশিষ্ট্যকে কাজে লাগিয়ে এই নীতিগুলো ভিন্নভাবে ব্যবহার করেন।

এই অধ্যায়ের জ্ঞান একজন শিক্ষার্থীকে বুঝতে সাহায্য করে যে নির্দেশনা কেবল একটি নির্দিষ্ট মঞ্চের জন্য নয়, বরং এটি একটি অভিযোজনযোগ্য শিল্প, যা বিভিন্ন স্থান ও পরিস্থিতিতে তার সৃজনশীলতাকে প্রকাশ করতে পারে।