Impact Factor – 6.261

ISSN – 2348-7143

INTERNATIONAL RESEARCH FELLOWS ASSOCIATION

RESEARCH JOURNEY

Multidisciplinary International E-Research Journal

PEER REFREED & INDEXED JOURNAL

January - 2019

SPECIAL ISSUE- 82 (A)

पटकथा लेखन : स्वरुप आणि चिकित्सा

अतिथी संपादक :

डॉ. इंद्रजित जाधव

प्राचार्य,

बी.डी. काळे महाविद्यालय, घोडेगाव

ता. आंबेगाव, जि. पुणे

विशेषांक संपादक :

डॉ. ज्ञानेश्वर वाल्हेकर

मराठी विभाग प्रमुख

बी.डी. काळे महाविद्यालय, घोडेगाव

ता. आंबेगाव, जि. पुणे

विशेषांक सहसंपादक :

प्रा. पोपट माने, डॉ. पुरुषोत्तम काळे

मुख्य संपादक :

डॉ. धनराज धनगर

This Journal is indexed in :

- **UGC Approved Journal**
- **Scientific Journal Impact Factor (SJIF)**
- **Cosmoc Impact Factor (CIF)**
- **Global Impact Factor (GIF)**
- **International Impact Factor Services (IIFS)**
- **Indian Citation Index (ICI)**
- **Dictionary of Research Journal Index (DRJI)**

RESEARCH JOURNEY

SWATIDHAN PUBLICATIONS

'RESEARCH JOURNEY' International Multidisciplinary E- Research Journal
Impact Factor - (SJIF) – 6.261, (CIF) - 3.452(2015), (GIF)–0.676 (2013)
Special Issue 82 (A) : पटकथा लेखन : स्वरूप आणि चिकित्सा
UGC Approved Journal
ISSN : 2348-7143
January-2019

अनुक्रमणिका

अ.क्र.	लेखाचे शीर्षक	लेखक/लेखिका	पृ.क्र.
1	A legendary Films and Film-Makers	Dr. Amina Khatun	05
2	पटकथा लेखन- स्वरूप आणि चिकित्सा	श्रीनिवास भणगे	08
3	चित्रपट सृष्टीला दृगोच्चर करणारी पटकथा	डॉ. तुकाराम रोंगटे	13
4	तमिळ चित्रपट : एक दृष्टीक्षेप	डॉ. ताहेर पठाण	17
5	कन्नड मराठी पटकथा आणि वास्तव	डॉ. श्रीपती रायमाने	21
6	पटकथा लेखन :एक परिचय	डॉ.प्रमोद भगवान पडवळ	24
7	ठाकर जीवनावरील पटकथा लेखन	डॉ. ज्ञानेश्वर वाल्हेकर	31
8	साहित्य आणि चित्रपट	डॉ. भास्कर ढोके	34
9	चित्रपट माध्यम आणि आदिवासी सामाज वास्तव	डॉ. वैजनाथ अनमूलवाड	40
10	पटकथा लेखन प्रक्रिया	सुरेश मेहेर	45
11	कथा ते पटकथा	डॉ. सुनील खामगळ	49
12	ऐतिहासिक कादंबरी आणि पटकथा लेखन	प्रा.चांगुणा कदम	57
13	माहितीपटाची संकल्पना आणि स्वरूप	डॉ. महेबूब सय्यद	59
14	माहितीपट निर्मितीचे तांत्रिक स्वरूप	डॉ. नवनाथ येठेकर	65
15	पटकथा लेखनप्रक्रिया	डॉ. राजेंद्र खंदारे	69
16	साहित्य आणि चित्रपट	डॉ. अनिल बांगर	73
17	पटकथा लेखन स्वरूप	डॉ. वंदना नढे	78
18	भारतीय प्रागतिक चित्रपट विशेष संदर्भ : 'काला'	मदन जाधव	80
19	पटकथालेखन : संकल्पना आणि स्वरूप	डॉ. प्रमोद धिवार	83
20	नाटक, पटकथा : शैली आणि तंत्र	प्रा. प्रमोद पवार	87
21	पटकथा लेखन आणि नाट्यलेखन	प्रा.विकास बहुले	91
22	पटकथा लेखन- स्वरूप आणि चिकित्सा	प्रा. शुभांगी बारवकर	96
23	लघुपट,माहितीपट आणि चित्रपट (सिनेमा) पटकथा लेखन- स्वरूप आणि चिकित्सा	प्रा. अपूर्वा बेतकेकर	98
24	पटकथेतील व्यक्तीरेखाटन आणि संवाद स्वरूप विशेष	प्रा.अरविंद जाधव	102
25	पटकथा लेखन आणि नाट्य लेखन यातील साम्य-भेद	डॉ. एम. एम. बागुल	106
26	पटकथा लेखनाचे तंत्र	डॉ. हनुमंत भवारी	110
27	पटकथा लेखन प्रक्रिया	सायली जगताप	113
28	चित्रपट, लघुपट, माहितीपट	डॉ.उज्ज्वला भोर	118
29	पटकथा लेखन- एक कला	डॉ. केतकी भोसले	122
30	चित्रपटाच्या निर्मितीप्रक्रियेमध्ये कॅमेऱ्याचे महत्त्व	डॉ.बाळासाहेब चव्हाण	125
31	पटकथा लेखनाचे तंत्र	प्रा.तुकाराम चव्हाण	132
32	पटकथा आणि इतर कला	प्रा.अमोगसिद्ध चेडके	135
33	मराठी चित्रपटसृष्टीची वाटचाल	डॉ.नारायण चौरे	138
34	पटकथा लेखन : संकल्पना व स्वरूप	डॉ.मधुकर बैकरे	144
35	साहित्यकृती व पारितोषिक प्राप्त चित्रपट	डॉ.सौ.मंगल डोंगरे	147
36	बाल नायकप्रधान श्यामची आई ते नाळ व्हाया टिंग्या : पटकथा लेखन	डॉ.दत्तात्रय डुंबरे	151

'RESEARCH JOURNEY' International Multidisciplinary E- Research Journal
Impact Factor - (SJIF) – 6.261, (CIF) - 3.452(2015), (GIF)–0.676 (2013)
Special Issue 82 (A) : पटकथा लेखन : स्वरूप आणि चिकित्सा
UGC Approved Journal
ISSN : 2348-7143
January-2019

चित्रपटाच्या निर्मितीप्रक्रियेमध्ये कॅमेऱ्याचे महत्व

डॉ. बाळासाहेब चव्हाण
प्रमुख, पदवी व पदव्युत्तर मराठी विभाग,
डी.पी.भोसले कॉलेज, कोरेगांव.

प्रास्ताविक,

मराठी वाङ्.मयाच्या इतिहासात आजवर कथा, कविता, कादंबरी, नाटक या वाङ्.मयीन प्रकारांचा वेगवेगळया अंगाने विचार केला गेला आहे. पण जेव्हा हेच वाङ्.मय प्रकार मुद्रित स्वरुपाऐवजी माध्यमांच्या स्वरुपात उदा. टी.व्ही. रेडिओ, चित्रपट इ. आपल्या समोर आले की, यांचेकडे बघण्याचे दृष्टिकोन बदलतात. कारण एखाद्या चित्रपटाची कथा, पटकथा, संवाद, फोटोग्राफी, संगीत, स्थलचित्रण, प्रसंगचित्रण, नेपथ्य, चित्रकला अशा वेगवेगळया कलांचा प्रवेश झाला आहे हे चित्रपटाचे माध्यम आहे. त्यामुळे चित्रपट, दूरदर्शन ही प्रसारमाध्यमे असली तरी ती दृकश्राव्य म्हणजे डोळयाला दिसणारी मनाला आणि कानाला—सुखावणारी आहे हे आपल्या लक्षात येते. मोठा पडदा ते छोटा पडदा, हा तर चित्रपट माध्यमाचा प्रवास आहे. ज्या दादासाहेब फाळकेंनी चित्रपट हा व्यवसाय तर व्हावाच, पण कलाकृती म्हणूनही या माध्यमाकडे पहावे म्हणून काम केले. त्या दादासाहेब फाळकेंचे योगदान महत्वपूर्ण आहे. कारण पाश्चिमात्य राष्ट्रातसुध्दा छोटया मोठया फिल्मचा आधार घेऊन, कथानकाचा आधार घेऊन चित्रपट निर्मिती होत होती. पण इकडे दादासाहेब फाळके, बाबूराव पेंटर, बाबूराव पेंढारकर, दादासाहेब तोरणेसारखी मंडळीदेखील कार्यरत होती. कारण कॅमेरा तयार करण्यापासून ते चित्रपट निर्मितीपर्यतचे निरनिराळे उद्योग करण्यात ही माणसं कार्यरत होती.

दादासाहेब फाळकेंच्या १९१७ पासून चाललेल्या या प्रयत्नाला यश आले. कारण १९१७ ला मूक चित्रपटांची निर्मिती सुरु झाली आणि १९३२ ला चित्रपट बोलू लागला. मस्ती नाटकांचा सुवर्णकाळ म्हणून ज्या कालखंडाकडे पाहिले जाते. त्या कालखंडाला मात्र या कलामाध्यमाने नाटकाला उतरती कळा प्राप्त करुन दिली. कारण मराठी नाटकाचा प्रेक्षक हा थिएटेरमध्ये जाऊन चित्रपट पाहू लागला. हे रंगभूमीवर आलेले एके प्रकारचे वादळ होते. त्या वादळातही रंगभूमी टिकून राहिली. हा भाग वेगळा, पण चित्रपट व्यवसायास मात्र ऊर्जित अवस्था पकडली. हे निर्विवादपणे सांगावे लागेल. कारण आज बहुतांशी सर्वच भाषेत चित्रपटाची निर्मिती होत आहे, आणि सगळयाच चॅनेलवरुन त्या त्या भागातल्या मालिका, लोकसंगीत याचे दर्शन घडवित आहेत. जुन्या काळी मुकपटामध्ये फक्त पात्रे चालत होती. पळत होती, हावभाव करुन अभिनय करत होती त्यात कथानक होते. पण हे प्राचीन होते. रामायन, महाभारतातल्या अनेक घटना, प्रसंगांचा आधार त्या कथानकाला होता. पण जेव्हा मुकपटाचा बोलपट झाला १९३२ मध्ये, तेव्हा मात्र वेगवेगळया कथांचा, नाटकांचा, रामायण, महाभारत, सामाजिक, राजकीय, कौटुंबिक, ऐतिहासिक घटनांचा आधार घेऊन चित्रपट निर्मिती होऊ लागली. लोकरंजनातून लोकशिक्षण व समाज प्रबोधनाचा हेतू नजरेसमोर ठेवून चित्रपटांची निर्मिती होत राहिली. त्यामुळे मूकपट ते बोलपट हा १९१७ ते १९३२ म्हणजे १६ वर्षाचा हा कालखंड म्हणजे चित्रपट निर्मितीच्या क्षेत्रात नाविन्याचा हव्यास घेणारा कालखंड होता असेच म्हणावे लागेल.

कथाकाराने लिहिलेल्या कथेची पटकथा तयार केली जाते त्या पटकथेतल्या प्रसंगानुसार संवादाचे लेखन होते. संवादाच्या माध्यमातून, अभिनयाच्या आधारे, चित्रफितीचा आधार घेऊन एकेक प्रसंगाचे चित्रण केले जाते. त्या चित्रणातच संगीताचा आधार घेऊन, गाण्यांचा आधार घेऊन, फोटोग्राफीच्या माध्यमांचा आधार घेऊन,

नृत्य–नाटय, संगीत कला यांचा ताळमेळ घालीत. एकेक कलाकृती तुकडया तुकडयाने चित्रीत करुन जेव्हा हे तुकडे कलेच्या माध्यमातून एकत्रित जोडले जातात. तेव्हा एक पूर्ण लांबीचा चित्रपट तयार होतो. अर्थात त्यावरही बरेच संस्कार प्रयोगशाळेत केले जातात. त्यामुळे हे चित्रपटाचे जे माध्यम आहे. ते असंख्य कलानी एकत्रित येऊन निर्माण झालेले माध्यम आहे. हे प्रथम लक्षात घेतले पाहिजे. त्या सर्वांची मोट दिग्दर्शक बांधित असतो. यातले काही प्रसंग आपण चित्रीत करतो. काही आपल्या सहाय्यकाला दिग्दर्शन करायला सांगतो. दिग्दर्शक सांगेल तसा अभिनय ही नटमंडळी करीत असतात आणि छायाचित्रकार किंबहुना कॅमेरामन ते दृश्य आपली कल्पकता वापरुन टेक–रिटेक करीत चित्रीत करीत राहतो.

चित्रपट हे एक दृक श्राव्य माध्यम:

चित्रपटाशी समानार्थी असणारे व रुढ असणारे अनेक शब्द आहेत. त्यामध्ये फिल्म मोशन मूवी, सिनेमा हे शब्द महत्वाचे आहेत. फिल्म हा शब्द प्लास्टिक कोटिंगच्या पारदर्शक व गुंडाळी करता येणाऱ्या रीळशी संबंधित आहे. यामध्ये कॅमेऱ्यांने चित्रित केलेली दृश्ये व संगीताचे तसेच ध्वनीचे संकलन करता येते. फिल्म यंत्राच्या साहाय्याने पडद्यावरती दाखवता येते. ही फिल्म आठ एम.एम., सोळा एम.एम., पस्तीस एम.एम., सत्तर एम.एम. यामध्ये उपलब्ध असते. यावरुन चित्रपटास फिल्म असे म्हटले जात असावे. मोशन मूवी म्हणजे चलत चित्रपट, अठराव्या शतकामध्ये पळणाऱ्या वस्तूंच्या संदर्भात अनेक प्रयोग झाले. यामध्ये आठराशे चोवीसमध्ये मपिटर मार्क रोझेम यांनी इंग्लंडमधील रॉयल सोसायटीमध्ये प्रतिमा सातत्यावर लिहिलेला निबंध वाचला. तर, आठराशे बाहत्तर मध्ये 'एडवर्ड माई ब्रिज' या छायाचित्रकाराने चोवीस कॅमेरे एका सरळ रेषेमध्ये ठेवून धावणाऱ्या घोडयाचे छायाचित्रण केले. यातून हलणाऱ्या प्रतिमा आकारास आल्या. आठराशे अठयाऐंशीमध्ये 'थॉमस एडिसन' यांनी 'किनेटोग्राम' नावाचा कॅमेरा तयार केला व त्यामध्ये फिल्मचा वापर करुन ६०० दृश्यांची मालिका दाखवली. थोडक्यात मोशनमुवी म्हणजे हलणाऱ्या वस्तूंचे कॅमेराच्या सहाय्याने केलेले चित्रीकरण, सिनेमा शब्द हा इंग्रजीत आहे तो चित्रपटामधील दृश्यांची संबंधित आहे म्हणून चित्रपट म्हणजे कॅमेऱ्याने दृश्यीत केलेल्या दृश्यांची मालिका असे म्हणता येईल.

छायाचित्रण एक कला व कौशल्य:

चित्रपट म्हणजे कॅमेऱ्याने दृश्यीत केलेल्या दृश्यांची संरचना आहे, म्हणून चित्रपटाची पहिली भाषा ही कॅमेऱ्याची भाषा आहे. चित्रपट पाहताना दृश्यांचा अर्थबोध होणं गरजेचं असतं. दृश्यातून मांडलेल्या कल्पना, विचार लोकांना कळतात. म्हणून, चांगल्या चित्रपट दृश्यातून व त्यामध्ये वापरलेल्या प्रतीकातून लोकांना न जाणवलेल्या गोष्टी सांगत राहतो. त्यासाठी केलेली प्रकाश योजना, पार्श्वसंगीत, कलाकारांचा अभिनय व कॅमेऱ्याची हालचाल महत्वाची ठरते. कॅमेरी वेगवेगळया कोनांमधून दृश्ये चित्रित करतो त्यावरुन चित्रीकरणाचे स्थूलमानाने प्रकार पडतात.

कॅमेरा:

चित्रपट व दूरचित्रवाणीला आपण 'दृक्–श्राव्य' माध्यम म्हणत असलो, तरी दृश्य–रुपावर भर देणारे हे माध्यम आहे. दृश्यचित्रण करणारा कॅमेरा अनेक गोष्टी साधू शकतो, तसा बिघडवूही शकतो. म्हणूनच कॅमेऱ्याच्या कामाची माहिती असणे व त्यांची परिभाषा वापरता येणे संहिता–लेखकाला फायद्याचे ठरते.

लेखनात उपयोगी पडणारे कॅमेऱ्याचे महत्वाचे घटक

१. कॅमेऱ्याचे स्थान

२. कॅमेऱ्याची हालचाल
३. कॅमेऱ्याचा कोन
४. यांनाच अनुक्रमे कॅमेरा 'पोझिशन', 'मूव्हमेंट' व 'अँगल' असे म्हणतात.

कॅमेऱ्याचे स्थान –

दूरदृश्य(लाँगशॉट):

कॅमेरा दूरवर ठेवून चित्रित केलेले दृश्य. दृश्यात सर्वसाधारपणा आणण्यासाठी, परिसर दर्शविण्यासाठी, अंतराची जाणीव देण्यासाठी त्याला वातावरणनिर्मितीसाठी या दृश्यांचा उपयोग केला जातो. मानवाकृतीच्या संदर्भात संपूर्ण शरीर ज्यात दिसते त्याला दूरदृश्य म्हटले जाते.

मध्यदृश्य (मिड्शॉट):

दूरदृश्यापेक्षा तपशील कमी, पण दृश्यातला काही भाग ठसठशीत करण्यासाठी या दृश्याचा उपयोग होतो. मानवी शरीराचा डोक्यापासून कमरेपर्यंतचा भाग ज्यात दिसतो. त्याला मध्यदृश्य म्हटले जाते.

समीपदृश्य(क्लोजअप):

मध्यदृश्याहूनही कमी तपशील दाखवणारे– पण आणखी विशिष्टतेवर लक्ष केंद्रित करणारे ते समीपदृश्य मानवीकृतीच्या संदर्भात डोके व खांद्याची अगदी वरची कडा इतकाच भाग ज्यात दिसतो, ते समीपदृश्य होय.

या तीन मुख्य स्थानांखेरीज 'अतिदूरदृश्य' (एक्स्ट्रीम लाँगशीट) व 'अतिदूरदृश्य' (एक्स्ट्रीम लाँगशीट) अशीही दोन कॅमेरा स्थाने वापरली जातात. एकाच वेळी खूप मोठा परिसर अतिदूरदृश्याने दाखवता येतो. उदाहरणार्थ, डोंगरमाथ्यावरुन दिसणारे खालचे रमणीय दृश्य; किंवा एखादया महानगराला प्रचंड गर्दीने फुललेला रस्ता. तसेच एखादा बारीक तपशील प्रेक्षकांना अगदी ठळक, उठावदार करुन दाखविण्यासाठी 'अतिसमीपदृश्य' याचा वापर करता येतो.

अतिसमीपदृश्य:

कॅमेऱ्याच्या सहाय्याने मानवी शरीराच्या कोणत्याही भागाचे किंवा वस्तूचे जवळून घेतलेले दृश्य होय.

अतिदूर दृश्याची:

कॅमेऱ्याच्या साहाय्याने जास्तीत जास्त समाविष्ट करणारे दृश्य म्हणजे अतिदूर दृश्य होय.

कॅमेऱ्याची हालचाल:

कॅमेऱ्याच्या प्रमुख हालचाली चार आहेत.

पॅनिंग:

या हालचालीत कॅमेऱ्याचा मोहरा स्वतःच्या अक्षावर, जमिनीला समांतर असा डावीकडून उजवीकडे वा उलट फिरवला जातो. आपण आपली मान डावीकडून उजवीकडे किंवा उलट फिरविताना जी हालचाल करतो. तशीच ही हालचाल असते. कॅमेरा आपली जागा सोडत नाही. तशीच ही हालचाल असते. कॅमेरा आपली जागा सोडत नाही. फक्त भिंगाचा मोहरा वळवला जातो. उजवीकडे हा मोहरा वळवणे याला 'पॅन–राईट' म्हणतात व डावीकडे फिरवणे याला 'पॅन–लेफ्ट' म्हणतात.

टिल्टिंग:

डाव्या व उजव्या बाजूप्रमाणे वर व खाली अशा दोन दिशांना कॅमेऱ्याचा मोहरा वळवणे म्हणजे टिल्टिंग. आपण आपली मान झाडाच्या शेंडयापासून मुळापर्यंत वा उलट वळविताना जी हालचाल करतो, तशीच ही हालचाल आहे. अर्थात हिचेही दोन प्रकार पडतात. 'टिल्टिंग–अप' म्हणजे खालून वर आणि 'टिल्टिंग–डाऊन' म्हणजे वरुन खाली.

ट्रॅकिंग किंवा डॉली:

हालचालीत हा कॅमेरा आपल्या जागेवरुन डावीकडे, उजवीकडे, पुढे वा मागे प्रत्यक्ष हलवला जातो. कॅमेरा ज्या तिपाईवर (ट्रायपॉड) घट्ट बसवलेला असतो, तिला खाली लहान चाके असतात. ही चाके कोणत्याही दिशेला सहज वळू शकतात. वळताना त्यांचा आवाजही होत नाही कारण त्यावर रबरी आवरण असते. दृश्यातील पात्रांच्या हालचाली टिपण्यासाठी कॅमेरा असा फिरवावा लागतो. नुसत्या पॅनिंगच्या कक्षेच्या बाहेर जेव्हा पात्रे जातात, तेव्हा ट्रॅकिंगने कॅमेरा त्यांचा पाठलाग करतो. तसेच दृश्यातील वस्तू किंवा पात्रे यांच्या जवळ जाणे किंवा लांब जाणे यासाठीही कॅमेरा असा हलवता येतो. दूरदृश्यात वेगवेगळया कोनांतून चित्रिकरण करण्यासाठीही ट्रॅकिंग केले जाते. बाहयचित्रीकरणात तर सलगपणे चाललेल्या दृश्यातील हालचाली ट्रॅकिंगनेच टिपणे शक्य होते.

झूम:

वास्तविक ही कॅमेऱ्याची प्रत्यक्ष हालचाल नाही. पण दर्शकांना जवळची वस्तू दूर गेल्यासारखे किंवा दूरची जवळ आल्यासारखी दिसते. इथे कॅमेऱ्याचे वा वस्तू/व्यक्ती यांचे प्रत्यक्ष स्थानही बदललेले नसते. पण तरी 'झूम' मुळे दृश्यवस्तूच्या कॅमेऱ्यापासूनच्या समीपतेत बदल झाल्याचा आभास निर्माण होतो. दूरचित्रवाणीच्या कॅमेऱ्याच्या रचनेत अनेक भिंगांचा एकत्रित वापर केलेला असतो. या भिंगाची कॅमेऱ्याच्या आतल्या आत स्थिती बदलून वरील आभास निर्माण करता येतो. या झूमचे दोन प्रकार होतात. 'झूम—आंऊट' म्हणजे जवळ दिसणारी वस्तू दूर गेल्याचा आभास; आणि 'झूम—इन' म्हणजे लांबची वस्तू जवळ आल्याचा आभास. याच तंत्रामुळे दूरदृश्याचे मध्य वा समीपदृश्यात किंवा उलट रुपांतरे करता येतात.

कॅमेऱ्याचा कोन:

कॅमेऱ्याचा हा उपयोग विशेष परिणामासाठी केला जातो. साधारणतः हे कोन 'समोरुन','डाव्या' वा 'उजव्या' बाजूने साधले जातात. पण विशेष परिणाम साधण्यासाठी उच्च—कोन (हाय—अँगल) व निम्न—गोल (लो—अँगल) असे वापर केले जातात. यात कॅमेरा सर्वसाधारण बघण्याच्या पातळीच्याखाली वा वर मुद्दाम लावला जातो. यामुळे दृश्याला सूचकतेचे परिणाम मिळते.

चित्रपट निर्मितीमधील पारिभाषिक शब्द व त्यांचे अर्थ

कलागार(स्टुडिओ):

चित्रीकरण व ध्वनिमुद्रणाच्या सर्व यंत्रसामुग्रीने सुसज्ज, व जेथे निर्मात्याचे सर्व चित्रणयंत्रणेवर नियंत्रण राहू शकते ती जागा म्हणजे कलागार होय.

आंतर्गत चित्रीकरण(इनडोअर शूटिंग):

कलागारात केलेले चित्रण म्हणजे आंतर्गत चित्रीकरण होय.

बाहयचित्रीकरण(आऊटडोअर शूटिंग):

कलागाराबाहेर चित्रीकरणाची सामग्री नेऊन केलेले चित्रीकरण म्हणजे बाहय चित्रीकरण होय.

बाहय—प्रक्षेपण वाहन(ओ.बी.व्हॅन):

बाहयचित्रीकरणाच्या व प्रक्षेपणाच्या सर्व सुविधांनी सुसज्ज असे वाहन म्हणजे बाहय प्रक्षेपण वाहन होय.

इ.एन.जी.(इलेक्ट्रॉनिक न्यूज गॅदरिंग):

वजनाला कमी, हाताळणी सुलभ व ने—आण सुलभ असलेले कॅमेरे आणि रेकॉर्डर असलेली विद्युतिकी—यंत्रणा म्हणजे इ.एन.जी. होय.

ISSN : 2348-7143
January-2019

इ.एफ.पी.(इलेक्ट्रॉनिक फील्ड प्रॉडक्शन):

इ.न.जी. च्या स्वरुपाचीच सुटसुटीत यंत्रणा, जिच्यामुळे एकाच वेळी अनेक कॅमेऱ्यांतून चित्रण करणे सुलभ होते त्यास इ.एफ.पी. असे म्हणतात.

दूरदृश्य(लाँग शॉट):

कॅमेरा दूर अंतरावर ठेवून चित्रित केलेले; विस्तृत परिसर, दृश्य किंवा पूर्ण मानवाकृती म्हणजे दूरदृश्य होय.

अतिदूरदृश्य(एक्स्ट्रीम लाँग शॉट):

कॅमेऱ्याच्या सहाय्याने जास्तीत जास्त भाग समाविष्ट करणारे दृश्य; यात निर्देशित वस्तू, चौकटीतील अर्ध्यापेक्षा कमी भागात दिसते.

मध्यदृश्य(मिड शॉट):

दूरदृश्याहून थोडा कमी परिसर दर्शवणारे पण काही गोष्टींना ठसठशीत करणारे दृश्य किंवा डोक्यापासून कमरेपर्यंतची मानवाकृती म्हणजे मध्यदृश्य होय.

समीपदृश्य(क्लोज–अप):

मध्यदृश्यातील परिसर पूर्णपणे वगळून विशिष्ट गोष्टींना आणखी ठसठशीत करणारे दृश्य, उदाहरणार्थ, मानवाकृतीतील डोके व खांद्यांचा थोडा वरचा भाग दर्शविणारे दृश्य होय.

अतिसमीप दृश्य:

कॅमेऱ्याच्या सहाय्याने मानवी शरीराच्या कोणत्याही भागाच्या किंवा वस्तूंच्या जवळून घेतलेले दृश्य होय. उदाहरणार्थ डोळे, पेन्सिलीचे टोक.

टिल्टिंग:

कॅमेऱ्याचा मोहरा वरुन खाली वा उलट फिरणे म्हणजे टिल्टिंग होय.

झूम:

कॅमेरा व दृश्यवस्तू यांची प्रत्यक्ष स्थाने न बदलता त्यांच्या समीपतेत बदल झाल्याचा आभाव निर्माण करणारी, कॅमेऱ्यातील भिंगरचनेच्या सहाय्याने केलेली हालचाल म्हणजे झूम होय.

झूम इन:

लांबची वस्तू जवळ आणल्याचा आभाव होय.

झूम आऊट:

जवळ असणारी वस्तू दूर गेल्याचा आभास होय.

ट्रॅकिंग:

कॅमेरा तिपाईसह हलवून केलेली हालचाल म्हणजे ट्रॅकिंग होय.

दृश्यरुप विचारपध्दती(व्हिज्युअल थिंकिंग):

एखाद्या कल्पनेच्या शब्दांऐवजी दृश्यातून विचार व्यक्त करण्याची पध्दत म्हणजे दृश्यरुप विचारपध्दत होय.

पॅनिंग:

कॅमेरा स्वतःच्या अक्षावर आडवा जमिनीला समांतर सरकत जाणे म्हणजे पॅनिंग होय.

उच्चकोन(हाय अँगल):

विशेष परिणाम साधण्यासाठी नेहमीच्या बघण्याच्या पातळीपेक्षा वरच्या पातळीवर कॅमेरा लावणे म्हणजे 'उच्चकोन' वापरणे.

निम्नकोन(लो अँगल):

विशेष परिणाम साधण्यासाठी नेहमीच्या बघण्याच्या पातळीपेक्षा निम्न खालच्या पातळीवर कॅमेरा वापरणे म्हणजे निम्न कोन होय.

चित्रित दृश्य—चौकट(फ्रेम):

चित्रपटाच्या पडद्यावर एका वेळी दिसत असलेले चित्र म्हणजे चित्रीत दृश्य— चौकट होय.

संकल्पना—मांडणी(कन्सेप्ट मॅपिंग):

एका कल्पनेभोवती, तिच्या साहचर्याने जमा होणाऱ्या सर्व संकल्पनांचे आरेखन म्हणजे संकल्पना व मांडणी होय.

दृश्यरुप कल्पनाशक्ती(व्हिज्युअल इमॅजिनेशन):

आपल्या मनातील कल्पनेच्या आविष्कारासाठी अनेक दृश्ये सुचण्याची शक्ती म्हणजे दृश्यरुप कल्पनाशक्ती होय.

कल्पना ते दृश्य—प्रक्रिया(आयडिया टू शॉट प्रोसेस):

मनात कल्पना सुचल्यापासून अंतिम दृश्यविभाजनापर्यंत होत गेलेली मानसिक व लेखनाविष्ट प्रक्रिया होय.

संहिता (स्क्रिप्ट):

कार्यक्रमाच्या चित्रीकरणासाठी लिहून दिलेल्या, दृश्य व श्राव्य भागांसंबंधीच्या तपशीलवार व क्रमवार सूचना म्हणजे संहिता होय.

संहिता—लेखक(स्क्रिप्ट रायटर):

चित्रपटासाठी संहिता—लेखनाचे प्रशिक्षण घेतलेला व अशी संहिता लिहिणारा लेखक होय.

प्रेक्षकांचा अभ्यास (ऑडियन्स रिसर्च):

संहिता ज्या लक्ष्यगटासाठी लिहायची असेल, त्या गटाची परिपूर्ण ओळख करुन घेण्यासाठी केलेला अभ्यास होय.

अपेक्षित प्रेक्षकांचा अभ्यास (ऑडियन्स प्रोफाईल):

अपेक्षित प्रेक्षकांच्या वैशिष्ट्यांचा, त्यांच्या आवडीनिवडी, सवयी, चालीरीती यांच्या निर्मितीच्या दृष्टीने केलेल्या अभ्यासाचे निष्कर्ष होय.

गरजांची चाचपणी(नीड असेसमेंट):

आपल्या लक्ष्यगटाला विवक्षित विषयासंबंधी काय समजून घ्यायची गरज वाटते याचा अंदाज घेणे होय.

हमखास(येणारा)प्रेक्षक(कॅप्टिव्ह ऑडियन्स):

विशिष्ट कार्यक्रमासाठी हमखास येणारा प्रेक्षक होय.

स्वेच्छेने बघणारा प्रेक्षक(व्हॉलंटरी ऑडियन्स):

स्वेच्छेने आणि गुंतून जाऊन कार्यक्रम बघणारा प्रेक्षक होय.

उद्दिष्ट (ऑब्जेक्टिव्ह):

कार्यक्रमात 'काय' सांगायचे किंवा लक्ष्यगटापर्यंत जो पोहोचवायचा तो संदेश होय.

विषयतज्ज्ञ(कंटेंट एक्स्पर्ट):

जिच्या ज्ञानाचा उपयोग संहिता—लेखक कार्यक्रमासाठी करुन घेतो अशी एखादया क्षेत्रातील तज्ज्ञ व्यक्ती होय.

लेखनप्रकार(फॉरमॅट):

संहितेच्या मांडणीची पध्दत होय.

मूलभूत संहिता(बेसिक स्क्रिप्ट):

संहिता—लेखक निर्मात्याच्या हाती देतो ती संहिता होय.

कॅमेरा—स्क्रिप्ट:

निर्मितिपूर्व तयारीत आपल्या सहकाऱ्यांना कामाची वाटणी करुन देण्यासाठी निर्मात्याने केलेल्या नोंदी म्हणजे कॅमेरा—स्क्रिप्ट होय.

ISSN : 2348-7143
January-2019

चित्रीकरणाची योजना(शूटिंग प्लॅन):

प्रत्यक्ष चित्रीकरणाच्या दृष्टीने निर्मात्याने ठरविलेले वेळापत्रक व दृश्यक्रमांकांची नोंद होय.

निर्मिती–कक्ष(कंट्रोल रूम):

कलागाराला लागून असलेला, त्याच्याशी जोडला गेलेला व चित्रीकरणाच्या यंत्रसामुग्रीने सुसज्ज असलेला कक्ष होय.

संकलन(एडिटिंग):

चित्रीकरणानंतर हाती आलेल्या ऐवजातून आवश्यक व योग्य अशा दृश्यांची व ध्वनींची पुनर्रचना करून अंतिम स्वरूपात कार्यक्रम तयार करण्याची तांत्रिक प्रक्रिया होय.

अशाप्रकारे चित्रपटाच्या निर्मितीप्रक्रियेमध्ये कॅमेऱ्याचे असलेले अनन्यसाधारण असे महत्व आपल्या लक्षात येते.

संदर्भ ग्रंथ:

१. मराठी चित्रपटाची पटकथा – डॉ. अनिल सपकाळ
२. व्यावहारिक उपयोजित मराठी आणि प्रसार माध्यमे– संदिप सांगळे
३. सनातनची पत्रकारिता– जयंत बाळाजी गोडबोले
४. मराठी साहित्य आणि चित्रपटकथा –डॉ. प्रविण महाजन
५. दृक–श्राव्यमाध्यमासाठी लेखन कौशल्ये– अरुण खैरे
६. कथा ते पटकथा –शिवाज गोर्ले
७. संगीतशास्त्र विज्ञान– डॉ. सुचेता बिडकर

RESEARCH JOURNEY